ปีที่ 18
ฉบับที่ 2

กรกฎาคม-ธันวาคม 2564

วารสารสหวิทยาการ

วิทยาลัยสหวิทยาการ

มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

Jul-Dec 2021

Journal

of Integrated Sciences

College of Interdisciplinary Studies
Thammasat University

วารสารสหวิทยาการ

Journal of Integrated Sciences

ปีที่ 18 ฉบับที่ 2 (กรกฎาคม-ธันวาคม 2564)

Volume 18, Issue 2 (Jul-Dec 2021)

ISSN: 1685-2494

เจ้าของ : วิทยาลัยสหวิทยาการ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

บรรณาธิการ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ยิ่งลักษณ์ กาญจนฤกษ์

กองบรรณาธิการและผู้ช่วยบรรณาธิการ

รองศาสตราจารย์ ดร.ภาคภูมิ ทิพคุณ

กองบรรณาธิการ

รองศาสตราจารย์ ดร.มงคลชัย วิริยะพินิจ	คณะพาณิชยศาสตร์และการบัญชี จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
รองศาสตราจารย์ ดร.สามารถ ทองเฝือ	คณะรัฐศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มาโนชญ์ อารีย์	คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วราภรณ์ วนาพิทักษ์	คณะนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธนศักดิ์ สายจำปา	สาขาวิชารัฐศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมธิราช
อาจารย์ ดร.สมพันธ์ เตชะอธิก	คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น
ศาสตราจารย์ ดร.ศักดิ์ชัย เลิศพานิชพันธุ์	วิทยาลัยสหวิทยาการ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.รุ่งนภา เทพภาพ	วิทยาลัยสหวิทยาการ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จุฬณี ตันติกุลานันท์	วิทยาลัยสหวิทยาการ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

เลขานุการวารสาร

นางสาววลิตพร จิโนทา	วิทยาลัยสหวิทยาการ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
นางสาวหฤทัยรัตน์ ศรีจันทร์ขำ	วิทยาลัยสหวิทยาการ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

ออกแบบปก

นางสาวหฤทัยรัตน์ ศรีจันทร์ขำ	วิทยาลัยสหวิทยาการ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

พิมพ์ที่ : นิติธรรมการพิมพ์

76/251-3 หมู่ 15 ต.บางม่วง อ.บางใหญ่ จ.นนทบุรี 11140

โทร. 0 2403 4567, 0 2449 2525, 08 1309 5215

E-mail : niti2512@hotmail.com, niti2512@gmail.com

ข้อมูลทางบรรณานุกรม

สหวิทยาการ : ยิ่งลักษณ์ กาญจนฤกษ์, (บรรณาธิการ)

วิทยาลัยสหวิทยาการ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2564

จำนวน 70 เล่ม

ติดต่อกองบรรณาธิการ

กองบรรณาธิการวารสารสหวิทยาการ

วิทยาลัยสหวิทยาการ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

เลขที่ 2 ถนนพระจันทร์ แขวงพระบรมมหาราชวัง

เขตพระนคร จังหวัดกรุงเทพฯ 10200

E-mail : Ci.journal@tu.ac.th

โทรศัพท์ 0 2613 2841 (ท่าพระจันทร์)

โทรศัพท์ 054-237-999 ต่อ 5338 (ศูนย์ลำปาง)

ส่งบทความเพื่อขอลงตีพิมพ์ในวารสารสหวิทยาการ

ได้ที่ https://ci.tu.ac.th/journal

บทความทัศนะ ข้อคิดเห็น ภาพที่ปรากฏ

ในวารสารเล่มนี้เป็นความคิดเห็นส่วนตัวของผู้เขียน

บรรณาธิการและกองบรรณาธิการ ไม่จำเป็นต้องเห็นพ้องด้วย

และไม่ถือเป็นความรับผิดชอบ

ลิขสิทธิ์เป็นของผู้เขียน และวิทยาลัยสหวิทยาการ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

การตีพิมพ์ซ้ำต้องได้รับอนุญาตจากผู้เขียน

และวิทยาลัยสหวิทยาการโดยตรงและเป็นลายลักษณ์อักษร

วารสารสหวิทยาการ
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

● วัตถุประสงค์ของวารสาร

วารสารสหวิทยาการเป็นวารสารที่มุ่งนำเสนอองค์ความรู้ในหลายสาขาวิชาเพื่ออธิบายปรากฏการณ์ ทางสังคมที่เกิดขึ้นทั้งในและต่างประเทศในแต่ละห้วงเวลานับแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน ทั้งยังตระหนักดีว่า ปรากฏการณ์ทางสังคมในโลกปัจจุบันได้ทวีความซับซ้อนขึ้นทุกขณะ การทำความเข้าใจโลกหรือปรากฏการณ์ ทางสังคมที่เกิดขึ้นด้วยมุมมองแบบเชิงเดี่ยวอาจไม่เพียงพออีกต่อไป ดังนั้น วารสารสหวิทยาการ จึงเปิดพื้นที่ให้นักวิชาการในหลายสาขาความรู้ได้มีโอกาสแบ่งปันข้อมูล ความคิดและจุดยืนของตนต่อปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้น เพื่อร่วมกันสร้างสรรค์และพัฒนาความรู้ทางวิชาการและงานวิจัยทางด้านสหวิทยาการ ซึ่งวารสารมีกำหนดออกปีละ 2 ฉบับ คือ ฉบับที่ 1 (มกราคม- มิถุนายน) และฉบับที่ 2 (กรกฎาคม- ธันวาคม)

อนึ่ง วารสารฯ ได้จัดทำขึ้นเพื่อส่งเสริมและสนับสนุนอาจารย์ นักวิชาการ นักวิจัย และนักศึกษา ตลอดจนผู้สนใจทั่วไปในการเผยแพร่ผลงานวิชาการด้านสหวิทยาการทางสังคมศาสตร์ และสร้างเครือข่าย ทางวิชาการกับสถาบันการศึกษาและหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง

● ประเภทของผลงานวิชาการที่จะรับตีพิมพ์

1. บทความวิชาการ (Academic Article)
2. บทความวิจัย (Research Article)

● ขอบเขตของสาขาวิชาที่เปิดรับ

วารสารสหวิทยาการเปิดรับบทความด้านสังคมศาสตร์และด้านสหวิทยาการที่เกี่ยวข้องกับรัฐศาสตร์ เศรษฐศาสตร์ สังคมวิทยา มานุษยวิทยา ประวัติศาสตร์ สังคมสงเคราะห์ นิเทศศาสตร์ การศึกษา และสังคมศาสตร์สาขาอื่น ๆ

● กำหนดการออกวารสาร

วารสารสหวิทยาการ ของวิทยาลัยสหวิทยาการ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ มีกำหนดออกปีละ 2 ฉบับ คือ ฉบับที่ 1 ระหว่างเดือนมกราคม-เดือนมิถุนายน และฉบับที่ 2 ระหว่างเดือนกรกฎาคม-เดือนธันวาคม

● ข้อกำหนดและการพิจารณาผลงานวิชาการเพื่อลงตีพิมพ์ในวารสาร

1. ผลงานวิชาการที่รับพิมพ์ในวารสารนี้ต้องไม่เคยเผยแพร่ในวารสารรายงานหรือสิ่งพิมพ์อื่นใดมาก่อน ยกเว้นเป็นผลงานที่ได้นำเสนอในการประชุมทางวิชาการแบบไม่มีเรื่องเต็ม (Proceeding)
2. ผู้เขียนบทความต้องเขียนบทความตามรูปแบบที่กำหนดไว้ในส่วน “คำแนะนำสำหรับผู้เขียน”
3. ผลงานวิชาการที่ส่งมาเพื่อพิจารณาตีพิมพ์สามารถเขียนเป็นภาษาไทยหรือภาษาอังกฤษ แต่ผลงานดังกล่าวต้องมีบทคัดย่อทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ

4. ผลงานวิชาการจะต้องผ่านการประเมินคุณภาพทางวิชาการจากกองบรรณาธิการและผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความเชี่ยวชาญในสาขาวิชาที่เกี่ยวข้องจำนวนอย่างน้อย 2 ท่าน (Double-blind peer review)

5. กรณีที่ผู้ส่งผลงานวิชาการไม่สามารถปรับหรือแก้ไขตามผลการประเมินจากผู้ประเมินบทความให้แล้วเสร็จในเวลาที่กำหนด กองบรรณาธิการขอสงวนสิทธิ์พิจารณายกเลิกกระบวนการเพื่อการตีพิมพ์

การส่งบทความเพื่อตีพิมพ์ และการแจ้งยกเลิกหรือถอนบทความ

- ส่งผ่านช่องทางอีเมล ci.journal@tu.ac.th
- ผู้ที่ประสงค์ที่จะส่งบทความเพื่อขอตีพิมพ์ใน *วารสารสหวิทยาการ* สามารถส่งได้ที่ https://ci.tu.ac.th/journal
- การยกเลิกบทความ หรือ การถอนบทความ มีรายละเอียดดังนี้
  - การยกเลิกบทความ คือ การเพิกถอนบทความก่อนที่จะมีการตีพิมพ์เผยแพร่
  - การถอนบทความ คือ การถอนบทความที่ดำเนินการตีพิมพ์และเผยแพร่เรียบร้อยแล้ว
  - ในกรณี การยกเลิกบทความ หรือ การถอนบทความ สามารถติดต่อกองบรรณาธิการที่ e-mail : ci.journal@tu.ac.th

บทบรรณาธิการ
Editorial

วารสารสหวิทยาการ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ปีที่ 18 ฉบับที่ 2 เป็นวารสารฉบับส่งท้ายในการตีพิมพ์เป็นรูปเล่มสิ่งพิมพ์ ในฉบับต่อไปจะมีการปรับเปลี่ยนรูปแบบเป็นวารสารอิเล็กทรอนิกส์ ปรับปรุงระบบ รูปแบบ ขั้นตอนในการรับบทความให้มีมาตรฐานยิ่งขึ้นไป และที่สำคัญคือการปรับหลักเกณฑ์การตรวจสอบคุณภาพของบทความโดยผู้ทรงคุณวุฒิจากภายนอกสถาบัน 3 ท่าน เพื่อให้เป็นไปตามประกาศ ก.พ.อ. เรื่อง “หลักเกณฑ์และวิธีการพิจารณาแต่งตั้งบุคคลให้ดำรงตำแหน่งผู้ช่วยศาสตราจารย์ รองศาสตราจารย์ และศาสตราจารย์ (ฉบับที่ ๔) พ.ศ. ๒๕๖๔ ที่ให้ใช้ผลงานทางวิชาการที่ได้รับการเผยแพร่ในวารสารวิชาการระดับชาติ”

สำหรับวารสารสหวิทยากรฉบับส่งท้ายนี้ นำเสนอแลกเปลี่ยนองค์ความรู้ในการอธิบายปรากฏการณ์ทางสังคมร่วมสมัย ประกอบไปด้วยบทความจำนวน 4 เรื่อง เรื่องแรก “โปเกมอนโก: แรงงานดิจิทัล ความเป็นเทรนเนอร์ และการแสวงหาผลประโยชน์จากแรงงานในการเล่น” นำเสนอเกมโปเกมอนโกที่ครั้งหนึ่งเคยเป็นเกมยอดนิยมที่เป็นมากไปกว่าเกมปัญญาประดิษฐ์เพื่อความสนุกสนานและการพักผ่อนหย่อนใจ แต่เป็นการนำเสนอเกมในฐานะธุรกิจดิจิทัลที่มีผู้เล่นเป็นแรงงาน นอกจากเกมจะมีบทบาทสำคัญในการสร้างวัฒนธรรมและเครือข่ายทางสังคมแล้ว ยังเป็นผลผลิตที่สร้างประโยชน์ทางธุรกิจให้กับนายทุนอีกด้วย เรื่องที่สองคือ “ส่วนผสมของมิกซ์: ปรากฏการณ์และอัตลักษณ์แฟนคลับมิกซ์สหภาพบนชุมชนออนไลน์” เป็นการนำเสนอภาพลักษณ์ของ

ชุมชนแฟนคลับศิลปินที่ไม่ไร้สาระ แต่นำเสนอการสร้างความหมาย อัตลักษณ์และวัฒนธรรมของกลุ่มแฟนคลับที่มีพลวัตผ่านการศึกษาชุมชนออนไลน์บนโลกทวิตเตอร์ เรื่องที่สาม "ระดับของการตีตราทางเพศที่เกิดขึ้นกับนักเรียนข้ามเพศในเชียงใหม่" เป็นการนำเสนอสถานการณ์ ลักษณะ ความท้าทายและผลกระทบการตีตราทางเพศของนักเรียนข้ามเพศทั้งในเชิงโครงสร้าง ไม่ว่าจะเป็นจากนโยบายหรือบรรทัดฐานทางสังคม เชิงปฏิสัมพันธ์การแสดงออก เช่น การล่วงละเมิดทางกายและวาจา หรือเชิงปัจเจกชน ความเชื่อของบุคคลอื่นที่มีต่อนักเรียนข้ามเพศ บทความสุดท้ายเกี่ยวกับ "ปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงตามแนวพระไตรปิฎก" ซึ่งเป็นการเชื่อมโยงพระพุทธศาสนา คุณค่าของพระไตรปิฎก กับการดำรงชีวิตประจำวันตามปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงตามพระราชดำรัสของพระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดช

กองบรรณาธิการ*วารสารสหวิทยาการ* มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ หวังเป็นอย่างยิ่งว่า วารสารฉบับนี้จะเป็นประโยชน์ต่อผู้อ่านทุกท่าน และขอขอบพระคุณผู้ทรงคุณวุฒิที่มีส่วนร่วมในการพัฒนาคุณภาพและมาตรฐานของวารสาร ฉบับนี้ รวมทั้งขอขอบคุณท่านผู้อ่านที่ได้ให้ความสนใจติดตามวารสารฯ และหากท่านมีข้อเสนอแนะ ข้อคิดเห็นเพิ่มเติม เพื่อการปรับปรุงวารสารให้มีคุณภาพยิ่งขึ้นไป ทางกองบรรณาธิการยินดีเป็นอย่างยิ่ง

ยิ่งลักษณ์ กาญจนฤกษ์
บรรณาธิการ

สารบัญ
Content

หน้า 11 บทที่ 1

โปเกมอน โก : แรงงานดิจิทัล ความเป็นเทรนเนอร์และการแสวงหาผลประโยชน์จากแรงงานในการเล่น

Pokémon GO : Digital Labor Becoming Trainer and Play-Bour

ปกรณ์ คงสวัสดิ์
Pakorn Kongsawat

หน้า 47 บทที่ 2

ส่วนผสมของมิกซ์ : ปรากฏการณ์และอัตลักษณ์ของแฟนคลับมิกซ์สหภาพ บนชุมชนออนไลน์

Mixxiw : Phenomenon and Identity of Mix Sahaphap Fanclub on Online Community

พิชณ์นิพัทธ์ วิชัยโน
Pychaniphat Wichaino

หน้า 81 บทที่ 3
ระดับของการตีตราทางเพศ
ที่เกิดขึ้นกับนักเรียนข้ามเพศในเชียงใหม่
Level of Sexual Stigma Among
Transgender Students in Chiang Mai

กิตติวินท์ เดชชวนากร
Kittiwin Dhedchawanagon

หน้า 124 บทที่ 4
ปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง
ตามแนวพระไตรปิฎก
Sufficiency Economy Philosophy According
to the Tripitaka

พระครูวินัยธรสัญชัย ญาณวีโร (ทิพย์โอสถ)
Phrakhru Vinaidhorn Sanchai Ñāṇavīro (Thip-osot)

พระมหาสหัสษชัญญ์ รัตนสันติ
Phramaha Sahassachan Rattanasanti

1

โปเกมอนโก : แรงงานดิจิทัล ความเป็นเทรนเนอร์ และการแสวงหาผลประโยชน์ จากแรงงานในการเล่น

Pokémon GO : Digital Labor Becoming Trainer and Play-Bour

*ปกรณ์ คงสวัสดิ์**
Pakorn Kongsawat

รับบทความ 5 มีนาคม 2564
แก้ไขบทความ 4 มิถุนายน 2564
ตอบรับบทความ 24 สิงหาคม 2564

* นักวิชาการอิสระ
Corresponding author e-mail: pkorny@gmail.com

บทคัดย่อ

บทความนี้ต้องการกล่าวถึงเกมโปเกมอนโกในฐานะที่เป็นส่วนหนึ่งของธุรกิจดิจิทัล (digital economy) ที่กำหนดและสร้างรูปแบบทางวัฒนธรรมแบบหนึ่งขึ้นมา

โปเกมอนโกเป็นตัวอย่างของเกมที่สร้างความเข้าใจแบบใหม่เกี่ยวกับการศึกษาเกมและธุรกิจดิจิทัล ผู้ศึกษานำแนวคิดวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีศึกษา (science and technology studies) และแรงงานดิจิทัล (digital labor) มาอธิบายเกมดังกล่าว โดยเฉพาะประเด็นเรื่องปัญญาประดิษฐ์ (AI) ว่าเข้ามามีบทบาทสำคัญในการสร้างวัฒนธรรมของผู้คนที่ประสานตัวเองเข้ากับเครื่องกลหรือที่เรียกว่าไซบอร์ก (cyborg) อย่างไร

ในอีกด้านหนึ่งของเกมโปเกมอนโก ผู้ศึกษาพิจารณาเกมดังกล่าวว่ามีนัยแฝงด้านธุรกิจ โดยผู้เล่นกลายเป็นแรงงาน (play-bour) ให้กับบริษัทธุรกิจด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ

คำสำคัญ

เกม แรงงานดิจิทัล ปัญญาประดิษฐ์ แรงงานจากการเล่น

Abstract

This article aims to analyze how games and digital economy become a way of life in determining and creating cultural group.

Pokémon GO is an important example of game which creates new understanding of video games and digital economy. This article uses Science and Technology Studies (STS) to understand Artificial intelligence (AI) and digital labour which plays a role in creating virtual animals in the game world as well as how humans are Cyborgs when connected to a machine.

Moreover, Pokémon GO can be considered a form of exploitation of labour which players are “play-bour”, playing video games as a disguise for performing labour makes the profit of the information industry.

Keyword

game, digital labor, artificial intelligence, play–bour

บทนำ

ธุรกิจดิจิทัลขยายตัวอย่างรวดเร็วโดยเฉพาะในช่วงการแพร่ระบาดของโควิด-19 (COVID-19) ทั้งในงานบริการจัดส่งอาหารและบริการโลจิสติกส์ต่าง ๆ ธุรกิจดังกล่าวเริ่มแพร่หลายตั้งแต่ ค.ศ.2008-2010 เป็นต้นมาด้วยเหตุผลที่คนทั่วโลกเข้าถึงระบบอินเทอร์เน็ตและสมาร์ทโฟน จึงทำให้คนส่วนใหญ่ได้รู้จักกับธุรกิจแพลตฟอร์มซึ่งครอบคลุมในหลายกลุ่มบริการ เช่น จัดหาที่พัก จัดส่งอาหาร และงานบริการต่าง ๆ เป็นต้น

ต้นทางการศึกษาเรื่องกลุ่มคนที่ทำงานกับธุรกิจแพลตฟอร์มหรือที่เรียกว่าแรงงานดิจิทัล (digital labor) มาจากกลุ่ม autonomist และ workerist ของอิตาลี การเคลื่อนไหวในเรื่องสิทธิแรงงานในช่วงระหว่าง ค.ศ. 1960-1970 และในปี ค.ศ.1972 ไปจนถึงการเคลื่อนไหวเกี่ยวกับค่าจ้างสำหรับงานภายในบ้านโดย เซลมา เจมส์ (Selma James) มีผู้เสนอว่าแนวคิดแรงงานดิจิทัลเกิดจากงานที่ได้เคลื่อนตัวจากโรงงานไปยังพื้นที่ทางสังคม โดยกลุ่ม autonomist อธิบายแรงงานในลักษณะดังกล่าวว่าเกิดจากรูปแบบการใช้แรงงานในโรงงานอุตสาหกรรมได้เข้าไปเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตทางสังคม (social factory) โดยเฉพาะความคิดสร้างสรรค์ในแพลตฟอร์มโซเชียลมีเดียที่ถูกสร้างขึ้นโดยผู้ใช้บริการ ดังนั้นผู้ใช้งานในแพลตฟอร์มดังกล่าวจึงถูกพิจารณาในฐานะแรงงานดิจิทัลบนแพลตฟอร์มแบบหนึ่ง (Castronova, 2005) ตัวอย่างเช่น Lazzarato (1996) อธิบายแรงงานไร้รูปแบบ (immaterial labor) ที่เกิดจากตัวเนื้อหาหรือคอนเทนต์ (content) ได้กลายเป็นสินค้าแบบหนึ่งซึ่งเกี่ยวข้องกับการเชื่อมต่อกับเครือข่ายอินเทอร์เน็ตอย่างกิจกรรมการผลิตคอนเทนต์ ด้านแฟชั่น รสนิยม มาตรฐานการบริโภคหรือกระแสสังคมของสาธารณชนที่แรงงานไร้รูปแบบมักจะเกี่ยวข้องกับกิจกรรมที่ไม่ถูกตระหนักว่าเป็นงาน

แพลตฟอร์มธุรกิจแบ่งออกเป็น 2 รูปแบบ หนึ่งคือกลุ่มแพลตฟอร์มที่มีเครือข่ายอยู่ทั่วโลก (online web-based platform) เช่น เฟซบุ๊ก ทวิตเตอร์ จีเมล เป็นต้น สองคือกลุ่มแพลตฟอร์มที่มีเครือข่ายเฉพาะประเทศ (locations-based platform) เช่น บริการส่งอาหาร บริการรถแท็กซี่ เป็นต้น

แพลตฟอร์มแรงงานในระบบดิจิทัล (digital labor platform) สามารถแบ่งรูปแบบความสัมพันธ์ระหว่างแพลตฟอร์มกับคนงานได้เป็น 2 ลักษณะ ลักษณะที่หนึ่ง คนงานฝากประวัติไว้ที่แพลตฟอร์ม แพลตฟอร์มเป็นคนกลางระหว่างแรงงานกับนายจ้าง โดยนายจ้างจะเข้ามา ในแพลตฟอร์มเพื่อเลือกบุคคลที่เหมาะกับงาน เช่น แพลตฟอร์มจัดหาคนทำความสะอาด ลักษณะที่สอง แพลตฟอร์มทำหน้าที่เป็นนายจ้างและส่งงานให้กับแรงงาน เช่น แพลตฟอร์มรับจัดส่งอาหาร เป็นต้น

ความสัมพันธ์ระหว่างแพลตฟอร์มกับคนงานในแบบแรกเกิดจากในปัจจุบันบริษัทขนาดใหญ่ต้องการลดรายจ่ายจึงต้องการจ้าง outsourcing มาทำงานในส่วนที่ล้นเกินไปจากงานปกติของบริษัท นายจ้างค้นหาคนทำงานจากแพลตฟอร์มดิจิทัล โดยจะพบกันในโลกดิจิทัลตั้งแต่เริ่มต้นจนจบกระบวนการ ซึ่งการค้นหาแรงงานเพื่อจ้างงานนั้นทำผ่านระบบดิจิทัลทั้งหมดแพลตฟอร์มดังกล่าวใช้ระบบอัลกอริทึม (algorithm) จับคู่ทักษะของแรงงานให้เข้ากับความต้องการของลูกค้า ระบบจัดหางานดังกล่าวจะตอบกลับนายจ้างแบบทันทีเมื่อระบบการจ้างงานเสร็จสิ้น ตัวอย่างกลุ่มบริษัท outsourcing เช่น การทำคอนเทนต์รีวิวสินค้า เป็นต้น

ความสัมพันธ์ระหว่างแพลตฟอร์มกับคนงานในแบบที่สอง คือ แพลตฟอร์มมีลักษณะเสมือนเป็นนายจ้างที่จะคอยแจกจ่ายงานให้กับคนงานซึ่งแรงงานส่วนใหญ่เป็นชายในประเทศกำลังพัฒนามีอายุไม่เกิน 35 ปี (ILO Flagship Report, 2021) รายได้เมื่อเทียบกับเวลาที่ใช้ในการทำงาน ในกลุ่มงานลักษณะ

ดังกล่าวอาจไม่คุ้มค่าเหนื่อย เพราะไม่ได้รับเงินค่าล่วงเวลา ที่สำคัญเมื่อแรงงานมีจำนวนมากกว่าการจ้างงานจึงทำให้เกิดการแข่งขันจนทำให้แรงงานต้องเพิ่มศักยภาพในการทำงานและต้องเพิ่มชั่วโมงการทำงานต่อสัปดาห์เพื่อได้รับค่าแรงที่เพียงพอกับค่าครองชีพ แรงกดดันดังกล่าวเพิ่มความเสี่ยงที่จะบาดเจ็บหรือเสียชีวิตจากการทำงาน นอกจากนี้แรงงานไม่สามารถยกเลิกหรือเลือกงานได้เพราะจะกระทบกับเรตติ้ง (หรือการให้ดาวของลูกค้า) ในการทำงานที่เกิดจากการคำนวณของระบบอัลกอริทึม ผลที่ตามมาคือ คนจ้างงานจะไม่เลือกแรงงานที่มีเรตติ้งต่ำซึ่งจะกระทบไปถึงโอกาสการได้งาน โบนัส เงินชดเชย ถึงแม้ว่าแรงงานได้รับการปฏิบัติไม่ดีจากลูกค้า พวกเขาก็ไม่มีช่องทางในการร้องเรียน ที่สำคัญแรงงานในแพลตฟอร์มดิจิทัลไม่ได้รับการคุ้มครองทางกฎหมาย (ILO Flagship Report, 2021)

ในบริบทนโยบายระดับประเทศโดยเฉพาะประเทศกำลังพัฒนา แรงงานดิจิทัลกลายเป็นส่วนหนึ่งของนโยบายของประเทศด้วยการลงทุนโครงสร้างพื้นฐานเพื่อสร้างระบบธุรกิจดิจิทัลและเพิ่มโอกาสการสร้างงานทั้งกับกลุ่มแรงงานไร้ฝีมือที่ไม่ได้รับการจ้างงานประจำและกลุ่มแรงงานมีฝีมือที่ มีบริษัทต้องการจ้างงานแบบ outsourcing คนที่ได้งานกลุ่มนี้ส่วนใหญ่เป็นกลุ่มคนที่มีทักษะสูง ในงานศึกษาบางชิ้นที่เกี่ยวกับแรงงานดิจิทัลได้กล่าวถึงแรงงานดังกล่าวในฐานะคนงานในยุคสมัยแห่งการล่าอาณานิคมใหม่ (neocolonial) ที่กำลังเกิดขึ้นทั่วโลก เช่น Casilli (2017) กล่าวถึงธุรกิจแพลตฟอร์มดิจิทัลที่กระจายตัวไปทั่วโลกซึ่งเกิดขึ้นจากเครือข่ายอินเทอร์เน็ตที่เข้าถึงกลุ่มประเทศกำลังพัฒนามากขึ้น จากการมาถึงของกลุ่มธุรกิจดังกล่าว รัฐบาลท้องถิ่นเข้าไปมีส่วนร่วมในการส่งเสริมให้ประชากรของตัวเองเป็นส่วนหนึ่งของแรงงานในธุรกิจดังกล่าวได้ โดยเจ้าของกลุ่มธุรกิจดังกล่าวคือนายทุนจากประเทศพัฒนาแล้วซึ่งเข้ามาหยิบฉวยใช้แรงงานแบบ outsourcing ในประเทศกำลังพัฒนา ด้วยเหตุผลที่ว่าราคาค่าแรงไม่แพงและไม่ต้องรับผิดชอบสวัสดิการต่าง ๆ หรือสิทธิในแรงงานด้านต่าง ๆ แสดงให้เห็นถึงความไม่เท่าเทียมกันที่เกิดขึ้นในระดับโลก

ธุรกิจแพลตฟอร์มเติบโตอย่างรวดเร็วด้วยเหตุผล 3 ประการ หนึ่ง ความคล่องตัวในการรับสมัครคนงาน สอง ลดต้นทุนในการบริหารบุคลากร และสาม เพิ่มประสิทธิภาพในการเข้าถึงกลุ่มแรงงานประเทศยากจนที่มีทักษะที่เหมาะสมด้วยราคาค่าบริการที่ไม่แพงเมื่อเทียบกับรายได้ขั้นต่ำในประเทศพัฒนาแล้ว สำหรับด้านบวกของธุรกิจแพลตฟอร์ม คือธุรกิจสตาร์ตอัป (startup) หรือกลุ่มธุรกิจท้องถิ่นเกิดใหม่สามารถขยายฐานลูกค้าโดยใช้ปัญญาประดิษฐ์ (AI) ในการค้นหากลุ่มลูกค้าและเกิดธุรกรรมในการซื้อขายสินค้าในที่สุด (ILO Flagship Report, 2021)

นอกจากแพลตฟอร์มดิจิทัลเป็นตัวกลางในการจัดหางานหรือเป็นเครื่องมือเพื่อบริหารจัดการแรงงานแล้ว ในอีกด้านหนึ่งแพลตฟอร์มยังกลายเป็นเครื่องมือขูดรีดแรงงานผู้ใช้งานในลักษณะที่คนใช้ไม่รู้เนื้อรู้ตัว เช่น Fuch (2013) นำแนวคิดของ คาร์ล มาร์กซ์ (Karl Marx) มาวิเคราะห์คนใช้งาน โซเชียลมีเดีย เช่น เฟซบุ๊ก โดยมองว่าคนใช้งานได้สร้างมูลค่าการใช้ (use value) และผู้บริโภคหรือผู้ใช้งานกลายเป็นผู้สร้างสรรค์กิจกรรมทางสังคมในแพลตฟอร์มดังกล่าวด้วยการแชร์ (sharing) การโพสต์ (post) การเชื่อมต่อกันในกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อสร้างมูลค่าการใช้งาน เช่น ผู้ใช้งานได้สร้างคอนเทนต์ใหม่ ๆ เพื่อทำให้เกิดกลุ่มแฟนคลับในการติดตามหรือนำแพลตฟอร์มดังกล่าวไปใช้เพื่องานโฆษณา ความคิดสร้างสรรค์ดังกล่าวเป็นรูปแบบของแรงงานและกลายเป็นสินค้าซึ่งเจ้าของแพลตฟอร์มดังกล่าวขูดรีดแรงงานโดยไม่ต้องจ่ายเงินค่าแรง

ดังนั้น แรงงานดิจิทัลจึงเป็นกิจกรรมทางเศรษฐกิจที่เกิดขึ้นจากระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต และเทคโนโลยีเพื่อการสื่อสารซึ่งทำให้เกิดการจ้างงานแบบใหม่ขึ้นมา

กลุ่มแรงงานธุรกิจแพลตฟอร์มอาจไม่ใช่รูปแบบเดียวที่สร้างรายได้ให้กับธุรกิจดังกล่าว สิ่งที่ดูเหมือนว่าไม่อาจมีประสิทธิผลในการผลิตอย่างเช่นการเล่น โดยเฉพาะการเล่นเกม ก็กลายเป็นส่วนหนึ่งในการผลิตของระบบทุนนิยมในยุคดิจิทัลด้วยเช่นกัน

การเล่น การทำงาน ความหมายที่พร่าเลือน เมื่อเกมที่เล่นกลายเป็นงาน

"การเล่น" เป็นธรรมชาติที่เกิดขึ้นได้ทั้งในมนุษย์และสัตว์ ในคำอธิบายเกี่ยวกับการเล่นในทางมานุษยวิทยาในช่วงแรก มองว่าการเล่นคือกระบวนการขัดกล่อมเกลาทางสังคม (socialization) เพื่อทำให้เด็กเข้าใจถึงบทบาทหน้าที่ภายในทางสังคม เช่น การแบ่งเพศทางสังคม ชนชั้น ปฏิสัมพันธ์ การเรียนรู้และสวมบทบาททางสังคม (Hamayon, 2016)

คำอธิบายเกี่ยวกับการเล่นส่วนใหญ่ในอดีตมักเกี่ยวข้องกับกิจกรรมในช่วงเวลาว่างหรือนันทนาการเพื่อพักผ่อนหย่อนใจ (non-work) กระทั่งหลังหลังทศวรรษ 1970 เป็นต้นมา การเล่นถูกอธิบายในลักษณะการตีความเพื่อทำความเข้าใจวัฒนธรรมของสังคมนั้น ๆ เช่น ในงานของ คลิฟฟอร์ด เกียร์ตซ์ (Clifford Geertz) อย่าง "*Deep play: Notes on the Balinese Cockfight*" การเล่นแสดงให้เห็นรูปแบบของวัฒนธรรม เช่น การเล่นพนันที่มีการเดิมพันสูงเกินจริงหรือใช้เงินจำนวนมากในบริบทของชาวบาหลี อย่างการเล่นพนันไก่ชนไม่ได้หมายความว่าพวกเขาไม่ใส่ใจเรื่องเงินทอง แต่การพนันชนไก่นั้น เป็นเรื่องของหน้าตาและการแสดงฐานะทางสังคม (Geertz, 2005) การเล่นไม่สามารถแยกฝั่งออกเป็นการเล่นและการทำงานได้อย่างชัดเจน เช่น การเล่นไพ่นกกระจอกก็แสดงออกถึงการเล่นที่จริงจัง (serious game) และเป็นการต่อสู้เพื่อให้อยู่ในตำแหน่งของความเป็นชายหนุ่มแบบคนไต้หวัน (Malaby, 2009)

การทำงานและการเล่นเป็นสิ่งที่ยากจะแบ่งแยกได้อย่างชัดเจน เดิมนั้นเคยเข้าใจว่าการเล่นต้องเป็นกิจกรรมในเวลาว่างหรือเป็นกิจกรรมที่ทำแบบไม่จริงจัง แต่ในข้อเท็จจริงแล้ว การเล่นบางครั้งก็มีลักษณะที่จริงจังและสร้างความคาดหวังหรือความหมายให้กับผู้เล่นไม่ต่างจากการทำงานโดยตัวอย่างกิจกรรมการเล่นที่เดิมเคยเข้าใจว่าเป็นการพักผ่อน แต่ในปัจจุบันกลายเป็นงานที่สำคัญ ก็คือ การเล่นเกม

ในการศึกษาเกี่ยวกับเกมที่ผ่านมา เกมถูกพิจารณาว่าเป็นกิจกรรมที่ไร้ผลผลิตทาง เศรษฐกิจและผูกติดกับความเด็ก แต่กรอบวิธีคิดดังกล่าวเริ่มถูกตั้งคำถามเพราะกลุ่มของคนเล่น เกมมีอายุที่เพิ่มขึ้นและคนเล่นเกมก็มีทั้งในส่วนที่เป็นนักกีฬาอี-สปอร์ต และนักแคสต์เกม จนกระทั่งพวกเขากลายเป็นคนมีชื่อเสียงและสร้างรายได้หลายล้านเหรียญดอลลาร์ต่อปี ในปัจจุบันอุตสาหกรรมเกมมีมูลค่าทางการตลาดในอันดับต้น ๆ ของอุตสาหกรรมบันเทิง (Research and Markets, 2019)

ประวัติของเกมนั้นเริ่มต้นจากเป็นเครื่องมือทางการทหารในยุคสงครามเย็น (Crogan, 2011) กระทั่งได้กลายมาเป็นอุตสาหกรรมของเล่นเด็กและเป็นสื่อบันเทิงที่เกิดจากการพัฒนาของ บริษัทในกลุ่มประเทศโลกที่หนึ่ง อาทิ อเมริกา ญี่ปุ่น อุตสาหกรรมดังกล่าวเริ่มต้นด้วยการ ผลิตและพัฒนาสินค้าขึ้นภายในประเทศของตนเองและส่งสินค้าดังกล่าวออกไปขายทั่วโลก จนกระทั่งในปัจจุบันอุตสาหกรรมดังกล่าวต้องการลดต้นทุนในการผลิตด้วยการส่งต่อขั้นตอน การผลิตไปยังประเทศกำลังพัฒนาในลักษณะรับจ้างเหมาอุตสาหกรรมเกมแบ่งออกเป็น 2 ส่วน ได้แก่ งานด้านฮาร์ดแวร์ (hardware) คือเครื่องเกมและอุปกรณ์เสริม และงานด้านซอฟต์แวร์ (software) คือโปรแกรมที่ถูกเขียนขึ้นสำหรับใช้ภายในเกม งานทั้งสองส่วนถูกส่งไปผลิตและพัฒนาที่ประเทศ

อินเดียและเวียดนามเป็นหลัก ส่วนแหล่งทรัพยากรที่นำมาใช้ในการผลิตฮาร์ดแวร์ (hardware) โดยเฉพาะส่วนแผงวงจรอิเล็กทรอนิกส์นั้นมาจากเหมืองแร่ในประเทศคองโกซึ่งใช้แรงงานเด็ก เป็นส่วนใหญ่จนกระทั่งฮาร์ดแวร์ของเกมพังเสียหายและจบลกลายเป็นขยะดิจิทัล ขยะดังกล่าวก็ถูกส่งไปยังประเทศไนจีเรีย อินเดีย เพื่อคัดแยกและรีไซเคิลชิ้นส่วนอิเล็กทรอนิกส์ต่อไป เครือข่ายการผลิตอุตสาหกรรมเกมกระจายตัวไปทั่วโลกสร้างความมั่งคั่งและความเจ็บปวดให้กับคนหลายกลุ่ม (Dyer-Witheford & de Peuter, 2009)

ในปัจจุบันเกมได้รับความสนใจในการศึกษา ผู้ศึกษาเกมบางส่วนพิจารณาเกม เป็นเครื่องมือเพื่อสร้างอุดมการณ์ทางสังคม เช่น ประเทศเกาหลีใต้สร้างอำนาจอ่อน (soft power) ผ่านเกมออนไลน์ (Kerr, 2006) รัฐบาลเกาหลีใต้สร้างอิทธิพลทางธุรกิจในภูมิภาค เอเชียตะวันออกหลายด้านโดยหนึ่งในนั้นคือเกมที่มีเรื่องเล่าเกี่ยวกับตำนานอันยิ่งใหญ่ของประเทศตนเองโดยมีประเทศเกาหลีใต้เป็นศูนย์กลางของจินตนาการดังกล่าว นอกจากนี้เกาหลีใต้ยังให้ความสำคัญกับประเทศที่ตนเข้าไปเปิดบริการเกมออนไลน์และนำสัญลักษณ์ท้องถิ่น เช่น สถานที่สำคัญ บุคคลสำคัญ ให้มาเป็นส่วนหนึ่งของเกม เป็นต้น

นอกจากนี้เกมได้กลายเป็นช่องทางทำกิจกรรมต่าง ๆ เสมือนเป็นโลกใบใหม่หรือเรียกว่า ชีวิตที่สอง (second life) (Steinkuehler, Squire, & Barab, 2012) ชีวิตในโลกเสมือนกลายเป็น ชีวิตอีกด้านหนึ่งของผู้เล่น ซึ่งเกิดจากการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นด้วยกันการศึกษา เกมยังเกี่ยวข้องกับเรื่องแรงงานและการใช้เวลาว่าง ในงานของ Kucklich (2005) กล่าวถึงคนเล่นเกมในฐานะเป็นแรงงานทางด้านอารมณ์และความคิดสร้างสรรค์ โดยเหล่าผู้เล่นเกมมือสมัครเล่นมีส่วนในการปรับเปลี่ยนตัวเกม (modding) ซึ่งเกิดจากบริษัทเกมเปิดกว้างให้ผู้เล่นเข้าไปปรับเปลี่ยนองค์ประกอบของเกมบางส่วน เช่น ออกแบบฉาก ออกแบบตัวละคร เป็นต้น การนำความคิดสร้างสรรค์ไปปรับเปลี่ยนเกมนั้นเป็นการทำงานให้กับเจ้าของบริษัท ผู้ศึกษาเรียกการขูดรีดดังกล่าวว่าแรงงานที่เกิดจากการเล่น (play-bour) ดังนั้นการศึกษาเกมจึงมีความสำคัญเกมไม่ใช่เพียงแค่เครื่องมือเพื่อสร้างความสนุกให้กับเด็กอีกต่อไป แต่เป็นสิ่งที่มาพร้อมกับอุดมการณ์ทางสังคมและสร้างวิถีชีวิตทางสังคมแบบใหม่ให้กับผู้เล่น

สำหรับโปเกมอนโก (Pokémon GO) เป็นเกมที่มีความแตกต่างจากเกมทั่วไป คือ ผู้สร้างเกมต้องการให้ผู้เล่นสัมผัสกับโลกเสมือนและโลกจริงไปพร้อมกัน โดยผู้เล่นต้องออก เดินทางไปตามสถานที่ต่าง ๆ เพื่อจับสัตว์โลกเสมือน งานที่ศึกษาเกมโปเกมอนโกที่ผ่านมาแบ่ง ออกเป็น 3 ลักษณะ คือ หนึ่ง เกมสร้างสำนึกในการรับรู้แบบใหม่ ซึ่งเกิดจากเกมมีระบบที่เรียกว่า ความเป็นจริงเสริมหรือ AR (augmented reality) เกมได้สร้างสัตว์โลกเสมือนให้มีชีวิตและกำหนดให้เกิดตามสถานที่ต่าง ๆ ทำให้ผู้เล่นรับรู้และสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับสถานที่ในมุมมองใหม่ เช่น สวนสาธารณะ โบราณสถาน อนุสาวรีย์ สอง เกมส่งเสริมการท่องเที่ยว เกมดังกล่าวทำให้ทุกพื้นที่ในโลกเป็นส่วนหนึ่งของเกมทำให้ผู้เล่นต้องการออกเดินทางท่องเที่ยวไปจับสัตว์โลกเสมือน ตามสถานที่ต่าง ๆ และ สาม เกมสร้างเครือข่ายปฏิสัมพันธ์ทางสังคมและกลุ่มคนที่ชอบในสิ่งเดียวกัน โดยผู้เล่นนำโปรแกรมสนทนาวอตส์แอปป์ (WhatsApp) เข้ามาใช้ในการสื่อสารระหว่างคนในกลุ่ม (Denyer-Simmons, 2016)

ในการศึกษาโปเกมอนโก ผู้ศึกษานำแนวทางการศึกษาของกลุ่มวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีศึกษา (Science and Technology Studies หรือ STS) มาใช้ ซึ่งแนวทางการศึกษาดังกล่าวให้ความสำคัญกับความรู้ทางวิทยาศาสตร์ที่เคยเข้าใจว่าเป็นสิ่งที่โปร่งใส แต่แท้จริงแล้วความรู้ดังกล่าวไม่ต่างจากความรู้อื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับบริบททางสังคม การเมืองและนโยบายสาธารณะอย่างแนบแน่น นอกจาก human ที่มีบทบาทสำคัญในการสร้างสังคมและวัฒนธรรมแล้ว ในการศึกษาด้วยแนวคิด เครือข่าย (actor-network-

theory) โดย Latour (1987) ยังให้ความสำคัญกับสิ่งที่เรียกว่า nonhuman ในฐานที่เป็นผู้กระทำการ (actor) แบบหนึ่งซึ่งมีสถานภาพเท่าเทียมกับ human โดย Latour เสนอว่าทั้งผู้คน องค์กร เทคโนโลยี ธรรมชาติ การเมือง กฎระเบียบทางสังคม ได้เข้ามาปฏิสัมพันธ์กันจนเกิดเป็นเครือข่ายผู้กระทำการที่หลากหลาย (heterogeneous) (Latour, 1987) โดยเกมโปเกมอนโกมีเทคโนโลยีหรือ nonhuman ที่สำคัญและมีบทบาทในการกำหนดทิศทางและกิจกรรมภายในเกม คือ artificial intelligence (AI) หรือที่เรียกว่าปัญญาประดิษฐ์

ปัญญาประดิษฐ์ : Non-human กับการขูดรีดแรงงาน

ปัญญาประดิษฐ์ คือระบบซอฟต์แวร์ที่มีพฤติกรรมเลียนแบบ ตรรกะ ความคิด การตัดสินใจ เสมือนมนุษย์ กระบวนการทำงานของปัญญาประดิษฐ์เริ่มจากการรับรู้ข้อมูลโดยจะแปลง ข้อมูลต่าง ๆ ให้กลายเป็นระบบสัญลักษณ์และตัวเลขฐานสองที่ใช้สัญลักษณ์เพียง 0 กับ 1 เพื่อนำข้อมูลมาสร้างแบบจำลอง หลังจากนั้นปัญญาประดิษฐ์จะใช้แบบจำลองดังกล่าว มาสร้างแผนการทำงานและดำเนินการ (sense-model-plan-act) ภายในปัญญาประดิษฐ์มีอัลกอริทึมสำหรับเรียนรู้ (machine learning) และหาคำตอบได้มากกว่าหนึ่งวิธีเทียบเคียงได้กับสมองมนุษย์ (Brighton & Selina, 2013)

มีงานศึกษาที่กล่าวถึงปัญญาประดิษฐ์และหุ่นยนต์ว่ามีผลกระทบในด้านลบ โดยเฉพาะการแย่งงานมนุษย์ เช่น *Life 3.0: Being Human in the Age of Artificial Intelligence* กล่าวถึงยุคสมัยของมนุษย์ว่าแบ่งออกเป็น 3 ยุค ยุคที่หนึ่ง ร่างกายและวัฒนธรรมของมนุษย์เริ่มต้นวิวัฒนาการจากสัตว์เซลล์เดียวจนกลายเป็นมนุษย์ ในปัจจุบัน ยุคที่สอง วัฒนธรรมของมนุษย์เริ่มวิวัฒน์และสร้างอุปกรณ์ต่าง ๆ ขึ้นมาเพื่อประโยชน์ของมนุษย์เอง และในยุคที่สาม เทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทกำหนดวิถีชีวิต และแย่งงานมนุษย์ (Tegmark, 2017)

รูปแบบการทำงานของปัญญาประดิษฐ์ในธุรกิจดิจิทัลแบ่งออกเป็น 2 ลักษณะ หนึ่ง ปัญญาประดิษฐ์ควบคุมแรงงาน สอดส่องการทำงานของแรงงาน เช่นงานของ Rosenblat (2016) ศึกษาธุรกิจแพลตฟอร์มอูเบอร์ (Uber) แม้ว่าแนวคิดหลักที่บริษัทดังกล่าวจะบอกกับสังคมว่าลักษณะงานมีความอิสระและยืดหยุ่น แต่บริษัทใช้ประโยชน์จากอัลกอริทึมที่อยู่ในแอปพลิเคชัน (application) ของมือถือในการควบคุมพฤติกรรม สอดส่องตำแหน่งของคนขับ โดยแพลตฟอร์มดังกล่าวไม่มีความเป็นกลาง เพราะแรงงานไม่มีช่องทางร้องเรียนหากคนขับรถพบกับลูกค้าที่มีพฤติกรรมไม่เหมาะสม สอง ปัญญาประดิษฐ์ถูกสร้างขึ้นเพื่ออำนวยความสะดวกให้กับแรงงานเพื่อสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ๆ และขูดรีดแรงงานโดยที่บริษัทไม่ต้องจ่ายค่าแรงหรือสวัสดิการ อาทิเช่น งานของกลุ่มนักคิดสายมาร์กซิสม์ (Marxism) อย่าง Fuchs (2014) กล่าวถึงอุตสาหกรรมสารสนเทศมีต้นทุนการผลิตสินค้าที่แบ่งได้สองส่วนคือ ทุนคงที่ (constant capital) ซึ่งเป็นทุนที่ใช้จ่ายไปกับอุปกรณ์การผลิต เช่น เครื่องกล วัตถุดิบ ปัญญาประดิษฐ์ เป็นต้น และทุนผันแปร (variable capital) ซึ่งเป็นทุนที่ใช้จ่ายไปกับแรงงาน ทุนทั้งสองประเภทมีบทบาทต่างกันในการผลิตมูลค่าส่วนเกิน (surplus value) ความมั่งคั่งของเจ้าของทุนนั้นมิได้เกิดจากกำไร (profit) ของการขายสินค้าซึ่งกำไร นั้นถูกบวกเข้าไปในราคาสินค้าแล้วก่อนการแลกเปลี่ยน หากแต่ความมั่งคั่งของนายทุนมาจากมูลค่าส่วนเกิน โดยเฉพาะผลผลิตที่เกิดจากทุนผันแปรที่คนงานได้ใส่แรงงาน ของเขาเข้าไปในสินค้า ในช่วงเริ่มต้นนั้นบรรษัทเทคโนโลยีในซิลิคอนแวลลีย์ (Silicon Valley) จะเปลี่ยนเงินให้กลายเป็นโครงสร้างพื้นฐาน เช่น สร้างแพลตฟอร์มที่เปิดให้คนใช้ฟรี หลังจากนั้น ผู้ใช้

