

การออกแบบกระบวนการเรียนรู้สำหรับแฟนคลับเพื่อแก้ปัญหาการทำให้ไอตอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศ



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทสาขาสถาปัตยกรรมศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาสถาปัตยกรรมศาสตร์ ไม่สังกัดภาควิชา/เทียบเท่า

คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ปีการศึกษา 2564

ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

TRANSFORMATIVE LEARNING DESIGN FOR SOLVING SEXUAL OBJECTIFICATION OF
FEMALE IDOL IN FANCLUB



A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree of Master of Arts (Communication Arts) in Communication Arts

Common Course

FACULTY OF COMMUNICATION ARTS

Chulalongkorn University

Academic Year 2021

Copyright of Chulalongkorn University

| | |
|---------------------------------|--|
| หัวข้อวิทยานิพนธ์ | การออกแบบกระบวนการเรียนรู้สำหรับแฟนคลับเพื่อ แก้ปัญหาการทำให้ไอดอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศ |
| โดย | น.ส.ทรรศิกา สมใจ |
| สาขาวิชา | นิเทศศาสตร์ |
| อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก | ดร.ชเนตตี ทินนาม |

คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้หัวข้อวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของ
การศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทสาขานิเทศศาสตรมหาบัณฑิต

| | |
|---|---------------------------------|
| | คณบดีคณะนิเทศศาสตร์ |
| (รองศาสตราจารย์ ดร.ปรีดา อัครจันทโชติ) | |
| คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ | |
| | ประธานกรรมการ |
| (ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุกัญญา สมไพบูลย์) | |
| | อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก |
| (ดร.ชเนตตี ทินนาม) | |
| | กรรมการภายนอกมหาวิทยาลัย |
| (รองศาสตราจารย์ ดร.สุชาติ ทวีสิทธิ์) | |

CHULALONGKORN UNIVERSITY

ทรรศิกา สมใจ : การออกแบบกระบวนการเรียนรู้สำหรับแฟนคลับเพื่อแก้ปัญหาการทำ
ให้ไอดอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศ. (TRANSFORMATIVE LEARNING DESIGN FOR
SOLVING SEXUAL OBJECTIFICATION OF FEMALE IDOL IN FANCLUB) อ.ที่
ปรึกษาหลัก : ดร.ชเนตตี ทินนาม

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์ปรากฏการณ์การทำให้ไอดอลหญิงเป็นวัตถุ
ทางเพศ โดยใช้แนวคิดการเรียนรู้เพื่อการเปลี่ยนแปลง (Transformative Learning) เก็บข้อมูล
จากการสัมภาษณ์ไอดอลหญิง นักกิจกรรม นักวิชาการ และแฟนคลับ เพื่อออกแบบกระบวนการ
เรียนรู้เพื่อแก้ปัญหาการทำให้เป็นวัตถุทางเพศในไอดอลหญิงสำหรับแฟนคลับ แล้วนำไปทดลองใช้
กับแฟนคลับเพื่อประเมินผลและปรับปรุง ผลการวิเคราะห์ปรากฏการณ์การทำให้ไอดอลหญิงเป็น
วัตถุทางเพศ พบว่า วาทกรรมเพศสภาพ บรรทัดฐานรักต่างเพศ ปีศาจปีศาจ วัฒนธรรมอำนาจนิยม
ทุนนิยม บุคคลสาธารณะ และเทคโนโลยีและพื้นที่ออนไลน์ ทำงานร่วมกันเป็นจิ๊กซอว์แห่งความ
รุนแรงที่ทำให้ไอดอลหญิงกลายเป็นวัตถุทางเพศ ในการนำผลการวิเคราะห์ปรากฏการณ์การทำให้
ไอดอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศมาออกแบบกระบวนการเรียนรู้ มีเป้าหมายคือ 1) สร้างการตระหนักรู้
เกี่ยวกับการทำให้เป็นวัตถุทางเพศในไอดอลหญิง 2) ทำให้เห็นโครงสร้างความรุนแรงทางเพศ และ
เข้าใจการกดขี่ทางเพศที่ไอดอลหญิงต้องพบเจอ และ 3) สร้างรูปแบบการติดตามในวัฒนธรรม
ไอดอลที่จะไม่ทำให้ไอดอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศจากประสบการณ์และความคิดเห็นของแฟนคลับ
โดยเป็นวัฒนธรรมใหม่ที่อยู่บนวัฒนธรรมอำนาจร่วม (Power Shared) เพื่อการบริโภคอย่างมี
ความรับผิดชอบ โดยกระบวนการเรียนรู้ ภายหลังการปรับปรุง ประกอบด้วย 8 กิจกรรม ได้แก่
กิจกรรม O.O.O (Odd One Out) กิจกรรม Gender Frame กิจกรรม History กิจกรรม Her
Story กิจกรรรม In Your Position กิจกรรรม Mirror กิจกรรรม What is Love และ
กิจกรรม Rewrite the story ใช้เวลา 2 วันหรือประมาณ 10 ชั่วโมงตลอดกิจกรรม

สาขาวิชา นิเทศศาสตร์

ปีการศึกษา 2564

ลายมือชื่อนิสิต

ลายมือชื่อ อ.ที่ปรึกษาหลัก

6280014228 : MAJOR COMMUNICATION ARTS

KEYWORD: idol, Female Idol, Sexual Objectification, Transformative Learning,
Fan club

Tassika Somjai : TRANSFORMATIVE LEARNING DESIGN FOR SOLVING SEXUAL
OBJECTIFICATION OF FEMALE IDOL IN FANCLUB. Advisor: Chanettee
Tinnam, Ph.D.

The current study was intended to analyze the factor of sexual objectification of female idol to solve by transformative learning. This study interviewed female idol, activist, academician, and fan club. The finding showed that Discourse of gender in Thailand, Heteronormativity, Patriarchy system, Authoritarian Culture, Capitalism, Public Figure and Technology and Cyberspace were work collaborate as a piece of jigsaw that sexual objectified female idol. This learning process aim to 1) Create awareness about sexual objectification in female idol 2) Portray system of sexual violence to create understanding of oppression in Idol Industry and 3) Create new pattern of interaction between female Idol and fans from Experience of fans with Power Shared. After first draft, the transformative learning process contain 8 activities which is O.O.O (Odd One Out), Gender Frame, History, Her Story, In Your Position, Mirror, What is Love and Rewrite the story and needs 2 Days or around 10 hours to complete the process.

CHULALONGKORN UNIVERSITY

Field of Study: Communication Arts

Student's Signature

Academic Year: 2021

Advisor's Signature

กิตติกรรมประกาศ

นับตั้งแต่วันแรกที่ตัดสินใจทำวิทยานิพนธ์ก็คิดไม่ออกสักครั้งว่าความรู้สึกที่ได้สำเร็จผลงานชิ้นนี้จะเป็นอย่างไร รู้แต่ว่าต้องทำเท่านั้น แล้วก็ลงมือทำเหมือนวัวเหมือนควายตลอดมา ระหว่างทางการทำวิทยานิพนธ์เล่มนี้ได้รับและสูญเสียอะไรไปมากมาย แต่ก็คุ้มค่า

ข้าพเจ้าขอขอบคุณไอดอลทั้ง 3 ท่าน ที่สละเวลาให้สัมภาษณ์ เป็นแหล่งข้อมูลที่สำคัญยิ่ง ที่ได้รับฟังประสบการณ์อย่างเปิดใจ ขอให้รู้ว่าข้าพเจ้าจะยืนหยัดข้างพวกท่านเสมอ ไอดอลคือฮีโร่ตัวจริง! ขอขอบคุณแฟนคลับไอดอลหญิงทั้ง 6 ท่านที่ไม่ใช่แค่สละเวลา แต่เชื่อใจ และขอขอบพระคุณอาจารย์ ปณิธิ พี่ขวัญ มณฑิรา พี่นุ่น สุไลพร อาจารย์โกสุม คุณรัชนี อาจารย์ไอ้ และอาจารย์สุชาติา ที่สละเวลามาให้คำแนะนำกับวิทยานิพนธ์ที่อ่อนประสบการณ์และ ‘ช้ำมาก’ เล่มนี้ ข้าพเจ้าทำงานด้วยความสบายใจเพราะรู้ดีว่าอยู่ในมือที่เชี่ยวชาญและอบอุ่น

ขอขอบพระคุณ 'ไอดอลทุกคน' ผู้อุทิศเรี่ยวแรงกายและใจในอุตสาหกรรมที่เจ็บปวด แต่ก็สวยงาม การทำงานหนักของพวกท่านส่งแรงบันดาลใจมาถึงคนทางนี้เสมอ ขอขอบคุณ Girls' Generation ที่เป็นพลังใจให้ในทุกวัน เป็นเหตุผลที่ข้าพเจ้าจะตายไม่ได้ ห้ามเด็ดขาด ขอขอบคุณ Last Idol สำหรับเพลงเพื่อชีวิต BANDWAGON ที่ทรงพลังและเรืองรองด้วยไฟฝัน ขอขอบคุณ Fever สำหรับเพลง If you love me ที่เป็น Ost. แบบลับๆ ของจีสิสเล่มนี้ ขอขอบคุณวง BNK48 สำหรับเพลง River ในที่สุดก็ข้ามแม่น้ำมาได้ แม้จะเปียกโชก และขอขอบคุณ SuperM สำหรับเพลง Tiger Inside ที่ปลุกเสื่อในใจข้าพเจ้าเสมอมา หลังจบเล่มนี้ คงต้องให้เสื่อไปพักผ่อนชะบ่าง

ขอบคุณแม่ ที่เชื่อในตัวข้าพเจ้าอย่างถึงที่สุด ผลักดันด้วยทั้งมือและตีนอย่างสุดกำลัง ต่อจากนี้มาใช้ชีวิตสุดเจ๋งกันเถอะ ขอขอบคุณอาจารย์ชเนตติ อาจารย์ที่ปรึกษาที่ไม่เคยหมดหวังในตัวข้าพเจ้า ไม่เคยเลยจริง ๆ ทั้ง ๆ ที่เป็นนิสิตที่เชื่องช้า ท้อแท้ และดื้อรั้น แต่กำลังใจจากอาจารย์ก็ทำให้ความเป็นไปได้เกิดขึ้นอยู่เสมอ ขอขอบคุณเพื่อน ๆ พี่ ๆ น้อง ๆ ที่ไม่หยุดที่จะไถ่ถาม และให้ความสำคัญกับความรูสึกของข้าพเจ้า พี่หมีว พี่ออฟ พี่แดง พี่ก้าว แก๊ง #เราต้องรอด ที่เหลือแค่ข้าพเจ้าที่กว่าจะรอด แต่ก็รอดแล้ว พี่พิม ส้มโอ บิว เตย โป่ง และอีกจำนวนมาก ข้าพเจ้าเติบโตได้ก็เพราะทุกคนกรุณาแท้ๆ

หลังจากกด Submit ข้าพเจ้าคงนึกอยากขอบคุณอีกมหาศาล แม้จะไม่มีบันทึกไว้ ณ ที่นี้ แต่ก็ขอให้รู้ว่าข้าพเจ้าขอบคุณอยู่เสมอ

สำหรับวันนี้ ข้าพเจ้าได้ทำมิชชั่นอิมพอสสิเบิล (บัทอันสต้อปอะเบิ้ล) เสร็จสิ้นลงแล้ว



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

สารบัญ

| | หน้า |
|--|------|
| บทคัดย่อภาษาไทย..... | ค |
| บทคัดย่อภาษาอังกฤษ..... | ง |
| กิตติกรรมประกาศ..... | จ |
| สารบัญ..... | ช |
| สารบัญตาราง..... | ฉ |
| สารบัญภาพ..... | ญ |
| บทที่ 1 ที่มาและความสำคัญ..... | 1 |
| 1.1 ที่มาและความสำคัญ..... | 1 |
| 1.2 วัตถุประสงค์..... | 14 |
| 1.3 ปัญหาวิจัย..... | 14 |
| 1.4 ขอบเขตการศึกษา..... | 15 |
| 1.5 นิยามศัพท์..... | 15 |
| 1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ..... | 16 |
| บทที่ 2 แนวคิดและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง..... | 17 |
| 2.1 แนวคิดเกี่ยวกับวัฒนธรรมไอดอล..... | 18 |
| 2.1.1 แนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์..... | 18 |
| 2.1.2 ข้อมูลเกี่ยวกับวัฒนธรรมไอดอลญี่ปุ่น..... | 21 |
| 2.1.3 ไอดอลหญิง และการทำให้เป็นวัตถุทางเพศ..... | 25 |
| 2.2 แนวคิดเกี่ยวกับการทำให้เป็นวัตถุทางเพศ (Sexual objectification)..... | 31 |
| 2.3 แนวคิดการทำให้เป็นเพศ (Sexualization)..... | 35 |
| 2.4 แนวคิดความรุนแรงต่อผู้หญิง (Violence Against Women)..... | 38 |

| | |
|---|-----|
| 2.5 แนวคิดสตรีนิยม (Feminism) | 42 |
| 2.5.1 แนวคิดสตรีนิยม | 42 |
| 2.5.2 แนวคิดเรื่องเพศภาวะ (Gender)..... | 56 |
| 2.5.3 แนวคิดเรื่องเพศวิถี (Sexuality)..... | 59 |
| 2.6 ทฤษฎีการเรียนรู้เพื่อการเปลี่ยนแปลง (Transformative learning)..... | 62 |
| 2.7 กระบวนการเรียนรู้เพื่อการเปลี่ยนแปลงในประเด็นเพศภาวะ (Gender) และเพศวิถี (Sexuality)..... | 70 |
| 2.8 กรอบแนวคิดการวิจัย (Conceptual Framework)..... | 78 |
| บทที่ 3 ระเบียบวิธีวิจัย | 81 |
| 3.1 ขั้นตอนที่ 1 ขั้นการวิเคราะห์ปัญหา (Diagnosis)..... | 82 |
| 3.2 ขั้นตอนที่ 2 ขั้นการออกแบบกระบวนการเรียนรู้ (Design)..... | 87 |
| 3.3 ขั้นตอนที่ 3 ขั้นการประเมินผลกระบวนการเรียนรู้ (Evaluate)..... | 87 |
| บทที่ 4 การวิเคราะห์ปรากฏการณ์การทำให้ไอตอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศ | 93 |
| 4.1 ข้อมูลเกี่ยวกับวัฒนธรรมไอตอลไทย..... | 93 |
| 4.2 วาทกรรมเพศสภาพ: จุดเริ่มต้นของอุตสาหกรรมไอตอล | 97 |
| 4.2 บรรทัดฐานรักต่างเพศ: เมื่อผู้หญิงเป็นวัตถุทางเพศ ความรุนแรงจึงเป็นเรื่องปกติ | 104 |
| 4.3 ปีศาจปไตย: อุตสาหกรรมโดยผู้ชาย เพื่อผู้ชาย..... | 109 |
| 4.4 วัฒนธรรมอำนาจนิยม: เมื่อไอตอลหญิงถูกควบคุมและครอบครอง | 114 |
| 4.5 ทุนนิยม: ความเป็นหญิงกลายเป็นสินค้า..... | 123 |
| 4.5.1 ความสัมพันธ์ที่ซื้อ-ขายได้: จับมือ เลือกลง โฆษณา สินค้าอย่างเป็นทางการ | 125 |
| 4.5.2 ความต้องการแรงงาน: ตลาดที่เปลี่ยนไปในศตวรรษที่ 21..... | 130 |
| 4.5.3 วาทกรรมความอดทน: ความพยายามไม่เคยทำร้ายสักคนที่ตั้งใจ ?..... | 135 |
| 4.6 บุคคลสาธารณะ: สถานะที่ทิ้งไม่ได้และไม่มีคำว่าส่วนตัว | 146 |
| 4.7 เทคโนโลยีและพื้นที่ออนไลน์: ยิ่งเข้าใกล้ ยิ่งใช้ความรุนแรง..... | 153 |

บทที่ 5 การออกแบบกระบวนการเรียนรู้สำหรับแฟนคลับเพื่อแก้ปัญหาการทำให้ไอดอลหญิง
เป็นวัตถุทางเพศและการประเมินผล 162

5.1 ส่วนที่ 1 ผลการออกแบบกระบวนการเรียนรู้สำหรับแฟนคลับเพื่อแก้ปัญหาการทำให้ไอดอล
หญิงเป็นวัตถุทางเพศ..... 162

5.1.1 ทศนคติของแฟนคลับต่อการทำให้ไอดอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศ..... 162

5.1.2 เป้าหมายในการออกแบบกระบวนการเรียนรู้สำหรับแฟนคลับเพื่อแก้ปัญหาการทำให้
ไอดอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศ 180

5.2 ส่วนที่ 2 ผลการประเมินกระบวนการเรียนรู้สำหรับแฟนคลับเพื่อแก้ปัญหาการทำให้ไอดอล
หญิงเป็นวัตถุทางเพศ..... 182

5.1.3 โครงร่างกระบวนการเรียนรู้สำหรับแฟนคลับเพื่อแก้ปัญหาการทำให้ไอดอลหญิงเป็น
วัตถุทางเพศ 182

5.2.1 ผลการสนทนากลุ่มและแบบประเมินหลังจบกระบวนการเรียนรู้กับกลุ่มแฟนคลับ ... 202

5.2.2 ผลการสนทนากลุ่มหลังจบกระบวนการเรียนรู้กับผู้เชี่ยวชาญ 207

5.2.3 การปรับปรุงกระบวนการเรียนรู้สำหรับแฟนคลับเพื่อแก้ปัญหาการทำให้ไอดอลหญิง
เป็นวัตถุทางเพศ..... 218

บทที่ 6 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ 246

6.1 สรุปผลการวิจัย..... 247

6.1.1 ผลการวิเคราะห์ปรากฏการณ์การทำให้ไอดอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศ 247

6.1.2 ผลการออกแบบกระบวนการเรียนรู้สำหรับแฟนคลับเพื่อแก้ปัญหาการทำให้ไอดอล
หญิงเป็นวัตถุทางเพศ 251

6.2 อภิปรายผล 258

6.2.1 ประเด็นที่ 1 จี๊ซอร์ว่แห่งการทำให้ไอดอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศ: โครงสร้างความ
รุนแรงที่ทำร้ายไอดอลหญิง..... 258

6.2.2 ประเด็นที่ 2 ภูมิทัศน์สื่อเปลี่ยนแปลง: แฟนคลับไม่ใช่แค่ผู้รับสารอีกต่อไป 262

6.2.3 ประเด็นที่ 3 การครอบงำอย่างเบ็ดเสร็จของทุน: ประตูด่านแรกสู่การแก้ปัญหา
การทำให้ไอดอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศ 264

| | |
|---|-----|
| 6.2.4 ประเด็นที่ 4 การทำงานกับกลุ่มเป้าหมายชายล้วนตรงเพศ: ความคิดเห็นที่ไม่หลากหลาย เมื่อความเป็นชายครอบงำพื้นที่การสื่อสาร | 269 |
| 6.2.5 ประเด็นที่ 5 กระบวนการเรียนรู้ต้องเป็นอย่างไร: ไปให้ถึงการเปลี่ยนแปลง แค่ความรู้ไม่พอ | 272 |
| 6.2.5 ประเด็นที่ 6 ก้าวต่อไปของกระบวนการเรียนรู้เพื่อแก้ปัญหาการทำให้เป็นวัตถุทางเพศ: กลุ่มธุรกิจต้องสนใจคุณภาพชีวิตไอศดอลหญิง..... | 274 |
| 6.3 ข้อเสนอแนะ | 278 |
| 6.3.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้..... | 278 |
| 6.3.2 ข้อเสนอแนะในการออกแบบกระบวนการเรียนรู้..... | 278 |
| 6.3.3 ข้อเสนอในการวิจัย..... | 279 |
| บรรณานุกรม..... | 280 |
| ประวัติผู้เขียน..... | 301 |



สารบัญตาราง

หน้า

| | |
|---|-----|
| ตารางที่ 1 ตารางแสดงความเป็นหญิงและความเป็นชายของดonna เจนเซน | 59 |
| ตารางที่ 2 ตารางสรุปขั้นตอน วิธีการ เครื่องมือ กลุ่มตัวอย่าง และผลที่ได้รับจากการดำเนินการวิจัย | 89 |
| ตารางที่ 3 ลักษณะและคุณค่าที่แตกต่างกันของวัฒนธรรมครอบครัวและวัฒนธรรมอำนาจร่วม (Eisler and Loye, 1998) | 118 |
| ตารางที่ 4 ตารางแสดงระดับการยอมรับของแฟนคลับต่อการทำให้ไอดอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศ.. | 163 |
| ตารางที่ 5 ตารางเวลากิจกรรมในโครงร่างกระบวนการเรียนรู้ “Love Don’t Hurt: Ways to love better” | 182 |
| ตารางที่ 6 ตารางแสดงระดับการยอมรับของแฟนคลับต่อการทำให้ไอดอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศหลังเข้าร่วมกระบวนการเรียนรู้..... | 205 |
| ตารางที่ 7 ตารางเวลากิจกรรมในโครงร่างกระบวนการเรียนรู้ ฉบับปรับปรุง | 218 |
| ตารางที่ 8 ตารางสรุปความแตกต่างระหว่างโครงร่างกระบวนการเรียนรู้สำหรับแฟนคลับเพื่อแก้ปัญหาการทำให้ไอดอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศ และการปรับปรุงกระบวนการเรียนรู้สำหรับแฟนคลับเพื่อแก้ปัญหาการทำให้ไอดอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศ | 244 |

สารบัญภาพ

หน้า

| | |
|---|-----|
| ภาพที่ 1 มิวสิกวิดีโอเพลง Myujikki (มิวจิกกี้) ของ มิวสิค BNK48. จาก 【MV Full】 Myujikkii / Mimigumo โดย BNK48 เผยแพร่เมื่อ 29 พฤศจิกายน 2019..... | 3 |
| ภาพที่ 2 งานจับมือ BNK48. จาก โอตะบุกห้างแตก! มารอดังแต่เมื่อวานนี้-ต่อคิวร่วมงานจับมือ สาวๆ BNK48 โดย ข่าวสดออนไลน์ เผยแพร่เมื่อ 21 เมษายน พ.ศ. 2561 | 5 |
| ภาพที่ 3 อร BNK48 พูดถึงการถูกคุกคามทางเพศผ่านโซเชียลมีเดีย | 8 |
| ภาพที่ 4 วิว BNK48 พูดถึงการไม่ยอมรับรูปแบบหนึ่งของการคุกคามทางเพศในวัฒนธรรมไกดอล | 9 |
| ภาพที่ 5 ยาซุชิ อะกิโมโต โปรดิวเซอร์และผู้ก่อตั้งเอเคบีโปรดิวส์เอต..... | 99 |
| ภาพที่ 6 ต้อม จิรัฐ (ซ้าย) ผู้ก่อตั้ง บริษัท บีเอ็นเค 48 ออฟฟิศ จำกัด | 99 |
| ภาพที่ 7 มิวนิค อดีตสมาชิกบีเอ็นเคโปรดิวส์เอต | 115 |
| ภาพที่ 8 สมาชิกวงบีเอ็นเคโปรดิวส์เอตที่เป็นพรีเซนเตอร์โฆษณาสินค้าต่าง ๆ | 128 |
| ภาพที่ 9 ตู๋จำหน่ายสินค้าอัตโนมัติของวงบีเอ็นเคโปรดิวส์เอต..... | 129 |
| ภาพที่ 10 ภาพธงอาทิตย์อุทัยที่ทิวพานี้ ยัง โปสตีในระหว่างแสดงคอนเสิร์ตที่ประเทศญี่ปุ่น (ซ้าย) | 150 |
| ภาพที่ 11 การแสดงความคิดเห็นในช่องทางข้อความส่วนตัว (Direct Message) ของแฟนคลับ ... | 154 |
| ภาพที่ 12 กระดานสำหรับแปะความคิดเห็นในกิจกรรม Gender Frame..... | 186 |
| ภาพที่ 13 กระดานข้อมูลและแผ่นตัวเลขสำหรับกิจกรรม Her Story | 195 |
| ภาพที่ 14 กระดานสำหรับแปะความคิดเห็นในกิจกรรม Gender Frame (ฉบับปรับปรุง) | 222 |
| ภาพที่ 15 กระดานแสดงข้อมูลและแผ่นตัวเลขสำหรับกิจกรรม Her Story..... | 233 |
| ภาพที่ 16 การจัดพื้นที่สำหรับกิจกรรม Her Story | 233 |
| ภาพที่ 17 การจัดพื้นที่สำหรับกิจกรรม In Your Position..... | 236 |
| ภาพที่ 18 กระดานข้อมูลและอุปกรณ์สำหรับกิจกรรม Rewrite the Story (ฉบับปรับปรุง)..... | 244 |
| ภาพที่ 19 จิกซอร์แห่งการทำให้ไกดอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศ | 262 |

ภาพที่ 20 ความคิดเห็นจากผู้ติดตามวงปีเอ็นเคโฟร์ตีเอต ในกรณีศึกษาความระหว่าง 267





จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

บทที่ 1 ที่มาและความสำคัญ

1.1 ที่มาและความสำคัญ

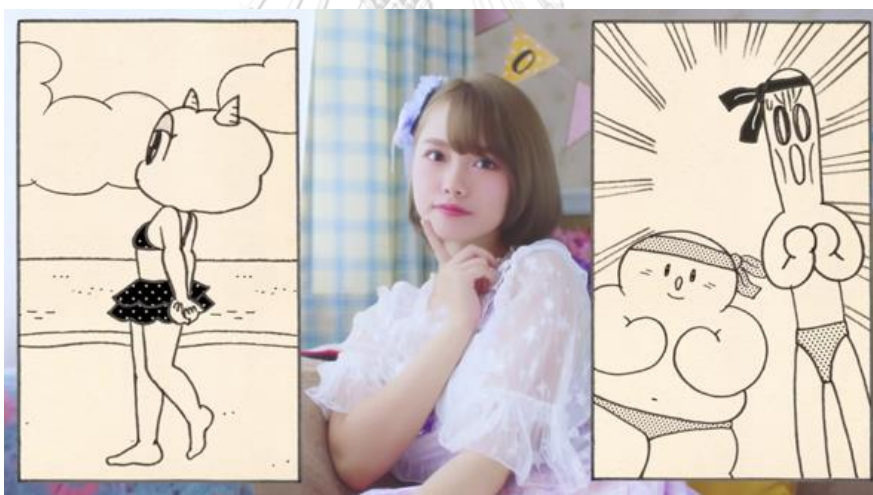
อุตสาหกรรมเพลงในประเทศไทยเป็นอุตสาหกรรมที่มีการเติบโตอย่างไม่เป็นเส้นตรง ผ่านช่วงเวลาของการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีตลอดมา เทคโนโลยีเปลี่ยนวิธีการฟังเพลงจากซีดี ไปเป็นการดาวน์โหลด และพัฒนาไปสู่การให้บริการมิวสิกสตรีมมิง (Music Streaming) ในที่สุด นอกจากนี้ปัจจัยด้านช่องทางการบริโภค เทคโนโลยีได้ทำให้เกิดขึ้นของศิลปินหน้าใหม่มีจำนวนสูงขึ้นผ่านสื่อออนไลน์ต่าง ๆ และยังได้รับผลกระทบจากการได้รับความนิยมในกลุ่มศิลปินต่างประเทศอีกด้วย ผลกระทบที่เกิดขึ้นทำให้ค่ายเพลงใหญ่ในไทยต้องปรับตัว และขยายธุรกิจไปสู่งานบันเทิงอื่น ๆ อุตสาหกรรมเพลงไทยจึงซบเซาต่อเนื่อง เพราะค่ายยังไม่ลงทุนกับการผลิตศิลปินใหม่ ๆ การเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีจึงเป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้อุตสาหกรรมเพลงไทยชะลอการเติบโตอยู่หลายปี (โดม ไกรปกรณ์, 2563) จนกระทั่งในปี พ.ศ. 2558 เริ่มมีกลุ่มศิลปินไอดอลที่ได้รับอิทธิพลจากวัฒนธรรมไอดอลของญี่ปุ่นเกิดขึ้น เช่น วงไซมิสคิทเทน (Siamese Kittenz), บีเอ็นเคโฟร์ตีเอต (BNK48) และวงสวีตซิกซ์ทีน (Sweet16!) กลายเป็นแรงกระเพื่อมให้อุตสาหกรรมดนตรีในไทยที่มีการหยุดชะงักและหดตัวอย่างต่อเนื่อง ได้มีการขยับเคลื่อนไหว โดยการขยายตัวของวัฒนธรรมไอดอลที่ได้รับความนิยมและเติบโตในประเทศอย่างรวดเร็ว

วัฒนธรรมไอดอลในประเทศไทยนั้น ได้รับอิทธิพลจากวงไอดอลหญิงล้วนจากประเทศญี่ปุ่น เอเคบีโฟร์ตีเอต (AKB48) ที่กลายมาเป็นวงต้นแบบของบีเอ็นเคโฟร์ตีเอต จากการนำเข้าของบริษัทโรส เอ็นเตอร์เทนเมนต์ จำกัด ในปี พ.ศ. 2560 เอเคบีโฟร์ตีเอตก่อตั้งในปี พ.ศ. 2548 โดยโปรดิวเซอร์ ยาซุชิ อะกิโมโต (Yasushi Akimoto) โปรดิวเซอร์ชาวญี่ปุ่น ที่มีแนวคิดที่ว่า เอเคบีโฟร์ตีเอต คือ 'ไอดอลที่สามารถพบได้' (Idol You Can Meet) ผ่านการพัฒนาโมเดลทางธุรกิจ เช่น การสร้างโรงละคร (Theatre) สำหรับการแสดงประจำของวง การจัดกิจกรรมจับมือให้แฟนคลับสามารถพบปะกับสมาชิกในวง การเลือกตั้งประจำปีที่แฟนคลับเป็นผู้เลือกสมาชิกที่ชอบให้เป็นนักร้องนำ โดยการร่วมกิจกรรมเลือกตั้งและจับมือ จะได้รับบัตรเข้าร่วมงานที่อยู่แผ่นซีดี รูปแบบธุรกิจนี้เองที่ทำให้การซื้อขายซีดี ได้กลับมาได้รับความนิยมอีกครั้ง

ธุรกิจไอดอลในแบบเอเคบีโฟร์ตีเอตถือกำเนิดขึ้นจากช่องว่างของอุตสาหกรรมเพลงกับแฟนเพลง และการขึ้นสู่จุดสูงสุดของอุตสาหกรรมไอดอลในประเทศญี่ปุ่น การเป็นไอดอลแยกออกจากการเป็นศิลปินรูปแบบเดิมในอุตสาหกรรมเพลงอย่างชัดเจน สิ่งที่ทำให้ไอดอลแตกต่างออกจากศิลปินอื่น ๆ คือ ไอดอลเป็นผู้ให้ความบันเทิง (Entertainer) ผ่านกิจกรรมในอุตสาหกรรมบันเทิง อาทิ การร้องเพลง การเต้น การเป็นพิธีกร การเป็นสมาชิกรายการโทรทัศน์ ลักษณะความสามารถของไอดอลจึงหลากหลาย และมีภาพลักษณ์ที่ดึงดูดคนจำนวนมาก ความโด่งดังของไอดอลในวงกว้างได้ทำให้ไอดอลและแฟนเพลงมีระยะห่างกัน และถึงแม้จะมีภาพลักษณ์ในแบบที่ดึงดูดใจ แต่ก็ก็เป็นคนที่แฟนคลับไม่สามารถเอื้อมถึง การถือกำเนิดขึ้นของวัฒนธรรมไอดอลจึงตั้งต้นด้วยความสัมพันธ์ที่ใกล้ชิด (Intimacy business) (Galbraith, 2018b) เพื่อลดช่องว่างระหว่างไอดอลและแฟนคลับลง แนวคิดตั้งต้นส่งผลสู่การออกแบบรูปแบบธุรกิจไอดอล ที่มีกิจกรรมหลากหลายให้แฟนคลับสามารถพบปะกับไอดอลที่ตนรักได้ เช่น งานจับมือ กิจกรรมไลฟ์ (Live) กิจกรรมถ่ายรูปคู่ การแสดงสดบนเวทีเตอร์และอื่น ๆ กิจกรรมทั้งหลายล้วนมุ่งเน้นไปที่การสร้างปฏิสัมพันธ์ การมีส่วนร่วมของแฟนคลับกับกิจกรรมต่าง ๆ ของไอดอล และเพื่อให้แฟนคลับสามารถมีปฏิสัมพันธ์กับไอดอลหญิงอยู่เสมอ การคัดเลือกสมาชิกวงไอดอลที่สอดคล้องกับแนวคิดนี้จึงเลือก ‘สาวข้างบ้าน’ (Girl next door) คือผู้หญิงที่หน้าตาดี แต่ให้ความรู้สึกเข้าถึงได้ง่าย (Xie, 2014) เป็นหลัก และภายใต้บุคลิกแบบสาวข้างบ้านนั้น ก็ให้ความรู้สึกไม่สมบูรณ์แบบ และไม่มีความชำนาญในด้านใดด้านหนึ่งเป็นพิเศษ หรือมีความสามารถแต่ไม่ครบถ้วนรอบด้าน เพื่อสร้างโอกาสให้ไอดอลหญิงเหล่านั้นได้แสดงออกว่ามีพัฒนาการที่มากขึ้นในแต่ละวัน และในวงไอดอลเองก็ได้ใช้ความพยายามฝ่าฟันเพื่อความฝันเป็นแนวคิดหลักของวงในการสื่อสารกับแฟนคลับด้วย ภาพลักษณ์ดังกล่าวจะช่วยให้ได้รับแรงสนับสนุนจากแฟนคลับให้พัฒนาตัวเองต่อไป ปัจจัยความสำเร็จในแบบวัฒนธรรมไอดอลจึงไม่ใช่ผลงานเพลงเป็นหลัก แต่เป็นการทำเรื่องราวและสร้างเรื่องเล่าให้กลุ่มแฟนคลับรู้สึกว่ามีปฏิสัมพันธ์กับกลุ่มไอดอลมากกว่าในความเป็นจริง ซึ่งสอดแทรกอยู่ในวัฒนธรรมไอดอลตั้งแต่กระบวนการคัดเลือกสมาชิกกิจกรรมที่เอื้อให้เกิดปฏิสัมพันธ์ และอุปสรรคที่ไอดอลหญิงต้องฝ่าฟันเพื่อความฝัน ซึ่งกระตุ้นให้แฟนคลับต้องเอาใจช่วย

วงไอดอลหญิงในระยะแรกจะปรากฏผ่านรายการโทรทัศน์ ร่วมเล่นเกม ตอบคำถาม และทำกิจกรรมต่าง ๆ รวมถึงเป็นการนำเสนอผลงานเพลงของวงไปพร้อมกัน กิจกรรมในรายการโทรทัศน์มักจะเป็นการให้ไอดอลหญิงแสดงภาพลักษณ์ต่าง ๆ ได้แสดงความสามารถที่นอกเหนือไปจากที่ได้

เห็นที่อื่น หรือตอบคำถามที่เปิดโอกาสให้ได้แสดงความผิดพลาดแบบน่ารัก ๆ การปรากฏตัวในรายการโทรทัศน์เอื้อให้ไอดอลหญิงได้นำเสนอภาพลักษณ์กับผู้ชมในวงกว้าง และเป็นโอกาสให้ไอดอลหญิงได้แสดงภาพลักษณ์ที่โดดเด่นจากสมาชิกกลุ่มที่มีจำนวนมาก นอกเหนือจากกิจกรรมที่ทำร่วมกับในวง การสร้างภาพลักษณ์ให้สอดคล้องกับความต้องการของแฟนคลับ จึงเป็นวิธีหนึ่งที่กลุ่มไอดอลจะได้รับความนิยมมากขึ้น จากการศึกษา “Girls’ Generation กับการถูกทำให้เป็นสินค้าทางเพศ ภายใต้สังคมนายเป็นใหญ่ของเกาหลี” (วัฒนพร อิศระไพโรจน์, 2556) พบว่า ภาพลักษณ์ของไอดอลหญิงมักมีลักษณะยั่ววน (Sexy) ยั่วเย้า (Allure) เป็นเด็ก (Childish) ต้องการที่พึ่ง (Dependent) และเป็นพวกที่ต้องถูกปกครอง (Subordinated) โดยนอกจากการแสดงภาพลักษณ์ผ่านการมีปฏิสัมพันธ์กับแฟนคลับในช่องทางต่าง ๆ แล้ว รูปแบบผลงานเพลง ทำเต้น และมิวสิกวิดีโอ ก็มีนัยยะถึงความเป็นเด็ก ความยั่ววน เพื่อให้กลุ่มแฟนคลับ เกิดความพึงพอใจและบริโภคสินค้าทางวัฒนธรรมเหล่านี้ด้วย



ภาพที่ 1 มิวสิกวิดีโอเพลง Myujikki (มิวจิกกี้) ของ มิวสิค BNK48. จาก **【MV Full】** Myujikkii / Mimigumo โดย BNK48 เผยแพร่เมื่อ 29 พฤศจิกายน 2019

แฟนคลับ หรือ โอตะ (Ota) เป็นคำเรียกกลุ่มแฟนคลับของวงไอดอลที่แสดงตัวว่าสนับสนุนกิจกรรมของวงไอดอลนั้น ๆ กลุ่มเป้าหมายอันดับแรกของวงไอดอลหญิงมักจะเป็นแฟนคลับผู้ชาย กลุ่มแฟนคลับวงไอดอลหญิงจึงเป็นผู้ชายจำนวนมาก ปฏิเสธไม่ได้ว่ารูปแบบวัฒนธรรมไอดอล ได้

ออกแบบมาเพื่อสอดรับกับประสบการณ์ของกลุ่มแฟนคลับผู้ชาย โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ภาพลักษณ์ของไอดอลหญิงที่สื่อสารผ่านกิจกรรมต่าง ๆ เช่น งานจับมือ กิจกรรมไลฟ์ (Live) กิจกรรมถ่ายรูปคู่ การแสดงสดบนเรียเตอร์ และอื่น ๆ ด้วยรูปแบบของอุตสาหกรรมที่มีภาพลักษณ์เป็นปัจจัยสำคัญ นอกจากนั้น ภาพลักษณ์ของไอดอลหญิงที่ถูกสร้างขึ้นเพื่อสร้างความพอใจให้กับแฟนคลับนั้นยังมีความคลุมเครือส่อนัยทางเพศ โดยใช้ความน่ารัก (Cuteness) เป็นเกราะกำบังเจตนาแอบแฝงที่แท้จริง เช่น การใช้คำว่า ‘เนียงเนียง’ (Nyan Nyan) ในรายการโทรทัศน์ ยูยาเกะ เนียงเนียง (Yuyake Nyan Nyan) ของกลุ่มโอเนียงโกะคลับ (Onyanko Club) เนียงเนียงที่สื่อถึงเสียงร้องครางของแมว เป็นคำแสลงที่พูดถึงเรื่องเพศในบริบทวัฒนธรรมญี่ปุ่นในขณะนั้น (Galbraith & Karlin, 2012) การนำเสนอไอดอลหญิงที่ส่อนัยทางเพศปรากฏในหลายวงไอดอล และมีความเข้มข้นในการนำเสนอที่แตกต่างกันไป ในการนำเสนอภาพลักษณ์ไอดอลหญิง การสร้างภาพลักษณ์ที่มีความเป็นเด็ก ยั่ววน และต้องการที่พึ่ง รวมทั้งการส่อนัยทางเพศ จึงแยกไม่ขาดจากบทบาททางเพศ (Gender role) ที่กำหนดภาพลักษณ์ผู้หญิงในแบบที่สังคมต้องการเอาไว้ คือ เป็นผู้ที่ต้องมีผู้ชายจึงจะสามารถใช้ชีวิตได้ เป็นผู้ตาม ถูกโยงไว้กับบทบาททางเพศตลอดเวลา รวมทั้งต้องมีความไร้เดียงสา อ่อนต่อโลก บริสุทธ์ ดูเป็นเด็ก และมีความเย้ายวนทางเพศโดยไม่รู้ตัวในขณะเดียวกัน การสร้างภาพลักษณ์เหล่านี้ได้กลายเป็นสินค้า (Commodification) ที่ตอบสนองความต้องการของแฟนคลับผู้ชายการบริโภคของแฟนคลับในวัฒนธรรมไอดอลจึงไม่ได้เป็นการบริโภคเพียงผลงานและสินค้าต่าง ๆ แต่ภาพลักษณ์ที่ผลิตซ้ำบทบาททางเพศให้ไอดอลหญิง การบริโภคภาพลักษณ์ที่คลุมเครือส่อนัยทางเพศ รวมทั้งการสร้างปฏิสัมพันธ์ที่ทำให้แฟนคลับรู้สึกเป็นเจ้าของสินค้า ได้ทำให้ไอดอลหญิงกลายเป็นวัตถุทางเพศ (Sexual objectification) ไปในที่สุด

การเป็นวัตถุทางเพศในไอดอลหญิง เกี่ยวโยงกับการนำเสนอผู้หญิงในภาพลักษณ์ทางเพศอย่างรุนแรง (Hyper-sexualization) ภายใต้อิทธิพลสื่อจำนวนมากในแต่ละวัน การนำเสนอภาพลักษณ์ผู้หญิงในบทบาททางเพศที่จำกัดได้กลายเป็นภาพที่ไหลเวียนสู่การรับรู้ครั้งแล้วครั้งเล่า รูปแบบธุรกิจไอดอลในฐานะสื่อ ได้ร่วมมือกับสื่อแขนงค่ายันบทบาททางเพศที่เป็นภาพตายตัว (Stereotype) ของผู้หญิงเอาไว้ และได้กลายการทำให้เป็นเพศ (Sexualization) ที่ได้กลายเป็นต้นแบบในการรับรู้ตัวตนทางเพศของผู้ชมไปด้วย การผูกโยงคุณค่าของผู้หญิงไว้กับบทบาททางเพศได้สร้างรูปแบบการยอมรับของผู้หญิงให้วนเวียนอยู่กับการได้รับการยอมรับในภาพลักษณ์ รูปร่างหน้าตา ซึ่งแยกขาดไม่ได้จากนัยทางเพศ และได้ทำให้ผู้หญิงรู้สึกมีคุณค่าก็ต่อเมื่อมีร่างกายที่ตรงตาม

มาตรฐานความงามในแบบที่สังคมยอมรับ จนกลายเป็นการทำให้ตัวเองเป็นวัตถุทางเพศ (Self-objectification) เพื่อให้รู้สึกได้รับการยอมรับจากสังคม การนำเสนอผู้หญิงในฐานะวัตถุทางเพศจึงกลายเป็นวงเวียนของปัญหาที่ไม่รู้จบ เพราะผลกระทบจากการผลิตซ้ำภาพลักษณ์ตามบทบาททางเพศที่กดขี่ผู้หญิง ไม่ได้เป็นเพียงสินค้าที่บริโภคแล้วจบไป แต่ยังคงกลายเป็นกรอบในการเรียนรู้บทบาททางเพศของเด็กสาว และเป็นกรอบในการรับรู้ภาพลักษณ์ผู้หญิงของเด็กชายด้วย การรับรู้ตัวตนทางเพศของผ่านสื่อที่นำเสนอผู้หญิงในภาพลักษณ์ทางเพศอยู่เสมอ จึงไม่ทำให้ผู้หญิงหลุดพ้นจากการกดขี่ที่แท้จริง และยังเป็นการค้ำยันโครงสร้างอำนาจในสังคมที่จ้องมองและประเมินค่าเนื้อตัวร่างกายของผู้หญิงอยู่ทุกเมื่อเชื่อวัน ให้ผู้หญิงวนเวียนอยู่กับรูปลักษณ์และได้รับการยอมรับจากรูปลักษณ์ที่ตรงตามมาตรฐานความงาม โดยมีเบื้องหลังคือโครงสร้างสังคมปิตาธิปไตย (Patriarchy) ที่กดขี่ผู้หญิงให้เป็นและทำในแบบที่ผู้ชายต้องการเสมอ

