

เสรีภาพทางการแสดงออก พื้นที่ทางสังคมและตัวตนของ Cosplayer

Expression Freedom, Social Space and Self of Cosplayer

อารยา บำรุงศิลป์^{1*} บุญยานุช เมี้ยนเอียด¹ และ พิษณุ อภิสมาจารย์โยธิน²
Araya Bamrungsin^{1*}, Boonyanuch Mian-iam¹ and Phitsanu Aphisamacharnyothin²

¹ ภาควิชาสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา สาขาวิชาพัฒนาศาสตร์ คณะสังคมศาสตร์
มหาวิทยาลัยนเรศวร จังหวัดพิษณุโลก 65000

² ภาควิชาสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร
จังหวัดพิษณุโลก 65000

¹ Department of Sociology and Anthropology, Department of Social Development,
Faculty of Social Sciences, Naresuan University, Phitsanulok 65000

² Department of Sociology and Anthropology, Faculty of Social Sciences,
Naresuan University, Phitsanulok 65000

*Corresponding author: arayab61@nu.ac.th

Received: September 29, 2021; **Revised:** November 19, 2021; **Accepted:** February 28, 2022

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ มีวัตถุประสงค์คือ 1) เพื่อศึกษาการประกอบสร้างตัวตนของ Cosplayer ในอำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก 2) เพื่อศึกษาพื้นที่ทางสังคมของกลุ่ม Cosplayer ในอำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก 3) เพื่อศึกษาลักษณะเสรีภาพทางการแสดงออกของ Cosplayer 4) เพื่อศึกษาความท้าทาย อุปสรรค และการรับมือของกลุ่ม Cosplayer ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ คือ Cosplayer จำนวน 9 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง ผลการศึกษาพบว่า กลุ่ม Cosplayer ในอำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก มีการประกอบสร้างตัวตนขึ้นมา 2 ลักษณะ ได้แก่ ตัวตนในชีวิตประจำวันที่มีการใช้ชีวิตแบบที่คนส่วนใหญ่ในสังคมเป็น และ ตัวตนในสังคม Cosplay โดยได้มีการประกอบสร้างตัวตนใหม่ขึ้นมาผ่านการแต่ง Cosplay เนื่องจากพื้นที่ในการแสดงออกของ Cosplayer ในอำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก นั้นมีอยู่อย่างจำกัดส่งผลให้กลุ่ม Cosplayer มีการหาพื้นที่ใหม่ ๆ

เพื่อแสดงออก ซึ่งมีทั้งพื้นที่จริงและพื้นที่ในโลกออนไลน์ นอกจากนี้เสรีภาพในการแสดงออกของ Cosplayer นั้นมีมากกว่าในอดีตแต่ก็ยังคงถูกคนภายนอกมองว่าเป็นเรื่องที่แปลกอยู่และมีรูปแบบของการกดทับกันภายในสังคม Cosplay โดยการแต่ง Cosplay นั้นยังคงต้องเผชิญกับอุปสรรคและความท้าทายต่างๆ ซึ่งส่วนมากมาจากคนในครอบครัวและมีหลายครั้งที่มาจากเพื่อนหรือคนใกล้ตัว จึงทำให้กลุ่ม Cosplayer ต้องมีการรับมือต่ออุปสรรคความท้าทายเหล่านั้น

คำสำคัญ: กลุ่ม Cosplayer ตัวตน เสรีภาพทางการแสดงออก พื้นที่ทางสังคม

Abstract

This research aims to 1) study self-construction of cosplayer, 2) study the social space of cosplayer, 3) study expression freedom of cosplayer, 4) study challenges, barriers, and responses of the cosplayer. The key informants were 9 cosplayers. The research instrument was a semi-structured interview. The results showed that 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 construction through the costumes. Therefore, the expression freedom of a cosplayer in Muang District, Phitsanulok Province had limited. As a result, the cosplayers has to find new areas to express themselves which included both real space and online space. Besides, cosplayer's freedom of expression was greater than in the past, but, it still viewed by outsiders as strange and had depression within the cosplay society. The cosplayers costume still facing with various barriers and challenges. Most of challenges come from family members and often from friends or close people. Therefore, the cosplayer group had to deal with these barriers and challenges.

Keywords: Cosplayer, Self, Expression Freedom, Social Space

บทนำ

ในปัจจุบันนี้มีการรับวัฒนธรรมจากต่างประเทศมากมาย ในเรื่องของวัฒนธรรมต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นในเรื่อง การแต่งกาย อาหาร การศึกษา หรือว่าในเรื่องของการเมืองเอง ก็ตาม ซึ่งในสังคมไทยนั้นก็ได้มีการรับวัฒนธรรมของประเทศญี่ปุ่นเข้ามาอย่างหลากหลาย ปรากฏให้เห็นได้โดยทั่วไปในหลากหลายรูปแบบ อาทิเช่น สินค้า อาหาร การแต่งกาย การ์ตูน อนิเมะ วงไอดอล ภาษา เพลง เป็นต้น โดยการแต่ง Cosplay นั้นก็เป็นวัฒนธรรมที่ได้รับนำเข้ามาจากญี่ปุ่นเช่นกัน ซึ่งมีการให้ความหมายของคำว่า Cosplay ไว้ว่าเป็นการผสมคำภาษาอังกฤษระหว่างคำว่า Costume ที่แปลว่า เครื่องแต่งกาย กับคำว่า Play ที่แปลว่า การเล่นและเมื่อนำเอาคำว่า Costume+Play จึงแปลตรง ๆ ได้ว่า “การเล่นเสื้อผ้า” โดยคำว่า Costume นี้สามารถเป็นได้ทั้งคำนามและคำกริยา ถ้าเป็นคำนามจะแปลได้ว่า ชุดเสื้อผ้า ส่วนคำกริยาแปลว่า การแต่งกายด้วยชุดเฉพาะ Costume ในที่นี้ไม่ได้หมายถึง เสื้อผ้าที่สวมใส่อยู่ทั่วไป แต่คำว่า Costume มีความหมายของตัวมันเองที่หมายถึง ชุดเสื้อผ้าหรือชุดเสื้อผ้าที่มีเอกลักษณ์ในตัวเอง เช่น ชุดคอสตาร์ดการ์ตูนญี่ปุ่น ถ้าเป็นการใส่เสื้อยืดกางเกงยีนส์ธรรมดายังไม่จัดว่าเป็นคอสตูม แต่นิยามคำจำกัดความที่ชัดเจนที่สุด ของคำว่า Cosplay คือ การแต่งกายเลียนแบบ โดยเป็นการเลียนแบบตัวการ์ตูน หรือ ศิลปิน โดยผู้ที่แต่งคอสเพลย์นั้นมักจะเรียกตัวเองว่า layer ซึ่งมาจาก Cosplayer เริ่มแรกวัฒนธรรมในแง่ของการแต่งกายที่มาจากประเทศญี่ปุ่นนั้นได้มีมาก่อนแล้ว คือการแต่งกายตามสไตล์ของนักร้องญี่ปุ่น ซึ่งต่อมาเริ่มลดน้อยลงและมีงานที่เกี่ยวข้องกับ Cosplay ขึ้นมาแทน โดยในปัจจุบันกระแสของ Cosplay ได้ขยายออกไปในหลาย ๆ กลุ่มมากขึ้น (ธวัชพงศ์ หาเรือนโคด, 2557)