บริการจะกลายเป็นแรงงานที่ทำงานให้กับบริษัทพร้อมกันทั่วทุกมุมโลกผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตผู้ใช้บริการสร้างและเชื่อมโยงข้อมูลส่วนบุคคลโดยข้อมูลดังกล่าวถูกขายให้กับบริษัท โฆษณาเพื่อวิเคราะห์พฤติกรรมในเชิงธุรกิจ ดังนั้นผู้ใช้แรงงานจึงกลายเป็นผู้เสพและสร้างข้อมูล (prosumer) ในระดับบิ๊กดาต้า (big data) ให้กับบริษัทซึ่งบริษัทไม่ต้องจ่ายค่าแรงให้กับผู้ใช้แรงงานที่สร้างมูลค่าส่วนเกินจากแรงงานที่ได้เปล่า (Fuchs, 2014; รวิพล ลี้มิ่งสวัสดิ์, 2561)

อย่างไรก็ตาม ผู้ใช้แรงงานกลายก็เป็นผู้เสพและสร้างข้อมูลด้วย ในงานของ Ritzer (2010) มีลักษณะที่แตกต่างออกไป โดยเฉพาะความเป็นอิสระและความคิดสร้างสรรค์ของแรงงาน กล่าวคือ บริษัทที่ลงทุนเพื่อควบคุมการผลิตทุกขั้นตอนจะทำให้ได้รับผลผลิตที่เป็นไปตามระบบสายพานการผลิตแบบระบบฟอร์ด (Fordism) แต่ในบริบทการผลิตแบบหลังระบบฟอร์ด (Post-Fordism) (Ritzer, 2008) โดยเฉพาะในธุรกิจแบบแพลตฟอร์มดิจิทัลบางสายงานจะมีลักษณะที่แตกต่างออกไปเพราะบริษัทส่งเสริมให้ผู้ใช้แรงงานกลายเป็นผู้เสพและสร้างข้อมูล ดังนั้นความคิดสร้างสรรค์หรือนวัตกรรมย่อมเป็นสิ่งสำคัญและไม่สามารถเกิดขึ้นได้จากการควบคุมแบบเบ็ดเสร็จ บริษัทธุรกิจดิจิทัลจึงไม่พยายามที่จะควบคุมหรือคาดการณ์ล่วงหน้าว่าแรงงานจะสร้างคอนเทนต์จากเครื่องมือที่บริษัทสร้างขึ้นจึงทำให้ผู้ใช้แรงงานกลายเป็นผู้เสพและสร้างข้อมูลที่อยู่บนพื้นฐานของความเป็นอิสระและความคิดสร้างสรรค์ของผู้บริโภค

ดังนั้นปฏิสัมพันธ์ระหว่างปัญญาประดิษฐ์และผู้คนจึงเกิดลักษณะที่สำคัญ 2 ลักษณะ หนึ่งคือสอดส่องควบคุมการทำงานของแรงงาน และ สองคืออำนวยความสะดวกเพื่อเอื้อให้แรงงานเกิดความคิดสร้างสรรค์ เช่นเดียวกับเกมโปเกมอนโกที่ได้นำปัญญาประดิษฐ์มาสร้างความสมจริงและสร้างความสัมพันธ์ระหว่างปัญญาประดิษฐ์กับแรงงานให้เกิดขึ้นในเกมทั้งสองลักษณะ

มารู้จักโปเกมอนโก

การ์ตูนโปเกมอนเกิดมาจากงานอดิเรกสะสมแมลงของซะโตะชิ ทะจิริ กรรมการบริหาร บริษัทโปเกมอนจนกระทั่งกลายมาเป็นการ์ตูนญี่ปุ่นซึ่งได้รับความนิยมทั่วโลก (Mochizuki, T, 2016) โปเกมอนไม่ได้เป็นสิ่งแปลกใหม่สำหรับประเทศไทยเพราะการ์ตูนดังกล่าวเป็นเรื่องเล่าของคนยุคเจนเอ็กซ์และเจนวาย (Generation X Generation Y) ผ่านรายการช่อง 9 การ์ตูนทุกวันเสาร์และอาทิตย์ รวมถึงสิ่งของสะสมในแฟรนไชส์โปเกมอนทุกเวอร์ชั่นทั้งวิดีโอเกม ซีรีส์อะนิเมะ มังงะ และโปเกมอนเทรดดิงการ์ดเกม (Pokémon Trading Card Game) ผู้เล่นโปเกมอนโกบางคนตอบรับการมาถึงของเกมดังกล่าวเพื่อเติมเต็มความฝันในวัยเด็ก และมีผู้เล่นอีกส่วนหนึ่งที่ไม่เคยรู้จักการ์ตูนมาก่อนแต่เห็นว่าโปเกมอนเป็นสิ่งที่มีความน่ารักและแปลกใหม่

โปเกมอนโก เป็นเกมที่เกิดจากความร่วมมือในการพัฒนาระหว่างบริษัทไอที และบริษัท เกมขนาดใหญ่อย่างไนแอนติก[1] (Niantic) นินเทนโด (Nintendo) และกูเกิล (Google) เกมให้ ผู้เล่นหรือที่เรียกว่า “เทรนเนอร์” มีตัวตนในโลกเสมือนผ่านการอวตารลงไปในเกมที่เรียกว่า อาร์พีจี (Role Player Game: RPG) เกมใช้เทคโนโลยีที่ผสานพื้นที่จริงและโลกเสมือนด้วยการ ใช้ระบบตรวจจับพิกัดตำแหน่งบนโลก (GPS) และสมาร์ตโฟนที่ต้องมีกล้องหน้าเพื่อรองรับ ความเป็นจริงเสริมหรือ AR (augmented reality) ซึ่งไนแอนติกได้ซื้อบริษัทชื่อ Escher Technologies เป็นบริษัทสตาร์ตอัปที่มีเทคโนโลยีในการสร้าง AR สำหรับใช้งานกับผู้เล่นหลายคนพร้อมกัน (เออาร์นิวส์, 2561,) เกมให้ผู้เล่นจับสัตว์ในโลกเสมือนมาฝึกฝนต่อสู้โดยเทรนเนอร์ไม่ต้องเสียค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมดังกล่าว

ภาพที่ 1 รูปแบบการทำงานของระบบเกมโปเกมอนโก
ที่มา: ไอที 24 ชั่วโมง (2559ก)

1 ซีอีโอคนปัจจุบันของไนแอนติกคือจอห์น ฮันเค John Hanke เป็นผู้เชี่ยวชาญด้านเกมออนไลน์และการสร้างแผนที่เรียนจบจากมหาวิทยาลัยแคลิฟอร์เนีย เบิร์กลีย์ เมื่อปี 1996 เคยทำงานให้รัฐบาลสหรัฐฯ มาก่อนจากนั้นจึงออกไปก่อตั้งบริษัทของตัวเองชื่อว่า Keyhole เมื่อปี 2001 และสร้างโปรแกรมที่มีชื่อว่า Earth Viewer ซึ่งเป็นโปรแกรมสำรวจโลกผ่านทางภาพดาวเทียมเทคโนโลยีแผนที่สามมิติ จนกระทั่งในปี 2004 กูเกิลซื้อกิจการของบริษัท Keyhole ในราคา 35 ล้านดอลลาร์ และเปลี่ยนชื่อโปรแกรม Earth เป็นโปรแกรม Google Earth

ฮันเคทำงานเป็นหัวหน้าของทีม Google Geo ตั้งแต่ปี 2004-2010 มีหน้าที่สร้างผลิตภัณฑ์ที่สำคัญอย่างระบบแผนที่ Google Maps และระบบภาพถ่ายประกอบแผนที่ Google Street View ในระหว่างที่ทำงานอยู่กับกูเกิลเขาได้รวบรวมลูกทีมเพื่อตั้ง ไนแอนติกแลบส์ (Niantic Labs) ในปี 2012 ฮันเค ให้กำเนิดเกมออนไลน์ที่อ้างอิงจากตำแหน่งแผนที่จริงขึ้นมาเป็นเกมแรก นั่นคือ “Ingress” ที่ตัวเกมมีเหตุการณ์และเนื้อหาทับซ้อนบนแผนที่โลกของความเป็นจริง

รูปแบบของเกมโปเกมอนโก เกิดจากแรงบันดาลใจระหว่างที่ฮันเคเดินทางจากบ้านไปทำงานที่กูเกิลเขาสร้างเกมขึ้นมาจากข้อมูลตำแหน่งพิกัดแผนที่ที่มีอยู่ นอกจากนี้ฮันเคเห็นการเติบโตของสมาร์ตโฟนที่แพร่หลายอย่างรวดเร็ว เขาจึงคิดว่าถึงเวลาแล้วที่จะมีเกมผจญภัยที่จำลองขึ้นมาจากโลกจริง ๆ ตัวเกม Ingress ค่อย ๆ เติบโตและกระจายไปทั่วโลก มีผู้เล่นจำนวนมากสร้างจุดตำแหน่งสำคัญเพื่อใช้เล่นในเกมขึ้นมาเป็นจำนวนมากซึ่งต่อมาคือกำลังสำคัญในการสร้างเกมโปเกมอนโก

โปรเจ็กต์สร้างโปเกมอนโกเกิดจากในวัน April Fool’s เมื่อปี 2014 ที่กูเกิล และโปเกมอนคอมปานีร่วมมือกันให้ผู้ใช้งาน Google Maps สามารถจับโปเกมอนที่ปรากฏอยู่ในแผนที่ได้ ถือเป็น April Fool’s Day ยอดนิยมในช่วงนั้น จาก April Fool’s Day นี้ที่ได้รับความนิยมทั่วโลก จึงเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างเกมแบบนี้ให้เกิดขึ้นจริง

จากนั้นฮันเคเริ่มพัฒนาตัวเกมโปเกมอนโก โดยทีมงานใช้ข้อมูลเกี่ยวกับสถานที่ต่าง ๆ ที่มีอยู่ในมืออยู่แล้ว นั่นคือ นำportal จุดสำคัญต่าง ๆ ในเกม Ingress ที่มีผู้เล่นขึ้นมาจากสถานที่จริงมาใช้เป็นโปเกสต๊อปหรือตำแหน่งแจกไอเท็มในเกม และ Gym ที่เป็นฐานหลักของแต่ละทีมที่ส่งโปเกมอนมาสู้และยึดเป็นฐานของตนเอง ตัวเกม Ingress จึงเป็นกุญแจสำคัญที่ทำให้การพัฒนาเกม Pokémon Go มีประสิทธิภาพและช่วยให้ทีมงานซ้อนเอาโลกของโปเกมอนเข้ากับโลกจริงได้อย่างลงตัวที่สุด ทางไนแอนติกแลบส์ (Niantic Labs) ได้ประกาศเปิดตัวเกมโปเกมอนโก ในช่วงปลายปี 2015 ทำให้ได้รับเงินทุนเพิ่มจาก กูเกิล, นินเทนโด, โปเกมอน คอมปานี และนักลงทุนอื่น ๆ รวมแล้วกว่า 25 ล้านดอลลาร์ และเพิ่มจำนวนทีมงานพัฒนาอีกมากกว่า 40 คนมาช่วยกันสร้างเกมให้สามารถเปิดตัวได้ทันภายในปี 2016 (ไอที 24 ชั่วโมง, 2559ข)

นอกจากอุปกรณ์ที่ใช้เล่นเกมที่ประกอบด้วยสมาร์ตโฟนหรือแท็บเล็ตที่เชื่อมต่ออินเทอร์ เน็ตตลอดเวลาแล้วบริษัทยังได้ผลิตอุปกรณ์เสริม เช่น Pokémon GO Plus สายรัดข้อมือที่ ช่วยแจ้งเตือนด้วยการสั่นและแสงไฟ LED เมื่อโปเกมอนเกิดขึ้นบริเวณใกล้ตัว จึงทำให้เทรนเนอร์ ไม่ต้องมองหน้าจอสมาร์ตโฟนตลอดเวลา

สำหรับวิธีการจับเหล่าโปเกมอน เริ่มต้นเทรนเนอร์ต้องเดินทางไปยังจุดที่โปเกมอนปรากฏตัวในแผนที่ของเกม จากนั้นเทรนเนอร์จะสัมผัสหน้าจอมือถือไปที่ตัวโปเกมอน และโยนโปเกบอล (PokeBall) เพื่อจับสัตว์โลกเสมือน สำหรับโปเกบอลและไอเทมอื่น ๆ ผู้เล่นจะได้รับจากการหมุนโปเกสต็อป (PokéStop) ที่ปรากฏในแผนที่ของเกมโดยแผนที่ดังกล่าวซ้อนทับกับวัตถุหรือสถานที่จริง เช่น รูปปั้น ศาลพระภูมิ ศาลาริมน้ำ เป็นต้น เมื่อเทรนเนอร์มีเลเวล 5 ขึ้นไป พวกเขาต้องเลือกทีม คือ Team Instinct (ทีมสีเหลือง Thunder) Team Mystic (ทีมสีฟ้า Freezer) Team Valor (ทีมสีแดง Fire) แต่ละทีมมีความสามารถแฝงที่แตกต่างกัน

ภารกิจของเทรนเนอร์ในช่วงแรกมี 2 ภารกิจหลักคือ การจับโปเกมอนตามสถานที่ต่าง ๆ โดยโปเกมอนมีธาตุประจำตัว เช่น ธาตุไฟ น้ำ พิษ พลังจิต ดิน เป็นต้น ปัญญาประดิษฐ์ มีบทบาทสำคัญในการกำหนดธาตุของโปเกมอนให้สัมพันธ์กับสถานที่จริงเช่นจะเกิดสัตว์ธาตุน้ำจำนวนมากบริเวณริมแม่น้ำทะเลในโลกจริง เกมให้เทรนเนอร์จับสัตว์โลกเสมือนตามพื้นที่ต่าง ๆ ทั่วโลกจึงทำให้โลกทั้งใบกลายเป็น ส่วนหนึ่งของเกม ที่สำคัญเกมยังมีความพิเศษอีกอย่างหนึ่งคือ แต่ละทวีปในโลกจริงจะมีสัตว์โลกเสมือนประจำถิ่น จึงทำให้เทรนเนอร์จากต่างประเทศต้องการเดินทางเข้ามาจับโปเกมอนประจำถิ่นในทวีปต่าง ๆ

ภาพที่ 2 ปัญญาประดิษฐ์คัดเลือกให้สัตว์โลกเสมือนเกิดขึ้นในพื้นที่ที่เหมาะสมกับธาตุ

ที่มา: Pokemon Go Thailand Fanclub (2560)

ภารกิจอีกอย่างหนึ่งของเทรนเนอร์คือ นำโปเกมอนของตนเองไปต่อสู้กับโปเกมอนของเทรนเนอร์คนอื่นเพื่อยึดยิมโดยยิมดังกล่าว อยู่ในแผนที่ภายในเกมซึ่งตั้งซ้อนทับอยู่กับสถานที่สำคัญในโลกจริง เช่น อนุสาวรีย์โบราณสถาน ห้างสรรพสินค้า เป็นต้นผู้ร่วมเฝ้ายิมต้องเป็นทีมสีเดียวกันเทรนเนอร์จะได้รับโปเกคอยน์หรือสกุลเงินภายในเกมเป็นค่าตอบแทนและจากการเฝ้ายิมตามเวลาที่เกมกำหนด พวกเขาจะนำเงินสกุลดังกล่าวไปซื้อสินค้าและไอเทม (Items) ภายในเกม

ปัญญาประดิษฐ์ยังปรับให้เกมมีช่วงเวลาทั้งกลางวันและกลางคืน รวมทั้งมีฤดูกาลซึ่งสัมพันธ์กับโลกจริงมากที่สุด เพื่อให้สัตว์โลกเสมือนปรากฏตัวเหมาะสมกับช่วงเวลา และสภาพอากาศของโลกจริง อย่างไรก็ตามฝาแฝด ของมนุษย์เช่นปัญญาประดิษฐ์นั้นมีอคติของผู้สร้างโดยเฉพาะผลประโยชน์ทางธุรกิจ

อาทิ ปัญญาประดิษฐ์เลือกให้สัตว์โลกเสมือนเกิดขึ้นตามสถานที่ท่องเที่ยว ห้างร้าน ย่านธุรกิจ หรือในเขตเมือง เพื่อส่งเสริมการขายให้กับบริษัทที่เข้าร่วมโครงการ

สำหรับประเทศไทย บริษัท ทรู คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) ดูแลลิขสิทธิ์ของเกม โปเกมอนโกแต่เพียงผู้เดียว ในด้านธุรกิจโปเกมอนโกช่วยกระตุ้นยอดขายให้กับร้านค้า เช่น ร้านอาหารปล่อยลัวร์ (LURE)[2] เพื่อดึงดูดลูกค้าให้เข้ามานั่งทานอาหาร และจับสัตว์โลกเสมือน อันเป็นการเพิ่มยอดขายให้กับร้าน เกมดังกล่าวยังสามารถต่อยอด เพื่อสร้างโอกาสทางธุรกิจจนทำให้เกิดธุรกิจพาจับโปเกมอนตามสถานที่ท่องเที่ยว เช่น เมื่อวันที่ 11 สิงหาคม พ.ศ.2559 นายยุทธศักดิ์ สุภสรณ์ ผู้ว่าการการท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย (ททท.) กล่าวว่า จากกระแสเกมโปเกมอนโกที่กำลังมาแรง จึงนำเกมดังกล่าวมาศึกษาและได้เลือก ตัวโปเกมอนหายากที่เตรียมนำไปปล่อยในสถานที่ท่องเที่ยวบางแห่งในจังหวัดที่อยู่ในโครงการ “12 เมืองต้องห้าม...พลาด” และ “12 เมืองต้องห้าม...พลาดพลัส” รวมทั้งโครงการ “วันธรรมดาน่าเที่ยว” เพื่อแก้ปัญหาการท่องเที่ยวที่กระจุกตัวเฉพาะช่วงวันหยุดและเมืองหลัก เป็นต้น (ข่าวต่างประเทศโพสต์ทูเดย์, 2559)

เทรนเนอร์: กลุ่มคนและวัฒนธรรมของเหล่าไซบอร์ก

การที่บุคคลธรรมดาถูกเปลี่ยนให้กลายเป็นเทรนเนอร์ได้นั้น พวกเขาต้องประสานตัวเองเข้ากับเครื่องกลจนกลายเป็นสิ่งที่ Haraway (1991) เรียกว่า ไซบอร์ก (cyborg) ซึ่งในบริบทของเกมโปเกมอนโกหมายถึงบุคคลที่ประสานตัวเองเข้ากับมือถือ ระบบอินเทอร์เน็ต จีพีเอส และปัญญาประดิษฐ์ โดยเฉพาะปัญญาประดิษฐ์ซึ่งจะพัฒนาตัวของมันเองตลอดเวลาด้วยการเรียนรู้จากการเก็บข้อมูลการเล่นของเทรนเนอร์

2 LURE คือไอเทมที่ผู้เล่นใช้เสริมพลังให้เสาโปเกสต็อป การติดตั้งลัวร์จะดึงดูดโปเกมอนมายังเสาโปเกสต็อปมากกว่าปกติ

เทรนเนอร์มีความหลากหลายทั้งอาชีพ (มอเตอร์ไซค์รับจ้าง ช่างแต่งหน้า ครู อาจารย์มหาวิทยาลัย และแพทย์) ช่วงอายุ (ประมาณ 9-70 ปี) และเพศ (ชาย หญิง และข้ามเพศ) ในช่วงแรกกลุ่มเทรนเนอร์เป็นกลุ่มคนที่ทำงานที่เดียวกันและหากิจกรรมทำร่วมกัน กระทั่งในช่วงประมาณปี พ.ศ.2560 เป็นต้นมา ระบบเกมเพิ่มกิจกรรมให้เทรนเนอร์จับสัตว์หายากหรือที่เรียกว่า บอส (boss) ซึ่งเกิดขึ้นตามยิมต่าง ๆ ลักษณะของเกมและระบบปัญญาประดิษฐ์บังคับให้ เทรนเนอร์ต้องรวมกลุ่มกันไม่น้อยกว่าเจ็ดคน เพื่อต่อสู้กับบอสด้วยโปเกมอนที่เทรนเนอร์เลี้ยงเอาไว้ เมื่อเหล่าเทรนเนอร์ช่วยกันต่อสู้กับบอสเรียบร้อยแล้ว เทรนเนอร์แต่ละคนจะจับ บอสซึ่งปัญญาประดิษฐ์กำหนดให้เทรนเนอร์จับโปเกมอนดังกล่าวได้เพียงสองถึงสามตัวต่อหนึ่งครั้ง

หลังจากเหล่าเทรนเนอร์พบเจอกันตามยิมที่เกิดโปเกมอนหายากจึงเริ่มต้นสร้างกลุ่มผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ขึ้นมา กลุ่มเครือข่ายของเทรนเนอร์มีจุดร่วมที่สำคัญคือ ทำงาน เรียน หรือพักอาศัยอยู่ในย่านเดียวกัน ซึ่งเห็นได้จากชื่อกลุ่มในเครือข่ายสังคมออนไลน์ เช่น กลุ่มพระนคร คือกลุ่มเทรนเนอร์ที่ทำงานหรือพักอาศัยอยู่แถวสนามหลวง อนุสาวรีย์ประชาธิปไตย เสาชิงช้า เป็นต้น

เทรนเนอร์มีลักษณะการเลือกใช้สื่อสังคมออนไลน์ คือ เฟซบุ๊กและ ไลน์ที่ต่างกัน สำหรับ เฟซบุ๊กจะเป็นสื่อกลางระหว่างกลุ่มเทรนเนอร์ในย่านต่าง ๆ เพื่อแนะนำข่าวสารเกี่ยวกับเกม หรือเทรนเนอร์ประกาศหากลุ่มที่เล่นเกมในย่านเดียวกัน ส่วนโปรแกรมไลน์มีความเฉพาะพื้นที่ โดยส่วนใหญ่เทรนเนอร์จะมาเจอกับสมาชิกของกลุ่มดังกล่าวตามสถานที่เล่นเกมแล้วจากนั้น จึงขอเป็นเพื่อนในกลุ่มไลน์ ลักษณะการแชร์ข้อมูลในกลุ่มไลน์ของเทรนเนอร์มีลักษณะที่

สำคัญ คือสมาชิกกลุ่มไลน์จะส่งสถานที่เกิดบอสเพื่อขอความช่วยเหลือจากเทรนเนอร์คนอื่นในกลุ่ม เส้นทางรวดเร็วที่สุดในการเดินทางร้านอาหารน่าสนใจในย่านที่ เทรนเนอร์เดินทางเข้าไปจับโปเกมอน อุปกรณ์เพื่อช่วยเล่นเกม เทคนิคในการจับสัตว์โลกเสมือน คู่อริของกลุ่มเทรนเนอร์ อาทิ ยามประจำสถานที่ที่เทรนเนอร์เดินทางเข้าไปจับสัตว์โลกเสมือนและ เทรนเนอร์เจ้าถิ่นที่ไม่ยอมให้เทรนเนอร์จากที่อื่นเข้ายึดยิม

นอกจากนี้การแชร์ข้อมูลในกลุ่มไลน์ของเทรนเนอร์บางครั้งอาจไม่เกี่ยวข้อง กับการเล่น เกมโดยตรง แต่เป็นการแลกเปลี่ยนความรู้เฉพาะด้าน เช่น ราคาน้ำมัน ความรู้เกี่ยวกับกฎหมาย เป็นต้นสมาชิกภายในกลุ่มไลน์อาจแนะนำหรือโฆษณาตัวเองในฐานะเป็นผู้ประกอบการรายย่อยในชื่อที่เข้าร่วม กลุ่มไลน์เพื่อผลประโยชน์ทางธุรกิจ เช่น yoyo make up เป็นต้น กล่าวได้ว่าโปรแกรมไลน์ เป็นแพลตฟอร์มที่เหล่าเทรนเนอร์เลือกใช้โดยมีลักษณะสนิทสนมมากกว่าในกลุ่มเฟซบุ๊กเพราะคนที่เข้าร่วมกลุ่มไลน์ต้องพบกับคนที่เป็นสมาชิกเพื่อขอเข้ากลุ่มก่อนและทำกิจกรรมร่วมกัน

เทรนเนอร์บางคนเห็นว่าโปเกมอนเป็นเหมือนไดอารี่การเดินทางส่วนตัวของพวกเขา เพราะสถานที่ท่องเที่ยวสำคัญมักเป็นที่เกิดของสัตว์โลกเสมือน เช่น เทรนเนอร์ท่านหนึ่งกล่าวถึงโปเกมอนของเขาว่า “ไม่เคยเล่นเกมมือถืออื่นแล้วติดขนาดนี้ ชอบที่ได้เดินทาง แปลกแหวกแนวเหมือนสะสมแสตมป์ สะสมแมลงและด้วยการอัปโปเกมอนใหม่ ๆ มาให้และทำให้เราเดินทางและเจออะไรใหม่ ๆ” (ฟ้าใส แสงสุวรรณ, สัมภาษณ์, 12 มกราคม 2560)

โปเกมอนโกยังเป็นสื่อกลางในการกระชับความสัมพันธ์และสร้างเครือข่ายใหม่ ๆ ของกลุ่มคนในบริบทของสังคมเมืองในปัจจุบันซึ่งบังคับให้เครือญาติต้องห่างกัน ออกไปเพราะลักษณะงานที่ต่างกัน สถานที่ทำงานที่ไกลกัน และภาระครอบครัว โปเกมอนโกสร้างบทสนทนาและกระชับความสัมพันธ์คนภายในครอบครัว และสร้างพื้นที่พบปะกับญาติมิตรตามสถานที่ต่าง ๆ ที่เกิดโปเกมอนหรือเข้าร่วมในอีเวนต์ (event) ที่เกมสร้างขึ้นมาในช่วงวันหยุดสุดสัปดาห์ เช่น ครอบครัวหนึ่งเล่นโปเกมอนกันทั้งครอบครัว พวกเขากล่าวว่า “บ้านเรา gen x สองคน (พ่อแม่) และgen z อีกหนึ่งคนค่ะ (ลูกชาย) ลูกชายอยากเล่นพ่อแม่ก็ต้องเล่นตามเพื่อจะได้เป็นทีมค่ะ เล่นด้วยกันเขาจะได้มีเพื่อนและพ่อแม่เป็นคนพาไปตีบอสตียิม คือพ่อแม่ต้องการมี ประสบการณ์สนุก ๆ กับลูกน่ะค่ะ” (รักชนก เพิ่มทรัพย์, สัมภาษณ์, 22 เมษายน 2560)

นอกจากโปเกมอนโกช่วยเชื่อมความสัมพันธ์ให้กับครอบครัวแล้วเกมยังสร้างเครือข่ายใน ระดับย่านและชุมชนที่เกิดขึ้นใหม่ โดยเฉพาะย่านชานเมืองซึ่งเป็นหมู่บ้านหรือบ้านจัดสรรที่เกิด ขึ้นใหม่และมีคนกลุ่มใหม่เข้ามาพักอาศัยและทำงาน คนในย่านเดียวกันเริ่มรู้จัก กันผ่านเกมและเข้ามาเป็นสมาชิกกลุ่มไลน์ของเหล่าเทรนเนอร์ในย่านดังกล่าว เหล่าเทรนเนอร์พบปะช่วยเหลือกันในการตีบอสตามสถานที่ต่าง ๆ จนพัฒนาความสัมพันธ์เสมือนเป็นญาติมิตรกัน เช่น กลุ่มโปเกมอนเมืองทองธานี ซึ่งเป็นเครือข่ายที่จัดตั้งขึ้นโดยเทรนเนอร์ที่พักอาศัยหรือทำงานอยู่ในหมู่บ้านเมืองทองธานี จังหวัดนนทบุรี มีสมาชิกทั้งหมดประมาณ 300 คน เป็นต้น

ภาพที่ 3 มิตรภาพที่เกิดขึ้นจากเกมทำให้เกิดงานแต่งงานของเทรนเนอร์คู่บ่าวสาวและร่วมงานศพของเทรนเนอร์

ที่มา: Pokemon Go Thailand Fanclub (2560)

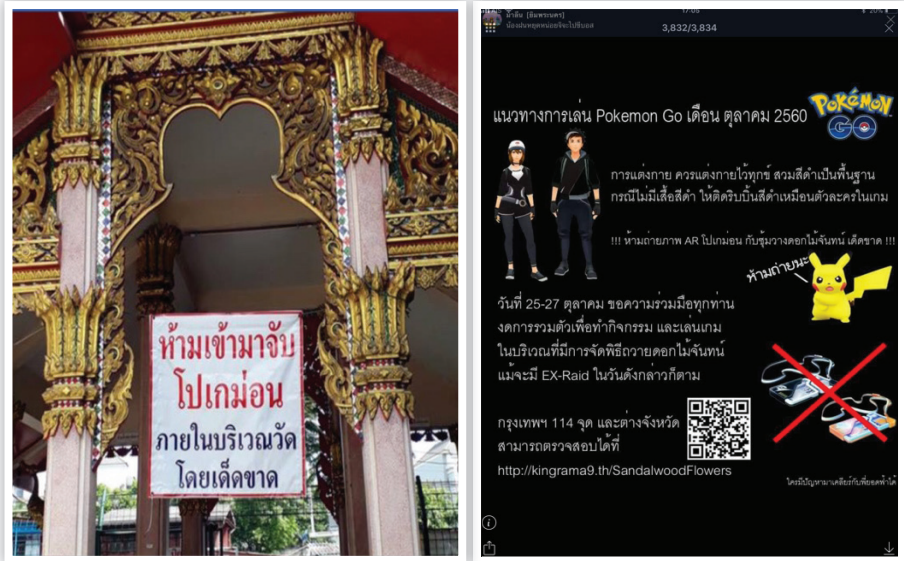
เกมโปเกมอนโกมีโปรแกรมให้เทรนเนอร์ส่งมอบโปเกมอนหรือสิ่งของต่าง ๆ ให้แก่กัน ดังนั้นโปเกมอนจึงมีความพร่าเลือนของการเป็นทั้งสินค้า (commodity) และของขวัญ (gift) กล่าวคือ โปเกมอนถูกซื้อขายเป็นสินค้า โดยเกิดขึ้นในกลุ่มโปเกมอนโกในแพลตฟอร์มของเฟซบุ๊ก ราคาของ โปเกมอนที่ซื้อขายกันจะขึ้นอยู่กับความหายาก เช่น โปเกมอนต่างทวีปสีพิเศษ ค่าพลังเป็นต้น แต่ในอีกด้านหนึ่งโปเกมอนกลายเป็นของกำนัลระหว่างเทรนเนอร์ เมื่อเหล่าเทรนเนอร์ส่งโปเกมอน ให้เพื่อนในที่ทำงานหรือกลุ่มเทรนเนอร์ในย่านเดียวกันนั่นก็ยิ่งทำให้เกิดการรวมตัวกันเล่นเกมดังกล่าวเพิ่มขึ้น

เกมและผู้เล่นได้ร่วมกันสร้างความหมายใหม่ให้กับสวนสาธารณะ สถานที่ทางประวัติศาสตร์ บ้านบุคคลสำคัญ ด้วยเรื่องเล่าประจำกลุ่มเทรนเนอร์ที่ซ้อนทับกับโลกจริง และความทรงจำทางประวัติศาสตร์ชาติ อาทิ ป้อมพระสุเมรุในโลกจริงป้อมดังกล่าวสร้างขึ้น ในสมัยรัชกาลที่ 1 เพื่อป้องกันพระนคร แต่สำหรับเทรนเนอร์ได้ให้ความหมายใหม่กับโบราณสถานดังกล่าว ในฐานะพื้นที่จับบอสและเป็นที่รวมตัวทำกิจกรรม แลกเปลี่ยนข่าวสารเกี่ยวกับโปเกมอนจนกระทั่งสถานที่ดังกล่าวกลายเป็นสัญลักษณ์ประจำกลุ่ม ที่ถูกผลิตซ้ำผ่านเสื้อทีมและตราประจำกลุ่ม

ถึงแม้ว่ากิจกรรมของกลุ่มเทรนเนอร์มีความทันสมัย แต่ในอีกด้านหนึ่งพวกเขายังเชื่อ ในเรื่องโชคลาง ตัวอย่างเมื่อเทรนเนอร์ไม่สามารถจับสัตว์โลกเสมือนได้ พวกเขาจะส่งโทรศัพท์มือถือให้เพื่อนที่จับสัตว์โลกเสมือนได้มาช่วยจับ เพราะถือว่าเพื่อนโชคดีกว่าตนเอง หรือในงาน Community Day ซึ่งเป็นกิจกรรมที่ทางบริษัทไนแอนติก จัดขึ้นเพื่อปล่อยโปเกมอนตัวพิเศษ เทรนเนอร์บางกลุ่มนำงาน Community Day ของบริษัทเกมมาจัดงานกิจกรรมเพื่อการกุศล เจ้าภาพของงานเป็นกลุ่มเทรนเนอร์ในย่านเดียวกันที่นำสิ่งของมาร่วมงานและช่วยเหลือกัน เช่น งานผ้าป่า โดยเทรนเนอร์เจ้าภาพ ช่วยกันบริจาคเงินให้กับองค์กรการกุศลตามจำนวนโปเกมอนตัวพิเศษที่เทรนเนอร์ผู้เข้าร่วมงานจับได้ เป็นต้น

ภาพที่ 4 เกมสร้างความหมายใหม่ให้กับพื้นที่
ที่มา: ปกรณ์ คงสวัสดิ์ (2561)

แม้ว่าเกมโปเกมอนโกถูกสร้างมาเพื่อความสนุกสนานและน่าจะมีอิสระในการเล่น แต่ในบริบทของสังคมไทย อุดมการณ์ของโลกจริงได้พยายามเข้ามาควบคุมโลกเสมือน โดยภายใน กลุ่มเทรนเนอร์พยายามตั้งกฎระเบียบขึ้นมา เช่น เทรนเนอร์ตั้งข้อบังคับพิเศษในช่วงงานถวาย พระเพลิงพระบรมศพในหลวงรัชกาลที่ 9 โดยห้ามตียิมบริเวณใกล้สถานที่จัดงาน กลุ่มเทรนเนอร์ ให้เหตุผลถึงความไม่เหมาะสมของการเล่นเกมในช่วงเวลาดังกล่าว นอกจากนี้กลุ่มเทรนเนอร์ย่านโรงพยาบาลศิริราชซึ่งส่วนใหญ่เป็นบุคลากรทางการแพทย์ได้ขอความร่วมมืองดไปยิมโลกเสมือนบริเวณสนามหลวงและโรงพยาบาลศิริราชในช่วงวันถวายพระเพลิงพระบรมศพ เป็นต้น



ภาพที่ 5 กฎระเบียบโลกจริงเข้ามาควบคุมโลกเสมือน
ที่มา : Pokemon Go Thailand Fanclub (2560)

ดังนั้นเทรนเนอร์จึงกลายเป็นสิ่งมีชีวิตที่กำกึ่งระหว่างความเป็นมนุษย์และเครื่องจักรหรือเรียกว่า ไซบอร์ก (cyborg) พวกเขาเชื่อมต่อตัวเองเข้ากับเครื่องกล อินเทอร์เน็ต ระบบจีพีเอส และปัญญาประดิษฐ์ เพื่อสัมผัสกับประสบการณ์โลกเสมือนที่คู่ขนานไปกับโลกจริงพร้อมกับสร้าง วัฒนธรรมของกลุ่มตนเองขึ้นมา

เมื่อการละเล่นกลายเป็นงาน: การผลิตและแรงงานที่ได้เปล่าจากการเล่น

มีแนวคิดที่กล่าวว่าการเล่นได้กลายเป็นส่วนหนึ่งของการผลิตเพื่อทุนนิยม อย่างเช่น ในงานของ Mirrlees (2016) ที่มองว่าแต่เดิมการเล่นไม่เคยถูกจัดว่าเป็นส่วนหนึ่งของการทำงาน แต่ในปัจจุบันการเล่นได้กลายเป็นแรงงาน (playbour) ให้กับบริษัทเทคโนโลยีสารสนเทศบริษัท เกมสร้างอีเวนต์ขึ้นมาเพื่อให้กลุ่มเทรนเนอร์ที่ประสานตัวเองเข้ากับเครื่องกลได้เล่นและใช้เวลาในการสร้างรูปแบบวิถีชีวิต โดยเป็นกิจกรรมการเล่นที่เกิดขึ้นพร้อมกันทั่วโลก จึงทำให้เห็นว่า การทำงานมิใช่เพียงกิจกรรมเดียวที่เป็นส่วนหนึ่งของการผลิตและสะสมทุนในยุคปัจจุบัน

ตามที่บริษัทซุปเปอร์ดาต้า (SuperData) ซึ่งเป็นบริษัทจัดเก็บข้อมูลและวิจัยชั้นนำของโลกได้เผยแพร่สถิติ ในปี 2017 เกมโปเกมอนโกกวาดรายได้ไป 890 ล้านดอลลาร์ (pokemongotrainerthai, 2561)

บริษัทมีรายได้จากเกมดังกล่าวแบ่งได้เป็น 3 ส่วน ส่วนแรกเทรนเนอร์จ่ายเงินให้กับบริษัทเพื่อซื้อไอเทมที่ทางบริษัทสร้างขึ้นผ่านระบบเติมเงิน ส่วนที่สองบริษัทได้รับเงินค่าลงโฆษณา ซึ่งป้ายโฆษณาสินค้าดังกล่าวอยู่ที่โปเกสต็อป (Pokastop) ในพื้นที่โลกเสมือนภายในเกมและในส่วนที่สามบริษัท เกมสร้างอีเวนต์ขึ้นมาเพื่อให้เทรนเนอร์ใช้เวลากับเกมให้นานที่สุด โดยบริษัทจะได้รับเงินส่วนแบ่ง การตลาดจากเครือข่ายอินเทอร์เน็ตโดยกิจกรรมดังกล่าวแบ่งออกเป็น 2 ส่วน หนึ่ง อีเวนต์ที่ต้องการให้ เทรนเนอร์ทั้งโลกทำงานร่วมกัน เมื่อเทรนเนอร์ร่วมกันทำงานตามเงื่อนไขที่บริษัทเกมตั้งเอาไว้แล้ว เหล่าเทรนเนอร์จะได้รับโปเกมอนตัวพิเศษเป็นสิ่งตอบแทน และอีกส่วนหนึ่งเป็นอีเวนต์ที่บริษัทเกมสร้างขึ้นในสุดสัปดาห์ เพื่อปล่อยโปเกมอนตัวพิเศษเป็นระยะเวลาสามชั่วโมง

บริษัทผลิตเกมขึ้นเพื่อประโยชน์ทางด้านธุรกิจ โดยกลุ่มทุนในซิลิคอนแวลลีย์ ใช้แรงงานจากทั่วทุกมุมโลกพร้อมกันผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตในลักษณะที่ผู้ใช้บริการ ไม่รู้เนื้อรู้ตัว บริษัทเทคโนโลยีเปลี่ยนเงินให้กลายเป็นโครงสร้างพื้นฐาน เช่น สร้างแพลตฟอร์มที่เปิดให้คนใช้ฟรีด้วยกลุ่มคนเล่นเกมดังกล่าวมีความหลากหลายทั้งในเรื่องอายุ อาชีพ ไลฟ์สไตล์ จึงทำให้เกิดกลุ่มคนหรือแรงงานที่เข้ามาช่วยกันสร้างสรรค์ข้อมูลส่วนบุคคลขึ้นในแพลตฟอร์มดังกล่าวหลังจากนั้นผู้เล่นเกมกลายเป็นแรงงานที่สร้างและเชื่อมโยงเนื้อหาข้อมูลส่วนตัว ความสนใจ อุปนิสัยของแต่ละคน ภาพถ่ายจาก Google Street View เช่น รูปแบบการเดินทางของผู้เล่นที่ถูกบันทึกจากจุดโปเกสต็อป (Pokastop) ที่ตั้งอยู่ตามสถานที่ต่าง ๆ ในโลกเสมือนที่ซ้อนทับกับโลกจริงโดยทุกครั้งที่ผู้เล่นหมุนโปเกสต็อป (Pokastop) ตามสถานที่ต่าง ๆ ทั้งในช่วงวันทำงานหรือท่องเที่ยว ทำให้รู้ทันทีว่ารูปแบบการเดินทางของผู้เล่นมีลักษณะอย่างไร หรือการถ่ายรูปสัตว์เสมือนตามสถานที่ต่าง ๆ ภาพในสถานที่ดังกล่าวก็ถูกบันทึกเอาไว้ เป็นต้น ดังนั้นเทรนเนอร์จึงกลายเป็นผู้เสพและสร้างข้อมูล (prosumer) ในระดับบิ๊กดาต้า ให้กับบริษัทโดยที่บริษัทไม่ต้องจ่ายเงินค่าแรง

ผู้เล่นบางส่วนพยายามนำเสนอตัวตนผ่านสื่อในสังคมออนไลน์ทั้งเฟซบุ๊กไลน์ และยูทูบเกี่ยวกับโปเกมอนที่จับได้มีค่าพลังสูงหรือได้โปเกมอนตัวพิเศษก่อนใคร ลักษณะการนำเสนอตัวเองในสื่อออนไลน์ดังกล่าวมีส่วนทำให้ผู้เล่นคนอื่น ๆ พยายามที่จะเดินทางไปจับ โปเกมอนตามสถานที่ดังกล่าวและนำไปอวดกันในกลุ่มเครือข่ายสังคมออนไลน์เมื่อจับโปเกมอนได้เพื่อแสดงออกถึงความเป็นตัวจริงหรือแฟนพันธุ์แท้ เช่น ยูทูบเบอร์บางคนนำเสนอวิธีการเล่น สถานที่เกิดโปเกมอนหายาก และแสดงความเป็นตัวจริงในเรื่องเกมดังกล่าว เป็นต้น ทำให้เกมถูกนำเสนอผ่านสื่อออนไลน์ซึ่งคนเล่นเกมกลายเป็นตัวแทนของการ

โฆษณาเกม โดยที่บริษัทเกมไม่ต้องลงทุนจ่ายค่าจ้าง คล้ายกับในงานของ Scholz (2013) ที่กล่าวถึงแรงงานยุคดิจิทัล (digital labor) ว่าแพลตฟอร์มสังคมออนไลน์ เช่น เฟซบุ๊ก ได้กำไรจากแรงงานที่ได้เปล่า (free labor) ผู้ใช้งานกลายเป็นรายได้ส่วนเกิน (surplus) เพราะผู้ใช้งานใช้เวลาในการเล่นสื่อเครือข่ายสังคมออนไลน์โดยบริษัทสร้างพื้นที่ดังกล่าวเสมือนว่าให้ผู้เล่น (user) เข้ามามีส่วนร่วมในการสร้างสังคมในพื้นที่ดิจิทัลดังกล่าวขึ้นมา ทั้งการกดไลก์ กดแชร์สิ่งที่น่าสนใจแต่แท้จริงแล้วบริษัทอำพรางปิดบังไม่ให้ผู้เล่น รู้สึกตัวว่าผู้ใช้งานได้กลายเป็นแรงงานให้กับบริษัท (not feeling like labor) ข้อมูลผู้ใช้งานถูกขายเป็นสินค้า สูญเสียความเป็นส่วนตัว โดยไม่ตระหนักว่ากำลังถูกขูดรีดแรงงานลักษณะการขูดรีดดังกล่าวได้กระจายตัวไปทุกหนแห่งด้วยการเป็นแรงงานที่ไม่ต้องจ่ายค่าแรงเพราะเครือข่ายอินเทอร์เน็ตนั้นข้ามรัฐชาติ

นอกจากนี้เทรนเนอร์ได้ร่วมกันสร้างสังคมของการเล่นหรือสร้างอีเวนต์ต่าง ๆ ขึ้นมาเอง ส่วนหนึ่งพวกเขาต้องการให้มีจำนวนผู้เล่นเพิ่มขึ้นเพื่อสร้างโอกาสในการให้บริษัท ไนแอนติกสนใจประเทศไทยในการจัดอีเวนต์ที่เรียกว่า Pokémon GO Safari Zone บริษัทจะสร้างสถานที่จำลองที่มีขอบเขตชัดเจนให้กลายเป็นป่าในโลกเสมือน ซึ่งสถานที่จัดงานส่วนใหญ่ คือสวนสาธารณะ บริษัทขายบัตรเข้างานให้เทรนเนอร์เข้าไปจับสัตว์โลกเสมือนที่มีเฉพาะในกิจกรรมดังกล่าว เช่นที่เคยจัดขึ้นในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ครั้งแรกที่เกาะเซนโตซา ประเทศสิงคโปร์ ลักษณะการได้แรงงานแบบได้เปล่าของบริษัทเกมคล้ายกับที่ Terranova (2004) และ Jin (2015) กล่าวว่า แรงงานฟรีถูกตีความว่าเป็นแรงงานที่ไม่ต้องจ่ายค่าแรง คือ เป็นอาสาสมัครทำงานด้วยความเต็มใจ แรงงานฟรีเป็นช่วงเวลา ที่การรับรู้เกี่ยวกับการบริโภคทางวัฒนธรรมถูกแปลความให้กลายเป็นกิจกรรมการผลิตที่ล้นเกิน ซึ่งแรงงานก็เต็มใจและไม่เขินอายที่จะถูกขูดรีดในกิจกรรมอาสาสมัครที่ตนเข้าร่วมโดยถูกประสานเข้ากับ กระบวนการทำให้กลายเป็น สินค้าในฐานะเป็นสื่อหรือเป็นตัวแทนโฆษณา

ลักษณะการใช้แรงงานหรือการเล่นจนกลายเป็นแรงงานได้ขยับขยายจากโรงงานอุตสาหกรรมเข้ามาอยู่ในพื้นที่ทางสังคมตั้งแต่ในระดับครัวเรือนที่กลุ่มครอบครัวต่างรวมตัวกันออกเดินทางไปเล่นตามสถานที่ต่าง ๆ ไปจนถึงความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นในระดับชุมชนหรือข้ามโลกซึ่งทำให้เกิดการขูดรีดและใช้แรงงานในทุกระดับทุกหนแห่งและตลอดเวลาโรงงานที่เกิดขึ้นในสังคม (social factory) จึงไม่เคยมีวันหยุด อาจกล่าวได้ว่าการขูดรีดแรงงานดังกล่าวได้เคลื่อนตัวออกไปทั่วโลกแบบเจ้าอาณานิคมที่ปกครองในทวีปต่าง ๆ จนได้รับการขนานนามว่าเป็นจักรวรรดิที่พระอาทิตย์ไม่เคยตกดิน เช่นเดียวกับบริษัทเกมดังกล่าวที่เปิดตลอดเวลาและใช้แรงงานจากคนทุกมุมโลกเหมือนกับเจ้าอาณานิคมยุคใหม่

ภาพการเล่นในความหมายที่เราเคยเข้าใจกันว่าเป็นสิ่งที่ไร้มูลค่าในการผลิตและเกี่ยวข้องกับความเป็นเด็กเริ่มถูกตั้งคำถาม เพราะในบริบทของเกมโปเกมอนโกเป็นสิ่งที่แตกต่างออกไป การเล่นไม่ใช่เพียงกิจกรรมของเด็ก ๆ แต่ยังเกี่ยวข้องกับวัยรุ่น คนสูงอายุ โดยที่การเล่น ไม่ใช่เพียงแค่การพักผ่อน แต่เป็นกิจกรรมที่เหล่าเทรนเนอร์ร่วมกันสร้างเกมและเครือข่ายความสัมพันธ์ขึ้นมา นอกจากนี้การเล่นยังกลายเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการผลิตให้กับบริษัทข้ามชาติ

บทสรุป

ธุรกิจดิจิทัลเติบโตอย่างก้าวกระโดด เพราะเกิดการขยายเครือข่ายอินเทอร์เน็ตเข้าไปในพื้นที่ต่าง ๆ ทั่วโลกกลุ่มธุรกิจดังกล่าวมีบทบาทสำคัญในการจ้างงานและส่งผลกระทบกับชีวิตแรงงาน อย่างไรก็ตาม กลุ่มธุรกิจดังกล่าวนอกจากมีรูปแบบการทำงานที่ชัดเจนอย่างเช่นธุรกิจการส่งสินค้าหรือการรับจ้างแบบ outsourcing แล้ว “การเล่น” กลายเป็นส่วนหนึ่งของการทำงานด้วยเช่นกันกลุ่มเทรนเนอร์โปเกมอนโกเป็นกลุ่มทางวัฒนธรรมที่เกิดจากการประสานมนุษย์เครื่องจักร และโครงสร้างพื้นฐานในยุคดิจิทัล ในแง่หนึ่งปัญญาประดิษฐ์ได้ทำงานร่วมกับมนุษย์ในการสร้างวัฒนธรรมและสร้าง เครือข่ายทางสังคมขึ้นมา แต่ในอีกด้านหนึ่งปัญญาประดิษฐ์ และโครงสร้างพื้นฐานเกี่ยวกับเกมก็เป็นเครื่องมือในการสร้างผลผลิตให้กับนายทุน ผ่านการเล่นที่เชื่อมโยงเนื้อหาและสร้างข้อมูลส่วนตัวเพื่อนำไปใช้ประโยชน์ในด้านธุรกิจ

●●●

เอกสารอ้างอิง

วารสาร

ทีมข่าวต่างประเทศโพสต์ทูเดย์. (2559, 14 สิงหาคม). บริษัทผู้พัฒนา “โปเกมอนโก” สร้างรายได้จากเกมวันละเกือบ 350 ล้าน. *โพสต์ทูเดย์*. สืบค้นเมื่อ 21 มิถุนายน 2560, จาก https://www.posttoday.com/economy/news/448548

รวิพล ลี้มิ่งสวัสดิ์. (2561). จากการผลิตและการบริโภค สู่การผลิตในการบริโภค: แง่มุมบางประการ

ว่าด้วยการอุปมาและการขูดรีดในยุคดิจิทัล. *วารสารสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร*, 14(1), 79-96.

