



สารนิพนธ์

เรื่อง คอสมเพลย์ : การแสดงออกทางความชอบผู้การประกอบอาชีพ

โดย

นางสาววิศรา เครือเนียม

รหัสนักศึกษา 05590715

สารนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาอักษรศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชาเอเชียศึกษา คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยสกลนคร

ปีการศึกษา 2562

ลิขสิทธิ์ของคณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยสกลนคร

หัวข้อวิจัย	คอสเพลย์ : การแสดงออกทางความชอบสู่การประกอบอาชีพ
ชื่อนักศึกษา	นางสาววิศรา เครือเนียม
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์นวัต เลิศแสวงกิจ
สาขาวิชา	เอเชียศึกษา คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์
ปีการศึกษา	2562

### บทคัดย่อ

สารนิพนธ์เรื่อง ‘คอสเพลย์: การแสดงออกทางความชอบสู่การประกอบอาชีพ’ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาศึกษาและทำความเข้าใจทัศนคติ ประสบการณ์ ประโยชน์ที่ได้รับของกลุ่มตัวอย่างที่มีความชื่นชอบในการคอสเพลย์ รวมถึงสำรวจอาชีพที่เกี่ยวข้องกับคอสเพลย์และปัจจัยที่ส่งผลให้กลุ่มตัวอย่างเริ่มคอสเพลย์เป็นงานอดิเรก และมีการสานต่อไปสู่การประกอบอาชีพที่เกี่ยวข้อง โดยมีวิธีการศึกษาจากบทความและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ทั้งจากสื่อออนไลน์ สื่อที่เป็นสิ่งตีพิมพ์ รวมถึงศึกษาจากกลุ่มตัวอย่างของผู้ที่มีความชื่นชอบในการคอสเพลย์เป็นงานอดิเรก รวมถึงคอสเพลย์เออร์ที่มีการสานต่อไปสู่การประกอบอาชีพที่เกี่ยวข้องกับคอสเพลย์

ผลการศึกษาพบว่าคอสเพลย์เออร์มีทัศนคติต่อการคอสเพลย์ เปลี่ยนแปลงไปตามรูปแบบและลักษณะสังคมคอสเพลย์ที่เปลี่ยนแปลงไปตามยุคสมัย ทั้งในด้านที่ดีและไม่ดี ในด้านดี คือ การคอสเพลย์เป็นงานอดิเรกที่สามารถตอบสนองต่อความต้องการของตนเองได้ โดยเป็นสื่อกลางในการแสดงออกทางความชื่นชอบที่ตนเองมีต่อตัวละครจากการ์ตูน อนิเมชัน เกม หรือสิ่งที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมที่มีจากประเทศญี่ปุ่นเป็นหลัก และเป็นส่วนช่วยในทำให้ตนเองได้มาพบปะพูดคุย และเปลี่ยนความคิดเห็น รวมถึงทำกิจกรรมต่าง ๆ ร่วมกันกับเพื่อน ๆ ที่มีความชื่นชอบคล้ายกันอีกด้วย

โดยในการคอสเพลย์นั้น นอกจากจำเป็นจะต้องใช้เงินทุนในการคอสเพลย์ที่ค่อนข้างสูง ยังจำเป็นที่จะต้องใช้ทักษะในด้านต่าง ๆ เช่น ทักษะการตัดเย็บเสื้อผ้า ทักษะงานประดิษฐ์ ทักษะการแสดง ฯลฯ ประกอบการทำกิจกรรมด้วย ดังนั้น จึงทำให้คอสเพลย์เออร์ส่วนใหญ่ ได้รับทักษะ

ฝีมือต่าง ๆ เหล่านี้จากการคอสมเพลย์ ส่งผลมีคอสมเพลย์เซอร์บางราย มีใช้ทักษะฝีมือเหล่านี้ในการหารายได้เสริมหรือหาเงินทุนเพื่อใช้หมุนเวียนในการคอสมเพลย์ครั้งต่อไป ด้วยเหตุนี้จึงทำให้เกิดเป็นอาชีพที่เกี่ยวข้องกับคอสมเพลย์ ซึ่งเป็นบทบาทที่เป็นพื้นเพองในการหมุนเวียน ผันเปลี่ยน และเกิดการพัฒนาในสังคมขึ้น ซึ่งในเวลาต่อมา สังคมคอสมเพลย์เกิดการเปลี่ยนแปลงไปตามยุคสมัยที่เปลี่ยนไป ทำให้คอสมเพลย์กลายเป็นที่รู้จักของสังคมภายนอกและได้รับการยอมรับมากยิ่งขึ้น ส่งผลให้มีบริษัทหรือธุรกิจต่าง ๆ เข้ามามีบทบาทต่อสังคมคอสมเพลย์ในทางการตลาดมากขึ้น จนเกิดเป็นช่องทางใหม่ ๆ ในการทำอาชีพที่เกี่ยวข้องกับคอสมเพลย์มากยิ่งขึ้นในปัจจุบัน

**คำสำคัญ :** คอสมเพลย์, คอสมเพลย์เซอร์, วัฒนธรรมกระแสนิยม, ป็อบคัลเจอร์, อาชีพ, งานอดิเรก, ความชอบ, การสานต่อความชอบไปสู่การประกอบอาชีพ

### กิตติกรรมประกาศ

สารนิพนธ์เรื่อง ‘คอสเพลย์ : การแสดงออกทางความชอบสู่การประกอบอาชีพ’ เป็นส่วนหนึ่งของรายวิชา 450112 การศึกษาเอกเทศ (INDEPENDENT STUDY) ซึ่งสารนิพนธ์ชิ้นนี้สามารถสำเร็จได้ด้วยดี เนื่องจากได้รับความกรุณาและกำลังใจอย่างดียิ่งจากบุคคลโดยรอบ อันประกอบไปด้วย

อาจารย์นวัต เลิศแสวงกิต อาจารย์ประจำภาคทัศนศิลป์และอาจารย์ที่ปรึกษางานวิจัยที่กรุณาให้คำแนะนำ ให้คำปรึกษา ตลอดจนการปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ ด้วยความเอาใจใส่อย่างดียิ่ง จนทำให้งานวิจัยในครั้งนี้เสร็จสมบูรณ์

อาจารย์ชลดา นาคใหญ่ อาจารย์ประจำภาควิชาปรัชญา ที่กรุณาให้คำแนะนำ ให้คำปรึกษา และให้การชี้แนะอย่างดียิ่งทั้งในเรื่องการทำงานวิจัยและการดำเนินชีวิต โดยใช้หลักปรัชญาเป็นแนวทางในการแนะนำ

อาจารย์ ดร. พิภู บุญบก อาจารย์ประจำภาควิชาประวัติศาสตร์และอาจารย์หัวหน้าสาขาเอเชียศึกษา ที่กรุณาให้คำปรึกษา คำแนะนำในการทำงานวิจัย รวมทั้งการพูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งสามารถเป็นแนวทางให้ข้าพเจ้านำไปใช้พัฒนาตนเองต่อไปในอนาคต

นางสาวภานุมาส ต้นกิตติวนิตกุล (โอปอ) เพื่อนนักศึกษาคณะบริหารธุรกิจ สาขาบริหารธุรกิจญี่ปุ่น แขนงการตลาด จากสถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น (TNI) ที่คอยให้คำปรึกษา คำแนะนำ คำชี้แนะในการทำแบบสอบถามและการสัมภาษณ์ ตลอดจนกำลังใจในการทำงานจนสารนิพนธ์ชิ้นนี้สามารถสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

นางสาวชญานี ธนภัทรศรีกุล (จ้า) นางสาวนิภารัตน์ พงศ์พิระชัย (พีมินท์) และ นางสาวเมธารัตย์ เดือนแรม (เมย์) เพื่อนร่วมสาขาที่คอยให้กำลังใจในการทำงานวิจัยรวมถึงคอยให้ความช่วยเหลืออย่างเต็มที่

หลิวไห่ควาน (刘海宽 : Liú hǎi kuān) เซียวจ้าน (肖战 : Xiāo Zhàn) และ หวังอี้ป้อ (王一博 : Wáng yī bó) นักแสดงชาวจีนมากความสามารถที่เป็นกำลังใจหลักให้ข้าพเจ้าในการทำงาน รวมถึงนำเสนอมุมมองและทัศนคติในการทำงานและการใช้ชีวิตต่าง ๆ ผ่านรายการ

สัมผัส ซึ่งก่อให้เกิดแรงบันดาลใจในการใช้ชีวิต การทำงาน และการพัฒนาตนเองให้ดีขึ้นต่อไป  
ในอนาคต

The Untamed Boys (陈情少年 : Chén qíng shào nián) กลุ่มศิลปินบอยแบนด์จาก  
ประเทศจีนที่เต็มเปี่ยมไปด้วยความร่าเริง สดใส ซึ่งเป็นอีกหนึ่งกำลังใจหลักให้ข้าพเจ้าโดยการ  
นำเสนอมุมมอง ทักษะคิดต่าง ๆ ทั้งการใช้ชีวิต การทำงาน และการพัฒนาตนเอง ผ่านรายการ  
สัมผัสและบทเพลงต่าง ๆ

นางสาวชนิกานต์ เตชวงศ์สุวรรณ (มายด์) เพื่อนสนิทที่ช่วยให้กำลังใจ คำแนะนำ รวมถึง  
เป็นผู้ที่คอยอยู่เคียงข้างและเตือนใจข้าพเจ้าให้สามารถก้าวผ่านเหตุการณ์ต่าง ๆ ไปได้

นางจิตรา เครือเนียม มารดาและผู้มีพระคุณที่คอยให้ความช่วยเหลือ ให้กำลังใจ อยู่เคียงข้าง  
และคำจูงข้าพเจ้าตลอดเรื่อยมา รวมทั้งคอยช่วยเหลือข้าพเจ้าในการต่อสู้กับภาวะซึมเศร้าที่เกิดจาก  
สังคมการเรียนและการทำงานวิจัย จนทำให้ข้าพเจ้ามีสุขภาพจิตที่ดีขึ้นและสามารถผ่านเหตุการณ์  
ต่าง ๆ มาได้ด้วยดี

ผู้วิจัยหวังว่า งานวิจัยฉบับนี้จะเป็นประโยชน์แก่ผู้ที่สนใจ หากมีข้อบกพร่องหรือข้อผิดพลาด  
ประการใด ข้าพเจ้าขออภัยไว้ ณ ที่นี้

นางสาวจิตรา เครือเนียม

## สารบัญ

บทคัดย่อ.....	ก
กิตติกรรมประกาศ.....	ค
สารบัญ.....	จ
สารบัญรูปภาพ.....	ช
บทที่ 1 บทนำ.....	1
1.1 ที่มาและความสำคัญ.....	1
1.2 วัตถุประสงค์.....	6
1.3 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	6
1.4 วิธีการศึกษา.....	6
1.5 ขอบเขตการศึกษา.....	7
1.6 นิยามศัพท์.....	7
บทที่ 2 ทบทวนวรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	16
2.1 แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย.....	16
2.1.1 แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวกับวัฒนธรรม.....	16
2.1.2 แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวกับบรรณนิยมและความชอบ.....	22
2.1.3 แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับอาชีพ.....	24
2.2 ข้อมูลทั่วไปและประวัติความเป็นมาของคอสเพลย์.....	26
2.2.1 ที่มาและความหมายของคอสเพลย์.....	26
2.2.2 องค์ประกอบที่ระบุถึงความเป็นคอสเพลย์.....	33
2.2.3 ประเภทของคอสเพลย์.....	34
2.2.4 บทบาทของคนในสังคมคอสเพลย์.....	45
2.2.5 งานคอสเพลย์ (Cosplay Event).....	48
2.2.6 การประกวดคอสเพลย์ (Cosplay Contest).....	51

2.2.7 การเติบโตของคอสเพลย์ในประเทศไทย .....	55
2.3 บทความและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	73
2.3.1 เอกสารและสิ่งตีพิมพ์ที่เกี่ยวกับคอสเพลย์.....	73
2.3.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับคอสเพลย์.....	75
2.3.3 บทความที่เกี่ยวกับคอสเพลย์.....	85
บทที่ 3 ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย.....	89
3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ศึกษา.....	89
3.2 การรวบรวมข้อมูล .....	89
3.3 เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล.....	90
3.4 การวิเคราะห์ข้อมูล.....	91
บทที่ 4 สังคมคอสเพลย์.....	92
4.1 ลักษณะของสังคมคอสเพลย์.....	92
4.1.1 รูปแบบของสังคมคอสเพลย์.....	92
4.1.2 ประเภทของสังคมคอสเพลย์.....	97
4.1.3 สังคมคอสเพลย์และบุคลิกภาพของคนในสังคม .....	98
บทที่ 5 อาชีพที่เกี่ยวข้องกับคอสเพลย์.....	100
5.1 อาชีพที่ต้องสวมชุดคอสเพลย์ในการประกอบอาชีพ .....	101
5.2 อาชีพที่ไม่จำเป็นต้องสวมใส่ชุดคอสเพลย์ในการประกอบอาชีพ.....	102
5.2.1 อาชีพที่เกี่ยวข้องกับการถ่ายภาพและเว็บไซต์ .....	102
5.2.2 อาชีพร้านรับจ้างต่าง ๆ .....	103
5.2.3 อาชีพที่เกี่ยวกับการบริหาร .....	103
5.3 ปัจจัยที่ส่งผลให้สานต่อไปสู่การประกอบอาชีพที่เกี่ยวข้องกับคอสเพลย์.....	103
บทที่ 6 สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ.....	105
6.1 สรุปและอภิปรายผลการวิจัย.....	105
6.2 ข้อเสนอแนะในงานวิจัย.....	109

บรรณานุกรม.....	111
ภาคผนวก .....	117
ภาคผนวก ก แบบสอบถามเพื่อการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับสังคมคอสเพลย์และอาชีพที่เกี่ยวข้องกับ คอสเพลย์ .....	118
ภาคผนวก ข แบบสอบถามเกี่ยวกับทัศนคติที่มีต่อการคอสเพลย์ กับแนวโน้มในการประกอบ อาชีพที่เกี่ยวข้องกับคอสเพลย์.....	131
ประวัติย่อผู้วิจัย.....	142



## สารบัญรูปภาพ

ภาพที่ 1 ‘อารีคาเวะ เรย์กะ’ คอสเพลย์เซอร์อันดับ 1 ของโลก .....	4
ภาพที่ 2 ‘Yuegene Fay’ คอสเพลย์เซอร์อันดับ 1 ของไทย.....	5
ภาพที่ 3 ตัวอย่างวงดนตรีแนว Visual Kei ของประเทศญี่ปุ่น ‘The Gazette’ .....	9
ภาพที่ 4 ตัวอย่างภาพแฟนอาร์ตจากเกม ‘Detroit Become Human’ โดย @dreamin_oor.....	10
ภาพที่ 5 ภาพ ‘Connor’ ตัวละครต้นฉบับจากเกม ‘Detroit Become Human’ .....	11
ภาพที่ 6 การแต่งเครื่องประดับแบบ Madonna ของ ‘ใจ๋ ซิร่า’ .....	13
ภาพที่ 7 ตัวละคร Mr. Skygack From Mars จากคอลัมน์หนังสือพิมพ์ในปี 1907.....	28
ภาพที่ 8 คอสเพลย์ตัวละคร Superhero จาก Marvel Studio (America).....	32
ภาพที่ 9 คอสเพลย์ Elvis Presley ราชานักร้องร็อกแอนด์โรลในยุค 70 โดย Tara Nichole Azarian ...	32
ภาพที่ 10 คอสเพลย์ตัวละคร ‘หลานจิ้งจิก’ จากการ์ตูนเรื่อง ‘ปรมาจารย์ลัทธิมาร’ โดย @老寒 946 .....	35
ภาพที่ 11 คอสเพลย์ตัวละคร ‘Lightning’ จากเกม Final Fantasy XIII ภาค Lightning Returns โดย Kilory .....	36
ภาพที่ 12 คอสเพลย์วงดนตรี ‘Versailles’ วงดนตรีแนว Visual Kei ของญี่ปุ่น โดย Sasuke AkiRei .....	37
ภาพที่ 13 ภาพต้นฉบับของวงดนตรี ‘Versailles’ วงดนตรีแนว Visual Kei ของประเทศญี่ปุ่น .....	38
ภาพที่ 14 ภาพเปรียบเทียบของคอสเพลย์ ‘Jared Leto’ โดย Mark Udovitch (ภาพขวา) .....	39
ภาพที่ 15 ภาพคอสเพลย์สื่อเลียน ‘Taylor Swift’ โดย John Drops .....	39
ภาพที่ 16 คอสเพลย์ซูเปอร์ฮีโร่จากอนิเมชันเรื่อง ‘Justice League’ .....	40
ภาพที่ 17 คอสเพลย์ตัวร้าย ‘Joker’ จากอนิเมชันเรื่อง ‘Batman’ โดย Anthony Misiano.....	41
ภาพที่ 18 คอสเพลย์ตัวละคร ‘Grisia’ จากนิยายเรื่อง ‘The Legend of Sun Knight 39’ โดย Ferin Ferin.....	42
ภาพที่ 19 คอสเพลย์ ‘Jack Sparrow’ จากภาพยนตร์เรื่อง ‘Pirate of The Caribbean’ โดย Alyson Tabbitha .....	43
ภาพที่ 20 สัญลักษณ์ประจำปีงาน ‘World Cosplay Summit’ .....	53

ภาพที่ 21 สัญลักษณ์ประจำงาน ‘World Cosplay Summit Thailand’ .....	54
ภาพที่ 22 ภาพบรรยากาศภายในงานมหกรรมช่อง 9 การ์ตูน ส่งท้ายปี 2555 รับปีใหม่ 2526 โดย PatStudio.....	56
ภาพที่ 23 คอสเพลย์เฮอร์คิวลีสตัวแทนประเทศไทย ประจำปี 2006 .....	59
ภาพที่ 24 คอสเพลย์เฮอร์คิวลีสตัวแทนประเทศไทย ประจำปี 2007 .....	60
ภาพที่ 25 คอสเพลย์เฮอร์คิวลีสตัวแทนประเทศไทย ประจำปี 2008 .....	61
ภาพที่ 26 คอสเพลย์เฮอร์คิวลีสตัวแทนประเทศไทย ประจำปี 2009 .....	62
ภาพที่ 27 คอสเพลย์เฮอร์คิวลีสตัวแทนประเทศไทย ประจำปี 2010 .....	63
ภาพที่ 28 คอสเพลย์เฮอร์คิวลีสตัวแทนประเทศไทย ประจำปี 2011 .....	64
ภาพที่ 29 คอสเพลย์เฮอร์คิวลีสตัวแทนประเทศไทย ประจำปี 2012 .....	65
ภาพที่ 30 คอสเพลย์เฮอร์คิวลีสตัวแทนประเทศไทย ประจำปี 2013 .....	66
ภาพที่ 31 คอสเพลย์เฮอร์คิวลีสตัวแทนประเทศไทย ประจำปี 2014 .....	67
ภาพที่ 32 คอสเพลย์เฮอร์คิวลีสตัวแทนประเทศไทย ประจำปี 2015 .....	68
ภาพที่ 33 คอสเพลย์เฮอร์คิวลีสตัวแทนประเทศไทย ประจำปี 2016 .....	69
ภาพที่ 34 คอสเพลย์เฮอร์คิวลีสตัวแทนประเทศไทย ประจำปี 2017 .....	70
ภาพที่ 35 คอสเพลย์เฮอร์คิวลีสตัวแทนประเทศไทย ประจำปี 2018 .....	71
ภาพที่ 36 คอสเพลย์เฮอร์คิวลีสตัวแทนประเทศไทย ประจำปี 2019 .....	72

## บทที่ 1

### บทนำ

#### 1.1 ที่มาและความสำคัญ

ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีที่ถูกพัฒนาให้ทันสมัยและตอบสนองต่อการใช้งาน ทำให้การติดต่อสื่อสารหรือการรับข่าวสารเป็นไปอย่างสะดวกรวดเร็ว และยังสามารถทำให้เข้าถึงข้อมูลที่ต้องการจากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ ทั่วทุกมุมโลกได้ในเวลาอันสั้น ส่งผลให้ความรู้ในเรื่องของวัฒนธรรม ประเพณี และรูปแบบการดำเนินชีวิตของประเทศต่าง ๆ กลายเป็นเรื่องที่สามารถเข้าถึงและทำความเข้าใจได้ง่าย จึงทำให้ในปัจจุบันรูปแบบของวัฒนธรรม ประเพณี และการดำเนินชีวิตของประเทศต่าง ๆ เช่น จีน เกาหลี และ ญี่ปุ่น ได้เข้ามามีอิทธิพลรวมถึงผสมผสานอยู่ในการดำเนินชีวิตของคนไทยมากขึ้น จะเห็นได้จากการใช้สิ่งของเครื่องใช้ การใช้ภาษา การแต่งกาย และการรับเอาวัฒนธรรมต่าง ๆ เข้ามาปรับใช้ในชีวิตประจำวัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งความนิยมทางวัฒนธรรมที่เฉพาะเจาะจงและเป็นเอกลักษณ์ ที่มาในรูปแบบของ ‘วัฒนธรรมกระแสนิยม’ (Pop Culture) ซึ่งกำลังเป็นที่นิยมกันอย่างแพร่หลายอยู่ในสังคมไทยปัจจุบัน ไม่ว่าจะเป็นความนิยมในตัวศิลปินบอยแบนด์หรือเกิร์ลกรุ๊ป ภาพยนตร์ ซีรีส์ เพลง การ์ตูน วรรณกรรม อนิเมชัน หรือแม้กระทั่งการแต่งกายเลียนแบบศิลปินหรือตัวละครที่ชื่นชอบ ล้วนเป็นผลมาจากการรับเอาวัฒนธรรม ประเพณี และวิถีการดำเนินชีวิตมาจากประเทศต่าง ๆ ทั้งสิ้น

ประเทศญี่ปุ่นเป็นหนึ่งในตัวอย่างของประเทศที่มีการส่งออกวัฒนธรรมของประเทศตัวเอง และผลักดันให้กลายเป็นวัฒนธรรมกระแสนิยมในประเทศต่าง ๆ มาอย่างยาวนาน จะเห็นได้จากการที่ในประเทศไทยมีการรับเอาวัฒนธรรม ขนบธรรมเนียมประเพณี และรูปแบบวิถีการดำเนินชีวิตของประเทศญี่ปุ่นมาปรับใช้รวมถึงผสมผสานจนกลายเป็นส่วนหนึ่งของการดำเนินชีวิตมาตั้งแต่ 600 ปีก่อน ผ่านทางการติดต่อค้าขายทางเรือ โดยภายหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 ประเทศญี่ปุ่นได้พ่ายแพ้ให้กับฝ่ายสัมพันธมิตร จึงทำให้เศรษฐกิจของประเทศญี่ปุ่นตกต่ำเป็นอย่างมาก ประเทศญี่ปุ่นจึงได้สร้างแผนพัฒนาเศรษฐกิจขึ้นเพื่อฟื้นฟูประเทศ และหนึ่งในแผนพัฒนาเศรษฐกิจนั้นก็คือ ‘การส่งออกวัฒนธรรม’ ซึ่งเป็นการเผยแพร่วัฒนธรรมร่วมสมัยของญี่ปุ่นไปสู่ประเทศอื่น ๆ ผ่านสิ่ง

ที่เรียกว่า ‘สินค้าวัฒนธรรม’ อย่างเช่น การ์ตูน วิดีโอเกม แฟชั่น เพลง และภาพยนตร์ โดยสินค้าวัฒนธรรมเหล่านี้จะมีเอกลักษณ์เฉพาะของญี่ปุ่นสอดแทรกอยู่ด้วย สินค้าวัฒนธรรมญี่ปุ่นที่ถูกส่งออกได้รับการตอบรับเป็นอย่างดีในกลุ่มประเทศแถบเอเชียและแพร่ขยายไปทั่วโลกในเวลาต่อมา ซึ่งสินค้าวัฒนธรรมญี่ปุ่นที่ทำให้ประเทศญี่ปุ่นกลายเป็นที่รู้จักกันทั่วโลก คือ มังงะ (หนังสือการ์ตูน) และ อนิเมะ (ภาพยนตร์อนิเมชัน)

‘คอสเพลย์’ (Cosplay) เป็นอีกหนึ่งในสินค้าวัฒนธรรมที่ประเทศญี่ปุ่นได้ส่งออกและแพร่หลายจนได้รับความนิยมไปทั่วโลกมาจนถึงปัจจุบัน โดยคำว่าคอสเพลย์นั้นมาจากคำว่า ‘คอสตูม’ (Costume) ที่แปลว่า เสื้อผ้า กับคำว่า ‘เพลย์’ (Play) ที่แปลว่า เล่น ซึ่งหมายถึงการแต่งกายเลียนแบบตัวละครจากการ์ตูน หนังสือ อนิเมชัน ภาพยนตร์ หรือเกม คำว่าคอสเพลย์ถูกใช้ครั้งแรกเมื่อปี พ.ศ.2526 โดยนักเขียนชาวญี่ปุ่นที่ชื่อว่า ‘โนบุยูกิ ทากาฮาชิ’ เขาได้เขียนคำว่าคอสเพลย์ลงในคอลัมน์นิตยสาร My Anime ว่า “คอสเพลย์คือ การแต่งกายเลียนแบบตัวละครจากการ์ตูน เกม ภาพยนตร์ หรือ นักร้อง ซึ่งการแต่งคอสเพลย์ไม่ได้จำกัดว่าต้องแต่งตามต้นแบบที่มาจากญี่ปุ่นเท่านั้น แต่ยังสามารถแต่งตามต้นแบบที่มาจากประเทศอื่น ๆ ได้เช่นกัน” แต่การแต่งคอสเพลย์ส่วนใหญ่นิยมแต่งตามตัวละครจากญี่ปุ่น ในช่วงแรกๆ ที่เริ่มมีการแต่งคอสเพลย์ในประเทศญี่ปุ่นเองก็ยังมีคนหันมาให้ความสนใจและแต่งคอสเพลย์กันน้อยมาก เนื่องจากการแต่งคอสเพลย์นั้นยังไม่เป็นที่ยอมรับในสังคมญี่ปุ่น แต่ในปัจจุบันจำนวนผู้แต่งคอสเพลย์กลับเพิ่มมากขึ้นกว่าแต่ก่อนเป็นเท่าตัว และการคอสเพลย์ได้กลายมาเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมญี่ปุ่น นอกจากนี้คอสเพลย์ยังมีบทบาทสำคัญกับประเทศญี่ปุ่นในด้านการท่องเที่ยว ซึ่งเห็นได้จากการจัดงาน ‘World Cosplay Summit’ ที่จังหวัดนาโงย่า ประเทศญี่ปุ่น โดยมีตัวแทนที่ได้รับการคัดเลือกจากประเทศต่าง ๆ มากกว่า 35 ประเทศทั่วโลก ทั้งจากประเทศในแถบเอเชียและจากประเทศในแถบตะวันตก โดยงาน World Cosplay Summit เป็นกิจกรรมที่จัดมาตั้งแต่ปี พ.ศ. 2546 เพื่อเป็นการส่งเสริมสัมพันธไมตรีระหว่างประเทศญี่ปุ่นกับประเทศอื่น ๆ จากทั่วทุกมุมโลก ผ่านอนิเมะและมังงะที่ได้รับความนิยมในหมู่วัยรุ่น และเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวของประเทศญี่ปุ่น ซึ่งงาน World Coplay Summit ได้รับการสนับสนุนจากกระทรวงที่เกี่ยวข้องกับการท่องเที่ยวของญี่ปุ่นทั้ง 3 กระทรวง ได้แก่ กระทรวงการต่างประเทศ (MOFA), กระทรวงที่ดิน สาธารณูปโภคและคมนาคมของญี่ปุ่น (MLIT) และ กระทรวงเศรษฐกิจการค้าและอุตสาหกรรมของญี่ปุ่น (METI)

ปัจจุบันคอสเพลย์เป็นที่นิยมอย่างมากทั่วโลก โดยจะเห็นได้จากความนิยมในการคอสเพลย์ จนมีการจัดอีเวนต์คอสเพลย์ต่าง ๆ ขึ้น และในประเทศไทยเองก็มีกลุ่มคนที่ชื่นชอบและนิยมการคอสเพลย์อยู่มากเช่นกัน กลุ่มคนเหล่านี้เรียกว่า ‘คอสเพลย์เออร์’ (Cosplayer) หรือ ‘เลเยอร์’ (Layer)<sup>1</sup> ซึ่งกลุ่มคนเหล่านี้เป็นกลุ่มคนที่มีความชื่นชอบในวัฒนธรรมและเติบโตมาพร้อมกับสินค้าวัฒนธรรมญี่ปุ่น ส่วนมากคอสเพลย์มักจะนิยมทำกันเป็นงานอดิเรก เนื่องด้วยเหตุนี้ในสังคมไทย คอสเพลย์จึงมักถูกมองว่าเป็นเพียงเรื่องของความชอบที่ไม่มั่นคง และสามารถเปลี่ยนแปลงได้ตลอดเวลา แต่หากพิจารณาโดยละเอียดจะให้เห็นว่า อันที่จริงแล้วคอสเพลย์เป็นงานอดิเรกที่ต้องใช้ทักษะต่าง ๆ มากมายในการประกอบกิจกรรม เช่น ทักษะการเย็บผ้า ทักษะงานฝีมือ ทักษะงานประดิษฐ์ หรือแม้กระทั่งทักษะทางด้านงานศิลป์เองก็ตาม ล้วนเป็นทักษะที่จำเป็นต่อการประกอบกิจกรรมในการคอสเพลย์ทั้งสิ้น ด้วยเหตุนี้จึงมักมีคอสเพลย์เออร์หลายคนที่น่าสนใจเหล่านี้มาใช้ในการสร้างอาชีพให้กับตัวเองด้วยเช่นกัน ตัวอย่างเช่น ‘อารีลาวะ เรกะ’ คอสเพลย์เออร์สาวจากประเทศญี่ปุ่น ที่นอกจากจะคอสเพลย์เป็นงานอดิเรกแล้ว เธอยังรับงานถ่ายแบบงานแสดง รวมไปถึงการเดินทางไปเป็นแขกรับเชิญและคณะกรรมการตัดสินการประกวดการแข่งขันคอสเพลย์ทั่วโลก ด้วยเอกลักษณ์เฉพาะในการแต่งคอสเพลย์เป็นตัวละคร ‘ชายหนุ่ม’ จากการ์ตูนเรื่องต่าง ๆ รวมถึงการใส่ใจในรายละเอียด ทั้งการจัดสตอรี่ในการถ่ายภาพ การเก็บรายละเอียดของชุด และการสวมบทบาทเป็นตัวละครที่ตนเองคอสเพลย์อย่างสมบูรณ์แบบ จึงทำให้เรกะได้รับการยอมรับจากทั่วโลกและได้รับตำแหน่งคอสเพลย์เออร์อันดับ 1 จากเว็บไซต์ World Cosplay

---

<sup>1</sup> ‘คอสเพลย์เออร์’ (Cosplayer) หรือ ‘เลเยอร์’ (Layer) หมายถึง ผู้ที่แต่งตัวคอสเพลย์ โดยคำว่าคอสเพลย์เออร์เป็นคำศัพท์สากลที่ใช้เรียกกันในกลุ่มคนที่มีความชื่นชอบในการคอสเพลย์และแต่งคอสเพลย์ มาจากคำศัพท์ภาษาอังกฤษคำว่า ‘คอสเพลย์’ (Cosplay) + ‘เพลย์เออร์’ (Player) ที่แปลว่าผู้เล่น



ภาพที่ 1 'อาริกาวะ เรย์กะ' คอสเพลย์เยอร์อันดับ 1 ของโลก

ที่มา : <https://www.facebook.com/reikaarikawajpan/>

ไม่เพียงแต่ในต่างประเทศเท่านั้น แต่ในประเทศไทยเองก็มีกลุ่มคนที่ประกอบอาชีพที่เกี่ยวข้องกับคอสเพลย์ด้วยเช่นเดียวกัน ตัวอย่างเช่น 'Yuegene Fay' คอสเพลย์เยอร์สาวอันดับหนึ่งของไทย ผู้ได้รับตำแหน่ง 'ทูตการท่องเที่ยวคอสเพลย์ประเทศไทย' จากประเทศญี่ปุ่นในปี พ.ศ. 2553 และ 'NaThalang' ตากล้องถ่ายภาพคอสเพลย์มืออาชีพ ผู้ที่มีผลงานมากมายทั้งผลงานภาพนิ่งและผลงานวิดีโอ Show Case ใน Youtube



ภาพที่ 2 'Yuegene Fay' คอสเพลย์เซอร์อันดับ 1 ของไทย

ที่มา : <https://www.facebook.com/YuegeneFayOfficial/>

การศึกษาและทำวิจัยเรื่อง 'คอสเพลย์: การแสดงออกทางความชอบสู่การประกอบอาชีพ' นั้นเป็นผลมาจากที่ผู้วิจัยมีความสนใจในคอสเพลย์ วัฒนธรรมญี่ปุ่น รวมถึงสินค้าวัฒนธรรมญี่ปุ่น ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงเลือกที่จะศึกษาและทำวิจัยเกี่ยวกับเรื่องคอสเพลย์สู่การประกอบอาชีพ โดยศึกษาจากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ ทั้งที่มาจากเอกสารที่ได้รับการตีพิมพ์และไม่ได้รับการตีพิมพ์ และศึกษาจากกลุ่มตัวอย่างของผู้ที่มีความชื่นชอบในการคอสเพลย์ซึ่งมีการแต่งการคอสเพลย์เป็นงานอดิเรก รวมถึงผู้ที่นำความชอบในวัฒนธรรมญี่ปุ่นและงานอดิเรกของตนเองมาสานต่อสู่การประกอบอาชีพที่เกี่ยวข้องกับคอสเพลย์ เพื่อให้เกิดความรู้ ความเข้าใจ รวมถึงนำเสนอมุมมองของคนในสังคมคอสเพลย์ที่มีต่อคอสเพลย์ ให้กับผู้ที่มีความสนใจในงานอดิเรกที่เปรียบเสมือนเป็นตัวแทนในการแสดงออกทางวัฒนธรรมญี่ปุ่นอย่าง 'คอสเพลย์' นี้

## 1.2 วัตถุประสงค์

1.2.1 เพื่อศึกษาประวัติความเป็นมาของคอสเพลย์และทำความเข้าใจความเป็นมาของการคอสเพลย์ในประเทศไทย

1.2.2 เพื่อศึกษาและสำรวจอาชีพที่เกี่ยวข้องกับคอสเพลย์ของกลุ่มตัวอย่างที่มีความชื่นชอบในการคอสเพลย์

1.2.3 เพื่อนำเสนอมุมมองของคนในสังคมคอสเพลย์ที่มีต่อการคอสเพลย์ ประโยชน์ที่ได้รับ รวมถึงประสบการณ์ในการคอสเพลย์ของกลุ่มตัวอย่างที่มีความชื่นชอบในการคอสเพลย์

1.2.4 เพื่อศึกษาพฤติกรรมหรือวัฒนธรรมต่าง ๆ ของบุคคลที่คอสเพลย์เป็นงานอดิเรกและมีการสานต่อไปสู่การประกอบอาชีพที่เกี่ยวข้องกับคอสเพลย์

## 1.3 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

3.1 ทำให้เกิดความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับวัฒนธรรมคอสเพลย์มากยิ่งขึ้น

3.2 ทำให้เกิดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับมุมมองของคนในสังคมที่มีต่อคอสเพลย์และประสบการณ์ในการคอสเพลย์ของกลุ่มตัวอย่างผู้ที่มีความชื่นชอบในการคอสเพลย์และผู้ที่มีการสานต่อไปสู่การประกอบอาชีพที่เกี่ยวข้องกับคอสเพลย์

3.3 ทำให้ทราบถึงปัจจัยที่ส่งผลให้กลุ่มตัวอย่างเริ่มคอสเพลย์เป็นงานอดิเรกและสานต่อไปเป็นอาชีพที่เกี่ยวข้องรวมถึงประโยชน์ที่ได้รับจากการคอสเพลย์ในประเทศไทย

3.4 เพื่อเป็นประโยชน์ต่อผู้ที่มีความสนใจในการคอสเพลย์หรือผู้ที่ต้องการทำความเข้าใจเกี่ยวกับการคอสเพลย์

## 1.4 วิธีการศึกษา

1.4.1 ศึกษาและทำความเข้าใจเอกสารทั้งที่ได้รับการตีพิมพ์และไม่ได้รับการตีพิมพ์เป็นเล่มที่มีข้อมูลเกี่ยวข้องกับคอสเพลย์



1.4.2 เก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างผู้ที่มีความชื่นชอบในการคอสเพลย์และมีการคอสเพลย์เป็นงานอดิเรกในกรุงเทพมหานครและเขตปริมณฑลโดยการให้ทำแบบสอบถามประกอบการสัมภาษณ์

1.4.3 เก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างผู้ที่มีความชื่นชอบในการคอสเพลย์และมีการคอสเพลย์เป็นงานอดิเรก รวมถึงมีการสานต่อไปสู่การประกอบอาชีพที่เกี่ยวข้องกับคอสเพลย์ในกรุงเทพมหานครและเขตปริมณฑลโดยการให้ทำแบบสอบถามประกอบการสัมภาษณ์

1.4.4 วิเคราะห์รูปแบบสังคม มุมมอง ทักษะคติที่มีต่อการคอสเพลย์ รวมถึงรูปแบบความชื่นชอบและแนวทางการพัฒนาสู่การประกอบอาชีพจากข้อมูลที่ได้จากกลุ่มตัวอย่างผู้ที่มีความชื่นชอบในการคอสเพลย์และผู้ที่มีการสานต่อไปสู่การประกอบอาชีพที่เกี่ยวข้องกับคอสเพลย์ในกรุงเทพมหานครและเขตปริมณฑลโดยการสัมภาษณ์

1.4.5 สรุปและอภิปรายผล

## 1.5 ขอบเขตการศึกษา

1.5.1 ศึกษาจากกลุ่มตัวอย่างของผู้ที่มีความชื่นชอบในการคอสเพลย์ในกรุงเทพมหานครและเขตปริมณฑลโดยการให้ทำแบบสอบถาม

1.5.2 ศึกษาจากกลุ่มตัวอย่างของผู้ที่มีความชื่นชอบในการคอสเพลย์และคอสเพลย์เป็นงานอดิเรก รวมถึงผู้ที่มีการสานต่อไปสู่การประกอบอาชีพที่เกี่ยวข้องกับคอสเพลย์ในกรุงเทพมหานครและเขตปริมณฑลโดยการให้ทำแบบสอบถามประกอบการสัมภาษณ์

1.5.3 ศึกษาเอกสารทั้งที่ได้รับการตีพิมพ์และไม่ได้รับการตีพิมพ์เป็นรูปเล่มที่มีข้อมูลเกี่ยวข้องกับการคอสเพลย์ที่เป็นสากลโดยเน้นการคอสเพลย์ที่มีแม่แบบมาจากประเทศญี่ปุ่นเป็นหลัก

## 1.6 นิยามศัพท์

1.6.1 คอสเพลย์ (Cosplay) หมายถึง การแต่งกายเลียนแบบตัวละครจากการ์ตูน หนังสือ อนิเมชัน ภาพยนตร์ เกม หรือศิลปิน โดยเฉพาะอย่างยิ่งตัวละครที่มาจากการ์ตูนหรืออนิเมชันญี่ปุ่น

โดยคำว่าคอสเพลย์นั้นมาจากคำศัพท์ภาษาอังกฤษคำว่า ‘คอสตูม’ (Costume) ที่แปลว่า เสื้อผ้า กับคำว่า ‘เพลย์’ (Play) ที่แปลว่า เล่น บางนิยามมีการใช้คำศัพท์คำว่า ‘คอสตูม’ (Costume) + ‘โรลเพลย์’ (Roleplay) ที่แปลว่า การสวมบทบาทหรือการแสดงละคร ซึ่งทำให้ความหมายของคำว่า “คอสเพลย์” มีความชัดเจนมากขึ้นเช่นกัน แต่ทั้งนี้คำว่า ‘คอสเพลย์’ ที่มาจากคำว่า Costume + Play ถือว่าเป็นนิยามที่ได้รับการยอมรับและมีความเป็นสากลมากกว่า

1.6.2 มังงะ (Manga) หมายถึง คำที่มีความหมายว่าการ์ตูนในภาษาญี่ปุ่น (漫画 : Manga) ครอบคลุมการ์ตูนทุกรูปแบบ ไม่ได้จำกัดอยู่แค่การ์ตูนญี่ปุ่นเท่านั้น แต่ยังรวมถึงการ์ตูนทุกแนว แต่ภาพโดยรวมเวลาพูดถึงมังงะมักจะทำให้นึกถึงหนังสือการ์ตูนที่มีเรื่องราวและช่องคำพูดลายเส้นที่ออกแนวการ์ตูนญี่ปุ่น ส่วนการ์ตูนแนวอเมริกัน ที่ญี่ปุ่นจะเรียกทับศัพท์ตรงตัวว่าอเมริกันคอมิก (アメリカン コミック : Amerikan Komikku)

1.6.3 อนิเมะ (Anime) หมายถึง คำที่มีความหมายว่าอนิเมชันในภาษาญี่ปุ่น (アニメ : Anime) มาจากคำศัพท์ภาษาอังกฤษคำว่า ‘Animation’ เป็นเรื่องราวที่ถูกมนุษย์สร้างขึ้นโดยใช้ภาพเคลื่อนไหวในการนำเสนอเรื่องราวผ่านสื่อต่าง ๆ

1.6.4 คอสเพลย์เยอร์ (Cosplayer) หรือ เลเยอร์ (Layer) หมายถึง ผู้ที่แต่งตัวคอสเพลย์ โดยคำว่าคอสเพลย์เยอร์เป็นคำศัพท์สากลที่ใช้เรียกกันในกลุ่มคนที่มีความชื่นชอบในการคอสเพลย์และแต่งคอสเพลย์ มาจากคำศัพท์ภาษาอังกฤษคำว่า ‘คอสเพลย์’ (Cosplay) + ‘เพลย์เยอร์’ (Player) ที่แปลว่า ผู้เล่น

1.6.5 พร็อพ (Prop) หมายถึง อุปกรณ์ประกอบฉาก มาจากคำศัพท์ภาษาอังกฤษคำว่า ‘Property’ โดยแบ่งเป็น 2 ส่วนหลัก ๆ คือ พร็อพประกอบฉาก และพร็อพประกอบตัวแบบ ประโยชน์ของพร็อพคือทำให้ภาพดูแตกต่างจากปกติ ดึงดูดใจขึ้น ช่วยจับตัวแบบให้โดดเด่น น่าค้นหายิ่งขึ้น ทำให้ภาพดูไม่น่าเบื่อ

1.6.6 วัฒนธรรมกระแสนิยม หรือ วัฒนธรรมสมัยนิยม (Pop Culture) หมายถึง วัฒนธรรมที่เป็นที่นิยมสำหรับคนในแต่ละยุคสมัย มีการเปลี่ยนแปลงไปอยู่ตลอดเวลา การเปลี่ยนแปลงเหล่านั้นเกิดขึ้นจากการที่ผู้คนต้องการกระทำหรือสิ่งที่มีความแปลกใหม่แหวกกระแส ความนิยมของวัฒนธรรมกระแสนิยมเกิดจากการที่ผู้คนมีมุมมอง ความคิด ความชอบ ที่สลับซับซ้อนกัน ในทางกลับกันวัฒนธรรมกระแสนิยมนั้นจะไม่สามารถเกิดขึ้นได้ ถ้าสิ่งที่คุณชื่นชอบนั้นไม่ได้

อยู่ในวัฒนธรรมนิยมกระแสหลักซึ่งวัฒนธรรมนิยมกระแสหลักจะเป็นตัวกำหนดว่าอะไรจะเป็นที่นิยม

1.6.7 เจป๊อป (*J-Pop: Japanese Pop*) หมายถึง กระแสความนิยมในสินค้าทางวัฒนธรรมของประเทศญี่ปุ่น เช่น แฟชั่น อาหาร ดนตรี ภาพยนตร์ ฯลฯ แต่โดยส่วนมากเมื่อพูดถึงเจป๊อปจะทำให้นึกถึงวงดนตรีที่มาจากประเทศญี่ปุ่นเป็นส่วนใหญ่ โดยวงดนตรีญี่ปุ่นแต่ละวงจะมีเอกลักษณ์และแนวดนตรีเป็นของตัวเองแตกต่างกันไป

1.6.8 เจร็อก (*J-Rock: Japanese Rock Music*) หมายถึง แนวดนตรีเพลงร็อกของญี่ปุ่น ที่มีการนำดนตรีแนวร็อกจากประเทศทางฝั่งตะวันตก มาผสมผสานกับแนวดนตรีญี่ปุ่นและเพิ่มกลิ่นอายความเป็นวัฒนธรรมญี่ปุ่นลงไป โดยวงดนตรีเจร็อกจะมีเอกลักษณ์ที่แตกต่างกันออกไปในแต่ละวง อาจมีการนำดนตรีแนวอื่น เช่น แจ๊ส, ป๊อป, ฮิปฮอป หรือ เรกเก้ เข้ามาผสมผสานด้วย

1.6.9 วิซวลเค (*ヴィジュアル系: Visual Kei*) หมายถึง แนวดนตรีเพลงร็อกประเภทหนึ่งของประเทศญี่ปุ่น ที่มีจุดเด่นคือการนำเอาวัฒนธรรมดนตรีเจร็อกมาผสมผสานควบคู่ไปกับการแต่งตัวและแฟชั่น โดยคำว่าวิซวลเคมาจากการผสมคำศัพท์ภาษาอังกฤษคำว่า ‘Visual’ ที่แปลว่า ‘ภาพลักษณ์’ และคำศัพท์ภาษาญี่ปุ่นคำว่า ‘系’ (*ケイ: Kei*) ที่แปลว่า ‘แนวทาง’

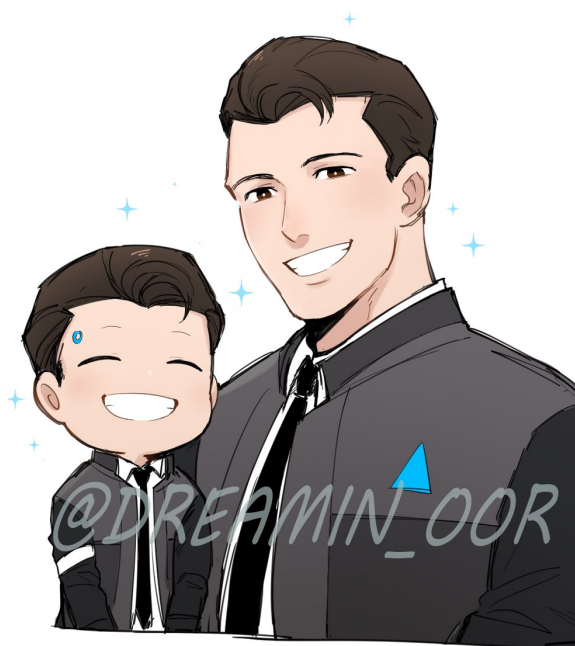


ภาพที่ 3 ตัวอย่างวงดนตรีแนว Visual Kei ของประเทศญี่ปุ่น ‘The Gazette’