แม้วัฒนธรรมไอดอลจะเป็นพื้นที่ที่ทำให้ผู้หญิงได้ออกมาสู่การรับรู้ของสาธารณชน ได้ถูกมองเห็น ถูกได้ยิน ได้รับการยอมรับ ชื่อเสียง เงินทอง รวมถึงให้ภาพลักษณ์ที่น่าปรารถนาในสังคมทุนนิยม แต่แท้จริงแล้ววัฒนธรรมไอดอลได้สร้างผลกระทบต่อผู้หญิงในวงกว้าง จากการสานต่ออุดมการณ์ปิตาธิปไตยในการกำหนดบทบาททางเพศ และร่วมมือกับอุดมการณ์ทุนนิยมที่อยู่ในร่างแนวคิดอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ โดยทำภาพลักษณ์ให้เป็นสินค้าที่แฟนคลับสามารถบริโภคได้ผ่านกิจกรรมที่ออกแบบมาแล้วเป็นอย่างดี ภายใต้ชื่อ “วัฒนธรรมไอดอล”



ภาพที่ 2 งานจับมือ BNK48. จาก โอตะบุกห้างแตก! มารอดตั้งแต่เมื่อวานนี้-ต่อคิวร่วมงานจับมือ สาวๆ BNK48 โดย ข่าวสดออนไลน์ เผยแพร่เมื่อ 21 เมษายน พ.ศ. 2561

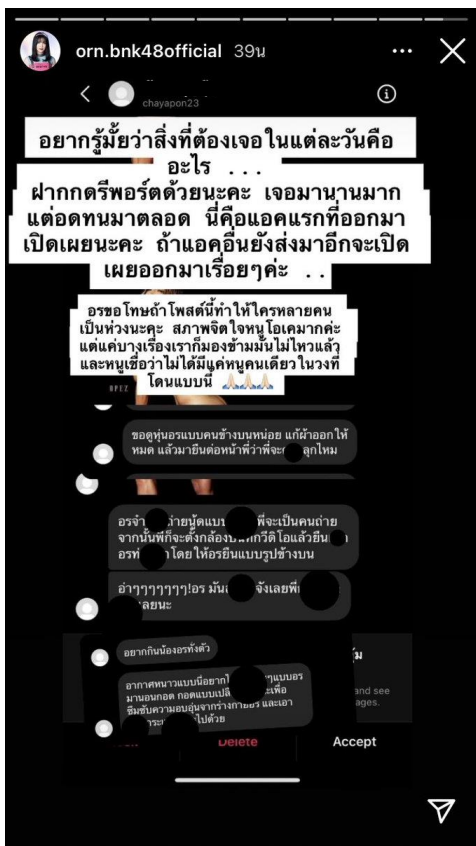
แม้วัฒนธรรมไอดอลจะประกอบด้วยอุดมการณ์ 2 ส่วนหลัก ๆ คือปิตาธิปไตย และทุนนิยม แต่ปิตาธิปไตยก็ไม่แยกขาดจากการกำหนดทิศทางของวัฒนธรรมไอดอล อุตสาหกรรมเพลงก็เป็นอุตสาหกรรมหนึ่งที่ครอบงำการทำกิจกรรมโดยผู้ชาย (Male dominant) ทั้งในแง่ของการผลิต (นักแต่งเพลง เอเจนซี่ โปรโมเตอร์ ผู้ดูแลศิลปิน) ไปจนถึงการบริโภค (แฟนคลับ) ซึ่งสอดคล้องกับข้อมูลตั้งแต่ปี ค.ศ. 2012 - 2018 ที่แสดงให้เห็นว่าในอุตสาหกรรมเพลง มีผู้หญิงเป็นนักแต่งเพลงเพียง 12.3% (Smith et al., 2021) การมีอยู่อย่างจำกัดของมุมมองผู้หญิงในอุตสาหกรรมเพลง จึงส่งผลกระทบต่อภาพลักษณ์ของผู้หญิงในอุตสาหกรรมเพลง และการวางโครงสร้างการผลิตและบริโภคของแฟนคลับในอุตสาหกรรมเพลงด้วย

กลุ่มแฟนคลับที่มีผู้ชายเป็นจำนวนมากของไอดอลหญิง มักถูกมองว่าเป็นผู้ที่ตกอยู่ในอำนาจของความรัก (Labor of love) ถูกชักจูงไปตามการครอบงำของไอดอลหญิงที่นำไปสู่การใช้จ่ายเพื่อบริโภคสินค้าในวัฒนธรรมไอดอล แต่แท้จริงแล้ว กลุ่มแฟนคลับคือผู้ที่มีอิทธิพลต่อวัฒนธรรมไอดอลเป็นอย่างมาก ลักษณะเฉพาะอย่างหนึ่งของวัฒนธรรมไอดอล คือการไม่สามารถอยู่ในกระแสหลัก (Mainstream) ได้นาน ลักษณะของวงไอดอลจึงเป็นเสมือนวัฒนธรรมย่อย (Subculture) ที่จำกัดอยู่ในวงเฉพาะ การดำเนินกิจกรรมไอดอลจึงเป็นลักษณะที่พึ่งพาการมีอยู่ของแฟนคลับ จากการใช้ปฏิสัมพันธ์ผ่านกิจกรรมต่าง ๆ กล่าวคือ ยิ่งไอดอลมีขนาดตลาดเล็กลงมากเท่าไร แฟนคลับ หรือ โอตะ ก็จะมียิ่งมีความสำคัญและส่งอิทธิพลต่อความนิยมและมูลค่าของไอดอลมากขึ้นเท่านั้น (Martin, 2014) แฟนคลับไอดอลจึงไม่ใช่แค่ผู้ตามในอุตสาหกรรมไอดอล แต่เป็นหนึ่งในผู้กำหนดบทบาทของไอดอลร่วมกับผู้ผลิตวง และเป็นผู้มีอำนาจที่สามารถกำหนดทิศทางของวงไอดอลหญิงได้ อำนาจของแฟนคลับต่อวัฒนธรรมไอดอลนั้น เกิดขึ้นจาก 2 แหล่งอำนาจ คืออำนาจของความเป็นชาย จากการออกแบบวัฒนธรรมไอดอลเพื่อความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายหลักกลุ่มนี้ และอำนาจทางเศรษฐกิจที่แฟนคลับได้มาจากการบริโภคสินค้านั้น ๆ ตามอุดมการณ์ทุนนิยมที่สอดแทรกอยู่ภายในวัฒนธรรมไอดอลด้วย

ในปี พ.ศ. 2562 ภายในระยะเวลา 2 ปีให้หลังจากการถือกำเนิดและความสำเร็จของ BNK48 วัฒนธรรมไอดอลในประเทศไทยเติบโตและขยายตัวอย่างต่อเนื่อง กลุ่มศิลปินไอดอลได้มีผลงานในวงการบันเทิงมากมายทั้ง ละคร ภาพยนตร์ รายการวาไรตี้ และอื่น ๆ ซึ่งเป็นการตอกย้ำความสำเร็จของวัฒนธรรมไอดอลที่เติบโตในประเทศไทยอย่างรวดเร็ว วัฒนธรรมไอดอลดึงดูดเด็กผู้หญิงให้เข้ามาสู่เส้นทางการได้รับการยอมรับที่เชื่อมโยงกับความสวยงาม การแต่งหน้า แต่งตัว และกลายเป็น

ความฝันของเด็กผู้หญิงจำนวนมาก รูปแบบการดำเนินธุรกิจไอศดอลที่เป็นสิ่งแปลกใหม่ในยุคแรกได้กลายเป็นส่วนหนึ่งของอุตสาหกรรมเพลงที่กลุ่มแฟนคลับสามารถปรับตัวกับวัฒนธรรมไอศดอลได้เป็นอย่างดี รูปแบบการจำหน่ายสินค้าของต้นสังกัดได้ส่งเสริมให้กลุ่มแฟนคลับต้องมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกัน มีวัฒนธรรมเฉพาะในกลุ่ม เช่น การแลกเปลี่ยนรูปภาพไอศดอล การซื้อ-ขายบัตรจับมือ และกอดตัวเป็นกลุ่มแฟนคลับในสื่อสังคมออนไลน์ต่าง ๆ ในขณะที่มูลค่าทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมไอศดอลกำลังเติบโต อำนาจล้นเกินของแฟนคลับได้สร้างผลกระทบต่อชีวิตของไอศดอล การติดต่อผ่านสื่อสังคมออนไลน์ได้กลายเป็นช่องทางที่แฟนคลับสามารถติดต่อเป็นการส่วนตัว และรูปแบบการดำเนินกิจกรรมของวงได้เอื้อให้เกิดความรุนแรงทางเพศต่อไอศดอลหญิงมากขึ้น กล่าวคือ ยิ่งธุรกิจไอศดอลเติบโตมากขึ้นเท่าไร ความรุนแรงทางเพศต่อไอศดอลหญิงก็ยิ่งเติบโตมากขึ้นเรื่อย ๆ ไม่ต่างกัน

กรณีของ อร BNK48 ในวันที่ 16 มกราคม พ.ศ. 2564 ที่กล่าวถึงแฟนคลับคนหนึ่งที่ตั้งข้อความคุกคามทางเพศเธอเป็นระยะเวลาานาน และได้โพสต์ภาพบันทึกหน้าจอตั้งกล่าวโดยไม่ปิดบังชื่อ การออกมาพูดเกี่ยวกับการโดนคุกคามทางเพศของอรในครั้งนี้ ได้ระบุถึงระยะเวลาที่เกิดขึ้นต่อเนื่องยาวนาน และการกระทำในลักษณะเดียวกับสมาชิกวงคนอื่น ๆ นอกจากนั้น ยังเป็นการขอความช่วยเหลือจากแฟนคลับให้กดรายงานผู้ติดตามรายนี้ด้วย การออกมาพูดในครั้งนี้ของอรได้กลายเป็นที่พูดถึงในกลุ่มไอศดอล ถึงสิ่งที่สมาชิกวงต้องเจอ และการโดนคุกคามทางเพศในกรณีก่อนหน้านี้ที่ต้นสังกัดไม่สามารถดูแลความปลอดภัยให้ได้ และยังได้มีการเรียกร้องให้ต้นสังกัดมีการดูแลสวัสดิภาพของศิลปินในสังกัดเพิ่มมากขึ้น ผ่านแฮชแท็ก #เมมโดนคุกคามไอแอมทำอะไรยัง ในทวิตเตอร์ ที่มีการแสดงความคิดเห็นต่อความหละหลวมในการดูแลของต้นสังกัด การตำหนิผู้คุกคาม การพูดถึงกรณีอื่นที่เคยเกิดขึ้นในทำนองเดียวกัน แต่ในขณะเดียวกัน ก็มีแฟนคลับที่แสดงความคิดเห็นในเชิงตำหนิตัวไอศดอล ทั้งในเรื่องพฤติกรรมและการแต่งกายของไอศดอล ว่าเป็นสาเหตุที่ทำให้เกิดการคุกคามทางเพศขึ้น



Orn.bnk48official

อยากูรู้มัยว่าสิ่งที่จะต้องเจอในแต่ละวันคืออะไร...
ฝากกตรีพอร์ทด้วยนะคะ เจอมานานมาก แต่อดทนมาตลอด นี่
คือแอกแรกทีออกมาเปิดเผยนะคะ ถ้าแอกอื่นยังส่งมาอีกจะเปิด
ออกมาเรื่อย ๆ ค่ะ อรขอโทษถ้าโพสต์นี้ทำให้ใครหลายคนเป็น
ห่วงนะคะ สภาพจิตใจหนูโอเคมากค่ะ แต่แค่บางเรื่องเราก็
มองข้ามมันไม่ไหวแล้ว และหนูเชื่อว่าไม่ได้มีแค่หนูคนเดียวในวงที่
โดนแบบนี้

ขออุทูนอรแบบคนข้างบนหน่อย แก้วออกให้หมด แล้วมายื่นต่อ
หน้าพี่จะ... ลูกไหม

อรจำ ้วยนัดแบบ พี่จะเป็นคนถ่าย จากนั้นพี่ก็จะตั้ง
กล้องบันทึกวิดีโอแล้วอีน... อร... โดยให้อรยื่นแบบรูป
ข้างบน

อ่าๆๆๆๆๆ! อร มัน จังเลยพี่... เลยนะ
อยากกินน้องอรทั้งตัว

อากาศหนาวแบบนี้อยาก... แบบอรมานอนกอด กอด
แบบเปลือย... เพื่อซึมซับความอบอุ่นจากร่างกายอร และ
เอา... ไปด้วย

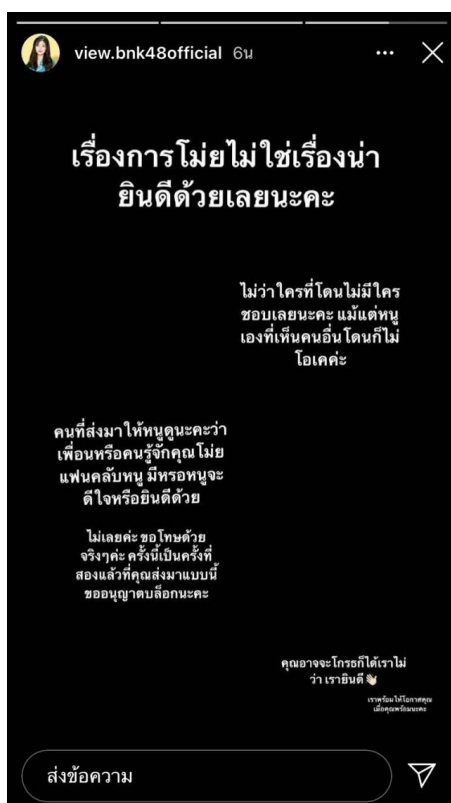
ภาพที่ 3 อร BNK48 พูดถึงการคุกคามทางเพศผ่านโซเชียลมีเดีย

จาก อร BNK48 เตรียมเอาผิดหนุ่มที่น ส่งข้อความคุกคามไม่หยุดจนทนไม่ไหว โดย ไทยรัฐออนไลน์
เผยแพร่เมื่อ 17 มกราคม พ.ศ. 2564



การคุกคามไอตอลไม่ได้ดำเนินในลักษณะตรงไปตรงมาเท่านั้น แต่ยังมีรูปแบบวัฒนธรรมใน
กลุ่มเฉพาะ เช่น การโม้ย ที่ย่อมาจาก ‘คิโม้ย’ ในภาษาญี่ปุ่น ที่แปลว่า น่ารังเกียจ น่าขยะแขยง คิโม้ย
คือการแสดงความต้องการทางเพศกับไอตอลอย่างเปิดเผย ทั้งในเชิงคำพูดตรงไปตรงมา คำพูดแฝงนัย
ยะ การกระทำ ที่มีก็จะแสดงออกในรูปแบบที่เล่นที่จริง เหมือนเป็นการแฉว การโม้ยได้รับการยอมรับ
ในกลุ่มไอตอลว่ามีอยู่จริง โดยไม่ถูกถือสาว่าเป็นการคุกคามทางเพศอย่างชัดเจน และมีการรวมตัวเป็น
กลุ่มเฉพาะที่เรียกว่า ‘ชาวโม้ย’ ที่มีการแลกเปลี่ยนข้อมูลเกี่ยวกับไอตอลและพูดคุยเกี่ยวกับเนื้อตัว
ร่างกายของไอตอลภายในกลุ่มของตนเอง เพื่อรักษาไว้ซึ่งพื้นที่คลุมเครือระหว่างการคุกคามทางเพศที่
ยอมรับได้ในรูปแบบ ‘โม้ย’ และการคุกคามทางเพศอย่างตรงไปตรงมา แม้จะเรียกการคุกคามทาง
เพศว่าโม้ย เพื่อลดทอนความรุนแรง แต่ความรุนแรงจากการคุกคามทางเพศก็ไม่ได้ลดลงไปด้วย

วัฒนธรรมการคุกคามทางเพศไอดอลหญิงนั้นไม่ได้ถูกปกปิด และไอดอลหญิงเองก็รับรู้ แม้จะมีบางส่วนที่แสดงออกถึงความไม่พอใจ แต่ก็มีไอดอลหญิงจำนวนมากที่เลือกจะมองข้ามเพราะส่งกระทบต่อความนิยมในตัวเอง การคุกคามทางเพศทั้ง 2 กรณี เป็นการการลดทอนไอดอลหญิงให้เหลือเพียงเรือนร่าง (Reduction to body) ซึ่งถือเป็นการทำให้เป็นวัตถุทางเพศในรูปแบบหนึ่ง



View.bnk48official

เรื่องการโม้ไม่ใช่เรื่องน่ายินดีด้วยเลยนะคะ

ไม่ว่าใครที่โดนไม่มีใครชอบเลยนะคะ แม้แต่หนูที่เห็นคนอื่น โดนก็ไม่โอเคคะ

คนที่ส่งมาให้หนูดูนะคะว่าเพื่อนหรือคนรู้จักคุณไม่แฟนคลับหนู มีหรือหนูจะดีใจหรือยินดีด้วย

ไม่เลยคะ ขอโทษด้วยจริงๆคะ ครั้งนี้เป็นครั้งที่สองแล้วที่คุณส่งมาแบบนี้ ขออนุญาตบ๊ล๊อกนะคะ

คุณอาจจะโกรธก็ได้เราไม่ว่าเรายินดี

เราพร้อมให้ออกาสคุณ เมื่อคุณพร้อมนะคะ

ภาพที่ 4 วิว BNK48 พุดถึงการโม้ รูปแบบหนึ่งของการคุกคามทางเพศในวัฒนธรรมไอดอล จาก "วิว BNK48" เผยโม้ไม่ใช่เรื่องน่ายินดี หลังโดนแฟนคลับคุกคามทางเพศในโซเชียล โดย ntiontv เผยแพร่เมื่อ 16 ตุลาคม พ.ศ. 2563

นอกจากการคุกคามทางเพศผ่านสื่อสังคมออนไลน์ และการโม้ ความรุนแรงทางเพศต่อไอดอลหญิงยังเกิดในอีกหลายลักษณะ เช่น กรณีการละเมิดสิทธิ (Violability) ในพื้นที่ส่วนตัวของมัชร่า อดีตสมาชิก BNK48 จากการถูกตั้งข้อสงสัยว่าละเมิดกฎหมายห้ามไอดอลมีแฟน โดยภาพที่เผยแพร่ออกมาในครั้งแรกเป็นภาพแอบถ่ายที่ไม่ได้รับความยินยอมจากมัชร่า กลุ่มแฟนคลับ BNK48 ได้มีการ

รวมตัวกันสืบหาข้อมูลที่ระบุว่าไอดอลหญิงมีแฟนจริงหรือไม่ โดยการติดตามไปถึงที่บ้านของไอดอลหญิง และบันทึกภาพถ่ายมาเผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาต แม้ไอดอลหญิงจะเป็นฝ่ายที่ถูกคุกคามในพื้นที่ส่วนตัว แต่ต้องเป็นฝ่ายออกมาร่างจดหมายขอโทษกลุ่มแฟนคลับ มีการลงโทษจากต้นสังกัดและลาออกจากการเป็นสมาชิกไอดอล เพราะละเมิดข้อกำหนดมีแฟน

กรณีการทำให้ไอดอลไม่มีสิทธิมีเสียง (Silencing) เป็นอีกหนึ่งรูปแบบการคุกคามที่เกิดขึ้นกับไอดอลหญิง เช่น กรณีของ เจนนินซ์ สมาชิก BNK48 และฝ่าย อดีตสมาชิก BNK48 จากการแสดงความคิดเห็นที่เกี่ยวข้องกับประเด็นทางการเมือง การทำให้ไอดอลไม่สามารถแสดงความคิดเห็นได้สัมพันธ์กับความนิยมที่ไอดอลหญิงจะได้รับ เมื่อไอดอลหญิงแสดงความคิดเห็นทางการเมือง มักจะมีการแสดงความกังวลจากแฟนคลับว่าจะส่งผลกระทบต่อเรื่องงานของไอดอลหญิง กรณีการแสดงความคิดเห็นทางการเมืองนี้จบลงที่เจนนินซ์ ไม่แสดงความคิดเห็นทางการเมืองอีกต่อไป และฝ่ายลาออกจากการเป็นสมาชิก BNK48 แต่ถูกยกเลิกสัญญาที่กำหนด แม้ต้นสังกัดจะออกแถลงการณ์เพื่อยืนยันว่าเหตุการณ์ครั้งนี้ไม่เกี่ยวข้องกับการแสดงความคิดเห็นทางการเมืองของไอดอลหญิง แต่การไม่แสดงความคิดเห็นทางการเมืองของไอดอลหญิงที่เป็นสมาชิกปัจจุบัน ก็เป็นการทำให้ไอดอลไม่มีสิทธิมีเสียง ผ่านผลกระทบที่เกิดขึ้นและความนิยมในฐานะไอดอล

ความรุนแรงทางเพศที่เกิดขึ้นกับไอดอลหญิง ส่งผลกระทบอย่างมากต่อชีวิตของสมาชิกวงไอดอล และยิ่งทวีความรุนแรงเมื่อไม่มีการจัดการอย่างเป็นรูปธรรมจากต้นสังกัด ถึงแม้รูปแบบธุรกิจแบบไอดอลจะเกิดขึ้นเพื่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนปฏิสัมพันธ์กันระหว่างไอดอลและแฟนคลับ แต่ผลกระทบจากการทำให้ไอดอลเป็นวัตถุทางเพศ (Sexual objectification) ก็ได้ให้อำนาจที่ล้นเกินกับแฟนคลับในการควบคุมจัดการชีวิตไอดอลที่นอกเหนือไปจากการเป็นไอดอล บทบาทของแฟนคลับในวัฒนธรรมไอดอลจึงไม่ใช่เพียงผู้สนับสนุนผลงาน แต่ได้กลายเป็นผู้ควบคุม ตรวจสอบและบงการชีวิตของไอดอลหญิง ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงการไม่ตระหนักในความเป็นมนุษย์ที่เท่าเทียมกัน แต่เป็นการลดทอนไอดอลหญิงให้กลายเป็นแค่ร่างกาย ที่ไม่สามารถแสดงออกซึ่งความเห็นของตัวเอง ไม่มีอำนาจตัดสินใจของตัวเอง ต้องถูกควบคุมให้ปฏิบัติได้กรอบที่แฟนคลับวางเอาไว้ ซึ่งเป็นการลดทอนตัวตนและกดขี่ไอดอลหญิงเอาไว้ได้วัฒนธรรมอำนาจนิยม และโครงสร้างสังคมแบบปิตาธิปไตย ที่แทรกซึมอยู่ได้วัฒนธรรมไอดอลมาเป็นระยะเวลานาน

ปัญหาการคุกคามทางเพศในไอดอลหญิงได้ดำเนินมาอย่างยาวนานและหลายรูปแบบ อีกทั้งยังมีการลดทอนให้กลายเป็นเรื่องที่ยอมรับได้ และยังมีพฤติกรรมโทษเหยื่อ (Victim blaming)

เกิดขึ้นในกลุ่มแฟนคลับเมื่อมีการพูดถึงปัญหาจากไอดอล ความคลุมเครือในเส้นแบ่งของแฟนคลับ และผู้บงการเจือจางลงเรื่อย ๆ จากการจัดการที่ไม่รัดกุมของต้นสังกัดที่ปล่อยปละละเลยและเปิดช่องให้เกิดการคุกคามไอดอลได้ผ่านสื่อต่าง ๆ และจากแฟนคลับที่รู้สึกว่าตนมีอำนาจในการควบคุมจัดการ วิพากษ์วิจารณ์ไอดอลได้ทั้งในเนื้อตัวร่างกาย และความคิด การตัดสินใจ การกระทำของแฟนคลับไม่ได้เป็นเพียงการแสดงความรักเท่านั้น แต่เป็นการแสดงออกแบบเจ้าของวัตถุ ที่มีอำนาจเหนือกว่า กล่าวคือ รูปแบบความสัมพันธ์ของแฟนคลับและไอดอล ได้กลายร่างมาจากรูปแบบความสัมพันธ์รักต่างเพศ (Heterosexual) ตามบทบาททางเพศ (Gender role) ที่ฝ่ายชายมีอำนาจเหนือกว่า และมีบทบาทในการควบคุม เป็นฝ่ายแสดงออก ในขณะที่ฝ่ายหญิงต้องเป็นผู้รับ ผู้ตาม และเป็นผู้ถูกกระทำ การกระทำเช่นนี้จึงเป็นลักษณะของการทำให้ไอดอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศ ซึ่งพฤติกรรมในลักษณะนี้ได้ดำเนินมาอย่างต่อเนื่องยาวนานไปพร้อม ๆ กับการเติบโตของวัฒนธรรมไอดอล และนับวันยิ่งทวีความรุนแรง โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อไม่มีฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งในอุตสาหกรรมเอาจริงเอาจังกับการปกป้องพื้นที่ส่วนตัวและดูแลคุณภาพชีวิตของไอดอล และหาประโยชน์โดยแลกกับชีวิตของไอดอลมากขึ้นเรื่อย ๆ

จากเหตุการณ์ต่าง ๆ ดังที่กล่าวข้างต้น สะท้อนให้เห็นถึงผลกระทบต่อชีวิตของไอดอลหญิง อันเนื่องมาจากการลดทอนคุณค่าของไอดอลให้เป็นแค่สินค้าทางวัฒนธรรมและการทำให้เป็นวัตถุทางเพศ ปฏิสัมพันธ์และการบริโภควัฒนธรรมไอดอลที่ให้ความสำคัญกับความต้องการของแฟนคลับมากที่สุด ได้เปิดโอกาสให้แฟนคลับที่รู้สึกว่าสามารถกำกับหรือกระทำการใดต่อไอดอลได้ ตำหนิเมื่อทำไม่ถูกใจ ซื่นชมเมื่อประพฤติตนได้ตามที่ต้องการ ใช้ตอบสนองความต้องการทางเพศได้โดยไม่รู้สึกรู้ว่าเป็นการละเมิด เหมือนไอดอลหญิงเป็นวัตถุที่แฟนคลับเป็นเจ้าของ อำนาจล้นเกินของแฟนคลับกับการทำให้ไอดอลเป็นวัตถุทางเพศ จึงเป็นสิ่งที่ผู้วิจัยให้ความสำคัญในงานวิจัยนี้

ในเดือนมีนาคม พ.ศ. 2563 UN Women ได้จัดนิทรรศการ ‘Girls, not object’ ที่พูดถึงปัญหาการทำไอดอลให้เป็นวัตถุทางเพศที่กำลังเกิดขึ้นในอุตสาหกรรมเพลงไทย ซึ่งสะท้อนความไม่เท่าเทียมทางเพศที่ปรากฏในอุตสาหกรรมสื่ออย่างต่อเนื่อง ผ่านการเสวนาและนิทรรศการภาพถ่ายที่มีกลุ่มไอดอลสื่อสารในประเด็นปัญหาที่ไอดอลถูกกดทับ การเน้นย้ำประเด็นปัญหาของวัฒนธรรมไอดอลในนิทรรศการดังกล่าว ได้จุดประกายให้ผู้ศึกษาสนใจผลกระทบต่อชีวิตจริงของไอดอล และต่อยอดจากนิทรรศการดังกล่าว ปัญหาการทำให้เป็นวัตถุทางเพศและการคุกคามทางเพศในไอดอลหญิง เป็นผลผลิตของการทำงานร่วมกันของสถาบันสังคม และเป็นความรุนแรงเชิงโครงสร้าง (structural

violence) ที่เกิดจากการยอมรับจากบุคคล กลุ่ม องค์กร สถาบัน หรือรัฐ หรือการไม่ยอมรับว่าความรุนแรงที่เกิดขึ้นเป็นเรื่องใหญ่ที่ต้องได้รับการแก้ไข โดยมีจุดร่วมคืออุดมการณ์ปิตาธิปไตยที่สอดแทรกอยู่ในแนวคิดอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ รูปแบบธุรกิจไอดอลที่มองมนุษย์เป็นสินค้า และลดทอนคุณค่าให้เหลือเพียงเนื้อตัวร่างกาย เมื่ออุดมการณ์ปิตาธิปไตยทำงานร่วมกับระบบทุน บทบาทการเป็นกรอบคิดสำคัญในกระบวนการผลิต การวางกลยุทธ์ และเป็นผู้ให้ความหมายแก่สื่อบุคคลอย่างไอดอล และสื่อเพลง รวมไปถึงกิจกรรมต่าง ๆ เช่น งานจับมือ งานเลือกตั้ง งานถ่ายรูป จึงมุ่งเน้นไปที่การกระตุ้นให้เกิดการบริโภคสินค้าทางวัฒนธรรม จากการมีปฏิสัมพันธ์และความรู้สึกเป็นเจ้าของวัตถุ โดยไม่คำนึงถึงคุณค่าและศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ของไอดอลหญิง ปัญหาการถูกทำให้เป็นวัตถุทางเพศ และการถูกคุกคามทางเพศในไอดอลหญิง จึงไม่ใช่ปัญหาระดับบุคคลอย่างที่สังคมมักจะมีการโทษเหยื่อ (Victim blaming) ว่าเป็นฝ่ายที่กระทำการกระตุ้นเร้าให้ฝ่ายคุกคามมีความต้องการ แต่เป็นปัญหาเชิงโครงสร้างที่เกิดจากการทำงานร่วมกันอย่างเป็นระบบของอุดมการณ์ปิตาธิปไตยและทุน ในการถูกกระตุ้นให้เกิดการบริโภคที่กลุ่มทุนกระทำต่อแฟนคลับนั้น ทุนได้สร้างชุดเรื่องเล่าที่แยกออกจากความเป็นจริงผ่านสื่อหลากหลายรูปแบบ ทั้งสื่อบุคคล ที่มีภาพลักษณ์ที่น่าชื่นชอบ สื่อดนตรี ที่มีเนื้อหาดอกย้าภาพลักษณ์ สื่อรายการโทรทัศน์ ที่ทำให้เห็นบุคลิกของไอดอลหญิงที่มีลักษณะเป็นเด็ก สดใส ไร้เดียงสา รวมทั้งในท่าเต้น ในมิวสิกวิดีโอ ในกิจกรรมถ่ายทอดสดพูดคุยกับแฟนคลับ และอื่น ๆ ชุดเรื่องเล่าดังกล่าวได้สร้างเรื่องเล่าซึ่งลงแฟนคลับให้กลายเป็นผู้ที่ตกอยู่ในอำนาจของความรัก และให้อำนาจลงกับแฟนคลับ ว่าสามารถเป็นผู้บงการ ควบคุม เป็นเจ้าของไอดอลหญิง และกระตุ้นให้เกิดการบริโภคสินค้าทางวัฒนธรรมโดยไม่ตระหนักถึงศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ของไอดอลหญิงและผลกระทบที่จะได้รับ นอกจากการถูกกระตุ้นเร้าจากรูปแบบวัฒนธรรมไอดอลและระบบทุนที่ให้อำนาจแก่แฟนคลับ จากมุมมองนี้จะเห็นว่า แฟนคลับไม่ใช่เป็นเพียงผู้รับสารที่ไม่มีอำนาจกระทำการอีกแล้ว แต่การเป็นแฟนคลับมาพร้อมกับการลดพลังอำนาจ (disempower) ของสื่อ และทำให้เส้นแบ่งระหว่างการเป็นผู้ส่งสารกับผู้รับสารไม่มีความชัดเจน แฟนคลับที่เป็นผู้บริโภคที่ทุ่มเทจึงเป็นกลุ่มคนที่ผู้ผลิตสื่อต้องให้ความสนใจ (Pearson, 2010) พลังอำนาจในมือของแฟนคลับนี้เองที่จะทำให้การเปลี่ยนแปลงเกิดขึ้นได้จริง สิ่งนี้คือความซับซ้อนที่มาพร้อมกับโลกาภิวัตน์และเทคโนโลยี ซึ่งเป็นความท้าทายอย่างมากที่อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ต้องให้ความสนใจ และต้องหันกลับมามองเห็นปัญหาที่ตามมาของการบริโภคอย่างขาดความรับผิดชอบ สิ่งกระตุ้นเร้าภายในที่ทุนนิยมใช้ในการสร้างวัฒนธรรมไอดอลนั้น จึงสะท้อนว่าปัญหาการทำให้เป็นวัตถุทางเพศนั้นยังเกิดจากการรับรู้ตัวตนทาง

เพศภายใต้อุดมการณ์ปีตาธิปไตย ซึ่งเป็นทัศนคติและชุดประสบการณ์ภายใน ที่ทำให้เกิดการเรียนรู้ที่จะแสดงออกตามบทบาททางเพศที่เคยเรียนรู้มา

การแก้ปัญหาการทำให้ไอดอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศจึงเลือกการแก้ปัญหาจากทัศนคติและชุดประสบการณ์ภายใน ที่เกิดจากการหล่อหลอมของโครงสร้างสังคม ทั้งสถาบันการศึกษา สถาบันครอบครัว ตลอดจนสถาบันสื่อ จนกลายเป็นประสบการณ์ และการรับรู้ตัวตนทางเพศของแฟนคลับชาย ผู้ถือว่าเป็นผู้กระทำการและเป็นผู้บริโภคในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ งานวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยจึงออกแบบการเรียนรู้เพื่อสื่อสารกับแฟนคลับด้วยชุดประสบการณ์ของไอดอลที่ถูกคุกคามทางเพศ เพื่อสร้างการเรียนรู้โดยอิงจากประสบการณ์และปัจจัยภายในของแฟนคลับ โดยใช้แนวคิดการเรียนรู้เพื่อการเปลี่ยนแปลง (Transformative learning) เพื่อสร้างการเรียนรู้ที่เปลี่ยนกรอบอ้างอิงเดิม (Frame of reference) ซึ่งได้แก่ ความเชื่อ สมมติฐาน การรับรู้ การคิด ความตั้งใจ ความคาดหวัง ที่ทำให้บุคคลให้ความหมายต่อการรับรู้สิ่งต่าง ๆ ไปสู่กรอบอ้างอิงที่กว้างขึ้น ลึกซึ้ง สามารถแยกแยะความแตกต่างได้ สามารถสะท้อนและนำเสนอภาพความรู้สึกลึกซึ้งได้มากขึ้น สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงได้มากขึ้นและถูกต้องมากขึ้น (ศรีประไพ อินทร์ชัยเทพ, 2562)

ในกระบวนการออกแบบการเรียนรู้เพื่อการเปลี่ยนแปลง เป็นการทำงานกับประสบการณ์ และสร้างองค์ความรู้จากประสบการณ์ของผู้เข้าร่วมกิจกรรมโดยตรง แนวคิดหลักในการออกแบบกระบวนการเรียนรู้จึงเน้นการหลุดพ้นจากภาวะครอบงำอย่างรอบด้าน โดยเฉพาะในการเปลี่ยนกรอบความคิดเรื่องเพศ กระบวนการวิจัยจึงต้องสร้างความรู้จักและเข้าใจวัฒนธรรมครอบงำและวัฒนธรรมร่วม อำนาจ วัฒนธรรมปีตาธิปไตย เพศภาวะและเพศวิถี โครงสร้างความรู้ทางเพศ อัตลักษณ์ ความเป็นกระแสหลัก และความเป็นกระแสรอง เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อัตลักษณ์ตัวเอง หรือถอนความเชื่อฝังหัว โดยคำนึงถึงการเปลี่ยนแปลงตนเองอย่างมีเมตตา (อวยพร เชื้อนแก้ว, 2558) เพราะในนัยหนึ่ง การแสดงออกในพฤติกรรมทางเพศของแฟนคลับ ก็เกิดจากการหล่อหลอมในสถาบันสังคมส่วนหนึ่ง รวมทั้งยังมีปัจจัยกระตุ้นและวัฒนธรรมการบริโภคมาเกี่ยวข้อง

ผู้วิจัยเชื่อว่า รูปแบบความสัมพันธ์ระหว่างไอดอลหญิงและแฟนคลับจะสามารถดีขึ้นได้ หากแฟนคลับให้เกียรติ เคารพในตัวตน และศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ของไอดอลหญิง การออกแบบการเรียนรู้เพื่อแก้ปัญหาการทำให้ไอดอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศสำหรับแฟนคลับในครั้งนี้ ผู้วิจัยจึงวิเคราะห์ปรากฏการณ์การทำให้ไอดอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศ เพื่อสร้างกระบวนการเรียนรู้ ที่จะทำให้ผู้บริโภคหรือแฟนคลับ รู้เท่าทันอุดมการณ์ปีตาธิปไตยและทุนที่ทำงานร่วมกันในอุตสาหกรรมไอดอล ซึ่งกดขี่

ไอศอลหญิงผ่านการควบคุมและกำหนดรูปแบบการบริโภควัฒนธรรมไอศอล โดยคำนึงถึง ประสบการณ์ของตัวไอศอลหญิง และมีการนำข้อมูลจากไอศอลหญิงมาร่วมในการสร้างองค์ความรู้ ด้านการทำให้ไอศอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศ เพื่อเป็นจุดตั้งต้นในการพัฒนาอุตสาหกรรมไอศอลให้ เต็มได้ในทิศทางที่ดีขึ้น

ในกระบวนการออกแบบ ผู้วิจัยได้ใช้แนวคิดการเรียนรู้เพื่อการเปลี่ยนแปลง ร่วมกับแนวคิด การทำให้เป็นวัตถุทางเพศ และสร้างการเปลี่ยนแปลงจากผู้บริโภคซึ่งเป็นฐานรากของวัฒนธรรม ไอศอล ซึ่งจะสามารถส่งพลังไปถึงนายทุนในอุตสาหกรรมไอศอล และสามารถต่อยอดไปสู่การ เปลี่ยนแปลงรูปแบบธุรกิจและการบริโภควัฒนธรรมไอศอลได้ โดยในการออกแบบกระบวนการเรียนรู้ สำหรับแฟนคลับเพื่อแก้ปัญหาการทำให้ไอศอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศ ในครั้งนี้ ผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่ง ว่า จะเป็นการเปิดให้เห็นรูปแบบความสัมพันธ์ระหว่างไอศอลและแฟนคลับที่ต่างฝ่ายต่างมีอำนาจเท่า เทียมกัน ให้วัฒนธรรมไอศอลกลายเป็นรูปแบบความรักที่ไม่ต้องมีฝ่ายหนึ่งฝ่ายใดถูกกดขี่ หรือ กลายเป็นแรงงานในอำนาจของความรัก รวมทั้งเติบโตอย่างยั่งยืนทั้งในมูลค่าทางเศรษฐกิจ และสุข ภาวะทางเพศของไอศอลหญิง ที่เป็นผู้มอบความสดใสให้กับทุกคน และมีรอยยิ้มอยู่บนใบหน้าเสมอ แม้จะต้องต่อสู้กับความรุนแรงทางเพศตลอดมา

1.2 วัตถุประสงค์

1. เพื่อวิเคราะห์ปรากฏการณ์การทำให้ไอศอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศ
2. เพื่อออกแบบกระบวนการเรียนรู้สำหรับแฟนคลับเพื่อแก้ปัญหาการทำให้ไอศอลหญิงเป็น วัตถุทางเพศ
3. เพื่อประเมินผลการออกแบบกระบวนการเรียนรู้สำหรับแฟนคลับเพื่อแก้ปัญหาการทำให้ ไอศอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศ

1.3 ปัญหาวิจัย

1. ปรากฏการณ์การทำให้ไอศอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศเกิดจากอะไรบ้าง
2. กระบวนการเรียนรู้สำหรับแฟนคลับเพื่อแก้ปัญหาการทำให้ไอศอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศเป็น อย่างไร

3. ผลการประเมินผลการออกแบบกระบวนการเรียนรู้สำหรับแฟนคลับเพื่อแก้ปัญหาคำทำให้ไอดอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศเป็นอย่างไร

1.4 ขอบเขตการศึกษา

งานวิจัยชิ้นนี้กำหนดขอบเขตของประเด็นที่สนใจศึกษาไว้ ดังนี้

1. วิเคราะห์ปรากฏการณ์การทำให้ไอดอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศ โดยศึกษาจากเอกสารทางวิชาการ บทความ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการทำให้ไอดอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศทั้งในประเทศไทยและต่างประเทศ ร่วมกับการเก็บข้อมูลจากการสัมภาษณ์ไอดอลหญิง นักกิจกรรม นักวิชาการด้านความเท่าเทียมทางเพศ และแฟนคลับไอดอลหญิงในประเทศไทย เพื่อนำมาใช้ในการออกแบบกระบวนการเรียนรู้เพื่อแก้ปัญหาคำทำให้ไอดอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศ

1. ออกแบบกระบวนการเรียนรู้สำหรับแฟนคลับเพื่อแก้ปัญหาคำทำให้ไอดอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศ โดยเป็นการออกแบบการเรียนรู้สำหรับแฟนคลับเพศชาย ที่มีรสนิยมรักต่างเพศ จำนวน 6 คน ด้วยแนวคิดการเรียนรู้เพื่อการเปลี่ยนแปลง (Transformative Learning)
2. ทดลองใช้กระบวนการเรียนรู้และประเมินผลการออกแบบกระบวนการเรียนรู้ โดยเน้นการสร้าง ความเข้าใจการทำให้เป็นวัตถุทางเพศ บทบาทของแฟนคลับในการทำให้ไอดอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศ และผลกระทบจากการทำให้ไอดอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศ เพื่อการปฏิบัติตนและมุมมองต่อไอดอลหญิงที่เคารพในศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ยิ่งขึ้น

1.5 นิยามศัพท์

1. ไอดอลหญิง หมายถึง ศิลปินหญิงในระบบการผลิตแบบอุตสาหกรรม ที่เน้นการนำเสนอภาพลักษณ์และปฏิสัมพันธ์กับแฟนคลับ ผ่านรูปแบบเพลง
2. แฟนคลับ หมายถึง แฟนคลับวงไอดอลหญิง ที่มีการติดตามไอดอลหญิงอย่างต่อเนื่อง ในที่นี้คือแฟนคลับเพศชายที่มีรสนิยมรักต่างเพศ
3. การทำให้เป็นวัตถุทางเพศ หมายถึง การกระทำที่ลดทอนคุณค่าของไอดอลหญิง และแยกส่วนความเป็นตัวตนกับเนื้อตัวร่างกาย ทำให้ไอดอลหญิงไม่มีอำนาจเหนือร่างกายตัวเอง และถูกใช้ในเชิงวัตถุเพื่อตอบสนองความต้องการของแฟนคลับ

