

เสรีภาพทางการแสดงออก ตัวตนและพื้นที่ทางสังคมของคอสเพลย์เยอร์

EXPRESSION FREEDOM, SELF AND SOCIAL SPACE OF COSPLAYER

Received: 01/07/2564

Revised: 07/12/2564

Accepted: 09/12/2564

อารยา บำรุงศิลป์¹

Araya Bamrungsin¹

บุญยานุช เมี้ยนเอี่ยม²

Boonyanuch Mian-iam²

พิชณุ อภิสมจารโยธิน³

Phitsanu Aphisamacharnyothin³

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ มีวัตถุประสงค์คือ 1. เพื่อศึกษาการประกอบสร้างตัวตนของ Cosplayer ในอำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก 2. เพื่อศึกษาพื้นที่ทางสังคมของกลุ่ม Cosplayer ในอำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก 3. เพื่อศึกษาลักษณะเสรีภาพทางการแสดงออกของ Cosplayer ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ คือ Cosplayer จำนวน 9 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ การสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง ผลการศึกษาพบว่า กลุ่ม Cosplayer ในอำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก มีการประกอบสร้างตัวตนขึ้นมา 2 ลักษณะ ได้แก่ ตัวตนในชีวิตประจำวันที่มีการใช้ชีวิตแบบที่คนส่วนใหญ่ในสังคมเป็น และ ตัวตนในสังคม Cosplay โดยได้มีการประกอบสร้างตัวตนใหม่ขึ้นผ่านการแต่ง Cosplay เนื่องจากพื้นที่ในการแสดงออกของ Cosplayer ในอำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก นั้นมีอยู่อย่างจำกัดส่งผลให้กลุ่ม Cosplayer มีการหาพื้นที่ใหม่ๆ เพื่อแสดงออก ซึ่งมีทั้งพื้นที่จริง และพื้นที่ในโลกออนไลน์ นอกจากนี้เสรีภาพในการแสดงออกของ Cosplayer นั้นมีมากกว่าในอดีตแต่ก็ยังคงถูกคนภายนอกมองว่าเป็นเรื่องแปลกอยู่และมีรูปแบบของการกดทับกันภายในสังคม Cosplayer

คำสำคัญ: กลุ่ม Cosplayer, ตัวตน, เสรีภาพทางการแสดงออก, พื้นที่ทางสังคม

ABSTRACT

This research aims 1) to study self-construction of cosplayers, 2) to study the social space of cosplayers, 3) to study expression freedom of cosplayers. The key informants were 9 cosplayers. The research instrument was a semi-structured interview. The results showed that

¹ นิสิตสาขาวิชาพัฒนสังคม ภาควิชาสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร

¹Students of the Department of Social Development, Department of Sociology and Anthropology, Faculty of Social Sciences, Naresuan University

² นิสิตสาขาวิชาพัฒนสังคม ภาควิชาสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร

²Students of the Department of Social Development, Department of Sociology and Anthropology, Faculty of Social Sciences, Naresuan University

³ อาจารย์ประจำภาควิชาสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร

³Lecturer at Department of Sociology and Anthropology Faculty of Social Sciences Naresuan University

* E-mail: arayab61@nu.ac.th , boonyanuchm61@nu.ac.th

cosplayers in Muang District, Phitsanulok Province had two types of self-construction included individual self that was as same as most people in society, and the cosplay self that had been constructed through the costumes. Therefore, the expression freedom of the cosplayers in Muang District, Phitsanulok Province has been limited. As a result, the cosplayers had to find new areas to express themselves which included both real space and online space. Besides, cosplayers' freedom of expression was greater than in the past, however, it still viewed by outsiders as strange and had depression within the cosplay society.

Keywords: Cosplayer, Self, Expression Freedom, Social Space

บทนำ

วัฒนธรรมไม่ได้มีแค่วัฒนธรรมไทยวัฒนธรรมเดียวเพราะได้มีการติดต่อสื่อสารกับชาติต่างๆ มากขึ้นจึงได้มีการรับวัฒนธรรมบางส่วนเข้ามายังประเทศไทย จนเกิดเป็นความสับสนไหลทางวัฒนธรรม และได้มีการพูดถึงรูปแบบทางวัฒนธรรมประเภทหนึ่ง (ปิ่นแก้ว เหลืองอร่าม, 2553) ได้พูดถึงการเกิดขึ้นของวัฒนธรรมของวัยรุ่นจากการเปลี่ยนช่วงวัย เข้าสู่ชีวิตของความเป็นผู้ใหญ่ ซึ่งในกระบวนการดังกล่าวได้ก่อให้เกิดภาวะความรู้สึกแปลกแยกขณะเดียวกันก็มีเสรีภาพอย่างที่ไม่เคยเป็นมาก่อน โดยนำไปสู่การสร้างวัฒนธรรมเฉพาะที่แตกต่างไปจากบรรทัดฐานของสังคมวัยรุ่นในฐานะที่เป็นผู้สร้างและผสมผสานวัฒนธรรมมากกว่าที่จะเป็นผู้รับเอาวัฒนธรรมมาจากผู้ใหญ่ วัยรุ่นเองจะไม่ยึดติดตนเองกับวัฒนธรรมใดวัฒนธรรมหนึ่ง เพราะความเป็นวัยรุ่นมักจะสร้างสิ่งใหม่ๆ หรือปรับเปลี่ยนวัฒนธรรมหนึ่งไปอีกรูปแบบหนึ่ง แต่ก็ไม่ได้หมายความว่าวัฒนธรรมวัยรุ่นจะผสมปนเปเลียนแบบกันไปมาโดยไร้ความหมาย หากแต่เป็นการเลือกทางวัฒนธรรมที่มีคุณค่า ความหมาย ตามสไตล์ของวัยรุ่นเอง

