การออกแบบนิทรรศการ เรื่องโลกลึกลับของนักเลียนแบบตัวละคร

THE EXHIBITION DESIGN “THE MYSTERY OF COSPLAY”

จิราภรณ์ บุญเย็น

JIRAPHORN BOONYEN

ศิลปนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตร์บัณฑิต
สาขาวิชานิเทศศิลป์ ภาควิชานิเทศศิลป์
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ปีการศึกษา 2565

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ใบรับรองศิลปนิพนธ์

หัวข้อศิลปนิพนธ์	การออกแบบนิทรรศการ โลกลึกลับของนักเลียนแบบตัวละคร
	THE EXHIBITION DESIGN “THE MYSTERY OF COSPLAY”
ชื่อ	นางสาวจิราภรณ์ บุญเย็น
สาขาวิชา	นิเทศศิลป์
ภาควิชา	นิเทศศิลป์
คณะ	สถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา	ปีการศึกษา 2565
อาจารย์ที่ปรึกษา	ดร.มนวดี ศิริเปรมฤดี

(ดร.มนวดี ศิริเปรมฤดี)

อาจารย์ที่ปรึกษา

วันที่ 4 เดือน กรกฎาคม พ.ศ. 2566

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์ การออกแบบนิทรรศการ โลกลึกลับของนักเลียนแบบตัวละคร
THE EXHIBITION DESIGN “THE MYSTERY OF COSPLAY”

ชื่อ นางสาวจิราภรณ์ บุญเย็น

สาขาวิชา นิเทศศิลป์

ภาควิชา นิเทศศิลป์

คณะ สถาปัตยกรรมศาสตร์

ปีการศึกษา 2565

อาจารย์ที่ปรึกษา ดร.มนวดี ศิริเปรมฤดี

บทคัดย่อ

ในปัจจุบันนี้ ถ้าพูดถึงเรื่องคนที่แต่งตัวที่จะต้องสวมบทบาทเป็นตัวละคร หรือที่หลายคนเรียกว่า คอสเพลย์ โดยทั่วไปหมายถึงการแต่งตัวเลียนแบบตัวละครจากภาพยนต์ เกม การ์ตูน โดยอาจมีการแสดงท่าทางให้ตรงตามตัวละครนั้นๆ เป็นงานอดิเรกที่แสดงถึงความรักและชื่นชอบ ที่ใช้ความทุ่มเททั้งแรงกายและจิตใจ แต่ในขณะเดียวกันยังมีมุมมองของผู้คนในจำนวนหนึ่งที่มองว่าการแต่งคอสเพลย์ในที่สาธารณะเป็นเรื่องที่แปลก ไร้สาระ และมองไม่เห็นด้านที่เป็นประโยชน์

ศิลปนิพนธ์เรื่อง โลกลึกลับของนักเลียนแบบตัวละคร “The Mystery of Cosplay” มีวัตถุประสงค์ด้านการออกแบบ โดยมีวิธีศึกษาจากบทความและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ทั้งจากสื่อออนไลน์ สื่อสิ่งพิมพ์ รวมถึงศึกษาจากกลุ่มตัวอย่างของผู้ที่มีความชื่นชอบในการคอสเพลย์

จึงได้ออกแบบเป็นนิทรรศการ เพื่อเป็นสื่อสำหรับนำเสนอเนื้อหาวัฒนธรรมคอสเพลย์ และภาพสะท้อนการเป็นวัฒนธรรมย่อย เพื่อให้สังคมได้เข้าใจถึงความแตกต่างทางการแสดงออกทางวัฒนธรรม จนนำไปสู่การเปิดโอกาสให้กลุ่มคอสเพลย์เยอร์ได้แสดงศักยภาพที่มีเพื่อเกิดประโยชน์ให้แก่สังคม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กิตติกรรมประกาศ

ศิลปนิพนธ์เรื่อง โลกลึกลับของนักเลียนแบบตัวละคร “The Mystery of Cosplay” จะสำเร็จลุล่วงไปไม่ได้ หากขาดการสนับสนุนจากท่านเหล่านี้ ขอขอบพระคุณ ดร.มนวดี ศิริเปรมฤดี ที่มีความกรุณาเป็นที่ปรึกษาสละเวลาอันมีค่าเพื่อเอาใจใส่ ให้คำแนะนำ คำชี้แนะ ข้อคิดที่ดีกับลูกศิษย์คนนี้เสมอมา ตลอดจนช่วยปรับปรุงแก้ไขข้อผิดพลาดเพื่อให้ศิลปนิพนธ์ครั้งนี้เสร็จสมบูรณ์

ขอขอบพระคุณ อาจารย์พรรณศรี ชูอารยะประทีป ซึ่งอาจารย์ได้ให้คำแนะนำ คำปรึกษาที่ดี อาจารย์ปุณยาพร ก้อนนาค ที่คอยให้กำลังใจที่ดียิ่งและคอยตักเตือนเพื่อให้งานสำเร็จ อาจารย์ภาพแพรว รัตรสาร ที่คอยให้คำแนะนำที่เป็นประโยชน์ อาจารย์วรพล ยวงเงิน คอยรับฟังปัญหาเวลาเรื่องงาน และคอยปลอบในวันที่หมดกำลังใจ สิ้นหวัง เป็นกำลังใจที่ดีที่ไม่มีวันลืม และขอขอบพระคุณพี่ไทป์ ที่คอยให้คำปรึกษา คำแนะนำที่ดีในการทำงาน และอีกทั้งได้พูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งสามารถเป็นแนวทางให้ข้าพเจ้านำไปใช้พัฒนาตนเองต่อได้ในอนาคต

ขอขอบคุณพลอย ไอซ์ เพื่อนจากมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ที่คอยอยู่เคียงข้าง ให้คำปรึกษาคำแนะนำดีๆ คำชี้แนะในการทำแบบสอบถามและการสัมภาษณ์ รวมถึงช่วยเหลือในการถ่ายทำนอกสถานที่ และเป็นกำลังใจให้อยู่เสมอ รวมถึงแคท สาขาครุศาสตร์การออกแบบสภาพแวดล้อมภายใน คอยให้กำลังใจในการทำศิลปนิพนธ์ คอยรับฟังปัญหาต่างๆ ทำให้มีแรงบันดาลใจในการทำศิลปนิพนธ์ ขอบคุณพี่กิ้ม คนที่อยู่เคียงข้างเสมอมา คอยให้คำปรึกษา รับฟังปัญหา คอยเป็นที่พักพิงในยามที่หมดกำลังใจ ตลอดจนรวมถึงผู้ที่ให้สัมภาษณ์ในงานคอสเพลย์ทุกๆ ท่าน ที่ให้การร่วมมือในการสัมภาษณ์จนทำให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้ออกมาสำเร็จลุล่วงไปด้วยดี และที่สำคัญที่สุดคือขอกราบขอบพระคุณพ่อ คุณแม่ และทุกๆ คนในครอบครัว ที่คอยห่วงใยช่วยเหลือและเป็นกำลังใจดีๆ

ผู้วิจัยหวังว่า งานศิลปนิพนธ์ฉบับนี้จะเป็นประโยชน์สำหรับหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง และผู้ที่สนใจศึกษาต่อไป หากมีข้อบกพร่องหรือผิดพลาดประการใด ข้าพเจ้าขออภัยไว้ ณ ที่นี้

จิราภรณ์ บุญเย็น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ

บทที่ **หน้า**

1 บทนำ....1
1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา....1
1.2 วัตถุประสงค์ของการศึกษา....1
1.3 ขอบเขตงานวิจัย....2
1.4 แนวทางการบรรลุเป้าหมาย....2
1.5 การดำเนินการออกแบบ....3
1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ....3
2 การทบทวนวรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง....1
2.1 การออกแบบนิทรรศการ....1
2.1.1 ตัวอย่างงานนิทรรศการ....9
2.2 แนวคิดเรื่องการสื่อสารกับวัฒนธรรมย่อยและอัตลักษณ์....10
2.2.1 การสื่อสารกับวัฒนธรรมย่อย....10
2.1.2 รูปแบบที่เป็นรูปลักษณ์....12
2.1.3 รูปแบบการประพฤติตัว....12
2.1.4 รูปแบบภาษา....12
2.3 แนวคิดเกี่ยวกับวัยรุ่น: จิตวิทยาวัยรุ่น....13
2.4 แนวคิดเกี่ยวกับแฟชั่น....15
2.5 แนวคิดเกี่ยวกับอาชีพ....16
3 ขั้นตอนการดำเนินงานวิจัย....1
3.1 รวบรวมข้อมูล....1
3.1.1 ข้อมูลทุติยภูมิ (Secondary Data)....1
3.2.2 ข้อมูลปฐมภูมิ (Primary Data) ได้แก่....1
3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล....1
3.3 แบบสอบถามสำรวจความคิดเห็น....19
3.3.1 จุดเริ่มต้นของการชื่นชอบคอสเพลย์....19
3.3.2 เหตุผลที่ทำให้สนใจการแต่งคอสเพลย์....20
3.3.3 องค์ประกอบเบื้องหลังของคอสเพลย์....20
3.3.4 เป้าหมายสูงสุดสำหรับการคอสเพลย์....21

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.3.5 สังคมที่ทำให้รู้สึกไม่อยากแต่งคอสเพลย์ 22
3.3.6 ข้อจำกัดในการแต่งคอสเพลย์ 22
3.4 สัมภาษณ์ข้อมูลในเชิงลึก 23
4 การวิเคราะห์และสรุปข้อมูลเบื้องต้น 1
4.1 แนวคิดของการออกแบบนิทรรศการ 1
4.2 เนื้อหาภายในนิทรรศการ 1
4.2.1 โซนที่ 1 : มุมมอง 1
4.2.2 โซนที่ 2 : ร่างใหม่ที่ยังเป็นฉัน 27
4.2.3 โซนที่ 3 : คอสเพลย์คือ ? 27
4.2.4 โซนที่ 4 : เบื้องหลังแห่งความทุ่มเท 28
4.2.5 โซนที่ 5 : ความชอบที่สานต่อสู่อาชีพ 28
4.3 แนวคิด 30
5 การออกแบบและพัฒนาแบบร่าง 1
5.1 การออกแบบ Corporate identity ของนิทรรศการ 1
5.1.1 การออกแบบสัญลักษณ์ของนิทรรศการ 1
5.2 การออกแบบโปสเตอร์ประชาสัมพันธ์ 37
5.3 การออกแบบนิทรรศการ 40
5.3.1 โครงสร้างนิทรรศการ 40
5.4 แนวทางในการออกแบบสื่ออื่นๆ 47
5.4.1 การออกแบบแผ่นพับประชาสัมพันธ์ 47
5.4.2 การออกแบบบัตรเข้างาน 48
5.4.3 การออกแบบสื่อออนไลน์ 49
5.4.4 การออกแบบสื่อสารคดีขนาดสั้น 50
6 ผลงานสำเร็จ 1
6.1 สัญลักษณ์นิทรรศการ 1
6.1.1 สัญลักษณ์ของนิทรรศการ The Mystery of Cosplay 1
6.2 ประชาสัมพันธ์นิทรรศการ 52
6.2.3 แผ่นพับประชาสัมพันธ์ 53
6.2.3 แผ่นพับประชาสัมพันธ์ 54
6.2.4 การ์ดความในใจ 55

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6.2.5 นามบัตร 56
6.3 ภาพจำลองนิทรรศการ 57
6.3.1 ภาพจำลองนิทรรศการโซนที่ 1 58
6.3.2 ภาพจำลองนิทรรศการโซนที่ 2 59
6.3.3 ภาพจำลองนิทรรศการโซนที่ 3 60
6.3.3 ภาพจำลองนิทรรศการโซนที่ 4 62
6.3.4 ภาพจำลองนิทรรศการโซนที่ 5 63
6.4 จำลองนิทรรศการในงานศิลปะนิพนธ์ 64
7 บทสรุปและข้อเสนอแนะ 1
7.1 บทสรุป 1
7.2 ปัญหา และข้อจำกัดของการศึกษา 1
7.3 ข้อเสนอแนะ 66
บรรณานุกรม 1
ประวัติผู้เขียน 70

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญรูปภาพ

ภาพที่ 2.1 นิทรรศการ “A Stranger in Blue” พ.ศ. 2562.....5
ภาพที่ 2.2 นิทรรศการภาพถ่าย “50 ปี กฟผ. เพื่อชีวิตที่ดีกว่า” พ.ศ. 2562.....6
ภาพที่ 2.3 นิทรรศการหมุนเวียน “เปิดโลกอัจฉริยะ SMART GRID” พ.ศ. 2563.....6
ภาพที่ 2.4 “DOK-ดอก” โดย ปุย-สุรชัย แสงสุวรรณ พ.ศ. 2562.....9
ภาพที่ 2.5 “Together for Peace (ร่วมกันเพื่อสันติภาพ)” โดย บริษัท Coamix พ.ศ. 2564.....10
ภาพที่ 4.1 Art Direction แนวทางที่ 1.....30
ภาพที่ 4.2 Art Direction แนวทางที่ 2.....31
ภาพที่ 4.3 Art Direction แนวทางที่ 3.....32
ภาพที่ 5.1 แบบร่างสัญลักษณ์ ครั้งที่ 1.....33
ภาพที่ 5.2 แบบร่างสัญลักษณ์ ครั้งที่ 2.....33
ภาพที่ 5.3 แบบร่างสัญลักษณ์ ครั้งที่ 3.....34
ภาพที่ 5.4 แบบร่างสัญลักษณ์ ครั้งที่ 4.....34
ภาพที่ 5.5 แบบร่างสัญลักษณ์ ครั้งที่ 5.....35
ภาพที่ 5.6 การพัฒนาออกแบบสัญลักษณ์ แนวทางที่ 3 ครั้งที่ 1.....35
ภาพที่ 5.7 สัญลักษณ์ที่ถูกใช้งานจริง.....36
ภาพที่ 5.8 การพัฒนาออกแบบ แนวทางที่ 1.....37
ภาพที่ 5.9 การพัฒนาออกแบบ แนวทางที่ 1.....37
ภาพที่ 5.10 การพัฒนาออกแบบ แนวทางที่ 1.....38
ภาพที่ 5.11 โปสเตอร์ประชาสัมพันธ์ ครั้งที่ 1.....38
ภาพที่ 5.12 โปสเตอร์ประชาสัมพันธ์ ครั้งที่ 2.....39
ภาพที่ 5.13 แบบร่างโครงสร้างนิทรรศการ 2 มิติ รูปแบบที่ 1.....40
ภาพที่ 5.14 แบบร่างโครงสร้างนิทรรศการ 2 มิติ รูปแบบที่ 2.....41
ภาพที่ 5.15 แบบร่างนิทรรศการ ห้องที่ 1.....42
ภาพที่ 5.16 แบบร่างนิทรรศการ ห้องที่ 2.....43
ภาพที่ 5.17 แบบร่างนิทรรศการ ห้องที่ 3.....44
ภาพที่ 5.18 แบบร่างนิทรรศการ ห้องที่ 4.....45
ภาพที่ 5.19 แบบร่างนิทรรศการ ห้องที่ 5.....46
ภาพที่ 5.20 การออกแบบแผ่นพับประชาสัมพันธ์.....47
ภาพที่ 5.21 การออกแบบบัตรเข้างาน.....48

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 5.22 การออกแบบแผ่นพับประชาสัมพันธ์.....49
ภาพที่ 5.23 การออกแบบสื่อสารคดีขนาดสั้น.....50
ภาพที่ 6.1 สัญลักษณ์ของนิทรรศการ The Mystery of Cosplay.....51
ภาพที่ 6.2 โปสเตอร์ประชาสัมพันธ์.....52
ภาพที่ 6.3 แผ่นพับประชาสัมพันธ์.....53
ภาพที่ 6.4 บัตรเข้างานนิทรรศการ.....54
ภาพที่ 6.4 การ์ด.....55
ภาพที่ 6.6 นามบัตร.....56
ภาพที่ 6.7 ภาพรวมโครงสร้างนิทรรศการ.....57
ภาพที่ 6.8 ภาพจำลองนิทรรศการโซนที่ 1.....58
ภาพที่ 6.9 ภาพจำลองนิทรรศการโซนที่ 2.....59
ภาพที่ 6.10 ภาพจำลองนิทรรศการโซนที่ 3.....60
ภาพที่ 6.11 ภาพจำลองนิทรรศการโซนที่ 4.....62
ภาพที่ 6.12 ภาพจำลองนิทรรศการโซนที่ 5.....63
ภาพที่ 6.13 ภาพจำลองนิทรรศการในงานศิลปนิพนธ์.....64

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญแผนภูมิ

แผนภูมิที่ 3.1 จุดเริ่มต้นของการชื่นชอบคอสเพลย์ 19
แผนภูมิที่ 3.2 เหตุผลที่ทำให้สนใจการแต่งคอสเพลย์.....20
แผนภูมิที่ 3.3 องค์ประกอบเบื้องหลังของคอสเพลย์.....20
แผนภูมิที่ 3.4 เป้าหมายสูงสุดสำหรับการคอสเพลย์ 21
แผนภูมิที่ 3.5 สังคมที่ทำให้รู้สึกไม่อยากแต่งคอสเพลย์.....22

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

คอสเพลย์เป็นหนึ่งในวัฒนธรรมของประเทศญี่ปุ่นที่ได้ถูกส่งออกและแพร่หลายจนได้รับความนิยมไปทั่วโลก คำว่า Cosplay (คอสเพลย์) มาจากคำว่า “Costume” ซึ่งแปลว่า เสื้อผ้า เครื่องแต่งกาย กับคำว่า “Play” ซึ่งแปลว่า การเล่น ซึ่งหมายถึงการแต่งกายเลียนแบบตัวละครจากการ์ตูน หนังสือ อนิเมชั่น ภาพยนตร์ หรือเกม คำๆ นี้เกิดขึ้นในประเทศญี่ปุ่นโดย โนบุยุกิ ทากาฮาชิ ได้กล่าวถึงไว้ในการเขียนคอลัมน์ของนิตยสาร My Anime ครั้งแรกเมื่อปี ค.ศ. 1982 (เขมทัต พิพิธธนาบรรพ์, 2551: 37) แม้ว่าการคอสเพลย์จะมีความเกี่ยวโยงกับประเทศญี่ปุ่นค่อนข้างมาก แต่การแต่งคอสเพลย์นั้นไม่ได้จำกัดเฉพาะในประเทศญี่ปุ่นเท่านั้น การแต่งกายจากฝั่งตะวันตกก็นับเป็นคอสเพลย์ในอีกรูปแบบหนึ่งด้วยเช่นกัน โดยหลักการแต่งคอสเพลย์นั้นไม่ว่าจะต้องเป็นเพศใด อายุเท่าไหร่ รูปร่างแบบไหน สีผิวอะไร ก็สามารถแต่งได้อย่างเช่นกัน

ทุกคนต่างก็มีความชื่นชอบเหมือนกัน แต่สิ่งที่ต่างกันคือมองว่าความชอบของคนอื่นไร้สาระเพียงเพราะไม่ได้เข้าใจเรื่องนั้น ทั้งๆ ที่ความชอบส่วนบุคคลนั้นไม่ได้สร้างความเดือดร้อนให้ใคร เพราะทุกคนล้วนแตกต่างและมีความชอบที่ไม่เหมือนกัน สิ่งที่เหล่าคอสเพลย์เยอร์ต้องพบเจออาจเป็นเรื่องที่เข้าใจผิดเกี่ยวกับคอสเพลย์ ที่อาจส่งผลกระทบต่อจิตใจได้ เช่น แต่งคอสเพลย์คือการทำเรื่องอย่างว่า ชุดเทศกาลคือชุดคอสเพลย์ การแต่งคอสเพลย์คืองานอดิเรกที่ไม่รู้จักโต และสิ้นเปลือง

ผู้วิจัยจึงมีความสนใจในการออกแบบนิทรรศการนี้เพื่อเป็นสื่อสำหรับผู้ใหญ่หรือผู้ปกครองเพื่อให้เข้าใจของมุมมองคอสเพลย์เยอร์ โดยทำเป็นสื่อนิทรรศการที่จัดแสดงและนำโสตทัศนวัสดุ รวมถึงวัสดุต่างๆ ที่ให้ข้อมูล ข่าวสาร เรียนรู้ มีกิจกรรมเสริมประกอบ ให้ผู้ใหญ่หรือครอบครัวได้มีความเข้าใจ สิ่งที่พวกเขาคอสเพลย์อาจดูเหมือนไร้สาระแต่ว่าก็มีประโยชน์ และอยากให้เห็นถึงประโยชน์บ้าง อาจจะไม่ต้องดึงให้ครอบครัวมาสนับสนุนร้อยเปอร์เซ็นต์ แต่ว่าขอแค่เข้าใจและไม่ต่อต้านงานอดิเรกที่ชื่นชอบเท่านี้ก็เพียงพอแล้ว

1.2 วัตถุประสงค์ของการศึกษา

1.2.1 เพื่อศึกษากระบวนการในการสร้างสื่อออนไลน์ ออฟไลน์ และสื่อประชาสัมพันธ์ของคอสเพลย์ได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.2.2 เพื่อศึกษากระบวนการในการปั้นโมเดล การออกแบบสื่อภาพกราฟิกเคลื่อนไหวและการตัดต่อสารคดีของงานนิทรรศการ

1.2.3 เพื่อศึกษาการออกแบบนิทรรศการเชิงปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เข้าชมนิทรรศการ (Interactive)

1.3 ขอบเขตงานวิจัย

1.3.1 ออกแบบนิทรรศการ

1) Logo

2) คลิปสารคดีนำเสนอมุมมองของคอสเพลย์เยอร์ เวลาไม่เกิน 2.00 นาที

3) คลิปแต่ละห้องของนิทรรศการ

1.3.2 สื่อประชาสัมพันธ์ออฟไลน์และออนไลน์

1) บัตรผู้เข้าร่วมงาน จำนวน 3 ชิ้น

2) แผ่นพับ จำนวน 1 ชิ้น

3) โปสเตอร์ จำนวน 1 ชิ้น

4) Facbook Post จำนวน 3 ชิ้น

5) โปสการ์ด จำนวน 6 ชิ้น

6) อินโฟกราฟิก จำนวน 1 ชิ้น

7) นามบัตร จำนวน 1 ชิ้น

8) การ์ด จำนวน 3 ชิ้น

1.4 แนวทางการบรรลุเป้าหมาย

1.4.1 ศึกษาและรวบรวมข้อมูล

1) ศึกษาหาข้อมูลเกี่ยวกับกิจกรรมทางคอสเพลย์

2) สัมภาษณ์เชิงลึกในงานประกวดคอสเพลย์รวมถึงสังเกตพฤติกรรม และสัมภาษณ์คอสเพลย์เยอร์ จำนวน 3 คน