ที่มา : <http://worldfansite.blogspot.com/2015/04/the-gazette.html>

1.6.10 แฟนคลับ (Fanclub) หมายถึง กลุ่มคนที่คลั่งไคล้หรืออุทิศตนให้กับบุคคล กลุ่มแนวความคิด หรือในบางครั้งกับสิ่งไม่มีชีวิต (เช่น อาคารที่มีชื่อเสียง) แฟนคลับส่วนใหญ่จะทุ่มเทเวลาและสิ่งของเพื่อสนับสนุนให้กับสิ่งที่ตนชื่นชอบ ในบางครั้งจะมีการตั้งกลุ่มแฟนคลับอย่างเป็นทางการ เพื่อเอาไว้ใช้ในการดำเนินกิจกรรมร่วมกับกลุ่มหรือบุคคลที่เกี่ยวข้องกับสิ่งที่ชื่นชอบโดยตรง ตัวอย่างของสิ่งที่แฟนคลับส่วนใหญ่คลั่งไคล้ เช่น นักแสดง ดารา นักร้อง ทีมฟุตบอล เป็นต้น

1.6.11 แฟนอาร์ต (Fanart) หมายถึง ภาพวาดหรือรูปภาพที่แฟนคลับทำขึ้นเพื่อเป็นการแสดงออกทางความชอบรูปแบบหนึ่ง ให้กับบุคคล ศิลปิน กลุ่ม สิ่งของ หรือสิ่งใดก็ตามที่เป็นสิ่งที่แฟนคลับคลั่งไคล้ ตัวอย่าง เช่น การวาดรูปแฟนอาร์ตเกี่ยวกับการ์ตูนที่ตนเองชื่นชอบ ทั้งนี้รูปวาดหรือรูปภาพที่มาจากผู้ผลิตหลักหรือเจ้าของผลงานจะไม่ถือว่าเป็นแฟนอาร์ต แต่จะถือว่าเป็น 'Official Art'



ภาพที่ 4 ตัวอย่างภาพแฟนอาร์ตจากเกม 'Detroit Become Human' โดย @dreamin\_oor

ที่มา : [https://twitter.com/DREAMING\\_OOR/status/1007952799722696704](https://twitter.com/DREAMING_OOR/status/1007952799722696704)



ภาพที่ 5 ภาพ 'Connor' ตัวละครต้นฉบับจากเกม 'Detroit Become Human'

ที่มา : <https://www.polygon.com/2018/12/19/18140915/detroit-become-human-connor-best-of-2018>

1.6.12 แฟนเมด (*Fan Made*) หมายถึง สินค้าต่าง ๆ ที่แฟนคลับผลิตขึ้นเองเพื่อนขายให้กับแฟนคลับด้วยกันเองหรือบุคคลที่มีความชื่นชอบในสิ่งเดียวกัน ซึ่งอาจจะไม่ใช่คนในสังคมของแฟนคลับเองก็ได้ สินค้าเหล่านี้จะมีลักษณะที่คล้ายคลึงกับสินค้าที่บริษัทต้นสังกัดของดารารหรือศิลปินออกจำหน่าย เพียงแต่สินค้าแฟนเมดจะเป็นผลงานที่เกิดจากการผลิตขึ้นของผู้ทำเอง ไม่มีการลอกเลียนแบบหรือการใช้สื่อที่มาจากบริษัทต้นสังกัดในการผลิตสินค้า

1.6.13 โคจินชิ (*同人誌: Doujinshi*) หมายถึง ผลงานหนังสือการ์ตูน อนิเมชัน เกม หรือนิยาย ที่เกิดมาจากบุคคลที่เป็นแฟนคลับหรือผู้ที่มีความชื่นชอบในการ์ตูน อนิเมชัน หรือเกมที่มาจากริชต้นสังกัด โคจินชิถือได้ว่าเป็นหนึ่งในสินค้าแฟนเมดชนิดหนึ่ง โดยส่วนมากมักจะเป็นผลงานหนังสือการ์ตูนเป็นส่วนใหญ่ ซึ่งผลงานเหล่านี้เป็นผลงานที่เกิดขึ้นจากการที่ผู้ผลิตจัดทำขึ้นมาเองโดยไม่ได้ผ่านสำนักพิมพ์ เนื้อหาที่ปรากฏในโคจินชิมีหลากหลายตั้งแต่ตลกขบขันไปจนถึงเนื้อหาเฉพาะสำหรับผู้ใหญ่ ซึ่งเนื้อหาในโคจินชิแต่ละเล่มจะขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์และความต้องการของผู้ผลิตเอง

1.6.14 *เอ็มวี (MV) หรือ มิวสิควิดีโอ (Music Video)* หมายถึง การนำเสนอเพลงต่าง ๆ ผ่านวิดีโอ โดยเนื้อหาในเอ็มวีนั้นอาจจะใกล้เคียงกับเนื้อเพลง หรืออาจถ่ายเฉพาะศิลปินเจ้าของเพลง ที่ถ่ายทอดความรู้สึกผ่านการแสดงในเอ็มวี

1.6.15 *พีวี (PV) หรือ โปรโมชัน วิดีโอ (Promotion Video)* หมายถึง วิดีโอโปรโมตผลงาน โดยภายในวิดีโอจะแสดงเนื้อหาเกี่ยวกับผลงานหรือการแสดงของเจ้าของหรือศิลปิน ซึ่งคำว่าพีวี นิยมใช้เป็นอย่างมากในประเทศญี่ปุ่น เนื่องจากมักเน้นให้ดาราหรือศิลปินทำการแสดงสดในรายการต่าง ๆ เพื่อเป็นการโปรโมตผลงานของตัวเองแทนการใช้ MV

1.6.16 *ไพรเวท คอสเพลย์ (Private Cosplay)* หมายถึง การที่คอสเพลย์เออร์รวมกลุ่มคอสเพลย์กันเองกับคนในสังคมนคอสเพลย์หรือในกลุ่มเพื่อน ซึ่งได้รับความนิยมเป็นอย่างมากเนื่องจากมีความสะดวกต่อการถ่ายรูป เลือกสถานที่ และมีความเป็นส่วนตัวสูงมากกว่าการคอสเพลย์ในงานต่าง ๆ โดยคอสเพลย์มักจะตกลงที่คอสเพลย์เป็นตัวละครที่มาจากเรื่องเดียวกัน หรือมาจากเรื่องที่แตกต่างกันก็ได้ ขึ้นอยู่กับจุดประสงค์ที่จะถ่ายภาพ ทั้งนี้สถานที่ในการถ่ายไพรเวทไม่ได้มีการจำกัดตายตัว อาจเป็นห้อง ๆ หนึ่ง สตูดิโอ หรือสวนสาธารณะก็ได้

1.6.17 *โปรเจ็คคอสเพลย์ (Project Cosplay) หรือ โปรคอส (Procos)* หมายถึงรายการหรือหัวข้อ ที่คอสเพลย์ตั้งขึ้นเพื่อเป็นการกำหนดให้ตัวเองและคอสเพลย์ที่คอสร่วมกันเข้าตรงกันว่ากำลังคอสเพลย์ตัวละครจากเรื่องอะไร โดยส่วนมากโปรเจ็ค คอสเพลย์จะมีสมาชิกร่วมโปรเจ็คตั้งแต่ 1-2 คนขึ้นไป โดยโปรเจ็ค คอสเพลย์เปรียบได้กับหัวข้อในการทำงานซึ่งเป็นตัวกำหนดกรอบในการคอสเพลย์ของคอสเพลย์เออร์ ตัวอย่างเช่น มีการจัดตั้งโปรเจ็ค คอสเพลย์ เกี่ยวกับการ์ตูนเรื่อง 'One Piece' คอสเพลย์เออร์ที่เข้าร่วมโปรเจ็คจะต้องแต่งคอสเพลย์ตัวละครที่มาจากเรื่อง One Piece เท่านั้น โดยอาจจะมีการกำหนดตัวละครที่ต้องการให้คอสเพลย์หรือไม่กำหนดก็ได้ ขึ้นอยู่กับจุดประสงค์ของโปรเจ็คว่าต้องการตัวละครที่มีความเกี่ยวข้องกัน หรือว่าเป็นตัวละครที่ไม่จำเป็นต้องมีความเกี่ยวข้องกันก็ได้

1.6.18 *การเต้นโคฟเวอร์ (Cover Dance)* หมายถึง การแสดงการเต้นตามท่าทางและบทเพลงของศิลปินที่ตนเองชื่นชอบ ซึ่งอาจเป็นการทำซ้ำ คัดลอก ดัดแปลง หรือหยิบยืมมาจากเพลง และทำเต้นต้นฉบับก็ได้

1.619 *แดร็กควีน (Drag Queen)* หมายถึง กลุ่มคนที่มีร่างกายเป็นชาย แต่มีความสามารถในการแต่งตัวให้ออกมาเป็นผู้หญิงที่มีความสวยงามอลังการ โดยคำว่า ‘Drag’ เป็นคำที่ย่อมาจากคำว่า ‘Dress Resembling A Girl’ ที่หมายถึง การแต่งตัวเหมือนผู้หญิง ซึ่งนอกจากการแต่งกายให้เหมือนผู้หญิงแล้ว กลุ่มคนเหล่านี้ยังจำเป็นต้องมีทักษะและความสามารถด้านต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นทักษะด้านการแสดง ทักษะด้านศิลปะ ความคิดสร้างสรรค์ รวมถึงมีไหวพริบดีเพื่อให้สามารถปรับตัวเข้ากับทุกสถานการณ์ และรับมือกับสถานการณ์เฉพาะหน้าได้ เพื่อทำการแสดงโดยสวมบทบาทเป็นผู้หญิงที่มีความสวยงาม ยิ่งใหญ่อลังการ เสมือนกับว่าตนเองคือนางพญา ดังนั้นคำว่า ‘Queen’ ที่อยู่หลังสุดจึงเป็นคำที่ถูกเติมเข้ามาในภายหลัง เพื่อใช้บรรยายถึงความอลังการ หูหรา และมีความสะกดของการแต่งแดร็ก



ภาพที่ 6 การแต่งแดร็กควีนเลียนแบบ Madonna ของ ‘ใจ ชีร์รา’

ที่มา : <https://web.facebook.com/siravariety/photos/a.655412051320861/1018777074984355/?type=3&theater>

1.6.20 อินฟลูเอนเซอร์ (Influencer) หมายถึง คือผู้มีอิทธิพลบนสื่อสังคมออนไลน์ โดยเป็นผู้ที่ทำคอนเทนต์เผยแพร่ตามแพลตฟอร์มต่าง ๆ เช่น Blog Instagram Facebook YouTube เป็นต้น ซึ่งทำให้มีคนสนใจติดตาม ยังมีผู้ติดตามมากก็ยังมีอิทธิพลมาก ผู้ติดตามส่วนใหญ่มักเป็นกลุ่มคนรุ่นใหม่ตั้งแต่เด็กไปจนถึงวัยทำงาน และมักคล้อยตามเนื้อหาหรือสิ่งที่ Influencer พูดโน้มน้าวใจได้ง่าย เนื่องจากรู้สึกถึงความใกล้ชิดและจริงใจกว่าสื่อโฆษณาของแบรนด์ต่าง ๆ

1.6.21 อินฟลูเอนเซอร์ มาร์เก็ตติ้ง (Influencer Marketing) หมายถึง อาชีพที่เกี่ยวข้องกับการตลาดออนไลน์ที่ใช้ Influencer ในการโฆษณาสินค้าและบริการ เป็นการตลาดที่เริ่มแพร่หลายตั้งแต่ช่วงปี ค.ศ. 2014 (พ.ศ. 2557) ซึ่งในระยะแรกเริ่มจากการใช้ Influencer ในกลุ่มของดารา นักแสดง และศิลปิน ในการโฆษณาหรือรีวิวนสินค้า ต่อมาจึงเริ่มมีการขยายออกมาสู่กลุ่มคนที่มีอิทธิพลต่อสังคมในสื่อสังคมออนไลน์มากขึ้น

1.6.22 จูนิเบียว (中二病: Chuunibyou) หมายถึง ศัพท์แสลงที่ใช้เรียกเด็กที่อายุราว ๆ 14 ปี (ประมาณชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นปีที่ 2) ที่ชอบทำตัวเหมือนกับว่าตัวเองเก่ง ภูมิไปหมดทุกเรื่อง หรือทำตัวเหมือนว่าตัวเองพิเศษกว่าคนอื่น ๆ ในขั้นรุนแรงจะมีลักษณะของการดูถูกผู้อื่นหรือผู้มีอายุมากกว่า ซึ่งปกติจะพบได้ในเด็กวัยรุ่น แต่บางทีก็มีในวัยผู้ใหญ่ผู้ใหญ่เช่นกัน นอกจากนี้ยังมีคำที่คล้ายกันอย่าง ‘โคนิเบียว’ (高二病: Kounibyou) ที่ใช้กับเด็กช่วงอายุราว ๆ 17 ปี และ ‘โชนิเบียว’ (小二病: Shounibyou) ที่ใช้กับเด็กช่วงอายุราว ๆ 7 ปี (ชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 2) โดยในสังคมคอสมเพลย์เพลย์มักใช้คำว่า ‘จูนิเบียว’ หรือ ‘เบียว’ ในการเรียกบุคคลที่มีนิสัยสุดโต่ง ชอบทำอะไรเกินความจำเป็น และมักทำตัวเลียนแบบสิ่งที่ตัวเองเห็นมาจากการดู อนิเมชัน หรือเกม

โดยสามารถแบ่งอาการออกเป็น 3 กลุ่มได้ ดังนี้

(1) ดิควเ็น เคย์ (DQN 系: DQN Kei/Dokyun Kei) คือ บุคคลประเภทที่ทำตัวอวดรู้ ต่อต้านสังคม โดยที่ความจริงแล้วอาจจะไม่ได้เป็นอย่างนั้น และในบางครั้งอาจชอบกุเรื่องต่าง ๆ ขึ้นมาเอง เช่น ผู้ที่บอกว่าตัวเองจักผู้มีอิทธิพลเป็นอย่างดี แต่ในความเป็นจริงแล้วไม่รู้จักใครเลย

(2) ซับคัล เคย์ (サブカル系: SubCul kei) คือ บุคคลประเภทที่ชอบคิดว่าตัวเองเจ๋ง ทำอะไรนอกกระแสไม่เหมือนใคร หรือติดตามวัฒนธรรมนอกกระแส (อินดี้) แต่ในความเป็นจริงแล้วไม่ได้ชอบหรือรู้เรื่องวัฒนธรรมเหล่านั้นอย่างแท้จริง



(3) จาคิกัน เคย์ (邪気眼系 : Jyakigan kei) คือ บุคคลประเภทที่หลงใหลในพลังพิเศษ และคิดว่าตนเองมีพลังพิเศษ นอกจากนี้ยังมีการตั้งฉายาให้กับพลังพิเศษของตัวเองด้วย

## บทที่ 2

### ทบทวนวรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษาเรื่อง ‘คอสเพลย์: การแสดงออกทางความชอบสู่การประกอบอาชีพ’ ผู้วิจัยได้ศึกษาบทความและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยยึดตามแนวความคิดและบทความที่เกี่ยวข้องเป็นตัวตั้ง และใช้ข้อมูลจากเอกสารรวมถึงข้อมูลจากสื่อออนไลน์ที่เกี่ยวข้องเป็นเอกสารประกอบการค้นคว้า สามารถแบ่งออกได้ ดังนี้

#### 2.1 แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย

##### 2.1.1 แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับวัฒนธรรม

ความหมายของคำว่า ‘วัฒนธรรม’ นั้นมีผู้ให้คำจำกัดความและความหมายไว้อย่างหลากหลาย ซึ่งขึ้นอยู่กับประสบการณ์และทัศนคติของนักปราชญ์ในแต่ละสาขาวิชา จากการศึกษาบทความที่เกี่ยวข้องกับคำว่าวัฒนธรรม ทำให้ผู้วิจัยได้ข้อสรุปว่าสามารถมองความหมายของวัฒนธรรมได้จากมุมมองของสองสาขาใหญ่ ๆ ได้ ดังนี้

ความหมายของวัฒนธรรมในเชิงสังคมศาสตร์ ซึ่งจะแบ่งได้เป็นความหมายในเชิงสังคมวิทยา (Sociology) และ ในเชิงมานุษยวิทยา (Anthropology) ดังนี้

(1) ในเชิงสังคมวิทยา หมายถึง ขบวนการอบรมสั่งสอน และเรียนรู้ถึงการดำรงชีวิตที่เป็นรูปแบบเดียวกัน แล้วเก็บไว้เป็นมรดกให้แก่คนรุ่นใหม่ต่อไป

(2) ในเชิงมานุษยวิทยา หมายถึง พฤติกรรมที่ผ่านการกลั่นกรองมาจากความคิดเพื่อใช้ในการตอบสนองความต้องการพื้นฐานของมนุษย์ ซึ่งก็คือการตอบสนองตามความจำเป็นในการอยู่รอดของมนุษย์

ความหมายของวัฒนธรรมในเชิงมนุษยศาสตร์

มีความหมายว่า ความดีงามไม่ว่าจะเป็นพฤติกรรมของคนหรือสิ่งของ ที่แสดงออกถึงความดีงามและเป็นสิ่งที่เหมาะที่ควร

ซึ่งในสังคมไทยมักจะเลือกเน้นไปที่ความหมายของคำว่าวัฒนธรรมในเชิงมนุษยศาสตร์ เป็นส่วนใหญ่ แต่หากลองวิเคราะห์จากความหมายทั้งหมดข้างต้น จะแสดงให้เห็นว่า คำว่า ‘วัฒนธรรม’ เป็นผลมาจากการกระทำของมนุษย์ที่สร้างขึ้นมาเพื่อตอบสนองต่อการดำรงชีวิต โดยที่ การกระทำของมนุษย์ในแต่ละช่วงยุคสมัยจะเปลี่ยนแปลงไปตามความต้องการพื้นฐานในการ ดำรงชีวิตและพื้นที่ต่าง ๆ ยังมีการคิดค้นพฤติกรรมหรือสิ่งอำนวยความสะดวกในการดำรงชีวิตมาก ขึ้นเท่าใด ก็เป็นผลให้วัฒนธรรมมีเพิ่มมากขึ้นเท่านั้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งกับแนวคิด พฤติกรรม หรือ สิ่งของที่มีความเหมาะสมและถูกมองว่าเป็นสิ่งที่ดีงาม สิ่งนั้นก็จะมีการนำออกมาใช้และการคงอยู่ที่ ยืนยาว กลับกันกับสิ่งที่ถูกมองว่าไม่ดีหรือไม่จำเป็น ก็จะถูกความคิด พฤติกรรม หรือสิ่งของใหม่ ๆ ที่เกิดขึ้นในภายหลังแทนที่จนเลือนหายไปตามกาลเวลา หรือบางครั้งอาจมีการนำสิ่งที่ไม่ดีเหล่านั้น นำกลับมาปรับปรุงแก้ไขใหม่ให้ดีขึ้นกว่าเดิม ดังนั้นจากการศึกษาวิจัยจึงทำให้ผู้วิจัยได้ข้อสรุปดังนี้

- (1) วัฒนธรรมเป็นผลผลิตจากความคิดของมนุษย์
- (2) วัฒนธรรมเป็นสิ่งที่เปลี่ยนแปลงได้ไม่ใช่สิ่งที่คงที่ตายตัว
- (3) วัฒนธรรมเป็นสิ่งที่มนุษย์ได้มาด้วยการเรียนรู้
- (4) วัฒนธรรมเป็นสมบัติส่วนรวม

#### 2.1.1.1 ประเภทของวัฒนธรรม

โดยปกติแล้วการแบ่งประเภทของวัฒนธรรมจะถูกแบ่งออกเป็น 2 ประเภทใหญ่ ๆ ได้แก่

- วัฒนธรรมทางวัตถุ (Material Culture)
- วัฒนธรรมทางจิตใจ (Non Material Culture)

ซึ่งการจัดประเภทของวัฒนธรรมสองแบบนี้เป็นการแบ่งแยกวัฒนธรรมออกเป็น วัฒนธรรมที่มีรูปร่างตัวตน และวัฒนธรรมที่ไม่มีรูปร่างตัวตนเท่านั้น แต่หากอยากแบ่งให้ละเอียด และครอบคลุมถึงวัฒนธรรมทุกรูปแบบ ควรแบ่งประเภทของวัฒนธรรมตาม ‘ระบบวัฒนธรรม สากล’ ที่ถูกคิดค้นขึ้นโดย Clark Wissler ในปี ค.ศ. 1921 (พ.ศ. 2464) ซึ่งมีดังต่อไปนี้

- (1) ภาษา และทุกอย่างที่เกี่ยวข้องกับภาษา เช่น นิยาย นิทาน กวี ภาษาท่าทาง ฯลฯ
- (2) วัฒนธรรมประเภทรูปธรรม เช่น ของใช้ ที่อยู่อาศัย อาหารชุด โปปกรณ์ เสื้อผ้า ฯลฯ

- (3) ศิลปะ เช่น รูปวาด ปติมากรรม การแกะสลัก ดนตรี การขับร้อง ละคร ฯลฯ
- (4) ระบบและรูปแบบของศาสนา เช่น พิธีกรรมทางศาสนา พิธีกรรมในศาสนสถาน พิธีกรรมเกี่ยวกับความตาย ฯลฯ
- (5) ระบบครอบครัว เช่น ครอบครัว การนับญาติ การแต่งงาน การสืบทอดตระกูลและการใช้ศัพท์เครือญาติ ฯลฯ
- (6) ระบบเศรษฐกิจและทรัพย์สิน แบ่งออกได้เป็น ทรัพย์สินส่วนรวมและทรัพย์สินส่วนตัว ทั้งที่เป็นอสังหาริมทรัพย์และสังหาริมทรัพย์ กฎหมาย ตลอดจนการแลกเปลี่ยนและการค้าขาย
- (7) ระบบการปกครองและรัฐบาล ได้แก่ ระบบการเมือง ระบบนิติบัญญัติ ระบบตุลาการ และระบบทุกระบบในสังคม
- (8) การศึกษาระดับสูง เช่น สงครามในหมู่เครือญาติหรือสงครามระหว่างสังคม
- (9) การกีฬาและการละเล่น เช่น กิจกรรมนันทนาการ การละเล่นพื้นบ้าน ฯลฯ
- (10) ระบบความรู้ การศึกษา วิทยาศาสตร์เทคโนโลยีและนิทานปรัมปรา ซึ่งเป็นสิ่งที่ให้ความรู้แก่คนในสังคมทั้งทางตรงและทางอ้อม

### 2.1.1.2 รูปแบบของวัฒนธรรม

วัฒนธรรมถือได้ว่าเป็นอีกหนึ่งรูปแบบของผลผลิตของพฤติกรรมมนุษย์ ซึ่งเกิดจากการคิดค้น เรียนรู้ และนำมาใช้เพื่อตอบสนองต่อความต้องการและการดำรงชีวิตของมนุษย์ หากแต่พฤติกรรมเหล่านั้นจะกลายเป็นวัฒนธรรมได้ จะต้องเป็นที่ยอมรับของผู้คนหมู่มากในสังคม หรือเป็นสิ่งที่ผู้คนภายนอกสังคมนั้นสามารถสังเกตได้ว่าเป็นอย่างไรจากการมองโดยมุมกว้าง หากเป็นพฤติกรรมที่บุคคลใดบุคคลหนึ่งคิดค้นขึ้นมาและสร้างความพอใจให้เฉพาะกับแต่ตัวเองผู้เดียว สิ่งนั้นจะไม่ถือว่าเป็นรูปแบบของวัฒนธรรม แต่จะถือว่าเป็นพฤติกรรมเฉพาะบุคคล เนื่องจากพฤติกรรมนั้นเป็นพฤติกรรมที่สร้างความพึงพอใจให้กับคน ๆ เดียวและผู้อื่นไม่ได้มีส่วนร่วมด้วย

นอกจากนี้ยังมีทฤษฎีที่สามารถอธิบายถึงรูปแบบของวัฒนธรรมได้อีกหนึ่งอย่าง นั่นก็คือทฤษฎี ‘ที่สุดกับที่สุด’ ของ Ruth Benedict ในปี ค.ศ. 1934 (พ.ศ. 2477) ซึ่งได้อธิบายเกี่ยวกับ

พฤติกรรมของมนุษย์ที่จะมีขั้วสองด้านที่ตรงข้ามกันเสมอ เช่น ดีที่สุดกับแย่ที่สุด อ่อนที่สุดกับแข็งที่สุด เป็นต้น ซึ่งลักษณะของพฤติกรรมแบบนี้ถึงแม้จะเป็นลักษณะที่ขัดแย้งกัน แต่ก็มักจะคอยเกื้อหนุนซึ่งกันและกัน ทำให้เกิดความสม่ำเสมอ กลมกลืน ไม่แยกออกจากกัน ซึ่งเป็นธรรมชาติของพฤติกรรมมนุษย์ที่จะไม่มีทางมีพฤติกรรมเพียงด้านใดด้านหนึ่งเพียงอย่างเดียว แต่มักจะมีขั้วตรงข้ามเสมอ

### 2.1.1.3 วัฒนธรรมใหญ่และวัฒนธรรมย่อย

ในสังคมหนึ่งสมาชิกทุกคนย่อมมีความคิดที่แตกต่างกันออกไปเป็นของตัวเอง แต่มักจะมีความคล้ายคลึงกันหากมองจากมุมมองของการรวมกลุ่ม ซึ่งความคล้ายคลึงกันทางความคิดนี้เกิดขึ้นด้วยการที่บุคคลเหล่านั้นมีสภาพแวดล้อมหรือธรรมชาติที่ใกล้เคียงกัน ทำให้ธรรมชาติเหล่านั้นเป็นตัวบ่งการพฤติกรรมของผู้คนในสังคม แต่ในทางกลับกันหากในสังคมหนึ่ง ๆ มีการรวมกลุ่มกันมากขึ้นเท่าไร พื้นที่ที่อยู่อาศัยหรือพื้นที่ที่มีการรวมกลุ่มก็จะขยายใหญ่ตามไปด้วย ซึ่งทำให้เกิดความแตกต่างในพื้นที่มากยิ่งขึ้นตามไปด้วย พฤติกรรมของผู้คนในสังคมก็就会有ความหลากหลายแตกต่างกันออกไปมากขึ้น

พฤติกรรมเฉพาะอย่างที่ไม่เหมือนกันและผันแปรไปตามเขตแดนหรือท้องถิ่นนี้ เรียกว่า ‘วัฒนธรรมย่อย’ ส่วนลักษณะที่เป็นพฤติกรรมรวมในสังคมใหญ่และรู้จักหรือเป็นที่ยอมรับในหมู่ มาก เรียกว่า ‘วัฒนธรรมใหญ่’<sup>2</sup>

โดยวัฒนธรรมย่อยจะสังกัดอยู่เป็นส่วนย่อยของวัฒนธรรมใหญ่ มีความคล้ายคลึงกับวัฒนธรรมใหญ่ผสมไปกับความแตกต่างแบบเฉพาะถิ่น จะแยกออกไปอยู่ตามลำพังเป็นวัฒนธรรมหลักของตนเองไม่ได้ หากแยกออกก็จะกลายเป็นวัฒนธรรมใหม่ที่ไม่เกี่ยวข้องกันอีก ในขณะที่วัฒนธรรมใหญ่ เป็นวัฒนธรรมที่สามารถยืนหยัดอยู่ได้ด้วยตัวของมันเอง ซึ่งการแยกย่อยของวัฒนธรรมย่อยไม่ได้ขึ้นอยู่กับปัจจัยทางด้านของเขตแดนเท่านั้น แต่ยังรวมไปถึงปัจจัยด้าน

---

<sup>2</sup> นิยพรธรม (ผลวัฒนธรรม) วรรณศิริ, *มานุษยวิทยาสัมคมและวัฒนธรรม*, (กรุงเทพฯ: เอ็ดดิสเปอริเน็ท, 2550), 50.

อื่นๆ ที่อาจจะส่งผลให้มีการแยกย่อยของวัฒนธรรมได้เช่นกัน ตัวอย่างเช่น ปัจจัยทางด้านเพศ ปัจจัยทางด้านทางด้านอายุ ปัจจัยทางด้านทางเชื้อชาติ ปัจจัยทางฐานะ ฯลฯ

#### 2.1.1.4 วัฒนธรรมและบุคลิกภาพ

บุคลิกภาพของบุคคลเกิดจากการหล่อหลอมของสภาพแวดล้อมทางธรรมชาติและวัฒนธรรมร่วมกัน โดยธรรมชาติจะเป็นตัวกำหนดลักษณะต่าง ๆ ของมนุษย์ ส่วนวัฒนธรรมจะเป็นตัวที่อบรมบ่มเพาะนิสัย การเรียนรู้ และผลักดันให้มนุษย์ปรับตัวเข้ากับสิ่งแวดล้อม นั้นจึงทำให้สังเกตได้ว่าทั้งบุคลิกภาพของมนุษย์และวัฒนธรรม ล้วนเกิดมาจากปัจจัยสำคัญที่เป็นตัวกำหนดและควบคุมให้เกิดขึ้น นั่นก็คือธรรมชาติ โดยมนุษย์มักสร้างสรรค์แนวคิด พฤติกรรม สิ่งของเพื่อตอบสนองต่อการดำรงชีวิตตามสภาพแวดล้อมของตนเอง ซึ่งสิ่งเหล่านั้นก็คือวัฒนธรรม หลังจากผ่านการใช้งานและอยู่ร่วมกัน วัฒนธรรมเหล่านั้นก็จะเกิดการพัฒนาให้มีระบบระเบียบแบบแผนมากขึ้นตามกรอบของสังคม ยิ่งวัฒนธรรมมีความเป็นแบบแผนและมีการแตกย่อยมากเท่าใด ความแตกต่างทางบุคลิกกับภาพในสังคมก็จะยิ่งแตกต่างกันมากขึ้นเท่านั้น

#### 2.1.1.5 การแพร่กระจาย การสัมผัส และการผสมผสานกลืนกลายทางวัฒนธรรม

การที่วัฒนธรรมหนึ่ง ๆ จะขยายกว้างออกไปได้ต้องเกิดจากการพัฒนาของระบบวัฒนธรรมให้เจริญสูงสุดเสียก่อน จึงจะสามารถแพร่กระจายออกไปสู่พื้นที่อื่น ๆ โดยการแพร่กระจายของวัฒนธรรมนั้นมักจะเป็นการกระจายออกไปในลักษณะของวงกลมโดยรอบ จากจุดศูนย์กลางที่เป็นแหล่งของวัฒนธรรม ออกไปสู่พื้นที่ต่าง ๆ โดยผ่านการติดต่อสื่อสารของมนุษย์ ซึ่งปัจจัยที่ทำให้เกิดการกระจายของวัฒนธรรม ได้แก่

- (1) ปัจจัยทางภูมิศาสตร์ เป็นปัจจัยหลักที่ส่งเสริมให้การกระจายตัวของวัฒนธรรมเป็นไปได้อย่างรวดเร็วและง่ายที่สุด โดยลักษณะทางภูมิศาสตร์ที่ส่งเสริมให้วัฒนธรรมกระจายตัวออกไปได้ต้องเป็นพื้นที่ที่ต่อเนื่องกัน และไม่มีอุปสรรคทางภูมิศาสตร์มาขวางกั้น
- (2) ปัจจัยทางระยะทาง คือ ต้องเป็นพื้นที่ที่อยู่ใกล้เคียงกัน ไม่อยู่ไกลเกินกว่าที่คนและวัฒนธรรมจะแพร่กระจายไปถึง

(3) ปัจจัยทางเทคโนโลยีการสื่อสารคมนาคม คืออีกหนึ่งปัจจัยที่ทำให้วัฒนธรรมสามารถแพร่กระจายตัวออกไปได้ และเป็นอีกสิ่งหนึ่งที่เป็นตัวส่งเสริมในวัฒนธรรมสามารถแพร่กระจายออกไปได้ไกลจากพื้นที่โดยรอบ

(4) ปัจจัยทางเศรษฐกิจ อีกหนึ่งหนทางที่จะทำให้วัฒนธรรมกระจายตัวออกไปได้ ก็คือการติดต่อค้าขายและการท่องเที่ยว เมื่อมีการเดินทางออกไปนอกพื้นที่ของตนเอง บุคคลที่เดินทางออกไปก็จะมี การนำเอาวัฒนธรรมในพื้นที่ของตนเองออกไปด้วย

(5) ปัจจัยทางสังคมและวัฒนธรรม อาจเกิดจากภัยธรรมชาติ สงคราม หรือการแต่งงานระหว่างคนในวัฒนธรรมที่ต่างกัน จึงทำให้บุคคลเหล่านั้นเกิดการโยกย้ายถิ่นฐานไปยังพื้นที่ใหม่ ซึ่งทำให้เกิดการแลกเปลี่ยนวัฒนธรรมขึ้น

หลังจากที่วัฒนธรรมได้กระจายตัวออกไปยังพื้นที่อื่น จะทำให้เกิดการสัมผัสกันของวัฒนธรรมขึ้น คือการที่วัฒนธรรมทั้งสองวัฒนธรรมที่แตกต่างกันมีการปฏิสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน เช่น มีการติดต่อสื่อสารกัน การแลกเปลี่ยนสินค้าเพื่อการค้าขาย การแลกเปลี่ยนทางศาสนา เป็นต้น เมื่อเกิดการสัมผัสกันทางวัฒนธรรม จึงนำไปสู่การที่ทั้งสองวัฒนธรรมต่างหิบบั้มวัฒนธรรมของอีกฝ่ายเข้ามาในระบบสังคมและวัฒนธรรมของตนเอง จนเกิดเป็นการผสมผสานกันทางวัฒนธรรมขึ้น ทั้งนี้ถึงแม้จะมีการผสมกันของวัฒนธรรมทั้งสองแบบ แต่ก็ไม่ได้หมายความว่าวัฒนธรรมที่ผสมผสานกันนี้จะกลายเป็นวัฒนธรรมใหม่ขึ้นมาเสมอไป อาจจะเป็นการผสมผสานเพื่อทำให้อีกวัฒนธรรมหนึ่งดีขึ้น เติมเต็มช่องว่างที่ผิดพลาดในวัฒนธรรมตนเองและทำให้วัฒนธรรมนั้นสมบูรณ์มากยิ่งขึ้นก็ได้ หรืออาจจะกลายเป็นการผสมผสานกันของทั้งสองวัฒนธรรมจนกลายเป็นวัฒนธรรมใหม่ และมีการคงอยู่ในสังคมอย่างยาวนานจนไม่สามารถแยกแยะได้ว่ารูปแบบดั้งเดิมของวัฒนธรรมนั้นคืออะไร สิ่งนั้นก็คือ ‘การกลืนกลายทางวัฒนธรรม’

## 2.1.2 แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวกับรสนิยมและความชอบ

### 2.1.2.1 แนวคิดเรื่องรสนิยม

คำว่า ‘รสนิยม’ เป็นคำที่เราคุ้นเคยและมักจะมีการกล่าวถึงบ่อยในปัจจุบัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งในสังคมออนไลน์ที่มักจะมีการตั้งประเด็นคำถาม หรือตั้งข้อถกเถียงเกี่ยวกับนิยามของคำ ๆ นี้อยู่บ่อยครั้ง แต่ก็ไม่สามารถหาคำจำกัดความที่ตายตัวเพื่อมาใช้อธิบายความหมายของคำ ๆ นี้ได้อย่างแน่ชัด ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้ทำการศึกษาความหมายและนิยามของคำว่า ‘รสนิยม’ จากบทความออนไลน์และจากสิ่งตีพิมพ์ที่เกี่ยวข้อง ทำให้ได้ข้อสรุปดังนี้

‘รสนิยม’ หมายถึง ความนิยมชมชอบในสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ความเข้าใจในคุณสมบัติหรือความสวยงามต่าง ๆ ซึ่งเป็นไปตามฐานานุกรมของแต่ละคน เช่น คนที่มีรสนิยมสูงก็คือคนที่รู้จักหรือนิยมชมชอบของที่ดีแท้

โดยรสนิยมจะขึ้นอยู่กับมุมมองหรือทัศนคติของแต่ละบุคคล อาจเป็นสิ่งที่ตราตรึงยึดมั่นอยู่ตลอด หรืออาจเป็นสิ่งที่เปลี่ยนแปลงไปตามค่านิยมของสังคมและวัฒนธรรมก็ได้ จึงอาจกล่าวได้ว่ารสนิยมเป็นสิ่งที่ไม่ตายตัว

ในหนังสือเรื่อง ‘รสนิยม: ภาษาในสังคมไทยยุคบริโภคนิยม’ ของ สมรักษ์ ชัยสิงห์กานานนท์ ได้ให้ความหมายของคำว่า ‘รสนิยม’ เอาไว้ว่าหมายถึง “พฤติกรรมการเลือกบริโภคและครอบครองสิ่งของหรือแนวความคิดของบุคคลต่าง ๆ ในสังคม การมีสิทธิที่จะเลือกปฏิบัติในสิ่งที่ตัวเองเห็นว่าเหมาะสม และไม่มี ความเกี่ยวข้อง กับคุณลักษณะภายนอกหรือไม่ติดกับฐานะของบุคคล ไม่ว่าจะรอบ โครงความคิดจะเกี่ยวข้องกับมาตรฐานความงามความเหมาะสมของสังคมหรือไม่ก็ตาม” โดยคำ ๆ นี้มีพัฒนาการเรื่อยมาตั้งแต่ศตวรรษที่ 14 จนมาถึงในช่วงศตวรรษที่ 15 ก็ได้มีการใช้คำว่ารสนิยมในความหมายเชิงอุปมาของความชอบสิ่งหนึ่งมากกว่าอีกสิ่งหนึ่ง หรือความรู้สึกทางจิตใจในการเลือกปฏิบัติ ซึ่งในปัจจุบันยังมีการเน้นย้ำถึงความเป็นอุดมคติในสิ่งนั้น ๆ ลงไปอีกด้วย โดย สมรักษ์ ชัยสิงห์กานานนท์ ได้กล่าวอีกว่าบุคคลหรือกลุ่มคนจะมีการแสดงออกเพื่อให้น้ำหนักแก่รสนิยมหรืออุดมคติที่ยึดถือด้วยกัน 3 ลักษณะ ได้แก่

---

<sup>3</sup> กล่าวโดยอาจารย์เปลื้อง ณ นคร ที่ปรากฏอยู่ในบทความออนไลน์ของ Jirayu Limjinda, “อะไรแสดงถึงรสนิยมที่แท้จริง?”, เข้าถึงเมื่อ 7 มกราคม 2563, <https://www.jir4yu.me/2011/อะไรแสดงถึงรสนิยมที่แท้/>



**ลักษณะที่ 1** เป็นการยอมรับนัยทางอุดมคติที่ถูกสร้างขึ้น ยอมรับกฎเกณฑ์ที่ใช้ตัดสินว่า  
รสนิยมนั้นเป็นอย่างไรจึงถูกจัดว่า ‘ดี/ไม่ดี’ หรือ ‘สูง/ต่ำ’

**ลักษณะที่ 2** ยอมรับนัยเชิงอุดมคติ แต่วิพากษ์วิจารณ์กับเกณฑ์ที่ใช้ตัดสิน

**ลักษณะที่ 3** ไม่ยอมรับอุดมคติ เห็นว่ารสนิยมเป็นคุณสมบัติซึ่งสามารถแตกต่างกันได้ ไม่มี  
เกณฑ์มาตรฐานในการตัดสินว่าสิ่งใดดีหรือไม่ดี สูงหรือต่ำ เพราะทุกคนมีมาตรฐานเป็นของตนเอง  
เป็นสิทธิส่วนบุคคล

ทั้งนี้ถึงแม้ในแต่ละบุคคลจะมีการแสดงออกเกี่ยวกับรสนิยมหรืออุดมคติที่แตกต่างกัน  
แต่ทั้ง 3 ลักษณะนี้ก็ไม่ได้แยกกันอย่างเด็ดขาด บางคนอาจแสดงออกมากกว่าหนึ่งลักษณะก็ได้  
เนื่องจากความหมายของคำว่ารสนิยมค่อนข้างกินขอบข่ายกว้างครอบคลุมถึงหลายสิ่งที่เกี่ยวข้อง  
กับการดำรงชีวิต เช่น เสื้อผ้าการแต่งกาย อาหารการกิน งานอดิเรก ฯลฯ ดังนั้นการแสดงออกและ  
การยอมรับในรสนิยมหรืออุดมคติจึงขึ้นอยู่กับในปีแต่ละปีเจกบุคคลนั้นให้ความสำคัญแก่เรื่องใด

### 2.1.2.2 แนวคิดเรื่องความชอบ

‘ความชอบ’ คือ บางสิ่งบางอย่างที่เราทำหรือสนใจที่ทำให้เรารู้สึกมีความสุข รู้สึกปลอดภัย  
โปร่ง อาจเป็นสิ่งที่เราทำได้ดีหรืออาจจะเป็นสิ่งที่เราไม่ถนัดหรือมีความสามารถเลย แต่ถึงแม้ว่าเรา  
จะไม่ถนัดหรือไม่มีความสามารถเลย ความชอบในสิ่งนั้น ๆ ก็จะเป็นเป็นแรงผลักดันให้เราเรียนรู้  
และฝึกฝนที่จะทำมันให้ดีขึ้นในสักวัน

โดยเว็บไซต์ KnowAre ซึ่งเป็นเว็บไซต์ที่ก่อตั้งขึ้น โดย KnowAre Learning ได้เขียน  
บทความเกี่ยวกับเรื่องความชอบว่า “ความชอบและความถนัดเป็นอะไรที่ละเอียดอ่อนมาก มีแค่เส้น  
บาง ๆ เล็ก ๆ เท่านั้นที่คั่นระหว่างสองคำนี้ไว้ บางและเล็กมาก มากจนบางคนแยกมันไม่ออกว่าสิ่ง  
ไหนเป็นความถนัด สิ่งไหนเป็นความชอบ”<sup>4</sup>

ในขณะที่ ‘ความถนัด’ คือ สิ่งที่เราสามารถทำได้ดี ซึ่งสามารถเรียนรู้และฝึกฝนได้ อาจจะเป็น  
เป็นเรื่องที่ชอบหรือไม่ชอบได้เช่นเดียวกัน

<sup>4</sup> KnowAre, “ความชอบ ความถนัด บุคลิกภาพ ต่างกันอย่างไร”, เข้าถึงเมื่อ 7 มกราคม  
2563, เข้าถึงได้จาก <https://know-are.com/ความชอบ-ความถนัด-บุคลิกภาพ-ต่างกันอย่างไร/>

ซึ่งหากนำความชอบมารวมกับความถนัด จะทำให้เกิดเป็นแรงบันดาลใจในการทำสิ่งต่าง ๆ ที่ตนเองรัก หรือที่เราเรียกกันว่า ‘ความสามารถ’ ซึ่งเป็นสิ่งที่ตนเองสามารถเรียนรู้ได้จากการทดลองทำ ศึกษาหาความรู้ และพัฒนาทักษะฝีมือด้วยตนเอง หากสามารถพัฒนาไปจนถึงขั้นที่ถือได้ว่าเป็นมืออาชีพ ก็จะสามารถต่อยอดไปสู่การทำอาชีพต่าง ๆ หรือเป็นการหารายได้เลี้ยงชีพตนเองได้

### 2.1.3 แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับอาชีพ

‘อาชีพ’ หมายถึง กิจกรรมหรืองานที่บุคคลทำเพื่อดำรงชีพของตนเองและครอบครัว โดยใช้ทักษะ ความรู้ และความสามารถของคนที่ได้ศึกษาและฝึกอบรมมาใช้ในการประกอบอาชีพ มีผลตอบแทนจึ่มาในรูปแบบของค่าจ้างหรือเงินเดือน ซึ่งการประกอบอาชีพจะเป็นไปตามความชอบหรือความถนัดของบุคคล และมีข้อแม้ว่างานที่ทำงานจะต้องเป็นงานที่สุจริต ก่อให้เกิดประโยชน์แก่ตนเองและสังคม ไม่ทำให้อื่นเดือดร้อน<sup>5</sup>

โดยในการประกอบอาชีพ จะสามารถแบ่งตามลักษณะของงานได้เป็น 2 ประเภท ได้แก่

(1) อาชีพอิสระ คือ อาชีพที่ผู้ประกอบการดำเนินการเพียงผู้เดียวหรือเป็นกลุ่ม โดยขึ้นอยู่กับเงื่อนไขของงาน เจ้าของกิจการจะเป็นผู้ลงทุน จำหน่าย กิดและตัดสินใจด้วยตัวเองทุกอย่าง ซึ่งทำให้การประกอบชีพสามารถพัฒนาไปได้อย่างรวดเร็ว ผู้ประกอบการจะต้องมีความรู้ความสามารถในเรื่องของการบริหาร การจัดการ ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ และมองเห็นภาพการดำเนินงานของตัวเองได้อย่างทะลุปรุโปร่ง นอกจากนี้ยังต้องมีความอดทน ไม่ย่อท้อต่ออุปสรรคและปัญหาที่มีผลงน

(2) อาชีพรับจ้าง คือ อาชีพที่มีผู้อื่นเป็นผู้ประกอบการ โดยมีตนเองเป็นผู้รับจ้างทำงานให้ และได้ค่าตอบแทนจากผู้ประกอบการเป็นค่าจ้างตามงานหรือเงินเดือนประจำ ซึ่งอาชีพรับจ้างจะประกอบด้วยบุคคล 2 ฝ่าย คือ

(2.1) ผู้ว่าจ้าง หรือ นายจ้าง

<sup>5</sup> IM2, “อาชีพ หมายถึง??”, เข้าถึงเมื่อ 7 มกราคม 2563, เข้าถึงได้จาก <https://www.im2market.com/2017/11/26/4683>

## (2.2) ลูกจ้าง หรือ ผู้รับจ้าง

การทำงานประกอบอาชีพรับจ้างจะทำงานอยู่ในสถานประกอบการหรือในโรงงานตามเวลาที่นายจ้างกำหนด มีข้อดีคือไม่ต้องต่อการลงทุน เพราะลูกจ้างจะได้ใช้อุปกรณ์เครื่องเครื่องมือตามที่นายจ้างหามาไว้ให้เพื่อทำงานตามที่กำหนด และข้อเสียคืองานที่ต้องมักจะเป็นงานต้องทำอย่างเดิวนซ้ำ ๆ และต้องปฏิบัติตามกฎระเบียบของนายจ้าง