การแต่งกาย Cosplay นั้น ในช่วงแรกนั้นจะแบ่งออกเป็นสองกลุ่มหลัก ๆ นั่นก็คือ กลุ่ม Cosplay การ์ตูน และกลุ่ม Cosplay J-Rock ซึ่งแต่ละกลุ่มนั้นก็เกิดขึ้นจากการคลั่งไคล้หรือชื่นชอบในการ์ตูนและวง J-Rock จนทำให้เกิดเป็นวัฒนธรรม Cosplay ขึ้นมา งานที่มีลักษณะ Cosplay ที่ได้เกิดขึ้นในประเทศไทยครั้งแรก คือ งานมหกรรมช่อง 9 การ์ตูนที่จัดในช่วงท้ายปี 2525 บริเวณลานจอดรถของสถานีโทรทัศน์สีกองทัพบกช่อง 9 การเติบโตของวัฒนธรรม Cosplay นั้นก็ได้ขยายออกไปในวงกว้าง การเติบโตของกระแส Cosplay ในไทย เริ่มค่อย ๆ ขยายไปที่ละกลุ่มมากขึ้น เช่น มีการ Cosplay ตามเกม ตามการ์ตูน และถึงแม้ว่าการ Cosplay จะเกี่ยวข้องกับความเป็นญี่ปุ่น แต่การ Cosplay ไม่จำกัดว่าต้องเป็นตัวละครหรือตัวการ์ตูนของญี่ปุ่นอย่างเดียว การ Cosplay นั้นรวมถึง Superhero ทางฝั่งตะวันตกด้วยเช่นกัน เช่น Spiderman การเติบโตของการ Cosplay ในประเทศไทยนั้นเริ่มขยายไปที่ละกลุ่มมากขึ้นจากตอนแรกที่เป็นกลุ่ม Cosplayer

ที่กระจุกตัวอยู่ที่กรุงเทพเป็นหลัก แต่เมื่อการ Cosplay เริ่มเป็นที่นิยมมากขึ้น ก็ได้เริ่มมีการจัดงานตามต่างจังหวัดมากขึ้น (รัชนก พุทธิสุขา, 2562)

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

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาการประกอบสร้างตัวตนของ Cosplayer ในอำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก
2. เพื่อศึกษาพื้นที่ทางสังคมของกลุ่ม Cosplayer ในอำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก
3. เพื่อศึกษาลักษณะเสรีภาพทางการแสดงออกของ Cosplayer ในอำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก
4. เพื่อศึกษาความท้าทาย อุปสรรค และการรับมือของกลุ่ม Cosplayer ในอำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก

วิธีการศึกษา

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

การสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง (Semi-structure interview) ซึ่งผู้ให้ข้อมูลมีระยะเวลาในการแต่ง Cosplay ตั้งแต่ 1-8 ปี จำนวน 9 คน แต่ละบุคคลมีเรื่องราวที่แตกต่างกันไปในแต่ละบุคคล ฉะนั้น บรรยายากของการสัมภาษณ์จะเป็นการสัมภาษณ์แบบไม่เป็นทางการ เพื่อให้การสนทนาระหว่างผู้วิจัยและผู้ให้ข้อมูลไม่ตึงเครียดจนเกินไป มีการกำหนดคำถามให้ครอบคลุมกับวัตถุประสงค์ของการวิจัยแต่ก็เปิดโอกาสให้ผู้ให้ข้อมูลได้เล่าอย่างมีอิสระเพื่อให้ข้อมูลมีความชัดเจนมากยิ่งขึ้น โดยมีกระบวนการเข้าถึงกลุ่มเป้าหมาย คือ ผู้วิจัยได้ทำการแนะนำตนเองว่าผู้วิจัยเป็นใคร มาจากที่ไหน แสดงถึงวัตถุประสงค์ของการสัมภาษณ์ และได้ขออนุญาตในการบันทึกเสียง บันทึกภาพ ในระหว่างการสัมภาษณ์ เมื่อผู้วิจัยได้ทำการชี้แจงรายละเอียดของการสัมภาษณ์ทั้งหมดแล้ว จึงได้เริ่มสัมภาษณ์โดยมีการถามคำถามและเปิดโอกาสให้ผู้ให้ข้อมูลได้เล่าเรื่องอย่างเต็มที่ เพราะข้อมูลดังกล่าวเป็นประสบการณ์โดยตรงจากผู้ให้ข้อมูล โดยในการสัมภาษณ์แต่ละครั้งผู้วิจัยจะทำการสัมภาษณ์เป็นรายบุคคล และนำเนื้อหามาวิเคราะห์ข้อมูลด้วยทฤษฎีวิเคราะห์เนื้อหา (Content analysis) โดยการนำเอาข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์มาวิเคราะห์และสรุปเพื่อเขียนข้อมูลเชิงพรรณนาตามแต่ละข้อวัตถุประสงค์ของการวิจัย

ผลการศึกษา

จากผลการวิจัยพบว่า เนื่องจากการแต่ง Cosplay เป็นวัฒนธรรมที่เกิดขึ้นมาจากกลุ่มผู้ที่มีความชื่นชอบในการ์ตูน อนิเมะญี่ปุ่น และได้รับความนิยมมากขึ้นจนถึงปัจจุบัน ซึ่งจุดเริ่มต้นของการแต่ง Cosplay นั้นเกิดจากการที่ชอบในการ์ตูนหรืออนิเมะของญี่ปุ่นอยู่แล้ว ซึ่งบางส่วนเริ่มแต่ง Cosplay ด้วยตัวเอง

“เริ่มมาจากการชอบอนิเมะเรื่อง เรียกเธอว่าพระเจ้า

ลึลึมิยะ ฮารุฮิ แล้วอยากแต่งอย่างนั้นบ้าง

แล้วแม่มีเพื่อนเป็นช่างตัดเสื้อเลยลองให้

เพื่อนแม่ช่วยตัดชุดให้ก็เลยได้เริ่มแต่งตั้งแต่นั้นมา”

แรม นามสมมติ (อายุการแต่ง 7 ปี, เพศหญิง)

ถึงแม้บางคนนั้นจะชอบในการ์ตูน อนิเมะญี่ปุ่น แต่ก็ไม่ได้แต่ง Cosplay จนมีคนรู้จักได้มาชวนให้ไปแต่ง Cosplay ด้วยกัน จึงได้เริ่มมีความกล้าที่จะแต่ง Cosplay

“เริ่มจากมีรุ่นพี่ที่แต่ง Cosplay มาก่อน ได้มาชวนให้ลองแต่ง Cosplay ด้วยกัน จากนั้นจึงเริ่มแต่งมาเรื่อยๆ แล้วก็ชอบในอนิเมะญี่ปุ่นอยู่แล้วด้วยครับ”

นารูโตะ นามสมมติ (อายุการแต่ง 5 ปี, เพศชาย)

ซึ่งการแต่ง Cosplay นั้นเป็นการสร้างตัวตนของกลุ่ม Cosplayer ในการแต่ง Cosplay จะเป็นการสวมบทบาท character ของตัวละครนั้น ๆ ซึ่งก็เป็นการสร้างตัวตนอีกตัวตนหนึ่งขึ้นมา เพื่อตอบสนองของความชอบในตัวละครนั้น ๆ

“...เป็นการนำเอาจินตนาการมาสร้างเป็นตัวตน ก็คือการนำเอาตัวละครในอนิเมะมาสวมบทบาทบนตัวของเรา ทำให้เราได้เป็นตัวละครที่เราชอบ...”