4. วัฒนธรรมไอดอล หมายถึง รูปแบบการดำเนินธุรกิจที่เน้นการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างไอดอลหญิงกับแฟนคลับ และเป็นส่วนหนึ่งของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์
5. การเรียนรู้เพื่อการเปลี่ยนแปลง หมายถึง รูปแบบการสร้างความเข้าใจเพื่อสร้างความเปลี่ยนแปลงภายใน โดยทำงานกับประสบการณ์และกรอบอ้างอิง (Frame of reference) ของแฟนคลับที่ทำให้ไอดอลหญิงกลายเป็นวัตถุทางเพศ เพื่อการเปลี่ยนแปลงกรอบอ้างอิงไปสู่กรอบอ้างอิงใหม่ และทำให้แฟนคลับเห็นคุณค่าและเคารพในศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ของไอดอลหญิง ไม่ทำให้ไอดอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศ
6. กระบวนการเรียนรู้ หมายถึง รูปแบบการเรียนรู้ที่เกิดจากการออกแบบโดยใช้แนวคิดการเรียนรู้เพื่อการเปลี่ยนแปลง ร่วมกับองค์ความรู้เกี่ยวกับการทำให้ไอดอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศ มีกลุ่มเป้าหมายคือแฟนคลับไอดอลหญิงเพศชายที่มีรสนิยมรักต่างเพศเพื่อทำให้แฟนคลับเห็นคุณค่าและเคารพในศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ของไอดอลหญิง ไม่ทำให้ไอดอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศ
7. การคุกคามทางเพศ หมายถึง การกระทำหรือแสดงออกในทางเพศซึ่งละเมิดไอดอลหญิงโดยปราศจากความยินยอมทั้งโดยทางตรงหรือทางอ้อม ในรูปแบบเผชิญหน้าและพื้นที่ออนไลน์ การคุกคามทางเพศไอดอลหญิงเกิดขึ้นทั้งในลักษณะความพยายามควบคุมการแสดงออก การตำหนิพฤติกรรม การบุกไปในพื้นที่ส่วนตัว ซึ่งส่งผลกระทบต่อชีวิตของไอดอลหญิงในหลายระดับ

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ทำให้ทราบถึงสถานการณ์และสภาพปัญหาการทำให้ไอดอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์
2. เป็นจุดเริ่มต้นของการสร้างการรู้เท่าทันสื่อสำหรับผู้รับสาร ที่เป็นแฟนคลับเพศชาย ที่มีรสนิยมรักต่างเพศ จำนวน 6 คน ผ่านรูปแบบการเรียนรู้เพื่อแก้ปัญหการทำให้ไอดอลหญิงเป็นวัตถุ
3. สร้างการตระหนักรู้ ความเข้าใจ และพัฒนาองค์ความรู้เรื่องการทำให้เป็นวัตถุทางเพศในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ไทย เพื่อการแก้ปัญหการทำให้เป็นวัตถุทางเพศในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ต่อไป

บทที่ 2
แนวคิดและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่อง “การออกแบบกระบวนการเรียนรู้เพื่อแก้ปัญหาการทำไอดอลหญิงให้เป็นวัตถุทางเพศสำหรับแฟนคลับ” ใช้แนวคิด ทฤษฎี และเอกสารที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

1. แนวคิดเกี่ยวกับวัฒนธรรมไอดอล
 - 1) แนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์
 - 2) ข้อมูลเกี่ยวกับวัฒนธรรมไอดอลญี่ปุ่น
 - 3) ไอดอลหญิง และการทำให้เป็นวัตถุทางเพศ
2. แนวคิดเกี่ยวกับการทำให้เป็นวัตถุทางเพศ (Sexual objectification)
 - 1) แนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับการทำให้เป็นวัตถุทางเพศ
3. แนวคิดการทำให้เป็นเพศ (Sexualization)
4. แนวคิดความรุนแรงต่อผู้หญิง (Violence Against Women)
5. แนวคิดสตรีนิยม (Feminism)
 - 1) แนวคิดสตรีนิยม
 - 2) แนวคิดเรื่องเพศภาวะ (Gender)
 - 3) แนวคิดเรื่องเพศวิถี (Sexuality)
6. ทฤษฎีการเรียนรู้เพื่อการเปลี่ยนแปลง (Transformative learning)
7. กระบวนการเรียนรู้เพื่อการเปลี่ยนแปลงในประเด็นเพศภาวะ (Gender) และเพศวิถี (Sexuality)
8. กรอบแนวคิดในการวิจัย

2.1 แนวคิดเกี่ยวกับวัฒนธรรมไฮดอล

2.1.1 แนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์

องค์กรความร่วมมือเพื่อการค้าและการพัฒนา UNCTAD (United Nations Conference on Trade and Development) ได้ให้ความหมายอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ (Creative Industries) ไว้ว่า “อุตสาหกรรมที่สร้าง ผลิต จัดจำหน่ายสินค้าและบริการที่ใช้ความคิดสร้างสรรค์และสติปัญญาเป็นต้นทุนในการผลิต ประกอบด้วยอาชีพที่ใช้ฐานความรู้ซึ่งไม่ได้จำกัดอยู่แค่วงการศิลปะ โดยอาชีพเหล่านั้นสามารถสร้างรายได้จากการขายและลิขสิทธิ์ทางปัญญา” (United Nations, 2008)

กระทรวงกระทรวงดิจิทัล วัฒนธรรม สื่อ และกีฬา สหราชอาณาจักร (DCMS of UK) ระบุอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ไว้ 13 ประเภท ได้แก่ โฆษณา สถาปัตยกรรม งานศิลปะ งานหัตถกรรม งานออกแบบ แฟชั่นเครื่องนุ่งห่ม ภาพยนตร์และวิดีโอ เพลง ศิลปะการแสดง สื่อ ซอฟต์แวร์ โทรทัศน์และวิทยุ วิดีโอและคอมพิวเตอร์เกม (Department for Culture, 2015)

อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ได้ถูกนำไปใช้เป็นนโยบายของรัฐ และได้ปรับเปลี่ยนจาก “ศิลปวัฒนธรรม” ไปสู่ “อุตสาหกรรมทางวัฒนธรรม” โดยเริ่มขึ้นในช่วงหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 ที่รัฐต่าง ๆ ต้องฟื้นฟูสภาพการดำเนินชีวิตทั้งในทางสังคมและวัฒนธรรม ไปพร้อมกับความเสียหายทางเศรษฐกิจจากผลกระทบของสงคราม ในอังกฤษ ได้มีการประกาศนโยบายสำหรับศิลปะ (a policy for the arts) ในปี ค.ศ. 1946 เพื่อสนับสนุนและอุดหนุนศิลปะวัฒนธรรมเพื่อสาธารณประโยชน์ทั้งในเชิงสวัสดิการสังคม (Social Welfare) และวัฒนธรรมที่แสดงออกถึงสถาบันชาติ (National institutions) แม้ในการพัฒนาระยะแรกจะเป็นการทำนุบำรุงวัฒนธรรมที่ไม่ได้ให้คุณค่ากับการพัฒนาวัฒนธรรมล่างเพื่อมวลชน และเป็นการลงทุนที่ไม่คุ้มค่า โดยให้การสนับสนุนไปที่ศิลปะแบบชนชั้นสูง (High Arts) จำพวกบัลเลต์ งานแสดงมหากาพย์ และอื่น ๆ แต่ก็ได้มีการปรับตัวอย่างต่อเนื่องเพื่อให้การสนับสนุนศิลปวัฒนธรรมได้ส่งเสริม “รสนิยมประชาชน” (Popular Taste) เพื่อเข้าถึงประชาชนอย่างแท้จริง การเข้ามาสู่ช่วงแห่งการพัฒนาอุตสาหกรรมทางวัฒนธรรม มีความโดดเด่นอย่างมากในช่วงปี ค.ศ. 1950 จนถึง ค.ศ. 1970 ที่ภาพยนตร์จากฮอลลีวูด ละครบรอดเวย์ ดนตรีร็อกแอนด์โรล

ฯลฯ เมื่ออุตสาหกรรมบันเทิงเชิงพาณิชย์ได้สร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจ การเข้าถึงประชาชนจำนวนมากจึงกลายเป็นกุญแจสำคัญของการพัฒนาศิลปวัฒนธรรมเพื่อเข้าถึงรสนิยมประชาชน ที่สามารถขับเคลื่อนเศรษฐกิจและกลายเป็นสินค้าส่งออกได้ การสนับสนุนศิลปวัฒนธรรมจึงได้กลายเป็นนโยบายอุตสาหกรรมวัฒนธรรมในนานาประเทศ ทั้งนโยบายครีเอทีฟเนชัน (Creative Nation) ในออสเตรเลีย นโยบายครีเอทีฟโคเรีย (Creative Korea) ในสาธารณรัฐเกาหลี และนโยบายคูลเจแปน (Cool Japan) ในญี่ปุ่น

ความสามารถในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ และการกลายมาเป็นนโยบายพัฒนาเศรษฐกิจในหลายประเทศ ได้ทำให้เห็นถึงความสัมพันธ์ของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์กับระบบผลิตและการบริโภค รวมทั้งมวลชน ที่ทำให้วัฒนธรรมในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์กลายเป็นวัฒนธรรมประชานิยม (Popular Culture) ที่ขยายได้ Adorno and Horkheimer (1997) ได้นิยามอุตสาหกรรมวัฒนธรรมว่าเป็นระบบการผลิตในสังคมนิยมที่เป็นอุดมการณ์การครอบงำ และวัฒนธรรมสมัยใหม่ที่ถูกผลิตผ่านระบบอุตสาหกรรม ที่ต้องการผลิตแบบมวลชน (Mass production) โดยเป็นการสร้างสรรค์เพื่อตอบสนองต่อความต้องการบริโภคแบบมวลชน (Mass consumption) การผลิตสินค้าทางวัฒนธรรมในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์จึงเป็นการทำลายคุณค่าของสินค้า รวมทั้งคุณค่าของผู้สร้างสรรค์ลงไปด้วย นอกจากนี้ Adorno and Simpson (1941) ยังมีมุมมองต่ออุตสาหกรรมสร้างสรรค์ว่าเป็นการสร้างมาตรฐาน (Standardization) ให้กับศิลปวัฒนธรรมมีความคล้ายคลึงกันไปหมด และสร้างความเป็นปัจเจกเทียม (Pseudo-individualization) ในผู้บริโภคต้องชื่นชอบสินค้าวัฒนธรรมในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ที่ไม่หลากหลาย อีกทั้งยังเป็นการค้ำจุนอำนาจของรัฐโดยการควบคุมมวลชนผ่านการผลิตซ้ำและหล่อเลี้ยงอุดมการณ์เดิม (Status quo) ในสินค้าทางวัฒนธรรม และกระตุ้นการบริโภคของมวลชน ด้วยการกำหนดทิ้งเวลาว่าง การหาความบันเทิง และรูปแบบความบันเทิงของมวลชน ภายใต้สังคมนิยม

ในขณะที่ Adorno และ Horkheimer ให้ความสำคัญกับการถูกควบคุมของมวลชนโดยวัฒนธรรมประชานิยม Benjamin (1935) มองวัฒนธรรมประชานิยมภายใต้ระบบการผลิตแบบอุตสาหกรรมว่า เป็นการทลายชนชั้นทางวัฒนธรรมและเปิดโอกาสให้ประชาชนได้เป็นผู้กำหนดว่าวัฒนธรรมไหนจะเป็นวัฒนธรรมที่ส่งต่อสู่รุ่นหลัง ผ่านการ

ได้รับความนิยมและเกิดการผลิตซ้ำ เบนจามินจึงให้ความสำคัญกับการให้ความหมายของผู้บริโภค และมองว่าผู้บริโภคมีส่วนในการสร้างความหมายและตีความสินค้าทางวัฒนธรรมที่ตนบริโภคเช่นกัน

เมื่องานสร้างสรรค์ในอุตสาหกรรมสื่อ ไม่ได้สร้างเพียงรายได้และมูลค่าทางเศรษฐกิจ แต่ยังเป็นการวางกรอบการรับรู้ให้กับคนในสังคม อุตสาหกรรมสร้างสรรค์จึงมีบทบาทสำคัญอย่างยิ่งในการสืบทอดค่านิยม วิถีปฏิบัติ ตลอดจนระบบคุณค่าในแต่ละสังคม และเกี่ยวพันอย่างแยกไม่ออกกับระบบอำนาจและการค้าทุนสังคมแบบทุนนิยม การออกแบบสินค้าทางวัฒนธรรมให้มีการบริโภคได้จากคนหลากหลายกลุ่มและจำนวนมาก จึงเป็นหัวใจสำคัญของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ในการพัฒนาเศรษฐกิจ และกลายเป็นอำนาจอ่อน (Soft power) ให้กับประเทศนั้น ๆ ในการสร้างการยอมรับในระดับโลก อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ได้กลายมาเป็นกรอบคิดของวัฒนธรรมไอดอล ที่เป็นผลผลิตจากนโยบายอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ Cool Japan ในประเทศต้นกำเนิดเอเคบี 48 ประเทศ ญี่ปุ่น ในงานวิจัยการออกแบบกระบวนการเรียนรู้สำหรับแฟนคลับเพื่อแก้ปัญหาการทำให้อีดอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศ ผู้วิจัยได้ใช้แนวคิดอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ เพื่อทำความเข้าใจความสัมพันธ์ของวัฒนธรรมไอดอลกับการซูร์ตีผู้หญิงโดยทุนนิยม ที่ลดทอนคุณค่าของมนุษย์ให้กลายเป็นสินค้าในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ และกลายมาเป็นรูปแบบการนำเสนออีดอลหญิง ที่ไม่เพียงแต่ทำให้มนุษย์กลายเป็นสินค้าที่ตอบสนองความต้องการเฉย ๆ แต่ยังส่งต่อค่านิยม วิถีปฏิบัติ ตลอดจนระบบคุณค่าในสังคม ไปสู่ผู้บริโภค หรือแฟนคลับ ซึ่งมีจำนวนมาก ผู้วิจัยเชื่อมโยงระหว่างโครงสร้างทางสังคมที่กดทับอีดอลหญิง การสร้างมูลค่าจากร่างกายของผู้หญิง และนำเสนอในลักษณะที่เป็นวัตถุทางเพศ เพื่อเป็นกรอบในการออกแบบกระบวนการเรียนรู้สำหรับแฟนคลับเพื่อแก้ปัญหาการทำให้อีดอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศ ซึ่งเป็นการป้องกันและหลีกเลี่ยงผลกระทบต้ออีดอลหญิงจากอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ โดยมุ่งเน้นที่การสื่อสารกับแฟนคลับ ซึ่งเป็นผู้รับสาร (Audience) ที่มีบทบาทในการทำให้อีดอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศ และสืบทอดค่านิยมจากการนำเสนอของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์โดยตรง

2.1.2 ข้อมูลเกี่ยวกับวัฒนธรรมไอดอลญี่ปุ่น

“ไอดอล” (Idol) เป็นคำที่ใช้เรียกนักร้อง นางแบบ นายแบบ หรือสื่อบุคคลในประเทศญี่ปุ่น ไอดอลมีทั้งผู้หญิงและผู้ชาย และมักจะมีอายุน้อย หรือแสดงออกว่าอายุน้อย (Galbraith & Karlin, 2012) ไอดอลมักอยู่ในช่วงวัยรุ่น และมีความสามารถในหลาย ๆ ด้านมากกว่าจะมีความชำนาญในด้านใดด้านหนึ่ง รูปแบบการแสดงของไอดอลในการรับรู้ของคนทั่ว ๆ ไปมักจะดูไร้ศิลปะ (Artless) และไม่มีคุณค่าให้จดจำในระยะยาว เหมือนหมากฝรั่ง (Bubble-gum) ที่หมดรสหวานก็คายทิ้ง แต่ชื่อเสียงและความนิยมของไอดอลในญี่ปุ่น ไม่ได้เป็นเช่นนั้น

ก่อนจะมีการใช้คำว่า “ไอดอล” ที่หมายถึงสื่อบุคคลในอุตสาหกรรมบันเทิง ไอดอลเป็นคำที่ใช้ในทางศาสนาเพื่อเรียกรูปเคารพ (Idol) สำหรับการสักการบูชาของมนุษย์ จนในช่วงศตวรรษที่ 20 ความหมายของไอดอลได้เปลี่ยนถ่ายมาเป็นการ “Idolize celebrities” หรือ ทำให้คนดังกลายเป็นที่สักการบูชาในวัฒนธรรมตะวันตก และมีนักร้องหรือศิลปินที่กลายเป็นไอดอลมากมาย ในช่วงเวลานั้น การเรียกนักร้องว่าไอดอลยังเป็นการจำกัดอยู่ในศิลปินต่างชาติ (Xie, 2014) วัฒนธรรมไอดอลในญี่ปุ่นเริ่มขึ้นอย่างแท้จริงในช่วง ค.ศ. 1980 ที่โตเกียวได้กลายเป็นเมืองศูนย์กลางทางด้านดนตรี J-Pop หลังจากมีความพยายามพัฒนารูปแบบดนตรีกระแสนิยมจากการครอบงำของแนวเพลงตะวันตกให้มีความเป็นญี่ปุ่นมากขึ้น ตั้งแต่หลังช่วงหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 (เหมือนฝัน มานตรี, 2556) จุดเริ่มต้นของไอดอลและความสัมพันธ์ระหว่างไอดอลในวัฒนธรรมบันเทิง กับความหมายในแง่ของการสักการบูชา จึงมีความคล้ายคลึงกันอย่างมาก โดยเฉพาะเมื่อผนวกรวมกับการขายปฏิสัมพันธ์ระหว่างไอดอลและแฟนคลับ ภาพความคลั่งไคล้ของกลุ่มแฟนคลับไอดอลหรือ “Otaku” (โอตาคุ) จึงเป็นส่วนที่ทำให้วัฒนธรรมไอดอลถูกมองในแง่ลบ รวมถึงความสามารถที่ไม่เฉพาะเจาะจงและผลงานที่เน้นความฉูดฉาดของวงไอดอล และเมื่ออยู่ติดบทบาทในฐานะสมาชิกวงไอดอล หลายคนจึงอยากให้สาธารณชนลืมบทบาทและภาพลักษณ์ในแบบไอดอลของตนไป

ไอดอลในญี่ปุ่นเติบโตขึ้นในช่วงเวลาที่มีการแข่งขันในอุตสาหกรรมเพลงสูง สิ่งที่ทำให้นักร้องไอดอลของญี่ปุ่นมีความแตกต่างไปจากศิลปินอื่น ๆ คือความน่าสนใจในรูปแบบการนำเสนอ การสร้างตัวตนของไอดอลจึงเป็นปรากฏการณ์หนึ่งของวงการเพลง

ญี่ปุ่น ที่ไม่ได้เน้นเพียงเสียงร้องและรูปแบบดนตรี แต่ยังเน้นที่การสร้างภาพลักษณ์ด้วย ในระยะแรก ไอดอลส่วนใหญ่มักเป็นผู้หญิงที่มีภาพลักษณ์น่ารัก ดูใสซื่อบริสุทธิ์ และอยู่ในช่วงวัยรุ่น แต่งกายด้วยสีฉูดฉาด มีเพลงที่เมโลดีฟังง่าย และทำงานในวงการบันเทิงทั้งด้านการแสดง นางแบบ แกร็บเซียวในรายการโทรทัศน์ อีกสิ่งหนึ่งที่ทำให้ไอดอลแตกต่างจากศิลปินทั่วไป จึงเป็นการใช้เวลาหน้ากล้องมากกว่าทำการแสดงบนเวที คอนเสิร์ต ความนิยมของไอดอลสะท้อนออกมาในรูปแบบของการมีแฟนคลับ แฟนคลับผู้หญิงจะยึดถือไอดอลหญิงเป็นต้นแบบของตัวเอง ส่วนแฟนคลับผู้ชายก็มักจะทุ่มเทกายใจให้กับไอดอลที่ตนชื่นชอบ การขยายตัวของวัฒนธรรมไอดอลมีมากขึ้นเรื่อย ๆ ในญี่ปุ่น และยิ่งทวีความนิยมเมื่อวัฒนธรรมไอดอลได้รวมตัวกับสื่อโทรทัศน์ การพัฒนาของวัฒนธรรมไอดอลญี่ปุ่นก้าวเข้าสู่จุดสำคัญ เมื่อช่องฟูจิทีวี ได้เผยแพร่รายการ ยูยาเคเนียง เนียง (Yuyake Nyan Nyan) ที่สร้างกลุ่มนักร้องวัยรุ่นจากการคัดเลือกผู้ที่มีความฝันอยากเป็นไอดอล ในชื่อวงโอเนียงโกะคลับ (Onyanko Club) โอเนียงโกะคลับมีการเปิดรับสมัครเพิ่มมากขึ้นเรื่อย ๆ โดยมีภาพลักษณ์สาวน้อยข้างบ้านที่ทำให้รู้สึกสดชื่น (Girl next door makes good) และมีวงไอดอลอื่น ๆ ที่ดำเนินกิจกรรมในขณะนั้นอีกมากมาย เช่น สปีด (SPEED) และมอร์นิง มุซุเมะ (Morning Musume)

ภายหลังวงโอเนียงโกะ คลับ ยุติกิจกรรมลง ยาซึชิ อากิโมโตะ (Yasushi Akimoto) เป็นหนึ่งในโปรดิวเซอร์ที่ทำเพลงให้กับโอเนียงโกะคลับในช่วงที่วงทำกิจกรรม ก็ได้ก่อตั้งวงไอดอลหญิงอีก 3 วง ได้แก่ วง Nezumikko Club (เนซุมิกโกะ คลับ) ที่มีต้นแบบมาจากวงโอเนียงโกะ คลับ โดยมีการคัดเลือกผ่านรายการโทรทัศน์ วง Checkicco (วงเชกคิกโก) ที่มีการคัดเลือกผ่านรายการโทรทัศน์โดยมีต้นแบบจากโอเนียงโกะ คลับ และ Suitei Shojo (ซูยเท โชโจ) ที่ค่อนข้างประสบความสำเร็จมากกว่า 2 วงแรก แต่ยาซึชิก็ยังมีแนวคิดที่อยากจะสร้างกลุ่มนักร้องที่เปิดการแสดงได้ทุกวัน จนกระทั่งยาซึชิได้พบกับ คูโบดะ ยาซึชิ (Kuboda Yasishi) และชิบะ โคทาโร่ (Shiba Kotaro) ในปี ค.ศ. 2005 การสร้างวงไอดอลหญิงที่เปิดการแสดงได้ทุกวันจึงเริ่มต้นขึ้น

การสร้างวงไอดอลหญิงในแบบฉบับของยาซึชิ ภายใต้การทำงานของ บริษัท AKS ได้ทำลายกรอบของไอดอลในหลายรูปแบบ ไอดอลหญิงของยาซึชิ คูโบดะ และชิบะได้เริ่มดำเนินกิจกรรมครั้งแรกในชื่อเอเคบีไฟร์ตี้เอต โดยยาซึชิได้มีความพยายามจะ

ลดการพึ่งพาสื่อมวลชนในการสร้างความนิยมในวงไอดอลของตัวเอง และลดช่องว่างระหว่างไอดอลกับแฟนคลับ ยาซูชิจึงได้พัฒนาแนวคิดในการสร้างเอเคบีไพร่ตีเอตให้เป็น “ไอดอลที่คุณสามารถพบได้ทุกวัน” (Idols you can meet everyday) โดยการสร้างโรงละคร (Theatre) ในย่านอาากิฮาบะระ เพื่อให้แฟนคลับสามารถมาพบไอดอลได้ทุกวัน การดำเนินโครงการเอเคบีไพร่ตีเอตได้เริ่มต้นขึ้นโดยการให้ความสำคัญกับแฟนคลับมากที่สุด ตั้งแต่ในขั้นตอนการรับสมัครที่กำหนดอายุสูงสุดไว้ที่ 21 ปีโดยไม่มีจำกัดอายุน้อยที่สุด ขั้นตอนการคัดเลือกสมาชิกที่เน้นไปที่การเลือกสมาชิกที่มีความหลากหลายมารวมตัวกัน เพื่อให้แฟนคลับเป็นคนตัดสินใจที่จะเลือกสนับสนุนสมาชิกที่ตนชื่นชอบ และได้เห็นการมีพัฒนาการของสมาชิก เพื่อให้แฟนคลับสามารถมาเจอได้ทุกเมื่อ ในโรงละครที่เป็นพื้นที่ของวงที่พร้อมจะทำการแสดงตลอดเวลา ในช่วงเปิดตัววงเอเคบีไพร่ตีเอตไม่ได้รับความนิยมมากนัก ยาซูชิก็ให้ความสำคัญกับความคิดเห็นและความต้องการของแฟนคลับโดยการสอบถามผู้ที่เข้ามาชมการแสดงในโรงละคร และออกแบบกิจกรรมที่ทำให้เอเคบีไพร่ตีเอตและแฟนคลับสามารถสนุกไปด้วยกันได้ ยาซูชิมองว่าเอเคบีไพร่ตีเอตเปรียบเสมือนโปรแกรมลินุกซ์ (Linux) ที่ผู้ใช้งานสามารถออกแบบโปรแกรมให้เหมาะสมกับการใช้งานได้

ระบบเลือกตั้ง¹ เป็นหนึ่งในความพยายามตอบสนองความต้องการของแฟนคลับที่ยาซูชิได้พัฒนามาเพื่อเอเคบีไพร่ตีเอตโดยการเลือกตั้งนั้นจัดขึ้นครั้งแรกในปี ค.ศ. 2009 เพื่อหาสมาชิกที่ได้รับความนิยมจากแฟนคลับมากที่สุด และได้รับการเลือกตั้งให้ออกผลงานถัดไป การเลือกตั้งของเอเคบีไพร่ตีเอตจะจัดขึ้นปีละหนึ่งครั้ง นอกจากนี้ยังมีงานจับมือ² ที่จัดขึ้นครั้งแรกในปี ค.ศ. 2006 ที่เป็นการเปิดโอกาสให้แฟนคลับได้มาพบปะพูดคุยกับไอดอลเป็นระยะเวลา 10 วินาที (เหมือนฝัน มานตรี, 2556) อีกหนึ่งสิ่ง

¹ กิจกรรมเลือกวงคະແນນ ที่แฟนคลับสามารถเลือกสมาชิกที่จะร้องในอัลบั้มนั้น ๆ ได้ โดยทั่วไปสิทธิเลือกตั้งมาจากการซื้อแผ่นซีดี สมาชิกที่ได้รับคะแนนสูงสุดจะได้รับหน้าที่ในท่อนที่สำคัญที่สุดของเพลง ร่วมกับสมาชิกที่มีคะแนนลดหลั่นลงมาอีก 15 อันดับ

² งานจับมือ เป็นกิจกรรมที่แฟนคลับจะสามารถพบปะ พูดคุย และจับมือกับสมาชิกวงได้ 8 – 10 วินาที รูปแบบการจัดงานจะแยกแอมเบอร์แต่ละคนออกเป็นช่อง แฟนคลับที่ซื้อแผ่นซีดีจะได้รับสิทธิจับมือสมาชิก 1 ครั้งโดยไม่ระบุคน แฟนคลับสามารถเลือกต่อแถวในแต่ละช่องเพื่อจับมือกับสมาชิกได้ ไม่จำกัดจำนวนครั้ง ขึ้นกับจำนวนแผ่นซีดีที่แฟนคลับซื้อ ในงานจับมือ ถือเป็นอีกหนึ่งวิธีการนอกจากระบบเลือกตั้ง ที่สามารถวัดความนิยมของสมาชิกได้จากจำนวนแฟนคลับที่มาต่อแถวจับมือ

ในระบบไอดอลเอเคบีโฟร์ตีเอตคือ การจบการศึกษา³ จากแนวคิดหลักของวงที่มีสถานะเป็นพื้นที่แห่งการพัฒนาและฝึกฝน การจบการศึกษาจึงเป็นการลาออกจากวงเพื่อยุติเส้นทางการเป็นไอดอลของสมาชิกในวง เปรียบเสมือนการพัฒนาตัวเองจนพร้อมจะออกไปสู่เส้นทางอื่น ๆ ในวงการบันเทิง

เอเคบีโฟร์ตีเอตเป็นวงที่ได้รับความนิยมสูงมากในญี่ปุ่น และได้รับการขนานนามว่าเป็น “ไอดอลขวัญใจของคนทั้งประเทศ” ต้นแบบวงไอดอลที่ประสบความสำเร็จนี้ได้รับรางวัล Good Design Award สาขา Entertainment Project Design ในปี ค.ศ. 2010 จากการออกแบบที่คำนึงถึงการสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างไอดอลหญิงและแฟนคลับ จนได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก นอกจากนั้นเอเคบีโฟร์ตีเอตยังได้มีการขยายรูปแบบไอดอลไปในพื้นที่ต่าง ๆ เช่น วง NMB48 (เอ็นเอ็มบี 48) ที่มาจากชื่อเขตย่านการค้าในเมืองโอซากา วง HKT48 (เอชเคที 48) ที่มาจากชื่อจากชื่อเขตย่านการค้าในเมืองฟูกุโอกะ นอกจากในประเทศญี่ปุ่น ยังได้มีการขยายรูปแบบไอดอลในต่างประเทศทั้งในจากต้า ประเทศอินโดนีเซีย ในชื่อ JKT48 (เจเคที 48) ในเชียงใหม่ ประเทศไทย ในชื่อ SNH48 (เอสเอ็นเอช 48) และในกรุงเทพฯ ประเทศไทย ในชื่อ BNK48 (บีเอ็นเค 48) ที่ประสบความสำเร็จจนได้ขยายไปสู่เชียงใหม่ ประเทศไทย ในชื่อ CGM48 (ซีจีเอ็ม 48) ทำให้ปัจจุบัน เอเคบีโฟร์ตีเอตมีวงเครือข่ายทั้งหมด 14 วง ใน 8 ประเทศ และได้มีการนำระบบวงที่เน้นการมีปฏิสัมพันธ์กับแฟนคลับไปใช้ด้วย โดยมีการปรับเปลี่ยนรูปแบบเพื่อให้เข้ากับวัฒนธรรมของแต่ละประเทศ แต่ยังคงรักษารูปแบบส่วนใหญ่เอาไว้

Galbraith (2018b) อธิบายว่า รูปแบบการดำเนินธุรกิจไอดอลนั้นตั้งต้นด้วยความสัมพันธ์ที่ใกล้ชิด (Intimacy Business) และแฟนคลับ ในฐานะที่เป็นผู้สนับสนุน ก็ได้อุปถัมภ์ค้ำจุนรูปแบบธุรกิจนี้ผ่านการบริโภคสินค้า เช่น โฟโตการ์ด อัลบั้ม ของที่ระลึกอื่น ๆ และมีส่วนร่วมในกิจกรรมต่าง ๆ จะเห็นได้ว่าการเน้นการมีปฏิสัมพันธ์ และการให้ความสำคัญกับแฟนคลับ ได้กลายเป็นกลยุทธ์ความสำเร็จของวัฒนธรรมไอดอลที่มีการนำไปใช้อย่างแพร่หลาย รูปแบบการดำเนินธุรกิจไอดอลได้ขับเคลื่อนให้เกิดการแข่งขัน

³ การจบการศึกษา คือการที่สมาชิกยุติบทบาทการทำกิจกรรมกับวงไอดอล โดยทั่วไปการประกาศจบการศึกษาจะมีพิธีอย่างเป็นทางการที่แฟนคลับสามารถเข้าร่วมได้เพื่อเป็นการบอกลาครั้งสุดท้าย อาทิ เวทีจบการศึกษา (Graduation stage) พิธีปลดรูป ซึ่งถือเป็นการสิ้นสุดการเป็นสมาชิกอย่างเป็นทางการ

ภายในหมู่สมาชิก ทั้งจำนวนสมาชิกที่มีมาก และการรับสมาชิกรุ่นใหม่เข้ามาเรื่อย ๆ ระบบได้บีบบังคับให้สมาชิกต้องรักษาความนิยม ด้วยการวัดผลผ่านระบบเลือกตั้ง งานจับมือและของที่ระลึกที่มีการเปิดจำหน่ายในแต่ละครั้งที่มีการปล่อยผลงานใหม่ และมีการแบ่งกลุ่ม แบ่งลำดับชั้นของสมาชิกในวง ให้มีชื่อเรียกแตกต่างกันไปตามความนิยม ภาพลักษณ์จึงกลายเป็นสิ่งสำคัญที่ทำให้ไอดอลแต่ละคนโดดเด่นออกจากกัน และกลายเป็นเครื่องมือสร้างความนิยมผ่านการมีปฏิสัมพันธ์ในกิจกรรมต่าง ๆ ที่ต้นสังกัดจัดขึ้น ไอดอลจำเป็นต้องสร้างภาพลักษณ์ที่ตรงกับความต้องการของผู้บริโภค เพื่อสร้างความนิยมให้กับตัวเอง เช่นเดียวกับความคาดหวังที่ผู้บริโภคมีต่อไอดอล การเป็นไอดอลจึงต้องมีภาพลักษณ์เป็นที่ต้องการของการสังคมเสมอ และรักษาไว้ซึ่งความเป็นเด็ก ความอ่อนต่อโลก เพื่ออำรงไว้ซึ่งโอกาสในการพัฒนาศักยภาพ อันเป็นพื้นที่ในการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างไอดอลและแฟนคลับ ทั้งในพื้นที่โรงละคร กิจกรรมต่าง ๆ และโซเชียลมีเดีย

วัฒนธรรมไอดอลเป็นวัฒนธรรมที่ถูกวิพากษ์วิจารณ์ตลอดมาว่าเป็นการทำให้คนกลายเป็นสินค้า (Commodification) และทำให้เป็นวัตถุทางเพศ (Sexual objectification) แนวคิดเช่นนี้สะท้อนอยู่ในรูปแบบธุรกิจ การจัดการสมาชิกในวง มุมมองต่อสมาชิกในวง การขายปฏิสัมพันธ์ผ่านสินค้า และอื่น ๆ ผู้วิจัยจึงได้ศึกษาวัฒนธรรมไอดอลญี่ปุ่น ในฐานะต้นกำเนิดของวัฒนธรรมไอดอลที่กำลังแพร่หลายในประเทศไทย เพื่อเป็นข้อมูลพื้นฐานในการทำความเข้าใจวัฒนธรรมไอดอลในประเทศไทย และมองเห็นอำนาจที่ซ่อนทับอยู่ในอุตสาหกรรมไอดอล เพื่อนำไปเป็นข้อมูลเพื่อการออกแบบกระบวนการเรียนรู้สำหรับแฟนคลับเพื่อแก้ปัญหาการทำให้ไอดอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศต่อไป

2.1.3 ไอดอลหญิง และการทำให้เป็นวัตถุทางเพศ

ในส่วนนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลและงานวิจัย เพื่อทำความเข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างไอดอลหญิง และการทำให้เป็นวัตถุทางเพศ อย่างไรก็ตาม เนื่องจากข้อจำกัดด้านจำนวนการศึกษาวรรณกรรมไอดอลในประเทศไทยที่มีจำนวนไม่มาก ผู้วิจัยจึงทบทวนวรรณกรรมเพื่อทำความเข้าใจการทำให้เป็นวัตถุทางเพศ (Sexual

objectification) ในบริบทวัฒนธรรมไอดอลญี่ปุ่น (J-Pop Idol) ร่วมกับวัฒนธรรมไอดอลเกาหลีใต้ (K-Pop Idol) เพื่อนำไปเป็นกรอบในการวิเคราะห์ปรากฏการณ์การทำให้ไอดอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศต่อไป

การศึกษาของ เวฬุรีย์ เมธาวิวินิจฉัย (2562) เรื่อง “ภาพตัวแทนความรักและความสัมพันธ์ของหญิงสาวในบทเพลงของกลุ่มศิลปินหญิง: จาก สาว สาว สาว ถึง BNK48” ที่ศึกษาพัฒนาการและเปรียบเทียบภาพตัวแทนความรักและความสัมพันธ์ของหญิงสาวโดยวิเคราะห์ตัวบท (textual analysis) และบริบท (context analysis) ใน 4 ยุค ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2525 – 2562

จากการศึกษา เวฬุรีย์พบภาพตัวแทนความรักและความสัมพันธ์ 4 รูปแบบ คือ หญิงสาวที่แอบรัก หญิงสาวที่มีแฟนหรือคนรัก หญิงสาวที่ผิดหวังในความรัก และหญิงสาวกับมิตรภาพความเป็นเพื่อน ในภาพแทนของหญิงสาวกับมิตรภาพความเป็นเพื่อน มี 2 ประเภทคือ เป็นความสัมพันธ์แบบแอบชอบหรือเป็นฝ่ายคิดเกินเลย ซึ่งมักจะเป็นเพื่อนผู้ชาย และเป็นความสัมพันธ์ที่สนับสนุนกันทางจิตใจ ซึ่งมักจะเป็นเพื่อนผู้หญิง จากการศึกษาเปรียบเทียบ พบว่าในแต่ละยุคสมัยมีภาพแทนที่แตกต่างกัน โดยมีอิทธิพลจากทั้งต่างประเทศ ในประเทศ ภาพลักษณ์ของวง และอายุการทำงานที่มากขึ้น อิทธิพลที่มีผลมากที่สุดต่อวงเกิร์ลกรุ๊ป คืออิทธิพลภายในประเทศ ที่เวฬุรีย์ระบุว่าคือผู้ผลิตเจ้าของค่ายเพลง โปรดิวเซอร์ ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในการผลิตที่เป็นผู้ชายเป็นส่วนมาก และเบื้องหลังของวงเกิร์ลกรุ๊ปที่ศึกษา ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2525 – 2562 นั้นเป็นผู้ชายทั้งหมด เช่นเดียวกับอิทธิพลต่างประเทศที่มีผู้ชายในสัดส่วนของผู้ผลิตเป็นจำนวนมากเช่นกัน บทเพลงของเกิร์ลกรุ๊ปจึงเป็นมุมมองของผู้ชาย และเป็นภาพสะท้อนผู้หญิงที่ไม่เป็นจริง มุมมองของผู้ชายนั้นยังรวมถึงปัจจัยด้านภาพลักษณ์และอายุการทำงานที่มากขึ้น ที่ทำให้วงเกิร์ลกรุ๊ปไม่สามารถมีอายุงานในวงการได้ต่อเนื่องยาวนาน เนื่องจากต้องมีภาพลักษณ์สดใสน่ารัก ซึ่งมีข้อจำกัดในเรื่องของอายุเข้ามาเกี่ยวข้อง อย่างไรก็ตาม การศึกษาในครั้งนี้ได้รวมเกิร์ลกรุ๊ปไทยและวัฒนธรรมไอดอลเข้าด้วยกันโดยไม่แยกศึกษา แต่ผลการศึกษาเปรียบเทียบก็มีความสอดคล้องกันในเรื่องของอิทธิพลต่อภาพตัวแทนผู้หญิงที่แสดงออกในเพลง

ในการศึกษาดังกล่าว ทำให้เห็นลักษณะครอบงำโดยผู้ชาย (Male dominated) และความต่อเนื่องเป็นระยะเวลาอันยาวนานของอิทธิพลจากมุมมองของผู้ชายในอุตสาหกรรมเพลง ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2525 - 2562 ซึ่งส่งผลกระทบต่อรูปแบบการนำเสนอและภาพลักษณ์ของศิลปินหญิงในอุตสาหกรรมเพลงไทย การมีอยู่อย่างจำกัดของมุมมองของผู้หญิงในอุตสาหกรรมเพลงไทย ทำให้การนำเสนอทั้งในศิลปินหญิงและศิลปินชายก็เป็นมุมมองของผู้ชายอยู่ฝ่ายเดียวเท่านั้น ข้อค้นพบนี้ได้นำไปสู่การวิเคราะห์ปรากฏการณ์การทำให้ไอดอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศ ดังต่อไปนี้

ในงานวิจัย “Idol republic: the global emergence of girl industries and the commercialization of girl bodies” (Kim, 2011) ได้ศึกษากลยุทธ์และระบบการเปลี่ยนความเป็นหญิงที่อ่อนเยาว์ (Young femininity) ให้กลายเป็นสินค้าทางวัฒนธรรมในฐานะทรัพยากรของชาติ (National resource) ในบริบทของเกาหลีใต้ ผลการศึกษาสามารถจำแนกได้เป็น 3 ประเด็น คือ ประเด็นที่หนึ่ง ในกระบวนการทำให้ความเป็นหญิงกลายเป็นสินค้าทางวัฒนธรรม ไอดอลหญิงจะถูกลดทอนความเป็นมนุษย์ (De-humanize) และกลายเป็น “ร่างกาย” ที่ไม่ต่างจากสินค้าอื่น ๆ ในระบบการผลิตแบบอุตสาหกรรมทั่วไป ประเด็นที่สอง ร่างกายของผู้หญิงในฐานะสินค้าทางวัฒนธรรม ถูกทำให้เกิดมุมมองทางเพศ (Re-sexualize) และนำเสนอภาพของไอดอลภายใต้ภาพลักษณ์ทางเพศที่ดูคลุมเครือ ประเด็นที่สาม การนำเสนอร่างกายของไอดอลหญิงได้กลายเป็นความพยายามสร้าง “สาธารณรัฐไอดอล” (Idol republic) และเป็นการเกิดของ “ชาตินิยมโลลิตา” (Lolita nationalism) ทั้งสามประเด็นผูกโยงกันภายใต้ 3 แนวคิด คือ การทำให้เป็นสินค้า (Commercialization) การทำให้มีความเข้ายวนทางเพศ (Re-sexualize) และการทำให้เป็นทรัพยากรของชาติ (Nationalization) ภายใต้กรอบคิดแบบเสรีนิยมใหม่ (Neoliberal) ร่างกายของผู้หญิงได้ถูกเปลี่ยนบทบาทจากวัตถุทางเพศไปสู่วัตถุประสงค์แบบชาตินิยม ด้วยการเอาชนะในสงครามวัฒนธรรม (Cultural war) ในระดับโลก แฟนคลับทั้งในและนอกประเทศต่างก็เป็นแฟนคลับรุ่นลุง (Uncle fans) ที่บริโภคความเป็นหญิงผ่านการเป็นแฟนคลับวงไอดอล การส่งออกไอดอลหญิงด้วยภาพลักษณ์เพื่อนหญิงพลังหญิง (Girl power) ของเกาหลีใต้ จึงเป็นการ

ปรับกระบวนการทัศน์ทางเพศใหม่ได้โครงสร้างปีตาธิปไตย ไม่ใช่การส่งเสริมความก้าวหน้าด้านความเท่าเทียมทางเพศให้ผู้หญิงอย่างแท้จริง

ในการศึกษาของ Kim (2011) ได้อธิบายบทบาทของร่างกายผู้หญิงที่ถูกทำให้เป็นสินค้าระดับโลกในการนำเสนอแบบเพื่อนหญิงพลังหญิง (Girl power) ภายใต้โครงสร้างปีตาธิปไตย ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาของ เวสุรีย์ เมธาวิวินิจฉัย (2562) ที่พูดถึงมุมมองของผู้ชายที่มีอิทธิพลอย่างมากในศิลปินหญิง อันดับต่อมาผู้วิจัยได้ศึกษางานวิจัยที่พูดถึงวัฒนธรรมไอดอลและแฟนคลับ ดังต่อไปนี้

งานวิจัยของ Galbraith (2012) เรื่อง “Idols: The Image of Desire in Japanese Consumer Capitalism” ได้ทำการศึกษากระบวนการผลิต วัฏจักร และการบริโภคในอุตสาหกรรมไอดอล กับความต้องการบริโภคภาพลักษณ์ทางเพศในสังคมวัตถุนิยม ด้วยการทบทวนวรรณกรรม