### 2.1.3.1 ความสำคัญของการประกอบอาชีพ สามารถจำแนกได้ ดังนี้

- (1) ทำให้มีรายได้ในการเลี้ยงชีพตนเองและครอบครัว สำหรับการจัดหาซื้อสิ่งของจำเป็นต่อการดำรงชีวิต
- (2) ทำให้มีโอกาสใช้ความสามารถที่ตนเองมีอยู่ก่อให้เกิดประโยชน์แก่ตนเองและส่วนรวม
- (3) ทำให้มีโอกาสสร้างชื่อเสียงให้ตนเองและวงศ์ตระกูล ให้กลายเป็นที่ยอมรับในสังคม
- (4) ทำให้มีฐานะและหลักฐานมั่นคง เป็นที่เคารพนับถือของผู้อื่น
- (5) ทำให้เกิดความภาคภูมิใจในตนเอง ที่สามารถดำรงชีพและพึ่งพาตนเองได้ และสามารถสร้างประโยชน์ให้กับผู้คนส่วนรวม

### 2.1.3.2 ปัจจัยที่ส่งเสริมให้เกิดความสำเร็จในอาชีพ ประกอบไปด้วย

- (1) ความต้องการมุ่งความสำเร็จ (Need of Achievement) มุ่งมั่นใช้ร่างกาย กำลังความคิดสติปัญญา ความสามารถทั้งหมด พร้อมทั้งทุ่มเทเวลาให้กับงาน โดยไม่คำนึงถึงความยากลำบาก เพื่อให้งานบรรลุตามเป้าหมาย
- (2) มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ (Creative thinking) กล้าประดิษฐ์ กล้าคิดค้นและทำสิ่งใหม่

(3) มีความสามารถในการบริหารและมีความเป็นผู้นำที่ดี (Management and Leadership) มีลักษณะการเป็นผู้นำรู้จักหลักการบริหารจัดการที่ดี ภาวะการณ์เป็นผู้นำจะแตกต่างกันไปตามระยะการเจริญเติบโตของธุรกิจ

(4) มีความเชื่อมั่นในตนเอง (Be Self-Confident) มีความเป็นอิสระและรู้จักพึ่งตนเอง มีความมั่นใจ มีความเข้มแข็งเด็ดเดี่ยว มีลักษณะผู้นำ มีความเชื่อมั่นที่จะประสบความสำเร็จ

(5) รู้จักผูกพันต่อเป้าหมาย (Addicted to Goals) ทุ่มเททุกอย่างเพื่อให้บรรลุเป้าหมาย และมีความคิดผูกพันที่จะเอาชนะ

(6) มีวิสัยทัศน์กว้างไกล (Visionary) เป็นผู้ที่สามารถวิเคราะห์เหตุการณ์ในอนาคตได้อย่างแม่นยำ

(7) มีความรับผิดชอบ (Responsibility) มีความรับผิดชอบต่องานที่ทำเป็นอย่างดี

(8) มีความกระตือรือร้นและไม่หยุดนิ่ง (Enthusiastic) มีการทำงานที่เต็มไปด้วยพลัง มีชีวิตชีวา มีความกระตือรือร้น ทำงานทุกอย่างโดยไหลลื่น ทำงานหนักมากกว่าคนอื่นทั่วไป

(9) กล้าตัดสินใจและมีความมานะพยายาม (Can Make Decision and Be Attempt) มีความกล้าตัดสินใจ มีความหนักแน่น ไม่หวั่นไหว เชื่อมั่นในตนเองกับงานที่ทำ

(10) รู้จักประเมินตนเอง (Self-Assessment) การรู้จักประเมินตนเอง ไม่ทำสิ่งเกินตัว

## 2.2 ข้อมูลทั่วไปและประวัติความเป็นมาของคอสเพลย์

### 2.2.1 ที่มาและความหมายของคอสเพลย์

‘คอสเพลย์’ (Cosplay, Cos’Play) หมายถึง การแต่งกายเลียนแบบตัวละครจากการ์ตูน หรืออนิเมชัน โดยคำว่าคอสเพลย์นั้นมาจากคำศัพท์ภาษาอังกฤษคำว่า “คอสตูม” (Costume) ที่แปลว่าเสื้อผ้า กับคำว่า “เพลย์” (Play) ที่แปลว่า “เล่น” บางนิยามมีการใช้คำศัพท์คำว่า “คอสตูม” (Costume) + “โรลเพลย์” (Roleplay) ที่แปลว่า การสวมบทบาทหรือการแสดงละคร ซึ่งทำให้

ความหมายของคำว่า “คอสเพลย์” มีความชัดเจนมากขึ้นยิ่ง แต่ทั้งนี้คำว่า “คอสเพลย์” ที่มาจากคำว่า Costume + Play ถือว่าเป็นนิยามที่ได้รับการยอมรับและมีความเป็นสากลมากกว่า<sup>6</sup>

นอกจากนี้ในพจนานุกรมฉบับ Oxford ได้ระบุความหมายของ ‘Cosplay’ เอาไว้ว่า

*“The Practice of dressing up as a character from a film, book, or video game, especially one from the Japanese genre of manga or anime”*

*“รูปแบบการแต่งกายให้เป็นเหมือนกับตัวละครจากภาพยนตร์ หนังสือ หรือวิดีโอเกม โดยเฉพาะอย่างยิ่งที่มาจากหนังสือการ์ตูนหรืออนิเมะของประเทศญี่ปุ่น”*

คำว่า ‘คอสเพลย์’ ไม่ได้มีปรากฏแน่ชัดว่าเกิดขึ้นครั้งแรกเมื่อไหร่ เกิดขึ้นที่ไหน โดยใคร แต่มีข่าวสารมากมายตั้งแต่ช่วงปี ค.ศ. 1900 (พ.ศ. 2443) เกี่ยวกับคอสเพลย์ที่แสดงให้เห็นว่ากิจกรรมคอสเพลย์ไม่ได้เป็นกิจกรรมตามกระแส Pop Culture ที่เพิ่งเกิดขึ้นไม่นานมานี้ แต่ที่จริงแล้วกิจกรรมคอสเพลย์นี้ได้เกิดขึ้นมานานก่อนที่จะเป็นที่รู้จักเสียอีก

โดยในปี ค.ศ. 1910 (พ.ศ. 2453) ที่รัฐทาโคมา เขตวอชิงตัน ดี.ซี. ประเทศสหรัฐอเมริกา มีข่าวเกี่ยวกับหญิงสาวสวมชุดแปลกประหลาดไปร่วมงานเลี้ยงหน้ากาก เนื่องจากชุดที่เธอสวมใส่มีลักษณะและรูปแบบที่ผิดไปจากปกติมากจึงทำให้ดึงดูดความสนใจของผู้คนรอบข้างได้เป็นอย่างดี ซึ่งชุดอันแปลกประหลาดนี้ไม่ใช่ชุดที่มาจากเทพนิยายหรือวรรณกรรมใด ๆ แต่เป็นชุดที่ทำเลียนแบบตัวละคร Mr. Skygack From Mars จากการ์ตูนสั้นในคอลัมน์หนังสือพิมพ์ในปี 1907 (พ.ศ. 2450)<sup>7</sup>

<sup>6</sup> Googigig และ Zora [นามแฝง], **คอสเพลย์ (Cosplay หรือ Cos'Play)**, เข้าถึงเมื่อ 3 มกราคม 2563, เข้าถึงได้จาก <http://propsops.com/cosplaywiki/cosplay/>

<sup>7</sup> Brian Ashcraft and Luke Plunkett, **Cosplay World**, (Italy: Prestel Publishing, 2014) 6 -7.



ภาพที่ 7 ตัวละคร Mr. Skygack From Mars จากคอลัมน์หนังสือพิมพ์ในปี 1907

ที่มา : [https://en.wikipedia.org/wiki/Mr.\\_Skygack,\\_from\\_Mars](https://en.wikipedia.org/wiki/Mr._Skygack,_from_Mars)

ภายหลังเพื่อนของเธอที่ชื่อ ‘อดโต้ เจมส์’ ได้ขอยืมชุดของเธอเพื่อเอาไปใช้ในการสวมใส่เป็นมาสคอตเดินโฆษณาตามสถานที่แห่งเปิดบริการ แต่ด้วยลักษณะของชุดที่ค่อนข้างประหลาด เขาจึงถูกตำรวจจับกุมในระหว่างที่กำลังเดินไปตามถนนทาโคมา

ข่าวนี้ได้ทำให้ผู้คนทั่วอเมริกาได้รู้จักตัวละคร Mr. Skygack From Mars มากยิ่งขึ้น ผ่านรูปแบบของการสวมใส่ชุดเพื่อเลียนแบบตัวละคร แต่อย่างไรก็ตามการแต่งเลียนแบบตัวละคร Mr. Skygack From Mars ก็ยังไม่สามารถถือได้ว่าเป็นจุดเริ่มต้นของการคอสเพลย์อย่างแท้จริง เนื่องจากมีหลักฐานที่แสดงให้เห็นว่าการแต่งกายเลียนแบบตัวละครใดตัวละครหนึ่งนั้น มีมานานก่อนหน้าที่อดโต้ เจมส์ จะกลายเป็นข่าวในหน้าหนังสือพิมพ์

นั่นก็คือการแต่งกายที่ทุกคนต่างเรียกกันว่า ‘การแต่งชุดแฟนซี’ ซึ่งมักจะเห็นได้ตามงานเทศกาลหรือวันสำคัญต่าง ๆ โดยราว ๆ ต้นปี ค.ศ. 1908 (พ.ศ. 2451) ผู้คนเริ่มหันมาแต่งตัวเป็นตัวละคร สิ่งมีชีวิต หรือสัตว์ประหลาดต่าง ๆ เพื่อวัตถุประสงค์ตามโอกาสต่าง ๆ อยู่ก่อนแล้ว หลังจากนี้

ข่าวการจับกุม ออตโต้ เจมส์ บนถนนทาโคมาได้แพร่ออกไป ก็กลายเป็นจุดเปลี่ยนสำคัญที่ทำให้ผู้คนเริ่มแต่งตัวตามตัวละครจากหนังสือหรือตำนานมากยิ่งขึ้นเป็นเท่าตัว โดยเฉพาะอย่างยิ่งกับการแต่งตัวเลียนแบบตัวละครจากสื่อสมัยใหม่อย่างหนังสือการ์ตูน หนังสือพิมพ์ ภาพยนตร์ ทีวี หรือวิดีโอเกม

จะเห็นได้จากในช่วงต้นศตวรรษที่ 20 ที่นวนิยายแนวไซไฟแฟนตาซีอย่าง ‘Star Trek’ ของ J.R.R. Tolkien และ ‘Star War’ ของ Buck Rogers ได้รับความนิยมนอย่างกว้างขวางหลังจากที่ออกอากาศ ซึ่งนอกจากจะได้รับผลตอบรับที่ดีแล้ว ยังทำให้จำนวนของคนที่ชื่นชอบผลงานเนื้อเรื่องแนวไซไฟแฟนตาซีเพิ่มมากขึ้นอีกด้วย จึงทำให้เกิดการแสดงออกทางความชื่นชอบในรูปแบบต่าง ๆ ตามมา ซึ่งหนึ่งในการกระทำเหล่านั้นก็คือ การแต่งกายเลียนแบบเครื่องแบบหรือตัวละครที่พวกเขาชื่นชอบจากหนังสือทั้งสองเรื่องนั่นเอง

ถึงแม้ว่าจะไม่หลักฐานแน่ชัดว่า ‘คอสเพลย์’ เกิดขึ้นครั้งแรกที่ไหน อย่างไร แต่คำว่าคอสเพลย์ได้มีการนำมาใช้บัญญัติเป็นคำศัพท์ที่แสดงถึงการแต่งกายเลียนแบบตัวละครอย่างชัดเจนในปี ค.ศ. 1983 (พ.ศ. 2526) โดย ‘โนบุยุกิ ทากาฮาชิ’ ซึ่งเขาใช้คำว่า ‘Cosplay’ เป็นคำย่อจากคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่มาจากคำว่า ‘Costume Play’ เพื่อเขียนลงในคอลัมน์นิตยสาร My Anime เกี่ยวกับชุดที่แสดงอยู่ในงาน Los Angeles Science Fiction (Worldcon) ซึ่งเป็นชุดที่มาจากหนังสือนวนิยายวิทยาศาสตร์ญี่ปุ่น ต่อมาคำว่า ‘คอสเพลย์’ ก็เริ่มได้รับความนิยมและถูกใช้กันอย่างแพร่หลายในประเทศญี่ปุ่น

ในช่วงแรกคอสเพลย์ไม่ได้รับความนิยมมากนัก เนื่องจากยังเป็นกิจกรรมที่มีความใหม่ต่อสังคมญี่ปุ่นและมีผู้ที่สนใจค่อนข้างน้อย แต่จุดเปลี่ยนสำคัญที่ทำให้คอสเพลย์กลายมาเป็นหนึ่งในกิจกรรมทางวัฒนธรรมของญี่ปุ่น คือ หลังจากที่ญี่ปุ่นพ่ายแพ้ให้กับฝ่ายสัมพันธมิตรภายหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 ในปี ค.ศ. 1945 (พ.ศ. 2488)

หลังสงครามโลกครั้งที่ 2 สหรัฐอเมริกาได้เข้ามาตั้งฐานทัพในประเทศญี่ปุ่นและเข้าควบคุมอำนาจทางการเมือง โดยสั่งห้ามไม่ให้ญี่ปุ่นมีส่วนข้องเกี่ยวกับการทหารอีก ประเทศญี่ปุ่นจึงต้องพึ่งพาสหรัฐอเมริกาในการป้องกันประเทศและหันมาสนใจทางด้านการศึกษา เศรษฐกิจที่ทรุดโทรม

ลงหลังจากเป็นฝ่ายแพ้สงคราม<sup>8</sup> โดยเน้นไปทางภาคการเกษตรและอุตสาหกรรมและภาคบริการ จนในช่วงกลางปี ค.ศ. 1960 (พ.ศ. 2503) เศรษฐกิจภายในประเทศจึงเริ่มกลับมาแข็งแรงขึ้นอีกครั้ง แต่ถึงแม้จะสามารถฟื้นฟูเศรษฐกิจให้กลับมาอยู่ในสภาวะปกติได้บางส่วน ก็ยังไม่สามารถทำให้ประเทศญี่ปุ่นกลับมาเป็นประเทศมหาอำนาจทางวัฒนธรรมในเอเชียอย่างที่เคยเป็นได้ ด้วยสภาพโครงสร้างทางเศรษฐกิจที่เรื้อรังมาตั้งแต่ยุคฟองสบู่แตกภายหลังสงครามโลก รวมไปถึงการคุกคามทางวัฒนธรรมจากประเทเกาหลีที่ได้รับการสนับสนุนจากรัฐบาลและประสบความสำเร็จในการส่งออกวัฒนธรรมผ่านทางละคร ภาพยนตร์ ดนตรี และเกม ที่มีรู้จักในชื่อ “กระแส K-Pop” จึงเป็นปัจจัยที่ทำให้สถานการณ์ทางด้านเศรษฐกิจและความมั่นคงทางอำนาจของประเทศประเทศญี่ปุ่นยังไม่คลายตัว ทำให้ประเทศญี่ปุ่นถูกบีบบังคับทั้งจากภายในและภายนอกประเทศให้เร่งมือในการฟื้นฟูเศรษฐกิจและอำนาจทางวัฒนธรรมกลับมาอีกครั้ง

ประเทศญี่ปุ่นจึงมีการวางโครงสร้างทางเศรษฐกิจใหม่ นอกจากจะเน้นไปทางการพัฒนาเศรษฐกิจทางภาคการเกษตรและอุตสาหกรรมและภาคบริการแล้ว ยังเพิ่มกลุ่มทางมาพัฒนาเศรษฐกิจโดยหวังทำกำไรจากการส่งออกสินค้าทางวัฒนธรรมอีกด้วย โดยมีการปรับเปลี่ยนรูปแบบโครงสร้างทางวัฒนธรรมของประเทศที่มีลักษณะสังคมแบบปิด ให้เริ่มเปิดรับวัฒนธรรมจากประเทศโลกตะวันตก ผ่านการศึกษาแนวคิดองค์ความรู้ ค่านิยม ทักษะคิด และความเชื่อ ส่งผลถึงรูปแบบพฤติกรรมของคนในสังคม ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญของวัฒนธรรมที่ใช้ในการสื่อสาร และนำไปปรับใช้เป็นพื้นฐานในการพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศ<sup>9</sup> จึงเกิดเป็นนโยบาย ‘Cool Japan’ ที่ไม่เพียงเป็นการส่งออกสินค้าทางวัฒนธรรมเพื่อการบริโภคและอุปโภคเท่านั้น แต่ยังเป็นการส่งออกสินค้าทางวัฒนธรรมที่เน้นไปทางด้านธุรกิจและอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ (Creative Industries) มากขึ้น โดยมีการนำเสนอวัฒนธรรมญี่ปุ่นผ่านทาง ‘มังงะ’ (หนังสือการ์ตูน), ‘อนิเมะ’ (ภาพยนตร์อนิเมชัน), วิดีโอเกม, แฟชั่น และ ภาพยนตร์ รวมไปถึงการนำเสนอสินค้าที่เกี่ยวข้อง ผ่านการจัดงานอี

<sup>8</sup> ยูพา คลังสุวรรณ และ สุทินสายสงวน, “ปัจจัยที่ทำให้ญี่ปุ่นประสบความสำเร็จในด้านอุตสาหกรรมหลังสงครามโลกครั้งที่ 2”, ใน “ญี่ปุ่นศึกษา”, (ม.ป.ท., 2003), 2.

<sup>9</sup> ภัทรา ธีระกุล, “ความงามเสมือนจริง : การสร้างสรรค์อุดมคติแบบโพสต์โมเดิร์นนิสม์ในกระแสป๊อป,” ใน *วัฒนธรรมสมัยนิยม*, เทียมสุณีย์ สิริศักดิ์ และ อิศระชูศรี, บรรณาธิการ (นครปฐม: มหาลัยมหิดล, 2558), 52-53



เว้นท์และบุรุษแสดงผลงาน โดยมีนางแบบนายแบบมาแต่งตัวด้วยชุดที่มีการออกแบบให้เป็นแบบร่วมสมัย เพื่อดึงดูดความสนใจทั้งจากภายในประเทศและภายนอกประเทศมากยิ่งขึ้น

ผลจากนโยบายการส่งออกวัฒนธรรมนี้จึงทำให้กระแส J-Pop กลายเป็นอีกหนึ่งจุดสำคัญที่ทำให้เศรษฐกิจและอำนาจทางวัฒนธรรมของประเทศญี่ปุ่นกลับมารุ่งเรืองอีกครั้งหนึ่ง เพราะนอกจากจะกลายเป็นกระแส Pop Culture ในประเทศญี่ปุ่นเองด้วยแล้ว ยังกลายเป็นกระแส Pop Culture ที่ได้รับความนิยมมากในแถบเอเชียอีกด้วย

นอกจากสินค้าทางวัฒนธรรมที่กล่าวมาข้างต้นแล้ว รัฐบาลญี่ปุ่นยังมีการส่งเสริมกิจกรรมทางวัฒนธรรมอย่าง ‘คอสเพลย์’ ที่เป็นผลพวงมาจากการผลิตสินค้าทางวัฒนธรรมอีกด้วย โดยได้มีการส่งเสริมให้มีการผลิตสินค้าที่เกี่ยวข้องกับคอสเพลย์และจัดการแข่งขันการประกวดคอสเพลย์ต่าง ๆ ในประเทศมากมาย

ปัจจุบันคอสเพลย์กลายเป็นกิจกรรมที่ได้รับความนิยมเป็นอย่างมากในประเทศญี่ปุ่น จะเห็นได้จากการที่ในประเทศญี่ปุ่นมีการจัดพื้นที่ที่รองรับและตอบสนองต่อกิจกรรมคอสเพลย์ได้เป็นอย่างดี ตัวอย่างเช่น ย่านอาคิฮาบาระ (Akihabara) และ ย่านชินจูกุ (Shinjuku) ในประเทศญี่ปุ่น ซึ่งเป็นถือได้ว่าเป็นสถานที่นัดพบของคนที่มีความชื่นชอบในคอสเพลย์ โดยทั้งสองพื้นที่นอกจากจะเป็นพื้นที่ในการพบปะสังสรรค์ทางสังคมคอสเพลย์แล้ว ยังเป็นพื้นที่ที่รวบรวมงานอดิเรกและสินค้าต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับอนิเมะและคอสเพลย์เอาไว้อีกด้วย โดยชินจูกุเป็นพื้นที่สำหรับคนที่มีความชื่นชอบในแฟชั่นและดนตรีเป็นหลัก ส่วนอะคิฮาบาระจะเป็นพื้นที่ที่รวบรวมสินค้าจากอนิเมะและสินค้าคอสเพลย์มากมายเอาไว้

แม้ว่าคอสเพลย์จะมีความเกี่ยวข้องกับกระแสและวัฒนธรรมของญี่ปุ่นค่อนข้างมาก แต่คอสเพลย์ไม่ได้จำกัดแต่เฉพาะความนิยมที่แสดงออกถึงความเป็นญี่ปุ่นเท่านั้น แต่ยังสามารถรวมถึงการแต่งกายเลียนแบบตัวละครจากการ์ตูนหรืออนิเมชันของประเทศหรือชนชาติอื่นได้อีกด้วย ตัวอย่างเช่น การแต่งคอสเพลย์เลียนแบบตัวละครจากฝั่งตะวันตกอย่างตัวละคร Superhero หรือแม้กระทั่งการแต่งกายเลียนแบบศิลปิน ก็ถือได้ว่าเป็นการแต่งคอสเพลย์รูปแบบหนึ่งเช่นกัน



ภาพที่ 8 คอสเพลย์ตัวละคร Superhero จาก Marvel Studio (America)

ที่มา : <https://blog.littlewoodsireland.ie/national-superhero-day-april-28th/>



ภาพที่ 9 คอสเพลย์ Elvis Presley ราชาเพลงร็อกแอนด์โรลในยุค 70 โดย Tara Nichole Azarian

ที่มา : <https://www.shutterstock.com/editorial/image-editorial/2018-comiccon-day-1-san-diego-usa-19-jul-2018-9766179b>

ในปัจจุบัน นิยามที่ชัดเจนที่สุดของคอสเพลย์ ก็คือ ‘การแต่งกายเลียนแบบ’ โดยเป็นการแต่งกายเลียนแบบตัวละครหรือสิ่งใดสิ่งหนึ่งจากหนังสือการ์ตูน อนิเมชัน ภาพยนตร์ ศิลปิน วิดีโอเกม วงดนตรี ฯลฯ ทั้งนี้ นอกจากจะเป็นการเลียนแบบเครื่องแต่งกายแล้ว ยังรวมไปถึงการเลียนแบบกริยาท่าทาง บุคลิก อุปนิสัย หรือแม้กระทั่งสวมบทบาทให้มีความคล้ายคลึงกับต้นแบบมากที่สุด ซึ่งทั้งหมดนี้เป็นกิจกรรมที่แสดงถึงความรัก ความชอบ และความหลงใหลในสิ่งที่ตนเองเลียนแบบออกมานั่นเอง

โดยผู้ที่คอสเพลย์มักจะถูกเรียกและเป็นที่รู้จักกันในชื่อ ‘คอสเพลย์เออร์’ (Cosplayer) หรือ ‘เลเยอร์’ (Layer) โดยคำว่าคอสเพลย์เออร์มาจากคำศัพท์ภาษาอังกฤษสองคำที่นำมาผสมกันระหว่าง คอสเพลย์ (Cosplay) + เพลย์เออร์ (Player) ที่แปลว่า ‘ผู้เล่น’ ส่วนคำว่าเลเยอร์เป็นคำย่อที่ตัดทอนออกมาจากตัวอักษรด้านหลังของคำว่าคอสเพลย์เออร์อีกที (Cosp / layer > Layer) นอกจากนี้ยังมีการเรียกผู้ที่คอสเพลย์ด้วยคำศัพท์อื่น ๆ อีก เช่น นักคอส, คนคอส, เด็กคอส ซึ่งคำศัพท์เหล่านี้มักเป็นที่นิยมและได้ยินบ่อยในประเทศไทย แต่หากในทางสากล คำว่า ‘Cosplayer’ กับ ‘Layer’ มักจะเป็นคำศัพท์ที่คนทั่วโลกนิยมใช้และเข้าใจตรงกันมากที่สุด

## 2.2.2 องค์ประกอบที่ระบุถึงความเป็นคอสเพลย์

นอกจากนิยามและความหมายของคอสเพลย์แล้ว มีองค์ประกอบต่าง ๆ ทั้งในทางรูปธรรมและนามธรรมที่เป็นองค์ประกอบหลักของการคอสเพลย์ ซึ่งองค์ประกอบเหล่านี้ไม่จำเป็นว่าจะต้องมีครบทุกข้อ แต่หากขาดองค์ประกอบเหล่านี้มากเกินไปก็จะทำให้ผิดไปจากนิยามที่แท้จริงของการคอสเพลย์ได้ ซึ่งองค์ประกอบที่ระบุให้เห็นถึงความเป็นคอสเพลย์ ได้แก่

2.2.2.1 ชุดคอสเพลย์ เป็นองค์ประกอบในทางรูปธรรม และเป็นมักจะองค์ประกอบแรกที่คอสเพลย์เออร์และผู้คนต่างนึกถึง คำว่าชุดคอสเพลย์นั้นไม่ได้หมายถึงชุดที่มีความแปลกตา อลังการ หรือมีราคาแพง แต่หมายถึงชุดที่เหมือนกับต้นแบบ เนื่องจากต้นแบบบางแบบไม่ได้มีชุดที่แปลกตาหรืออลังการเสมอไป ดังนั้นคอสเพลย์เออร์จึงต้องคำนึงถึงความเหมือนของชุด ซึ่งไม่ว่าจะเป็นเสื้อผ้า เครื่องประดับ วิก พร็อพ ล้วนรวมถือว่าเป็นชุดคอสเพลย์ทั้งหมด

2.2.2.2 ความรักและความชอบ เป็นองค์ประกอบในทางนามธรรม ซึ่งถือได้ว่าเป็นหลักพื้นฐานในการคอสเพลย์ก็ว่าได้ เพราะการคอสเพลย์ถือกำเนิดมาจากความรักความชอบในตัวละครหรือสิ่งใดสิ่งหนึ่ง จึงให้เกิดการแสดงออกทางความชอบ โดยการแต่งกายเลียนแบบ หากคอสเพลย์เยอร์ไม่ได้มีความรักความชอบในต้นแบบที่ต้องการจะคอส ก็จะทำให้การเลียนแบบต้นแบบมีความบกพร่องได้

2.2.2.3 ความเหมือน การเลียนแบบและการสวมบทบาท ถือเป็นจุดเด่นอีกอย่างหนึ่งของการคอสเพลย์ก็ว่าได้ หากไม่มีสิ่งนี้คอสเพลย์จะไม่ต่างอะไรกับการแต่งชุดแฟนซีธรรมดา เนื่องจากคอสเพลย์จะต้องมีการเลียนแบบและสวมบทบาทเป็นต้นแบบไปพร้อม ๆ กับการสวมใส่ชุดคอสเพลย์ จึงจะทำให้ผู้ชมหรือผู้ที่มีความชื่นชอบในตัวละครเดียวกันสามารถเข้าใจและเข้าถึงความเป็นตัวละครนี้ได้

### 2.2.3 ประเภทของคอสเพลย์

จากที่ได้กล่าวมาข้างต้น คอสเพลย์ไม่ได้จำกัดอยู่เพียงแค่การแต่งกายเลียนแบบตัวละครจากหนังสือการ์ตูนหรืออนิเมชันเท่านั้น แต่ยังรวมถึงการแต่งกายเลียนแบบสิ่งอื่น ๆ ที่ตัวคอสเพลย์เยอร์มีความชื่นชอบอีกด้วย ซึ่งในการแต่งคอสเพลย์สามารถจำแนกเป็นประเภทต่าง ๆ ได้ 8 ประเภท ดังนี้

- (1) คอสเพลย์การ์ตูน
- (2) คอสเพลย์เกม
- (3) คอสเพลย์ J-Rock (Visual Kei)
- (4) คอสเพลย์ตามดารานักแสดงหรือศิลปิน
- (5) คอสเพลย์ตามตัวละครซูเปอร์ฮีโร่
- (6) คอสเพลย์ตามนิยาย
- (7) คอสเพลย์ตามภาพยนตร์หรือละคร
- (8) คอสเพลย์ออริจินอล (Original Cosplay)

### (1) คอสเพลย์การ์ตูน

การคอสเพลย์ประเภทนี้เป็นประเภทที่ได้รับความนิยมมากที่สุดและเป็นประเภทแรก ๆ ที่คนมักจะนึกถึงเสมอเมื่อพูดถึงคอสเพลย์ ซึ่งโดยหลักแล้วการคอสเพลย์ประเภทนี้คือการแต่งกายเลียนแบบตัวละครที่มาจากหนังสือการ์ตูนหรืออนิเมชันต่าง ๆ แต่เนื่องด้วยรูปแบบลายเส้นของการ์ตูนที่มีความหลากหลาย ดังนั้นจึงทำให้การคอสเพลย์การ์ตูนมีความหลากหลายในเรื่องของชุด อุปกรณ์เสริม และวิธีการแต่งหน้าแตกต่างกันตามไปด้วย ในบางครั้งการคอสเพลย์การ์ตูนจึงมีข้อจำกัดที่ทำให้ยากต่อการคอสเพลย์ในเรื่องการคัดแปลงองค์ประกอบหลาย ๆ อย่างให้สามารถนำมาใช้ได้จริงมากขึ้น



ภาพที่ 10 คอสเพลย์ตัวละคร 'หลานวังจี' จากการ์ตูนเรื่อง 'ปรมาจารย์ลัทธิมาร' โดย @老寒946

ที่มา : <https://www.weibo.com/5598827590/H7ZQhA0Au>

## (2) คอสเพลย์เกม

เป็นการคอสเพลย์อีกประเภทหนึ่งที่ได้รับคามนิยมนองลงมาจากการคอสเพลย์การ์ตูน โดยหลักแล้วการคอสเพลย์ประเภทนี้จะมีความคล้ายคลึงกับการคอสเพลย์การ์ตูนที่ต้องคำนึงถึงความหลากหลายของเครื่องแต่งกายและอุปกรณ์เพื่อทำให้สามารถคอสเพลย์ออกมาได้เหมือนกับตัวละครมากที่สุด แต่การคอสเพลย์ประเภทนี้จะค่อนข้างมีความยากมากกว่าการคอสเพลย์การ์ตูน เนื่องจากรายละเอียดของชุดและอุปกรณ์จากตัวละครบางตัวในเกมค่อนข้างมีเยอะและมีดีไซน์ที่อลังการมากกว่า ในบางครั้งจึงอาจจะเป็นข้อจำกัดใหญ่ของคอสเพลย์เยอร์ในการคอสเพลย์ประเภทนี้



ภาพที่ 11 คอสเพลย์ตัวละคร 'Lightning' จากเกม *Final Fantasy XIII* ภาค *Lightning Returns* โดย Kilory

ที่มา : <http://worldcosplay.net/photo/5035379>

### (3) คอสเพลย์ J-Rock (Visual Kei)

เป็นการแต่งกายเลียนแบบวงดนตรีร็อกของประเทศญี่ปุ่น โดยเฉพาะอย่างยิ่งวงดนตรีร็อกแนว Visual Kei เนื่องจากวงดนตรีร็อกแนวนี้จะมีลักษณะเด่นอยู่ที่เครื่องแต่งกายกับดนตรีแนวร็อกที่มีเอกลักษณ์ไม่เหมือนใคร ผู้คอส่วนใหญ่จึงมักเป็นผู้ที่มีความชื่นชอบในเรื่องของแฟชั่นและดนตรี ข้อจำกัดในการคอสเพลย์ J-Rock คือต้องแต่งตัวและแสดงกริยาท่าทางของนักดนตรีที่ตนเองแต่งตามให้ชัดเจนว่า เป็นใคร มากจากวงดนตรีใด และเล่นตำแหน่งไหน ในวงนั้น ๆ เพราะหากคอสเพลย์เนอร์แต่งคอสเพลย์ออกมาได้ไม่ชัดเจน ก็จะสามารถทำให้เข้าใจผิดได้ว่าเป็นการแต่งกายแนวพังค์ โกธิค หรือโกธิค โลลิต้าได้ เนื่องจากเครื่องแต่งกายของวงดนตรีร็อกบางวงก็ได้รับอิทธิพลมาจากแนวการแต่งกายดังกล่าว ซึ่งแนวการแต่งกายที่กล่าวมาข้างต้นนั้นถือเป็นแฟชั่นการแต่งกาย ไม่ใช่การคอสเพลย์แต่อย่างใด



ภาพที่ 12 คอสเพลย์วงดนตรี 'Versailles' วงดนตรีแนว Visual Kei ของญี่ปุ่น โดย Sasuke AkiRei

ที่มา : <http://worldcosplay.net/member/612984>



ภาพที่ 13 ภาพต้นฉบับของวงครีตี้ 'Versailles' วงครีตี้แนว Visual Kei ของประเทศญี่ปุ่น

ที่มา : <https://visualkei.fandom.com/wiki/Versailles>

#### (4) คอสเพลย์ตามดารานักแสดงหรือศิลปิน

เป็นการแต่งตัวเลียนแบบตามดารานักแสดง เซเลบ ศิลปิน หรือคนดังต่าง ๆ ซึ่งการแต่งกายประเภทนี้ไม่ได้มีข้อจำกัด ๆ ให้อึดเป็นหลักมากนัก แต่โดยปกติแล้วการคอสเพลย์ประเภทนี้มักจะขึ้นอยู่กับตัวคอสเพลย์เอร์เองว่าต้องการแต่งคอสเพลย์ด้วยจุดประสงค์ใด หากเป็นการแต่งคอสเพลย์ก็ต้องคำนึงถึงความเหมือนของเครื่องแต่งกาย กริยาท่าทาง บุคลิก และการแสดงออก แต่หากแต่งเพื่อความขบขันหรือเป็นการล้อเลียน ก็ไม่จำเป็นต้องกังวลในเรื่องความเหมือนต้นแบบมากนัก





ภาพที่ 14 ภาพเปรียบเทียบของคอสเพลย์ 'Jared Leto' โดย Mark Udovitch (ภาพขวา)

ที่มา : <https://board.postjung.com/984640>



ภาพที่ 15 ภาพคอสเพลย์ล้อเลียน 'Taylor Swift' โดย John Drops

ที่มา : <https://www.catdumb.com/john-drops-093/>

### (5) คอสเพลย์ตามตัวละครซูเปอร์ฮีโร่

โดยหลักแล้วการคอสเพลย์ประเภทนี้ค่อนข้างคล้ายคลึงกับการคอสเพลย์การ์ตูนและภาพยนตร์ เนื่องจากตัวละครแนวซูเปอร์ฮีโร่ส่วนใหญ่จะเป็นตัวละครที่มีต้นกำเนิดมาจากหนังสือการ์ตูน อนิเมชัน หรือเกมจากทางฝั่งตะวันตก แต่ด้วยความนิยมในตัวละครแนวซูเปอร์ฮีโร่ที่มีมากขึ้น จึงทำให้ตัวละครบางตัวถูกนำไปสร้างเป็นภาพยนตร์ และมีการปรับเปลี่ยนรายละเอียดบางส่วนเพื่อให้สอดคล้องกับความเป็นจริง โทนของภาพยนตร์ และเนื้อเรื่องที่ปรากฏในภาพยนตร์มากยิ่งขึ้น ดังนั้นคอสเพลย์เฮอร์จึงต้องคำนึงถึงตัวละครที่ต้องการคอสเพลย์ว่าเป็นตัวละครที่มาจากภาพยนตร์ หรือเป็นตัวละครที่มาจากการ์ตูน อนิเมชัน หรือเกม นอกเหนือไปจากการคำนึงถึงความเหมือนพื้นฐานในการคอสเพลย์ด้วย ทั้งนี้ถึงแม้ว่าจะเป็นการคอสเพลย์ซูเปอร์ฮีโร่ แต่ก็ไม่ได้จำกัดแค่เฉพาะตัวละครที่เป็นซูเปอร์ฮีโร่เท่านั้น แต่ยังรวมถึงตัวร้ายหรือตัวประกอบที่อยู่ในการ์ตูน อนิเมชัน หรือเกมแนวซูเปอร์ฮีโร่ได้ด้วยเช่นกัน



ภาพที่ 16 คอสเพลย์ซูเปอร์ฮีโร่จากอนิเมชันเรื่อง 'Justice League'

ที่มา : [https://aminoapps.com/c/comics/page/blog/best-of-dc-cosplays/k2iG\\_u7xJl1wG8WJmDZMMg2KJgDG6G](https://aminoapps.com/c/comics/page/blog/best-of-dc-cosplays/k2iG_u7xJl1wG8WJmDZMMg2KJgDG6G)



ภาพที่ 17 คอสเพลย์ตัวร้าย 'Joker' จากอนิเมชั่นเรื่อง 'Batman' โดย Anthony Misiano

ที่มา : [https://aminoapps.com/c/comics/page/blog/best-of-dc-cosplays/k2iG\\_u7xJl1wG8WJmDZMMg2KJgDG6G](https://aminoapps.com/c/comics/page/blog/best-of-dc-cosplays/k2iG_u7xJl1wG8WJmDZMMg2KJgDG6G)

#### (6) คอสเพลย์ตามนิยาย

ในช่วงแรกคอสเพลย์ประเภทนี้ไม่ค่อยเป็นที่นิยมมากนัก เนื่องจากต้นแบบรูปภาพตัวละครที่มาจากนิยายมีค่อนข้างน้อย ส่วนมากจะมาจากรูปบนหน้าปก ภาพโปสเตอร์ที่แนบมากับหนังสือ ภาพประกอบภายในหนังสือ หรือภาพวาดแฟนอาร์ตที่เหล่าแฟนคลับเป็นคนสร้างขึ้นมาจากจินตนาการ ซึ่งรูปภาพต้นแบบของตัวละครเหล่านี้มีรายละเอียดค่อนข้างน้อยหรืออาจจะมาจากจินตนาของแฟนคลับเอง จึงทำให้ไม่สามารถหาต้นแบบที่แน่นอนของตัวละครได้ แต่ในปัจจุบันมีนิยายบางเรื่องที่ถูกซื้อลิขสิทธิ์และนำไปสานต่อเป็นหนังสือการ์ตูน อนิเมชั่น เกม ซีรีส์ หรือภาพยนตร์มากยิ่งขึ้น จึงทำให้ภาพของตัวละคร

ในนิยายมีความชัดเจนยิ่งขึ้น ผู้คนจึงเริ่มหันมาสนใจและเริ่มนิยมการคอสมเพลย์ตัวละคร  
ที่มาจากนิยายมากยิ่งขึ้น



ภาพที่ 18 คอสมเพลย์ตัวละคร 'Grisia' จากนิยายเรื่อง 'The Legend of Sun Knight 39' โดย Ferin Ferin

ที่มา : <https://worldcosplay.net/photo/1647262>

#### (7) คอสมเพลย์ตามภาพยนตร์หรือละคร

คอสมเพลย์ประเภทนี้เริ่มได้รับความนิยมมากขึ้นหลังจากที่ภาพยนตร์และซีรีส์ต่าง ๆ กลายเป็นหนึ่งในกระแส Pop Culture ได้รับความนิยมจากผู้คนทั่วโลก โดยส่วนมาก ต้นฉบับของภาพยนตร์และซีรีส์มักจะมาจากนิยาย หนังสือการ์ตูน อนิเมชัน และเกม ที่มีฐานแฟนคลับหนาแน่นอยู่แต่เดิม เมื่อถูกนำมาสร้างเป็นภาพยนตร์จึงทำให้ผู้ที่ชื่นชอบและเป็นแฟนคลับของเนื้อเรื่องต้นฉบับติดตามผลงานภาพยนตร์และซีรีส์เหล่านี้ด้วย ในอีกทาง

หนึ่งภาพยนตร์หรือซีรีส์บางเรื่องก็เป็นเรื่องที่ถูกสร้างขึ้นใหม่โดยไม่ได้นำต้นฉบับมาจากแหล่งใดเลย แต่ถึงอย่างนั้นก็ยังคงได้รับความนิยมไม่แพ้ไปจากภาพยนตร์และซีรีส์ที่มีฐานแฟนคลับจากต้นฉบับอยู่ก่อนแล้ว

ปัจจุบันการคอสมเพลย์ตัวละครที่มาจากหนังหรือซีรีส์กลายเป็นที่นิยมมากไม่แพ้ไปจากการคอสมเพลย์ตัวละครจากการ์ตูนหรืออนิเมชัน เนื่องจากในตัวภาพยนตร์มีรายละเอียดและองค์ประกอบที่มีความสมจริงมากกว่าในการ์ตูน จึงทำให้การหาเครื่องแต่งกาย อุปกรณ์ หรือการแต่งหน้าทำได้โดยง่าย จึงทำให้มีคอสมเพลย์เออร์บางคนหันสนใจในการแต่งคอสมเพลย์ตัวละครจากภาพยนตร์และซีรีส์เพิ่มมากขึ้น



ภาพที่ 19 คอสมเพลย์ 'Jack Sparrow' จากภาพยนตร์เรื่อง 'Pirate of The Caribbean' โดย Alyson Tabbitha

ที่มา : <https://www.catdumb.tv/cosplayer-119/>

### (8) คอสเพลย์ออริจินอล (Original Coplay)

การคอสเพลย์ประเภทนี้ยังไม่มีนิยามที่สามารถอธิบายได้อย่างชัดเจน เนื่องจากยังคงเป็นข้อถกเถียงกันมาจนถึงปัจจุบันว่าการคอสเพลย์ประเภทนี้ถือว่าเป็นการคอสเพลย์หรือไม่ จึงทำให้ในบางครั้งอาจมีการสับสนว่าการแต่งคอสเพลย์ออริจินอล กับการแต่งตัวแฟนซี หรือการแต่งตัวตามแฟชั่น เช่น โลลิต้า (Lolita), โกธิค (Gothic), แกล (Gal) เป็นประเภทเดียวกัน

ถึงแม้ว่าจะยังไม่สามารถหานิยามที่แน่ชัดของคอสเพลย์ประเภทนี้ได้ แต่จากข้อถกเถียงในสังคมคอสเพลย์ทั่วโลก จึงทำให้สามารถสรุปนิยามคร่าว ๆ ของคอสเพลย์ออริจินอลได้ 2 นิยาม ดังนี้

#### นิยามที่ 1 Costume + Play คือ การเล่นเสื้อผ้า

นิยามนี้มักเป็นนิยามที่ถูกนำมาใช้อธิบายการคอสเพลย์ประเภทนี้มาที่สุด โดยเป็นการที่คอสเพลย์เออร์คิดหรือออกแบบเครื่องแต่งกาย กริยาท่าทางการแสดง ขึ้นมาเอง ซึ่งจะเน้นไปที่ประเด็นคำว่า Costume + Play ที่มีความหมายว่า “การเล่นเสื้อผ้า”

#### นิยามที่ 2 การประยุกต์จากต้นแบบที่มีอยู่แล้ว

เป็นการนำตัวละครต้นแบบที่มีอยู่แล้วมาประยุกต์ให้มีลักษณะและเอกลักษณ์เป็นของตัวเอง นิยามนี้มีความใกล้เคียงกับนิยามดั้งเดิมของคำว่าคอสเพลย์ที่สุด เพราะมีการเลียนแบบตัวละครและมีการทำตัวละครต้นแบบมาทำการประยุกต์รายละเอียดต่าง ๆ เช่น เสื้อผ้า ทรงผม หรือคัดแปลงให้กลายเป็นอย่างอื่น

แต่ถึงอย่างไรก็ตามนิยามสองข้อนี้ก็ยังไม่สามารถทำให้คอสเพลย์เออร์หรือผู้คนยอมรับการคอสเพลย์ประเภทนี้ว่าเป็นการคอสเพลย์ได้จริง ๆ เนื่องจากทั้งสองนิยามยังคงมีข้อขัดแย้งที่ทำให้ไม่สามารถใช้อธิบายได้ว่าเป็นการคอสเพลย์ โดยนิยามที่ 1 ที่อธิบายว่าเป็นการเล่นเสื้อผ้า มีข้อโต้แย้งว่าเป็นการสร้างตัวละครขึ้นมาเองจึงไม่ตรงกับนิยามและความหมายของคำว่าคอสเพลย์ ส่วนนิยามที่ 2 ที่อธิบายว่าเป็นการประยุกต์จากตัวละครต้นแบบ มีข้อโต้แย้งว่าเป็นเพียงการประยุกต์เครื่องแต่งกายหรือรายละเอียดบางอย่างเท่านั้น แต่ในความเป็นจริงแล้วตัวละครก็ยังคงมาจากตัวต้นแบบอยู่ดี จึงมักนิยามเรียกกันว่า “คอสเพลย์ประยุกต์” มากกว่าคอสเพลย์ออริจินอล

## 2.2.4 บทบาทของคนในสังคมคอสเพลย์

ในสังคมคอสเพลย์ไม่ได้มีเพียงแค่คอสเพลย์เออร์ที่เป็นคนแสดงให้เห็นถึงบทบาทต่าง ๆ ซึ่งมีส่วนทำให้สังคมคอสเพลย์ดำรงอยู่ได้ แต่ยังมีบุคคลอื่นที่มีบทบาทในการขับเคลื่อนสังคมคอสเพลย์เช่นกัน โดยที่แต่ละบทบาทไม่ได้ทำงานแตกแยกกัน และแต่ละบทบาทสามารถปรับเปลี่ยนหรืออาจเป็นคน ๆ เดียวกันที่มีหลายบทบาทในสังคมได้<sup>10</sup> ซึ่งบทบาทที่มีอยู่ในสังคมคอสเพลย์ปัจจุบัน ประกอบไปด้วย

### 2.2.4.1 ผู้ผลิตของการคอสเพลย์

ได้แก่ คนที่ทำชุดหรืออุปกรณ์คอสเพลย์ให้กับตัวเองหรือคอสเพลย์เออร์คนอื่น ๆ ซึ่งสามารถแบ่งเป็น 2 แบบด้วยกัน คือ คนที่ไม่ได้อยู่ในสังคมคอสเพลย์หรือร้านตัดชุดทั่วไป กับคนที่ทำชุดหรืออุปกรณ์เสริมต่าง ๆ และเป็นคนที่อยู่ในสังคมคอสเพลย์ ซึ่งร้านตัดชุดทั่วไปมีทั้งร้านที่รับตัดชุดคอสเพลย์โดยเฉพาะ ร้านตัดชุดทั่วไป และร้านขายอุปกรณ์ที่จำเป็นต่อการคอสเพลย์ ทั้งร้านรองเท้า ร้านเครื่องประดับ ร้านวิก โดยส่วนใหญ่แล้วร้านค้าเหล่านี้จะรู้จักจากการแนะนำของคอสเพลย์เออร์ด้วยกันเองแบบปากต่อปาก หรืออาจมาจากในสื่อออนไลน์

โดยคนที่ทำชุดและอุปกรณ์ที่อยู่ในสังคมคอสเพลย์จะแบ่งได้เป็น 2 แบบ ได้แก่

- (1) คนที่ทำชุดคอสเพลย์
- (2) คนที่ทำอุปกรณ์ประกอบชุดคอสเพลย์ หรือ ‘พรีอพ’ (Prop)

เนื่องจากทั้งชุดและพรีอพประกอบการคอสเพลย์จะมีวิธีการทำและการหาอุปกรณ์ที่ความแตกต่างกัน ซึ่งเลเออร์ที่สนใจจะติดต่อสั่งทำกับทางผู้รับจ้างโดยตรง โดยราคาจะขึ้นอยู่กับความยากในการทำ รายละเอียดของตัวพรีอพหรือชุด วัสดุคิบบที่ใช้ และค่าแรง ราคาของพรีอพและชุดคอสเพลย์จะไม่ตายตัว ส่วนแหล่งวัสดุคิบบที่ใช้ในการทำพรีอพและตัดเย็บชุดคอสเพลย์จะเป็นแหล่งที่รู้จักกันภายในสังคมคอสเพลย์เป็นอย่างดี ตัวอย่างเช่น พาหุรัดและลำเพ็งที่เป็นแหล่งในการซื้อผ้า วงเวียนใหญ่ที่เป็นแหล่งในการซื้อวัสดุคิบบใน

<sup>10</sup> รัชพงศ์ หาเรือนโภค, “Cosplay: วัฒนธรรมป๊อปของวัยรุ่นในสังคมไทย” (ปริญญาโท สาขาวิชามานุษยวิทยา คณะสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2557) 95-97.