มิคาสะ นามสมมติ (อายุการแต่ง 7 ปี, เพศหญิง)

และยังตอบสนองความต้องการที่จะปลดปล่อยความเป็นตัวตนออกมา เพราะในสังคมครอบครัวหรือสังคมนอกข้าง ยังไม่เข้าใจในตัวตนที่เป็น LGBTQ จึงได้แสดงตัวตนผ่านการแต่ง Cosplay

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

โจโกะ นามสมมติ (อายุการแต่ง 4 ปี, LGBTQ)

ดังนั้นตัวตนในระหว่างการแต่ง Cosplay กับตัวตนปกติในสังคม ค่อนข้างแตกต่างกัน เพราะการมาแต่ง Cosplay ทำให้ได้มาอยู่ในสังคมใหม่ ได้สร้างตัวตนขึ้นมาใหม่ที่แตกต่างจากการใช้ชีวิตตอนปกติ ได้อยู่ในสังคมที่มีกลุ่มเพื่อนที่มีความชื่นชอบในเรื่องเดียวกัน

“ค่อนข้างแตกต่าง เพราะตัวตอนปกติจะเป็นคนเจิบๆ แต่พอได้แต่ง Cosplay ได้อยู่กับกลุ่มเพื่อนที่ชอบอะไรเหมือน ๆ กัน มันทำให้รู้สึกได้ว่า นี่แหละคือตัวตนที่เราอยากเป็น”

มีคาสะ นามสมมติ (อายุการแต่ง 7 ปี, เพศหญิง)

ซึ่งแตกต่างจากตัวตอนปกติที่พอไม่ได้อยู่ในสังคม Cosplay ไม่มีเพื่อนที่มีความชื่นชอบในเรื่องเดียวกัน ทำให้กลายเป็นคนเจิบ ๆ เก็บตัว ไม่กล้าแสดงออก ไม่เป็นตัวของตัวเอง

“...ในตอนที่ได้แต่ง Cosplay นั้นจะมีความกล้าเพิ่มมากขึ้น แต่ในชีวิตปกติกลับเป็นคนที่ไม่มั่นใจในตัวเองเลย...”

โจโกะ นามสมมติ (อายุการแต่ง 4 ปี, LGBTQ)

ในการแต่ง Cosplay แน่นอนจะต้องมีการแต่ง Cosplay ที่ตรงข้ามกับเพศสภาพของตนเองเพื่อตอบสนองความต้องการของตัว Cosplayer ในด้านต่าง ๆ ที่พบ คือ

1. แต่ง Cosplay เป็นเพศสภาพตรงข้ามแล้วได้ผลการตอบรับที่ดีว่าการแต่งเป็นตัวละครที่มีเพศสภาพเดียวกันกับตนเอง ทำให้ได้การยอมรับนำไปสู่การมีชื่อเสียง

“ส่วนใหญ่จะแต่งเป็นตัวละครผู้หญิง เพราะในการแต่งเป็นตัวละครผู้หญิงนั้นมันจะมีความท้าทายในเรื่องของความแตกต่างจากตัวตอนปกติ ซึ่งเป็นความแตกต่างจากตัวตอนปกติอย่างมาก และในปัจจุบันในการแต่งเป็นตัวละครผู้หญิงนั้นจะได้กระแสนตอบรับที่ดีกว่า ไม่ว่าจะในเรื่องของชื่อเสียงหรือมีผู้คนรู้จัก”

เบจิด้า นามสมมติ (อายุการแต่ง 8 ปี, LGBTQ)

2. เพราะต้องการแสดงออกถึงตัวตนของตนเองจริง ๆ ที่อยู่ภายในออกมา เนื่องจากไม่สามารถทำได้ในชีวิตปกติ

“ปกติแต่งเป็นตัวละครผู้หญิง เพราะในตัวตนของเรานั้นคือผู้หญิง อยากรจะเป็นผู้หญิงมาตั้งแต่เด็ก ซึ่งการแต่ง Cosplay นั้นมันสามารถแต่งเป็นผู้หญิงในบุคลิกแบบไหนก็ได้ มันก็เหมือนกับได้เป็นการปลดปล่อยตัวเองออกมาในรูปแบบที่อยากจะเป็น”

ไจโกะ นามสมมติ (อายุการแต่ง 4 ปี, LGBTQ)

3. แต่ง Cosplay เป็นเพศตรงข้าม เพราะมีบุคลิกหรือรูปร่างที่เหมาะสมกับเพศสภาพนั้น ๆ มากกว่า

“ส่วนมากแต่งเป็นตัวละครผู้ชาย เพราะบุคลิกค่อนข้างที่จะแมนและมีรูปร่างที่สูง เมื่อแต่งเป็นตัวละครผู้หญิงจะทำให้รู้สึกที่ไม่เข้ากับตัวเอง แต่พอเป็นตัวละครผู้ชายด้วยรูปร่างที่สูงทำให้รู้สึกว่าแต่งเป็นตัวละครผู้ชายนั้นเหมาะสมมากกว่าตอนแต่งเป็นผู้หญิง”

มिकासะ นามสมมติ (อายุการแต่ง 7 ปี, เพศหญิง)

ในการเกิดขึ้นของวัฒนธรรม Cosplay นั้นจะต้องมีการรวมกลุ่มผู้คนที่มีความชอบในการดู อนิเมะญี่ปุ่นเหมือนกัน ดังนั้นจะต้องมีพื้นที่เพื่อแสดงออกถึงความชอบในการแต่ง Cosplay จากผลการวิจัยพื้นที่ทางสังคมที่นำเสนอตัวตนตอนแต่ง Cosplay มีทั้งพื้นที่จริงและพื้นที่ในโลกออนไลน์ โดยปกติพื้นที่ที่นำเสนอตัวตนตอนแต่ง Cosplay นั้น จะเป็นงาน Cosplay event แต่เมื่องาน Cosplay event นั้นมีไม่มากพอต่อความต้องการในการแสดงออกของ Cosplayer กลุ่ม Cosplayer จึงได้มีการหาพื้นที่ใหม่ ๆ ที่สามารถแสดงออกได้ ซึ่งในพื้นที่จริงที่กลุ่ม Cosplayer มีการแต่งไปนั้นได้แก่ สถานที่ที่มีการจัดสถานที่ให้เข้ากับเทศกาลสำคัญต่าง ๆ เช่น วันคริสต์มาส วันตรุษจีน เป็นต้น การไปเวท (การที่กลุ่ม Cosplayer รวมตัวกันเพื่อไปแต่ง Cosplay และถ่ายรูปในสถานที่ที่มีความเข้ากับลักษณะเนื้อเรื่องหรือตัวละครที่แต่ง) งานโรงเรียนที่สามารถแต่งไปร่วมงานได้ หรือการเช่าสตูดิโอเพื่อถ่ายรูปร่วมกับเพื่อน