ในปัจจุบันนี้มีการรับวัฒนธรรมจากต่างประเทศมากมาย ในเรื่องของวัฒนธรรมต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นในเรื่องการแต่งกาย อาหาร การศึกษา หรือว่าในเรื่องของการเมืองเองก็ตาม ซึ่งในสังคมไทยนั้นก็ได้มีการรับวัฒนธรรมของประเทศญี่ปุ่นเข้ามาอย่างหลากหลาย ปรากฏให้เห็นได้โดยทั่วไปในหลากหลายรูปแบบ อาทิเช่น สินค้า อาหาร การแต่งกาย การ์ตูน อนิเมะ วงไอดอล ภาษา เพลง เป็นต้น โดยการแต่ง Cosplay นั้นก็เป็นวัฒนธรรมที่ได้รับนำมาจากญี่ปุ่นเช่นกัน ซึ่งคำว่า Cosplay เป็นการผสมคำภาษาอังกฤษระหว่างคำว่า Costume กับคำว่า Play เมื่อนำเอาคำว่า Costume มาบวกกับคำว่า Play จึงกลายเป็นคำว่า Cosplay โดยความหมายของคำว่า Cosplay คือ การแต่งกายเลียนแบบ ตัวการ์ตูน เกม ภาพยนตร์ หรือ ศิลปิน โดยผู้ที่แต่งคอสเพลย์นั้นมักจะเรียกตัวเองว่า layer ซึ่งมาจาก Cosplayer เริ่มแรกวัฒนธรรมในแง่ของการแต่งกายที่มาจากประเทศญี่ปุ่นนั้นได้มีมาก่อนแล้วคือการแต่งกายตามสไตล์ของนักร้องญี่ปุ่น ซึ่งต่อมาเริ่มลดน้อยลงและมีงานที่เกี่ยวข้องกับ Cosplay ขึ้นมาแทน โดยในปัจจุบันกระแสของ Cosplay ได้ขยายออกไปในหลายๆ กลุ่มมากขึ้น (ธวัชพงศ์ หาเรือนโรค, 2557) ซึ่งการแต่ง

Cosplay จัดเป็นหนึ่งในกลุ่มวัฒนธรรมชาติ (National Culture) ที่มีการสร้างภาพลักษณ์ ค่านิยม และพฤติกรรมเฉพาะกลุ่มที่แตกต่างไปตามวัฒนธรรมชาติของคนส่วนใหญ่ (เชมทัต พิพิธนาบรรพ์, 2551)

การรวมกลุ่มของ Cosplay นั้นเกิดจากผู้ที่มีความชอบเหมือน ๆ กัน เมื่อคนเหล่านี้มาพบกันก็สามารถหลอมกลืนเข้าเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่มสังคมได้เป็นอย่างดี (กอบชัย ศักดาวงศ์ศิริพล, 2552) กลุ่ม Cosplayer ได้มีการร่วมทำกิจกรรม ซึ่งในระหว่างที่วัฒนธรรม Cosplay นั้นเกิดขึ้นไม่ได้มีแต่การเกิดขึ้นของวัฒนธรรมเพียงอย่างเดียว ยังได้มีการสร้างตัวตนใหม่ขึ้นมาเพื่อตอบสนองความต้องการของตัวเองที่ไม่สามารถแสดงออกมาในช่วงเวลาปกติได้ ในขณะเดียวกันตัวตนที่เกิดขึ้นก็สร้างพื้นที่ได้เช่นกันเราจึงสามารถเปิดพื้นที่ทางสังคมได้โดยการปรากฏตัวตนให้รอบข้างรับรู้ถึงความแตกต่างของเรา (ภูริณัฐร์ โชติวรรณ, 2557) ดังนั้นการสร้างพื้นที่ทางสังคมของกลุ่ม Cosplay ก็เพื่อเป็นการแสดงจุดยืนให้สังคมได้เห็น และให้สังคมได้เข้าใจถึงความแตกต่างทางการแสดงออกทางวัฒนธรรมแล้วรวมครอบครัวและสังคมนอกข้างให้การยอมรับ เข้าใจ จนนำไปสู่เปิดโอกาสให้กลุ่ม Cosplayer ได้แสดงศักยภาพที่มีเพื่อให้เกิดประโยชน์แก่สังคม

วัฒนธรรม Cosplay นั้น เป็นอีกวัฒนธรรมหรือเป็นอีกสังคมหนึ่งที่เพิ่งจะถือกำเนิดขึ้นมาได้ไม่นาน แต่ก็เป็นที่นิยมอย่างมากในหมู่วัยรุ่นบางกลุ่ม ซึ่งในปัจจุบันจะเห็นได้อย่างแพร่หลายทั้งในประเทศและต่างประเทศ ถึงแม้ว่าจะเป็นวัฒนธรรมที่นิยมมากในหมู่วัยรุ่นบางกลุ่มแต่ทว่าในสังคมนั้นยังมองว่า Cosplay นั้นเป็นเรื่องที่แปลกใหม่ ผู้วิจัยจึงอยากนำเสนอในแง่มุมของผู้ที่แต่งกาย Cosplay หรือ Cosplayer ว่ากลุ่มพวกเขาเหล่านั้นมีตัวตน ความเป็นมาอย่างไร และถึงแม้จะมีการจัดงาน Cosplay event กันอย่างแพร่หลายแต่ก็ไม่เสมอไปที่จะมีการจัดงานอย่างเป็นทางการขึ้น ดังนั้นผู้วิจัยจึงอยากจะนำเสนอวิธีการจัดการพื้นที่ทางสังคมในการแสดงออกของกลุ่ม Cosplayer ในอำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาการประกอบสร้างตัวตนของ Cosplayer ในอำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก
2. เพื่อศึกษาพื้นที่ทางสังคมของกลุ่ม Cosplayer ในอำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก
3. เพื่อศึกษาลักษณะเสรีภาพทางการแสดงออกของ Cosplayer ในอำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก

ระเบียบวิธีการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยใช้การสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง (Semi-structure interview) ผู้วิจัยทำการสัมภาษณ์อย่างเป็นขั้นตอนโดยเป็นบทสนทนาหรือข้อคำถามให้ผู้ให้ข้อมูลตอบตรงข้อคำถามและสามารถบรรยายเพิ่มเติมจากข้อคำถามได้ ซึ่งการเก็บรวบรวมข้อมูลในข้างต้นผู้วิจัยจึงเป็นเครื่องมือหนึ่งในการเก็บรวบรวมข้อมูลและมีเครื่องมือที่ช่วยในการจดและการจำ ได้แก่ เครื่องบันทึกเสียง กล้องบันทึกภาพ เพื่อให้ได้ข้อมูลที่มีความถูกต้อง โดยมีรายละเอียดดังนี้

การสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง (Semi-structure interview) ซึ่งผู้ให้ข้อมูลมีระยะเวลาในการแต่ง