เออาร์นิวส์. (2561). *Niantic บริษัทผู้สร้าง Pokémon GO ซื้อบริษัทสตาร์ทอัพอย่าง Escher Reality*, สืบค้นเมื่อ 23 สิงหาคม 2561, จาก https://www.ar.co.th/news_content/en/787

ไอที 24 ชั่วโมง. (2559ก). *เบื้องหลังเทคโนโลยีภายในเกม Pokemon GO!*. สืบค้นเมื่อ 4 กุมภาพันธ์ 2560, จาก https://www.it24hrs.com/2016/pokemon-go-technology-pokemon-go/

ไอที 24 ชั่วโมง. (2559ข). *รู้จักบริษัท Niantic จากทีมย่อยของ Google ก้าวสู่ความโด่งดังจาก Pokemon GO!* สืบค้นเมื่อ 22 ธันวาคม 2560, จาก https://www.it24hrs.com/2016/about-niantic-pokemon-go-google-ingress/

pokemongotrainerthai. (2561). *Pokemon GO กวาดรายได้ 890 ล้านเหรียญในปี 2017*. สืบค้นเมื่อ 18 มกราคม 2561, จาก https://pokemontrainer.in.th/pokemon-go/454-pokemon-go-earns-890m-2017.html

ภาษาอังกฤษ

Brighton, H., & Selina, H. (2013). *Introducing artificial intelligence*. London: Icon Books.

Casilli, A. A. (2017). Digital labor studies go global: Toward a digital decolonial turn. *International Journal of Communication*, 11(1), 3934-3954.

Castronova, E. (2005). *Synthetic worlds: The business and culture of online games*. Chicago: University of Chicago Press.

Crogan, P. (2011). *Gameplay mode: War, simulation, and technoculture.* Minneapolis: University of Minnesota Press.

Denyer-Simmons, H. (2016). Pokemon Go & placemaking: Positive side effects of using augmented reality applications. *Journal of Visual and Media Anthropology*, 2(1), 55-63.

Dyer-Witheford, N., & de Peute, G. (2009). *Games of empire: Global capitalism and video games.* Minneapolis: University of Minnesota Press.

Fuchs, C., & Sevignani, S. (2013). What is digital labour? what is digital work? what's their difference? and why do these questions matter for understanding social media? *tripleC*, 11(2), 237-293.

Fuchs, C. (2014). *Digital labour and Karl Marx.* New York: Routledge.

Hamayon, R. (2016). Why we play: An anthropological study [Jouer: Une Étude Anthropologique] (Damien Simon, tran.). Chicago: University of Chicago Press. (original version published 2012).

Haraway, D. (1991). A cyborg manifesto: science, technology, and socialist-feminism in the late twentieth century. In *Simians, cyborgs, and women: The reinvention of nature* (pp. 149-181). New York: Routledge.

International Labour Organization. (2021). *World employment and social outlook 2021: The role of digital labour platforms in transforming the world of work*. Geneva: ILO.

Jin, D. Y. (2015). Critical analysis of user commodities as free labour in social networking sites: A case study of Cyworld. *Continuum*, 29(6), 938–950.

Kerr, A. (2006). *The business and culture of digital games: Gamework/gameplay*. California: Sage.

Kücklich, J. (2005). Precarious playbour: Modders and the digital games industry. *The Fibreculture Journal*, Retrieved December 1, 2019, from https://five.fibreculturejournal.org/fcj-025-precarious-playbour-modders-and-the-digital-games-industry/

Latour, B. (1987). *Science in action: How to follow scientists and engineers through society*. Cambridge: Harvard University Press.

Lazzarato, M. (1996*).* 'Immaterial Labor' ['Le cycle de la production immatériel'], (P. Colilli, & E. Emery, trans.). In *Radical thought in Italy: A potential politics*. Minneapolis and London: University of Minnesota Press. (original version published 1993).

Mirrlees, T. (2016). Pokémon Go's precarious "play-bour": Real work, augmenting the

economy. Retrieved December 9, 2019, from http://www.durhamregion.com/opinion-story/6787664-pok-mon-go-s-precarious-play-bour-real-work-augmenting-the-economy/ Google Scholar

Mochizuki, T. (2016). In 'Pokémon Go' craze, how much profit does Nintendo capture? *Wall Street Journal*. Retrieved December 9, 2019, from https://www.wsj.com/articles/pokemon-go-fueled-nintendo-just-keeps-going-1468302369

Research and Markets. (2019). Video game market report: Trends, forecast and competitive analysis. Retrieved December 7, 2019, from https://www.researchandmarkets.com/reports/4772861/video-game-market-report-trends-forecast-and

Ritzer, G. (2008). *The McDonaldization of society 5*. Los Angeles, Calif.: Pine Forge Press.

Ritzer, G., & Jurgenson, N. (2010). Production, consumption, prosumption: The nature of capitalism in the age of the digital 'prosumer'. *Journal of Consumer Culture*, 10(1), 13-36.

Steinkuehler, C., Squire, K., and Barab, S. (2012). *Games, learning, and society: Learning and meaning in the digital age.* Cambridge: Cambridge University Press.

Tegmark, M. (2017). *Life 3.0: Being human in the age of artificial intelligence.* New York: Alfred A. Knopf.

Terranova, T. (2004). *Network culture: Politics for the information age*. New York: Pluto Press.

สัมภาษณ์

ฟ้าใส แสงสุวรรณ. (12 มกราคม 2560), สัมภาษณ์ส่วนตัว.

รักชนก เพิ่มทรัพย์. (22 เมษายน 2560), สัมภาษณ์ส่วนตัว.

●●●

2

ส่วนผสมของมิกซ์ : ปรากฏการณ์และอัตลักษณ์ของแฟนคลับมิกซ์ สหภาพ บนชุมชนออนไลน์

Mixxiw : Phenomenon and Identity of Mix Sahaphap Fanclub on Online Community

*พิชณ์นิพัทธ์ วิชัยโน**
Pychaniphat Wichaino

รับบทความ 5 สิงหาคม 2564
แก้ไขบทความ 1 ตุลาคม 2564
ตอบรับบทความ 25 ตุลาคม 2564

* นักศึกษา หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาสังคมวิทยาเพื่อการพัฒนา ภาควิชาสังคมวิทยา คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
Corresponding author e-mail: pychaniphat.wichaino@g.swu.ac.th

หมายเหตุ : บทความนี้ปรับปรุงจากผลงานในรายวิชา สค. 353 วัฒนธรรมศึกษาในสังคมสมัยใหม่ ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาหลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาสังคมวิทยาเพื่อการพัฒนา ภาควิชาสังคมวิทยา คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ผู้เขียนขอขอบคุณอาจารย์ ดร.สายชล ปัญญชิต อาจารย์ประจำภาควิชาสังคมวิทยา คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ และผู้ทรงคุณวุฒิที่ประเมินบทความ สำหรับคำแนะนำในการปรับปรุงเนื้อหาของบทความให้มีความสมบูรณ์และได้มุมมองที่กว้างมากขึ้น และขอขอบคุณแฟนคลับของมิกซ์ สหภาพ ที่กรุณาให้ข้อมูลที่สำคัญสำหรับการเขียนบทความในครั้งนี้ รวมไปถึงคำพูดในทวิตเตอร์ต่างๆ ที่ถูกนำมาวิเคราะห์ให้เกิดประโยชน์ต่อทางวิชาการและทำความเข้าใจเกี่ยวกับการเป็นแฟนคลับ

บทคัดย่อ

การศึกษาชุมชนในปัจจุบันได้หันเหสู่ความสนใจชุมชนบนโลกออนไลน์มากขึ้น โดยเฉพาะชุมชนแฟนคลับที่เป็นชุมชนของคนที่มีความสนใจร่วมกันเพื่อประกอบกิจกรรมทางสังคม บทความนี้จึงต้องการอธิบายปรากฏการณ์ของชุมชนแฟนคลับมิกซ์ สหภาพ บนชุมชนออนไลน์ ซึ่งมีความเกี่ยวข้องเชื่อมโยงกับกรอบคิดแฟนศึกษา มานุษยวิทยาดิจิทัล และทุนในมโนทัศน์ของบูร์ดิเยอ โดยบทความนี้มุ่งทำความเข้าใจใน 3 ประเด็นสำคัญ คือ หนึ่ง ปฏิบัติการการสร้างความหมาย ภาษา และมีมเฉพาะของกลุ่มแฟนคลับ สอง อัตลักษณ์ของแฟนคลับ และสาม ทุนของกลุ่มแฟนคลับ ซึ่งจะช่วยสะท้อนให้เห็นถึงปรากฏการณ์และอัตลักษณ์ของแฟนคลับบนชุมชนออนไลน์

คำสำคัญ

วัฒนธรรมแฟน อัตลักษณ์ แฟนคลับ ชุมชนออนไลน์

Abstract

Community studies are starting to turn their attention to online community, especially the community of fans who share an interest in social activities, so this article explains the phenomenon of the Mix Sahaphap fanclub on online community, which is linked to the thought framework of fan studies, digital anthropology, and capital in Bourdieu's concepts, focuses on three key points: 1) social constructed representation, language, and memes of fanclub, 2) fanclub identity, and 3) fanclub capital.

Keyword

fan Culture, Identity, fanclub, online community

บทนำ

แฟนคลับ (fanclub)[1] เป็นกระแสความนิยมที่มาควบคู่กับการกระจายสัญญาณของอิทธิพลสื่อสารมวลชนและความเป็นสมัยใหม่ของปฏิบัติการการต่อรองทางสังคมและวัฒนธรรมที่มีสื่อเป็นตัวขับเคลื่อนของกลุ่มคนที่ชื่นชอบในตัวบุคคลหรือกลุ่มบุคคล อิทธิพลของอุตสาหกรรมบันเทิงมีผลสำคัญต่อการก่อรูปทางวัฒนธรรมของแฟนคลับโดยเฉพาะอุตสาหกรรมบันเทิงซีรีส์วาย (boy's love)[2] ในประเทศไทยประกอบกับการตลาดที่หันมาใช้แบบจำลองทางเพศภาวะ (gender model)[3] โดยพยายามสลายเส้นแบ่งทางเพศสู่การเป็นสินค้าบริโภคที่ไม่ได้คำนึงถึงมิติความเป็นหญิงหรือความเป็นชาย อุตสาหกรรมบันเทิงซีรีส์วายอาศัยการเปิดกว้างมุมมองทางความคิดและการตลาดในการเข้าสู่กลุ่มเป้าหมายที่ชื่นชอบในซีรีส์วายและพร้อมสนับสนุนนักแสดงหรือศิลปินที่ชื่นชอบซึ่งเรียกว่า กลุ่มเป้าหมายที่มีกำลังซื้อ (spending power) พร้อมกันนั้นการเข้าสู่ยุคทีวีดิจิทัลก็ท้าทายต่อการปรับตัวของอุตสาหกรรมบันเทิงทุกรูปแบบ ขณะที่การแพร่ระบาดของโรคโคโรนาไวรัส 2019 (COVID-19) ได้ก่อให้เกิดการปรับตัวเข้าสู่การทำงานแบบโลกเสมือนจริง (virtual workplace) เพื่อแทรกซึมการทำงานและการตลาดออนไลน์ลงสู่ชีวิตประจำวันของทุกคน และได้ส่งผลสู่การตลาดกลายพันธุ์ (marketing mutation) (ไทยโพสต์, 2564)

จากการสำรวจการตลาดของกรุงเทพธุรกิจ (2563) สะท้อนให้เห็นถึงมูลค่าและกระแสของซีรีส์วาย โดยในปี 2563 มีฐานคนดูซีรีส์วายในช่องไลน์ทีวี (Line TV) เพิ่มขึ้นถึง 328% ประเทศไทยผลิตซีรีส์วายมากเป็นอันดับที่สองของเอเชียรวม จำนวน 40 เรื่อง ขณะที่ซีรีส์วายที่อาศัยแพลตฟอร์มออนไลน์อย่างไลน์ทีวี มียอดชมสูงสุดกว่า 600 ล้านวิว แสดงให้เห็นว่าการตลาดและแนวโน้มของอุตสาหกรรมบันเทิงซีรีส์วายมีการเติบโตขึ้น ในช่วงเดือนกุมภาพันธ์ 2564 ที่ผ่านมา ซีรีส์นิทานพันดาว (1000stars) ซึ่งผลิตโดยบริษัท จีเอ็มเอ็มทีวี จำกัด นำแสดงโดยเอิร์ท พิรพัฒน์ วัฒนเศรษสิริ และมิกซ์ สหภาพ วงศ์ราษฎร์ ได้รับกระแสตอบรับจากแฟนคลับตั้งแต่เริ่มปล่อยตัวอย่างของซีรีส์ จนอาจนับได้ว่าเป็นซีรีส์กระแสแรงแห่งปีและก่อให้เกิดการรวมตัวของกลุ่มแฟนคลับ เพิ่มมากขึ้น การศึกษาครั้งนี้จึงมุ่งเน้นการทำความเข้าใจชุมชนแฟนคลับที่เกิดขึ้นจากซีรีส์นิทานพันดาว และได้เลือกศึกษากลุ่มของแฟนคลับมิกซ์ สหภาพ โดยมียอดผู้ติดตามในอินสตาแกรม (Instagram) ของมิกซ์ สหภาพ ณ วันที่ 1 ธันวาคม 2564 จำนวน 2 ล้านผู้ติดตาม ประกอบกับข้อจำกัดในการถกเถียงประเด็นทางวิชาการภายใต้ขอบเขตของแฟนศึกษา จึงเลือกศึกษาแฟนคลับของนักแสดงนำในซีรีส์นิทานพันดาวได้เพียงหนึ่งกลุ่มเท่านั้น โดยการศึกษาครั้งนี้ศึกษาผ่านชุมชนออนไลน์บนโลกทวิตเตอร์ (Twitter)

เมื่อพิจารณาด้วยแนวทางแฟนศึกษาจะเห็นความเชื่อมโยงของความสัมพันธ์ระหว่างสื่อสารมวลชนกับการก่อตัวของความเป็นแฟนคลับ โดยแฟนจะมีความสนใจที่แตกต่างกันออกไปตามสิ่งที่ชื่นชอบ เช่น แฟนการ์ตูน แฟนรายการทีวี และแฟนซีรีส์วาย เป็นต้น ลักษณะเฉพาะดังกล่าวจึงเป็นการก่อรูปความเป็นชุมชนขึ้นภายใต้บริบทความสัมพันธ์ทางสังคมแบบเครือข่าย และ

1 แฟนคลับ หมายถึงกลุ่มคนที่ชื่นชอบสิ่งใดสิ่งหนึ่ง เป็นการรวมตัวของบุคคลเพื่อมีปฏิสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน มีความรู้สึกของความเป็นพวกเดียวกัน โดยในช่วงแรกของการก่อตัวของกลุ่มแฟนคลับมาจากกลุ่มแฟนนวนิยาย ภาพยนตร์ และในช่วงหลังแฟนคลับได้ขยายอาณาบริเวณออกไปครอบคลุมความชื่นชอบในตัวบุคคล เช่น แฟนเพลง นักร้อง ศิลปิน และนักแสดง เป็นต้น (สุปรีดา ช่อลำไย, 2549; กาญจนา แก้วเทพ, 2555)

2 ซีรีส์วาย หมายถึงละครที่มีตัวละครหลักเป็นพระเอกและนายเอก หรือตัวละครที่มีลักษณะความสัมพันธ์ระหว่างชายชายผ่านการกำหนดบทบาททางเพศ (sexual role) ให้กับตัวละคร โดยมีหนึ่งคนมีลักษณะบุคลิกเป็นพระเอกซึ่งเต็มไปด้วยความเป็นชาย (masculinity) และอีกคนเป็นนายเอกเป็นตัวละครที่ถูกกำหนดให้มีพฤติกรรมการแสดงออกถึงความเป็นหญิง (femininity) (ณัฐธนนท์ ศุขถุงทอง, ภูวิน บุณยะเวชชีวิน, 2562)

3 แบบจำลองทางเพศภาวะ เป็นตัวแบบทางธุรกิจที่เชื่อมโยงกับบทบาททางเพศที่หลีกหนีออกจากเพศภาวะสู่การเป็นสินค้าสำหรับการบริโภคที่ไม่ได้คำนึงถึงมิติความเป็นหญิงหรือความชาย

สถาปนาอัตลักษณ์รวมของแฟนเพื่อบ่งบอกถึงความรู้สึกร่วมเดียวกันจนกลายเป็นแฟนด้อม (fandom)[4] แฟนศึกษาจึงครอบคลุมบริบทของวัฒนธรรมศึกษาในฐานะการศึกษาวัฒนธรรมย่อย (subculture) ของกลุ่มแฟนคลับ ทั้งนี้ มิเชล เดอ เซอร์โต (Michel de Certeau) (1984) นักคิดเกี่ยวกับปฏิบัติการในชีวิตประจำวันคนสำคัญได้กล่าวถึงความเป็นชุมชนของแฟนคลับว่าจะต้องมีปฏิบัติการที่เป็นกิจกรรมเฉพาะของกลุ่มขึ้นมา เพื่อมุ่งความสนใจในการสร้างวัฒนธรรมที่เหมาะสมขึ้นมา ดังนั้น วัฒนธรรมแฟนจึงมีความสลับซับซ้อน และมีความเลื่อนไหลผ่านปฏิสัมพันธ์ของแฟนคลับ ขณะที่ จอห์น ฟิสค์ (John Fiske) (2010) สะท้อนมุมมองการบริโภคของแฟนในฐานะผลผลิตทางสังคม 2 รูปแบบ ประกอบด้วย หนึ่ง ผลผลิตทางสัญลักษณ์ เป็นการประกอบสร้างความหมายอัตลักษณ์ทางสังคมควบคู่กับประสบการณ์ทางสังคม โดยมีสินค้าทางวัฒนธรรมเป็นปัจจัยสำคัญในการสร้างผลผลิตทางสัญลักษณ์ และสอง ผลผลิตจากการบอกกล่าว ซึ่งปรากฏให้เห็นในการพูดคุยแลกเปลี่ยนภายในกลุ่มของแฟนคลับที่มีลักษณะชั่วคราวและเปลี่ยนไปตามสถานการณ์ในบริบทเฉพาะของสังคม

ในด้านการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างแฟนคลับกับทุน สายชล ปัญญชิต (2553) ได้ศึกษาแฟนคลับสโมสรฟุตบอลเมืองทองหนองจอก ยูไนเต็ด โดยใช้แนวคิดเรื่องสนาม (field) และทุน (capital) ของปิแอร์ บูร์ดิเยอ (Pierre Bourdieu) ซึ่งสนามจะเป็นส่วนสำคัญในการทำความเข้าใจปฏิบัติการของแฟนคลับบนฐานของการประกอบสร้างความหมาย สายชลพยายามฉายภาพปฏิบัติการของแฟนคลับผ่านทุนทางเศรษฐกิจ โดยการเป็นแฟนคลับจะต้องมีทุนทางเศรษฐกิจมาสนับสนุนการซื้อสินค้าและของที่ระลึก ดังนั้น การเป็นแฟนคลับต้องมีความพร้อมที่จะเสียสละเงินจำนวนหนึ่งเพื่อสนับสนุนทีมฟุตบอล ขณะที่

4 แฟนด้อม หมายถึงกลุ่มแฟนคลับซึ่งจะมีชื่อเรียกแตกต่างกันออกไปตามศิลปินที่ตนชื่นชอบและมีลักษณะเฉพาะตามแต่ละกลุ่มแฟนคลับ

ปฏิบัติการสร้างความแตกต่างของกลุ่มฟุตบอลแฟนคลับสามารถแสดงออกได้จากทุนทางสัญลักษณ์ที่กลุ่มแฟนคลับได้ร่วมกันทำขึ้นมาเพื่อให้ได้รับการยอมรับภายในกลุ่ม ในมิตินี้ได้แสดงให้เห็นว่าแฟนคลับมีความสัมพันธ์กับทุนในมิติต่างๆ การจะเป็นแฟนคลับได้จะต้องมีทุนทางเศรษฐกิจ ทุนทางสัญลักษณ์ ทุนทางวัฒนธรรม และที่สำคัญคือทุนทางสังคมที่ก่อให้เกิดรูปความสัมพันธ์ในลักษณะของกลุ่มเฉพาะขึ้นมา ในด้านการศึกษาวัฒนธรรมแฟนในฐานะวัฒนธรรมของการมีส่วนร่วมนั้น อาจินต์ ทองอยู่คง (2555) ได้แสดงให้เห็นว่าทุนเป็นสิ่งสำคัญในการขับเคลื่อนวัฒนธรรมแฟนคลับผ่านการศึกษาแฟนสโมสรฟุตบอลไทย โดยเฉพาะทุนทางเศรษฐกิจ ทุนทางวัฒนธรรม และทุนทางสังคม โดยทุนทางเศรษฐกิจได้ปรากฏให้เห็นจากการระดมทุนซื้อขายสินค้าและการทำกิจกรรมภายในกลุ่ม สำหรับทุนทางวัฒนธรรมนั้นเกิดขึ้นจากการที่แฟนคลับใช้ทักษะความรู้และความสามารถที่ได้สั่งสมมาในการผลิตสิ่งที่บ่งบอกถึงความเป็นแฟนคลับ อาทิ เพลงเชียร์ สื่อรูปภาพ เป็นต้น ในส่วนของทุนทางสังคมได้ก่อให้เกิดการรับฟังจากสโมสรฟุตบอลและสังคมมากขึ้น ขณะที่ปฏิบัติการการมีส่วนร่วมของแฟนคลับได้สะท้อนให้เห็นถึงบทบาทการเป็นผู้บริโภคที่ตื่นตัว (active consumer) ซึ่งก่อให้เกิดวัฒนธรรมของการมีส่วนร่วม (participatory culture)

ปรากฏการณ์แฟนคลับในมุมมองของพัน ฉัตรไชยยันต์ (2561) ผ่านการศึกษาวัฒนธรรมแฟนของแฟนคลับเป๊ก ผลิตโชค ซึ่งได้รับอิทธิพลจากงานศึกษาแฟนของกาญจนา แก้วเทพ ในมิติขององค์ประกอบของวัฒนธรรมแฟน โดยแฟนคลับของเป๊ก ผลิตโชค ได้สร้างวัฒนธรรมย่อยควบคู่กับวัฒนธรรมของการมีส่วนร่วมขึ้นมาในพื้นที่ทางกายภาพและพื้นที่ทางสังคมออนไลน์ ซึ่งเป็นช่องทางสำคัญในการแสดงออกถึงปฏิสัมพันธ์ระหว่างแฟนคลับและศิลปิน การวิเคราะห์องค์ประกอบของวัฒนธรรมแฟนแสดงให้เห็นว่า แฟนคลับเป๊ก

ผลิตโชค ส่วนใหญ่เป็นแฟนคลับที่มีการผสมผสานวิถีชีวิตในพื้นที่ชีวิตประจำวัน พื้นที่กิจกรรมพิเศษระหว่างศิลปิน และพื้นที่กิจกรรมพิเศษระหว่างสมาชิกแฟนคลับ ผ่านการสนับสนุนทุนทรัพย์เพื่อส่งเสริมเป๊ก ผลิตโชค ขณะที่การแสดงออกถึงทุนสัญลักษณ์ของแฟนคลับจะแสดงออกผ่านเสื้อลายสับปะรด รูปจิงโจ้ ซึ่งเกี่ยวข้องกับเป๊ก ผลิตโชค โดยตรง อีกทั้งกลุ่มแฟนคลับของเป๊ก ผลิตโชค ได้มีภาษาเฉพาะของกลุ่มที่ชื่อว่า “Palitian” ในการสื่อสารระหว่างแฟนคลับกับศิลปินและในมิติของกระบวนการสร้างสรรค์วัฒนธรรมกลุ่มแฟนคลับได้มีการแสดงออกตามความสามารถของตนเอง เช่น การวาดภาพศิลปะ เป็นต้น ซึ่งแสดงให้เห็นถึงการเป็นผู้ผลิตทางวัฒนธรรม นอกจากนี้ กลุ่มแฟนคลับของเป๊ก ผลิตโชค มีการผสมผสานวัฒนธรรมแฟนคลับจากกลุ่มวัฒนธรรมย่อยอื่น โดยเฉพาะวัฒนธรรมการอุปถัมภ์ศิลปินของกลุ่มแฟนคลับศิลปินเกาหลี

สำหรับบทความนี้จะมุ่งศึกษาปรากฏการณ์และอัตลักษณ์ของแฟนคลับมิกซ์ สหภาพ บนชุมชนออนไลน์อย่างทวิตเตอร์ ซึ่งแสดงให้เห็นถึงความเป็นพลวัตของปรากฏการณ์ได้ชัดเจนกว่ากลุ่มในชุมชนออนไลน์แพลตฟอร์มอื่น เนื่องจากในทวิตเตอร์มีแฟนคลับที่เป็นผู้ใช้ภาษาไทยและผู้ใช้ภาษาต่างประเทศ ซึ่งสามารถสร้างการมีส่วนร่วมของแฟนคลับจากการขึ้นอันดับยอดนิยมได้มากกว่าช่องทางอื่น ๆ เช่น ไลน์สแควร์ (Line Square) ที่แม้จะเป็นชุมชนที่สื่อสารได้รวดเร็ว แต่ก็มีสมาชิกในกลุ่มได้จำกัดเพียงแค่ 5,000 คน ส่วนช่องทางเฟซบุ๊ก (Facebook) นั้นก็ไม่สามารถสร้างปฏิบัติการการมีส่วนร่วมของแฟนคลับในการขึ้นอันดับยอดนิยมได้เช่นเดียวกับทวิตเตอร์ เป็นต้น ทั้งนี้ ผู้เขียนได้ใช้วิธีการศึกษาเชิงชาติพันธุ์วรรณาดิจิทัล (netnography) ในการช่วยขยายภาพของการศึกษาปรากฏการณ์ เนื่องจากกลุ่มแฟนคลับในชุมชนออนไลน์มีความเป็นนิรนาม (anonymous) ซึ่งส่วนใหญ่จะเป็นการพูดคุยแลกเปลี่ยนผ่านตัวอักษร (text-based exchange) วิธีการดังกล่าวจะช่วยแสดงให้เห็นถึงปฏิสัมพันธ์ของผู้คนที่อยู่ในชุมชนออนไลน์ (วิลาสินี พนานครทรัพย์, 2560) ทั้งนี้เพื่อให้ได้ข้อมูลสำหรับการวิเคราะห์ควบคู่กับการศึกษาปรากฏการณ์ จึงได้มีการเก็บข้อมูลเพิ่มเติมจากกลุ่มแฟนคลับจำนวน 15 คน มีทั้งเพศหญิง เพศชาย และกลุ่มผู้มีความหลากหลายทางเพศที่มีอายุตั้งแต่ 20 ปีขึ้นไปที่เป็นผู้ใช้ทวิตเตอร์ จากการสัมภาษณ์ผ่านการรวบรวมคำศัพท์ โดยผู้ให้ข้อมูลสำคัญจะอธิบายความคิดเพิ่มเติมจากคำศัพท์ที่ได้จัดลำดับมา ประกอบกับวิเคราะห์ข้อความที่ปรากฏบนพื้นที่ออนไลน์ (online text extraction and analysis) ผ่านแฮชแท็ก (hashtag) ที่เกี่ยวข้องกับศิลปิน ดังนั้น การศึกษาครั้งนี้ได้แบ่งวัตถุประสงค์ของการศึกษาออกเป็น 3 ประเด็นสำคัญ ประกอบด้วย หนึ่ง การศึกษาปฏิบัติการการสร้างความหมาย ภาษา และมีม[5]เฉพาะของกลุ่มแฟนคลับ สอง การศึกษาอัตลักษณ์ของแฟนคลับ และสาม การศึกษาทุนของกลุ่มแฟนคลับ ซึ่งการศึกษาเรื่องดังกล่าวจะช่วยสลายเส้นพรมแดนของภาพแฟนคลับในฐานะของสิ่งไร้สาระ ไม่มีเหตุผล และเป็นกลุ่มที่คลั่งไคล้สู่การขีดเส้นพรมแดนของความรู้ใหม่ในฐานะปฏิบัติการทางวัฒนธรรมและการสร้างอัตลักษณ์ภายใต้การขับเคลื่อนวัฒนธรรมย่อยและทุนทางเศรษฐกิจ ทุนทางสังคม และทุนทางวัฒนธรรมของกลุ่มแฟนคลับมิกซ์ สหภาพ

5 มีม (meme) เป็นสัญลักษณ์ในการถ่ายทอดความคิดและวัฒนธรรม มีนัยของความตลกขบขัน หรือเป็นข้อมูลที่ถูกส่งต่อกันผ่านรูปภาพ ตัวอักษร และวิดีโอ ซึ่งจะต้องผ่านกระบวนการคิดและความสร้างสรรค์ของผู้ที่ทำมีม ทำให้มีมมีลักษณะเฉพาะและแตกต่างกันออกไป

อัตลักษณ์ มีม และทุนในสังคมสมัยใหม่

การก่อตัวของชุมชนแฟนคลับในสังคมสมัยใหม่อาศัยปฏิบัติการทางวัฒนธรรมในการประกอบสร้างอัตลักษณ์ของแฟนคลับที่บ่งบอกถึงความเป็นแฟนคลับภายในกลุ่มและแสดงให้เห็นถึงความซ้อนทับทางอัตลักษณ์ หากพิจารณาความหมายของอัตลักษณ์ตามอภิญญา เฟื่องฟูสกุล (2561) กล่าวว่าอัตลักษณ์มีความเลื่อนไหลตามบริบทของวัฒนธรรมกระแสโลกาภิวัตน์ผ่านการกระทำของเทคโนโลยี การเร่งของเวลา และการย่นย่อพื้นที่ให้กระชับ ซึ่งส่งผลให้เกิดความสลับซับซ้อนทางวัฒนธรรมและกระบวนการสร้างตัวตนและอัตลักษณ์ขึ้นภายใต้การดำเนินชีวิตประจำวัน กระบวนการสร้างอัตลักษณ์ภายใต้อิทธิพลของแนวความคิดหลังสมัยใหม่ได้ปฏิเสธแนวทางสารัตถนิยม (essentialism) และซ้อนนัยสำคัญของการต่อรองและความสัมพันธ์เชิงอำนาจอยู่ตลอดเวลา ทำให้อัตลักษณ์อยู่ในภาวะไม่ลงรอยและไม่หยุดนิ่งตายตัว อันแสดงให้เห็นถึงการต่อรองความหมาย หรือสร้างความหมายใหม่ขึ้นมาขณะที่ สจ๊วต ฮอลล์ (Hall 1996 อ้างถึงใน อภิญญา เฟื่องฟูสกุล, 2561) ได้กล่าวถึงอัตลักษณ์ในฐานะสิ่งประกอบสร้างที่เกิดจากหลายองค์ประกอบภายใต้บริบทหนึ่งการแสดงออกของอัตลักษณ์บุคคลอาจเกิดจากองค์ประกอบบางส่วนเท่านั้น แต่เมื่ออยู่ในบริบทที่แตกต่างออกไปอาจมีการเชื่อมต่อองค์ประกอบอื่นเพื่อแสดงออกซึ่งอัตลักษณ์ของบุคคล เมื่อพิจารณาอัตลักษณ์ในฐานะความเลื่อนไหลภายใต้กรอบเควียร์ศึกษา (queer studies) ผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อและวัฒนธรรมศึกษา โจดี เทย์เลอร์ (Jodie Taylor) (2013) สะท้อนให้เห็นว่ากรอบคิดเควียร์ศึกษามองอัตลักษณ์และความเลื่อนไหลเป็นไปตามแบบธรรมชาติและมีความไม่คงที่ อีกทั้งยังเป็นการแสดงให้เห็นถึงการต่อต้านการอยู่ในกรอบ หรือการออกนอกขนบ และวิพากษ์ความพยายามในการทำให้เป็นปกติ แต่การศึกษาเควียร์นับเป็นการศึกษาที่ได้สลายพรมแดนความรู้ให้มีลักษณะของความยืดหยุ่นมากขึ้น เช่นเดียวกับ สตีเวน ซีดแมน (Seidman 1993 อ้างถึงใน นฤพนธ์ ด้วงวิเศษ, 2553) ได้เสนอให้พิจารณาอัตลักษณ์ผ่านมุมมองของการเมืองของการล้มล้าง (politics of subversion) อัตลักษณ์จึงเป็นสิ่งที่ไม่มีเอกภาพและสามารถเปลี่ยนแปลงได้ตลอดเวลา รวมไปถึงการมองอัตลักษณ์ว่าเป็นสิ่งประกอบสร้างและการแสดงออกเชิงสังคม

การประกอบสร้างอัตลักษณ์ผ่านปฏิบัติการการสร้างความหมายของแฟนคลับสะท้อนให้เห็นถึงความสัมพันธ์ของแฟนคลับกับศิลปิน ดังที่ มิเชล เดอเซอร์โต (1984) อธิบายถึงความเป็นชุมชนของแฟนคลับว่าจะต้องมีปฏิบัติการที่เป็นกิจกรรมเฉพาะของกลุ่มขึ้นมา เพื่อมุ่งความสนใจในการสร้างวัฒนธรรมที่เหมาะสมขึ้นมา ดังนั้น วัฒนธรรมแฟนจึงมีความสลับซับซ้อน และมีความเลื่อนไหลผ่านปฏิสัมพันธ์ของแฟนคลับ หากพิจารณาประกอบกับความคิดของแอนโทนี กิดเดนส์ (Giddens 1990 & 1991) ที่อธิบายถึงกระแสโลกาภิวัตน์ที่ได้เข้ามาสร้างพื้นที่ความคิดและความสัมพันธ์ทางสังคมใหม่ ประกอบกับสื่อได้เข้ามามีบทบาทในการสร้างอัตลักษณ์ของบุคคลและกลุ่มบุคคล โลกาภิวัตน์จึงเป็นสิ่งสำคัญที่เชื่อมต่อระบบความหมายใหม่ของสังคม เมื่อมองปฏิบัติการการสร้างชุดสัญลักษณ์ของชุมชนแฟนเพื่อแสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ทางสังคมสมัยใหม่และประกอบสร้างความเป็นแฟนคลับขึ้นมา กาญจนา แก้วเทพ (2555) กล่าวว่าการเคลื่อนเข้าสู่โลกสมัยใหม่ไม่ได้ทำให้วัฒนธรรมเริ่มออกห่างจากศาสนา แต่กลับสถาปนาวัฒนธรรมที่มีความสัมพันธ์กับศาสนาขึ้นมาใหม่โดยมีศิลปินเป็นศาสดา โดยที่ศาสนาจะต้องมีความสัมพันธ์กับองค์ประกอบสำคัญอีกสองประการคือ ตำนานและความเชื่อ องค์ประกอบดังกล่าวได้ก่อให้เกิดการสร้างความสัมพันธ์และความคิดใหม่ทางสังคมของกลุ่มแฟนคลับ อีกทั้งยังเป็นชุดสัญลักษณ์ของชุมชนแฟนคลับที่บ่งบอกถึงความเป็นแฟนได้อีกด้วย

ขณะที่การนำมีม การสร้างสรรค์วัฒนธรรม และการผลิตสื่อด้วยตนเอง มาเป็นส่วนหนึ่งในการพิจารณาปฏิบัติการของแฟนคลับ ไลมอร์ ชิฟแมน (Limor Shifman) ผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษาวัฒนธรรมสมัยนิยม (popular culture) (2013) ได้อธิบายถึงมีมในมุมมองทางสังคมวิทยา โดยชิฟแมนอธิบายว่ารูปภาพ GIF หรือวิดีโอได้สร้างความเปลี่ยนแปลงต่อสังคมผ่านการแพร่กระจายไปตามช่องทางบนโลกออนไลน์ต่าง ๆ โดยมีมเกิดขึ้นจากประสบการณ์ทางวัฒนธรรมที่แบ่งปันระหว่างผู้ใช้อินเทอร์เน็ตและผู้ผลิตมีม ซึ่งก่อให้เกิดการแสดงออกทางวัฒนธรรมบนโลกอินเทอร์เน็ตอย่างหลากหลาย มีมจะแสดงออกถึงความเป็นกลุ่ม หรือที่เรียกว่าอัตลักษณ์ของแฟนคลับได้เป็นอย่างดี ในทางเดียวกันการพิจารณาการประกอบสร้างอัตลักษณ์ของแฟนคลับ เฮนรี เจนกินส์ (Henry Jenkins) (2006) นักวิชาการด้านสื่อชาวอเมริกันได้กล่าวถึงการมีส่วนร่วมของแฟนคลับผ่านหนังสือเรื่อง *Fans, Bloggers and Gamers: Exploring Participatory Culture* ซึ่งแฟนคลับจะมีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์วัฒนธรรมของกลุ่มผ่านการผสมผสานเทคโนโลยีและเครื่องมือที่ทันสมัยในการผลิตสื่อด้วยตนเอง (Do-It-Yourself: DIY) ส่งผลให้แฟนคลับกลายเป็นผู้กระตือรือร้นในกระบวนการบริโภคสื่อปัจจุบัน ขณะที่ ยาเซค โนซิวสกี และจูเลีย ชินส์กา (Jacek Nożewski and Julia Trzcińska) (2016) นักวิชาการด้านการสื่อสารในสังคมและแฟนศึกษา กล่าวถึงการสร้างชุดสัญลักษณ์ของชุมชนแฟนที่แตกต่างกันออกไปในแต่ละชุมชนแฟนคลับ โดยชุดสัญลักษณ์เหล่านี้อาจกล่าวได้ว่าเป็นภาษาเฉพาะกลุ่มที่ช่วยในการสื่อสารและการรับรู้ของแฟนคลับ ภาษาจึงเป็นเสมือนเครื่องมือในการสร้างเครือข่ายและความหมายภายในให้กลุ่มแฟนคลับเพื่อการสื่อสารเชื่อมต่อซึ่งกันและกัน

ภาพสะท้อนของความสัมพันธ์ระหว่างทุนกับแฟนคลับนับได้ว่าเป็นส่วนสำคัญในการทำความเข้าใจปฏิบัติการการประกอบสร้างอัตลักษณ์ของแฟนคลับ

โดยการสนับสนุนศิลปินถือได้ว่าเป็นการขับเคลื่อนสำคัญของกลุ่มแฟนคลับโดยเฉพาะการอาศัยสิ่งที่เรียกว่าทุน ปิแอร์ บูร์ดิเยอ นักสังคมวิทยาชาวฝรั่งเศสอธิบายถึงทุนไว้อย่างกว้างขวาง 3 ประเภท ประกอบด้วย ทุนทางเศรษฐกิจ ทุนทางวัฒนธรรม และทุนทางสังคม โดยทุนทั้งสามประเภทไม่ได้แยกขาดออกจากกันแต่กลับสร้างความเชื่อมโยงและเงื่อนไขซึ่งกันและกัน (Bourdieu, 1986; ชนิดา เสงี่ยมไพศาลสุข, 2550; รุ้งนภา ยรรยงเกษมสุข, 2559) อีกทั้งทุนยังเป็นสิ่งที่สามารถเปลี่ยนรูปได้และเป็นสิ่งกำหนดตำแหน่งที่ทางสังคม ทุนทางเศรษฐกิจถือได้ว่าเป็นทุนที่สามารถจับต้องได้ในรูปของทรัพย์สิน เช่น เงิน ที่ดิน และทรัพย์สมบัติ เป็นต้น ส่วนทุนทางวัฒนธรรมจะปรากฏลักษณะสำคัญ 3 ประการ ได้แก่ 1) ทุนทางวัฒนธรรมที่ถูกฝังในรูปของการแสดงออกของร่างกายและจิตใจ (embodied state) เป็นทุนที่อาศัยระยะเวลาในการสั่งสมและแตกต่างตามการขัดเกลาทางสังคมของแต่ละครอบครัว 2) ทุนทางวัฒนธรรมที่ถูกทำให้เป็นรูปธรรม (objectified state) สามารถจับต้องได้ อาทิ ภาพวาด รูปปั้น งานวิจัย และนวัตกรรม เป็นต้น ซึ่งทุนลักษณะนี้มีความสัมพันธ์กับทุนทางเศรษฐกิจและทุนทางสัญลักษณ์ในมิติของการบริโภคสินค้าทางวัฒนธรรม และ 3) ทุนทางวัฒนธรรมที่อยู่ในรูปของสถาบัน (institutionalized state) เป็นทุนทางวัฒนธรรมที่ยึดโยงกับความเป็นสถาบันทางสังคม โดยเฉพาะในสถาบันการศึกษาที่เป็นการจัดลำดับช่วงชั้นทางสังคมอย่างเห็นได้ชัดผ่านทุนทางวัฒนธรรมของปัจเจกบุคคล และในส่วนของทุนทางสังคมนั้นสามารถพิจารณาได้จากการสร้างเครือข่ายจากการรวมตัวกันและความรู้สึกร่วมในการเป็นสมาชิก เช่น กลุ่มแฟนคลับที่คอยประชาสัมพันธ์ข่าวสารที่เกี่ยวข้องกับศิลปิน เป็นต้น (Bourdieu, 1986; ชนิดา เสงี่ยมไพศาลสุข, 2550; รุ้งนภา ยรรยงเกษมสุข, 2559)

ดังนั้น เพื่อให้เห็นความเป็นชุมชนของแฟนคลับ และการประกอบสร้างอัตลักษณ์ของแฟนคลับเพื่อ บ่งบอกถึงความรู้สึกร่วมเดียวกันจนกลายเป็นแฟนด้อม การศึกษาแฟนคลับของมิกซ์ สหภาพ ครั้งนี้จึงได้แบ่งประเด็นการอภิปรายปรากฏการณ์ออกเป็น 4 ประเด็นสำคัญคือ 1) ปฏิบัติการสร้างความหมายของแฟนคลับมิกซ์ สหภาพ 2) ภาษาและมีมที่แสดงถึงการสื่อสารภายในกลุ่มระหว่างศิลปินและแฟนคลับผ่านภาษามิก และการทำมีมของกลุ่มแฟนคลับ 3) อัตลักษณ์ของแฟนคลับมิกซ์ สหภาพ เพื่อทำความเข้าใจกระบวนการสร้างตัวตนและอัตลักษณ์ภายใต้บริบทของชุมชนแฟนคลับ และ 4) ทุนในฐานะปฏิบัติการการขับเคลื่อน และการสนับสนุนศิลปินของกลุ่มแฟนคลับ

ปฏิบัติการการสร้างความหมายของแฟนคลับมิกซ์ สหภาพ

> *มิกซ์เป็นคนที่วางตัวดีมีความรับผิดชอบ ฉลาดตอบคำถาม และที่สำคัญคือจุดยืนทางสังคม ใช้สื่ออย่างมีประโยชน์และสร้างสรรค์ เข้าใจสถานการณ์ความเป็นไปของแฟนคลับ ทำให้เราเห็นถึงความจริงใจของเขา*

ส่วนผสมของมิกซ์คนที่ 1, สัมภาษณ์, 4 พฤษภาคม 2564

การพิจารณาปฏิบัติการของแฟนคลับอาจต้องเริ่มทำความเข้าใจจากการตั้งชื่อแฟนคลับเป็นลำดับแรก โดยการรวมกลุ่มของแฟนคลับต้องมีชื่อเรียกภายในกลุ่มและสีที่ศิลปินชื่นชอบเป็นสัญลักษณ์เพื่อบ่งบอกความแตกต่างระหว่างแฟนคลับกลุ่มอื่น โดยส่วนใหญ่ชื่อเรียกและสีมักเกิดจากความสัมพันธ์ระหว่างศิลปินกับแฟนคลับ ซึ่งแฟนคลับของมิกซ์ สหภาพ มีการรับรู้ร่วมกันถึงสัญลักษณ์และความรู้สึกร่วมของความเป็นชุมชนแฟนผ่านภาพแทนที่ชื่อว่า "ส่วนผสมของมิกซ์" เนื่องจากเป็นการเปรียบแฟนคลับเสมือนส่วนประกอบสำคัญที่เป็นแรงผลักดันสำคัญของตัวศิลปิน ขณะที่ความสัมพันธ์ภายในกลุ่มของแฟนคลับจะมีความรู้สึกว่าชุมชนแฟนเป็นพื้นที่ปลอดภัยและเป็นพื้นที่การแลกเปลี่ยนความรู้สึกให้คำปรึกษาซึ่งกันและกัน *"เราก็รู้สึกดี อิ่มเอมใจมากๆ นะคะ ส่วนผสมของมิกซ์อบอุ่นและเป็นกัลยาณมิตรต่อกันมากๆ ไม่ใช่แค่เรามีคนที่เรารัก คือน้องมิกซ์ แต่เราแบ่งปันความรัก แชร์ประสบการณ์รักกันเองด้วย"* (ส่วนผสมของมิกซ์คนที่ 2, สัมภาษณ์, 4 พฤษภาคม 2564) อีกทั้งยังแสดงให้เห็นถึงความเป็นผู้นำของกลุ่ม โดยมีมิกซ์ สหภาพ เป็นศูนย์กลางของการหลอมรวมความรู้สึกและประกอบสร้างความเป็นแฟนคลับขึ้นมา โดยในกลุ่มแฟนคลับมิกซ์ สหภาพ มีตำนานการเกิดเป็นแฟนคลับที่ก่อตัวภายใต้บริบทของซีรีส์ดังเรื่องนิทานพันดาว ซึ่งนับได้ว่าเป็นจุดเริ่มต้นสำคัญของแฟนคลับส่วนใหญ่ในการติดตามมิกซ์ สหภาพ อีกทั้งตำนานการเกิดขึ้นของแฟนคลับก็มีลักษณะเฉพาะจากการสนับสนุนศิลปินในลักษณะของการเป็นคู่ชิพ (ship) อันเป็นผลมาจากการสวมบทบาทตัวละครพระเอกและนายเอกของเอิร์ท พิรพัฒน์ และมิกซ์ สหภาพ ซึ่งเป็นแรงผลักดันสำคัญในการเกิดเป็นของแฟนคลับมิกซ์ สหภาพ โดยมีตัวกระทำภายนอกกลุ่มเข้ามามีบทบาทในการสร้างความสัมพันธ์และก่อรูปแฟนคลับขึ้นมาตามที่แฟนคลับได้กล่าวว่า *"ซีรีส์นิทานพันดาว เล่นได้โดดเด่นและมีเสน่ห์มาก เรื่องแรกสำหรับเขาถือว่าทำได้ดีเกินคาด หลงมากๆ ก็เพราะตามดูเอิร์ทมิกซ์นั่นแหละ ได้เห็นความธรรมชาติของเขา"* (ส่วนผสมของมิกซ์คนที่ 3, สัมภาษณ์, 4 พฤษภาคม 2564)