“ส่วนใหญ่จะเป็นงาน Cosplay event ต่างๆ หรือเป็นงานโรงเรียน บางครั้งก็จะแต่งไปตามงานเทศกาลต่างๆ อย่างเช่น งานปีใหม่ วันคริสต์มาส หรืออีกรูปแบบหนึ่งก็คือการแต่งไปไพรเวท ถ่ายรูปกับเพื่อนๆ อัฟลงในสื่อ Social ให้คนติดตาม”

ชากรระ นามสมมติ (อายุการแต่ง 3 ปี, LGBTQ)

ถ้าไม่สามารถออกไปสถานที่ข้างนอกได้กลุ่ม Cosplayer ก็เลือกที่จะแต่ง Cosplay อยู่ที่บ้านแล้วจึงนำไปลงในโลกออนไลน์ ซึ่งกลุ่ม Cosplayer จะมีการลงรูปภาพหรือLiveสดในโลกออนไลน์เป็นปกติอยู่แล้ว

“ส่วนมากคืองาน Cosplay event หรืออาจจะแต่งอยู่ที่ห้องของตัวเองและถ่ายรูปลงในสื่อ social media มีบางครั้งที่จะไปไพรเวทนอกสถานที่ซึ่งจะไปกับกลุ่มเพื่อน ๆ”

นารูโตะ นามสมมติ (อายุการแต่ง 5 ปี, เพศชาย)

การแต่ง Cosplay เป็นวัฒนธรรมใหม่ที่ได้รับคามนิยมจากคนเฉพาะกลุ่มซึ่งก็คือกลุ่มที่ชื่นชอบในการ์ตูน อนิเมะญี่ปุ่นนั่นเอง ดังนั้นเมื่อคนภายนอกมองเข้ามาจึงเป็นเรื่องที่น่าแปลกใจเป็นธรรมดาและแน่นอนว่าจะเกิดปัญหาในเรื่องของสิทธิเสรีภาพในการแสดงออกของ Cosplayer ตามมาแต่ในปัจจุบันนี้สิทธิเสรีภาพในการแสดงออกของ Cosplayer นั้นมีมากกว่าในอดีต เพราะกระแสการแต่ง Cosplay ได้รับความนิยมมากขึ้นเนื่องจากได้มีการจัดงาน Cosplay event ในพื้นที่สาธารณะที่มีผู้คนเยอะ และได้มีสื่อ Social media เข้ามามีบทบาทในการประชาสัมพันธ์กิจกรรม Cosplay แต่ก็ยังมี Cosplayer

“ปัจจุบันนี้ค่อนข้างเยอะขึ้น เพราะได้มีการจัดงานในสถานที่ที่คนเยอะ ทำให้คนภายนอกได้เห็นการ Cosplay นี้มากขึ้น”

มिकासะ นามสมมติ (อายุการแต่ง 7 ปี, เพศหญิง)

มี Cosplayer บางส่วนที่มองว่ายังมีสิทธิในการแสดงออกที่น้อย เพราะยังมีบางคนที่ยังคงไม่เปิดรับและยังมองว่าการแต่ง Cosplay นั้นแปลก

“มีสิทธิในการแสดงออกที่ค่อนข้างน้อย เพราะด้วยที่สังคม
ยังไม่เปิดรับและยังไม่เข้าใจในการแต่ง Cosplay”

โจโกะ นามสมมติ (อายุการแต่ง 4 ปี, LGBTQ)

ข้อจำกัดในการแสดงออกของ Cosplayer ส่วนมากจะมาจากคนภายนอกที่ไม่ได้
รู้จักการ Cosplay ดีพอทำให้มีการตีความหมายที่ผิดไปคิดว่าการแต่ง Cosplay จะต้องเป็น
การแต่งออกมาให้ sexy เสมอไป

“เป็นความเข้าใจผิดเกี่ยวกับ Cosplay ของผู้ใหญ่และ
ครอบครัว ที่มองว่าการแต่ง Cosplay เป็นการแต่งตัวแบบ
sexy”

ซาคุระ นามสมมติ (อายุการแต่ง 3 ปี, LGBTQ)

นอกจากนี้ยังมีการโดน Body Shaming จากทั้งคนภายนอกสังคม Cosplay และคนใน
สังคม Cosplay นอกจากการโดน Body Shaming (การประณาม วิจารณ์ ดูถูก หรือล้อเลียน
รูปร่างหน้าตาคนอื่น) แล้วก็ยังมีการกดทับเวลาที่ชอบในตัวละครเดียวกันหรือการแต่ง Cosplay
เหมือนกันภายในสังคม Cosplay

“เรื่องความมั่นใจ กลัวว่าจะแต่งออกมาได้ไม่ดี เพราะว่า
บางครั้งมีบุคคลอื่นที่ชื่นชอบในตัวละครนี้เหมือนกันและถ้า
ตัวเองแต่งออกมาได้ไม่ดี ก็จะถูกมองว่าไม่ดีและจะมี
บุคคลภายนอกที่มองมาด้วยสายตาแปลก ๆ”

นารูโตะ นามสมมติ (อายุการแต่ง 5 ปี, เพศชาย)

เนื่องจากการแต่ง Cosplay เป็นเรื่องของความชอบเฉพาะกลุ่ม คนส่วนมากยังไม่
เข้าใจและไม่ยอมรับซึ่งที่ส่งผลต่ตัว Cosplayer มากที่สุดเห็นจะเป็นสังคมรอบข้างไม่ว่าจะ
เป็น ครอบครัว เพื่อน หรือคนรู้จักก็ตาม จึงมีความท้อแท้และอุปสรรคที่กลุ่ม Cosplayer
จะต้องรับมือกับปัญหาต่าง ๆ เหล่านั้น จากการวิจัยมุมมองจากคนรอบข้างที่มีต่อการแต่ง
Cosplay มีทั้งมุมมองในด้านที่ดีและไม่ดี จากภาพรวมมุมมองในด้านที่ไม่ดีนั้นส่วนมากจะมา
จากครอบครัวที่ไม่ให้การยอมรับและกีดกันออกจากการ Cosplay เพราะมองว่า Cosplay นั้น
เป็นเรื่องที่ไร้สาระให้สนใจในการเรียนมากกว่าและการที่ไม่ยอมรับในการเป็น LGBTQ

(Lesbian, Gay, Bisexual, Transgender, Queer) อยู่แล้วการที่จะแต่ง Cosplay เป็นเพศตรงข้าม นั้นยังเป็นเรื่องที่ยอมรับไม่ได้เลย อีกทั้งมุมมองจากเพื่อนหรือคนใกล้ตัวที่ยังมองว่า Cosplay เป็นเรื่องไร้สาระก็จะมีการแซวหรือล้อเลียนต่าง ๆ

“...เมื่อเพื่อนคนอื่นที่ไม่สนิทเมื่อรู้ว่าแต่ง Cosplay ก็จะมีการล้อเลียนหรือแซว หรือมีการตั้งฉายาให้แบบแปลกๆ แต่ในด้านครอบครัวก็มีความรุนแรงขึ้นมา เช่น ไล่ให้ไปเปลี่ยนเพศ ดูถูกว่าส่งให้ไปเรียนไม่ใช่แต่ง Cosplay จึงได้มีการพยายามกีดกันไม่ให้แต่ง Cosplay...”