ผลการศึกษาสรุปได้ว่า ในการผลิตไอดอล มีการมุ่งเน้นการสร้างเรื่องราว (Narrative) และภาพลักษณ์ (Image) ผ่านการเล่าเรื่องในวิธีต่าง ๆ ทั้งในชื่อวง ชื่อเพลง เนื้อเพลง คอนเซ็ปต์ รูปถ่ายของไอดอล เกม โปสเตอร์ ทั้งหมดทำงานร่วมกันในลักษณะสัมพันธ์ (Intertextual) และสร้างไอดอลให้แยกขาดออกจากตัวไอดอลเอง การบริโภคไอดอลจึงเป็นการบริโภคภาพลักษณ์ที่แยกส่วนออกจากตัวตนจริง ๆ และด้วยกลุ่มเป้าหมายของไอดอลคือแฟนคลับผู้ชาย ภาพลักษณ์ไอดอลจึงสัมพันธ์กับเจตนาทางเพศในมิติใดมิติหนึ่ง การสร้างพื้นที่ที่เกิดจากเชื่อมโยงกับความต้องการทางเพศนั้นมีให้เห็นในเรื่องราวของไอดอล เช่น การใช้คำว่า ‘เนียงเนียง’ (Nyan Nyan) ในรายการโทรทัศน์ ยูยาเกะ เนียงเนียง (Yuyake Nyan Nyan) ของกลุ่ม โอนิยองโกะคลับ (Onyanko Club) เนียงเนียงเป็นคำแสลงที่พูดถึงเรื่องเพศในบริบทวัฒนธรรมญี่ปุ่นในขณะนั้น การสร้างภาพลักษณ์และเรื่องราวของไอดอลโดยมีเจตนาทางเพศแอบแฝงอย่างแนบเนียนนั้นได้ทำให้วัฒนธรรมไอดอลเป็นโลกจินตนาการ (Fantasy) ที่สามารถเข้าถึงผู้บริโภคได้ทั้งเด็กและผู้ใหญ่

ไอดอล จึงสัมพันธ์กับวัฒนธรรมบริโภคอย่างแยกไม่ออก วัฒนธรรมไอดอลได้ถูกออกแบบมาอย่างดีเพื่อวางไอดอลหญิงไว้ระหว่างความบริสุทธิ์ในอุดมคติที่อยากจะไว้คำว่า (The Pure) และวัตถุที่ไม่มีวันหมดไป (The Sexual) การผลิตไอดอลยังเป็นวัฏจักรที่ไม่มีวันจบ เพราะการเพิ่มจำนวนของไอดอลที่มีมากขึ้นในได้สร้างความต้องการบริโภคให้เกิดขึ้นไม่รู้จบ ไอดอลจึงไม่ใช่แค่วัตถุของผู้ชาย (Man) เท่านั้น แต่ยังเป็นเครื่องบ่งชี้ถึงวัฒนธรรมบริโภคในสังคมทุนนิยมอีกด้วย ไอดอลเป็นผู้ถูกเอาประโยชน์จากสังคมบริโภค และแฟนคลับไอดอลในฐานะผู้บริโภค ก็เป็นอีกหนึ่งผู้ที่ถูกเอาประโยชน์จากการบริโภคนั้นด้วย

ในงานวิจัย “The Labor of Love: On the Convergence of Fan and Corporate Interests in Contemporary Idol Culture in Japan” ของ Galbraith (2016) ได้ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างแฟนคลับและไอดอล ที่เปลี่ยนรูปแบบจากแฟนคลับไอดอล ไปเป็น “แรงงานของความรัก” (Labor of love) โดยใช้การทบทวนวรรณกรรมผ่านกรอบวิเคราะห์มาร์กซิสต์ จากการศึกษา Galbraith สรุปว่า เป็นความจริงที่แฟนคลับไอดอลเป็นส่วนที่สำคัญของอุตสาหกรรมแห่งความรู้สึก (Affective economy) นี้ แต่การกลายมาเป็นแรงงานของแฟนคลับไอดอลไม่ใช่แค่การแสวงหาผลประโยชน์ของนายทุนเท่านั้น แฟนคลับไอดอลไม่ใช่แค่ผู้ถูกหลอกและเป็นแค่ฝ่ายที่ถูกกระทำ แต่รู้ตัวและเป็นฝ่ายยินดีที่จะเป็นแรงงานในอุตสาหกรรมนี้ แฟนคลับไอดอลมีประสิทธิภาพในเชื่อมต่อและสื่อสารในฐานะผู้กระทำอย่างสมบูรณ์ ซึ่งทำให้แฟนคลับไอดอลกลายเป็นแรงงานในอุดมคติของเศรษฐกิจในตอนนี้ และแฟนคลับไอดอลไม่ได้ตกอยู่ภายใต้การควบคุมของนายทุนในอุตสาหกรรมไอดอลอย่างสิ้นเชิงเช่นที่เคยศึกษาก่อนหน้านี้

ในขณะที่การศึกษาวัฒนธรรมไอดอลส่วนใหญ่เห็นด้วยกับการทำให้เป็นวัตถุทางเพศในไอดอล และเน้นย้ำกลุ่มเป้าหมายของไอดอลหญิงที่เป็นผู้ชาย มุมมองจากผู้ผลิตและไอดอลหญิงก็มีความคิดเห็นที่ต่างออกไป ดังนี้

ในงานเสวนา “วัฒนธรรมไอดอลในบริบทสังคมไทย” นายิกา ศรีเนียน อดีตสมาชิกวงไอดอล BNK48 ได้แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับประเด็นการทำให้ไอดอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศว่า “ตัวเราไม่รู้สึกรู้ว่าเป็นสิ่งของ เพราะสิ่งของไม่มีความรู้สึก แต่ตัวเรามี

ความรู้สึก พอเรามองในมุมมองของบริษัท เขาจะมองว่าเราเป็นสินค้า แต่ถ้าจากในมุมมองของเรา เรายอมตกลงเพื่อที่จะไปเป็นไอดอล หรือเป็นหนึ่งในบุคลากรขององค์กร เราต้องรู้แล้วว่าเรายอมโดนทำอะไรบ้าง เราจะเข้าใจว่าแฟนคลับของเราที่มาดูเราหรือมาจับมือเราว่าเขามีจุดประสงค์อะไรในการมาจับมือเรา การที่เราไปจับมือเขา คนอาจจะมองว่าเป็นการขายสินค้าของบริษัท แต่จริง ๆ แล้วการจับมือมันคือช่วงเวลาที่เราได้ให้กำลังใจคนอยู่ เป็นการได้ผลประโยชน์ทั้งสองฝ่าย” และในงานเสวนาเดียวกันนี้ อธิปติไพโรหิรัญ ได้กล่าวถึงความสัมพันธ์ระหว่างไอดอล แฟนคลับ และการทำให้เป็นวัตถุทางเพศ ดังนี้ “คนที่มองไอดอลเป็นวัตถุทางเพศ จะไม่ใช่แฟนคลับของไอดอลอย่างแท้จริง มักจะเป็นคนทั่วไปที่ไม่เข้าใจวัฒนธรรมและบริบทเฉพาะของไอดอล” (FCCT, 2564)

ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ วัฒนธรรมไอดอล และแฟนคลับที่เกี่ยวข้องกับการทำให้เป็นวัตถุทางเพศ เพื่อเป็นกรอบในการทำความเข้าใจปัญหาการทำให้เป็นวัตถุทางเพศในเบื้องต้น และจะนำไปเป็นข้อมูลในการออกแบบกระบวนการเรียนรู้สำหรับแฟนคลับเพื่อแก้ปัญหาการทำให้ไอดอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศ ร่วมกับแหล่งข้อมูลบุคคลต่อไป

2.2 แนวคิดเกี่ยวกับการทำให้เป็นวัตถุทางเพศ (Sexual objectification)

การทำให้เป็นวัตถุทางเพศ เป็นแนวคิดที่มาจากนักคิดสายสตรีนิยม (Feminism) ที่ว่าด้วยบุคคลที่กระทำ และ/หรือ ถูกกระทำเหมือนเป็นวัตถุที่สามารถใช้ประโยชน์ ควบคุม จัดการได้ และแยกความคิดจิตใจออกจากร่างกายของผู้หญิง การทำให้เป็นวัตถุทางเพศนั้นมาจากลดทอนคุณค่าหรือเนื้อตัวร่างกาย (Bartky, 2015) โดยมองว่าร่างกายของผู้หญิงมีไว้ตอบสนองวัตถุประสงค์ทางเพศของผู้ชาย การทำให้เป็นวัตถุทางเพศโดยทั่วไปจึงใช้อธิบายถึงความสัมพันธ์แบบเพศตรงข้าม และผู้กระทำให้เป็นวัตถุทางเพศจะเป็นผู้ชาย ในขณะที่ผู้ถูกกระทำให้เป็นวัตถุทางเพศคือผู้หญิง การถูกทำให้เป็นวัตถุทางเพศจึงจำกัดอยู่เฉพาะประสบการณ์ของผู้หญิงเท่านั้น (Fredrickson & Roberts, 1997)

การทำให้ผู้หญิงกลายเป็นวัตถุทางเพศ ส่งผลกระทบต่อร่างกายและจิตใจของผู้หญิงในหลายด้าน จากการศึกษาของ Fredrickson and Roberts (1997) ได้ให้ข้อมูลว่า การทำให้เป็นวัตถุทางเพศ อาจส่งผลกระทบต่อผู้หญิงเกิดภาวะซึมเศร้า (Depression) จากความรู้สึกไม่มีอำนาจในเนื้อตัวร่างกายของตัวเอง และอาจส่งผลต่อความบกพร่องทางเพศ (Sexual Dysfunction) และการกิน (Eating Disorder) จากการเป็นฝ่ายรับ (Passive) ในบทบาททางเพศ และการต้องดูแลควบคุมร่างกายให้ผอม เพื่อให้ตรงกับมาตรฐานความงาม (Beauty standard) ของสังคม ซึ่งทั้งหมดเป็นผลมาจากการทำให้ผู้หญิงกลายเป็นวัตถุทางเพศ ที่ลดทอนคุณค่า และทำให้อำนาจการตัดสินใจในเรื่องเนื้อตัวร่างกายของผู้หญิงกลายเป็นของสังคม ไม่ใช่ของผู้หญิงเอง

นอกจากนั้น Fredrickson and Roberts (1997) ยัง อธิบายว่า การทำให้เป็นวัตถุทางเพศคือแบบแผนปฏิบัติที่ลดทอนผู้หญิงให้กลายเป็นแค่ร่างกายโดยไม่สนใจชีวิต ความคิด และจิตใจ เมื่อถูกทำให้เป็นวัตถุทางเพศ ผู้หญิงจะถูกลดสภาพให้เป็นร่างกายที่มีเพื่อตอบสนองความต้องการทางเพศของคนอื่น การทำให้เป็นวัตถุทางเพศจึงเป็นการกดขี่ผู้หญิงรูปแบบหนึ่ง และเกี่ยวข้องกับความรุนแรงทางเพศด้วย

MacKinnon (1989) เชื่อว่าการถูกทำให้เป็นวัตถุทางเพศนั้นเริ่มมาจากกระบวนการทางสังคมที่กำหนดให้ผู้หญิงมีบทบาทเพื่อวัตถุประสงค์ทางเพศของผู้ชาย การทำให้ผู้หญิงตกเป็นวัตถุทางเพศจึงสะท้อนอำนาจที่ไม่เท่าเทียมกัน และมีต้นกำเนิดมาจากลำดับชั้นทางสังคมที่ผู้ชายมีอำนาจมากกว่าผู้หญิง และเป็นผู้กำหนดบทบาทและสังคมให้ผู้หญิงปฏิบัติตนตามความต้องการ

ของผู้ชาย เช่นเดียวกับ Haslanger (2012) ที่มองว่าการทำให้เป็นวัตถุทางเพศไม่ใช่แค่การทำให้ร่างกายกลายเป็นแค่ความพอใจของผู้อื่น แต่ยังหมายรวมถึงการควบคุมความคิดและความต้องการของผู้ถูกกระทำให้เป็นตามที่คุณกระทำต้องการด้วย ซึ่งทำให้ผู้ที่ถูกทำให้เป็นวัตถุทางเพศไม่รู้สึกรู้ว่ากำลังถูกบังคับหรือละเมิดสิทธิ แต่เป็นการทำด้วยความพอใจของตัวเอง

การทำให้เป็นวัตถุทางเพศจึงหมายถึง การลดทอนสภาพบุคคลให้กลายเป็นเพียงเนื้อตัวร่างกายที่ตอบสนองความต้องการของผู้กระทำ เมื่อผู้กระทำเป็นผู้ชาย และผู้ถูกกระทำเป็นผู้หญิง การถูกทำให้เป็นวัตถุทางเพศจึงเป็นการกดขี่ผู้หญิงให้ปฏิบัติตามความต้องการของผู้ชาย

Nussbaum (1995) ได้ระบุว่าการเป็นวัตถุทางเพศนั้นเข้าข่ายลักษณะอย่างน้อย 7 ประการ ดังนี้

- 1) การตกเป็นเครื่องมือ (Instrumentality) คือ ผู้กระทำการใช้บุคคลเป็นเครื่องมือเพื่อตอบสนองวัตถุประสงค์ของตัวเอง
- 2) การปฏิเสธเสรีภาพของบุคคล (Denial of autonomy) คือ การไม่เคารพเสรีภาพของบุคคล และไม่ยอมรับว่าบุคคลมีอำนาจการตัดสินใจด้วยตัวเอง
- 3) การที่บุคคลไม่มีความสามารถในการแสดงออก (Inertness) คือ การปฏิเสธความสามารถของบุคคลในการแสดงออก
- 4) การเป็นสิ่งที่สามารถแลกเปลี่ยนได้ (Fungibility) คือ การปฏิบัติกับบุคคลเหมือนเป็นสิ่งที่แลกเปลี่ยนกับสิ่งของอื่นได้ คิดเป็นมูลค่าได้
- 5) การฝ่าฝืนใจ (Violability) คือ การปฏิบัติกับบุคคลด้วยความแบ่งแยก และละเมิดสิทธิ ขาดความมั่นคงในความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลอื่น
- 6) การแสดงความเป็นเจ้าของ (Ownership) คือ การปฏิบัติกับบุคคลราวกับว่าเป็นสิ่งของที่สามารถครอบครองเป็นเจ้าของได้ สามารถซื้อ-ขายได้
- 7) การปฏิเสธตัวตน (Denial of subjectivity) คือ การไม่สนใจประสบการณ์และอารมณ์ของบุคคลไม่ได้รับความสนใจ และไม่จำเป็นต้องคำนึงถึงความรู้สึก

โดย Langton (2009 อ้างถึงใน (วิลาสินี กิจคณะ, 2558) ได้เพิ่มคุณลักษณะของการเป็นวัตถุทางเพศ อีก 3 ประการ ดังนี้

- 8) การลดทอนบุคคลให้เหลือเพียงเรื่อนร่าง (Reduction to body) คือ การปฏิบัติกับบุคคลโดยมองแค่เพียงเรื่อนร่าง หรือส่วนของร่างกาย
- 9) การลดทอนบุคคลเป็นเพียงรูปลักษณ์ภายนอก (Reduction to appearance) คือ การปฏิบัติกับบุคคลจากรูปลักษณ์ภายนอกที่เห็นและรับรู้ และทำให้บุคคลต้องปรับปรุงรูปโฉมเมื่อโดนตัดสินโดยรูปลักษณ์ภายนอก
- 10) ความไม่มีสิทธิไม่มีเสียง (Silencing) คือ การปฏิบัติกับบุคคลเหมือนเป็นคนที่ไม่มีความเห็นหรือออกความเห็นหรือแสดงออกได้ ขาดทั้งโอกาสและความสามารถในการพูด

โดยสรุป การทำให้เป็นวัตถุทางเพศคือการลดทอนคุณค่าของบุคคลให้สามารถใช้ประโยชน์ จัดการ ควบคุม และเป็นเจ้าของได้ การทำให้เป็นวัตถุทางเพศไม่จำเป็นต้องมีลักษณะครบทั้ง 10 ประการ และอาจมีการแสดงออกในบริบทที่แตกต่างกัน อย่างไรก็ตาม การปฏิบัติต่อบุคคลอื่นในลักษณะใดก็ตามเพียงข้อเดียว ก็เป็นการกดขี่ผู้อื่นให้เป็นไปตามความต้องการของผู้กระทำ และกลายเป็นการทำให้เป็นวัตถุทางเพศในที่สุด

การศึกษาเรื่องการทำให้เป็นวัตถุทางเพศในระยะแรกเริ่มจากการวิจารณ์โฆษณา ภาพยนตร์ และสื่อภาพ ซึ่งเป็นการนำเสนอภาพผู้หญิงที่เป็นฝ่ายถูกจ้องมอง (Gaze) ผ่านการจับภาพผู้หญิงนาน ๆ จากสายตาของผู้ชาย และจับจ้องเฉพาะร่างกายด้วยมุมมองทางเพศ (Mulvey, 1989) โดย Stern et al. (1993) เสนอว่า การนำเสนอผู้หญิงในลักษณะผู้ถูกจ้องมอง และมีไว้เพื่อตอบสนองความต้องการของผู้ชาย จึงนำไปสู่การจ้องมองอย่างประเมินค่า และควบคุม ซึ่งถือเป็นการกดขี่ผู้หญิงตามแนวทางของสตรีนิยม ความสำคัญของการจ้องมองทำให้ การศึกษาการทำให้เป็นวัตถุทางเพศผ่านการจ้องมองเกิดขึ้นทั้งในภาพยนตร์กระแสหลัก โฆษณานิติยสารสำหรับผู้หญิง หรือภาพถ่ายในข่าวกีฬา จากการศึกษาดังกล่าวสามารถให้ข้อมูลได้ว่าร่างกายของผู้หญิงตกเป็นวัตถุทางเพศมากกว่าผู้ชาย ในขณะที่การนำเสนอภาพของผู้ชายจะเน้นไปที่ใบหน้ามากกว่า (Archer et al., 1983) การนำเสนอผู้ชายด้วยใบหน้าที่ยังทำให้เห็นความแตกต่างในการนำเสนอเนื้อตัวร่างกายของผู้หญิงเด่นชัดขึ้น และสื่อมีบทบาทสำคัญในการกำหนดภาพของผู้หญิงให้เหลือแค่เนื้อตัวร่างกายที่นำเสนอคุณค่าของผู้หญิงทั้งหมด (Fredrickson &

Roberts, 1997) การศึกษาสื่อแต่ละประเภทได้ทำให้เห็นว่าการทำผู้หญิงให้เป็นวัตถุทางเพศมีจำนวนมากและแพร่กระจายไปในทุกสื่อ และได้เป็นการผลิตซ้ำการทำให้เป็นวัตถุทางเพศต่อไป แต่กระนั้น การนำเสนอของสื่อก็ไม่ใช่ว่าทั้งหมดของการทำให้เป็นวัตถุทางเพศ

Calogero, Dunn, and Thompsom (2011 อ้างถึงใน (วิลาสินี กิจคณะ, 2558) อธิบายว่า การทำให้เป็นวัตถุทางเพศแสดงออกได้ใน 2 บริบท ดังนี้

- 1) บริบทความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลที่เกิดขึ้น รวมไปถึงการทำผู้หญิงต้องเผชิญหน้าในสังคม ได้แก่ การที่ผู้หญิงถูกจ้องมองเรือร่าง การถูกวิจารณ์เรื่องเพศ การล่วงละเมิดทางเพศ
- 2) บริบทของสื่อมวลชน ในการเลือกนำเสนอเฉพาะเรือร่างของผู้หญิง และใช้เรือร่างเหล่านั้นเป็นเป้าหมายให้ผู้ชายจ้องมองในสื่อกระแสหลักต่าง ๆ

อย่างไรก็ตาม การปฏิบัติต่อบุคคลให้เป็นวัตถุทางเพศนั้นสัมพันธ์กับโครงสร้างอำนาจและความเท่าเทียมทางเพศอย่างแยกไม่ออก MacKinnon (1989) อธิบายว่า การมีอยู่ของสื่อกระตุ้นเร้าอารมณ์ทางเพศ (Pornography) ได้มีสถานะเป็นพื้นที่ในการประกอบสร้างความเป็นวัตถุทางเพศของผู้หญิง ที่กระตุ้นผู้บริโภคสื่อกระตุ้นเร้าอารมณ์ทางเพศให้อยากเป็นเจ้าของ และลดทอนความเป็นมนุษย์ของผู้หญิง สื่อกระตุ้นเร้าอารมณ์ทางเพศเล่าผ่านมุมมองของผู้ชาย โดยแสดงออกความต้องการของผู้ชายที่มีต่อผู้หญิง การที่สื่อกระตุ้นเร้าอารมณ์ทางเพศเป็นอุตสาหกรรมสื่อที่สร้างภาพของเพศสัมพันธ์ (Sex) ให้ผู้หญิงเป็นฝ่ายถูกกระทำและยินดีที่จะรองรับความรุนแรง ทำให้ผู้หญิงไม่สามารถถูกมองว่าเท่าเทียม และได้กลายเป็นวัตถุที่ผู้ชายจะสามารถใช้สอยได้ตามความพึงพอใจ ในขณะที่ Sharge (2005 อ้างถึงใน (วิลาสินี กิจคณะ, 2558) อธิบายว่า ภาพกระตุ้นเร้าอารมณ์ทางเพศไม่จำเป็นต้องตกอยู่ในบริบทการเป็นวัตถุทางเพศเสมอไป トラบิตที่ผู้บริโภคเคารพในปลายทางของผู้แสดงแบบเหล่านั้น เป็นการทำได้ด้วยความพึงพอใจที่จะใช้ประโยชน์จากเรื่องเพศเพื่อผลประโยชน์ทางเศรษฐกิจ อย่างไรก็ตาม จากการศึกษา “สื่อกระตุ้นเร้าอารมณ์ทางเพศกับการปฏิบัติต่อผู้หญิงเสมือนวัตถุทางเพศ” ของ อารีย์ธรรมโครง (2555) พบว่า ปิตาธิปไตย (Patriarchy) เป็นปัจจัยหนึ่งในการสร้างสื่อกระตุ้นเร้าอารมณ์ทางเพศที่ใช้มุมมองของผู้ชาย และทำให้ผู้หญิงเป็นวัตถุทางเพศ ภายใต้โครงสร้างอำนาจ

ที่ไม่เท่าเทียม ส่วนอีกปัจจัยหนึ่ง คือผู้หญิงที่ให้ความสำคัญกับปัจจัยภายนอกและชื่นชมตัวเองในฐานะวัตถุทางเพศ และแสดงออกตัวตนของตัวเองผ่านเนื้อตัวร่างกาย ซึ่งเป็นการเรียนรู้ในการแสดงออกตัวตนผ่านการรับสื่อที่มีการกำหนดบทบาทให้ผู้หญิงกลายเป็นวัตถุทางเพศ

จากการศึกษาการทำให้เป็นวัตถุทางเพศ (Sexual objectification) ข้างต้น จะเห็นได้ว่าการทำให้เป็นวัตถุทางเพศไม่สามารถแยกออกจากโครงสร้างปิตาธิปไตยได้ โครงสร้างปิตาธิปไตยได้แทรกอยู่ในกรอบคิดและการประเมินคุณค่าผู้หญิง และนำไปสู่การทำให้ผู้หญิงเป็นวัตถุทางเพศเพื่อสนองตอบสนองความต้องการของผู้ชายที่เป็นผู้ครอบครองเรื่องเล่าและกำหนดคุณค่า การทำให้เป็นวัตถุทางเพศยิ่งแพร่กระจายออกไปในวงกว้าง และถูกยอมรับมากขึ้นเมื่อมีการเกิดขึ้นของสื่อ สื่อได้กระทำให้ผู้หญิงเป็นวัตถุทางเพศผ่านการนำเสนอภาพในสื่อจากการจ้องมอง (Gaze) ทั้งในสื่อโฆษณา สื่อโทรทัศน์ สื่อหนังสือพิมพ์ เพื่อทำความเข้าใจลักษณะการทำให้เป็นวัตถุทางเพศ ตลอดจนผลกระทบต่อตัวไอดอลหญิง จากการถูกทำให้ไอดอลหญิงกลายเป็นวัตถุทางเพศ ผู้วิจัยได้ใช้กรอบแนวคิดการทำให้เป็นวัตถุทางเพศ (Sexual objectification) ในการวิเคราะห์ และมุ่งแก้ปัญหาการทำให้ไอดอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศ โดยการออกแบบกระบวนการเรียนรู้ เพื่อเป็นการสร้างความเคารพในศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ของไอดอลหญิง และนำไปสู่ความเท่าเทียมทางเพศอย่างยั่งยืนต่อไป

2.3 แนวคิดการทำให้เป็นเพศ (Sexualization)

การทำให้เป็นเพศ (Sexualization) คือแนวคิดที่มุ่งอธิบายการสร้างตัวตนและจุดมุ่งหมายทางเพศ ภายใต้โครงสร้างสังคมปิตาธิปไตยที่กำหนดบทบาททางเพศและส่งต่อบทบาทนั้นผ่านสถาบันต่าง ๆ ของสังคม โดยเฉพาะอย่างยิ่งในสถาบันสื่อ การทำให้เป็นเพศ จึงเป็นกระบวนการหล่อหลอมการรับรู้ตัวตนทางเพศ และสืบต่อบทบาททางเพศเดิมให้คงอยู่ การทำให้เป็นเพศนั้น เริ่มขึ้นตั้งแต่ในวัยเด็ก และเด็กผู้หญิงคือกลุ่มหลักที่ได้รับผลกระทบจากการนำเสนอบทบาททางเพศอยู่ตลอดเวลา การกระตุ้นผู้หญิงให้แสดงออกถึงความสนใจทางเพศเริ่มขึ้นเพียงไม่กี่ปีหลังจากเด็กผู้หญิงเริ่มเติบโต จากวัยทารก (Egan, 2013) และพบได้อย่างทั่วไปในสินค้าและบริการเพื่อเด็กผู้หญิง ได้แก่ การวางจำหน่ายตุ๊กตาที่ใส่กระโปรงสั้นทำจากหนัง และสวมบุหงสูง สำหรับเด็กอายุ 8 – 12 ปี การที่เด็กอายุ 5 ขวบแต่งหน้าและสวมเสื้อที่เขียนว่า ‘Flirt’ (จีบ) ภาพโฆษณาที่มีเด็กผู้หญิงถ่ายรูปในท่าทางยั่ววนขณะสวมหางหมู และอื่น ๆ นอกจากสินค้าและบริการในชีวิตประจำวันที่ใช้การทำให้เป็นเพศเป็น

สินค้าที่บริโภคได้ทั่วไป การทำให้เป็นเพศก็ยังคงสอดแทรกอยู่ในวัฒนธรรมประชานิยมจำนวนมาก (APA, 2010) เกิดจากการเชื่อมต่อทุกเรื่องเข้ากับเรื่องเพศ ตั้งแต่เสื้อผ้า ดนตรี การขับรถ หรือการกินอาหาร รวมไปถึงการนำเสนอเนื้อหาที่เชื่อมโยงเด็กผู้หญิงเข้ากับเรื่องเพศ และสถาบันสื่อมีบทบาทอย่างมากในการนำเสนอความเป็นเพศ

Gill and Gill (2007) อธิบายว่า การทำให้เป็นเพศเชื่อมโยงกับการแพร่หลายของวาทกรรมเรื่องเพศในสื่อ และมีวัฒนธรรมบริโภคเข้ามาเกี่ยวข้องอย่างแยกไม่ออก การนำเสนอภาพหรือเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับเรื่องเพศแพร่หลายอย่างมากในสื่อทุกแขนง และไม่เพียงแต่นำเสนอเรื่องเพศ แต่ยังนำเสนอในเชิงกระตุ้นเร้าอารมณ์ทางเพศด้วย ผู้หญิงมักจะเป็นผู้ที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาทางเพศในสื่อ โดยเฉพาะเมื่อเป็นคนดัง ผู้หญิงก็จะถูกคาดหวังให้ถ่ายภาพเปลือยท่อนบนในนิตยสาร การนำเสนอผู้หญิงด้วยเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับเรื่องเพศและการกระตุ้นเร้าอารมณ์ทางเพศในสื่อและพื้นที่เสนอได้กลายเป็นภาพแทน (Representation) ของผู้หญิงไปในที่สุด

APA (2010) อธิบายว่า การทำให้เป็นเพศที่มีอยู่ทั่วไปในทุกสื่อ จะยังส่งผลกระทบต่อสังคมมากขึ้น โดยเฉพาะเมื่อมีการเข้าถึงสื่อได้ทุกที่ทุกเวลา การทำให้เป็นเพศพบทั้งในรายการโทรทัศน์ โฆษณา มิวสิควิดีโอ เนื้อเพลง การ์ตูน เกม และนิตยสาร และกลุ่มเป้าหมายหลักของสื่อเหล่านี้ก็คือผู้หญิง การมีเนื้อหาที่เชื่อมโยงผู้หญิงกับเรื่องทางเพศจำนวนมาก ทำให้การเชื่อมโยงตัวตนของผู้หญิงเข้ากับเรื่องทางเพศกลายเป็นเรื่องปกติ และยังส่งผลต่อการรับรู้ตัวตนของผู้หญิงในฐานะวัตถุทางเพศอีกด้วย การนำเสนอในสื่อต่าง ๆ นั้น เป็นผลสืบเนื่องมาจากการยอมรับของคนในสังคม และสื่อก็มีส่วนส่งต่อค่านิยมนั้น ๆ ให้คงอยู่ต่อไปด้วย

Olfman (2009) กล่าวว่า การทำให้เป็นเพศได้กลายเป็นต้นแบบทางเพศและความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ที่จำกัดอยู่เพียงแค่นี้ก็รูปแบบ อีกทั้งยังเป็นปรากฏการณ์ที่ยากจะหลีกเลี่ยง เพราะพบได้ทั่วไปและมีอยู่จำนวนมาก

การทำให้เป็นเพศในสื่อและจากสถาบันสังคม ส่งผลกระทบต่ออย่างมากในเด็ก เพราะอยู่ในช่วงพัฒนาการทางด้านสติปัญญา (Cognitive Development) เด็กยังมีความสามารถในการทำความเข้าใจเนื้อหาที่แฝงมากับวัฒนธรรมไม่เท่ากับผู้ใหญ่ ซึ่งส่งผลต่อการสร้างอัตลักษณ์ (Identity Formation) ในช่วงวัยรุ่น อัตลักษณ์คือสิ่งที่สำคัญอย่างมาก สื่อโฆษณาที่นำเสนอโดยเชื่อมโยงเข้ากับ การได้รับความนิยม การได้รับการยอมรับจากกลุ่มเพื่อน จึงเป็นเนื้อหาที่ทำให้วัยรุ่นยอมรับผลิตภัณฑ์นั้น ๆ ได้ง่าย และเนื้อหาเหล่านั้นก็มักจะเกี่ยวข้องกับเนื้อหาทางเพศ นอกจากนั้น การทำให้เป็นเพศ

ยังส่งผลต่อวัยรุ่นอย่างมากเพราะอยู่ในช่วงสร้างคุณค่าของตัวเอง (Self-esteem) การตอบสนองต่อสื่อที่กระตุ้นให้แสดงออกถึงบทบาททางเพศโดยเชื่อมโยงเนื้อหาเกี่ยวกับการได้รับความนิยและการได้รับการยอมรับ จึงเป็นการสะท้อนกลับของการสร้างอัตลักษณ์ เมื่อเด็กผู้หญิงสามารถสร้างอัตลักษณ์ที่ตรงกับสิ่งที่รับรู้ว่ามีคุณค่าและได้รับการยอมรับ ก็จะทำให้รู้สึกมีคุณค่ามากขึ้น (APA, 2010)

SIECUS (2004) อธิบายว่า การทำให้เป็นเพศมีลักษณะดังนี้

- 1) เมื่อบุคคลถูกตัดสินคุณค่าด้วยจากแรงดึงดูดทางเพศ โดยแยกขาดจากเรื่องอื่น ๆ
- 2) เมื่อบุคคลถูกยึดไว้กับมาตรฐานความงามทางกาย หรือดูยั่วชวน (Sexy)
- 3) เมื่อบุคคลถูกทำให้เป็นวัตถุทางเพศ หรือถูกใช้เพื่อตอบสนองความต้องการทางเพศของบุคคลอื่น
- 4) เมื่อบุคคลถูกกำหนดเพศวิถีอย่างไม่เหมาะสม

การทำให้เป็นเพศ เชื่อมโยงกับทฤษฎีการทำให้เป็นวัตถุ (Objectification Theory) โดยตรง ทฤษฎีนี้อธิบายกระบวนการรับเนื้อหาวัฒนธรรมที่มีการทำให้เป็นเพศของผู้หญิงว่าทำให้เกิดการรับรู้จากภายใน และผลกระทบจากสถาบันสังคมที่ยอมรับเนื้อหาที่ทำให้เป็นเพศ ส่งผลให้ร่างกายของผู้หญิงกลายเป็นวัตถุทางเพศ (Sexual Objectification) ทั้งโดยตัวผู้หญิงเอง และสังคมรอบข้างที่รับรู้ตัวตนของผู้หญิงจากเนื้อหาทางวัฒนธรรม การทำตัวเองเป็นวัตถุทางเพศ (Self-objectification) ของผู้หญิงคือการยอมรับมาตรฐานความงามและความคาดหวังของสังคมที่รับรู้มา และมองตัวเองผ่านมุมมองของมาตรฐานนั้น ๆ เพื่อทำตัวเองให้เป็นวัตถุที่ได้รับการยอมรับ (good object) (APA, 2010)

การทำให้เป็นเพศจึงไม่ใช่การทำงานอย่างโดดเดี่ยวของสถาบันใดสถาบันหนึ่ง แต่เป็นการร่วมมือกันของสถาบันสังคมที่กระตุ้นให้การรับรู้ตัวตนทางเพศนั้นเกิดขึ้น การทำให้เป็นเพศนั้นจึงเกี่ยวข้องกับ 3 ประเด็นต่อไปนี้ คือ

- 1) The Contribution by society - บรรทัดฐาน ค่านิยม และวิถีปฏิบัติในสังคม ส่งผลต่อการทำให้เป็นเพศ นอกจากนั้นยังเป็นการทำให้การเป็นเพศกลายเป็นเรื่องปกติธรรมดา เพราะมีการนำเสนออย่างแพร่หลาย

- 2) An interpersonal contribution – สถาบันครอบครัว เพื่อน และคนรอบข้าง ทำให้และสนับสนุนให้เด็กผู้หญิงกลายเป็นวัตถุทางเพศผ่านการอบรม สั่งสอน เลือกลงโทษ วัฒนธรรมให้บริโภค รวมทั้งการปฏิบัติตนทางเพศต่อกันด้วย
- 3) Self-Sexualization – เมื่อเด็กผู้หญิงเรียนรู้ว่าพฤติกรรมการทำตัวเองให้เป็นเพศได้รับการยอมรับและได้รับรางวัล (reward) จากคนรอบตัว เด็กผู้หญิงจะรับรู้มาตรฐานการแสดงออกทางเพศที่ได้รับการยอมรับ และเลือกที่จะปฏิบัติตามมาตรฐานที่ได้รับรู้มา

การสร้างเชื่อมโยงระหว่างผู้หญิงกับเรื่องทางเพศ และผูกบทบาททางเพศไว้กับผู้หญิงอย่างแนบแน่น จึงเป็นการผลิตซ้ำตัวตนทางเพศตามโครงสร้างปิตาธิปไตยให้ผู้หญิงต้องรักและสนใจผู้ชาย มีความต้องการที่จะแสดงออกทางเพศ และสร้างกรอบความเข้าใจให้ผู้ชายมองผู้หญิงโดยใช้ภาพตายตัว (Stereotype) ที่ได้รับรู้จากสื่อที่นำเสนอเนื้อหาทางเพศจำนวนมาก การยึดโยงผู้หญิงไว้กับบทบาททางเพศจึงเป็นการลดทอนอำนาจและกดขี่ผู้หญิง และยังนำไปสู่การทำให้เป็นวัตถุทางเพศ และเชื่อมโยงกับความรุนแรงในผู้หญิง (Violence Against Women) ทั้ง 3 ประเด็นมีความเกี่ยวข้องสืบเนื่องกันจากโครงสร้างสังคมแบบปิตาธิปไตยที่ทับซ้อนกันตั้งแต่การประกอบสร้างตัวตนทางเพศของผู้หญิง การให้คุณค่าและการตอบสนองต่อความต้องการทางเพศของผู้ชาย การครอบงำรูปแบบการนำเสนอโดยผู้ชาย การผลิตซ้ำบทบาททางเพศเดิมเพื่อรักษาไว้ซึ่งอำนาจเหนือกว่าของผู้ชาย และอื่น ๆ เพื่อทำความเข้าใจการทำให้เอดอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศ ผู้วิจัยได้ศึกษา การทำให้เป็นเพศ ความรุนแรงในผู้หญิง และการทำให้เป็นวัตถุทางเพศ เพื่อเป็นกรอบในการทำความเข้าใจปัจจัยเบื้องหลัง รูปแบบประสบการณ์ เส้นทางของการทำให้เป็นวัตถุทางเพศ และผลกระทบจากการทำให้เป็นวัตถุทางเพศ และนำมาเป็นกรอบในการออกแบบกระบวนการเรียนรู้สำหรับแฟนคลับเพื่อแก้ปัญหาการทำให้เอดอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศต่อไป

2.4 แนวคิดความรุนแรงต่อผู้หญิง (Violence Against Women)

แนวคิดความรุนแรงต่อผู้หญิง มุ่งอธิบายความรุนแรงจากการกระทำใด ๆ ที่เกิดจากอคติทางเพศ ซึ่งเป็นสาเหตุให้เกิดความทุกข์ทรมานแก่สตรี รวมทั้งการขู่เข็ญ คุกคาม กีดกันเสรีภาพทั้งในที่สาธารณะและในชีวิตส่วนตัว ความรุนแรงที่ผู้หญิงต้องเผชิญจึงเป็นได้ทั้งความรุนแรงทางร่างกาย เช่น การตบตี ความรุนแรงทางจิตใจ เช่น การโดนด่าทอ ต่อว่า หรือการทำร้ายทางเพศ เช่น การบีบ

บังคับให้ค่าประเวณี หรือการข่มขืน ซึ่งส่งผลกระทบต่อสภาพจิตใจและร่างกายของผู้หญิงโดยตรง (หทัยรัตน์ มาประณีต, 2554)

ความรุนแรงต่อผู้หญิงเป็นประสบการณ์ที่เกิดขึ้นอย่างแพร่หลายในหลาย ๆ สังคม และเป็นสถานการณ์ที่ต้องได้รับการแก้ไขจากการร่วมมือกันของหลายภาคส่วน ในปี ค.ศ. 1993 องค์การสหประชาชาติได้ประกาศปฏิญญาว่าด้วยการขจัดความรุนแรงต่อผู้หญิง (Declaration on the Elimination of Violence Against Women) เพื่อให้การแก้ปัญหาความรุนแรงต่อผู้หญิงเป็นเรื่องเร่งด่วนในระดับสากล และให้แต่ละประเทศร่วมมือกันแก้ปัญหาความรุนแรงต่อผู้หญิงร่วมกัน

ปฏิญญาว่าด้วยการขจัดความรุนแรงต่อผู้หญิง อธิบายว่า ความรุนแรงต่อผู้หญิงคือการกระทำความรุนแรงด้วยเหตุแห่งเพศ ที่ส่งผลกระทบต่อทางร่างกาย ทางเพศ และทางจิตใจ ที่เป็นผลให้เกิดอันตรายและความทุกข์ต่อผู้หญิง รวมถึงการบีบบังคับ และกีดกันเสรีภาพของผู้หญิงทั้งในพื้นที่ส่วนตัวและพื้นที่สาธารณะ โดยครอบคลุมใน 3 ประเด็น ดังนี้

- 1) ความรุนแรงทางร่างกาย ทางเพศ และทางจิตใจที่เกิดขึ้นในครอบครัว ได้แก่ การทุบตี การล่วงละเมิดทางเพศผู้หญิงและเด็กผู้หญิงในครอบครัว รวมถึงความรุนแรงในประเพณีต่าง ๆ เช่น ความรุนแรงที่เกี่ยวข้องกับสินสอดดาวรีในอินเดีย (dowry-related violence) การขลิบอวัยวะเพศหญิง การข่มขืนคู่สมรส และอื่น ๆ
- 2) ความรุนแรงทางร่างกาย ทางเพศ และทางจิตใจที่เกิดขึ้นในสังคม ได้แก่ การข่มขืน การล่วงละเมิดทางเพศ การคุกคามทางเพศ การข่มขู่ในที่ทำงาน ในสถานศึกษา รวมถึงการบังคับให้ค่าประเวณี
- 3) ความรุนแรงทางร่างกาย ทางเพศ และทางจิตใจที่เกิดขึ้นโดยที่ได้รับการยอมรับจากรัฐไม่ว่าจะเกิดขึ้นที่ไหนก็ตาม

ความรุนแรงต่อผู้หญิงเป็นการละเมิดสิทธิขั้นพื้นฐานที่มนุษย์ควรได้รับ และเป็นสถานการณ์ร่วมที่ผู้หญิงทั่วทั้งโลกต้องเผชิญ การแก้ปัญหาความรุนแรงต่อผู้หญิงจึงต้องดำเนินการโดยความร่วมมือของรัฐ ที่จะกำหนดนโยบาย สนับสนุนข้อกฎหมาย เปลี่ยนแปลงวัฒนธรรม หรือกระทำการใด ๆ เพื่อยุติความรุนแรงต่อผู้หญิง

นักสตรีนิยมมองว่าสาเหตุของความรุนแรงต่อผู้หญิงมาจากโครงสร้างสังคมแบบปิตาธิปไตย (Patriarchy) ที่สะท้อนความสัมพันธ์เชิงอำนาจที่ไม่เท่าเทียมกันระหว่างผู้ชายและผู้หญิง ในสังคม

แบบนี้ ผู้ชายจะเป็นฝ่ายครอบงำอำนาจโดยการออกแบบรูปแบบสังคม ค่านิยม ประเพณี ความคิด ความเชื่อ และส่งต่อจากรุ่นสู่รุ่น โดยผู้หญิงก็จะถูกขัดเกลาให้เชื่อถือและยอมรับสิ่งที่เกิดขึ้นไปโดยปริยาย การยอมรับความรุนแรงที่เกิดขึ้นต่อตัวเองของผู้หญิงจึงเป็นความรุนแรงเชิงวัฒนธรรมที่สอดแทรกให้ผู้หญิงกลายเป็นผู้ถูกกดขี่และด้อยโอกาสทางสังคมในที่สุด (หทัยรัตน์ มาประณีต, 2554)