ขณะที่ความเชื่อส่วนใหญ่ของกลุ่มมิกซ์ สหภาพ จะเป็นเรื่องของการรักษาภาพลักษณ์ รวมไปถึงการสนับสนุนให้มีสินค้าและโฆษณาเข้ามาสร้างรายได้ให้กับศิลปิน โดยแฟนคลับจะช่วยซื้อสินค้าและบริการที่มีศิลปิน เป็นผู้นำเสนอสินค้า เมื่อเชื่อมโยงกับปฏิบัติการในระดับชีวิตประจำวันแล้วการที่ได้เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่มแฟนคลับที่มีศิลปินเป็นศูนย์กลางของความเชื่อแล้ว แฟนคลับได้ทำกิจกรรมร่วมกันบนพื้นที่ชุมชนออนไลน์ เช่น การบริจาคสิ่งของช่วยเหลือผู้ที่ได้รับผลกระทบจากการแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 และการช่วยเหลือสัตว์ที่ถูกทอดทิ้งในนามของมิกซ์ สหภาพ และกลุ่มแฟนคลับ เป็นต้น ถึงแม้ว่าชุมชนออนไลน์จะเป็นพื้นที่เชื่อมต่อแบบนิรนาม แต่การที่แฟนคลับได้สื่อสารแลกเปลี่ยนระหว่างกันผ่านตัวบทข้อความ การพูดคุยแลกเปลี่ยนเหล่านี้ได้กลายเป็นเสมือนการสร้างตัวตนและเป็นพื้นที่ปลอดภัยในการบอกเล่าความรู้สึกที่ได้รับแรงกดดันทางสังคมทั้งจากเรื่องการเรียนและการทำงาน จนทำให้พื้นที่ปลอดภัยดังกล่าวกลายเป็นส่วนหนึ่งของแฟนคลับที่เมื่อมีเวลาว่างจากการทำงาน หรือการเรียน หากมีเรื่องเดือดร้อน ก็จะมาบอกเล่าความรู้สึกซึ่งกันและกันผ่านแฮชแท็กประจำของศิลปิน และบางครั้งศิลปินก็จะเข้ามาให้กำลังใจ หรือพูดคุยตอบโต้ระหว่างแฟนคลับด้วยกันเอง แต่การบอกเล่าเรื่องราวของแฟนคลับมักหลีกเลี่ยงเรื่องราวที่จะสร้างความกดดันต่อตัวศิลปิน ซึ่งทำให้แฟนคลับได้รับการเติมเต็มความรู้สึกและมีกำลังใจในการทำกิจกรรมในชีวิตประจำวันได้ต่อไป ในอีกมิติหนึ่งศิลปินได้กลายเป็นศูนย์กลางของการทำความดีและการช่วยเหลือสังคมผ่านการระดมทุนของแฟนคลับและศิลปิน ซึ่งการที่แฟนคลับระดมทุนได้จะต้องเกิดจากความไว้เนื้อเชื่อใจ ศิลปินจึงเป็นปัจจัยเชื่อมโยงที่สำคัญในการระดมทุนให้ประสบความสำเร็จผ่านการช่วยส่งต่อข้อความ (retweet) หรือการประชาสัมพันธ์ในรูปแบบต่าง ๆ เช่น การช่วยเหลือและสนับสนุนผู้ประกอบการที่ได้รับผลกระทบจากการแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 ย่านอโศก ซึ่งเป็นย่านที่ตั้งของบริษัทที่ศิลปินสังกัด ผ่านการทำนิทรรศการภาพถ่ายผ่อนคลายความคิดถึงเนื่องในวันคล้ายวันเกิดของศิลปิน และการอวยพรผ่านแฮชแท็ก #Mixxiw23ยังจิ๋ว หรือการจัดทำโครงการ “MIXXIW CHARITY” เพื่อช่วยเหลือสัตว์ในช่วงสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 ซึ่งเป็นการเชื่อมโยงกิจกรรมเข้ากับภูมิหลังทางสังคมของศิลปินที่เรียนคณะสัตวแพทยศาสตร์ เป็นต้น ปฏิบัติการระดับชีวิตประจำวันที่เชื่อมโยงกับการมองศิลปินเป็นศาสดาของศาสนา แฟนคลับได้แสดงให้เห็นถึงความเป็นศูนย์กลางของการกระทำการภายในกลุ่มและเป็นแรงผลักดันสำคัญของแฟนคลับในการสนับสนุนศิลปิน

จากที่กล่าวมาข้างต้น แสดงให้เห็นถึงปฏิบัติการสร้างความหมายของแฟนคลับมิกซ์ สหภาพ ผ่านการสถาปนาวัฒนธรรมที่มีความสัมพันธ์กับศาสนาขึ้นมาใหม่โดยมีศิลปินเป็นศาสดา ประกอบกับการก่อตัวขึ้นของแฟนคลับจากซีรีส์นิทานพันดาว ได้ทำให้การรวมกลุ่มของแฟนคลับมีความเข้มแข็งและมีกิจกรรมร่วมกันภายในกลุ่ม ซึ่งแสดงให้เห็นถึงความสลับซับซ้อนของชุมชนแฟนคลับมิกซ์ สหภาพ ที่มีโครงสร้างความสัมพันธ์และตัวกระทำการที่หลากหลายในการก่อรูปวัฒนธรรมแฟนคลับขึ้นมา กลุ่มแฟนคลับมิกซ์ สหภาพ ไม่ได้มีเพียงแฟนคลับที่เป็นชาวไทยเท่านั้น แต่คลื่นอิทธิพลของสื่อได้ส่งกระแสความชื่นชอบข้ามประเทศไปยังประเทศต่างๆ เช่น ประเทศจีน ประเทศฟิลิปปินส์ เป็นต้น ซึ่งส่วนใหญ่จะมีการสร้างปฏิสัมพันธ์ร่วมกันระหว่างแฟนคลับชาวไทยกับชาวต่างประเทศผ่านการใช้แฮชแท็กร่วมกัน แต่มีความแตกต่างกันในการเรียกชื่อศิลปินซึ่งเป็นความพยายามปรับชื่อศิลปินให้กลายเป็นภาษาท้องถิ่นของตน เช่น แฟนคลับชาวจีนจะเรียก แทนมิกซ์ สหภาพว่า 汪始慧 (วังสื่อฮุ่ย) เป็นต้น แสดงให้เห็นถึงการต่อรองและสร้างความหมายภายในกลุ่มระหว่างแฟนคลับชาวไทยและชาวต่างประเทศ แต่ก็ยังมีจุดร่วมความสนใจเดียวกันคือเป็นแฟนคลับของ

มิกซ์ สหภาพ นอกจากนี้ ความเป็นชุมชนแฟนและแฟนคลับจะมีการควบคุมและสื่อสารผ่านแฟนเบส (fanbase)[6] หรือที่เรียกว่า "บ้านเบส" เป็นหลัก ซึ่งจะสร้างสรรค์กิจกรรมการเล่นแฮชแท็กในเหตุการณ์สำคัญ เช่น เมื่อเผยแพร่เพลงที่ชื่อว่า "คนแบบไหน" ขับร้องโดยมิกซ์ สหภาพ ประกอบซีรีส์ปลาบนฟ้า แฟนเบสก็จะทำการประชาสัมพันธ์โดยใช้แฮชแท็ก #คนแบบไหนMix เป็นต้น และประชาสัมพันธ์งานที่เกี่ยวข้องกับศิลปิน ซึ่งจะปฏิบัติการผ่านบัญชีผู้ใช้ในทวิตเตอร์ เช่น @MixOfficialFC และ @BMixxiw เป็นต้น แสดงให้เห็นวัฒนธรรมการมีส่วนร่วมภายในกลุ่มของแฟนคลับ

ภาษามิกถึงวัฒนธรรมมีม

> *เป็นกลุ่มแฟนคลับที่สร้างสรรค์ในการทำคอนเท้นมาหยอก (แกง) กับศลป (ศิลปิน-ผู้เขียน) มาก ๆ*

ส่วนผสมของมิกซ์คนที่ 5, สัมภาษณ์, 5 พฤษภาคม 2564

การตอบโต้ระหว่างศิลปินกับแฟนคลับของมิกซ์ สหภาพ นับเป็นเอกลักษณ์สำคัญที่บ่งบอกถึงความเป็นชุมชนแฟนโดยจะมีการโต้เถียงและคอยตอบคำถามแฟนคลับของศิลปินในลักษณะเชิงขัดแย้งและไม่ลงรอยกันอยู่ตลอดเวลา ซึ่งนับเป็นการสร้างสีสันของกลุ่มแฟนคลับ ดังเช่นแฟนคลับผู้ใช้ทวิตเตอร์รายหนึ่งเขียนว่า *"พี้เอิ้ด* (พี่เอิร์ท-ผู้เขียน) *เส้นเลือดขึ้นที่แขน มิกซิวเส้นเลือดขึ้นที่คอ เถียงแม่คอเป็นเอ็น!"* ศิลปินจึงได้ทำการตอบกลับว่า *"แค่นี้ก็รู้แล้วว่าลำเอียง"* รวมไปถึงการแกล้งกันระหว่างศิลปินและแฟนคลับผ่าน retweet เช่น *"มิก*

6 แฟนเบส หมายถึงบัญชีผู้ใช้งานทวิตเตอร์ที่เป็นบัญชีหลัก หรือบัญชีทางการของกลุ่มแฟนคลับในการเผยแพร่ข่าวสารและกิจกรรมสำหรับการสนับสนุนศิลปินที่ตนชื่นชอบ

ถ้าคุณสังเกตเห็นฉัน ฉันจะเรียนหนัก" มีการตอบกลับว่า *"ฉันก็หนัก น้ำหนัก"* หรือ *"มิกไม่แนบหรอก ลองมาแนบดิ ฉันจะยอมกินอาหารหมาทั้งเดือนอย่างที่บอกเลย"* ก็มีการตอบกลับว่า *"เตงจะคืนคำมั้ยคะ"* เป็นต้น การแกล้งกันระหว่างศิลปินและแฟนคลับของมิกซ์ สหภาพ อาจถือได้ว่าเป็นการเข้าถึงการพูดคุยสื่อสารระหว่างกันและสลายเส้นพรมแดนของการปิดกั้นความสัมพันธ์แบบคู่ตรงข้ามคือ ศิลปินกับแฟนคลับ แต่ได้ก่อเส้นพรมแดนใหม่ของความสัมพันธ์ที่แนบแน่นระหว่างแฟนคลับและศิลปินมากขึ้น ในมิติของภาษาการสื่อสารภายในกลุ่มก็ถือได้ว่าเป็นสิ่งบ่งบอกวัฒนธรรมย่อยเฉพาะกลุ่มของแฟนคลับ (กาญจนา แก้วเทพ, 2555) ในกลุ่มแฟนคลับของมิกซ์ สหภาพ ไม่ได้มีชื่อเรียกอย่างชัดเจน แต่อาจเรียกอย่างหลวมว่า "ภาษามิก" โดยปรากฏขึ้นในการสื่อสารในทวิตเตอร์ของศิลปินกับแฟนคลับ โดยมีลักษณะสำคัญที่น่าสนใจคือ 1) การพิมพ์อักษรแบบนิ้วเบียดผ่านการใช้แป้นพิมพ์ในโทรศัพท์ อาทิ *"อย่ามั้นใจไป"* (อย่ามั่นใจไป-ผู้เขียน) *"ดุด้วยดันสิ"* (ดูด้วยกันสิ-ผู้เขียน) เป็นต้น อีกทั้งยังมีการแสดงให้เห็นถึงความตั้งใจในการใช้ภาษาของศิลปิน เช่น *"คุณพริ๊บ้านอยู่ธิหนัยคล๊า" "เทอโพธิสัตว์หรอ เราโพอะราไม่ลูเฟื่องเลย" "ส๊วย"* เป็นต้น และปรากฏการฉวยใช้ทางวัฒนธรรมผ่านภาษาเหนือ เนื่องจากศิลปินมีภูมิหลังอยู่จังหวัดลำปาง ตัวอย่างเช่น *"ปุ้ดตืนเจ้า"* หมายความว่าขาดทุนในภาษาเหนือ เป็นต้น 2) การใช้ภาษาสื่อความหมายความสัมพันธ์ของแฟนคลับและศิลปิน ซึ่งเรียกความสัมพันธ์ระหว่างกันส่วนใหญ่ว่า "แม่ต๋า" กับ "ลูกต๋า" ตัวอย่างเช่น *"แม่ต๋ามากอด ตบหัวปุปุหน่อย" "อุนแมะตบหัวปุปุ" "มามุจุมา" "อุนแมะอุ้มชูนุหน่อย"* เป็นต้น ซึ่งเป็นการแสดงให้เห็นถึงการอ้อนแฟนคลับผ่านภาพแทนของภาษาสัญลักษณ์ของความเป็นเด็กที่อาจจะยังไม่สามารถจับใจความได้ชัดเจน หรืออาจไม่มีความหมาย แต่แฟนคลับส่วนใหญ่จะมีความเข้าใจในสิ่งที่ศิลปินพยายามจะสื่อสารชัดเจน หรืออาจไม่มีความหมาย แต่แฟนคลับส่วนใหญ่จะมีความเข้าใจในสิ่งที่ศิลปินพยายามจะสื่อสาร

ภาพที่ 1 มีมที่ใช้ในกลุ่มแฟนคลับของมิกซ์ สหภาพ ใน #เอิร์ทมิกซ์สาดน้ำกันDay1
ที่มา: ทวิตเตอร์ @jangbts_exo และ @dolidays (2564)

ปฏิบัติการสร้างความหมายผ่านมีมบนโลกทวิตเตอร์ของแฟนคลับมิกซ์ สหภาพ ร่วมกับแฟนคลับเอิร์ท พิรพัฒน์ แสดงให้เห็นถึงการมีปฏิสัมพันธ์ภายนอกกลุ่มแฟนคลับ ซึ่งมีช่วงเวลาที่น่าสนใจคือแฮชแท็ก #เอิร์ทมิกซ์สาดน้ำกันDay1 #เอิร์ทมิกซ์สาดน้ำกันDay2 และ #เอิร์ทมิกซ์สาดน้ำกันDay3 โดยเรียกว่า “สงกรานต์ทิพย์” ในช่วงเมษายน 2564 ที่ผ่านมา เนื่องจากประเทศไทยได้เข้าสู่การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 ระลอกที่สาม ส่งผลให้การจัดกิจกรรมสงกรานต์ตามแบบวัฒนธรรมสมัยใหม่ได้ถูกยกเลิกไป แฟนคลับจึงได้ร่วมกันจัดกิจกรรมถึงศิลปินเพื่อสร้างสีสันและความสุขผ่านการใช้มีมที่เกี่ยวข้องกับสงกรานต์โดยตัดต่อหน้าศิลปิน ซึ่งช่วยแสดงความรู้สึกห่วงใยและคิดถึงของแฟนคลับ อีกทั้งยังแสดงให้เห็นถึงวัฒนธรรมการมีส่วนร่วมของแฟนคลับในการผลิตมีมและการสร้างสรรค์ภาษาเฉพาะขึ้นมา ดังนั้น ภาษาและมีมเป็นการแสดงให้เห็นว่ากลุ่มแฟนคลับจะมีลักษณะเฉพาะ โดยมีมจะมีลักษณะศีรษะโตและเป็นการแกล้งศิลปินผ่านความคิดสร้างสรรค์และทักษะความสามารถในการตัดต่อของกลุ่มแฟนคลับ เช่นเดียวกับการใช้ภาษามิกที่มีลักษณะเฉพาะและอาศัยการสร้างสรรค์ขึ้นมาระหว่างแฟนคลับและศิลปิน อันเป็นนัยสำคัญของการบ่งบอกถึงความเป็นแฟนคลับโดยเฉพาะ อีกทั้งยังแสดงให้เห็นถึงความยืดหยุ่นและมีทักษะการสร้างสรรค์ให้เข้ากับการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรมที่เกิดจากการแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อโควิด-19 ของกลุ่มแฟนคลับ

แม่ต๋า ถึง แฟนต๋า: การเลื่อนไปไหลมาของอัตลักษณ์แฟนคลับ

> *ไม่ใช่เสียงมิกแน่นอน หม่ามี๊จำได้เพราะคลอดออกมาเอง เสียงอุแว้หนูไม่ใช่โทนนี้ ถ้าใช่ชั้นจะลาออกจากวงการแม่ต๋า ไม่รู้จะอยู่ทำไมถ้าเสียงลูกยังจำไม่ได้ มิกแกจำไว้นะว่าแอคไหนที่เป็นแม่ต๋าตัวจริง*

ส่วนผสมของมิกซ์คนที่ 4, สัมภาษณ์, 5 พฤษภาคม 2564

การเลื่อนไหลและการประกอบสร้างอัตลักษณ์ของแฟนคลับมิกซ์ สหภาพ เป็นสิ่งสำคัญที่น่าสนใจเมื่อพิจารณาจากความสัมพันธ์ระหว่างแม่ต๋า (แฟนคลับส่วนใหญ่) กับลูกต๋า (ศิลปิน) โดยเป็นการสร้างเงื่อนไขการประกอบสร้างอัตลักษณ์แฟนคลับจากการที่ศิลปินมีความขี้อ้อนและแสดงออกถึงความเป็นลูกผ่านการสื่อสารทางภาษาและรูปภาพที่ศิลปินลงในสื่อโซเชียลมีเดีย และในขณะเดียวกันก็ปรากฏความไม่ลงรอยและไม่ต่อเนื่องขึ้นในกลุ่มแฟนคลับมิกซ์

สหภาพ ผ่านแฟนคลับย่อยที่เรียกว่าแฟนต๋า ซึ่งมีลักษณะชื่นชอบในตัวศิลปิน โดยแสดงออกถึงความเป็นแฟนประกอบกับมีการไหลเลื่อนไปมาระหว่างแฟนต๋าและแม่ต๋า เรียกว่า "การพลิกโพ[7]" และ "แม่ปลอม" แสดงให้เห็นถึงความเลื่อนไหลของอัตลักษณ์ภายในกลุ่มแฟนคลับ

การประกอบสร้างอัตลักษณ์ของแฟนคลับมิกซ์ สหภาพ มีลักษณะของการไม่หยุดนิ่งตายตัวและมีการต่อรองความหมายอยู่ตลอดเวลา จะเห็นได้จากความเป็นแม่ซึ่งอาจถือได้ว่าเป็นความหมายหลักที่แฟนคลับมีให้ศิลปิน ซึ่งอาศัยความสัมพันธ์ระหว่างศิลปินกับแฟนคลับเข้ามาเป็นแรงผลักในการก่อรูป ของความหมายของแฟนคลับ อีกทั้งยังมีสิ่งที่อยู่ภายนอกความสัมพันธ์ระหว่างศิลปินกับแฟนเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งในปฏิบัติการการสร้างความหมายของแฟนคลับ คือ คู่ชิพ (ship)[8] จะเห็นได้จากส่วนหนึ่งของแฟนคลับที่แสดงอัตลักษณ์ถึงความเป็นแม่ *"ไม่ขอพูดเยอะนะคะ แค่บดอ้อยป้อนลูกก่อนส่งไปผาปันดาวก็เหนื่อยพอแล้ว ลูกเพิ่งจะ 2 ขวบ 3 เดือน ไปซบไปอ้อนขอกำลังใจเจ้าโลกนั้น แล้วคิดจะมาง้อแม่ต๋าง่าย ๆ ก็ได้แต่กุมใจ ไหนจะต้องคอยปลอบใจตัวเองเวลาลูกไปหลงเจ้าโลกนั้นอีก เลี้ยงได้แค่ตัวจริง ๆ ค่ะ"* ซึ่งในกลุ่มของแฟนคลับในส่วนที่แสดงออกถึงความเป็นแม่จะอาศัยลักษณะสำคัญของศิลปินผ่านภาษาเฉพาะ อาทิ เจ้าจิ๋ว ตะเร้กตะน้อย แม่ต๋า และน้อนหงึแล้ว เป็นต้น ขณะที่อัตลักษณ์ของแฟนคลับ #มซพผจจร (มิกซิวโพผัวจงเจริญ-ผู้เขียน) เกิดขึ้นจากการที่ศิลปินแสดงออกถึงเสน่ห์ความเป็นชาย ดังที่ผู้ใช้ทวิตเตอร์รายหนึ่ง

7 การพลิกโพ เป็นการสลับคู่ความสัมพันธ์ผ่านการแสดงออกถึงความเป็นชาย (masculinity) และความเป็นหญิง (femininity) โดยช่วงแรกปรากฏในนิยายที่สลับความสัมพันธ์ให้พระเอกเป็นนายเอกและนายเอกเป็นพระเอก ต่อประเด็นนี้ คำว่าพลิกโพยังมีนัยยะของการใช้แตกต่างออกไปตามการตีความของแต่ละบุคคล

8 คู่ชิพ แผลงมาจากคำว่า relationship ซึ่งกลุ่มแฟนคลับจะตีความจับคู่ศิลปินชายที่ชื่นชอบ หรือเรียกอีกอย่างว่า "จิ้น" โดยเป็นการแสดงออกของแฟนคลับที่อยากให้คู่ศิลปินชายที่ชื่นชอบเป็นคู่รักกันจริง เรียกว่า "คู่จริง"

สื่อสารผ่านข้อความว่า *"แฟนต๋า แฟนต๋าเต้าอั่น บะเป็นอิแม่หื้อหน่องแล้ว ปี้จะเป๋นแฟนต๋าาา #มซพผจจร"* อีกทั้งยังปรากฏให้เห็นได้จากการสวมบทบาทตัวละครของศิลปิน เช่น *"เมืองน่านแม่งหล่อชิบหาย เซ็กซี่จังโว่ยยยยชอบบบบ...อ่อยแบบมีชั้นเชิง บางมุมก็แอบกวนตีน"* เป็นต้น โดยแฟนคลับกลุ่มย่อยนี้จะเรียกตัวเองว่า "โพชื่อย่อ" ในอีกมุมหนึ่งก็มีภาพสะท้อนของแฟนคลับ #มซพคส (มิกซิวโพคนสวย-ผู้เขียน) ซึ่งเกิดขึ้นจากการที่ศิลปินแสดงออกถึงเสน่ห์ความเป็นหญิง โดยการตีความผ่านรูปภาพของศิลปิน *"มิกเชิ้ตขาวปลดกระดุมเซ็ทนี้คือสวยมาก ไหปลาร้ากะคือโป๊ ๆ มาก เซ้บซี่ไม่ไหว คนสวยขามาก ควีนนัมเบอวัน!"*

ปรากฏการณ์ความเป็นแม่ของแฟนคลับ ความเป็นชาย และความเป็นหญิงของศิลปินจะต้องอาศัยการตีความของแฟนคลับเป็นหลัก และแสดงให้เห็นถึงการต่อรองความหมายภายในกลุ่มของแฟนคลับ ประกอบกับอัตลักษณ์ของแฟนคลับมิกซ์ สหภาพ มีลักษณะของการเลื่อนไหลอยู่ตลอดเวลา บางครั้งแฟนคลับอาจจะอยู่ในกลุ่มของความเป็นแม่ แต่เมื่อมีตัวกระทำสำคัญจากศิลปินเข้ามามีส่วนสำคัญซึ่งเรียกว่า "สวนโพ" แฟนคลับบางคนอาจเปลี่ยนสถานะความเป็นแม่มาเป็นโพชื่อย่อได้ แสดงให้เห็นถึงความเป็นพลวัตของอัตลักษณ์ที่มีลักษณะซับซ้อนอยู่ตลอดเวลาในกลุ่มแฟนคลับ จึงได้เกิดการเรียกแฟนคลับที่เปลี่ยนจากความเป็นแม่ไปสู่ความเป็นแฟนว่า "แม่ปลอม" จะเห็นได้จากการทวีตของหนึ่งในแฟนคลับ *"ฟังนะ เราไม่มีทางฉีกสัญญาแม่ลูกค่ะต่อให้เมืองน่านจะฮอตแค่ไหน เพราะเราได้ทำสัญญาฉบับปรับปรุงไว้แล้ว วงเล็บด้านล่างว่า (หากลูกแสดงความหล่อมากไป สามารถสลับโพได้โดยไม่ต้องฉีกสัญญาและเปลี่ยนกลับมาในเวลาที่กำหนด)"* การสวนโพจึงสะท้อนให้เห็นถึงความเลื่อนไหลว่าเป็นอัตวิสัยส่วนบุคคล ซึ่งอาจจะมีความหมายกว้างมากกว่าการครอบคลุมเฉพาะเรื่องเพศ แต่ครอบคลุมไปถึงเรื่องการเมืองของความเลื่อนไหลที่มีการ

เปลี่ยนแปลงไปมา ซึ่งในกลุ่มของแฟนคลับที่มีการสวนโพ[9]แสดงให้เห็นถึงการไม่มีกรอบตายตัวและเป็นการเมืองของความเลื่อนไหลของการเป็นแม่ต๋าและแฟนต๋า รวมไปถึงการประกอบสร้างที่มีศิลปินเป็นผู้กระทำการอันส่งผลต่อการแสดงออกเชิงสังคมที่แตกต่างและเลื่อนไหลของแฟนคลับมิกซ์ สหภาพ

ดังนั้น อัตลักษณ์จึงมีลักษณะเลื่อนไหลไปมาจากการประกอบสร้างชุดความหมายที่อาจขัดแย้งหรือส่งเสริมกันตลอดเวลาแสดง ให้เห็นว่าอัตลักษณ์ของแฟนคลับมิกซ์ สหภาพ เป็นสิ่งที่ไม่ตายตัว เคลื่อนไหว และประกอบสร้างอยู่ตลอดเวลา โดยมีโลกาภิวัตน์เป็นตัวขับเคลื่อนสำคัญในการสร้างเงื่อนไขความสลับซับซ้อนทางวัฒนธรรมและกระบวนการสร้างตัวตนและอัตลักษณ์ขึ้นภายใต้บริบทของชุมชนแฟนคลับ

“ทุน” คือส่วนหนึ่งของกลุ่มแฟนคลับ

> *“ซื้อสินค้าที่เป็นพรีเซ็นเตอร์ เพราะเป็นของที่ต้องใช้อยู่แล้ว เช่นของกินหรือโลชั่นครีมอาบน้ำ แค่เปลี่ยนจากยี่ห้อเดิมมาใช้แบรนที่น้องเป็นพรีเซ็นเตอร์”*

ส่วนผสมของมิกซ์คนที่ 6, สัมภาษณ์, 5 พฤษภาคม 2564

การสนับสนุนศิลปินถือได้ว่าเป็นการขับเคลื่อนสำคัญของกลุ่มแฟนคลับ โดยเฉพาะการอาศัยสิ่งที่เรียกว่าทุน สำหรับชุมชนแฟนคลับของมิกซ์ สหภาพ อาจกล่าวได้ว่าทุนในมโนทัศน์ของบูร์ดิเยอได้ไหลเวียนอยู่ในการรวมกลุ่มของแฟนคลับ และเชื่อมโยงอัตลักษณ์ของแฟนคลับกับทุนไว้อย่างแนบแน่น โดยเฉพาะทุนทางเศรษฐกิจและทุนทางวัฒนธรรม สำหรับการพิจารณาในมิติทุนทางเศรษฐกิจของแฟนคลับมิกซ์ สหภาพ ปรากฏให้เห็นผ่านการเสียสละเงินจำนวนหนึ่งในการสนับสนุนสินค้าที่ศิลปินเป็นผู้นำเสนอสินค้า บางครั้งทุนทางเศรษฐกิจได้เกิดขึ้นในสนามการแข่งขันของทุนเพื่อสิทธิพิเศษในการได้พบศิลปิน ตัวอย่างเช่น Meet and Greet “Gojek ยิ่งสั่ง ยิ่งใกล้ x EarthMix” ได้ทำการคัดเลือกผู้เข้าร่วมงานจากยอดจำนวนสั่งซื้ออาหารสูงสุด จำนวน 50 ท่าน เป็นต้น ประกอบกับการกระตุ้นการบริโภคผ่านข้อความของศิลปิน “ก็สั่งโกเจคแหละ #GojekxEarthMix” ทำให้เกิดการใช้ทุนทางเศรษฐกิจจากกลุ่มแฟนคลับเพื่อให้มีอันดับสูงสุดในการที่จะได้เข้าร่วมกิจกรรม ดังคำบอกเล่าของหนึ่งในแฟนคลับที่ว่า “เราว่าสั่งเกิน 100 ออเดอร์ค่ะ เห็นทวิตนึงเค้าได้ เค้าบอกเค้าสั่งน้ำให้ไรเดอร์ Gojek ทานค่ะ วันนึง 96 ออเดอร์ นี่ว่าไม่เบา เราผู้ซึ่งสั่งวัน 3-4 ออเดอร์ ยังหาคนขับยากเลย” แสดงให้เห็นว่าทุนทางเศรษฐกิจเป็นส่วนสำคัญในการสร้างวัฒนธรรมการมีส่วนร่วมของแฟนคลับ

ภาพที่ 2 กองเสบียงจากกลุ่มแฟนคลับในการสนับสนุนมิกซ์ สหภาพ
ที่มา: ทวิตเตอร์ @Mixxiwstrength (2564)

9 การสวนโพ มีความหมายลักษณะเดียวกับคำว่าพลิกโพ

ขณะที่การระดมทุนเข้าสู่ส่วนกลางในการจัดส่งอาหารสำหรับศิลปิน (food support) โดยแฟนคลับมิกซ์ สหภาพ จะมีทวิตเตอร์ที่ชื่อ "พลังงานของมิกซิว (@Mixxiwstrength)" บริหารจัดการการสนับสนุนศิลปินด้านอาหารประจำกองละครหรือกองถ่าย เรียกว่า "กองเสบียง" ผ่านการระดมทุนในรูปแบบต่างๆ เพื่อเป็นการให้กำลังใจศิลปินในการทำงาน ดังที่พลังงานของมิกซิวได้ทวีตข้อความว่า *"พลังงานของมิกซิวขอส่งกำลังใจเป็นอาหารและเครื่องดื่มทานระหว่างวัน และยินดีกับบทบาทใหม่ที่จะได้รับอย่าง เมืองน่าน" จากซีรีส์ #ปลาบนฟ้า ในโปรเจกต์ซีรีส์ GMMTV2021 ด้วยนะคะ รอติดตามเลย"* ซึ่งอาหารก็จะมีสัญลักษณ์ที่เชื่อมโยงถึงการเป็นแฟนคลับของมิกซ์ สหภาพ เช่น สติกเกอร์ รูปภาพ อาหารที่ศิลปินชื่นชอบ เป็นต้น โดยส่วนใหญ่จะเป็นอาหารทานเล่น อาหารกล่อง เครื่องดื่ม รวมไปถึงอาหารเคลื่อนที่ (food truck) แสดงให้เห็นว่าทุนทางเศรษฐกิจเป็นส่วนหนึ่งที่สำคัญในการขับเคลื่อนความเป็นแฟนคลับและแสดงออกถึงปฏิสัมพันธ์ระหว่างศิลปินกับแฟนคลับ

ในมิติของทุนทางวัฒนธรรม แฟนคลับของมิกซ์ สหภาพ ได้มีการสั่งสมทักษะและความรู้ความสามารถในชีวิตประจำวัน แล้วนำมาปรับเปลี่ยนในบริบทของการเป็นแฟนคลับ จะเห็นได้จากการตัดต่อมีมหัวโตผ่านการสร้างสรรค์วัฒนธรรมของกลุ่มแฟนคลับด้วยตนเอง (Do-It-Yourself: DIY) รวมไปถึงการจัดทำภาพเคลื่อนไหวประชาสัมพันธ์ประกอบเพลง (Original Promotional Videos: OPV) ซึ่งเป็นวิดีโอประกอบเพลงที่กลุ่มแฟนคลับจัดทำขึ้นเพื่อมอบให้ศิลปินในโอกาสพิเศษ รวมไปถึงเป็นพื้นที่ปฏิบัติการต่อรองอำนาจการบริโภคของแฟนคลับ และแสดงความต้องการของแฟนคลับต่อผลงานของศิลปิน ตัวอย่างเช่น การจัดทำภาพเคลื่อนไหวประชาสัมพันธ์ประกอบเพลงจากนิยายเรื่อง บุพรติยา (Buparatiya) ประกอบเพลง "เธอคือใคร" ขับร้องโดยมินตรา น่านเจ้า ซึ่งมีเอิร์ท พิรพัฒน์ และมิกซ์ สหภาพ เป็นตัวละครหลักในวิดีโอดังกล่าว โดยเป็นการแสดงความต้องการที่อยากให้บริษัทต้นสังกัดจัดทำซีรีส์เรื่องบุพรติยา รวมไปถึงการนำบทนิยายมาเล่าเรื่องผ่านเพลงโดยมีตัวละครหลักคือศิลปินที่ชื่นชอบดังคำชมของ BacteriaNabu ผู้แต่งนิยายที่ว่า *"งามเอ่ย... งามใดจักเท่าดวงอินทุของพี่ คุณพุดละมุนจริงเจ้าค่ะ เยี่ยงนี้คุณอินจักหลุดมือไปที่ใดเสียนอกจากอ้อมกอดของพ่อ หัวใจสีแดง...ถ้าโหวตพระเอกร้ายสุดของ Bacteria คุณพุดนี่ก็นัมเบอร์วันที่หนึ่งในตองอู อยู่นะเจ้าคะ ขำจนลงไปนอนกลิ้ง ปล. ขอบคุณสำหรับ OPV ค่ะ ด้อม #เอิร์ทมิกซ์ ฝีมือเขาแน่จริง!"* แสดงให้เห็นว่าแฟนคลับของมิกซ์ สหภาพ มีทักษะการตัดต่อรูปภาพ การจัดทำวิดีโอ และการออกแบบผลิตภัณฑ์ที่เกี่ยวข้องกับศิลปินที่แสดงถึงอำนาจการต่อรองของผู้บริโภคต่อผู้ผลิต ซึ่งอาจจัดได้ว่าเป็นทุนวัฒนธรรมที่สำคัญของแฟนคลับมิกซ์ สหภาพ

ดังนั้น ทุนจึงเป็นส่วนหนึ่งในการขับเคลื่อนและการสนับสนุนศิลปินของกลุ่มแฟนคลับ โดยเฉพาะทุนทางเศรษฐกิจที่จะช่วยในการสนับสนุนศิลปินในลักษณะของการระดมทุนที่เป็นเงินเพื่อจัดทำกิจกรรมรวมกันภายในกลุ่มแฟนคลับ เช่น การส่งอาหารเพื่อสนับสนุนศิลปินในการทำงาน เป็นต้น ขณะที่ทุนทางวัฒนธรรมนับเป็นการระดมทุนประเภทการสร้างสรรค์วัฒนธรรมในลักษณะของความถนัดตามความรู้ความสามารถของแฟนคลับที่สั่งสมมาทั้งจากการเรียนรู้ด้วยตนเองและการเรียนรู้จากหลักสูตรในสถานศึกษา ในมิตินี้ทุนจึงเป็นส่วนหนึ่งที่สำคัญในการขับเคลื่อนแฟนคลับและขยายฐานแฟนคลับให้ศิลปินเพิ่มมากขึ้นจากการเข้ามารับชมผลงานที่เกิดขึ้นจากการระดมทุนของแฟนคลับ

บทสรุป

แฟนศึกษาได้เปิดพรมแดนความรู้ที่เชื่อมโยงบริบทความสัมพันธ์ระหว่างสื่อสารมวลชนกับกระบวนการผูกพันเชิงอารมณ์ของแฟนคลับ และได้สลายเส้นพรมแดนของการมองว่าแฟนคลับเป็นกลุ่มคนที่แต่ความคลั่งไคล้และไร้สาระสู่การมองแฟนคลับในฐานะพรมแดนความรู้ทางวิชาการโดยเฉพาะในทางวัฒนธรรมศึกษา ในบริบทของวัฒนธรรมย่อยที่มีลักษณะเฉพาะ รวมไปถึงการก่อรูปความเป็นชุมชนขึ้นภายใต้บริบทความสัมพันธ์แบบเครือข่ายทางสังคมและสถาปนาอัตลักษณ์รวมของแฟนเพื่อบ่งบอกถึงความรู้สึกร่วมเดียวกันจนกลายเป็นแฟนด้อม โดยแฟนคลับของมิกซ์ สหภาพ ได้ประกอบสร้าง “ส่วนผสมของมิกซิว” ขึ้นมาในบริบทความสัมพันธ์ภายใต้องค์ประกอบสำคัญ 4 ประการ คือ 1) ปฏิบัติการสร้างความหมายของแฟนคลับมิกซ์ สหภาพ ผ่านการสถาปนาวัฒนธรรมที่มีความสัมพันธ์กับศาสนาขึ้นมาใหม่ โดยมีศิลปินเป็นศาสดาประกอบกับการก่อตัวขึ้นของแฟนคลับจากซีรีส์นิทานพันดาว 2) ภาษาและมีมเป็นการแสดงให้เห็นลักษณะเฉพาะของกลุ่มแฟนคลับจากการสื่อสารภายในกลุ่มระหว่างศิลปินกับแฟนคลับผ่านภาษามิก และการทำมีมศีรษะโตที่แสดงให้เห็นการหยอกล้อกันของแฟนคลับที่มีต่อศิลปิน 3) อัตลักษณ์ของแฟนคลับมิกซ์ สหภาพ มีลักษณะเป็นพลวัตและประกอบสร้างอยู่ตลอดเวลา โดยมีโลกาภิวัตน์เป็นตัวขับเคลื่อนสำคัญในการสร้างเงื่อนไขความสลับซับซ้อนทางวัฒนธรรมและกระบวนการสร้างตัวตนและอัตลักษณ์ขึ้นภายใต้บริบทของชุมชนแฟนคลับ และ 4) ทุนเป็นส่วนหนึ่งในการขับเคลื่อนและการสนับสนุนศิลปินของกลุ่มแฟนคลับ โดยเฉพาะทุนทางเศรษฐกิจและทุนทางวัฒนธรรมที่จะแสดงให้เห็นความสัมพันธ์ระหว่างแฟนคลับกับศิลปินได้เพิ่มมากขึ้น

ส่วนผสมของมิกซิว ได้ฉายภาพให้เห็นถึงความไม่เป็นอันหนึ่งอันเดียวกันมีความซับซ้อนของลักษณะแฟนคลับภายในกลุ่ม การก่อรูปของชุมชนแฟนคลับที่แต่ละคนอาจมีที่มาแตกต่างกันและความชื่นชอบที่แตกต่างกัน แฟนคลับบางคนอาจเริ่มติดตามตั้งแต่ศิลปินอยู่ในแฟนเพจ ในฐานะผู้ชายที่มีรูปร่างหน้าตาน่ารัก (cute boy) ซึ่งอาจเป็นการก่อร่างกลุ่มฐานแฟนคลับแรกเริ่มถัดมาเป็นกลุ่มแฟนคลับที่เริ่มติดตามวง Cute Chef Thailand ซึ่งมีมิกซ์ สหภาพเป็นสมาชิกในวงและปัจจุบันเป็นกลุ่มแฟนคลับที่เริ่มติดตามมาจากซีรีส์นิทานพันดาวและปลาบนฟ้า เป้าหมายสำคัญของแฟนคลับคือการสนับสนุนศิลปินที่ชื่นชอบ อีกทั้งการทำความเข้าใจส่วนผสมของมิกซิวไม่สามารถหลีกเลี่ยงการทำความเข้าใจในเชิงคู่ความสัมพันธ์ได้ โดยเฉพาะกลุ่มนอกแฟนด้อมของชาวโลกที่สนับสนุนเอิร์ท พิรพัฒน์ ในฐานะที่เป็นคู่ชิพ อันเป็นผลมาจากการสวมบทบาทตัวละครพระเอกหรือนายเอกของเอิร์ท พิรพัฒน์ และมิกซ์ สหภาพในเรื่องนิทานพันดาว ซึ่งส่วนใหญ่แฮชแท็กในการสนับสนุนศิลปินจะมีความเชื่อมโยงระหว่างมิกซ์กับเอิร์ท เช่น #GojekxEarthMix เป็นต้น รวมไปถึงการทำงานในชีวิตประจำวันก็มักจะเป็นการออกงานคู่กันตามที่บริษัทกำหนด ดังนั้น กลุ่มนอกแฟนคลับจึงได้กลายเป็นองค์ประกอบสอดแทรกในการช่วยขยายอาณาบริเวณของปรากฏการณ์แฟนคลับมิกซ์ สหภาพ ออกไปให้เห็นถึงความสัมพันธ์เชิงอำนาจที่มีความเป็นพลวัตและมีความซับซ้อนมากกว่าการเป็นแฟนคลับภายในกลุ่มจนอาจเรียกได้ว่าเป็น “วงศาวิทยาของมิกซิว” ซึ่งอาจจะต้องศึกษาในประเด็นดังกล่าวในเชิงลึกต่อไป

ด้วยเหตุนี้ ชุมชนแฟนคลับของมิกซ์ สหภาพ จึงสะท้อนให้เห็นถึงการสร้างตัวตนและอัตลักษณ์ของแฟนคลับขึ้นมา โดยอาศัยภูมิหลังที่สำคัญและได้ทำให้เห็นว่าการเป็นแฟนคลับไม่ได้เป็นสิ่งไร้สาระและควรมีการศึกษามุมมองทางวิชาการในกลุ่มแฟนคลับในกลุ่มอื่นให้ครอบคลุม เนื่องจากแฟนคลับในแต่ละกลุ่มจะมีลักษณะเฉพาะที่แตกต่างกัน ซึ่งจะช่วยทำความเข้าใจสังคมวัฒนธรรม และเศรษฐกิจภายในกลุ่มแฟนคลับได้ดียิ่งขึ้น ขณะที่ความคลุมเครือ

ที่ยังคงวนเวียนอยู่ในความคิดของผู้เขียนจากการอ่านข้อเขียนของกาญจนา แก้วเทพ คือ *“สรุปแล้วไม่ใช่แฟน(คลับ) ทำวิจัยแทนได้หรือเปล่า?”* เพราะการจะทำความเข้าใจชุมชนแฟนคลับได้ต้องอาศัยการทำความเข้าใจในการตีความภายในกลุ่มแฟนคลับ บางครั้งจำเป็นที่จะต้องอาศัยความเข้าใจในฐานะคนใน แต่บางครั้งต้องมองปรากฏการณ์ในฐานะคนนอกด้วย จึงเป็นคำถามที่คลุมเครือในการศึกษาเรื่องที่เกี่ยวกับแฟนคลับของผู้เขียน และการจะช่วยคลายความคลุมเครือนี้ได้ต้องอาศัยการศึกษามุมมองทางวิชาการที่หลากหลายของกลุ่มแฟนคลับโดยเฉพาะด้านอัตลักษณ์และปฏิบัติการสร้างความหมายของแฟนคลับที่อาจมีความแตกต่างออกไปในแต่ละกลุ่ม

●●●

เอกสารอ้างอิง

ภาษาไทย

กรุงเทพธุรกิจออนไลน์. (2563, 13 มิถุนายน). ส่องมูลค่าตลาด ‘ซีรีส์วาย’ เรื่องรัก ‘ชายชาย’ ที่ได้ใจคนดูทุกเพศ. *กรุงเทพธุรกิจ*. สืบค้นเมื่อ 4 พฤษภาคม 2564, จาก https://www.bangkokbiznews.com/news/detail/884794

กาญจนา แก้วเทพ. (2555). แฟนศึกษา ฉันมาแล้วจ้ะ. ใน กาญจนา แก้วเทพ, ภัทรา บุรารักษ์, และตปากร พุธเกส (บ.ก.), *สื่อที่ใช่ ของใครที่ชอบ: การ์ตูน โทรทัศน์ท้องถิ่น แฟนคลับ* (น. 292-502). กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.

ณัฐธนนท์ ศุขถุงทอง, และภูวิน บุณยะเวชชีวิน. (2562). ซีรีส์วาย: ข้อพิจารณาเบื้องต้นทางสถิติ.*International Journal of East Asian Studies*, 23(2), 360-383.

ไทยโพสต์. (2564, 1 มกราคม). เทรนด์ซีรีส์วายยังปังต่อปี 64. *ไทยโพสต์*. สืบค้นเมื่อ 4 พฤษภาคม 2564, จาก https://www.thaipost.net/main/detail/88535

นฤพนธ์ ด้วงวิเศษ. (2553). *ขบวนการเคลื่อนไหวของเกย์ในสังคมไทย ภาคปฏิบัติการและกระบวนทัศน์* (วิทยานิพนธ์สังคมสงเคราะห์ศาสตรดุษฎีบัณฑิต). มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์. กรุงเทพฯ.

นฤพนธ์ ด้วงวิเศษ. (2558). *เควียร์กับการวิพากษ์มานุษยวิทยากระแสหลัก*. สืบค้นเมื่อ 4 พฤษภาคม 2564, จาก https://www.sac.or.th/databases/anthropology-concepts/articles/1

บูร์ดิเยอ, ปิแอร์. (2550). *เศรษฐกิจของทรัพย์สินเชิงสัญลักษณ์* [Raisons pratiques: sur la theorie de l'action, chapitre 6.] (ชนิดา เสงี่ยมไพศาลสุข, ผู้แปล). กรุงเทพฯ: คบไฟ.

พัน ฉัตรไชยยันต์. (2561). *วัฒนธรรมแฟน: กรณีศึกษาเชิงชาติพันธุ์วรรณาเป๊ก ผลิตโชค แฟนคลับ* (รายงานผลการวิจัย). กรุงเทพฯ: คณะสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยรามคำแหง.

รุ้งนภา ยรรยงเกษมสุข. (2556). มโนทัศน์ชนชั้นและทุนของ ปิแอร์ บูร์ดิเออ. *วารสารเศรษฐศาสตร์การเมืองบูรพา,* 2(1), 29-44.

วิลาสินี พนานครทรัพย์. (2560). วิธีการวิจัยเชิงชาติพันธุ์วรรณาในชุมชนออนไลน์. *วารสารธรรมศาสตร์,* 36(2), 58-76.

สายชล ปัญญชิต. (2553). *ฟุตบอลแฟนคลับในสังคมไทยสมัยใหม่: ศึกษากรณีสโมสรเมืองทองหนองจอกยูไนเต็ด* (วิทยานิพนธ์สังคมวิทยามหาบัณฑิต). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. กรุงเทพฯ.

สุปรีดา ช่อลำใย. (2549). *เครือข่ายการสื่อสารและการดำรงอยู่ของแฟนคลับธงชัย แมคอินไตย์* (วิทยานิพนธ์วารสารศาสตรมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์. ปทุมธานี.

อภิญญา เฟื่องฟูสกุล. (2561). *อัตลักษณ์: การทบทวนทฤษฎีและกรอบแนวคิด* (พิมพ์ครั้งที่ 2). เชียงใหม่: ภาควิชาสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

อาจินต์ ทองอยู่คง. (2555). "เป็นแฟนบอลมันมีอะไรมากกว่าดูบอล": ปฏิบัติการสร้างวัฒนธรรมของการมีส่วนร่วมของแฟนสโมสรฟุตบอลไทย. *วารสารสังคมวิทยามานุษยวิทยา,* 31(1), 69-104.

ภาษาอังกฤษ

Barendregt, B. (2012). Diverse digital worlds. In H. A. Horst, & D. Miller (Eds.), *Digital anthropology* (pp. 203-224). New York: Berg.

Bourdieu, P. (1986). The forms of capital. In J. Richardson (Ed.), *Handbook of theory and research for the sociology of education* (pp. 241-258). New York: Greenwood.

De Certeau, M. (1984). *The practice of everyday life.* Berkeley: University of California Press.

Fiske, J. (2010). *Understanding popular culture* (2nd Edition). New York: Routledge.

Giddens, A. (1990). *The consequences of modernity.* Cambridge: Polity Press.

Giddens, A. (1991). *Modernity and self-identity: Self and society in the late modern age.* Cambridge: Cambridge University Press.