3) วิธีการคิด Story Telling

4) เรียบเรียงเนื้อหาและสรุปเนื้อหาสำคัญ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.5 การดำเนินการออกแบบ

1.5.1 เรียบเรียงข้อมูลที่ได้จากการค้นคว้าจากแหล่งต่างๆ

1.5.2 ออกแบบอัตลักษณ์ Logo, Key Visual

1.5.3 ออกแบบงาน Graphic ต่างๆ

1.5.4 ออกแบบแผนผังนิทรรศการ

1.5.5 ออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์

1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.6.1 มีความรู้ความเข้าใจขั้นตอนของการสร้างสื่อออนไลน์ ออฟไลน์ และสื่อประชาสัมพันธ์

1.6.2 ได้ทักษะเกี่ยวกับการปั้นโมเดล ผ่านโปรแกรม Cinema4d, การออกแบบ Motion Graphic ผ่านโปรแกรม Adobe After Effect, การตัดต่อภาพเคลื่อนไหว ผ่านโปรแกรม Adobe Premiere Pro และการคิด Story Telling

1.6.3 มีความรู้ความเข้าใจของขั้นตอนของการสร้างสื่อเชิงสื่อปฏิสัมพันธ์เชิงโต้ตอบในนิทรรศการมากขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 2

การทบทวนวรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 การออกแบบนิทรรศการ

เปรื่อง กุมุท (2526: 7) ได้ให้ความหมายของนิทรรศการว่าเป็นเครื่องมือสื่อสารที่มีบทบาทและอิทธิพลมากขึ้นทุกขณะ ทั้งในด้านการศึกษา วิทยาศาสตร์แพทย์ธุรกิจ สังคม การเมือง การอุตสาหกรรม และอื่นๆ นอกจากนี้ยังให้ความหมายในทัศนะของผู้จัดว่า เป็นวิธีอันทรงประสิทธิภาพในการกระตุ้นให้ผู้คนสนใจในวัตถุและแนวคิด ความอ่าน เป็นวิธีที่สามารถเข้าถึงประชาชนได้

การแบ่งประเภทของนิทรรศการ สามารถแบ่งได้ดังนี้

1. แบ่งตามการจำแนกประเภทของนิทรรศการ
2. แบ่งตามขนาดของนิทรรศการ
3. แบ่งตามจุดมุ่งหมาย

1. แบ่งตามการจำแนกประเภทของนิทรรศการ

ประเสริฐ ศีลรัตนา (2549: 18) ได้จำแนกประเภทของการจัดนิทรรศการเป็น 2 วิธี คือ จำแนกจากกำหนดระยะเวลา และจำแนกจากกำหนดสถานที่ ไว้ดังนี้

1. จำแนกจากกำหนดระยะเวลา แบ่งเป็น 2 ประเภท คือ

1.1 นิทรรศการถาวร (Permanent Exhibition) คือ นิทรรศการที่จัดอยู่ในที่ใดที่หนึ่งเป็นระยะเวลานานๆ หรือตลอดไป เป็นการรวบรวมและการจัดแสดงสิ่งต่างๆ โดยเฉพาะวัตถุสิ่งของที่แสดงเรื่องราวที่เกิดขึ้นแน่นอน เช่น สิ่งที่แสดงเรื่องราวทางประวัติศาสตร์ สังคมศาสตร์ วิทยาศาสตร์ โบราณคดีและศิลปะ เป็นต้น ได้แก่ นิทรรศการในหอศิลป์แห่งชาติ พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ พิพิธภัณฑ์หุ่นขี้ผึ้ง เมืองโบราณ เมืองจำลอง ห้องแสดงประวัติสถาบัน เป็นต้น

เป็นการจัดนิทรรศการที่จัดแสดงไว้ตลอดเวลา สามารถดูได้ตลอดเวลาโดยไม่ล้าสมัย เป็นนิทรรศการที่จัดอยู่ในส่วนใดส่วนหนึ่งของพิพิธภัณฑ์หรือหอศิลปะ หรือในสถาบันต่างๆ นิทรรศการถาวรอาจจัดได้ทั้งในที่ร่ม (Indoor Exhibition) และกลางแจ้ง (Outdoor Exhibition)

1.2 นิทรรศการชั่วคราว (Temporary Exhibition) คือ นิทรรศการที่จัดอยู่ในที่ใดที่หนึ่งเป็นระยะเวลาสั้นๆ สามารถแบ่งตามวัตถุประสงค์ของการจัดได้เป็น 2 ประเภท คือ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.2.1 นิทรรศการชั่วคราวที่จัดแสดงเป็นเอกเทศ

1.2.2 นิทรรศการชั่วคราวที่จัดแสดงเพื่อเสริมนิทรรศการถาวร

การจัดแสดงเรื่องราวเรื่องใดเรื่องหนึ่งในโอกาสต่างๆ หรือโอกาสพิเศษ เช่น การจัดนิทรรศการในงานสัปดาห์หนังสือแห่งชาติ การจัดนิทรรศการในงานสัปดาห์ห้องสมุด เช่น นิทรรศการสารนิเทศระบบเครือข่ายอินเตอร์เน็ต นิทรรศการในห้องสมุด เช่น วันปีใหม่ วันตรุษจีน วันเข้าพรรษา นำเสนอหนังสือใหม่ ฯลฯ

2 . การจำแนกจากกำหนดสถานที่ แบ่งเป็น 3 ประเภท คือ

2.1 นิทรรศการในร่ม (Indoor Exhibition) เป็นนิทรรศการที่จัดแสดงขึ้นภายในอาคาร โดยอาจใช้สถานที่บริเวณส่วนต่างๆ เช่น ภายในห้อง เฉลียง ห้องโถง หอประชุม เป็นต้น

ภาพที่ 2.1 นิทรรศการ “A Stranger in Blue” At People’s Gallery ห้อง P1 หอศิลปวัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร พ.ศ. 2564

ที่มา https://flyingwhale.me/news/astangerinblue/

2.2 นิทรรศการกลางแจ้ง (Outdoor Exhibition) เป็นการจัดนิทรรศการขนาดใหญ่ มีผู้ร่วมงานจากหน่วยงาน องค์กรธุรกิจหลายสาขา มีจุดมุ่งหมายให้ประชาชนจำนวนมากได้มีโอกาสเข้าชม โดยจัดในบริเวณที่มีพื้นที่กว้าง เช่น สนามหลวง วังสราญรมย์ สวนลุมพินี หรือที่สนามในสถาบันการศึกษา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 2.2 นิทรรศการภาพถ่าย “50 ปี กฟผ. เพื่อชีวิตที่ดีกว่า” พ.ศ. 2562

ที่มา https://www.77kaoded.com/news/aekkapongputta/541284

2.3 นิทรรศการหมุนเวียน (Traveling Exhibition) เป็นนิทรรศการหมุนเวียนเปลี่ยนสถานที่จัดแสดง เช่น ผลงานศิลปะที่นักศึกษาในกรุงเทพฯ นำไปจัดแสดงที่เชียงใหม่ สงขลา หรือภาคอีสานหมุนเวียนสลับกันไป เป็นการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ ทัศนะและเผยแพร่ให้ผู้ชมในท้องถิ่นได้รู้เห็นเพื่อความก้าวหน้าทางวิชาการ หรือข่าวสารข้อมูลต่างๆ บางครั้งนิทรรศการชั่วคราวบางอย่างก็ใช้เป็นนิทรรศการหมุนเวียนด้วย

ภาพที่ 2.3 นิทรรศการหมุนเวียน “เปิดโลกอัจฉริยะ SMART GRID” ที่พิพิธภัณฑ์ศูนย์ถ่านหินลิกไนต์ศึกษาฯ (เหมืองแม่เมาะ) พ.ศ. 2563

ที่มา https://citly.me/iXS2b

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ฉวีวรรณ คูหาภินันท์ (2542: 278-279) ได้กล่าวถึงนิทรรศการเคลื่อนที่หรือนิทรรศการสัญจร คือนิทรรศการที่จัดแสดงในที่ต่างๆ เคลื่อนที่ไปเรื่อยๆ หมุนเวียนกันตามที่ต่างๆ เพื่อเป็นการประชาสัมพันธ์ชุมชนกลุ่มเป้าหมาย นิทรรศการชั่วคราวบางเรื่อง ก็อาจใช้เป็นนิทรรศการเคลื่อนที่ได้ เช่น นิทรรศการส่งเสริมประชาธิปไตย นิทรรศการพิพิธภัณฑ์เคลื่อนที่ของศูนย์บริภัณฑ์เพื่อการศึกษา เป็นต้น นิทรรศการเคลื่อนที่หรือนิทรรศการสัญจรนี้ มักจะจัดในรถหรือเรือเคลื่อนที่ไปในที่ต่างๆ เช่น นิทรรศการดวงตราไปรษณีย์ จะมีรถนิทรรศการ นอกจากรูปภาพต่างๆ และคำอธิบายแล้ว ยังมีบุคลากรให้คำแนะนำ ชักชวน สาธิตการใช้วัสดุธรรมชาติ เช่น การทำกระทงทำพวงหรีดด้วยใบตอง ฟางข้าว กระดาษและดอกไม้ ตลอดจนฉายภาพยนตร์ ภาพนิ่ง และวีดิทัศน์ประกอบ เป็นต้น นิทรรศการเคลื่อนทีอาจจัดได้ทั้งในร่มและกลางแจ้ง จัดในที่ร่ม เช่น จัดในห้องประชุม ในศูนย์การค้า จัดในรถ ในเรือ ฯลฯ และจัดกลางแจ้ง เช่น จัดในสนามของโรงเรียนและในชุมชนต่างๆ เป็นต้น

2. แบ่งตามขนาดของนิทรรศการ

วัฒนะ จูฑะวิภาต (2542: 1) ได้แสดงความเห็นเกี่ยวกับลักษณะหรือขบวนการของการสื่อความหมายของคำที่มีความหมายใกล้เคียงกับคำว่านิทรรศการอีกคำหนึ่ง คือคำว่า ดิสเพลย์ (Display) ซึ่งบางคนเข้าใจว่ามีความหมายเดียวกันกับนิทรรศการ แต่แท้จริงแล้ว ดิสเพลย์ หมายถึงการจัดแสดงภาพและวัตถุเรื่องใดเรื่องหนึ่งที่มีขนาดย่อมกว่านิทรรศการ และมุ่งผลต่อกลุ่มเป้าหมายในวงจำกัด เช่น ดิสเพลย์หนังสือใหม่ของห้องสมุด ดิสเพลย์วันเข้าพรรษา เป็นต้น

นิทรรศการมีลักษณะเป็นการสื่อความหมายสองทาง (Two-Way Communication) ระหว่างสถาบันผู้จัดนิทรรศการ กับประชาชนหรือกลุ่มเป้าหมายที่มาชม กล่าวคือผู้ชมสามารถสอบถามเจ้าหน้าที่ผู้จัดถึงเรื่องราวความเป็นไปของการจัดแสดงได้

ส่วนดิสเพลย์นั้น เป็นการสื่อความหมายแบบเอกวิธี หรือแบบทางเดียว (One-Way Communication) มีความหมายเพียงเพื่อชี้แจงแถลงข่าว รายงานเรื่องราวเหตุการณ์หรือชักชวนให้ผู้ชมเกิดความสนใจในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง

ในวงการธุรกิจการค้าก็มีการจัดกิจกรรมบางอย่างที่คล้ายกับการจัดนิทรรศการ เช่น การจัดงานมหกรรมสินค้า (Exposition) การแสดงสินค้า (Trade Fair หรือ Trade Show) และการจัดมุมแนะนำสินค้า (Window Show) ซึ่งเมื่อพิจารณาให้ลึกซึ้งแล้ว จะเห็นว่างานมหกรรมสินค้าก็ดีหรืองานแสดงสินค้าก็ดี ผู้จัดมุ่งแนะนำสินค้าหรือผลิตภัณฑ์ใหม่หรือขายสินค้าของตนเท่านั้น มิได้มุ่งผลในแง่การประชาสัมพันธ์มากนัก จึงไม่จัดเป็นนิทรรศการ

จากทัศนะดังกล่าวสามารถสรุปได้ว่านิทรรศการ แบ่งออกเป็น 3 ขนาด ได้แก่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1. นิทรรศการขนาดเล็ก (Display) ได้แก่ การจัดนิทรรศการต่างๆ ที่มีเนื้อเรื่องไม่ยาวนักและใช้เนื้อที่ในการจัดไม่มากนัก อาจจะจัดเพียง 1-2 ป้าย หรือจัดวางบนชั้น บนโต๊ะเล็กๆ บนโต๊ะรับจ่ายหนังสือ เช่น การจัดนิทรรศการหนังสือใหม่ การจัดนิทรรศการวันสำคัญต่างๆ ฯลฯ ในห้องสมุดหรือในชั้นเรียน ตามร้านค้า เช่น นิทรรศการในตู้กระจก (Window Display) เป็นต้น (ฉวีวรรณ คูหาภินันท์, 2542: 278-279) อาจจัดทำเกี่ยวกับหัวข้อใดหัวข้อหนึ่งเพียงหัวข้อเดียว หรือจุดมุ่งหมายอันใดอันหนึ่งโดยเฉพาะ เช่นการจัดตู้โชว์สินค้าหน้าร้าน การจัดแสดงสินค้าในบล็อก (Block) พื้นที่แต่ละส่วนในห้างสรรพสินค้า การแสดงผลงานดีเด่นของใครคนใดคนหนึ่ง เป็นต้น (ประเสริฐ ศีลรัตนา, 2549: 9)

2. นิทรรศการขนาดกลาง (Exhibition) คือ การจัดแสดงที่มีจุดมุ่งหมายหลากหลายอยู่ในพื้นที่กว้างขวาง โดยอาจมีการจัดแสดงขนาดย่อยรวมอยู่ในบริเวณเดียวกัน เช่น การจัดแสดงนิทรรศการทางวิชาการ งานแสดงอัญมณีและเครื่องประดับ นิทรรศการทางศิลปะ ตลอดจนการแสดงสินค้าตกแต่งบ้าน และการแสดงสิ่งต่างๆ ในรูปแบบพิพิธภัณฑ์ (ประเสริฐ ศีลรัตนา, 2549: 10) การจัดป้ายนิทรรศการหลายๆ ป้าย หรือหลายตู้ หลายชั้น เป็นป้ายนิทรรศการขนาดใหญ่ อาจมีกิจกรรมอื่นๆ ประกอบด้วย เช่น จัดนิทรรศการงานสัปดาห์ห้องสมุดในโรงเรียน หรือห้องสมุดมีกิจกรรมต่างๆ เช่น กิจกรรมการแสดงบนเวที ตอบปัญหา เล่าเรื่องหนังสือ เชิญนักเขียนมาบรรยาย นิทรรศการพระราชประวัติของพระเจ้าตากสินมหาราช นิทรรศการตราไปรษณียากร ฯลฯ (ฉวีวรรณ คูหาภินันท์, 2542: 279)

3. นิทรรศการขนาดใหญ่ (Exposition) ได้แก่ การจัดนิทรรศการระดับชาติ หรือระดับโลก ที่เรียกว่า มหกรรม ซึ่งรวมทั้งงานแสดงสินค้าต่างๆ ด้วย เช่น งานแสดงสินค้าโลก งาน EXPO งานกล้วยไม้โลก นิทรรศการงานแสดงเกษตรและอุตสาหกรรมโลก

3. แบ่งตามจุดมุ่งหมาย

วัฒนะ จูฑะวิภาต (2542: 4-5) แบ่งนิทรรศการตามจุดมุ่งหมาย ได้ดังนี้

1. นิทรรศการเพื่อการประชาสัมพันธ์ คือขบวนการสื่อความหมายจากผู้จัดหรือสถาบันไปสู่กลุ่มประชาชนเป้าหมายผ่านสื่อประชาสัมพันธ์ประเภทต่างๆ ที่เหมาะสม สนับสนุนซึ่งกันและกัน ตั้งเป้าหมายแน่นอนว่าต้องการให้ผู้ชมหรือกลุ่มประชาชนเป้าหมายได้รับอะไรจากการมาชมนิทรรศการบ้างซึ่งโดยมากจะแฝงความรู้ไว้ไม่มากก็น้อย

2. นิทรรศการเพื่อการศึกษา การจัดนิทรรศการเพื่อการศึกษาให้ความรู้กับนักเรียน สามารถจัดได้ในห้องเรียน ภายนอกอาคาร ในอาคารหรือในมหาวิทยาลัยก็ได้

3. นิทรรศการเพื่อส่งเสริมการขาย การจัดนิทรรศการเพื่อการส่งเสริมการขายของบริษัทหรือร้านค้า มักนิยมจัดในโรงแรม เพราะสะดวก มีสถานที่กว้างขวาง และเป็นที่รู้จักดีของคนทั่วไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.1.1 ตัวอย่างงานนิทรรศการ

1. “DOK-ดอก” โดย ปุย-สุรชัย แสงสุวรรณ พ.ศ. 2562

นิทรรศการภาพถ่าย “ดอก” ซึ่งเกิดจากความสนใจและหลงใหลในเรื่อง เครื่องนุ่งห่มในสมัยอดีต ที่เปรียบเสมือน อุปกรณ์ปกปิด ให้ความอบอุ่นกับร่างกาย แต่ในปัจจุบัน เครื่องนุ่งห่มยังเป็นเหมือนเครื่องมือในการแสดงออก ที่สะท้อนถึงประสบการณ์ชีวิตของทุกคนจากอดีตถึงปัจจุบัน บอกเล่าเรื่องราว ที่แต่ละคนพบเจอมาในชีวิต แสดงถึงตัวตน จุดยืนทางสังคม อาจกล่าวได้ว่าใช้เครื่องนุ่งห่ม เป็นเครื่องมือในการแสดงออก และเลือกตัวตนทางสังคม

ภาพที่ 2.4 “DOK-ดอก” โดย ปุย-สุรชัย แสงสุวรรณ พ.ศ. 2562

ที่มา https://mgronline.com/celebonline/detail/9620000077867

2. “Together for Peace (ร่วมกันเพื่อสันติภาพ)” โดย บริษัท Coamix พ.ศ. 2564

เป็นงานที่รวมการ์ตูนมังงะที่บอกเล่าเรื่องราวทั้งหมดผ่านทางภาพวาดโดยปราศจากบทพูด ดังนั้น จึงเป็นสิ่งที่ไม่ว่าใคร จะมีพื้นเพอย่างไร ก็สามารถเพลิดเพลินกับสิ่งนี้ได้ ผลงานเหล่านี้ได้นำเสนอภาพสะท้อนของสันติภาพในรูปแบบต่างๆ ที่ศิลปินจากทั่วโลกได้แสดงออกผ่านการเล่าเรื่องแบบการ์ตูนมังงะของญี่ปุ่น ซึ่งสื่อเรื่องสันติภาพออกมาผ่านหลายหัวข้อ เช่น การเรียนรู้ที่จะอยู่ร่วมกัน การต่อต้านการกลั่นแกล้งรังแกความขัดแย้ง เยาวชน เด็กนอกระบบการศึกษา เป็นต้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 2.5 “Together for Peace (ร่วมกันเพื่อสันติภาพ)” โดย บริษัท Coamix พ.ศ. 2564

ที่มา https://ba.jpf.go.jp/th/together-for-peace/

ภาพที่ 2.6 “Together for Peace (ร่วมกันเพื่อสันติภาพ)” โดย บริษัท Coamix พ.ศ. 2564

ที่มา https://urbancreature.co/silent-manga-exhibition-bacc/

2.2 แนวคิดเรื่องการสื่อสารกับวัฒนธรรมย่อยและอัตลักษณ์

2.2.1 การสื่อสารกับวัฒนธรรมย่อย

มนุษย์สร้างวัฒนธรรมขึ้นมาเพื่อประโยชน์แห่งการดำรงชีวิตและการสืบทอดเผ่าพันธุ์ เมื่อการดำรงชีวิตของมนุษย์เป็นเรื่องที่กว้างใหญ่และมีแง่มุมต่างๆ ให้พิจารณาอย่างซับซ้อน เรื่องของวัฒนธรรมจึงสามารถมองได้หลายแง่มุมไปด้วย พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2525 ได้นิยามความหมายของวัฒนธรรม ไว้ 4 นัย ดังนี้คือ

1) สิ่งที่ทำให้เจริญงอกงามแก่หมู่คณะ

2) วิถีชีวิตของหมู่คณะ

3) ลักษณะที่แสดงถึงความเจริญงอกงาม ความเป็นระเบียบเรียบร้อย ความกลมเกลียว ก้าวหน้าของชาติและศีลธรรมอันดีของประชาชน

4) พฤติกรรมและสิ่งที่คนในหมู่ผลิตสร้างขึ้นด้วยการเรียนรู้จากกันและกัน และร่วมใช้อยู่ในหมู่พวกของตน

เมื่อมองในมุมมองของความเป็นกลุ่มวัฒนธรรม โดยพฤทธิสาณ ชุมพล (2557: 93) ได้กล่าวไว้ว่า วัฒนธรรมย่อย หมายถึง วัฒนธรรมที่ดำเนินชีวิตโดยการให้ความแตกต่าง หรือบ่ายเบี่ยงไปจากผู้คนส่วนใหญ่ที่ใช้ชีวิตร่วมกันบนพื้นโลก แต่คำว่า วัฒนธรรมจะหมายถึง การดำเนินชีวิตร่วมกันของ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผู้คนกลุ่มใดกลุ่มหนึ่งที่เป็นกลุ่มใหญ่ๆ เช่น จังหวัด ภูมิภาค หรือประเทศ ซึ่งสังคมกลุ่มที่รักในเสียงเพลงฮิปฮอป กลุ่มที่ชื่นชอบการแต่งคอสเพลย์ หรือจะเป็นกลุ่มที่ให้คุณค่ากับการแต่งรถยนต์ เป็นต้น จึงเป็นการหากลุ่มสังคมที่ชื่นชอบในแบบเดียวกันและกลุ่มทางสังคมนั้นจะมีอะไรที่คล้ายคลึงกัน เช่น ความคิด พฤติกรรม ความชื่นชอบ และสังคมที่คล้ายคลึงกันทำให้คนในสังคมสามารถอยู่ร่วมกันได้โดยไม่ขัดแย้งกัน

สำหรับวัยรุ่นนั้น Elizabeth Bergner Hurlock (1949) ได้กล่าวว่า วัยรุ่นเป็นวัยหัวเลี้ยวหัวต่อ เป็นวัยแห่งการปรับตัวทางสังคม เป็นวัยแห่งปัญญา เป็นวัยที่มีความเครร่งเครียดทางอารมณ์ ตัดสินใจรวดเร็วและรุนแรง สาเหตุเพียงเล็กน้อยอาจเป็นเรื่องใหญ่ได้ ทัศนคติในการมองโลกและสังคมของวัยรุ่นอาจมีความขัดแย้งกับผู้ใหญ่ ผู้ใหญ่อาจจะไม่เข้าใจความรู้สึกของวัยรุ่น ซึ่งมักทำให้เกิดปัญหาต่างๆ ตามมา