Cosplay ตั้งแต่ 1-8 ปี จำนวน 9 คน แต่ละบุคคลมีเรื่องราวที่แตกต่างกันไปในแต่ละบุคคล ฉะนั้น บรรยากาศของการสัมภาษณ์จะเป็นการสัมภาษณ์แบบไม่เป็นทางการเพื่อให้การสนทนาระหว่างผู้วิจัยและผู้ให้ข้อมูลไม่ตึงเครียดจนเกินไป มีการกำหนดข้อคำถามให้ครอบคลุมกับวัตถุประสงค์ของการวิจัยแต่ก็เปิดโอกาสให้ผู้ให้ข้อมูลได้เล่าอย่างมีอิสระเพื่อให้ข้อมูลมีความชัดเจนมากยิ่งขึ้น โดยมีกระบวนการเข้าถึงกลุ่มเป้าหมาย คือ ผู้วิจัยได้ทำการแนะนำตนเองว่าผู้วิจัยเป็นใคร มาจากที่ไหน แสดงถึงวัตถุประสงค์ของการสัมภาษณ์ และได้ขออนุญาตในการบันทึกเสียง บันทึกภาพ ในระหว่างการสัมภาษณ์ เมื่อผู้วิจัยได้ทำการชี้แจงรายละเอียดของการสัมภาษณ์ทั้งหมดแล้ว จึงได้เริ่มสัมภาษณ์โดยมีการถามคำถามและเปิดโอกาสให้ผู้ให้ข้อมูลได้เล่าเรื่องอย่างเต็มที่ เพราะข้อมูลดังกล่าวเป็นประสบการณ์โดยตรงจากผู้ให้ข้อมูล โดยในการสัมภาษณ์แต่ละครั้งผู้วิจัยจะทำการสัมภาษณ์เป็นรายบุคคล

การวิเคราะห์ข้อมูล จากการสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง (Semi-Structure Interview) จะวิเคราะห์ข้อมูลด้วยการวิเคราะห์เนื้อหา (Content analysis) โดยจะทำการนำเอาข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์มาวิเคราะห์และสรุปเพื่อเขียนข้อมูลเชิงพรรณนาตามแต่ละข้อวัตถุประสงค์ของการวิจัย

และจริยธรรมในการทำวิจัย ในการจะทำวิจัย สิ่งทีนักวิจัยพึงจะมีก็คือ จริยธรรม นั้น เป็นความเชื่อและความศรัทธาในระบบค่านิยมที่เกี่ยวกับความถูกต้องและความดีงามที่สมาชิกในสังคมเดียวกันมีส่วนร่วม โดยจริยธรรมขั้นพื้นฐานในการทำวิจัย มีดังนี้ (ชไมพร กาญจนกิจสกุล, 2556) ได้มีการกำหนดจริยธรรมไว้ด้วยกัน 3 ข้อ ดังนี้

1. ความซื่อตรง (Honesty) ความซื่อตรง ถือได้ว่าเป็นคุณธรรมที่สำคัญที่สุดของการวิจัยที่ดี โดยความซื่อตรงแบ่งออกได้เป็น 2 ลักษณะ ได้แก่ ความซื่อตรงต่อกระบวนการวิจัยและข้อค้นพบที่ดี ผู้วิจัยต้องมีการกล่าวอ้างอิงและทบทวนองค์ความรู้และ ความซื่อตรงต่อประชากรเป้าหมายของการวิจัย โดยผู้วิจัยก่อนที่จะเริ่มทำการวิจัยควรมีการการแจ้งให้กับกลุ่มเป้าหมายทราบถึงวิธีการที่จะดำเนินการโดยไม่มีการปิดบังหรือหลอกลวงให้กลุ่มเป้าหมายที่เราไปทำการเก็บข้อมูลด้วยเกิดความเข้าใจผิด

2. ความลับเฉพาะ (Confidentiality) เป็นสิ่งที่นักวิจัยควรมีเพราะเป็นมารยาทที่จะไม่นำเรื่องส่วนตัวหรือเรื่องราวรายบุคคลของผู้ที่เราไปเก็บข้อมูลออกไปเปิดเผยในที่สาธารณะ และหากต้องการใช้เป็นกรณีศึกษาในงานวิจัยก็ควรหาวิธีไม่ให้มีการระบุตัวตนว่าเป็นใครลงไปในงาน เพราะอาจจะก่อให้เกิดความเสียหายต่อเจ้าของข้อมูลได้

3. ความเสียหายหรือความเสี่ยงต่อความเสียหาย (Risks from research) เป็นการที่ผู้วิจัยต้องตั้งคำถามเกี่ยวกับงานของตัวเองว่าได้ก่อให้เกิดความเสี่ยงต่างๆ แก่บุคคลและสังคมหรือไม่

ผลการวิจัย

- 1.การประกอบสร้างตัวตนของ Cosplayer ในอำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก จากผลการวิจัย พบว่า เนื่องจากการแต่ง Cosplay เป็นวัฒนธรรมที่เกิดมาจากกลุ่มผู้ที่มีความชื่นชอบในการ์ตูนอนิเมะญี่ปุ่น และได้รับ

ความนิยมมากขึ้นจนถึงปัจจุบัน ซึ่งจุดเริ่มต้นของการแต่ง Cosplay นั้นเกิดจากการที่ชอบในการ์ตูนหรืออนิเมะของญี่ปุ่นอยู่แล้ว ซึ่งบางส่วนเริ่มแต่ง Cosplay ด้วยตัวเอง

“เริ่มมาจากการชอบอนิเมะเรื่อง เรียกเธอว่าพระเจ้า ลีซีมียะ ฮารุอิ แล้วอยากแต่งอย่างนั้นบ้าง แล้วแม่มีเพื่อนเป็นช่างตัดเสื้อเลยลองให้เพื่อนแม่ช่วยตัดชุดให้ก็เลยได้เริ่มแต่งตั้งแต่นั้นมา” แรม นามสมมติ (อายุการแต่ง 7ปี, เพศหญิง)

ถึงแม้บางคนนั้นจะชอบในการ์ตูน อนิเมะญี่ปุ่น แต่ก็ไม่ได้แต่ง Cosplay จนมีคนรู้จักได้มาชวนให้ไปแต่ง Cosplay ด้วยกัน จึงได้เริ่มมีความกล้าที่จะแต่ง Cosplay