Lycaenion. (2015). *[KPOP 101] Learn about K-pop Fan Club's Names & Origins.* Retrieved April 30, 2021, from https://www.hellokpop.com/editorial/kpop-101-learn-k-pop-fan-clubs-names-origins/

Nożewski, J., & Trzcińska, J. (2016). Social media at the service of fandoms – the process of users involvement in the prosumtion culture. In A. Węglińska, & B. Węgliński (Eds.), *New media in popuworld: Tools, threats and social phenomena* (pp. 15-33). Wrocław: ATUT.

Shifman, L. (2013). Memes in a digital world: Reconciling with a conceptual troublemaker. *Journal of Computer-Mediated Communication.* 18(3), 362-377.

Taylor, J. (2013). Claiming queer territory in the study of subcultures and popular music. *Sociology Compass,* 7(3), 194-207.

สัมภาษณ์

ส่วนผสมของมิกซ์คนที่ 1. (4 พฤษภาคม 2564), สัมภาษณ์ส่วนตัว.
ส่วนผสมของมิกซ์คนที่ 2. (4 พฤษภาคม 2564), สัมภาษณ์ส่วนตัว.
ส่วนผสมของมิกซ์คนที่ 3. (4 พฤษภาคม 2564), สัมภาษณ์ส่วนตัว.
ส่วนผสมของมิกซ์คนที่ 4. (5 พฤษภาคม 2564), สัมภาษณ์ส่วนตัว.
ส่วนผสมของมิกซ์คนที่ 5. (5 พฤษภาคม 2564), สัมภาษณ์ส่วนตัว.
ส่วนผสมของมิกซ์คนที่ 6. (5 พฤษภาคม 2564), สัมภาษณ์ส่วนตัว.

3

ระดับของการตีตราทางเพศที่เกิดขึ้นกับนักเรียนข้ามเพศในเชียงใหม่

Level of Sexual Stigma Among Transgender Students in Chiang Mai

*กิตติวินท์ เดชชวนากร**
Kittiwin Dhedchawanagon

รับบทความ 22 มีนาคม 2564
แก้ไขบทความ 4 มิถุนายน 2564
ตอบรับบทความ 19 กรกฎาคม 2564

* นักวิจัย ดร. แผนงานเสริมสร้างศักยภาพและพัฒนานักวิจัยรุ่นใหม่ตามทิศทางยุทธศาสตร์การวิจัยและนวัตกรรม ประจำปี 2562 สำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ (วช.)
Researcher Ph.D. Potential building and development programs for young researchers, according to the strategic direction for research and innovation 2019, the National Research Council of Thailand (NRCT)
Corresponding author e-mail: kittiwin_cmu@hotmail.com

บทคัดย่อ

บทความวิชาการเรื่อง “ระดับของการตีตราทางเพศที่เกิดขึ้นกับนักเรียนข้ามเพศในเชียงใหม่” มีวัตถุประสงค์ในการศึกษาสถานการณ์การตีตราทางเพศของนักเรียนข้ามเพศในโรงเรียน และทำความเข้าใจถึงลักษณะการเกิดการตีตราทางเพศภาวะในโรงเรียน รวมถึงความท้าทายและผลกระทบที่กลุ่มนักเรียนข้ามเพศต้องเผชิญจากการถูกตีตรา ซึ่งอธิบายโดยเชื่อมโยงกับแนวคิดระดับของการตีตราที่มีต่อการกำหนดเพศภาวะของ Link et al. (1987) ได้แก่ 1) การตีตราเชิงโครงสร้าง ซึ่งรวมถึงบรรทัดฐานของสังคมและนโยบายของสถาบันที่เป็นอุปสรรคต่อการเข้าถึงทรัพยากรของกลุ่มที่ถูกตีตรา 2) การตีตราเชิงปฏิสัมพันธ์ หมายถึงรูปแบบที่เกิดขึ้นโดยตรงจากการกระทำการตีตรา เช่น การล่วงละเมิดทางวาจา ความรุนแรงทางร่างกาย และการทำร้ายทางเพศอันเนื่องมาจากอัตลักษณ์ทางเพศหรือการแสดงออกทางเพศ และ 3) การตีตราเชิงปัจเจกชน หมายถึงความรู้สึกของบุคคลที่มีเกี่ยวกับตนเอง หรือความคิดความเชื่อที่บุคคลอื่นมีต่อเขาว่าเป็นอย่างไร ในการศึกษาครั้งนี้ยังพบว่าการถูกตีตราทางเพศทำให้กลุ่มนักเรียนข้ามเพศต้องตกอยู่ในสภาพที่ไร้ซึ่งอำนาจในการเลือกและตัดสินใจเรื่องเพศของตนเอง กลุ่มนักเรียนข้ามเพศถูกผลักกลายเป็นคนชายขอบ เพียงแค่พฤติกรรมทางเพศไม่เป็นไปตามแบบแผนของคนส่วนใหญ่ในสังคม นำมาซึ่งผลต่อการกำหนดพฤติกรรมที่จะแสดงออกในอนาคตของนักเรียนข้ามเพศในเชียงใหม่

คำสำคัญ

ระดับการตีตรา การตีตราทางเพศ นักเรียนข้ามเพศ

Abstract

The academic article "Level of Sexual Stigma Among Transgender Students in Chiang Mai", aims to study the sexual stigma of transgender students in school. It points to the situation of sexual stigmatization of transgender student in schools, as well as understanding the difficulties and stigma that swarms of transgender students would confront. This is described by the level of stigma in the level of the guidelines for gender assignments based on the concept of Link et al (1987) in this study, namely; (1) structural stigma; which includes the norms of society and institutional policies that hinder access to the resources of the stigma group, (2) interpersonal stigma; refers to patterns directly formed by stigma, such as verbal harassment, physical violence, and sexual assault due to gender identity or sexual expression, and (3) individual stigma; refers to the feelings of a person who is self-concerned, or the idea of beliefs that other people have about him. The study also found that sexual stigma puts transgender students in a state of powerlessness to choose and make decisions about their sexuality. Transgender student groups are pushed into marginalized people simply by sexual behaviors, not according to the stereotypes of most people in the society. The findings bring about the effect of determining the behavior that will be expressed in the future of transgender students in Chiang Mai.

Keyword

level of sexual stigma, sexual stigma, transgender student

บทนำ

รายงานวิจัยของไทยที่ผ่านมาหลายชิ้น ได้เผยให้เห็นว่านักเรียนที่ถูกมองว่าเป็น LGBT หรือกลุ่มที่มีความหลากหลายทางเพศ ซึ่งไม่ว่านักเรียนคนนั้นจะเป็นหรือไม่เป็น LGBT ก็มักจะถูกกลั่นแกล้ง สาเหตุที่เป็นเช่นนั้นเพราะว่าสังคมไทยหล่อหลอมคนให้เชื่อว่าการมีวิถีชีวิตตามเพศกำเนิดแบบชายหญิงคือสิ่งที่ควรกระทำ หากมีวิถีชีวิตที่ผิดแปลกไปจากเพศกำเนิดก็จะถูกมองว่าเป็นคนวิปริตผิดปกติ สังคมไทยหล่อหลอมให้เชื่อว่าผู้ชายต้องคู่กับผู้หญิง ไม่ใช่ไปรักกับเพศเดียวกัน ยิ่งไปกว่านั้น การขัดเกลาเรื่องเพศผ่านสถาบันการศึกษาอย่างเช่นกลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษาระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 หนังสือเรียนหลายเล่มยังคงระบุถึงกลุ่มที่มีความหลากหลายทางเพศว่า การรักเพศเดียวกันนั้นเป็น “ความเบี่ยงเบนทางเพศ” หรือ “ผิดปกติ” (กิตติวินท์ เดชชวนากร, 2563) เนื้อหาในแบบเรียนนี้จึงต้องได้รับการแก้ไขและครูผู้สอนหลายคนยังมีทัศนคติต่อกลุ่มนักเรียนที่มีความหลากหลายทางเพศว่าด้อยค่ากว่านักเรียนชายและหญิงทั่วไป เพราะถูกติดป้ายว่าเบี่ยงเบน ผิดปกติ และด้อยค่า จึงเป็นเสมือนแรงผลักให้นักเรียน LGBT กลายเป็นจุดประหลาด เป็นจุดสนใจของนักเรียนคนอื่น และมีโอกาสถูกแกล้งหรือรังแกได้มากกว่านักเรียนคนอื่น ๆ ที่ไม่ถูกติดป้ายเหล่านั้น (มหาวิทยาลัยมหิดล, 2557)

ทั้งนี้ ในงานวิจัยเรื่อง “การตีตราทางเพศที่เกิดขึ้นกับนักเรียนข้ามเพศ[1] ในเชียงใหม่” ผลจากการศึกษาพบว่าพื้นที่และความสัมพันธ์เอื้อต่อการเกิดสถานการณ์การตีตรานักเรียนข้ามเพศของโรงเรียนประจำแห่งหนึ่งในจังหวัดเชียงใหม่ ที่เป็นกลุ่มตัวอย่างจำนวนทั้งสิ้น 15 คน โดยพบว่าการตีตราจะอยู่ในรูปแบบการรังแกนักเรียนข้ามเพศ ซึ่งการรังแกที่พบมากที่สุดคือการรังแกทางวาจา รองลงมาคือการรังแกทางกาย และสุดท้ายคือการรังแกทางเพศ โดยพื้นที่ที่ถูกรังแกมากที่สุดคือเรือนนอนหอพัก รองลงมาคือห้องน้ำ/ห้องอาบน้ำ และสุดท้ายคือห้องเรียน ทั้งนี้ในส่วนของกลุ่มนักเรียนข้ามเพศที่ต้องท้าทายกับสิ่งที่ต้องเผชิญและได้รับผลกระทบจากการตีตราดังกล่าวมากที่สุดคือกลุ่มนักเรียนข้ามเพศที่นิยามตนเองว่า “ทอม” รองลงมาคือกลุ่มนักเรียนข้ามเพศที่นิยามตนเองว่า “กะเทย” และสุดท้ายคือกลุ่มนักเรียนข้ามเพศที่นิยามตนเองว่า “เกย์”

สำหรับบทความชิ้นนี้ ผู้เขียนจะนำผลการศึกษาดังกล่าวมาทำการวิเคราะห์ให้หนักแน่นมากยิ่งขึ้น โดยจะชี้ให้เห็นถึงสถานการณ์การตีตราทางเพศของนักเรียนข้ามเพศในโรงเรียน และทำความเข้าใจถึงลักษณะการเกิดการตีตราทางเพศภาวะ[2] ในโรงเรียน รวมถึงความท้าทายและผลกระทบที่กลุ่มนักเรียนข้ามเพศต้องเผชิญจากการถูกตีตรา ซึ่งอธิบายโดยเชื่อมโยงกับแนวคิดระดับของการตีตราที่มีต่อการกำหนดเพศภาวะของLink et al. (1987) ที่เป็นไปในทิศทางเดียวกันกับการจัดระดับของการตีตรา (stigma level) ซึ่งหมายความว่าเราไม่สามารถมองปรากฏการณ์การตีตราที่เกิดขึ้นในระดับใดระดับหนึ่งโดยปราศจากการเชื่อมโยงแนวทางการกำหนดเพศภาวะในระดับอื่นที่อยู่สูงหรือต่ำกว่าลงไปได้ ระดับของการตีตราที่มีต่อเพศภาวะในการศึกษาครั้งนี้ ได้แก่ (1) การตีตราเชิงโครงสร้าง (structural stigma) ซึ่งรวมถึงบรรทัดฐานของสังคมและนโยบายของสถาบันที่เป็นอุปสรรคต่อการเข้าถึงทรัพยากรของกลุ่มที่ถูกตีตรา (2) การ

1 ผู้เขียนใช้คำว่า “นักเรียนข้ามเพศ” ในงานวิจัยและบทความชิ้นนี้ โดยใช้คำตามภาษาอังกฤษว่า “transgender students” ซึ่งหมายถึงกลุ่มนักเรียนที่รู้สึกพึงพอใจกับเพศภาวะหรืออัตลักษณ์ทางเพศที่ตรงข้ามกับเพศกำเนิดของตน ในงานวิจัยนี้ศึกษาคนข้ามเพศที่นิยามตนเองว่าเกย์ นิยามตนเองว่ากะเทย และนิยามตนเองว่าทอม (กิตติวินท์ เดชชวนากร, 2563)

2 ผู้เขียนใช้คำว่า “เพศภาวะ” ในงานวิจัยและบทความชิ้นนี้ โดยแปลจากภาษาอังกฤษว่า “gender” ซึ่งหมายถึงความเป็นชายหรือเป็นหญิงที่มีความเปลี่ยนแปลงและเกิดขึ้นตลอดวงจรชีวิต ทั้งภายในวัฒนธรรมเดียวกันและระหว่างวัฒนธรรม โดยที่ระดับของเพศภาวะนั้นสังคมจะเป็นผู้กำหนดมุมมองพฤติกรรม (สหพันธ์สภากาชาดและสภาเสี้ยววงเดือนแดงระหว่างประเทศ, 2560)

ตีตราเชิงปฏิสัมพันธ์ (interpersonal stigma) หมายถึง รูปแบบที่เกิดขึ้นโดยตรงจากการกระทำการตีตรา เช่น การล่วงละเมิดทางวาจา ความรุนแรงทางร่างกายและการทำร้ายทางเพศ อันเนื่องมาจากอัตลักษณ์ทางเพศหรือการแสดงออกทางเพศ และ (3) การตีตราเชิงปัจเจกชน (individual stigma) หมายถึง ความรู้สึกของบุคคลที่มีเกี่ยวกับตนเอง หรือความคิดความเชื่อที่บุคคลอื่นมีต่อเขาว่าเป็นอย่างไร ซึ่งอาจมีผลต่อการกำหนดพฤติกรรมที่จะแสดงออกในอนาคต

ฐานคิดของการศึกษานี้จะชี้ให้เห็นว่า การตีตรานั้นเกิดขึ้นเป็นกระบวนการ โดยเริ่มจากการประทับ การเหมารวม การแบ่งแยกกีดกัน “พวกเรา” จาก “พวกเขา” จนเกิดการสูญเสียสถานภาพในที่สุด ซึ่งเมื่อเราใช้แนวคิดการตีตรามาทำความเข้าใจสถานการณ์ของนักเรียนข้ามเพศในโรงเรียนแล้วก็จำเป็นต้องนำเอาแนวคิดเรื่องการตีตราทางเพศ (sexual stigma) มาศึกษาผ่านมิติต่าง ๆ ประกอบกันกับการศึกษา โดยครอบคลุมในทุกระดับของแนวทางการกำหนดเพศภาวะ (gender regimes) ซึ่งเป็นไปในทิศทางเดียวกันกับการจัดระดับของการตีตรา (stigma level) (Link & Phelan, 1999) ดังนั้นเพื่อให้เห็นภาพของกรอบแนวคิดในการทำความเข้าใจ (เบื้องต้น) การศึกษาเรื่องนักเรียนข้ามเพศในโรงเรียนที่เกี่ยวข้องกับสภาวการณ์การตีตรา ระดับ และมิติ ต้องพิจารณาไปถึงการเกิดขึ้นของการตีตราที่ผู้วิจัยครอบคลุมถึง ได้แก่ ระดับโครงสร้างซึ่งสะท้อนอยู่ในมิติของความเชื่อว่าการตีตราอาจเกิดขึ้นในสถานการณ์ต่าง ๆ ซึ่งอาจมองเห็นผ่านหลักสูตร การเรียนการสอน ระดับการปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลโดยพิจารณาจากการกระทำที่แบ่งแยกกีดกันหรือเป็นความรุนแรงต่อกลุ่มนักเรียนข้ามเพศ ซึ่งอาจสังเกตได้จากการปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูกับกลุ่มนักเรียนข้ามเพศ และระหว่างเพื่อนนักเรียนด้วยกัน และระดับปัจเจกบุคคลที่สะท้อนจากภายในตัวกลุ่มนักเรียนข้ามเพศเองที่มองเห็นได้จากการปฏิบัติตนหรือการต่อรองกับการเผชิญหน้าการตีตรา โดยมีรายละเอียดนำเสนอดังนี้

การตีตราเชิงโครงสร้าง

การตีตราเชิงโครงสร้าง (structural stigma) ในที่นี้หมายรวมถึงบรรทัดฐานของสังคมและนโยบายของสถาบันที่เป็นอุปสรรคต่อการเข้าถึงทรัพยากรของกลุ่มที่ถูกตีตรา โดยโรงเรียนถือว่าเป็นสถาบันหลักของเด็ก ๆ ในการเรียนรู้บรรทัดฐานต่าง ๆ ของสังคมโรงเรียนเป็นสถานที่ที่เด็กจะได้เรียนรู้วิธีการเข้าสังคม ค่านิยมต่าง ๆ และความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล ซึ่งก็รวมถึงเรื่องเพศภาวะด้วย ในความเชื่อของหลายคน โรงเรียนมีอิทธิพลอย่างสูงในการสร้างค่านิยมเรื่องเพศ ที่ผ่านมางานวิจัยเชิงประจักษ์ในประเทศไทยยังมีไม่มากพอที่จะสร้างความเข้าใจที่ดีเกี่ยวกับประเด็นนี้ ในปี 2557 คณะกรรมการส่งเสริมและประสานงานกิจการสตรี (PCWA) ได้รับการสนับสนุนจากมูลนิธิร็อกกี้เฟลเลอร์และธนาคารโลก เพื่อผลิตงานวิจัยเชิงประจักษ์ด้านเพศภาวะในระบบการศึกษาไทย โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อสนับสนุนหรือขจัดสมมติฐานต่าง ๆ เกี่ยวกับกรอบคิดและอคติทางเพศว่ามีการเรียนรู้ การสอน การแบ่งปัน หรือการถ่ายทอดอย่างไรในประเทศไทย จากการศึกษาพบว่าค่านิยมและความเชื่อที่ฝังลึกเกี่ยวกับความแตกต่างทางเพศได้ซึมผ่านไปทั่วระบบของโรงเรียน แม้ว่าเด็กผู้ชายและเด็กผู้หญิงในระดับชั้นอนุบาลและประถมศึกษาตอนต้นยังไม่ได้สร้างอัตลักษณ์ทางเพศอย่างชัดเจน แต่อคติทางเพศในมุมต่าง ๆ ก็ได้ก่อตัวผ่านวิถีปฏิบัติและหลักสูตรการเรียนการสอนของโรงเรียน ค่านิยมทางสังคมเรื่อง “ความเป็นชาย” และ “ความเป็นหญิง” นั้นถูกส่งผ่านและสามารถเห็นได้จากทัศนคติและความเชื่อของคุณครู ไม่ว่าจะตั้งใจหรือไม่ได้ตั้งใจ และยังได้รับแรงกระตุ้นเพิ่มเติมจากสื่อ แบบเรียน โรงเรียน และการปฏิบัติของผู้ปกครองอีกด้วย ทั้งนี้จากความหมายดังกล่าวข้างต้น ผู้เขียนนำผลการศึกษาที่ได้มาทำการวิเคราะห์ตามประเด็นย่อย โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ด้านบรรทัดฐาน

ค่านิยมทางเพศที่หยั่งรากลึกถือว่าเป็นปัจจัยผลักดันความไม่เท่าเทียมกันทางเพศของสังคมในปัจจุบัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งกับนักเรียนข้ามเพศในหลายโรงเรียนของไทย แม้จะพบว่ามีนักเรียนข้ามเพศที่มีผลการเรียนที่ดีกว่านักเรียนชายหญิงในชั้นเรียน แต่ความสำเร็จเหล่านี้ก็ไม่ได้บ่งบอกหรือช่วยให้นักเรียนข้ามเพศเข้าถึงโอกาสการทำงานหรือได้ค่าจ้างที่ดีกว่า รวมไปถึงโอกาสในการก้าวไปเป็นผู้บริหารระดับสูงทั้งองค์กรภาครัฐและเอกชนในประเทศไทย สถานศึกษาส่วนใหญ่อาจไม่รู้สึกและตระหนักรู้ถึงการมีตัวตนของคนข้ามเพศว่ามีความสำคัญอะไรมากนัก เพราะคนส่วนใหญ่ก็มองเห็นและรับรู้ว่ามีคนข้ามเพศอยู่ในสังคมอยู่แล้ว และพวกเขาก็มีสิทธิเสรีภาพอยู่ในสังคมได้ปกติ แต่หากลองย้อนกลับมาตั้งคำถามว่า “ผู้ที่เกี่ยวข้องในสถานศึกษารู้จักคนข้ามเพศอย่างที่เขาเป็นจริง ๆ หรือเปล่า?” คำตอบอาจจะไม่ใช่ก็ได้

งานวิจัยพบว่าแบบเรียนวิชาสุขศึกษาจำเป็นต้องนำเสนอประเด็นเพศภาวะและความหลากหลายทางเพศจากมุมมองที่ใช้องค์ความรู้ปัจจุบันและไม่ตีตรา นอกจากนี้ยังต้องนำองค์ความรู้ทางด้านสังคมวิทยา และมานุษยวิทยาในประเด็นความสัมพันธ์เชิงอำนาจ การเคารพและการให้เกียรติบุคคลที่แตกต่างจากกระแสหลัก ความละเอียดอ่อนและการไม่ผลิตซ้ำภาพเหมารวมในเรื่องบทบาททางเพศ รวมไปถึงเรื่องสิทธิมนุษยชนมาใช้ประกอบการเรียบเรียงเนื้อหาด้วย เพื่อให้แบบเรียนสุขศึกษาเป็นแบบเรียนที่สร้างสุขภาวะที่ดีอย่างแท้จริงสำหรับทุกกลุ่ม รายงานเรื่อง“แบบเรียนสุขศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนต้น” โดย วิจิตร ว่องวารีทิพย์ (2559) กล่าวถึงที่มาของการทำรายงานว่าเกิดขึ้นเนื่องจากมีผู้ปกครองบางท่านที่เป็นนักกิจกรรมทางสังคมในเรื่องสิทธิทางเพศ เห็นแบบเรียนสุขศึกษาของลูกที่กำลังเรียนอยู่ชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นและพบว่ามีข้อความการนำเสนอภาพ และคำถามหลายแห่งที่มีอคติและตีตรา

คนข้ามเพศและคนรักเพศเดียวกัน ซึ่งเป็นเรื่องที่จะปล่อยให้ผ่านเลยไปไม่ได้ ไม่ใช่เฉพาะกับคนที่ทำงานเรื่องสิทธิมนุษยชน หากแต่เพื่อประโยชน์ของสังคมโดยรวมในแง่การเรียนรู้ที่จะมีวุฒิภาวะและเคารพต่อความหลากหลายอย่างแท้จริง ถือเป็นเรื่องร้ายแรง ที่ข้อความและภาพเหล่านั้นถูกนำเสนอในแบบเรียนที่ได้รับการรับรองโดยกระทรวงศึกษาธิการ และนักเรียนทุกคนจำเป็นต้องมีแบบเรียนเพื่อใช้ประกอบการเรียน คนจำนวนมากอาจไม่ตระหนักว่า ผลเสียหายที่ตามมาจากข้อความและภาพเหล่านั้นก็คือ “ความรู้” ที่บรรจุอยู่ในแบบเรียนและจะกลายเป็นการสืบทอดอคติความเข้าใจผิด ๆ และภาพเหมารวมต่อคนกลุ่มหนึ่ง ทั้งยังอาจทำให้คนกลุ่มนี้เกิดความรู้สึกไม่ปลอดภัยในการดำรงชีวิต หรือเป็นตัวของตัวเองอย่างเต็มภาคภูมิ

เมื่อกล่าวถึงเรื่องการสอนเพศศึกษาในโรงเรียน ในระยะที่ผู้วิจัยเก็บข้อมูลข้อค้นพบที่ถือว่าเป็นประเด็นที่สำคัญประการหนึ่งก็คือครูผู้สอนวิชาสุขศึกษากับครูวิชาแนะแนวมักจะมีความคิดเห็นที่แตกต่างกันในเรื่องการสอนเพศศึกษา โดยฝ่ายครูผู้สอนวิชาสุขศึกษาเห็นว่าเป็นเรื่องจำเป็นที่เด็กจะต้องได้เรียนรู้ เพื่อให้เด็กได้รู้เท่าทันและมีเกราะคุ้มกัน ส่วนฝ่ายครูวิชาแนะแนวกลับมองในทำนองที่ว่าการสอนเพศศึกษาเหมือนเป็นดาบสองคม แทนที่จะเป็นผลดีอาจจะกลายเป็นการชี้โพรงให้กระรอก การแก้ปัญหาการสอนเรื่องเพศในโรงเรียนครูจำเป็นต้องมีความเข้าใจในเรื่องของบุคคลที่มีความหลากหลายทางเพศในระดับที่สามารถให้การช่วยเหลือและให้การปรึกษากับลูกศิษย์กลุ่มนี้ได้ ซึ่งเรื่องนี้ถือว่าเป็นประเด็นที่ครูผู้สอนควรให้ความสำคัญและควรพยายามให้มากขึ้น แม้ในโรงเรียนอาจจะทำการสอนเรื่องบุคคลที่มีความหลากหลายทางเพศโดยตรงไม่ได้ แต่ควรจะต้องสอนเรื่องเพศศึกษาในภาพรวม ไม่ว่าจะรักต่างเพศ รักเพศเดียวกัน และคนข้ามเพศ

จากข้อมูลที่ค้นพบ ชัยวัฒน์ (นามสมมติ) นักเรียนชาติพันธุ์กะเหรี่ยงระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 นักเรียนข้ามเพศที่นิยามตนเองว่า “กะเทย” กล่าวถึงบรรทัดฐานการสอนเรื่องเพศในโรงเรียนว่า ครูสอนเพศศึกษายังขาดความรู้และทักษะการสอน ทำให้นักเรียนได้ข้อมูลผิด และนักเรียนที่เป็นผู้ที่มีความหลากหลายทางเพศไม่กล้าเปิดใจ ที่ผ่านมาส่วนใหญ่มักจะให้ครูวิชาพลศึกษามาเป็นผู้สอน ซึ่งสอดคล้องกับข้อค้นพบที่ได้จาก พรชัย (นามสมมติ) นักเรียนชาติพันธุ์กะเหรี่ยงระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 นักเรียนข้ามเพศที่นิยามตนเองว่า “กะเทย” ที่กล่าวว่า ครูพลศึกษาจำนวนมากยังขาดความรู้ความเข้าใจเรื่องดังกล่าว ทำให้สอนนักเรียนด้วยข้อมูลผิด ๆ นักเรียนเองก็ได้รับความรู้ผิด ๆ ไปด้วย นอกจากนี้ครูวิชาพลศึกษายังขาดทักษะในการสื่อสารกับนักเรียนที่มีความหลากหลายทางเพศ จึงทำให้ครูไม่ทราบถึงปัญหาที่แท้จริงของนักเรียนแต่ละคน (กิตติวินท์ เดชชวนากร, 2563)

ข้อมูลที่ค้นพบจากการศึกษาครั้งนี้ สะท้อนให้เห็นว่าหลักสูตรการเรียนในกลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษาของโรงเรียนยังคงขาดการสอนเรื่องความหลากหลายทางเพศ ดังนั้นโรงเรียนควรมีการจัดการเรียนการสอนเรื่องความหลากหลายทางเพศซึ่งเป็นเรื่องที่ไม่ควรหลีกเลี่ยง และควรจะพูดถึงให้เป็นเรื่องธรรมชาติ นอกเหนือจากการสอนเพียงเรื่องความเปลี่ยนแปลงด้านร่างกาย อารมณ์ และความต้องการทางเพศเท่านั้น ทั้งนี้การสอนเรื่องความหลากหลายทางเพศจะเป็นการให้นักเรียนได้เรียนรู้เรื่องเพศ โดยมองให้เป็นเรื่องธรรมดา ไม่ใช่เรื่องที่ต้องห้ามหรือน่าละอาย ครูผู้สอนต้องทำให้นักเรียนเห็นความเปลี่ยนแปลงของตัวเขาเองในด้านต่าง ๆ เพื่อให้เกิดความเข้าใจ กล้าที่จะพูด โดยเฉพาะอย่างยิ่งนักเรียนที่มีความหลากหลายทางเพศ เพื่อที่จะได้เกิดการคิดวิเคราะห์ สามารถตัดสินใจ และรับมือกับการถูกตีตราได้

ด้านนโยบาย

ยกตัวอย่างเช่น โรงเรียนระดับประถมศึกษาในประเทศสกอตแลนด์มีนโยบายให้เด็กอ่านหนังสือ ที่ครอบครัวมีเพศเดียวกัน ซึ่งเป็นหลักสูตรใหม่สำหรับโรงเรียน โดยเน้นการปลูกฝังให้เด็กมีความเป็นมิตรกับกลุ่มคนเพศที่สาม[3] หรือกลุ่มคนที่หลากหลายทางเพศ แม้กระทั่งครูที่เป็นกลุ่มเพศที่สามก็ต้องแสดงความภาคภูมิใจกับสิ่งที่ตัวเองเป็นโดยการติดสัญลักษณ์สายรุ้ง นอกจากการที่แม่และพ่อจะแสดงความเป็นตัวตนที่แท้จริงให้ลูกทราบแล้ว ผู้ปกครองต้องหมั่นสังเกตว่าทางโรงเรียนได้ให้ความสำคัญกับเรื่องนี้หรือไม่ (สปริงนิวส์, 2561) ทางเว็บไซต์ Inclusion Matters ซึ่งรวบรวมเรื่องราวเกี่ยวกับสุขภาพและคุณภาพจิต World Bank (2013) ยังได้เผยถึงข้อเสนอแนะที่ให้ผู้ปกครองตรวจสอบนโยบายที่โรงเรียนต้องการให้เด็ก ๆ รู้สึกดีกับความหลากหลายทางเพศว่ามีแนวโน้มเป็นอย่างไรข้อมูลล่าสุดพบว่าช่วงเดือนมีนาคม ปี 2018 ที่ผ่านมา โรงเรียนในเมืองกลาสโกว์ ประเทศสกอตแลนด์ จัดให้มีห้องสุขาสำหรับเพศที่สาม เพื่อให้เด็กรับมือกับปัญหาอัตลักษณ์ทางเพศที่หลากหลาย และบางโรงเรียนได้บอกว่าจริง ๆ แล้วกลุ่มคนไม่ได้มีแค่สองเพศ (ชายและหญิงเท่านั้น) แต่ยังมีเพศที่สาม จึงได้ออกแบบชุดยูนิฟอร์มให้ตรงกับเพศภาวะของเด็ก ๆ อีกด้วย (World Bank, 2013)

ล่าสุด Tovia BowlRock นักธุรกิจชื่อดัง ซึ่งเข้าร่วมและเป็นผู้สนับสนุนกลุ่มความหลากหลายทางเพศ โดยจัดทำคู่มือเกี่ยวกับเพศที่สามร่วมกับสมาคมกลุ่มเพศทางเลือก เพื่อแจกฟรีให้กับคนทั่วไป ได้เปิดเผยกับหนังสือพิมพ์ *The Sunday Times* ว่าเขารู้สึกสนใจกับแนวคิดที่โรงเรียนมีส่วนร่วมในการนำเสนอเรื่องเพศภาวะอันแท้จริงของผู้ปกครองแต่ละคน Tovia BowlRock

3 งานเขียนดังกล่าวใช้คำว่า “เพศที่สาม” แทนกลุ่มคนหลากหลายทางเพศ ซึ่งคำดังกล่าวถือว่าเป็นคำที่ไม่เหมาะสม เพราะมีนัยของการเหยียดเพศ (สมาคมฟ้าสีรุ้งแห่งประเทศไทย, 2561)

ระบุว่าในห้องสมุดของโรงเรียนนั้นควรจะต้องมีหนังสือที่มีเนื้อหาและจัดเตรียมให้เหมาะกับครอบครัวที่มีขนาดแตกต่างกันด้วย รวมถึงหนังสือภาพสำหรับเด็กที่ชื่อว่า *And Tango Makes Three* ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับรักร่วมเพศ[4] เล่าถึงนกเพนกวินตัวผู้สองตัวในสวนสัตว์เซ็นทรัลพาร์กแห่งมหานครนิวยอร์ก เพนกวินทั้งสองอาศัยอยู่ด้วยกันแต่ไม่มีลูกนกเพนกวิน จนกระทั่งเจ้าหน้าที่ดูแลสวนสัตว์ได้ให้ไข่นกเพนกวินมาให้นกตัวผู้ทั้งสองได้ฟัก และออกมาเป็นลูกนกเพนกวินตัวเมีย จึงทำให้ครอบครัวของพวกเขาสมบูรณ์ ขณะที่หนังสือสำหรับเด็กที่ชื่อว่า *The New Goldilocks and the Three Bears* โดย Beth McMurray พ่อและแม่ของเด็กในหนังสือ บางครั้งก็เป็นผู้ชายด้วยกันหรือเป็นผู้หญิงทั้งคู่ (World Bank, 2013)

ถึงแม้ว่าจะมีฝ่ายที่เห็นว่าเป็นเรื่องจำเป็นที่เด็กจะต้องได้เรียนรู้ในเรื่องของบุคคลที่มีความหลากหลายทางเพศ เพื่อให้เด็กได้รู้เท่าทันและเน้นการปลูกฝังให้เด็กมีความเป็นมิตรกับบุคคลที่มีความหลากหลาย ทางเพศ แต่ก็ยังมีฝ่ายที่มองกลับกัน อาทิ Chris MacCowen ประธานคณะกรรมการด้านการศึกษาในอเมริกา แย้งว่า “การสอนเรื่องของเพศที่สามนั้น อาจทำให้เด็กเล็ก ๆ เกิดความสับสนได้ เพราะเด็กทุกคนควรจะได้เรียนรู้เรื่องเพศที่ถือเป็นประสบการณ์ที่มีคุณค่าจากการเรียนรู้ด้วยตัวของพวกเขาเองเมื่อเขาโตขึ้น” ซึ่งการที่เด็ก ๆ ได้เห็นโลกผ่านมุมมองของผู้ใหญ่ โดยเฉพาะประเด็น “ความหลากหลายทางเพศของมนุษย์นั้น” จะทำให้เด็กเกิดความสับสนเรื่องเพศ และอาจสร้างปัญหาเมื่อเติบโตเป็นผู้ใหญ่ได้ (พนม เกตุมา, 2550)

4 งานเขียนดังกล่าวใช้คำว่า “รักร่วมเพศ” แทนกลุ่มคนหลากหลายทางเพศ ซึ่งคำดังกล่าวถือว่าเป็นคำที่ไม่เหมาะสม เพราะมีนัยของการเหยียดเพศ (เว็บไซต์วอยซ์ทีวี, 2558)

ในส่วนของนโยบายของสถานศึกษาที่เป็นอุปสรรคต่อการเข้าถึงทรัพยากรของกลุ่มนักเรียนข้ามเพศ ที่ถูกตีตรานั้น นโยบายในการพัฒนานักเรียนเป็นเหมือนกับการปกครองในรูปแบบเผด็จการทั้งสิ้น นโยบายของโรงเรียนหลายอย่างกลายเป็นกฎหมายในโรงเรียน โดยที่โรงเรียนไม่เคยฟังเสียงของนักเรียนเลย กฎมากมายที่ใช้ลงโทษเมื่อนักเรียนทำผิด เช่น กฎระเบียบการตัดผม การแต่งตัว ที่ให้อำนาจโรงเรียนละเมิดสิทธิกับนักเรียนข้ามเพศและนักเรียนเพศชายหญิงได้ ยังไม่รวมถึงการจำกัดการเข้าถึงทรัพยากรในทุกระดับ ยกตัวอย่างเช่น การมีกองทุนให้นักเรียนทำเรื่องที่นักเรียนให้ความสนใจในรูปแบบชมรม แต่พอเป็นเรื่อง ที่นักเรียนข้ามเพศให้ความสนใจ เช่น ชมรมคาบาเรต์ ชมรมแฟชั่นดีไซน์ กลับไม่มีทรัพยากรให้หยิบจับ และจำกัดการเข้าถึงทรัพยากร ซึ่งกลุ่มนักเรียนข้ามเพศโดยเฉพาะนักเรียนกะเทยถูกจำกัดการเข้าถึงทรัพยากรต่าง ๆ มากกว่าเพศภาวะอื่น ปัญหาของนักเรียนข้ามเพศ ไม่ใช่เพราะนักเรียนข้ามเพศเป็นเด็กเกเร เป็นเด็กหลังห้อง แต่นักเรียนข้ามเพศถูกทำให้อยู่ในกรอบ ผ่านวัฒนธรรมอำนาจนิยมและจารีตนิยม จนนำไปสู่การที่ไม่สามารถเข้าถึงทรัพยากรที่ควรเป็นสิทธิของพวกเขาได้

จากข้อมูลที่ค้นพบ มีชัย (นามสมมติ) นักเรียนชาติพันธุ์ลาหู่ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ซึ่งเป็นนักเรียนข้ามเพศที่นิยามตนเองว่า “กะเทย” ได้เสนอแนวคิดในการพัฒนาความสามารถด้านอื่น ๆ ของนักเรียนให้มากขึ้น ไม่เพียงแต่เน้นด้านวิชาการอย่างเดียว โรงเรียนควรนำการฝึกวิชาชีพมาฝึกให้เด็กเพิ่มเติม เพื่อที่จะได้มีวิชาชีพติดตัวไปหลังจากเรียนจบ นอกเหนือจากสายวิชาการโรงแรมที่เปิดสอนในโรงเรียนอยู่แล้ว รวมถึงในบางเรื่องที่นักเรียนสนใจ อาทิการแสดงคาบาเรต์ ก็ควรส่งเสริมให้เด็กได้แสดงออกในด้านต่าง ๆ ซึ่งการที่โรงเรียนเปิดโอกาสให้นักเรียนได้รู้จักตัวเองและค้นหาตัวเองเจอตั้งแต่ตอนที่ยังเป็นนักเรียนอยู่ ถึงแม้เมื่อจบจากโรงเรียนไปแล้ว ไม่ได้ศึกษาต่อในระดับ

อุดมศึกษา นักเรียนก็จะยังมีที่ยืนในสังคม มีอาชีพในการสร้างรายได้ช่วยเหลือตนเองและครอบครัว นักเรียนจะได้ทำในสิ่งที่ตนเองชอบ ซึ่งควรจัดให้เป็นนโยบาย ของโรงเรียนให้โรงเรียนเสริมด้านวิชาชีพที่หลากหลายเข้าไปในการเรียนการสอนด้วย

ในส่วน ชัยวัฒน์ (นามสมมติ) นักเรียนชาติพันธุ์กะเหรี่ยงระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 และพรชัย (นามสมมติ) นักเรียนชาติพันธุ์กะเหรี่ยงระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 นักเรียนข้ามเพศที่นิยามตนเองว่า “กะเทย” กล่าวถึงเรื่องนโยบาย “โรงเรียนวิถีพุทธ” ของทางโรงเรียนที่ให้นักเรียนชายที่นับถือศาสนาพุทธ บวชสมเณรภาคฤดูร้อนก่อนเปิดภาคเรียน นักเรียนกะเทยมองว่าเรื่องของการบวชในภาคฤดูร้อนควรให้เป็นความสมัครใจของนักเรียนมากกว่าเป็นกฎระเบียบข้อบังคับให้ทุกคนต้องบวช เพราะนักเรียนข้ามเพศหลายคนเคยมีประสบการณ์ที่ไม่ดีในช่วงของการบวชภาคฤดูร้อนมาก่อน โดยถูกพระอาจารย์พูดจาดูถูกถึงพฤติกรรมของสมเณรที่เป็นคนข้ามเพศว่า “บวชแล้วทำตัวสำรวมก็จะไม่มีใครว่า...แต่ถ้าบวชมาแล้วไม่สำรวม ทำศาสนาเสื่อมเสีย...พฤติกรรมแบบนี้แย่มาก...ไม่น่าเกิดมาเลย” นักเรียนข้ามเพศบางคนก็เข้าใจที่ถูกตำหนิแบบนั้น เพราะนักเรียนข้ามเพศที่บวชสามเณรหลายคนก็เป็นอย่างนั้นจริง ๆ บางคนขณะบวชสมเณรมักจะยั้งใจยั้งกิริยาอาการไม่ค่อยอยู่ บางคนก็มีการแสดงออกเล็กน้อยผ่านมาทางสายตา และอย่างหนักก็คือตอนที่มาอยู่ในกลุ่มผู้ชายล้วน ซึ่งได้แสดงออกอย่างไม่สำรวม ออกอาการเต็มที่ เพราะรู้สึกเหมือนตัวเองเป็นเดือนท่ามกลางหมู่ดาว เมื่อพูดถึงการบวชตามข้อพึงระลึกเกี่ยวกับการบวชข้อแรกนั้นก็คือ การบวชต้องเป็นไปด้วยความสมัครใจ นับตั้งแต่สมัยพุทธกาลมาจนถึงปัจจุบันนี้ การบวชโดยไม่มีใครบังคับจะนับว่าเป็นการบวชที่บริสุทธิ์และถูกต้อง ดังนั้นนักเรียนกะเทยจึงมีความเห็นว่าควรจะสำนึกถึงข้อที่ให้ผู้บวชสมัครใจบวชเอง ไม่ใช่มาจากกฎระเบียบหรือข้อบังคับให้ทุกคนต้องบวช

ข้อมูลที่ค้นพบจากการศึกษาครั้งนี้ ไม่เพียงแต่ค้นพบความรุนแรงโดยตรงเชิงกายภาพเท่านั้น แต่นโยบายหรือกฎระเบียบของโรงเรียนก็ได้กลายเป็นหนึ่งในปัจจัยให้เกิดความรุนแรงเชิงโครงสร้างด้วยเช่นกัน เช่น นักเรียนข้ามเพศบางคนกล่าวว่า ข้อบังคับที่เข้มงวดเกี่ยวกับระเบียบการแต่งกายและการไว้ผมให้ตรงกับเพศกำเนิดทำให้ตนรู้สึกอึดอัด และถูกบังคับให้ทำตามบรรทัดฐาน แต่ทางโรงเรียนกลับมองเรื่องดังกล่าวเป็นเรื่องเล็กน้อย ทั้ง ๆ ที่แนวการปฏิบัติดังกล่าวมีความเกี่ยวโยงกับพฤติกรรมการรังแกโดยตรง เช่น การบังคับให้นักเรียนหญิงที่เป็นทอมไว้ผมทรงบ็อบสั้น ทำให้ดูเป็นตัวตลกในสายตาของนักเรียนคนอื่น ๆ ที่มักจ้องเล่นงานหรือกลั่นแกล้งอยู่เป็นประจำ ซึ่งหากเอาเข้าจริงแล้ว แม้สังคมไทยจะบอกว่าเรายอมรับในความหลากหลายทางเพศได้แล้ว แต่แค่พูดคุยในเรื่องนี้ในโรงเรียนก็ยังทำไม่ได้ ดังมุมมองของพระวรธรรม (คอลัมน์คุยเรื่องเพศกับพระ, 2556) ที่เล็งเห็นว่า ครูเป็นปัจจัยที่ไม่อาจเลี่ยงได้ในการหล่อหลอมทัศนคติการมองโลกและสังคมที่มีต่อเด็ก โดยเฉพาะเด็กที่เป็นเพศทางเลือก[5] เพราะที่สุดแล้วในการสอนของครูจะเป็นกระจกสะท้อนกลับมายังตัวครูเองว่ามีมุมมองเช่นไรต่อเรื่องความหลากหลายทางเพศ อยากให้คุณครูมีความเข้าใจเรื่องความหลากหลายทางเพศมากกว่าที่เป็นอยู่ ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับความหลากหลายทางเพศที่ถูกต้องไม่ได้ถูกบรรจุลงในหลักสูตรการศึกษา ทำให้คุณครูไม่สามารถเข้าใจเรื่องนี้ได้อย่างลึกซึ้ง ดังนั้นถ้าหากสถานศึกษามีนโยบายส่งเสริมการยอมรับความแตกต่างและอยู่ร่วมกันอย่างเท่าเทียมและออกมาเป็นหลักปฏิบัติ ก็จะทำให้มั่นใจได้ว่าจะไม่มีการเลือกปฏิบัติโดยไม่มีเหตุผลอันสมควร นโยบายของสถานศึกษาต้องมีหลักการว่าในการพัฒนาศักยภาพของนักเรียนทุกคน จะไม่เลือกปฏิบัติทั้งในด้านความ

5 งานเขียนดังกล่าวใช้คำว่า “เพศทางเลือก” แทนกลุ่มคนหลากหลายทางเพศ ซึ่งคำดังกล่าวถือว่าเป็นคำที่ไม่เหมาะสม เพราะมีนัยของการเหยียดเพศ (เว็บไซต์วอยซ์ทีวี, 2558)

แตกต่างทางอายุ ความทุพพลภาพ เพศ (รวมถึงผู้ที่มีความหลากหลายทางเพศ) เชื้อชาติ/เผ่าพันธุ์ ศาสนาและความเชื่อ

การตีตราเชิงปฏิสัมพันธ์

การตีตราเชิงปฏิสัมพันธ์ (interpersonal stigma) หมายถึงรูปแบบที่เกิดขึ้นโดยตรงจากการ กระทำตีตรา เช่น การล่วงละเมิดทางวาจา ความรุนแรงทางร่างกาย และการทำร้ายทางเพศ อันเนื่องมาจากอัตลักษณ์ทางเพศหรือการแสดงออกทางเพศ ซึ่งผู้วิจัยได้อธิบายถึงสถานการณ์การตีตราคนข้ามเพศในพื้นที่ศึกษา พร้อมกับนำเสนอการวิเคราะห์ลักษณะการเกิดการตีตราทางเพศภาวะในโรงเรียน ความท้าทายและผลกระทบของการตีตราที่กลุ่มนักเรียนข้ามเพศต้องเผชิญ โดยการตีตราจะอยู่ในรูปแบบการรังแกนักเรียนข้ามเพศ เช่น การรังแกทางวาจา การรังแกทางกาย และการรังแกทางเพศ พบการถูกรังแกในพื้นที่ห้องน้ำ/ห้องอาบน้ำ เรือนนอนหอพัก และห้องเรียน ทำให้นักเรียนข้ามเพศรู้สึกไม่ปลอดภัยกับการใช้ชีวิตในโรงเรียน อย่างไรก็ตามในรายงานระดับโลกของสหประชาชาติว่าด้วยความรุนแรงต่อเด็ก ให้มุมมองไว้ว่าการรังแกแทบทุกชนิดถือว่ามีนัยทางเพศหรือเพศภาวะ ในแง่ที่การรังแกเป็นการตอกย้ำบรรทัดฐานของความเป็นชายที่แข็งแกร่ง และความเป็นหญิงที่อ่อนโยน หรือเป็นการลงโทษคนที่ไม่ยอมทำตามบรรทัดฐานดังกล่าว จึงไม่แปลกที่นักเรียนที่เป็น LGBT ถูกรังแกมากเป็นพิเศษ (Addington, 2017) โดยรูปแบบการรังแกอาจเป็นการหยอกล้อ การด่าทอ การตั้งฉายา การทำร้ายจิตใจ การกระทำความรุนแรงทางร่างกาย และการกีดกันทางสังคม ซึ่งในแง่ของทฤษฎีในเรื่องการรังแกของ World Health Organization (1978) ผู้บุกเบิกงานวิจัยด้านการรังแกต่อกลุ่มนักเรียนที่เป็นหรือถูกมองว่าเป็นคนข้ามเพศ อธิบายว่าการรังแกแตกต่างจากการทะเลาะวิวาท เพราะว่าการรังแกมีฝ่ายหนึ่งที่มีอำนาจมากกว่าจึงสามารถรังแกอีกฝ่ายหนึ่งที่มีอำนาจน้อยกว่าได้อย่างซ้ำแล้วซ้ำเล่า โดยผู้กระทำรู้สึกว่าตัวเองมีอำนาจเหนือกว่าผู้ถูกกระทำ นักเรียนบางกลุ่มอธิบายว่าเหตุการณ์ในลักษณะ ของการรังแกนั้น มักจะมีฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งที่มีอำนาจเหนือกว่า ซึ่งฝ่ายที่มีอำนาจเหนือกว่าก็จะเป็นฝ่ายกระทำ ในขณะที่ฝ่ายที่ถูกกระทำก็มักจะถูกมองว่าด้อยกว่าและไม่มีทางสู้ ทั้งนี้จากความหมายและรายละเอียดดังกล่าวข้างต้น ผู้เขียนนำผลการศึกษาที่ได้มาทำการวิเคราะห์ตามประเด็นย่อย โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ด้านบรรทัดฐาน