การทำพรีอของคอสเพลย์ นอกจากนี้วิธีการทำส่วนมากจะเป็นการทดลองทำและค้นคว้าด้วยตัวเองจากแหล่งต่าง ๆ เช่น YouTube หรือปรึกษาจากคนที่เคยทำและทดลองทำเองมาก่อน โดยส่วนมากร้านค้าของคนที่ได้รับจ้างทำชุดและพรีอประกอบการคอสเพลย์จะอยู่ใน Facebook เนื่องจากสามารถติดต่อได้ง่ายและสามารถเปิดให้เยี่ยมชมผลงานเพื่อประกอบการตัดสินใจในการสั่งทำได้ หรือบางคนอาจจะเผยแพร่วิธีการทำของตนเองผ่านการโพสต์ภาพลงบนหน้าไทม์ไลน์เพจหรือโปรไฟล์โดยไม่คิดค่าใช้จ่ายใด ๆ เหมือนกับการเผยแพร่ความรู้ไปสู่คนอื่นไปในตัว

#### 2.2.4.2 ตากล้องที่บันทึกภาพคอสเพลย์

ตากล้องจึงเป็นผู้ที่หน้าทีในการถ่ายภาพให้กับเหล่าคอสเพลย์เออร์ ซึ่งตัวคอสเพลย์เองก็อาจจะรับบทเป็นตากล้องได้เช่นกัน โดยตากล้องจะมีทั้งมือสมัครเล่นและมืออาชีพที่ถ่ายไปลงนิตยสารที่เกี่ยวกับคอสเพลย์ที่มีชื่อว่า ‘Cosmode’ ซึ่งรูปแบบในการถ่ายคอสเพลย์จะขึ้นอยู่กับจุดประสงค์ของเหล่าตากล้อง ซึ่งมีทั้งถ่ายภาพบรรยากาศทั่วไปในงาน ถ่ายเฉพาะคอสเพลย์เออร์หรือคนที่รู้จัก หรือในเฉพาะคอสเพลย์เออร์ที่มาร่วมงานเท่านั้น โดยในการภาพบางครั้งจะมีจัดให้คอสเพลย์เออร์ถ่ายกับฉากที่เตรียมไว้ในงานเป็นพิเศษหรือถ่ายเป็น Private Cosplay ต่าง ๆ ซึ่งวิธีการถ่ายนั้นแล้วแต่บุคคล ในการถ่ายภาพคอสเพลย์จะขึ้นอยู่กับประสบการณ์และความคิดสร้างสรรค์ของเหล่าตากล้องในการจัดองค์ประกอบของภาพให้เข้ากับบุคลิกและบรรยากาศของตัวละครที่ต้องการถ่าย โดยตากล้องจะต้องทำการขออนุญาตคอสเพลย์เออร์ที่ต้องการจะถ่ายภาพก่อน เพื่อเป็นการแสดงถึงมารยาทที่ดีและเป็นการให้เกียรติแก่คอสเพลย์เออร์ เมื่อถ่ายภาพแล้วตากล้องจะมีแลกเปลี่ยนข้อมูลติดต่อกับคอสเพลย์เออร์เพื่อเป็นการส่งรูปที่ตนเองถ่ายกลับไปให้คอสเพลย์เออร์อีกทีหนึ่ง หรือคอสเพลย์เออร์บางคนอาจจะมีแลกเปลี่ยนข้อมูลติดต่อเอาไว้เพื่อใช้ในการติดต่อให้มาถ่ายรูป Private Cosplay ในอนาคต

นอกจากนี้ในปัจจุบันยังมีการรณรงค์ในการถ่ายภาพเพื่อป้องกันไม่ให้เกิดเหตุการณ์ที่ทำให้คอสเพลย์เออร์เสียหาย และส่งเสริมให้สังคมคอสเพลย์เป็นสังคมที่เป็นมิตร เปิดกว้างต่อคนทั้งภายในและภายนอกมากขึ้น ด้วยการสนับสนุนให้มีการช่วยเหลือเอื้อเฟื้อกัน ในสังคมคอสเพลย์ มีการให้เกียรติและมีมารยาทต่อกัน ทั้งตากล้อง คอสเพลย์-



เซอร์ และผู้เยี่ยมชมงาน โดยเฉพาะตากล้องที่ต้องการถ่ายภาพคอสเพลย์เซอร์ ไม่ควรถ่ายภาพในเชิงที่ทำให้เกิดความเสียหายแก่คอสเพลย์ เช่น มุมวาบหวิว มุมที่ล่อแหลม หรือถ่ายในจังหวะที่คอสเพลย์ไม่พร้อม

#### 2.2.4.3 ผู้เข้าร่วมงานคอสเพลย์

นอกจากคอสเพลย์เซอร์และตากล้องในงานคอสเพลย์แล้ว หากขาดผู้ที่มีความสนใจและชื่นชอบในคอสเพลย์ ก็คงไม่สามารถทำให้สังคมคอสเพลย์ขับเคลื่อนต่อไปได้ในอนาคต เนื่องจากคอสเพลย์เซอร์ส่วนใหญ่ที่ปรากฏให้เห็นภายในสังคมคอสเพลย์ มักมีจุดเริ่มต้นมาจากการเป็นผู้เข้าร่วมงานคอสเพลย์มาก่อน ซึ่งผู้เข้าร่วมงานบางคนก็อาจจะเป็นแฟนคลับของคอสเพลย์เซอร์ที่มีชื่อเสียงในสื่อออนไลน์หรือสังคมคอสเพลย์อยู่ก่อนแล้ว และมาเข้าร่วมงานเพื่อติดตามผลงานและให้การสนับสนุนคอสเพลย์เซอร์ที่ตนเองชื่นชอบ บางครั้งผู้เข้าร่วมงานจะมาเข้าร่วมงานคอสเพลย์เพื่อพบปะพูดคุยกับเพื่อนในกลุ่มและเพื่อนที่รู้จักจากภายนอกและตัวงาน

#### 2.2.4.4 คอสเพลย์เซอร์ (Cosplayer) หรือ เลเยอร์ (Layer)

คอสเพลย์เซอร์ถือได้ว่าเป็นบทบาทหลักที่สำคัญในสังคมคอสเพลย์ เนื่องจากเป็นคนที่แต่งชุดคอสเพลย์เพื่อแสดงออกถึงความชื่นชอบในตัวละครนั้น ๆ ซึ่งอาจจะมาจากการ์ตูนญี่ปุ่นเป็นหลัก โดยเลเยอร์แต่ละคนจะเริ่มจากความชื่นชอบในตัวละครจากการ์ตูนเรื่องใดเรื่องหนึ่งที่จะเป็นกระแสในช่วงนั้น เป็นเรื่องที่ตนเองชื่นชอบเมื่อสมัยเด็ก หรือในการแต่งคอสเพลย์จะมีทั้ง คอสเพลย์แบบเดี่ยว และการคอสเพลย์เป็นกลุ่มที่ เรียกว่า ‘โปรเจ็ค คอสเพลย์’ (Project Cosplay) หรือที่เรียกกันสั้น ๆ ว่า ‘โปรคอส’ (Procos) ซึ่งโปรคอสจะเกิดจากการนัดกันในกลุ่มเพื่อนที่รู้จักกันหรือจากในสังคมคอสเพลย์ให้มาร่วมถ่ายภาพด้วยกัน โดยที่โปรคอสอาจจะเป็นการนัดกันให้แต่งคอสเพลย์เป็นตัวละครที่มาจากเรื่องเดียวกันหรือมาจากคนละเรื่องก็ได้ อาจจะมีประกาศรับคอสเพลย์เซอร์เข้าร่วมโปรคอสด้วยเพิ่มเติม หรืออาจจะเป็นการเจอกันในงานและขอให้มาถ่ายรูปร่วมกันก็ได้ โดยในโปรคอสจะต้องมีตากล้องประจำกลุ่มหนึ่งคนขึ้นไป เพื่อเป็นคนที่ทำหน้าที่ในการถ่ายภาพเป็นให้กับคอสเพลย์เซอร์ที่เข้าร่วม

นอกจากนี้ยังมีการนัดกันไปถ่ายภาพ ‘ไพรเวท คอสเพลย์’ (Private Cosplay) หรือ ‘ถ่ายไพรเวท’ ซึ่งจะเป็นการไปคอสเพลย์ตามสถานที่สาธารณะต่าง ๆ หรือสตูดิโอถ่ายภาพ ที่มีบรรยากาศที่เหมาะสมต่อชุดคอสเพลย์นั้น ๆ โดยปกติแล้วเป็นหน้าที่ของตากล้องที่จะหาสถานที่ในการถ่ายภาพ แต่บางครั้งคอสเพลย์อาจจะเป็นคนที่หาสถานที่ถ่ายไพรเวทที่มีบรรยากาศเหมาะสมกับชุดและบรรยากาศของเรื่องเอง รวมถึงอิสระในการกำหนดท่าทางในการถ่าย และกำหนดให้ตากล้องถ่ายภาพเป็นเรื่องราวได้เช่นกัน

### 2.2.5 งานคอสเพลย์ (Cosplay Event)

นอกจากจะเป็นหนึ่งในสินค้าส่งออกทางวัฒนธรรมของประเทศไทยไปแล้ว คอสเพลย์ยังเป็นงานอดิเรกที่ได้รับความนิยมจากผู้คนทั่วโลกในปัจจุบันอีกด้วย โดยคอสเพลย์เป็นการแสดงออกทางความชอบของกลุ่มคนที่มีความชื่นชอบในตัวละครจากการ์ตูนหรืออนิเมชันต่าง ๆ ซึ่งกลุ่มคนที่คอสเพลย์เป็นงานอดิเรกจะมีการรวมกลุ่มกันเพื่อพบปะสังสรรค์และพูดคุยแลกเปลี่ยนข้อมูลของตัวละครหรือคอสเพลย์ร่วมกัน ทำให้เกิดเป็น ‘สังคมคอสเพลย์’ ซึ่งเป็นกลุ่มสังคมย่อยที่คอสเพลย์เออร์จะมารวมตัวและพบปะกัน แต่สังคมคอสเพลย์จะเกิดขึ้นไม่ได้หากไม่มีสื่อออนไลน์ที่ใช้ในการติดต่อสื่อสารหรือสถานที่ที่ทำให้คอสเพลย์เออร์สามารถรวมตัวกันได้ เนื่องจากคอสเพลย์เป็นงานอดิเรกที่ประกอบไปด้วยผู้คนหลากหลายบทบาทดังที่ได้กล่าวไปในหัวข้อที่แล้ว ดังนั้นนอกจากสื่อออนไลน์ที่เป็นสื่อกลางในการแลกเปลี่ยนสื่อสารแล้ว ‘งานกิจกรรม’ หรือ ‘อีเวนต์’ ต่าง ๆ จึงเป็นหนึ่งหนทางที่ทำให้สังคมคอสเพลย์สามารถรวมตัวกันได้ นั่นก็คือ ‘งานคอสเพลย์’ (Cosplay Event) นั่นเอง

โดยงานคอสเพลย์เป็นงานที่ถูกจัดขึ้นให้มีกิจกรรมหรือมีเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับคอสเพลย์เป็นหลัก อาจจะเป็นงานที่จัดขึ้นเพื่อคอสเพลย์โดยเฉพาะ หรืออาจจะเป็นงานที่มีเนื้อหาหลักเป็นสิ่งอื่นแต่มีการเปิดโอกาสให้คอสเพลย์เออร์สามารถคอสเพลย์ภายในงานก็ได้ ซึ่งสามารถแบ่งรูปแบบของงานคอสเพลย์ออกเป็น 3 รูปแบบ คือ

- 2.2.5.1 งานคอสเพลย์ที่เน้นกิจกรรมสำหรับคอสเพลย์
- 2.2.5.2 งานคอสเพลย์ที่เกิดขึ้นตามประเภทของผู้จัด
- 2.2.5.3 งานคอสเพลย์ที่เน้นตามเนื้อหาภายในงาน

### 2.2.5.1 งานคอสเพลย์ที่เน้นกิจกรรมสำหรับคอสเพลย์ สามารถแบ่งออกได้เป็น 2 ประเภท

คือ

(1) งานคอสเพลย์โอเค (Cosplay OK) เป็นงานที่จะเน้นกิจกรรมสำหรับคอสเพลย์เป็นหลักหรืออาจเป็นงานที่มีเนื้อหาใกล้เคียงกับคอสเพลย์ เช่น งานการ์ตูน งานโดจินชิ งานวัฒนธรรมต่าง ๆ เป็นต้น ทั้งนี้ด้วยเนื้อหาของตัวงานที่มีความใกล้เคียงและเกี่ยวข้องกับคอสเพลย์ จึงทำให้เป็นที่นิยมสำหรับคอสเพลย์เออร์ในการคอสเพลย์และพบปะสังสรรค์กับผู้คนที่มีงานอดิเรกเดียวกัน โดยภายในงานจะมีการกำกับเอาไว้ว่ามีอนุญาตให้สามารถคอสเพลย์ได้ จึงทำให้มีกฎเกณฑ์ในสังคมคอสเพลย์ว่างานประเภทนี้เป็นงานกิจกรรมที่สามารถคอสเพลย์เข้าไปร่วมงานได้ หรือก็คือ ‘คอสเพลย์โอเค’ (Cosplay OK)

(2) งานประกวดคอสเพลย์ (Cosplay Contest) ในงานนี้จะเน้นกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับคอสเพลย์โดยตรง โดยจะมีการจัดการแข่งขันประกวดคอสเพลย์สำหรับคอสเพลย์เออร์เพื่อเป็นโอกาสในการแสดงทักษะฝีมือในการแสดงด้านต่าง ๆ และทักษะในการคอสเพลย์

### 2.5.2 งานคอสเพลย์ที่เกิดขึ้นตามประเภทของผู้จัด สามารถแบ่งออกได้เป็น 2 ประเภท คือ

(1) งานที่จัดขึ้นโดยตัวบุคคลหรือกลุ่มบุคคล โดยส่วนมากมักเป็นการจัดงานขึ้นโดยคนในสังคมคอสเพลย์เองหรือกลุ่มคนในสังคมกลุ่มใดกลุ่มหนึ่งที่มีความชื่นชอบในการ์ตูน เกม หรือภาพยนตร์ เป็นต้น ลักษณะของงานส่วนมากจะเป็นงานที่มีเนื้อหาเฉพาะเจาะจงหรือ ‘Only Event’ โดยจุดเด่นของงานคือรูปแบบกิจกรรมภายในงานที่จะมีเนื้อหาโดยตรงกับสิ่งที่ผู้ร่วมงานชื่นชอบ งานประเภทนี้มักเป็นงานที่มีขนาดเล็กไปจนถึงขนาดกลาง เนื่องจากผู้จัดคือกลุ่มคนหรือคนในสังคมคอสเพลย์เอง จึงทำให้มีข้อจำกัดในเรื่องของงบประมาณในการจัดงาน

(2) งานที่จัดขึ้นโดยองค์กรต่าง ๆ เช่น บริษัท ห้างร้าน สำนักพิมพ์ หรือองค์กรที่ต้องการจัดงานกิจกรรมที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับคอสเพลย์ โดยงานที่ถูกจัดขึ้นโดยองค์กรนี้มักจะเป็นงานที่มีขนาดปานกลางไปจนถึงขนาดใหญ่ ซึ่งมักจะมีการจัดประกวดแข่งขันคอสเพลย์ไปด้วยภายในตัว จุดเด่นของงานประเภทนี้คือมีรูปแบบของกิจกรรมที่

หลากหลายมากกว่างานที่จัดขึ้นโดยตัวบุคคลหรือกลุ่มบุคคล มักมีรายละเอียดหรือกิจกรรมย่อยภายในงานจึงทำให้มีความน่าสนใจมากกว่า แต่ข้อเสียของงานที่จัดขึ้นโดยองค์กรคือ มักมีกิจกรรมแฝงไปในทางธุรกิจปะปนรวมอยู่ด้วย

**2.2.5.3 งานคอนเสิร์ตที่เน้นตามเนื้อหาภายในงาน** สามารถแบ่งออกได้เป็น 6 ประเภท คือ

(1) งานการ์ตูนและอนิเมชัน (Comic and Animation Event) งานที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับการ์ตูนและอนิเมชันโดยตรง โดยรูปแบบของงานจะมีการจัดกิจกรรมที่สอดคล้องกันโดยตรง อาทิเช่น การร้องเพลงอนิเมชัน การแสดง การออกบูชขายสินค้าเกี่ยวกับการ์ตูนและอนิเมชัน รวมไปถึงการคอนเสิร์ตและการขายโดจินชิด้วยเช่นกัน

(2) งานโดจินชิ (Doujinshi Event) ภายในงานจะมีการออกบูชขายสินค้าที่เกี่ยวข้องกับการ์ตูนและอนิเมชัน แต่โดยส่วนมากมักเน้นไปที่การขายโดจินชิเป็นหลัก ซึ่งงานโดจินชินี้ก็ถือได้ว่าเป็นงานคอนเสิร์ตอีกประเภทหนึ่ง เนื่องจากเป็นงานที่คนในสังคมมารวมตัวกันเพื่อพูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกัน จึงทำให้เป็นอีกหนึ่งสถานที่ที่เหมาะสมต่อการคอนเสิร์ตเป็นอย่างมาก

(3) งานเกม (Game Event) เนื้อหาหลักภายในงานมักเน้นไปที่ตัวเกมและเทคโนโลยีต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับตัวเกม โดยงานประเภทนี้เป็นงานที่เหมาะสมอย่างมากในการคอนเสิร์ตตัวละครที่มาจากเกม บางครั้งอาจมีการจัดการประกวดแข่งขันเกมและการประกวดคอนเสิร์ตไปในตัวด้วย

(4) งาน Only Event รูปแบบและเนื้อหาของงานประเภทนี้มักเป็นการเน้นที่การ์ตูนอนิเมชัน เกม หรือภาพยนตร์เรื่องใดเรื่องหนึ่งโดยตรง ตัวอย่างเช่น งาน Maze Runner Only Event เป็นงานที่จัดขึ้นโดยเน้นเนื้อหาและรูปแบบของกิจกรรมไปที่ภาพยนตร์เรื่อง Maze Runner โดยภายในงานจะมีการจัดกิจกรรมต่าง ๆ รวมถึงการออกบูชขายสินค้าที่เกี่ยวข้องกับภาพยนตร์ ซึ่งโดยส่วนมากมักเป็นสินค้าที่ทำขึ้นโดยคนที่มีความชื่นชอบในภาพยนตร์เรื่องนี้ หรือที่มักรู้จักกันคือ ‘สินค้า Fan Made’

(5) งาน J-Rock (J-Rock Event) เป็นงานที่มีรูปแบบกิจกรรมและเนื้อหาของงานเกี่ยวข้องกับวงดนตรี J-Rock หรือ วงดนตรีแนว Visual Kei โดยมักมีการแสดงดนตรีสด

จากทางศิลปินเองหรือมีการแสดงดนตรีสดจากนักดนตรีที่เป็นแฟนคลับ เดมทีมงาน J-Rock มักมีการจัดขึ้นในสถานบันเทิงหรือผับต่าง ๆ เนื่องจากในช่วงแรกของดนตรีแนวนี้ยังคงเป็นที่รู้จักค่อนข้างน้อยในสังคมโดยกว้าง จนกระทั่งวงดนตรี J-Rock และวงดนตรีแนว Visual Kei ได้รับความนิยมจนกลายเป็นที่รู้จักมากยิ่งขึ้น จึงมีการจัดงานอีเวนต์ขึ้นตามสถานที่อื่นหรือมีการนำไปรวมกับงานที่มีความเกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมญี่ปุ่นมากยิ่งขึ้น

(6) งาน J-Style (J-Style Event) คำว่า ‘สไตล์ญี่ปุ่น’ หรือ ‘J-Style’ เป็นคำที่มีความหมายค่อนข้างกว้าง ดังนั้นส่วนมากงาน J-Style จึงมักหมายถึงงานอีเวนต์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับศิลปะวัฒนธรรมของประเทศญี่ปุ่น ไม่ว่าจะเป็นการ์ตูน อนิเมชัน เกม ดนตรี หรือแม้กระทั่งการศึกษาล้วนถือเป็นงาน J-Style ทั้งสิ้น

ทั้งนี้ประเภทของงานคอนเสิร์ตต่าง ๆ ที่ได้กล่าวมาข้างต้น อาจมีรูปแบบกิจกรรมและเนื้อหาที่ผสมผสานกันหลากหลายรูปแบบ ขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์ของงานและงบประมาณในการจัดงานของผู้จัด โดยงานคอนเสิร์ตแต่ละงานมักมีการปรับเปลี่ยนรูปแบบและเนื้อหาของงานให้มีความแตกต่างและเป็นเอกลักษณ์ไปตามยุคสมัย ทำให้งานคอนเสิร์ตในปัจจุบันมีความเปิดกว้างมากยิ่งขึ้น รวมถึงเต็มไปด้วยความหลากหลายทั้งในเรื่องของรูปแบบกิจกรรม เนื้อหาของงาน และกลุ่มคนที่ร่วมงาน

### 2.2.6 การประกวดคอนเสิร์ต (Cosplay Contest)

การประกวดคอนเสิร์ตถือได้ว่าเป็นอีกหนึ่งกิจกรรมหลักของคอนเสิร์ตและผู้ที่มีความชื่นชอบในการคอนเสิร์ต ด้วยรูปแบบของกิจกรรมที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องโดยตรงกับการ์ตูน อนิเมชัน เกม ภาพยนตร์ หรือการแต่งกายเลียนแบบตัวละครที่มาจากสื่อต่าง ๆ จึงทำให้การประกวดคอนเสิร์ตมักถูกจัดขึ้นรวมกันกับงานคอนเสิร์ตประเภทต่าง ๆ โดยวัตถุประสงค์หลักของการประกวดคอนเสิร์ตนอกจากจะเป็นการสนับสนุนและส่งเสริมผู้ที่มีความอดิเรกเป็นคอนเสิร์ตแล้ว ยังถือเป็นการเปิดโอกาสให้เหล่าคอนเสิร์ตเอร์ได้ออกมาแสดงทักษะฝีมือ ทั้งในด้านการแสดง การร้องเพลง และทักษะต่าง ๆ ที่จำเป็นในการคอนเสิร์ตอีกด้วย

ซึ่งการประกวดคอนเสิร์ตสามารถแบ่งออกได้เป็น 2 ประเภทหลัก ๆ คือ

(1) การประกวดคอสเพลย์ตามประเภทของคอสเพลย์ เช่น คอสเพลย์การ์ตูน คอสเพลย์เกม คอสเพลย์ J-Rock เป็นต้น

(2) การประกวดคอสเพลย์ตามจำนวนของผู้เข้าแข่งขัน คือ การประกวดแบบเดี่ยว และการประกวดแบบกลุ่ม

โดยรูปแบบในการประกวดจะขึ้นอยู่กับทางผู้จัดงานว่าต้องการเน้นเนื้อหาของการประกวดไปที่การแสดงรูปแบบใด ซึ่งรูปแบบการแสดงนั้นสามารถแบ่งออกได้เป็น 3 รูปแบบหลักได้แก่

(1) การแสดงที่เน้นการโพสท่าทาง การแสดงรูปแบบนี้จะใช้เวลาในการแสดงเพียงแค่ 30 วินาที ถึง 1 นาที จะเน้นไปที่การโพสท่าทางให้เหมือนกับตัวละครการสวมบทบาทให้เหมือนกับตัวละครนั้น ๆ ไม่มีการแสดงอื่นเพิ่มเติม การแสดงรูปแบบนี้มักพบเห็นได้เยอะตามงานคอสทั่วไป และมักมีผู้เข้าร่วมประกวดเป็นจำนวนมาก

(2) การแสดงแบบเปิด การแสดงรูปแบบนี้มักใช้เวลาในการแสดงอยู่ที่ 5-10 นาที โดยรูปแบบของการแสดงจะเป็นการให้คอสเพลย์เออร์สามารถเลือกแสดงอะไรก็ได้ตามความต้องการภายในเวลาที่กำหนด อาจจะเป็นการแสดงประกอบเพลง การร้องเพลงอนิเมชัน การเดินโคฟเวอร์ หรือการโพสท่าทางประกอบการแสดงเล็กน้อยก็ได้

(3) การแสดงแบบเต็มรูปแบบ การแสดงรูปแบบนี้ถือได้ว่าเป็นจุดเด่นอีกอย่างหนึ่งในการประกวดคอสเพลย์ก็ว่าได้ โดยการแสดงรูปแบบนี้จะเป็นการแสดงที่ต้องมีหรือประกอบฉากหรือหรือประกอบตัวละครเข้ามาเป็นองค์ประกอบในการแสดง ควบคู่ไปกับการแสดงละครสวมบทบาทตามเนื้อเรื่องของตัวละครที่คอสเพลย์ด้วย โดยระยะเวลาในการแสดงจะขึ้นอยู่กับเนื้อเรื่องที่ผู้เข้าแข่งขันจะทำการแสดง โดยส่วนมากมักไม่เกิน 2 นาที 30 วินาที

### 2.2.6.1 World Cosplay Summit



ภาพที่ 20 สัญลักษณ์ประจำงาน 'World Cosplay Summit'

ที่มา : [http://propsops.com/cosplaywiki/world\\_cosplay\\_summit/](http://propsops.com/cosplaywiki/world_cosplay_summit/)

'World Cosplay Summit' หรือ 'WCS' คืองานประกวดคอสเพลย์ระดับนานาชาติที่ถูกจัดขึ้นในเดือนสิงหาคมของทุกปีโดยคณะกรรมการบริหารของ World Cosplay Summit แห่งจังหวัดนาโกย่า ประเทศญี่ปุ่น โดยงานนี้ได้ถูกจัดขึ้นครั้งแรกในปี ค.ศ. 2003 (พ.ศ. 2546) ซึ่งก่อนหน้าที่จะมีการก่อตั้งคณะกรรมการบริหารหลักเพื่อเข้ามาดูแลรับผิดชอบเรื่องของการประกวดคอสเพลย์และเรื่องที่เกี่ยวข้องกับคอสเพลย์อย่างเป็นทางการ งาน World Cosplay Summit ได้ถูกจัดขึ้นและอยู่ในความดูแลของสถานีโทรทัศน์ TV Aichi จนเมื่อ ค.ศ. 2009 (พ.ศ. 2552) คณะกรรมการบริหารแห่ง World Cosplay Summit จึงได้ถูกจัดตั้งขึ้น โดยได้รับการสนับสนุนจากกระทรวงการต่างประเทศของประเทศญี่ปุ่น โดยมีเป้าหมายคือการแผ่ขยายของวัฒนธรรมและให้การดูแลสนับสนุนคอสเพลย์ต่าง ๆ ทั่วโลก

โดยรูปแบบในการแข่งขันของงาน World Cosplay Summit จะเป็นการแข่งแบบทีม 2 คน และต้องมีการแสดงเต็มรูปแบบภายในเวลา 2 นาที 30 วินาที ซึ่งการคัดเลือกทีมที่เข้าประกวดจะเริ่มจากการคัดเลือกทีมคอสเพลย์ภายในประเทศของตนเองก่อน โดยจะมีการจัดการแข่งขันประกวดการแสดงคอสเพลย์แบบเต็มรูปแบบภายในประเทศเพื่อค้นหาทีมคอสเพลย์ที่มีการแสดงยอดเยี่ยมที่สุดเพียงหนึ่งทีม จากนั้นจึงส่งทีมที่ชนะเลิศจากการคัดเลือกภายในประเทศไปเป็นตัวแทนของ

ประเทศตนเองในการเข้าร่วมประกวดงาน World Cosplay Summit ที่จังหวัดนาโกย่า ประเทศญี่ปุ่น อีกทีหนึ่ง



ภาพที่ 21 สัญลักษณ์ประจำงาน 'World Cosplay Summit Thailand'

ที่มา : [http://propsops.com/cosplaywiki/world\\_cosplay\\_summit/](http://propsops.com/cosplaywiki/world_cosplay_summit/)

ประเทศไทยเองก็เป็นหนึ่งในประเทศที่ส่งทีมคอสเพลย์ตัวแทนประเทศไทยเข้าประกวดในงาน World Cosplay Summit ของทุกปีตั้งแต่ปี ค.ศ. 2006 (พ.ศ. 2549) โดยชื่อของงานประกวดคอสเพลย์ในประเทศไทย คือ 'World Cosplay Summit Thailand' ในช่วงแรก บริษัทเนกิโบส (Negibose) เป็นผู้รับผิดชอบในการจัดการประกวดเพื่อคัดเลือกทีมคอสเพลย์ตัวแทนประเทศไทย โดยจะจัดงานประกวดคอสเพลย์ร่วมกับงานการ์ตูนที่ชื่อ 'Comic Party' จนกระทั่งเมื่อปี ค.ศ. 2010 (พ.ศ. 2553) บริษัทโออิชิได้เข้าร่วมในการดำเนินการจัดการประกวดโดยเป็นผู้สนับสนุนหลักและดำเนินการโดยให้การประกวดรวมอยู่ในงาน 'Oishi Cosplay' ซึ่งถือได้ว่าเป็นหนึ่งในงานคอสเพลย์อันดับต้น ๆ ของเมืองไทย

การจัดการประกวดคอสเพลย์ของงาน World Cosplay Summit Thailand อยู่ภายใต้ความรับผิดชอบของบริษัทเนกิโบสและบริษัทโออิชิเรื่อยมา จนกระทั่งถึงปี ค.ศ. 2014 (พ.ศ. 2557) ได้เกิดเหตุการณ์ความขัดแย้งทางการเมืองและเกิดการรัฐประหารขึ้น จึงทำให้บริษัทโออิชิงดการจัดงาน Oishi Cosplay เพื่อหลีกเลี่ยงเหตุการณ์ทางการเมือง จึงเป็นผลในบริษัทเนกิโบสต้องดำเนินการจัดการประกวดเอง ซึ่งในปีนั้นทางบริษัทเนกิโบสได้มีการเพิ่มการคัดเลือกโดยการจัดการประกวด



ในระดับภูมิภาคเพิ่มขึ้นมาด้วย จึงทำให้มีทีมคอสเพลย์เอร์เข้าร่วมการประกวดเป็นอย่างมาก ซึ่งหลังจากเหตุการณ์ทางการเมืองผ่านพ้นไป บริษัทโออิซิกี้ได้กลับเข้ามาพร้อมกับบริษัทเนกิโบสในดำเนินการจัดการแข่งขัน World Cosplay Summit ต่อจนถึงปี ค.ศ. 2016 (พ.ศ. 2559)

ในปี ค.ศ. 2017-2018 (พ.ศ. 2560-2561) มีการเปลี่ยนผู้รับผิดชอบในการจัดงานจากบริษัทเนกิโบสและบริษัทโออิซิกี้ เป็นผู้จัดที่ชื่อ ‘เจษฎาพงษ์ เจริญประเสริฐ’ โดยได้ทำการซื้อสัญญาสิทธิ์ในการจัดงาน World Cosplay Summit ต่อหลังจากที่สัญญาสิทธิ์กับบริษัทเนกิโบสได้หมดตัวลง(ซึ่งสัญญาสิทธิ์ในการดำเนินการจัดงานมีอายุ 2 ปีนับตั้งแต่วันที่ซื้อสัญญาสิทธิ์จากคณะกรรมการบริหารหลักแห่ง World Cosplay Summit และต้องต่ออายุสัญญาทุกครั้งหลังจาก 2 ปีเพื่อคงอำนาจสิทธิ์เอาไว้) โดยทางผู้จัดได้ดำเนินการจัดการแข่งร่วมกับงานคอสเพลย์ ‘Coscom’ ในปี ค.ศ. 2017 (พ.ศ. 2560) และงาน ‘Asia Comic Con’ ในปี ค.ศ. 2018 (พ.ศ. 2561)

ปัจจุบันผู้ที่เข้ามารับผิดชอบในการดำเนินการจัดการประกวดงาน World Cosplay Summit Thailand ประจำปี ค.ศ. 2019 (พ.ศ. 2562) คือ บริษัท ‘G-Yu Creative’ ซึ่งเป็นบริษัทที่ทำหน้าที่ในการบริหาร จัดการ และดำเนินการจัดงานและกิจกรรมต่าง ๆ โดยตรงจากประเทศญี่ปุ่น โดยมีการจัดให้งานประกวดคอสเพลย์อยู่ร่วมกับงานที่ชื่อว่า ‘Japan Expo’ ซึ่งรูปแบบของการประกวดยังคงเริ่มจากการแข่งขันระดับภูมิภาคแล้วลดหลั่นลงมาจนเหลือทีมสุดท้ายซึ่งต้องมาทำการแข่งขันกันที่กรุงเทพมหานคร เพื่อค้นหาทีมคอสเพลย์เอร์ที่ดีที่สุดในการเป็นตัวแทนของประเทศไปแข่งขันในงาน World Cosplay Summit ที่จังหวัดนาโกย่า ประเทศญี่ปุ่นอีกทีหนึ่ง

## 2.2.7 การเติบโตของคอสเพลย์ในประเทศไทย

### 2.2.7.1 จุดเริ่มต้นของคอสเพลย์ในไทย

ในระยะเริ่มแรกการคอสเพลย์ในไทยไม่ได้เริ่มมาจากการรวมตัวกันของกลุ่มผู้ที่มีความชื่นชอบในคอสเพลย์และการ์ตูน เนื่องจากคำว่าคอสเพลย์ยังเป็นที่รู้จักไม่มากนักและยังคงเป็นแค่คำที่รับรู้กันว่ามีความหมายคือการแต่งกายเลียนแบบการ์ตูนหรืออนิเมชันของประเทศญี่ปุ่น แต่ถึงอย่างนั้นก็ได้ไม่มีใครออกมาคอสเพลย์อย่างจริงจัง

การปรากฏของคอสเพลย์ในประเทศไทยที่เป็นจุดเริ่มต้นของวัฒนธรรมกระแสนิยมในปัจจุบัน สามารถแบ่งได้ออกเป็น 2 ลักษณะคือ มีการปรากฏลักษณะของการคอสเพลย์ในงานอีเว้นท์ และ งานอีเว้นท์ที่ถูกจัดขึ้นและมีการใช้คำว่าคอสเพลย์ในงาน

โดยงานที่มีการปรากฏลักษณะของการคอสเพลย์ในงานอีเว้นท์ คือ ‘งานมหกรรมช่อง 9 การ์ตูน ส่งท้ายปี 2525 รับปีใหม่ปี 2526’ ซึ่งจัดขึ้น ณ บริเวณลานจอดรถของสถานีโทรทัศน์สีช่อง 9 โดยภายในงานมีการจัดการประกวดแต่งกายเป็นตัวละคร์ตูน และได้รับความสนใจจากเด็ก ๆ เป็นจำนวนมาก แต่เนื่องจากสมัยนั้นในประเทศไทยยังไม่ได้มีการนำคำว่า ‘คอสเพลย์’ มาใช้ การแต่งกายลักษณะนี้จึงเป็นที่รู้จักกันว่า ‘ประกวดการแต่งกาย’<sup>11</sup>



ภาพที่ 22 ภาพบรรยากาศภายในงานมหกรรมช่อง 9 การ์ตูน ส่งท้ายปี 2525 รับปีใหม่ 2526 โดย PatStudio

ที่มา : <http://propsops.com/cosplaywiki/cosplay/>

ส่วนงานอีเว้นท์ที่ถูกจัดขึ้นและมีการใช้คำว่าคอสเพลย์อย่างจริงจัง คือ ‘งาน ACHO Meeting ครั้งที่ 3’ ซึ่งจัดขึ้นเมื่อวันที่ 15 มีนาคม ค.ศ. 1998 (พ.ศ. 2541) โดยกลุ่ม ‘ACHO’ ที่ถือได้ว่าเป็นกลุ่มของบุคคลผู้ที่มีความชื่นชอบในการ์ตูนและอนิเมชันของประเทศญี่ปุ่นกลุ่มแรก ๆ ของประเทศไทย โดยภายในงานมีการจัดกิจกรรมเพื่อการพบปะพูดคุยกัน และได้มีการจัดกิจกรรมให้แต่งคอสเพลย์เป็นตัวละครที่ตนเองชื่นชอบได้เป็นครั้งแรก ซึ่งภายในงานนอกจากจะมีการคอสเพลย์เป็นตัวละครที่ตนเองชื่นชอบแล้ว ยังมีคนที่แต่งคอสเพลย์แนว Visual Kei มาร่วมงานอีกด้วย

<sup>11</sup> Googig and Xora, คอสเพลย์ (Cosplay หรือ Cos'Play), เข้าถึงเมื่อ 17 กุมภาพันธ์ 2563, <http://propsops.com/cosplaywiki/cosplay/>

### 2.2.7.2 การเติบโตของสังคมคอสเพลย์

หลังจากที่มีการปรากฏของคอสเพลย์ขึ้นในประเทศไทย ทั้งจาก ‘งานมหกรรมช่อง 9 การ์ตูน ส่งท้ายปี 2525 รับปีใหม่ปี 2526’ และ ‘งาน ACHO Meeting ครั้งที่ 3’ ทำให้คอสเพลย์กลายเป็นที่รู้จักในสังคมของคนที่ชอบในการ์ตูน อนิเมชัน และวัฒนธรรมญี่ปุ่นในประเทศไทยมากยิ่งขึ้น จึงทำให้เกิดการรวมตัวกันเป็นกลุ่มสังคมน้อย ๆ เพิ่มมากขึ้น และมีการจัดงานอีเวนต์ รวมถึงกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อตอบสนองต่อความชื่นชอบของผู้คนที่มีความสนใจในคอสเพลย์มากยิ่งขึ้น

จากการคอสเพลย์การ์ตูน เริ่มแผ่ขยายมากขึ้นจนทำให้เกิดการคอสเพลย์แนวเกม นิยาย และภาพยนตร์ตามมา โดยในปี ค.ศ. 2004-2005 (พ.ศ. 2547-2548) เป็นช่วงที่คอสเพลย์เริ่มแผ่ขยายออกไปและกลายเป็นที่รู้จักกันเป็นวงกว้าง การจัดงานอีเวนต์ที่เกี่ยวข้องกับคอสเพลย์เริ่มมีมากขึ้น เช่น งานโดจินชิ งาน Only Event งานคอสเพลย์การ์ตูนที่จัดโดยสำนักพิมพ์ เป็นต้น รวมถึงมีผู้จัดหลายรายเพิ่มมากขึ้นตามมา ในส่วนของการคอสเพลย์ตามวงดนตรีแนว Visual Kei เองก็มีจำนวนเพิ่มมากขึ้น และเริ่มขยายไปสู่การแสดงดนตรีสดในสถานบันเทิงและผับต่าง ๆ

ความนิยมในคอสเพลย์มีมากขึ้นเรื่อย ๆ จนทำให้ในช่วงปี ค.ศ. 2006-2007 (พ.ศ. 2549-2550) มีผู้จัดจากหลากหลายสาขาธุรกิจเข้ามาเป็นตัวแทนในการดำเนินการจัดงานคอสเพลย์ ส่งผลให้ภายในช่วงปีนั้น ๆ มีงานคอสเพลย์เกิดขึ้นมากกว่า 50 งานภายในหนึ่งปี และยังเป็นช่วงแรกที่เริ่มมีการจัดการแข่งขันประกวดคอสเพลย์ขึ้น ซึ่งก็คืองาน ‘World Cosplay Summit’ ที่จัดโดย บริษัทเนกิโบส นอกจากนี้ยังมีการจัดงานอีเวนต์ที่เน้นเนื้อหาของงานไปที่การแต่งคอสเพลย์แนว Visual Kei เกิดขึ้นอีกด้วย ซึ่งก็คืองาน ‘J-Trend in Town’

ปัจจุบันคอสเพลย์ได้รับความนิยมเป็นอย่างมากและแผ่ขยายออกไปทั้งในกลุ่มของบุคคลที่มีความชื่นชอบในคอสเพลย์ การ์ตูน อนิเมชัน เกม นิยาย ภาพยนตร์ หรือแม้กระทั่งสังคมภายนอกที่ไม่มีความเกี่ยวข้องกับคอสเพลย์หรือการ์ตูน จนทำให้การคอสเพลย์ไม่ได้จำกัดอยู่เพียงแค่ในวงสังคมคอสเพลย์หรือผู้ที่มีความชื่นชอบในวัฒนธรรมญี่ปุ่นเท่านั้น แต่ยังแพร่หลายและกลายเป็นที่นิยมในสังคมน้อยบางกลุ่มและสังคมส่วนใหญ่อีกด้วย

### 2.2.7.3 การเติบโตของสังคมคอสเพลย์ผู้ต่างจังหวัด

ความนิยมของคอสเพลย์แพร่ขยายออกไปเป็นวงกว้าง ถึงแม้ในช่วงแรกสังคมคอสเพลย์จะรวมตัวกันอยู่ในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑลเป็นส่วนใหญ่ แต่ในเวลาต่อมาสังคมคอสเพลย์ก็ได้แพร่ขยายออกไปสู่กลุ่มบุคคลที่มีความชื่นชอบในการ์ตูนและวัฒนธรรมญี่ปุ่นที่อยู่ในต่างจังหวัดเพิ่มมากขึ้น จนเกิดเป็นการรวมกลุ่มเป็นสังคมน้อยหรือก่อตั้งเป็นชมรมคอสเพลย์และชมรมการ์ตูนขึ้นในจังหวัดนั้น ๆ ซึ่งนอกจากกรุงเทพมหานครและปริมณฑลแล้ว จังหวัดที่มีการจัดงานกิจกรรมคอสเพลย์และการ์ตูนในปัจจุบัน ได้แก่ เชียงใหม่, ขอนแก่น, อุรธานี, ชลบุรี, พัทยา, ระยอง, นครสวรรค์, สงขลา, ภูเก็ต, อุรธานี, พิษณุโลก, สมุทรปราการ, พิจิตร, และ เลย

### 2.2.7.4 คอสเพลย์เอร์ตัวแทนประเทศไทยในการแข่งขัน World Cosplay Summit

นอกจากการจัดงานกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อการพบปะพูดคุยซึ่งกันและกันของคอสเพลย์เอร์แล้ว ยังมีการประกวดคอสเพลย์ที่ถือได้ว่าเป็นอีกหนึ่งกิจกรรมหลักของสังคมคอสเพลย์ ซึ่งหนึ่งในการประกวดคอสเพลย์ที่ใหญ่ที่สุดและน่าจับตามองมากที่สุดคงหนีไม่พ้นงาน World Cosplay Summit ที่จะถูกจัดขึ้นในเดือนสิงหาคมของทุก ๆ ปี ที่จังหวัดนาโกย่า ประเทศญี่ปุ่น

ในการแข่งขัน World Cosplay Summit ประเทศไทยเองก็เป็นหนึ่งในประเทศที่มีการส่งทีมคอสเพลย์เอร์ตัวแทนประเทศไทยเข้าร่วมการประกวดคอสเพลย์ในทุก ๆ ปี ซึ่งนอกจากจะเป็นการเข้าร่วมงานเพื่อเชื่อมสัมพันธ์ไมตรีกับประเทศต่าง ๆ แล้ว ยังเป็นการสร้างประสบการณ์ที่ดีให้กับคอสเพลย์เอร์ที่เป็นตัวแทนของประเทศไทย และยังเป็นการเสริมสร้างองค์ความรู้ใหม่ ๆ และนำกลับมาใช้ในการคอสเพลย์ภายในประเทศอีกด้วย รวมถึงเป็นการส่งเสริมความสามารถของคอสเพลย์เอร์ที่มีทักษะต่าง ๆ ที่จำเป็นในการคอสเพลย์ด้วยเช่นกัน

โดยรายชื่อของคอสเพลย์ตัวแทนประเทศไทย ที่เข้าร่วมแข่งขันในงาน World Cosplay Summit ตั้งแต่ ปี ค.ศ. 2006 (พ.ศ. 2549) ถึง ค.ศ. 2019 (พ.ศ. 2562) มีดังนี้

ตัวแทนประเทศไทยปี ค.ศ. 2006

คือ วรรณรัตน์ นิธิเกษฎาวงศ์ ณัฐนภัก ชนอักษรศักดิ์ คอสจาก Tenshu



ภาพที่ 23 คอสเพลย์เออร์ตัวแทนประเทศไทย ประจำปี 2006

ที่มา : <http://propsops.com/cosplaywiki/thai-representatives-for-world-cosplay-summit/>

## ตัวแทนประเทศไทยปี ค.ศ. 2007

คือ Fay\_Zenryu (Yuegene Fay) และ Yolkler คอสจาก Yami no Masui



ภาพที่ 24 คอสเพลย์เยอร์ตัวแทนประเทศไทย ประจำปี 2007

ที่มา : <http://propsops.com/cosplaywiki/thai-representatives-for-world-cosplay-summit/>