“เริ่มจากมีรุ่นพี่ที่แต่ง Cosplay มาก่อน ได้มาชวนให้ลองแต่ง Cosplay ด้วยกัน จากนั้นจึงเริ่มแต่งมาเรื่อยๆ แล้วก็ชอบในอนิเมะญี่ปุ่นอยู่แล้วด้วยครับ” นารุโตะ นามสมมติ (อายุการแต่ง 5ปี, เพศชาย)

ซึ่งการแต่ง Cosplay นั้นเป็นการสร้างตัวตนของกลุ่ม Cosplayer ในการแต่ง Cosplay จะเป็นการสวมบทบาท character ของตัวละครนั้นๆ ซึ่งก็เป็นการสร้างตัวตนอีกตัวตนหนึ่งขึ้นมา เพื่อตอบสนองความชอบในตัวละครนั้นๆ

“...เป็นการนำเอาจินตนาการมาสร้างเป็นตัวตน ก็คือการนำเอาตัวละครในอนิเมะมาสวมบทบาทบนตัวของเรา ทำให้เราได้เป็นตัวละครที่เราชอบ...” มิคาสะ นามสมมติ (อายุการแต่ง 7ปี, เพศหญิง)

และยังตอบสนองความต้องการที่จะปลดปล่อยความเป็นตัวตนออกมา เพราะในสังคมครอบครัวหรือสังคมนอกข้าง ยังไม่เข้าใจในตัวคนที่ เป็น LGBTQ จึงได้แสดงตัวตนผ่านการแต่ง Cosplay

“...ได้สร้างตัวตนอีกบุคลิกหนึ่งขึ้นมา เพราะในตอนที่ได้แต่ง Cosplay ได้ทำในสิ่งที่ตัวเอง ซึ่งตอนที่อยู่ที่บ้านไม่สามารถเป็นตัวเองได้ แต่พออยู่ในสังคม Cosplay ก็จะสามารถแสดงความเป็นตัวเองได้...”

ไอโกะ นามสมมติ (อายุการแต่ง 4ปี, LGBTQ)

ดังนั้นตัวตนในระหว่างการแต่ง Cosplay กับตัวตนปกติในสังคมค่อนข้างแตกต่างกัน เพราะการมาแต่ง Cosplay ทำให้ได้มาอยู่ในสังคมใหม่ ได้สร้างตัวตนขึ้นมาใหม่ที่แตกต่างจากการใช้ชีวิตตอนปกติ ได้อยู่ในสังคมที่มีกลุ่มเพื่อนที่มีความชื่นชอบในเรื่องเดียวกัน

“ค่อนข้างแตกต่าง เพราะตัวตอนปกติจะเป็นคนเจี๊ยบๆ แต่พอได้แต่ง Cosplay ได้อยู่กับกลุ่มเพื่อนที่ชอบอะไรเหมือนๆ กัน มันทำให้รู้สึกได้ว่า นี่แหละคือตัวตนที่เราอยากเป็น” มिकासะ นามสมมติ (อายุการแต่ง 7 ปี, เพศหญิง)

ซึ่งแตกต่างจากตัวตนปกติที่พอไม่ได้อยู่ในสังคม Cosplay ไม่มีเพื่อนที่มีความชื่นชอบในเรื่องเดียวกัน ทำให้กลายเป็นคนเจี๊ยบๆ เก็บตัว ไม่กล้าแสดงออก ไม่เป็นตัวของตัวเอง

“...ในตอนที่ได้แต่ง Cosplay นั้นจะมีความกล้าเพิ่มมากขึ้น แต่ในชีวิตปกติกลับเป็นคนที่ไม่มั่นใจในตัวเองเลย...” ไจโกะ นามสมมติ (อายุการแต่ง 4 ปี, LGBTQ)

ในการแต่ง Cosplay แน่นอนจะต้องมีการแต่ง Cosplay ที่ตรงข้ามกับเพศสภาพของตนเองเพื่อตอบสนองความต้องการของตัว Cosplayer ในด้านต่างๆที่พบ คือ

1. แต่ง Cosplay เป็นเพศสภาพตรงข้ามแล้วได้ผลการตอบรับที่ดีกว่าการแต่งเป็นตัวละครที่มีเพศสภาพเดียวกันกับตนเอง ทำให้ได้การยอมรับนำไปสู่การมีชื่อเสียง

“ส่วนใหญ่จะแต่งเป็นตัวละครผู้หญิง เพราะในการแต่งเป็นตัวละครผู้หญิงนั้นมันจะมีความท้าทายในเรื่องของความแตกต่างจากตัวตนปกติ ซึ่งเป็นความแตกต่างจากตัวตนปกติอย่างมาก และในปัจจุบันในการแต่งเป็นตัวละครผู้หญิงนั้นจะได้กระแสตอบรับที่ดีกว่า ไม่ว่าจะในเรื่องของชื่อเสียงหรือมีผู้คนรู้จัก” เบจิด้า นามสมมติ (อายุการแต่ง 8 ปี, LGBTQ)

2. เพราะต้องการแสดงออกถึงตัวตนของตนเองจริงๆที่อยู่ภายในออกมา เนื่องจากไม่สามารถทำได้ในชีวิตปกติ

“ปกติแต่งเป็นตัวละครผู้หญิง เพราะในตัวตนของเรานั้นคือผู้หญิง อยากจะเป็นผู้หญิงมาตั้งแต่เด็ก ซึ่งการแต่ง Cosplay นั้นมันสามารถแต่งเป็นผู้หญิงในบุคลิกแบบไหนก็ได้ มันก็เหมือนกับได้เป็นการปลดปล่อยตัวเองออกมาในแบบที่อยากจะเป็น” ไจโกะ นามสมมติ (อายุการแต่ง 4 ปี, LGBTQ)

3. การแต่ง Cosplay เป็นเพศตรงข้าม เพราะมีบุคลิกหรือรูปร่างที่เหมาะสมกับเพศสภาพนั้นๆ มากกว่า

“ส่วนมากแต่งเป็นตัวละครผู้ชาย เพราะบุคลิกค่อนข้างที่จะแมนและมีรูปร่างที่สูง เมื่อแต่งเป็นตัวละครผู้หญิงจะทำให้รู้สึกว่าจะไม่เข้ากับตัวเอง แต่พอเป็นตัวละครผู้ชาย ด้วยรูปร่างที่สูงทำให้รู้สึกว่าการแต่งเป็นตัวละครผู้ชายนั้นเหมาะสมมากกว่าตอนแต่งเป็นผู้หญิง” มिकास นามสมมติ (อายุการแต่ง 7 ปี, เพศหญิง)