ความต้องการของวัยรุ่น Mckinney Fred (1958) ได้กล่าวถึงความต้องการพื้นฐานของวัยรุ่นดังนี้

1) ต้องการเป็นอิสระ วัยรุ่นส่วนมากปรารถนาการเป็นตัวของตัวเอง เมื่อเติบโตต้องการสิทธิและความเป็นผู้ใหญ่

2) ต้องการเป็นที่ยอมรับนับถือของสมาชิกในกลุ่ม (ในเพศตรงข้าม)

3) ต้องการเป็นส่วนหนึ่งในกลุ่ม เป็นที่รู้จักและเป็นที่ต้องการของบุคคลอื่นๆ

4) ต้องการความมั่นคงในอารมณ์ รวมทั้งความรู้สึกปลอดภัย

5) ต้องการความสำเร็จ ความพอใจ และการประสบความสำเร็จในด้านต่างๆ

Michael Brake (1990) ได้อธิบายว่า "ลักษณะโดยทั่วไปของวัฒนธรรมย่อยก็คือรูปแบบ (Style) กล่าวคือ กลุ่มที่มีวัฒนธรรมย่อยที่โดดเด่นแตกต่างไปอื่นๆ ก็คือกลุ่มที่มีการใช้รูปแบบในเชิงสัญลักษณ์รูปแบบหนึ่งๆ" รูปแบบทำให้เกิดตัวบ่งชี้ (Indlicator) ที่สำคัญหลายประการ รูปแบบแสดงให้เห็นถึงความยึดถือในวัฒนธรรมย่อย และยังชี้ให้เห็นถึงการเป็นสมาชิกของวัฒนธรรมย่อยหนึ่งๆ ซึ่งมีลักษณะที่ปรากฏออกมาอย่างไม่สนใจหรืออย่างต่อต้านค่นิยมหลักของสังคม รูปแบบของวัฒนธรรมย่อยมีองค์ประกอบหลัก 3 ส่วน ได้แก่

1) ลักษณะที่ปรากฏ ลักษณะที่ปรากฏภายนอกประกอบด้วยเครื่องแต่งกาย ข้าวของเครื่องใช้ เช่น เสื้อผ้า ทรงผม เครื่องประดับ รวมทั้งสิ่งของต่างๆ ที่มนุษย์สร้างขึ้นมา

2) การประพฤติปฏิบัติตัว ซึ่งรวมถึงการแสดงออก กิริยาและท่าทางต่างๆ

3) ภาษาของกลุ่ม ได้แก่ คำศัพท์พิเศษและวิธีการพูด นอกจากนี้รูปแบบในวัฒนธรรมย่อยยังรวมถึงรูปแบบในการดำเนินชีวิต (lifestyle) ด้วย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การศึกษาเกี่ยวกับวัฒนธรรมวัยรุ่นในฐานะที่เป็นวัฒนธรรมย่อยหนึ่งๆ นั้น จะต้องศึกษาการใช้รูปแบบที่เป็นองค์ประกอบหลักของวัฒนธรรมย่อยและรูปแบบการดำเนินชีวิตในเชิงสัญลักษณ์ของสมาชิกวัฒนธรรมวัยรุ่นซึ่ง F. Phillip Rice (1987) พอจะประมวลสัญลักษณ์ที่เป็นการแสดงออกซึ่งรูปแบบด้านต่างๆ ของวัฒนธรรมวัยรุ่นได้ดังนี้

2.1.2 รูปแบบที่เป็นรูปลักษณ์

ตัวอย่างสัญลักษณ์ที่แสดงออกซึ่งวัฒนธรมวัยรุ่นในรูปแบบนี้ที่สำคัญ ได้แก่

1) การแต่งกาย

การแต่งกายเป็นสิ่งหนึ่งที่แสดงวัฒนธรรมวัยรุ่นได้อย่างเด่นชัด แสดงให้เห็นถึงการเป็นตัวของตัวเอง และแสดงให้เห็นถึงปมชัดแย้งกับผู้ใหญ่ทางด้านการไม่เป็นอิสระ

2) เครื่องมือเครื่องใช้ต่างๆ

นอกจากการแต่งกายจะเป็นสิ่งที่แสดงออกทางลักษณะที่ปรากฏของวัยรุ่นแล้ว วัยรุ่นยังนับเอาเครื่องใช้หรือประดิษฐกรรมต่างๆ มาเป็นสัญลักษณ์ที่แสดงออกในกลุ่มวัฒนธรรม ของตนเองด้วย

3) ดนตรี

ซึ่งเป็นที่นิยมของวัยรุ่นมีหลากหลายรูปแบบไม่ว่าจะเป็น Ballads, Rhythm, Blue, Folk Music, County Western Jazz และ Rock โดยปกติเนื้อหาหลักของดนตรีส่วนใหญ่จะเกี่ยวกับความรัก บทเพลงที่หลากหลายต่างก็สะท้อนมุมมองของชีวิตที่แตกต่างกันไป

2.1.3 รูปแบบการประพฤติตัว

ได้แก่ การแสดงออก ทั้งที่เป็นรูปแบบการประพฤติตัวในกิจกรรมส่วนตัวและต่อสังคมที่สามารถสื่อความหมายการเป็นสมาชิกของวัฒนธรรมวัยรุ่นได้

2.1.4 รูปแบบภาษา

ภาษาที่สื่อสารเป็นที่เข้าใจกันในกลุ่มวัฒนธรรมวัยรุ่นของตน โดยเฉพาะอย่างยิ่งภาษาพิเศษรองกลุ่มที่เรียกว่าภาษาแสลง ภาษาประเภทนี้ ช่วยให้ประหยัดคำอธิบายที่ยืดยาวให้สามารถพูดถึงสิ่งที่สังเกตเห็น หรือมีประสบการณ์ได้อย่างกระชับและยังเป็นตัวเริมและดำรงความเป็นปึกแผ่นของกลุ่ม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.1.5 รูปแบบการดำเนินชีวิต

รูปแบบการดำเนินชีวิตของวัยรุ่นนั้นสามารถแบ่งออกได้เป็น 2 ส่วน ดังนี้

1. รูปแบบชีวิตการเรียน

รูปแบบชีวิตการเรียนมีหลายรูปแบบ แต่ละรูปแบบจะมีความแตกต่างกันออกไป วัฒนธรรมย่อยของชาวมหาวิทยาลัย (Collegiate Subculture) มีลักษณะเป็น สังคมที่เกี่ยวกับฟุตบอล รถยนต์ การดื่มกิน การนัดเที่ยว การจัดเลี้ยง โดยมีวิชาที่เรียนและครูอาจารย์เป็นสิ่งที่มาทีหลัง นักเรียนที่อยู่ในวัฒนธรรมย่อยแบบนี้ไม่ได้เกลียดวิทยาลัย แต่หลีกเลี่ยงความรู้ทางวิชาการ

วัฒนธรรมของนักวิชาการ (Academic Subculture) เป็นวัฒนธรรมที่มีการเรียนความรู้และความคิดต่างๆเป็นคำนิยมหลัก สมาชิกของกลุ่มนี้จะสนใจอย่างจริงจังในการศึกษา

วัฒนธรรมย่อยของนักเรียนที่มีความคิดเป็นของตัวเอง (Non – Conformnist Subculture) ได้แก่ นักเรียนที่มีสติปัญญาดี ชอบฝ่าฝืนกฎระเบียบ และพวกอารมณ์ศิลปิน กลุ่มนักเรียนพวกนี้ยากที่จะระบุให้เฉพาะเจาะจงลงไปได้ เพราะพวกเขาเป็นพวกที่คิดไม่เหมือนคนอื่น

2. รูปแบบกิจกรรมยามว่าง

วันเวลาว่างของวัยรุ่น สิ่งที่ถูกนำมาชดเชยกิจกรรมที่กระทำในเวลาว่างของวัยรุ่น มีดังนี้

1) อ่านหนังสือ ทำการบ้าน

2) ฟังวิทยุ ดูโทรทัศน์ ฟังเพลง

3) อยู่กับเพื่อนๆ ทำกิจกรรมต่างๆ เพื่อที่จะฆ่าเวลา

4) เล่นเกมและกีฬากลางแจ้ง

5) เล่นกีฬาในร่ม เล่นดนตรี วาดรูป

6) สร้างและซ่อมแซมสิ่งต่างๆ ทำงานบ้าน เลี้ยงเด็ก

7) เข้าสโมสรวัยรุ่น กิจกรรมที่จัดขึ้นอื่นๆ

8) ชมภาพยนตร์ คอนเสิร์ต ละครเวที เต้นรำ

2.3 แนวคิดเกี่ยวกับวัยรุ่น: จิตวิทยาวัยรุ่น

พ.ร.บ. การป้องกันและแก้ไขปัญหาการตั้งครรภ์ในวัยรุ่น พ.ศ. 2559 ให้จำกัดความว่า วัยรุ่น หมายถึง บุคคลอายุเกิน 10 ปีบริบูรณ์ แต่ยังไม่ถึง 20 ปีบริบูรณ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

วัยรุ่น (Adolescence) คือ ช่วงอายุ13-20 ปี ที่ต้องรับมือกับความเปลี่ยนแปลงมากมาย ทั้งพัฒนาการของร่างกาย ความคิด สุขภาวะจิตที่แตกต่างไปจากเด็ก ในขณะที่สติปัญญายังคงต้องใช้ในการศึกษาเล่าเรียน ดังนั้นการที่จะให้บุคคลในวัยนี้ก้าวไปสู่การเป็นผู้ใหญ่ที่ดีในอนาคต จะต้องใช้ปัจจัยทั้งครอบครัว สังคมในสถานศึกษา เพื่อลดความเสี่ยงปัญหาต่างๆ ได้ (โรงพยาบาลเพชรเวช, 2566)

ชัยนาถ นาคบุปผา (2515: 64) กล่าวว่า เด็กวัยรุ่นมีการเปลี่ยนแปลงทางด้านสรีระ และกายภาพในร่างกายของวัยรุ่นส่งผลกระทบกระเทือนในด้านอารมณ์ส่วนตัวและสังคม ทำให้เขามีอารมณ์เปลี่ยนแปลงได้ง่าย สังเกตได้จากการแสดงออกของอารมณ์ ในขณะที่เขาอารมณ์ดีและมีความสุข เด็กอาจคิดว่าตนทำได้ทุกอย่างและมองเห็นโลกสวยสดงดงาม แต่ถ้าเขาเผชิญกับบางสิ่งที่ทำให้เกิดอารมณ์สลดหดหู่ เขาจะกลับมองเห็นโลกในแง่ร้ายไปหมด ความรู้สึกกดดัน ที่เกิดขึ้นนี้ถ้าเขาไม่รู้จักวิธีการที่จะปรับตัวหรือควบคุมสภาวะของอารมณ์ย่อมทำให้เกิดปัญหา สุขภาพจิตตามมา และในปัจจุบันวัยรุ่นจำนวนมากมีปัญหาสุขภาพจิตสมควรที่จะได้รับการช่วยเหลือ โดยเด็กวัยรุ่นจะมีลักษณะดังต่อไปนี้

1) เป็นวัยแห่งการเสริมสร้าง คือ ความเจริญเติบโตทางร่างกายเป็นไปอย่างรวดเร็ว เช่น ความสูง น้ำหนัก เป็นต้น

2) เป็นวัยแห่งการเปลี่ยนแปลง คือ มีการเปลี่ยนแปลงในชีวิตทั้งร่างกาย ความสนใจ และความคิดเห็นต่างๆ

3) เป็นวัยที่มีความคิดอยากเป็นอิสระ คือ มีความคิดที่จะพึ่งตนเองและคิดต่อต้านผู้ใหญ่ อยากรู้อยากลอง ชอบก้าวร้าว

4) เป็นวัยที่ต้องเผชิญปัญหา อาจเรียกว่าเป็นวัยวิกฤต ปัญหายุ่งยากส่วนใหญ่เกี่ยวกับการปรับตัว เกิดความขัดแย้งอยู่ในใจ และการตัดสินใจเป็นไปอย่างรวดเร็ว วู่วาม และการแสดงออกด้านอารมณ์รุนแรง

วัยรุ่นเริ่มมีร่างกายและจิตใจเริ่มมีความเปลี่ยนแปลงมาก จึงต้องมีการปรับตัวมากกับสิ่งเร้าภายในตัวและสิ่งเร้าจากภายนอก จึงอาจทำให้วัยรุ่นมีปฏิกิริยาต่อการเปลี่ยนแปลงของร่างกายและอารมณ์ต่างๆ บางครั้งปฏิกิริยาเหล่านี้อาจมองเผินๆ เหมือนความผิดปกติที่ต้องการความช่วยเหลือได้ แต่โดยทั่วไปแล้วปฏิกิริยาบางอย่างจะเป็นอยู่ชั่วคราวแล้วหายไปเองได้ เพราะฉะนั้น ความต้องการของวัยรุ่นเองส่วนหนึ่งมันก็ทำให้เกิดความสับสนยุ่งเหยิง ส่วนหนึ่งต้องการความเป็นอิสระ ส่วนหนึ่งต้องการการยอมรับจากเพื่อน ต้องการที่จะรู้สึกเป็นส่วนหนึ่ง ต้องการที่จะเหมือนคนอื่น ต้องการอยู่ในกลุ่มแล้วถูกยอมรับ แต่ขณะเดียวกันก็ต้องพัฒนาอัตลักษณ์ของตัวเอง คือฉันก็ต้องแตกต่าง ฉันก็ต้องมีความเป็นตัวเอง ฉันก็ต้องเจอว่าฉันชอบอะไร ฉันเชื่อเรื่องไหน ฉันถนัดอะไร เพราะฉะนั้นมันก็

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สับสนยุ่งเหยิง ตัวเองก็ต้องพัฒนาให้แตกต่าง มีตัวตน ขณะเดียวกันก็ต้องเหมือนเพื่อน เพื่อจะได้ถูกยอมรับ

2.4 แนวคิดเกี่ยวกับแฟชั่น

ในประวัติศาสตร์อันยาวนานของมนุษย์นั้น การสวมสิ่งปกคลุมมีความจำเป็นกับมนุษย์มาก เพราะ มนุษย์มีผิวหนังที่บอบบาง ซึ่งความจำเป็นนี้เป็นแรงกระตุ้นที่สำคัญของการแต่งกาย และบ่งชี้ถึงเผ่าพันธุ์ อายุ และฐานะของบุคคลที่ได้พบเจอ มนุษย์เป็นสัตว์สังคมที่มักตัดสินกันด้วยรูปลักษณ์ภายนอกอยู่เสมอแม้เราจะตั้งใจหรือไม่ก็ตาม เสื้อผ้าแฟชั่นยังคงเป็นวัฏจักรต่อเนื่องที่มักจะดึงดูดผู้คนให้เข้ามาอยู่ใน “ความนิยม” และแฟชั่นในช่วงเวลาหนึ่ง และยังมีคนอีกมากมายที่ให้ความสำคัญกับเสื้อผ้าเป็นอย่างมาก เพราะฉะนั้นการแต่งกายคอสเพลย์ก็มีความเกี่ยวข้องกับแฟชั่น ผู้วิจัยจึงใช้ทฤษฎีที่เกี่ยวกับแฟชั่นเพื่อที่จะมาอภิปรายผลการศึกษาด้วย

กาญจนา แก้วเทพ (2542: 229-232) ได้กล่าวว่า “แฟชั่น” หมายถึง ลีลา (Style) หรือวิธีการนำเสนอ (Presentation) ของการแต่งกาย การแต่งหน้าทำผม การใช้เครื่องประดับ ตลอดจนถึงอากัปกิริยาของผู้แต่งด้วย และในอีกความหมายหนึ่งที่ได้จำกัดขอบเขตของแฟชั่นเอาไว้แต่เฉพาะเรื่อง “เสื้อผ้า” เป็นหลัก แต่ทว่าได้ให้รายละเอียดลงไปในเฉพาะของเสื้อผ้าว่า “แฟชั่น” เป็นการให้คำอธิบายกรรมวิธีทั้งหมดของการสร้างเนื้อผ้า (Garment) วิธีการผลิต การตัดเย็บ วิธีการสวมใส่ตลอดจนกระทั่งถึงความหมายที่เสื้อผ้าแต่ละชุดได้กลั่น (Generate) ความหมายต่างๆ ออกมา เช่น ชุดลำลองให้ความหมายถึงความ สะดวกสบาย เป็นกันเอง ไม่มีพิธีรีตอง ชุดนอนให้ความหมายที่เป็นเรื่องส่วนตัวอย่างมาก เป็นต้น

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2550 คำว่า แฟชั่น หมายถึง สมัยนิยม แบบ หรือวิธีการที่นิยมกันทั่วไปชั่วระยะเวลาหนึ่ง เช่นในประโยคว่า ตอนนี้แฟชั่นผมสั้นกำลังมาแรง คนที่วิ่งตามแฟชั่นต้องเสียเงินซื้อของใหม่อยู่เรื่อย คำว่า แฟชั่น มาจากคำภาษาอังกฤษ F-a-s-h-i-o-n (เอฟ-เอ-เอส-เอช-ไอ-โอ-เอ็น) ออกเสียงว่า “แฟเชิ่น” ซึ่งมีความหมายไม่ต่างกับคำในภาษาไทย

ในทางสังคมวิทยา เป็นธรรมชาติของมนุษย์ที่จะห่วงใยภาพลักษณ์ของตัวเองเพื่อจุดประสงค์ที่แตกต่างกันไปไม่ว่าจะเป็นแฟชั่นหรือสไตล์ คนภายนอกส่วนมากก็มักจะมองสิ่งที่เราสวมใส่เป็นสิ่งแรกและตัดสินรูปลักษณ์ภายนอกอยู่เสมอ ดังนั้นการแต่งกายและการสวมใส่เครื่องประดับจะบ่งบอกถึงทัศนคติ รสนิยม ความเชื่อ จุดยืนทางการเมือง ชาติพันธุ์กลุ่มวัฒนธรรมย่อยที่อยู่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.5 แนวคิดเกี่ยวกับอาชีพ

กรมการจัดหางาน (2559: 15-18) ได้ให้จำกัดความ คำว่า “อาชีพ” ได้มีการให้คำจำกัดความไว้มากมาย และมีการเปลี่ยนแปลงตามกาลเวลาความหมายของคำว่า “อาชีพ” ในที่นี้หมายถึง การทำกิจกรรม การทำงาน การประกอบการที่ไม่เป็นโทษแก่สังคม และมีรายได้ ตอบแทน โดยอาศัยแรงงาน ความรู้ ทักษะ อุปกรณ์เครื่องมือ วิธีการที่แตกต่างกันไป โดยกลุ่มอาชีพตามลักษณะ การประกอบอาชีพ มี 2 ลักษณะ ได้แก่

1. อาชีพอิสระ หมายถึง อาชีพทุกประเภทที่ผู้ประกอบการดำเนินการด้วยตนเองแต่เพียงผู้เดียวหรือเป็นกลุ่ม อาชีพอิสระเป็นอาชีพที่ไม่ต้องใช้คนจำนวนมากแต่หากมีความจำเป็นอาจมีการจ้างคนอื่นมาช่วยงานได้เจ้าของกิจการเป็นผู้ลงทุน และจำหน่ายเอง คิดและตัดสินใจด้วยตนเองทุกเรื่อง ซึ่งช่วยให้การพัฒนางานอาชีพ เป็นไปอย่างรวดเร็วทันต่อเหตุการณ์ อาชีพอิสระแบ่งออกเป็น 2 ลักษณะ ดังนี้

1.1 อาชีพที่ทำได้ตามลำพัง เช่น การทำงานประดิษฐ์ การวาดภาพ การรับจัดดอกไม้ การเปิดร้านซ่อมเครื่องไฟฟ้า การเปิดร้านซัก-อบ-รีด การเลี้ยงสัตว์ เป็นต้น

1.2 อาชีพอิสระที่ต้องมีผู้ช่วยหรือลูกมือ เช่น การเปิดร้านขายอาหาร การเปิดร้านอินเทอร์เน็ต การเปิดร้านขายหนังสือ เป็นต้น

การประกอบอาชีพอิสระมีความสำคัญและมีส่วนช่วยในการพัฒนาประเทศทั้งในด้านเศรษฐกิจ การเมือง และสังคม ซึ่งมีความสำคัญหลายประการดังต่อไปนี้

1) เปิดโอกาสให้มีการประกอบอาชีพ ผู้ที่ประกอบอาชีพอิสระจะต้องเป็นผู้ที่มีความรู้ความสามารถ มีความคิดสร้างสรรค์ มีแนวคิด มีความกล้าเสี่ยง และต้องประกอบกิจการด้วยตนเอง โดยเริ่มต้นทำธุรกิจหรือกิจการขนาดเล็กซึ่งใช้เงินลงทุนน้อย ว่าจ้างพนักงาน จำนวนน้อย หรือทำด้วยตนเองก่อน เมื่อมีประสบการณ์มากขึ้นจึงพัฒนาและขยายกิจการให้มีขนาดใหญ่ขึ้นในอนาคต

2) ก่อให้เกิดการจ้างงาน การประกอบอาชีพอิสระโดยการทำธุรกิจหรือกิจการขนาดเล็ก ทำให้เกิดการว่าจ้างแรงงานในชุมชน ทั้งแรงงานที่ไร้ฝีมือและมีฝีมือ โดยเฉพาะแรงงานไร้ฝีมือจะได้รับการพัฒนาในการทำงานเฉพาะด้าน ทำให้มีความชำนาญ มีประสบการณ์ทำงานเพิ่มขึ้นและพัฒนาเป็นแรงงานที่มีฝีมือได้

3) ส่งเสริมและพัฒนาธุรกิจหรือกิจการขนาดใหญ่ การประกอบอาชีพอิสระโดยการทำธุรกิจหรือกิจการขนาดเล็กเป็นแหล่งที่ช่วยให้การผลิตวัตถุดิบเพื่อนำไปใช้ในการผลิตสินค้าของธุรกิจหรือกิจการขนาดใหญ่ นอกจากนี้สินค้าที่ผลิตได้จากธุรกิจหรือกิจการขนาดใหญ่ยังจำเป็นต้องอาศัยธุรกิจหรือกิจการขนาดเล็กเพื่อนำไปจัดจำหน่ายแก่ผู้บริโภคต่อไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4) แหล่งระดมเงินทุน การประกอบอาชีพอิสระโดยการทำธุรกิจหรือกิจการขนาดเล็กทำให้เกิดการระดมเงินทุน จากบุคคลที่เกี่ยวข้องกับผู้ประกอบการ เช่น เงินทุนของผู้ประกอบการบิดา มารดา ญาติพี่น้องเพื่อน หรือแหล่งระดมเงินทุนต่างๆ เช่น ธนาคาร บริษัท เงินทุนหลักทรัพย์ การระดมเงินทุนดังกล่าวทำให้เกิดการลงทุนในประเทศซึ่งส่งผลให้มีเงิน หมุนเวียนในระบบเศรษฐกิจของประเทศ