ตัวแทนประเทศไทยปี ค.ศ. 2008

คือ Sysc-est (Jasper Z) และ Ju-On คอสจาก Xenosaga

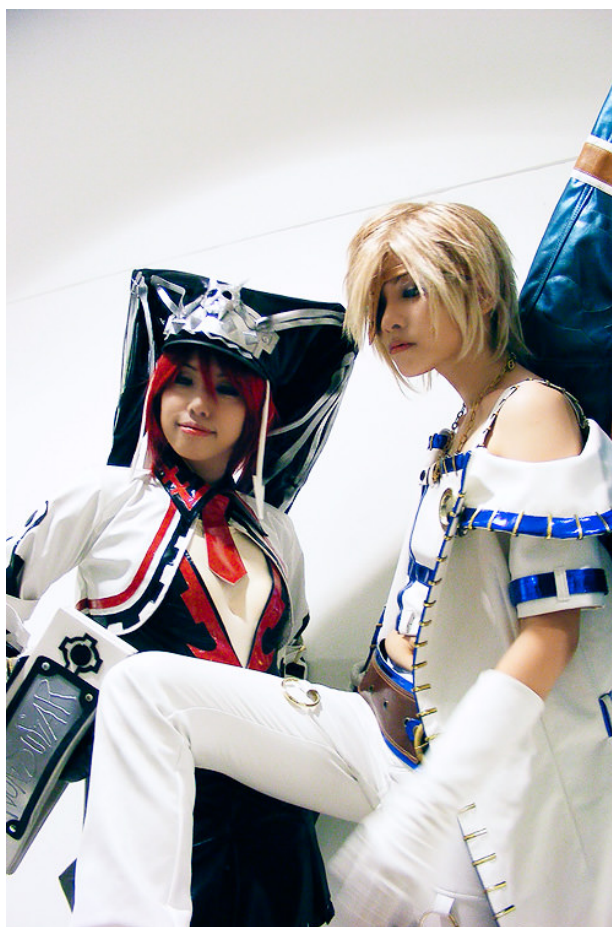


ภาพที่ 25 คอสเพลย์เยอร์ตัวแทนประเทศไทย ประจำปี 2008

ที่มา : <http://propsops.com/cosplaywiki/thai-representatives-for-world-cosplay-summit/>

## ตัวแทนประเทศไทยปี ค.ศ. 2009

คือ Zeii (Jasper Z) และ Yuegene Fay คอศจาก Guilty Gear 2 Overture



ภาพที่ 26 คอสเพลย์เนอร์ตัวแทนประเทศไทย ประจำปี 2009

ที่มา : <http://propsops.com/cosplaywiki/thai-representatives-for-world-cosplay-summit/>



## ตัวแทนประเทศไทยปี ค.ศ. 2010

คือ Seiz และ Por CCM คอสจากร Final Fantasy VII Advent Children



ภาพที่ 27 คอสเพลย์เนอร์ตัวแทนประเทศไทย ประจำปี 2010

ที่มา : <http://propsops.com/cosplaywiki/thai-representatives-for-world-cosplay-summit/>

## ตัวแทนประเทศไทยปี ค.ศ. 2011

คือ YukiGodbless และ JiakiDarkness คอสจาก Zangeki no Reginleiv



ภาพที่ 28 คอสเพลย์เยอร์ตัวแทนประเทศไทย ประจำปี 2011

ที่มา : <http://propsops.com/cosplaywiki/thai-representatives-for-world-cosplay-summit/>

## ตัวแทนประเทศไทยปี ค.ศ. 2012

คือ Niti Sridaoruang และ Prang White Lilly คอสจาก Cyberbots: Full Metal Madness



ภาพที่ 29 คอสเพลย์เนอร์ตัวแทนประเทศไทย ประจำปี 2012

ที่มา : <http://propsops.com/cosplaywiki/thai-representatives-for-world-cosplay-summit/>

### ตัวแทนประเทศไทยปี ค.ศ. 2013

คือ Minute Hisa และ Scaleta Win คอสจาก Metal Gear Rising



ภาพที่ 30 คอสเพลย์เยอร์ตัวแทนประเทศไทย ประจำปี 2013

ที่มา : <http://propsops.com/cosplaywiki/thai-representatives-for-world-cosplay-summit/>

## ตัวแทนประเทศไทยปี ค.ศ. 2014

คือ Sakata และ Cubia คอสจาก Code Geass R2



ภาพที่ 31 คอสเพลย์เยอร์ตัวแทนประเทศไทย ประจำปี 2014

ที่มา : <http://propsops.com/cosplaywiki/thai-representatives-for-world-cosplay-summit/>

## ตัวแทนประเทศไทยปี ค.ศ. 2015

คือ YukiGodbless และ JiakiDarkness คอสีจาง Touken Ranbu



ภาพที่ 32 คอสเพลย์เออร์ตัวแทนประเทศไทย ประจำปี 2015

ที่มา : <http://propsops.com/cosplaywiki/thai-representatives-for-world-cosplay-summit/>

## ตัวแทนประเทศไทยปี ค.ศ. 2016

คือ Scaleta Win และ Espressoism Vinz คอสจากร Resident Evil 2



ภาพที่ 33 คอสเพลย์เยอร์ตัวแทนประเทศไทย ประจำปี 2016

ที่มา : <http://propsops.com/cosplaywiki/thai-representatives-for-world-cosplay-summit/>

## ตัวแทนประเทศไทยปี ค.ศ. 2017

คือ UnicornBoy และ Kwan คอศจาก NieR : Automata



ภาพที่ 34 คอสเพลย์เยอร์ตัวแทนประเทศไทย ประจำปี 2017

ที่มา : <http://propsops.com/cosplaywiki/thai-representatives-for-world-cosplay-summit/>



ตัวแทนประเทศไทยปี ค.ศ. 2018

คือ Jasper Z และ Katto คอสจาก Monster Hunter World



ภาพที่ 35 คอสเพลย์เยอร์ตัวแทนประเทศไทย ประจำปี 2018

ที่มา : <http://propsops.com/cosplaywiki/thai-representatives-for-world-cosplay-summit/>

ตัวแทนประเทศไทยปี ค.ศ. 2019

คือ Madara Naito และ PaPiPu คอสจากร Fate/Apocrypha



ภาพที่ 36 คอสเพลย์เยอร์ตัวแทนประเทศไทย ประจำปี 2019

ที่มา : <http://propsops.com/cosplaywiki/thai-representatives-for-world-cosplay-summit/>

## 2.3 บทความและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

เอกสารที่ใช้เป็นกรอบความคิดที่ใช้วิจัย ได้แก่ เอกสารและสิ่งตีพิมพ์ที่เกี่ยวกับการคอสเพลย์ งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการคอสเพลย์ และบทความที่เกี่ยวกับคอสเพลย์

### 2.3.1 เอกสารและสิ่งตีพิมพ์ที่เกี่ยวกับคอสเพลย์

**Brian Ashcraft และ Luke Plunkett (2556)** จัดทำหนังสือเรื่อง “Cosplay World” โดยเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับพัฒนาการของการคอสเพลย์ที่เริ่มมาจากความนิยมของสังคมส่วนน้อย จนกระทั่งกลายเป็นวัฒนธรรมกระแสนิยมซึ่งกลายเป็นที่นิยมไปทั่วโลก โดยการนำเสนอผ่านข่าวสารเกี่ยวกับการคอสเพลย์ตั้งแต่ช่วงปี 1900 มาจนถึงปัจจุบัน และนำเสนอประสบการณ์การคอสเพลย์ของคอสเพลย์เออร์ ช่างทำพรีอ็อป และตากล้องถ่ายคอสเพลย์ระดับโลกที่ประสบความสำเร็จและมีชื่อเสียงโด่งดังไปทั่วโลกในปัจจุบัน ด้วยการนำเสนอถึงประสบการณ์การคอสเพลย์ ประสบการณ์การทำงานที่เกี่ยวข้องกับการคอสเพลย์ ทรรศนะที่ได้รับจากการคอสเพลย์ รวมถึงความชื่นชอบและความรักในการคอสเพลย์ผ่านบทสัมภาษณ์ที่ถูกรวบรวมเอาไว้ในหนังสือ

**Makoto Shigeno (2553)** จัดทำนิตยสารชื่อ “Cosmode” โดยเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับคอสเพลย์ ทั้งการตัดเย็บชุดคอสตูม วิธีการแต่งหน้าคอสเพลย์ วิธีการทำพรีอ็อป วิธีการถ่ายภาพ สถานที่สำหรับถ่ายรูปคอสเพลย์ บทสัมภาษณ์ รวมถึงกิจกรรมและข่าวสารต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับวงการคอสเพลย์เพื่อนำเสนอเป็นแนวทางและเป็นข่าวสารให้กับผู้ที่มีความสนใจในการคอสเพลย์ โดยนิตยสาร Cosmode เป็นนิตยสารที่จัดทำโดยบริษัท Animate Group จากประเทศญี่ปุ่นและมีการแปลเป็นภาษาไทยซึ่งออกจำหน่ายแบบรายสองเดือนทุกวันที่ 10

**ขวัญชาย ดำรงค์ขวัญ (2554)** เขียนบทความสารคดีเรื่อง “คอสเพลย์ เลียนแบบตัวละคร สะท้อนตัวตน” ลงในหนังสือเรื่อง “บางสิ่งในชีวิตต้องการ หลายชีวิต ต่างเส้นทาง หลากความฝัน” โดยเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับการสะท้อนตัวตนและความชอบผ่านทางการแต่งกายเลียนแบบตัวละครที่ตนเองชื่นชอบ ซึ่งเรียกว่า “คอสเพลย์” โดยทำการสอบถามและสัมภาษณ์บุคคลที่มีความชื่นชอบ

การคอสเพลย์เป็นงานอดิเรก ทำให้เห็นถึงแนวความคิดของผู้ที่มีความชื่นชอบและมีงานอดิเรกในการแต่งคอสเพลย์ว่า ส่วนใหญ่มักมีจุดเริ่มต้นมาจากความชื่นชอบในวัฒนธรรมที่แฝงมากับหนังสือการ์ตูน วิดีโอเกม หรือ แอนิเมชัน ของประเทศญี่ปุ่น จนนำไปสู่การแสดงออกทางความชอบและความรักในตัวละครจากสื่อเรื่องต่าง ๆ ที่พวกเขาชื่นชอบ ซึ่งถ้าหากให้เปรียบเทียบกับงานอดิเรกอื่น ๆ เช่น การสะสมรองเท้า การเล่นเกมบอร์ด คอสเพลย์ก็เป็นอีกกิจกรรมหนึ่งที่เป็นทางเลือกในการแสดงออกทางความชอบที่ไม่ต่างไปจากการสะสมสิ่งของ หรือการออกไปร่วมกิจกรรมต่าง ๆ กับกลุ่มคนที่มีความชื่นชอบเหมือนกัน เพราะนอกจากจะต้องมีความสนใจและความชอบในสิ่งนั้น ยังจำเป็นอีกว่าหากจะคอสเพลย์ ผู้แต่งจะต้องรู้ตัวเองก่อนว่า ชอบตัวละครนั้นเพราะอะไร ต้องรู้จักตัวละครว่ามาจากเรื่องไหน ในเรื่องมีเรื่องราวอย่างไร อีกทั้งยังควรที่จะเข้าใจนิสัยของตัวละครนั้นด้วย เพราะมันคือสิ่งที่สะท้อนให้เห็นตัวตนหรืออุปนิสัยที่แท้จริงของคอสเพลย์เออร์ รวมไปถึงความชื่นชอบและความรักที่มีให้กับตัวละครนั้น ๆ เพราะนอกจากจะการแสดงความชื่นชอบ การคอสเพลย์เป็นตัวละครนั้น ๆ ยังเป็นกระจกสะท้อนตัวตนของคนคอสเพลย์ที่มีความคล้ายคลึงกันมากอีกด้วย

นอกจากนี้ยังมีการอธิบายเกี่ยวกับประวัติความเป็นมาและความหมายของคอสเพลย์เอาไว้ อีกว่า คำว่า “Cosplay” เกิดในประเทศญี่ปุ่นเมื่อ โนบุยูกิ ทากาฮาชิ ได้ใช้คำว่าคอสเพลย์เขียนลงในคอลัมน์นิตยสาร My Anime เมื่อปี พ.ศ. 2525 เป็นครั้งแรก ซึ่งมาจากการนำคำสองคำมาผสมเข้าด้วยกัน คือคำว่า Costume และ Play ซึ่งแปลอย่างง่าย ๆ ว่า “มาเล่นกับเครื่องแต่งกาย” ซึ่งในความเป็นจริงการแสดงออกโดยการแต่งกายเลียนแบบได้เกิดขึ้นก่อนที่จะมีการใช้คำว่าคอสเพลย์มาเป็นคำเรียก จึงทำให้สามารถสรุปได้ว่าการแต่งกายเลียนแบบ หรือ “คอสเพลย์” ที่เราใช้เรียกกันในปัจจุบัน ที่จริงแล้วได้มีมาก่อนที่มีการบัญญัติศัพท์คำนี้ขึ้นมา แต่เดิมโดยมากคนที่แต่งกายเลียนแบบจะทำชุดที่สวมใส่ขึ้นมาเอง จากวัสดุง่าย ๆ ที่หาได้ใกล้ตัว จนกระทั่งกิจกรรมคอสเพลย์ได้เริ่มเป็นที่นิยมและมีคนให้ความสนใจเพิ่มขึ้น จึงเริ่มมีการลงทุนและนำเครื่องประดับต่าง ๆ มาใช้ในการตัดเย็บชุดคอสเพลย์มากขึ้น นอกจากนี้ยังมีบางคนที่ตัดสินใจออกมาทำเครื่องประดับและอุปกรณ์สำหรับคอสเพลย์ขายเองอีกด้วย เรียกว่า “Cospa” มาจากคำว่า Costume กับ Paradise

### 2.3.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับคอสเพลย์

นางนภัส วรทัต (2555) เขียนงานวิจัยเรื่อง “การส่งออกวัฒนธรรมย่อยในรูปคอสเพลย์ของญี่ปุ่น” โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาวิวัฒนาการและรูปแบบของปรากฏการณ์คอสเพลย์ในญี่ปุ่น ศึกษา รูปแบบและการคอสเพลย์ของวัยรุ่นไทย และศึกษาอิทธิพลทางด้านวัฒนธรรมของคอสเพลย์ต่อวัยรุ่นไทย ซึ่งมีขอบเขตศึกษา โดยศึกษาตั้งแต่มีการบัญญัติศัพท์คำว่า “คอสเพลย์” ขึ้นในประเทศญี่ปุ่น ในปี พ.ศ. 2526 จนถึง ปี พ.ศ. 2555 ข้อมูลที่ใช้ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้เป็นข้อมูลทุติยภูมิจากแหล่งสารสนเทศหนังสือ ตำราและงานวิจัย รวมถึงสารสนเทศอิเล็กทรอนิกส์ ผลการศึกษาพบว่า กระแสวัฒนธรรมญี่ปุ่นที่ถูกโจมตีด้วยกระแสวัฒนธรรมจากเกาหลี ทำให้ประเทศญี่ปุ่นจำเป็นต้องหาทางที่จะทำให้กระแสวัฒนธรรมของตนกลับมาเป็นที่นิยมดังเดิม ประเทศญี่ปุ่นจึงได้ใช้วัฒนธรรมของตนมาเป็นสินค้าส่งออก หนึ่งในนั้นก็คือคอสเพลย์ ซึ่งพบว่าประสบความสำเร็จเพราะคอสเพลย์เป็นกิจกรรมที่มีการดูเป็นส่วนหนึ่งในการทำกิจกรรม เมื่อมีผู้ที่สนใจคอสเพลย์มากขึ้น อุตสาหกรรมการ์ตูนก็เจริญเติบโตขึ้น อีกทั้งคอสเพลย์ทำให้คนสนใจประเทศญี่ปุ่นมากขึ้น ทั้งในด้านท่องเที่ยว, ด้านสินค้าญี่ปุ่น ด้านแฟชั่น เป็นต้น ซึ่งการแผ่อิทธิพลทางวัฒนธรรมญี่ปุ่นผ่านสินค้าวัฒนธรรมเหล่านี้ได้มีอิทธิพลต่อวัยรุ่นไทย วัยรุ่นไทยนั้นไหลไปตามกระแสวัฒนธรรมต่างชาติมากขึ้น นอกจากจะส่งผลกระทบต่อตัวบุคคลเองแล้วยังส่งผลต่อสังคมและวัฒนธรรมโดยรวม ซึ่งอาจจะนำไปสู่การกลืนวัฒนธรรม เห็นได้ว่าการแผ่อิทธิพลทางวัฒนธรรมนั้นดำเนินอยู่ตลอดเวลา ดังนั้นเพื่อป้องกันการถูกกลืนวัฒนธรรม เราจึงควรรับวัฒนธรรมจากต่างประเทศแล้วนำมาปรับใช้ให้เข้ากับวัฒนธรรมเดิมของประเทศไทย ไม่ใช่ปิดกั้นไม่รับเอาวัฒนธรรมอื่นๆ อีกทั้งควรส่งเสริมวัฒนธรรมของเราและปรับให้เข้ากับยุคสมัย เพื่อที่จะดำรงวัฒนธรรมภายในประเทศ แต่ก็ไม่ปิดกั้นวัฒนธรรมจากภายนอกประเทศ

จินตนา พงศ์เพิ่มกิจวัฒนา (2556) เขียนงานวิจัยเรื่อง “การศึกษาระดับความคาดหวังของชุดคอสเพลย์ที่ตัด และทัศนคติของการบอกต่อของบุคคลอื่นที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเลือกร้านตัดชุดคอสเพลย์ของคอสเพลย์เอร์ในเขตกรุงเทพมหานคร” โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาระดับความคาดหวังของชุดคอสเพลย์ที่ตัดที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเลือกร้านตัดชุดคอสเพลย์ของคอส

เพลย์เยอร์ในเขตกรุงเทพมหานคร และเพื่อศึกษา ทักษะการบอกต่อของบุคคลอื่นที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเลือกร้านตัดชุดคอสเพลย์ของคอสเพลย์เยอร์ในเขตกรุงเทพมหานคร โดยใช้เครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลคือแบบสอบถามทดสอบความเที่ยงตรงของเนื้อหาและความน่าเชื่อถือด้วยวิธีของครอนบาร์คแอลฟา และเมื่อเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างจริง 428 คน ได้ระดับความเชื่อมั่น 0.908 โดยกลุ่มตัวอย่างคือผู้ที่แต่งชุดคอสเพลย์ ในเขตกรุงเทพมหานคร ในเดือนมีนาคม 2557 มีวิธีการทางสถิติ แบ่งเป็น 2 ประเภท คือ สถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ ค่าเฉลี่ยสัดส่วน ร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติเชิงอนุมาน ได้แก่ การวิเคราะห์การถดถอยแบบพหุคูณ พบว่าระดับความคาดหวังของชุดคอสเพลย์ที่ตัดและทัศนคติของการบอกต่อของบุคคลอื่นที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเลือกร้านตัดชุดคอสเพลย์ของคอสเพลย์เยอร์ในเขตกรุงเทพมหานครในระดับมาก และทัศนคติของการบอกต่อของบุคคลอื่นที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเลือกร้านตัดชุดคอสเพลย์ของคอสเพลย์เยอร์ในเขตกรุงเทพมหานคร มากกว่าระดับความคาดหวังของชุดคอสเพลย์ที่ตัด

**รัชพงศ์ หาเรือนโลก (2557) เขียนงานวิจัยเรื่อง “Cosplay : วัฒนธรรมป๊อปของวัยรุ่นในสังคมไทย”** โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาเกี่ยวกับ “คอสเพลย์” ซึ่งเป็นกิจกรรมที่กำลังได้รับความนิยมมากขึ้นเรื่อย ๆ ในสังคมไทยซึ่งผู้ที่คอสเพลย์หรือที่เรียกว่า “เลเยอร์” (Layer) นั้น จะมีตั้งแต่การแต่งกายด้วยชุดอันเรียบง่ายไปจนถึงชุดที่ต้องใส่ใจในรายละเอียดสูง แต่สิ่งที่ทำให้คอสเพลย์แตกต่างจากแฟชั่นงานอื่น ๆ เช่น การแต่งกายในช่วงฮาโลวีน หรือการแต่งกายในงานเทศกาลอื่น ๆ นั้นคือการแต่งกายตามตัวละครที่ตนเองชื่นชอบ มากกว่าที่จะเป็นการสะท้อนถึงวัฒนธรรมหรือสัญลักษณ์ของเทศกาล ซึ่งการคอสเพลย์นั้นจะมีองค์ประกอบที่เป็นรูปธรรมและนามธรรม คือ

1. **ชุดคอสเพลย์** เป็นองค์ประกอบรูปธรรม คือ เครื่องแต่งกายที่จะแสดงให้เห็นถึงการแต่งกายเลียนแบบ คำว่า “ชุดคอสเพลย์” นั้น ไม่ได้หมายถึงชุดที่แปลกตา อลังการ แต่หมายถึงชุดที่เหมือนกับต้นแบบ เพราะต้นแบบนี้ไม่ได้มีชุดที่อลังการเสมอไป และยังรวมไปถึงส่วนอื่น ๆ ไม่ว่าจะเป็นเครื่องประดับ หรืออุปกรณ์เสริมสำหรับคอสเพลย์

2. **ความรักและความชอบ** เป็นองค์ประกอบนามธรรม เพราะการคอสเพลย์แต่เริ่มแรกคือการแสดงออกถึงความรักความชอบต่อตัวนั้น ๆ จึงได้แต่งกายเลียนแบบ กล่าวคือ หากมีคนที่ไม่ได้

ชอบใน เรื่องใดเรื่องหนึ่งได้ชุดคอสเพลย์มาใส่ เมื่อพบก็จะเห็นได้ว่าเป็นคอสเพลย์แต่ก็จะไม่สามารถสวม บทบาทหรือแสดงออกสื่อถึงถึงตัวละครนั้น ๆ ได้ เช่น การโพสท่า ลักษณะนิสัย การแสดงกิริยาของตัวละครนั้น ๆ

กิจกรรมของคอสเพลย์เริ่มมีเมื่อ พ.ศ.2530 ที่เริ่มจากกลุ่มคนที่ชื่นชอบในเรื่องของการ์ตูน และเริ่มแต่ง คอสเพลย์กันในงานพบปะกันที่ชื่อ ACHO Meeting ซึ่งในงานนี้ชุดคอสเพลย์ยังคงเป็นชุดที่มีการตัดเย็บแบบง่าย ๆ หลังจากนั้นก็ได้มีการขยายตัวต่อมาเรื่อย ๆ โดยมีการพัฒนากิจกรรมในงานและมีบริษัทเข้ามาดูแลจัดงาน เช่นงาน Comic Party ที่เป็นงานซึ่งเปิดให้คนทั่วไปที่มีความสนใจในการ์ตูนเข้าร่วมงานเป็นงานแรก ๆ หรือเรียกได้ว่าเป็น งาน Public Cosplay แรก ๆ ที่ได้จัดขึ้น จนพัฒนาขยายตัวมากขึ้นและมีงานประกวดเพื่อชิงคุณเหล่า เลเซอร์ให้แสดงออกถึงความสามารถในการแต่งชุดคอสเพลย์ ทั้งงานประกวดแค่ชุด ไปจนถึงมีการแสดงทำให้เหล่า เลเซอร์ต้องมีการพัฒนาความสามารถในการแข่งขันกันมากขึ้น และเป็นการดึงดูดผู้คนให้เข้ามาคอสเพลย์มากขึ้นอีกด้วย จนกระทั่งสื่อ โทรทัศน์มีส่วนร่วมในการเป็นสปอนเซอร์โฆษณาในงานใหญ่ ๆ ทำให้คอสเพลย์กลายเป็นที่รู้จักมากขึ้นในสังคมไทยด้วย อย่างในงาน Bangkok Comic Con จัดขึ้นที่ไบเทคบางนาเป็นงานการ์ตูนและคอสเพลย์ที่ใหญ่ที่สุดในไทย มีการโฆษณาผ่านโทรทัศน์ มีจัดงานแถลงข่าว และการประกวดคอสเพลย์หลากหลายรูปแบบมากขึ้น ทั้งการแสดงแบบเดี่ยว และแบบกลุ่ม ซึ่งสิ่งเหล่านี้แสดงให้เห็นว่าสื่อกระแสหลักเริ่มที่จะมีความสนใจรวมถึงต้องการจะดึงดูดผู้บริโภคทั้งผู้ที่สนใจการ์ตูนและเหล่าเลเซอร์ ให้เข้าร่วมกิจกรรมของตนเองมากขึ้น

สังคมคอสเพลย์นั้นเป็นสังคม Popular Culture เนื่องมาจากการที่ Popular Culture จะต้องแสดงให้เห็นถึงความนิยมของประชาชนเฉพาะกลุ่มหรือโดยภาพรวมในฐานที่กว้าง ๆ เช่น ความนิยมในดนตรีแนวต่าง ๆ ของวัยรุ่น เป็นต้น Popular Culture จะมีลักษณะหมุนเนื่องแทนที่ตลอดเวลา เพื่อกระตุ้นกระแสการบริโภค Popular Culture ซึ่งจะใช้สื่อในระบบทุนนิยมในการเผยแพร่วัฒนธรรม และมีความเป็น Subculture เนื่องจากมีองค์ประกอบเป็นรูปแบบ (Style) ค่านิยม (Values) อุดมการณ์ (Ideologies) และรูปแบบการดำเนินชีวิต (Lifestyle) ซึ่งนำไปสู่การสร้างอัตลักษณ์ที่นอกเหนือจากอัตลักษณ์ที่ถูกกำหนดให้เป็นไปตามสังคมหรือวัฒนธรรมหลักเป็น ซึ่งลักษณะของสังคมคอสเพลย์นั้นจะเห็นได้ว่ามีองค์ประกอบที่สามารถสร้างอัตลักษณ์ที่แตกต่างจากสังคมไทย ไม่ว่าจะเป็นรูปแบบอย่างการแต่งกายในชุดคอสเพลย์ ซึ่งแตกต่างจากชีวิตประจำวัน

ค่านิยมที่ต้องตัดชุดเองถึงจะได้รับการยอมรับมากกว่าการซื้อชุดสำเร็จรูป และการดำเนินชีวิตที่อยู่ภายใต้การใช้สื่อของทุนนิยมในการหาข้อมูลในการแต่งชุดคอสเพลย์ชุดหนึ่งขึ้นมา การนัดพบกันในสังคมคอสเพลย์ผ่านทางเว็บบอร์ด หรือการพูดคุยแสดงความคิดเห็นภายในอินเทอร์เน็ต ซึ่งทำให้การแสดงออกของเหล่าวัยรุ่นที่อยู่ในสังคมคอสเพลย์แตกต่างจากการปฏิบัติตัวปกติในสังคมไทย

โดยผู้เขียนได้ทำการสรุปข้อมูลเกี่ยวกับสังคมคอสเพลย์เอาไว้ ดังนี้

### 1. การให้ความสำคัญกับกิจกรรมการคอสเพลย์ของวัยรุ่นในสังคม

แต่ทุกคนจะมีจุดประสงค์ในการร่วมกิจกรรมคอสเพลย์ที่แตกต่างกันไป ขึ้นอยู่กับการให้ความสำคัญในชีวิตประจำวันของแต่ละคน ซึ่งมีตั้งแต่ที่เห็นว่าการคอสเพลย์เป็นการนัดพบกันระหว่างคนที่ชื่นชอบไปในทางเดียวกัน หรือเห็นว่าเป็นการแสดงออกถึงความชื่นชอบในตัวละครจากเรื่องที่ชอบ ไปจนถึงการแสดงออกที่มากกว่าการชื่นชอบการแต่งคอสเพลย์ตามตัวละครที่ชอบแต่อย่างเดียว แต่ยังสามารถพัฒนาไปเป็นการตัดสีใจทำชุด คอสเพลย์ด้วยตัวเอง ซึ่งการคอสเพลย์แต่ละครั้งจะต้องมีการเตรียมการต่าง ๆ ในการทำชุด ถึงแม้จะไม่ได้ทำเองทั้งหมด แต่การซื้อชุดสำเร็จรูปทั้งตัวเป็นเรื่องที่ไม่ค่อยทำกันในสังคมคอสเพลย์ ส่วนมากจะเริ่มจากการสั่งตัดเป็นหลัก โดยการไปสั่งตัดตามร้านต่าง ๆ หรือฝากเพื่อนในวงการตัด โดยวิธีการสั่งตัดเริ่มจากการนำภาพชุดที่จะตัดไปให้กับช่าง และต้องวัดขนาดของร่างกายของคนที่จะคอสเพลย์ โดยข้อมูลของร้านที่จะตัดจะได้มาจากอินเทอร์เน็ตเป็นหลัก หรือไม่ก็ฝากเพื่อนที่รู้จักร้านสั่งตัดให้ ซึ่งเลเซอร์เหล่านี้จะแต่งชุดก็ต่อเมื่อถูกใจเรื่องที่ชอบแต่งไม่ก็นัดเจอกันเป็น Project Cosplay เป็นงานอดิเรกที่ในวันนัดพบเพื่อนและพูดคุยกันในเรื่องที่ชอบผ่านทางคอสเพลย์ด้วยตัวเอง

ส่วนเลเซอร์ที่จะสร้างชุดเองจะเริ่มจากเกิดจากความคิดสร้างสรรค์ในการดึงภาพลักษณะของตัวละครที่ตัวเองชอบออกมาสู่ความจริง ทำให้เกิดเทคนิคต่าง ๆ ในการแสดงออกได้ตรงตามคาแรกเตอร์ของตนเองมากที่สุด ไม่ว่าจะเป็นเทคนิคในการเย็บชุด การดัดแปลงอุปกรณ์ทั่วไปให้กลายเป็นพรีออปอย่างรองเท้า วิก ให้กลายเป็นพรีออปต่าง ๆ ที่ตรงตามคาแรกเตอร์ที่ตัวเองต้องการจะประดิษฐ์สร้างสรรค์ชุดของตัวเองขึ้นมา ซึ่งต้องอาศัยทั้งเวลาและความประณีต ทำให้สามารถประเมินทักษะของผู้แต่งคอสเพลย์ได้โดยดูจากความยากรวมถึงรายละเอียดของชุด และสามารถ



เลียนแบบตัวละครได้เหมือนขนาดไหน ด้วยทักษะที่เกิดจากการประดิษฐ์ชุดเองนี้ ทำให้คอเพลย์เยอร์จึงมักเชี่ยวชาญในเรื่องงานฝีมือไม่ว่าจะเป็นการตัดเย็บ การวาดใบหน้า การออกแบบ การทำผม หรือแม้กระทั่งงานไม้ เพื่อให้ชุดและอุปกรณ์ของตัวเองออกมาสมจริงมากที่สุด

ซึ่งเมื่อมีเทคนิคการทำชุดหรือการทำพรีพต่าง ๆ พอสมควรแล้ว บางคนในสังคมนอกคอเพลย์ยังใช้ความสามารถที่ตนเองพัฒนาขึ้นมา เปิดร้านทำชุด หรือทำพรีพเพื่อให้นักที่สนใจที่ในการคอเพลย์ ได้มีทางเลือกในการทำชุดและอุปกรณ์อีกมากขึ้น ในอีกทางหนึ่งผู้ที่เปิดร้านยังสามารถนำเงินทุนที่ได้จากการทำร้านเหล่านี้ ไปใช้เป็นต้นทุนในการทำชุดของตัวเองและยังเป็นต้นทุนในการหาซื้อวัสดุอุปกรณ์ในการทำขายด้วย นอกจากนี้ทักษะที่ได้จากการทำร้านยังนำไปสู่การพัฒนาเทคนิคในการชุดให้ดียิ่งขึ้น จนกระทั่งบางคนสามารถพัฒนาไปสู่การแข่งขันประกวดได้ ซึ่งการประกวดคอเพลย์นั้นไม่ได้มีแค่การประกวดชุดที่จะต้องสวยหรืออลังการเท่านั้น บางการแข่งขันยังมีการประกวดด้วยการแสดง ซึ่งเหล่าเลเยอร์จะต้องมีการซ้อมและใช้วิธีต่าง ๆ ในการทำให้การแสดงสมบูรณ์ที่สุด

จากการสรุปในเรื่องของบทบาทและการให้ความสำคัญในสังคมนอกคอเพลย์ของวัยรุ่น ทำให้สามารถวิเคราะห์สังคมนอกคอเพลย์ได้ ดังนี้

### (1) วิเคราะห์สังคมนอกคอเพลย์

#### สิ่งที่คอเพลย์ไทยแตกต่างจากคอเพลย์ญี่ปุ่น

การใช้พื้นที่ในการแสดงออกของคอเพลย์ไทย ยังเป็นพื้นที่เฉพาะตามงานอีเว้นท์ต่าง ๆ ต่างจากประเทศญี่ปุ่นที่มีการเปิดกว้างในสัมคมธรรมดามากกว่า คอเพลย์ไทยนอกจากจะมีการผสมกันระหว่างงานคอเพลย์กับงานแบบอื่นที่ทางผู้จัดจัดขึ้น เพื่อทำให้เกิดการขยายตัวของตลาดของตนเอง เช่น การมีงานประกวดคอเพลย์ในงานคอมพิวเตอร์ งานตากล้อง ต่าง ๆ เนื่องจากการเปิดพื้นที่สำหรับคอเพลย์นั้นยังมีไม่มากนัก การผสมผสานกันกับงานที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยี อย่างงานเกมส์ งานคอมพิวเตอร์ ทั้งในกรุงเทพฯ และต่างจังหวัด ทำให้พื้นที่ของงานคอเพลย์มีมากขึ้น และตัวเลเยอร์เองก็ยอมรับตามที่ผู้จัดงานจัดพื้นที่ให้คอเพลย์ เรียกได้ว่าเป็นการแลกเปลี่ยนกันทางผลประโยชน์ของแต่ละฝ่าย ฝ่ายเลเยอร์ได้พื้นที่ในการแสดงออกของตน ส่วน

เจ้าของงานก็ได้คนที่เข้ามาร่วมงานมากขึ้นและเป็นการโฆษณาไปในตัว ซึ่งจะแตกต่างจากประเทศญี่ปุ่นที่มีแก๊งงานเกมส์และการ์ตูนที่เป็นงานเกี่ยวข้องโดยตรงกับคอสเพลย์เท่านั้นที่เป็นพื้นที่ในการคอสเพลย์ รวมถึงมีพื้นที่เฉพาะอย่างอาคิฮาบาระที่เป็นพื้นที่ที่เกี่ยวกับอุตสาหกรรมวัฒนธรรมการ์ตูน เป็นหลัก จากความแตกต่างนี้เองทำให้ตัวกิจกรรมคอสเพลย์ในไทยมีแนวโน้มของการผลิตจำนวนมาก เนื่องจากทางผู้จัดกิจกรรมที่ไม่ได้มีกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับเกมส์และการ์ตูนหันมาสนใจในการนำกิจกรรมคอสเพลย์ เข้ามาร่วมกับงานอื่นมากยิ่งขึ้น อีกทั้งผู้เข้าร่วมงานก็ขอแค่ให้มีพื้นที่ในการคอสเพลย์ ไม่ต้องเกี่ยวข้องกับกิจกรรมใด ๆ ภายในงานก็ได้ ซึ่งจะทำให้ตัววัฒนธรรมคอสเพลย์มีแนวโน้มที่จะมีมูลค่าในทางเศรษฐกิจอย่างเดียว

## (2) อุตสาหกรรมวัฒนธรรมกับการคอสเพลย์

Adorno (1998) ได้เสนอ เรื่องของอุตสาหกรรมวัฒนธรรมไว้ว่า อุตสาหกรรมทางวัฒนธรรม คือ ตัวผู้ผลิตไม่ได้ผลิตแค่สินค้า แต่ผู้ผลิตยังผลิตสินค้าพร้อมกับการสร้างวัฒนธรรมการบริโภคเข้าไปในวิถีชีวิตของผู้คน ซึ่ง Adorno ได้อธิบายถึงวิธีการในการกระตุ้นการบริโภค อุตสาหกรรมวัฒนธรรมด้วยกระบวนการที่เรียกว่า ‘ความหลงใหลในตัวสินค้า’ (The Fetishism of Commodity) คือ การที่ผู้บริโภคกระตุ้นผ่านสื่อต่าง ๆ เพื่อจูงใจให้สินค้าได้ถูกบริโภคมามากยิ่งขึ้น โดยที่สินค้านั้นไม่จำเป็นต้องถูกนำไปใช้สอยใด ๆ

ซึ่งในงานวิจัยนี้ผู้เขียนได้เสนอว่า วัฒนธรรม Cosplay มีลักษณะของความเป็นอุตสาหกรรมวัฒนธรรม คือ การที่ตัววัฒนธรรมคอสเพลย์ เป็นวัฒนธรรมที่เกิดจากการบริโภคจากสื่อ คือ การ์ตูนญี่ปุ่น แล้วเกิดความชื่นชอบในตัวละคร จึงเกิดความคิดที่อยากจะเลียนแบบตัวละครเหล่านั้น โดยการตัดชุดมาสั ซึ่งการคอสเพลย์ไม่ได้เป็นแค่การตัดชุดหรือการซื้อชุดมาสวมใส่เท่านั้น แต่ยังเป็นการสร้างกระบวนการในการบริโภควัฒนธรรมคอสเพลย์ผ่านการตัดชุด ทำอุปกรณ์ รวมไปถึงการเป็นตากล้องภายในวัฒนธรรมคอสเพลย์ โดยการจูงใจด้วยตัวละครจากการ์ตูนญี่ปุ่นที่ผลิตออกมาอย่างต่อเนื่อง ทำให้เกิดเลเยอร์ใหม่ ๆ มากขึ้น ซึ่งจะเห็นได้จากจากปริมาณของเลเยอร์ที่สนใจกิจกรรมคอสเพลย์มากยิ่งขึ้น สัมพันธ์กับจำนวนปริมาณของงานคอสเพลย์ที่มีมากขึ้น เป็นการเพิ่มมูลค่าให้กับสินค้า คือ กิจกรรมคอสเพลย์ เนื่องจากผู้จัดงานซึ่งมีทั้งตัวแทนบริษัทและกลุ่มคนที่ชื่นชอบคอสเพลย์ จึงเล็งเห็นถึงผลประโยชน์ร่วมกันระหว่างคนจัดงานกับ

ผู้เข้าร่วมงานที่มีผลประโยชน์ร่วมกัน คือ ตัวกิจกรรมจะมีคนเข้ามาสนใจมากยิ่งขึ้น อีกทั้ง เลเซอร์ยังเป็นคนที่ซื้อสินค้าภายในงาน เช่น สินค้าที่เกี่ยวกับการ์ตูน ในขณะที่ตัวเลเซอร์เองก็ใช้พื้นที่งานในการแสดงออกถึงชุดที่พวกเขาแต่งมา ทั้งการเดินพุดคุยกันในงาน การถ่ายรูป รวมไปถึงการประกวด เพื่อที่จะแสดงชุด ที่เลเซอร์ได้คอสเพลย์มา ซึ่งแสดงให้เห็นว่าตัววัฒนธรรมคอสเพลย์ยังต้องมีการพึ่งพาผู้ผลิต คือ ผู้จัดงานและการ์ตูนญี่ปุ่นเป็นหลัก อีกทั้งเหล่าเลเซอร์เองก็ต้องมีวิธีการหาทุนจากภายนอก ไม่ว่าจะเป็นการเก็บเงินเอง ทำงานพิเศษต่าง ๆ เพื่อที่จะนำเงินมาตัดชุดอย่างต่อเนื่อง ซึ่งจะเห็นได้จากปริมาณของแต่ละคนที่จะมีชุดมากกว่า 1 ชุดขึ้นไป แสดงให้เห็นว่าตัววัฒนธรรมคอสเพลย์ต้องมีการบริโภคอย่างต่อเนื่อง ทำให้เห็นการบริโภคที่ไม่มีที่สิ้นสุด

นอกจากกระบวนการในการสร้างความหลงใหลในสินค้าแล้ว วัฒนธรรมคอสเพลย์ยังได้ใช้วิธีการของอุตสาหกรรมวัฒนธรรมอย่างกระบวนการสร้างปัจเจกเทียม (Pseudo-Individualization) คือการสร้างลักษณะสไตล์ต่าง ๆ เพื่อให้ผู้บริโภครู้สึกได้ว่าตนเองมีสิทธิเลือก ซึ่งแท้จริงแล้วตัวผู้ผลิตเองเป็นผู้สร้างความหลากหลายให้กับผู้บริโภค การสร้างความหลากหลายของการ์ตูนสไตล์ต่าง ๆ ทำให้เหล่าเลเซอร์สามารถเลือกตัวละครที่จะคอสเพลย์ได้ เหมือนกับเป็นการสร้างบุคคลต้นแบบเพื่อให้เกิดความนิยมหลงใหลในตัวสินค้า (The Fetishism of Commodity) ซึ่งสามารถทำให้เกิดความชอบผ่านทางรูปแบบของชุดและลักษณะตัวละครที่เป็นลักษณะเฉพาะ เพื่อทำให้เกิดความรู้สึกอยากแต่งคอสเพลย์ขึ้นมา โดยตัวผู้ผลิต คือ ที่ประเทศญี่ปุ่นนั้นก็จะมีการผลิตการ์ตูนออกมาอย่างต่อเนื่องและหลากหลาย เพื่อให้เลเซอร์เกิดความชอบและเลือกตัวละครตัวใดตัวหนึ่งมาคอสเพลย์อย่างต่อเนื่อง และยังสร้างความรู้สึกที่ว่าสามารถเลือกตัวละครที่ตัวเองชอบได้เอง และบางกรณีก็จะชอบ คอสเพลย์ไปในแนวทางเดียวกัน เช่น ชุดนักเรียน เนื่องจากชุดมีรูปแบบเดียวกัน ซึ่งมีทั้งทำเองและซื้อชุดสำเร็จรูปมาแต่ง สิ่งเหล่านี้จะต้องใช้เงินในการซื้อสินค้ามาเพื่อที่จะสามารถแต่งคอสเพลย์ได้

งานวิจัยชิ้นดังกล่าวยังระบุอีกว่าตัววัฒนธรรมคอสเพลย์ได้เพิ่มเติมคำอธิบายในอุตสาหกรรมวัฒนธรรมว่า ตัวอุตสาหกรรมสร้างวงจรในการบริโภคย่อยตัวการทำให้ตัวผู้บริโภคสามารถขึ้นมาเป็นผู้ผลิตได้ ซึ่งจะเห็นได้จากเลเซอร์เองที่สามารถขึ้นมาเป็นผู้ผลิตได้ จะเห็นได้จากการแสดงความคิดสร้างสรรค์ในการผลิตชุดคอสเพลย์ของตนเองและนำไปสู่การสร้างเทคนิคและความรู้ใหม่ ๆ ในการทำชุดคอสเพลย์ จนกระทั่งบางคนสามารถนำไปสู่การตั้งร้านขายคอสเพลย์

ซึ่งสามารถผลิตให้เลเซอร์ที่ยังไม่มีความสามารถในการทำชุดคำสั่งทำได้ ก่อให้เกิดวงจรการบริโภคอย่างต่อเนื่อง แสดงให้เห็นถึงแนวทางของอุตสาหกรรมวัฒนธรรมที่ไม่ได้มีแค่รูปแบบการสร้างมาตรฐานเดียวเท่านั้น แต่การก่อให้เกิดการบริโภคที่หลากหลายก็นำไปสู่การสร้างอุตสาหกรรมวัฒนธรรมที่เป็นกระแสได้เช่นเดียวกัน ทำให้เห็นว่าภายในสังคมคอสมเพลย์ไม่ได้ผูกติดกับความหมายของการบริโภคในกระแสอุตสาหกรรมวัฒนธรรม ที่พูดถึงการผูกขาดในตัวบทบาทของผู้ผลิตและผู้บริโภคเท่านั้น แต่ตัววัยรุ่นยังมีวิธีการสร้างกระบวนการให้สามารถผลิตวิถีทางการผลิตภายใต้เงื่อนไขของการบริโภคให้ได้มากที่สุด เพื่อที่จะทำให้ตนเองสามารถอยู่ในสังคมคอสมเพลย์และยังสามารถชักจูงคนให้เข้าร่วมบริโภคเพิ่มมากขึ้นด้วย

โดยสรุปแล้วอุตสาหกรรมภายใต้เศรษฐกิจทุนนิยมตามแนวคิดของ Adorno นั้น ยังสามารถนำมาใช้อธิบายสังคมคอสมเพลย์ได้ว่า ตัวสังคมคอสมเพลย์ยังมีรูปแบบในวัฒนธรรมด้วยการครอบงำทางความคิด ผ่านทางความชื่นชอบของการ์ตูนญี่ปุ่น เพื่อดึงดูดให้มีผู้บริโภคเกี่ยวกับกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมการ์ตูนอย่างการ คอสเพลย์ให้มากขึ้น ด้วยการสร้างตัวละครที่เป็นบุคคลต้นแบบที่สามารถสร้างความประทับใจให้กับผู้ที่อยากคอสเพลย์ ส่วนตัวผู้คอสเพลย์เองก็สามารถสร้างเหตุผลขึ้นมาเพื่อการบริโภคว่า แต่งเพราะรสนิยมที่ตนเองชอบ และพยายามหาทางเพื่อที่จะทำให้สังคมภายนอกยอมรับอย่างการทำชุดเอง แต่สิ่งที่ตัววัฒนธรรมคอสมเพลย์ได้สร้างคำอธิบายเพิ่มเติมจาก Adorno คือ การที่ตัวเลเซอร์สามารถสร้างกิจกรรมทางเศรษฐกิจอย่างการซื้อขายชุดกันเอง อีกทั้งราคาในตัวสินค้าไม่ได้ขึ้นอยู่กับความต้องการของตลาด ที่ว่าชุดเรื่องนี้เป็นที่นิยมราคาก็จะตก แต่จะขึ้นอยู่กับปัจจัยหลาย ๆ อย่าง เช่น ระยะเวลาในการทำ อุปกรณ์ที่ใช้ อารมณ์ของคนที่ขาย เป็นต้น ทำให้ราคาของสินค้าต่าง ๆ ในสังคมคอสมเพลย์ไม่ได้มีราคากลางในการซื้อขาย ซึ่งจะแตกต่างจากอุตสาหกรรมวัฒนธรรมอื่น ๆ ที่จะมีการกำหนดมูลค่าของจากความต้องการของสินค้าเป็นหลัก

### (3) พื้นที่ในการให้ความหมายของสังคมคอสมเพลย์

จากแนวคิดในเรื่องของ SubCulture ของ Hall & Jefferson (1976) ได้ให้ความหมายวัฒนธรรมย่อยไว้ว่า เป็นวิธีการที่กลุ่มย่อยใช้ในการจัดการกับชีวิตทางวัตถุและวิถีชีวิตด้านอื่น ๆ ที่แตกต่างไปจากกลุ่มอื่น ๆ โดยมีเป้าหมายเพื่อสร้างอัตลักษณ์และการคงอยู่ของกลุ่มวัฒนธรรม

ย่อยนั้น ๆ โดยการสร้างความหมายและนิยามตัวตนผ่านรูปแบบต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นวัตถุ ความสัมพันธ์ ระบบค่านิยม ระบบความเชื่อที่ผลิตออกมาและวิธีการที่ผลิตออกมาล้วนมีเอกลักษณ์ เฉพาะกลุ่ม โดยใช้สื่อต่าง ๆ ที่มีอยู่ในปัจจุบันเป็นการถ่ายทอด