การศึกษาเรื่องการรังแกกับกลุ่มนักเรียนข้ามเพศในประเทศต่าง ๆ ทั่วโลก เช่น การสำรวจใน 37 ประเทศในทวีปยุโรป (รวิวรรณ รักถิ่นกำเนิด, 2558) พบว่านักเรียน LGBT มากกว่าครึ่งเคยถูกรังแกในโรงเรียนกว่าครึ่งหนึ่งหรือร้อยละ 56 ของนักเรียนที่นิยามตนเองว่าเป็น LGBT ระบุถึงสาเหตุการถูกรังแกว่ามาจากเพศภาวะและเพศวิถีของตน ขณะที่ร้อยละ 25 ของนักเรียนที่ไม่ได้ระบุตนเองว่าเป็น LGBT ระบุถึงสาเหตุของการถูกรังแกว่า เพราะถูกคิดว่าเป็นคนข้ามเพศหรือชอบเพศเดียวกัน สอดคล้องกับงานวิจัยของสำนักงานข้าหลวงใหญ่สิทธิมนุษยชนแห่งสหประชาชาติ (Office of the High Commission on Human Rights: OHCHR) ที่ระบุว่าการรับรู้ถึงความชอบเพศเดียวกันและตัวตนข้ามเพศ เป็นสาเหตุให้บุคคลสามารถตกเป็นเหยื่อของการถูกรังแกได้ โดยรูปแบบการรังแกมีตั้งแต่ทางวาจา เช่น การด่าทอซึ่งหน้าหรือผ่านทางสื่อออนไลน์ทางการกระทำ เช่น การตบตี เตะ ทางสังคม เช่น การกีดกันออกจากกลุ่ม และทางเพศ เช่นการลวนลาม โดยการรับรู้ของนักเรียนในเรื่องของการถูกรังแกมักมีระดับที่แตกต่างกันไปการรังแกบางครั้งอาจมีความหมายในทาง

บวกอาจจะกระทำเพราะต้องการความสนุกสนาน ในขณะที่การรังแกในบางกรณีจะมีความหมายในระดับที่รุนแรง และเป็นเรื่องใหญ่กว่า เช่น อาจจะทำให้เกิดการเจ็บตัวหรือส่งผลกระทบทางด้านจิตใจต่อผู้ที่ถูกรังแกได้

รูปแบบการรังแกที่เริ่มจากการรังแกทางวาจา การรังแกทางกาย ต่อมาจะกลายเป็นการรังแก ทางเพศ พฤติกรรมการรังแกนักเรียนข้ามเพศในหลายครั้งมักจะเกี่ยวกับเรื่องเพศ ซึ่งรูปแบบของการรังแกนั้น ประกอบด้วยการจับ บีบ ขย้ำอวัยวะเพศ นมหรือก้น การจับถอดเสื้อหรือกางเกง แต่ส่วนใหญ่แล้วพฤติกรรมที่มักโดนบ่อยมาก ๆ ก็คือ การแกล้งทำท่าทางข่มขืนทางทวารหนักในกลุ่มนักเรียนกะเทยและเกย์ ซึ่งมูลเหตุจูงใจของการรังแกต่อนักเรียนข้ามเพศที่พบมาก เกิดจากการรับรู้ของนักเรียนคนอื่นว่าการแสดงออกทางเพศภาวะของนักเรียนข้ามเพศ เช่น นักเรียนกะเทยจะดูตุ้งติ้งออกสาวดูไม่แมน อย่างเห็นได้ชัดเจน นักเรียนชายก็มักจะชอบมาหยอกล้อ มาแกล้งนักเรียนกะเทยเพราะพวกเขาสามารถหยอกล้อ กลั่นแกล้งและรังแกได้มากกว่าที่จะรังแกนักเรียนทอม เช่น การจับนม จับก้น หรือการจับอวัยวะเพศ นักเรียนชายจึงหันมารังแกกับนักเรียนกะเทยที่ออกสาวเป็นส่วนใหญ่ แต่ในอีกมุมมองหนึ่งถ้าหากนักเรียนกะเทยตอบโต้กลับก็จะยิ่งถูกแกล้ง เพราะนักเรียนชายมองว่าการที่นักเรียนกะเทยตอบโตนั้นทำให้พวกเขาสนุกมากยิ่งขึ้นเมื่อได้แกล้งเพราะคิดว่านักเรียนกะเทยสามารถเล่นด้วยได้ แต่ในกลุ่มนักเรียนเกย์และทอม เมื่อต้องประสบเหตุการณ์การถูกรังแก พวกเขาก็มักจะมีปฏิกิริยาตอบโต้ที่แตกต่างกันไปซึ่งขึ้นอยู่กับบุคลิกลักษณะของผู้ที่ถูกกระทำ เช่น เมื่อนักเรียนเกย์และทอมถูกรังแก ในหลาย ๆ ครั้งเขาก็เลือก ที่จะกระทำพฤติกรรมแบบเดียวกับที่ตัวเองถูกกระทำมาโดยอาจจะทำให้แรงกว่าที่ถูกกระทำเสียอีก เพื่อให้อีกฝ่ายเจ็บและไม่กล้าที่จะมารังแกอีก

จากการค้นคว้าข้อมูลของบีบีซีนิวส์ไทย (2561) ทำให้เห็นว่าการแกล้งกันในโรงเรียนนั้นเป็นปัญหาใหญ่และส่งผลต่อบุคคลที่ถูกกระทำและผู้กระทำอย่างลึกซึ้ง และกลุ่มที่เป็นเหยื่อมักหนีไม่พ้นเด็กที่มีความแตกต่างอย่างเช่นเด็กพิเศษหรือเด็กที่มีพัฒนาการช้า และเด็กที่มีความหลากหลายทางเพศ ซึ่งประเทศไทยติดอันดับสองของโลกในประเด็นของการแกล้งกันในโรงเรียน มีนักเรียนถูกรังแกจากเพื่อนนักเรียนด้วยกันเป็นสัดส่วนสูงถึงร้อยละ 40 รองจากประเทศญี่ปุ่น โดยกรมสุขภาพจิต (2561) ยังได้ระบุด้วยว่า หากไม่มีการจัดการการรังแกกันในโรงเรียนอย่างเหมาะสม อาจเป็นจุดเริ่มต้นของการปลูกฝังความรุนแรงในเด็ก เพราะการทำร้ายกันนั้นมีผลกระทบต่อเด็กทั้งสองฝ่าย ทั้งด้านอารมณ์ ร่างกาย ไปจนถึงคุณภาพชีวิตในระยะยาว ซึ่งเด็กที่ถูกรังแกมักเครียด ซึมเศร้า มีปัญหาการเข้าสังคมจนโต หากถูกกดดันรุนแรงหรือเรื้อรัง จะนำไปสู่การทำร้ายคนอื่นเพื่อแก้แค้น หรือทำร้ายตนเอง บางกรณีรุนแรงถึงขั้นฆ่าตัวตาย ขณะที่ผู้ที่รังแกคนอื่นจนเคยชินก็อาจก่อเป็นบุคลิกภาพก้าวร้าว จนอาจใช้ความรุนแรงแก้ปัญหาเมื่อโตเป็นผู้ใหญ่ สอดคล้องกับรายงานขององค์การการศึกษาวิทยาศาสตร์ และวัฒนธรรมแห่งสหประชาชาติหรือยูเนสโก (UNESCO) ในปี 2017 ระบุว่าความรุนแรง และการแกล้งกันในโรงเรียนเป็นอุปสรรคใหญ่ของสิทธิในการได้รับการศึกษา เพราะจะส่งผลร้าย ต่อความสามารถในการเรียนรู้ของเด็กนักเรียน และขัดขวางไม่ให้พัฒนาการของเด็กก้าวหน้าไปในระดับ ที่น่าพอใจ ยูเนสโกยังได้กล่าวถึงการสอบถามความคิดเห็นของเด็กวัยเรียนใน 18 ประเทศทั่วโลก ซึ่งมีผู้ที่เข้าร่วมตอบแบบสอบถาม 100,000 คน โดยราว 3 ใน 4 ของผู้ตอบแบบสอบถามบอกว่าถูกรังแกเพราะพวกเขาแตกต่าง อย่างเช่นแตกต่างทางลักษณะภายนอกหรือสุขภาพกายและจิตใจ แตกต่างเพราะเพศภาวะหรือการเลือกเพศที่ไม่ใช่เพศตั้งแต่เกิด รวมทั้งแตกต่างในเชื้อชาติ วัฒนธรรม และศาสนาที่นับถือ

จากข้อมูลที่ค้นพบ พันทิพา (นามสมมติ) นักเรียนชาติพันธุ์กะเหรี่ยง ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 นักเรียนข้ามเพศที่นิยามตนเองว่า “ทอม” ได้กล่าวถึงความรุนแรงจากถ้อยคำที่เกิดเป็นวาทกรรมประเภท “อีทอมแบ” “แก้ทอมซ่อมดี้” “เปลี่ยนทอมให้เป็นเธอ” “โครงการคืนสตรีแก่สังคม” หรือ “นิ้วเย็น ๆ หรือจะสู้เอ็นอุ่น ๆ” ที่ล้วนแล้วแต่แฝงและซ่อนเร้นความรุนแรงไว้ในถ้อยคำเหล่านี้แทบทั้งสิ้น โดยกลุ่มนักเรียนทอมต้องเผชิญกับการแบนไม่คุยด้วย หรือไม่ให้เข้ากลุ่ม รวมไปถึงการใช้สายตามองในลักษณะของการไม่ชอบขี้หน้า และเหยียดหยามด้วยคำพูดต่าง ๆ ที่เป็นความรุนแรงและต่อมาจากถ้อยคำก็ไปสู่ความรุนแรงทางกาย ซึ่ง สุชาดา (นามสมมติ) นักเรียนชาติพันธุ์ม้งระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 นักเรียนข้ามเพศที่นิยามตนเองว่า “ทอม” สะท้อนให้เห็นว่าตัวเธอต้องเผชิญการรังแกทางกาย ซึ่งมักจะถูกเพื่อนนักเรียนชายรุ่นน้อง รุ่นพี่นักเรียนชาย ชกต่อยและเตะ เพียงเพราะว่าตัวเธอเองมีลักษณะท่าทางห้าว ๆ จึงมักจะเป็นเป้าหมายในการรังแก บางครั้งถูกกล่าวหาว่าไปแย่งแฟนของผู้ชาย หรือการมีแฟนสวยกว่าผู้ชาย จนทำให้เกิดการหมั่นไส้ และส่งผลเป็นการทะเลาะวิวาทกันถูกมองด้วยสายตาเหยียดหยาม มองเขม่น ไม่ชอบ จนกระทั่งมีการรวมตัวกันตั้งกลุ่มเกลียดทอมภายในโรงเรียน เพื่อแสดงออกว่าไม่ชอบทอม การรังแกดังกล่าวเป็นความรุนแรงจากการรังแกทางกายและนำไปสู่ความรุนแรงทางเพศ ซึ่งสอดคล้องกับที่ สิริลักษณ์ (นามสมมติ) นักเรียนชาติพันธุ์มลายูระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 นักเรียนข้ามเพศที่นิยามตนเองว่า “ทอม” สะท้อนให้เห็นว่านักเรียนทอมต้องเผชิญกับการถูกจับหน้าอกและบีบก้นจากเพื่อนและรุ่นพี่ผู้หญิง และดูถูกเหยียดหยามว่าการแสดงออกของกลุ่มนักเรียนทอมนั้น เป็นการลอกเลียนแบบบทบาทและเพศภาวะความเป็นผู้ชาย จนนำมาซึ่งการถูกรังแกทางเพศที่ว่า “ทอมจะหายเป็นทอมก็ต่อเมื่อได้ลองของจริงกับผู้ชาย” และถูกรังแกทางเพศแบบ “แกล้งข่มขืน”จึงทำให้กลุ่มนักเรียนทอมต้องเผชิญกับการถูกล่วงละเมิดทางเพศบ่อย ๆ

ที่ผ่านมาผู้ที่มีความหลากหลายทางเพศนั้น ในหลายประเทศเริ่มให้การยอมรับต่อพวกเขาเหล่านี้ มากขึ้นเห็นได้จากบทบาทในสังคม เช่น ดารา นักร้อง นักแสดง นักวิชาการ นักการเมือง เป็นต้น ที่ออกมายอมรับต่อหน้าสาธารณชนว่าพวกเขาคือผู้ที่มีความหลากหลายทางเพศ ซึ่งถือเป็นเรื่องดีที่สังคมยังให้การยอมรับ และมีสิทธิที่เท่าเทียมกับบุคคลอื่น ๆ ในสังคม แต่อย่างไรก็ตามในบางประเทศกลับไม่เปิดกว้างและไม่เปิดพื้นที่ให้กับผู้ที่มีความหลากหลายทางเพศ จนนำไปสู่การดูถูกเหยียดหยาม ขับไล่ ไร้ที่ยืนในสังคม ซึ่งจะเห็นได้จากข่าวในหลายประเทศที่หยิบประเด็นนี้มานำเสนอ และแม้ว่าประเทศไทยจะเปิดพื้นที่ให้กับ ผู้มีความหลากหลายทางเพศ อาทิ การนำเสนอข่าวเพิ่มมากขึ้น ซึ่งหากย้อนกลับไปประมาณ 40-50 ปีที่แล้ว การพูดถึงผู้ที่มีความหลากหลายทางเพศมีน้อยมาก มีเพียงบางบริบทในสังคมไทยเท่านั้น แต่ปัจจุบันพบว่าถูกพูดถึงมากขึ้นในสื่อ หากแต่ยังไม่ใช่ในเชิงคุณภาพ เนื่องจากถูกนำเสนอในบางมิติที่สื่อต้องการเท่านั้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งเรื่องเพศสัมพันธ์ เช่น สายเหลือง ตีฉิ่ง เป็นต้น ซึ่งถ้าหากพิจารณาจากคำเรียกนี้ ทำให้นึกถึงการมีเพศสัมพันธ์เพียงอย่างเดียว (ไทยรัฐออนไลน์, 2560) และถึงแม้ว่าประเทศไทยดูเหมือนจะเปิดรับ แต่ภาพที่เห็นยังคงเป็นเพียงภาพตามกระแสเท่านั้น ยังไม่ได้ให้การสนับสนุนอย่างจริงจังเท่าไรนัก

ด้านนโยบาย

ในพื้นที่โรงเรียนที่ทุกคนคิดว่าปลอดภัย มักจะมีความรุนแรงซ่อนอยู่ โดยเฉพาะกับนักเรียนข้ามเพศ การรังแกในเด็กนักเรียนข้ามเพศกลายเป็นประเด็นเรื่องการละเมิดสิทธิทางการศึกษา ซึ่งสหประชาชาติ ให้มุมมองว่าการรังแกกันเกือบทุกชนิดมีนัยทางเพศภาวะ ตอกย้ำประเด็นของความเป็นชาย

ที่แข็งแกร่ง และความเป็นหญิงที่อ่อนแอ นั่นหมายความว่าผู้ชายกระทำ ผู้หญิงถูกกระทำ หรือการไม่ทำตามบทบาทบรรทัดฐานทางเพศเรื่องความเป็นหญิงเป็นชาย หมายถึงคุณไม่เป็นชายที่แท้จริง ไม่เป็นหญิงที่อ่อนหวาน คุณก็อาจจะถูกรังแกได้ (นิภาพร ทับหุ่น, 2556) ผลวิเคราะห์จากการวิจัยระดับชาติ เรื่อง "การรังแกต่อกลุ่มนักเรียนที่เป็นหรือถูกมองว่าเป็นคนข้ามเพศหรือคนรักเพศเดียวกันในโรงเรียนระดับมัธยมศึกษา : รูปแบบ ความชุก ผลกระทบ แรงจูงใจและมาตรการการป้องกันใน 5 จังหวัดของประเทศไทย" ที่จัดทำโดยศูนย์ศึกษานโยบายสาธารณสุข สวัสดิการและสังคม คณะสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล ในการสนับสนุนขององค์การแพลนอินเตอร์เนชั่นแนลประเทศไทยและองค์การยูเนสโก (2557) กล่าวว่า รูปแบบการรังแกนักเรียนที่มีความหลากหลายทางเพศ ที่พบก็มีทั้งทางวาจา การด่าทอซึ่ง ๆ หน้าผ่านสื่อออนไลน์ วิธีการทางร่างกายก็มีตบเตะ วิธีการทางสังคมก็มีการแบน ปิดกั้นไม่ให้เข้ากลุ่มทั้งในโลกทางกายภาพและโลกออนไลน์ มีการไถเงินในโลกออนไลน์ พฤติกรรมทางเพศก็คือการแตะ การลูบ จับก้น เต้านม ถูไถอวัยวะเพศ มีการตั้งกลุ่มเกลียดทอมคลับ นักเรียนที่ออกสาวหน่อยก็ถูกขึ้นคร่อม โดยมีเพื่อนผู้ชายทำท่าคล้ายจะข่มขืน หรือบางคนก็โดนทักทายแบบเหมือนจะตบหน้าเหล่านี้คือความชุกของการรังแกซึ่งพบเห็นได้มาก

จากข้อมูลที่ค้นพบ สุชาดา (นามสมมติ) นักเรียนชาติพันธุ์ม้งระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 นักเรียนข้ามเพศที่นิยามตนเองว่า "ทอม" ได้กล่าวถึงโรงเรียนว่า ทางโรงเรียนรับทราบว่ามีกลุ่มนักเรียนข้ามเพศ ในโรงเรียน ถึงจะมีจำนวนไม่มากแต่ก็มีอยู่ทุกระดับชั้นนักเรียนข้ามเพศที่เป็นกะเทยและทอมมักโดนรังแกในห้องน้ำ เรือนนอนหอพัก ห้องเรียน หรือสถานที่ปลอดครูครูประจำชั้นและครูฝ่ายปกครองได้รับรายงานทุกเทอมแต่ทางโรงเรียนกลับมองว่าเป็นแค่เรื่องของการแกล้งกันมากกว่า เบื้องต้นสิ่งที่ทางโรงเรียนจะช่วยกลุ่มนักเรียนข้ามเพศได้ คือการให้ครูประจำชั้นและครูผู้สอนปลูกฝังให้นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องเพศ ยอมรับในความหลากหลายทางเพศ และปฏิบัติต่อเพื่อน ๆ ในกลุ่มเพศทางเลือกแบบไม่มีเงื่อนไขเท่านั้น ซึ่งสอดคล้องกับข้อมูลจาก สิริลักษณ์ (นามสมมติ) นักเรียนชาติพันธุ์มลายูระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 นักเรียนข้ามเพศที่นิยามตนเองว่า "ทอม" ที่กล่าวว่า มีกรณีที่ทางโรงเรียนได้รับรายงานว่ามีการรังแกกันในกลุ่มนักเรียนข้ามเพศในโรงเรียน แต่ทางโรงเรียนกลับนิ่งเฉยและไม่มีมาตรการการอบรมและกำหนดบทลงโทษที่ชัดเจนใด ๆ ที่ผ่านมาโรงเรียนไม่มีนโยบายป้องกันการกระทำความรุนแรงต่อนักเรียนที่ถูกมองว่าเป็นนักเรียนข้ามเพศเลย

เมื่อกล่าวถึงการแก้ปัญหาการรังแกในเด็กนักเรียนข้ามเพศว่าโรงเรียนต้องทำอย่างไร การแก้ปัญหาจริง ๆ แล้วต้องแก้รอบด้านและร่วมกันทุกฝ่ายเริ่มจากต้องสร้างความเข้าใจเรื่องความเท่าเทียมกันทางเพศและไม่สนับสนุนการใช้ความรุนแรง โรงเรียนควรมีการจัดตั้งกลไกในการป้องกันและดูแลเรื่องความรุนแรง พัฒนาศักยภาพครู อาจารย์ และบุคลากรในโรงเรียน ควรจัดตั้งระบบที่เป็นมิตรต่อการรักษาความลับ ตลอดจนควรมีพื้นที่ให้ครอบครัวและชุมชนได้พบปะกันเพื่อให้คำปรึกษาและคำแนะนำเรื่องการรังแกในเด็กนักเรียนข้ามเพศ ในส่วนของระดับนโยบายพื้นที่การศึกษาเอง ต้องสร้างเครือข่ายครูผู้สอนให้มีการดำเนินงานที่เป็นรูปธรรมและเกิดขึ้นจริงด้วย ซึ่งโรงเรียนส่วนใหญ่ไม่มีนโยบายป้องกันการรังแกอย่างเป็นรูปธรรม อีกทั้งไม่มีโรงเรียนใดที่มีนโยบายป้องกันการรังแกคนที่มีความหลากหลายทางเพศ ขณะที่ผู้อำนวยการโรงเรียนและครูเองก็มองว่าไม่จำเป็นต้องมีนโยบายดังกล่าว อย่างไรก็ตามแม้ว่าหลายโรงเรียนจะมีครูแนะแนวที่คอยให้การช่วยเหลือเป็นรายบุคคลแก่นักเรียนที่ตกเป็นเหยื่อของการกลั่นแกล้งรังแกแต่นักเรียนที่ถูกรังแกแทบไม่ได้ใช้บริการความช่วยเหลือดังกล่าวมากนัก ซึ่งนักเรียนบางคนให้เหตุผลว่าเมื่อ

ตนแจ้งครูเกี่ยวกับการรังแกกลับถูกบอกว่าเป็นความผิดของตนเอง งานวิจัยในไทยหลายชิ้นที่ได้ศึกษาเรื่องการรังแกในเด็กนักเรียนที่มีความหลากหลายทางเพศ ต่างมีข้อเสนอแนะสำหรับโรงเรียนว่า ควรกำหนดและบังคับใช้นโยบายที่ห้ามไม่ให้มีการรังแก พร้อมทั้งกลไกที่ชัดเจนและครอบคลุมนักเรียนไม่ว่าจะมีเพศภาวะแบบใด รวมทั้งมีมาตรการการจัดการกับผู้กระทำพฤติกรรมดังกล่าวโดยไม่เลือกปฏิบัติบนพื้นฐานของเพศ-เพศวิถี และสร้างพื้นที่ปลอดภัยในโรงเรียนให้กับนักเรียนที่มีความหลากหลายทางเพศ ขณะที่ผู้กำหนดนโยบายก็ควรออกแบบนโยบายที่เอื้อให้โรงเรียนสามารถยืดหยุ่นกฎระเบียบข้อบังคับในการแต่งกาย หรือการไว้ทรงผมมากยิ่งขึ้นอีก ทั้งยังต้องมีการติดตามการบังคับใช้นโยบายด้วย ที่สำคัญในเบื้องต้นสิ่งที่จะช่วยกลุ่มนักเรียนที่มีความหลากหลายทางเพศได้ ก็คือการปลูกฝังให้นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องเพศ ยอมรับในความหลากหลายทางเพศ และปฏิบัติต่อเพื่อน ๆ ในกลุ่มเพศทางเลือกแบบไม่มีเงื่อนไข กรณีที่ได้รับรายงานว่ามีการรังแกนักเรียนที่มีความหลากหลายทางเพศ โรงเรียนก็ควรมีมาตรการอบรมและกำหนดบทลงโทษที่ชัดเจน เนื่องจากที่ผ่านมาไม่มีนโยบายป้องกันการกระทำความรุนแรงต่อนักเรียนที่ถูกมองว่าเป็นนักเรียนที่มีความหลากหลายทางเพศเลย

การตีตราเชิงปัจเจกชน

การตีตราเชิงปัจเจกชน (individual stigma) หมายถึงความรู้สึกของบุคคลที่มีเกี่ยวกับตนเอง หรือความคิดความเชื่อที่บุคคลอื่นมีต่อเขาว่าเป็นอย่างไร ซึ่งอาจมีผลต่อการกำหนดพฤติกรรมที่จะแสดงออกในอนาคต ความรุนแรงที่เกิดจากการรังแกนักเรียนที่มีความหลากหลายทางเพศนั้น สามารถเกิดได้ทุกที่ทุกเวลา ไม่เว้นแม้แต่ “สถานศึกษา” หลายครั้งผู้คนมีภาพจำเรื่องความรุนแรงที่เกิดกับตัวเขาเอง อย่างไรก็ตามความรุนแรงที่เกิดจากการรังแกกันภายในสถานศึกษานั้นเป็นปัญหามากเช่นกัน เพียงแต่ไม่มีผู้ถูกกระทำออกมาเปิดเผยในสิ่งที่เจอมากนักเพราะหลายครั้งอาจถูกสังคมมองว่าไม่ใช่ปัญหาเป็นเพียงการกลั่นแกล้งกัน หยอกล้อกันระหว่างนักเรียน แต่ฝ่ายหนึ่งอาจได้รับผลกระทบมากถึงขนาดที่นำไปสู่การลาออกจากสถานศึกษาเพราะไม่สามารถทนต่อการถูกรังแกและฝังใจไม่กลับไปเรียนอีก รวมถึงอาจนำไปสู่โรคซึมเศร้าอันสามารถนำไปสู่ความตายได้ หากลองสังเกตจากข่าวสารหรือเว็บไซต์ต่าง ๆ จะพบว่าการรังแกมักจะเกิดขึ้นในกลุ่มนักเรียนช่วงอายุ 13-18 ปี หรือช่วงมัธยมศึกษาอาจเป็นเพราะว่าในช่วงเวลานี้เป็นวันที่เติบโตขึ้นแต่ก็มักมีความเปราะบางในตัวเอง นักเรียนในวัยนี้ต้องการการรับรู้คุณค่าของตัวเอง (self-esteem) อย่างยิ่ง เมื่อบางคนมีลักษณะเด่นที่ดูแตกต่าง อย่างการได้รับคำชมจากอาจารย์มากกว่าคนอื่น มีผลการเรียนที่ดีกว่า หรือแม้แต่มีเพศแตกต่างจากเพศกระแสหลัก เป็นเหตุให้บางคนต้องแสวงหาวิธีการแสดงอำนาจที่เหนือกว่าในด้านใดด้านหนึ่ง การกลั่นแกล้งจึงเป็นวิธีหนึ่ง รวมถึงเขายังต้องการให้กลุ่มเพื่อนหรือสังคมที่เขาใช้ชีวิตอยู่ส่วนใหญ่ยอมรับโดยเฉพาะสังคมของเราที่มีการรวมกลุ่มกันค่อนข้างสูง ส่วนหนึ่งอาจเป็นเพราะหากไม่ทำตามสิ่งที่คนส่วนใหญ่ทำเขาก็อาจจะเป็นผู้ถูกกระทำเสียเอง ทั้งนี้จากความหมายและรายละเอียดดังกล่าวข้างต้น ผู้เขียนนำผลการศึกษาที่ได้มาทำการวิเคราะห์ตามประเด็นย่อย โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ด้านบรรทัดฐาน

โรงเรียนหรือสถานศึกษา นับว่าเป็นพื้นที่สำคัญที่จะช่วยยกระดับความคิดของผู้คนในสังคมให้หันมาเปิดใจยอมรับบุคคลที่มีความหลากหลายทางเพศมากยิ่งขึ้น แต่ก็ขึ้นอยู่กับการเลือกนำเสนอของโรงเรียนหรือสถานศึกษา

หากเลือกนำเสนอในด้านที่ดี ก็จะเป็นการสร้างภาพลักษณ์ที่ดีของบุคคลที่มีความหลากหลายทางเพศ แต่หากเลือกนำเสนอในด้านลบเพียงด้านเดียว ก็อาจส่งผลกระทบต่อบุคคลที่มีความหลากหลายทางเพศโดยรวม และอาจนำไปสู่พฤติกรรมความรุนแรงในสังคมได้เช่นกัน ทั้งนี้โรงเรียนหรือสถานศึกษาในไทยถือว่ายังไม่เปิดกว้างในเรื่องบุคคลที่มีความหลากหลายทางเพศ นักเรียนกลุ่มนี้ยังไม่สามารถแสดงออกและแสดงตัวตนในโรงเรียนหรือสถานศึกษาได้อย่างอิสระ ขณะที่ในสังคมของการทำงาน บุคคลที่มีความหลากหลายทางเพศยังพอได้รับการยอมรับและมีโอกาสในการประกอบอาชีพอย่างกว้างขวางอยู่บ้าง ดังนั้นจึงดูเหมือนว่าสังคมให้การเปิดกว้างแต่ก็คงต้องให้ความสำคัญอย่างยิ่งกับการมีอยู่ของกลุ่มบุคคลที่มีความหลากหลายทางเพศในทุกพื้นที่ของสังคม โดยเฉพาะในเรื่องการเคารพสิทธิส่วนบุคคล การยอมรับความต้องการและความเท่าเทียม

จากข้อมูลที่ค้นพบ เอกราช (นามสมมติ) นักเรียนชาติพันธุ์กะเหรี่ยงระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 และ ไกรวุฒิ (นามสมมติ) นักเรียนชาติพันธุ์ม้งระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 นักเรียนข้ามเพศที่นิยามตนเองว่า “เกย์” สะท้อนให้เห็นว่าอิทธิพลหรือข้อจำกัดในชีวิตต่อการเป็นคนข้ามเพศของนักเรียนเกย์นั้น ในสมัยก่อนสังคมในโรงเรียนปิดกั้นและไม่ยอมรับคนที่มีความหลากหลายทางเพศเลย แต่ในปัจจุบันเริ่มให้การยอมรับมากขึ้น แต่ยอมรับเฉพาะคนที่มีความหลากหลายทางเพศที่เรียกกันว่า “กะเทย” และ “ทอม” มากกว่า “เกย์” ซึ่งเกย์ส่วนใหญ่ในโรงเรียนจะไม่สามารถเปิดเผยตัวตนได้ เพราะมีหลายคนที่เปิดตัวแล้วมักจะถูกเหมารวมว่าเป็นกลุ่มเดียวกับกะเทย กลุ่มนักเรียนเกย์ที่กล้าเปิดเผยตนเองมักจะถูกล้อเลียนและถูกกล่าวถึงมากยิ่งขึ้น และถูกนำเสนอในบางมิติ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในเรื่องเพศสัมพันธ์ เช่น “สายเหลือง” เป็นต้น ซึ่งหากพิจารณาจากคำเรียกนี้แล้ว ทำให้นึกถึงการมีเพศสัมพันธ์เพียงอย่างเดียวเท่านั้น

ดังนั้น ความท้าทายและผลกระทบของการตีตราที่กลุ่มนักเรียนข้ามเพศต้องเผชิญอยู่นั้น นักเรียนกลุ่มนี้จะไม่นำเรื่องดังกล่าวไปบอกกับครูผู้ดูแลหอพักหรือครูผู้สอนเลย แต่นักเรียนกลุ่มนี้เลือกทนกับการถูกรังแก และไม่สามารถเล่าให้ผู้ปกครองฟังได้ ซึ่งผู้ปกครองของนักเรียนข้ามเพศบางคนไม่สามารถยอมรับที่มีลูกเป็นแบบนี้ได้ โดยเฉพาะนักเรียนกลุ่มชาติพันธุ์ที่เป็นนักเรียนข้ามเพศที่นิยามตนเองว่า “เกย์” และ “กะเทย” ครอบครัวมักจะปลูกฝังในเรื่องหน้าที่ของลูกผู้ชายที่จะต้องมีครอบครัวและมีทายาทสืบสกุลมาโดยตลอด นักเรียนกลุ่มนี้บางรายยอมรับว่าชุมชนของตนยังมีคนที่ไม่ยอมรับคนที่มีความหลากหลายทางเพศอยู่จำนวนมาก ดังนั้นปัญหาสำคัญของการเป็นคนที่มีความหลากหลายทางเพศก็คือไม่กล้าเปิดเผยตัวเอง เพราะกลัวพ่อแม่เสียใจและกลัวเสียชื่อเสียง ทำให้เห็นว่าเกย์และกะเทยในหมู่บ้านบางคนต้องแต่งงานกับผู้หญิง เมื่อเกิดเหตุการณ์แบบนี้บ่อย ๆ นักเรียนกลุ่มนี้จึงเกิดความเครียดและซึมเศร้า ขาดความมั่นใจในตนเอง และไม่อยากมาเรียน เกิดความไม่ชอบในการเรียนวิชาพลศึกษา จนนำไปสู่การคิดย้ายโรงเรียน และในช่วงปิดเทอมนักเรียนเหล่านี้ก็ไม่กล้าที่จะกลับบ้าน แต่จะหาข้ออ้างเพื่ออยู่ในตัวเมืองต่อเพื่อรอการเปิดเทอมในภาคเรียนต่อไป เช่น สมัครงานเป็นเด็กเสิร์ฟตามร้านหมูกระทะ หรือร้านคาราโอเกะเฉพาะของกลุ่มเกย์ กะเทย ซึ่งมองว่าเป็นการหารายได้พิเศษในช่วงปิดเทอม อีกทั้งจะได้ไม่ต้องคอยทนกับความอับอายที่ถูกเพื่อนในหมู่บ้านล้อเลียนเรื่องความหลากหลายทางเพศของตนเอง และคนในครอบครัวจะได้ไม่ต้องพลอยรู้สึกอับอายกับเรื่องดังกล่าวนี้ด้วย

จากผลการศึกษาดังกล่าว ได้อธิบายถึงสถานการณ์การตีตราคนข้ามเพศในพื้นที่ศึกษา พร้อมกับนำเสนอการวิเคราะห์ลักษณะการเกิดการตีตราทางเพศภาวะในโรงเรียน ความท้าทายและผลกระทบของการตีตราที่กลุ่มนักเรียนข้ามเพศต้องเผชิญ จะเห็นได้ว่าบ่อยครั้งการพูดคุยเล่น ๆ ในวงสนทนาของกลุ่ม

เพื่อนนักเรียน รุ่นพี่ รุ่นน้อง ไม่ได้มีเป้าหมายเพื่อคลายเครียดและเพื่อความสนุกสนานเท่านั้น หากแต่บางคำพูดยังรวมไปถึงการพูดจาส่อเสียด เยาะเย้ยถากถาง เกิดเป็นบาดแผลในใจที่ได้ยินได้ฟังซ้ำ ๆ อยู่ตลอดเวลา ทำให้นักเรียนข้ามเพศเหล่านี้เกิดปมทางด้านจิตใจ และส่งผลให้รู้สึกโดดเดี่ยว ไร้ค่าบางรายถึงกับแก้ปัญหาด้วยการทำร้ายตัวเองไปเลยก็มี หลายคนไม่เคยตระหนักหรือเห็นว่าการพูดจาทีเล่นทีจริงจะเป็นการทำร้ายจิตใจของนักเรียนข้ามเพศ เมื่อคนพูดเห็นเป็นแค่เรื่องสนุก แต่แท้จริงแล้วคำพูดเหล่านั้นจะถูกจัดเก็บไว้ในสมอง ซึ่งเป็นส่วนที่เก็บความทรงจำในระยะยาว และความทรงจำเหล่านี้เองที่ส่งผลต่อการใช้ชีวิตต่อไป ถ้าหากนักเรียนข้ามเพศได้รับแต่ข้อมูลเชิงลบแบบเดิมซ้ำ ๆ เช่น โดนเพื่อนประณามว่าเป็นคนที่วิปริตผิดเพศ รวมถึงการถูกจำกัดการเข้าถึงทรัพยากรบางประเภท บุคคลเหล่านี้มักจะรู้สึกโดดเดี่ยวไร้คุณค่า และไม่อยากมีชีวิตอยู่ต่อไป ในทางกลับกันหากนักเรียนข้ามเพศได้อยู่ในโรงเรียนหรือสังคมข้างนอกที่ให้การยอมรับตัวตนที่แท้จริง ก็จะเป็นการสร้างกำลังใจและความภาคภูมิใจให้กับตนเองได้อีกด้วย ดังนั้นอาจพูดได้ว่านักเรียนข้ามเพศไม่ว่าจะอยู่ในโรงเรียนหรือสังคมนอกโรงเรียน จะสามารถดำเนินวิถีชีวิตได้อย่างปกติทั่วไป จำเป็นจะต้องอาศัยความร่วมมือจากสังคมรอบข้าง ไม่ว่าจะเป็นพ่อแม่ ญาติพี่น้อง เพื่อน ครูผู้สอน หรือแม้กระทั่งคนในหมู่บ้านเดียวกันให้เปิดใจยอมรับและให้โอกาสนักเรียนข้ามเพศในการแสดงออกถึงตัวตน ได้แต่งตัวตามแบบที่ชอบ ทำงานที่ตัวเองถนัด และที่สำคัญที่สุดคือ สังคมจะต้องไม่กีดกันหรือประณามรูปแบบความรักของชายรักชายหรือหญิงรักหญิง เพราะความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับเรื่องเพศวิถีเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นภายใต้แนวคิดทฤษฎีและอุดมการณ์ทางสังคม ไม่ใช่เกิดขึ้นลอย ๆ หรือมีอยู่ได้ด้วยตัวของมันเอง ซึ่งจากผลการวิจัยดังกล่าวจะเห็นได้ว่าการตีตรานั้นจะขึ้นอยู่กับอำนาจทางสังคมซึ่งเป็นการใช้อำนาจในการตีตรา ในบางครั้งบทบาทของอำนาจก็เป็นสิ่งที่เห็นได้อย่างชัดเจน อย่างเช่นความพิการทางสังคม ความหมายและความเข้าใจที่มีต่อความบกพร่องทั้งทางร่างกายและสติปัญญานั้น ได้ถูกนำเสนอออกมาในสังคมไม่ว่าจะเป็นวัฒนธรรมใดมาช้านานแล้ว ความพิการไม่ว่าจะผ่านมุมมองทางศาสนา ที่เชื่อว่าเป็นเรื่องของเวรกรรม หรือเป็นความแปลกประหลาดและความโชคร้ายต่าง ๆ นานา ล้วนแล้วแต่วางอยู่บนพื้นฐานที่ขาดซึ่งการเคารพความเป็นมนุษย์ที่เท่าเทียมกัน (กิตติวินท์ เดชชวนากร, 2563)

ด้านนโยบาย

จากเหตุการณ์ทั้งหมดที่เกิดความรุนแรงในสถานศึกษา อาจเกิดขึ้นจากการกดขี่ เห็นคนอื่นด้อยกว่าตน ความสนุก ความคึกคะนอง สภาพสังคมและสภาพแวดล้อมที่มีความรุนแรง ประกอบกับการที่โรงเรียนไม่ค่อยให้ความช่วยเหลือ หรือบางกรณีทางโรงเรียนกลับไกล่เกลี่ยให้มีการยอมความหรือจบเรื่องกันไปมากกว่าช่วยเหลือเยียวยาผู้ที่ถูกกลั่นแกล้ง ทั้งนี้ปัญหาเรื่องความรุนแรง โดยเฉพาะการกลั่นแกล้งกันในสถานศึกษานั้นยังไม่ค่อยได้รับการแก้ปัญหาอย่างจริงจังมาจนถึงทุกวันนี้ ในบางสถาบันเมื่อเกิดเรื่องกลับปกปิดเรื่องราวมากกว่าที่จะตีแผ่เพราะเป็นห่วงเรื่องชื่อเสียงของสถาบัน รวมทั้งความกลัวของผู้ถูกกลั่นแกล้งเอง จนไม่กล้าบอกคนอื่น และเลือกที่จะเก็บปัญหาเหล่านั้นไว้คนเดียวจนนำไปสู่การโดนทำร้ายร่างกายอย่างต่อเนื่อง เป็นโรคซึมเศร้าจนอาจถึงขั้นตัดสินใจจบชีวิตตัวเองลง แต่ที่น่าเศร้าใจไปกว่านั้นคือผู้กระทำคิดว่าการกลั่นแกล้งนั้นเป็นเรื่องปกติ

เหตุที่บุคคลที่มีความหลากหลายทางเพศ ไม่กล้าตัดสินใจเปิดเผยตัวตนนั้น เพราะว่าสังคมไทยยังไม่ทำความเข้าใจคนที่มีความหลากหลายทางเพศให้ครบทุกด้าน ซึ่งแน่นอนว่าไม่ใช่ทุกคนหรือทุกครอบครัวที่จะยอมรับเพศภาวะอย่างนี้ได้ แต่ก็มีสื่อบางสำนักหรือนักวิทยุสมัครเล่นนำข่าวเรื่องคนที่มีความ

หลากหลายทางเพศมาเขียนมาอ่าน บางทีก็พาดหัวข่าวเกินเหตุจนนำไปสู่คำพูดล้อเลียนเป็นเรื่องเหยียดเพศกันไปต่าง ๆ นานา เช่น สายเหลือง ตำนานรักขุดทอง สายงานวิปริตผิดเพศ แม้กระทั่งชื่อที่ใช้เรียกกันติดลิ้นติดปากอย่าง ตุ๊ด เกย์ กะเทย ทอม ดี้ คนบางกลุ่มยังมองว่าเป็นคำที่คิดขึ้นมาเพื่อใช้ดูถูกพฤติกรรมของคนที่มีความหลากหลายทางเพศ ซึ่งเทียบได้กับกรณีที่บุคคลมักเอาปมด้อยมาเรียกกันแทนชื่อเรียกจริง ซึ่งล้วนแต่เป็นชื่อเรียกที่เจ้าตัวเองไม่ได้พึงพอใจเลย (กลุ่มการศึกษาเพื่อความเป็นไท, 2558)

จากข้อมูลที่ค้นพบ เจษฎา (นามสมมติ) นักเรียนชาติพันธุ์ม้งระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 นักเรียนข้ามเพศที่นิยามตนเองว่า “เกย์” ได้กล่าวว่าตนเองต้องเผชิญกับการตีตราหลายรูปแบบ หากนำเรื่องดังกล่าวไปบอกกับครูผู้ดูแลหอพักหรือครูผู้สอนก็ไม่มีมาตรการที่เป็นบทลงโทษกับคนที่เป็นผู้กระทำเลย พวกเขาจึงเลือกที่จะต้องทนกับการถูกรังแกดังกล่าว เห็นได้ว่านักเรียนข้ามเพศต้องอยู่ในสังคมที่ความรุนแรงถูกทำให้เป็นเรื่องปกติ (normalization) จนกลายเป็นวัฒนธรรมครอบงำที่มีความน่ากลัว เพราะนอกจากสังคม ซึ่งหมายถึงปัจเจกบุคคลและสถาบันทางสังคม จะไม่ตระหนักว่านี่คือความรุนแรงแล้ว ยังมีแนวโน้มที่จะสนับสนุนความรุนแรงอีกด้วย นอกจากนั้นนักเรียนข้ามเพศหลายคนยังถูกล้อเลียนเรื่องพูดไม่ชัด ด้วยอัตลักษณ์ทางชาติพันธุ์ของตนเอง ส่งผลให้เกิดอาการหวาดกลัวที่จะต้องพูดในที่สาธารณะ มากไปกว่านั้นครูในโรงเรียนเองก็ไม่ได้มีความเข้าใจที่จะปกป้องนักเรียนข้ามเพศจึงทำได้แค่ต้องอดทนกับความรุนแรงอย่างไม่มีทางออกอยู่อย่างนั้น

แน่นอนว่า แม้สังคมไทยจะเปิดกว้างกับกลุ่มคนที่มีความหลากหลายทางเพศ แต่การเปิดกว้างนั้นก็ยังไม่เพียงพอที่จะทำให้กลุ่มคนเหล่านี้สามารถใช้ชีวิตในสังคมได้อย่างมีความสุขและเท่าเทียมกับคนทั่วไป หรือได้รับสิทธิเท่าเทียมกับประชาชนคนอื่น ๆ นอกจากนั้นคนบางส่วนในสังคมยังเห็นว่า กลุ่มคนเหล่านี้มีความผิดปกติและต้องได้รับการแก้ไข บางคนมีความรู้ความสามารถสามารถทำประโยชน์มากมายให้กับประเทศชาติ แต่กลับต้องทนถูกหยามเหยียดเนื่องจากเพศภาวะของตน ในมุมมองของต่างชาติเอง ประเทศไทยถูกมองและเข้าใจมาตลอดว่าสังคมไทยคือสวรรค์ของผู้ที่มีความหลากหลายทางเพศ ในแง่ที่ไทยเป็นสังคมซึ่งเปิดกว้างและให้การยอมรับต่อการดำรงอยู่ในพื้นที่สาธารณะของผู้มีความหลากหลายทางเพศค่อนข้างมาก เมื่อเปรียบเทียบกับสังคมอื่น ๆ ในทวีปเอเชียด้วยกัน เพราะอย่างน้อยสังคมไทยก็ไม่มีกฎหมายที่กำหนดให้การรักเพศเดียวกันเป็นความผิดที่ต้องได้รับการลงโทษ หรืออย่างน้อยการเป็นคนรักเพศเดียวกันในสังคมไทยก็ไม่ได้ถูกกระทำความรุนแรงทางกายภาพจากคนในสังคมอย่างโจ่งแจ้ง โดยเฉพาะเมื่อเทียบกับบางสังคมที่กำหนดบทลงโทษรุนแรงในการเป็นคนรักเพศเดียวกัน ซึ่งมักเชื่อมโยงกับข้อห้ามทางศาสนาที่เคร่งครัด

จากที่กล่าวมาข้างต้น ถ้าดูผิวเผินแล้วก็เหมือนสังคมไทยจะเปิดกว้างยอมรับความหลากหลายทางเพศ แต่แท้ที่จริงแล้วการดำรงอยู่ของประโยคดังกล่าวนี้ในสังคมไทยกลับเป็นสิ่งที่สะท้อนอย่างชัดเจนว่าเราไม่ได้นับหรือให้คุณค่ากับคนที่มีความหลากหลายทางเพศว่ามีความเสมอภาคเท่าเทียมกับเพศชายและเพศหญิงเลยต่างหาก ประโยคเช่นนี้เป็นสิ่งตอกย้ำว่าสังคมไทยคิดและปฏิบัติกับเพศทางเลือกด้วยบรรทัดฐานที่แตกต่างออกไปจากเพศชายและหญิงอย่างเห็นได้ชัดเจน ซึ่งจะเห็นได้จากความเชื่อและวัฒนธรรมของกลุ่มชาติพันธุ์ที่เข้ามามีอิทธิพลในแทบทุกด้านและกลายเป็นอุดมการณ์สำคัญ จนมีการจัดสรรปันส่วนหน้าที่ของผู้ชายและผู้หญิงอย่างชัดเจน ผู้ชายควรเป็นผู้นำและผู้หญิงควรเป็นผู้สนับสนุน บทบาทของชายหญิงคือการเป็นสามีภรรยาสืบวงศ์ตระกูลและมีลูกหลาน เรื่องของเพศทางเลือกจึงไม่ได้อยู่ในกรอบคิดหลักและกลายเป็นอื่นในกลุ่มชาติพันธุ์อย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ แถมแนวคิดนี้ยัง

ฝังรากลึกอยู่ในวิธีคิดของแต่ละกลุ่มชาติพันธุ์อย่างแนบแน่น หรือแม้แต่การเข้ามาของศาสนาคริสต์ในกลุ่มชาติพันธุ์ คริสต์ศาสนิกชนในกลุ่มชาติพันธุ์มีการเติบโตขึ้นเรื่อย ๆ ตามคำสอนของคริสต์ศาสนาถือว่าการหลั่งอสุจินอกช่องคลอดของเพศหญิงนั้นเป็นบาป (หริณวิทย์ กนกศิลปะธรรม, 2556) ดังนั้นการมีเพศสัมพันธ์ทางอื่นจึงเป็นสิ่งไม่ควร และการร่วมเพศของเพศทางเลือกก็เป็นสิ่งที่ยอมรับไม่ได้ ปัจจุบันกลุ่มเพศทางเลือกที่เป็นกลุ่มชาติพันธุ์จึงยังต้องเผชิญหน้ากับการต่อต้านความเชื่อที่ท้าทายวัฒนธรรมเก่าก่อน และทำให้กลุ่มเพศทางเลือกในแต่ละกลุ่มชาติพันธุ์กลายเป็นคนชายขอบของสังคมมาเรื่อย ๆ