นารูโตะ นามสมมติ (อายุการแต่ง 5 ปี, เพศชาย)

อย่างไรก็ตามยังมีด้านที่ดีที่ให้การสนับสนุน ซึ่งครอบครัวจะมองว่าการ Cosplay เป็นแค่การแต่งตัวอย่างหนึ่ง ไม่ใช่เรื่องที่ทำให้เสียหายตลอดจนให้การสนับสนุน

“...ซึ่งในการที่ครอบครัวรับรู้ในช่วงแรกอาจจะไม่เปิดใจ ยอมรับมากเท่าไร แต่ก็ได้แสดงออกว่าในการมาแต่ง Cosplay นั้น ก็มีข้อดีและมีประโยชน์อะไรบ้างครอบครัวจึงเริ่มยอมรับและสนับสนุนต่อมาเรื่อย ๆ ...”

ซากุระ นามสมมติ (อายุการแต่ง 3 ปี, LGBTQ)

การรับมือและการจัดการปัญหาต่อความท้าทายและอุปสรรคของการแต่ง Cosplay อุปสรรคส่วนใหญ่้นั้นมาจากครอบครัวเพราะสถาบันครอบครัวเป็นสิ่งที่ใกล้ตัวมากที่สุด ซึ่งเวลามีปัญหาหรือไม่ว่าจะทำอะไรก็ตามคนในครอบครัวจะเป็นอย่างแรก ๆ ที่รับรู้ก่อนเสมอ ซึ่งผู้วิจัยจะแบ่งออกเป็น 3 ช่วง ได้แก่

ช่วงที่ 1 ไม่ยอมรับในการแต่ง Cosplay ซึ่งกลุ่ม Cosplayer จะมีการรับมือ โดยการไม่บอกครอบครัวว่าแต่ง Cosplay แอบแต่งต่อไปอย่างเงียบ ๆ เพื่อรอเวลาที่เหมาะสม เวลาที่สามารถหารายได้ด้วยตัวเองได้จนไม่ต้องพึ่งครอบครัวอีกต่อไป แล้วจึงค่อยแสดงความรักในการแต่ง Cosplay ออกไป

“ความคิดส่วนใหญ่ค่อนข้างไปทางแย่ ส่วนมากจะเป็นคน
รู้จัก ซึ่งไม่เป็นที่ยอมรับในด้านครอบครัว จึงไม่บอก
ครอบครัวว่าแต่ง Cosplay แอบแต่งอย่างเงียบ ๆ ซึ่งก็ยัง
เป็นลูกที่ดีแยกเรื่องเรียนออกจากเรื่องกิจกรรมหรือ
ความชอบอื่น ๆ เมื่อถึงเวลาที่เหมาะสม ในตอนที่สามารถ
หาเลี้ยงตัวเองได้หรือใช้ชีวิตด้วยตัวเองได้ก็จะบอกให้
ครอบครัวรับรู้”

นารูโตะ นามสมมติ (อายุการแต่ง 5 ปี, เพศชาย)

ช่วงที่ 2 ไม่ค่อยเห็นด้วยกับการแต่ง Cosplay แต่สามารถอธิบายเพื่อสร้างความ
เข้าใจว่าในการแต่ง Cosplay นั้นไม่ใช่เรื่องที่ไม่ดีและสามารถสร้างประโยชน์ให้กับตัวเองได้
อีกด้วย หรือสามารถเพิ่มความเข้าใจให้มากขึ้นโดยการพาครอบครัวไปงาน Cosplay event
ด้วยเพื่อให้เห็นว่าในสังคม Cosplay มีกิจกรรมอย่างไรบ้าง

“คนในครอบครัวจะไม่ค่อยเห็นประโยชน์ของการแต่ง
Cosplay จึงได้พาครอบครัวไปงาน Cosplay event เพื่อให้
ครอบครัวได้รับรู้ว่าสังคม Cosplay เป็นอย่างไรเขาทำอะไร
กันบ้างในงาน Cosplay และทำให้ได้รู้ว่าการประกวด
Cosplay เป็นอย่างไร”

เบจิด้า นามสมมติ (อายุการแต่ง 8 ปี, LGBTQ)

ช่วงที่ 3 ไม่ได้มีความคิดเห็นต่อการแต่ง Cosplay มองว่าการแต่ง Cosplay เป็น
เรื่องปกติ ในลักษณะนี้ไม่จำเป็นต้องอธิบาย แต่แค่แสดงให้เห็นว่าการแต่ง Cosplay ไม่ได้เป็น
เรื่องที่สร้างความเสียหายก็พอ

“ทำให้ครอบครัวเห็นว่าในการมาแต่ง Cosplay นั้นไม่ได้
เรื่องเสียหายอะไร แต่การ Cosplay นั้นสามารถสร้าง
ความสุขในแก่ตนเอง และบางครั้งยังสามารถสร้าง
ประโยชน์ไปจนถึงสร้างรายได้ให้กับตนเองด้วย”

มिकासะ นามสมมติ (อายุการแต่ง 7 ปี, เพศหญิง)

ดังนั้นกลุ่ม Cosplayer จึงมีความคาดหวังต่อการเปลี่ยนแปลงของสังคม Cosplay จะมีความคาดหวังหลัก ๆ คืออยากให้มีส่วนที่การจัดงาน Cosplay event ที่มากขึ้นกว่าเดิม และมีการจัดงานที่หลากหลายมากกว่างาน Cosplay anime อีกอย่างคือความคาดหวังว่า สังคมภายนอกจะให้การยอมรับและมองว่า Cosplay เป็นเรื่องปกติ เป็นแค่ความชอบและงานอดิเรกอย่างหนึ่งที่เหมือนกับการเล่นดนตรีหรือเล่นกีฬา

“คาดหวังว่าให้มีการจัดงานที่หลากหลายขึ้น มีพื้นที่ให้แสดงออกมากขึ้น และอยากให้ในสายตาของบุคคลอื่นมองว่า Cosplay เป็นกิจกรรมที่คนยอมรับเหมือนคนที่เล่นดนตรี เล่นกีฬา”

นารูโตะ นามสมมติ (อายุการแต่ง 5 ปี, เพศชาย)

นอกจากนี้ Cosplayer ยังอยากให้สังคมเลิกเข้าใจผิดว่าชุด Cosplay คือชุด Sexy เพราะถึงแม้ว่าจะมีตัวละครบางตัวที่แต่งกายที่ค่อนข้าง sexy แต่ก็ไม่ได้หมายความว่า การแต่ง Cosplay เป็นการแต่งตัว sexy ไปทั้งหมด

