



คอสเพลย์: การแสดงอัตลักษณ์ในสังคมพหุวัฒนธรรมกับการบูรณาการองค์ความรู้เพื่อการสอน
กลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม โรงเรียนโพธิสารพิทยากร
เขตตลิ่งชัน กรุงเทพมหานคร

Cosplay: The Expression of Identity in Multicultural Societies and the
Integration of Knowledge for Teaching Social Studies, Religion
and Culture at Potisarn Pittayakorn School,
Taling Chan District, Bangkok

ณัฐกรฤกษ์ สิงห์โตทอง

Natthakrit Singtothon

ณัฏฐ์ ยันต์ทอง

Thanat Yanthong

ในตะวัน กำหม่อม*

Naitawan Kumhom

กฤษดา นิยมทอง

Kritsada Niyomthong

สาขาวิชาสังคม ศาสนาและวัฒนธรรม

คณะสังคมศาสตร์และศึกษาศาสตร์ วิทยาลัยทองสุข

Department of Social Studies, Religion and Culture,

Faculty of Social Sciences and Education Thongsook College

Corresponding author, e-mail: ntawan@hotmail.com*

วันที่รับบทความ (Received): 6 พฤศจิกายน 2567

วันที่แก้ไขบทความ (Revised): 21 มกราคม 2568

วันที่ตอบรับบทความ (Accepted): 30 มกราคม 2568

บทคัดย่อ

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้มีจุดประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาองค์ความรู้ คอสเพลย์: การแสดงอัตลักษณ์ในสังคมพหุวัฒนธรรม เขตตลิ่งชัน กรุงเทพมหานคร 2) บูรณาการการสอนกลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม โรงเรียนโพธิสารพิทยากร เขตตลิ่งชัน ประชากรและกลุ่มตัวอย่างเป็นแบบเจาะจง ประกอบด้วย 1) กลุ่มผู้รู้ 2) กลุ่มผู้ปฏิบัติ 3) กลุ่มบุคคลทั่วไป ใช้วิธีวิจัยเชิงคุณภาพทางวัฒนธรรมโดยใช้เครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล คือ แบบสำรวจ แบบสัมภาษณ์ แบบสังเกต จัดประชุมกลุ่มย่อยและการประชุมปฏิบัติการ

ผลการศึกษาพบว่า 1) คอสเพลย์เป็นวัฒนธรรมที่มีอัตลักษณ์สูงและไม่ขึ้นกับอัตลักษณ์ของสังคมหรือวัฒนธรรมหลัก เป็นผลจากการเสียดสีที่หลากหลาย โดยเน้นการแต่งกายและการแสดงออกที่โดดเด่น เป็นการสะท้อนวัฒนธรรมย่อยที่สมาชิกร่วมยอมรับค่านิยมบางอย่าง มีปฏิสัมพันธ์ในสังคมพหุวัฒนธรรม ในช่วงไม่กี่ปีที่ผ่านมา คอสเพลย์ได้รับความสนใจและการยอมรับจากสังคมอย่างกว้างขวาง 2) การบูรณาการการสอนในกลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมที่โรงเรียนโพธิสารพิทยากร



เขตตลิ่งชัน ประกอบด้วย ส่วนที่ 1 การสร้างแผน ประกอบด้วย การศึกษาและวิเคราะห์เอกสาร การสำรวจพื้นที่ การกำหนดแผน การจัดทำเอกสารประกอบแผน ส่วนที่ 2 การพัฒนาแผน การวิจัยเชิงปฏิบัติการ ซึ่งมี 4 ขั้นตอน ประกอบด้วย วางแผนก่อนจัดกิจกรรม ปฏิบัติกิจกรรม สังเกตการณ์ระหว่างปฏิบัติการ กิจกรรม สะท้อนผลการปฏิบัติ โดยมีผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง เมื่อนักเรียนได้รับความรู้และเรียนรู้เกี่ยวกับ คอสเพลย์: การแสดงอัตลักษณ์ในสังคมพหุวัฒนธรรม คือ เข้าใจและยอมรับสิ่งใหม่ และสามารถอยู่ร่วมกันในสังคมได้อย่างปกติสุข

คำสำคัญ: คอสเพลย์, อัตลักษณ์, สังคมพหุวัฒนธรรม, การบูรณาการ

Abstract

The objectives of this study were to 1) investigate the body of knowledge on cosplay: the expression of identity in the multicultural society of Taling Chan, Bangkok and 2) integrate the teaching of social studies, religion, and culture at Potisarn Pittayakorn School, Taling Chan. The population and sample group were specifically selected, including 1) experts, 2) practitioners and 3) the general public. The research employed qualitative cultural methods, using tools such as surveys, interviews, observations, focus group discussions, and workshops.

The results showed that:- 1) cosplay was a culture with a high degree of identity, independent of the primary social or cultural identity. It resulted from the consumption of diverse media, emphasizing distinctive attire and expression, reflecting subcultures where members shared certain values and interacted within the multicultural society. Over the past few years, cosplay gained considerable attention and acceptance from the broader society. 2) The integration of teaching in social studies, religion, and culture at Potisarn Pittayakorn School, Taling Chan, included two parts: Part 1: Plan Creation Studying and analyzing documents, Conducting area surveys, Planning, Documenting the plan Part 2: Plan Development Action research, which involved four steps: Planning before activities, Conducting activities, Observing during activities, Reflecting on the activities. The expected learning outcomes were that students gained knowledge and understanding of cosplay: the expression of identity in the multicultural society, leading to the acceptance of new ideas and the ability to coexist peacefully in society.

Keywords: cosplay, identity, multicultural society, integration.

บทนำ

การ์ตูนญี่ปุ่นเป็นหนึ่งในหลายๆ สื่อที่สามารถถ่ายทอดวัฒนธรรมกระแสนิยมที่ได้รับการยอมรับในหลายประเทศทั่วโลก โดยสังเกตได้จากยอดขายหนังสือการ์ตูนฉบับภาษาอังกฤษที่สรุปยอดขายหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นในประเทศอเมริกาอยู่ที่ 300 ล้านเหรียญสหรัฐต่อปี ส่วนในทวีปยุโรปและตะวันออกกลางมียอดขายรวมกันกว่า 250 ล้านเหรียญสหรัฐ รวมถึงการติดต่อซื้อลิขสิทธิ์ต่างๆ ของการ์ตูนญี่ปุ่นในจำนวนเรื่องใหม่ๆ มีขึ้นทุกปี (เบญจมาศ ยศพิทักษ์, 2553)

อิทธิพลของการ์ตูนญี่ปุ่นในประเทศไทย คือ การสร้างความบันเทิงให้แก่ผู้บริโภค โดยเฉพาะในกลุ่มเยาวชน เนื่องจากกลุ่มนี้สามารถทำความเข้าใจรูปภาพได้ดีกว่าตัวอักษร สื่อการ์ตูนจึงเป็นสื่อ

ในการเรียนรู้เช่นกัน ทำให้เกิดการตื่นเพื่อการศึกษาสาขาในวิชาต่างๆ ขึ้นเป็นจำนวนมาก เช่น ประวัติศาสตร์ สังคมวิทยา วิทยาศาสตร์ การตื่นในลักษณะนี้มีเนื้อหาการสอนเรื่องเหล่านี้ผ่านการผจญภัยต่างๆ เช่น การออกไปผจญภัยในร่างกายมนุษย์ที่มีความใกล้เคียงกับชีววิทยา หรือเล่าเรื่องบุคคลสำคัญ ในประวัติศาสตร์ในรูปแบบของการตื่น โดยสิ่งสำคัญสิ่งหนึ่งที่มีการตื่นญี่ปุ่นทำได้ดี คือ การเป็นส่วนสำคัญ ในการเผยแพร่วัฒนธรรมญี่ปุ่นให้เข้าถึงคนในทุกช่วงวัยได้เป็นอย่างดี โดยอิทธิพลจากการตื่นญี่ปุ่นในไทย พบได้ในคนทุกเจนเนอเรชั่น โดยอาจเน้นหนักไปที่คนเจนเนอเรชั่น Y ที่ครอบคลุมระหว่างอายุวัยรุ่นไปจนถึงวัยทำงานในช่วงไม่เกิน 35 ปี อิทธิพลจากการตื่นญี่ปุ่นในไทยโดยมากแสดงออกในการรับประทาน อาหาร หรือการแต่งกายเลียนแบบตัวละคร โดยผลกระทบจากการตื่นญี่ปุ่นในทุกๆ ประเทศรวมถึง ประเทศไทยได้ก่อให้เกิดกลุ่มวัฒนธรรมย่อยในสังคมนั้นที่ถูกเรียกว่าคอสเพลย์ ซึ่งมีความแตกต่างไป ในแต่ละประเทศ