ดังนั้นแล้วหากสังคมไทยต้องการจะเป็นสังคมที่เปิดกว้างและยอมรับรสนิยมทางเพศที่แตกต่างหลากหลายของคนอย่างแท้จริง เราต้องยอมรับการเลือกของเขาว่ามีความเท่าเทียมเหมือนกับรสนิยมแบบรักต่างเพศระหว่างชายและหญิง โดยไม่ต้องไปพยายามกำหนดว่าเขาจะต้องเป็นคนที่มีศีลธรรมแบบใด ศาสนาใด ชาติพันธุ์ใด เป็นคนดีแค่ไหน หรือต้องเป็นคนที่ประสบความสำเร็จทางการศึกษาหรืออาชีพเสียก่อนจึงจะสามารถเลือกเพศของตนเองได้ สังคมไทยควรทำให้เกิดการตระหนักรู้ในเรื่องนี้ ซึ่งยังมีอีกหลายเรื่องที่ต้องทำ รวมถึงการนำกฎหมายไปใช้ และสนับสนุนให้คนที่มีความหลากหลายทางเพศได้ถูกรวมเป็นหนึ่งเดียวกับสังคมทั่วทั้งประเทศ หากปรับปรุงการตระหนักรู้ของคนทั่วไปในเรื่องนี้ได้แล้วนั้น นโยบายและโครงการของภาครัฐก็จะช่วยปกป้องและรวมบุคคลที่มีความหลากหลายทางเพศเข้าไปเป็นส่วนหนึ่งของสังคมทั้งที่โรงเรียน ที่ทำงาน และเรื่องอื่น ๆ ในชีวิต ผลดีที่จะได้รับตามมาก็คือกำลังแรงงานที่มีการศึกษาดีขึ้นและมีผลการทำงานที่ดีกว่าเดิม นอกจากนี้ยังทำให้สังคมทั้งหมดมีความสุขและดีกว่าที่เคยเป็นมาและที่เป็นอยู่ในปัจจุบัน

บทสรุป

จากข้อค้นพบของผู้วิจัยที่ได้ชี้ให้เห็นถึงสถานการณ์การตีตราทางเพศของนักเรียนข้ามเพศในโรงเรียน และทำความเข้าใจถึงลักษณะการเกิดการตีตราทางเพศภาวะในโรงเรียน รวมถึงทราบถึงความท้าทายและผลกระทบที่กลุ่มนักเรียนข้ามเพศต้องเผชิญกับการถูกตีตรา ซึ่งอธิบายโดยเชื่อมโยงกับระดับของการตีตราในระดับของแนวทางการกำหนดเพศภาวะตามแนวคิดของ Link & Phelan (1999) นั่นคือ การตีตราเชิงโครงสร้าง การตีตราเชิงปฏิสัมพันธ์ และการตีตราเชิงปัจเจกชน โดยการตีตราทุกระดับนั้นครอบคลุมในส่วนของบรรทัดฐานและนโยบาย ซึ่งข้อค้นพบดังกล่าวสะท้อนให้เห็นว่า นักเรียนข้ามเพศเหล่านี้ต้องอดทนกับการถูกแบ่งแยก รังแก เพราะอัตลักษณ์ทางเพศที่แตกต่างพวกเขารู้สึกถึงการไม่เปิดรับจากคนในสังคมโรงเรียน ทั้งโดยการใช้คำพูด และการถูกทำให้เป็นตัวตลก พวกเขาไม่ได้เข้าใจเรื่องความหลากหลายทางเพศนัก แต่มีความสงสัยว่าเหตุใดพวกเขาจึงตกเป็นเหยื่อของการกลั่นแกล้ง ความรู้สึกที่ว่าโรงเรียนไม่ได้เป็นที่ที่เหมาะสมสำหรับพวกเขา ยังส่งผลกระทบในเรื่องการเรียนด้วย ทุกครั้งที่ถูกรังแกไม่ว่าจะในรูปแบบใด ๆ ก็ตาม พวกเขาอยากพาตัวเองออกจากสังคมนี้ทันที เพราะยิ่งถูกรังแกก็รู้สึกว่าตัวเองเป็น “แกะดำ” ของสังคมในโรงเรียนนี้เป็นอย่างยิ่ง

การศึกษาครั้งนี้ยังพบว่า การถูกตีตราทางเพศทำให้กลุ่มนักเรียนข้ามเพศต้องตกอยู่ในสภาพที่ไร้ซึ่งอำนาจในการเลือกและตัดสินใจเรื่องเพศของตนเอง กลุ่มนักเรียนข้ามเพศถูกผลักกลายเป็นคนชายขอบ เพียงแค่พฤติกรรมทางเพศไม่เป็นไปตามแบบแผนของคนส่วนใหญ่ในสังคม การตีตราและเลือกปฏิบัติดังกล่าวถือเป็นการละเมิดสิทธิทางเพศซึ่งเป็นสิทธิขั้นพื้นฐานของมนุษย์ เป็นการจำกัดสิทธิเสรีภาพในการตัดสินใจเกี่ยวกับเพศและบทบาททางเพศ นอกจากเรื่องเพศที่เป็นประเด็นสำคัญที่ทำให้เกิดการตีตราในกลุ่มนักเรียน

ข้ามเพศแล้ว ประเด็นอื่น ๆ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องชาติพันธุ์และความพิการ ยังเป็นประเด็นที่ทำให้มองคนข้ามเพศด้วยอคติที่กดทับ เป็นอคติที่กดทับด้วยความไม่เท่าเทียมกันของสังคม และอคติของสังคมที่ถูกประกอบสร้างให้เป็นคนข้ามเพศที่เป็นชาติพันธุ์และมีความพิการเป็นคนที่ด้อยกว่าเพศภาวะอื่น ๆ สิ่งดังกล่าวนี้กลายเป็นเรื่องสนุกสนานในกลุ่มผู้กระทำที่เปรียบกับการใช้เท้าข้างหนึ่งกดทับเพศวิถีของคนข้ามเพศให้เป็นเพศนอกกรอบของสังคม ในขณะที่เท้าอีกข้างหนึ่งได้กดทับความต่างทางชาติพันธุ์และความพิการ จึงก่อให้เกิด "การตีตราทับซ้อน" ที่เกิดจากการถูกกดทับด้วยการไม่ยอมรับของสังคมและบรรทัดฐานที่สังคมตั้งไว้

การตีตราทับซ้อน (double stigma) คือการตีตราที่เกิดจากการที่สังคมไม่เห็นด้วยกับลักษณะของบุคคลใดบุคคลหนึ่ง หรือความเชื่อของบุคคลหรือกลุ่มคนซึ่งขัดกับวัฒนธรรมหรือแบบแผนที่เป็นที่ยอมรับโดยทั่วไป การตีตรายังนำไปสู่การถูกมองข้ามหรือแบ่งแยก ซึ่งหมายความถึงการที่ลักษณะหรือความเชื่อของบุคคลหรือกลุ่มคนทำให้เขาเหล่านั้นถูกแบ่งแยกหรือกีดกันออกไปจากคนกลุ่มใหญ่ในสังคม หรือได้รับโอกาสที่ไม่เท่าเทียมในด้านการศึกษา บริการด้านสุขภาพ หรือต้องอาศัยในชุมชนที่ไม่น่าอยู่ เป็นต้น ซึ่ง มูลนิธิแพธทูเฮลท์ (2562) องค์กรพัฒนาเอกชนด้านสาธารณประโยชน์ ที่ให้ความร่วมมือกับภาครัฐ สถานศึกษา องค์การพัฒนาเอกชน เสริมสร้างศักยภาพความช่วยเหลือด้านเทคโนโลยีและวิชาการสาธารณสุข เพื่อพัฒนาสุขภาพและคุณภาพชีวิตของประชากรกลุ่มต่าง ๆ ได้อธิบายถึงรูปแบบของการตีตราว่ามีอยู่ด้วยกัน 4 รูปแบบ และหนึ่งในสี่รูปแบบนั้นคือ การตีตราเนื่องจากลักษณะเฉพาะหรือพฤติกรรมของบุคคลที่สังคมส่วนใหญ่ไม่ยอมรับ เช่น การเป็นอาชญากร ขายบริการทางเพศ รักเพศเดียวกัน คนข้ามเพศ หรือติดยาเสพติด เป็นต้น

ข้อค้นพบของผู้วิจัยชี้ให้เห็นถึงสถานการณ์การตีตราทางเพศของนักเรียนข้ามเพศ ลักษณะการเกิดการตีตรา รวมถึงความท้าทาย และผลกระทบที่กลุ่มนักเรียนข้ามเพศต้องเผชิญกับการถูกตีตราในโรงเรียนนั้น ยกตัวอย่างเช่นในเรื่องของความเป็นชาติพันธุ์ นักเรียนข้ามเพศที่เข้าร่วมการวิจัย มีทั้งนักเรียนที่เป็นชาติพันธุ์ม้ง ชาติพันธุ์ลาหู่ ชาติพันธุ์กะเหรี่ยง และชาติพันธุ์มลายู นักเรียนข้ามเพศมักถูกล้อเลียนด้วยคำพูดถึงการเป็นคนข้ามเพศ โดยเฉพาะอย่างยิ่งนักเรียนข้ามเพศกะเทยที่ถูกล้อเลียน โดยการนำเอาความเป็นชาติพันธุ์มาใช้เป็นเครื่องมือในการล้อเลียนถากถางถึงการเป็นกะเทยด้วย เมื่อกลับบ้านในช่วงปิดภาคเรียน กลุ่มนักเรียนกะเทยจะรู้สึกอึดอัดที่ต้องเผชิญหน้ากับพ่อ แม่ พี่ชาย น้องชาย เขารู้สึกว่าตัวเองแปลกไปจากคนอื่นในครอบครัว รู้สึกกดดันและต้องเก็บกดเอาไว้ พอออกนอกบ้าน สังคมเพื่อนบ้านก็ล้อเลียน พอเปิดภาคเรียนต้องกลับเข้ามาใช้ชีวิตในโรงเรียน สังคมเพื่อนในโรงเรียนก็ล้อว่าเป็น "อีตุ๊ดแม้ว" "อีตุ๊ดกะเหรี่ยง" ยิ่งทำให้ตนเองรู้สึกว่าการเป็นแบบนี้มันเป็นสิ่งผิดตลอดมา ผิดต่อพ่อแม่ ส่งผลทำให้รู้สึกว่าไม่รักตัวเองและไม่อยากจะเข้าไปอยู่ในระบบของสังคมใด ๆ เลย การถูกล้อเลียนด้วยคำพูดล้อเลียนต่าง ๆ ดังกล่าวที่มักจะนำเอาชาติพันธุ์ของนักเรียนข้ามเพศมาล้อเลียน ส่วนใหญ่บุคคลที่มาล้อเลียนมักจะเป็นรุ่นน้อง เพื่อน และรุ่นพี่ที่ต่างชาติพันธุ์กับตน บ่อยครั้งนักเรียนข้ามเพศมักจะถูกด่าทอโดยไม่มีสาเหตุ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในเรือนนอนหอพักและห้องเรียน จึงทำให้นักเรียนข้ามเพศรู้สึกว่าตนเองตกอยู่ในสภาวะดูถูกดูแคลน ด่าทอ ด้วยเหตุแห่งเพศที่แตกต่างจากเพศกระแสหลักเท่านั้น

แม้กระทั่งความบกพร่องทางร่างกายเองก็ส่งผลต่อการถูกตีตราทับซ้อนในกลุ่มนักเรียนข้ามเพศ เช่น นักเรียนกะเทยรายหนึ่งที่มีความบกพร่องที่เกิดจากการสูญเสียนิ้วมือไปสามนิ้วด้านซ้ายมือ มักจะถูกล้อเลียนว่า "อีตุ๊ดนิ้วกุด" "กะเหรี่ยงเอเลี่ยน" คำล้อเลียนเหล่านี้ถือว่าเป็นการตีตราทับซ้อนอย่างมาก

ยิ่งบางครั้งการล้อเลียนมาพร้อมกับคำดูถูกอย่างเช่น “พิการแล้วยังเป็นกะเทยอีก...อุบาทว์!” หลายครั้งเขาก็ตั้งคำถามกับตัวเองว่า คนพิการไม่ใช่คนหรือยังไง คุณค่าในมนุษย์ทุกคนมีเท่ากัน แต่พอเป็นคนพิการและยังเป็นกะเทย ทำไมทุกอย่างดูต้อยต่ำลงไปหมดเลย มันเป็นการล้อเลียนกลั่นแกล้งที่โหดร้ายบอบช้ำและตีตราซ้ำลงไปอีก เมื่อคนพิการคนนั้นเป็นคนที่มีความหลากหลายทางเพศ ซึ่งสอดคล้องกับเวทีเสวนาของทางสมาคมฟ้าสีรุ้งแห่งประเทศไทย สำนักงานองค์การคนพิการสากลประจำภูมิภาคเอเชีย-แปซิฟิก (Disabled Peoples’ International Asia-Pacific Region: DPI-AP) สถาบันวิจัยบทบาทหญิงชายและการพัฒนา (Gender and Development Research Institute) โดยได้รับทุนจากกระทรวงการต่างประเทศสหรัฐอเมริกาผ่านมูลนิธิเอเชีย (Asia Foundation) ได้เสวนาในเรื่องของการต่อต้านการกลั่นแกล้งการล้อเลียนและข่มเหงในที่สาธารณะต่อสตรี คนพิการ และคนที่มีความหลากหลายทางเพศ ในวันที่ 25 มิถุนายน 2561 ณ โรงแรมพูลแมน คิงเพาเวอร์ กรุงเทพมหานคร จะเห็นว่าการถูกกลั่นแกล้ง ล้อเลียน ข่มเหง เกิดขึ้นในพื้นที่สาธารณะ โดยเฉพาะในโซเชียลมีเดีย โดยมีผลกระทบอย่างยิ่งต่อความเป็นมนุษย์ในทุกมิติของคนพิการ สตรี และคนที่มีความหลากหลายทางเพศ อย่างในกรณีของ มงคล ปิ่นแก้ว เธอได้แชร์ประสบการณ์ของการเป็นคนพิการและเป็นกะเทยว่าในสมัยเด็ก ๆ จะต้องทนกับการถูกคนแถวบ้านต่อว่าต่อขานและล้อเลียนอยู่เสมอด้วยคำพูดที่ว่า “ดูสิ! พิการแล้วยังเป็นกะเทยอีก” แต่พอโตขึ้นมาหน่อยเธอจะได้ยินคำว่า “พิการแล้วยังซื้อกิน ทำไมไม่เก็บเงิน ไม่เจียมตัว” เธอจะต้องพบและทนกับการดูถูก การคุกคามทางวาจา ทำให้เธอรู้สึกโดดเดี่ยว และพยายามทำตัวให้ออกห่างจากสังคม ซึ่งสิ่งที่เกิดขึ้นทั้งหมดนั้นทำให้เธออึดอัดและก็รู้สึกไม่ปลอดภัยกับการที่ตนเองเป็นคนพิการและเป็นกะเทย

การตีตราทับซ้อนดังกล่าว หากพูดถึงชีวิตในรั้วโรงเรียนถือว่าเป็นฝันร้ายอย่างมากสำหรับกลุ่มนักเรียนข้ามเพศที่มีเพศภาวะไม่ตรงกับกายภาพ และโหดร้ายพิเศษขึ้นไปอีกสำหรับนักเรียนข้ามเพศที่มีความพิการหรือมีชาติพันธุ์ต่างจากเพื่อนคนอื่นในโรงเรียน ซึ่งจะตกเป็นเหยื่อชั้นดีของการรังแกในรูปแบบต่าง ๆ การตีตราทับซ้อนดังกล่าวนั้นเป็นการลดทอนบุคคลที่ถูกรังแกไม่ว่าจะในรูปแบบทางวาจา ทางกาย และทางเพศล้วนแล้วแต่ทำให้กลายเป็นตัวตลก และเมื่อตกเป็นตัวตลกของเพื่อน ๆ ในโรงเรียนไปแล้ว นักเรียนข้ามเพศผู้ที่เป็นฝ่ายถูกกระทำก็จะสูญเสียความเป็นตัวตนบางอย่างไป เช่น การตั้งฉายาล้อเลียนให้กับคนข้ามเพศ ก็เพื่อสร้างตัวตนใหม่ในสายตาของผู้กระทำให้กับผู้ถูกกระทำ ไม่ว่าก่อนหน้านี้คนนั้นจะถูกเรียกมาอย่างไร แต่เมื่ออยู่ต่อหน้าผู้กระทำแล้ว ผู้ถูกกระทำจะต้องเป็นตัวตนใหม่ตามที่ผู้กระทำเรียกขาน การรังแกในรูปแบบนี้ถือว่าเป็นการกดอีกฝ่ายที่เป็นผู้ถูกกระทำให้ลงต่ำกว่า และเพื่อแสดงอำนาจที่เหนือกว่าของการเป็นผู้กระทำ ดังนั้นแล้วการรังแกไม่ว่าจะในรูปแบบใดก็ตาม จึงไม่ใช่เรื่องสนุกของกลุ่มนักเรียนข้ามเพศสักเท่าไร เพราะสำหรับกลุ่มนักเรียนข้ามเพศแล้ว การรังแกในลักษณะต่าง ๆ จะตามหลอกหลอนนักเรียนข้ามเพศที่เป็นผู้ถูกกระทำไปนานแสนนาน การรังแกดังกล่าวจะส่งผลไปยังจิตใจของนักเรียนข้ามเพศซ้ำแล้วซ้ำเล่า การรังแกทุกรูปแบบจึงไม่ควรเป็นเรื่องของการล้อเล่น เพราะทุกคนในฐานะปัจเจกชนควรจะมีสิทธิในการแสดงออกเต็มที่ว่าตนเองไม่ต้องการถูกรังแกอีกต่อไป และสิทธินั้นต้องได้รับการเคารพจากคนรอบข้างด้วยเช่นกัน

• • •

เอกสารอ้างอิง

ภาษาไทย

กรมสุขภาพจิต. (2561). *อึ้ง!! เด็กไทยรังแกกันเอง ติดอันดับ 2 รองจากญี่ปุ่น.* สืบค้นเมื่อ 1 พฤษภาคม 2561, จาก https://www.dmh.go.th/news-dmh/view.asp?id=27511

กิตติวินท์ เดชชวนากร. (2563). *การตีตราทางเพศที่เกิดขึ้นกับนักเรียนข้ามเพศในเชียงใหม่.* (หลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์). มหาวิทยาลัยเชียงใหม่. เชียงใหม่.

คอลัมน์คุยเรื่องเพศกับพระชาย. (2556). *ข้อควรปฏิบัติเมื่อมีลูกศิษย์เป็นกะเทย.* สืบค้นเมื่อ 1 พฤษภาคม 2561, จาก https://www.teenpath.net/content.asp?ID=17653#.YbmbXGhBzIU

ไทยรัฐออนไลน์. (2560). *เพศที่สามกับสังคมไทย สื่อสร้างสรรค์หรือทำลายภาพลักษณ์.* สืบค้นเมื่อ 1 พฤษภาคม 2561, จาก https://www.dmh.go.th/news-dmh/view.asp?id=27511

นิภาพร ทับหุ่น. (2556). *อย่า "รังแก" ฉัน.* สืบค้นเมื่อ 22 มีนาคม 2562, จาก https://www.bangkokbiznews.com/lifestyle/550542

บีบีซีนิวส์ไทย. (2561). กรณีรังแกเด็ก 8 ขวบ: ไทยมีการรังแกกันในโรงเรียนสูงเป็นอันดับ 2 ของโลก. สืบค้นเมื่อ 1 พฤษภาคม 2561, จาก https://www.bbc.com/thai/thailand-45837661

พนม เกตุมาน. (2550). *พัฒนาการทางเพศและปัญหาทางเพศในเด็กและวัยรุ่น.* สืบค้นเมื่อ 11 พฤษภาคม 2562, จาก https://www.psyclin.co.th/new_page_76.htm

มหาวิทยาลัยมหิดล. (2557). *การรังแกต่อกลุ่มนักเรียนที่เป็นหรือถูกมองว่าเป็นคนข้ามเพศหรือคนรักเพศเดียวกันในโรงเรียนระดับมัธยมศึกษา: รูปแบบ ความชุก ผลกระทบ แรงจูงใจ และมาตรการการป้องกันใน 5 จังหวัดของประเทศไทย.* นครปฐม: มหาวิทยาลัยมหิดล.

มูลนิธิแพธทูเฮลท์. (2562). *สพฐ. จับมือแพธทูเฮลท์ ร่วมด้วย สสส. ขับเคลื่อนครูเพศวิถีศึกษาแบบออนไลน์ เพื่อสร้างสรรค์นักเรียนคุณภาพ.* สืบค้นเมื่อ 11 มีนาคม 2563, จาก https://startup.path2health.or.th/3231

รวิวรรณ รักถิ่นกำเนิด. (2558). *นักเรียน LBGT ถูกรังแก แรงถึงแกล้งข่มขืน บางคนคิดฆ่าตัวตาย-ครูมองแค่เด็กเล่นกัน.* สืบค้นเมื่อ 11 มีนาคม 2563, จาก https://www.tcijthai.com/news/2015/03/scoop/5710

วอยซ์ออนไลน์. (2558). *'ตุ๊ด เกย์ กะเทย ทอม ดี้' เรียกอย่างไรไม่เหยียดเพศ?* สืบค้นเมื่อ 11 พฤษภาคม 2562, จาก https://www.voicetv.co.th/read/156477

วิจิตร ว่องวารีทิพย์. (2559). *ความหลากหลายทางเพศในแบบเรียนไทย: บทวิเคราะห์แบบเรียนสุขศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนต้น.* กรุงเทพฯ: มูลนิธิเพื่อสิทธิและความเป็นธรรมทางเพศ.

สมาคมฟ้าสีรุ้งแห่งประเทศไทย. (2561). กลั่นแกล้งล้อเลียน ในโลกคนพิการที่มีความหลากหลายทางเพศ. สืบค้นเมื่อ 13 มีนาคม 2562, จาก https://waymagazine.org/bullying_disable_lgbtq/

สปริงนิวส์. (2561). *สกอตแลนด์จะเป็นประเทศแรกที่บรรจุหลักสูตร LGBT*. สืบค้นเมื่อ 22 มีนาคม 2562, จาก https://www.springnews.co.th/news/380552

สหพันธ์สภากาชาดและสภาเสี้ยววงเดือนแดงระหว่างประเทศ. (2560). เพศภาวะและความหลากหลาย [เอกสารนำเสนอ]. สืบค้นเมื่อ 1 พฤษภาคม 2561, จาก https://www.rcrc-resilience-southeastasia.org/wp-content/uploads/2018/01/Thai-Red-Cross_SSD-training_GD-handouts-1.pdf

หริณวิทย์ กนกศิลปธรรม. (2556). ความหลากหลายทางเพศในมุมมองของจริยศาสตร์ศาสนาคริสต์และพุทธศาสนา. *วารสารอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร*, 35(2), 101-122.

ภาษาอังกฤษ

Addington, L. A. (2017). What is the effect of being bullied?: Comparing direct harms of bullying experienced by LGB and non-LGB students. *Journal of Family Strengths*, 17(2), 1-18. Retrieved May 21,2019, from https://digitalcommons.library.tmc.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1356&context=jfs

Link B. G, Cullen F. T., Frank J., & Wozniak J. F. (1987). The social rejection of former mental patients: Understanding why labels matter. *American Journal of Sociology*, 92(6), 1461-1500.

Link, B. G., & Phelan, J. C. (1999). *Labeling and stigma.* In C. S. Aneshensel & J. C. Phelan (Eds.), Handbook of sociology of mental health (pp. 481–494). Kluwer Academic Publishers.

World Bank. (2013). *Inclusion matters: The foundation for shared prosperity.* Washington, DC: World Bank. Retrieved May 21, 2019, from https://www.shareweb.ch/site/DDLGN/Documents/InclusionMatters_AdvanceEdition.pdf

World Health Organization. (1978). *Mental disorders: Glossary and guide to their classification accordance with the ninety revision of diseases.* Ganeva: World Health Organization. Retrieved May 21, 2019, from https://iris.paho.org/handle/10665.2/44707?show=full

4

ปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงตามแนวพระไตรปิฎก

Sufficiency Economy Philosophy According to the Tripitaka

*พระครูวินัยธรสัญชัย ญาณวีโร (ทิพย์โอสถ)[1]**
Phrakhru Vinaidhorn Sanchai Ñāṇavīro (Thip-osot)
พระมหา สหัสษชัญญ์ รัตนสันติ[2]
Phramaha Sahassachan Rattanasanti

รับบทความ 2 มีนาคม 2564
แก้ไขบทความ 24 มิถุนายน 2564
ตอบรับบทความ 30 สิงหาคม 2564

1 อาจารย์หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาพุทธศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตล้านนา
2 อาจารย์หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาษาอังกฤษ มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตล้านนา
* Corresponding author e-mail: sunchait65@gmail.com

บทคัดย่อ

บทความนี้อธิบายปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงตามแนวพระไตรปิฎก ประกอบด้วย การรู้จักขยัน รู้จักเก็บรักษา การคบเพื่อนดี การรู้จักใช้ชีวิตอย่างพอเพียง มีความเพียร มีการวางแผนที่ดี รู้จักเป็นอยู่อย่างเหมาะสมกับฐานะของตน เพียรระวังยับยั้งบาปที่ยังไม่เกิดไม่ให้เกิดขึ้น รู้จักรักษากุศลธรรมที่เกิดขึ้นแล้วให้เจริญยิ่งขึ้นไป สร้างหลักธรรมอิทธิบาทสี่ คือ ความยินดีในสิ่งที่ทำ ความขยันหมั่นเพียรในสิ่งที่ทำ เอาใจใส่ในสิ่งที่ทำ การหมั่นใช้ปัญญาพิจารณาใคร่ครวญตรวจหาจุดแข็ง จุดอ่อน โอกาส และช่วงจังหวะเวลา มีการวางแผนวัดผล ประเมินผล คิดวิธีแก้ไขปรับปรุงตนเอง นำสิ่งที่ได้มาทบทวนอีกครั้งเพื่อหาข้อบกพร่องและพัฒนาต่อไป การศึกษาค้นคว้าพระไตรปิฎกมีคุณค่าสำคัญไม่ได้จำกัดการศึกษาในวงการพระพุทธศาสนาเท่านั้น แต่สามารถศึกษาแล้วนำมาเชื่อมโยงกับวิชาการได้หลากหลายศาสตร์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งปรัชญาการดำเนินชีวิตแบบเศรษฐกิจพอเพียงตามแนวพระไตรปิฎกเพื่อความพอดีของชีวิต

คำสำคัญ

ปรัชญา เศรษฐกิจพอเพียง พระไตรปิฎก

Abstract

This article concluded that the Sufficiency Economy Philosophy according to the Tripitaka consists of diligence, knowing how to save property and have good friends, knowing how to live a life of self-sufficiency, perseverance, having good plans, knowing how to live appropriately to one's balanced livelihood, effort to avoid sin from occurring, knowing how to preserve the merit that has already arisen to prosper, and creating the four basis for success (Iddhipàda), namely pleasure in doing, diligence in what one does, paying attention to active thought; dedication and using wisdom consistently to contemplate strengths, weaknesses, opportunities and timing. There is a plan to measure, evaluate, and think of ways to improve ourselves, to revisit what has been obtained and to find flaws, so that we can continue to develop. Studying and researching the Tripitaka is of great value, not limited to studies in the field of Buddhism only, but to study and be linked with a variety of academic disciplines, especially the philosophy of living in a sufficiency economy according to the Tripitaka for the benefit of life.

Keyword

philosophy, sufficiency economy, tripitaka

บทนำ

พระไตรปิฎกเป็นขุมทรัพย์ทางภูมิปัญญาของมนุษยชาติ เป็นทรัพย์สินทางปัญญาของชาวไทยทุกคนไม่ว่าจะนับถือศาสนาใด ๆ ทั้งนี้เพราะพระไตรปิฎกเป็นพระสัทธรรมเพื่อการดำรงอยู่อย่างเป็นมนุษย์ที่แท้ เป็นหลักการดำเนินชีวิต เมื่อใครได้ศึกษาและปฏิบัติตามแล้วจะเกิดการพัฒนาตนให้มีความสงบระงับภายในได้ เกิดความสุข และเกิดความเรืองปัญญา เป็นคุณภาพชีวิตที่บรรลุถึงความดีสูงสุด ทำให้เกิดสันติภาพและความมั่นคง ทำให้เกิดความเข้าใจสังคมไทยที่มีความหลากหลายมากยิ่งขึ้น ประชาชนทั่วทุกมุมโลกกำลังให้ความสนใจใฝ่รู้ในการศึกษาพระไตรปิฎกมากยิ่งขึ้นเรื่อย ๆ ในหลายหลากองค์ความรู้ สามารถเชื่อมโยงกับภูมิความรู้ด้านการบริหาร การปกครอง ภาวะผู้นำ รัฐศาสตร์ เศรษฐศาสตร์ ภูมิความรู้ด้านวิทยาศาสตร์ วิทยาศาสตร์ประยุกต์ เช่น แพทยศาสตร์ การพยาบาล สาธารณสุขศาสตร์ เภสัชศาสตร์ ส่วนด้านอายุรเวทและเภสัชศาสตร์แผนไทย ก็มีรากฐานความรู้หลายส่วนมาจากพระไตรปิฎก และเชื่อมโยงกับภูมิปัญญาด้านจิตวิทยา พฤติกรรมศาสตร์ และจริยศาสตร์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในวงการศึกษาสมัยใหม่ที่พระไตรปิฎกเป็นแหล่งภูมิปัญญาได้ไพศาลเช่นนั้น เพราะคุณลักษณะพิเศษที่โดดเด่นอย่างยิ่งคือ พระพุทธธรรมในพระไตรปิฎก เป็นปัญญาที่ลึกซึ้งเกี่ยวกับมนุษย์ ธรรมชาติ และสังคม (พระธรรมปิฎก, 2541, น. 117) และเป็นกระบวนการแสวงหาความรู้และวิธีการคิด ทำให้เกิดความรู้ตามความเป็นจริง มองเห็นประโยชน์หลายระดับ มีการวิเคราะห์แยกแยะ และมีวิธีการคิดแบบมองหาคุณโทษและทางออก ซึ่งในหลายส่วนในพระไตรปิฎกไม่มีความขัดแย้งกับวิธีการแสวงหาความรู้แบบวิทยาศาสตร์ที่เป็นกระแสหลักของโลกในปัจจุบันนี้ (พระธรรมปิฎก, 2541, น. 142)

มีนักวิชาการบางท่านกล่าวว่า พระไตรปิฎกเป็นบ่อเกิดแห่งความรู้ที่บริสุทธิ์ เป็นสากล ศาสนิกทุกศาสนาศึกษาได้อย่างอิสระ ซึ่งเรียกว่า “พุทธศาสตร์” และยังสามารถบูรณาการกับสหวิทยา ได้ซึ่งเรียกว่า “พุทธศาสตร์สหวิทยาบูรณาการ” อันเหมาะสมกับยุคสมัยแห่งโลกาภิวัตน์ จึงกล่าวได้ว่าพระไตรปิฎกเป็นแหล่งพลังที่ยิ่งใหญ่หนึ่งของมนุษยชาติในยุคโลกาภิวัตน์ด้วยจริยธรรมแนวกุศลกรรมบถ จากการค้นคว้าทางด้านพระคัมภีร์ทางศาสนาของศาสนาต่าง ๆ ในโลก เช่น ศาสนายูดาย ศาสนาคริสต์ ศาสนาอิสลาม พบว่าพระคัมภีร์ทางศาสนาล้วนแล้วแต่ได้รับการสถาปนาเป็น “หนังสือแห่งความศักดิ์สิทธิ์” เป็น “พระวจนะของพระผู้เป็นเจ้า” ศาสนิกชนที่ได้ศึกษาคัมภีร์ทางศาสนาแล้วจะมีพฤติกรรมที่พึงประสงค์และมีความลึกซึ้ง มีความเฉลียวฉลาดเป็นพิเศษด้านภาษาและปฏิภาณการใช้เหตุผลอย่างเหมาะสม เมื่อเติบโตเป็นผู้ใหญ่ จึงถึงพร้อมด้วยความเป็นบุคคลที่มีความรู้และภูมิปัญญาที่สง่างามในศาสนายูดาย มีรับไบหรือครูผู้ทรงภูมิธรรมทางศาสนาได้กล่าวสอนไว้ว่าถ้าชีวิตของเราเกิดภาวะอับเฉา ตกอับลำเค็ญ ตกงานไร้อาชีพ อย่าท้อแท้ อย่าละทิ้งการศึกษาพระธรรมคัมภีร์ทางศาสนา แต่ยิ่งต้องศึกษาพระวจนธรรมให้รู้ชัด แล้วบุคคลนั้นจะบังเกิดปัญญาความสามารถพิเศษที่ทำให้สามารถหางานทำเลี้ยงชีพตนเองและครอบครัวได้อย่างมั่นคง ชีวิตจะมีความเจริญรุ่งโรจน์ไม่อับเฉาอีกต่อไป (วารีญา ภวภูตานนท์ ณ มหาสารคาม, 2542, น. 321-336)

เมื่อเปรียบเทียบกับศาสนิกชนต่าง ๆ แล้ว พุทธศาสนิกชนไทยยังไม่ให้ความสนใจศึกษาหาแก่นพระพุทธธรรมในพระไตรปิฎกเท่าที่ควรโดยต่างมีข้อแย้งข้ออ้างต่าง ๆ กันไป ทั้ง ๆ ที่พระไตรปิฎก เป็นพระพุทธวจนะที่รวมเป็นศาสนธรรมคำสอนของพระพุทธเจ้า โดยสภาพแห่งธรรมแล้วเป็นสัจธรรมที่ให้ภูมิปัญญาแห่งความเป็นมนุษย์ ที่ศึกษาได้ในทุกแง่ทุกมุม สาระธรรมก็มีหลายระดับตั้งแต่เรื่องราวที่สนุก เข้าใจง่าย อ่านแล้วเพลิดเพลินสำหรับเด็ก ๆ ตั้งแต่ชั้นอนุบาล เช่น พุทธประวัติเรื่องเล่าในพระสูตรต่าง ๆ ชาวบ้านทั่วไปก็เข้าใจได้ ไปจนถึงระดับอุดมศึกษาปริญญาตรี โท เอก

มีข้อที่น่าสังเกตว่า ถ้าใครได้ศึกษาพระไตรปิฎกอย่างลึกซึ้งแล้ว จะทำให้เกิดอัจฉริยภาพทางด้านภาษาและวรรณกรรม ในสังคมไทยเราตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันมีนักคิดนักเขียนหลายท่านที่ถ่ายทอดความรู้จากพระไตรปิฎกออกมาสู่สาธารณชนและมีชื่อเสียงโด่งดังเป็นที่ยอมรับในฐานะนักปราชญ์ราชบัณฑิต การศึกษาพระไตรปิฎกมาก ๆ ทำให้เข้าใจโลก ชีวิตตนเอง และคนรอบด้านได้ดียิ่งขึ้น ทำให้เป็นคนที่คล่องแคล่วในการแก้ปัญหา เป็นนักปฏิบัตินิยม คือ รู้แล้วนำความรู้ไปใช้ให้เกิดประโยชน์ในทางปฏิบัติได้จริงอย่างมีประสิทธิภาพ ยิ่งปัจจุบันมีพระไตรปิฎกภาษาไทยหลายฉบับที่อ่านเข้าใจง่ายเป็นภาษาไทยร่วมสมัย จึงเป็นวาระสำคัญที่พุทธศาสนิกชนไทยจะมารวมตัวกันอ่านพระไตรปิฎกและสนทนาธรรมกันให้สนุกเป็นกิจวัตรประจำวันที่ขาดไม่ได้ของชาวพุทธ สังคมไทยพุทธจะได้หมดปัญหาเรื่องการอธิบายพระพุทธธรรมที่คลาดเคลื่อนบิดเบือนไปจากคำสอนของ พระสัมมาสัมพุทธเจ้า เกิดความรู้จริง รู้แจ้ง มีศรัทธาที่คู่กับปัญญา สำหรับคนรุ่นใหม่แล้ว ศาสนธรรมยังเป็นสิ่งจำเป็นที่จะต้องเรียนรู้หรือไม่ ทั้งนี้เพราะคนไทยสมัยใหม่ ในกระแสวัตถุนิยม เสรีนิยม และบริโภคนิยมมีคนจำนวนไม่น้อยถือคติในหลักประโยชน์นิยมทางวัตถุ กล่าวคือ ถ้าจะเลือกตัดสินใจกระทำสิ่งใด ก็ต้องคำนวณดูว่า “ทำแล้วจะได้ผลตอบแทนอะไรที่เป็นรูปธรรมกลับคืนมาบ้างและคุ้มหรือไม่” ในที่นี้ก็คือถามว่า “ศึกษาพระไตรปิฎกพระพุทธธรรมที่ประกาศไว้ตั้ง 2564 ปีแล้วจะได้ผลประโยชน์อะไรตอบแทนกลับคืนมาอย่างเป็นรูปธรรมบ้าง” นั่นเอง

คำตอบนี้มีอยู่อย่างชัดเจนในใจของคนรุ่นใหม่อยู่แล้ว ถ้าถามย้อนกลับไปว่าความพยายามทั้งหลายที่เราทุกคนดิ้นรนต่อสู้กระทำไปอยู่ทุกวันนี้ เราทำไปเพื่ออะไร เรามีชีวิตอยู่เพื่ออะไร มิใช่เพราะเรากระทำไปเพื่อแสวงหา

จุดหมายของชีวิตหรือ นั่นคือ ความสุข ความสงบ ความปลอดภัย ความมั่นคงในชีวิตและทรัพย์สิน สิ่งที่ดี ๆ เหล่านี้จะเกิดขึ้นในชีวิตของเราได้อย่างไร ถ้าเรามีความรู้ในการแสวงหาโภคทรัพย์แต่ขาดหลักธรรมในการดำรงชีวิต ขาดหลักปฏิบัติที่ดีเพียงพอที่จะคุ้มครองชีวิต โภคทรัพย์ และความสุขที่ยั่งยืนให้ตั้งมั่นอยู่ได้ เศรษฐกิจ การเมือง และสังคมไทยเราเกิดความง่อนแง่นมาจนถึงวันนี้มิใช่เพราะ “ศีลธรรมวิบัติ” หรอกหรือ วันนี้ ถ้าเราชาวไทยพากันหันมาศึกษาพระไตรปิฎก ย่อมจะเชื่อมั่นวางใจได้ว่า เราจะมีสติตั้งมั่นอยู่ในความไม่ประมาทและอยู่ในทางที่ดีที่ชอบ มีจริยธรรม ทั้งนี้เพราะเราทุกคนต่างตระหนักแล้วว่าต่อให้สังคมไทยมีนักเศรษฐศาสตร์การเงิน การธนาคาร นักธุรกิจ ข้าราชการและนักการเมืองที่จบการศึกษาสูงสุดจากสถาบันการศึกษาวิชาชีพชั้นนำของโลกที่ว่ายอดเยี่ยมที่สุดเพียงไร ถ้าเป็นความรู้ที่ไม่มีรากฐานที่แข็งแกร่งทางศาสนธรรมแล้ว ก็มักจะนำพาเศรษฐกิจ สังคม การเมืองของชาติไปสู่ความวิบัติและวิกฤต คนเก่งเหล่านั้นก็ไม่สามารถใช้ความรู้ที่อุตส่าห์ใช้ทุนไปร่ำเรียนมาช่วยชาติให้พ้นจากหายนะและภัยที่กล่าวมาได้ การศึกษาศาสนธรรมในพระไตรปิฎก เป็นหนทางหนึ่งที่จะช่วยเพิ่มพูนสติปัญญาของคนรุ่นใหม่และลูกหลานไทยในการพัฒนาประเทศชาติไปในทิศทางที่ชาญฉลาด เป็นไปเพื่อความดี ไม่เป็นโทษ ไม่ก่อภัย ไม่เห็นแก่ประโยชน์ส่วนตน เหล่านี้รวมเรียกว่าใช้ “ภูมิปัญญาแห่งความเป็นมนุษย์” ซึ่งแสดงไว้อย่างมากมายในพระไตรปิฎกของเราชาวพุทธ

แนวคิดเกี่ยวกับปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง

เศรษฐกิจพอเพียง หมายถึง เศรษฐกิจที่สามารถอุ้มชูตัวเองได้ ให้มีความพอเพียงกับตัวเอง อยู่ได้โดยไม่ต้องเดือดร้อน โดยต้องสร้างพื้นฐานทางเศรษฐกิจของตนเองให้ดีเสียก่อน คือตั้งตัวให้มีความพอกินพอใช้ ไม่ใช่มุ่งหวังแต่จะทุ่มเทสร้างความเจริญยกเศรษฐกิจให้รวดเร็วแต่เพียงอย่างเดียว เพราะผู้ที่มีอาชีพและฐานะเพียงพอที่จะพึ่งตนเองย่อมสามารถสร้างความเจริญก้าวหน้าและฐานะทางเศรษฐกิจขั้นที่สูง ตามลำดับต่อไปได้ (กรมการศาสนา กระทรวงวัฒนธรรม, 2550, น.38) พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวรัชกาลที่ 9 มีพระราชดำริวิธีการที่จะช่วยเหลือราษฎรด้านการเกษตร โดยได้พระราชทาน “ทฤษฎีใหม่” ขึ้นเมื่อปีพุทธศักราช 2535 ณ โครงการพัฒนาพื้นที่บริเวณวัดมงคลชัยพัฒนาอันเนื่องมาจากพระราชดำริ จังหวัดสระบุรี เพื่อเป็นตัวอย่างสำหรับการทำการเกษตรให้แก่ราษฎร แรงบันดาลใจในเรื่องทฤษฎีใหม่เกิดจากที่พระองค์เสด็จพระราชดำเนินทรงเยี่ยมราษฎรบ้านกุดตอแก่น ตำบลกุดสิมคุ้มใหม่ อำเภอเขาวง จังหวัดกาฬสินธุ์ เมื่อวันที่ 25 พฤศจิกายน พ.ศ. 2535 และพระราชทานพระราชดำรัสแก่บรรดาคณะบุคคลต่าง ๆ ที่เข้าเฝ้าฯ ถวายพระพรชัยมงคลในวโรกาสวันเฉลิมพระชนมพรรษา วันที่ 4 ธันวาคม พ.ศ. 2535 ถึงข้อมูลเบื้องต้นจากปัญหาข้อเท็จจริงแล้วทรงวิเคราะห์เป็นแนวคิดทฤษฎีในการแก้ไข ในเวลาต่อมาจึงมีพระราชดำริให้ทำการทดลอง “ทฤษฎีใหม่” ณ วัดมงคลชัยพัฒนา ตำบลห้วยบง อำเภอเมือง จังหวัดสระบุรี และเสด็จพระราชดำเนินทอดพระเนตรการทดลองสรุปเป็นทฤษฎีใหม่ในวันที่ 25 มกราคม พ.ศ. 2536 (สำนักงานคณะกรรมการพิเศษเพื่อประสานงานโครงการอันเนื่องมาจากพระราชดำริ, 2541, น. 227-231) ทฤษฎีใหม่มีลักษณะสำคัญอยู่ที่การจัดการด้านที่ดินและแหล่งน้ำในลักษณะ 30:30:30:10 คือ ขุดสระและเลี้ยงปลา 30 ส่วน ปลูกข้าว 30 ส่วน ปลูกพืชไร่พืชสวน 30 ส่วน และสำหรับเป็นที่อยู่อาศัยและเลี้ยงสัตว์ 10 ส่วน พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวรัชกาลที่ 9 ได้พระราชทานดำริเพิ่มเติมมาโดยตลอด เพื่อให้เกษตรกรซึ่งเป็นคนส่วนใหญ่ของประเทศมีความแข็งแรงพอ ก่อนที่จะไปผลิตเพื่อการค้าหรือ

เชิงพาณิชย์ โดยยึดหลักการ “ทฤษฎีใหม่” 3 ขั้น คือ (ชัยอนันต์ สมุทวณิช, 2541, น. 10-20)

ขั้นที่ 1 มีความพอเพียงเลี้ยงตัวเองได้บนพื้นฐานของความประหยัดและขจัดการใช้จ่ายฟุ่มเฟือย

ขั้นที่ 2 รวมพลังกันในรูปกลุ่มเพื่อการผลิต การตลาด การจัดการ รวมทั้งด้านสวัสดิการการศึกษา การพัฒนาสังคม

ขั้นที่ 3 สร้างเครือข่าย กลุ่มอาชีพ และขยายกิจกรรมทางเศรษฐกิจที่หลากหลายโดยประสานความร่วมมือกับภาคธุรกิจ ภาคองค์กรพัฒนาเอกชน และภาคราชการในด้านเงินทุน การตลาด การผลิต การจัดการข่าวสารข้อมูล พระราชดำริทฤษฎีใหม่ของพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวเป็นทั้งหลักการและวิธีการใหม่ เป็นพระราชดำริที่มีความยิ่งใหญ่ทางความคิด 9 ประการ คือ

1. เป็นแนวคิดแบบพหุนิยม (plurality, multiplicity, multiple) ทั้งในแง่การคิดและการกระทำ ไม่เป็นเอกนิยม (unitary, singularity, uniformity) และทวินิยม (duality, binary, either or, polarity)

2. เป็นแนวคิดที่ยอมรับการดำรงอยู่ร่วมกันของสิ่งที่แตกต่างกัน เช่น เกษตรแบบพึ่งตนเองดำรงอยู่ร่วมกันกับการผลิตทางเกษตรแบบอุตสาหกรรม หรืออุตสาหกรรมที่ใช้เทคโนโลยีสูง หรืออุตสาหกรรมประเภทให้บริการได้โดยไม่จำเป็นต้องมีการเปลี่ยนแปลงจากลักษณะเกษตรพอเพียงไปเป็นการผลิตรูปแบบอื่น

3. เป็นแนวคิดที่ปฏิบัติได้ ทำให้เห็นจริงได้ เป็นทฤษฎีที่ผนึกประสานเป็นเนื้อเดียวกับการปฏิบัติ มิใช่เพียงทฤษฎีลอย ๆ ปฏิบัติไม่ได้

4. เป็นทฤษฎีที่มีความง่ายไม่ซับซ้อน เข้าใจง่าย จึงมีพลังสูง คนทั่วไปทุกระดับสามารถเข้าใจเข้าถึง และนำไปทำให้เห็นผลจริงได้

5. เป็นทฤษฎีที่นำประสบการณ์ของประเทศไทยและลักษณะสภาพ-แวดล้อม ลมฟ้าอากาศ การเปลี่ยนแปลงทางฤดูกาล วิถีชีวิต ฐานะทางเศรษฐกิจ สถานการณ์เฉพาะหน้าและอนาคต ตลอดจนลักษณะเด่นของชีวิตความเป็นอยู่และการผลิตของไทย ซึ่งเป็นประเทศผลิตธัญญาหาร มารวมกันเข้าเป็นทฤษฎีใหม่ โดยเน้นความสำคัญของน้ำที่มีต่อชีวิตเป็นพิเศษ ดังพระราชดำรัสที่ว่า “หลักสำคัญว่าต้องมีน้ำ เพราะชีวิตอยู่ที่น้ำ ถ้ามีน้ำคนอยู่ได้ ถ้าไม่มีน้ำคนอยู่ไม่ได้”

6. เป็นแนวคิดที่สมสมัย และมาได้เหมาะกับจังหวะเวลาในการเตือนผู้มีบทบาทจัดทำ และดำเนินนโยบายและแผนพัฒนา ให้มีสติและความระมัดระวังในการกำหนดนโยบายและแผนพัฒนาประเทศ

7. เป็นแนวคิดแบบองค์รวม (holistic theory) เพราะมีหลายมิติทั้งด้านเศรษฐกิจ วัฒนธรรม และปรัชญาการดำรงชีวิต มีผลในการส่งเสริมจริยธรรม (ethics) แห่งความพอ และพอเพียง (enough and subsistence)

8. เป็นแนวคิดที่มีพลังในการกระตุ้นให้ผู้ยากไร้มีพลังเข้าใจถึงความเป็นจริง ไม่มีปมด้อยหรือท้อแท้ท้อถอยในโชคชะตา เพราะผู้ปฏิบัติสามารถมีความสุขได้ตามอัตภาพ และเข้าใจหลักของสันโดษ ไม่ถูกมอง หรือถูกทับถมว่าเป็นผู้ด้อยพัฒนา หรือมีปัญหาเป็นขวากหนามของการพัฒนา