Mohanty (1988) อธิบายว่า ความรุนแรงต่อผู้หญิงเกิดขึ้นจากโครงสร้างที่เกี่ยวข้องกัน (Kinship structure) และสัมพันธ์กับการครอบงำทางความรู้ของตะวันตกด้วย ความรุนแรงต่อผู้หญิงเป็นเรื่องที่พบในหลายพื้นที่ทั่วโลก แต่รูปแบบความรุนแรงนั้นไม่ได้มีลักษณะเป็นสากล แต่ขึ้นอยู่กับวิถีปฏิบัติ ค่านิยม และวัฒนธรรมของแต่ละสังคม ในสังคมตะวันตก ผู้หญิงอาจตกเป็นเหยื่อของการพัฒนาทางเศรษฐกิจ แต่ผู้หญิงในประเทศโลกที่สาม อาจตกเป็นเหยื่อของลัทธิล่าอาณานิคม กระบวนการพัฒนาและเปลี่ยนแปลงอย่างเฉพาเจาะจงเป็นบริบทเฉพาะของแต่ละสังคม และได้กลายมาเป็นโครงสร้างสังคมที่สร้างรูปแบบความรุนแรงต่อผู้หญิงโดยมีผู้ชายเป็นผู้กระทำ ทั้งความรุนแรงต่อผู้หญิงในเชิงปฏิบัติ และรูปแบบความรุนแรงเชิงโครงสร้างที่ผู้ชายเป็นฝ่ายครอบงำอำนาจผ่านการดำเนินกิจกรรมที่ส่งผลต่อโครงสร้างสังคมในแต่ละพื้นที่

ความรุนแรงต่อผู้หญิงในฐานะความรุนแรงเชิงโครงสร้าง (Structural Violence) เกิดขึ้นไปพร้อม ๆ กับการผลิตซ้ำโครงสร้างสังคมปิตาธิปไตยในแต่ละสังคม การแก้ปัญหาจึงต้องใช้ความร่วมมือจากสถาบันทั้งในประเทศและระดับนานาชาติ ปฏิญญาปักกิ่งและแผนปฏิบัติการเพื่อความก้าวหน้าของสตรี (Beijing Declaration and Platform for Action-BPFA) ระบุว่า การแก้ปัญหาความรุนแรงต่อผู้หญิงเป็นส่วนหนึ่งของความเสมอภาคทางเพศ การจะนำไปสู่ความเสมอภาคทางเพศนั้นต้องทำให้กลายเป็นค่านิยมหลัก (core value) การผลักดันความเสมอภาคทางเพศเป็นภาระหน้าที่ของรัฐบาล องค์กรชุมชน องค์กรพัฒนาเอกชน สถาบันการศึกษา ภาคเอกชน ภาครัฐ และสื่อมวลชน ในปฏิญญาปักกิ่งและแผนปฏิบัติการเพื่อความก้าวหน้าของสตรี ระบุว่าสื่อเป็นสถาบันหนึ่งที่ยอมรับความรุนแรงต่อผู้หญิงผ่านการนำเสนอเนื้อหาที่มีความรุนแรง ไปจนถึงภาพที่มีความเข้ายวนทางเพศ (pornography) และเรียกร้องให้สื่อนำเสนอเนื้อหาที่มีความรุนแรง ลดทอนคุณค่าของผู้หญิง และนำเสนออย่างเข้ายวนทางเพศ โดยคำนึงถึงผู้หญิงและจรรยาบรรณสื่อ รวมทั้งนำเสนอข้อมูลข่าวสารเพื่อแก้ปัญหาคความรุนแรงในครอบครัว รวมถึงความรุนแรงต่อผู้หญิงทุกประเภท เพื่อเป็นส่วนหนึ่งในการสร้างสังคมที่ไม่เพิกเฉยต่อความรุนแรง

การนำเสนอความรุนแรงต่อผู้หญิงด้วยการปฏิบัติต่อผู้หญิงเหมือนสินค้า (commodification) ในเนื้อหาข่าว ภาพยนตร์ นิตยสาร และสื่ออื่น ๆ นำไปสู่การเพิกเฉยต่อความรุนแรงทางเพศ การข่มขืน และสนับสนุนสถานะความไม่เท่าเทียมทางเพศให้ดำเนินต่อไป เนื้อหาในสื่อได้ผลิตซ้ำภาพตายตัวที่เหยียดเพศหญิงโดยนำเสนอผู้ชายเชื่อมโยงกับความรุนแรง การเป็นผู้ปกครอง ความเป็นอิสระ ความก้าวร้าว และพลังอำนาจ ในขณะที่สร้างภาพผู้หญิงให้เจ้าอารมณ์ อ่อนไหว ใช้อ่อนแอ และเป็นฝ่ายที่ต้องพึ่งพาหรือขึ้นอยู่กับภาระกระทำของผู้ชายเสมอ (Montiel, 2014)

Bretthauer et al. (2007) ได้ศึกษา 100 เพลงยอดนิยมจากบิลบอร์ดชาร์ตผ่านกรอบแนวคิดสตรีนิยม และทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมเชิงพุทธิปัญญา (Cognitive Social Learning Theory) พบว่า เพลงสมัยนิยมมีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับอำนาจเหนือกว่า (power over) การทำให้ผู้หญิงเป็นวัตถุทางเพศ รวมทั้งความรุนแรงต่อผู้หญิง ซึ่งสามารถจัดประเภทได้เป็น 6 กลุ่ม ดังนี้

- 1) ผู้ชายและอำนาจของผู้ชาย (Men and power)
- 2) ผู้ชายให้ความสำคัญกับเพศสัมพันธ์ (Sex as top priority for males)
- 3) ผู้หญิงเป็นวัตถุ (Objectification of women)
- 4) ความรุนแรงทางเพศ (Sexual violence)
- 5) การที่ผู้ชายทำให้ผู้หญิงมีตัวตน (Women defined by having a men)
- 6) การที่ผู้หญิงไม่เห็นคุณค่าในตัวเอง (Women as not valuing themselves)

ไม่เพียงแต่ในเนื้อเพลง แต่เนื้อหาที่เกี่ยวกับอำนาจที่ไม่เท่าเทียม การทำให้เป็นวัตถุทางเพศ และความรุนแรงของผู้หญิง แพร่หลายในสื่อแขนงต่าง ๆ และถูกนำเสนอผ่านตัวละครในโทรทัศน์ ในข่าว ในภาพยนตร์ ในวิดีโอเกม และในสื่อสังคมออนไลน์อย่างแพร่หลาย กล่าวได้ว่า การนำเสนอเรือนร่างของผู้หญิงให้พร้อมสำหรับการถูกบริโภคผ่านสื่อ ด้วยการลดทอนให้เป็นวัตถุทางเพศ (sexual object) คือการนำเสนอเพื่อกระตุ้นเร้าความรู้สึกที่พบมากที่สุดในยุคดิจิทัล (Montiel, 2014) การนำเสนอในลักษณะนี้เพื่อกระตุ้นการบริโภคสื่อ รวมทั้งกระตุ้นการบริโภคสินค้าและบริการผ่านสื่อโฆษณา จึงทำให้สื่อยังเป็นส่วนหนึ่งที่สนับสนุน ส่งต่อ และทำให้ความรุนแรงต่อผู้หญิงเป็นเรื่องปกติในสังคม อีกทั้งยังได้กลายเป็นต้นแบบการเรียนรู้เกี่ยวกับความสัมพันธ์ในวัยผู้ใหญ่ สื่อในฐานะที่เป็น

สถาบันที่มีอิทธิพลต่อสังคม จึงเป็นสถาบันที่เอื้อให้เกิดความรุนแรงใน 2 ลักษณะ คือ ให้การยอมรับความรุนแรงในเชิงโครงสร้าง และเป็นต้นแบบการเรียนรู้ความสัมพันธ์ที่ใช้ความรุนแรง ซึ่งจะนำไปสู่ความรุนแรงในชีวิตจริง

สื่อมีบทบาทสำคัญอย่างยิ่งในยอมรับและส่งต่อค่านิยมหลักของสังคม และวัฒนธรรมไฮดอลก็เป็นการสื่อสารผ่านสื่ออย่างหนึ่งที่สอดคล้องกับแนวคิดการนำเสนอภาพตายตัวของผู้หญิง และกระตุ้นให้เกิดการกระทำรุนแรงต่อผู้หญิงในทางจิตใจ ด้วยการลดทอนสิทธิเสรีภาพ คุณค่าละเมิดสิทธิส่วนบุคคล ซึ่งนำไปสู่ความรุนแรงทางเพศที่รุนแรงมากยิ่งขึ้น ในงานวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ใช้แนวคิดความรุนแรงต่อผู้หญิง เพื่อเป็นกรอบในการทำความเข้าใจการทำให้เป็นวัตถุทางเพศในฐานะรูปแบบหนึ่งของความรุนแรงต่อผู้หญิง และการก่อร่างของการทำให้เป็นวัตถุทางเพศ ไปจนถึงสาเหตุคือโครงสร้างสังคมแบบปิตาธิปไตย เพื่อให้เห็นความสัมพันธ์ระหว่างความรุนแรงที่เกิดขึ้นและรูปแบบความรุนแรงโดยมีเหตุแห่งเพศเป็นปัจจัยสำคัญ และนำมาซึ่งองค์ความรู้สำหรับการออกแบบกระบวนการเรียนรู้สำหรับแฟนคลับเพื่อแก้ปัญหาการทำให้ไฮดอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศต่อไป

2.5 แนวคิดสตรีนิยม (Feminism)

2.5.1 แนวคิดสตรีนิยม

“เราไม่ได้เกิดมาเป็นหญิง แต่ถูกทำให้เป็นหญิง”

ถ้อยคำข้างต้นของซีโมน เดอ โบวัวร์ นักสตรีนิยมชาวฝรั่งเศส ในหนังสือ The Second Sex เป็นถ้อยคำที่ทำให้เห็นถึงความเป็นเพศที่เกิดจากการประกอบสร้างของสังคม ที่ปฏิเสธความเป็นเพศจากร่างกายของมนุษย์ จากถ้อยคำของซีโมน เดอ โบวัวร์ในขณะนั้น การศึกษาในแนวสตรีนิยมก็ได้พัฒนามาสู่แนวคิดเรื่องเพศวิถี (Sexuality) ที่มองความสัมพันธ์ของเพศและสังคม ที่สอดแทรกในค่านิยม วัฒนธรรม วิถีปฏิบัติ และแนวคิดเรื่องเพศภาวะ (Gender) ที่สนใจเพศในฐานะสิ่งประกอบสร้างทางสังคม ซึ่งแตกต่างจากเพศ (Sex) ที่บ่งบอกความแตกต่างทางด้านร่างกาย ซึ่งเป็นปัจจัยทางชีววิทยา

การปฏิเสธความเชื่อในการแบ่งหน้าที่และบทบาททางเพศตามเพศทางชีววิทยา จึงเป็นแก่นสำคัญของแนวคิดสตรีนิยม (Feminism) แนวคิดสตรีนิยมเป็นแนวคิดที่ว่าด้วยความเสมอภาคระหว่างเพศ โดยมีผู้หญิงเป็นจุดศูนย์กลางการศึกษา และให้ความสำคัญกับปัญหาของผู้หญิง

ในสังคม ด้วยแนวคิดที่ว่า สถานภาพ บทบาท ตลอดจนปัญหาของผู้หญิงนั้นเกิดจากการความเป็นเพศที่ประกอบสร้างโดยสังคมและวัฒนธรรม (Socially & Culturally construct) ไม่ใช่เหตุจากธรรมชาติ ด้วยเหตุนี้ โครงสร้างความเป็นเพศชายและเพศหญิงจึงเปลี่ยนแปลงได้และไม่ตายตัว การต่อสู้ของสตรีนิยมจึงมุ่งการทำลายและเปลี่ยนโครงสร้างสังคมที่ทำให้เกิดความไม่เท่าเทียมทางเพศ ทั้งในเชิงแนวคิดและขบวนการเคลื่อนไหวทางการเมือง ที่รู้จักในนาม ขบวนการสิทธิสตรี (Woman movement) สตรีนิยมจึงเป็นทั้งกรอบวิเคราะห์ และยุทธศาสตร์ในการต่อสู้ของผู้หญิงในหลายสังคมไปพร้อมกัน (ชลิดาภรณ์ สงสัมพันธ์, 2539)

ในกรอบคิดของนักสตรีนิยม โครงสร้างสังคมแบบ “ปิตาธิปไตย” (Patriarchy) คือมโนทัศน์หลักที่สตรีนิยมทำลายและมุ่งเปลี่ยนแปลง ปิตาธิปไตยคือโครงสร้างสังคมที่เอื้อให้ผู้ชายหรือความเป็นชาย มีคุณค่าเหนือกว่าผู้หญิงหรือความเป็นหญิง และให้ผู้ชายมีโอกาสเข้าถึงอำนาจและทรัพยากรมากกว่าผู้หญิง

ยศ สันตสมบัติ (2538, อ้างถึงใน (ปราณี วงศ์เทศ, 2562) ได้สรุปหลักฐานทางมานุษยวิทยาที่ทำให้เห็นถึงอำนาจของผู้ชายที่เหนือกว่า และการผูกขาดอำนาจไว้กับผู้ชาย ดังนี้

- 1) ระบบเครือญาติและการแต่งงาน 75% ของสังคมทั่วโลก ผู้หญิงจะย้ายเข้าไปอยู่ในครอบครัวสามี ซึ่งส่งผลต่อสภาพแวดล้อมในการดำรงชีวิตของผู้หญิง และอำนาจต่อรองในครอบครัว
- 2) การสืบสกุลและการสมรส ในการสืบสกุล เด็ก ๆ สืบสกุลข้างพ่อมากกว่าข้างแม่ 5 เท่า และการแต่งงานที่มีคู่สมรสได้มากกว่า 1 คนก็พบในผู้ชายมากกว่า และฝ่ายชายยังเป็นฝ่ายให้ค่าตอบแทนเจ้าสาว หรือให้สินสอด ซึ่งเป็นการแลกเปลี่ยนในหมู่ผู้ชาย
- 3) ระบบการเมืองการปกครอง หัวหน้าหมู่บ้าน หัวหน้ากลุ่ม หัวหน้าเผ่า กษัตริย์ ผู้นำประเทศ มักจะเป็นเพศชายมากกว่าเพศหญิง ซึ่งแสดงให้เห็นถึงอำนาจในการตัดสินใจที่อยู่ในมือผู้ชายมากกว่าผู้หญิง
- 4) ระบบความเชื่อและศาสนา ผู้มีอำนาจในทางศาสนามักจะเป็นผู้ชาย ในขณะที่เพศหญิงถูกกีดกันไม่ให้บวช ศาสนาจึงผูกขาดอำนาจไว้ที่ผู้ชาย

- 5) การแบ่งหน้าที่ระหว่างเพศที่แตกต่างกันชัดเจน ผู้หญิงจะดูแลบ้าน เลี้ยงลูก ฝ่าฟัน หุงหาอาหาร และถูกเรียกว่าแม่บ้านแม่เรือน ในขณะที่ผู้ชายจะเป็นฝ่ายหาเลี้ยง ครอบครัวย และถูกเรียกว่าหัวหน้าครอบครัว

อำนาจของผู้ชายที่เหนือกว่าและการผูกขาดอำนาจไว้กับผู้ชายที่ครอบคลุมในทุกมิติทำให้การวางตัวเป็นกลางในเรื่องเพศ (Gender neutral) ในการศึกษา ไม่ใช่การวางตัวเป็นกลางอย่างแท้จริง เพราะเครื่องมือหรือสิ่งที่ถูกศึกษาถูกวิเคราะห์จากมุมมองของผู้ชายเป็นหลัก จากการศึกษาที่ผู้ชายผูกขาดกิจกรรมที่เกี่ยวกับสาธารณะ ผู้ชายเป็นผู้ใช้อำนาจรัฐ และควบคุมสถาบันหลักต่าง ๆ ของสังคม (ขลิตาภรณ์ ส่งสัมพันธ์, 2539) การมีอยู่ของสตรีนิยมจึงเป็นทั้งการตั้งคำถามต่อสถานะเดิม (Status quo) ของอำนาจในสังคม และเปิดโอกาสให้เสียงที่ไม่เคยได้ยิน หรือชุดความรู้ที่ถูกแอบซ่อน ได้เปิดเผยออกมาสู่การรับรู้ของผู้คน

Sylvia Walby (1990) อธิบายว่าปิตาธิปไตยทำงานอย่างเกี่ยวโยงกันในพื้นที่ทุกระดับของสังคม และสามารถแบ่งออกได้เป็น 6 ระดับ เริ่มต้นด้วยระดับที่ 1 คือการกำกับรูปแบบความสัมพันธ์ของสมาชิกในบ้าน ที่ผลึกหน้าทีในบ้าน หรือ พื้นที่ส่วนตัว (Private space) ให้เป็นความรับผิดชอบของผู้หญิง ในขณะที่ผู้ชายออกไปทำงานนอกบ้าน ซึ่งส่งผลต่อการเข้าถึงอำนาจในพื้นที่สาธารณะของผู้หญิง ซึ่งเชื่อมโยงไปสู่ระดับที่ 2 คืออำนาจทางเศรษฐกิจ การไม่ให้ความสำคัญกับการทำงานบ้านและมองเป็นงานที่ไม่มีค่าแรง ได้กีดกันไม่ให้ผู้หญิงสามารถเข้าถึงคุณภาพชีวิตและการแยกออกจากผู้ชายได้ ในระดับที่ 3 คือทุนนิยมและการเหยียดเชื้อชาติ (Racist) ปิตาธิปไตยได้สร้างอคติเชิงระบบ (systematic bias) ทั้งในเชิงนโยบายและการจัดการ และส่งผลในระดับที่ 4 คือมาตรฐานการจัดการความรุนแรงด้วยเหตุแห่งเพศในทางกฎหมาย เช่น การข่มขืน (rape) การทำร้ายร่างกาย (wife beating) การคุกคามทางเพศ (sexual harassment) และอื่น ๆ ถูกผลักดันให้เป็นเรื่องของปัจเจกมากกว่าจะเป็นเชิงระบบ ซึ่งความรุนแรงทางเพศนั้นเป็นผลจากระดับที่ 5 ปิตาธิปไตยทำให้ความไม่เท่าเทียมในความสัมพันธ์กลายเป็นเรื่องปกติ และสร้างมาตรฐานที่แตกต่าง (double standard) ระหว่างทั้งสองเพศขึ้นมาในความสัมพันธ์แบบรักต่างเพศ และทั้ง 5 ระดับ ถูกหล่อหลอมและส่งต่อในระดับที่ 6 คือสถาบันต่าง ๆ ของสังคม ที่นำเสนอภาพแทนของผู้หญิงจากมุมมองของผู้ชาย และทำให้ความเป็นหญิงจากมุมมองปิตาธิปไตยกลายเป็นความจริงที่สังคมยอมรับในที่สุด

ด้วยโครงสร้างสังคมที่เอื้อให้ผู้ชายมีอำนาจมากกว่าผู้หญิงในหลายมิติ เป็นผู้ควบคุมทั้งความรู้ การให้คุณค่า และสถาบันต่าง ๆ ของสังคม การต่อสู้ในแนวทางของสตรีนิยมจึงให้ความสำคัญกับความรู้ของผู้หญิงในฐานะ “ผู้สร้างความรู้” (Subject of knowledge) ไม่ใช่เพียง “สิ่งที่ถูกศึกษา” (Object of knowledge) ความรู้ในแบบผู้หญิงได้สร้างองค์ความรู้ใหม่ ๆ เพื่อคัดง้างกับความรู้ของผู้ชายที่มีสถานะเป็นมาตรฐานของความรู้มาเป็นระยะเวลาช้านาน และแทรกซึมอยู่ในทุกสาขาวิชา สตรีนิยมในฐานะกรอบวิเคราะห์จึงไม่สามารถใช้เพศเป็นเกณฑ์ได้อย่างโดดเดี่ยว แต่รวมเอามิติอื่น ๆ เช่น ชนชั้น เชื้อชาติ ความคิด ความเชื่อ ศาสนา ถิ่นที่อยู่อาศัย ภาษา ประสบการณ์ ฯลฯ มาวิเคราะห์ร่วมด้วย

กาญจนา แก้วเทพ (2544) อธิบายว่า แม้แนวคิดสตรีนิยมจะมุ่งต่อสู้กับปิตาธิปไตยและมีความเห็นร่วมกันว่าความไม่เท่าเทียมทางเพศยังดำรงอยู่ แต่ในการวิเคราะห์สาเหตุ (Cause) และการนำเสนอ (Cause) ก็มีความแตกต่างหลากหลายในกลุ่มแนวคิด ซึ่งสามารถใช้เกณฑ์ปรัชญาในการจัดประเภทได้ 2 ประเภทใหญ่ ๆ คือ

- 1) ปรัชญาแบบ Essentialism กลุ่มสตรีนิยมที่ใช้แนวทาง Essentialism คือกลุ่มที่มีความเชื่อเบื้องต้นว่า มีความแตกต่างในแง่สาระอย่างแท้จริงที่ดำรงอยู่ระหว่างแต่ละเพศและทำให้คนแต่ละเพศมีความแตกต่างกัน ไม่ว่าจะเป็นเรื่องวิธีการมองโลก (ผู้หญิงชอบดูรายละเอียด ผู้ชายชอบดูภาพรวม) หรือคุณค่าแบบผู้หญิง/ผู้ชาย (ผู้หญิงชอบร่วมมือ/ผู้ชายชอบแข่งขัน) แต่ทว่าภายใต้สังคมปิตาธิปไตย (Patriarchy) สาระที่แท้จริงของผู้หญิงจะถูกซ่อนเร้นหรือถูกลดค่าลงไป
- 2) ปรัชญาแบบ Anti-Essentialism แนวทางปรัชญานี้คือการปฏิเสธปรัชญาแบบ Essentialism กล่าวคือ ไม่เชื่อว่ามีสาระที่แท้จริงดำรงอยู่ระหว่างเพศต่าง ๆ ทุกอย่างรวมทั้ง “ความเป็นหญิง” และ “ความเป็นชาย” ล้วนแต่ถูกประกอบสร้างขึ้นมาจากทั้งสิ้น

จากปรัชญาทั้ง 2 แบบนี้ ในที่นี้จะแบ่งแยกสำนักคิดของกลุ่มสตรีนิยมโดยเฉพาะที่เข้ามาเกี่ยวข้องกับงานด้านสื่อมวลชนออกเป็น 4 สำนักคิดใหญ่ ๆ ดังนี้

- 1) สตรีนิยมแนวเสรีนิยม (Liberal feminism)
- 2) สตรีนิยมแนวมาร์กซิสต์ (Marxist feminism)
- 3) สตรีนิยมแนวราдикаล (Radical feminism)
- 4) สตรีนิยมแนวยุคหลังสมัยใหม่ (Post-modern feminism)

1) สตรีนิยมแนวเสรีนิยม (Liberal Feminism)

การขาดโอกาสที่เท่าเทียม คือหัวใจสำคัญของกลุ่มสตรีนิยมแนวเสรีนิยม นักสตรีนิยมแนวเสรีนิยมมองเห็นว่า ความสามารถของผู้หญิงกับผู้ชายนั้นเท่าเทียมกัน แต่เงื่อนไขต่าง ๆ เช่น กฎหมาย กติกา ได้กีดกันผู้หญิงออกจากความสามารถในการแข่งขัน การได้มาซึ่งความเท่าเทียมทางเพศในแนวเสรีนิยมจึงเป็นการเน้นแก้กฎหมาย กติกา และให้โอกาสในการศึกษาที่เท่าเทียมกันระหว่างผู้หญิงและผู้ชาย แนวทางการต่อสู้ในลักษณะนี้นำมาซึ่งการให้สิทธิแก่ผู้หญิงในการศึกษาในแต่ละระดับ การเรียกร้องให้ผู้หญิงทำงานและมีรายได้ที่เท่าเทียม และสิทธิในการออกเสียงเลือกตั้งด้วย พัฒนาการที่ยาวนานของกลุ่มสตรีนิยมแนวเสรีนิยม ได้ช่วยขจัดออกไปสู่ปริมณฑลใหม่ ๆ ในช่วงศตวรรษที่ 20 โดยเน้นไปที่การเรียกร้องให้ผู้หญิงออกไปทำงานนอกบ้าน และขยายบทบาทจากแม่และเมียให้กว้างขึ้น การเรียกร้องในยุคนี้เป็นการเรียกร้องให้ลดอคติทางเพศ และเน้นย้ำว่าผู้หญิงก็เป็นผู้ที่มีความสามารถในการเป็นผู้นำ การรู้จักใช้เหตุผล ฯลฯ ไม่ใช่มีลักษณะด้อยทางปัญญาเหมือนคำอธิบายของนักปรัชญาในยุคก่อน

ด้วยแนวทางการมองเห็นปัญหาที่มุ่งไปที่ความสามารถที่เท่าเทียมแต่ถูกกีดเอาไว้ กลุ่มสตรีนิยมแนวเสรีนิยมจึงมองเห็นสื่อมวลชนเป็นหนึ่งในเครื่องมือที่กดสถานะของผู้หญิง ผ่าน และได้ศึกษาวิเคราะห์สื่อมวลชนผ่านเกณฑ์การวิเคราะห์ที่สำคัญ ๆ คือ ภาพแบบฉบับตายตัวในเรื่องเพศ (Sex-role stereotype) การสวมบทบาทที่เหมาะสมทางเพศ (Sex-appropriateness) ความสนใจ ทักษะ และการรับรู้ตนเองของคนแต่ละเพศ โดยเน้นไปที่สื่อสำหรับผู้หญิง ที่วางกรอบบทบาทของผู้หญิงเอาไว้

การศึกษาของ Meehan (1983 อ้างถึงใน (กาญจนา แก้วเทพ, 2544) ที่วิเคราะห์รายการโทรทัศน์ในเชิงปริมาณเพื่อตอบคำถามว่าโทรทัศน์ได้นำเสนอภาพของผู้หญิงและชีวิตของผู้หญิงอย่างไร ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยอื่น ๆ ในกลุ่มสตรีนิยมแนวเสรีนิยม ที่พบว่า ภาพของผู้หญิงมักปรากฏในสื่อน้อยกว่าผู้ชาย เมื่อปรากฏ ก็จะจำกัดบทบาทเพียงไม่กี่บาท คือเป็นแม่ เป็นเมีย เป็นวัตถุทางเพศ และบริบทที่นำเสนอ ก็จะเป็นบริบทส่วนตัว หรืออยู่ภายในบ้านเป็นส่วนมาก หรือส่วนที่เกี่ยวข้องกับโครงสร้างอำนาจ ผู้หญิงก็จะอยู่ในสถานะเป็นรองและต้องพึ่งพาผู้ชายในทุกบริบท ซึ่งเมื่อมีการศึกษาเปรียบเทียบสถานะของผู้หญิงในสื่อกับผู้หญิงในปัจจุบัน ก็มักจะพบว่าภาพในสื่อไม่ได้สะท้อนความเป็นจริง การเรียกร้องให้สื่อเปลี่ยนภาพนำเสนอจึงเป็นอีกหนึ่งวิธีที่ทำให้ผู้หญิงเข้าถึงการแข่งขันที่เท่าเทียมได้มากขึ้น

การที่กลุ่มสตรีนิยมแนวเสรีนิยมสนใจการนำเสนอภาพลักษณ์ของผู้หญิง และผู้ชายในสื่อมวลชนอย่างมาก เนื่องมาจากแนวคิดเบื้องหลัง ดังนี้

1. Social Learning on Modelling ทฤษฎีนี้กล่าวว่า บุคคลจะเกิดการเรียนรู้บทบาทและการกระทำจากการสังเกตตัวแบบที่มีอยู่ในสังคม เช่น จากบรรยากาศในครอบครัว และจากจอโทรทัศน์ หากบทบาทของผู้หญิงในจอโทรทัศน์มีอยู่จำกัด เด็กผู้หญิงก็จะเรียนรู้ว่าเพศของตนจะแสดงบทบาททางสังคมได้เพียงไม่กี่อย่าง การจำกัดบทบาทของผู้หญิงในสื่อ จึงทำให้เด็กผู้หญิงขาดตัวแบบ (Role Model) ที่หลากหลาย
2. Social Learning by Reinforcement ทฤษฎีจะพูดถึงการเรียนรู้พฤติกรรมที่เหมาะสมผ่านกระบวนการให้รางวัลและการลงโทษ เช่น ในละครโทรทัศน์ที่มีนางเอก และนางร้าย นางเอกที่เป็นคนดีตามที่สังคมต้องการ สังคมก็จะมอบพระเอกให้เป็นรางวัล ในขณะที่นางร้ายเป็นผู้หญิงที่ไม่ยอมทำตามความต้องการของสังคม ก็จะถูกลงโทษในรูปแบบต่าง ๆ เช่น เป็นบ้า ถูกข่มขืน สิ้นเนื้อประดาตัว

ยุทธศาสตร์การเพิ่มโอกาส เพิ่มการศึกษา และเพิ่มบทบาทของผู้หญิงให้มากขึ้นตามแนวทางเสรีนิยม มีผลสำเร็จในเห็นทั้งในรูปแบบของการเข้าถึงการศึกษา สิทธิเลือกตั้ง และนโยบายสนับสนุน แต่ก็มีข้อวิจารณ์ต่อแนวทางสตรีนิยมแนวเสรีนิยมว่า เป็นแนวทางต่อสู้ของชนชั้นกลางที่เน้นสิทธิให้ผู้หญิงไปแข่งขันอย่างเท่าเทียมกับผู้ชาย ในขณะที่ทำงานนอกบ้าน ผู้หญิงก็ยังคงต้องทำงานบ้าน จึงเป็นการเพิ่มภาระให้ผู้หญิงเป็นสองเท่า (Double day) โดยมีวาทกรรม “Superwomen” (ผู้หญิงเก่ง) เป็นสิ่งตอบแทน จากแนวทางต่อสู้นี้ จะเห็นว่ากลุ่มสตรีนิยมแนวเสรีนิยมยังเน้นอยู่ที่รายบุคคล และไม่ได้เชื่อมโยงปัญหาของผู้หญิงเข้ากับระบบโครงสร้างสังคมทั้งหมด การแก้ปัญหาในแนวทางเสรีนิยมจึงแก้ได้เป็นกรณีเฉพาะราย และกระจุกอยู่ในกลุ่มชนชั้นกลางที่มีความสามารถในการเข้าถึงโอกาสแข่งขันที่เท่าเทียม กลุ่มสตรีนิยมแนวเสรีนิยมจึงยังทอดทิ้งผู้หญิงในกลุ่มอื่น ๆ ที่มีความละเอียดอ่อนในปัจจัยอื่น ๆ แตกต่างกันไปอยู่

2) สตรีนิยมแนวมาร์กซิสต์ (Marxist Feminism)

กลุ่มสตรีนิยมแนวมาร์กซิสต์ เป็นการประสานกันของ “ชนชั้น” และ “เพศ” ที่เป็นแนวคิดหลักของของมาร์กซิสต์เข้ากับเกณฑ์ของสตรีนิยม การวิเคราะห์ของกลุ่มสตรีนิยมแนวมาร์กซิสต์จึงเป็นการวิเคราะห์ด้วยเพศ ร่วมกับชนชั้นทางเศรษฐกิจ กลุ่มมาร์กซิสต์มีพัฒนาการการศึกษาอย่างต่อเนื่อง การเปลี่ยนแปลงและพัฒนาการของกลุ่มมาร์กซิสต์จึงส่งผลกระทบต่อกรอบคิดของสตรีนิยมแนวมาร์กซิสต์ด้วย

ในยุคแรก แนวทางการอธิบายของกลุ่มสตรีนิยมแนวมาร์กซิสต์ยังเป็นแบบ Classical Marxism เน้นเรื่องกรรมสิทธิ์ส่วนบุคคล (Private property) ว่าเป็นสาเหตุของการเกิดชนชั้น (Class) และการเอาเปรียบทางชนชั้น การวิเคราะห์ส่วนใหญ่จะยึดคำอธิบายที่ว่า ทรัพย์สินประเภทแรกที่กลุ่มผู้ปกครองยึดเอามาเป็นกรรมสิทธิ์ส่วนบุคคลก็คือผู้หญิงและเด็ก การกดขี่เอาเปรียบผู้หญิงจึงเป็นการเอาเปรียบรูปแบบแรกและพื้นฐานที่สุด ในระบบทุนนิยม การเอาเปรียบผู้หญิงก็ยังคงดำเนินต่อไปในรูปแบบการกดค่าจ้างแรงงาน หรือทำให้ผู้หญิงเป็นแรงงานสำรอง

(Reserved labor) ที่ต้องถูกปลดออกเป็นพวกแรก กลุ่มสตรีนิยมแนวมาร์กซิสต์ยังเน้นไปที่การวิพากษ์ทุนนิยมเป็นหลัก และมีประเด็นเพศภาวะเป็นส่วนที่เสริมเข้ามา การมุ่งแก้ปัญหาโดยเน้นที่ระบบทุนนิยมของสตรีนิยมแนวมาร์กซิสต์นี้จึงมี ยุทธศาสตร์ว่าให้เปลี่ยนแปลงโครงสร้างระบบทุนนิยมเสียก่อน แล้วความเท่าเทียมทางเพศจึงจะเกิดขึ้น ด้วยมุมมองนี้ ทำให้สตรีนิยมแนวมาร์กซิสต์ถูกวิพากษ์วิจารณ์ว่าไม่มองปัญหาของผู้หญิงอย่างรอบด้าน และไม่ให้ความสำคัญกับประสบการณ์อื่น ๆ นอกเหนือจากระบบเศรษฐกิจที่กดขี่ผู้หญิงอยู่

ประเด็นการวิพากษ์ทุนนิยม และประเด็นเพศภาวะ เริ่มมีความสำคัญเสมอกันในยุคที่สอง เช่น งานของ J. Mitchell (1971 อ้างถึงใน (กาญจนา แก้วเทพ, 2544) หรือ Hartmann (1981 อ้างถึงใน (กาญจนา แก้วเทพ, 2544) ที่เสนอว่า พิธาธิปไตยคือระบบที่ใช้เพศในการแบ่งงานกันทำ (Sexual division of labor) แม้แต่สถาบันครอบครัวก็เป็นกลไกในการควบคุมแรงงานผู้หญิงในระบบทุนนิยม

การพัฒนาสู่ Neo-Marxist ก็ได้พัฒนากลุ่มสตรีนิยมแนวมาร์กซิสต์ให้เริ่มให้ความสำคัญกับอุดมการณ์และจิตสำนึกในยุคที่สาม ในยุคนี้กลุ่มสตรีนิยมแนวมาร์กซิสต์เริ่มตั้งคำถามกับจิตสำนึกและอุดมการณ์ทางเพศ ว่าถูกประกอบสร้างผ่านกลไกภาษาและจินตนาการอย่างไร โดยเฉพาะในเรื่องของสัญญาและความหมาย ไปจนถึงแนวคิดเรื่องกลไกทางอุดมการณ์ที่ทำหน้าที่เรียก (Interpellate) อัตลักษณ์ของผู้หญิงให้เกิดขึ้น ซึ่งเปลี่ยนไปตามสถานการณ์ ความจำเป็น และช่วงเวลา

การศึกษาสื่อมวลชนในกลุ่มสตรีนิยมแนวมาร์กซิสต์ไปไกลกว่าบทบาททางเพศ แต่ให้ความสำคัญกับอุดมการณ์เบื้องหลังการนำเสนอบทบาททางเพศ เช่น งานของ Lillian Robinson (1976 อ้างถึงใน (กาญจนา แก้วเทพ, 2544) ที่เสนอว่าการสร้างภาพผู้หญิงที่มีแต่บทบาททางเพศ เป็นกลไกการทำงานด้านอุดมการณ์ที่สร้างสัญญาทางอัตลักษณ์ของผู้หญิงคนงานให้อยู่กับความต้อยต่ำและยอมรับความต้อยต่ำดังกล่าว ยุทธศาสตร์การแก้ปัญหาของกลุ่มสตรีนิยมแนวมาร์กซิสต์ จึงให้ความสำคัญกับการต่อสู้ในด้านอุดมการณ์และจิตสำนึกทางเพศ เพื่อถอดถอนความหมายเก่าเกี่ยวกับผู้หญิง ผู้ชาย และให้ความหมายใหม่กับเพศภาวะ

3) สตรีนิยมแนวราดิกัล (Radical feminism)

ในขณะที่กลุ่มสตรีนิยมแนวเสรีนิยม ให้ความสำคัญกับโอกาสในการแข่งขัน และกลุ่มสตรีนิยมแนวมาร์กซิสต์ ให้ความสำคัญกับระบบเศรษฐกิจทุนนิยม กลุ่มสตรีนิยมแนวราดิกัลเป็นกลุ่มที่ปฏิเสธปิตาธิปไตยโดยสิ้นเชิง ในมุมมองของกลุ่มสตรีนิยมแนวราดิกัล การเอาเปรียบผู้หญิงเกิดขึ้นในสังคมทุกประเภท ทั้งสังคมชวานา สังคมทุนนิยม หรือสังคมนิยม และแม้แต่ในประเทศคอมมิวนิสต์ที่ยกเลิกระบบชนชั้น ก็ยังคงมีการเอาเปรียบผู้หญิงอยู่ เพราะปิตาธิปไตยแทรกอยู่ในโครงสร้างทุกมิติ การต่อสู้ในแนวราดิกัลจึงเป็นการต่อสู้ภายในตัวเองของผู้หญิง และถอนตัวจากความพยายามที่จะเข้าไปอยู่ในโครงสร้างสังคมปิตาธิปไตย

การปฏิเสธปิตาธิปไตยโดยสิ้นเชิงของกลุ่มสตรีนิยมแนวราดิกัล คือการปฏิเสธทั้งในแง่สัญลักษณ์ของระเบียบต่าง ๆ ที่เป็นของผู้ชาย (Male symbolic order) รวมทั้งปฏิเสธลักษณะตามธรรมชาติของเพศด้วย กลุ่มสตรีนิยมแนวราดิกัลให้คุณค่ากับผู้หญิงเหนือกว่าคุณค่าของผู้ชาย ด้วยแนวคิดว่าภูมิปัญญาและจริยธรรมของผู้หญิงนั้นเหนือกว่าแบบผู้ชาย การศึกษาของนักสตรีนิยมแนวราดิกัล Jessie Bernard (1987 อ้างถึงใน (กาญจนา แก้วเทพ, 2544) ได้อธิบายโลกแบบผู้หญิงว่าเป็นระบบที่เน้นความสัมพันธ์อบอุ่นแบบเครือญาติ ให้ความสำคัญกับความรัก มองเห็นคนในมิติที่ลึกลงไป ทั้งในเรื่องอารมณ์ ความรู้สึก และเน้นที่ความสัมพันธ์ของคนมากกว่าให้คุณค่ากับสิ่งอื่น

การให้ความสำคัญกับอารมณ์ ความรู้สึก และความสัมพันธ์ของคน ทำให้กลุ่มสตรีนิยมแนวราดิกัลวิพากษ์การใช้ความรุนแรงในการควบคุมผู้หญิงของปิตาธิปไตย ทั้งในทางกายภาพ ทางวาจา ทางจริยธรรม และทางสติปัญญา การควบคุมผู้หญิงของปิตาธิปไตยลิดรอนแม้แต่เสรีภาพของผู้หญิงในการควบคุมร่างกายของตัวเอง และทำให้ร่างกายของผู้หญิงกลายเป็นวัตถุที่จะถูกหุบตี ลูบคลำ ล้วงละเมียดทางเพศ ห้ามมิให้ทำแท้ง ห้ามมิให้มีร่างกายผิดไปจากมาตรฐานความงาม นอกจากนี้ การควบคุมผู้หญิงของปิตาธิปไตยในทัศนะของกลุ่มสตรีนิยมแนวราดิกัล ก็ยังรวมถึงการบังคับให้ผู้หญิงและผู้ชายต้องมีความสัมพันธ์กับเพศตรงข้ามเท่านั้นด้วย รูปแบบครอบครัวแบบพ่อ-แม่-ลูก ในสังคมปิตาธิปไตยกลายเป็นความ

จริงหนึ่งเดียว และทำให้ครอบครัวแบบอื่น ๆ กลายเป็นเรื่องผิดปกติ ในทัศนะของ นักสตรีนิยมแนวราดิกัล รูปแบบครอบครัวเช่นนี้จึงเป็นการค้ำยันการมีอยู่ของ ปิตาธิปไตยไว้ด้วย ด้วยเหตุนี้ ข้อเสนอหลักของสตรีนิยมแนวราดิกัลจึงเป็น “เสรีภาพอย่างแท้จริงในการเลือกสรรนิยมทางเพศ” (Sex preference) ที่จะทำให้ ผู้หญิงหลุดออกจากการควบคุมของปิตาธิปไตยอย่างแท้จริง

การศึกษาสื่อมวลชนในแนวทางของกลุ่มสตรีนิยมแนวราดิกัลเน้นไปการ วิพากษ์การนำเสนออุดมการณ์ครอบครัว ความสัมพันธ์รักต่างเพศ และการกด คุณลักษณะที่เหนือกว่าที่ของผู้หญิงเอาไว้ การนำเสนอภาพดังกล่าวในสื่อจึงทำให้ ครอบครัวเป็นสิ่งสำคัญของผู้หญิงที่จะขาดไปไม่ได้ การมีเสรีภาพในการเลือก สรรนิยมทางเพศจึงเป็นหนทางที่จะทำให้ผู้หญิงมีอิสระและมีความสุขอย่างแท้จริง

ในขณะที่สตรีนิยมสายมาร์กซิสต์ (Marxist feminism) ให้ความสำคัญกับระบบ เศรษฐกิจทุนนิยมที่กดขี่ผู้หญิง และสตรีนิยมสายราดิกัล (Radical feminism) ให้ความสำคัญกับคุณค่าที่สังคมให้กับผู้หญิง และเน้นที่ปัจจัยภายในของผู้หญิง สตรีนิยมสาย สังคมนิยม (Socialist feminism) ได้พัฒนาขึ้นโดยเป็นแนวคิดที่เกิดจากการผสมผสาน ระหว่างสตรีนิยมสายมาร์กซิสต์และแนวราดิกัล สตรีนิยมสายสังคมนิยม มองว่าโครงสร้าง สังคมและเพศเกี่ยวเนื่องทับซ้อนกัน โครงสร้างเศรษฐกิจแบบทุนนิยมก่อให้เกิดการแบ่งชน ชั้น และทำให้เป็นสังคมที่ให้ความสำคัญกับปัจจัยการผลิตในเชิงปริมาณ การกดขี่ผู้หญิงจึง เกิดขึ้นตั้งแต่การแบ่งงานกันทำด้วยเพศ บทบาทในครอบครัวและมูลค่าของแรงงานจึงไม่ สามารถแยกออกจากการต่อสู้เรื่องเพศได้ การที่ผู้ชายมีบทบาทหน้าที่ที่สำคัญกว่า และมี โอกาสทางเศรษฐกิจมากกว่า จึงเป็นการกดขี่สถานะผู้หญิงในสังคมอยู่แล้วในตัว แต่การกดขี่ ไม่ได้เกิดขึ้นเฉพาะในระบบการผลิตแบบทุนนิยม สังคมเกษตรกรรมที่มีการแบ่งหน้าที่กันทำ ก็ได้แยกผู้หญิงออกจากปัจจัยการผลิต แยกจากครอบครัว และทำให้อำนาจของผู้หญิงเสื่อม ลงในที่สุด และการกดขี่นั้นเริ่มมาตั้งแต่ระบบคุณค่าและสถาบันครอบครัว ในมุมมองของสตรี นิยมแนวสังคมนิยม จึงมีข้อเสนอว่าความเท่าเทียมทางเพศจะเกิดขึ้นด้วยการเปลี่ยนแปลง โครงสร้างทางสังคมเศรษฐกิจ โดยต้องอธิบายถึงการกดขี่ผู้หญิงในพื้นที่ส่วนตัวด้วย