5) พัฒนาเศรษฐกิจและสังคม ถ้ามีผู้ประกอบอาชีพอิสระจำนวนมากจะทำให้เกิดการแข่งขัน มีการกระจายรายได้อย่างทั่วถึง นอกจากนี้ยังช่วยลดปัญหาการว่างงาน ประชาชน มีรายได้ ส่งผลให้ปัญหาอาชญากรรมลดลง ความมั่นคงของประเทศเพิ่มขึ้น ประชาชนมีความเป็นอยู่ที่ดีขึ้น

2. อาชีพรับจ้าง หมายถึง อาชีพที่มีผู้อื่นเป็นเจ้าของกิจการ โดยตัวเองเป็นผู้รับจ้าง ทำงานให้และได้รับค่าตอบแทนเป็นค่าจ้าง หรือเงินเดือน อาชีพรับจ้างประกอบด้วย บุคคล 2 ฝ่าย ซึ่งได้ตกลงว่าจ้างกัน บุคคลฝ่ายแรกเรียกว่า "นายจ้าง" หรือผู้ว่าจ้าง บุคคลฝ่ายหลัง เรียกว่า "ลูกจ้าง" หรือผู้รับจ้าง มีค่าตอบแทนที่ ผู้ว่าจ้างจะต้องจ่ายให้แก่ผู้รับจ้างเรียกว่า "ค่าจ้าง" อาชีพรับจ้างแบ่งออกเป็น 2 ลักษณะ ดังต่อไปนี้

1) กลุ่มอาชีพรับจ้างที่มีฝีมือหรืออาชีพที่มีทักษะ คือ กลุ่มผู้ประกอบการอาชีพที่มีความรู้ในวิชาชีพ มีความสามารถเฉพาะด้าน มีทักษะและประสบการณ์ หรือลูกจ้างที่ใช้กำลังความคิดในการสร้างสรรค์งาน การจัดการ และการบริหารงาน ตัวอย่างได้แก่

- อาชีพรับราชการ เช่น แพทย์ ครู ตำรวจ ทหาร พยาบาล อาชีพพนักงานรัฐวิสาหกิจ เช่น พนักงานรัฐวิสาหกิจของการท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย การสื่อสารแห่งประเทศไทย การไฟฟ้าแห่งประเทศไทย องค์การโทรศัพท์

- อาชีพพนักงานบริษัท เช่น พนักงานบริษัทต่างๆ

2) กลุ่มอาชีพรับจ้างที่ไร้ฝีมือหรืออาชีพที่ไม่ใช้ทักษะ คือ กลุ่มผู้ประกอบอาชีพที่ ไม่มีความรู้ในวิชาชีพ ส่วนใหญ่มักทำงานโดยใช้กำลังแรงกายเป็นหลักโดยแบ่งออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่

- อาชีพที่เป็นกลุ่ม เช่น กรรมกรก่อสร้าง พนักงานบริการอาหาร

- อาชีพที่ทำงานคนเดียว เช่น พนักงานทำความสะอาด พนักงานรักษาความปลอดภัย ลูกจ้างร้านขายสินค้าทั่วไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3

ขั้นตอนการดำเนินงานวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อเพื่อศึกษาวัฒนธรรมของคอสเพลย์เยอร์ให้บุคคลทั่วไปเกิดความรู้ รวมไปถึงความเข้าใจและยอมรับในการแต่งคอสเพลย์ ซึ่งมีขั้นตอนในการดำเนินวิจัย ดังนี้

3.1 รวบรวมข้อมูล

3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

3.3 แบบสอบถามสำรวจความคิดเห็น

3.4 บทสัมภาษณ์จากกลุ่มตัวอย่างของคอสเพลย์เยอร์

3.1 รวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูล แบ่งออกเป็น 2 ประเภท ดังนี้

3.1.1 ข้อมูลทุติยภูมิ (Secondary Data) ได้แก่ เอกสารที่เกี่ยวข้อง งานวิจัย บทความ ทฤษฎี วารสาร พอดแคสต์ ข่าวสาร ข้อมูลจากเว็บไซต์ต่างๆ

3.2.2 ข้อมูลปฐมภูมิ (Primary Data) ได้แก่ ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ของบุคคลที่มีความชื่นชอบในงานอดิเรกคอสเพลย์ บุคคลที่มีประสบการณ์และการประกอบอาชีพที่เกี่ยวข้องกับคอสเพลย์ รวยถึงการสังเกตการณ์แบบมีส่วนร่วมในงานประกวดคอสเพลย์

3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยใช้วิธีการสอบถามข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่าง โดยวิธีการสุ่มสัมภาษณ์จากผู้คนในงานประกวดคอสเพลย์ รวมถึงสังเกตพฤติกรรม รวมถึงสัมภาษณ์ข้อมูลในเชิงลึกของคอสเพลย์เยอร์ จำนวน 3 คน และมีแบบสอบถามออนไลน์ประกอบการสัมภาษณ์เป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลในครั้งนี้ โดยมีขั้นตอนในการสร้างเครื่องมือ ดังนี้

1) ศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวกับคอสเพลย์เบื้องต้น แนวคิด ทฤษฎีที่ใช้ในการประกอบในงานวิจัย พอดแคสต์ ข่าวสาร วารสาร บทความที่เกี่ยวข้อง ข้อมูลจากการสัมภาษณ์บุคคลที่มีความรู้และมีประสบการณ์เกี่ยวกับคอสเพลย์

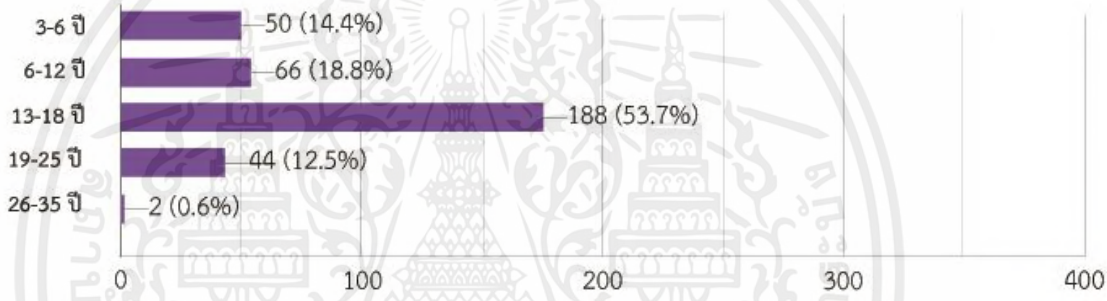
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2) สร้างแบบสอบถามเรื่อง โลกของคอสเพลย์เยอร์และอาชีพที่เกี่ยวข้องกับคอสเพลย์ โดยผู้วิจัยได้สร้างแบบสอบถามขึ้นจากเว็บไซต์แบบสำรวจ คือ Google Form

3.3 แบบสอบถามสำรวจความคิดเห็น

แบบสอบถามสำรวจความคิดเห็นเกี่ยวกับการแต่งคอสเพลย์ในไทย ผู้วิจัยได้รวบรวมความคิดเห็นเห็น จากวัยรุ่นถึงวัยทำงาน ตั้งแต่ช่วงอายุ 12 ถึง 25 ปีขึ้นไป รวมทั้งสิ้น 350 คน ได้ข้อมูลดังนี้

3.3.1 จุดเริ่มต้นของการชื่นชอบคอสเพลย์

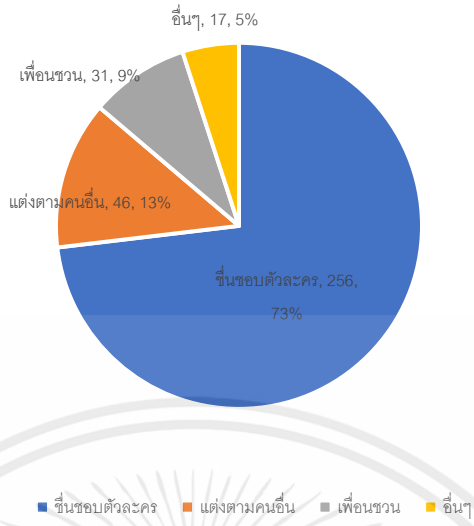


แผนภูมิที่ 3.1 จุดเริ่มต้นของการชื่นชอบคอสเพลย์

จากข้อมูลแผนภูมิ 3.1 จุดเริ่มต้นของการชื่นชอบคอสเพลย์ แบบสอบถามจำนวน 350 คน ส่วนใหญ่จะเริ่มจากช่วงอายุ 13-18 ปี ร้อยละ 53.7 รองลงมาคือ 6-12 ปี ร้อยละ 18.8 ลำดับที่สามคือช่วงอายุ 3-6 ปี ร้อยละ 14.4 ลำดับที่สี่คือช่วงอายุ 19-25 ปี ร้อยละ 12.5 และลำดับสุดท้ายคือช่วงอายุ 26-35 ปี ร้อยละ 0.6

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

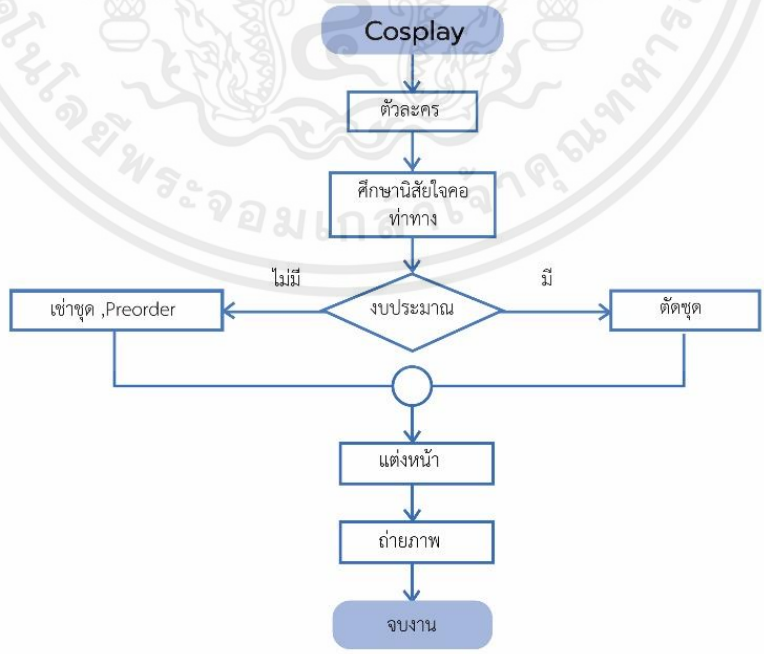
3.3.2 เหตุผลที่ทำให้สนใจการแต่งคอสเพลย์



แผนภูมิที่ 3.2 เหตุผลที่ทำให้สนใจการแต่งคอสเพลย์

จากข้อมูลแผนภูมิ 3.2 เหตุผลที่ทำให้สนใจในการแต่งคอสเพลย์จากการทำแบบสอบถาม จำนวน 350 คน มีดังนี้ คือ ชื่นชอบตัวละคร ร้อยละ 73 รองลงมาคือ เห็นคนอื่นแต่งจึงเกิดความสนใจอยากแต่งตาม ร้อยละ 13 อันดับที่สามคือเพื่อนชวนแต่งคอสเพลย์ ร้อยละ 9 และอื่นๆ เช่น ชื่นชอบการแต่งหน้า และการตัดเย็บชุด ร้อยละ 5

3.3.3 องค์ประกอบเบื้องหลังของคอสเพลย์



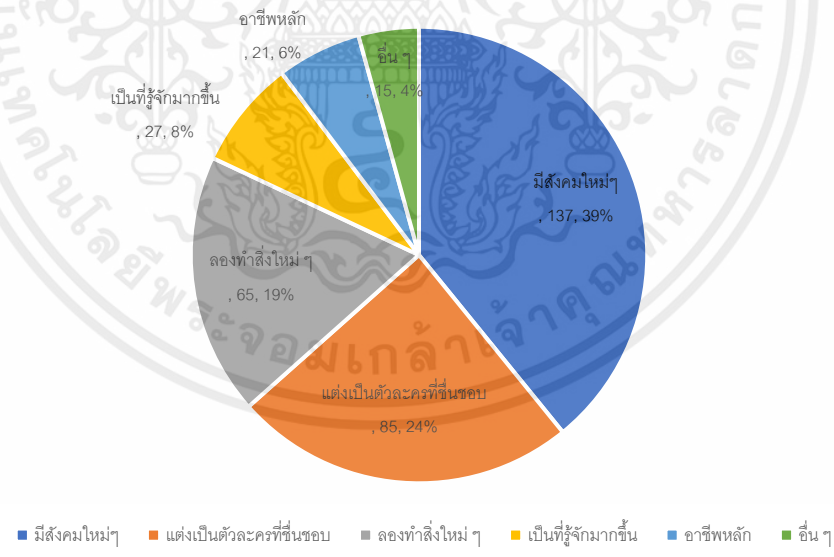
แผนภูมิที่ 3.3 องค์ประกอบเบื้องหลังของคอสเพลย์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากข้อมูลแผนภูมิ 3.3 องค์ประกอบเบื้องหลังของคอสเพลย์เนื่องจากแบบสอบถามนี้เป็นแบบสอบถามแสดงความคิดเห็น จำนวน 350 คน จึงสรุปเป็นแผนผังเพื่อให้เห็นเป็นภาพที่เข้าใจชัดเจน อธิบายได้ดังนี้

คอสเพลย์เริ่มจากการที่ดูการ์ตูนหรือภาพยนต์แล้วเกิดความชื่นชอบในตัวละคร จากนั้นเริ่มศึกษานิสัยใจคอ การสวมบทบาทแสดงท่าทางของตัวละคร จากนั้นเป็นเรื่องของงบประมาณ ที่จะต้องตัดสินใจ ถ้ามีงบประมาณที่จำกัดจะมีการไปเช่าชุดตามร้านต่างๆ หรือซื้อชุดผ่านทางเว็บไซต์ต่างประเทศเนื่องจากมีราคาที่ต่ำกว่าในประเทศไทย เมื่อได้ชุดมาแล้วอาจจะมีการดัดแปลง (Modify) เพื่อให้ประหยัดงบประมาณ แต่ถ้ามีงบประมาณก็จะนำมาตัดชุดซึ่งอาจจะมีทั้งตัดชุดด้วยตัวเองหรือจะช่างตัดชุดคอสเพลย์ให้ ซึ่งจะมีราคาที่สูง และศึกษาการแต่งหน้าจากแพลตฟอร์มออนไลน์ เช่น Youtube ,Tiktok และ Lemon8 เพราะเป็นแพลตฟอร์มที่ทันสมัยและสะดวกจึงง่ายต่อการศึกษาแต่งหน้าของตัวละคร และขั้นตอนสุดท้ายคือการถ่ายภาพคอสเพลย์ไม่ว่าจะเป็นการถ่ายแบบส่วนตัวหรือถ่ายแบบสตูดิโอ

3.3.4 เป้าหมายสูงสุดสำหรับการคอสเพลย์

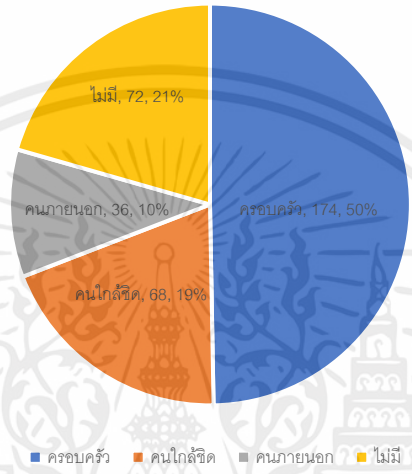


แผนภูมิที่ 3.4 เป้าหมายสูงสุดสำหรับการคอสเพลย์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากข้อมูลแผนภูมิ 3.4 เป้าหมายสูงสุดสำหรับการคอสเพลย์ จำนวน 350 คน อันดับที่มากที่สุด คือ การได้เข้าสังคมใหม่ ร้อยละ 39 รองลงมาคือการได้แต่งตัวเป็นตัวละครที่ชื่นชอบ ร้อยละ 24 ลำดับที่สามคือ การได้ลองทำสิ่งใหม่ ร้อยละ 19 การได้เป็นที่รู้จัก ร้อยละ 8 แต่งคอสเพลย์เป็นอาชีพหลัก ร้อยละ 6 และ อื่นๆ เช่น ได้เป็นตัวเองในบริบทใหม่ๆ ชื่นชอบคอสเพลย์ ร้อยละ 4

3.3.5 สังคมที่ทำให้รู้สึกไม่อยากแต่งคอสเพลย์



แผนภูมิที่ 3.5 สังคมที่ทำให้รู้สึกไม่อยากแต่งคอสเพลย์

จากข้อมูลแผนภูมิที่ 3.5 สังคมที่ทำให้รู้สึกไม่อยากแต่งคอสเพลย์มากที่สุด คือ ครอบครัว โดยมีเหตุผลว่าเป็นงานอดิเรกที่ฟุ่มเฟือย และสิ่งที่ทำไม่มีความจำเป็นในชีวิตประจำวัน ร้อยละ 50 รองลงมา คือ ไม่เคยมี ร้อยละ 21 อันดับสาม คือ คนใกล้ชิด มีความเห็นเกี่ยวกับการแต่งคอสเพลย์เป็นเรื่องตลก และการทำงานอดิเรกลักษณะนี้ไม่มีทางที่จะประสบความสำเร็จในชีวิตจริง ร้อยละ 19 และ คนภายนอก มองการแต่งคอสเพลย์ว่าเป็นสิ่งที่แปลก เรียกร้องความสนใจ ร้อยละ 10

3.3.6 ข้อจำกัดในการแต่งคอสเพลย์

การแต่งคอสเพลย์เป็นการแต่งตัวให้เหมือนตั้งแต่หัวจรดเท้าให้ได้ใกล้เคียงกับตัวละครมากที่สุดเพื่อที่จะปลดปล่อยตัวตนอีกตัวตนหนึ่งขึ้นมาอย่างสร้างสรรค์ แต่ในขณะเดียวกันก็ต้องคำนึงถึงปัจจัยของการแต่งคอสเพลย์ ซึ่งแบบสอบถามส่วนนี้เปิดโอกาสให้เหล่าคอสเพลย์เยอร์ได้เผยข้อจำกัดของการแต่งคอสเพลย์ โดยให้แสดงความคิดเห็น จำนวน 350 คน สรุปได้ดังนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การแต่งคอสเพลย์ไม่มีข้อจำกัด ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของเพศ ส่วนสูง รูปร่างแบบไหนก็สามารถแต่งได้เช่นกัน

ผู้แสดงความคิดเห็นคนที่ 1 (แบบสอบถามข้อมูลล่าสุด 20 พฤษภาคม 2566)

ถ้ามีความต้องการที่จะแต่งเป็นตัวละครไหนก็สามารถแต่งได้ไม่มีกฎเกณฑ์ แต่ต้องแต่งตัวให้อยู่ในความเหมาะสม

ผู้แสดงความคิดเห็นคนที่ 2 (แบบสอบถามข้อมูลล่าสุด 20 พฤษภาคม 2566)

การแต่งคอสเพลย์สามารถแต่งได้ไร้ขีดจำกัด แต่ข้อจำกัดคือเรื่องของงบประมาณ

ผู้แสดงความคิดเห็นคนที่ 3 (แบบสอบถามข้อมูลล่าสุด 20 พฤษภาคม 2566)

การซื้อชุดคอสเพลย์มีขนาดไซส์ที่จำกัด ทำให้หาชุดใส่ลำบากสำหรับคนที่มีรูปร่างอวบ

ผู้แสดงความคิดเห็นคนที่ 4 (แบบสอบถามข้อมูลล่าสุด 20 พฤษภาคม 2566)

สรุปได้ว่า การแต่งคอสเพลย์นั้น เป็นการสร้างตัวตนของกลุ่มคอสเพลย์เยอร์ ในการแต่งคอสเพลย์จะเป็นการสวมบทบาทคาแรคเตอร์ของตัวละครนั้นๆ ซึ่งสามารถตอบสนองความต้องการที่จะปลดปล่อยความเป็นตัวตนออกมา ไม่ว่าจะเป็นเพศอะไร ตัวตนแบบไหน หรือรูปร่างลักษณะอย่างไรก็สามารถแต่งคอสเพลย์ได้ แต่อย่างไรก็ตามจะต้องอยู่ในข้อจำกัดด้วย เช่น เรื่องของงบประมาณ ไซส์ของเสื้อผ้า และการแต่งกายให้เหมาะสมกับกาลเทศะ

3.4 สัมภาษณ์ข้อมูลในเชิงลึก

3.4.1 จากการสัมภาษณ์เชิงลึกของคอสเพลย์เยอร์จำนวน 3 คน โดยแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับสังคมคอสเพลย์กับสังคมในชีวิตประจำวันมีความเหมือนหรือความแตกต่าง สรุปข้อมูลดังนี้

เนื่องจากสมัยเรียนปกติคอสเพลย์ยังไม่เป็นที่ยอมรับ ทำให้ไม่ค่อยได้เข้าสังคม เป็นคนเก็บตัว เพราะไม่กล้าแสดงความชื่นชอบคอสเพลย์ให้คนอื่นได้เห็น

ผู้ให้สัมภาษณ์คนที่ 1 (การสื่อสารส่วนบุคคล, 12 ธันวาคม 2565)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การใช้ชีวิตประจำวันปรับตัวเข้ากับสังคมไม่ค่อยได้ แต่การที่มาใช้ชีวิตคอสเพลย์ทำให้ได้เจอผู้คนที่ชื่นชอบเหมือนๆ กัน แลกเปลี่ยนความคิด ทำให้รู้สึกถึงตัวตนของเราที่แท้จริง

ผู้ให้สัมภาษณ์คนที่ 2 (การสื่อสารส่วนบุคคล, 15 ธันวาคม 2565)

เป็นเรื่องที่เข้าใจผิดมากที่สุดเกี่ยวกับชุดคอสเพลย์ คือ คนใกล้ชิดเข้าใจว่าการแต่งชุดคอสเพลย์คือการทำเรื่องอย่างว่า ซึ่งเป็นเรื่องที่ส่งผลกระทบต่อจิตใจอย่างมาก คอสเพลย์ก็เป็นงานอดิเรกธรรมดาที่เหมือนกับงานอดิเรกอื่นๆ

ผู้ให้สัมภาษณ์คนที่ 3 (การสื่อสารส่วนบุคคล, 20 ธันวาคม 2565)