9. เป็นแนวคิดที่ปลอดจากการเมือง ผลประโยชน์ และอุดมการณ์ จึงเป็นทฤษฎีที่มีความเป็นสากล สามารถนำไปใช้โดยปราศจากข้อข้องใจด้านการเมือง เป็นผลดีต่อประเทศที่มีปัญหาคล้ายประเทศไทยที่จะนำไปใช้

ความยิ่งใหญ่ของทฤษฎีใหม่ สรุปได้เป็น 9 ประการ เรียกว่า “นพลักษณ์ของทฤษฎีใหม่” คือ หลากหลาย (multiple, diverse) ร่วมนำ (co-existing) คิด-ทำ (thinking-doing) เรียบง่าย (simple) ผสานทุกส่วน (integrating) ควรแก่สถานการณ์ (timely) องค์ร่วมรอบด้าน (holistic) บันดาลใจ (inspiring) และไม่ใฝ่อุดมการณ์/เป็นการสากล (universal) (ชัยอนันต์ สมุทวณิช, 2541, น. 21)

แนวคิดเศรษฐกิจพอเพียงเป็นแนวคิดที่ชี้แนะแนวทางการดำรงอยู่และปฏิบัติตนในทางที่ควรจะเป็น โดยมีพื้นฐานมาจากวิถีชีวิตดั้งเดิมของสังคมไทย สามารถนำมาประยุกต์ใช้ได้ตลอดเวลา และเป็นการมองโลกเชิงระบบที่มีการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา มุ่งเน้นการรอดพ้นจากภัยและวิกฤต เพื่อความมั่นคงและความยั่งยืนของการพัฒนาตามหลักเศรษฐกิจพอเพียง (กรมการศาสนา กระทรวงวัฒนธรรม, 2550, น. 2)

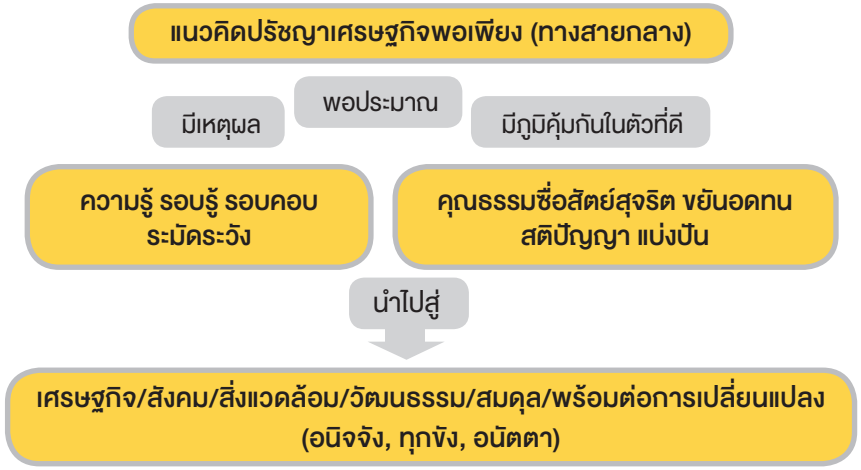
กล่าวคือเป็นการพัฒนาที่ตั้งอยู่บนพื้นฐานของทางสายกลางและความไม่ประมาท โดยคำนึงถึงความพอประมาณ ความมีเหตุผล การสร้างภูมิคุ้มกันที่ดีในตัว ตลอดจนใช้ความรู้ ความรอบคอบ และคุณธรรม ประกอบการวางแผน การตัดสินใจ และการกระทำ เศรษฐกิจพอเพียง เป็นปรัชญาที่ชี้แนะแนวการดำรงอยู่และปฏิบัติตนของประชาชนในทุกระดับ ตั้งแต่ระดับครอบครัว ระดับชุมชน จนถึงระดับรัฐ ทั้งในการพัฒนาและบริหารประเทศให้ดำเนินไปในทางสายกลาง โดยเฉพาะการพัฒนาเศรษฐกิจ เพื่อให้ก้าวทันต่อโลกยุคโลกาภิวัตน์

ความพอเพียง หมายถึง ความพอประมาณ ความมีเหตุผล รวมถึงความจำเป็นที่จะต้องมีระบบภูมิคุ้มกันในตัวที่ดีพอสมควรต่อผลกระทบใด ๆ อันเกิดจากการเปลี่ยนแปลงทั้งภายนอกและภายใน ทั้งนี้จะต้องอาศัยความรอบรู้ ความรอบคอบ และความระมัดระวังอย่างยิ่งในการนำวิชาการต่าง ๆ มาใช้ในการวางแผนและดำเนินการทุกขั้นตอน และขณะเดียวกันจะต้องเสริมสร้างพื้นฐานจิตใจของคนในชาติ โดยเฉพาะเจ้าหน้าที่ของรัฐ นักทฤษฎี และนักธุรกิจในทุกระดับ ให้มีความสำนึกในคุณธรรม ความซื่อสัตย์สุจริต และให้มีความรอบรู้ที่เหมาะสม ดำเนินชีวิตด้วยความอดทน ความเพียร มีสติปัญญา และความรอบคอบเพื่อให้สมดุลและพร้อมต่อการรับการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วและกว้างขวาง ทั้งด้านวัตถุ สังคม สิ่งแวดล้อม และวัฒนธรรมจากโลกภายนอกได้เป็นอย่างดี

นัยสำคัญของแนวคิดระบบเศรษฐกิจพอเพียงมีองค์ประกอบหลักอยู่ 3 ประการได้แก่ ประการที่หนึ่ง เป็นระบบเศรษฐกิจที่ยึดหลักการที่ว่า “ตนเป็นที่พึ่งแห่งตน” โดยมุ่งเน้นการผลิตพืชผล หรือผลผลิต ให้เพียงพอกับความต้องการบริโภคในครัวเรือนเป็นอันดับแรก เมื่อเหลือพอจากการบริโภคแล้วจึงคำนึงถึงการผลิตเพื่อการค้าเป็นอันดับรองลงมา หลักใหญ่สำคัญยิ่งคือ การลดค่าใช้จ่าย โดยการสร้างสิ่งอุปโภคบริโภคในที่ดินของตนเอง (กรมการศาสนา กระทรวงวัฒนธรรม, 2550, น. 79) ประการที่สอง เศรษฐกิจแบบพอเพียงให้ความสำคัญกับการรวมกลุ่มของชาวบ้าน กลุ่มชาวบ้าน หรือองค์กรชาวบ้านจะทำหน้าที่เป็นผู้ดำเนินกิจกรรมทางเศรษฐกิจต่าง ๆ ให้หลากหลาย ครอบคลุมกิจกรรมต่าง ๆ เช่น การเกษตรแบบผสมผสาน หัตถกรรม การแปรรูปอาหาร การทำธุรกิจค้าขาย และการท่องเที่ยวระดับชุมชน เป็นต้น เมื่อองค์กรชาวบ้านเหล่านี้ได้รับการพัฒนาให้เข้มแข็ง และมีเครือข่ายที่กว้างขวางมากขึ้นแล้ว ชุมชนก็จะได้รับการดูแลให้มีรายได้เพิ่มขึ้น รวมทั้งได้รับการแก้ไขปัญหาในทุกด้าน เมื่อเป็นเช่นนี้ เศรษฐกิจโดยรวมของประเทศก็จะสามารถเติบโตได้อย่างมีเสถียรภาพ ซึ่งหมายความว่า เศรษฐกิจสามารถขยายตัวไปพร้อม ๆ กับสภาพการณ์ด้านการกระจายรายได้ที่ดีขึ้น ประการที่สาม เศรษฐกิจแบบพอเพียงตั้งอยู่บนพื้นฐานของการมีความเมตตา ความเอื้ออาทร และความสามัคคีของสมาชิกในชุมชนในการร่วมแรงร่วมใจเพื่อประกอบอาชีพต่าง ๆ ให้บรรลุผลสำเร็จ ดังนั้น ประโยชน์ที่เกิดขึ้นจึงมิได้หมายถึงรายได้แต่เพียงมิติเดียว หากแต่ยังรวมถึงประโยชน์ในมิติอื่น ๆ ด้วย เช่น การสร้างความมั่นคงให้กับสถาบันครอบครัว สถาบันชุมชน ความสามารถในการอนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม การพัฒนากระบวนการเรียนรู้ของชุมชนบนพื้นฐานของภูมิปัญญาท้องถิ่น รวมทั้งการรักษาไว้ซึ่งขนบธรรมเนียมประเพณีที่ดีงามของไทยให้คงอยู่ตลอดไป

สำหรับในภาคอุตสาหกรรมนั้น ก็สามารถนำแนวคิดเศรษฐกิจพอเพียงมาประยุกต์ใช้ได้ คือ เน้นการผลิตด้านการเกษตรอย่างต่อเนื่อง และไม่ควรทำอุตสาหกรรมขนาดใหญ่เกินไป เพราะหากทำอุตสาหกรรมขนาดใหญ่ก็จะต้องพึ่งพิงสินค้าวัตถุดิบและเทคโนโลยีจากต่างประเทศเพื่อนำมาผลิตสินค้า โดยต้องคำนึงถึงสิ่งที่มีอยู่ในประเทศก่อน จึงจะทำให้ประเทศไม่ต้องพึ่งพิงต่างชาติอย่างเช่นปัจจุบัน ดังนั้น จะต้องช่วยเหลือประเทศให้มีความเข้มแข็ง ซึ่งพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวรัชกาลที่ 9 ทรงเป็นผู้จุดประกายระบบเศรษฐกิจแบบพอเพียง อันเป็นการช่วยลดปัญหาพึ่งพิงการนำเข้าวัตถุดิบและชิ้นส่วนที่นำมาใช้ในการผลิตซึ่งเป็นมาเช่นนี้กว่า 20 ปี แต่ทุกคนมองข้ามประเด็นนี้ไป ตลอดจนได้รับอิทธิพลด้านวัฒนธรรมการเป็นอยู่ หรือการใช้ชีวิตจากภายนอกประเทศทำให้ประชาชนหลงลืมและมึนเมาอยู่กับการเป็นนักบริโภคนิยม รับเอาของต่างชาติเข้ามาอย่างไม่รู้ตัวและรวดเร็วจนทำให้เศรษฐกิจของไทยตกต่ำ

แนวคิดเศรษฐกิจพอเพียง เป็นแนวปฏิบัติโดยยึดหลักความพอดีกับศักยภาพของตนเองบนพื้นฐานของการพึ่งตนเอง รวมทั้งมีความเอื้ออาทรต่อคนอื่นในสังคมเป็นประการสำคัญ ถึงแม้ว่าแนวคิดนี้จะมุ่งเน้นไปสู่กลุ่มเกษตรกรหรือผู้มีที่ดินทั้งหลาย แต่ก็ไม่ได้หมายความว่าทุกคนจะต้องกลับไปสู่ภาคเกษตรทั้งหมด ซึ่งเป็นไปไม่ได้ ในสภาพความเป็นจริง สำหรับคนอยู่นอกภาคเกษตรนั้นก็ต้องนำเศรษฐกิจพอเพียงมาใช้เป็นหลักในการดำเนินชีวิต เพราะเศรษฐกิจพอเพียงเป็นปรัชญา เป็นแนวปฏิบัติตน ไม่ว่าจะอยู่ในกิจกรรมใด อาชีพใด ก็ต้องยึดวิถีชีวิตไทย อยู่แต่พอดี อย่าฟุ่มเฟือยอย่างไร้ประโยชน์ อย่ายึดวัตถุเป็นที่ตั้งจนเกินไป ให้ยึดเส้นทางสายกลาง อยู่กินตามฐานะ ใช้สติปัญญาในการดำรงชีวิต เติบโตอย่างค่อยเป็นค่อยไป อย่าใช้หลักการลงทุนเชิงการพนันซึ่งตั้งอยู่บนความเสี่ยง ต้องตั้งอยู่บนหลักของ “รู้ รัก สามัคคี” ใช้สติปัญญาปกป้องตนเองไม่ให้หลงกระแสโลกาภิวัตน์โดยให้รู้ถึงเหตุและผลตามสภาพแวดล้อมหรือบริบทของสังคมไทย ให้รู้จักแยกแยะสิ่งดี หรือสิ่งเลว สิ่งที่เป็นประโยชน์ และไม่เป็นประโยชน์ ตามสภาพความเป็นจริงของบ้านเมืองของเราเป็นที่ตั้ง ให้มีความรักความเมตตา ที่จะช่วยเหลือสังคมให้รอดพ้นจากภัยพิบัติ และรวมพลังกันด้วยความสามัคคีเป็นหมู่เหล่า ขจัดข้อแย้งไปสู่ความประนีประนอม รักษาผลประโยชน์ของส่วนรวมเป็นที่ตั้ง เศรษฐกิจพอเพียง คือการดำรงชีวิตในความพอดี มีชีวิตใหม่ คือการหวนกลับมาสู่วิถีชีวิตไทยที่จะทำให้ชาติบ้านเมืองและตัวเราหลุดพ้นจากความทุกข์ด้านเศรษฐกิจ และมีความสุขในที่สุด (กรมการศาสนา กระทรวงวัฒนธรรม, 2550)



แผนภูมิที่ 1 สรุปแนวคิดปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง
ที่มา: กรมการศาสนา กระทรวงวัฒนธรรม (2550)

ความพอประมาณ หมายถึง ความพอดีที่ไม่น้อยเกินไปและไม่มากเกินไป โดยไม่เบียดเบียนตนเองและผู้อื่น เช่น การผลิตและการบริโภคที่อยู่ในระดับพอประมาณ

ความมีเหตุผล หมายถึง การตัดสินใจเกี่ยวกับระดับของความพอเพียงนั้นจะต้องเป็นไปอย่างมีเหตุผล โดยพิจารณาจากเหตุปัจจัยที่เกี่ยวข้อง ตลอดจนคำนึงถึงผลที่คาดว่าจะเกิดขึ้นจากการกระทำนั้น ๆ อย่างรอบคอบ

การมีภูมิคุ้มกันที่ดีในตัว หมายถึง การเตรียมตัวให้พร้อมรับผลกระทบและการเปลี่ยนแปลงด้านต่าง ๆ ที่จะเกิดขึ้น โดยคำนึงถึงความเป็นไปได้ของสถานการณ์ต่าง ๆ ที่คาดว่าจะเกิดขึ้นในอนาคตทั้งใกล้และไกล

เงื่อนไขความรู้ ประกอบด้วย ความรู้เกี่ยวกับวิชาการต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องอย่างรอบด้าน ความรอบคอบที่จะนำมาพิจารณาให้เชื่อมโยงกันเพื่อประกอบการวางแผน และความระมัดระวังในขั้นปฏิบัติ

เงื่อนไขคุณธรรม ที่จะต้องเสริมสร้าง ประกอบด้วย มีความตระหนักในคุณธรรม มีความซื่อสัตย์สุจริต และมีความอดทน มีความเพียร ใช้สติปัญญาในการดำเนินชีวิต ไม่โลภ และไม่ตระหนี่

แนวคิดหลักเศรษฐกิจพอเพียงของนักคิดที่มีชื่อเสียงในสังคมไทย พอจะกล่าวได้ดังนี้คือ เศรษฐกิจพอเพียง มีความหมายอย่างเดียวกัน หรือเหมือนกันกับเศรษฐกิจสมดุล เศรษฐกิจบูรณาการ เศรษฐกิจศีลธรรม เศรษฐกิจพื้นฐานและเศรษฐกิจชุมชน โดยในส่วนของเศรษฐกิจพื้นฐานนั้น หมายถึง เศรษฐกิจที่คำนึงถึงการทะนุบำรุงพื้นฐานของตัวให้เข้มแข็ง ทั้งทางสังคม วัฒนธรรม สิ่งแวดล้อม และเศรษฐกิจ พื้นฐานของสังคมก็คือเศรษฐกิจชุมชน เพราะฉะนั้นเศรษฐกิจพื้นฐานกับเศรษฐกิจชุมชนคืออย่างเดียวกัน หัวใจของเศรษฐกิจพื้นฐานหรือเศรษฐกิจชุมชนอยู่ที่การรวมตัวของชาวบ้านในการทำอาชีพต่าง ๆ เช่น เกษตรกรรม การแปรรูปอาหาร งานหัตถกรรม ธุรกิจชุมชน ศูนย์การแพทย์แผนไทย กองทุนชุมชน ทั้งนี้เพื่อการเพิ่มทุนในทุก ๆ ทางพร้อมกันได้แก่ ทุนทางสังคม ทุนทางวัฒนธรรม ทุนทางสิ่งแวดล้อม ทุนทางเศรษฐกิจ (ประเวศ วะสี, 2541, น. 43)

ความหมายของเศรษฐกิจพอเพียงในแง่มุมต่าง ๆ มีนักวิชาการได้กล่าวไว้ว่า หมายถึง ความสามารถของชุมชน เมือง รัฐ ประเทศ หรือภูมิภาคหนึ่งในการผลิตสินค้าและบริการทุกชนิด เพื่อเลี้ยงสังคมนั้น ๆ ได้โดยไม่ต้องพึ่งพาปัจจัยต่าง ๆ ที่ตนไม่ได้เป็นเจ้าของ เศรษฐกิจพอเพียงในระดับบุคคลนั้น คือความสามารถในการดำรงชีวิตได้อย่างไม่เดือดร้อน มีความเป็นอยู่อย่างประมาณตนตามฐานะ ตามอัตภาพ และที่สำคัญคือ ไม่หลงใหลไปตามกระแสของวัตถุนิยม มีอิสรภาพ เสรีภาพ ไม่มีพันธนาการอยู่กับสิ่งใด โดยสรุปคือหันกลับมายึดเส้นทางสายกลางในการดำรงชีวิต เศรษฐกิจพอเพียง คือการวางรากฐานอันมั่นคงและยั่งยืนของชีวิต (สุเมธ ตันติเวชกุล, 2544, น. 285)

เศรษฐกิจพอเพียงเป็นแนวคิดเพื่อปรับทิศทางการพัฒนาประเทศไทยให้เน้นความพอประมาณ เน้นความสมควร เศรษฐกิจพอเพียงมีรากฐานความคิดจากคำสอนของพระพุทธเจ้า ในข้อที่เรียกว่า มัชฌิมาปฏิปทา หรือทางสายกลาง เศรษฐกิจพอเพียงเป็นเศรษฐกิจที่ไม่เน้นอรรถ ประโยชน์สูงสุด (maximize utility) อันเป็นหลักการของเศรษฐกิจในโลกปัจจุบัน แต่เน้นความพอประมาณหรือทางสายกลาง เศรษฐกิจพอเพียงเน้นการไม่โลภ เป็นการสร้างภูมิคุ้มกันให้กับระบบเศรษฐกิจของประเทศได้ดีที่สุด เศรษฐกิจพอเพียงมีพื้นฐานอยู่บนพุทธธรรมของการละกิเลส คือความไม่รู้อันเรียกว่าอวิชชา และดำรงชีวิตอยู่อย่างพอประมาณ ด้วยความไม่โลภและไม่ประมาท นอกจากนี้ อภิชัย พันธเสนได้แสดงทัศนะไว้อย่างน่าสนใจว่า เศรษฐกิจพอเพียงของพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวรัชกาลที่ 9 นั้น โดยเนื้อแท้แล้วก็คือ “พุทธเศรษฐศาสตร์” นั่นเอง และเป็นพุทธเศรษฐศาสตร์ที่ง่ายต่อการอธิบายให้ประชาชนชาวไทยเข้าใจได้ เนื่องจากประชาชนส่วนใหญ่มีพื้นฐานวัฒนธรรมที่มีรากเหง้ามาจากพระพุทธศาสนา พระองค์จึงทรงเลือกแนวคิดดังกล่าวเพื่อง่ายต่อการสื่อสารกับพสกนิกรของพระองค์ แต่ที่ไม่เน้นว่าเป็นพุทธเศรษฐศาสตร์ก็เพราะพระองค์เป็นองค์ศาสนูปถัมภก

จะต้องให้การทะนุบำรุงศาสนาทุกศาสนา ดังนั้นการใช้คำว่า เศรษฐกิจพอเพียง จึงเป็นคำกลางที่สามารถเข้าใจและยอมรับได้สำหรับศาสนิกชนในทุกศาสนา (อภิชัย พันธเสน, 2550, น. 554-563)

คุณค่าของเศรษฐกิจพอเพียง

ถ้าทุกคนน้อมนำหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงมาเป็นหลักปฏิบัติในการดำเนินชีวิต เพื่อให้เกิดคุณค่าด้วยการ "ระเบิดจากข้างใน" ผ่านการสร้างจิตสำนึก มีความศรัทธาเชื่อมั่น เห็นคุณค่า และนำไปปฏิบัติด้วยตนเอง ต่อจากนั้นจึงขยายไปสู่ครอบครัว ชุมชน สังคม และประเทศชาติต่อไป หลักความพอเพียงสามารถสรุปได้เป็นระดับดังต่อไปนี้ (สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2550, น. 18-24)

ความพอเพียงระดับบุคคลและครอบครัวมุ่งเน้นให้บุคคลและครอบครัวอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุขทั้งด้านร่างกายและจิตใจ พึ่งพาตนเองอย่างเต็มความสามารถ ไม่ทำอะไรเกินตัว ดำเนินชีวิตโดยไม่เบียดเบียนตนเองและผู้อื่น ใฝ่รู้และมีการพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง เพื่อความมั่นคงในอนาคต เป็นที่พึ่งของผู้อื่นได้ เช่น หาปัจจัยมาเลี้ยงตนเองและครอบครัวจากการประกอบสัมมาชีพ รู้ข้อมูลรายรับ-รายจ่าย ประหยัดแต่ไม่ใช่ตระหนี่ ลด-ละ-เลิกอบายมุข (ทางแห่งความเสื่อม) สอนให้เยาวชนรู้จักคุณค่า รู้จักใช้ และรู้จักออมเงิน ดูแลรักษาสุขภาพ มีการแบ่งปันภายในครอบครัว ชุมชน และสังคมรอบข้าง รวมถึงการรักษาวัฒนธรรม ประเพณี และการอยู่ร่วมกับทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมได้อย่างเข้าใจ

ความพอเพียงระดับชุมชน คนในชุมชนมีความสามัคคี รวมกลุ่มกันทำประโยชน์เพื่อส่วนรวม ช่วยเหลือเกื้อกูลกันภายในชุมชนบนหลักของความรู้ รักสามัคคี สร้างเครือข่ายเชื่อมโยงกันในชุมชนและนอกชุมชน ทั้งด้านเศรษฐกิจ สังคม ทรัพยากรธรรมชาติ และสิ่งแวดล้อม เช่น การรวมกลุ่มอาชีพ องค์กรการเงิน สวัสดิการชุมชน การช่วยดูแลรักษาความสงบ ความสะอาด ความเป็นระเบียบเรียบร้อย รวมทั้งการใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นและทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมในชุมชนมาสร้างประโยชน์ได้อย่างเหมาะสม เพื่อสร้างเสริมชุมชนให้มีความเข้มแข็งและมีความเป็นอยู่ที่พอเพียง

ความพอเพียงในภาคธุรกิจเอกชน เริ่มจากความมุ่งมั่นในการดำเนินธุรกิจที่หวังผลประโยชน์หรือกำไรในระยะยาวมากกว่าระยะสั้น แสวงหา ผลตอบแทนบนพื้นฐานของการแบ่งปัน เป็นลักษณะของธุรกิจคืนกำไรให้สังคม มุ่งให้ทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องได้รับประโยชน์อย่างเหมาะสมและเป็นธรรม ทั้งลูกค้า คู่ค้า ผู้ถือหุ้นและพนักงาน ด้านการขยายธุรกิจต้องทำอย่างค่อยเป็นค่อยไป รวมทั้งต้องมีความรู้และเข้าใจธุรกิจของตนเอง รู้จักลูกค้า ศึกษาคู่แข่ง และเรียนรู้การตลาดอย่างถ่องแท้ ผลิตในสิ่งที่ถนัดและทำตามกำลัง สร้างเอกลักษณ์ที่แตกต่างและพัฒนาคุณภาพผลิตภัณฑ์อย่างต่อเนื่อง มีการเตรียมความพร้อม ต่อการเปลี่ยนแปลงที่อาจเกิดขึ้น มีความซื่อสัตย์ รับผิดชอบต่อสังคม และป้องกันผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อม ที่สำคัญต้องสร้างเสริมความรู้และจัดสวัสดิการให้แก่พนักงานอย่างเหมาะสม

ความพอเพียงระดับประเทศ การบริหารจัดการประเทศด้วยการแก้ปัญหาเรื่องปากท้องของชาวบ้าน โดยเริ่มจากการวางรากฐานให้ประชาชนส่วนใหญ่อยู่อย่างพอมีพอกินและพึ่งตนเองได้ มีความรู้และคุณธรรมในการดำเนินชีวิต มีการรวมกลุ่มของชุมชนหลาย ๆ แห่งเพื่อแลกเปลี่ยนความรู้ สืบทอดภูมิปัญญา นำภูมิปัญญามาแปรเป็นสินทรัพย์ และร่วมกันพัฒนาตามแนวทางเศรษฐกิจพอเพียงอย่างรู้รัก สามัคคี เสริมสร้างเครือข่ายเชื่อมโยงระหว่างชุมชน ให้เกิดเป็นสังคมแห่งความพอเพียงในที่สุด

สำหรับการประยุกต์ใช้ปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงในด้านต่าง ๆ ในด้านเศรษฐกิจนั้นต้องไม่ใช้จ่ายเกินตัว ไม่ลงทุนเกินขนาด คิดและวางแผนอย่างรอบคอบ มีภูมิคุ้มกันไม่เสี่ยงเกินไป ในด้านจิตใจต้องมีจิตใจเข้มแข็ง มีจิตสำนึกที่ดี เอื้ออาทร เห็นแก่ประโยชน์ส่วนรวมมากกว่าประโยชน์ส่วนตัว ในด้านสังคมและวัฒนธรรมเน้นช่วยเหลือเกื้อกูลกัน รู้รักสามัคคี สร้างความเข้มแข็งให้ครอบครัวและชุมชน รักษาเอกลักษณ์ ภาษา ภูมิปัญญา และวัฒนธรรมไทย ในด้านทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมต้องรู้จักใช้และจัดการอย่างฉลาดรอบคอบ ฟื้นฟูทรัพยากรเพื่อให้เกิดความยั่งยืนและคงอยู่เพื่อลูกหลานต่อไป ในด้านเทคโนโลยีต้องรู้จักใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสม สอดคล้องกับความต้องการและสภาพแวดล้อม พัฒนาเทคโนโลยีสมัยใหม่ผสมผสานกับภูมิปัญญาชาวบ้านอย่างเหมาะสม

การน้อมนำปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงมาประยุกต์ใช้ในทุกภาคส่วนของสังคมอย่างจริงจัง จะส่งผลให้การพัฒนาประเทศก้าวหน้าไปอย่างสมดุล มั่นคง และยั่งยืน พร้อมรับต่อการเปลี่ยนแปลงในทุกด้าน ทั้งด้านชีวิต เศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรม สิ่งแวดล้อม และเทคโนโลยี อันจะนำไปสู่ “ความอยู่เย็นเป็นสุขรวมกันในสังคมไทย” มีงานวิจัยของขวัญกมล ดอนขวา (2557, บทคัดย่อ) พบว่า แบบจำลองปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงและเศรษฐกิจสร้างสรรค์ที่มีต่อการพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศไทย มีความสอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์อยู่ในเกณฑ์ที่ดี สอดคล้องกับความเป็นจริง ผลการวิจัยยังพบอีกว่า น้ำหนักองค์ประกอบปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงที่มีค่ามากที่สุดคือ องค์ประกอบด้านการมีภูมิคุ้มกันในตัวที่ดี รองลงมาคือ ด้านความมีเหตุผล และด้านความพอประมาณ โดยมีเงื่อนไขด้านความรู้มากกว่าเงื่อนไขด้านคุณธรรม น้ำหนักองค์ประกอบของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ที่มีค่ามากที่สุดคือ ด้านการศึกษา รองลงมาคือด้านการสร้างสรรค์งาน ด้านการใช้ทรัพย์สินทางปัญญา และด้านการใช้องค์ความรู้ สำหรับองค์ประกอบการพัฒนาเศรษฐกิจที่มีค่ามากที่สุดคือด้านการมีงานทำ รองลงมาคือด้านการอนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติ ด้านการกระจายรายได้ที่ดี ด้านมาตรฐานการครองชีพที่ดีขึ้น และด้านการควบคุมการเกิดมลภาวะเป็นพิษต่อ สิ่งแวดล้อม ดังนั้นคุณค่าของปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงจึงมีผลต่อการพัฒนาเศรษฐกิจ สร้างสรรค์สังคมของประเทศไทย

แนวคิดเศรษฐกิจพอเพียงที่สอดคล้องกับหลักพุทธธรรม

จากการศึกษาหลักพุทธธรรมที่ปรากฏในคัมภีร์พระพุทธศาสนาเถรวาทในพระไตรปิฎก ซึ่งเป็นคัมภีร์ที่สำคัญทางพระพุทธศาสนาที่พระภิกษุ สามเณร และพุทธศาสนิกชนทั่วไปควรศึกษาเล่าเรียนให้รู้ทั่วถึงพระธรรมวินัยและปฏิบัติตามพระธรรมคำสั่งสอนของพระพุทธเจ้าให้ถูกต้องตามคำสั่งสอน ด้วยเหตุนี้พระไตรปิฎกจึงเรียกว่าพระปริยัติธรรม เพราะเป็นปทัฏฐานให้เกิดมีพระปฏิบัติธรรม คือ ศีล สมาธิ ปัญญา และปฏิเวธสัทธรรม คือ มรรคผล นิพพาน ขณะเดียวกันในคัมภีร์พระพุทธศาสนาเถรวาทยังปรากฏหลักพุทธธรรมที่มีความสัมพันธ์และสอดคล้องกับแนวคิดเศรษฐกิจพอเพียงที่ควรศึกษาและทำความเข้าใจเพื่อขยายผลไปสู่การปฏิบัติ คือ ทิฏฐธัมมิกัตถประโยชน์ 4 ประการ หลักทิฏฐธัมมิกัตถประโยชน์เป็นหลักพุทธธรรมที่สำคัญ ที่พระพุทธองค์ได้ทรงแสดงเป็นแนวทางสำหรับคฤหัสถ์ผู้ครองเรือน มีความเป็นมาปรากฏในทีฆชาณุสูตร [องฺ.อฏฺฐก. (ไทย) 23/54/340] ว่า สมัยหนึ่ง พระผู้มีพระภาคประทับอยู่ ณ นิคมของชาวโกฬิยะชื่อว่ากักกรปัตตะ เขตกรุงโกฬิยะ ครั้งนั้นโกฬิยบุตรชื่อว่าทีฆชาณุได้เข้าไปเฝ้าพระผู้มีพระภาคถึงที่ประทับ ถวายอภิวาทแล้วนั่ง ณ ที่สมควร ได้กราบทูลพระผู้มีพระภาคว่า ข้าแต่พระองค์ผู้เจริญ พวกข้าพระองค์เป็นคฤหัสถ์ เป็นกามโภคี อยู่ครองเรือนนอนเบียดบุตร ใช้

จันทร์ของชาวกาสี ทัดทรงดอกไม้ ของหอม และเครื่องลูบไล้ ยินดีทองและเงิน ขอพระผู้มีพระภาคโปรดแสดงธรรมที่จะพึงเป็นไปเพื่อเกื้อกูลในภพนี้ เพื่อสุขในภพนี้ และเพื่อเกื้อกูลในภพหน้าแก่ข้าพระองค์ทั้งหลายเถิด พระผู้มีพระภาคได้ทรงอธิบายถึงทิฏฐธัมมิกัตถประโยชน์ 4 ว่าย่อมเป็นไปเพื่อเกื้อกูลในภพนี้ เพื่อความสุขได้แก่

1. อุฏฐานสัมปทา (ความถึงพร้อมด้วยความหมั่น)
2. อารักขสัมปทา (ความถึงพร้อมด้วยการรักษา)
3. กัลยาณมิตตตา (ความเป็นผู้มีมิตรดี)
4. สมชีวิตา (ความเป็นอยู่เหมาะสม)

หลักธรรมที่เกี่ยวกับความเพียรอีกข้อหนึ่งคือ ปธาน 4 เรียกอีกอย่างว่า สัมมัปปธาน 4 ความเพียรชอบ ความเพียรใหญ่ คือ [องฺ.จตุกฺก. (ไทย) 21/69/96]

1. สังวรปธาน เพียรระวังหรือเพียรปิดกั้น คือ เพียรระวังยับยั้งบาปอกุศลธรรมที่ยังไม่เกิด มิให้เกิดขึ้น
2. ปหานปธาน เพียรละหรือเพียรกำจัด คือ เพียรละบาปอกุศลธรรมที่เกิดขึ้นแล้ว
3. ภาวนาปธาน เพียรเจริญ หรือเพียรก่อให้เกิด คือ เพียรทำกุศลธรรมที่ยังไม่เกิดให้เกิดมีขึ้น
4. อนุรักขนาปธาน เพียรรักษา คือ เพียรรักษากุศลธรรมที่เกิดขึ้นแล้วให้ตั้งมั่นและให้เจริญยิ่งขึ้นไปจนไพบูลย์

อีกตัวอย่างหนึ่งที่ปรากฏชัดเกี่ยวกับความเพียร [ที.ปา. (ไทย) 11/306/277]

1. สร้างฉันทะ พยายาม ปรารภความเพียร ประคองจิต มุ่งมั่น เพื่อป้องกันบาปอกุศลธรรมที่ยังไม่เกิดมิให้เกิดขึ้น

2. สร้างฉันทะ พยายาม ปรารภความเพียร ประคองจิต มุ่งมั่น เพื่อละบาปอกุศลธรรมที่เกิดขึ้นแล้ว
3. สร้างฉันทะ พยายาม ปรารภความเพียร ประคองจิต มุ่งมั่น เพื่อทำกุศลธรรมที่ยังไม่เกิดให้เกิดขึ้น
4. สร้างฉันทะ พยายาม ปรารภความเพียร ประคองจิต มุ่งมั่น เพื่อความดำรงอยู่ไม่เลือนหาย ภิญโญภาพ ไพบูลย์ เจริญเต็มที่แห่งกุศลธรรมที่เกิดขึ้นแล้ว

พระขีณาสพเหล่านั้นมีสัมมัปปธาน ครอบงำบ่วงมารได้ อันกิเลสไม่อาศัยถึงฝั่งแห่งชาติและมรณะ ท่านเหล่านั้นชนะมารพร้อมทั้งเสนามาร เป็นผู้ยินดีไม่มีความหวั่นไหว และล่วงพ้นซึ่งกองพลมารทั้งหมด ถึงสุขแล้ว [องฺ.จตุกฺก. (ไทย) 21/13/23]

ความเพียรถือได้ว่าเป็นเครื่องให้ถึงความสำเร็จ ตามหลักธรรมในข้ออิทธิบาท 4 [ที.ปา. (ไทย) 11/231/233; อภิ.วิ. (ไทย) 35/505/292] คือ คุณธรรมที่นำไปสู่ความสำเร็จแห่งผลที่มุ่งหมาย

1. ฉันทะ ความพอใจ คือ ความต้องการที่จะทำ ใฝ่ใจรักจะทำสิ่งนั้นอยู่เสมอ และปรารถนาจะทำให้ได้ผลดียิ่ง ๆ ขึ้นไป
2. วิริยะ ความเพียร คือ ขยันหมั่นประกอบสิ่งนั้นด้วยความพยายามเข้มแข็งอดทน เอาธุระไม่ท้อถอย
3. จิตตะ ความคิดมุ่งไป คือ ตั้งจิตรับรู้ในสิ่งที่ทำและทำสิ่งนั้นด้วยความคิด เอาจิตฝักใฝ่ไม่ปล่อยใจให้ฟุ้งซ่านเลื่อนลอยไป อุทิศตัวอุทิศใจให้แก่สิ่งที่ทำ
4. วิมังสา ความไตร่ตรอง หรือ ทดลอง คือ หมั่นใช้ปัญญาพิจารณาใคร่ครวญตรวจตราหาเหตุผลและตรวจสอบข้อยิ่งหย่อนของสิ่งที่ทำนั้น มีการวางแผน วัดผล คิดค้นวิธีแก้ไขปรับปรุง

ดังความที่มีปรากฏในคังคานทีอาทิสูตร แห่งคัมภีร์สังยุตตนิกาย มหาวารวรรค ความว่า [สํ.ม. (ไทย) 19/845-846.425] พระผู้มีพระภาคตรัสว่า ภิกษุทั้งหลาย แม่น้ำคงคาไหลไปสู่ทิศปราจีน บ่าไปสู่ทิศปราจีน หลากไปสู่ทิศปราจีน แม้ฉันใด ภิกษุก็ฉันนั้นเหมือนกัน เมื่อเจริญอิทธิบาท 4 ประการ ทำอิทธิบาท 4 ประการให้มาก ย่อมน้อมไปสู่นิพพาน โน้มไปสู่นิพพาน โอนไปสู่นิพพาน

พระพุทธศาสนามองว่าในการทำสิ่งใดก็ตาม เรื่องที่จะขาดเสียไม่ได้คือการพากเพียรวิริยะอุตสาหะเพื่อให้ได้มาซึ่งผลผลิต ดังพุทธภาษิตที่ปรากฏในอาฬวกสูตรแห่งคัมภีร์พระไตรปิฎกว่า วิริเยนะทุกขะมัจเจติ แปลว่า บุคคลจะล่วงทุกข์ได้ด้วยความเพียร [สํ.ส. (บาลี) 15/246/258]

กล่าวโดยสรุปคือการศึกษาค้นคว้าพระไตรปิฎกมีคุณค่าสำคัญ ไม่เฉพาะแต่ในการศึกษาพระพุทธศาสนาเท่านั้น แต่อำนวยประโยชน์ทางวิชาการในด้านต่าง ๆ มากมาย เช่น ภาษาไทย ภูมิศาสตร์ ประวัติศาสตร์ สังคมวิทยา มานุษยวิทยา โบราณคดี รัฐศาสตร์ เศรษฐศาสตร์ นิติศาสตร์ ศึกษาศาสตร์ ศาสนา ปรัชญา และจิตวิทยา โดยเฉพาะอย่างยิ่งปรัชญาการดำเนินชีวิตแบบเศรษฐกิจพอเพียงตามแนวพระไตรปิฎก

สรุป

ปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงตามแนวพระไตรปิฎกมุ่งเน้นที่การขยันหาการรู้จักเก็บรักษา การคบเพื่อนดี และการใช้ชีวิตอย่างพอเพียง คือหลักทิฏฐธัมมิกัตถประโยชน์ 4 อย่างในพระไตรปิฎก ย่อมเป็นไปเพื่อเกื้อกูลในภพชาตินี้ เพื่อความสุขในชาตินี้ ได้แก่ ถึงพร้อมด้วยความหมั่น ถึงพร้อมด้วยการรักษา ความเป็นผู้มีมิตรดี ความเป็นอยู่เหมาะสมพอเพียง เพียรระวังยับยั้งบาปอกุศลธรรมที่ยังไม่เกิด มิให้เกิดขึ้น เพียรละบาปอกุศลธรรมที่เกิดขึ้นแล้ว เพียรทำกุศลธรรมที่ยังไม่เกิดให้เกิดมีขึ้น เพียรรักษากุศลธรรมที่เกิดขึ้นแล้วให้ตั้งมั่นและให้เจริญยิ่งขึ้นไปจนไพบูลย์ สร้างฉันทะ มีความพยายามมีความขยันหมั่นเพียร ตั้งใจมุ่งมั่น มีเป้าหมายที่ชัดเจน มีฉันทะความพอใจ คือ ความต้องการที่จะทำ ใฝ่ใจรักจะทำสิ่งนั้นอยู่เสมอ และปรารถนาจะทำให้ได้ผลดียิ่ง ๆ ขึ้นไป วิริยะ ความเพียร คือ ขยันหมั่นประกอบสิ่งนั้นด้วยความพยายาม เข้มแข็งอดทน เอาธุระไม่ท้อถอย จิตตะ ความคิดมุ่งไป ตั้งจิตรับรู้ในสิ่งที่ทำและทำสิ่งนั้นด้วยความคิด เอาจิตฝักใฝ่ไม่ปล่อยใจให้ฟุ้งซ่านเลื่อนลอยไป อุทิศตัวอุทิศใจให้แก่สิ่งที่ทำ วิมังสา ความไตร่ตรอง หรือทดลอง คือ หมั่นใช้ปัญญาพิจารณาใคร่ครวญตรวจตราหาเหตุผลและตรวจสอบข้อยิ่งหย่อนของสิ่งที่ทำนั้น มีการวางแผน วัดผล คิดค้นวิธีแก้ไขปรับปรุง การศึกษาค้นคว้าพระไตรปิฎกมีคุณค่าสำคัญ ไม่เฉพาะแต่ในการศึกษาพระพุทธศาสนาเท่านั้น แต่สามารถเชื่อมโยงกับวิชาการในด้านต่าง ๆ มากมาย โดยเฉพาะอย่างยิ่งปรัชญาการดำเนินชีวิตแบบเศรษฐกิจพอเพียงตามแนวพระไตรปิฎก

• • •

เอกสารอ้างอิง

กรมการศาสนา กระทรวงวัฒนธรรม. (2550). *80 พรรษาเทิดไท้องค์ราชัน.* กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.

ขวัญกมล ดอนขวา. (2557). *แบบจำลองปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง และเศรษฐกิจ สร้างสรรค์มีผลต่อการพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศไทย* (รายงานผลการวิจัย). นครราชสีมา: มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุนารี.

ชัยอนันต์ สมุทวณิช. (2541). *ทฤษฎีใหม่: มิติที่ยิ่งใหญ่ทางความคิด.* กรุงเทพฯ: สถาบันนโยบายศึกษา.

ประเวศ วะสี. (2541). *ปาฐกถาป๋วย อึ๊งภากรณ์ ยุทธศาสตร์ชาติเพื่อความเข้มแข็งทางเศรษฐกิจ สังคม และศีลธรรม.* กรุงเทพฯ: หมอชาวบ้าน.

พระธรรมปิฎก (ป.อ. ปยุตฺโต). (2541). *พุทธศาสนาในฐานะเป็นรากฐานของวิทยาศาสตร์.* กรุงเทพฯ: มูลนิธิพุทธธรรม.

วารีญา ภวภูตานนท์ ณ มหาสารคาม. (2542). *เก็บเพชรจากคัมภีร์พระไตรปิฎก.* กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์มหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย.

สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2550). *ปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง.* กรุงเทพฯ: 21 เซ็นจูรี่.

สำนักงานคณะกรรมการพิเศษเพื่อประสานงานโครงการอันเนื่องมาจากพระราชดำริ. (2541). *แนวคิดและทฤษฎีการพัฒนาอันเนื่องมาจากพระราชดำริในพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว.* กรุงเทพฯ: 21 เซ็นจูรี่.

สุเมธ ตันติเวชกุล. (2544). *ใต้เบื้องพระยุคลบาท.* กรุงเทพฯ: มติชน.

อภิชัย พันธเสน. (2547). *พุทธเศรษฐศาสตร์: วิวัฒนาการ ทฤษฎี และการประยุกต์กับเศรษฐศาสตร์สาขาต่าง ๆ.* พิมพ์ครั้งที่ 3 แก้ไขปรับปรุง. กรุงเทพฯ: อมรินทร์.

จริยธรรม ในการตีพิมพ์ ของวารสารสหวิทยาการ

หน้าที่และความรับผิดชอบของผู้เขียน

1. ผู้เขียนรับรองว่าผลงานที่ส่งมานั้นเป็นผลงานใหม่ของผู้เขียนและผู้ร่วมเขียน และไม่เคยตีพิมพ์มาก่อนหรืออยู่ระหว่างการพิจารณาตีพิมพ์ในวารสารอื่น
2. ผู้เขียนรับรองว่าผลงานที่ส่งมานั้นไม่มีการคัดลอกหรือลอกเลียนผลงานส่วนใดส่วนหนึ่งหรือทั้งหมดจากผลงานวิชาการทั้งของตนเองและผู้อื่น และมีการอ้างอิงผลงานอย่างถูกต้องตามรูปแบบที่วารสารสหวิทยาการกำหนด
3. ผู้เขียนขอรับรองว่าได้รายงานข้อเท็จจริงที่ได้จากการทำวิจัยตามจริง ไม่มีการบิดเบือนหรือให้ข้อมูลที่เป็นเท็จ
4. ในกรณีที่มีผู้เขียนร่วม ผู้เขียนร่วมทุกคนได้เห็นชอบกับต้นฉบับบทความและเห็นชอบกับการส่งต้นฉบับให้วารสารสหวิทยาการพิจารณา
5. ข้อคิดเห็นที่ปรากฏในบทความถือเป็นความคิดเห็นและความรับผิดชอบโดยตรงของผู้เขียนบทความและผู้เขียนร่วม
6. กองบรรณาธิการขอสงวนสิทธิ์ที่จะปฏิเสธการตีพิมพ์หากพบว่าบทความเดียวกันนี้ได้รับการเผยแพร่และตีพิมพ์ในแหล่งอื่นมาก่อนหรือเป็นการลอกเลียนเนื้อหาจากแหล่งอื่น

หน้าที่และความรับผิดชอบของกองบรรณาธิการ

1. กองบรรณาธิการเป็นผู้พิจารณาว่าบทความที่ส่งมานั้นมีความเหมาะสมและสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของวารสารสหวิทยาการหรือไม่ หากบทความนั้นไม่เหมาะสมหรือไม่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของวารสารฯ กองบรรณาธิการจะรีบแจ้งผู้เขียนบทความให้ทราบเพื่อนำบทความไปเสนอต่อวารสารอื่นที่เกี่ยวข้อง
2. กองบรรณาธิการมีการตรวจสอบการพิมพ์ซ้ำซ้อน (duplication) และการลอกเลียนผลงานวิชาการ (plagiarism)
3. กองบรรณาธิการไม่เปิดเผยเนื้อหาหรือข้อมูลในบทความระหว่างที่ยังไม่ได้ตีพิมพ์
4. กองบรรณาธิการไม่เปิดเผยข้อมูลของผู้เขียนบทความและผู้ทรงคุณวุฒิที่ประเมินบทความให้อีกฝ่ายหนึ่งทราบหรือเปิดเผยแก่บุคคลอื่นที่ไม่เกี่ยวข้องในระหว่างที่บทความอยู่ในระหว่างการประเมิน
5. หากกรณีที่ผู้ทรงคุณวุฒิที่ประเมินบทความทั้ง 2 ท่าน มีเห็นความขัดแย้งกัน กองบรรณาธิการขอสงวนสิทธิ์ที่จะพิจารณาการดำเนินงานขั้นต่อไป
6. ลำดับของการตีพิมพ์บทความจะพิจารณาจากลำดับก่อนหลังในการส่งบทความให้แก่วารสาร ความน่าสนใจของบทความ และความเหมาะสมอื่น

หน้าที่และความรับผิดชอบของผู้ประเมิน

1. ผู้ประเมินบทความต้องไม่เปิดเผยข้อมูลหรือเนื้อหาส่วนใดส่วนหนึ่งของบทความในระหว่างที่บทความนั้นยังไม่ได้รับการตีพิมพ์เผยแพร่
2. ผู้ประเมินต้องประเมินบทความด้วยความเป็นกลางปราศจากอคติ และคำนึงถึงประโยชน์ที่ผู้อ่านบทความจะได้รับ ตลอดจนให้คำเสนอแนะและแนวทางแก้ไขปรับปรุงบทความในเชิงสร้างสรรค์
3. ผู้ประเมินส่งผลการประเมินตามกำหนดเวลาและรับผิดชอบต่อการประเมินของตน
4. หากภายหลังจากที่ผู้ประเมินตอบรับประเมินบทความใดบทความหนึ่งแล้วพบว่าไม่มีความเชี่ยวชาญเนื้อหาในระดับที่มากพอที่จะวิจารณ์บทความดังกล่าวได้อย่างมีคุณภาพ ผู้ประเมินบทความจะรีบแจ้งให้กองบรรณาธิการทราบเพื่อหาผู้ทรงคุณวุฒิอื่นที่มีความเชี่ยวชาญประเมินแทน

• • •