2. พื้นที่ทางสังคมของกลุ่ม Cosplayer ในอำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก พบว่าการเกิดขึ้นของวัฒนธรรม Cosplay นั้นจะต้องมีการรวมกลุ่มผู้คนที่มีความชอบในการ์ตูน อนิเมะญี่ปุ่นเหมือนกัน ดังนั้นจะต้องมีพื้นที่เพื่อแสดงออกถึงความชอบในการแต่ง Cosplay จากผลการวิจัยพื้นที่ทางสังคมที่นำเสนอตัวตนตอนแต่ง Cosplay มีทั้งพื้นที่จริงและพื้นที่ในโลกออนไลน์ โดยปกติพื้นที่ที่นำเสนอตัวตนตอนแต่ง Cosplay นั้น จะเป็นงาน Cosplay event แต่เมื่องาน Cosplay event นั้นมีไม่มากพอต่อความต้องการในการแสดงออกของ Cosplayer กลุ่ม Cosplayer จึงได้มีการหาพื้นที่ใหม่ๆที่สามารถแสดงออกได้ ซึ่งในพื้นที่จริงที่กลุ่ม Cosplayer มีการแต่งไปนั้นได้แก่ สถานที่ที่มีการจัดสถานที่ให้เข้ากับเทศกาลสำคัญต่างๆ เช่น วันคริสต์มาส วันตรุษจีน เป็นต้น การไพรเวท (การที่กลุ่ม Cosplayer รวมตัวกันเพื่อไปแต่ง Cosplay และถ่ายรูปในสถานที่ที่มีความเข้ากันกับลักษณะเนื้อเรื่องหรือตัวละครที่แต่ง) งานโรงเรียนที่สามารถแต่งไปร่วมงานได้ หรือการเช่าสตูดิโอเพื่อถ่ายรูปร่วมกับเพื่อน

“ส่วนใหญ่จะเป็นงาน Cosplay event ต่างๆ หรือเป็นงานโรงเรียน บางครั้งก็จะแต่งไปตามงานเทศกาลต่างๆ อย่างเช่น งานปีใหม่ วันคริสต์มาส หรืออีกรูปแบบหนึ่งก็คือการแต่งไปไพรเวท ถ่ายรูปกับเพื่อนๆ อัฟลงในสื่อ Social ให้คนติดตาม” ชากุระ นามสมมติ (อายุการแต่ง 3 ปี, LGBTQ)

ถ้าไม่สามารถออกไปสถานที่ข้างนอกได้กลุ่ม Cosplayer ก็เลือกที่จะแต่ง Cosplay อยู่ที่บ้านแล้วจึงนำไปลงในโลกออนไลน์ ซึ่งกลุ่ม Cosplayer จะมีการลงรูปภาพหรือLiveสดลงในโลกออนไลน์เป็นปกติอยู่แล้ว

“ส่วนมากคืองาน Cosplay event หรืออาจจะแต่งอยู่ที่ห้องของตัวเองและถ่ายรูปลงในสื่อ social media มีบางครั้งที่จะไปไพรเวทนอกสถานที่ซึ่งจะไปกับกลุ่มเพื่อนๆ” นารูโตะ นามสมมติ (อายุการแต่ง 5 ปี, เพศชาย)

3. เสรีภาพของกลุ่ม Cosplayer ในอำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก พบว่าการแต่ง Cosplay เป็นวัฒนธรรมใหม่ที่ได้รับการนิยมนอกจากคนเฉพาะกลุ่มซึ่งก็คือกลุ่มที่ชื่นชอบในการ์ตูน อนิเมะญี่ปุ่นนั่นเอง ดังนั้นเมื่อคนภายนอกมองเข้ามาจึงเป็นเรื่องที่น่าแปลกใจเป็นธรรมดาและแน่นอนว่าจะเกิดปัญหาในเรื่องของสิทธิเสรีภาพ

ในการแสดงออกของ Cosplayer ตามมาแต่ในปัจจุบันนี้สิทธิเสรีภาพในการแสดงออกของ Cosplayer นั้นมีมากกว่าในอดีต เพราะกระแสการแต่ง Cosplay ได้รับความนิยมมากขึ้นเนื่องจากการได้มีการจัดงาน Cosplay event ในพื้นที่สาธารณะที่มีผู้คนเยอะ และได้มีสื่อ Social media เข้ามามีบทบาทในการประชาสัมพันธ์กิจกรรม Cosplay แต่ก็มี Cosplayer

“ปัจจุบันนี้ค่อนข้างเยอะขึ้น เพราะได้มีการจัดงานในสถานที่ที่คนเยอะ ทำให้คนภายนอกได้เห็นการ Cosplay นี้มากขึ้น”

มिकास นามสมมติ (อายุการแต่ง 7 ปี, เพศหญิง)

มี Cosplayer บางส่วนที่มองว่ายังมีสิทธิในการแสดงออกที่น้อย เพราะยังมีบางคนในสังคมที่ยังคงไม่เปิดรับและยังมองว่าการแต่ง Cosplay นั้นแปลก

“มีสิทธิในการแสดงออกที่ค่อนข้างน้อย เพราะด้วยที่สังคมยังไม่เปิดรับและยังไม่เข้าใจในการแต่ง Cosplay” ใจโกะ นามสมมติ (อายุการแต่ง 4 ปี, LGBTQ)

ข้อจำกัดในการแสดงออกของ Cosplayer ส่วนมากจะมาจากคนภายนอกที่ไม่ได้รู้จักการ Cosplay ดีพอ ทำให้มีการตีความหมายที่ผิดไปคิดว่าการแต่ง Cosplay จะต้องเป็นการแต่งออกมาให้ sexy เสมอไป

“เป็นความเข้าใจผิดเกี่ยวกับ Cosplay ของผู้ใหญ่และครอบครัว ที่มองว่าการแต่ง Cosplay เป็นการแต่งตัวแบบ sexy”

ชาทุระ นามสมมติ (อายุการแต่ง 3 ปี, LGBTQ)

นอกจากนี้ยังมีการโดน Body Shaming จากทั้งคนภายนอกสังคม Cosplay และคนในสังคม Cosplay นอกจากการโดน Body Shaming (การประณาม วิจารณ์ ตูถูก หรือล้อเลียนรูปร่างหน้าตาคนอื่น) (Warittha Saejia, 2563) แล้วก็ยังมีการกดทับเวลาที่ชอบในตัวละครเดียวกันหรือการแต่ง Cosplay เหมือนกันภายในสังคม Cosplay