จากการสัมภาษณ์พบว่า ส่วนใหญ่แล้วคอสเพลย์ทุกคนจะตอบในลักษณะคล้ายๆ กันว่าตัวตนในระหว่างการแต่งคอสเพลย์ กับตัวตนปกติในสังคมชีวิตประจำวันนั้นค่อนข้างที่จะมีความแตกต่างกัน เนื่องจาก สังคมคอสเพลย์มีจุดเด่นตรงที่เป็นสังคมที่มีความชื่นชอบในสิ่งที่เหมือนๆ กันได้มาพบเจอกัน เป็นสังคมที่ทำให้คนที่มีความชื่นชอบเดียวกันสามารถมาพูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดทัศนคติ การแสดงออกทางความชอบโดยการทำกิจกรรมต่างๆ รวมกันได้โดยอย่างเป็นธรรมชาติ

3.4.2 การสัมภาษณ์เชิงลึกของคอสเพลย์เยอร์จำนวน 3 คน โดยแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับสังคมคอสเพลย์กับการสร้างรายได้ สรุปข้อมูลได้ดังนี้

สามารถสร้างรายได้จากการคอสเพลย์ได้หลายแขนง ไม่ว่าจะเป็นรับการจ้างตัดชุด เซตวิก ทำอุปกรณ์ รับถ่ายภาพ รีทัช ถ้ามีชื่อเสียงก็จะมีบริษัทการ์ตูนหรือเกม จ้างให้เป็นคอสเพลย์พรีเซ็นเตอร์ หรือแม้กระทั่งพวกผลิตภัณฑ์สินค้าที่มีแคมเปญเกี่ยวกับเกมหรือการ์ตูน

ผู้ให้สัมภาษณ์คนที่ 1 (การสื่อสารส่วนบุคคล, 21 เมษายน 2565)

มีการรับแต่งหน้าคอสเพลย์ การถ่ายภาพอัลบั้ม ที่สามารถสร้างรายได้ โดยการโปรโมทผลงานผ่านแพลตฟอร์มช่องทางออนไลน์ เช่น Facebook, Instagram, Twitter และ Tiktok นอกจากนี้ก็มีการสั่งซื้อ Preorder และการเช่าชุดที่สามารถทำรายได้เช่นกัน

ผู้ให้สัมภาษณ์คนที่ 2 (การสื่อสารส่วนบุคคล, 12 ธันวาคม 2565)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การถ่ายภาพ และ รีทัชภาพ ไม่ว่าจะเป็นการถ่ายภาพแบบสตูดิโอ งานอีเวนต์ พื้นที่สาธารณะ หรือการถ่ายแบบไพรเวท

ผู้ให้สัมภาษณ์คนที่ 3 (การสื่อสารส่วนบุคคล, 15 ธันวาคม 2565)

จากการศึกษาพบว่าดังตัวตนในระหว่างการแต่งคอสเพลย์ กับตัวตนปกติในสังคมค่อนข้างแตกต่างกัน เพราะการมาแต่งคอสเพลย์ ทำให้ได้มาอยู่ในสังคมใหม่ ได้มีการสร้างตัวตนของตนเองขึ้นมาในอีกบริบทหนึ่ง ซึ่งมีความแตกต่างจากการใช้ชีวิตตอนปกติ สังคมคอสเพลย์อยู่ในสังคมที่มีกลุ่มเพื่อนที่มีความชื่นชอบในเรื่องเดียวกันโดยที่ตนเองสามารถสวมบทบาทเป็นตัวละครที่ตนเองชื่นชอบหรือสามารถพูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกันได้อย่างเป็นธรรมชาติ ในขณะที่สังคมในชีวิตประจำวันนั้น การพูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็น หรือการแสดงออกในสิ่งที่ตนเองชื่นชอบนั้นเป็นเรื่องค่อนข้างลำบาก และคอสเพลย์เป็นงานอดิเรกที่จำเป็นต้องใช้ทักษะต่างๆ ประกอบการทำงานอดิเรกด้วย ซึ่งคอสเพลย์เยอร์บางคนอาจมีการนำทักษะเหล่านี้มาช่วยสนับสนุนในการหากำลังทรัพย์เพื่อทำงานอดิเรกของตนและหาเลี้ยงชีพตนไปในตัวด้วย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

การวิเคราะห์และสรุปข้อมูลเบื้องต้น

4.1 แนวคิดของการออกแบบนิทรรศการ

จากการศึกษาการสร้างตัวตนของคอสเพลย์เยอร์นั้น มีจุดเริ่มต้นจากการชื่นชอบตัวละครผ่านเกม ภาพยนตร์ การ์ตูน จึงได้เริ่มแสดงความชอบนั้นผ่านการสร้างตัวตนใหม่ด้วยการแต่งคอสเพลย์ เป็นการสวมบทบาทคาแรคเตอร์ตัวละครจึงเปรียบเสมือนการสร้างตัวตนอีกตัวตนหนึ่งขึ้นมาเพื่อตอบสนองความชอบในตัวละคร ศิลปะการแต่งคอสเพลย์ไม่ใช่เรื่องง่าย เพราะการจะประกอบขึ้นเป็นตัวละครหนึ่งต้องใช้รายละเอียดมากมายที่มากกว่าการแต่งหน้า ทำผม แต่ยังรวมไปถึงการศึกษาคาแรคเตอร์ การยืน นั่ง ท่าทาง และสายตา การเตรียมตัวที่ต้องใช้ระยะเวลานานพอสมควรจะต้องมีความสมบูรณ์ที่สุด แม้ว่าจะสวมบทบาทคาแรคเตอร์เพียงแค่ไม่กี่ชั่วโมงก็ตาม ซึ่งสังคมในครอบครัวหรือสังคมรอบข้างอาจจะไม่มีความเข้าใจ ไม่สนับสนุน เพราะมองว่าสิ่งที่ทำเป็นเรื่องไร้สาระสิ้นเปลืองในเรื่องของเงิน ไม่มีความมั่นคง ผู้ปกครองสนใจแต่ความคิดของคนรอบข้างมากเกินไปจนไม่สนใจความตั้งใจหรือความชอบที่แท้จริงของของคนที่ชื่นชอบคอสเพลย์ ซึ่งความชื่นชอบเหล่านี้อาจจะเป็นเรื่องเล็กของใครหลายคน แต่ในขณะเดียวกันอาจจะเป็นโลกทั้งใบของใครก็ได้

โดยนิทรรศการนี้จะนำเสนอถึงมุมมองหรือทัศนคติของเหล่าคอสเพลย์เยอร์ ที่มีผลต่อการคอสเพลย์ เพื่อศึกษาวัฒนธรรมของคอสเพลย์เยอร์ ให้บุคคลทั่วไปเกิดความรู้ รวมไปถึงความเข้าใจและยอมรับในการแต่งคอสเพลย์ในประเทศไทย

4.2 เนื้อหาภายในนิทรรศการ

4.2.1 โซนที่ 1 : มุมมอง

เมื่อดูการ์ตูนหรือหนังที่ชอบตอนสมัยเด็กๆ แล้วเกิดอารมณ์ร่วมในการ์ตูนนั้นๆ ทำให้มีความรู้สึกประทับใจอยากเป็นตัวละครที่ชื่นชอบ แต่ทำไมผู้ปกครองถึงคิดว่าไร้สาระ เพราะเหตุใดจึงไม่อยากให้ลูกดูการ์ตูน? ซึ่งยังมีผู้ปกครองกลัวว่าจะทำให้ลูกไม่ได้ทำอย่างอื่นที่สำคัญเพราะ ลูกต้องทำการบ้าน ทบทวนบทเรียน อ่านหนังสือ ถ้ามัวแต่เสียเวลาไปดูการ์ตูนจะไปอะไร ทันคนอื่นได้อย่างไร

การ์ตูนดีๆ สักเรื่อง ก็เป็นเหมือนสะพานที่เชื่อมโยงให้เด็กคนหนึ่งเข้าใจตัวเอง คนรอบข้างมากขึ้น และความเข้าใจมีความสำคัญในการใช้ชีวิต ปฏิเสธไม่ได้ว่านอกจากการ์ตูนจะให้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน สอนบทเรียนชีวิต การได้ดูการ์ตูนตอนเด็กๆ นั้น ยังเป็นความทรงจำที่สวยงาม เมื่อเด็กคนหนึ่งได้เติบโตเป็นผู้ใหญ่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สิ่งที่สำคัญที่สุดนั้นคือการที่ได้รับรู้คุณค่าของตัวเองและยอมรับในแบบที่เป็นพร้อมที่คอยช่วยเหลือเพื่อนๆ และคนรอบข้างเท่าที่ตัวเองจะทำได้ และความมีน้ำใจ เอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ เป็นปัจจัยสำคัญในการสร้างมิตรภาพ ความจริงใจ ที่จะเป็นสิ่งที่หล่อเลี้ยงมิตรภาพระหว่างกันให้ยั่งยืน

นิทรรศการในส่วนนี้จึงนำข้อความต่างๆ ที่เหล่าคอสเพลย์เยอร์ได้ประสบพบเจอกับครอบครัวคนใกล้ตัว รวมไปถึงการแสดงความคิดเห็นใต้โพสต์รูปภาพของคอสเพลย์เยอร์จากการสัมภาษณ์ และพอดแคสต์ที่เกี่ยวข้อง นอกจากนี้ยังมีกล่องสำหรับหมุนเพื่อแต่งตัวเปลี่ยนเป็นตัวละครอื่นๆ ได้ เพราะ ไม่ว่าคุณจะเป็นใคร อายุเท่าไหร่ เพศอะไร รูปร่างแบบไหน ก็สามารถแต่งตัวได้อย่างที่ไม่มีข้อจำกัด

4.2.2 โซนที่ 2 : ร่างใหม่ที่ยังเป็นฉัน

นิทรรศการส่วนนี้จัดขึ้นเพื่อให้ผู้ปกครองเข้าใจถึงการที่ได้ดูตัวละครที่ชื่นชอบ จะทำให้เกิดแรงบันดาลใจอยากจะเป็นแบบตัวละครนั้นๆ ที่จะได้เป็นตัวของตัวเอง สมมติว่าชื่นชอบตัวละครตัวหนึ่งมากๆ ไม่ว่าจะเป็นตัวละครเพศชายหรือหญิง ถ้าได้ลองทำในสิ่งที่ชอบ การแต่งคอสเพลย์ก็ไม่ใช่สิ่งที่น่าอายอีกต่อไปเพราะความสนุกของการแต่งคอสเพลย์ คือ การได้พบเจอสังคมใหม่ๆ คนที่ชอบอะไรเหมือนๆ กัน เหมือนกับการที่ได้เจอตัวการ์ตูนที่ชื่นชอบออกมาเดินอยู่ข้างหน้าต่อให้ไม่รู้จักกันแต่ชอบดูเรื่องเดียวกัน ก็สามารถพูดคุยแลกเปลี่ยนความคิด ถ่ายรูปร่วมกันได้ ขอข้อมูลการติดต่อกัน โดยนิทรรศการภายในห้องนี้ จะมี 2 มุม ดังนี้

1. มุมห้องแต่งตัว

มุมนี้จัดขึ้นเพื่อให้ผู้ปกครองได้เข้ามาแต่งตัวเป็นตัวละครที่ชื่นชอบในสมัยเด็ก เพื่อแต่งกาย เลียนแบบตัวละครจากในเกมหรือการ์ตูนหรือจะจากบุคคลดัง ดารา นักแสดงที่ชื่นชอบก็ได้เช่นกัน การแต่งคอสเพลย์อาจมีการแสดงท่าทางหรือบุคลิกตามตัวละครนั้นๆ ที่คอสเพลย์ด้วย เพื่อให้อินกับบทบาทและเข้าถึงตัวละครนั้นๆ ได้อย่างแท้จริง

2. โปรเจคเตอร์แบบโต้ตอบ

มุมนี้จัดไว้สำหรับผู้ปกครองที่ไม่ได้อยากลองแต่งตัวเป็นตัวละครนั้นๆ ในส่วนนี้ก็จะมีเซ็นเซอร์ที่จับการเคลื่อนไหวเป็นโปรเจคเตอร์แบบโต้ตอบพร้อมเอฟเฟกต์ เพื่อให้ผู้ปกครองเล่นกับเงาได้แม้ไม่ต้องสวมใส่เสื้อผ้า เพื่อแสดงให้เห็นถึงร่างใหม่ที่ตัวตนก็ยังเป็นตัวเองอยู่ และตัวละครที่ชื่นชอบก็สามารถอยู่ในโลกความเป็นจริงได้

4.2.3 โซนที่ 3 : คอสเพลย์คือ ?

นิทรรศการส่วนนี้จัดขึ้นเพื่อให้ผู้ปกครองตั้งคำถามเกี่ยวกับการแต่งตัวของคอสเพลย์ว่ามีความคิดเห็นอย่างไรกับชุดที่ท่านเห็นโดยให้แสดงความคิดเห็นผ่านจออิเล็กทรอนิกส์โดยจะมีการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เปิดประเด็นว่า ‘ชุดนี้ไม่ใช่คอสเพลย์’ ในโซนนี้จะมีหุ่นแสดงระหว่างชุด คอสเพลย์ และ ชุดแฟนซี เพื่อให้พิจารณาว่าชุดคอสเพลย์ในความคิดของตนนั้นเป็นชุดอย่างไร ภายในงานจะมีข้อมูลอินโฟกราฟิก เกี่ยวกับนิยามของชุดคอสเพลย์ว่ามีองค์ประกอบที่สำคัญอย่างไรบ้าง

4.2.4 โซนที่ 4 : เบื้องหลังแห่งความทุ่มเท

กิจกรรมที่ผู้ใหญ่หลายคนอาจมองว่าเป็นสิ่งที่ดูไร้สาระ แต่หลายคนคงยังไม่ทราบว่าการที่จะแต่งชุดคอสเพลย์นั้นไม่ได้ทุ่มแค่เงินอย่างเดียวเท่านั้น ยังมีการทุ่มเวลา ความคิดสร้างสรรค์ แรงกายและแรงใจ เพื่อที่จะทำให้ชุดคอสเพลย์นั้นออกมาให้ดูเหมือนที่สุด และดีที่สุด ซึ่งสามารถเห็นได้จากชุดที่ใส่ออกมา รวมไปถึงท่าทาง บุคลิกของคนใส่ชุด ที่ต้องถอดแบบออกมาให้เหมือนกับตัวละครในการ์ตูน โดยองค์ประกอบของการคอสเพลย์อย่างหนึ่งที่จะขาดหายไปไม่ได้นั้น คือ “ชุด” ซึ่งเป็นองค์ประกอบที่มีความสำคัญมากที่สุดสำหรับคอสเพลย์เยอร์ที่ไม่ว่าจะเป็นมืออาชีพหรือมือใหม่ที่จะต้องคำนึงถึง ซึ่งคำว่า ชุด ในที่นี้หมายถึงชุดของตัวละครที่ต้องการจะสวมบทบาท ไม่ว่าจะเป็นเสื้อผ้า วิก พร็อพ เครื่องประดับ รองเท้า เนื่องจากการจ้างตัดชุดคอสเพลย์มีราคาที่ค่อนข้างสูง ทำให้คอสเพลย์เยอร์บางคนต้องใช้ทักษะการตัดเย็บและประดิษฐ์ขึ้นมาเอง

ในส่วนของมุมนี้จัดขึ้นเพื่อแสดงให้เห็นถึงความพยายาม ความตั้งใจที่จะสร้างสรรค์ชิ้นงานออกมาให้เหมือนตัวละครต้นแบบมากที่สุด การแสดงออกก็ต้องมีความใกล้เคียงกับตัวละคร โดยออกแบบเป็นห้องจำลองของการประดิษฐ์เสื้อผ้าให้เห็นตั้งแต่ขั้นตอนการร่างภาพชุด และการตัดเย็บ เพื่อให้มีความเข้าใจของชุดคอสเพลย์ว่ากว่าจะประดิษฐ์ชุดๆ หนึ่งนั้นไม่มีความง่ายเลย

เห็นได้ชัดว่ากิจกรรมชนิดนี้ ถ้าไม่ทุ่มเท ไม่มีใจรักจริง ไม่ขยันหมั่นฝึกฝนก็ยากที่งานจะออกมาดี ซึ่งการที่จะได้เป็นคอสเพลย์เยอร์นั้นนอกจากที่จะได้สวมบทบาทเป็นตัวละครนั้นๆ ผ่านตัวตนของตัวเองได้แล้ว ยังเป็นการให้ความสุข ได้เสริมสร้างฝึกทักษะต่างๆ ซึ่งเป็นการใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ได้อีกด้วย

4.2.5 โซนที่ 5 : ความชอบที่สานต่อสู่อาชีพ

นอกจากการแต่งคอสเพลย์จะเป็นสื่อในการแสดงออกของความชื่นชอบแล้ว ยังต้องมีการอาศัยทักษะทางด้านศิลปะและงานในด้านฝีมืออีกมากมาย ไม่ว่าจะเป็น การตัดเย็บเสื้อผ้า การประดิษฐ์พร็อพ การแต่งหน้า เซตวิก หรือแม้กระทั่งทักษะทางด้านการแสดงสวมบทบาทของตัวละคร ซึ่งการทำงานอดิเรกที่ชื่นชอบเพื่อให้ออกมาเหมือนตัวละครให้สมบูรณ์และใกล้เคียงมากที่สุด โดยได้ใช้ทักษะเหล่านี้ก็จะสามารถนำไปสานต่อสู่อาชีพได้ โดยสามารถแบ่งอาชีพที่เกี่ยวข้องกับ คอสเพลย์ออกเป็น 2 ประเภทใหญ่ๆ ได้ดังนี้

1. อาชีพที่ต้องสวมชุดคอสเพลย์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เป็นอาชีพที่ต้องสวมใส่ชุดคอสเพลย์ตลอดเวลา มีการแสดงท่าทางสวมบทบาทจากตัวละครนั้นๆ ซึ่งเป็นอาชีพที่สามารถแสดงความคิดสร้างสรรค์ พรสวรรค์ และบุคลิกภาพของพวกเขาต่อผู้ชมในวงกว้างขึ้น และสร้างแรงบันดาลใจและความบันเทิงให้กับผู้อื่น จากการสำรวจและสอบถามจากบุคคลที่อยู่ในสังคมคอสเพลย์ ให้ทราบว่ามีอาชีพที่จำเป็นต้องสวมชุดคอสเพลย์ประกอบการทำงาน ดังนี้

1) เกสต์คอสเพลย์ (Guest Cosplay)

2) คอสเพลย์มาสคอต/พรีเซ็นเตอร์ (Cosplay Mascot/Presenter)

3) คอสเพลย์อินฟลูเอนเซอร์ (Presenter/Influencer Maketing)

4) ไอดอล (I-Dol)

5) พิธีกร (Emcee)

6) นักสตรีมเมอร์ (Streamer)

7) นางแบบ/นายแบบ (Model)

8) แดร็กควีน (Drag Queen)

9) นักดนตรี (Musician)

2. อาชีพที่ไม่จำเป็นต้องสวมชุดคอสเพลย์

โดยส่วนมากจะเป็นอาชีพที่ทำงานอยู่เบื้องหลังหรือขั้นตอนการผลิต เป็นกลุ่มผู้ประกอบอาชีพ มีความสามารถเฉพาะด้าน อาจจะไม่มีความเกี่ยวข้องกับการแต่งคอสเพลย์ ยกเว้นแต่ว่าผู้ประกอบอาชีพเหล่านี้มีความจำเป็นที่จะต้องแต่งคอสเพลย์ควบคู่ไปด้วย ซึ่งอาชีพเหล่านี้ลักษณะเป็นการประกอบอาชีพรับจ้างแบบอิสระ คือ ผู้ประกอบการสามารถที่จะกำหนดรูปแบบและวิธีการดำเนินงานของตนเองได้อย่างเหมาะสม จากการสำรวจและสอบถามจากบุคคลที่อยู่ในสังคมคอสเพลย์ ให้ทราบว่ามีอาชีพที่ไม่จำเป็นต้องสวมชุดคอสเพลย์ประกอบการทำงาน ดังนี้

1) ช่างภาพ (Photographer)

2) เจ้าของสตูดิโอถ่ายภาพ (Studio Owner)

3) ช่างตัดเสื้อผ้า (Tailor)

4) ช่างแต่งหน้า (makeup artist)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5) ช่างทำพร็อพ (Prop Maker)

6) ช่างทำผม (hairstylist)

7) เปิดร้านเช่าชุด (dress rental)

8) ออร์กาไนเซอร์ (Organizer)

9) รีทัชภาพ (retouch technician)

4.3 แนวคิด

เมื่อพิจารณาจากเนื้อหานิทรรศการ จึงมีแนวทางการออกแบบ 3 รูปแบบ ดังนี้

แนวทางที่ 1

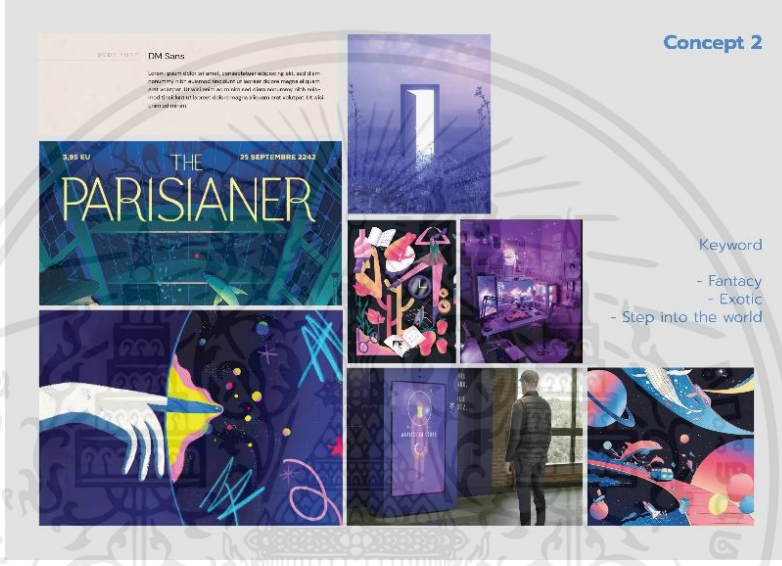
เมื่อนึกถึงการคอสเพลย์อันดับแรกที่นึกถึงคือ การ์ตูนมังงะ ชื่อนิทรรศการ คำพูดที่ไร้เสียง เป็นการออกแบบที่เล่าเรื่องราวผ่านตัวการ์ตูนมังงะเป็นหลัก การใช้ภาพประกอบในงาน เค้าโครงจะใกล้เคียงกับตัวละครญี่ปุ่น ลักษณะการเลือกใช้สีมีเพียง 3 สีเท่านั้น ใช้สีขาว ดำ เป็นหลัก ส่วนสีรองเป็นสีเหลืองเพื่อสื่อถึงความความเรียบง่ายและความรู้สึกนึกคิดของแต่ละบุคคล

ภาพที่ 4.1 Art Direction แนวทางที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แนวทางที่ 2