คำว่า “ คอสเพลย์ ” เป็นการรวมคำในภาษาอังกฤษ 2 คำเข้าด้วยกัน คือ คำว่า Costume และคำว่า Play ทำให้เกิดเป็นความหมายใหม่ขึ้นมาที่แสดงให้เห็นถึงการเล่นเสื้อผ้าหรือการแต่งตัว เลียนแบบ ในอีกคำนิยามหนึ่งคำว่าคอสเพลย์ มาจากการรวมคำภาษาอังกฤษเข้าด้วยกัน คือ คำว่า Costume กับคำว่า Roleplay ทำให้ได้ความหมายอีกรูปแบบหนึ่ง คือ การแต่งกายสวมบทบาท คำนี้เกิดขึ้น ในญี่ปุ่นโดยโนบุยูกิ ทาคาฮาชิ (Nobuyuki Takahashi) ที่ได้กล่าวถึงไว้ในคอลัมน์ของนิตยสาร My anime ในปี 2525 ซึ่งได้กล่าวว่าคอสเพลย์ว่าเป็นการแต่งกายเลียนแบบตัวละครในนิยายวิทยาศาสตร์ โดยคำว่า คอสเพลย์ที่หมายถึงการแต่งกายเลียนแบบตัวละครที่รู้จักโดยทั่วไป เริ่มในปี 2541 จากย่านอาคิฮาบาระ ซึ่งผลตามมาก็ให้เกิดคาเฟ่ที่มีพนักงานแต่งกายเลียนแบบตัวละครในการตื่นญี่ปุ่นมากมายในย่าน อาคิฮาบาระ (เชมทัต พิพิธธนาบรรพ์, 2551)

คอสเพลย์ในประเทศไทยเริ่มได้รับอิทธิพลหลังทศวรรษ 2530 ผลจากการรับวัฒนธรรมญี่ปุ่น มาสู่ประเทศในหลายๆ ด้าน แต่ยังไม่มีการใช้คำนี้อย่างแน่ชัด โดยหลังช่วงปี พ.ศ. 2540 ได้มีการจัดคอสเพลย์ขึ้นเป็นครั้งแรก จากนั้นจำนวนงานคอสเพลย์ในไทยมีจำนวนมากขึ้นอย่างก้าวกระโดด

กลุ่มคอสเพลย์ไม่ได้เป็นเพียงการแต่งกายเลียนแบบตัวละครที่ชื่นชอบเท่านั้น กล่าวได้ว่าเป็น กลุ่มที่ได้รับอิทธิพลจากญี่ปุ่นเอาไว้อย่างมาก โดยเป็นกลุ่มที่แสดงออกได้ชัดถึงรูปแบบการใช้ชีวิต ในลักษณะสังคมญี่ปุ่นในไทยอย่างเป็นรูปธรรมซึ่งแสดงออกว่าการพยายามเผยแพร่วัฒนธรรมญี่ปุ่นไปสู่ หลายประเทศนั้นผ่านสื่อการตื่นสำเร็จเป็นอย่างสูง โดยกล่าวได้จากกลุ่มคอสเพลย์เป็นกลุ่มที่เชื่อมั่น ในวัฒนธรรมญี่ปุ่นเป็นอย่างสูง สังเกตได้จากการแต่งกาย การรับประทานอาหาร การเสพสื่อ การเลือกใช้ สินค้าแบรนด์ต่างๆ จากญี่ปุ่น ซึ่งในประเทศไทยกลุ่มวัฒนธรรมย่อยคอสเพลย์นั้นอาจเกิดขึ้นมาประมาณ 3 ทศวรรษ กลับมีเรื่องราวที่น่าสนใจหลายประเด็น ซึ่งหนึ่งในนั้นคืออิทธิพลของการตื่นญี่ปุ่นที่ส่งผลต่อ กลุ่มคอสเพลย์ในประเทศไทย เพราะอิทธิพลที่ได้รับมาได้แสดงให้เห็นถึงรูปแบบการดำเนินชีวิตและ พัฒนาการของวัฒนธรรมย่อยคอสเพลย์ตั้งแต่เริ่มถึงปัจจุบัน โดยเมื่อดูจากจำนวนการจัดงานคอสเพลย์ ในแต่ละปีที่มีจำนวนมากขึ้นเรื่อยๆ ทำให้เห็นได้ว่ากลุ่มคอสเพลย์เป็นกลุ่มวัฒนธรรมย่อยในสังคมที่มีการ ขยายตัวอย่างรวดเร็ว (อารยา บำรุงศิลป์, บุญยานุช เมี้ยนเอี่ยม และพิษณุ อภิสมภารโยธิน, 2565)

โดยจากนิยามที่กล่าวจะเห็นความสัมพันธ์ระหว่างคอสเพลย์และการตื่นญี่ปุ่นอย่างชัดเจน กล่าวโดยว่าการแต่งคอสเพลย์เกิดจากความประทับใจในตัวละครหรือโครงเรื่องในเรื่องนั้นๆ โดยหาก นิยามคอสเพลย์จะทำให้ทราบว่าการตื่นญี่ปุ่นหรือสังคมคอสเพลย์มาก่อนหน้าปี พ.ศ. 2530 เช่น การแต่งกายเลียนแบบผู้ที่ชอบเอลวิส เพรสลีย์ หรือแต่งกายเลียนแบบนักร้องวงดังอื่นๆ ซึ่งการแต่งกาย



เลียนแบบนี้เกิดในช่วง 2510 โดยจำกัดเฉพาะกลุ่มคนที่ชื่นชอบเท่านั้น โดยการนิยามคำว่าคอสเพลย์เข้ามาในภายหลังเป็นการสร้างตัวตนการแต่งกายให้กับกลุ่มที่แต่งกายเลียนแบบตัวละคร

อย่างไรก็ตาม หลังจากการเข้ามาของคอสเพลย์ได้สร้างความแตกต่างให้เกิดขึ้นในสังคม โดยทำให้การแต่งกายที่มีลักษณะแฟนซีซึ่งเป็นการแต่งกายเฉพาะกลุ่มที่มักจัดในที่ปิดออกสู่สาธารณะมากขึ้น กล่าวคือการจัดงานคอสเพลย์มักมีทั้งสถานที่เปิดและปิด โดยสามารถทำให้บุคคลทั่วไปพบเห็นการแต่งกายเลียนแบบตัวละครบ่อยครั้งขึ้นนำไปสู่ความรู้สึกที่แตกต่างไปจากคนทั่วไปและเกิดเป็นการแสดงอัตลักษณ์ของแต่ละคนออกมา โดยความน่าสนใจของกลุ่มคอสเพลย์ในด้านการแต่งกายยังครอบคลุมไปถึงลักษณะการแต่งกายในชีวิตประจำวันอีกด้วย โดยเห็นจากว่าเมื่อไม่ได้อยู่ในชุดคอสเพลย์คนกลุ่มนี้ยังคงไว้ซึ่งอัตลักษณ์ในการแต่งคอสเพลย์ในบางส่วน ซึ่งล้วนได้รับอิทธิพลจากวัฒนธรรมญี่ปุ่น โดยอาจไม่ปรากฏชัดเจนดังเช่นเวลาที่แต่งคอสเพลย์ เช่น การใส่แหวนที่เหมือนจากตัวละครที่ตนเองชื่นชอบ หรือการใส่เสื้อผ้าคล้ายกับตัวละครต่างๆ (เชมทัต พิพิธนาบรรพ์, 2551)