“เรื่องความมั่นใจ กลัวว่าจะแต่งออกมาได้ไม่ดี เพราะว่าบางครั้งมีบุคคลอื่นที่ชื่นชอบในตัวละครนี้เหมือนกันและถ้าตัวเองแต่งออกมาได้ไม่ดี ก็จะถูกมองว่าไม่ดี และจะมีบุคคลภายนอกที่มองมาด้วยสายตาแปลกๆ”

นารูโตะ นามสมมติ (อายุการแต่ง 5 ปี, เพศชาย)

สรุป และอภิปรายผลการวิจัย

จากผลการวิจัย สามารถนำมาสรุปตามข้อวัตถุประสงค์ของการวิจัยได้ ดังนี้

1. การประกอบสร้างตัวตนของ Cosplayer มีจุดเริ่มต้นมาจากการที่กลุ่ม Cosplayer นั้นมีความชื่นชอบในการดูหรืออนิเมะญี่ปุ่นอยู่แล้ว จึงได้เริ่มแสดงความชอบนั้นผ่านการสร้างตัวตนใหม่ด้วยการแต่ง Cosplay ซึ่งในการที่กลุ่ม Cosplayer มาแต่ง Cosplay ได้นั้น สามารถแบ่งออกเป็น 2 กลุ่มหลักๆ ได้แก่ กลุ่มที่ 1 กลุ่ม Cosplayer ที่เริ่มต้นแต่งด้วยตนเอง และกลุ่มที่ 2 ถูกคนรู้จักชักชวนให้มาแต่ง Cosplay ด้วยกันซึ่งการแต่ง Cosplay นั้นเป็นการสวมบทบาทคาแรคเตอร์ตัวละครจึงเปรียบเสมือนการสร้างตัวตนอีกตัวตนหนึ่งขึ้นมาเพื่อตอบสนองความชอบในตัวละครนั้นๆ ซึ่งบางคนอาจจะแต่งเป็นตัวละครที่ตรงกันข้ามกับเพศสภาพของตนเอง เพื่อตอบสนองความต้องการที่จะปลดปล่อยตนเองออกมาเพราะในสังคมครอบครัวหรือสังคมนอกบ้าน ยังไม่เข้าใจในตัวตนที่เป็น LGBTQ จึงได้แสดงตัวตนผ่านการแต่ง Cosplay และยังได้กระแสบทักที่ดีกว่าการแต่งตรงตามเพศสภาพของตนเอง นอกจากการได้มาของกระแสบทักที่ดีแล้วยังมีในเรื่องของชื่อเสียงทำให้เป็นที่ยอมรับในสังคม Cosplay ดังนั้นการแต่ง Cosplay ที่ตรงข้ามกับเพศสภาพของตนเองก็ไม่ได้มาจากตัวตนที่ต้องการแสดงออกมาเพียงอย่างเดียวแต่เป็นในเรื่องของกระแสบทักและชื่อเสียงอีกด้วย และอีกข้อสำคัญที่ทำให้กลุ่ม Cosplayer นั้นแต่งเป็นตัวละครที่ตรงข้ามกับเพศสภาพของตนเองนั้นก็เพราะมาจากความเหมาะสมของบุคลิกและรูปร่างของตนเองที่เหมาะสมกับตัวละครนั้นๆ มากกว่า อย่างเช่น Cosplayer เพศหญิงที่มีรูปร่างสูงโปร่งกว่ามาตรฐานเพศหญิงทั่วไป ทำให้เวลาที่แต่ง Cosplay เป็นตัวละครผู้หญิงแล้วรู้สึกไม่มั่นใจจึงเลือกที่จะ Cosplay เป็นตัวละครเพศชายดีกว่า

ดังนั้นตัวตนในระหว่างการแต่ง Cosplay กับตัวตนปกติในสังคมจึงมีความแตกต่างกันค่อนข้างมาก เพราะการแต่ง Cosplay นั้นทำให้ได้มาอยู่ในสังคมใหม่ ได้สร้างตัวตนของตนเองในอีกมุมหนึ่งขึ้นมาใหม่ ซึ่งแตกต่างจากตัวตนในสังคมปกติ ได้อยู่ในสังคมที่มีกลุ่มเพื่อนที่มีความชื่นชอบในเรื่องเดียวกัน จึงทำให้มีความกล้าและความมั่นใจที่จะแสดงออกถึงความชอบในการดูหรืออนิเมะญี่ปุ่นมากขึ้น และด้วยความที่สังคม Cosplay มีน้อยเมื่อเปรียบเทียบกับผู้คนทั่วไป ไปเวลาที่ได้แต่ง Cosplay นั้นจึงทำให้มีความรู้สึกโดดเด่นมากกว่าคนอื่นๆ ทั่วไปในสังคม ต่างจากตัวตนในสังคมปกติที่ต้องพยายามทำตัวให้เหมือนคนอื่นๆ ไม่แปลก ไม่แตกต่าง จนไม่ได้เป็นตัวของตัวเอง สอดคล้องกับการศึกษาของ (รัตติกานต์ วิไลพันธ์ และพิษณุ อภิสมการโยธิน, 2562) และภูริณัฐร์ โชติวรรณ, 2557) ในงานวิจัยนี้พบว่า ตัวตนของแฟนคลับศิลปินเกาหลีใต้ที่มีความหลากหลายทางเพศที่ยังมีครอบครัวหรือเพื่อนบางคนไม่ให้การยอมรับจนทำให้ต้องปกปิดพฤติกรรมของตนและไม่กล้าเปิดเผยตัวตนกับครอบครัวหรือสาธารณะชนมากนักแต่เลือกที่จะแสดงตัวตนในพื้นที่ของแฟนคลับแทน สอดคล้องกับผลวิจัยที่พบว่า การประกอบสร้างตัวตนของ Cosplayer กลุ่ม Cosplayer ได้ประกอบสร้างตัวตนผ่านการแต่ง Cosplay เพราะการแต่ง Cosplay นั้นเป็นการสวมบทบาทคาแรคเตอร์ของตัวละคร ซึ่งสิ่งนั้นเป็นสิ่งที่กลุ่ม Cosplayer ต้องการอยากที่จะเป็นหรือทำ เพราะในชีวิตประจำวันในสังคมปกติจะต้องพยายามทำตัวเหมือนคนอื่น ๆ ทั่วไปในสังคม จนบางครั้งไม่สามารถแสดงออกถึงสิ่งที่ตนเองนั้นชอบได้จึงต้องนำไปแสดงออกในสังคม Cosplay โดยการ