การทำงานร่วมกันของทุนนิยมและปิตาธิปไตย ได้ทำให้ผู้ชายอยู่ในสถานะที่ได้เปรียบทางเศรษฐกิจ และผู้หญิงเป็นผู้เสียเปรียบ การผูกโยงปัจจัยการผลิตในเชิงปริมาณเข้ากับระบบการให้คุณค่า ได้กำหนดให้คุณค่าของผู้หญิงนั้นอยู่ที่ความสวยและความสาว เพราะไม่ต้องผลิตใดใดให้กับระบบเศรษฐกิจ ในขณะที่คุณค่าของผู้ชายผูกโยงอยู่กับความสามารถและความสำเร็จในหน้าที่การงาน จากมุมมองของสตรีนิยมสายสังคมนิยม งานโฆษณาที่เน้นย้ำให้ผู้หญิงรักษาความสาว ความสวย หรือธุรกิจเครื่องสำอาง จึงเป็นการทำงานร่วมกันที่ทำให้ผู้หญิงยังวนเวียนอยู่กับคุณค่าในเรื่องของความสวยและความสาว และยังกระตุ้นให้เกิดการบริโภคที่ยังช่วยขับเคลื่อนทุนนิยมให้ไปต่อได้ ความแตกต่างที่เป็นการมองเห็นการถูกกดขี่ของผู้หญิงที่มีมิติซับซ้อนขึ้น ทั้งจากระบบเศรษฐกิจและปฏิบัติการทางสังคม จึงเป็นข้อสำคัญที่ทำให้สตรีนิยมสายสังคมนิยม แตกต่างจากแนวมาร์กซิสต์และแนวราดิคัล

4) สตรีนิยมแนวยุคหลังสมัยใหม่ (Post-modern Feminism)

การศึกษาในแนวยุคหลังสมัยใหม่ (Post-modern) ว่าด้วยการไม่เชื่อว่ามีอะไรที่เป็นความเป็นจริง (Reality) เพราะความจริงล้วนเป็นสิ่งที่ถูกประกอบสร้างขึ้นจากการให้คำนิยามและการให้ความหมายแก่สิ่งต่าง ๆ กลุ่มสตรีนิยมแนวยุคหลังสมัยใหม่จึงมอง “ความเป็นเพศ” เป็นสิ่งที่ประกอบสร้างจากสังคมและวัฒนธรรม (Socially & Culturally construct) ไม่มีอะไรที่เป็นผู้หญิงตามธรรมชาติ มีแต่การนิยามว่าจะให้ผู้หญิงเป็นอะไรเท่านั้น นิยามการเป็นผู้หญิงจึงเปลี่ยนแปลงได้เสมอ

Simone de Beauvoir (1972 อ้างถึงใน (กาญจนา แก้วเทพ, 2544) เป็นนักสตรีนิยมแนวยุคหลังสมัยใหม่ที่เชื่อว่าไม่มีอะไรเป็นความจริง ความเป็นหญิงในทัศนะของ Simone de Beauvoir จึงประกอบสร้างขึ้นมา ดังคำกล่าวที่ว่า “เราไม่ได้เกิดมาเป็นหญิง แต่ถูกทำให้เป็นหญิง” ที่เสนอในหนังสือ The Second Sex และนอกจากนั้น ยังได้เสนอแนวคิดที่ว่าด้วย การสถาปนาปัจเจกบุคคลให้เกิด “ตัวตน” (Self) ที่แยกออกจาก “ผู้อื่น” (Other) การสถาปนาตัวตนนี้เกิดเฉพาะในผู้ชาย ในขณะที่ผู้หญิงมีสถานภาพที่เป็นรองได้เท่านั้น ตัวอย่างเช่น ผู้ชายจะสถาปนาตัวเองให้เป็นประธานาธิบดี ในขณะที่ผู้หญิงจะเป็นได้เพียงภรรยาประ

นาธิบัติ ผู้หญิงเป็นผู้ที่ยืนอยู่เคียงข้าง แต่ไม่เคยยืนอยู่ตรงกลาง ผู้หญิงเป็นเพียงเพศที่สองเท่านั้น

ในช่วงปี ค.ศ. 1980 กลุ่มสตรีนิยมทวิภาคีว่าปัญหาของผู้หญิงที่กล่าวถึงยังจำกัดอยู่ในแวดวงของผู้หญิงผิวขาว ชนชั้นกลาง และเป็นตะวันตกเท่านั้น การนำเสนอปัญหาของผู้หญิงจากมุมมองที่จำกัดได้ทำให้ปัญหาของผู้หญิงกลายเป็นสากล (Universal) ไม่มีความหลากหลายและเป็นเหมือน ๆ กันหมด และได้กลายเป็นการลดทอนปัญหาของผู้หญิงในกลุ่มอื่น ๆ ลงไปด้วย กลุ่มสตรีนิยมแนวยุคหลังสมัยใหม่จึงเสนอให้แนวคิดสตรีนิยมผนวกรวมเอาความแตกต่างหลากหลายเข้ามาในกรอบการวิเคราะห์ด้วย ประสบการณ์ที่แตกต่างหลากหลายและทับซ้อน (Intersectionality) จึงเป็นลักษณะสำคัญของกลุ่มสตรีนิยมแนวยุคหลังสมัยใหม่ ที่พัฒนากรอบการวิเคราะห์เรื่องเพศของกลุ่มสตรีนิยมให้ครอบคลุมยิ่งขึ้น

การศึกษาเกี่ยวกับสื่อมวลชนของกลุ่มสตรีนิยมแนวยุคหลังสมัยใหม่ ได้เปลี่ยนมุมมองของผู้รับสารจาก Passive Audience ไปสู่ Active Audience จากผลพวงของการศึกษาในแนววัฒนธรรมศึกษา ที่ปฏิเสธการถูกสื่อมวลชนครอบงำอย่างสิ้นเชิง และชี้ให้เห็นมิติของตัวบท (Text) ที่หลากหลาย ผู้รับสารจึงสามารถเลือกเปิดรับและตีความได้ แนวคิดนี้ได้ทำให้เห็นความแตกต่างของสตรีนิยมกลุ่มเสรีนิยม ที่เชื่อในทฤษฎีผลกระทบ (Impact Theory) ขณะที่กลุ่มสตรีนิยมแนวยุคหลังสมัยใหม่ มองว่าผู้หญิงเป็น Active Audience ที่เลือกจะรับสารและตีความสารได้ด้วยตัวเอง ข้อเสนอของกลุ่มสตรีนิยมแนวยุคหลังสมัยใหม่ จึงเป็นการสนับสนุนให้ผู้หญิงรื้อถอนความหมายเก่า ๆ (Deconstruction) ทั้งในคำสั่งสอนที่ทำให้ผู้หญิงเชื่อว่า ถ้าหากเป็นผู้ชายที่เธอรักแล้ว ทุกอย่างก็จะเป็นไปอย่างธรรมชาติและมีความสุข (Naturalizing sex) หรือนิตยสารทางเพศที่สอนว่าเพศเป็นเรื่องที่ต้องเรียนรู้ว่าทำอะไรจึงจะเหมาะสม (Denaturalizing sex) กลุ่มสตรีนิยมแนวยุคหลังสมัยใหม่ได้เสนอให้ผู้หญิงมีความสุขทางเพศ มีความรู้และความมั่นใจ ถอยห่างออกจากความเชื่อเดิม ๆ และเน้นไปที่การให้นิยามและความหมายใหม่กับความเป็นหญิง และเพศวิถี (Sexuality) (กาญจนา แก้วเทพ, 2544)

นอกจากทั้ง 4 กลุ่มข้างต้น ความแตกต่างในประสบการณ์ของกลุ่มสตรีนิยมก็ได้พัฒนาแนวคิดและข้อเสนอออกไปอย่างแตกต่างหลากหลาย การให้ความสำคัญกับการทับซ้อนของปัญหาที่ไม่จำเพาะเจาะจงแค่เรื่องเพศ แต่รวมเรื่องชนชั้นเข้ามาด้วย เป็นพัฒนาการที่สำคัญจนกลายมาเป็นกลุ่มสตรีนิยมแนว Black Feminism ที่พูดถึงประสบการณ์ของผู้หญิงแอฟริกัน-อเมริกัน ที่มีประสบการณ์ร่วมกันของการถูกกีดกันด้วยสถานะ (Status deprived) ออกจากขบวนการเท่าเทียม เพราะการถูกกดขี่ของผู้หญิงแอฟริกัน-อเมริกันในอเมริกา ไม่สามารถแยกประเด็นเรื่องเพศออกจากเชื้อชาติได้ และความซับซ้อนของปัญหาทำให้ผู้หญิงแอฟริกันอเมริกันมีรายได้ การจ้างงาน และการศึกษา น้อยกว่าผู้หญิงอื่น ๆ ในสังคม การกดทับทางเชื้อชาติร่วมด้วยทำให้ผู้หญิงกลุ่มนี้พบทั้งปัญหาความยากจนและความรุนแรงในครอบครัว (Domestic violence) (Simien & Clawson, 2004) Black Feminism เป็นหนึ่งในกลุ่มสตรีนิยมแนวหลังอาณานิคม (Postcolonial feminism) ที่มีผู้หญิงที่มีความแตกต่างหลากหลายในประสบการณ์และวิพากษ์แนวคิดสตรีนิยมตะวันตกที่ละเลยความหลากหลายของผู้หญิงจากบริบททางสังคมและวัฒนธรรมที่ต่างกันไป เมื่อผู้หญิงชาวออกไปทำงานนอกบ้าน ผู้หญิงแอฟริกัน-อเมริกัน และ ผู้หญิงโลกที่สาม กลายเป็นผู้ที่ต้องเป็นแรงงานทำงานบ้านแทน เช่นนี้ความก้าวหน้าทางสิทธิของผู้หญิงกลุ่มหนึ่งได้กีดกันผู้หญิงอีกกลุ่มหรือไม่ ผู้หญิงแอฟริกัน-อเมริกัน และ ผู้หญิงโลกที่สาม จึงไม่สามารถใช้กรอบคิดแบบสตรีนิยมมาใช้ได้โดยสมบูรณ์ แต่ต้องปรับไปตามสถานะความเป็นเบี้ยล่าง (Subaltern) ที่ซับซ้อน หลายชั้น และเป็นประสบการณ์ในแต่ละบริบทที่ต่างกันไปด้วย นอกจากข้อเสนอเรื่องการทับซ้อนของอำนาจกดทับในมิติต่าง ๆ แล้ว กลุ่มสตรีนิยมแนวหลังอาณานิคมก็ได้เพิ่มการวิพากษ์การกดทับภายในกลุ่มผู้หญิงด้วยตนเองเข้าไปด้วย

การศึกษาวิเคราะห์ในแนวทางสตรีนิยม เป็นกรอบวิเคราะห์ที่อยู่บนฐานของประเทศ กลุ่มสตรีนิยมทุกแนวมองโครงสร้างสังคมแบบปิตาธิปไตยเป็นระบบที่กดทับผู้หญิงร่วมกัน โดยมีความแตกต่างหลากหลายในข้อเสนอ งานวิจัยในครั้งนี้ ได้ใช้แนวคิดสตรีนิยมเป็นแนวคิดหลักในการออกแบบกระบวนการเรียนรู้เพื่อแก้ปัญหาการทำให้เอดอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศ และได้นำแนวคิดสตรีนิยมในหลายแนวทางเพื่อเป็นกรอบในการทำความเข้าใจการร่วมกันกดขี่ผู้หญิงผ่านรูปแบบวัฒนธรรมเอดอล ที่สอดคล้องกับแนวคิดสตรีนิยมใน

หลากหลายแนวทาง ทั้งในประเด็นพื้นที่สาธารณะ ที่ผลักดันให้ผู้หญิงออกมาสู่พื้นที่สาธารณะของแนวคิดสตรีนิยมสายเสรีนิยม การออกมาสู่พื้นที่สาธารณะในฐานะไอดอลหญิงของผู้หญิง ไม่ได้นำมาซึ่งความเท่าเทียมทางเพศอย่างแท้จริง เพราะการอยู่ในพื้นที่สาธารณะของผู้หญิงหลีกเลี่ยงหนีจากการทำให้ถูกประเมินค่า กลายเป็นสินค้าในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ และกลายเป็นวัตถุทางเพศไม่พ้น เหล่านี้ได้กลายเป็นความรุนแรงทางเพศที่ผู้หญิงต้องเผชิญจากการออกมาสู่พื้นที่สาธารณะที่ยังครอบงำโดยผู้ชาย (Male dominated) ทั้งการเงยบเสียงของผู้หญิงลง การจำกัดผู้หญิงให้อยู่ในกรอบที่สังคมกำหนด หรือการคุกคามทางเพศผ่านการออกแบบรูปแบบธุรกิจที่อำพรางรูปแบบการกดทับให้กลายเป็นการสร้างคามพึงพอใจให้ผู้หญิง อย่างเช่นงานจับมือ ที่ไอดอลหญิงรู้สึกที่ได้รับกำลังใจจากการได้พบปะแฟนคลับ และไม่รู้สึกรู้ว่าเป็นวัตถุทางเพศ ซึ่งความพึงพอใจนั้นมาในรูปแบบของการได้รับการยอมรับ แฟนคลับที่ชื่นชอบไอดอลหญิงจากภาพลักษณ์และรูปแบบธุรกิจไอดอล และเปลี่ยนเป็นผลประโยชน์ทางเศรษฐกิจในท้ายที่สุด การทำให้ไอดอลหญิงพึงพอใจกับสิ่งที่ได้รับจากการทำกิจกรรมที่ได้รับการยอมรับจากคนจำนวนมาก โดยชุดรีดและลดคุณค่าของไอดอลหญิงให้กลายเป็นสินค้า และประเด็นความรุนแรงทางเพศที่ไอดอลหญิงต้องเจอ เป็นผลกระทบจากปีศาจปีติยศที่สอดคล้องกับแนวคิดสตรีนิยมสายมาร์กซิสต์ และสตรีนิยมสายเรดิคัล ที่ชูประเด็นเรื่องเศรษฐกิจ และความรุนแรง ซึ่งเป็นผลจากการที่ไอดอลหญิงถูกทำให้เป็นวัตถุทางเพศโดยระบบทุน ที่ถูกแปลงให้เป็นอุตสาหกรรมสร้างสรรค์

ในการสร้างการยอมรับ หรือสร้างคามนิยมของไอดอลหญิง ภาพลักษณ์ของไอดอลหญิงเป็นสิ่งสำคัญ การสร้างภาพลักษณ์ที่เป็นการตอกย้ำเพศภาวะและเพศวิถีของผู้หญิงดีในแบบที่สังคมกำหนด จึงเป็นสิ่งที่เห็นได้ทั่วไปในวัฒนธรรมไอดอล ภาพลักษณ์ของไอดอลหญิงมักจะดูเป็นผู้ที่อ่อนต่อโลก มีความอ่อนโยน ดูน่ารัก ดูเป็นเด็ก และมีความเข้ายวนทางเพศที่ดูไร้เดียงสา ไอดอลหญิงจึงไม่เพียงแต่ได้รับอิทธิพลจากเพศภาวะและเพศวิถีในการรับรู้ตัวตนทางเพศของตัวเอง แต่ยังเป็นผู้ส่งต่อความเข้าใจในตัวตนทางเพศของผู้หญิงไปยังสังคม ในแนวคิดสตรีนิยมแนวยุคหลังสมัยใหม่ (Post-modern Feminism) ความไม่หลากหลายทางการรับรู้อัตลักษณ์ของผู้หญิง เป็นการทำให้ปัญหาของผู้หญิงกลายเป็นสากล (Universal) ซึ่งเบียดบังและลดทอนคุณค่าที่แตกต่างหลากหลายของผู้หญิงให้หมดไป เหลือไว้แค่รูปแบบความเป็นหญิงที่ได้รับการยอมรับ ความนิยมในภาพลักษณ์ของไอดอลหญิงจาก

แฟนคลับ จึงเป็นการต่อยอดกรอบคิดทางเพศของผู้หญิงที่จำกัดอยู่ในรูปแบบเดิม ๆ และกดยผู้หญิงให้อยู่ในกรอบที่สังคมสามารถยอมรับได้ ซึ่งก็คือสังคมปิตาธิปไตยนั่นเอง

ในงานวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิดสตรีนิยมเพื่อเป็นกรอบคิดในการออกแบบกระบวนการเรียนรู้สำหรับแฟนคลับเพื่อแก้ปัญหาการทำให้ไอดอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศและทำความเข้าใจความเท่าเทียมทางเพศตามกรอบคิดของสตรีนิยมสายต่าง ๆ ปัจจัยที่กีดทับไอดอลหญิงนั้นซ้อนทับอยู่ที่โครงสร้างสังคมที่มีการทำงานร่วมกันของ การได้รับการยอมรับในพื้นที่สาธารณะ การถูกประเมินค่าจากภาพลักษณ์ ความรุนแรงทางเพศที่ไอดอลหญิงต้องเผชิญ ไปจนถึงการถูกขูดรีดจากระบบทุน และเพื่อทำความเข้าใจปัญหาการทำให้ไอดอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศในมิติทางเพศให้รอบด้าน ผู้วิจัยจึงทบทวนแนวคิดเพศภาวะ (Gender) และเพศวิถี (Sexualities) ร่วมด้วย

2.5.2 แนวคิดเรื่องเพศภาวะ (Gender)

แนวคิดเพศภาวะ (Gender) ได้ถูกพูดถึงในช่วงปลายคริสต์ทศวรรษที่ 1960 ถึงคริสต์ทศวรรษที่ 1970 โดยนักสตรีนิยมในตะวันตก เพื่อเน้นย้ำให้คนในสังคมสามารถแยกแยะได้ว่าสถานะทางเพศแบบไหนเป็นสถานะธรรมชาติ และสถานะทางเพศแบบไหนเป็นประดิษฐ์ของสังคม (Social invention) การมองเพศใน 2 สถานะนี้เป็นการปฏิเสธว่าความแตกต่างทางชีววิทยา (Sex) ระหว่างเพศหญิงและเพศชายว่าเป็นสิ่งที่กำหนด “ความเป็นหญิง” หรือ “ความเป็นชาย” บทบาททางเพศของผู้หญิงและผู้ชายไม่ได้ขึ้นอยู่กับปัจจัยทางชีววิทยา (สุชาติ ทวีสิทธิ์, 2547) แต่เป็นชุดความรู้ที่ถ่ายทอดผ่านการเล็งดู และสื่อต่าง ๆ ในสังคม

คำว่า “Gender” ถูกใช้มาก่อนแล้วในภาษาฝรั่งเศสและสเปน เพื่อบอกลักษณะเพศของคำศัพท์ที่มีความสำคัญต่อโครงสร้างไวยากรณ์ของทั้ง 2 ภาษา ต่อมาเมื่อมีการนำ “Gender” มาใช้โดยนักสตรีนิยม ความรู้ความเข้าใจพื้นฐานเกี่ยวกับเพศในภาษา ได้เน้นย้ำให้เห็นถึง “เพศ” ในฐานะที่มนุษย์เป็นคนสร้างขึ้นมา เช่นเดียวกับคำว่า “เรือ” ที่มีเพศภาวะเป็น “หญิง” แนวคิดที่ว่าลักษณะทางกายที่ต่างกันระหว่างหญิงและชายที่ต่างกันเป็นสาเหตุให้พฤติกรรมของหญิงและชายไม่เหมือนกัน จึงเป็นแนวคิดที่ไม่ถูกต้อง การใช้คำว่า “Gender” เพื่อพูดถึงเพศในฐานะประดิษฐ์กรรมของสังคม เมื่อนำมาใช้ในภาษาไทยจึงมี

การเปลอย่างหลากหลาย ตั้งแต่บทบาททางเพศ ความสัมพันธ์หญิงชาย เพศสภาพ เพศสถานะ เพศวัฒนธรรม ตามแต่ละกระบวนทัศน์ แต่เพื่อเน้นย้ำบทบาททางเพศที่ไม่ได้มีรากเหง้ามาจากธรรมชาติของร่างกายที่แตกต่างกัน เพศภาวะ จึงเป็นข้อเสนอที่ทำให้เห็นเพศในฐานะ “ความเกิด” หรือ “ความปรากฏ” ที่มีความหมายกว้างพอให้ตีความ (สุชาดา ทวีสิทธิ์, 2547)

จากข้อสรุปข้างต้น จะเห็นได้ว่า “เพศ” มีความทับซ้อนกันในหลายมิติเกินกว่าจะใช้คำคำเดียวในการอธิบาย การใช้คำว่าเพศจึงไม่อาจสะท้อนแง่มุมที่หลากหลายเบื้องหลังได้ การศึกษาเรื่องเพศจึงต้องพิจารณาใน 3 มิติ ได้แก่ เพศ (Sex) ในทางชีววิทยา เพศภาวะ (Gender) ในแง่ของบทบาททางเพศที่มีอิทธิพลจากสังคม และเพศวิถี (Sexuality) ในมิติของความพึงพอใจทางเพศของบุคคล เพื่อให้เข้าใจความแตกต่างหลากหลายและความลึ้นไหลของเพศได้มากขึ้น

สุชาดา ทวีสิทธิ์ (2550) เสนอว่า เพศภาวะเป็นชุดความคิดที่ใช้วิเคราะห์เกี่ยวกับพฤติกรรมและความหมายทางวัฒนธรรม ที่สังคมใช้จำแนกความแตกต่างระหว่างผู้หญิงและผู้ชาย เพศภาวะเป็นอัตลักษณ์พื้นฐานทางสังคมของมนุษย์ แต่ไม่ใช่อัตลักษณ์ตามธรรมชาติ หรือคุณสมบัติทางชีววิทยาที่ติดตัวมนุษย์มา แต่เป็นอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมที่สังคมสร้างสรรค์ขึ้นและคาดหวังให้สมาชิกในสังคมเชื่อฟังและปฏิบัติตามนั้น อัตลักษณ์เพศภาวะจึงมีบริบทเฉพาะทางประวัติศาสตร์ สังคม การเมือง และเศรษฐกิจเป็นตัวกำหนดและกำกับเสมอ

อวยพร เชื้อนแก้ว (2558) อธิบายว่า เพศภาวะเป็นสิ่งที่เกิดจากการเรียนรู้ ผูกพันขัดเกลาและหล่อหลอมผ่านสถาบันต่าง ๆ ในสังคม โดยเกิดจากระบบ การกำหนดบทบาทหน้าที่ สถานภาพ ภาพลักษณ์ คุณค่า ความคาดหวัง ความคิดความเชื่อเกี่ยวกับการเป็นผู้หญิงและการเป็นผู้ชาย และสรีระของคนทั้งสองเพศ เพศภาวะจึงไม่ใช่สิ่งที่เกิดขึ้นตามธรรมชาติ แต่เป็นสิ่งที่ถูกสร้าง ผลิตซ้ำ และสืบทอดต่อกันผ่านการทำงานร่วมกันของสถาบันสังคมต่าง ๆ ทั้งสถาบันครอบครัว สถาบันการศึกษา สถาบันศาสนา และอื่นๆ

ชีรา ทองกระจาย (2562) สรุปว่า เพศภาวะหรือเพศสภาพ (Gender) คือบทบาทความเป็นเพศที่ถูกกำหนดและประกอบสร้างขึ้นจากขนบธรรมเนียม ประเพณี โครงสร้างอำนาจ และกลไกทางสังคมต่าง ๆ ซึ่งส่งผลต่อการนิยามตนเองหรืออัตลักษณ์ทางเพศ (Gender

identity) และการแสดงบทบาททางเพศ เช่น การแสดงบทบาทความเป็นหญิง หรือความเป็นชาย เพศสภาพจึงไม่มีกำหนดตายตัว สามารถเปลี่ยนแปลงได้ตามช่วงเวลา วัฒนธรรม ค่านิยม ตามแต่ละสังคมกำหนด และไม่จำเป็นต้องคล้องกับสอดคล้องกับเพศสรีระ (Sex) ก็ได้

เพศภาวะ จึงเป็นเหมือนกรอบแห่งการปฏิบัติและการรับรู้ตัวตนทางเพศของผู้หญิง และผู้ชาย เป็นโรดแมป (Road map) ที่กำหนดทางเดินของชีวิตทางเพศ ความต้องการ และจุดมุ่งหมาย เพศภาวะจึงเป็นประดิษฐกรรมร่วมกันของสังคม ศาสนา สื่อ การศึกษา และอื่น ๆ ผ่านการปลูกฝังทั้งในระดับครอบครัว สถาบันการศึกษา วัฒนธรรม และสังคม ความเป็นผู้หญิงที่สังคมให้คุณค่า คือ อยู่กับเหย้าเฝ้าเรือน ทำกับข้าว เป็นแม่ รักนวลสงวนตัว อ่อนหวาน ละเอียดอ่อน และเป็นช่างทำหลัง ได้กลายเป็นทั้งกรอบในการปฏิบัติและการตัดสินคุณค่าของผู้หญิงที่ไม่ปฏิบัติตามกรอบนั้น ๆ ในขณะที่ความเป็นผู้ชาย จะเชื่อมโยงกับความแข็งแรง ภาวะผู้นำ การค้นพบสิ่งใหม่ ความกล้าหาญ ความเป็นอิสระ และช่างทำหน้า ความเป็นผู้หญิงถูกรอไว้ให้จำกัดโดยเชื่อมโยงกับร่างกายตามธรรมชาติ ในขณะที่ผู้ชายมีร่างกายแข็งแรงกว่า นอกจากนั้น การผูกความเป็นผู้หญิงให้จำกัดอยู่ในบทบาทของผู้ดูแล ผู้ปิดบัง และผู้ตาม ยังเป็นการทำให้ชีวิตของผู้หญิงขึ้นอยู่กับผู้ชายที่มีลักษณะเป็นผู้นำทั้งในระดับบุคคล และระดับโครงสร้างทางสังคม เพศภาวะจึงมีนัยรวมไปถึงความเป็นชนชั้นและเรื่องของอำนาจ ทั้งในลักษณะอำนาจที่จะกระทำการและลักษณะของการใช้อำนาจเหนือผู้อื่น (เหมือนมาด มุกข์ประดิษฐ์ และ เนิ่งน้อย บุญเนตร, 2547) เมื่อผู้หญิงปฏิบัติตามกรอบที่สังคมให้คุณค่า ผู้หญิงจะได้รับความยกย่องจากคนในสังคมจากการถูกควบคุมและปฏิบัติตัวอยู่ในกรอบผู้ตามได้เป็นอย่างดี ในขณะที่หากผู้หญิงปฏิบัติตนแตกต่างออกไป ผู้หญิงจะถูกลดทอนคุณค่าและถูกมองว่าเป็นผู้หญิงไม่ดี ด้วยกรอบการควบคุมบทบาททางเพศนี้ บุคคลจึงอาจไม่สามารถแสดงออกความเป็นเพศของตนเองได้เต็มที่ และจำเป็นต้องแสดงออกบทบาททางเพศตามที่สังคมกำหนด การควบคุมบทบาททางเพศสภาพเหล่านี้ส่งผลให้คนที่แสดงออกผิดแผกไปจากบรรทัดฐานทางสังคมถูกตีตราให้เป็นกลุ่มชายขอบ (Marginalized group) (ชีรา ทองกระจาย, 2562)

ตารางที่ 1 ตารางแสดงความเป็นหญิงและความเป็นชายของดอนนา เจนเซน

(Donna Jensen อ้างถึงใน Gloria Steinem, 1992 อ้างถึงใน อวยพร เชื้อนแก้ว, 2558)

| ความเป็นเพศชาย | ความเป็นหญิง |
|---|---|
| ชอบใช้อำนาจ | คิดว่าตัวเองเป็นผู้เคราะห์ร้าย |
| มีความโกรธเป็นนิสัย | เก็บกด ออดอ้อน |
| เผด็จการ | ใช้มารยาทวิงวอน |
| คิดว่าตนเองรู้ทุกเรื่อง | คิดว่าตนเองไม่รู้อะไรเลย |
| ทะนงตน | ปิดตัว เฉยชา |
| ไม่รับรู้และสัมผัสกับความรู้สึกของตนเอง | ชอบจมจ่อมอยู่กับอารมณ์ความรู้สึก |
| ไม่ชอบแสดงความรู้สึก | ไม่ชอบแสงความเข้มแข็งของตัวเอง |
| ไม่ยอมรับผิด หรือโทษผู้อื่น | โทษตัวเอง หรือหมกมุ่นอยู่กับความผิดพลาด |
| รู้สึกว่าคุณเหนือกว่าคนอื่น | รู้สึกด้อยกว่าคนอื่น |

จากการศึกษาแนวคิดเพศภาวะ (Gender) ผู้วิจัยได้เห็นภาวะการเป็นต้นแบบการปฏิบัติตนตามเพศที่เป็นกรอบกำหนดและตัดสินคุณค่าของผู้หญิง ซึ่งสอดคล้องกับกรอบการปฏิบัติตัวของวัฒนธรรมไอดอล ที่มีความสัมพันธ์กับการเป็นต้นแบบที่ดี และต้องสืบต่อเพศภาวะที่ได้รับการยอมรับโดยไม่สามารถปฏิเสธได้ นอกเหนือจากปัจจัยจากรูปแบบการดำเนินธุรกิจไอดอล ไอดอลหญิงยังได้รับผลกระทบจากเพศภาวะร่วมด้วย ผู้วิจัยจึงใช้กรอบแนวคิดเพศภาวะ (Gender) ในการทำความเข้าใจบทบาททางเพศของไอดอลหญิง เพื่อเป็นกรอบในการออกแบบกระบวนการเรียนรู้สำหรับแฟนคลับเพื่อแก้ปัญหาการทำให้ไอดอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศต่อไป

2.5.3 แนวคิดเรื่องเพศวิถี (Sexuality)

ในขณะที่เพศภาวะ (Gender) มุ่งอธิบายบทบาททางเพศที่ได้รับอิทธิพลจากสังคม และทำให้เห็นพฤติกรรมที่แบ่งออกเป็นชายและหญิง ที่สะท้อนการให้คุณค่าที่แตกต่างและไม่

เท่าเทียม เพศวิถี (Sexuality) ได้เปิดมิติของความพึงพอใจทางเพศที่ไปไกลกว่าความรักต่างเพศ (Heterosexuality) และทำให้เห็นรูปแบบ ตลอดจนพฤติกรรมทางเพศของบุคคลในความสัมพันธ์ ที่อาจเกี่ยวข้องหรือไม่เกี่ยวข้องกับบทบาททางเพศ เพื่อทำความเข้าใจอำนาจทับซ้อนภายใต้ “เพศ” มากขึ้น

สุชาดา ทวีสิทธิ์ (2550) อธิบายว่า เพศวิถีเป็นมโนทัศน์ที่ครอบคลุมมากกว่าประเด็นเรื่องเซ็กซ์และพฤติกรรมทางเพศของสมาชิกในสังคม โดยได้หมายรวมถึงแรงขับทางเพศ ความปรารถนา ความพึงพอใจ และรสนิยมทางเพศ รวมทั้งบรรทัดฐานทางเพศ การแสดงออกซึ่งอัตลักษณ์ทางสังคม ความรัก ความมั่นคง แบบแผนการเจริญพันธุ์ ความหลากหลายทางเพศ ความสัมพันธ์หญิงชาย และแบบแผนเพศสัมพันธ์ที่หลากหลายด้วย ถึงแม้เพศวิถีจะเป็นมิติที่ทับซ้อนกับเพศภาวะ (Gender) และเพศ (Sex) แต่ก็ไม่ใช่สิ่งเดียวกัน

ชีรา ทองกระจาย (2562) อธิบายว่า เพศวิถี หมายถึงวิถีชีวิตในทางกามารมณ์ และในด้านความรักความรู้สึก ซึ่งหมายถึงรสนิยมทางเพศ ความรู้สึกดึงดูด ความปรารถนาทางเพศ ความรู้สึกรักใคร่ชอบพ้อ หรือพฤติกรรมในความสัมพันธ์ทางเพศของบุคคล

อวยพร เชื้อนแก้ว (2558) กล่าวว่า เพศวิถีหมายถึง ระบบความคิด ความเชื่อ ความรู้สึก วิถีปฏิบัติและพฤติกรรมเกี่ยวกับความรัก ความสัมพันธ์ และเพศสัมพันธ์ของบุคคล ทั้งที่แสดงออกอย่างเปิดเผยและไม่เปิดเผย โดยสังคมไทยได้กำหนดกรอบเพศวิถีของผู้ชายและผู้หญิงไว้ดังนี้

กรอบเพศวิถีของผู้หญิง เช่น คาดหวังให้ผู้หญิงต้องรักและแต่งงานกับผู้ชาย ต้องรักนวลสงวนตัว ผู้หญิงไม่ควรเรียนรู้เรื่องเพศและเรื่องที่เกี่ยวข้องกับเรื่องเพศ ผู้หญิงที่แสดงออกเรื่องเพศหรือมีคู่รักหลายคนคือผู้หญิงไม่ดี ผู้หญิงดีต้องไว้แต่ยงสาและบริสุทธิ์

กรอบเพศวิถีของผู้ชาย เช่น ผู้ชายต้องรักและแต่งงานกับผู้หญิง สามารถแสดงออกและคุยเรื่องเพศได้โดยไม่ต้องอายหรือเกรงใจผู้อื่น ผู้ชายควรแสวงหาและมีประสบการณ์ทางเพศหลายรูปแบบ ต้องเป็นฝ่ายเริ่มต้นความสัมพันธ์และเข้าหาผู้หญิงก่อน เมื่อมีความต้องการทางเพศ ต้องได้รับการตอบสนองหรือปลดปล่อย

ในการศึกษาความเชื่อทางเพศในสังคมไทยของ รัตนา (2538 อ้างถึงใน จักรกฤษณ์, 2552) ได้รวบรวมความเชื่อทางเพศในสังคมไทยที่สะท้อนบรรทัดฐานรักต่างเพศไว้ ดังนี้

- 1) ความเชื่อที่ว่าผู้ชายเป็นมนุษย์เพศที่เหนือกว่าผู้หญิง ผู้หญิงอ่อนแอกว่าผู้ชาย
- 2) ความเชื่อที่ว่าผู้หญิงเป็นเพียงสมบัติของผู้ชาย
- 3) ความเชื่อว่าการต้องการทางเพศของผู้ชาย เป็นสิ่งจำเป็นที่จะต้องหาทางปลดปล่อย หรือตอบสนองอย่างน่าเห็นใจ ในขณะที่ความต้องการทางเพศของผู้หญิงไม่จำเป็นต้องทำเช่นนั้น

- 4) ความเชื่อที่ว่าผู้ชายที่แท้หรือชายชาติศรีต้องการทางเพศสูงกว่าผู้หญิง
- 5) ความเชื่อที่ว่าผู้ชายมีความต้องการทางเพศสูงกว่าผู้หญิง
- 6) ความเชื่อว่าเป็นเรื่องธรรมดาที่ผู้ชายจะมีเพศสัมพันธ์กับผู้หญิงหลาย ๆ คน
- 7) ความเชื่อว่าเป็นเรื่องปกติที่ผู้ชายสามารถไปหาความสุขทางเพศนอกบ้านได้
- 8) ความเชื่อว่ามีโสเภณีไว้เพื่อแก้ปัญหาความต้องการทางเพศของผู้ชาย
- 9) ความเชื่อว่าการเที่ยวโสเภณีเป็นความชอบธรรมเพราะผู้หญิงได้เงินตราเป็นการตอบแทน

- 10) ความเชื่อที่ว่าผู้หญิงเป็นวัตถุทางเพศ (Sexual Object) เป็นสิ่งที่สามารถหาซื้อได้ด้วยเงินตรา อาจมีสภาพเหมือนเครื่องเล่นหรือนางทาสคนเดียว

- 11) ความเชื่อที่ว่าผู้ชายไม่มีความจำเป็นต้องรับผิดชอบหลังมีเพศสัมพันธ์

กรอบเพศวิถีที่กำหนดให้ผู้ชายต้องรักและแต่งงานกับผู้หญิงเท่านั้น เป็นเพศวิถีแบบรักต่างเพศ ที่ส่งผลกระทบต่อชีวิตทางเพศของผู้หญิง และทำให้ผู้หญิงไม่มีอำนาจต่อรองกับคู่รัก คิดและเชื่อว่าเรื่องเพศไม่ใช่เรื่องสำคัญ กล่าวคือ กรอบเพศวิถีของผู้หญิงได้กำหนดให้ผู้หญิงเป็นฝ่ายรับ (Passive) ในความสัมพันธ์ ในขณะที่ผู้ชายมีลักษณะเป็นฝ่ายรุก (Active) และเป็นผู้กุมอำนาจในความสัมพันธ์เอาไว้ บรรทัดฐานเพศวิถีแบบรักต่างเพศ จึงเป็นอีกหนึ่งเครื่องมือของวัฒนธรรมปิตาธิปไตย ที่ทำงานผ่านระบบการถ่ายทอดความคิด ความเชื่อ และวิถีปฏิบัติเรื่องเพศ อັตลักษณ์ด้านเพศภาวะและบทบาททางเพศแบบตายตัว เพื่อเสริมและตอกย้ำลำดับชั้นทางอำนาจให้ผู้ชายมีอำนาจเหนือผู้หญิง

ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิดเพศวิถี (Sexuality) เพื่อนำไปเป็นกรอบทำความเข้าใจ บทบาททางเพศ ที่ทำให้เอดอลหญิงถูกจำกัดบทบาทให้อยู่ในกรอบเพศวิถีของผู้หญิง และ กลายเป็นลักษณะพฤติกรรมที่เอดอลหญิงต้องทำเพื่อรักษาความนิยม เช่น ไร้เดียงสา บริสุทธิ์ เป็นฝ่ายรับในความสัมพันธ์ ซึ่งส่งผลต่อการทำให้เอดอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศ (Sexual objectification) ทั้งในทางตรงและทางอ้อม

ในกระบวนการหล่อหลอมความเป็นเพศ มีการหล่อหลอมเรื่องเพศวิถีแบบรักต่าง เพศในสังคมไปพร้อมกัน (อวยพร เชื้อนแก้ว, 2558) เพศภาวะและเพศวิถี จึงมีความ เชื่อมโยงและสนับสนุนกันและกันทั้งในระดับปัจเจกบุคคลและโครงสร้างสังคม การปฏิบัติตน ระหว่างกันระหว่างเอดอลหญิงและแฟนคลับ มีผลมาจากการรับรู้ตัวตนทางเพศจากการ เรียนรู้เพศภาวะและเพศวิถีเป็นกรอบของทั้งสองฝ่าย และมีความสัมพันธ์กับการทำให้เป็น วัตถุทางเพศ (Sexual objectification) ในเอดอลหญิง ทั้งนี้ ผู้วิจัยได้นำแนวคิดเพศภาวะ และเพศวิถี เพื่อนำมาเป็นกรอบในการวิเคราะห์ปรากฏการณ์การทำให้เอดอลหญิงเป็นวัตถุ ทางเพศ และออกแบบกระบวนการเรียนรู้เพื่อแก้ปัญหาการทำให้เอดอลหญิงเป็นวัตถุทาง เพศต่อไป

2.6 ทฤษฎีการเรียนรู้เพื่อการเปลี่ยนแปลง (Transformative learning)

ในงานวิจัย “การออกแบบกระบวนการเรียนรู้สำหรับแฟนคลับเพื่อแก้ปัญหาการทำให้ เอดอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศ” ผู้วิจัยได้เลือกแก้ปัญหาการทำให้เอดอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศผ่าน การออกแบบกระบวนการเรียนรู้เพื่อสร้างความเข้าใจเรื่องผลกระทบจากประสบการณ์ของผู้ที่ถูก ทำให้เป็นวัตถุทางเพศให้กลุ่มเป้าหมาย และเกิดเรียนรู้เพื่อเปลี่ยนแปลงจากภายใน การออกแบบ กระบวนการเรียนรู้สำหรับแฟนคลับเป็นการเรียนรู้ของผู้ใหญ่ ซึ่งหัวใจของการเรียนรู้สำหรับผู้ใหญ่ คือการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ (experiential learning) การลงมือทำ ได้ผ่าน ประสบการณ์เรื่องนั้น ๆ ด้วยตัวเอง โอกาสในการเรียนรู้ก็จะมีมากกว่าร้อยละ 80 (อวยพร เชื้อน แก้ว, 2558) โดยผู้วิจัยได้ใช้ทฤษฎีการเรียนรู้เพื่อการเปลี่ยนแปลง (Transformative learning) เป็นแนวคิดในการออกแบบกระบวนการเรียนรู้

ทฤษฎีการเรียนรู้เพื่อการเปลี่ยนแปลง (Transformative learning)

ทฤษฎีการเรียนรู้เพื่อการเปลี่ยนแปลง (Transformative learning) เป็นศาสตร์การสอนที่นำมาใช้โดย Jack Mezirow เป็นครั้งแรกในปี ค.ศ. 1978 ในช่วงเวลานั้นนักทฤษฎีนักเขียน และนักปฏิบัติกำลังมุ่งหาทางที่จะพัฒนาการศึกษาโดยเน้นไปที่แนวคิดมนุษยนิยม (Humanistic approach) มากขึ้น ทฤษฎีการเรียนรู้เพื่อการเปลี่ยนแปลงจึงพัฒนาภายใต้ความเชื่อว่าการเลือกแสดงพฤติกรรมเป็นทางเลือกของบุคคลนั้น และมนุษย์ทุกคนสามารถพัฒนาได้ (Cranton, 2016)

Cranton (2016) อธิบายว่า ทฤษฎีการเรียนรู้เพื่อการเปลี่ยนแปลงคือกระบวนการที่ความคิด ความเชื่อ คุณค่า และมุมมอง ที่ไม่เคยถูกทบทวนหรือวิเคราะห์มาก่อน จะถูกเปิดกว้างสำหรับการวิเคราะห์ ตีความใหม่ เป็นการท้าทายต่อมุมมองเดิมที่มี และเปลี่ยนแปลงระบบคุณค่าและมุมมองโดยประสบการณ์ของตัวเองในที่สุด

วิจารณ์ พาณิช (2558) เสนอว่า การเรียนรู้เพื่อการเปลี่ยนแปลง ต้องเปลี่ยนแปลงโลกทัศน์ (Affective attribute) ความรู้ความเข้าใจ (Cognitive attribute) และพฤติกรรม (Psychomotor attribute) คือมีการเปลี่ยนแปลงอย่างครบถ้วนในทุกด้าน เป็นการเปลี่ยนแปลงทั้งเนื้อตัว (Holistic change)

ทฤษฎีการเรียนรู้เพื่อการเปลี่ยนแปลง เชื่อว่ามนุษย์สร้างมุมมองในการมองโลก ตีความสิ่งที่เกิดขึ้นกับตัวเอง และมีคุณค่า ความเชื่อ และสมมติฐานที่สอดคล้องกับพฤติกรรมของตัวเองผ่านประสบการณ์ที่พบ มนุษย์จะมีชุดความคาดหวังเกี่ยวกับโลกจากพื้นฐานของสิ่งที่เรียนรู้ในวัยเด็ก และชุดความคาดหวังนั้นจะทำงานตลอดชีวิตในฐานะกรอบที่ทำให้เข้าใจชีวิต (Cranton, 2016) ทฤษฎีการเรียนรู้เพื่อการเปลี่ยนแปลง จึงเป็นการเรียนรู้ที่เปลี่ยนกรอบอ้างอิงเดิม (Frame of reference) ซึ่งได้แก่ ความเชื่อ สมมติฐาน การรับรู้ การคิด ความตั้งใจ ความคาดหวัง ที่ทำให้บุคคลให้ความหมายต่อการรับรู้สิ่งต่าง ๆ ไปสู่กรอบอ้างอิงที่กว้างขึ้น ลึกซึ้ง สามารถแยกแยะความแตกต่างได้ สามารถสะท้อนและนำเสนอภาพความรู้สึกนึกคิดได้มากขึ้น สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงได้มากขึ้นและถูกต้องมากขึ้น (Mezirow, 1991; Mezirow, 2003 อ้างถึงใน (ศรีประไพ อินทร์ชัยเทพ, 2562)