สังคมคอสเพลย์เป็นวัฒนธรรมย่อยรูปแบบหนึ่งที่เกิดจากการที่วัยรุ่นในระดับชนชั้นกลาง มีทุนในการเข้าถึงการบริโภคสื่ออย่างโทรทัศน์และอินเทอร์เน็ต ในการเข้าถึงการบริโภคการ์ตูน ก่อให้เกิดความชื่นชอบในการ์ตูนและเกิดความรู้สึกอยากเลียนแบบตัวละคร ซึ่งสิ่งที่วัฒนธรรม คอสเพลย์แตกต่างจากวัฒนธรรมอื่น ๆ คือ การมีภาษาที่รู้จักกันภายในสังคมของการ์ตูน เช่น ชื่อเรียก ของตัวละครต่าง ๆ ซึ่งเป็นที่รู้จักกันภายในสังคมคอสเพลย์ และในสังคมคอสเพลย์ก็มีพื้นฐานใน ความเชื่อภายในสังคมว่า ทำอย่างไรถึงจะเหมือนตัวละครได้มากที่สุด ส่งผลทำให้เกิดเทคนิคและ ความรู้ในการผลิตชุดและอุปกรณ์ ซึ่งเป็นเทคนิคเฉพาะภายในสังคมคอสเพลย์ขึ้นมา พฤติกรรมใน การบริโภคที่แตกต่างจากวัฒนธรรมหลัก คือ เลือกบริโภคสิ่งทีมาจากวัฒนธรรมญี่ปุ่นเป็นหลัก เช่น การ์ตูน และ เกมส์ อีกทั้งตัววัฒนธรรมคอสเพลย์จะมีพื้นที่เฉพาะทางกายภาพอย่างการจัดงาน เพื่อให้ เหล่าเลเยอร์สามารถมีพื้นที่ในการพบปะและสร้างความสัมพันธ์กันระหว่างเลเยอร์ รวมไปถึง บทบาทอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมคอสเพลย์ อย่างตากล่องที่ถ่ายภาพคอสเพลย์ไปเป็นผลงาน ของตนเอง จะมีเทคนิคในการถ่ายภาพเฉพาะที่แตกต่างจากการถ่ายภาพทั่วไป และผู้เข้าร่วมงานที่มี ความชื่นชอบในเรื่องของการ์ตูน ซึ่งจะเห็นได้ว่าการสร้างความสัมพันธ์ของผู้คนในสังคมคอสเพลย์ เกิดจากการใช้พื้นที่ของสื่อและการบริโภคของสื่อเป็นหลัก

นอกจากนี้ในสังคมคอสเพลย์จะใช้พื้นที่ทางอินเทอร์เน็ตเป็นเครื่องมือหลักเพื่อพื้นที่ทาง กายภาพในการสร้างความสัมพันธ์ภายในสังคมคอสเพลย์ ซึ่งในพื้นที่อินเทอร์เน็ตอย่าง Facebook เป็นพื้นที่ที่สามารถกระจายข่าวสารและสนทนากับผู้อื่นได้ในมุมกว้าง ซึ่งเลเยอร์ได้ใช้ประโยชน์ จากการใช้อินเทอร์เน็ตในการทำกิจกรรมต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับสังคมคอสเพลย์ ทั้งการหาคนสั่ง ตัด หาข้อมูลในการตัดชุด หรือแม้กระทั่งหาคนที่จะมาช่วย ถ่ายรูปให้ นอกจากนี้พื้นที่ของโลก อินเทอร์เน็ตยังเป็นพื้นที่ในการกำหนดข้อตกลงต่าง ๆ ภายในสังคมคอสเพลย์อีกด้วย เช่น ตากล่อง ที่ควรจะมีการขอถ่ายภาพและได้รับคำอนุญาตจากเลเยอร์ก่อน ซึ่งสิ่งเหล่านี้ได้สร้างอัตลักษณ์ของ วัฒนธรรมย่อยภายในสังคมคอสเพลย์ขึ้นมา

ภายในสังคมคอสมเพลย์ได้สร้างความเชื่อในเรื่องของให้ความสำคัญกับคนที่มีความรู้เทคนิคในการทำชุดเองมากกว่ากลุ่มคนอื่น ๆ ดังจะเห็นได้จากรูปแบบในการคอสมเพลย์ จะมีทั้งการคอสมเพลย์ที่ทำได้ด้วยแบบง่าย ๆ สามารถสั่งตัดในราคาไม่สูง เช่น ชุดนักเรียนญี่ปุ่น ซึ่งจากสัมผัสภาพนั้นก็อยู่ในกลุ่มคนที่สั่งตัดเป็นหลัก เนื่องจากสามารถทำได้ง่ายและรวดเร็ว ในขณะที่คนที่ทำเองและประกวดก็จะมีเทคนิคความรู้เฉพาะตัวจากการให้ความสำคัญกับการคอสมเพลย์มากกว่า คนที่สั่งตัดก็จะเน้นไปที่การทำชุดที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวมากกว่าชุดปัจจุบัน เพื่อแสดงออกถึงเทคนิคที่มี เช่น ชุดนักเรียนญี่ปุ่น ชุดเกราะยุคกลาง เป็นต้น ซึ่งเทคนิคความรู้เฉพาะในการทำชุดนี้เอง เป็นตัวแบ่งชนชั้นในการบริโภคของสังคมคอสมเพลย์ ซึ่งเมื่อเกิดความคิดในเรื่องของการให้คุณค่าแก่ชุดจนเป็นการแบ่งชนชั้นก็ส่งผลมายังพฤติกรรมอื่น ๆ ภายในสังคมคอสมเพลย์ เช่น การพูดคุยในโลกอินเทอร์เน็ตอย่างการเกิด Drama ในวงการคอสมเพลย์ เนื่องจากบุคลิกของคนแต่งที่ไม่เหมาะสมตามตัวละครที่ตนเองชอบ จึงทำให้เกิดเสียงวิพากษ์วิจารณ์ตามตัวละครที่ตนเองชอบ และเกิดการวิพากษ์วิจารณ์ภายในโลกอินเทอร์เน็ต ส่งผลทำให้เกิดความกังวลกับตัวละครหลาย ๆ คนในการแต่งคอเพลย์ และเกิดเป็นความคิดเห็นที่แตกต่างกันในเรื่องของการแต่งทั้งคนที่แต่งเพราะชอบ กับคนที่อยากดูเลเซอร์ที่แต่งชุดจึงทำให้มีคำพูดที่ว่า “คนที่ไม่ได้หาชุดคอสมเพลย์ เองอย่ามาวิจารณ์ดีกว่า” เมื่อเกิดการวิจารณ์ขึ้นมาทำให้เห็นว่าในวัฒนธรรมคอสมเพลย์ มีการแบ่งชนชั้นกันระหว่างคนที่ทำเองชุดที่จะต้องไม่ถูกวิจารณ์ โดยให้เหตุผลว่าได้พยายามหาวิธีการในการทำชุดมาอย่างดีแล้ว ทำให้รู้สึกตัวเองได้ให้คุณค่าในวัฒนธรรมคอสมเพลย์มากกว่าคนอื่น ๆ ซึ่งจากความรู้สึกและตัวเทคนิคในการตัดชุดที่แตกต่างกัน ส่งผลให้ในวัฒนธรรมคอสมเพลย์ซึ่งมีรูปแบบของวัฒนธรรมย่อยเกิดการแบ่งชนชั้น จากการให้คุณค่าของชุดภายในวัฒนธรรมย่อยขึ้นมา

จากการเกิดความคิดในเรื่องของการแบ่งชนชั้นของการให้คุณค่าในการทำชุดเอง จึงเกิดความคิดที่ว่าชุดที่ตัวเองตัดนั้นมีความเหมาะสมกับขนาดตัวของเราเอง ทำให้ส่งผลกับการกระทำในสังคมคอสมเพลย์อย่างการขี้ม โดยเฉพาะเลเซอร์ที่ตัดชุดเองจะรู้สึกว่าจะบางอย่างควรให้ขี้มได้อย่างอุปกรณ์ถ้าแต่งคอสมเพลย์มาจากเรื่องเดียวกันก็พอจะอนุโลมได้ แต่ถ้าขี้มทั้งชุดและอุปกรณ์ คนให้ขี้มจะรู้สึกว่าจะไม่ค่อยลงทุนในการแต่งคอสมเพลย์ เพราะชุดแต่ละชุดนั้นวิธีการได้มาก่อนข้างจะต้องใช้ความพยายาม และชุดนั้นก็สั่งมาโดยเฉพาะ ทำให้คนให้ขี้มรู้สึกไม่ดี

นอกจากในเรื่องของการยืมชุดแล้ว ความคิดในการทำชุดเองยังส่งผลมายังความคิด ในเรื่องของการ “เนียนคอส” ที่เลเซอร์ไม่เห็นด้วย คือ การคอสเพลย์ด้วยอุปกรณ์บางอย่าง เช่น หูแมว แต่ไม่ได้แต่งชุด แล้วค่อยมาถามกับเพื่อนว่าเป็นตัวละครอะไร เลเซอร์บางคนจะมีความรู้สึกไม่พอใจ เนื่องจากรู้สึกกันว่าไม่มีความตั้งใจในการแต่งคอสเพลย์ และรู้สึกว่า เป็นการแต่งแบบแฟชั่นเอาความสวยงามนำมามากกว่าเอาความชอบในตัวละครที่อยากจะคอสเพลย์ แสดงให้เห็นว่าความสำคัญของชุดคอสเพลย์ว่าการทำงานนั้นมีความรู้สึกที่ดีกว่าคนที่สั่งตัด และควรจะทำอย่างตั้งใจให้ได้มากที่สุด ซึ่งแสดงให้เห็นถึงการให้คุณค่าของเลเซอร์ที่ให้ความสำคัญกับกิจกรรมในการทำชุดซึ่งไม่ใช่แค่ทำชุดอย่างเดียว การหาข้อมูลเกี่ยวกับตัวละครที่จะคอสเพลย์ก็เป็นเรื่องที่เลเซอร์ให้คุณค่ามาก เพื่อที่จะสามารถเข้าถึงบทบาทของตัวละครได้มากที่สุด ซึ่งจากประเด็นเหล่านี้เองทำให้เห็นว่าตัวเลเซอร์ได้มีการแบ่งชนชั้นจากการให้คุณค่าในกระบวนการได้มาของชุด โดยจะต้องมีวิธีการในการทำชุดที่ซับซ้อนและชุดที่ออกมาจะต้องเหมือนกับตัวละครให้ได้มากที่สุด

### 2.3.3 บทความที่เกี่ยวกับคอสเพลย์

**Yuwadee** เขียนบทความเรื่อง “10 ข้อดีของการแต่งคอสเพลย์” โดยนำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับข้อดีที่ได้จากการคอสเพลย์เป็นงานอดิเรก ดังนี้

1. คอสเพลย์เป็นงานอดิเรกที่ทำให้ผู้ที่มีความชื่นชอบในตัวการ์ตูนและวัฒนธรรมญี่ปุ่นมีความสุข
2. ทำให้ได้เรียนรู้เกี่ยวกับวิธีตัดเย็บเสื้อผ้าและการวาดแพทเทิร์น เนื่องจากโดยส่วนใหญ่ผู้ที่คอสเพลย์จะมีการตัดชุดที่ใช้สวมใส่ด้วยตัวเอง
3. ทำให้รู้จักการประหยัดคอดออม เนื่องจากค่าใช้จ่ายในการคอสเพลย์ตัวละครหนึ่งตัวค่อนข้างสูง ถึงแม้จะสามารถลดค่าใช้จ่ายได้โดยการหาเช่าชุด ซื้อชุดมือสอง ตัดเย็บด้วยตัวเอง หรือซื้อชุดที่มีขายสำเร็จ แต่หากต้องการให้ชุดมีความสวยงามหรือเป็นไปตามแบบที่ตนเองต้องการการประหยัดเงินไว้เพื่อใช้เป็นเงินสำรองก็เป็นเรื่องจำเป็น

4. ช่วยสร้างความมั่นใจให้กับตัวละครหรือผู้ที่คอสเพลย์ เนื่องจากการคอสเพลย์ไม่เพียงแต่เป็นการสวมใส่เสื้อผ้าเพื่อเลียนแบบตัวละครที่ตนเองชอบเท่านั้น แต่ยังเป็นการสวมบทบาทเพื่อนำเสนออัตลักษณ์และลักษณะนิสัยของตัวละครนั้น ๆ ด้วย

5. ทำให้รู้จักการดูแลรูปร่าง ผิวพรรณ รวมไปถึงการการฝึกทักษะการแต่งหน้าทำผม

6. เป็นการใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ เนื่องจากการคอสเพลย์จะต้องมีการเตรียมตัว การตัดเย็บชุด การทำพร็อพ ซึ่งต้องใช้เวลาค่อนข้างมาก ดังนั้นเลเซอร์หรือผู้ที่คอสเพลย์ส่วนใหญ่มักจะใช้เวลาว่างจากกิจกรรมต่าง ๆ ในชีวิตประจำวัน มีใช้ทำอุปกรณ์สำหรับคอสเพลย์

7. ทำให้ได้เรียนรู้และฝึกทักษะด้านงานหัตถกรรมจากการทำพร็อพหรืออุปกรณ์สำหรับประกอบการคอสเพลย์ต่าง ๆ

8. นอกจากจะเป็นการเสริมสร้างความมั่นใจให้กับตัวเองแล้ว ยังเป็นการเพิ่มความน่าสนใจและเสริมสร้างบุคลิกภาพที่ดีจากการสวมบทบาทเป็นตัวละครต่าง ๆ ที่เราชื่นชอบอีกด้วย

9. นอกจากจะเป็นการทำให้ทำให้ได้รู้จักกับบุคคลที่มีความชื่นชอบเดียวกัน ยังเป็นฝึกทักษะในการเข้าสังคมที่ดีอีกด้วย

10. เป็นการส่งเสริมให้ทำในสิ่งที่ตนเองชื่นชอบ ไม่เพียงแต่เป็นการสวมบทบาทหรือแต่งกายเลียนแบบตัวละครที่ตนเองชอบเท่านั้น ยังเป็นการสื่อถึงความตั้งใจ ความทุ่มเท และความรักที่มีให้กับกิจกรรมนั้น ๆ

**Majinee\_magic** เขียนบทความเรื่อง “เจาะลึกอาชีพที่เกี่ยวข้องกับคอสเพลย์ทุกแง่มุมที่น่าสนใจ” โดยนำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับอาชีพต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องหรือเกิดขึ้นจากคอสเพลย์ ผ่านการสัมภาษณ์จากตัวบุคคลที่ประกอบอาชีพนั้น ๆ รวมถึงจากการศึกษาและเก็บข้อมูล ซึ่งอาชีพที่ผู้เขียนได้มีการเขียนถึงอยู่ในบทความมีด้วยกันทั้งหมด 2 อาชีพ ดังนี้

### 1. ร้านรับตัดชุดคอสเพลย์

การตัดชุดคอสเพลย์โดยส่วนใหญ่ไม่เพียงแค่นำรูปให้ช่างตัดดูแล้วจะสามารถสั่งตัดได้เหมือนอย่างการสั่งตัดชุดปกติ เนื่องจากชุดคอสเพลย์เป็นชุดที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว มีทั้งแบบที่ยาก เช่น ชุดหนังทั้งตัวแบบ Kadaj ใน Final Fantasy Advent Children หรือแบบง่าย ๆ อย่างชุด



เครื่องแบบนักเรียนญี่ปุ่น บางชุดตัดเพียงแค่เสื้อสูทตัวนอก ส่วนกางเกงและเสื้อด้านในสามารถหาซื้อได้ทั่วไป ถึงแม้จะตัดเพียงไม่กี่ชิ้นแต่สิ่งสำคัญคือการแกะแบบ เนื่องจากช่างตัดไม่สามารถรู้ได้ว่าแบบที่ถูกต้องเป็นอย่างไร และแบบไหนถึงจะตรงกับความต้องการของผู้สวมใส่ ดังนั้นจึงต้องมีการแกะแบบชุดออกมาให้ชัดเจนก่อนจะนำไปสั่งตัด โดยบางร้านจะมีบริการหาซื้อผ้าในการตัดชุดให้กับลูกค้า แต่ส่วนมากผู้สั่งตัดจะเป็นคนหาซื้อผ้ามาให้กับช่างตัดด้วยตัวเอง

ในบทความนี้ผู้เขียนได้มีการสัมภาษณ์ช่างตัดหนึ่งคนที่ประกอบอาชีพรับตัดชุดคอสเพลย์คือ “ป้าลิ่ง” ซึ่งเปิดร้านอยู่ที่ ล็อกที่ 55 ตลาดเฉลิมลาภ (ตลาดประตูน้ำ) โดยจุดเริ่มต้นของการประกอบอาชีพของป้าลิ่งมากจากการที่มีคอสเพลย์ไอดอลที่ชื่อว่า “ไอสะ” ซึ่งเป็นหนึ่งในคอสเพลย์เฮอร์หรือเลเซอร์รุ่นแรก ๆ ของประเทศไทย ได้มาสั่งตัดชุดคอสเพลย์ที่ร้านเป็นคนแรก หลังจากที่ป้าลิ่งสามารถตัดชุดตามแบบที่คุณไอสะสั่งได้ครบทุกรายละเอียด คุณไอสะก็ได้มีการแนะนำร้านให้กับเพื่อน ๆ คอสเพลย์เฮอร์ของตน ทำให้มีคอสเพลย์เฮอร์มากมายมาสั่งตัดชุดกับป้าลิ่งเป็นจำนวนมาก โดยชุดที่คอสเพลย์เฮอร์มาสั่งตัดมีทั้งแบบที่ง่ายและยากแตกต่างกันออกไป ราคาจึงขึ้นอยู่กับแบบที่มาตัดด้วยเช่นกัน ซึ่งราคาเริ่มต้นจะเริ่มที่ 800 บาท ไปจนถึง 3,500 บาท

## 2. นักทำพร็อพคอสเพลย์

คอสเพลย์และอุปกรณ์ประกอบชุดต่าง ๆ ถือเป็นสิ่งที่มาคู่กัน หากเราต้องการแต่งเป็นตัวละครใดตัวละครหนึ่งแต่ไม่มีอาวุธหรืออุปกรณ์ประจำตัวของตัวละครนั้น ก็ทำให้การคอสเพลย์เป็นตัวละครนั้นขาดอะไรบางอย่างหรือไม่สมบูรณ์ การทำ “พร็อพ” เองก็ถือเป็นศิลปะอย่างหนึ่งที่ต้องมีใจรักและมีความทุ่มเทสูงมากเช่นกัน เพราะพร็อพบางชิ้นมีรายละเอียดที่แตกต่างกันออกไปตามแต่ตัวละคร บางชิ้นเรียบง่าย บางชิ้นมีรายละเอียดมาก ดังนั้นการจะทำพร็อพออกมาชิ้นหนึ่งนั้นจึงไม่ใช่เรื่องง่าย

ในบทความนี้ผู้เขียนมีการสัมภาษณ์หนึ่งในคนที่ประกอบอาชีพเป็นช่างทำพร็อพในสังคมคอสเพลย์ไทยคือ “คุณเอี้ยด” หรือที่มักจะรู้จักกันตามเว็บบอร์ดต่าง ๆ คือ “Yuusai\_Zombolt” โดยจุดเริ่มต้นการประกอบอาชีพเป็นช่างทำพร็อพของคุณเอี้ยด เริ่มมาจากการทำพร็อพคอสเพลย์ของตัวละครจากเรื่อง Trinity Blood ให้ตัวเองและเพื่อน ๆ ในกลุ่มที่คอสด้วยกัน ซึ่งก็ได้รับการยอมรับจากเพื่อน ๆ ภายในกลุ่มเรื่องคุณภาพงานที่ประณีตและมีความละเอียด คุณเอี้ยดจึงได้เริ่มจากการทำพร็อพกับคอสเพลย์เฮอร์รอบตัว ให้คำปรึกษาเกี่ยวกับการทำพร็อพและวัสดุอุปกรณ์ในการทำ

จนเมื่อฝีมือการทำพรีอพัฒนาอยู่ในระดับที่คุณเอี้ยคุร์สึกพอใจ คุณเอี้ยคจึงเริ่มงานรับจ้างทำพรีอจากบุคคลอื่น โดยเกณฑ์ให้การคิดราคาของพรีอหนึ่งชิ้น จะขึ้นอยู่กับราคาของต้นทุนในการทำพรีอ ระยะเวลาในการทำ และรายละเอียดของตัวพรีอ ซึ่งราคาจะผูกผันไปตามปัจจัย 3 ปัจจัยนี้ ไม่สามารถติราคาที่แน่นอนได้พหรือคิดราคาเริ่มต้นที่แน่นอนได้

**Brand's** ได้เขียนบทความเรื่อง “คอสเพลย์สาวสุดปัง” โดยนำเสนอเนื้อหาของ ‘ประติศา คศิริตนชัย’ หรือ ‘ลูกปัด-LOLA LittleSheep’ หนึ่งในคอสเพลย์เซอร์สาวชื่อดังของประเทศไทย ซึ่งได้เริ่มต้นคอสเพลย์เป็นงานอดิเรกตั้งแต่ชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยคุณลูกปัดมีพื้นฐานความชอบในการอ่านหนังสือการ์ตูนมาตั้งแต่เด็ก จนเมื่อได้มีโอกาสไปเที่ยวงานอีเว้นท์คอสเพลย์กับเพื่อน ๆ จึงทำให้คุณลูกปัดตัดสินใจเข้าสู่สังคมคอสเพลย์อย่างเต็มตัว หลังจากผ่านการลองแต่งคอสเพลย์ออกงานอีเว้นท์หลายครั้ง คุณลูกปัดก็มีแฟนคลับมาติดตามมากขึ้นโดยไม่รู้ตัว โดยเหตุผลหลักของเหล่าแฟนคลับที่ติดตามผลงานของคุณลูกปัด คือ การแต่งคอสเพลย์เป็นตัวละครนั้นให้มีรูปลักษณ์และบุคลิกที่ออกมาเหมือนกับในหนังสือการ์ตูนเป๊ะๆ ตัวละครที่ทำให้คุณลูกปัดกลายเป็นที่นิยมและมีชื่อเสียงขึ้นมาในวงการคอสเพลย์ก็คือตัวละครที่ชื่อว่า ‘ริเซะ’ จากการ์ตูนเรื่อง ‘Tokyo Ghoul’

ถึงแม้ในระยะแรกคุณลูกปัดจะเพียงแคแต่งคอสเพลย์เป็นงานอดิเรกเท่านั้น แต่เนื่องจากความชื่นชอบและแรงผลักดันจากคนรอบตัว ทำให้คุณลูกปัดตัดสินใจทำให้การคอสเพลย์เป็นอาชีพเสริมรองลงมาจากการทำงานเป็นพนักงานประจำซึ่งเป็นอาชีพหลัก โดยการขายผลงานต่าง ๆ ที่มาจากการแต่งคอสเพลย์ของตัวเอง เช่น โปสเตอร์ และ โฟโตบู๊คส์ นอกจากนี้ยังคุณลูกปัดยังมีโอกาสได้ไปต่างประเทศ จากการถูกเชิญไปเป็นแขกรับเชิญตามงานคอสเพลย์ต่าง ๆ อีกด้วย

### บทที่ 3

#### ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง ‘คอสเพลย์ : การแสดงออกทางความชอบสู่การประกอบอาชีพ’ เป็นการวิจัยเชิงสำรวจ (Survey Research) โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาและทำความเข้าใจมุมมอง ประสบการณ์ ประโยชน์ที่ได้รับของกลุ่มตัวอย่างที่มีความชื่นชอบในการคอสเพลย์ รวมถึงสำรวจอาชีพที่เกี่ยวข้องกับคอสเพลย์และปัจจัยที่ส่งผลให้กลุ่มตัวอย่างเริ่มคอสเพลย์เป็นงานอดิเรกและมีการสานต่อไปสู่การประกอบอาชีพที่เกี่ยวข้อง โดยมีขั้นตอนการดำเนินการวิจัยดังต่อไปนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ศึกษา
2. การรวบรวมข้อมูล
3. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล
4. การวิเคราะห์ข้อมูล

#### 3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ศึกษา

3.1.1 ประชากร ประชากรที่ใช้ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ กลุ่มคนที่มีความชื่นชอบในการคอสเพลย์หรือ ‘คอสเพลย์เยอร์’ ในกรุงเทพมหานครและปริมณฑล จำนวน 44 คน

3.1.2 กลุ่มตัวอย่าง กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ กลุ่มคนที่มีความชื่นชอบในการคอสเพลย์ หรือ ‘คอสเพลย์เยอร์’ ที่มีการสานต่อไปสู่การประกอบอาชีพที่เกี่ยวข้องกับคอสเพลย์ ในกรุงเทพและปริมณฑล จำนวน 10 คน

#### 3.2 การรวบรวมข้อมูล

ข้อมูลที่ใช้ในศึกษา แบ่งออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่

3.2.1 ข้อมูลทุติยภูมิ ได้แก่ เอกสารที่เกี่ยวข้อง เช่น หนังสือ สารนิพนธ์ บทความในวารสาร บทความในนิตยสาร บทความในข่าว บทความในหนังสือรวมเล่ม ข้อมูลจากเว็บไซต์และฐานข้อมูลออนไลน์ เป็นต้น

**3.2.2 ข้อมูลปฐมภูมิ** ได้แก่ การสัมภาษณ์ผู้ที่มีความรู้และประสบการณ์เกี่ยวกับคอสเพลย์ ผู้ที่มีประสบการณ์ในการคอสเพลย์เป็นงานอดิเรก และผู้ที่มีการคอสเพลย์เป็นงานอดิเรกและมีการประกอบอาชีพที่เกี่ยวข้องกับคอสเพลย์

### 3.3 เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยใช้แบบสอบถามออนไลน์ประกอบการสัมภาษณ์เป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลในครั้งนี้ โดยมีขั้นตอนการสร้างเครื่องมือ ดังนี้

1. ศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับคอสเพลย์เบื้องต้น แนวคิดทฤษฎีที่ใช้ประกอบในงานวิจัย บทความและวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง รวมทั้งการสัมภาษณ์บุคคลผู้ที่มีความรู้และประสบการณ์เกี่ยวกับการคอสเพลย์และสังคมคอสเพลย์

2. สร้างแบบสอบถามเรื่อง ‘แบบสอบถามเพื่อการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับสังคมคอสเพลย์และอาชีพที่เกี่ยวข้องกับคอสเพลย์’ และ ‘แบบสอบถามสำหรับผู้ประกอบอาชีพที่เกี่ยวข้องกับคอสเพลย์’ โดยผู้วิจัยได้สร้างแบบสอบถามขึ้นจากเว็บไซต์สร้างแบบสำรวจ คือ Google Form

3. ตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือการวิจัย โดยการนำแบบทดสอบไปทดสอบใช้กับกลุ่มตัวอย่างที่จะทำการศึกษา จากนั้นจึงมีการนำกลับมาตรวจสอบความสมบูรณ์และความถูกต้องของแบบสอบถามที่มีการตอบกลับ ก่อนจะทำการเผยแพร่แบบสอบถามโดย

3.1 เผยแพร่แบบสอบถามเรื่อง เรื่อง ‘แบบสอบถามเพื่อการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับสังคมคอสเพลย์และอาชีพที่เกี่ยวข้องกับคอสเพลย์’ ไปตามสื่อออนไลน์ต่าง ๆ เช่น Facebook, Twitter, Instagram, กลุ่มสำหรับคอสเพลย์ เป็นต้น รวมถึงส่งแบบสอบถามให้กับคนรู้จักที่มีการคอสเพลย์เป็นงานอดิเรก

3.2 ติดต่อสัมภาษณ์บุคคลที่การการคอสเพลย์เป็นงานอดิเรกและประกอบอาชีพที่เกี่ยวข้องกับคอสเพลย์ รวมถึงให้ทำแบบสอบถามเรื่อง และ ‘แบบสอบถามสำหรับผู้ประกอบอาชีพที่เกี่ยวข้องกับคอสเพลย์’

### 3.4 การวิเคราะห์ข้อมูล

วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ข้อมูลทัศนคติและข้อมูลปฐมภูมิ

1. วิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับประวัติความเป็นมาของคอสเพลย์ในประเทศไทย โดยการวิเคราะห์จากข้อมูลทัศนคติและข้อมูลปฐมภูมิ ได้แก่ ข้อมูลจากหนังสือ วารสาร นิตยสาร บทความ ในข่าว บทความในหนังสือรวมเล่ม ข้อมูลจากเว็บไซต์และฐานข้อมูลออนไลน์ที่เกี่ยวข้องกับคอสเพลย์ รวมถึงการสอบถามจากผู้ที่มีประสบการณ์ในการคอสเพลย์

2. วิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับสังคมคอสเพลย์ มุมมองของคนในสังคมคอสเพลย์ มุมมองของคอสเพลย์เออร์ที่มีต่อการคอสเพลย์ โดยวิเคราะห์ข้อมูลจากข้อมูลทัศนคติและข้อมูลปฐมภูมิ ได้แก่ บทสัมภาษณ์จากนิตยสาร บทความออนไลน์ หนังสือรวมเล่ม และการสัมภาษณ์จากผู้ที่มีการคอสเพลย์เป็นงานอดิเรก

3. วิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับอาชีพที่เกี่ยวข้องกับคอสเพลย์และปัจจัยที่ส่งผลให้กลุ่มตัวอย่างเริ่มประกอบอาชีพที่เกี่ยวข้องกับคอสเพลย์ โดยวิเคราะห์จากข้อมูลปฐมภูมิ ได้แก่ การสัมภาษณ์จากกลุ่มตัวอย่างผู้ที่มีการคอสเพลย์เป็นงานอดิเรกและมีการสานต่อไปสู่การประกอบอาชีพที่เกี่ยวข้องกับคอสเพลย์

## บทที่ 4

### สังคมคอสเพลย์

ในบทที่ 4 นี้จะกล่าวถึงลักษณะของสังคมคอสเพลย์ ประสบการณ์ในการคอสเพลย์ ประโยชน์ที่ได้รับ และมุมมองหรือทัศนคติที่คอสเพลย์เออร์มีต่อการคอสเพลย์ โดยการศึกษา บทความทั้งจากสื่อออนไลน์ สื่อที่เป็นสิ่งตีพิมพ์ งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง รวมถึงศึกษาจากคำตอบในแบบสอบถามและการสัมภาษณ์ ซึ่งผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยที่ได้กล่าวเอาไว้ในบทที่ 2 ทำให้สามารถวิเคราะห์ห่อออกมามีรายละเอียด ดังนี้

#### 4.1 ลักษณะของสังคมคอสเพลย์

##### 4.1.1 รูปแบบของสังคมคอสเพลย์

สังคมคอสเพลย์เป็นสังคมที่มีลักษณะเป็นแบบวัฒนธรรมย่อย คือ เป็นศูนย์รวมของบุคคลที่มีความชื่นชอบในสื่อและสินค้าทางวัฒนธรรม เช่น การ์ตูน อนิเมชัน เกม เป็นต้น และมีการแสดงออกทางความชอบ โดยการแต่งกายเลียนแบบตัวละครที่ตนเองชื่นชอบจากสื่อและสินค้าทางวัฒนธรรมนั้น ๆ ทั้งนี้สื่อและสินค้าทางวัฒนธรรมดังกล่าวส่วนใหญ่จะเป็นสิ่งที่มาจากประเทศญี่ปุ่นเป็นหลัก ซึ่งเป็นประเทศที่มีกำลังหลักในการผลิตและสนับสนุนในด้านการส่งออกสื่อและสินค้าทางวัฒนธรรมตามนโยบายแผนการส่งออกวัฒนธรรมที่ชื่อว่า ‘Cool Japan’ ตั้งแต่ปี ค.ศ. 1960 (พ.ศ. 2503) และมีบางส่วนที่ชื่นชอบในสื่อและสินค้าทางวัฒนธรรมที่มาจากประเทศอื่น ๆ ด้วย เช่น เกาหลี จีน อเมริกา เป็นต้น จึงถือได้ว่าคอสเพลย์เป็นวัฒนธรรมกระแสนิยม (Pop Culture) ที่เป็นผลมาจากนโยบายการส่งออกสินค้าทางวัฒนธรรมของประเทศญี่ปุ่น นอกจากนี้สังคมคอสเพลย์ยังสามารถจัดได้ว่าเป็นสังคมย่อย ที่แตกกลุ่มออกมาจากสังคมใหญ่ (วัฒนธรรมใหญ่) คือ สังคมของผู้ที่ชื่นชอบในวัฒนธรรมญี่ปุ่น ซึ่งวัฒนธรรมญี่ปุ่นนั้นนอกจากจะมีความหมายรวมถึงวัฒนธรรมกระแสนิยมแล้ว ยังรวมไปถึงวัฒนธรรมดั้งเดิมของประเทศญี่ปุ่น เช่น พิธีการชงชา พิธีการจัดดอกไม้ การสวมใส่ชุดกิโมโน เป็นต้น

โดยจากการศึกษาคำตอบที่ได้จากการตอบแบบสอบถาม และการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างของผู้ที่มีความชื่นชอบในการคอสเพลย์เป็นงานอดิเรก รวมถึงบุคคลที่มีการสานต่อไปสู่การประกอบ

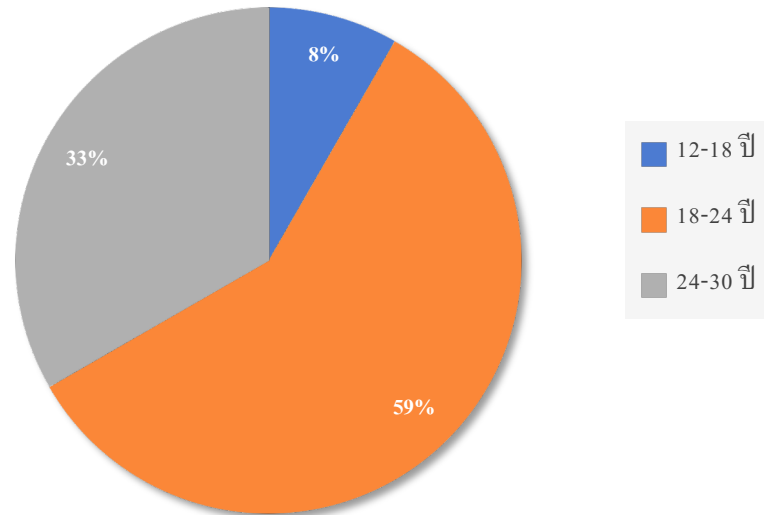
อาชีพที่เกี่ยวข้องกับคอสเพลย์ จึงทำให้ทราบว่าสังคมคอสเพลย์มีจุดเด่นอยู่ที่เป็นสังคมที่มีบุคคลที่มีความชื่นชอบในสิ่งเดียวกันมารวมตัวกัน พุคคยแลกเปลี่ยนกัน โดยที่ตนเองสามารถสวมบทบาทเป็นตัวละครที่ตนเองชื่นชอบ หรือสามารถพุกคยแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกันได้อย่างเป็นธรรมชาติ เนื่องจากด้วยรูปแบบและเนื้อหาที่ค่อนข้างเฉพาะทางจึงทำให้การพุกคยแลกเปลี่ยนความคิดเห็น หรือการแสดงออกทางความชอบในสิ่งที่ตนเองชื่นชอบในสังคมปกติทั่วไปนั้นเป็นเรื่องที่ค่อนข้างยากลำบาก ดังนั้นสังคมคอสเพลย์นอกจากจะเป็นสังคมที่ทำให้สามารถแสดงออกทางความชอบผ่านการแต่งกายเลียนแบบตัวละครที่ตนเองชื่นชอบแล้ว ยังเป็นสังคมที่ทำให้คนที่มีความชื่นชอบในสิ่งเดียวกันสามารถมาพุกคยแลกเปลี่ยน แสดงออกทางความชอบโดยการทำกิจกรรมต่าง ๆ รวมกันได้

นอกจากนี้สังคมคอสเพลย์ยังเป็นสังคมที่มีความเป็นมิตรสูง มีการสนับสนุนในด้านการแนะนำ ดูแล และช่วยเหลือซึ่งกันและกัน เนื่องจากแรกเริ่มสังคมคอสเพลย์ในประเทศไทยเป็นสังคมที่เริ่มต้นมาจากการรวมตัวกันของกลุ่มคนขนาดเล็ก ที่มีความชื่นชอบในการ์ตูน อนิเมชัน และเกม จากประเทศญี่ปุ่น ซึ่ง ณ ขณะนั้นความรู้ ความเข้าใจ รวมถึงกลวิธีหรือเทคนิคในการคอสเพลย์นั้นยังเป็นเรื่องที่แปลกใหม่และมีข้อมูลค่อนข้างน้อย ดังนั้นจึงมีการสนับสนุนให้ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน เช่น ช่วยกันหาข้อมูลของตัวละคร หารายละเอียดของชุดต้นแบบที่ต้องการคอสเพลย์ ช่วยกันหาอุปกรณ์ในการทำพรีอพและชุดคอสเพลย์ คอยแนะนำเทคนิคและวิธีการทำชุดหรือพรีอพคอสเพลย์ รวมถึงช่วยกันดูแลสังคมคอสเพลย์ให้มีระเบียบเรียบร้อยและเป็นที่น่าสนใจ

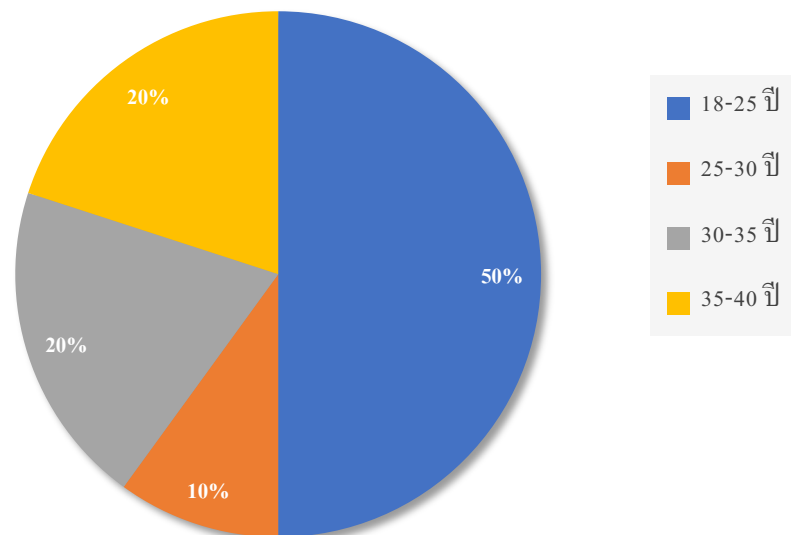
ในทางตรงกันข้ามสังคมคอสเพลย์เองถึงแม้จะเป็นสังคมที่มีลักษณะเนื้อหาภายในสังคมที่เฉพาะเจาะจง แต่เมื่อเปรียบเทียบกับลักษณะโครงสร้างทางสังคมแล้ว สังคมคอสเพลย์เองก็มีความคล้ายคลึงกับสังคมอื่น ๆ ทั่วไปเช่นกัน ซึ่งมีข้อดีและมีข้อเสียในตัวเอง รวมถึงมีบุคคลที่มีความคิดเห็นตรงกันและมีบุคคลที่มีความคิดเห็นแตกต่างกัน

โดยจุดด้อยของสังคมคอสเพลย์ คือ ปัญหาในเรื่องของช่วงวัยของบุคคลในสังคมที่มีความแตกต่างกัน จนทำให้เกิดความขัดแย้ง และทัศนคติที่แบ่งแยกออกจากกันอย่างชัดเจน ในเรื่องของพฤติกรรมคอสเพลย์ที่เปลี่ยนไป การเลือกตัวละครที่จะคอสเพลย์ในแต่ละช่วงสมัย หรือการใช้คอสเพลย์เป็นคู่ทางในการสร้างสิทธิพิเศษให้กับตนขึ้นในสังคมคอสเพลย์

กราฟแผนภูมิแสดงช่วงอายุของกลุ่มตัวอย่างที่คอสเพลย์เป็นงานอดิเรก



กราฟแผนภูมิแสดงช่วงอายุของกลุ่มตัวอย่างที่คอสเพลย์เป็นงานอดิเรก และสถานต่อไปสู่การประกอบอาชีพที่เกี่ยวข้อง





จากกราฟแผนภูมิข้างต้นจะเห็นได้ว่าช่วงอายุของบุคคลส่วนใหญ่ในสังคมคอสมเพลย์จะอยู่ที่ 12-25 ปี รองลงมาคือ 25-40 ปี ซึ่งบุคคลในทั้งสองช่วงอายุนี้อยู่ในช่วงวัยรุ่นและวัยผู้ใหญ่<sup>12</sup> โดยสัดส่วนของกลุ่มตัวอย่างที่อยู่ในช่วงวัยรุ่นจะมีปริมาณมากกว่ากลุ่มตัวอย่างที่อยู่ในช่วงวัยผู้ใหญ่ ด้วยเหตุนี้จึงทำให้การดูแลภายในสังคมคอสมเพลย์ไม่สามารถทำได้อย่างครอบคลุม ด้วยวิถีภาวะและทัศนคติของบุคคลส่วนใหญ่ที่จะอยู่ในช่วงอายุของวัยรุ่น จึงอาจก่อให้เกิดเหตุการณ์ที่ทำให้เกิดความเสื่อมเสียต่อสังคมคอสมเพลย์และสังคมปกติภายนอก เช่น การทะเลาะเบาะแว้งกันด้วยเรื่องที่เกี่ยวข้องกับคอสมเพลย์ การวางตัวที่ไม่เหมาะสมต่อบุคคลอื่นหรือในที่สาธารณะ ความประมาท อันเกิดจากความไม่ระมัดระวัง เป็นต้น ซึ่งเหตุการณ์ดังกล่าวนอกจากจะเป็นการสร้างความขัดแย้งให้กับคนในสังคมคอสมเพลย์ด้วยกันเองแล้ว ยังส่งผลให้บุคคลภายนอกสังคมคอสมเพลย์มีมุมมองและทัศนคติที่ไม่ดีต่อคอสมเพลย์ไปด้วย ปัจจุบันจึงมีการรณรงค์ให้บุคคลในสังคมคอสมเพลย์ระมัดระวังในเรื่องของการวางตัวให้เหมาะสมทั้งต่อบุคคลอื่นและในที่สาธารณะ เช่น ในงานอีเวนต์ หรือสถานที่ที่คอสมเพลย์เฮอร์ไปลงพื้นที่ในการถ่ายภาพ เป็นต้น รวมถึงคอยดูแลและช่วยกันป้องกันไม่ให้เกิดเหตุการณ์ที่อาจจะก่อให้เกิดความขัดแย้งในสังคมขึ้น

อีกหนึ่งจุดด้อยที่สามารถเห็นได้ชัดในปัจจุบัน คือ การแข่งขันทางด้านทักษะและประสิทธิภาพในการคอสมเพลย์ของคอสมเพลย์เฮอร์ เนื่องจากยุคสมัยที่เปลี่ยนไปตามกาลเวลา จึงทำให้สังคมคอสมเพลย์กลายเป็นที่รู้จักและเป็นที่ยอมรับจากสังคมภายนอกมากยิ่งขึ้น ส่งผลให้สังคมคอสมเพลย์มีขนาดที่ขยายใหญ่ขึ้นกว่าสังคมคอสมเพลย์ในสมัยก่อนหลายเท่าตัว และเนื่องด้วยความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีในปัจจุบัน จึงทำให้ความรู้และเทคนิคต่าง ๆ ในการคอสมเพลย์มีให้เห็นอย่างแพร่หลาย รวมถึงการหาอุปกรณ์ที่ใช้ในการประดิษฐ์ชุดและพรีอพ์ต่าง ๆ ก็สามารถหาได้ง่ายดายมากยิ่งขึ้นเช่นเดียวกัน ไปจนถึงขั้นมีพรีอพ์และชุดคอสมเพลย์สำเร็จรูปที่สามารถหาซื้อมาใช้ได้ทันทีโดยไม่ต้องลงมือทำด้วยตนเอง ซึ่งในจุดนี้สามารถเรียกได้ว่ามีความสะดวกสบายมากยิ่งขึ้นกว่าสังคมคอสมเพลย์ในสมัยแรกอย่างเห็นได้ชัด ที่จำเป็นจะต้องหารายละเอียดชุดต้นแบบของ

---

<sup>12</sup> วิชาสุขศึกษา (Health Education) โรงเรียนดอยสะเก็ดวิทยาคม, **หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 การเจริญเติบโตและการพัฒนาการในแต่ละช่วงวัย**, เข้าถึงเมื่อ 12 มีนาคม 2563, เข้าถึงได้จาก <https://sites.google.com/site/doisaketwittayakomsports/wicha-sukhsuksa/hnwykar-reiyn-ru-thi-1-kar-ceriy-teibto-laea-phathnakar-ni-taela-chwng-way/hnwykar-reiyn-ru-thi-1-kar-ceriy-teibto-laea-phathnakar-ni-taela-chwng-way>

ตัวละครที่ต้องการจะคอสเพลย์ด้วยตนเอง เสาะหาวัสดุอุปกรณ์ในการทำชุดและพรีพ รวมถึงลงมือประดิษฐ์อุปกรณ์คอสเพลย์ด้วยตนเอง จึงทำให้ในปัจจุบันมีคอสเพลย์เออร์มากมายที่สามารถคอสเพลย์ออกมาได้ดีและมีความคล้ายคลึงกับตัวละครที่คอสเพลย์มากมาย ซึ่งหลายคนได้รับการยอมรับจนมีชื่อเสียงโด่งดังและกลายเป็นที่นิยมในสังคมคอสเพลย์ในเวลาต่อมา

และเนื่องด้วยอิทธิพลจากจากวัฒนธรรมกระแสนิยมภายนอก เช่น ดารานักแสดงที่มีรูปร่างหน้าตาดี ศิลปินที่มีความสามารถหลากหลาย รวมถึงคำนิยมในเรื่องการรักษาสุขภาพและรักษา รูปร่างให้แข็งแรง คูมิเส่นที่น่าดึงดูด จึงทำให้เกิดทัศนคติและมาตรฐานใหม่ในสังคมคอสเพลย์ขึ้น นั่นก็คือการคอสเพลย์ออกมาให้ดูดีและเหมือนกับตัวละครต้นแบบในทุกรายละเอียด หรือ ‘การคอสเพลย์ในอุดมคติ’ ไม่ว่าจะป็นหน้าตา รูปร่าง เสื้อผ้า ทรงผม รวมไปถึงบุคลิกท่าทางที่ จำเป็นต้องเหมือนจนสามารถเรียกได้ว่าเป็นตัวละครที่หลุดออกมาจากโลกในการ์ตูน ซึ่งทัศนคติ และมาตรฐานในการคอสเพลย์ที่สูงขึ้นนี้ ทำให้เกิดข้อวิพากษ์วิจารณ์ในหมู่คอสเพลย์เออร์ด้วยกันเอง จนทำให้เกิดความขัดแย้งในสังคมคอสเพลย์อยู่บ่อยครั้ง เช่น ต้องมีรูปร่างที่ดี มีเส่นที่น่าดึงดูด ถึงจะสามารถคอสเพลย์เป็นตัวละครนั้น ๆ ได้ดี ชุดคอสเพลย์ที่ใส่ต้องมีความสวยงามอลังการ ต้องมีบุคลิกที่โดดเด่นรวมถึงมีความสามารถพิเศษต่าง ๆ เป็นต้น ซึ่งหากคอสเพลย์เออร์คนใดไม่สามารถคอสเพลย์ให้ออกมาดูดีตรงตามมาตรฐานในอุดมคติที่มีได้ ก็จะไม่ถือว่าคอสเพลย์เออร์คนนั้นเป็นคอสเพลย์เออร์ที่มีความสามารถ และไม่สามารถคอสเพลย์ออกมาให้เหมือนกับตัวละครนั้น ๆ ได้ และก่อให้เกิดคำวิพากษ์วิจารณ์ในเชิงลบตามมา