“คาดหวังว่าให้สังคมภายนอกเลิกมองว่าชุด Cosplay คือชุด sexy ถึงแม้ว่าอาจจะมีส่วนตัวละครที่แต่งชุดค่อนข้าง sexy แต่ก็ไม่ได้หมายความว่า ชุด sexy คือชุด Cosplay ไปทั้งหมด”

มิคาสะ นามสมมติ (อายุการแต่ง 7 ปี, เพศหญิง)

อภิปรายและสรุปผล

จากผลการวิจัย สามารถนำมาสรุปตามข้อวัตถุประสงค์ของการวิจัยและอภิปรายผล ได้ดังนี้

1. การประกอบสร้างตัวตนของ Cosplayer มีจุดเริ่มต้นมาจากการที่กลุ่ม Cosplayer นั้นมีความชื่นชอบในการดูหรืออนิเมะญี่ปุ่นอยู่แล้ว จึงได้เริ่มแสดงความชอบนั้นผ่านการสร้างตัวตนใหม่ด้วยการแต่ง Cosplay ซึ่งในการที่กลุ่ม Cosplayer มาแต่ง Cosplay ได้นั้น สามารถแบ่งออกเป็น 2 กลุ่มหลัก ๆ ได้แก่ กลุ่มที่ 1 กลุ่ม Cosplayer ที่เริ่มต้นแต่งด้วยตนเอง และกลุ่มที่ 2 ถูกคนรู้จักชักชวนให้มาแต่ง Cosplay ด้วยกันซึ่งการแต่ง Cosplay นั้นเป็นการสวมบทบาท character ตัวละครจึงเปรียบเสมือนการสร้างตัวตนอีกตัวตนหนึ่งขึ้นมาเพื่อตอบสนองความชอบ

ในตัวละครนั้น ๆ ซึ่งบางคนอาจจะแต่งเป็นตัวละครที่ตรงกันข้ามกับเพศสภาพของตนเอง เพื่อตอบสนองความต้องการที่จะปลดปล่อยตนเองออกมาเพราะในสังคมครอบครัวหรือสังคมรอบข้าง ยังไม่เข้าใจในตัวตนที่เป็น LGBTQ จึงได้แสดงตัวตนผ่านการแต่ง Cosplay และยังได้กระแสดอรับที่ดีว่าการแต่งตรงตามเพศสภาพของตนเอง นอกจากการได้มาของกระแสดอรับที่ดีแล้วยังมีในเรื่องของชื่อเสียงทำให้เป็นที่ยอมรับในสังคม Cosplay ดังนั้นการแต่ง Cosplay ที่ตรงข้ามกับเพศสภาพของตนเองก็ได้มาจากตัวตนที่ต้องการแสดงออกมาเพียงอย่างเดียวแต่เป็นในเรื่องของกระแสดอรับและชื่อเสียงอีกด้วย และอีกข้อสำคัญที่ทำให้กลุ่ม Cosplayer นั้นแต่งเป็นตัวละครที่ตรงข้ามกับเพศสภาพของตนเองนั้นก็เพราะมาจากความเหมาะสมของบุคลิกและรูปร่างของตนเองที่เหมาะสมกับตัวละครนั้น ๆ มากกว่า อย่างเช่น Cosplayer เพศหญิงที่มีรูปร่างสูงโปร่งกว่ามาตรฐานเพศหญิงทั่วไป ทำให้เวลาที่แต่ง Cosplay เป็นตัวละครผู้หญิงแล้วรู้สึกไม่มั่นใจจึงเลือกที่จะ Cosplay เป็นตัวละครเพศชายดีกว่า

ดังนั้นตัวตนในระหว่างการแต่ง Cosplay กับตัวตนปกติในสังคมจึงมีความแตกต่างกันค่อนข้างมาก เพราะการแต่ง Cosplay นั้นทำให้ได้มาอยู่ในสังคมใหม่ ได้สร้างตัวตนของตนเองในอีกมุมหนึ่งขึ้นมาใหม่ ซึ่งแตกต่างจากตัวตนในสังคมปกติ ได้อยู่ในสังคมที่มีกลุ่มเพื่อนที่มีความชื่นชอบในเรื่องเดียวกัน จึงทำให้มีความกล้าและความมั่นใจที่จะแสดงออกถึงความชอบในการดูหรืออนิเมะญี่ปุ่นมากขึ้น และด้วยความที่สังคม Cosplay มีน้อยเมื่อเปรียบเทียบกับผู้คนทั่ว ๆ ไปเวลาที่ได้แต่ง Cosplay นั้นจึงทำให้มีความรู้สึกโดดเด่นมากกว่าคนอื่น ๆ ทั่วไปในสังคม ต่างจากตัวตนในสังคมปกติที่ต้องพยายามทำตัวให้เหมือนคนอื่น ๆ ไม่แปลก ไม่แตกต่าง จนไม่ได้เป็นตัวของตัวเอง สอดคล้องกับการศึกษาของ รัดติกานต์ วิไลพันธ์ และ พิษณุ อภิสมการโยธิน ปี 2560 และ ฐริณัฐร์ โชติวรณ ปี 2557 ทั้งนี้สามารถอธิบายได้ว่า ทฤษฎี I-Me-Self ของ Mead (1929) ที่กล่าวว่า Self ประกอบไปด้วย ซึ่งได้รับอิทธิพลมาจาก ความชอบของตนเองที่มาจากความคิดและความรู้สึก ที่เป็นพฤติกรรมและลักษณะเฉพาะของบุคคลนั้น ๆ ส่วน Me ได้รับอิทธิพลมาจากสังคมหรือบริบทที่ตัวบุคคลนั้นอยู่หรือเป็นพฤติกรรมที่เกิดจากความคาดหวังของครอบครัวหรือสังคมภายนอก (มณีมัย ทองอยู่ (2557), หน้า 27-29 อ้างใน รัดติกานต์ วิไลพันธ์ (2560: 6)

2. พื้นที่ทางสังคมของกลุ่ม Cosplayer ในระหว่างพื้นที่จริงและพื้นที่ในโลกออนไลน์ โดยปกติพื้นที่ทางสังคมที่นำเสนอตัวตนตอนแต่ง Cosplay นั้นคืองาน Cosplay event แต่เมื่องาน Cosplay event นั้นมีไม่มากพอต่อความต้องการในการแสดงออกของกลุ่ม Cosplayer กลุ่ม Cosplayer จึงได้มีการหาพื้นที่ใหม่ ๆ ที่สามารถตอบสนองความต้องการในการแสดงออกของ