เป็นการออกแบบนิทรรศการที่จะให้คนได้ลองเปิดใจไปในโลกของเหล่าคอสเพลย์เยอร์อาจจะไม่จำเป็นต้องเข้าถึงโลกทั้งใบ แต่ขอเพียงเข้าใจในสิ่งที่พวกเขารักและชื่นชอบก็เพียงพอแล้ว โดยใช้ชื่อว่า “The mystery of cosplay” และเลือกใช้เทคนิค graphic Vecter วิธีการสร้างภาพประกอบโดยใช้การตัดทอนเป็นหลัก ให้ความสำคัญกับรูปแบบที่เหมือนจริงน้อยลง แต่ให้ความสำคัญกับรูปแบบจากความคิดมากขึ้น เพื่อสื่อความงามในการรับรู้ให้เข้าใจง่ายและรวดเร็ว ลักษณะการเลือกใช้สีจะใช้สีโทนเย็นที่แฝงไปด้วยความลึกลับ น่าค้นหา และการเปลี่ยนแปลง

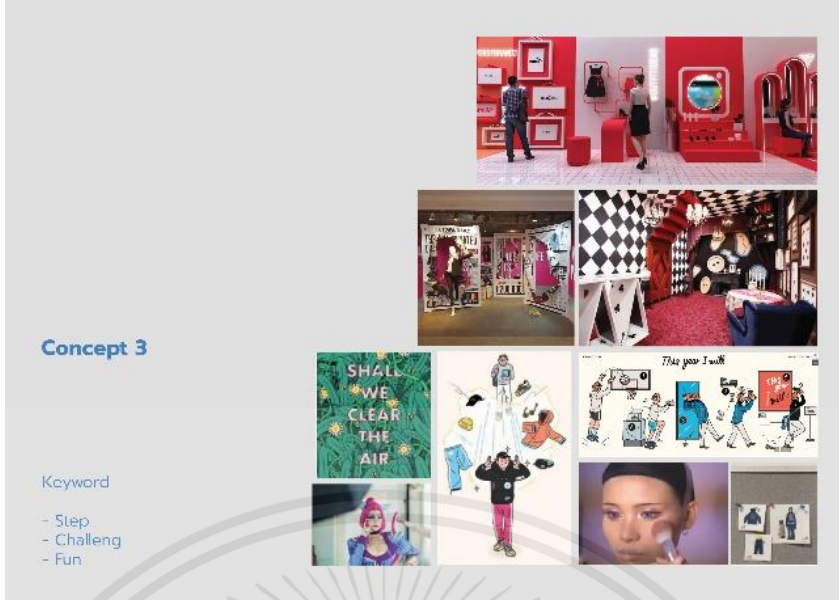


ภาพที่ 4.2 Art Direction แนวทางที่ 2

แนวทางที่ 3

ถ้าเหนื่อยจากการเป็นตัวเอง 1 วัน ลองใช้ชีวิตแบบตัวละครที่ชอบสักวันหนึ่งแล้วมีความสุขไปกับการคอสเพลย์เป็นนิทรรศการที่จะได้ลองแต่งตัวเป็นตัวละครที่ชอบ เพื่อที่จะได้สัมผัสบรรยากาศกับการคอสเพลย์ โดยตีความ Visual ในลักษณะสีสันสดใส เพื่อให้รู้สึกถึงความหลากหลายและสนุกสนาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.3 Art Direction แนวทางที่ 3

สรุป เลือกแนวทางที่ 2

เนื่องจากสามารถนำไปต่อยอดการออกแบบได้มากกว่าแนวทางที่ 1 และ 3 ซึ่งแนวทางการออกแบบที่ 2 ตรงกับกลุ่มเป้าหมายผู้ปกครองมากกว่า โดยใช้ชื่อนิทรรศการ The Mystery of Cosplay หรือที่เรียกในภาษาไทยว่า โลกลึกลับของนักเลียนแบบตัวละคร เพื่อที่จะนำเสนอถึงมุมมองหรือทัศนคติของเหล่าคอสเพลย์เยอร์ ที่มีผลต่อคอสเพลย์ เพื่อศึกษาวัฒนธรรมของคอสเพลย์เยอร์ ที่มีประสบการณ์ ซึ่งสามารถต่อยอดไปสู่อาชีพต่าง ๆ ให้บุคคลทั่วไปเกิดความรู้ รวมไปถึงความเข้าใจและยอมรับในการแต่งคอสเพลย์ของประเทศไทย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

การออกแบบและพัฒนาแบบร่าง

5.1 การออกแบบ Corporate identity ของนิทรรศการ

5.1.1 การออกแบบสัญลักษณ์ของนิทรรศการ

ในการออกแบบสัญลักษณ์ของนิทรรศการ อ้างอิงจาก Concept แนวทางที่ 2 โดยใช้ชื่อนิทรรศการ คือ “The Mystery of Cosplay” มีแนวทางการออกแบบ 5 รูปแบบ ดังนี้

แนวทาง 1

ภาพที่ 5.1 แบบร่างสัญลักษณ์ ครั้งที่ 1

การออกแบบสัญลักษณ์ “The Mystery of Cosplay” ต้องการให้ Font มีความลึกลับน่าค้นหา โดยที่ตัวอักษร y และ r มีความเลื้อยของตัวอักษรข้างๆ

แนวทาง 2

ภาพที่ 5.2 แบบร่างสัญลักษณ์ ครั้งที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากภาพที่ 5.2 แบบร่างสัญลักษณ์ “The Mystery of Cosplay” ต้องการให้ Font มีความหลากหลายมากขึ้น และ ใช้ Font แบบ San Serif ที่ดูมินิมอล ให้ความรู้สึกที่เท่ โฉบเฉี่ยว ดูสะอาดตา

ภาพที่ 5.3 แบบร่างสัญลักษณ์ ครั้งที่ 3

การออกแบบสัญลักษณ์ “The Mystery of Cosplay” ต้องการให้ Font มีความแฟนตาซี มีการเล่นหางในบางตัวอักษรเพื่อเพิ่มมนต์เสน่ห์และความขลังที่ชวนให้หลงไหล เหมาะสำหรับการนำไปทำหัวเรื่องที่เกี่ยวกับความลึกลับ น่าค้นหา

ภาพที่ 5.4 แบบร่างสัญลักษณ์ ครั้งที่ 4

การออกแบบสัญลักษณ์ “The Mystery of Cosplay” ใช้ Icon เข้ามาช่วย ออกแบบให้สื่อไปในความหมายของบันไดที่กำลังจะก้าวสู่การเปิดประตูในโลกของคอสเพลย์ โดยมีดวงดาวที่สื่อถึงโลกใบใหม่ที่มีความน่าชวนสงสัย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 5.5 แบบร่างสัญลักษณ์ ครั้งที่ 5

การออกแบบสัญลักษณ์ “The Mystery of Cosplay” ใช้ Icon เข้ามาช่วย ทำเป็นรูปวงกลมที่สื่อถึงโลก ภาพข้างในเป็นตัวละครซุปเปอร์ฮีโร่กำลังหันหน้าด้านข้างอยู่ในอีกโลกใบหนึ่ง ช่วยให้งานออกแบบดูเข้าถึงง่าย ความสนุกสนาน และดูแฟนตาซี

สรุปได้ว่า จากการออกแบบสัญลักษณ์ทั้ง 5 แนวทาง การออกแบบร่างสัญลักษณ์ในแนวทางที่ 3 เพราะมีความน่าสนใจ เหมาะสมกับ Concept ของความเป็นแฟนตาซี ความลึกลับ และมีความโดดเด่นมากกว่าแนวทางที่ 1, 2, 4 และ 5 ที่ไม่ค่อยตอบโจทย์ตามที่ต้องการ

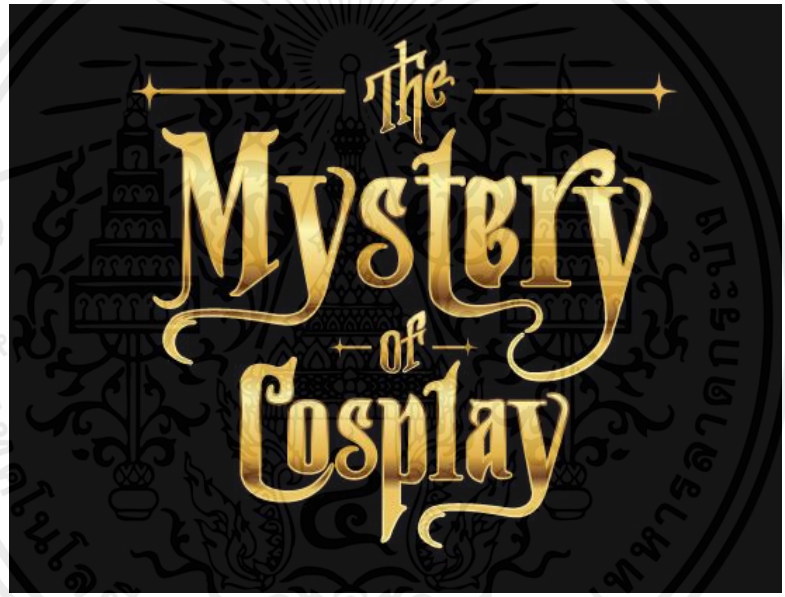
โดยการนำเอาแบบร่างสัญลักษณ์แนวทางที่ 3 มาปรับให้ตัวอักษรดูสมบูรณ์เพิ่มมากขึ้น ใส่สีแบบไล่โทนสีการไล่สี ที่จะต้องสามารถมองแล้วรู้สึกได้ทันทีว่าเป็นงานที่มีความเป็นแฟนตาซี

ภาพที่ 5.6 การพัฒนาออกแบบสัญลักษณ์ แนวทางที่ 3 ครั้งที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากการพัฒนาออกแบบสัญลักษณ์ของภาพที่ 5.6 พบว่า สีของสัญลักษณ์มีความหลากหลายมากเกินไปจนไม่มีความโดดเด่นและไม่ตรงกับ Concept ที่ตั้งไว้ และมีการไล่สี (Gradient) ที่มีการเจือสีขาวมากเกินไป ทำให้สีสัญลักษณ์ดูอ่อนลงและมีความเป็นสีพาสเทล

เพื่อให้ตรงกับ Concept โลกลึกลับของนักเลียนแบบตัวละคร จึงต้องมีการเพิ่มสีที่ให้ความรู้สึกที่มีพลัง ความลึกลับที่มากขึ้น การใส่ขอบของตัวอักษรให้มีหนาเพิ่มขึ้นมาเล็กน้อย เพื่อที่จะเป็นเทคนิคเวลาวางกับงานที่มีพื้นหลังสีเข้ม สัญลักษณ์จะมีความโดดเด่นและดูน่าสนใจมากขึ้น เลือกใช้สีน้ำตาล - เหลือง ให้มีความรู้สึกเหมือนเป็นสีทอง ที่จะสื่อถึงความหวัง การมีชีวิตชีวา การเข้าอกเข้าใจ และดึงดูดความสนใจแม้จะอยู่ในระยะไกล นำมาปรับสัญลักษณ์ให้เข้ากับความแฟนตาซี



ภาพที่ 5.7 สัญลักษณ์ที่ถูกใช้งานจริง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.2 การออกแบบโปสเตอร์ประชาสัมพันธ์

การออกแบบโปสเตอร์ประชาสัมพันธ์ จะเป็นประตูที่เปิดรับให้ผู้คนเข้ามาในโลกของคอสเพลย์ ภาพนี้จะเน้นการตัดทอน และจะมีเงาของการ์ตูนของยุค 70s เพื่อให้ผู้คนรู้ว่าสิ่งนี้คือการ์ตูนสมัยก่อนที่จะพาผู้ปกครองหรือผู้ใหญ่ไปเปิดโลกของคอสเพลย์ จึงได้มีการออกแบบ 3 รูปแบบ ดังนี้

ภาพที่ 5.8 การพัฒนาออกแบบ แนวทางที่ 1

ภาพที่ 5.9 การพัฒนาออกแบบ แนวทางที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 5.10 การพัฒนาออกแบบ แนวทางที่ 3

จากการออกแบบโปสเตอร์ประชาสัมพันธ์ทั้ง 3 แนวทาง พบว่าเลือกแนวทางการออกแบบแนวทางที่ 2 เพราะมีความหมายที่เกี่ยวกับการเปิดประตูไปยังอีกโลกหนึ่ง สื่อถึงการเปิดใจที่ก้าวสู่โลกคอสเพลย์ มากกว่าแนวทางที่ 1 และ 3 ผู้แบบจึงนำแนวทางที่ 2 มาพัฒนาต่อเพื่อให้โปสเตอร์มีความสมบูรณ์มากขึ้น

ภาพที่ 5.11 โปสเตอร์ประชาสัมพันธ์ ครั้งที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เนื่องจากภาพที่ 5.11 เป็นการบ่งบอกว่าเป็นการ์ตูนเรื่องหนึ่งชัดเจนมากเกินไป ซึ่งเกรงว่าจะส่งผลต่อทางกฎหมายลิขสิทธิ์ จึงมีการปรับปรุงโดยการเปลี่ยนการออกแบบตัวละคร ที่มีการตัดทอนมากขึ้น เพื่อที่จะให้ดูไม่ออกว่าเป็นตัวละครจากเรื่องอะไร โดยออกแบบตัวละครให้มีคาแรคเตอร์เป็นซุปเปอร์ฮีโร่แทนการ์ตูนที่พาดพิงเรื่องใดเรื่องหนึ่ง

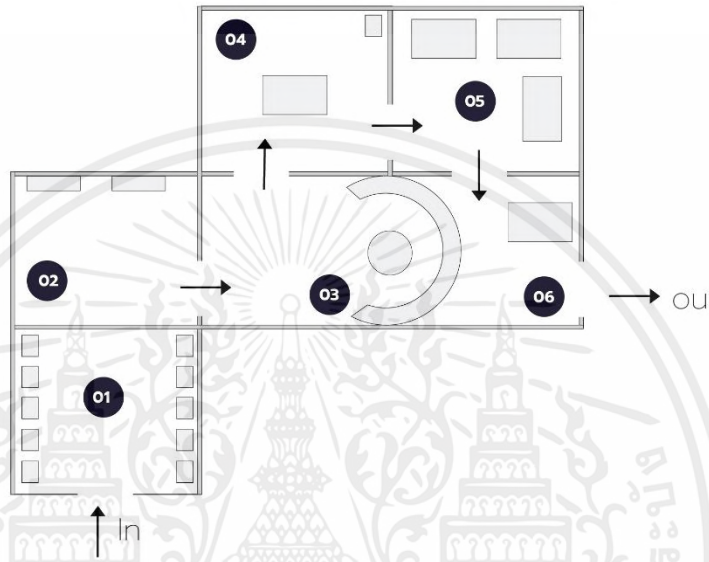
ภาพที่ 5.12 โปสเตอร์ประชาสัมพันธ์ ครั้งที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.3 การออกแบบนิทรรศการ

5.3.1 โครงสร้างนิทรรศการ

เริ่มจากการรวบรวมข้อมูลที่ได้จากการค้นคว้าจากแหล่งต่างๆ แล้วนำเนื้อหาที่ผ่านการเรียบเรียงมาลำดับเนื้อหาข้อมูล หลังจากนั้นนำมาจัดวางรูปแบบโครงสร้างของนิทรรศการ โดยคำนวณขนาดของแต่ละห้องคร่าวๆ ของแต่ละโซน มีแนวทางการออกแบบ 2 รูปแบบ ดังนี้



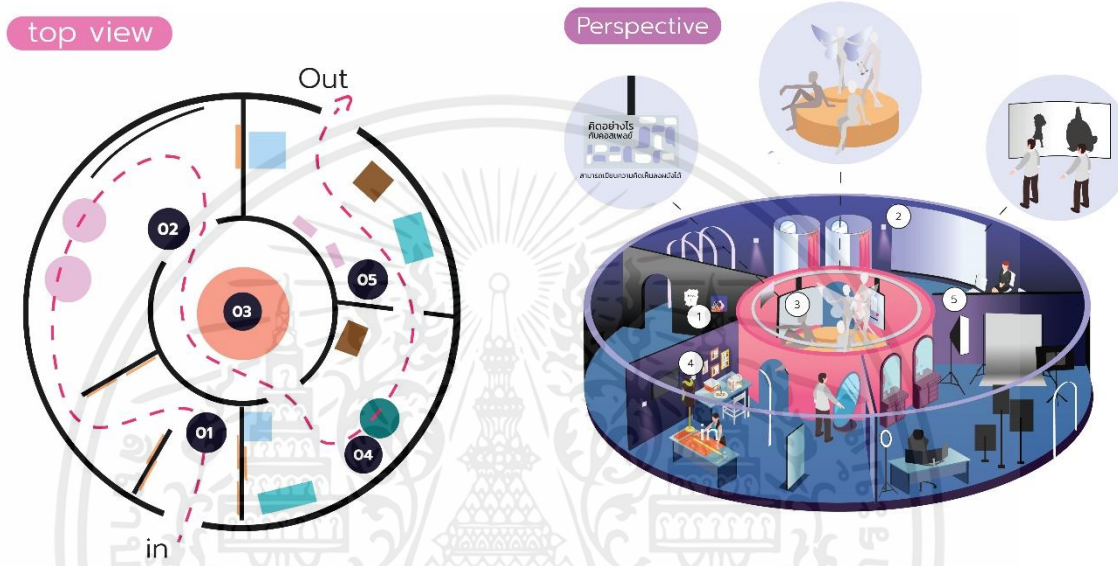
ภาพที่ 5.13 แบบร่างโครงสร้างนิทรรศการ 2 มิติ รูปแบบที่ 1

การออกแบบโครงสร้างนิทรรศการ รูปแบบแนวทางที่ 1 จะเป็นวิธีการเดินแบบตามลำดับซ้ายไปขวา มีทั้งหมด 6 ห้องด้วยกัน มีดังนี้

ห้องที่ 1 คือทางเข้าที่จะมีภาพประกอบของการ์ตูนช่องอยู่บนผนัง ห้องที่ 2 จะเป็นจอโปรเจคเตอร์แบบโต้ตอบและจะมีจอทีวีที่นำเสนอเรื่องสารคดีขนาดสั้นที่เกี่ยวกับคอสเพลย์ ห้องที่ 3 คือห้องที่ต้องการเป็นจุดเด่น โดยจะเป็นหุ่นเสื้อผ้าคอสเพลย์ที่มีการจัดวางแบบครึ่งวงกลม ห้องที่ 4 เป็นห้องจำลองกระประดิษฐ์เสื้อผ้าของนักคอสเพลย์ ห้องที่ 5 เป็นห้องความชอบที่สามารถสร้างเป็นอาชีพต่างๆ ของคอสเพลย์ได้ ห้องที่ 6 ใจเขาใจเรา ซึ่งภายในห้องจะมีตู้คล้ายๆ ตู้จดหมายขนาดใหญ่ที่จะแจกให้แก่ผู้ที่เข้ามาชมงาน ซึ่งเป็นการ์ดความในใจของเหล่าคอสเพลย์เยอร์มอบให้แก่ผู้ที่เข้ามาชมงานนิทรรศการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากภาพที่ 5.13 มีการต่อยอดความคิดโดยอิงจากโลกของคอสเพลย์ ให้เป็นแผนผังที่มีความการก้าวสู่โลกอีกหนึ่งใบ โดยสร้างเป็นพื้นที่วงกลมที่เปรียบเสมือนโลกคอสเพลย์ดังแบบภาพที่ 5.14 มีทั้งหมด 5 ห้องด้วยกัน โดยเดิมทีการออกแบบของภาพที่ 5.13 ห้องที่ 3 จะทำให้เป็นจุดที่น่าสนใจมากกว่าเดิม โดยการจัดให้อยู่ตรงกลาง หุ่นโชว์เสื้อผ้าจะจัดไว้ตรงกลางเพื่อให้ผู้ชมในงานสามารถเดินชมพิจารณาชุดได้อย่างสะดวก และห้องที่ 5 และห้องที่ 6 นำมาพัฒนาใหม่ให้มาอยู่ห้องเดียวกัน โดยมีลักษณะเป็นรูปแบบ ดังนี้

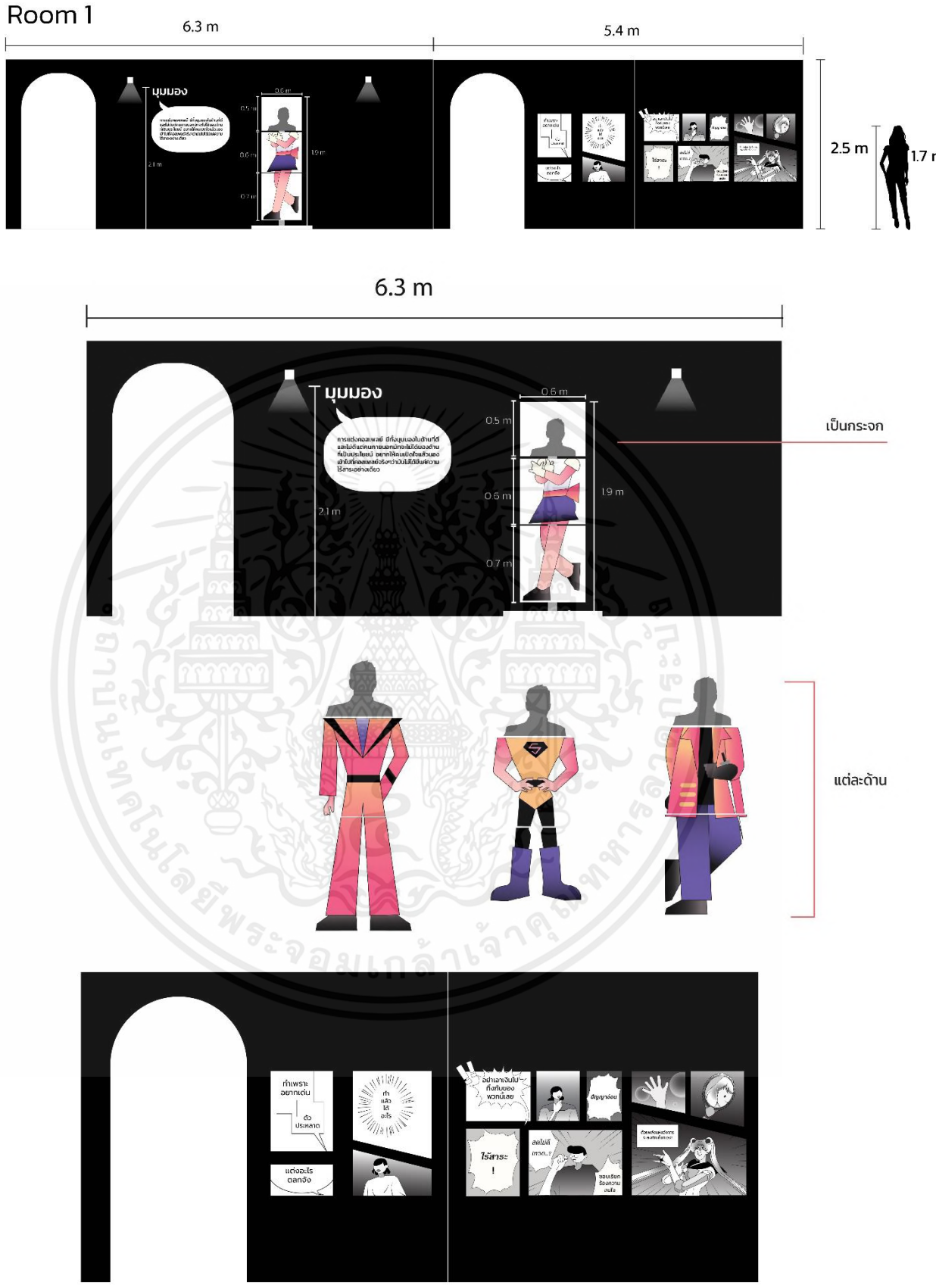


ภาพที่ 5.14 แบบร่างโครงสร้างนิทรรศการ 2 มิติ รูปแบบที่ 2

จากแบบร่างโครงสร้างนิทรรศการ 2 มิติ ทั้ง 2 รูปแบบ ได้มีการพิจารณาตามความเหมาะสมและความน่าสนใจ จึงเลือกการออกแบบร่างโครงสร้างของแนวทางที่ 2 เพราะมีความน่าสนใจ เหมาะสมตรงกับ Concept ที่วางไว้ในเรื่องของความเป็นแฟนตาซี ความลึกลับ การก้าวเข้าสู่โลกใบใหม่ และมีความโดดเด่นมากกว่าแนวทางที่ 1