กระบวนการหลักของการเรียนรู้เพื่อการเปลี่ยนแปลง จึงเป็นการปรับเปลี่ยน (Transformation) ผ่านกระบวนการเปลี่ยนมุมมอง (Change of point of view) จากการศึกษาของ Mezirow (1975 อ้างถึงใน(Cranton, 2016) กระบวนการในการเปลี่ยนมุมมอง มี 10 ขั้นตอน ดังนี้

- 1) เกิดประสบการณ์ใหม่ (Experience a disorienting dilemma)
- 2) ขั้นการสำรวจตัวเอง (Undergoing self-examination)
- 3) ขั้นเกิดการเรียนรู้ภายใน (Internalize assumption) และแปลกแยกจากความคาดหวังของสังคม (Alienation from traditional social expectation)
- 4) แบ่งปันประสบการณ์สู่ผู้อื่น (Relating discontent to the similar experience of other)
- 5) สำรวจทางเลือกในการมีพฤติกรรมใหม่ ๆ (Exploring option for new ways of acting)
- 6) สร้างความเชื่อมั่นและความสามารถในการเข้าสู่บทบาทใหม่ (Building competence and self-confidence in new roles)
- 7) วางแผนการปฏิบัติ (Planning a course of action)
- 8) สร้างความรู้ ทำความเข้าใจและเตรียมความพร้อมเพื่อแสดงออกพฤติกรรมแบบใหม่ (Acquiring the knowledge and skills for implementing a new course of action)
- 9) ทดลองบทบาทใหม่และประเมินพฤติกรรม (Trying out new roles and assessing them)
- 10) บูรณาการมุมมองใหม่กับสังคม (Reintegrating into society with the new perspective)

Mezirow (2000 อ้างถึงใน (น้ำผึ้ง มีศิลป์, 2562) อธิบายว่า กระบวนการในการเปลี่ยนแปลงนั้นมี 3 ส่วนหลัก ๆ คือส่วนของการไตร่ตรองและสะท้อนคิดอย่างมีวิจารณญาณ (ขั้นตอนที่ 2-3) หลังจากได้รับประสบการณ์จากภาวะกลืนไม่เข้าคายไม่ออกในความจริงที่เผยออก ประสบการณ์ที่พบกันกับความไม่สบายใจที่มาจากความรู้ที่เผยออก และการตรวจสอบความจริงในประสบการณ์ที่ผ่าน

มาเป็นเวลายาวนาน ส่วนของการวิวาทะอย่างเป็นทางการเป็นเหตุเป็นผล (ขั้นตอนที่ 4-5) การสำรวจความรู้กับผู้อื่นเพื่อค้นหาสิ่งที่ยังไม่เหมาะสมระหว่างโลกกับชีวิต เจาะจงไปที่ความไม่พอใจของโลกและบุคคล และกระบวนการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น แบ่งปันความคิดและพูดคุยแลกเปลี่ยนถึงการเปลี่ยนแปลงของกรณีอื่น ๆ ที่มีลักษณะคล้ายกัน จากนั้นจึงค้นหาทางเลือกเพื่อกำหนดบทบาทใหม่ ความสัมพันธ์แบบบทบาทใหม่ และลงมือปฏิบัติ ซึ่งในการค้นหาบทบาทใหม่ ต้องยินยอมที่จะให้มีการพูดถึงความไม่เหมาะสม ซึ่งการกำหนดบทบาทใหม่อาจไม่ใช่แค่กรณีที่ดีที่สุดเสมอไป แต่ขึ้นกับความพอเหมาะและศักยภาพของกลุ่มและตนเอง และส่วนของของการวางแผนเพื่อนำไปสู่การปฏิบัติ (ขั้นตอนที่ 6-10) การได้มาซึ่งความรู้และทักษะเพื่อทำให้เกิดผลตามแผนในการกำหนดบทบาทใหม่ การสร้างสมรรถนะให้เกิดขึ้น จนเกิดความเชื่อมั่นว่าจะสามารถควบคุมสถานการณ์ต่าง ๆ ได้ด้วยตัวเอง

โดยสรุป หัวใจสำคัญของทฤษฎีการเรียนรู้เพื่อการเปลี่ยนแปลง คือการมีประสบการณ์ การสะท้อนอย่างมีวิจารณญาณ และการสนทนาวิวาทะอย่างเป็นทางการเป็นเหตุเป็นผล

ปัจจัยหลักของการเรียนรู้เพื่อการเปลี่ยนแปลงของ Edward W. Taylor (อ้างถึงใน (วิจารณ์ พาณิช, 2558) มี 3 ประการ และต่อมาได้พัฒนาไปสู่ 6 ประการ โดยแต่ละปัจจัยมีความสำคัญเท่าเทียมกัน ดังนี้

- 1) ประสบการณ์ของปัจเจกบุคคล หมายถึง ประสบการณ์ที่บุคคลนั้นผ่านพบมาแล้ว และประสบการณ์ในชั้นเรียน โดยจะเป็นข้อมูลสำหรับการนำมาพูดคุย แลกเปลี่ยน ติชม หรือสะท้อนคิด เพื่อตรวจสอบและทำความเข้าใจระบบคุณค่าของแต่ละปัจเจกบุคคล
- 2) การสะท้อนคิดอย่างจริงจัง (Critical reflection) การสะท้อนคิดมี 3 รูปแบบ คือ การสะท้อนคิดสิ่งที่เรารับรู้ คิด และทำ (Content reflection) การสะท้อนคิดที่เราารับรู้ คิด และทำอย่างไร (Process reflection) และการสะท้อนคิดที่ว่าทำไมเราจึงรับรู้ คิด และทำ (Premise reflection) ซึ่งส่วนที่สำคัญคือการตอบคำถามว่าทำไมเราจึงรับรู้ คิด และทำ โดยกระบวนการนี้จะทำให้เกิดการสะท้อนคิดอย่างจริงจัง คือทำให้เกิดการตรวจสอบความเชื่อ หรือคุณค่าเดิม
- 3) สนทนาหรือสนทนา (Dialogue) เป็นการพูดคุยที่อยู่ตรงกันข้ามกับการอภิปราย สนทนาจะช่วยให้มีการตรวจสอบและเปิดเผยสิ่งที่ซ่อนอยู่ลึก ๆ ภายในใจของแต่ละคน ออกมา เพื่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทั้งในส่วนบุคคลและการเปลี่ยนแปลงปฏิสัมพันธ์ทาง

สังคมในกลุ่ม สุนทรียสนทนา จะช่วยให้เข้าใจ ‘ชายแดนของความหมาย’ (Edge of meaning) ของแต่ละบุคคลและขยายข้อจำกัดนั้นให้กว้างออกไปได้ โดยใช้ความเชื่อใจ เป็นปัจจัยสำคัญ

- 4) มุมมองและวิธีการที่ครบถ้วน (Holistic) การเปลี่ยนแปลงส่วนใหญ่ไม่ได้เกิดจาก กระบวนเชิงเหตุผล (Analyze-Think-Change) แต่เกิดจากกระบวนทางความรู้สึก (See-Feel-Change) การเรียนรู้เพื่อการเปลี่ยนแปลงจึงต้องใช้ความรู้ในเชิงวิชาการ บูรณาการกับการเรียนรู้ด้านใน ผ่านกระบวนการแสดงออกพร้อมกัน หรือกระบวน การค้นหาที่ทำให้เข้าใจความรู้สึกของตนเอง และเข้าใจความรู้สึกของกันและกัน (Cooperative inquiry)
- 5) ให้ความสำคัญต่อบริบท (Context) การให้ความสำคัญต่อบริบท เป็นการทำความเข้าใจ เชิงลึกต่อปัจจัยส่วนบุคคล และปัจจัยเชิงสังคมและวัฒนธรรม ทำให้ไม่เป็นการแยกส่วน จากความเป็นจริง และหากมีเป้าหมายที่ทรงคุณค่าร่วมกัน (Shared vision) ก็จะช่วย ให้การเรียนรู้เพื่อการเปลี่ยนแปลงประสบความสำเร็จมากขึ้น
- 6) ความสัมพันธ์ที่อยู่บนพื้นฐานของความจริงใจ ความจริงใจและความเชื่อใจกันของบุคคล ในชั้นเรียน จะก่อผลต่อการเรียนรู้ 4 ประการ คือ ทำให้มีสติอยู่กับตัวเอง ตระหนักใน ความต้องการของผู้เรียนที่อาจแตกต่างกับผู้สอน ทำให้เปิดใจต่อกัน นำไปสู่ความเข้าใจ ว่าบริบทมีอิทธิพลต่อพฤติกรรม และมีการไตร่ตรองสะท้อนคิดร่วมกันอย่างจริงจังซึ่ง รวมทั้งมีการสะท้อนคิดด้วยตัวเอง

ทั้ง 6 ปัจจัย ต่างก็ส่งเสริมและทำงานร่วมกันภายใต้บรรยากาศที่ถูกต้อง ในการจัดการเรียน การสอนโดยใช้ทฤษฎีการเรียนรู้เพื่อการเปลี่ยนแปลง บทบาทของผู้เรียนต้องเป็นศูนย์กลาง (Student centered teaching) ผู้สอนมีบทบาทเป็นผู้อำนวยการ และให้การอำนวยความสะดวกที่เอื้อให้ กลุ่มผู้เรียนมีความไวเนื้อเชื่อใจกัน รวมทั้งเชื่อใจผู้สอนด้วย การสร้างบรรยากาศที่ก่อให้เกิดความไว เนื้อเชื่อใจ เริ่มต้นด้วยการออกแบบประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีมิติด้านคุณค่าแทรกอยู่ และมีกิจกรรม ให้ผู้เรียนลงมือทำ สัมผัสจริง หรือได้รับประสบการณ์เชิงอารมณ์ ซึ่งจะส่งผลต่อความเข้าใจคุณค่าของ กิจกรรมนั้น ๆ บรรยากาศการเรียนรู้ที่ดีส่งผลสู่สุนทรียสนทนา นำไปสู่การสะท้อนคิดที่มีพลัง และ เกิดการเปลี่ยนแปลงภายในตัวผู้เรียนในที่สุด

ในการออกแบบกระบวนการเรียนรู้เพื่อการเปลี่ยนแปลง สิ่งสำคัญคือการเปลี่ยนแนวคิด จาก การสอนไปสู่การเรียนรู้ และเปลี่ยนความหมายและบทบาทหน้าที่ของคำว่าครู อาจารย์ หรือวิทยากร ไปเป็นกระบวนการ (facilitator) เพื่อให้กระบวนการเรียนรู้ไปสู่การเปลี่ยนแปลงวิถีคิดของบุคคลและ กลุ่ม อวยพร เชื้อนแก้ว (2558) ได้สรุปหน้าที่และบทบาทในการออกแบบและนำกระบวนการเรียนรู้ ดังนี้

- 1) การสร้างพื้นที่ปลอดภัยให้กับผู้เรียน
- 2) การตั้งคำถามที่เอื้อให้เกิดการเรียนรู้ และนำกลุ่มผู้เรียนให้เข้าถึงปัญญาด้วยตนเอง
- 3) การฟังอย่างลึกซึ้ง
- 4) การอ่านกลุ่มและใส่ใจในความต้องการของผู้เรียน
- 5) การสนับสนุนให้ผู้เรียนหาคำตอบให้กับปัญหาของตนเอง
- 6) การจัดการกับการใช้อำนาจเหนือกว่าในกลุ่มผู้เรียน
- 7) การเชื่อเชิญให้ผู้เรียนรับรู้และสามารถอยู่กับความทุกข์ได้
- 8) การใช้ภาษาให้เข้าใจง่าย สอดคล้องกับสภาพและบริบททางสังคมและวัฒนธรรมของ ผู้เรียน
- 9) การนำตัวเองเข้าสู่พื้นที่เสี่ยง โดยการเปิดเผยเรื่องราวของตนเองกับกลุ่มผู้เรียน
- 10) กระบวนการต้องเรียนรู้และเติบโตจากการทำงาน

ในการออกแบบกระบวนการเรียนรู้ กระบวนการสามารถเลือกใช้เครื่องมือที่หลากหลาย โดย คำนึงถึงประสบการณ์และผู้เข้าร่วมกิจกรรม วรณดี สุทธิธรากร (2562) ได้สรุปเครื่องมือที่กระบวนการสามารถเลือกใช้ในกระบวนการเรียนรู้เพื่อการเปลี่ยนแปลงได้ ดังนี้

- 1) การตั้งคำถาม (Dialogue) เพื่อทำให้เกิดการคิด การค้นหาคำตอบ เกิดการวิพากษ์ อภิปราย หรือสนทนาร่วมกันตลอดเส้นทางของความเปลี่ยนแปลง
- 2) การเสวนาวิพากษ์ (Discourse) เพื่อเป็นหนทางของการปลดปล่อยพันธนาการทาง ความคิด การกระทำ ภายใต้ความสัมพันธ์ที่ไม่ยุติธรรมไปสู่ความคิดและการกระทำที่เต็ม ไปด้วยอิสรภาพและเสรีภาพ

- 3) การสะท้อน (Reflection) คือการเรียนรู้จากการใคร่ครวญไตร่ตรองผลจากการคิดการปฏิบัติอย่างลึกซึ้ง ผลลัพธ์สำคัญที่เกิดขึ้นพร้อมกับการสะท้อนผล คือ การเรียนรู้ ที่จะนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงในที่สุด ซึ่งนอกจากจะเป็นเครื่องมือในการสร้างการเรียนรู้เพื่อ การเปลี่ยนแปลง ยังสามารถประเมินความเข้าใจและทัศนคติได้จากการสะท้อนคิดของผู้ เรียนรู้ด้วย
- 4) การใช้เรื่องเล่า (Storytelling) การเล่าความรู้สึกเป็นความพยายามอธิบายความสัมพันธ์ ของเรื่องราวที่นำไปสู่การเรียนรู้ชีวิต และเป็นการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องด้วยตนเองผ่าน ประสบการณ์ ซึ่งสามารถทำได้ทั้งการเขียนอนุทิน (Journaling) การเขียนเรื่องราวของ ตนเองอย่างมีความคิดรวบยอด (Concept – focused autobiographical writing) และการเขียนประสบการณ์จากกรณีศึกษา (Instructional Case study)
- 5) การฝึกสอน (Coaching) เป็นการทำให้บุคคลตระหนักสภาพจริงในการทำงาน การสร้าง ความเข้าใจจากการพูดคุย สนทนา และนำไปสู่การประเมินผลการทำงานและการเผชิญ กับความเป็นจริง
- 6) การใช้ศิลปะเป็นฐานในการเข้าถึง ศิลปะสามารถเป็นสื่อสารความคิดเห็น ซึ่งนำมาสู่การ อภิปราย พูดคุย สนทนา และนำไปเป็นส่วนหนึ่งของการเรียนรู้ได้
- 7) การสร้างพื้นที่ของการอุทิศให้ (Contemplating) ประกอบด้วยการประพฤติดี การมี จิตใจที่เป็นกุศล การปล่อยวาง และการรู้จักยืดหยุ่น โดยพัฒนาชีวิตภายในจากจิตใจเพื่อ นำพาชีวิตภายในไปสู่การปะทะสังสรรค์กับโลกอย่างใคร่ครวญไตร่ตรอง

นอกจากเครื่องมือข้างต้นแล้ว ยังสามารถประยุกต์ใช้เครื่องมือในการวิจัยเชิงปริมาณ และการวิจัยเชิงคุณภาพ เป็นเครื่องมือเสริมได้ ดังนี้

- 8) การสัมภาษณ์ (Interview) การสัมภาษณ์มีวิธีการหลายรูปแบบ โดยสามารถเลือกได้ ตามความเหมาะสมโดยทำได้ทั้งการยึดตามทฤษฎี และมุ่งหาความจริงตามสภาพการณ์ นั้น ๆ การสัมภาษณ์มักใช้ควบคู่กับการสังเกต เพื่อช่วยในการตรวจสอบความถูกต้อง ของข้อมูลไปพร้อมกัน (Verification)

- 9) การสนทนากลุ่ม (Focus group) เป็นวิธีการที่ประหยัดเวลาในการดำเนินการกว่าการสัมภาษณ์รายบุคคล แต่ไม่เหมาะกับการสัมภาษณ์ในเรื่องส่วนตัว หรือเรื่องที่สร้างความอับอายแก่ผู้ให้ข้อมูล ในการสนทนากลุ่มต้องดำเนินการด้วยการจัดคนที่มีความคล้ายคลึงกัน (Homogeneous) และจัดกลุ่มความคิดเห็นที่สอดคล้องและแตกต่างกัน และสามารถให้การสังเกตปฏิกิริยาของผู้ให้ข้อมูลร่วมด้วย
- 10) แบบสอบถาม (Questionnaires) เป็นเครื่องมือของการวิจัยเชิงปริมาณ โดยใช้วิธีแปลงข้อมูลเชิงคุณภาพให้เป็นตัวเลขเพื่อง่ายต่อการวัด การทำแบบสอบถามควรทบทวนเอกสารที่มาจากทฤษฎีหลัก (Grand theory) เพื่อให้ได้แนวทางในการสร้างข้อคำถาม และควรมีความรู้ในมาตรวัด (Scale) ที่จะนำมาใช้กับข้อคำถามเพื่อประโยชน์ต่อการเลือกใช้สถิติให้เหมาะสม

เครื่องมือการสัมภาษณ์ การสนทนากลุ่ม และแบบสอบถาม นอกจากจะช่วยในการออกแบบกระบวนการเรียนรู้เพื่อการเปลี่ยนแปลงแล้ว ยังสามารถนำมาประยุกต์ใช้เพื่อวัดผลการเรียนรู้ได้อีกด้วย ลักษณะการขึ้นอยู่กับเหตุการณ์และกลุ่มเป้าหมายของการเรียนรู้เพื่อการเปลี่ยนแปลง ได้เปิดโอกาสให้มีรูปแบบในการเรียนรู้และประเมินผลที่หลากหลาย เช่น การแสดงละคร การแสดงบทบาทสมมติ ซึ่งผู้วิจัยได้เลือกการสะท้อนคิด (Reflection) เพื่อประเมินผลในการออกแบบกระบวนการเรียนรู้สำหรับแฟนคลับเพื่อแก้ปัญหาการทำให้ไอดอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศ

ผู้วิจัยได้ใช้แนวคิดการเรียนรู้เพื่อการเปลี่ยนแปลง (Transformative learning) เพื่อเป็นกรอบในการออกแบบกระบวนการเรียนรู้สำหรับแฟนคลับเพื่อแก้ปัญหาการทำให้ไอดอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศ โดยเป็นการเปลี่ยนกรอบการรับรู้ (Frame of reference) เดิม ไปสู่กรอบการรับรู้ใหม่ เพื่อให้กลุ่มเป้าหมายได้เกิดการตระหนักรู้และเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมจากภายในของตนเอง โดยผู้วิจัยจะวิเคราะห์ปรากฏการณ์การทำให้ไอดอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศ เพื่อนำมาวิเคราะห์กรอบการรับรู้ (Frame of reference) และออกแบบกระบวนการเรียนรู้สำหรับแฟนคลับเพื่อแก้ปัญหาการทำให้ไอดอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศ

2.7 กระบวนการเรียนรู้เพื่อการเปลี่ยนแปลงในประเด็นเพศภาวะ (Gender) และเพศวิถี (Sexuality)

การออกแบบกระบวนการเรียนรู้เพื่อการเปลี่ยนแปลง เป็นเครื่องมือที่นำไปใช้เพื่อสร้างการเรียนรู้และเปลี่ยนแปลงในประเด็นเพศภาวะ (Gender) และเพศวิถี (Sexuality) อย่างแพร่หลาย ในส่วนนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษากระบวนการเรียนรู้เพื่อเห็นถึงลักษณะ ข้อจำกัด ข้อควรคำนึง ความเหมาะสม และเครื่องมือในการจัดกระบวนการ เพื่อนำไปออกแบบกระบวนการเรียนรู้สำหรับแฟนคลับเพื่อแก้ปัญหาการทำให้ไอตอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศต่อไป

อวยพร เชื้อนแก้ว (2558) ได้เสนอกระบวนการเรียนรู้เพื่อการเปลี่ยนแปลงเพื่อแก้ปัญหาสุขภาพทางเพศ กระบวนการเรียนรู้นำเสนอโดยเชื่อมโยงกับแนวคิดสตรีนิยมจิตวิญญาณ และมองวัฒนธรรมครอบงำแบบปิตาธิปไตย เป็นสาเหตุของปัญหาสุขภาพทางเพศและเพศวิถีของผู้หญิง รวมทั้งเพศภาวะอื่น ๆ ในสังคมด้วย

กระบวนการเรียนรู้เพื่อการเปลี่ยนแปลง ตามแนวทางของศูนย์ผู้หญิงเพื่อสันติภาพและความยุติธรรม ประกอบด้วย 3 องค์ประกอบหลัก คือ

1) เนื้อหา คือ แนวคิดที่ใช้ในการออกแบบกระบวนการเพื่อการเปลี่ยนแปลง โดยเป็นการสร้างการเปลี่ยนแปลงผู้เข้าร่วมกระบวนการที่จะนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงในระดับโครงสร้าง ประกอบด้วย 3 ส่วน ดังนี้

- รู้จักสังคม คือ รู้จักและเข้าใจวัฒนธรรมครอบงำและวัฒนธรรมร่วม อำนาจวัฒนธรรมปิตาธิปไตย เพศภาวะและเพศวิถี โครงสร้างความรู้ทางเพศ อัตลักษณ์ ความเป็นกระแสหลัก และความเป็นกระแสรอง
- รู้จักตัวเอง คือ เรียนรู้อัตลักษณ์ตัวเอง รื้อถอนความเชื่อฝังหัว
- รู้ตัว คือ การพัฒนาจิตวิญญาณ การมีสติรู้ตัวเพื่อพัฒนาปัญญา เมตตา และเปลี่ยนแปลงตนเอง

2) กระบวนการเรียนรู้ คือ การออกแบบวิธีการเข้าถึงเนื้อหาโดยเน้นความสำคัญของการตระหนักรู้ผ่านประสบการณ์ของตนเอง และสอดแทรกเนื้อหาที่จำเป็นต่อการทำความเข้าใจประสบการณ์ที่ตัวเองเคยประสบโดยเชื่อมโยงกับมิติการเรียนรู้ในเรื่องเพศ ประกอบด้วยกระบวนการเรียนรู้ ดังนี้

- กิจกรรมเรื่องอำนาจ เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจประเด็นเรื่องอำนาจ วิธีการใช้อำนาจ และความสัมพันธ์ระหว่างอำนาจกับการเปลี่ยนแปลงตนเองและสังคม
- กิจกรรมเรื่องความเป็นเพศหรือเพศภาวะ เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจการเกิดขึ้นของความเป็นเพศ ผลกระทบต่อตนเอง สังคม และสามารถหาวิธีในการเปลี่ยนแปลงระบบความคิดได้
- กิจกรรมเรื่องรสนิยมทางเพศ ให้ผู้เรียนได้แลกเปลี่ยนรับฟังประสบการณ์ที่หลากหลาย เพื่อเพิ่มความละเอียดอ่อนเรื่องเพศวิถีให้มากขึ้น
- กิจกรรมตาข่ายโครงสร้างความรุนแรงทางเพศ เพื่อแสดงให้เห็นการทำงานร่วมกันของสถาบันสังคมต่าง ๆ ที่ช่วยกันสร้างและอ้างไว้ซึ่งความรุนแรงเชิงโครงสร้างในเรื่องเพศ และเพื่อให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจผลกระทบต่อผู้หญิง และนำไปสู่การหาวิธีแก้ปัญหาในระดับโครงสร้าง
- กิจกรรมคนวงนอก-คนวงใน เพื่อให้เกิดการเรียนรู้เรื่องความเป็นชายขอบ และความเป็นกระแสหลักในสังคม รวมถึงระบบอำนาจและอภิสิทธิ์ในสังคมที่ส่งผลกระทบต่อความเป็นอยู่ของคนชายขอบ
- กิจกรรมเส้นโอกาสและอภิสิทธิ์ เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจเรื่องอำนาจ โอกาส อภิสิทธิ์ และถูกเลือกปฏิบัติอย่างลึกซึ้ง โดยเห็นระบบและวิธีการที่ทำให้คนกลุ่มหนึ่งเข้าถึงโอกาส อำนาจ และอภิสิทธิ์อย่างต่อเนื่อง ในขณะที่คนกลุ่มหนึ่งต้องถูกผลักให้เป็นคนชายขอบ
- กิจกรรมบาร์อมิเตอร์ เพื่อสำรวจความคิดเห็นและทัศนคติของผู้เรียนต่อประเด็นทางสังคมที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาการอบรม โดยให้ผู้เรียนได้เคลื่อนไหวร่างกายเพื่อแสดงจุดยืนของตัวเองและกระตุ้นให้เกิดการคิด ตัดสินใจ ถกเถียง และนำไปสู่การขยายมุมมองต่อเนื้อหาในการอบรม
- การใช้ภาพยนตร์เพื่อการเรียนรู้ประเด็นสังคม เพื่อแสดงตัวอย่างรูปธรรมในสังคม และช่วยย้าให้ผู้เรียนเข้าใจประเด็นหลังจากเรียนรู้ได้ชัดเจนขึ้น ร่วมกับการอธิบาย และเจาะจงประเด็นเพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจมากขึ้น

การสอดแทรกเนื้อหาที่จำเป็นต่อการทำความเข้าใจผ่านรูปแบบกิจกรรมที่ผู้เรียนมีส่วนร่วม ช่วยขยายขอบการเรียนรู้ให้กว้างออกไปยังประเด็นอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องโดยยึดโยงอยู่กับประสบการณ์ที่มีมาก่อนของผู้เรียน การเลือกสื่อสารในแต่ละกิจกรรมควรจะคำนึงถึงความรู้และชุดประสบการณ์ของผู้เข้าร่วมกิจกรรม รวมทั้งความผ่อนคลายของผู้ร่วมกิจกรรมด้วย

3) กระบวนการ คือ ผู้ออกแบบและนำกระบวนการเรียนรู้ ที่จะเอื้อให้ผู้เรียนเข้าถึงปัญญาและความเข้มแข็งภายใน กระบวนการมีหน้าที่และบทบาท ดังนี้

- สร้างพื้นที่ปลอดภัยให้กับผู้เรียน
- ตั้งคำถามที่เอื้อให้เกิดการเรียนรู้ และนำกลุ่มผู้เรียนให้เข้าถึงปัญญาด้วยตนเอง
- ฟังอย่างลึกซึ้ง
- อ่านกลุ่มและใส่ใจในความต้องการของผู้เรียน
- สนับสนุนให้ผู้เรียนหาคำตอบให้กับปัญหาของตนเอง
- จัดการกับการใช้อำนาจเหนือกว่าในกลุ่มผู้เรียน
- เชื่อเชิญให้ผู้เรียนรับรู้และสามารถอยู่กับความทุกข์ได้
- ใช้ภาษาให้เข้าใจง่าย สอดคล้องกับสภาพและบริบททางสังคมและวัฒนธรรมของผู้เรียน
- นำตัวเองเข้าสู่พื้นที่เสี่ยง
- เรียนรู้และเติบโตจากการทำงาน

ในการจัดกระบวนการเรียนรู้เพื่อการเปลี่ยนแปลงเพื่อแก้ปัญหาสุขภาวะทางเพศ เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่มุ่งรื้อถอนอำนาจที่ครอบงำการเรียนรู้เรื่องเพศในสังคมอยู่ จึงต้องอาศัยกระบวนการเรียนรู้ที่แตกต่างไปจากการศึกษากระแสหลักที่มีฐานความเชื่อว่าผู้สอนเป็นผู้มีอำนาจ สถานภาพเป็นผู้ควบคุม และมีความรู้เหนือกว่าผู้เรียน ซึ่งนำไปสู่การสยบยอมและยอมรับการครอบงำที่นำไปสู่การตอบสนองและสืบทอดวัฒนธรรมแบบครอบงำให้ดำรงอยู่ต่อไป กระบวนการเรียนรู้เพื่อการเปลี่ยนแปลงเพื่อแก้ปัญหาสุขภาวะทางเพศจึงเน้นไปที่การเรียนรู้เนื้อหาที่เชื่อมโยงกับชีวิตและประสบการณ์ของผู้เรียน เพื่อฟื้นฟูและสร้างเสริม

อำนาจในหมู่ผู้เรียน และเป็นฐานการเปลี่ยนแปลงจากผู้เรียน ที่ขยายผลไปสู่การเปลี่ยนแปลงโครงสร้างสังคมไปพร้อม ๆ กัน

กระบวนการ “A Gender Role Workshop Focused on Sexism, Gender Role Conflict, and the Gender Role Journey” ของ O'NEIL and Carroll (1988) มีจุดมุ่งหมายเพื่อปรับเปลี่ยนบทบาททางเพศ (Gender Role) ในการรับรู้ของผู้เข้าร่วมกิจกรรม เพื่อแก้ต่างฝ่ายต่างเข้าใจประสบการณ์ทางเพศที่แต่ละฝ่ายได้พบเจอ และนำไปสู่ความสุขในความสัมพันธ์ ในกิจกรรมมีผู้เข้าร่วมทั้งผู้หญิงและผู้ชาย โดยก่อนจัดกระบวนการ กระบวนได้ส่งข้อมูลพื้นฐานให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมรับรู้ข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับบทบาททางเพศ และการกดขี่ทางเพศ (Sexism) ก่อนเข้าร่วมกิจกรรม โดยใช้เครื่องมือ ได้แก่ การสนทนากลุ่ม การบรรยาย การทำกิจกรรมกลุ่ม และใช้สื่อ เช่น เอกสารทางวิชาการ เพลง มิวสิควิดีโอ ภาพยนตร์ เพื่อสร้างการเรียนรู้ การสนทนา การแลกเปลี่ยนประสบการณ์ และทำความเข้าใจประเด็นเกี่ยวกับบทบาททางเพศ โดยมีเนื้อหา ดังนี้

- 1) ข้อมูลเกี่ยวกับบรรทัดฐานและความคาดหวังของสังคมต่อบทบาททางเพศ (Norms and Expectations) และเส้นทางของบทบาททางเพศ (The Gender Role Journey)
- 2) ข้อมูลเกี่ยวกับความแตกต่างทางเพศ (Research on Sex Difference) กระบวนการทางสังคมที่สร้างบทบาททางเพศ (Gender Role Socialization) และการสร้างภาพตายตัวทางเพศ (Stereotyping)
- 3) รูปแบบของความขัดแย้งในบทบาททางเพศของผู้ชายและผู้หญิง (Pattern of Men's and Women's Gender Role Conflict)
- 4) วงจรชีวิตของผู้ใหญ่ (Adult Life Cycle) และการเปลี่ยนแปลงบทบาททางเพศ (Gender Role Transition & Theme)
- 5) ครอบครัว (Family) บทบาทของปฏิบัติการทางสังคมต่อชีวิต (Socialization & Life) และมีติของบทบาททางเพศในครอบครัวที่แสดงออกผ่านบทบาทของแม่ บทบาทของพ่อ บทบาทของลูกชาย และบทบาทของลูกสาว (Mothers, Father, Sons & Daughters)

ในกระบวนการเรียนรู้เพื่อปรับเปลี่ยนบทบาททางเพศ (Gender Role) การให้แนวคิดเกี่ยวกับเรื่องเพศร่วมกับการแลกเปลี่ยนประสบการณ์จะช่วยให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเข้าใจปัจจัยที่ส่งผลต่อบทบาททางเพศ สถาบันที่เกี่ยวข้องกับบทบาททางเพศ ผลกระทบของบทบาททางเพศต่อบุคคลและสังคม ข้อจำกัดของบทบาททางเพศเดิม และเชื่อมโยงแนวคิดเข้ากับประสบการณ์ของตนเองเพื่อการเปลี่ยนผ่านบทบาททางเพศอย่างเป็นขั้นตอนในลำดับถัดไป นอกจากนี้ การให้ข้อมูลเกี่ยวกับแนวคิด ยังช่วยให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีมุมมองและคำศัพท์ที่อธิบายประสบการณ์ของตนเองได้อย่างราบรื่น ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนได้มีโอกาสทบทวนประสบการณ์ที่ได้ประสบมาอย่างลึกซึ้ง และถ่ายทอดอย่างมีประสิทธิภาพ เพื่อนำไปสู่การออกแบบหรือค้นพบบทบาททางเพศในแบบที่เหมาะสมกับตัวเองในที่สุด

O'NEIL and Carroll (1988) ได้แบ่งกระบวนการเรียนรู้บทบาททางเพศตามประสบการณ์ที่ผู้เข้าร่วมกิจกรรมจะได้รับ เป็น 5 ระยะ ดังนี้

ระยะที่ 1 ระยะยอมรับบทบาททางเพศขนบเดิม (Acceptance of traditional gender roles)

กระบวนการในระยะนี้ กระบวนการจะเป็นผู้ให้มุมมอง (endorse) เกี่ยวกับบทบาททางเพศ ทั้งในผู้ร่วมกิจกรรมหญิง และผู้เข้าร่วมกิจกรรมชาย รวมถึงชี้ให้เห็นข้อจำกัดของบทบาททางเพศขนบเดิมที่จำกัดขีดความสามารถของทั้งผู้ชายและผู้หญิงเอาไว้

ระยะที่ 2 ระยะเขย่งการรับรู้บทบาททางเพศ (Ambivalence about gender roles)

ในระยะที่ 2 กระบวนการจะให้ผู้ร่วมกิจกรรมได้เห็นประสบการณ์ที่ไม่ดีเกี่ยวกับภาพตายตัวของบทบาททางเพศ ความรุนแรงทางเพศที่เกิดจากบทบาททางเพศที่จำกัด และสิ่งที่จะเป็นเมื่อบทบาททางเพศใดเพศหนึ่งเป็นผู้ครอบงำกิจกรรม และตั้งคำถามถึงภาพตายตัวของบทบาททางเพศขนบเดิม เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเกิดความสับสนในความปลอดภัยในการใช้ชีวิตตามบทบาททางเพศเดิม และเกิดความกังวลในบทบาททางเพศใหม่ที่จะเปลี่ยนแปลงไป หลังจากกระบวนการนี้ ผู้เข้าร่วมกิจกรรมจะเห็นความสัมพันธ์ระหว่างบทบาททางเพศและการกดขี่ทางเพศมากขึ้น

ระยะที่ 3 ระยะเคร่งเครียด (Anger)

ระยะเคร่งเครียดจะทำงานกับความรู้สึกด้านลบของผู้เข้าร่วมกิจกรรม ผ่านการแบ่งปันประสบการณ์ด้านลบเกี่ยวกับการกดขี่ทางเพศ ในระยะนี้ กระทบจะนำผู้เข้าร่วมกิจกรรมไปสู่จุดที่แตกหักกับความโดดเดี่ยวและความเจ็บปวดภายใต้บทบาททางเพศ ให้พื้นที่ในการระบายความรู้สึกและประสบการณ์อย่างเป็นอิสระ และการจำกัดวงสนทนาให้แคบลง ด้วยการจัดกลุ่มอย่างเหมาะสมโดยคำนึงถึงความรู้สึกของผู้ร่วมกิจกรรมที่ไม่พร้อมสำหรับกระบวนการในระยะนี้

ระยะที่ 4 ระยะปรับเปลี่ยน (Activism)

ในระยะนี้ กระทบจะใช้ความรู้สึกเคร่งเครียดในทางบวก สร้างการยอมรับผลกระทบจากภาคสังคม ภาคการเมือง และภาคการศึกษาที่มีต่อการกระทำของบุคคล เพื่อปรับเปลี่ยนบทบาททางเพศของผู้เข้าร่วมกิจกรรมให้มีข้อจำกัดน้อยลง โดยดำเนินการทำแผนที่ที่จะขยายการรับรู้เรื่องบทบาททางเพศและการกดขี่ทางเพศให้ขยายออกไปในวงกว้างมากขึ้น ในกระบวนการนี้ ผู้เข้าร่วมกิจกรรมจะได้มองหาความเป็นไปได้ในบทบาททางเพศของตนเองและคนรอบข้าง

ระยะที่ 5 ระยะปรับเข้ากับบทบาททางเพศใหม่ (Celebration and integration of gender role)

ผู้เข้าร่วมกิจกรรมจะได้รับความพึงพอใจจากการมองหาความเป็นไปได้ใหม่ ๆ ในสังคมที่มีข้อจำกัดในบทบาททางเพศน้อยลง และจัดการกับความเคร่งเครียดที่มีต่อบทบาททางเพศจนเต็มได้อย่างมีประสิทธิภาพ เพื่อเกิดความเข้าใจในบทบาททางเพศของผู้อื่น และเป็นผู้ส่งต่อความเข้าใจเกี่ยวกับบทบาททางเพศที่จำกัดและผลกระทบต่อไป

ผู้วิจัยได้ทบทวนกระบวนการเรียนรู้ที่มีเป้าหมายเพื่อสร้างองค์ความรู้และการเปลี่ยนแปลงในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับเพศ ดังนี้

การเรียนรู้เรื่อง Body Image ของ Commonsense media (2015) เป้าหมายของการเรียนรู้คือการให้ข้อมูลและสร้างการสนทนาในประเด็นเกี่ยวกับเนื้อตัวร่างกายของผู้หญิง

โดยกระทำในเชิงบวก โดยมีผู้เข้าร่วมอายุ 9 – 18 ปี การเรียนรู้ครั้งนี้ครอบคลุมทั้งในระดับ การรับรู้ ความเข้าใจ ในผลกระทบ และปัจจัยที่ทำให้เนื้อตัวร่างกายถูกประเมินค่า กระบวนการเรียนรู้ใช้เวลา 2 ชั่วโมง 30 นาที โดยการให้กลุ่มเป้าหมายดูสื่อโฆษณาที่มีการ ใช้เนื้อตัวร่างกายในการส่งเสริมการขาย และให้กลุ่มเป้าหมายอธิบายร่างกายในอุดมคติจาก สื่อโฆษณาที่จบไป และตั้งคำถามถึงลักษณะของร่างกายที่สุขภาพดีในลักษณะการสะท้อนคิด เพื่อให้กลุ่มเป้าหมายเข้าใจอิทธิพลของสื่อในการกำหนดลักษณะในอุดมคติของร่างกาย และ เรียนรู้ที่จะให้คุณค่ากับเนื้อตัวร่างกายของตัวเอง

หนังสือ “SEX Education คู่มือ กิจกรรม เรียนรู้เรื่องเพศวิถีศึกษาอย่างรอบด้าน” ของ อโนพร เครือแดง และคณะ (2561) มีการออกแบบกระบวนการเรียนรู้โดยใช้แนวคิด Active Learning โดยมีกิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้เชิงปฏิบัติการที่แตกต่างและครอบคลุม ประเด็นทางเพศสำหรับผู้ร่วมกิจกรรมที่หลากหลาย เพื่อขับเคลื่อนให้ผู้ร่วมกิจกรรมเกิด ความคิดแนวกว้าง (Growth mindset) เพื่อเข้าถึงโอกาสการในการเติบโตจากภายใน ผ่าน กิจกรรมที่เน้นการมีส่วนร่วมของผู้ร่วมกิจกรรม เช่น กิจกรรมฟังอย่างลึกซึ้ง กิจกรรม Our Dialogue ที่กระตุ้นให้ผู้ร่วมกิจกรรมสวมบทบาทตามสถานการณ์สมมติเพื่อเรียนรู้มิติที่ หลากหลายยิ่งขึ้น

Ganatra (2019) กล่าวถึง กิจกรรมการเรียนรู้ The Womenwill Leadership Workshop ที่จัดโดย Google เป็นกิจกรรมที่เน้นการเรียนรู้ในประเด็นความเหลื่อมล้ำทาง เพศของผู้หญิงในที่ทำงาน โดยการใช้เรื่องเล่า (Storytelling) ของกระบวนการ ที่เชื่อมโยงกับ ประสบการณ์ความไม่เท่าเทียมทางเพศและการถูกกดขี่ในที่ทำงาน และให้ผู้ร่วมกิจกรรมเล่า ประสบการณ์ของตัวเอง โดยมีการใช้ข้อมูลเพื่อสร้างการเรียนรู้เกี่ยวกับอคติทางเพศ (bias) ที่ผู้หญิงต้องเผชิญ เพื่อเสริมความมั่นใจ (Empower) ให้ผู้หญิงในที่ทำงาน การแลกเปลี่ยน ประสบการณ์ผ่านการพูดอย่างใคร่ครวญและฟังอย่างลึกซึ้ง นำไปสู่การสะท้อนคิดที่ทำให้ผู้ ร่วมกิจกรรมเกิดการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ของตัวเอง และเชื่อมโยงกับประสบการณ์ร่วม ของผู้อื่น และเกิดความมั่นใจในสายสัมพันธ์กลุ่ม ซึ่งนำไปสู่ความมั่นใจที่มากขึ้นในที่ทำงาน ในที่สุด

กิจกรรม “Trans Gender Movement” ของกลุ่มมูลนิธิสื่อชาวบ้าน ที่มุ่งสื่อสารใน ประเด็นเพศวิถี โดยมีแนวคิดเพศลื่นไหล และใช้ละครเคลื่อนไหวเป็นเครื่องมือในการเข้าถึง

การเรียนรู้ กิจกรรมมุ่งเน้นการสำรวจสถานะความเป็นเพศ และมีเป้าหมายเพื่อขยายกรอบโลกทัศน์เกี่ยวกับเพศภาวะ

กิจกรรม “A workshop exercise on gender sensitivity” โดย BBC Media Action (2017) เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่มุ่งประเด็นไปที่การใช้มุมมองทางเพศ (Gender lens) ในการรับสื่อและสร้างสาร โดยมีจุดเน้นที่สิทธิสตรีและความเท่าเทียมทางเพศ กระบวนการเรียนรู้ในครั้งนี้เน้นความเข้าใจใน 4 ประเด็นหลัก คือ การมองไม่เห็นเพศ (Gender blind) การเป็นกลางทางเพศ (Gender neutral) การอ่อนไหวในประเด็นทางเพศ (Gender sensitive) และ การเปลี่ยนแปลงบทบาททางเพศ (Gender transformative) ในกระบวนการเรียนรู้ ได้ให้ผู้ร่วมกิจกรรมเตรียมตัวมาล่วงหน้าโดยการหาข้อมูลและอ่านประเด็นเกี่ยวกับเพศ และนำมาสนทนากันภายในกลุ่มผู้ร่วมกิจกรรม ภายใต้กรอบคิด 4 ประเด็นข้างต้น จากนั้นจึงลงมือสร้างชิ้นงานที่สอดคล้องกับกรอบคิด 4 ประเด็นเพื่อสร้างการสื่อสารที่ดีที่สุด กระบวนการเรียนรู้จากการลงมือสร้างชิ้นงานกระตุ้นให้ผู้ร่วมกิจกรรมคิดอย่างใคร่ครวญเกี่ยวกับประเด็นทางเพศทั้ง 4 ประเด็น