Cosplayer ได้ โดยมีทั้งพื้นที่จริงและพื้นที่ในโลกออนไลน์ ซึ่งพื้นที่จริงนั้นจะมี 1) การไพรเวท 2) การเช่าสตูดิโอถ่ายรูป 3) การแต่งอยู่ที่บ้าน และ 4) สถานที่ที่มาจัดงานเทศกาลสำคัญต่าง ๆ ในส่วนของโลกออนไลน์นั้นกลุ่ม Cosplayer เลือกที่จะแต่งอยู่บ้านซึ่งเรียกว่า การเทสแล้วลงรูปในแอปพลิเคชัน Facebook หรืออาจจะ Live สด บน Facebook สอดคล้องกับการศึกษาของ รัตติกานต์ วิไลพันธ์ และพิษณุ อภิสมการโยธิน ปี 2560 และ กอบชัย ศักตวาศศิริวัฒน์ ปี 2552 ทั้งนี้สามารถอธิบายได้ว่า การมองพื้นที่แบบเดิมไม่สามารถอธิบายพื้นที่บางส่วนได้ เพราะ ค่านิยม วัฒนธรรม ได้มีการเปลี่ยนแปลงไปในทุกขณะ พื้นที่จึงเป็นที่ที่มีความหมายและคุณค่า เป็นสถานที่ที่ต้องอธิบายด้วยการเล่าเรื่องบรรยาย การรับรู้ การเข้าใจ พื้นที่ดังกล่าวแยกออกจากสังคมที่มีกฎระเบียบ ข้อบังคับ ขนบธรรมเนียม และประเพณี เป็นพื้นที่ที่มีการแสดงออกถึงความชอบ รสนิยม ตัวตนที่ใช่ พื้นที่ดังกล่าวมีการประกอบกิจกรรมที่หลากหลายและสร้างสรรค์ มีการรวมกลุ่มของสมาชิกที่มีความสนใจที่คล้าย ๆ กัน หรือมีเป้าหมายร่วมกัน ซึ่งทำให้บุคคลสามารถหลีกเลี่ยงจากสิ่งที่ไม่ต้องการในสังคมความเป็นจริงได้ (Kevin Robbins (1996) อ้างใน รัตติกานต์วิไลพันธ์ (2560: 7-8)

3. ลักษณะเสรีภาพทางการแสดงออกของ Cosplayer นั้นมีมากกว่าในอดีต เพราะ กระแสของการแต่ง Cosplay ได้รับความนิยมมากขึ้น เนื่องจากได้มีการจัดงาน Cosplay event ในพื้นที่สาธารณะที่มีผู้คนเยอะ และด้วยเทคโนโลยีในปัจจุบันได้มีสื่อ Social media เข้ามามีบทบาทในการประชาสัมพันธ์กิจกรรม Cosplay ทำให้ Cosplay นั้นเริ่มแพร่หลายออกไปอยู่ในสายตาและการรับรู้ของผู้คนทั่วไปมากขึ้น แต่ในการแต่ง Cosplay นั้นก็ยังมีข้อจำกัดในการแสดงออกอยู่ เพราะก็ยังมีสังคมภายนอกที่ยังมองว่าการแต่ง Cosplay นั้นเป็นเรื่องที่แปลกและยังมีความเข้าใจที่ผิด ๆ เกี่ยวกับ Cosplay อยู่หรือการโดน Body Shaming จากทั้งคนภายนอกสังคม Cosplay และคนภายในสังคม Cosplay ด้วยกันเอง นอกจากการโดน Body Shaming แล้วก็ยังมีการกดทับเวลาที่ชอบในตัวละครเดียวกันหรือการแต่ง Cosplay เหมือนกันภายในสังคม Cosplay สอดคล้องกับการศึกษาของ กอบชัย ศักตวาศศิริวัฒน์ ปี 2552 ทั้งนี้สามารถอธิบายได้ว่า พื้นที่ ประกอบด้วยลักษณะที่เป็นทั้งรูปธรรมและนามธรรม ในแง่รูปธรรมพื้นที่ หมายถึง อาณาบริเวณใดก็ตามที่มีการแบ่งกันเขตเอาไว้ เช่น พื้นที่ในบ้าน พื้นที่ในห้างสรรพสินค้า เป็นต้น นอกจากนั้น พื้นที่ ยังมีความหมายทางสังคม การเมืองและวัฒนธรรมที่มีลักษณะเป็นนามธรรม นั่นก็คือ เวที (ทางนามธรรม) สำหรับบทบาทของสื่อมวลชน ในปัจจุบันนี้สื่อ Social media เข้ามาเป็นสื่อกลางในการสื่อสารแบบสองทาง ระบบอินเทอร์เน็ตสามารถเชื่อมต่อไปยังข้อมูลอื่น ๆ หรือผู้ใช้คนอื่น ๆ จึงยังทำให้ขอบเขตของการสร้างพื้นที่นั้น

สามารถขยายได้อย่างกว้างขวาง โดยใช้ข้อจำกัดด้านกายภาพ (Habermas, กาญจนา แก้วเทพ (2543) อ้างใน กอบชัย ศักดา-วงศ์ศิริมงคล (2552))

4. ความท้าทาย อุปสรรค และการรับมือของกลุ่ม Cosplayer มุมมองจากคนรอบข้างที่มีต่อการแต่ง Cosplay มีทั้งมุมมองในด้านที่ดีและไม่ดี จากภาพรวมมุมมองในด้านที่ไม่ดีนั้นส่วนมากจะมาจากครอบครัวที่ไม่ให้การยอมรับและกีดกันออกจากการ Cosplay เพราะมองว่า Cosplay นั้นเป็นเรื่องที่ไร้สาระให้สนใจในเรื่องของการเรียนมากกว่า และการที่ไม่ยอมรับในการเป็น LGBTQ อยู่แล้วการที่จะแต่ง Cosplay เป็นเพศตรงข้ามนั้นยิ่งเป็นเรื่องที่ยอมรับไม่ได้เลย ซึ่งกลุ่ม Cosplayer ได้มีการรับมือกับอุปสรรคจากครอบครัวโดยการมีการแบ่งออกเป็น 3 ระดับดังนี้

ระดับที่ 1 ครอบครัวต่อต้านไม่ให้แต่ง Cosplay การรับมือก็คือ การไม่บอกครอบครัวว่าแต่ง Cosplay แอบแต่งต่อไปอย่างเงิบ ๆ เพื่อรอเวลาที่เหมาะสม เวลาที่สามารถหารายได้ด้วยตัวเองได้จนไม่ต้องพึ่งครอบครัวอีกต่อไป แล้วจึงค่อยแสดงความชอบในการแต่ง Cosplay ออกไป

ระดับที่ 2 ครอบครัวรู้สึกไม่ชอบในการแต่ง Cosplay การรับมือก็คือ การอธิบายเพื่อสร้างความเข้าใจว่าในการแต่ง Cosplay นั้นไม่ใช่เรื่องที่ไม่ดีและสามารถสร้างประโยชน์ให้กับตัวเองได้อีกด้วย หรือสามารถเพิ่มความเข้าใจให้มากขึ้นโดยการพาครอบครัวไปงาน Cosplay event ด้วยเพื่อให้เห็นว่าในสังคม Cosplay มีกิจกรรมอย่างไรบ้าง

ระดับที่ 3 ครอบครัวไม่ได้รับรู้สึกอะไรกับ Cosplay แต่ก็ไม่เห็นประโยชน์ของการแต่ง Cosplay ด้วยเช่นกัน การรับมือก็คือ การแสดงให้เห็นว่าการแต่ง Cosplay ไม่ได้เป็นเรื่องที่สร้างความเสียหายก็พอ สามารถอธิบายเพื่อสร้างความเข้าใจได้