โดยลักษณะการแต่งกายที่โดดเด่นไปด้วยการแสดงอัตลักษณ์ที่เป็นผลมาจากสังคมที่มีวัฒนธรรมที่หลากหลายดังคำว่า พหุวัฒนธรรมในปัจจุบัน ประกอบกับการสอนในวิชา สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ที่ต้องการจะบูรณาการความรู้ในวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ให้เข้ากับบริบทวัฒนธรรมย่อย คอสเพลย์ในกลุ่มวัยรุ่นในปัจจุบันให้เท่าทันต่อการเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรมในหลายด้านเพื่อสร้างผู้เรียนให้เป็นผู้ที่มีความรู้ มีทัศนคติที่ดี สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้ในยุคที่มีความหลากหลายของวัฒนธรรม ได้นำไปสู่การศึกษาในประเด็นคอสเพลย์ การแสดงอัตลักษณ์แห่งตัวตนในสังคมพหุวัฒนธรรมกับการบูรณาการองค์ความรู้ เพื่อการสอนกลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม โรงเรียนโพธิสารพิทยากร เขตตลิ่งชัน กรุงเทพมหานคร

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาคอสเพลย์การแสดงอัตลักษณ์ในสังคมพหุวัฒนธรรม เขตตลิ่งชัน กรุงเทพมหานคร
2. เพื่อบูรณาการการสอนกับกลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม โรงเรียนโพธิสารพิทยากร เขตตลิ่งชัน กรุงเทพมหานคร

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง คอสเพลย์: การแสดงอัตลักษณ์ในสังคมพหุวัฒนธรรมกับการบูรณาการองค์ความรู้ เพื่อการสอนกลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม โรงเรียนโพธิสารพิทยากร เขตตลิ่งชัน กรุงเทพมหานคร ครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ ผู้วิจัยใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพทางวัฒนธรรมได้ทำการเก็บรวบรวมข้อมูลจากเอกสาร และทำการเก็บข้อมูลภาคสนาม โดยวิธีการสำรวจ สัมภาษณ์ สังเกต การสนทนากลุ่มและนำข้อมูลมาทำการวิเคราะห์ กลุ่มตัวอย่าง ประกอบด้วย 1) กลุ่มผู้รู้ เป็นกลุ่มบุคคลที่มีข้อมูลเชิงลึกในด้านการคอสเพลย์ 5 คน ในพื้นที่ จำนวน 5 คน 2) กลุ่มผู้ปฏิบัติ คือ ครูในโรงเรียนโพธิสารพิทยากร เขตตลิ่งชัน กรุงเทพมหานคร จำนวน 10 คน 3) กลุ่มบุคคลทั่วไป คือ บุคคลทั่วไปที่เคยเข้าร่วมกิจกรรมการคอสเพลย์ที่จัดในเขตตลิ่งชัน กรุงเทพมหานคร ด้วยวิธีการสุ่มแบบเจาะจง จำนวน 10 คน รวมทั้งหมด 25 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ประกอบด้วย แบบสำรวจ แบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง แบบสัมภาษณ์แบบไม่มีโครงสร้าง แบบสังเกตแบบมีส่วนร่วม แบบสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วม แบบประชุมกลุ่มย่อย และการประชุมเชิงปฏิบัติการ (ในตะวัน กำหอม, 2559 : 53-56)

วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

การศึกษาวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล 2 ขั้นตอน คือ การเก็บรวบรวมข้อมูล ขั้นที่ 1 เรียกว่า การเก็บข้อมูลปฐมภูมิ เป็นการศึกษาดูเอกสาร ตำรา หนังสือวิชาการ สอบถามข้อมูลจากพื้นที่ และเอกสารแนวคิดทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับชุมชน

การเก็บรวบรวมข้อมูล ขั้นที่ 2 เรียกว่า การเก็บข้อมูลภาคสนาม โดยผู้เก็บข้อมูลยึดหลัก “องค์รวม” ตามแนวคิดของงามพิศ สัตย์สงวน (2539: 53-55, อ้างอิงใน ในตะวัน กำหอม, 2559: 53-56) ดังนั้น ผู้วิจัยใช้เวลาในการศึกษาภาคสนาม ประมาณ 6 เดือน เพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลเชิงคุณภาพ

1. แบบสำรวจ ผู้วิจัยขอความร่วมมือและจัดส่งแบบสำรวจให้ผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง
2. แบบสัมภาษณ์ ผู้วิจัยดำเนินการสัมภาษณ์กลุ่มผู้ให้ข้อมูล ดังนี้ 1) การสัมภาษณ์อย่างเป็นทางการ โดยใช้แบบสัมภาษณ์ปลายเปิด ทำการสัมภาษณ์ตามแนวแบบสัมภาษณ์ เพื่อหาคำตอบตามความมุ่งหมายของการวิจัย โดยมีแบบสัมภาษณ์และเครื่องบันทึกเสียง กล้องถ่ายภาพ วีดิโอบันทึกภาพ และเสียงเป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล ประกอบด้วย (1) แบบสัมภาษณ์แบบไม่มีโครงสร้าง สำหรับสัมภาษณ์ข้อมูลเบื้องต้น โดยการสัมภาษณ์วัยรุ่นทั่วไปที่มาร่วมกิจกรรมคอสเพลย์ที่ทำการศึกษ จำนวน 2 คน (2) แบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง แบ่งเป็น 5 ชุด แต่ละชุดใช้สัมภาษณ์กลุ่มผู้ให้ข้อมูล 5 คน คือ กลุ่มคนที่มีการประกอบการคอสเพลย์มากมาย 2) การสัมภาษณ์อย่างไม่เป็นทางการเป็นการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก เปิดกว้างไม่จำกัดคำตอบ เพื่อจับประเด็นและนำมาตีความหมาย
3. แบบสังเกต ผู้วิจัยสังเกตภูมิปัญญาเกี่ยวกับคอสเพลย์ การแสดงอัตลักษณ์แห่งตัวตนในสังคมพหุวัฒนธรรม ตามแบบสังเกต 2 รูปแบบ ดังนี้ 1) การสังเกตแบบมีส่วนร่วม ผู้วิจัยได้เข้าไปพักอาศัยอยู่ในชุมชนเข้าร่วมกิจกรรมในชีวิตประจำวัน สังเกต ซักถามข้อมูลที่ต้องการจดบันทึกโดยใช้แบบสังเกตเป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล พร้อมกับเปิดเผยตัวเองว่าเป็นนักวิจัย 2) การสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วม ผู้วิจัยทำการสังเกตกิจกรรมต่างๆ ในชุมชน โดยไม่เข้าร่วมกิจกรรมกับชาวบ้านแล้วจดบันทึกข้อมูลที่พบโดยใช้แบบสังเกตเป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล

4. แบบสนทนากลุ่ม ผู้วิจัยใช้เทคนิคการสนทนากลุ่มกับคน ชุมชนในพื้นที่ชุมชนที่ทำการศึกษ จำนวนพื้นที่ พื้นที่ที่ทำการศึกษาและเป็นพื้นที่ ประกอบด้วยผู้รู้ ผู้ปฏิบัติ และนักท่องเที่ยวมาร่วมสนทนากลุ่มตามกรอบและจุดมุ่งหมายของการวิจัย โดยใช้แบบบันทึกเป็นเครื่องมือในการรวบรวมข้อมูล