สรุปได้ว่า เลือกแบบร่างโครงสร้างนิทรรศการ 2 มิติ รูปแบบที่ 2 โดยแบ่งออกเป็น 5 ห้องด้วยกัน ได้แก่ ห้องที่ 1 มุมมอง ห้องที่ 2 ร่างใหม่ที่ยังเป็นฉัน ห้องที่ 3 คอสเพลย์คือ ? ห้องที่ 4 เบื้องหลังแห่งความทุ่มเท ห้องที่ 5 ความชอบที่สานต่อสู่อาชีพ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



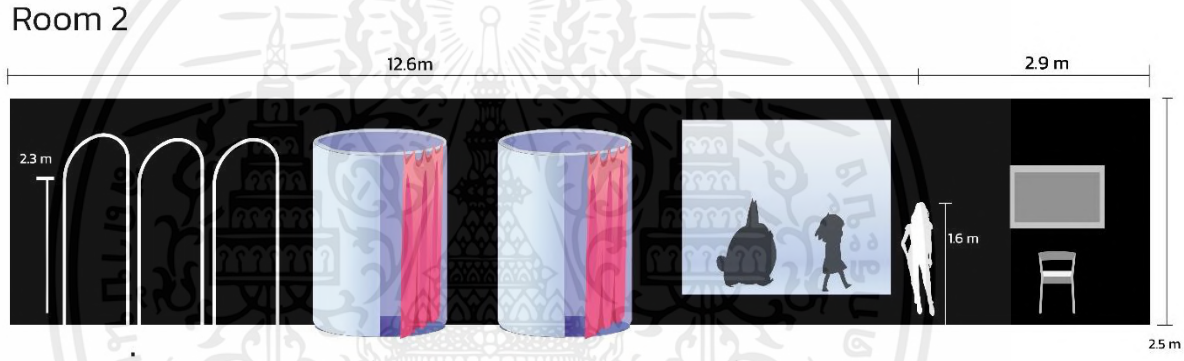
ภาพที่ 5.15 แบบร่างนิทรรศการ ห้องที่1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากภาพที่ 5.15 ห้องที่ 1 : มุมมอง

เมื่อดูการ์ตูนหรือหนังที่ชอบตอนสมัยเด็กๆ แล้วเกิดอารมณ์ร่วมในการ์ตูนนั้นๆ ทำให้มีความรู้สึกประทับใจอยากเป็นตัวละครที่ชื่นชอบ แต่ทำไมผู้ปกครองถึงคิดว่าไร้สาระ

นิทรรศการในส่วนนี้จึงนำข้อความต่างๆ ที่เหล่าคอสเพลย์เยอร์ได้ประสบพบเจอกับครอบครัว คนใกล้ตัว หรือ คนภายนอก รวมไปถึงการได้แสดงความคิดเห็นใต้โพสต์รูปภาพของคอสเพลย์เยอร์จากการสัมภาษณ์ และพอดแคสต์ที่เกี่ยวข้อง นอกจากนี้ภายในห้องยังมีกล่องสำหรับหมุนเพื่อแต่งตัวเปลี่ยนเป็นตัวละครอื่นๆ ได้ เพราะ ไม่ว่าคุณจะเป็นใคร อายุเท่าไหร่ เพศอะไร รูปร่างแบบไหน ก็สามารถแต่งตัวได้อย่างที่ไม่มีข้อจำกัด

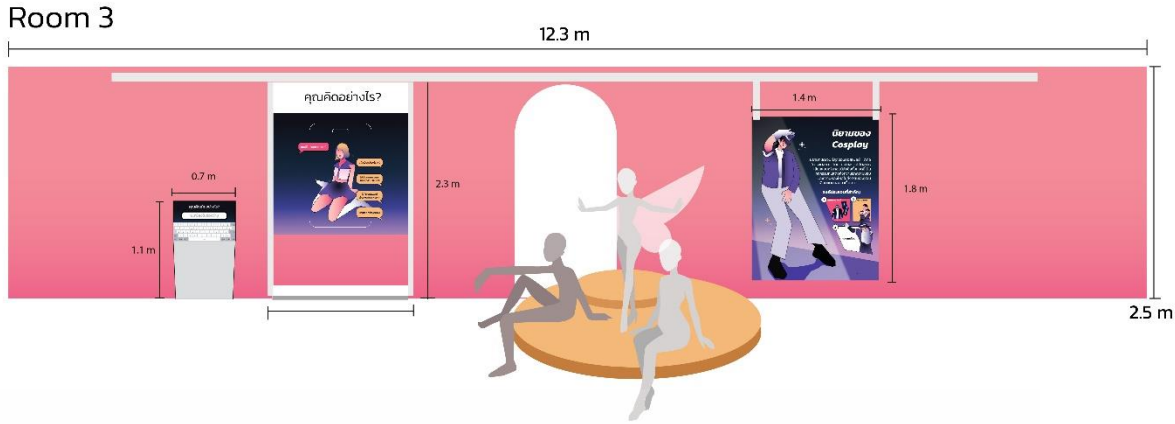


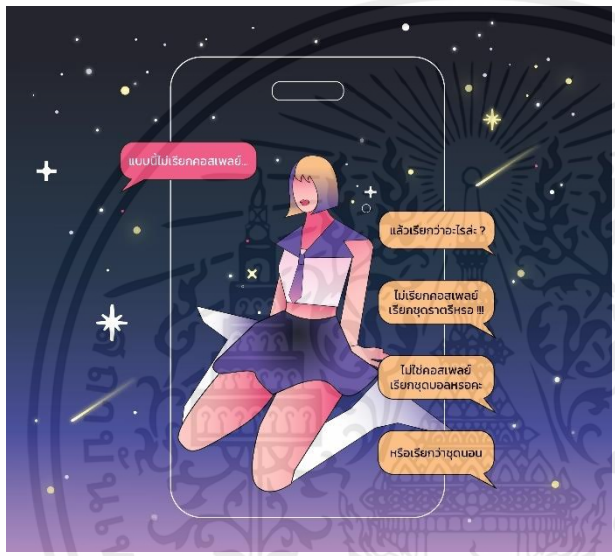
ภาพที่ 5.16 แบบร่างนิทรรศการ ห้องที่ 2

จากภาพที่ 5.16 ห้องที่ 1 : ร่างใหม่ที่ยังเป็นฉัน

นิทรรศการส่วนนี้จัดขึ้นเพื่อให้ผู้ปกครองเข้าใจถึงการที่ได้ดูตัวละครที่ชื่นชอบ จะทำให้เกิดแรงบันดาลใจอยากจะเป็นแบบตัวละครนั้นๆ ที่จะได้เป็นตัวของตัวเอง สมมติว่าชื่นชอบตัวละครตัวหนึ่งมากๆ ไม่ว่าจะเป็นตัวละครชายหรือหญิง รูปร่างอ้วนหรือผอม ถ้าได้ทำในสิ่งที่ชอบ การแต่งคอสเพลย์ก็ไม่ใช่สิ่งที่น่าอายอีกต่อไปความสนุกของการแต่งคอสเพลย์ คือ การได้เจอคนใหม่ๆ คนที่ชอบอะไรเหมือนๆ กัน เหมือนได้เจอตัวการ์ตูนที่ชื่นชอบออกมาเดินต่อให้ไม่รู้จักกันแต่ชอบดูเรื่องเดียวกัน ก็สามารถเดิน พูดคุยแลกปลี่ยน ถ่ายรูปร่วมกันได้ ขอ contact กัน โดยนิทรรศการภายในห้องนี้ จะมี 2 มุม คือ1. มุมห้องแต่งตัว 2. โปรเจคเตอร์แบบโต้ตอบ และ 3. สารคดีสั้นๆ ที่ถ่ายทอดเกี่ยวกับคอสเพลย์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



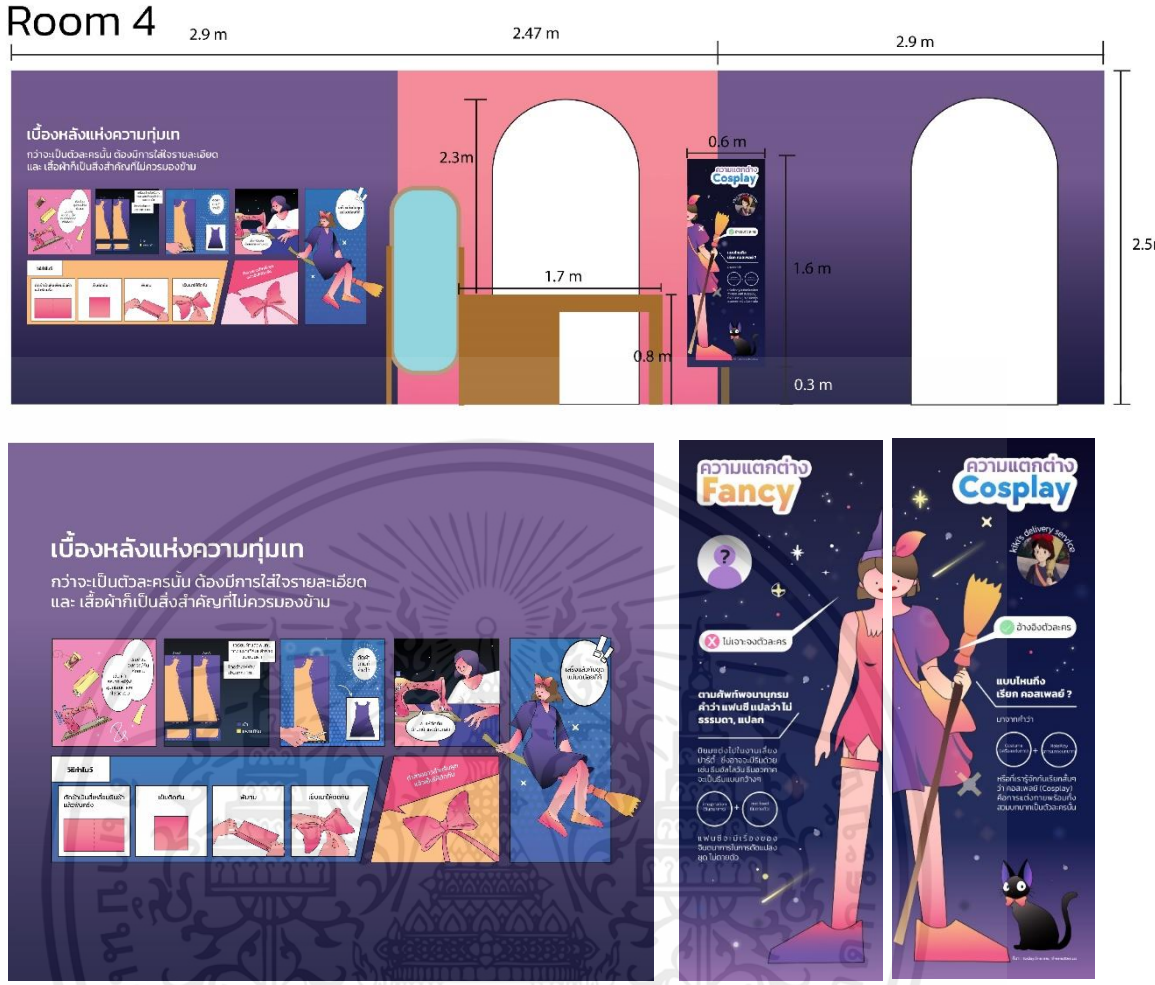


ภาพที่ 5.17 แบบร่างนิทรรศการ ห้องที่ 3

จากภาพที่ 5.17 ห้องที่ 3 : คอสเพลย์คือ ?

นิทรรศการส่วนนี้จัดขึ้นเพื่อให้ผู้ปกครองตั้งคำถามเกี่ยวกับการแต่งตัวของคอสเพลย์ว่ามีความคิดเห็นอย่างไรกับชุดที่ท่านเห็นโดยให้แสดงความคิดเห็นผ่านจออิเล็กทรอนิกส์โดยจะมีการเปิดประเด็นว่า 'ชุดนี้ไม่ใช่คอสเพลย์' โดยในโซนนี้จะมีหุ่นแสดงระหว่างชุด คอสเพลย์ และ ชุดแฟนซี เพื่อให้พิจารณาว่าชุดคอสเพลย์ในความคิดของตนนั้นเป็นชุดอย่างไร ภายในงานจะมีข้อมูลอินโฟกราฟิก เกี่ยวกับนิยามของชุดคอสเพลย์ว่ามีองค์ประกอบที่สำคัญอย่างไรบ้าง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.18 แบบร่างนิทรรศการ ห้องที่ 4

จากภาพที่ 5.18 ห้องที่ 4 : เบื้องหลังแห่งความทุ่มเท

ในส่วนของมุมนี้จัดขึ้นเพื่อแสดงให้เห็นถึงความพยายาม ทุ่มเท การตั้งใจที่จะสร้างสรรค์ชิ้นงานออกมาให้เหมือนตัวละครต้นแบบมากที่สุด การแสดงออกก็ต้องมีความใกล้เคียงกับตัวละคร โดยออกแบบเป็นห้องจำลองของการประดิษฐ์เสื้อผ้าให้เห็นตั้งแต่ขั้นตอนการออกแบบร่างภาพของชุด การตัดเย็บ เพื่อให้มีความเข้าใจของชุดคอสเพลย์ ว่ากว่าจะประดิษฐ์ชุดๆ หนึ่งนั้นไม่มีความง่ายเลย และยังมีข้อมูลอินโฟกราฟิกที่เป็น 1 ป้ายทั้งด้านหน้าและด้านหลังอธิบายถึงความแตกต่างของชุดคอสเพลย์และชุดแฟนซี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 5.19 แบบร่างนิทรรศการ ห้องที่ 5

จากภาพที่ 5.19 ห้องที่ 5 : ความชอบที่สานต่อสู่อาชีพ

คอสเพลย์เป็นงานอดิเรกที่นอกจากจะเป็นสื่อการแสดงออกที่ชื่นชอบในรูปแบบหนึ่งแล้ว ยังมีการใช้ทักษะทางด้านศิลปะและงานในด้านฝีมืออีกมากมาย ไม่ว่าจะเป็น การตัดเย็บเสื้อผ้า การประดิษฐ์พร็อพ การแต่งหน้า เซตวิก หรือแม้กระทั่งทักษะการแสดงสวมบทบาทของตัวละครนั้นๆ เพื่อที่จะได้เข้าถึงตัวละครนั้นได้อย่างสมบูรณ์และใกล้เคียงให้เหมือนต้นฉบับมากที่สุด

ภายในงานจะมีจอที่ให้ผู้ชมในงานสามารถสวมบทบาทเป็นคาแรคเตอร์ที่เลือก และสามารถกดถ่ายภาพเป็นของที่ระลึกได้ แล้วก็จะมีอาชีพต่างๆ ของคอสเพลย์ในห้องนี้ไม่ว่าจะเป็น การทำอุปกรณ์ การไลฟ์สดสตรีมมิ่งเกมส์ การเป็นVtuber จากนั้นจะมีโทรศัพท์ที่สามาถทัชสกรีนเพื่อที่จะดูเนื้อหาข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับอาชีพต่างๆ ของคอสเพลย์ และจะมีตู้คล้ายๆ ตู้จดหมายขนาดใหญ่ที่จะแจกให้แก่ผู้ที่เข้ามาชมงาน ซึ่งเป็นการ์ดความในใจของเหล่าคอสเพลย์เยอร์มอบให้แก่ผู้ที่เข้ามาชมงานนิทรรศการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.4 แนวทางในการออกแบบสื่ออื่นๆ

5.4.1 การออกแบบแผ่นพับประชาสัมพันธ์ ภายในแผ่นพับจะมีเนื้อหาเกี่ยวกับคอสเพลย์ เพื่อเป็นคู่มือสำหรับการเข้าชมงานนิทรรศการ โดยการออกแบบแผ่นพับนี้ได้แรงบันดาลใจจากเสื้อของพ่อมดที่สามารถเปิดเสื้อขึ้นเพื่ออ่านคู่มือแผ่นพับนี้ได้ ขนาดของแผ่นพับ 30 x 18 cm.

ภาพที่ 5.20 การออกแบบแผ่นพับประชาสัมพันธ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.4.2 การออกแบบบัตรเข้างาน

ออกแบบบัตรสำหรับผู้ที่เข้างาน อยากให้ออกมาเป็นในรูปแบบที่มีลูกเล่น ให้มีความสนุกมากขึ้น โดยออกแบบเป็นไม้กายสิทธ์ ซึ่งในตัวบัตรจะมีการเจาะรูซึ่งสามารถสอดนิ้วมือสวมเข้าไปในบัตรได้เลย ขนาดของบัตรเข้างาน 4 x 6 inch

ภาพที่ 5.21 การออกแบบบัตรเข้างาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.4.3 การออกแบบสื่อออนไลน์

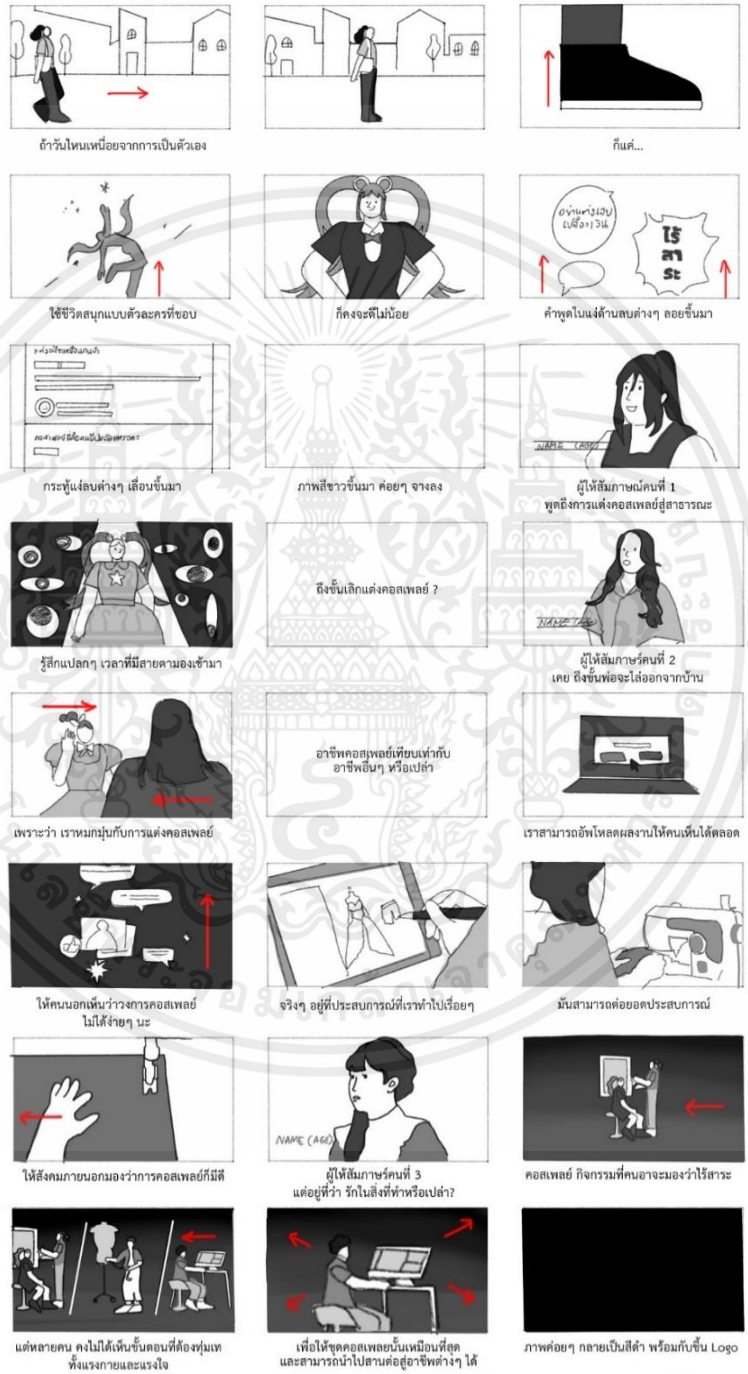
การออกแบบสื่อออนไลน์ ผู้ออกแบบต้องการให้ภาพสื่อความหมายของการแต่งคอสเพลย์ที่สร้างตัวตนใหม่ขึ้นมาอีกตัวตนหนึ่งแต่ก็ยังเป็นตัวตนของตัวเอง ในรูปแบบของการสะท้อน เช่น การมองสะท้อนในกระจก การมองสะท้อนในการกระทำวัยเด็ก เพื่อที่จะเป็นการสวมบทบาทคาแรกเตอร์ของตัวละครนั้นๆ ขนาดของสื่อออนไลน์ คือ Cover แนวนอน แบบ 1+2 Cover Image กับอีก 2 ภาพประกอบ ภาพของ Cover มีขนาด 1,080 x 540 pixels และอีก 2 ภาพประกอบ มีขนาด 1,080 x 1,080 pixels ดังนี้

ภาพที่ 5.22 การออกแบบแผ่นพับประชาสัมพันธ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.4.4 การออกแบบสื่อสารคดีขนาดสั้น