อีกทั้งมุมมองจากเพื่อนที่ไม่สนิทหรือคนใกล้ตัวที่ยังมองว่า Cosplay เป็นเรื่องไร้สาระก็จะมีการแซวหรือล้อเลียนต่าง ๆ แต่ก็ยังมีด้านที่ดีที่ให้การสนับสนุน ซึ่งบางครอบครัวจะมองว่าการ Cosplay เป็นแค่การแต่งตัวอย่างหนึ่ง ไม่ใช่เรื่องที่ทำให้เสียหายตลอดจนให้การสนับสนุน

ซึ่งกลุ่ม Cosplayer ในอำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลกนั้นได้มีความคาดหวังต่อการเปลี่ยนแปลงของสังคม Cosplay คืออยากให้มีการจัดงาน Cosplay event ที่มากขึ้นกว่าเดิม และมีการจัดงานที่หลากหลายมากกว่าแต่งาน Cosplay anime อีกอย่างคือความคาดหวังว่าสังคมภายนอกจะให้การยอมรับและมองว่า Cosplay เป็นเรื่องปกติ เป็นแค่ความชอบและงานอดิเรกอย่างหนึ่งที่เหมือนกับการเล่นดนตรีหรือเล่นกีฬา และอยากให้สังคมเลิกเข้าใจผิดว่าชุด Cosplay คือชุด Sexy เพราะถึงแม้ว่าจะมีตัวละครบางตัวที่แต่งกายที่ค่อนข้าง sexy

แต่ก็ไม่ได้หมายความว่า การแต่ง Cosplay เป็นการแต่งตัว sexy ไปทั้งหมด สอดคล้องกับการศึกษาของ เบญจมาศ ยศพิทักษ์ ปี 2553 ทั้งนี้สามารถอธิบายได้ว่า ทฤษฎีความต้องการของ Murray (1893) เมอเรย์ได้ให้ความหมายเกี่ยวกับความต้องการไว้ว่า ความต้องการเป็นสิ่งที่ถูกสร้างขึ้นและใช้แทนแรงผลักดัน ทำให้เกิดการกระทำ การรับรู้ ความต้องการนี้ในบางครั้งจะถูกกระตุ้นโดยตรงจากกระบวนการของสิ่งบางสิ่งภายในร่างกาย แต่บ่อยครั้งก็เกิดขึ้นจากแรงกดดันของสังคมแวดล้อมภายนอก โดยเกี่ยวข้องกับความต้องการในการที่จะทำสิ่งต่าง ๆ ซึ่งยากลำบาก พยายามที่จะเอาชนะอุปสรรคทั้งปวงหรือสิ่งกีดขวางต่าง ๆ พยายามที่จะนำชัยชนะมาให้ตนเอง และความต้องการที่จะเป็นอิสระจากสิ่งกีดขวางทั้งปวงหรือความต้องการที่จะต่อสู้ดิ้นรนเพื่อความเป็นตัวของตัวเอง

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะที่ได้จากผลการวิจัย

1. จากการศึกษาพบว่า พื้นที่ทางสังคมของกลุ่ม Cosplayer ในอำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก นั้นมีน้อยจนไม่สามารถตอบสนองความต้องการของกลุ่ม Cosplayer ได้ ทำให้กลุ่มของ Cosplayer จะต้องไปแสวงหาพื้นที่ใหม่ๆ เพื่อแสดงออก ดังนั้นควรมีแนวทางสนับสนุนให้มีการเพิ่มพื้นที่ในการแสดงออกให้แก่กลุ่ม Cosplayer ในอำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก
2. จากการศึกษาพบว่า ความท้าทาย อุปสรรค และการรับมือของกลุ่ม Cosplayer อุปสรรคสำคัญส่วนใหญ่นั้นมาจากครอบครัวที่ไม่ยอมรับในตัวตนหรือความชอบของบุตรจนนำไปสู่ความไม่เข้ากันในครอบครัว จึงควรมีแนวทางการเสริมสร้างความรู้และความเข้าใจให้ครอบครัวเปิดใจยอมรับในตัวตนของ Cosplayer เพื่อความสัมพันธ์ที่ดีและความสุขภายในครอบครัว

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

ควรทำการศึกษาเกี่ยวกับประเด็นของความเข้าใจผิดที่เกี่ยวกับชุด Cosplay นั่นคือคนภายนอกไม่เข้าใจความหมายของคำว่า Cosplay และยังคงมองชุด Cosplay เป็นชุด sexy หรือมองว่าชุด Costume Sexy ต่างๆ อย่างเช่น ชุดเมดแม่ม่าน (Maid costume) ชุดนอนวาฬ หวี ชุดนักเรียนญี่ปุ่น เป็นต้น เป็นชุด Cosplay ซึ่งเป็นความเข้าใจที่ผิด ทั้งนี้ด้วยเนื้อหาที่มีอยู่ค่อนข้างมากจึงไม่สามารถครอบคลุมในเรื่องนี้ได้ จึงอยากฝากประเด็นนี้ให้ผู้ที่สนใจศึกษาต่อไป

เอกสารอ้างอิง

- กอบชัย คักดวงศศิริวิมล. (2552). **การสื่อสารเพื่อการสร้างพื้นที่สาธารณะของวัฒนธรรมย่อย Cos'Play**. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทศาสตรมหาบัณฑิต).
กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ภูริณัฐร์ โชติวรรณ. (2557). **กะเทยโรงงาน : ชีวิตและตัวตนข้ามเพศของแรงงานอพยพจากภาคตะวันออกเฉียงเหนือ**. (วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต)
เชียงใหม่: มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- ธวัชพงศ์ หาเรือนโคก. (2557). **Cosplay: วัฒนธรรมป๊อปของวัยรุ่นในสังคมไทย**. (วิทยานิพนธ์สังคมวิทยาและมานุษยวิทยามหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ:
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- เบญจมาศ ยศพิทักษ์. (2553). **การสื่อสารกลุ่มแรงจูงใจในการแต่งกายคอสเพลย์ของวัยรุ่นไทย**. (วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ:
มหาวิทยาลัยมหิดล.
- รัชนก พุทธสุชา. (2562). **ทำความเข้าใจกลุ่ม Cosplay ในสังคมไทย ผู้เลือกรับ Japanese pop culture**. สืบค้น 5 ธันวาคม 2563, จาก
<https://www.museumsiam.org/detail2.php?MID=3&CID=177&SCID=242&CONID=3188>.
- รุ่งนภา ยรรยงเกษมสุข. (ม.ป.ป.). ทฤษฎีปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์กับการอธิบายปรากฏการณ์สังคมจากมุมมองตัวแสดง Symbolic Interaction Theory and the Explanation of Social Phenomena from Actor Perspective. **วารสารการเมืองการนิทาน และกฎหมาย**, 5(2), 77–80.
- รัตติกานต์ วิไลพันธ์ และพิษณุ อภิสมมาตรโยธิน. (2562). การประกอบสร้างตัวตนทางเพศ และพื้นที่ทางสังคมของกลุ่มแฟนคลับศิลปินเกาหลีใต้ : กรณีศึกษากลุ่มวัยรุ่นไทยในกรุงเทพมหานคร. ใน **นเรศวรวิจัย ครั้งที่ 13**. พิษณุโลก: มหาวิทยาลัยนเรศวร.