5. การประชุมเชิงปฏิบัติการ ผู้วิจัยใช้เทคนิคการประชุมเชิงปฏิบัติการกลุ่มกับคนชุมชนในพื้นที่ชุมชนที่ทำการศึกษา จำนวนพื้นที่ที่มาร่วมสนทนากลุ่มตามกรอบและจุดมุ่งหมายของการวิจัย กรอบประเด็นในการประชุมเชิงปฏิบัติการ เพื่อการสนทนากลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม โรงเรียนโพธิสารพิทยากร เขตตลิ่งชัน กรุงเทพมหานคร โดยใช้แบบบันทึกเสียง วีดิโอบันทึกภาพ และเสียงเป็นเครื่องมือในการรวบรวมข้อมูล



การวิเคราะห์ข้อมูล

1. การจัดกระทำข้อมูล เมื่อผู้วิจัยได้เก็บรวบรวมข้อมูลแล้ว ผู้วิจัยจะทำการตรวจสอบข้อมูลจากเนื้อหาที่ได้จากการศึกษาเอกสาร แนวคิดทฤษฎี งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง การบันทึกข้อมูล การสังเกต 1) การบันทึกข้อมูลใช้แบบสำรวจ แบบสัมภาษณ์ การสังเกต การสนทนากลุ่มและการจดบันทึกลงในสมุดบันทึกและกล้องถ่ายรูปในการบันทึกภาพที่เป็นกิจกรรมทางสังคมซึ่งถือว่าเป็นวิถีชีวิตของชาวชุมชน (ในตะวัน กำหอม, 2559: 53-56) 2) นำข้อมูลในแต่ละวันมาสรุปและจัดหมวดหมู่ การจำแนกข้อมูลเป็นชนิด จัดหมวดหมู่ข้อมูลตามแต่ละประเภทที่ตั้งไว้ เพื่อตอบคำถามการวิจัยและตามความมุ่งหมายของการวิจัย 3) ข้อมูลเพิ่มเติมในเทปที่บันทึกเสียงมาในแต่ละวันก็จะถอดเทปบันทึกเสียงเพื่อเพิ่มเติมเนื้อหาหรือข้อมูลที่ขาดหายไปจากแบบสำรวจ แบบสัมภาษณ์ การสนทนากลุ่ม การสังเกตและจดบันทึกให้ครบถ้วน ทำการตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูล โดยใช้วิธีการตรวจสอบแบบสามเส้า หากมีส่วนใดที่ยังไม่สมบูรณ์ จะทำการเก็บข้อมูลเพิ่มเติมเป็นกรณีไป

2. การวิเคราะห์ข้อมูล การวิเคราะห์ข้อมูลผู้วิจัยดำเนินการจัดและทำข้อมูลที่ได้จากการศึกษาเอกสาร ตำรา หนังสือวิชาการและเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ข้อมูลที่ได้มาจากแบบสำรวจแบบสัมภาษณ์ การสนทนากลุ่ม การสังเกต การจดบันทึก การอัดเทป และการบันทึกภาพ จัดเป็นหมวดหมู่ตามจุดมุ่งหมายของการวิจัยแล้วดำเนินการนำมาวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพตามความมุ่งหมายและกรอบตามความคิดที่กำหนดไว้ ได้แก่ การวิเคราะห์แบบอุปมัยและการวิเคราะห์โดยการจำแนกข้อมูล ดังนี้ (ในตะวัน กำหอม, 2559: 53-56) (1) การวิเคราะห์แบบอุปมัย เป็นวิธีวิเคราะห์ข้อมูล โดยการสร้างข้อมูลจากข้อมูลที่เป็นรูปธรรมหรือปรากฏที่มองเห็นจากการลงภาคสนามเป็นต้นว่า กิจกรรมในชีวิตประจำวัน และส่วนอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง (2) การวิเคราะห์โดยการจำแนกข้อมูล เป็นวิธีการวิเคราะห์ข้อมูลโดยการนำข้อมูลมาจัดจำแนกเป็นประเภทตามความมุ่งหมายของการวิจัยและจึงวิเคราะห์ด้วยทฤษฎี เพื่อมาอธิบายสภาพสังคมของชุมชนที่มีการเปลี่ยนแปลงและบทบาทหน้าที่ขององค์ภายในชุมชนที่ได้รับอิทธิพลจากวัฒนธรรมภายนอกมากระทบวัฒนธรรมดั้งเดิมและนำไปสู่วัฒนธรรมใหม่โดยใช้วัฒนธรรมและทฤษฎีต่างๆ ในการวิเคราะห์ตามความมุ่งหมายและกรอบแนวความคิดในการวิจัย

3. การนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล การนำเสนอผลงานวิจัยนั้น หลังจากที่ได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูลส่วนหนึ่งแล้วและเพื่อให้ผลการวิจัยที่ได้เป็นที่ยอมรับของกลุ่มผู้ให้ข้อมูลและมีความสอดคล้องกับความเป็นจริงมากที่สุด ผู้วิจัยจึงได้กำหนดให้มีการ พิจารณาและวิพากษ์ผลการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้ โดยเสนอต่อที่ประชุมของกลุ่มและผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องที่มีส่วนร่วมในการวิจัยให้ทราบ ในการพิจารณาตามประเด็นที่ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง ตามกรอบแนวคิดทฤษฎีรวมทั้งของเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องนำเสนอข้อมูลพร้อมภาพประกอบบางขั้นตอนของการดำรงชีวิต การรับสื่อเกี่ยวกับคอสเพลย์ การแสดงอัตลักษณ์ในสังคมพหุวัฒนธรรมกับการบูรณาการองค์ความรู้ เพื่อการสนทนากลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม โรงเรียนโพธิสารพิทยากร เขตตลิ่งชัน กรุงเทพมหานคร โดยใช้แบบการพรรณนาวิเคราะห์

สรุปผลการวิจัย

1. คอสเพลย์เป็นกิจกรรมที่ได้รับความนิยมมากขึ้นในสังคมไทย ซึ่งผู้ที่เข้าร่วมกิจกรรมนี้เรียกว่า “Layer” มีตั้งแต่ผู้ที่แต่งกายด้วยชุดเรียบง่ายไปจนถึงชุดที่ต้องใส่ใจในรายละเอียดสูง จุดประสงค์หลักของการ คอสเพลย์ คือ การแต่งกายตามตัวละคร ซึ่งแตกต่างจากการแต่งกายในเทศกาลอื่นๆ ที่สะท้อนถึงวัฒนธรรมหรือสัญลักษณ์ของเทศกาล

1.1 ลักษณะของคอสเพลย์ อัตลักษณ์: คอสเพลย์มีองค์ประกอบทั้งรูปธรรมและนามธรรม เป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรม Popular Culture ที่แสดงให้เห็นถึงความนิยมของประชาชนเฉพาะกลุ่ม คล้ายกับแนวคิดที่วัยรุ่นนิยม

1.2 การแสดงออกทางวัฒนธรรม: วัฒนธรรม Popular Culture แสดงให้เห็นถึงความนิยมของกลุ่มประชาชน โดยมีการใช้สื่อในระบบทุนนิยมเผยแพร่ เป็น subculture ที่มีรูปแบบ ค่านิยม อุดมการณ์ และรูปแบบการดำเนินชีวิตที่สร้างอัตลักษณ์เฉพาะตัว

1.3 การพัฒนาและผลกระทบ 1) ระยะแรก การคอสเพลย์เน้นการทำชุดเองและแต่งเอง ไม่มีเทคนิคซับซ้อน เน้นคุณค่าทางจิตใจ 2) ปัจจุบันคอสเพลย์ได้พัฒนาจากงานอดิเรกเป็นกิจกรรมทางเศรษฐกิจ มีมูลค่าและดึงดูดผู้คนมาร่วมงานมากขึ้น 3) กลุ่ม Layer ได้แก่ 3.1) Hobbyist Layers: ผู้ที่คอสเพลย์เป็นงานอดิเรก 3.2) Skilled Layers: ผู้ที่มีทักษะและทำชุดเอง แบ่งปันความรู้และเทคนิค 3.3) Professional Layers: ผู้ที่มีทักษะสูง สามารถเข้าประกวดเพื่อชิงเงินรางวัลและเป็นที่รู้จักในวงการ การวิจัยนี้ชี้ให้เห็นถึงองค์ความรู้และความสัมพันธ์หลายมิติของอัตลักษณ์ในวงการคอสเพลย์ ซึ่งพัฒนาเป็นกิจกรรมที่มีความสำคัญทั้งทางวัฒนธรรมและเศรษฐกิจในสังคมไทย

2. การบูรณาการกับการสอนกลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม โรงเรียนโพธิสารพิทยากร เขตตลิ่งชัน กรุงเทพมหานคร โดยมีขั้นตอนดังนี้

ส่วนที่ 1 การสร้างแผน ดำเนินการตามขั้นตอนการสร้างแผน 5 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นที่ 1 การศึกษาและวิเคราะห์เอกสาร ขั้นที่ 2 การสำรวจพื้นที่และทรัพยากร ขั้นที่ 3 การจัดอันดับศักยภาพทรัพยากร ขั้นที่ 4 การกำหนดแผน ขั้นที่ 5 การทำเอกสารประกอบแผน

ส่วนที่ 2 การพัฒนาแผน ในส่วนนี้เป็นการนำเสนอแผนกิจกรรมทัศนศึกษา เกี่ยวกับคอสเพลย์: การแสดงอัตลักษณ์ในสังคมพหุวัฒนธรรมกับการบูรณาการองค์ความรู้เพื่อการสอนกลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม มาทดลองจัดกิจกรรมกับนักเรียนดำเนินการตามขั้นตอน 4 ขั้นตอน (P-A-O-R) ได้แก่ ขั้นวางแผนก่อนกิจกรรม (Plan) ขั้นปฏิบัติกิจกรรม (ACT) ขั้นสังเกตระหว่างกิจกรรม (OBSERVE) และขั้นตอนการสะท้อนผลปฏิบัติกิจกรรม (Reflect) เมื่อจบแต่ละขั้นผู้สอนได้นำปัญหาหรือข้อขัดข้องจากการปฏิบัติกิจกรรมตามแผนมาพิจารณาแก้ไขเพื่อใช้ในครั้งต่อไป

อภิปรายผลการวิจัย

คอสเพลย์ (Cosplay) เป็นกิจกรรมที่กำลังเป็นที่นิยมมากขึ้นเรื่อยๆ ในสังคมไทยซึ่งคนที่คอสเพลย์ หรือที่เรียกว่า Layer นั้น จะมีตั้งแต่การแต่งกายด้วยชุดอันเรียบง่ายไปจนถึงชุดที่ต้องใส่ใจในรายละเอียดสูง แต่สิ่งที่ทำให้คอสเพลย์แตกต่างจากแฟชั่นงานอื่นๆ อย่างงานการแต่งกายในช่วงฮาโลวีนหรืองานเทศกาลอื่นๆ นั่นคือ จุดประสงค์หลักของคอสเพลย์ คือ การแต่งกายตามตัวละครมากกว่าที่จะเป็นการสะท้อนถึงวัฒนธรรมหรือสัญลักษณ์ของเทศกาลโดยคอสเพลย์ มีองค์ประกอบที่สามารถสร้างอัตลักษณ์ที่แตกต่างจากสังคมไทย ไม่ว่าจะเป็นรูปแบบอย่างการแต่งกายในชุดคอสเพลย์ ซึ่งแตกต่างจากชีวิตประจำวัน ค่านิยมที่ต้องตัดชุดเองถึงจะได้รับการยอมรับมากกว่าการซื้อชุดสำเร็จรูป และการดำเนินชีวิตที่อยู่ ภายใต้การใช้สื่อของทุนนิยมในการหาข้อมูลในการแต่งชุดคอสเพลย์ชุดหนึ่งขึ้นมา การนัดพบคนในสังคมคอสเพลย์ผ่านทางเว็บบอร์ด หรือการพูดคุยแสดงความคิดเห็นภายในอินเทอร์เน็ต ซึ่งทำให้การแสดงออกของเหล่าวัยรุ่นที่อยู่ในสังคมคอสเพลย์แตกต่างจากการปฏิบัติตัวปกติในสังคมไทย สอดคล้องกับงานวิจัยของ ธวัชพงศ์ หาเรือนโชค (2557) เรื่อง เสรีภาพทางแสดงออก ตัวตนและพื้นที่ทางสังคมของคอสเพลย์เยอร์ พบว่า วัฒนธรรมคอสเพลย์นั้น เป็นอีกวัฒนธรรมหรือเป็นอีกสังคมหนึ่ง