การออกแบบสื่อสารคดีขนาดสั้นผู้ออกแบบต้องการให้มีภาพประกอบเข้าไปในสารคดี เพื่อให้งานดูน่าสนใจมากยิ่งขึ้น โดยเล่าผ่านตัวละครหนึ่งที่ชื่นชอบการแต่งคอสเพลย์แต่ไม่มีความมั่นใจเพราะคำพูดของคนอื่นในทัศนคติเชิงลบ ซึ่งจะมีบทสัมภาษณ์คอสเพลย์ทั้ง 3 คน โดยเลือกคำถามที่มีความน่าสนใจเข้าไปในสื่อด้วย



ภาพที่ 5.23 การออกแบบสื่อสารคดีขนาดสั้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 6

ผลงานสำเร็จ

6.1 สัญลักษณ์นิทรรศการ

6.1.1 สัญลักษณ์ของนิทรรศการ The Mystery of Cosplay

ภาพที่ 6.1 สัญลักษณ์ของนิทรรศการ The Mystery of Cosplay

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6.2 ประชาสัมพันธ์นิทรรศการ

6.2.1 โปสเตอร์ประชาสัมพันธ์

ภาพที่ 6.2 โปสเตอร์ประชาสัมพันธ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6.2.3 แผ่นพับประชาสัมพันธ์

ภาพที่ 6.3 แผ่นพับประชาสัมพันธ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6.2.3 แผ่นพับประชาสัมพันธ์

ภาพที่ 6.4 บัตรเข้างานนิทรรศการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6.2.4 การ์ดความในใจ

ภาพที่ 6.5 การ์ดความในใจ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6.2.5 นามบัตร

ภาพที่ 6.6 นามบัตร

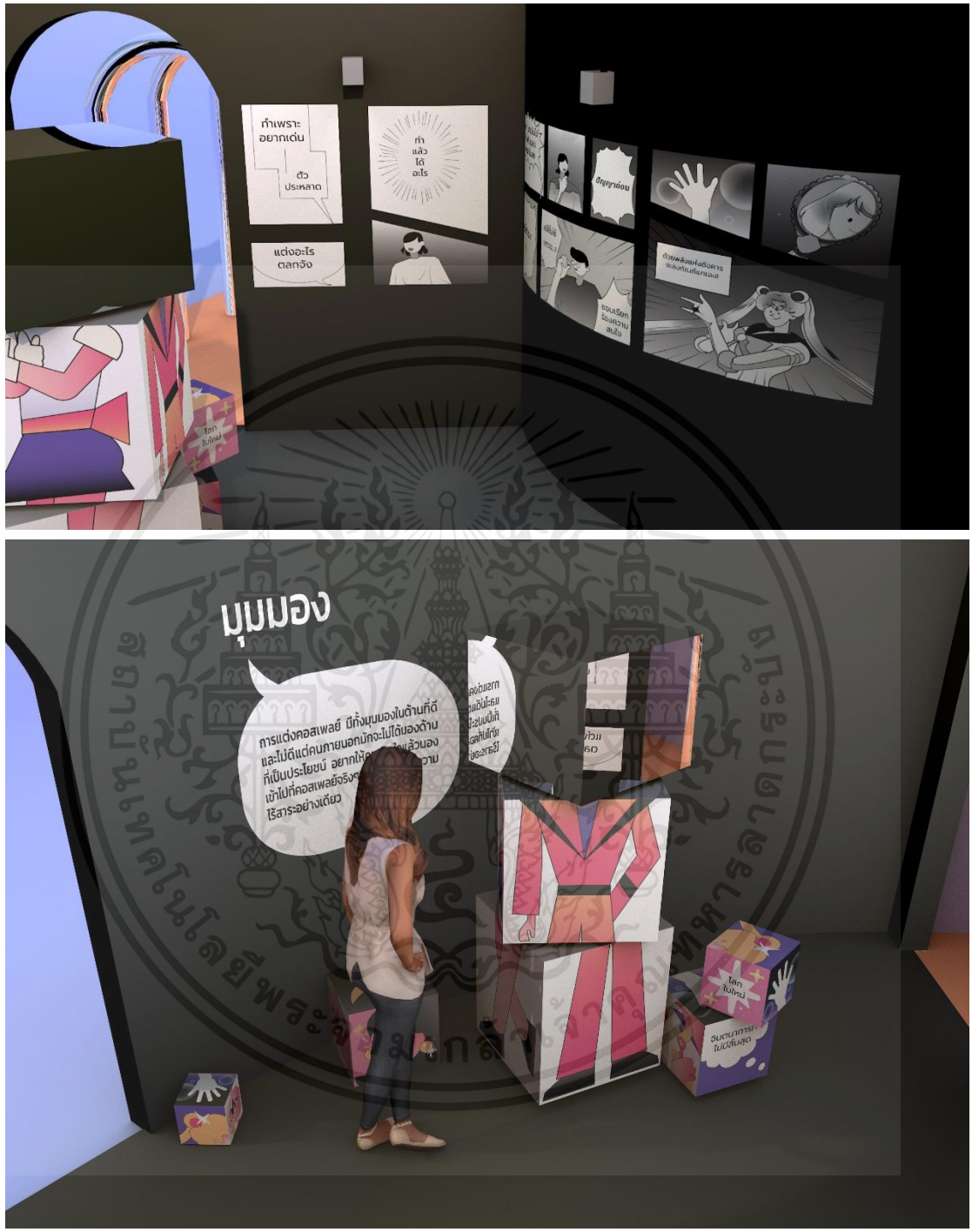
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6.3 ภาพจำลองนิทรรศการ

ภาพที่ 6.7 ภาพรวมโครงสร้างนิทรรศการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

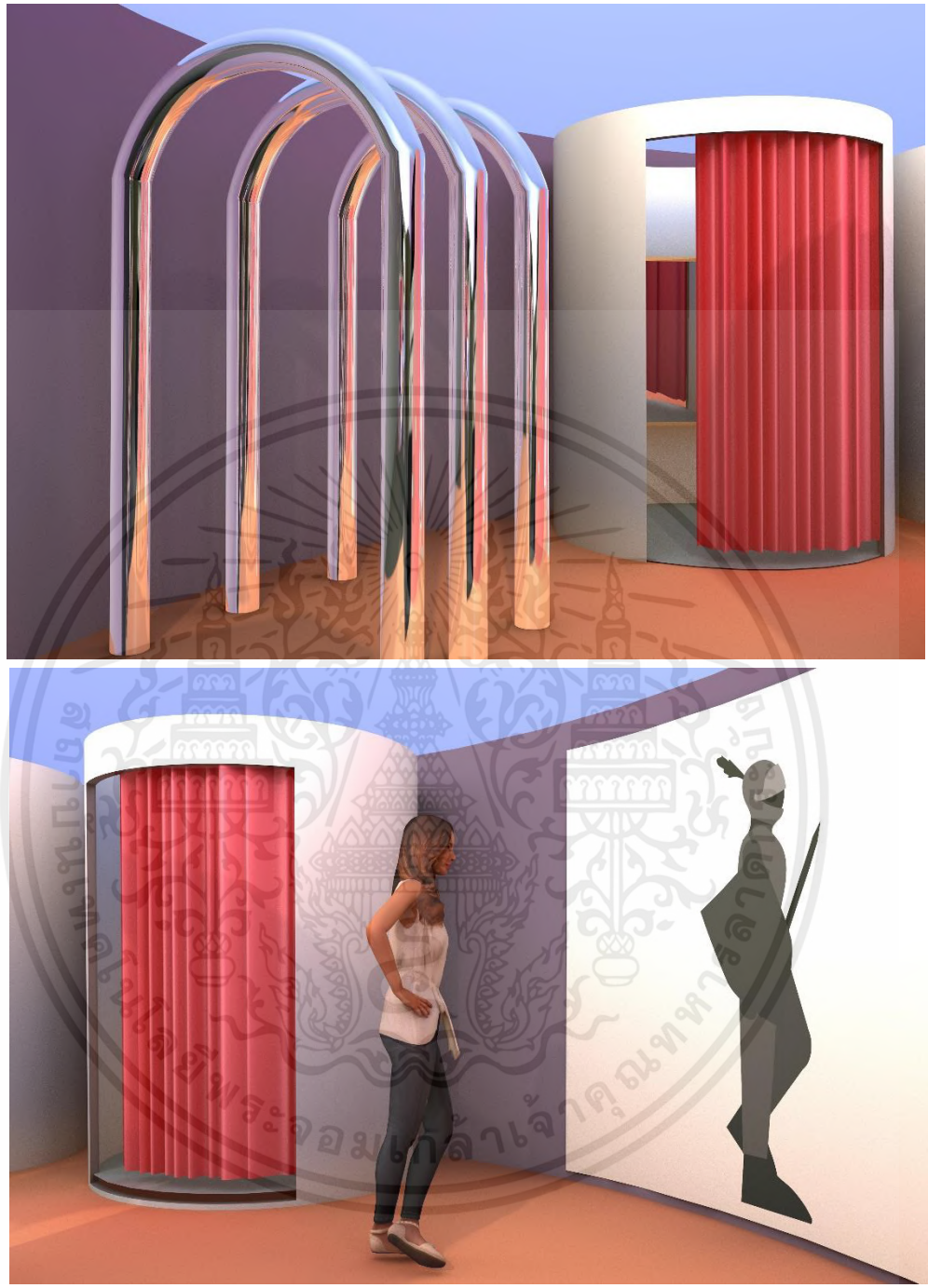
6.3.1 ภาพจำลองนิทรรศการโซนที่ 1



ภาพที่ 6.8 ภาพจำลองนิทรรศการโซนที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

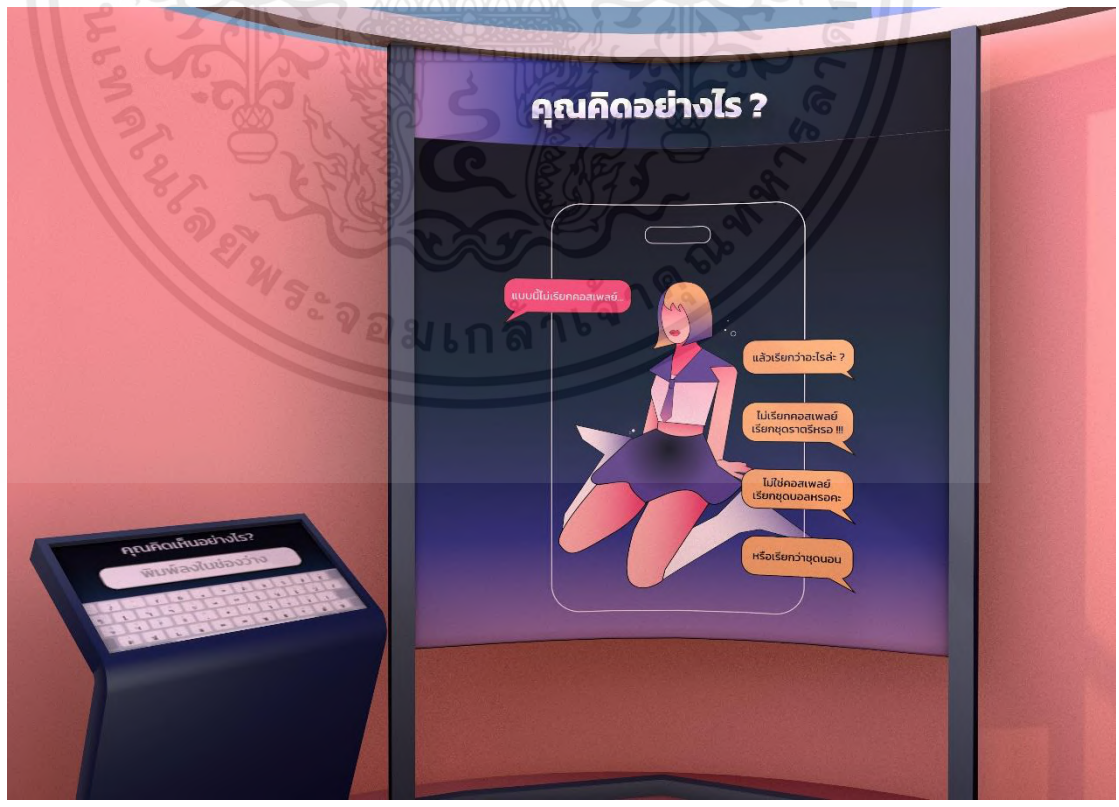
6.3.2 ภาพจำลองนิทรรศการโซนที่ 2



ภาพที่ 6.9 ภาพจำลองนิทรรศการโซนที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6.3.3 ภาพจำลองนิทรรศการโซนที่ 3



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 6.10 ภาพจำลองนิทรรศการโซนที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6.3.3 ภาพจำลองนิทรรศการโซนที่ 4

ภาพที่ 6.11 ภาพจำลองนิทรรศการโซนที่ 4

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6.3.4 ภาพจำลองนิทรรศการโซนที่ 5

ภาพที่ 6.12 ภาพจำลองนิทรรศการโซนที่ 5

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6.4 จำลองนิทรรศการในงานศิลปะนิพนธ์

ภาพที่ 6.13 ภาพจำลองนิทรรศการในงานศิลปนิพนธ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 7

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

7.1 บทสรุป

การออกแบบนิทรรศการ เรื่อง โลกลึกลับของนักเลียนแบบตัวละคร “The Mystery of Cosplay” โดยใช้วิธีการสอบถามข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่าง สังเกตการณ์แบบมีส่วนร่วมในงานรวมตัวของคอสเพลย์ การสัมภาษณ์เชิงลึก 3 คน รวมถึงการทำแบบสอบถามจำนวน 350 คน และวิเคราะห์เนื้อหา เพื่อนำข้อมูลที่ได้มาจัดทำเป็นสื่อนิทรรศการสำหรับผู้ใหญ่หรือผู้ปกครอง นำเสนอเกี่ยวกับขั้นตอนการผ่านอุปสรรคของการเป็นคอสเพลย์ เรื่องความเข้าใจผิดเกี่ยวกับคอสเพลย์ ความชื่นชอบงานอดิเรกที่สามารถต่อยอดไปสู่อาชีพต่างๆ ได้ เพื่อเรียนรู้ความเข้าใจมุมมองของคอสเพลย์เยอร์มากขึ้น และเรื่องราวบทสัมภาษณ์ของคอสเพลย์เยอร์ที่คนภายนอกมองว่าคอสเพลย์คืองานอดิเรกที่ไร้สาระ ถ่ายทอดออกมาในสารคดีผสมกับภาพประกอบ นอกจากนี้ยังมีภาพเคลื่อนไหวภายในห้องนิทรรศการเพื่อให้ผู้ชมงานได้เห็นบรรยากาศของงานจริงๆ แรงบันดาลใจในการออกแบบองค์ประกอบศิลป์ คือ ใช้สีโทนเย็นที่แฝงไปด้วยความน่าค้นหา การเปลี่ยนแปลง เพื่อสื่อถึงความลึกลับ ภาพประกอบใช้เทคนิค Graphic Vecter เพราะต้องการให้เป็นภาพการตัดทอน ให้ความสำคัญกับรูปแบบจริงน้อยลง แต่ให้ความสำคัญกับรูปแบบความคิดมากขึ้น เพื่อสื่อความงามในการรับรู้ให้เข้าใจง่ายและรวดเร็ว

7.2 ปัญหา และข้อจำกัดของการศึกษา

7.2.1 การทำงานมีสื่อที่หลากหลาย เช่น ปั้นโมเดล การถ่ายสารคดี การตัดต่อ รวมถึงการทำภาพประกอบเคลื่อนไหว การวางแผนและลงมือปฏิบัติทำเพียงคนเดียวในระยะเวลาที่จำกัด ส่งผลให้ผลงานมีความบกพร่อง การดำเนินงานมีความล่าช้าเพราะต้องคอยปรับปรุงในหลายๆ จุด

7.2.2 การออกแบบสื่อภาพประกอบมีความท้าทายพอสมควร เพราะคอสเพลย์คือการแต่งตัวเลียนแบบตัวละครให้เหมือนมากที่สุด ถ้าไม่มีการอ้างอิงก็ไม่ใช่การแต่งคอสเพลย์ ในเรื่องของการออกแบบสื่อโดยอ้างอิงตัวละครของเรื่องใดเรื่องหนึ่งอาจจะมีกฎหมายเกี่ยวกับลิขสิทธิ์ ทำให้ยากต่อการออกแบบตัวละครสำหรับกลุ่มเป้าหมายผู้ใหญ่หรือผู้ปกครอง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

7.3 ข้อเสนอแนะ

สำหรับผู้ที่ต้องการนำศิลปนิพนธ์ไปพัฒนาต่อ ควรศึกษาการออกแบบภาพประกอบให้ตรงกับกลุ่มเป้าหมายของผู้ใหญ่ อาจจะใช้ลายเส้นภาพประกอบยุค 70s มาใช้กับตัวงานมากขึ้น และ ควรออกแบบสื่อคอสเพลย์ไปในทิศทางด้านที่ดีเป็นส่วนใหญ่ เพื่อไม่ทำให้ผู้ใหญ่หรือผู้ปกครองมองคอสเพลย์ในภาพลักษณ์เชิงลบตั้งแต่แรก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม

กรมการจัดหางาน. (2559). **คู่มือการเตรียมความพร้อมก่อนเข้าสู่ตลาดแรงงานกระบวนการช่วยให้ผู้รับบริการแนะแนวรู้จักอาชีพ**. เข้าถึงได้จาก https://citly.me/8CzRF

กาญจนา แก้วเทพ. (2542). **การวิเคราะห์สื่อ : แนวคิดและเทคนิค**. พิมพ์ครั้งที่ 2. เอดิสัน เพรส โพรดักส์. 229-232.

เขมทัต พิพิธนาบรรพ์. (2551). **การแต่งคอสเพลย์ของกลุ่มวัยรุ่นไทยกับการสร้างอัตลักษณ์วัฒนธรรมย่อยและบทบาทของสื่อ**. [วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต]. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ครูบ้านนอก. (2566, 3 กรกฎาคม). **ความหมายของวัฒนธรรม**. เข้าถึงได้จาก https://www.kroobannok.com/1609

ฉวีวรรณ คูหาภินันท์. (2542). **การอ่านและการส่งเสริมการอ่าน Reading and reading**. พิมพ์ครั้งที่ 1. ศิลปาบรรณนาคาร. 278-279.

ชัยนาถ นาคบุปผา. (2515) . **โลกของวัยรุ่น**. แสงศิลป์. 64.

ปิ่นแก้ว เหลืองอร่าม. (2553). **วัฒนธรรมวัยรุ่น**. วารสารสังคมศาสตร์, 22(1). เข้าถึงได้จาก https://so04.tci-thaijo.org/index.php/jss/article/view/172544/123811

ประเสริฐ ศีลรัตนา. (2549). **การออกแบบนิทรรศการ** .สิปประภา. 9-10, 18.

เปรื่อง กุมุท. (2526). **เทคนิคการจัดนิทรรศการ**. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพมหานคร : สุวีริยสาส์น. 7.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผู้จัดการออนไลน์. (2566, 10 มีนาคม). **ความงามของ Drag ในนิทรรศการภาพถ่าย DOK - ดอก**. เข้าถึงได้จาก https://mgronline.com/celebonline/detail/9620000077867

เบญจพร ตัตสูติ. (2566, 10 มีนาคม). **ให้ลูกดูการ์ตูนจะดีหรือไม่**. Net PAMA: เน็ต ป๊าม้า. https://www.netpama.com/Library/detail/138

ภาวิณี อังคณารักษ์ (2566, 3 มกราคม). **Thames Malerose เด็กที่โตมาพร้อมการอ่านการ์ตูนสู่การเป็น Cosplayer เต็มตัวกว่า 14 ปี**. เข้าถึงได้จาก https://www.vogue.co.th/lifestyle/article/cosplay-thames-malerose

โรงพยาบาลเพชรเวช. (2566, 3 กรกฎาคม). **เมื่อเข้าสู่วัยรุ่น รับมือกับความเปลี่ยนแปลงอย่างไรในวันที่ต้องศึกษาเล่าเรียน**. เข้าถึงได้จาก https://www.petcharavejhospital.com/th/Article/article_detail/Adolescence

วัฒนะ จูฑะวิภาต. (2542)**. ศิลปะการจัดนิทรรศการ.** พิมพ์ครั้งที่ 1. สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. 1, 4-5.

วิภาวี วิโรจน์พันธ์. (2539). **การสร้างความหมายวัฒนธรรมวัยรุ่นในรายการปกิณกะบันเทิงทางโทรทัศน์**. [วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิตล]. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.ภาควิชาการสื่อสารมวลชน

สำนักงานสถิติแห่งชาติ (2566, 27 มิถุนายน). **สถานการณ์เด็กและเยาวชน**. เข้าถึงได้จาก http://service.nso.go.th/nso/nsopublish/pubs/e-book/Children_Youth_64/4-5/index.html

Asmrcat. (2566, 27 มิถุนายน). **(รีวิว) Maruya #34 อีเวนต์การ์ตูนญี่ปุ่นสำหรับคออนิเมะและสายคอสเพลย์โดยเฉพาะ!.** เข้าถึงได้จาก https://th.anngle.org/jinth/maruya-34-review.html

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Brake, Michael. (1990). **Comparative youth culture : the sociology of youth and youth subcutture in America**. Routiedge.

Kris Piroj. (2566, 22 มิถุนายน). **วัฒนธรรมย่อย คืออะไร? Subculture มีอะไรบ้าง**. เข้าถึงได้จาก https://greedisgoods.com/%E0%B8%A7%E0%B8%B1%E0%B8%92%E0%B8%99

Hurlock, E.B. (1949). **Adolescent Developmment**. New York : McGraw-Hill.

J. Mashare. (2566, 3 มกราคม). **ใครว่า "คอสเพลย์" ไร้สาระ จากความชอบ สู่อาชีพ กับทักษะที่ต้องขวนขวาย.** เข้าถึงได้จาก https://www.thairath.co.th/news/society/2051525

Luke Plunkett . (2014). **Where The Word "Cosplay" Actually Comes Frome** https://kotaku.com/where-the-word-cosplay-actually-comes-from-1649177711

Mckinney Fred. (1958). **Coounseling for Personal Adjusment**. Boson : Houghton Miffin.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-นามสกุล จิราภรณ์ บุญเย็น

วัน เดือน ปีเกิด 30 ตุลาคม 2543

ที่อยู่ 15 ซ.ท่าข้าม 28 แยก 16-12 แขวงแสมดำ เขตบางขุนเทียน กรุงเทพมหานคร

การติดต่อ Email : Jiraphornx95@gmail.com

Facebook : Aim kidsx

Tel : 0628193336

ประวัติการศึกษา

2557	โรงเรียนทวีวัฒนา
2560	โรงเรียนสตรีศรีสุริโยทัย
2565	สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้