ซึ่งในปัจจุบันมีคอสเพลย์เออร์ที่มีชื่อเสียงหลายคนรวมถึงคนในสังคมคอสเพลย์ที่เห็นต่าง และออกมาช่วยกันรณรงค์เกี่ยวกับการเคารพสิทธิในการคอสเพลย์ของแต่ละบุคคล โดยนำเสนอ มุมมองและความคิดเห็นในการคอสเพลย์ว่า ไม่จำเป็นต้องมีรูปร่างที่ดูดี น่าดึงดูด หรือมีหน้าตาตามแบบอย่างในอุดมคติ เพียงแค่คอสเพลย์ด้วยความสนุกสนานและมีใจรัก ก็จะสามารถทำให้คอสเพลย์ออกมาได้อย่างสนุกสนานมากยิ่งขึ้น เพื่อส่งเสริมให้สังคมคอสเพลย์เป็นสังคมที่เปิดกว้างทางความคิด และคอสเพลย์กันด้วยความสนุกสนาน มากกว่าการแข่งขันกันเพื่อเอาชนะ ซึ่งอาจจะก่อให้เกิดการทะเลาะเบาะแว้งและการละเมิดสิทธิส่วนบุคคลของคนในสังคมคอสเพลย์ด้วยกันได้

#### 4.1.2 ประเภทของสังคมนาฬิกา

จากการศึกษาจากบทความที่เกี่ยวข้อง การตอบกลับในแบบสอบถาม และการสัมภาษณ์ จากกลุ่มตัวอย่างที่มีความชื่นชอบในการคมนาฬิกาเป็นงานอดิเรก รวมไปถึงกลุ่มตัวอย่างที่มีการสานต่อไปสู่การประกอบอาชีพที่เกี่ยวข้องกับคมนาฬิกา ทำให้ผู้วิจัยสามารถวิเคราะห์ประเภทรูปแบบวัฒนธรรมของสังคมนาฬิกาได้ว่า เป็นวัฒนธรรมประเภทศิลปะผสมผสานกับวัฒนธรรมประเภทกีฬาและการละเล่น ตามทฤษฎี ‘ระบบวัฒนธรรมสากล’ ของ Clark Wissler ที่สามารถก่อให้เกิดคุณค่าทางด้านจิตใจต่อตัวบุคคลในสังคมน่าได้

เนื่องด้วยคมนาฬิกาเป็นงานอดิเรกที่จำเป็นต้องใช้ทักษะต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็น ทักษะทางด้านการตัดเย็บ ทักษะทางด้านงานศิลป์ ทักษะทางด้านการประดิษฐ์ ทักษะทางด้านการแสดง หรือแม้กระทั่งทักษะทางด้านการจัดองค์ประกอบและวางโครงเรื่อง ผสมผสานไปกับความชื่นชอบที่ตนเองมีต่อตัวละคร จึงทำให้ผลงานหรือชิ้นงานที่ออกมาเปรียบได้กับผลงานทางด้านศิลปะชนิดหนึ่ง สิ่งที่คมนาฬิกาเย็บได้รับจากการคมนาฬิกาจึงเป็นทักษะฝีมือในด้านต่าง ๆ ซึ่งเกิดจากการลงมือทำสิ่งของที่ใช้ในการคมนาฬิกา ส่งผลให้คมนาฬิกาเย็บเกิดความภาคภูมิใจในตนเองและในชิ้นงานที่ตนเองทำออกมา นอกจากนี้หากนำชิ้นงานหรือผลงานที่ตนเองเป็นผู้ลงมือทำไปใช้ในการประกวดคมนาฬิกา หรือนำออกมาใช้ในโอกาสต่าง ๆ เช่น สวมใส่ชุดคมนาฬิกาที่ตัวเองตัดเองในงานอีเวนต์ รับผิดชอบคมนาฬิกาหรือรับทำหรือพและนำออกมาขาย รวมถึงไปถึงการสามารถคมนาฬิกาให้ออกมาเป็นที่น่าพอใจ จะเป็นการเพิ่มมูลค่าในชิ้นงานและเป็นการเพิ่มคุณค่าให้กับตัวคมนาฬิกาเย็บเอง จนอาจทำให้ได้รับการยอมรับจากคมนาฬิกาเย็บคนอื่น ๆ รวมถึงเป็นการสร้างมาตรฐานที่ดีในผลงานของตน และก่อให้เกิดเป็นแรงบันดาลใจในการพัฒนาฝีมือต่อไปในอนาคต

นอกจากนี้การคมนาฬิกายังถือได้ว่าเป็นอีกหนึ่งสิ่งก่อกำเนิดคุณค่าทางจิตใจต่อตัวคมนาฬิกาเย็บและผู้ที่มีความชื่นชอบในการ์ตูนและอนิเมชัน ในด้านของความสบายใจ และการผ่อนคลายจากความเครียดที่ตนเองได้รับมาจากการใช้ชีวิตประจำวัน จากคำตอบของกลุ่มตัวอย่างที่ได้รับจากแบบสอบถามทำให้ผู้วิจัยทราบว่า การคมนาฬิกาเป็นสิ่งที่สามารถตอบสนองต่อความต้องการและความชอบที่ตนเองมีต่อตัวละครจากการ์ตูนและอนิเมชันได้เป็นอย่างดี นอกจากนี้จะเป็นการทำนายตัวเองให้ทดลองทำสิ่งใหม่ ๆ ที่ไม่เคยได้ทำในชีวิตประจำวัน เช่น การประดิษฐ์หรือพและชุดคมนาฬิกา

เพลย์ การฝึกแต่งหน้า การฝึกแต่งกายให้มีรสนิยม เป็นต้น ย้และงเป็นการใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ เสริมสร้างสมาธิให้กับตนเอง รวมถึงได้ใช้เวลาไปกับสิ่งที่ตนเองรักและผูกพัน

#### 4.1.3 สังคมคอสเพลย์และบุคลิกภาพของคนในสังคม

จากที่ผู้วิจัยได้กล่าวไว้ในบทที่ 2 เกี่ยวกับทฤษฎีของวัฒนธรรมและชนชาติโดยรอบที่ส่งผลต่อบุคลิกภาพของบุคคลในสังคม โดยชนชาติจะเป็นตัวกำหนดลักษณะต่าง ๆ ของมนุษย์ ส่วนวัฒนธรรมจะเป็นตัวที่อบรมบ่มเพาะนิสัย การเรียนรู้ และผลักดันให้มนุษย์ปรับตัวเข้ากับสิ่งแวดล้อม ซึ่งส่งผลให้เกิดเป็นทัศนคติ แนวความคิด และพฤติกรรมที่มีความคล้ายคลึงกันในสังคมนั้น ๆ

โดยจากการวิเคราะห์คำตอบจากในแบบสอบถาม ทำให้ผู้วิจัยสามารถทำความเข้าใจได้ว่า คนส่วนใหญ่ในสังคมคอสเพลย์มีพฤติกรรมและนิสัยที่ค่อนข้างคล้ายคลึงกับคนญี่ปุ่นผสมผสานกับลักษณะนิสัยของคนไทย เนื่องจากสังคมคอสเพลย์เป็นสังคมที่รับเอาวัฒนธรรมจากประเทศญี่ปุ่นมาโดยตรง ทั้งจากวัฒนธรรมกระแสนิยมที่เป็นวัฒนธรรมย่อย เช่น การ์ตูน อนิเมชั่น เกม แฟชั่น อาหาร เป็นต้น และวัฒนธรรมดั้งเดิมของประเทศญี่ปุ่นที่เป็นวัฒนธรรมใหญ่ เช่น ภาษา การแต่งกาย การวางตัวในสังคม รูปแบบการใช้ชีวิต เป็นต้น ซึ่งจากวัฒนธรรมย่อยและวัฒนธรรมใหญ่นี้ส่งผลให้คนในสังคมคอสเพลย์ ส่วนใหญ่มีลักษณะนิสัยคล้ายคลึงกับคนญี่ปุ่นผสมผสานลักษณะนิสัยของคนไทย คือ มีการแต่งกายตามแฟชั่นที่มาจากประเทศญี่ปุ่น กินอาหารสไตล์ญี่ปุ่น มีการใช้ภาษาและท่าทางเลียนแบบคนญี่ปุ่น แต่ในขณะเดียวกันก็ยังคงความมิตรและมีความตลกขบขันแบบอย่างคนไทย

นอกจากนี้สภาพแวดล้อมภายในสังคมคอสเพลย์ที่เป็นกันเอง มีการสนับสนุนให้ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน รวมไปถึงรูปแบบกิจกรรมหลักภายในสังคม คือ การแต่งกายเลียนแบบตัวละครที่ตนเองชื่นชอบ ส่งผลให้บุคลิกภาพของคนในสังคมคอสเพลย์เป็นคนที่มีความมั่นใจในตัวเองในระดับปานกลางไปจนถึงขั้นสูง กล่าวแสดงออกทั้งในเรื่องของความคิดและความชื่นชอบในสิ่งที่ตนเองรัก รวมถึงมีความละเอียดอ่อน เอาใจใส่ และพิถีพิถันอย่างคนญี่ปุ่น

ในทางกลับกันอาจจะมึบางคนที่มีบุคลิกที่เข้าถึงยาก มีความมั่นใจในตัวเองสูงเกินเหตุ มีการแสดงออกทางท่าทางและคำพูดที่เกินจำเป็น รวมไปถึงการกระทำที่สุดโคง จนอาจก่อให้เกิดการ

ละเมิดสิทธิส่วนบุคคลของคนอื่น หรือสร้างความรบกวนให้กับสังคมโดยรวม บุคคลเหล่านี้จะถูกเรียกว่า ‘เป็ยว’ หรือ ‘จูนิเป็ยว’ (中二病 : Chuunibyō)

จากการที่สังคมคอสเพลย์ขยายใหญ่ขึ้น อันเนื่องมาจากยุคสมัยที่เปลี่ยนไป นอกจากจะทำให้มีคอสเพลย์เออร์รุ่นใหม่ ๆ ซึ่งมีทักษะและความสามารถเข้ามาในสังคมคอสเพลย์มากขึ้น ยังทำให้มีกลุ่มคนที่มีลักษณะนิสัยแบบจูนิเป็ยวเพิ่มมากขึ้นด้วยเช่นกัน ด้วยการกระทำที่สุดโต่งและก่อให้เกิดการคุกคามคนอื่น ๆ ในสังคมคอสเพลย์ ทั้งทางตรงและทางอ้อม เช่น การพุดคุ้ยเสียงดังกับกลุ่มเพื่อน การเข้าหาบุคคลอื่นในสังคมคอสเพลย์ด้วยท่าทีคุกคาม หรือแม้กระทั่งการกระทำที่ส่งผลให้บุคคลภายนอกสังคมเกิดความรำคาญ ส่งผลภาพลักษณ์ของสังคมคอสเพลย์ทั้งต่อบุคคลภายในและภายนอกถดถอยลง ถึงแม้การมีความมั่นใจในตนเองและกล้าที่จะแสดงออกจะเป็นเรื่องดี แต่สำหรับคอสเพลย์เออร์หลายคนในปัจจุบัน กลับมีความคิดเห็นว่าการมีภาวะรังเกียจ กาลเทศะ และเคารพต่อสถานที่รวมถึงบุคคลอื่นควบคู่กันไปด้วย เป็นเรื่องที่ดีมากกว่า

## บทที่ 5

### อาชีพที่เกี่ยวข้องกับคอสเพลย์

ในบทนี้จะกล่าวถึงอาชีพที่มีบทบาทและความเกี่ยวข้องกับสังคมคอสเพลย์ รวมถึงปัจจัยที่ส่งผลให้คอสเพลย์เฮอร์ตัดสินใจหันมาประกอบอาชีพที่เกี่ยวข้องกับคอสเพลย์ จากการศึกษาในบทที่ผ่านมาทำให้ผู้วิจัยทราบว่า คอสเพลย์เป็นงานอดิเรกที่นอกจากจะเป็นสื่อในการแสดงออกทางความชอบรูปแบบหนึ่ง ของบุคคลที่มีความชื่นชอบในสินค้าทางวัฒนธรรมทั้งจากประเทศญี่ปุ่นและต่างประเทศแล้ว ยังเป็นงานอดิเรกที่จำเป็นต้องใช้ทักษะต่าง ๆ ประกอบการทำงานอดิเรกด้วย ไม่ว่าจะเป็นทักษะในการตัดเย็บเสื้อผ้า ทักษะในการประดิษฐ์สิ่งของ ทักษะทางด้านงานศิลป์ หรือแม้กระทั่งทักษะทางการแสดง ทั้งหมดนี้ล้วนเป็นทักษะที่มีความจำเป็นต่อการทำกิจกรรมคอสเพลย์ทั้งสิ้น

โดยทักษะต่าง ๆ เหล่านี้เป็นทักษะที่สามารถเกิดขึ้นได้จากการศึกษาและฝึกฝนด้วยตนเอง หรืออาจมาจากการถามไถ่จากผู้ที่มีความรู้และประสบการณ์ จากนั้นจึงมีการนำมาปรับใช้และประยุกต์ตามความถนัดหรือความเหมาะสม เพื่อให้ได้ชิ้นงานสำหรับการทำกิจกรรมคอสเพลย์ของคอสเพลย์เฮอร์แต่ละคน ซึ่งคอสเพลย์เฮอร์บางคนอาจมีการนำทักษะเหล่านี้มาเป็นที่ช่วยสนับสนุนในการหากำลังทรัพย์เพื่อมาทำงานอดิเรกของตนเองต่อไป นอกจากจะเป็นการหาโอกาสในการฝึกฝนทักษะฝีมือให้ก้าวหน้าแล้ว ยังเป็นการหาหนทางในการหารายได้เพื่อใช้สนับสนุนการทำงานอดิเรกของตนเองและหาเลี้ยงชีพตนไปในตัวด้วย

ผู้วิจัยจึงได้มีการสอบถามจากผู้ที่อยู่ในแวดวงสังคมคอสเพลย์ ผู้ที่ประกอบอาชีพที่เกี่ยวข้องกับคอสเพลย์ รวมถึงมีการกระจายแบบสอบถามออนไลน์ เพื่อทำการสำรวจ ศึกษา และทำความเข้าใจเกี่ยวกับการสานต่อทักษะฝีมือด้านต่าง ๆ ไปสู่การประกอบอาชีพที่เกี่ยวข้องกับคอสเพลย์ ซึ่งจากการสำรวจพบว่า สามารถแบ่งอาชีพที่เกี่ยวข้องกับคอสเพลย์ออกเป็น 2 ประเภทใหญ่ ๆ ดังนี้

1. อาชีพที่ต้องสวมชุดคอสเพลย์ในการประกอบอาชีพ
2. อาชีพที่ไม่จำเป็นต้องสวมชุดคอสเพลย์ในการประกอบอาชีพ ซึ่งสามารถแบ่งได้เป็น

- 2.1 อาชีพที่เกี่ยวข้องกับการถ่ายภาพและเว็บไซต์
- 2.2 อาชีพรับจ้างต่าง ๆ
- 2.3 อาชีพที่เกี่ยวกับการบริหาร

### 5.1 อาชีพที่ต้องสวมชุดคอสเพลย์ในการประกอบอาชีพ

เป็นอาชีพที่มีการสวมชุดคอสเพลย์ตลอดหน้าที่การทำงาน ซึ่งจะขึ้นอยู่กับโอกาส สถานที่ และประเภทของงานที่ทำ อาจมีความจำเป็นในการตัดแปลงชุดคอสเพลย์ให้มีความสมจริงหรือใช้วัสดุในการทำชุดที่มีราคาแพง เพื่อให้ได้ชุดคอสเพลย์ที่สวยงามและมีความสมจริงมากยิ่งขึ้น โดยส่วนมากอาชีพเหล่านี้จะเป็นอาชีพที่เกี่ยวข้องกับผู้สวมชุดคอสเพลย์หรือคอสเพลย์เยอร์ โดยตรง เนื่องจากเป็นงานที่จำเป็นต้องมีการแสดงหรือสวมบทบาทเป็นตัวละครต่าง ๆ ประกอบการทำงานด้วยไปในตัว ซึ่งอาชีพต่าง ๆ เหล่านี้มักมีลักษณะเป็นอาชีพอิสระ ที่ตัวผู้ประกอบการหรือผู้รับงานเป็นคน ๆ เดียวกัน จากการสำรวจและสอบถามจากบุคคลที่อยู่ในสังคมคอสเพลย์ ทำให้ทราบว่าอาชีพที่จำเป็นต้องสวมชุดคอสเพลย์ประกอบการทำงาน ดังนี้

- 5.1.1 เกสต์คอสเพลย์ (Guest Cosplay)
- 5.1.2 คอสเพลย์ มาสคอต/พรีเซ็นเตอร์ (Cosplay Mascot/Presenter)
- 5.1.3 อินฟลูเอนเซอร์ มาเก็ตติ้ง (Presenter/Influencer Marketing)
- 5.1.4 คาเฟ่ คาร์แรคเตอร์ (Café Character)
- 5.1.5 นักแสดง (Actor)
- 5.1.6 ไอดอล (I-Dol)
- 5.1.7 นางแบบ/นายแบบ (Model)
- 5.1.8 แดร์กควีน (Drag Queen)
- 5.1.9 นักดนตรี (Musician)
- 5.1.10 พิธีกร (MC : Master of Ceremonies)
- 5.1.11 ถ่าม (Interpreter)

## 5.2 อาชีพที่ไม่จำเป็นต้องสวมใส่ชุดคอสเพลย์ในการประกอบอาชีพ

เป็นอาชีพที่อาจจะมีการสวมชุดคอสเพลย์ในการทำงานหรืออาจจะไม่ต้องสวมชุดคอสเพลย์ในการทำงานก็ได้ ซึ่งขึ้นอยู่กับโอกาส สถานที่ และความพึงพอใจของผู้ประกอบอาชีพเอง โคนส่วนมากอาชีพเหล่านี้จะเป็นอาชีพที่ทำงานในส่วนของเบื้องหลังหรือขั้นตอนการผลิต มักไม่เกี่ยวข้องกับตัวผู้ประกอบอาชีพเองโดยตรง ยกเว้นว่าผู้ประกอบอาชีพเหล่านี้จะประกอบอาชีพที่จำเป็นต้องสวมชุดคอสเพลย์ในการประกอบอาชีพควบคู่กันไปด้วย ซึ่งอาชีพต่าง ๆ เหล่านี้มีลักษณะเป็นอาชีพรับจ้าง ที่ผู้ประกอบการหรือผู้รับงานได้รับการจ้างวานให้ทำงานตามคำสั่งของผู้ว่าจ้างอีกทอดหนึ่ง ซึ่งผู้ประกอบการหรือผู้รับงานอาจเป็นคนเดียวกันหรือเป็นผู้อื่นก็ได้ จากการสำรวจและสอบถามจากบุคคลที่อยู่ในสังคมคอสเพลย์ ทำให้ทราบว่าอาชีพที่ไม่จำเป็นต้องสวมชุดคอสเพลย์ในการประกอบการทำงาน และสามารถแบ่งออกได้เป็น 3 ประเภท คือ อาชีพที่เกี่ยวข้องกับการถ่ายภาพและเว็บไซต์ อาชีพร้านรับจ้างต่าง ๆ และ อาชีพที่เกี่ยวข้องการบริหาร

### 5.2.1 อาชีพที่เกี่ยวข้องกับการถ่ายภาพและเว็บไซต์

คือ อาชีพที่ทำหน้าที่เกี่ยวกับการถ่ายภาพทั้งหมด ไม่ว่าจะเป็นการถ่ายภาพนิ่ง ภาพวิดีโอ การตัดต่อและปรับแต่งรูปภาพ การจัดหาสถานที่ถ่ายภาพ หรือการเป็นเจ้าของสถานที่ถ่ายภูมุนั้นๆ ซึ่งในบางคนอาจมีการทำควบคู่ไปกับการบริหารจัดการเว็บไซต์ บล็อก หรือเพจ ที่เกี่ยวข้องกับคอสเพลย์ มีการลงรูปภาพคอสเพลย์เซอร์และบรรยากาศภายในงานคอสเพลย์ต่าง ๆ รวมถึงมีการนำเสนอคอนเทนต์ที่เกี่ยวข้อง เช่น ตารางงานกิจกรรมหรือตารางงานคอสเพลย์ ข่าวสารในแวดวงการ์ตูนและสังคมคอสเพลย์ งานประกวดคอสเพลย์ต่าง ๆ เป็นต้น โดยอาชีพเหล่านี้ ได้แก่

- ช่างภาพ (Photographer)
- เจ้าของสตูดิโอถ่ายภาพ (Studio Owner)
- ช่างถ่ายทำภาพยนตร์ (Cinematographer)
- ผู้ดูแลเว็บ (Webmaster)



### 5.2.2 อาชีพรับจ้างต่าง ๆ

คือ อาชีพที่รับจ้างทำงานตามที่ผู้ว่าจ้างต้องการ ส่วนมากจะเป็นงานที่ต้องใช้ทักษะทางด้านการประดิษฐ์ในการผลิตชิ้นงาน โดยรับคำสั่งจากผู้ว่าจ้างให้ผลิตชิ้นงานต่าง ๆ ตามความต้องการ ซึ่งราคาจะผูกผันไปตามวัสดุที่ใช้ในการทำ ระยะเวลาในการทำ รูปแบบของชิ้นงาน ความละเอียดของตัวแบบ และความยากง่ายของชิ้นงาน ซึ่งอาชีพเหล่านี้ ได้แก่

- ช่างตัดชุดคอสเพลย์ (Cosplay Dress Maker)
- ช่างเพ้นท์ลายชุด (Cosplay Dress Painter)
- ช่างทำพรีอหรืออุปกรณ์ประกอบการคอสเพลย์ (Cosplay Props Maker)
- ช่างทำวิก (Wig Maker)
- ช่างแต่งหน้า (Make-up Artist)

### 5.2.3 อาชีพที่เกี่ยวกับการบริหาร

คือ อาชีพที่มีหน้าที่รับผิดชอบด้านการบริหารทั้งหมด ไม่ว่าจะเป็นบริหารงานให้กับบุคคลใดบุคคลหนึ่ง หรือมีการรับจ้างในการบริหารงานให้กับกลุ่มหรือบริษัทต่าง ๆ โดยส่วนมากจะเป็นการรับผิดชอบในการจัดหาคน ดำเนินการจัดกิจกรรม การประสานงาน รวมถึงดูแลความเรียบร้อยของตัวงานให้สำเร็จลุล่วง ซึ่งอาชีพเหล่านี้ ได้แก่

- ผู้จัดการ (Manager)
- ออร์กาไนเซอร์ (Organizer)
- เอเจนซี (Agency)

## 5.3 ปัจจัยที่ส่งผลให้สานต่อไปสู่การประกอบอาชีพที่เกี่ยวข้องกับคอสเพลย์

จากการสำรวจและศึกษาจากกลุ่มตัวอย่างของคอสเพลย์เยอร์ที่มีการสานต่อไปสู่การประกอบอาชีพที่เกี่ยวข้อง ทำให้ผู้วิจัยทราบถึงสาเหตุและปัจจัยที่ส่งผลให้กลุ่มตัวอย่างเลือกหันมาประกอบอาชีพที่เกี่ยวข้องกับงานอดิเรกที่ตนเองชื่นชอบ ด้วยสาเหตุและปัจจัยดังต่อไปนี้

1. ต้องการทำอาชีพที่ตนเองทำแล้วมีความสุข
2. เป็นการใช้ความสามารถที่ตนเองมีให้เกิดประโยชน์

3. ต้องการหาประสบการณ์และเพิ่มทักษะความสามารถของตนเอง
4. เป็นการใช้ทักษะฝีมือที่ตนเองทำได้ดีและชื่นชอบในการประกอบอาชีพ
5. เป็นอาชีพที่ทำแล้วมีรายได้เพียงพอต่อการดำรงชีวิต
6. ทำให้มีโอกาสในการสร้างชื่อเสียงให้ตนเอง และได้รับการยอมรับจากสังคม
7. ทำให้มีฐานะที่มั่นคง
8. ทำให้เกิดความภาคภูมิใจในตนเอง
9. เป็นส่วนช่วยผลักดันในการวางรากฐานระบบของสังคมคอสเพลย์ที่ดี
10. เป็นตัวแทนในการช่วยให้ทุกบทบาทในสังคมคอสเพลย์สามารถหมุนเวียนและดำเนินต่อไปได้
11. ต้องการสร้างภาพลักษณ์ที่ดีให้กับสังคมคอสเพลย์

## บทที่ 6

### สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ

#### 6.1 สรุปและอภิปรายผลการวิจัย

การวิจัยเรื่อง ‘คอสเพลย์ : การแสดงออกทางความชอบสู่การประกอบอาชีพ’ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาและทำความเข้าใจมุมมอง ประสบการณ์ ประโยชน์ที่ได้รับของกลุ่มตัวอย่างที่มีความชื่นชอบในการคอสเพลย์ รวมถึงสำรวจอาชีพที่เกี่ยวข้องกับคอสเพลย์และปัจจัยที่ส่งผลให้กลุ่มตัวอย่างเริ่มคอสเพลย์เป็นงานอดิเรก และมีการสานต่อไปสู่การประกอบอาชีพที่เกี่ยวข้อง

โดยจากการศึกษาในครั้งนี้ทำให้สามารถสรุปผลออกมาได้ว่า สาเหตุหรือปัจจัยหลักส่วนใหญ่ที่เป็นจุดเริ่มต้นให้คอสเพลย์เฮอร์หันมาสนใจและเริ่มต้นการคอสเพลย์เป็นงานอดิเรก คือ ความสนใจและความชื่นชอบในสื่อและสินค้าทางวัฒนธรรมที่มาจากประเทศญี่ปุ่น เช่น การ์ตูน อนิเมชัน เกม แฟชั่น โดยเริ่มมาจากการที่ตนเองคลุกคลีหรือมีความคุ้นเคยกับกับสื่อและสินค้าทางวัฒนธรรมอยู่ก่อนแล้ว เมื่อรวมกับความชื่นชอบที่มีต่อตัวละครในสินค้าทางวัฒนธรรมเหล่านั้น จึงเป็นแรงผลักดันให้ตนเองก้าวมาสู่วงการคอสเพลย์อย่างเต็มรูปแบบ

อีกเหตุผลหลักที่ทำให้ผู้ที่มีความสนใจในการ์ตูนและอนิเมชัน เข้ามาสู่สังคมนคอสเพลย์อย่างเต็มตัว นั่นก็คือ การที่สังคมนคอสเพลย์สามารถตอบสนองต่อความชอบ และเป็นศูนย์รวมของคนที่มีความชื่นชอบในสิ่งเดียวกันมารวมกัน ทำให้เกิดการพบปะสังสรรค์ พุดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็น เกี่ยวกับการ์ตูน อนิเมชัน หรือสิ่งที่ตนเองสนใจในวัฒนธรรมญี่ปุ่น ได้อย่างเปิดเผย มีการทำกิจกรรมต่าง ๆ กัน รวมถึงสามารถสวมบทบาทเป็นตัวละคร หรือเป็นบุคคลที่ตนเองชื่นชอบและพูดคุยกับบุคคลอื่นด้วยบุคลิกนั้น ๆ ได้อย่างเป็นธรรมชาติ

อีกหนึ่งจุดเด่นที่ถือได้ว่าเป็นเสน่ห์ของสังคมนคอสเพลย์ ก็คือ ไม่ว่าจะเป็ใคร มาจากไหน สถาบันไหน อายุเท่าไร หรือมีความแตกต่างกันแค่ไหนก็ตาม สนใจคอสเพลย์ด้วยสิ่งใดก็ตาม ขอเพียงแค่มีสื่อชื่นชอบเหมือนกัน สังคมนคอสเพลย์ก็พร้อมที่จะเปิดรับทุกคนเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งในสังคมนอย่างอบอุ่นและเป็นมิตร

ด้วยลักษณะสังคมที่มีการเกื้อหนุนซึ่งกันและกันนี้ จึงทำให้สิ่งที่คอสเพลย์เยอร์ส่วนใหญ่ได้รับ นอกจากทักษะฝีมือด้านต่าง ๆ ที่ใช้ในการคอสเพลย์แล้ว ยังทำให้ได้รับประสบการณ์ที่ดี รวมถึงมิตรภาพจากเพื่อน ๆ ในสังคมคอสเพลย์ เนื่องจากมีหัวข้อเรื่องในการพูดคุยและลักษณะนิสัยที่มีความคล้ายคลึงกัน จึงทำให้ได้รับมิตรภาพและรู้จักเพื่อนใหม่ ๆ มากยิ่งขึ้น

จากการช่วยเหลือซึ่งกันและกันในสังคมคอสเพลย์ เช่น การช่วยกันประดิษฐ์ชุดและอุปกรณ์ที่ใช้สำหรับการคอสเพลย์ การช่วยกันหารายละเอียดของตัวละครต้นแบบ ทำให้คอสเพลย์เยอร์ส่วนใหญ่ในสังคมคอสเพลย์ มีทักษะทุกด้านการประดิษฐ์ รวมถึงทักษะทางด้านการออกแบบติดตัว และด้วยในยุคแรก ๆ ของการคอสเพลย์นั้น เป็นยุคที่องค์ความรู้ ความเข้าใจ รวมถึงวัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ในการคอสเพลย์ยังหายากและมีน้อยอยู่นี้ จึงทำให้คอสเพลย์เยอร์บางคนริเริ่มในการใช้ทักษะฝีมือของตนเอง ในการรับจ้างทำงานประดิษฐ์อุปกรณ์ที่ใช้ในการคอสเพลย์ต่าง ๆ มากขึ้น อาทิเช่น รับจ้างตัดชุดคอสเพลย์ รับจ้างเซ็ทวิกผม รับจ้างทำพรีอพ เป็นต้น เพื่อเป็นการช่วยเหลือคอสเพลย์เยอร์คนอื่น ๆ ที่ไม่สามารถหาวัสดุอุปกรณ์ในการคอสเพลย์ได้ หรือไม่ถนัดในการทำงานที่ต้องใช้ทักษะฝีมือในงานประดิษฐ์ และยังเป็นการทำกำไรคืนทุนให้ตนสามารถคอสเพลย์ต่อไปได้ เนื่องจากการคอสเพลย์จำเป็นต้องใช้เงินทุนในการคอสเพลย์แต่ละครั้งที่ย่อมสูง ดังนั้น การประกอบอาชีพรับจ้างเหล่านี้ จึงเริ่มเป็นที่แพร่หลายและเป็นที่นิยมในสังคมคอสเพลย์มากยิ่งขึ้น

ส่วนคนที่ไม่ถนัดในงานประดิษฐ์ก็จะผันตัวเองมาสู่งานอีกด้านหนึ่ง ซึ่งเป็นหนึ่งในบทบาทหลักของสังคมคอสเพลย์ในยุคแรก ๆ ด้วยเช่นกัน นั่นก็คือ การเป็นช่างภาพที่คอยเก็บภาพบรรยากาศภายในงานและภาพของคอสเพลย์เยอร์ด้วยตัวเอง ด้วยวัตถุประสงค์เพื่อเป็นการเก็บภาพความทรงจำ ๆ ที่เกิดขึ้น รวมถึงเป็นการเก็บรวบรวมภาพของคอสเพลย์เยอร์ที่มีทักษะฝีมือในการคอสเพลย์ที่สวยงามและน่าชื่นชมเอาไว้อีกด้วย

ซึ่งคอสเพลย์เยอร์เหล่านี้เองก็ได้กลายเป็นคนที่ได้รับความนิยมนภายในสังคมคอสเพลย์ ในฐานะของผู้ที่เป็นแบบอย่างของการคอสเพลย์ที่น่าชื่นชม และเป็นแรงบันดาลใจให้คอสเพลย์เยอร์คนอื่น ๆ เกิดแรงผลักดันตัวเองในการพัฒนาฝีมือทางการคอสเพลย์ให้ดียิ่งขึ้น เพื่อตอบสนองต่อความพึงพอใจของตนเอง จากการได้รับความนิยมนและเป็นที่ยอมรับของคอสเพลย์เยอร์ด้วยกันเองนี้ ทำให้คอสเพลย์เยอร์ที่เหล่านี้ ถูกเชิญไปร่วมงานคอสเพลย์ต่าง ๆ เพื่อจุดเด่นและแรงจูงใจในการให้

คอสเพลย์เฮอร์เข้ามาร่วมงานคอสเพลย์นั้น ๆ มากยิ่งขึ้น หรืออาจมีการจัดกิจกรรมย่อย เช่น งาน Only Event ของการ์ตูนเรื่องต่าง ๆ เพื่อตอบสนองต่อกลุ่มคนที่มีความชอบเฉพาะเจาะจงในการ์ตูน เรื่องนั้น ๆ โดยเฉพาะ คอสเพลย์กลุ่มดังกล่าวนี้ ก็คือ เกสต์คอสเพลย์ ที่เรารู้จักกันในปัจจุบันนั่นเอง

ด้วยเหตุนี้ในยุคแรกของสังคมนคอสเพลย์ในประเทศไทย อาชีพที่เป็นพื้นเพของที่คอยช่วยเหลือและทำในสังคมนคอสเพลย์เกิดการหมุนเวียน ก็คือ อาชีพที่ต้องสวมใส่ชุดคอสเพลย์ในการประกอบอาชีพ เช่น เกสต์คอสเพลย์ นักดนตรี และคาเฟ่ คาร์แรคเตอร์ อาชีพที่เกี่ยวกับการถ่ายภาพ คือช่างภาพ และอาชีพที่เป็นร้านรับจ้างต่าง ๆ เช่น ร้านรับตัดชุดคอสเพลย์ ร้านรับทำพรีอพ ร้านรับเซ็ทวิก เป็นต้น

แต่ด้วยลักษณะของสังคมเปลี่ยนแปลงไปตามยุคสมัย ทำให้เกิดการพัฒนารูปแบบของสังคมนคอสเพลย์ทั้งในด้านดีและด้านเสียควบคู่กันไปในเวลาต่อมา อย่างแรกคือการที่สังคมนคอสเพลย์กลายเป็นที่รู้จักและเป็นที่ยอมรับของสังคมภายนอกมากขึ้น จึงทำให้ขนาดของสังคมนวมถึงผู้คนที่อยู่ภายในสังคมนคอสเพลย์มีเพิ่มมากยิ่งขึ้น มีการเข้ามาของบริษัทต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการตลาดมากขึ้น รวมทั้งองค์ความรู้ใหม่ ๆ ที่เอื้อต่อการประกอบกิจกรรมทางคอสเพลย์ก็มีมากขึ้นเช่นกัน จึงทำให้การคอสเพลย์ในปัจจุบันมีความสะดวกสบายมากขึ้นกว่าเดิม และการที่สังคมนคอสเพลย์กลายเป็นที่ยอมรับจากสังคมภายนอกมากขึ้น จนทำให้มีบริษัทต่าง ๆ เข้ามาดำเนินการทางด้านการตลาด ส่งผลให้การคอสเพลย์กลายเป็นงานอดิเรกที่สามารถทำเงินให้กับคอสเพลย์เฮอร์หลายคนได้เป็นอย่างมาก

การเปิดกว้างทางสังคมที่เกิดขึ้นทำให้คอสเพลย์เฮอร์ที่มีทักษะและประสบการณ์ติดตัว เริ่มหันมาสนใจในการทำอาชีพที่เกี่ยวข้องกับคอสเพลย์มากขึ้น โดยเดิมทีจะเริ่มจากการช่วยเหลือซึ่งกันและกันของคนในสังคมนคอสเพลย์ก่อน จนเมื่อมีความมั่นใจมากพอถึงเริ่มมีการขยายไปสู่อุปกรณ์ในการทำอาชีพในการคอสเพลย์ออกขาย เช่น พรีอพ ชุด วิก เป็นต้น

นอกจากนี้ด้วยองค์ความรู้ใหม่ ๆ และขนาดของสังคมนที่ขยายใหญ่ขึ้นนี้ จึงทำให้เห็นนอกจากการประกอบอาชีพที่เกี่ยวข้องกับคอสเพลย์เฮอร์ที่มีอยู่แต่เดิมในยุคแรกแล้ว ยังทำให้เกิดเป็นอาชีพใหม่ ๆ ในสังคมนคอสเพลย์ที่เกี่ยวข้องในทางอ้อมเพิ่มมากขึ้นอีกด้วย เช่น อาชีพที่เกี่ยวข้องกับการบริการอย่างออร์กาไนเซอร์ ซึ่งมีหน้าที่รับผิดชอบในการจัดงานคอสเพลย์ รัยรับพรีอเดอร์สินค้า และอุปกรณ์ในการคอสเพลย์จากต่างประเทศ คอสเพลย์ มาสคอตที่เป็นจุดดึงดูดให้กับบูทต่าง ๆ

ในงานคอนเสิร์ต รวมถึงล่ำและพิธีกรสำหรับการสัมภาษณ์เกสต์คอนเสิร์ตที่มาจากต่างประเทศ เป็นต้น ซึ่งอาชีพเหล่านี้ได้กลายมาเป็นส่วนหนึ่งในบทบาทที่เป็นเหมือนฟันเฟืองที่หมุนเวียน และขับเคลื่อนสังคมคอนเสิร์ตซึ่งมีขนาดและกลไกภายในสังคมที่มีความซับซ้อนมากยิ่งขึ้นในปัจจุบัน

ในทางกลับกัน ถึงแม้ว่าคอนเสิร์ตจะได้รับการยอมรับ และมีการพัฒนาไปสู่เส้นทางที่ดีขึ้น ในด้านการตลาดก็ตาม แต่การขยายตัวของสังคมคอนเสิร์ตที่มากขึ้นนี้ ส่งผลให้ภายในสังคมคอนเสิร์ตมีคอนเสิร์ตเยอร์รุ่นใหม่ๆเพิ่มเยอะขึ้น ทำให้มุมมองหรือทัศนคติในการคอนเสิร์ตที่มีแต่เดิมเริ่มเปลี่ยนแปลงตามไปด้วย อันเนื่องจากการขยายตัวของสังคมคอนเสิร์ตที่มีบุคคลต่าง ๆ จากสังคมภายนอกเข้ามามากขึ้น จึงทำให้เป็นการนำค่านิยมบางอย่างจากสังคมเหล่านั้นเข้ามาในสังคมคอนเสิร์ตด้วย อาทิเช่น การมีรูปลักษณ์ที่ดูดี มีความสามารถพิเศษอย่างการเต้น ร้องเพลง หรือกีฬา ส่งผลให้จากในตอนแรกที่คอนเสิร์ตกันด้วยความสนุกสนาน เน้นไปที่การพบปะสังสรรค์กันของกลุ่มคนที่มีความชื่นชอบในสิ่งเดียวกัน กลายเป็นการคอนเสิร์ตที่มีความกดดัน มีการแข่งขันกันของคอนเสิร์ตเยอร์ด้วยกันเองในด้านของการใช้ทักษะฝีมือ รวมไปถึงการแข่งขันกันเพื่อเป็นคอนเสิร์ตเยอร์ในอุดมคติ ที่ได้รับการยอมรับและเป็นผู้มีอิทธิพลในสังคมคอนเสิร์ต ซึ่งต้องมีแบบอย่างของรูปร่างหน้าตาที่ดี มีเสน่ห์น่าดึงดูด รวมทั้งมีความสามารถหลากหลายเพิ่มมากขึ้น

ทัศนคติของการคอนเสิร์ตที่เปลี่ยนไปนี้เอง จึงส่งผลให้เกิดการวิพากษ์วิจารณ์กันในสังคมคอนเสิร์ตในทางลบมากยิ่งขึ้น จากการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน กลายเป็นการจับผิดและการล่าแม่มดกันในสังคมคอนเสิร์ตแทน อาทิเช่น การตำหนิคอนเสิร์ตเยอร์ด้วยกันเองในเรื่องของความเหมือนตัวละครต้นแบบ การวิจารณ์เรื่องรูปร่างของคอนเสิร์ตเยอร์ที่ไม่ดูดีแบบอุดมคติ หรือการดูถูกทักษะฝีมือในการคอนเสิร์ตของคนอื่นที่ด้อยกว่าตนเอง เป็นต้น ซึ่งเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นนี้ส่งผลให้มักเกิดความขัดแย้งกันในสังคมคอนเสิร์ตมากขึ้น

นอกจากนี้การขยายตัวของสังคมคอนเสิร์ตที่กว้างมากขึ้นนี้ ยังส่งผลให้มีกลุ่มบุคคลที่มีลักษณะนิสัยที่แตกต่างกันเพิ่มมากขึ้นอีกด้วย เช่น กลุ่มคนที่มีลักษณะในการทำอะไรมากที่สุด โด่งอย่าง จูนิเบียว กลุ่มคนที่มีความกล้าแสดงออกและเป็นที่นิยมในสังคมอื่นอย่าง ไอดอล หรือบุคคลที่ต้องการใช้ช่องโหว่ในสังคมคอนเสิร์ต ในการกระทำสิ่งที่ก่อให้เกิดความเสื่อมเสียขึ้นภายในสังคมคอนเสิร์ต อย่างการ โกงเงินหรือการเข้ามาคุกคามคอนเสิร์ตเยอร์ในทางที่ไม่ดี เป็นต้น ด้วยเหตุจึงก่อให้เกิดการแบ่งแยกภายในสังคมคอนเสิร์ตมากขึ้น จากในยุคที่ทุกคนมีความเท่าเทียมกันสามารถ

อยู่ร่วมกันได้ ไม่ว่าจะเป็นครมาจากไหน กลายเป็นการแบ่งแยกกันทางชนชั้นและกลุ่มคนในสังคมคอสมเพลย์มากยิ่งขึ้น

ด้วยลักษณะของสังคมที่เป็นแปลงไปนี้ จึงทำให้คอสมเพลย์เออร์ในยุคแรก ๆ และคอสมเพลย์เออร์ที่อยู่ตรงกลางระหว่างยุคแรกและยุคผันเปลี่ยน มีทัศนคติต่อการคอสมเพลย์ที่เปลี่ยนแปลงไป บางคนมองสังคมคอสมเพลย์ในแง่ลบและแยกตัวออกห่างจากสังคมนี้ บางคนเกิดความรู้สึกเบื่อหน่ายหรือหวาดระแวง จนทำให้การคอสมเพลย์ไม่สามารถตอบสนองต่อความต้องการของตนเองได้อีกต่อไป อันเนื่องมาจากการล่าแม่มดและความกดดันที่สูงขึ้น จึงเป็นสาเหตุให้คอสมเพลย์เออร์บางคนตัดสินใจจะทิ้งความชอบของตนและออกจากสังคมนี้อย่างเต็มตัว

แต่ในขณะเดียวกัน ก็ยังคงมีคอสมเพลย์เออร์บางคนทิ้งคอสมเพลย์ด้วยใจรัก และคงไปไว้ซึ่งความสนุกสนานและความเป็นกันเองแบบอย่างคอสมเพลย์เออร์ในสังคมยุคแรก ถึงแม้ว่าในบางครั้งจะมีแรงกดดันที่เข้ามาทำให้ตนเองเกิดความไม่มั่นใจและหวาดระแวง แต่คอสมเพลย์เออร์เหล่านี้ก็ยังคงทำงานอดิเรกนี้ต่อไป ทั้งเพื่อต้องการให้สังคมคอสมเพลย์พัฒนาไปสู่การเป็นสังคมที่น่าอยู่อีกครั้งหนึ่ง โดยการสนับสนุนให้มีการช่วยเหลือซึ่งกันและกันแบบสังคมในสมัยแรก มีการออกมาแสดงความคิดเห็นและพูดถึงข้อควรพึงกระทำภายในสังคมคอสมเพลย์สำหรับบุคคลในทุกบทบาท และรวมถึงการส่งเสริมให้มีการวางตัวที่ดีและเคารพในสิทธิของคนในสังคมด้วยกันเองมากยิ่งขึ้น ซึ่งหากทุกคนเปิดกว้างและยอมรับซึ่งกันและกันมากยิ่งขึ้น นอกจากจะทำให้ภาพลักษณ์ภายในสังคมคอสมเพลย์ดีขึ้นแล้ว ยังสามารถทำให้ทุกคนสามารถคอสมเพลย์กันด้วยความสนุกสนาน และมีความสุขมากยิ่งขึ้น

## 6.2 ข้อเสนอแนะในงานวิจัย

การศึกษาวิจัยในครั้งนี้ เป็นการศึกษาวิจัยที่เกิดจากความสนใจของผู้วิจัยเองโดยตรง จึงอาจมีการนำเสนองานวิจัยมุมมองของสังคมคอสมเพลย์และอาชีพที่เกี่ยวข้องกับคอสมเพลย์ จากกลุ่มตัวอย่างบุคคลที่มีการคอสมเพลย์เป็นงานอดิเรก รวมถึงคอสมเพลย์เออร์ที่มีการสานต่อ ไปสู่การประกอบอาชีพที่เกี่ยวข้องกับคอสมเพลย์เท่านั้น ซึ่งอาจทำให้ไม่สามารถมองเห็นมุมมองด้านอื่น ๆ หรือมุมมองที่สังคมภายนอกมีต่อสังคมคอสมเพลย์ได้มากนัก นอกจากนี้ด้วยปัจจัยทางด้านเวลาที่ไม

ตรงกัน จึงทำให้ไม่สามารถสัมภาษณ์โค้ชสเปล์เซอร์กลุ่มตัวอย่างที่มีการประกอบอาชีพที่เกี่ยวข้อง  
กับโค้ชสเปล์เซอร์ได้มากเท่าที่คาดหวังไว้



## บรรณานุกรม

### หนังสือและเอกสารตีพิมพ์

ขวัญชาย ดำรงค์ขวัญ. (2554). “คอสเพลย์” *เลียนแบบตัวละคร สะท้อนตัวตน*

ใน สุวัฒน์ อัสวไชย

ชาญ, *บางสิ่งมีชีวิตต้องการ*. (หน้า 190-226). กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์สารคดี (ในนามบริษัท

วิริยะธุรกิจ จำกัด).