ที่เพิ่งจะถือกำเนิดขึ้นมาได้ไม่นาน แต่ก็เป็นที่นิยมอย่างมากในหมู่วัยรุ่นบางกลุ่ม ซึ่งในปัจจุบันจะเห็นได้อย่างแพร่หลายทั้งในประเทศและต่างประเทศ ถึงแม้ว่าจะเป็นวัฒนธรรมที่นิยมมากในหมู่วัยรุ่นบางกลุ่ม แต่ทว่าในสังคมนั้นยังมองว่า คอสเพลย์นั้นเป็นเรื่องที่แปลกใหม่ ผู้วิจัยจึงอยากนำเสนอในแง่ของผู้ที่แต่งกายคอสเพลย์ หรือ Cosplayer ว่ากลุ่มพวกเขาเหล่านั้นมีตัวตน ความเป็นมาอย่างไร และถึงแม้จะมีการจัดงาน Cosplay event กันอย่างแพร่หลายแต่ก็ยังไม่เสมอไปที่จะมี การจัดงานอย่างเป็นทางการขึ้น สอดคล้องกับงานวิจัยของ อารยา บำรุงศิลป์, บุญยานุช เมี้ยนเอี่ยม และพิษณุ อภิธมาจารย์โยธิน (2565) เรื่อง เสรีภาพทางแสดงออก ตัวตน และพื้นที่ทางสังคมของ Cosplayer พบว่า การเสกสื่อบุคคล การ์ตูนญี่ปุ่น โดยสื่อนี้ต่างที่อิทธิพลต่อตัวผู้รับสารในหลายๆ ด้าน เช่น 1) ความเชื่อ เช่น การนับถือศาสนาของคนญี่ปุ่น 2) ความเชื่อในสายสัมพันธ์ของพวกพ้องมิตรภาพ 3) ความเพียรพยายาม อดทนต่ออุปสรรค 4) การให้ความสำคัญกับครอบครัว 5) ความมีระเบียบวินัยของตนเอง สอดคล้องกับงานวิจัยของ ชวรินทร์ ศิลสุวรรณ (2557) เรื่อง การเรียนรู้ของเยาวชนไทยเกี่ยวกับวัฒนธรรมญี่ปุ่นผ่านสื่อการ์ตูนญี่ปุ่น พบว่า พฤติกรรมการเลียนแบบ ตัวละครที่ชอบ คือ การแต่งกายเลียนแบบตัวละครที่เรียกว่า คอสเพลย์ โดยในประเทศไทยหากนับถอยหลังไป เมื่อ 20 ปีที่แล้วถือว่ายังเป็นสิ่งแปลกใหม่ การแต่งคอสเพลย์ยังจำกัดอยู่ในวงแคบๆ ของสังคมเท่านั้น งานจึงจัดในกลุ่มเล็กๆ จำนวนงานเกี่ยวกับคอสเพลย์ยังน้อย การแจ้งข่าวออกสื่อยังมีการประชาสัมพันธ์ที่จำกัด เน้นแจ้งข่าวจากการบอกต่อและชักชวนกันมา อย่างไรก็ตาม จำนวนงานคอสเพลย์ในช่วงหลายปีที่ผ่านมากลับมีตัวเลขที่สูงขึ้นอย่างรวดเร็ว ด้วยสาเหตุหลายๆ ประการประกอบกัน เช่น ภาคธุรกิจที่ต่างผลิตสินค้าออกมาเพื่อรองรับการคอสเพลย์มากขึ้น เช่น วิภคิมสำหรับคอสเพลย์ สปาร์ก หรือเสื้อผ้าต่างๆ ที่ต้องมีการผลิตออกมาสำหรับกิจกรรมคอสเพลย์โดยเฉพาะ โดยจากการสัมภาษณ์กับกลุ่มเป้าหมายพบว่าผู้แต่งคอสเพลย์จำนวนไม่น้อยที่ยังคงมีการปิดบังหรือไม่ได้เปิดเผยว่าตนเองชื่นชอบการแต่งคอสเพลย์ เช่น ที่บ้านไม่สนับสนุนมองว่าหมดเงินไปกับเรื่องไร้สาระ เป็นผู้ที่มีความสุดโต่งในการชื่นชอบวัฒนธรรมจากญี่ปุ่น ซึ่งบางคนถูกมองว่าไม่เข้าพวก โดยส่วนหนึ่งก็มีการเปิดเผย เพราะมองว่าเป็นวัฒนธรรมที่แตกต่างจากวัยรุ่นทั่วไป แต่ความแตกต่างนี้ไม่ใช่เรื่องไม่ดี เนื่องจากหลายคนยังมีถึงจะชื่นชอบการคอสเพลย์ แต่ก็มีประวัติส่วนตัวที่ดี เช่น ผลการเรียนดี ศึกษาอยู่ในสถาบันที่มีชื่อเสียง หรือมีรายได้ในระดับสูงกว่าคนส่วนใหญ่ในสังคม โดยการสร้างความเข้าใจและอยากให้ผู้อื่นเข้าใจความคิดของผู้แต่งคอสเพลย์ กล่าวได้ว่าเป็นการเรียกร้องพื้นที่ทางวัฒนธรรม เพื่อนำไปสู่สิ่งที่ตนเองรัก โดยใช้การแต่งกายเป็นส่วนหนึ่งในการแสดงอัตลักษณ์ของแต่ละบุคคล สอดคล้องกับงานวิจัยของ เขมทัต พิพิธนาบรรพ์ (2551) เรื่อง การแต่งคอสเพลย์ของกลุ่มวัยรุ่นไทยกับการสร้างอัตลักษณ์วัฒนธรรมย่อยและบทบาทของสื่อ พบว่า การคอสเพลย์ยังไม่ออกสู่วงกว้างว่าประเทศไทยมีพื้นที่ในการแสดงออกของวัยรุ่นน้อยเกินไป แต่เวลาผ่านไปหลายปีการคอสเพลย์ได้ขยายตัวขึ้นสู่ระดับอุตสาหกรรม ตัววัฒนธรรมคอสเพลย์มีลักษณะของความเป็นอุตสาหกรรมวัฒนธรรม คือ การที่ตัววัฒนธรรมคอสเพลย์ เป็นวัฒนธรรมที่เกิดจากการบริโภคจากสื่อ คือ การ์ตูนญี่ปุ่นแล้วเกิดความชื่นชอบในตัวละคร จึงเกิดความคิดที่อยากจะเลียนแบบตัวละครเหล่านั้น โดยการตัดชุดมาใส่ ซึ่งการคอสเพลย์ไม่ได้เป็นแค่การตัดชุด หรือการซื้อชุดเท่านั้น แต่ยังสร้างกระบวนการในการได้ชุดเพื่อที่จะสามารถบริโภควัฒนธรรมคอสเพลย์อย่างการตัดชุดทำอุปกรณ์ รวมไปถึงการเป็นตากล้องภายในวัฒนธรรมคอสเพลย์ โดยการจูงใจด้วยตัวละครจากการ์ตูนญี่ปุ่นที่ผลิตออกมาอย่างต่อเนื่อง ทำให้เกิด Layer ใหม่ๆ มากขึ้น ซึ่งจะเห็นได้จากจากปริมาณของ Layer ที่สนใจกิจกรรมคอสเพลย์มากยิ่งขึ้นสัมพันธ์กับจำนวนปริมาณของงานคอสเพลย์ที่มีมากขึ้น ซึ่งเป็นการเพิ่มมูลค่าให้กับสินค้า คือ กิจกรรมคอสเพลย์ เนื่องจากผู้จัดงาน ซึ่งมีทั้งตัวแทนบริษัท และกลุ่มคนที่ชื่นชอบคอสเพลย์เห็นถึงผลประโยชน์ร่วมกันระหว่างคนจัดงานกับ

ผู้เข้าร่วมงานที่มีผลประโยชน์ร่วมกัน คือ ตัวกิจกรรมจะมีคนเข้าสนใจมากยิ่งขึ้น อีกทั้ง Layer ยังเป็นคน ที่ซื้อสินค้าภายในงานอย่างสินค้าที่เกี่ยวกับการดูหนัง ในขณะที่ตัว Layer เองก็ได้ใช้พื้นที่ในงานในการ แสดงออกถึงชุดที่พวกเขาแต่งมา ทั้งการเดินพาดูกันในงาน การถ่ายรูปรวมไปถึงการประกวด เพื่อที่จะ แสดงชุดที่ Layer ได้คอสเพลย์มา ซึ่งแสดงให้เห็นว่าตัววัฒนธรรมคอสเพลย์ยังต้องการพึ่งพาผู้ผลิต คือ ผู้จัดการงานและการดูหนังญี่ปุ่นเป็นหลักอีกทั้งเหล่า Layer เองก็ต้องมีวิธีการหาทุนจากภายนอก ไม่ว่าจะเป็น การเก็บเงินเอง ทำงานพิเศษต่างๆ เพื่อที่จะนำเงินมาตัดชุดอย่างต่อเนื่อง ซึ่งจะเห็นได้จากปริมาณของ แต่ละคนที่จะมีชุดมากกว่า 1 ตัวขึ้นไป แสดงให้เห็นว่าตัววัฒนธรรมคอสเพลย์ต้องการมีบริบทอย่าง ต่อเนื่อง ทำให้เห็นการบริบทที่ไม่มีที่สิ้นสุด แต่สิ่งที่ตัววัฒนธรรมคอสเพลย์ได้สร้างคำอธิบายเพิ่มเติมจาก Adorno คือ อย่างการที่ตัว Layer สามารถสร้างกิจกรรมทางเศรษฐกิจอย่างการซื้อขายชุดกันเองอีกทั้ง ราคาในตัวสินค้าไม่ได้ขึ้นอยู่กับความต้องการของตลาดที่ว่าชุดเรื่องนี้เป็นที่นิยมราคาก็จะตก แต่จะขึ้นอยู่กับปัจจัยหลายๆ อย่าง เช่น ระยะเวลาในการทำอุปกรณ์ที่ใช้อารมณ์ของคนที่ขาย เป็นต้น ทำให้ราคา ของสินค้าต่างๆ ในสังคมคอสเพลย์ไม่ได้มีราคากลางในการซื้อ-ขาย ซึ่งจะแตกต่างจากอุตสาหกรรม วัฒนธรรมอื่นๆ ที่จะมีการกำหนดมูลค่าของจากความต้องการของสินค้าเป็นหลัก ผู้วิจัยเห็นว่าการเปิด พื้นที่ให้ผู้บริโภคสามารถจัดการวิธีการผลิตได้ด้วยตนเอง จะสามารถชักจูงให้เกิด ผู้บริโภคหน้าใหม่เข้ามา อยู่ในสังคมคอสเพลย์ได้มากยิ่งขึ้นแทนที่จะเกิดการครอบงำจากผู้ผลิตแต่เพียงอย่างเดียว

2. การบูรณาการกับการสอนกลุ่มสาระ สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม โรงเรียนโพธิสารพิทยากร เขตตลิ่งชัน กรุงเทพมหานคร โดยมีขั้นตอนดังนี้