แต่ง Cosplay แทน ทั้งนี้สามารถอธิบายได้ด้วย ทฤษฎี I-Me-Self ของ Mead (1929) ที่กล่าวว่า Self ประกอบไปด้วย I ซึ่งได้รับอิทธิพลมาจาก ความชอบของตนเองที่มาจากความคิดและความรู้สึก ที่เป็นพฤติกรรมและลักษณะเฉพาะของบุคคลนั้นๆ ส่วน Me ได้รับอิทธิพลมาจากสังคมหรือบริบทที่ตัวบุคคลนั้นอยู่ หรือเป็นพฤติกรรมที่เกิดจากความคาดหวังของครอบครัวหรือสังคมภายนอก (มณีมัย ทองอยู่, 2557)

2. พื้นที่ทางสังคมของกลุ่ม Cosplayer ในระหว่างพื้นที่จริงและพื้นที่ในโลกออนไลน์ โดยปกติพื้นที่ทางสังคมที่นำเสนอตัวตนตอนแต่ง Cosplay นั้นคืองาน Cosplay event แต่เมื่องาน Cosplay event นั้นมีไม่มากพอต่อความต้องการในการแสดงออกของกลุ่ม Cosplayer กลุ่ม Cosplayer จึงได้มีการหาพื้นที่ใหม่ๆที่สามารถตอบสนองความต้องการในการแสดงออกของ Cosplayer ได้ โดยมีทั้งพื้นที่จริงและพื้นที่ในโลกออนไลน์ ซึ่งพื้นที่จริงนั้นจะมี 1. การไพรเวท 2. การเช่าสตูดิโอถ่ายรูป 3. การแต่งอยู่ที่บ้าน และ 4. สถานที่ที่ทำการจัดงานเทศกาลสำคัญต่างๆ ในส่วนของโลกออนไลน์นั้นกลุ่ม Cosplayer เลือกที่จะแต่งอยู่บ้านซึ่งเรียกว่าการเทสแล้วลงรูปในแอปพลิเคชัน Facebook หรืออาจจะ Liveสด บน Facebook สอดคล้องกับการศึกษาของรัตติกานต์ วิไลพันธ์ และพิษณุ อภิสมภารโยธิน ปี 2562 และกอบชัย ศักตาวงศ์ศิริมล ปี 2552 ทั้งนี้สามารถอธิบายได้ว่า การมองพื้นที่แบบเดิมไม่สามารถอธิบายพื้นที่บางส่วนได้ เพราะ ค่านิยม วัฒนธรรม ได้มีการเปลี่ยนแปลงไปในทุกขณะ พื้นที่จึงเป็นที่ที่มีความหมายและคุณค่า เป็นสถานที่ที่ต้องอธิบายด้วยการเล่าเรื่องบรรยาย การรับรู้ การเข้าใจ พื้นที่ดังกล่าวแยกออกจากสังคมที่มีกฎระเบียบ ข้อบังคับ ขนบธรรมเนียม และประเพณี เป็นพื้นที่ที่มีการแสดงออกถึงความชอบ รสนิยม ตัวตนที่ใช่ พื้นที่ดังกล่าวมีการประกอบกิจกรรมที่หลากหลายและสร้างสรรค์ มีการรวมกลุ่มของสมาชิกที่มีความสนใจที่คล้ายกัน หรือมีเป้าหมายร่วมกัน ซึ่งทำให้บุคคลสามารถหลีกเลี่ยงจากสิ่งที่ไม่ต้องการในสังคมความเป็นจริงได้ Kevin Robbins, 1996 (อ้างถึงใน รัตติกานต์ วิไลพันธ์, 2560) สอดคล้องกับผลการวิจัยที่ว่า พื้นที่ทางสังคมของกลุ่ม Cosplayer เป็นพื้นที่ที่มีการรวมกลุ่มของบุคคลที่สนใจในเรื่องของ Cosplay และได้มีการทำกิจกรรมต่างๆ ร่วมกันภายในพื้นที่นั้น ซึ่งไม่ได้มีแค่การจัดงาน Cosplay event เท่านั้น แต่ยังรวมถึงพื้นที่ในโลกจริงกับพื้นที่ออนไลน์ด้วย ที่บางครั้งกลุ่ม Cosplayer จะต้องแสวงหาพื้นที่เพื่อแสดงออก เพราะการจัดงาน Cosplay event นั้นมีไม่มากพอที่จะตอบสนองต่อความต้องการที่จะแสดงออกของกลุ่ม Cosplayer โดยจะยังคงมีการรวมกลุ่มของเพื่อน ๆ หรือสมาชิกที่แต่ง Cosplay และยังคงมีการทำกิจกรรมร่วมกันอยู่ในพื้นที่นั้น

3. ลักษณะเสรีภาพทางการแสดงออกของ Cosplayer นั้นมีมากกว่าในอดีต เพราะกระแสของการแต่ง Cosplay ได้รับความนิยมมากขึ้น เนื่องจากได้มีการจัดงาน Cosplay event ในพื้นที่สาธารณะที่มีผู้คนเยอะ และด้วยเทคโนโลยีในปัจจุบันได้มีสื่อ Social media เข้ามามีบทบาทในการประชาสัมพันธ์กิจกรรม Cosplay ทำให้ Cosplay นั้นเริ่มแพร่หลายออกไปอยู่ในสายตาและการรับรู้ของผู้คนทั่วไปมากขึ้น แต่ในการแต่ง Cosplay นั้นก็ยังมีข้อจำกัดในการแสดงออกอยู่ เพราะก็ยังมีสังคมภายนอกที่ยังมองว่าการแต่ง Cosplay นั้นเป็นเรื่องที่แปลก และยังมีความเข้าใจที่ผิดๆเกี่ยวกับ Cosplay อยู่หรือการโดนวิพากษ์วิจารณ์รูปลักษณ์ภายนอกทั้งคนภายนอกสังคม Cosplay และคนภายในสังคม Cosplay ด้วยกันเอง นอกจากการโดนวิพากษ์วิจารณ์รูปลักษณ์ภายนอกแล้วก็ยังมีการกดทับเวลาที่ชอบในตัวละครเดียวกันหรือการแต่ง Cosplay เหมือนกันภายในสังคม Cosplay

ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาของเบญจมาศ ยศพิทักษ์ ปี 2553 ที่พบว่า ในสังคม Cosplay มีความคิดเห็นเกี่ยวกับการแต่ง Cosplay ของวัยรุ่นไทยมากมายซึ่งส่วนมากก็จะเป็นแนวโน้มไปในทางที่ดี แต่ก็ยังคงมีความคิดเห็นที่ไม่ดีอยู่ อย่างความคิดเห็นจากคนในสังคม Cosplay ด้วยกันเองที่ยังคงมีความคิดเห็นที่กดทับกัน แ่งแย่ง ซึ่งดีชิงเด่น ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของเบญจมาศ ยศพิทักษ์, 2553 ที่ได้ว่า เสรีภาพทางการแสดงออกของ Cosplayer นั้นมีเพิ่มมากขึ้นกว่าเดิม แต่ถึงจะมีผู้คนรู้จักมากขึ้น ก็ยังคงมีข้อจำกัดที่เป็นปัญหาต่อการแสดงออกอยู่ นั่นคือ เรื่องของการทำความเข้าใจของบุคคลภายนอกที่อาจจะยังไม่เข้าใจถึงการแสดงออกของกลุ่ม Cosplayer มากพอ ซึ่งไม่ได้มีแค่ปัญหาที่มาจากบุคคลภายนอกเท่านั้นแต่ยังมีปัญหาจากบุคคลภายในด้วยที่มีมีการกดทับเวลาที่ชอบในตัวละครเดียวกันหรือการแต่ง Cosplay เป็นตัวละครที่เหมือนกัน

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะที่ได้จากผลการวิจัย

จากการศึกษาพบว่า พื้นที่ทางสังคมของกลุ่ม Cosplayer ในอำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก นั้นมีน้อยจนไม่สามารถตอบสนองความต้องการของกลุ่ม Cosplayer ได้ ทำให้กลุ่มของ Cosplayer จะต้องไปแสวงหาพื้นที่ใหม่ๆ เพื่อแสดงออก ดังนั้นควรจะสนับสนุนให้มีการเพิ่มพื้นที่ในการแสดงออกให้แก่กลุ่ม Cosplayer ในอำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

ควรทำการศึกษาเกี่ยวกับประเด็นของความเข้าใจผิดที่เกี่ยวกับชุด Cosplay นั่นคือคนภายนอกไม่เข้าใจความหมายของคำว่า Cosplay และยังมองชุด Cosplay เป็นชุด sexy หรือมองว่าชุด Costume Sexy ต่างๆ อย่างเช่น ชุดเมดแม่มบ้าน ชุดนอนวาทวิว ชุดนักเรียนญี่ปุ่น เป็นต้น เป็นชุด Cosplay ซึ่งเป็นความเข้าใจที่ผิดทั้งนี้ด้วยเนื้อหาที่เยอะจึงไม่สามารถครอบคลุมในเรื่องนี้ได้ จึงอยากฝากประเด็นนี้ให้ผู้ที่สนใจศึกษาต่อไป

เอกสารอ้างอิง

กอบชัย ศักดาวงศ์ศิริมล. (2552). การสื่อสารเพื่อการสร้างพื้นที่สาธารณะของวัฒนธรรมย่อย Cos'Play.

(วิทยานิพนธ์ปริญญาโทศิลปศาสตรมหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

เชมทัต พิพิธนาบรรพ์. (2551). การแต่งคอสเพลย์ของกลุ่มวัยรุ่นไทย กับการสร้างอัตลักษณ์วัฒนธรรมย่อย

และบทบาทของสื่อ. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทศิลปศาสตรมหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ชไมพร กาญจนกิจสกุล. (2556). ระเบียบวิธีการวิจัยทางสังคมศาสตร์ (พิมพ์ครั้งที่2). ตาก: โรงพิมพ์ โพร เจ็คท์ ไฟฟ์-โพร จำกัด.

ภูริณัฐร์ โชติวรรณ. (2557). กะเทยโรงงาน : ชีวิตและตัวตนข้ามเพศของแรงงานอพยพจากภาค

ตะวันออกเฉียงเหนือ. (วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต). เชียงใหม่:

มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

วารสารการจัดการและพัฒนาท้องถิ่น มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

ปีที่ 1 ฉบับที่ 2 (กรกฎาคม – ธันวาคม 2564)

ธวัชพงศ์ หาเรือนโคก. (2557). *Cosplay: วัฒนธรรมป๊อปของวัยรุ่นในสังคมไทย*. (วิทยานิพนธ์สังคมวิทยาและมานุษยวิทยา มหาวิทยาลัยมหิดล). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

เบญจมาศ ยศพิทักษ์. (2553). *การสื่อสารกลุ่มแรงจูงใจในการแต่งกายคอสเพลย์ของวัยรุ่นไทย*.

(วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต) นครปฐม: มหาวิทยาลัยมหิดล.

ปิ่นแก้ว เหลืองอร่าม. (2553). วัฒนธรรมวัยรุ่น. *วารสารสังคมศาสตร์* 22(1), 25-52.

รัชนก พุทธสุขา. (2562). *ทำความเข้าใจกลุ่ม Cosplay ในสังคมไทย ผู้เลือกรับ Japanese pop culture*.

สืบค้นเมื่อวันที่ 5 ธันวาคม 2563, เข้าถึงได้จาก <https://www.museumsiam.org/detail2.php?MID=3&CID=177&SCID=242&CONID=3188>

รัตติกานต์ วิไลพันธ์ และพิษณุ อภิสมภารโยธิน. (2562). *การประกอบสร้างตัวตนทางเพศ และพื้นที่ทางสังคมของกลุ่มแฟนคลับศิลปินเกาหลีใต้: กรณีศึกษากลุ่มวัยรุ่นไทยในกรุงเทพมหานคร*. รายงานสืบเนื่องในนเรศวรวิจัย ครั้งที่ 13 (น.6). พิษณุโลก : มหาวิทยาลัยนเรศวร.

รุ่งนภา ยรรยงเกษมสุข. (ม.ป.ป.). ทฤษฎีปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์กับการอธิบายปรากฏการณ์สังคมจากมุมมองตัวแสดง Symbolic Interaction Theory and the Explanation of Social Phenomena from Actor Perspective. *วารสารการเมือง การบริหาร และกฎหมาย*, 5(2), 77-80.