นิตยวรรณ (ผลวัฒนธรรม) วรรณศิริ. *มานุษยวิทยาสังคมและวัฒนธรรม*. กรุงเทพฯ: เอ็กชเปอร์เน็ท,

2550.ภัทรา ชีระกุล. “ความงามเสมือน : การสร้างสรรค์อุดมคติแบบโพสต์โมเดิร์นนิสม์ใน

กระแสโปป.” ใน *วัฒนธรรมสมัยนิยม*, บรรณาธิการโดย เทียมสุรย์ สิริศรีศักดิ์ และ อิศระ

ชูศรี, 51-62. นครปฐม: มหาวิทยาลัยมหิดล, 2558.

สมรักษ์ สิงห์กานานนท์. *รสนิยม: ภาษาในสังคมไทยยุคบริโภคนิยม*. กรุงเทพฯ: สถาบันวิจัยสังคม

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2544

อकिन รพีพัฒน์. “วัฒนธรรมและความหมาย.” ใน *วัฒนธรรมคือความหมาย: ทฤษฎีและวิธีการของ*

*คลิฟฟอร์ด เกียร์ซ*, บรรณาธิการโดย สายพิน ศุพุทชมงคล, เอกสารวิชาการลำดับที่ 70,

ของ *นักคิดและความคิด*, บรรณาธิการโดย สุวรรณ เกรียงไกรเพชร และ สกลชนน เพื่อน

พงษ์. กรุงเทพฯ: ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร (องค์การมหาชน), 2551.

Brian Ashcraft and Luke Plunkett. (2014). *Cosplay World*. Italy : Prestel.

Makoto Shigeno. (2553, 10 ธันวาคม). *สัมภาษณ์ตัวแทนประเทศไทยที่ได้อันดับ 2 จาก*

*World Cosplay Summit 2010*. Cosmode Thailand, 2, หน้า 22 - 25

### ข้อมูลจากฐานข้อมูลออนไลน์และเว็บไซต์

“*การประกอบอาชีพ*.” Google Site. <https://sites.google.com/site/karprakxbxachiph/> (สืบค้นเมื่อ

11 มกราคม 2563)

กรุงเทพธุรกิจ. “*คอสเพลย์ตัวแม่ ‘เรกะ อารีคาเวะ’*.” <https://www.bangkokbiznews.com/>

news/detail/509492 (สืบค้นเมื่อ 29 ตุลาคม 2562)

จินตนา พงศ์เพิ่มกิจวัฒนา. “การศึกษาระดับความคาดหวังของชุดคอสเพลย์ที่ตัด และ ทักษะคติของการบอกต่อของบุคคลอื่นที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเลือกร้านตัดชุดคอสเพลย์ของคอสเพลย์เยอร์ในเขตกรุงเทพมหานคร.” วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ, 2556.

ธวัชพงศ์ หาเรือนโกก. “Cosplay: วัฒนธรรมป๊อปของวัยรุ่นในสังคมไทย.” วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, สาขาวิชามานุษยวิทยา คณะสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2557. ในThiaLIS[https://tdc.thailis.or.th/tdc/browse.php?option=Show&browse\\_type=title&titleid=503352&query=cosplay&s\\_mode=any&d\\_field=&d\\_start=0000-00-00&d\\_end=2562-1027&limit\\_lang=&limited\\_lang\\_code=&order=&order\\_by=&order\\_type=&result\\_id=6&maxid=7](https://tdc.thailis.or.th/tdc/browse.php?option=Show&browse_type=title&titleid=503352&query=cosplay&s_mode=any&d_field=&d_start=0000-00-00&d_end=2562-1027&limit_lang=&limited_lang_code=&order=&order_by=&order_type=&result_id=6&maxid=7) (สืบค้นเมื่อ 26 ตุลาคม 2562).

นงนภัศ วรทัต. “การส่งออกวัฒนธรรมย่อยในรูปคอสเพลย์ของญี่ปุ่น.” ภาคนิพนธ์ของการศึกษารายวิชา 450460 การศึกษาเอกเทศ สาขาวิชาเอเชียศึกษา คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัย ศิลปากร, 255. เข้าถึงเมื่อวันที่ 28 ตุลาคม 2561. สถานเอกอัครราชทูตญี่ปุ่นประจำประเทศไทย. “ความสัมพันธ์ระหว่างประเทศญี่ปุ่นและประเทศไทย.” [https://www.th.emb-japan.go.jp/itpr\\_th/relation\\_index.html](https://www.th.emb-japan.go.jp/itpr_th/relation_index.html) (สืบค้นเมื่อ 18 พฤศจิกายน 2561)

“แนวการแต่งตัวและเสื้อผ้าแฟชั่นญี่ปุ่น.” Wonderfulpackage.

<https://www.wonderfulpackage.com/article/v/197/> (สืบค้นเมื่อ 9 มกราคม 2563)

ยุพา คลังสุวรรณ และ สุทิน สายสงวน. “ปัจจัยที่ทำให้ญี่ปุ่นประสบความสำเร็จในด้านอุตสาหกรรมหลังสงครามโลกครั้งที่ 2”. “ญี่ปุ่นศึกษา”. ปีที่ 20, ฉบับที่ 2 (2003). 1-22.

<https://www.tci-thaijo.org/index.php/japanese/article/view/52012> (สืบค้นเมื่อ 7 มกราคม 2563)

สชีรา พันธุ์พรม. “ความหมายและความสำคัญของงานอาชีพ.” Weebly.

<https://sueheera.weebly.com/3588362336343617362736173634361836493621363235883623363436173626363535883633359735863629359135913634360936293634359436373614.html> (สืบค้นเมื่อ 11 มกราคม 2563)

เสียงระฆัง. “*T-pop , J-pop , K-pop* สิ่งเหล่านี้คืออะไร ??.” Ok Nation. นำข้อมูลขึ้นเมื่อวันที่ 19

สิงหาคม 2556. <http://oknation.nationtv.tv/blog/Melody-InBlog/2013/08/19/entry-1>  
(สืบค้นเมื่อ 9 มกราคม 2563)

“0812 J-Rock.” Thaigoodview. นำข้อมูลขึ้นเมื่อวันที่ 20 สิงหาคม 2551.

<http://www.thaigoodview.com/node/9015> (สืบค้นเมื่อ 9 มกราคม 2563)

Akibatan. “Doujinshi คำนี้มีความหมายอย่างไรมาแฉงใจกัน!” <https://akibatan.com/2013/01/akiba-time-toshokan-doujinshi/> (สืบค้นเมื่อ 17 กุมภาพันธ์ 2563)

\_\_\_\_\_ . “ว่ากันด้วยเรื่อง “Chuunibyou” มันคืออะไรกันนะ?.”

<https://akibatan.com/2012/10/akiba-toshokan-chuunibyou/> (สืบค้นเมื่อ 11 มีนาคม 2563)

Aun Laboratories Co.,Ltd.. “MARKETING BLOG: Influencer Marketing คืออะไร? ใช้กลยุทธ์การตลาดอย่างไรให้ปัง!?” <https://seo-web.aun-thai.co.th/blog/marketing-blog-influencer-strategy/> (สืบค้นเมื่อ 11 มีนาคม 2563)

Brand’s. “คอสเพลयरสาวสุดปัง.” Brand’s World. <https://www.brandsworld.co.th/th>

[/fuelyourpassion/game/lookpad.html](https://www.brandsworld.co.th/th/fuelyourpassion/game/lookpad.html) (สืบค้นเมื่อ 17 ตุลาคม 2561)

C. Methas. “JAPAN - การฟื้นฟูประเทศอย่างรวดเร็ว ก้าวสู่แถวหน้าของโลก (ตอนที่ 5).”

Carrus Home. <https://www.carrushome.com/japan-การฟื้นฟูประเทศอย่างรวดเร็ว/>.

(สืบค้นเมื่อ 7 มกราคม 2563)

Cholticha Uthaiapattharawong. “แฟนอาร์ต หรือ fanart คืออะไร??.” Blogspot. นำข้อมูลขึ้นเมื่อ

วันที่ 7 ธันวาคม 2556. <http://thfanart.blogspot.com/2013/12/fanart.html> (สืบค้นเมื่อ 9 มกราคม 2563)

Free Accountant. “ตากล้อง cosplay ไทย คนนี้เป็นใคร เห็นถ่ายทำเป็นวิดีโอเจ๋ง ๆ

เยอะดี.” Pantip. <https://pantip.com/topic/34470735> (สืบค้นเมื่อ 29 ตุลาคม 2562)

- G-Yu Creative. “About Us.” <http://gyucreative.com/> (สืบค้นเมื่อ 17 กุมภาพันธ์ 2563)
- Googig and Xora. “คอสเพลย์ (*Cosplay* หรือ *Cos’Play*).” Prop & Ops.  
<http://propsops.com/cosplaywiki/Cosplay/>. (สืบค้นเมื่อ 17 ตุลาคม 2561)
- \_\_\_\_\_. “งานคอสเพลย์.” Prop & Ops. <http://propsops.com/cosplaywiki/cosplay-event/> (สืบค้นเมื่อ 17 กุมภาพันธ์ 2563)
- \_\_\_\_\_. “*Cosplayer* (คอสเพลย์เยอร์).” Prop & Ops.  
<http://propsops.com/cosplaywiki/cosplayer/> (สืบค้นเมื่อ 17 ตุลาคม 2561)
- \_\_\_\_\_. “Cosplay Contest.” Prop & Ops. <http://propsops.com/cosplaywiki/cosplay-contest/> (สืบค้นเมื่อ 17 กุมภาพันธ์ 2563)
- \_\_\_\_\_. “Interview | Yuegene Fay ทูตคอสเพลย์ชาวไทยที่ดังไกลระดับโลกจากงาน Japan Expo in Thailand 2017.” Prop & Ops. <http://propsops.com/magazine/interview-yuegene-fay-japanexpothailand2017/> (สืบค้นเมื่อ 17 ตุลาคม 2561)
- \_\_\_\_\_. “Interview | Arstiea ยอดนักเซ็คตวิคตีกีรทูตการท่องเที่ยวคอสเพลย์ไทย.” Prop & Ops. <http://propsops.com/magazine/interview-arstiea/> (สืบค้นเมื่อ 17 ตุลาคม 2561)
- \_\_\_\_\_. “Thai Representatives for World Cosplay Summit.” Prop & Ops.  
<http://propsops.com/cosplaywiki/thai-representatives-for-world-cosplay-summit/> (สืบค้นเมื่อ 17 ตุลาคม 2561)
- \_\_\_\_\_. “World Cosplay Summit.” Prop & Ops. [http://propsops.com/cosplaywiki/world\\_cosplay\\_summit/](http://propsops.com/cosplaywiki/world_cosplay_summit/) (สืบค้นเมื่อ 17 ตุลาคม 2561)
- Imminimus. “อาชีพแฟนคลับ เป็นแล้วเลิกไม่ได้.” Storylog. นำข้อมูลขึ้นเมื่อวันที่ 18 มีนาคม 2556.  
<https://storylog.co/story/56eafd1504b8784e4b367ed3> (สืบค้นเมื่อ 9 มกราคม 2563)
- IM2. “อาชีพ หมายถึง?”. iM2 Market. <https://www.im2market.com/2017/11/26/4683> (สืบค้นเมื่อ 11 มกราคม 2563)
- “J-Rock.” Music Splash-nkk. <https://www.splash-nkk.com/> (สืบค้นเมื่อ 9 มกราคม 2563)

- Japan Info. “คนรักคอสเพลย์เตรียมเฮ! สร้างรายได้จากสิ่งที่รักกับไอเดียสุดเจ๋งจาก  
ประเทศญี่ปุ่น.” <http://jpninfo.com/thai/11061> (สืบค้นเมื่อ 17 ตุลาคม 2561)
- Jirayu Limjinda. “อะไรแสดงถึงรสนิยมที่แท้จริง?.” <https://www.jir4yu.me/2011/อะไรแสดงถึงรสนิยมที่แท้/> (สืบค้นเมื่อ 10 มกราคม 2563)
- KnowAre. “ความชอบ ความถนัด บุคลิกภาพ ต่างกันอย่างไร.” <https://know-are.com/ความชอบ-ความถนัด-บุคลิกภาพ-ต่างกันอย่างไร/> (สืบค้นเมื่อ 7 มกราคม 2563)
- Koharu555. “*Visual Kei* คืออะไร.” Blogspot. นำข้อมูลขึ้นเมื่อวันที่ 13 กุมภาพันธ์ 2556.  
<http://koharu555.blogspot.com/2013/02/visual-kei.html> (สืบค้นเมื่อ 8 มกราคม 2563)
- Majinee\_magic. “เจาะลึกอาชีพที่เกี่ยวกับคอสเพลย์ทุกแง่มุมที่น่าสนใจ *Part1*.” Dek-D.  
<https://www.dek-d.com/board/view/1794195/> (สืบค้นเมื่อ 26 ตุลาคม 2562)
- \_\_\_\_\_. “เจาะลึกอาชีพที่เกี่ยวกับคอสเพลย์ทุกแง่มุมที่น่าสนใจ *Part2*.” Dek-D.  
<https://www.dek-d.com/board/view/1794204/> (สืบค้นเมื่อ 26 ตุลาคม 2562)
- \_\_\_\_\_. “เจาะลึกอาชีพที่เกี่ยวกับคอสเพลย์ทุกแง่มุมที่น่าสนใจ *Part3*.” Dek-D.  
<https://www.dek-d.com/board/view/1794214/> (สืบค้นเมื่อ 26 ตุลาคม 2562)
- N. “เฮฮาภาษาตั้ง 15 คำศัพท์น่ารู้ ฉบับภาษาตั้ง! (น้องตั้งหน้าใสควรรู้ไว้จะได้คุยกับเขารู้เรื่อง)  
*Ep.1*.” SistaCafe. <https://sistacafe.com/summaries/52263> (สืบค้นเมื่อ 17 กุมภาพันธ์ 2563)
- Nes.Yuriworld. “*MV PV OPV Fancam* แตกต่างกันอย่างไร.” Blogspot. นำข้อมูลขึ้นเมื่อวันที่  
2 กรกฎาคม 2558. <http://nesyuriworld.blogspot.com/2015/07/mv-pv-opv-fancam.html>  
(สืบค้นเมื่อ 10 มกราคม 2563)
- Orapimnitsayan. “ประเภทของคอสเพลย์.” Wordpress. นำข้อมูลขึ้นเมื่อวันที่ 2 มิถุนายน 2557,  
<https://orapimnitsayan.wordpress.com/2014/06/02/ประเภทของคอสเพลย์/> (สืบค้นเมื่อ  
8 มกราคม 2563)
- \_\_\_\_\_. “คอสเพลย์ไม่ได้ไร้สาระ (Cr. ++Holy Rose++)” Wordpress. นำข้อมูลขึ้นเมื่อวันที่

9 มิถุนายน 2557, <https://orapimnitsayan.wordpress.com/2014/06/09/คอสเพลย์-ไม่ได้ไร้สาระ-cr-ho/> (สืบค้นเมื่อ 8 มกราคม 2563)

Primpy. “**Drag คืออะไร? Drag Queen ต้องมีคุณสมบัติอะไรบ้าง มาทำความเข้าใจกันดีกว่าค่ะซิส.**”

Preaw. นำข้อมูลขึ้นเมื่อวันที่ 25 มกราคม 2561, <https://praew.com/beauty/beauty-survey/148660.html> (สืบค้นเมื่อ 11 มีนาคม 2563)

World Cosplay Summit. “**About WCS.**” <http://www.worldcosplaysummit.jp/en/about/> (สืบค้นเมื่อ 24 พฤศจิกายน 2561)

Worakarnpipe. “**จุดเริ่มต้นของวัฒนธรรมกระแสนิยมในปัจจุบัน.**” Wordpress. นำข้อมูลขึ้นเมื่อวันที่ 26 พฤศจิกายน 2556, <https://araikordaimail.wordpress.com/2013/11/26/จุดเริ่มต้นของ-วัฒนธรรม/> (สืบค้นเมื่อ 17 ตุลาคม 2561)

Yusuke Baba. “**วัฒนธรรมดนตรีจากประเทศญี่ปุ่น VISUAL-KEI คืออะไรกัน.**” Matcha. <https://matcha-jp.com/th/349> (สืบค้นเมื่อ 8 มกราคม 2563)

Yuwadee. “**10 ข้อดีของการแต่งคอสเพลย์.**” MThai. <https://teen.mthai.com/fashion-trend/72427.html> (สืบค้นเมื่อ 26 ตุลาคม 2562)

\_\_\_\_\_. “**ศัพท์เฉพาะ ของ FC เกาหลี ที่หลายคนอาจยังไม่รู้!.**” MThai.

<https://teen.mthai.com/variety/114673.html> (สืบค้นเมื่อ 17 กุมภาพันธ์ 2563)

ภาคผนวก

### ภาคผนวก ก

#### แบบสอบถามเพื่อการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับสังคมคอสเพลย์และอาชีพที่เกี่ยวข้องกับคอสเพลย์

แบบสอบถามนี้เป็นส่วนหนึ่งของงานวิจัยเรื่อง "คอสเพลย์ : การแสดงออกทางความชอบสู่การประกอบอาชีพ" โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อนำไปใช้ในการศึกษาและทำความเข้าใจเกี่ยวกับกลุ่มคนที่มีความชื่นชอบหรือมีงานอดิเรกในการคอสเพลย์, มุมมองของคนในสังคมคอสเพลย์, ประโยชน์และประสบการณ์ที่ได้รับ, รวมถึงสำรวจเกี่ยวกับอาชีพที่เกี่ยวข้องกับคอสเพลย์เพื่อใช้ในการทำงานวิจัยของนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร คณะอักษรศาสตร์ สาขาเอเชียศึกษา ภาษญี่ปุ่น

โดยเนื้อหาภายในแบบสอบถามจำ แบ่งออกเป็น 4 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 คำถามเกี่ยวกับข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ส่วนที่ 2 คำถามเกี่ยวกับคอสเพลย์

ส่วนที่ 3 คำถามเกี่ยวกับสังคมคอสเพลย์

ส่วนที่ 4 คำถามเกี่ยวกับอาชีพที่เกี่ยวข้องกับคอสเพลย์

\*ทั้งนี้ ข้อมูลส่วนตัวใด ๆ ของผู้ตอบแบบสอบถามจะไม่มีการนำออกมาเผยแพร่ออกสู่สาธารณะโดยไม่รับอนุญาตจากตัวเจ้าของข้อมูลก่อน



### ส่วนที่ 1 คำถามเกี่ยวกับข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ในส่วนนี้จะเป็นสอบถามเกี่ยวกับข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบคำถามเพื่อใช้ในการวิเคราะห์เกี่ยวกับบุคคลภายในสังคมคอสมเพลย์เบื้องต้น

\*ทั้งนี้ ข้อมูลส่วนตัวใด ๆ ของผู้ตอบคำถามจะไม่มีการนำออกมาเผยแพร่ออกสู่สาธารณะหรือใช้กล่าวในงานวิจัยโดยไม่ได้รับอนุญาตจากตัวเจ้าของข้อมูลก่อน หากผู้วิจัยต้องการนำข้อมูลของท่านมาใช้ในการอ้างอิงในงานวิจัย ทางผู้วิจัยจะติดต่อไปยังท่านเพื่อทำการขออนุญาตก่อนนำมาเผยแพร่ในงานวิจัย

1.1 ชื่อ-นามสกุล

.....

1.2 ชื่อในวงการคอสมเพลย์หรือเนมคอสม (ถ้ามี)

.....

1.3 ช่องทางติดต่อ (Facebook, Twitter, E-mail, Home Page, etc.)

.....

1.4 เพศ

ชาย

หญิง

อื่นๆ (ระบุ).....

1.5 อายุ

12-18 ปี

18-24 ปี

24-30 ปี

อื่นๆ (ระบุ).....

1.6 ปัจจุบันประกอบอาชีพอะไร (หากมีหลายอาชีพ โปรดระบุ)

.....

## 1.7 รายได้ต่อเดือน

- ยังไม่มีรายได้
- 1,000-5,000 บาท
- 5,000-10,000 บาท
- 10,000-30,000 บาท
- 30,000 ขึ้นไป

## ส่วนที่ 2 คำถามเกี่ยวกับคอสเพลย์

ในส่วนนี้จะเป็นการสอบถามเกี่ยวกับทัศนคติที่มีต่อการคอสเพลย์ ประสบการณ์ และความคิดเห็นเกี่ยวกับการคอสเพลย์ของตัวผู้ตอบคำถามเอง เพื่อใช้ในการศึกษาถึงรูปแบบพฤติกรรมที่มาจากความชื่นชอบในการคอสเพลย์

2.1 รู้จัก “คอสเพลย์” ได้อย่างไร

.....

2.2 สนใจอะไรใน “คอสเพลย์”

.....

2.3 คอสเพลย์มานานแค่ไหนแล้ว

.....

2.4 ครั้งแรกที่ได้รู้จักคำว่า “คอสเพลย์” มีความรู้ ความเข้าใจถึงความหมายของคอสเพลย์ว่าอย่างไร

.....

.....

.....

2.5 ก่อนที่จะมาคอส มีความคิดเห็นเกี่ยวกับคอสเพลย์อย่างไร และพอเมื่อได้มาคอสแล้วมีความคิดเห็นเกี่ยวกับคอสเพลย์อย่างไร

.....

.....

.....

2.6 สาเหตุที่ทำให้เริ่มคอสเพลย์เป็นงานอดิเรกคืออะไร

.....

2.7 ปกติชอบคอสมเพลย์เป็นตัวละครประเภทไหน (เลือกได้มากกว่า 1 ข้อ)

- หนังสือการ์ตูน (มังงะ, คอมมิก, เว็บคอมมิก, etc.)
- อนิเมชั่น (อนิเมะ, อนิเมชั่นไทย, อนิเมชั่นอเมริกา, อนิเมชั่นเกาหลี, อนิเมชั่นจีน, etc.)
- ภาพยนตร์
- Visual Kei
- เกม
- นิยาย
- นักร้อง/ศิลปิน
- ดารา/นักแสดง
- ไอดอล
- ออริจินอล
- อื่นๆ (ระบุ).....

2.8 ทำไมถึงเลือกคอสมเพลย์เป็นตัวละครจากประเภทของคอสมเพลย์ในคำตอบข้อที่ 2.7

.....

2.9 ชุดที่คอสเพลย์ของตัวละครที่คอสในแต่ละครั้งส่วนมากเอามาจากไหน (เลือกได้มากกว่า 1

ข้อ)

- ชื่อสำเร็จ/พรีออเดอร์
- สั่งตัด
- ตัดเอง
- ชื่อมือสอง
- เทรด/แลกเปลี่ยน
- อื่นๆ (ระบุ).....

2.10 พร็อพคอสเพลย์ของตัวละครที่คอสในแต่ละครั้งส่วนมากเอามาจากไหน (เลือกได้มากกว่า

1 ข้อ)

- ชื่อสำเร็จ/พรีออเดอร์
- สั่งทำ
- ทำเอง
- ชื่อมือสอง
- เทรด/แลกเปลี่ยน
- อื่นๆ (ระบุ).....

2.11 จากประสบการณ์การคอสเพลย์ของตนคิดว่าได้รับประโยชน์อะไรบ้างจากการคอส

.....

.....

.....

2.12 อะไรที่ทำให้รู้สึกประทับใจในระหว่างคอสเพลย์

.....

.....

.....

2.13 ในความคิดของคุณอุปสรรคในการคอสมเพลย์คืออะไร และมีวิธีแก้ปัญหาอย่างไร

.....

.....

.....

2.14 จากประสบการณ์ในการคอสมเพลย์ของคุณคิดว่า การคอสมเพลย์สามารถตอบสนองต่อความต้องการหรือความพึงพอใจในการใช้ชีวิตได้หรือไม่ อย่างไร

.....

.....

.....

2.15 ในฐานะคอสมเพลย์เออร์ มีข้อเสนอแนะหรือข้อคิดเห็นอะไรหรือไม่

.....

.....

.....

### ส่วนที่ 3 คำถามเกี่ยวกับสังคมคอสเพลย์

ในส่วนนี้จะเป็นการสอบถามเกี่ยวกับมุมมองและทัศนคติของผู้ตอบคำถามที่มีต่อสังคมคอสเพลย์ เพื่อนำมาใช้ในการวิเคราะห์รูปแบบสังคมภายในสังคมคอสเพลย์

3.1 ก่อนที่จะเริ่มคอสเพลย์ เคยได้ยินหรือมีความรู้เกี่ยวกับสังคมคอสเพลย์มาก่อนหรือไม่

เคย

ไม่เคย

3.2 ก่อนที่จะเริ่มคอสเพลย์ มีความรู้สึกหรือความคิดเห็นอย่างไรเกี่ยวกับสังคมคอสเพลย์

.....

.....

.....

3.3 รู้สึกอย่างไรเมื่อได้ทำความรู้จักสังคม ผู้คน หรือกิจกรรมในสังคมคอสเพลย์

.....

.....

.....

3.4 หลังจากที่ได้เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งในสังคมคอสเพลย์แล้ว มีความรู้สึกหรือมีข้อคิดเห็นอย่างไร

.....

.....

.....

3.5 คิดว่าความแตกต่างระหว่างสังคมคอสเพลย์กับสังคมในชีวิตประจำวันมีความเหมือนหรือแตกต่างกันอย่างไร

.....

.....

.....

3.6 อะไรคือจุดเด่นของสังคมนคอสเพลย์

.....

.....

.....

3.7 อะไรคือจุดด้อยของสังคมนคอสเพลย์

.....

.....

.....

3.8 สิ่งที่คุณเองได้รับหลังจากเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งในสังคมนคอสเพลย์คืออะไร

.....

.....

.....

3.9 ในความคิดของคุณคิดว่าสิ่งใดในสังคมนคอสเพลย์เป็นประโยชน์หรือเป็นอุปสรรคสำหรับการคอสเพลย์

.....

.....

.....

3.10 เวลาคอสเพลย์มักคอสคนเดียวหรือคอสกับเพื่อนเป็นกลุ่ม

คอสคนเดียว

คอสเป็นกลุ่ม

3.11 เพื่อนหรือคนที่รู้จักกันในสังคมนคอสเพลย์มีประเภทไหนบ้าง

เพื่อนที่เป็นคอสเพลย์เซอร์

เพื่อนที่มาร่วมงานคอสเพลย์แต่ไม่ได้เป็นคอสเพลย์เซอร์

เพื่อนที่เป็นตากล้อง

เพื่อนที่ชื่นชอบในการ์ตูนและวัฒนธรรมญี่ปุ่น



เพื่อนที่รู้จักกันจากในสังคมชีวิตประจำวัน

เพื่อนที่รู้จักกันในสังคมออนไลน์

อื่นๆ (ระบุ).....

3.12 ในความคิดของคุณมีความคิดเห็นอย่างไรเกี่ยวกับเพื่อนและคนรู้จักที่อยู่ในสังคมคอสเพลย์

.....

.....

.....

3.13 ในความคิดของคุณคิดว่าลักษณะที่โดดเด่นของบุคคลในสังคมคอสเพลย์เป็นอย่างไร

.....

.....

.....

3.14 ในฐานะที่เป็นหนึ่งในคนที่อยู่ในสังคมคอสเพลย์ โดยส่วนตัวมีมีข้อเสนอแนะหรือความคิดเห็นอย่างไร

.....

.....

.....

#### ส่วนที่ 4 คำถามเกี่ยวกับอาชีพที่เกี่ยวข้องกับคอสเพลย์

ในส่วนนี้จะเป็นการสอบถามเพื่อการสำรวจเกี่ยวกับอาชีพที่เกี่ยวข้องกับคอสเพลย์ว่ามีอาชีพอะไร และทำอะไรบ้าง รวมถึงแนวคิดและทัศนคติที่มีต่ออาชีพที่เกี่ยวข้องกับคอสเพลย์

4.1 รู้จักอาชีพที่เกี่ยวข้องกับคอสเพลย์หรือไม่ (หากตอบว่าไม่รู้ ในข้อถัดไปให้ใส่เครื่องหมาย - และข้ามไปทำข้อ 4.3)

รู้

ไม่รู้

4.2 รู้จักอาชีพที่เกี่ยวข้องกับคอสเพลย์อะไรบ้าง

.....

.....

.....

4.3 โดยส่วนตัวคิดว่าคอสเพลย์สามารถสานต่อไปสู่การเป็นอาชีพได้หรือไม่ เพราะอะไร

.....

.....

.....

4.4 มีเพื่อนหรือคนรู้จักที่ทำอาชีพที่เกี่ยวข้องกับคอสเพลย์ไหม (หากตอบว่าไม่มี ในข้อถัดไปให้ใส่เครื่องหมาย - และข้ามไปทำข้อ 4.7)

มี

ไม่มี

4.5 ในสังคมคอสมเพลย์รู้จักคนที่ทำอาชีพเกี่ยวกับคอสมเพลย์ใหม่ ใครบ้าง และทำอะไรบ้าง (ยกตัวอย่างมา 2-3 คนเป็นอย่างต่ำ ในส่วนนี้จะป็นข้อมูลให้ผู้วิจัยนำไปใช้สัมภาษณ์บุคคลดังกล่าวต่อในฐานะของ "คนที่มีประสบการณ์ต่อคอสมเพลย์ไปสู่การประกอบอาชีพ" ทั้งนี้จะมีการติดต่อไปขออนุญาตก่อนในเบื้องต้น)

.....  
 .....  
 .....

4.6 มีความคิดเห็นอย่างไรเกี่ยวกับบุคคลที่ทำอาชีพที่เกี่ยวกับคอสมเพลย์และอาชีพเหล่านั้นบ้าง

.....  
 .....  
 .....

4.7 โดยส่วนตัวอยากทำอาชีพที่เกี่ยวข้องกับคอสมเพลย์หรือไม่ เพราะอะไร (หากตอบว่าไม่ ในข้อ 4.8 ให้ใส่เครื่องหมาย - )

.....  
 .....  
 .....

4.8 ถ้าหากเลือกทำอาชีพที่เกี่ยวข้องกับคอสมเพลย์ได้ อยากทำอาชีพอะไรหรือเกี่ยวกับอะไร

.....  
 .....  
 .....

4.9 ในความคิดของตนคิดว่าอาชีพที่เกี่ยวข้องกับคอสมเพลย์แตกต่างจากอาชีพอื่น ๆ ทั่วไปมากน้อยแค่ไหน อย่างไร

.....  
 .....  
 .....

4.10 ในความคิดของคุณคิดว่าอาชีพที่เกี่ยวข้องกับคอสเพลย์มีบทบาทอย่างไรต่อสังคมและผู้คน  
ในสังคมคอสเพลย์

.....

.....

.....

4.11 โดยส่วนตัวคิดว่าอาชีพที่เกี่ยวข้องกับคอสเพลย์สามารถตอบสนองต่อการใช้ชีวิตและ  
เอื้ออำนวยต่อปัจจัยในการดำรงชีวิตหรือไม่

.....

.....

.....

4.12 โดยส่วนตัวมีข้อคิดและข้อเสนอแนะอะไรที่เกี่ยวกับอาชีพที่เกี่ยวข้องกับคอสเพลย์ที่อยาก  
บอกหรือไม่

.....

.....

.....

**ภาคผนวก ข**  
**แบบสอบถามเกี่ยวกับทัศนคติที่มีต่อการคอสเพลย์**  
**กับแนวโน้มในการประกอบอาชีพที่เกี่ยวข้องกับคอสเพลย์**

แบบสอบถามนี้เป็นส่วนหนึ่งของงานวิจัยเรื่อง "คอสเพลย์ : การแสดงออกทางความชอบสู่การประกอบอาชีพ" โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อนำไปใช้ในการศึกษาและทำความเข้าใจเกี่ยวกับกลุ่มคนที่มีความชื่นชอบหรือมีงานอดิเรกในการคอสเพลย์, มุมมองของคนในสังคมคอสเพลย์, ประโยชน์และประสบการณ์ที่ได้รับ, รวมถึงสำรวจเกี่ยวกับอาชีพที่เกี่ยวข้องกับคอสเพลย์เพื่อใช้ในการทำงานวิจัยของนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร คณะอักษรศาสตร์ สาขาเอเชียศึกษา ภาชญีปุ่น

โดยเนื้อหาภายในแบบสอบถามจะ แบ่งออกเป็น 4 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 คำถามเกี่ยวกับข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ส่วนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับพฤติกรรมในการคอสเพลย์

ส่วนที่ 3 แบบสอบถามเกี่ยวกับมุมมองหรือทัศนคติต่อสังคมคอสเพลย์

ส่วนที่ 4 แบบสอบถามเพื่อสำรวจอาชีพที่เกี่ยวข้องกับคอสเพลย์และศึกษาประสบการณ์ในการทำงานที่เกี่ยวข้องกับคอสเพลย์

\*ทั้งนี้ ข้อมูลส่วนตัวใด ๆ ของผู้ตอบคำถามจะไม่มีการนำออกมาเผยแพร่ออกสู่สาธารณะ แต่อาจมีกล่าวถึงหรือเขียนลงในงานวิจัยเพื่อใช้เป็นแหล่งอ้างอิง\*

### ส่วนที่ 1 คำถามเกี่ยวกับข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ในส่วนนี้จะเป็นการสอบถามเกี่ยวกับข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถามคะ เพื่อใช้ในการวิเคราะห์เกี่ยวกับบุคคลภายในสังคมคอสมเพลย์เบื้องต้น

\*ทั้งนี้ ข้อมูลส่วนตัวใดๆ ของผู้ตอบแบบสอบถามจะไม่มีการนำออกมาเผยแพร่ออกสู่สาธารณะ (เช่น Facebook Twitter, Web Blog ต่างๆ, etc.) แต่อาจมีกล่าวถึงหรือเขียนข้อมูลบางอย่างลงในงานวิจัยเพื่อใช้เป็นแหล่งอ้างอิง เช่น ชื่อ-นามสกุล, นามคอสม, อายุ, เพศ เป็นต้น\*

#### 1.1 ชื่อ-นามสกุล

.....

#### 1.2 ชื่อในวงการคอสมเพลย์หรือเนมคอสม (ถ้ามี)

.....

#### 1.3 ช่องทางติดต่อ (Facebook, Twitter, E-mail, Home Page, etc.)

.....

#### 1.4 เพศ

- ชาย
- หญิง
- อื่นๆ (ระบุ).....

#### 1.5 อายุ

- 18-25 ปี
- 25-30 ปี
- 30-35 ปี
- 35-40 ปี
- อื่นๆ (ระบุ).....

#### 1.6 ปัจจุบันประกอบอาชีพอะไร (หากมีหลายอาชีพ โปรดระบุ)

.....

## 1.7 รายได้ต่อเดือน

- 1,000-5,000 บาท
- 5,000-10,000 บาท
- 10,000-30,000 บาท
- 30,000 ขึ้นไป

## ส่วนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับพฤติกรรมในการคอสมเพลย์

ในส่วนนี้จะเป็นการสอบถามเกี่ยวกับพฤติกรรมหรือทัศนคติที่มีต่อคอสมเพลย์ค่ะ เพื่อใช้ในการวิเคราะห์เกี่ยวกับพฤติกรรมของบุคคล บุคลิกภาพ หรือปัจจัยที่มีผลต่อความชอบหรือรสนิยมในแต่ละบุคคลค่ะ

2.1 รู้จัก “คอสมเพลย์” ใช้อย่างไร

.....

2.2 สนใจอะไรใน “คอสมเพลย์”?

.....

2.3 สาเหตุหรือปัจจัยที่ทำให้เริ่มคอสมเพลย์เป็นงานอดิเรกคืออะไร?

.....

.....

.....

2.4 คอสมเพลย์มานานเท่าไรแล้ว? (ก่อนที่จะหันมาทำอาชีพนี้)

.....

2.5 ปกติชอบคอสมเพลย์เป็นตัวละครประเภทไหน (เลือกได้มากกว่า 1 ข้อ)

หนังสือการ์ตูน (มังงะ, คอมมิก, เว็บคอมมิก, etc.)

อนิเมชัน (อนิเมะ, อนิเมชันไทย, อนิเมชันอเมริกา, อนิเมชันเกาหลี, อนิเมชันจีน, etc.)

ภาพยนตร์

Visual Kei

เกม

นิยาย

นักร้อง/ศิลปิน

ดารา/นักแสดง



- ไอคอลล
- ออริจินอลล
- อื่นๆ (ระบุ).....

2.6 ทำไมถึงเลือกคอสเพลย์เป็นตัวละครจากประเภทของคอสเพลย์ในคำตอบข้อที่ 2.5

.....

2.7 จุดที่คอสเพลย์และพร็อพที่ใช้ในแต่ละครั้งมีที่มาจากแหล่งใด (เลือกได้มากกว่า 1 ข้อ)

- ซื้อสำเร็จ/พร็อพเดอร
- สั่งตัด/สั่งทำ
- ตัดเอง/ทำเอง
- ซื้อมือสอง
- เทรด/แลกเปลี่ยน
- ขอยืมจากบุคคลที่รู้จัก/เช่า
- อื่นๆ (ระบุ).....

### ส่วนที่ 3 แบบสอบถามเกี่ยวกับมุมมองหรือทัศนคติต่อสังคมคอสเพลย์

ในส่วนนี้จะเป็นการสอบถามเกี่ยวกับมุมมองหรือทัศนคติที่ต่อสังคมคอสเพลย์ เพื่อใช้ในการวิเคราะห์รูปแบบลักษณะของสังคม ผลของสังคมต่อบุคคลิกภาพ รวมถึงลักษณะวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยของผู้ทำวิจัยค่ะ

3.1 คิดว่าความแตกต่างระหว่างสังคมคอสเพลย์กับสังคมในชีวิตประจำวันมีความเหมือนหรือแตกต่างกันอย่างไร?

.....

.....

.....

3.2 อะไรคือจุดเด่นของสังคมคอสเพลย์?

.....

.....

.....

3.3 อะไรคือจุดด้อยของสังคมคอสเพลย์?

.....

.....

.....

3.4 สิ่งที่คุณเองได้รับหลังจากเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งในสังคมคอสเพลย์คืออะไร?

.....

.....

.....

3.5 เพื่อนหรือคนที่รู้จักกันในสังคมคอสเพลย์มีประเภทไหนบ้าง

- เพื่อนที่เป็นคอสเพลย์เฮอร์
- เพื่อนที่สนใจในคอสเพลย์ (แต่ไม่ได้คอส)

- เพื่อนที่มีความชื่นชอบในการ์ตูนและวัฒนธรรมญี่ปุ่น (แต่ไม่ได้เป็นคอสเพลย์เออร์)
- เพื่อนที่เป็นประกอบอาชีพที่เกี่ยวข้องกับคอสเพลย์ (เช่น ช่างภาพ, เกสต์คอสเพลย์, ช่างทำพรีอพ, etc.)
- เพื่อนที่รู้จักกันจากในสังคมชีวิตประจำวัน (ซึ่งไม่ได้เป็นคอสเพลย์เออร์)
- เพื่อนที่รู้จักกันในสังคมออนไลน์
- อื่นๆ (ระบุ).....

3.6 โดยส่วนตัวคิดว่าลักษณะหรือบุคลิกที่โดดเด่นของบุคคลในสังคมคอสเพลย์เป็นอย่างไร

.....

.....

.....

3.7 วงการคอสจากอดีตจนถึงปัจจุบันมีอะไรเปลี่ยนแปลงไปหรือไม่? ถ้าเปลี่ยน เปลี่ยนไปมากแค่ไหนและในทิศทางไหน?

.....

.....

.....

**ส่วนที่ 4 แบบสอบถามเพื่อสำรวจอาชีพที่เกี่ยวข้องกับคอสเพลย์และศึกษาประสบการณ์ในการทำงานที่เกี่ยวข้องกับคอสเพลย์**

ในส่วนนี้จะเป็นการสอบถามเพื่อการสำรวจเกี่ยวกับอาชีพที่เกี่ยวข้องกับคอสเพลย์ว่ามีอาชีพอะไร และทำอะไรบ้าง รวมถึงแนวคิดและทัศนคติที่มีต่ออาชีพที่เกี่ยวข้องกับคอสเพลย์ รวมถึงประสบการณ์ในการประกอบอาชีพที่เกี่ยวข้องกับคอสเพลย์ค่ะ

(แบบสอบถามในส่วนนี้เป็นแบบสอบถามปลายเปิดทั้งหมด และค่อนข้างมีจำนวนมาก ดังนั้นจึงต้องขอภัยมา ณ ที่นี้ด้วยค่ะ)

4.1 รู้จักอาชีพที่เกี่ยวข้องกับคอสเพลย์อะไรบ้าง

.....

.....

.....

4.2 ในสังคมคอสเพลย์รู้จักคนที่ทำอาชีพเกี่ยวกับคอสเพลย์ใหม่ ใครบ้าง และทำอะไรบ้าง (รบกวนช่วยยกตัวอย่างมา 2-3 คนเป็นอย่างต่ำนะคะ ในส่วนนี้จะป็นข้อมูลให้ผู้วิจัยนำไปใช้ในการติดต่อสอบถามบุคคลดังกล่าวต่อในฐานะของ "คนที่มีประสบการณ์ต่อคอสเพลย์ไปสู่การประกอบอาชีพ" ทั้งนี้จะมีการติดต่อไปขออนุญาตก่อนในเบื้องต้นค่ะ)

.....

.....

.....

4.3 ในความคิดของตคนคิดว่าอาชีพที่เกี่ยวข้องกับคอสเพลย์แตกต่างจากอาชีพอื่น ๆ ทั่วไปมากน้อยแค่ไหน อย่างไร?

.....

.....

.....

4.4 ทำอาชีพนี้มานานเท่าไรแล้ว? (ระยะเวลาตั้งแต่เริ่มต้นอาชีพนี้จนถึงปัจจุบัน ไม่รวมเวลาตั้งแต่เริ่มคอสเพลย์เป็นงานอดิเรก)

.....

4.5 อะไรเป็นสาเหตุหรือปัจจัยให้ตนเองหันมาสนใจทำอาชีพนี้?

.....

.....

.....

4.6 ในความคิดของคุณคิดว่าอาชีพที่เกี่ยวข้องกับคอสเพลย์มีบทบาทอย่างไรต่อสังคมและผู้คนในสังคมคอสเพลย์?

.....

.....

.....

4.7 อาชีพที่ทำอยู่ตอนนี้เกี่ยวข้องกับคอสเพลย์ในด้านใด?

.....

.....

.....

4.8 นอกจากงานในด้านดังกล่าวที่คุณทำอยู่ คุณยังทำงานด้านไหนเพิ่มอีกหรือไม่? (เช่น นอกจากจะช่างภาพแล้วก็ยังเป็นเกสต์คอสเพลย์ด้วยเช่นกัน)

.....

.....

.....

4.9 ช่วงแรกในการทำงานเป็นอย่างไร? (เช่น รู้สึกสนุก, รู้สึกเหนื่อย, etc.)

.....

.....

.....

4.10 สิ่งที่เป็นต่อการทำอาชีพนี้คืออะไร?

.....

.....

.....

4.11 สิ่งที่ยากและง่ายที่สุดในการทำอาชีพนี้คืออะไร? (เช่น ระยะเวลาเตรียมตัว, การจัดหาทรัพยากรในการทำงาน, etc.)

.....

.....

.....

4.12 ในการทำอาชีพนี้จำเป็นต้องลงทุนอะไรบ้าง?

.....

.....

.....

4.13 คนรอบข้างรู้หรือไม่ว่าทำอาชีพนี้? และมีความรู้สึกอย่างไรบ้าง?

.....

.....

.....

4.14 การที่คนรอบข้างรู้ว่าคุณทำอาชีพนี้ ส่งผลอย่างไรต่อสังคมในชีวิตประจำวันของคุณ?

.....

.....

.....

4.15 หลังจากที่ทำอาชีพนี้มา มีความรู้สึกหรือมีความคิดเห็นเกี่ยวกับอาชีพนี้อย่างไร?

.....

.....

.....

4.16 สิ่งที่คุณเองได้รับทั้งจากอาชีพนี้และการคอสมเพลย์คืออะไร?

.....

.....

.....

4.17 มีการวางแผนในอนาคตสำหรับงานที่กำลังทำอยู่หรือไม่? อย่างไร?

.....

.....

.....

4.18 โดยปกติรับงานในวงการคอสมเพลย์อย่างเดียวหรือว่ารับนอกวงการด้วย?

.....

.....

.....

4.19 จากการที่ตนเองทำงานอาชีพนี้ทำให้มีมุมมองหรือทัศนคติต่อวงการคอสมเพลย์อย่างไร?

.....

.....

.....

4.20 คิดว่าอาชีพที่ตนเองทำส่งผลอย่างไรต่อสังคมหรือวงการคอสมเพลย์?

.....

.....

.....

4.21 จากประสบการณ์การทำงานในอาชีพนี้มีความคิดเห็น ทัศนคติ หรืออยากบอกอะไรหรือไม่?

.....

.....

.....

**ประวัติย่อผู้วิจัย****ชื่อ – นามสกุล**

นางสาววิศรา เครือเนียม

**วัน เดือน ปี เกิด**

28 ตุลาคม 2540

**สถานที่เกิด**

กรุงเทพมหานคร

**สถานที่อยู่ปัจจุบัน**89/34 หมู่ 5 หมู่บ้านบุษบาวิมล ซอยท่าอิฐ ถนนรัตนาริเบศรี  
ตำบลบางรักน้อย อำเภอเมือง จังหวัดนนทบุรี 11000**ประวัติการศึกษา**

2560 – ปัจจุบัน

ระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวัง  
สนามจันทร์ คณะอักษรศาสตร์ สาขาเอเชียศึกษา ภาษาเลือก  
ญี่ปุ่น

2554 – 2559

ระดับมัธยมศึกษาตอนต้นถึงมัธยมศึกษาตอนปลาย  
โรงเรียนศรีบุญยานนท์ จังหวัดนนทบุรี สายวิทย์-คณิต



### แบบโอนลิขสิทธิ์ภาคนิพนธ์

สาขาเอเชียศึกษา คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ข้าพเจ้า	นางสาววิศรา เครือเนียม
นักศึกษาชั้นปีที่ 4	วิชาเอกเอเชียศึกษา ภาษาเลือกญี่ปุ่น
ภาคนิพนธ์	คอสเพลย์ : การแสดงออกทางความชอบสู่การประกอบอาชีพ
ชื่ออาจารย์ที่ปรึกษาภาคนิพนธ์	อาจารย์ณวัต เลิศแสวงกิจ
ที่อยู่ติดต่อได้ภายหลังสำเร็จการศึกษา	89/34 หมู่ 5 หมู่บ้านบุษบาวิลล์ ซอยท่าอิฐ ถนนรัตนธิเบศร์ ตำบลบางรักน้อย อำเภอเมือง จังหวัดนนทบุรี 11000
หมายเลขโทรศัพท์ที่สามารถติดต่อได้	0871096232

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

ลงนามผู้โอน.....  
(.....)

วันที่.....เดือน.....พ.ศ. ....

ลงนามผู้รับโอน.....  
(.....)

วันที่.....เดือน.....พ.ศ. ....