ส่วนที่ 1 การสร้างแผน ดำเนินการตามขั้นตอนการสร้างแผน 5 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นที่ 1 การศึกษาและวิเคราะห์เอกสาร ขั้นที่ 2 การสำรวจพื้นที่และทรัพยากร ขั้นที่ 3 การจัดอันดับการเรียนรู้ ขั้นที่ 4 การกำหนดแผน ขั้นที่ 5 การทำเอกสารประกอบแผน นักเรียนได้มีการนำเสนอข้อมูลจาก กระบวนการของการสร้างแผนกิจกรรมทัศนศึกษา คอสเพลย์: การแสดงอัตลักษณ์ในสังคมพหุวัฒนธรรม ตามขั้นตอน ดังนี้ ขั้นที่ 1 การศึกษาและวิเคราะห์เอกสาร นักเรียนได้ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวกับแนวคิด ทฤษฎีต่างๆ เพื่อเป็นข้อมูลพื้นฐานของการวิจัย ได้แก่ 1) ทฤษฎีทางสังคมศาสตร์ 2) ทฤษฎีทาง สุนทรียศาสตร์ 3) ทฤษฎีการแพร่กระจายทางวัฒนธรรม 4) ทฤษฎีการยอมรับสิ่งใหม่ การบูรณาการ จัดการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมทัศนศึกษา คอสเพลย์: การแสดงอัตลักษณ์ในสังคมพหุวัฒนธรรมกับการบูรณา การองค์ความรู้เพื่อการสอนกลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมของพื้นที่ที่ศึกษา โดยใช้กิจกรรม การเรียนรู้ คือ การทำชุด สอดคล้องกับงานวิจัยของ พระวิรัชศักดิ์ จันทวโส (2561) เรื่อง การจัดการเรียนรู้ แบบบูรณาการวิชาสังคมศึกษา ผลการวิจัยพบว่า การเรียนรู้ในสาระการเรียนรู้ต่างๆ มีกระบวนการและ วิธีการที่หลากหลายโดยผู้สอนต้องคำนึงถึง พัฒนาการด้านร่างกายและสติปัญญา วิธีการเรียนรู้ ความสนใจ และความสามารถของผู้เรียน ดังนั้น ในการจัดการเรียนรู้ควรใช้รูปแบบและวิธีการที่หลากหลายเน้น การสอนตามสภาพจริง การได้ลงทำ การเชื่อมโยงกับเนื้อหารายวิชาและหลักสูตรที่ผสมผสานเพื่อให้ ผู้เรียนเกิดทักษะการเรียนรู้อย่างบูรณาการและสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้โดยการจัดการเรียนรู้ แบบบูรณาการเป็นการสอนที่เชื่อมโยงความรู้ ความคิดรวบยอด หรือทักษะเข้าด้วยกัน เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ โดยองค์รวมทั้งด้านพุทธิพิสัย จิตพิสัย และทักษะพิสัย โดยการบูรณาการเป็นการเชื่อมโยงเนื้อหาสาระ ในหลักสูตรกับกลุ่มสาระการเรียนรู้ ขั้นที่ 2 การสำรวจพื้นที่ และทรัพยากร นักเรียนได้ศึกษาเอกสาร เกี่ยวกับพื้นที่ที่ศึกษาเพื่อเป็นข้อมูลเบื้องต้นก่อนเริ่มสำรวจในพื้นที่ที่ศึกษา ได้แก่ เขตตลิ่งชัน กรุงเทพมหานคร โดยขั้นตอนการสำรวจพื้นที่แบ่งเป็น 2 ลักษณะ คือ การสำรวจข้อมูลโดยการสังเกต ซึ่งนักเรียนได้จดบันทึก และถ่ายภาพ และสำรวจโดยการสัมภาษณ์บุคคลสำคัญในพื้นที่ นำเสนอผลการศึกษาเอกสารและ



การสำรวจไว้ด้วยกัน ลำดับตามวิธีการ ดังนี้ 1) ข้อมูลจากการสังเกต ในการสำรวจทรัพยากรท่องเที่ยวในพื้นที่ นักเรียนได้สังเกตและจดบันทึกลงในตารางสำรวจเรื่อง คอสเพลย์การแสดงอัตลักษณ์ในสังคมพหุวัฒนธรรมกับการบูรณาการเพื่อการสอนสังคมศึกษา นักเรียนได้นำข้อมูลจากการสำรวจและข้อมูลปฐมภูมิจากการศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับพื้นที่มาเรียบเรียงพร้อมใส่ภาพนำเสนอ สอดคล้องกับงานวิจัยของ Young HP SHERIFF A and Naeger. S (2009) ได้ศึกษาวิจัยแนวทางการเรียนรู้ตามสภาพจริงเป็นแนวทางการเรียนรู้แบบธรรมชาติและค่อยๆ พัฒนาการเรียนรู้ขึ้นไป อย่างเป็นขั้นตอน คือ การวางแผน การดำเนินงานและการทบทวน มีการอธิบายอย่างมีเหตุผลถูกต้องแม่นยำ และมีการสอนที่เป็นขั้นตอน ทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ เข้าใจง่าย ชำนาญและมีทัศนคติที่ดีในการเรียนทั้งในและนอกห้องเรียน ซึ่งครูสามารถเลือกกิจกรรมให้เหมาะสมกับนักเรียนได้สนับสนุนด้านวัฒนธรรมซึ่งส่งเสริมให้เกิดการแบ่งปันแลกเปลี่ยนความรู้และใช้ความรู้ร่วมกัน มากกว่าการเน้นเทคโนโลยี 2) ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ นักเรียนได้มีการสัมภาษณ์บุคคลที่เกี่ยวข้องเรื่อง คอสเพลย์: การแสดงอัตลักษณ์ในสังคมพหุวัฒนธรรม นำเสนอแยกตามที่กำหนดไว้ ขั้นที่ 3 การจัดอันดับศักยภาพทรัพยากร นักเรียนได้นำทรัพยากรท่องเที่ยวเรื่อง การทำชุดเกราะชาบูโร มาวิเคราะห์ความโดดเด่นและจุดด้อย ขั้นที่ 4 การกำหนดแผน นักเรียนสร้างแผนกิจกรรมทัศนศึกษา คอสเพลย์: การแสดงอัตลักษณ์ในสังคมพหุวัฒนธรรม ด้วยกระบวนการ 3 ขั้นตอน ขั้นตอนที่ 1 การวิเคราะห์ SWOT ของคอสเพลย์: การแสดงอัตลักษณ์ในสังคมพหุวัฒนธรรมกับการบูรณาการสอนวิชาสังคมศึกษา มาวิเคราะห์จุดแข็ง จุดอ่อน อุปสรรค โอกาส ขั้นตอนที่ 2 การกำหนดจุดศึกษา เป็นการเลือกคอสเพลย์: การแสดงอัตลักษณ์ในสังคมพหุวัฒนธรรม จากการวิเคราะห์ Swot มากำหนดจุดศึกษา ขั้นตอนที่ 3 การกำหนด กิจกรรมการเรียนรู้เป็นการเลือกสาระการเรียนรู้และ กิจกรรมการเรียนรู้จากการวิเคราะห์หลักสูตรให้สอดคล้องกับจุดศึกษาและจุดประสงค์การเรียนรู้ ดังนี้ 1) การวิเคราะห์ SWOT ของ คอสเพลย์: การแสดงอัตลักษณ์ในสังคมพหุวัฒนธรรมกับการบูรณาการสอนวิชาสังคมศึกษา 2) กำหนดจุดศึกษา ประกอบด้วยการทำชุดนักรบญี่ปุ่น ขั้นที่ 5 การจัดทำเอกสารประกอบแผน กระบวนการสร้างแผนกิจกรรมทัศนศึกษา คอสเพลย์: การแสดงอัตลักษณ์ในสังคมพหุวัฒนธรรมกับการบูรณาการสอนวิชาสังคมศึกษา ครูได้จัดทำเอกสารต่างๆ เพื่อใช้ประกอบกิจกรรม ได้แก่ เอกสารโครงการทัศนศึกษา คอสเพลย์: การแสดงอัตลักษณ์ในสังคมพหุวัฒนธรรมกับการบูรณาการ การสอนวิชาสังคมศึกษา โดยมีคู่มือแนะนำเที่ยวและแผนจัดการเรียนรู้

ส่วนที่ 2 การพัฒนาแผน ในส่วนนี้เป็นการนำแผนกิจกรรมทัศนศึกษา คอสเพลย์: การแสดงอัตลักษณ์ในสังคมพหุวัฒนธรรมกับการบูรณาการองค์ความรู้เพื่อการสอนวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม มาทดลองจัดกิจกรรมกับนักเรียนดำเนินการวิจัยตามกระบวนการของการวิจัยเชิงปฏิบัติ 4 ขั้นตอน (P-A-O-R) ได้แก่ ขั้นวางแผนก่อนจัดกิจกรรม (PLAN) ขั้นปฏิบัติกิจกรรม (ACT) ขั้นสังเกตการณ์ระหว่างกิจกรรม (OBSERVE) และขั้นตอนสะท้อนผลการปฏิบัติกิจกรรม (Reflect) เมื่อจบการทดลองแต่ละครั้งครูได้นำปัญหาหรือข้อขัดข้องจากการปฏิบัติการกิจกรรมตามแผน มาพิจารณาแก้ไขปรับปรุงแผนเพื่อใช้กับการทดลองในครั้งต่อไป สอดคล้องกับการวิจัยของ ชญานิน โทรัตน์ (2567) ได้ศึกษา “ผู้ไทเรณูนคร”: อัตลักษณ์ของชาติพันธุ์กับการบูรณาการการสอนกลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม โรงเรียนอุเทนพัฒนา อำเภอกำแพงแสน จังหวัดนครพนม ผลการวิจัยพบว่า การบูรณาการการสอนกลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ประกอบด้วย 4 ขั้นตอน คือ ขั้นตอนที่ 1 สำรวจชุมชน เพื่อให้รู้จักชุมชนของตนเองเพื่อตั้งประเด็นการเรียนรู้ ขั้นตอนที่ 2 วางแผนการเก็บข้อมูลอย่างมีกระบวนการ ขั้นตอนที่ 3 ลงพื้นที่ ขั้นตอนที่ 4 นำเสนอตามวิธีการทางประวัติศาสตร์ โดยใช้ความรู้ตามวิธีการ ทางประวัติศาสตร์ประกอบด้วย 1) การตั้งประเด็นศึกษา 2) การเสาะหาแหล่งข้อมูลหลักฐาน 3) การรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้อง ให้ครบถ้วน

4) การวิเคราะห์ ตรวจสอบ ประเมินคุณค่าหลักฐาน 5) การตีความเพื่อตอบประเด็นศึกษา 6) การนำเสนอเรื่องราวได้อย่างมีหลักฐาน มีเหตุผลและน่าสนใจ

ผลการเรียนรู้ที่คาดหวังจากการจัดกิจกรรมทัศนศึกษา คอสเพลย์: การแสดงอัตลักษณ์ในสังคมพหุวัฒนธรรมกับการบูรณาการสอนวิชาสังคมศึกษา เกิดการประเมินผลครบทั้ง 3 ด้าน ได้แก่ ด้านพุทธิพิสัย ด้านจิตพิสัยและด้านทักษะพิสัย ส่งผลให้นักเรียนมีความรู้เกี่ยวกับภูมิปัญญาเกี่ยวกับคอสเพลย์: การแสดงอัตลักษณ์ในสังคมพหุวัฒนธรรมกับการบูรณาการสอนวิชาสังคมศึกษาเกิดความยอมรับสิ่งใหม่ในวัฒนธรรมนี้ พร้อมอยู่ร่วมกันในสังคมพหุวัฒนธรรมได้อย่างมีความเคารพกัน

โดยผลการเรียนรู้ที่คาดหวังจากการจัดกิจกรรมศึกษา เกี่ยวกับคอสเพลย์: การแสดงอัตลักษณ์ในสังคมพหุวัฒนธรรมกับการบูรณาการองค์ความรู้เพื่อการสอนกลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม โดยผลที่เกิดขึ้นครอบคลุมการประเมินทั้ง 3 ด้าน ได้แก่ ด้านพุทธิพิสัย ด้านจิตพิสัย และทักษะพิสัย ส่งผลให้นักเรียนเข้าใจเรื่อง คอสเพลย์: การแสดงอัตลักษณ์ในสังคมพหุวัฒนธรรม เกิดความสนุกเปิดประสบการณ์ใหม่ และเข้าใจในวัฒนธรรมที่หลากหลายนี้

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะจากผลการวิจัย

1.1 ในสถานที่การศึกษาคอสเพลย์: การแสดงอัตลักษณ์ในสังคมพหุวัฒนธรรมกับการบูรณาการสอนวิชาสังคมศึกษาควรมีการจัดการให้รองรับคนได้มากกว่านี้

1.2 ควรมีการนำเทคโนโลยีสมัยใหม่ใช้ในการทำแผนจัดการเรียนรู้และการเชื่อมโยงสถานที่ที่มีเรื่องราวทันสมัยให้อยู่ในทุกกลุ่มสาระ

2. ข้อเสนอแนะเพื่อวิจัยในครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการศึกษาเปรียบเทียบงานวิจัยของผู้อื่นหลายคนเพื่อเป็นข้อมูลที่หลากหลายขึ้น

2.2 ควรมีการศึกษาองค์รวมทั้ง สังคม การเมือง วัฒนธรรม เพื่อให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงของสังคม

บรรณานุกรม

เชมทัต พิพิธนาบรรพ์. (2551). *การแต่งคอสเพลย์ของกลุ่มวัยรุ่นไทยกับการสร้างอัตลักษณ์วัฒนธรรมย่อยและบทบาทของสื่อ*. คณะนิเทศศาสตร์: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ชญาณิน ไทรัตน์. (2567). “ผู้ไทเรณูนคร”: อัตลักษณ์ของชาติพันธุ์กับการบูรณาการการสอนกลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม โรงเรียนอนุเทพพัฒนา อำเภอกำแพงแสน จังหวัดนครพนม. *วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต*, สาขาวิชาสังคม ศาสนาและวัฒนธรรม, วิทยาลัยทองสุข.

ชวรินทร์ ศิลปสุวรรณ. (2557). *การเรียนรู้ของเยาวชนไทยเกี่ยวกับวัฒนธรรมญี่ปุ่นผ่านสื่อการ์ตูนญี่ปุ่น*. บัณฑิตวิทยาลัย: มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.

ธวัชพงศ์ หาเรือนโคก. (2557). *Cosplay: วัฒนธรรมป๊อปของวัยรุ่นในสังคมไทย*. *วิทยานิพนธ์สังคมวิทยาและมานุษยวิทยามหาบัณฑิต*. คณะสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

ในตะวัน กำหอม. (2559). *การวิจัยทางวัฒนธรรมและสังคมศาสตร์*. มหาสารคาม: โรงพิมพ์ที่คอม.

เบญจมาศ ยศพิทักษ์. (2553). *การสื่อสารกลุ่มแรงจูงใจในการแต่งกายคอสเพลย์ของวัยรุ่นไทย*. *วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต*, สาขาวิชาภาษาและวัฒนธรรมเพื่อการสื่อสารและการพัฒนา, สถาบันวิจัยภาษาและวัฒนธรรมเอเชีย, มหาวิทยาลัยมหิดล.



อารยา บำรุงศิลป์, บุญยานุช เมี้ยนเอียด และพิษณุ อภิสมจารโยธิน. (2565). เสรีภาพทางการแสดงออก
พื้นที่ทางสังคมและตัวตนของ Cosplayer. *วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัย
พะเยา*, 10(2), 255-272.

Young, H.P., Sheriff, A. and Naeger, S. (2009). A Bottom-up Definition of Self-sufficiency: Voices
from Low-income Jobseekers. *Qualitative Social Work*. 8(3), 357-376.