อภิวัฒน์ พิริยพล (2564) ได้สรุปประสบการณ์ในการเข้าร่วมกิจกรรม “ออกแบบเพื่อเท่าเทียม: ‘สะกิด’ กรอบคิดเรื่องเพศด้วยเศรษฐศาสตร์พฤติกรรม” โดยมีเป้าหมายให้ผู้ร่วมกิจกรรมออกแบบเพื่อความเท่าเทียม ผ่านกรอบคิดเศรษฐศาสตร์พฤติกรรม กิจกรรมแบ่งออกเป็น 2 ช่วง คือการให้ข้อมูลเบื้องต้นเพื่อทำความเข้าใจเศรษฐศาสตร์พฤติกรรม และความสามารถในการใช้งานเพื่อออกแบบเพื่อความเท่าเทียม จากนั้นจึงเข้าสู่ช่วงที่ให้ผู้ร่วมกิจกรรมรวมกลุ่มกันเพื่อนำข้อมูลในช่วงแรกมาประยุกต์ใช้ และแทรกด้วยการจัดกลุ่มเพื่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ภายในกลุ่มตลอดช่วงเวลาของกิจกรรม ในช่วงท้ายของกิจกรรม มีการสรุปการเรียนรู้ร่วมกันโดยกระบวนการ เพื่อเน้นย้ำความสำคัญของการออกแบบเพื่อความเท่าเทียม และชี้ให้เห็นปัจจัยเบื้องหลังของความไม่เท่าเทียมที่สื่อสารผ่านการออกแบบ ผู้ร่วมกิจกรรมนี้จึงได้เรียนรู้ผ่านการลงมือทำ ร่วมกับการสนทนากับกลุ่มไปพร้อมกัน

ผู้วิจัยได้ศึกษากระบวนการเรียนรู้เพื่อการเปลี่ยนแปลงในประเด็นเพศภาวะ (Gender) และเพศวิถี (Sexuality) พบว่า ในกระบวนการเรียนรู้เพื่อการเปลี่ยนแปลง กระบวนการจะเน้นการแลกเปลี่ยนโดยใช้เรื่องเล่า ใช้สื่อ ใช้กรณีตัวอย่าง ใช้ศิลปะ และเชื่อมโยงเข้ากับประสบการณ์ของผู้ร่วมกิจกรรมในกระบวนการเรียนรู้ เพื่อทำให้เป็นองค์ความรู้ที่มีประสบการณ์ของผู้เข้าร่วม

กิจกรรม และสร้างการสนทนาทั้งการพูดถึงประสบการณ์ของตัวเอง การแสดงมุมมองต่อสื่อหรือกรณีตัวอย่าง ข้อสำคัญของกระบวนการเรียนรู้คือการให้พื้นที่ปลอดภัยที่จะทำให้ผู้ร่วมกิจกรรมกล้าที่จะพูดอย่างตรงไปตรงมาเพื่อแสดงมุมมองของตนเอง โดยมีการกระตุ้นให้เกิดการสะท้อนคิดซึ่งสามารถเกิดขึ้นได้ระหว่างที่ลงมือทำ นอกจากนี้ กระบวนการควรชี้ให้ผู้ร่วมกิจกรรมเห็นถึงเป้าหมายของการลงมือทำ และการให้ข้อมูลที่เพียงพอต่อผู้ร่วมกิจกรรม เพื่อให้ผู้ร่วมกิจกรรมเกิดการเรียนรู้ได้ด้วยตัวเอง และแบ่งปันความคิดความรู้สึก เพื่อช่วยให้กิจกรรมในกลุ่มดำเนินไปอย่างราบรื่น และมีประสบการณ์ของผู้ร่วมกิจกรรมเป็นแหล่งกำเนิดความรู้อย่างแท้จริง โดยผู้วิจัยจะนำแนวคิดการออกแบบกระบวนการเรียนรู้เพื่อการเปลี่ยนแปลงในประเด็นเพศภาวะ และเพศวิถีเป็นกรอบในการออกแบบการเรียนรู้เพื่อแก้ปัญหาการทำให้ไอดอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศสำหรับแฟนคลับเพศชายและสร้างการเปลี่ยนแปลงภายในให้เกิดขึ้นต่อไป

2.8 กรอบแนวคิดการวิจัย (Conceptual Framework)

งานวิจัยชิ้นนี้ ผู้วิจัยได้ใช้แนวคิดการวิจัยเชิงปฏิบัติ (Action research) โดยประยุกต์กระบวนการในการวิจัยเชิงปฏิบัติการ ร่วมกับทฤษฎีการเรียนรู้เพื่อการเปลี่ยนแปลง (Transformative learning) โดยแบ่งการวิจัยออกเป็น 3 ส่วน คือ ขั้นตอนวิเคราะห์ปัญหา (Diagnosis) ขั้นตอนการออกแบบกระบวนการเรียนรู้ (Design) และขั้นตอนประเมินผลกระบวนการเรียนรู้ (Evaluate) โดยมีรายละเอียดดังนี้

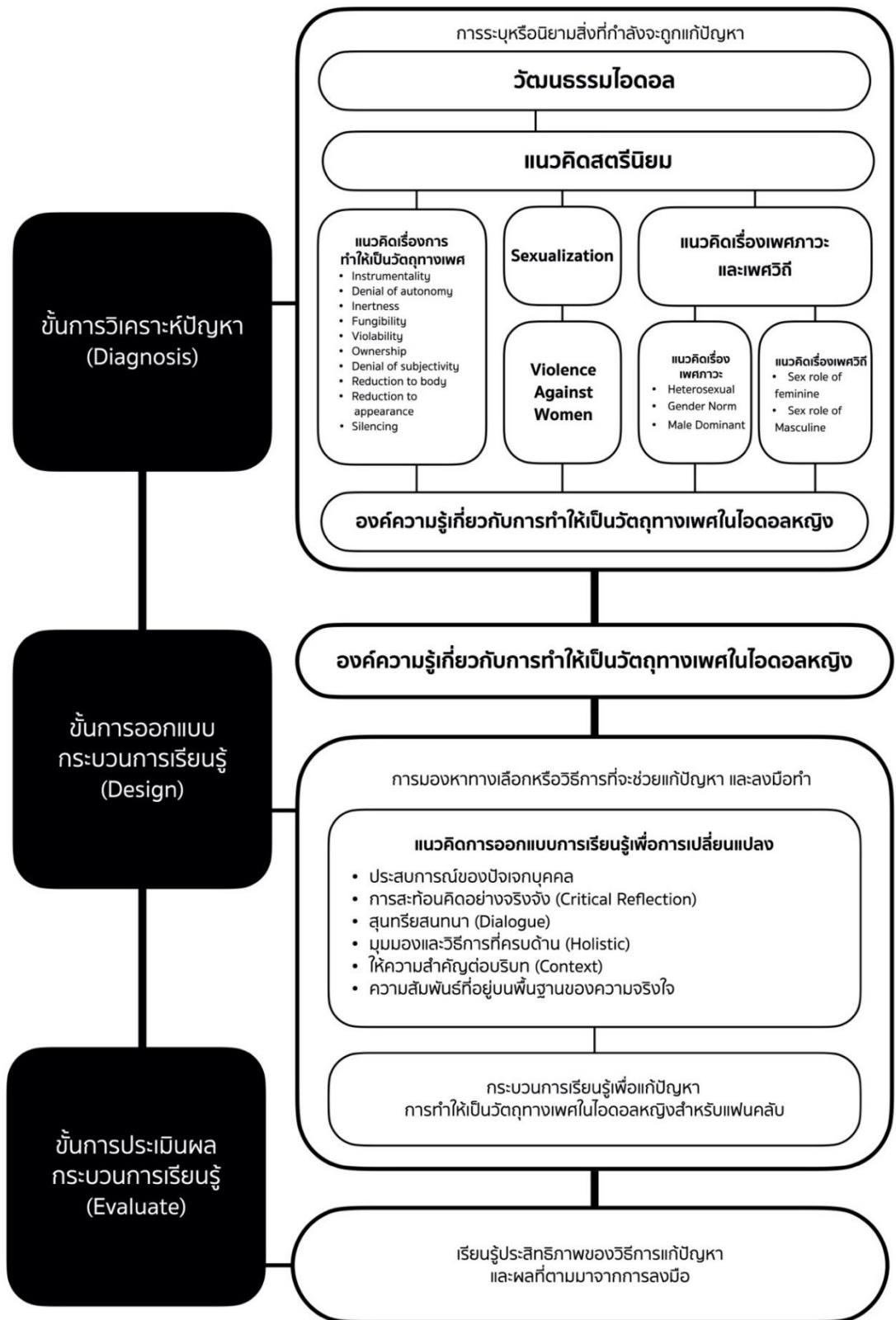
ขั้นตอนวิเคราะห์ปัญหา (Diagnosis) โดยในขั้นตอนนี้ได้ดำเนินการตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 คือวิเคราะห์ปรากฏการณ์การทำให้ไอดอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศ โดยการวิเคราะห์เอกสาร (Document analysis) เกี่ยวกับวัฒนธรรมไอดอล แฟนคลับ และการทำให้เป็นวัตถุทางเพศ ร่วมกับการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth interview) กับไอดอลหญิง นักกิจกรรมรณรงค์ นักวิชาการที่ปฏิบัติงานด้านความเท่าเทียมทางเพศ และแฟนคลับไอดอลหญิง โดยการวิเคราะห์ปรากฏการณ์การทำให้ไอดอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศ ใช้กรอบแนวคิดลักษณะของการถูกทำให้เป็นวัตถุทางเพศ ของ Nussbaum (1995) และ Langton (2009 อ้างถึงใน วิลาสินี กิจคณะ, 2558) 10 ประการ ร่วมกับกรอบแนวคิดเพศภาวะ (gender) และเพศวิถี (Sexuality) โดยสกัดออกมาเป็นองค์ความรู้เกี่ยวกับการทำให้ไอดอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศ เพื่อทำความเข้าใจปัญหา และแก้ปัญหาโดยการออกแบบกระบวนการเรียนรู้ต่อไป

ขั้นการออกแบบกระบวนการเรียนรู้ (Design) ในขั้นตอนนี้ ผู้วิจัยจะนำผลการวิเคราะห์ และองค์ความรู้ที่ได้จากการวิจัยในขั้นตอน มาเป็นแนวทางในการออกแบบกระบวนการเรียนรู้ โดยใช้แนวคิดการเรียนรู้เพื่อการเปลี่ยนแปลง (Transformative learning) ในการออกแบบกระบวนการเรียนรู้ และทดลองใช้โครงร่างกระบวนการเรียนรู้กับกลุ่มเป้าหมาย

ขั้นการประเมินผลกระบวนการเรียนรู้ (Evaluate) เนื่องจากการเรียนรู้เพื่อการเปลี่ยนแปลง (Transformative learning) เป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่เน้นไปที่การเชื่อมโยงโลก และชีวิต เพื่อสร้างความหมายใหม่และนำไปสู่การปฏิบัติจริงในท้ายที่สุด การประเมินผลการแก้ปัญหาของการออกแบบกระบวนการเรียนรู้สำหรับแฟนคลับเพื่อแก้ปัญหาคำทำให้ไอดอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศ จึงใช้การสะท้อนคิด (Reflection) ในระหว่างกระบวนการเรียนรู้ ร่วมกับการสนทนากลุ่ม (Focus group) หลังกระบวนการเรียนรู้ในทันที และมีการประเมินผลโดยการสังเกต (Observation) และแบบประเมิน (Assessment) จากผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบกระบวนการเรียนรู้เพื่อการเปลี่ยนแปลงและผู้เชี่ยวชาญด้านเพศภาวะและเพศวิถี เพื่อนำข้อค้นพบไปพัฒนากระบวนการเรียนรู้ต่อไป

จากขั้นตอนการวิจัย ทั้ง 3 ข้อ แสดงตามแผนภาพ ได้ดังนี้





บทที่ 3 ระเบียบวิธีวิจัย

งานวิจัย “การออกแบบกระบวนการเรียนรู้สำหรับแฟนคลับเพื่อแก้ปัญหาการทำให้ไอดอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศ” เป็นการวิจัยเชิงปฏิบัติการ (Action research) โดยแบ่งเป็น 3 ขั้นตอน ได้แก่

- ขั้นตอนที่ 1 ขั้นการวิเคราะห์ปัญหา (Diagnosis) วิเคราะห์ปรากฏการณ์การทำให้ไอดอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศ โดยการวิเคราะห์เอกสาร (Document analysis) เกี่ยวกับวัฒนธรรมไอดอล แฟนคลับ และการทำให้เป็นวัตถุทางเพศ ร่วมกับการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth interview) กับไอดอลหญิง นักกิจกรรมรณรงค์ และนักวิชาการที่ปฏิบัติงานด้านความเท่าเทียมทางเพศ
- ขั้นตอนที่ 2 ขั้นการออกแบบกระบวนการเรียนรู้ (Design) ในขั้นตอนนี้ ผู้วิจัยจะนำผลการวิเคราะห์และองค์ความรู้ที่ได้จากการวิจัยในขั้นตอนที่ 1 มาเป็นแนวทางในการออกแบบกระบวนการเรียนรู้ โดยใช้แนวคิดการเรียนรู้เพื่อการเปลี่ยนแปลง (Transformative learning) ในการออกแบบกระบวนการเรียนรู้ และคัดเลือกแฟนคลับเพื่อเข้าร่วมกิจกรรมโดยใช้แบบสอบถาม (Questionnaire) การสัมภาษณ์เชิงลึก และทดลองใช้โครงร่างกระบวนการเรียนรู้กับแฟนคลับ
- ขั้นตอนที่ 3 ขั้นการประเมินผลกระบวนการเรียนรู้ (Evaluate) ใช้แบบสอบถามและการสนทนากลุ่ม (Focus group) หลังกระบวนการเรียนรู้ และการประเมินผลโดยการสังเกต (Observation) และสัมภาษณ์กลุ่ม (Group Interview) จากผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบกระบวนการเรียนรู้เพื่อการเปลี่ยนแปลงและผู้เชี่ยวชาญด้านเพศภาวะและเพศวิถี

การวิจัยครั้งนี้ใช้วิธีเครื่องมือการวิจัยเชิงคุณภาพ ประกอบด้วย การวิเคราะห์เอกสาร (Document analysis) การสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth interview) การสนทนากลุ่ม (Focus group) การสังเกต (Observation) สัมภาษณ์กลุ่ม (Group Interview) และเครื่องมือการวิจัยเชิง

ปริมาณ คือ แบบสอบถาม (Questionnaire) โดยผู้วิจัยได้สรุปขั้นตอน วิธีการ เครื่องมือ กลุ่มตัวอย่าง และผลที่ได้รับจากการดำเนินการวิจัย ดังต่อไปนี้

3.1 ขั้นตอนที่ 1 ขั้นการวิเคราะห์ปัญหา (Diagnosis)

ในขั้นตอนนี้ได้ดำเนินการตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 คือวิเคราะห์ปรากฏการณ์การทำให้ไอตอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศ โดยการวิเคราะห์เอกสาร (Document analysis) เกี่ยวกับวัฒนธรรมไอตอลแฟนคลับ และการทำให้เป็นวัตถุทางเพศ ร่วมกับการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth interview) กับไอตอลหญิง จำนวน 3 ท่าน และนักกิจกรรมรณรงค์ นักวิชาการที่ปฏิบัติงานด้านความเท่าเทียมทางเพศ จำนวน 3 ท่าน โดยวิเคราะห์ปรากฏการณ์การทำให้ไอตอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศ ผู้วิจัยใช้กรอบแนวคิดการถูกทำให้เป็นวัตถุทางเพศ ของ Nussbaum (1995) และ Langton (2009 อ้างถึงใน (วิลาสินี กิจคณะ, 2558) 10 ประการ โดยสกัดออกมาเป็นองค์ความรู้เกี่ยวกับการทำให้ไอตอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศ มีรายละเอียดดังนี้

1) แหล่งข้อมูลที่เป็นเอกสาร

ผู้วิจัยรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการทำให้ไอตอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศ จากแหล่งข้อมูล ได้แก่ ข่าว งานเสวนา นิทรรศการ รายการวิทยุ รายการโทรทัศน์ หนังสือ ตำราที่เป็นฉบับพิมพ์ งานวิจัย วิทยานิพนธ์ บทความวิชาการ และบทความวิจัยที่มีการตีพิมพ์เผยแพร่ในวารสารวิชาการทั้งในและต่างประเทศ ตลอดจนเอกสารออนไลน์ที่เกี่ยวข้องจากอินเทอร์เน็ต

2) แหล่งข้อมูลที่เป็นบุคคล

เกณฑ์การคัดเลือกผู้ให้ข้อมูลบุคคล ผู้วิจัยใช้วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sample) ที่มีคุณสมบัติตามเกณฑ์ 2 กลุ่ม ได้แก่

กลุ่มที่ 1 ไอตอลหญิง โดยมีเกณฑ์คือ เป็นสมาชิกปัจจุบัน หรือเคยเป็นสมาชิกวงไอตอลหญิงในประเทศไทย

กลุ่มที่ 2 กลุ่มนักกิจกรรมรณรงค์ และนักวิชาการที่ปฏิบัติงานความเท่าเทียมทางเพศในประเทศไทย โดยมีเกณฑ์คือ เป็นผู้ที่มีประสบการณ์การปฏิบัติงานด้านการรณรงค์เพื่อ

ความเท่าเทียมทางเพศในประเทศไทย หรือมีผลงานทางวิชาการที่เกี่ยวข้องกับปัญหาความรุนแรงทางเพศในประเทศไทย

3) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ ประเด็นคำถามสัมภาษณ์เชิงลึกเกี่ยวกับการทำให้อีเมลลึงเป็นวัตถุทางเพศ และข้อเสนอต่อการออกแบบกระบวนการเรียนรู้แก้ปัญหาการทำให้อีเมลลึงเป็นวัตถุทางเพศสำหรับแฟนคลับ

4) การตรวจสอบคุณภาพความเที่ยงตรงของเครื่องมือสัมภาษณ์เชิงลึก

ผู้วิจัยทำการตรวจสอบความเที่ยงตรงของเครื่องมือด้วยการนำแนวคำถามที่ใช้ในการสัมภาษณ์เชิงลึกปรึกษากับอาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อตรวจสอบความตรงของเนื้อหา (Content validity) ร่วมกับการตรวจสอบความเที่ยงตรงเฉพาะหน้า (Face validity) โดยผู้วิจัยเป็นผู้ดำเนินการสัมภาษณ์เชิงลึกด้วยตัวเอง หากคำถามใดที่ผู้ให้ข้อมูลหลักเข้าใจคลาดเคลื่อน หรือไม่เข้าใจ ก็จะเปลี่ยนการใช้คำหรืออธิบายเพิ่มเติม เพื่อให้ได้ความเที่ยงตรงของเครื่องมือการวิจัยมากที่สุด

5) วิธีการเก็บข้อมูล

ดำเนินการสัมภาษณ์เชิงลึกทางออนไลน์ ผ่านระบบ Zoom Meeting จากกลุ่มตัวอย่าง ใช้เวลาประมาณ 1 ชั่วโมง

6) การวิเคราะห์ข้อมูล

ใช้การจำแนกชนิดข้อมูล (Typological analysis) โดยนำข้อมูลที่ได้นำมาจำแนกตามกลุ่มแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องที่กล่าวถึงในบทที่ 2 โดยนำเสนอข้อมูลแบบพรรณนาวิเคราะห์ (Descriptive Analysis)

7) การคัดเลือกกลุ่มตัวอย่าง

ผู้วิจัยคัดเลือกแฟนคลับไอดอลหญิงเป็นกลุ่มตัวอย่าง โดยมีเกณฑ์การคัดเลือกคือ ใช้การเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบมีเกณฑ์ (Criterion sampling) โดยมีเกณฑ์การคัดเลือกเข้า (Inclusion criteria) และเกณฑ์การคัดออก (Exclusion criteria) ดังนี้

เกณฑ์การคัดเลือกเข้า (Inclusion criteria)

- เป็นแฟนคลับไอดอลหญิง
- เป็นเพศชาย
- มีรสนิยมรักต่างเพศ (Heterosexuality)
- เคยเข้าร่วมกิจกรรมของวงไอดอลหญิง หรือติดตามไอดอลหญิงไม่น้อยกว่า 1 ปี
- ใช้การสุ่มตัวอย่างแบบง่าย (Sample Random Sampling) จำนวน 6 คน จากผู้ผ่านการทำแบบสอบถามก่อนเข้าร่วมกระบวนการเรียนรู้ โดยแบบสอบถามก่อนเข้าร่วมกระบวนการเป็นการเก็บข้อมูลเบื้องต้นตามเกณฑ์การคัดเลือกเข้า และยืนยันว่าสามารถเข้าร่วมกระบวนการเรียนรู้ได้ในวันและเวลาที่กำหนด แล้วจึงทดสอบระดับความเข้าใจเกี่ยวกับเพศ การทำให้เป็นวัตถุทางเพศ และมุมมองต่อไอดอลหญิง
- ยินดีเข้าร่วมการวิจัย และลงลายมือชื่อไว้เป็นลายลักษณ์อักษร

เกณฑ์การคัดออก (Exclusion criteria)

- ผู้ที่ไม่สามารถเข้าร่วมกระบวนการเรียนรู้ได้

เมื่อผู้สนใจตอบแบบสอบถามก่อนเข้าร่วมกระบวนการเรียนรู้แล้ว ผู้วิจัยจะใช้การสุ่มตัวอย่างแบบง่าย (Sample Random Sampling) เพื่อเลือกกลุ่มตัวอย่าง 6 คนจากผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด และเลือกกลุ่มตัวอย่างสำรองไว้จำนวนครึ่งหนึ่งของกลุ่มตัวอย่างที่ต้องการ เป็นจำนวน 3 คน โดยหลังจากสุ่มกลุ่มตัวอย่าง และกลุ่มตัวอย่างสำรองแล้ว ผู้วิจัยจะติดต่อกับกลุ่มตัวอย่าง 6 คนเพื่อยืนยันอีกครั้งว่าสามารถเข้าร่วมกระบวนการเรียนรู้ได้ จึงจะดำเนินการสัมภาษณ์เชิงลึกในขั้นตอนต่อไป หากไม่สามารถเข้าร่วมกระบวนการเรียนรู้ได้ จะติดต่อกับกลุ่มตัวอย่างสำรองเป็นอันดับถัดไป

แบบสอบถามที่ใช้ในการคัดเลือก

แบบสอบถามก่อนเพื่อวัดระดับการยอมรับของแฟนคลับต่อการทำให้ไอดอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศ มี 2 ส่วน โดยส่วนที่ 1 ดังนี้

ส่วนที่ 1 คำถามที่เป็นข้อมูลทั่วไป จำนวน 7 ข้อ ได้แก่ ชื่อ เพศและรสนิยมทางเพศ อายุ ระยะเวลาที่ติดตามวงไอดอล วงไอดอลหญิงที่ชื่นชอบ เบอร์โทรศัพท์ และอีเมล โดยให้ผู้ตอบแบบสอบถามเติมคำตอบลงในช่องว่าง (fill in) โดยในส่วนนี้ ผู้ตอบแบบสอบถามจะต้องระบุว่าสามารถเข้าร่วมกระบวนการเรียนรู้ได้ในวันและเวลาที่กำหนด หากไม่สามารถเข้าร่วมกระบวนการเรียนรู้ได้ จะสิ้นสุดการตอบแบบสอบถาม และไม่นำข้อมูลมาใช้

ส่วนที่ 2 คำถามเกี่ยวกับการยอมรับของแฟนคลับต่อการทำให้ไอดอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศ จำนวน 20 ข้อ เป็นคำถามให้เลือกตอบ โดยใช้มาตรวัด 3 Point Likert Scale และมีการกำหนดเกณฑ์การให้คะแนนดังนี้

| | | |
|----------|---|-------|
| ใช่ | 2 | คะแนน |
| ไม่แน่ใจ | 1 | คะแนน |
| ไม่ใช่ | 0 | คะแนน |

คำถามเกี่ยวกับการยอมรับของแฟนคลับต่อการทำให้ไอดอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศ มีรายละเอียดดังนี้

- 1) ไอดอลหญิงทำทุกอย่างเพื่อความพึงพอใจของแฟนคลับ
- 2) แฟนคลับสามารถเรียกร้องให้ไอดอลหญิงทำอะไรก็ได้เพื่อความพอใจของแฟนคลับ
- 3) ไอดอลหญิงคือบุคคลสาธารณะ ต้องแสดงออกอย่างระมัดระวัง และคำนึงถึงภาพลักษณ์อยู่เสมอ
- 4) แฟนคลับมีสิทธิที่จะรู้เรื่องเกี่ยวกับไอดอลหญิงทุกเรื่องที่ยากู้
- 5) ไอดอลหญิงไม่ควรแสดงออกในประเด็นทางการเมือง
- 6) แฟนคลับสามารถตำหนิไอดอลหญิงได้เมื่อแสดงออกในประเด็นที่ไม่เห็นด้วย

- 7) คุณค่าของไอตอลหญิงขึ้นอยู่กับความนิยมที่ได้รับ
- 8) บริษัทสามารถดูแลไอตอลหญิงที่ได้รับความนิยมกว่า ดีกว่าไอตอลหญิงที่ได้รับความนิยมน้อยกว่าได้
- 9) ไอตอลหญิงต้องปฏิบัติตามกฎของการเป็นไอตอลทุกประการ
- 10) แฟนคลับสามารถตรวจสอบได้ว่าไอตอลหญิงปฏิบัติตามกฎของการเป็นไอตอลหรือไม่ หากพบว่าทำผิด ก็สามารถตำหนิได้
- 11) ถ้าไม่มีแฟนคลับคอยซัพพอร์ต ไอตอลหญิงก็จะไม่สามารถประสบความสำเร็จได้
- 12) แฟนคลับคือคนที่สำคัญที่สุดสำหรับไอตอลหญิง
- 13) ไอตอลหญิงไม่ควรโต้ตอบคอมเมนต์เชิงลบในโซเชียลมีเดียทุกช่องทาง
- 14) ไอตอลหญิงเป็นฝ่ายสมัครใจมาเป็นไอตอล ต้องรับสิ่งที่เกิดขึ้นให้ได้
- 15) การที่แฟนคลับจับจ้องส่วนใดส่วนหนึ่งของร่างกายไอตอลหญิงเพื่อวัตถุประสงค์ทางเพศไม่ใช่เรื่องผิด
- 16) แฟนคลับสามารถดูและแสดงความคิดเห็นต่อรูปลักษณ์ของไอตอลหญิงได้
- 17) ไอตอลหญิงไม่จำเป็นต้องมีความสามารถ แค่นำตาดี รูปลักษณ์ดีก็พอแล้ว
- 18) ไอตอลหญิงต้องดูแลร่างกายให้ดี ควบคุมภาพลักษณ์ และต้องลดน้ำหนักเมื่อดูตัวใหญ่ขึ้น
- 19) ไอตอลหญิงต้องปรึกษาต้นสังกัดทุกอย่างในขณะที่อยู่ในสัญญาของบริษัท
- 20) บริษัทสามารถคิด ตัดสินใจ และดำเนินการใดก็ได้โดยไม่ต้องปรึกษาไอตอลหญิง

วิธีการเข้าถึงกลุ่มตัวอย่าง

ผู้วิจัยจัดทำโปสเตอร์ประชาสัมพันธ์เปิดรับสมัครผู้เข้าร่วมวิจัย โดยลงประกาศผ่านสื่อออนไลน์ต่าง ๆ ได้แก่ กลุ่มแฟนคลับ BNK48 กลุ่มแฟนคลับไอตอลในประเทศไทย เฟซบุ๊กแฟนเพจเกี่ยวกับข่าวสารวงไอตอล พร้อมแนบแบบฟอร์มการสมัครเข้าร่วมการวิจัยเพื่อการคัดกรองผู้สมัครด้วยแบบสอบถามเพื่อวัดระดับการยอมรับของแฟนคลับต่อการทำให้ไอตอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศ จากนั้นจึงคัดเลือกผู้ที่ผ่านเกณฑ์เพื่อร่วมกระบวนการเรียนรู้

3.2 ขั้นตอนที่ 2 ขั้นการออกแบบกระบวนการเรียนรู้ (Design)

ในขั้นตอนนี้ ผู้วิจัยจะนำผลการวิเคราะห์ที่ได้จากการวิจัยในขั้นตอนที่ 1 เป็นแนวทางในการออกแบบกระบวนการเรียนรู้ โดยใช้แนวคิดการเรียนรู้เพื่อการเปลี่ยนแปลง (Transformative learning) ในการออกแบบกระบวนการเรียนรู้สำหรับแฟนคลับเพื่อแก้ปัญหาคาเฟ่ไอศกรีมเป็นวัตถุประสงค์ และทดลองใช้โครงร่างกระบวนการเรียนรู้กับกลุ่มตัวอย่างที่ได้จากการคัดเลือกผ่านแบบสอบถามก่อนกระบวนการเรียนรู้ในขั้นตอนที่ 1

3.3 ขั้นตอนที่ 3 ขั้นการประเมินผลกระบวนการเรียนรู้ (Evaluate)

ในขั้นการประเมินผลกระบวนการเรียนรู้ ผู้วิจัยใช้แบบสอบถามหลังกระบวนการเรียนรู้และการสนทนากลุ่มหลังกระบวนการเรียนรู้ และมีการประเมินผลโดยการสังเกตและสัมภาษณ์กลุ่มจากผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบกระบวนการเรียนรู้เพื่อการเปลี่ยนแปลงและผู้เชี่ยวชาญด้านแพะภาวะและเพชวิถึ

- 1) การประเมินหลักสูตรการเรียนรู้เพื่อแก้ปัญหาคาเฟ่ไอศกรีมเป็นวัตถุประสงค์สำหรับแฟนคลับกับกลุ่มแฟนคลับ

- 1.1) ผู้ให้ข้อมูล
แฟนคลับไอศกรีมในประเทศไทย จำนวน 6 คน

- 1.2) เครื่องมือการวิจัย

ใช้แบบสอบถามทดสอบความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับแพะ การทำให้เป็นวัตถุประสงค์ และมุมมองต่อไอศกรีม และการสนทนากลุ่มกับแฟนคลับไอศกรีมที่ร่วมการทดลองใช้การเรียนรู้ที่ออกแบบมาแล้วในขั้นตอนที่ 2 ภายในวันเดียวกับการเข้าร่วมกระบวนการเรียนรู้หลังจบกระบวนการเรียนรู้ทันที ใช้เวลาประมาณ 1 ชั่วโมง

2) การประเมินหลักสูตรการเรียนรู้เพื่อแก้ปัญหาการทำให้ไอศดอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศสำหรับแฟนคลับ กับผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบกระบวนการเรียนรู้เพื่อการเปลี่ยนแปลงและผู้เชี่ยวชาญด้านเพศภาวะและเพศวิถี

2.1) เครื่องมือการวิจัย

ใช้วิธีการสัมภาษณ์กลุ่ม (Group Interview) กับผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบกระบวนการเรียนรู้เพื่อการเปลี่ยนแปลงและผู้เชี่ยวชาญด้านเพศภาวะและเพศวิถี จำนวน 2 ท่าน ร่วมกับแบบประเมิน (Assessment) สำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบกระบวนการเรียนรู้เพื่อการเปลี่ยนแปลงและผู้เชี่ยวชาญด้านเพศภาวะและเพศวิถี ภายในวันเดียวกับการเข้าร่วมกระบวนการเรียนรู้ หลังจบกระบวนการเรียนรู้ทันที

2.2) แหล่งข้อมูลบุคคล

เลือกกลุ่มตัวอย่าง โดยมีเกณฑ์คือ เป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบกระบวนการเรียนรู้เพื่อการเปลี่ยนแปลงและผู้เชี่ยวชาญด้านเพศภาวะและเพศวิถีที่มีผลงานที่เกี่ยวข้อง

2.3) การตรวจสอบคุณภาพความเที่ยงตรงของเครื่องมือประเมินผล

ผู้วิจัยตรวจสอบกับอาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อตรวจสอบความตรงของเนื้อหา (Content validity)

2.4) การตรวจสอบความน่าเชื่อถือ (Reliability) ของงานวิจัย

ตรวจสอบความน่าเชื่อถือโดยอาจารย์ที่ปรึกษา

2.5) วิธีการเก็บข้อมูล

ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบกระบวนการเรียนรู้เพื่อการเปลี่ยนแปลงและผู้เชี่ยวชาญด้านเพศภาวะและเพศวิถี เข้าร่วมสังเกต (Observation) ในการทดลองใช้การออกแบบกระบวนการเรียนรู้เพื่อแก้ปัญหาการทำให้ไอศดอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศร่วมกับแฟน

คลับ และสัมภาษณ์กลุ่มภายในวันเดียวกับการเข้าร่วมกระบวนการเรียนรู้ หลังการสัมภาษณ์
กลุ่มกับกลุ่มแฟนคลับ โดยใช้เวลาประมาณ 1 ชั่วโมง

2.6) การวิเคราะห์ข้อมูล

ใช้การจำแนกชนิดข้อมูล (Typological analysis) โดยนำข้อมูลที่ได้มาจำแนกตาม
กลุ่มแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องที่กล่าวถึงในบทที่ 2 โดยนำเสนอข้อมูลแบบพรรณนา
วิเคราะห์ (Descriptive Analysis)

โดยผู้วิจัยสรุปขั้นตอน วิธีการ เครื่องมือ กลุ่มตัวอย่าง และผลที่ได้รับจากการดำเนินการวิจัย
ตามตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 2 ตารางสรุปขั้นตอน วิธีการ เครื่องมือ กลุ่มตัวอย่าง และผลที่ได้รับจากการดำเนินการวิจัย

| ขั้นตอนที่ 1 ขั้นการวิเคราะห์ปัญหา (Diagnosis) | | |
|--|--|---|
| วิเคราะห์ปรากฏการณ์การทำให้ไอศดอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศ | | |
| วิธีการ/เครื่องมือ | กลุ่มตัวอย่าง | ผลที่ได้รับ |
| สัมภาษณ์เชิงลึก/ ประเด็นคำถาม | ไอศดอลหญิง จำนวน 3 คน | ผลการวิเคราะห์ปรากฏการณ์การ ทำให้ไอศดอลหญิงเป็นวัตถุทาง เพศ |
| สัมภาษณ์เชิงลึก/ ประเด็นคำถาม | นักกิจกรรมรณรงค์ และนักวิชาการที่ปฏิบัติงาน ความเท่าเทียมทางเพศในประเทศไทย จำนวน 3 คน ได้แก่ 1. ผศ.ดร.ปณิธิ บราวน์ อาจารย์ประจำสาขาสังคม วิทยา คณะสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ 2. สู่ไลพร ชลวิไล กลุ่มทำทาง 3. มณฑิรา นาควิเชียร UN Women | ผลการวิเคราะห์ปรากฏการณ์การ ทำให้ไอศดอลหญิงเป็นวัตถุทาง เพศ |
| วิจัยเอกสาร | เอกสาร บทความ และงานวิจัยเกี่ยวกับไอศดอลหญิง | ผลการวิเคราะห์ปรากฏการณ์การ |

| | | |
|---|---|--|
| | และการทำให้เป็นวัตถุทางเพศ | ทำให้ไอศดอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศ |
| วิเคราะห์ข้อมูล | ข้อมูลจากการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth interview) กับไอศดอลหญิง นักกิจกรรมรณรงค์ นักวิชาการที่ปฏิบัติงานด้านความเท่าเทียมทางเพศ และแฟนคลับไอศดอลหญิง | องค์ความรู้เกี่ยวกับการทำให้ไอศดอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศ |
| แบบสอบถาม | แฟนคลับไอศดอลหญิงไทย เพศชาย จำนวน 6 คน | การยอมรับของแฟนคลับต่อการทำให้ไอศดอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศ |
|  ขั้นตอนที่ 2 ขั้นการออกแบบกระบวนการเรียนรู้ (Design) | | |
| เพื่อออกแบบการเรียนรู้เพื่อแก้ปัญหาทำให้กลายเป็นวัตถุทางเพศในไอศดอลหญิงสำหรับแฟนคลับ | | |
| วิธีการ/เครื่องมือ | กลุ่มตัวอย่าง | ผลที่ได้รับ |
| ออกแบบกระบวนการเรียนรู้เพื่อแก้ปัญหาทำให้ไอศดอลหญิงกลายเป็นวัตถุทางเพศสำหรับแฟนคลับ | ข้อมูลจากการวิจัยในขั้นตอนที่ 1 | กระบวนการเรียนรู้สำหรับแฟนคลับเพื่อแก้ปัญหาการทำให้ไอศดอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศ |
| ทดลองใช้กระบวนการเรียนรู้กับกลุ่มแฟนคลับ | แฟนคลับไอศดอลหญิงไทย เพศชาย จำนวน 6 คน | |
|  ขั้นตอนที่ 3 ขั้นการประเมินผลกระบวนการเรียนรู้ (Evaluate) | | |
| เพื่อประเมินผลการออกแบบกระบวนการเรียนรู้เพื่อแก้ปัญหการทำให้กลายเป็นวัตถุทางเพศในไอศดอลหญิงสำหรับแฟนคลับ | | |
| วิธีการ/เครื่องมือ | กลุ่มตัวอย่าง | ผลที่ได้รับ |

| | | |
|--|--|--|
| แบบสอบถาม/ สนทนากลุ่ม | แฟนคลับไอดอลหญิงไทย เพศชาย จำนวน 6 คน | 1) ผลการประเมินการออกแบบ กระบวนการเรียนรู้ 2) ข้อเสนอแนะที่มีต่อการ ออกแบบกระบวนการเรียนรู้เพื่อ แก้ปัญหาการทำให้เป็นวัตถุทาง เพศสำหรับไอดอลหญิงแฟน คลับ |
| ประเมินโดย ผู้เชี่ยวชาญ /การสังเกต (Observation) และแบบประเมิน (Assessment) | ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบกระบวนการเรียนรู้เพื่อ การเปลี่ยนแปลงและผู้เชี่ยวชาญด้านเพศภาวะและ เพศวิถี จำนวน 2 คน ได้แก่ 1. รัชณี วิศิษฐ์วโรตม กระบวนการกระบวนการ เรียนรู้เพื่อการเปลี่ยนแปลง 2. ดร. โกสุม โอมพรนวัฒน์ ผู้เชี่ยวชาญด้านเพศ ภาวะและเพศวิถี | 1) ผลการประเมินการออกแบบ กระบวนการเรียนรู้ 2) ข้อเสนอแนะที่มีต่อการ ออกแบบกระบวนการเรียนรู้เพื่อ แก้ปัญหาการทำให้เป็นวัตถุทาง เพศสำหรับไอดอลหญิงแฟน คลับ |
| วิเคราะห์ข้อมูล | ผลการประเมินการออกแบบกระบวนการเรียนรู้เพื่อ แก้ปัญหาทำให้ไอดอลหญิงกลายเป็นวัตถุทางเพศ สำหรับแฟนคลับ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย CHULALONGKORN UNIVERSITY | 1) ผลการประเมินการออกแบบ กระบวนการเรียนรู้ 2) ข้อเสนอแนะที่มีต่อการ ออกแบบกระบวนการเรียนรู้เพื่อ แก้ปัญหาการทำให้เป็นวัตถุทาง เพศสำหรับไอดอลหญิงแฟน คลับ |

การนำเสนอผลการศึกษา

ผู้วิจัยได้ใช้ลักษณะการนำเสนอข้อมูลแบบพรรณนาวิเคราะห์เป็นหลัก เนื่องจากข้อมูลมาจากการสัมภาษณ์และจากการสังเกต จึงเลือกใช้การพรรณนาควบคู่กับการวิเคราะห์เพื่อขยายความให้สามารถเข้าใจได้มากที่สุด ทั้งนี้ ผู้วิจัยได้นำเสนอผลการวิจัย โดยอธิบายไว้ในบทที่ 4 บทที่ 5 และบทที่ 6 แต่ละบทมีเป้าหมายในการนำเสนอ ดังนี้

บทที่ 4 นำเสนอผลการวิเคราะห์ปรากฏการณ์การทำให้ไอศอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศ

บทที่ 5 นำเสนอการออกแบบกระบวนการเรียนรู้สำหรับแฟนคลับเพื่อแก้ปัญหาการทำให้ไอศอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศ ประกอบด้วย แนวคิด วัตถุประสงค์ เนื้อหา และกิจกรรมในกระบวนการเรียนรู้ และนำเสนอผลการประเมินกระบวนการเรียนรู้สำหรับแฟนคลับเพื่อแก้ปัญหาการทำให้ไอศอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศ

บทที่ 6 การสรุปผลการศึกษา การอภิปรายผล และข้อเสนอแนะ



บทที่ 4

การวิเคราะห์ปรากฏการณ์การทำให้ไอตอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศ

ในบทนี้ จะนำเสนอผลการวิจัยในขั้นตอนที่ 1 คือ ขั้นการวิเคราะห์ปัญหา (Diagnosis) คือ การวิเคราะห์ปรากฏการณ์การทำให้ไอตอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศ โดยการวิเคราะห์เอกสาร (Document analysis) เกี่ยวกับวัฒนธรรมไอตอล แฟนคลับ และการทำให้เป็นวัตถุทางเพศ ร่วมกับการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth interview) กับไอตอลหญิง นักกิจกรรมรณรงค์ และนักวิชาการที่ปฏิบัติงานด้านความเท่าเทียมทางเพศ

การศึกษาการทำให้ไอตอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศในฐานะที่เป็นความรุนแรงเชิงโครงสร้าง ซึ่งเป็นผลที่เกิดจากการที่สถาบันหรือระบบต่าง ๆ ในสังคมให้การยอมรับ อนุญาต หรือให้ความชอบธรรมกับความรุนแรงที่เกิดขึ้น ทั้งภาคอุตสาหกรรมที่ผลิตและกระตุ่นการบริโภคอย่างขาดความรับผิดชอบ ผู้บริโภคที่ขาดความตระหนักรู้ถึงความรุนแรงที่เกิดขึ้นต่อไอตอลหญิงจากวัฒนธรรมไอตอล จากสื่อมวลชนที่เพิกเฉยและลดทอนความรุนแรงที่เกิดขึ้น รวมทั้งจากตัวไอตอลหญิงเองที่ขาดความเข้าใจในสิทธิของตนเอง การทำความเข้าใจการทำให้เป็นวัตถุทางเพศจึงไม่สามารถแยกขาดออกจากความซับซ้อนของโครงสร้างและสถาบันที่ทำงานร่วมกันอย่างเป็นระบบได้ ความรุนแรงเชิงโครงสร้างจึงต้องการการพิจารณาและทำความเข้าใจอย่างละเอียดอ่อน รวมทั้งต้องอาศัยความร่วมมือจากหลายฝ่าย และเข้าถึงข้อมูล ประสบการณ์ ความคิดเห็น และมุมมองทั้งในด้านกว้างและลึก เพื่อทำความเข้าใจความซับซ้อนของการทำให้ไอตอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศได้อย่างแท้จริง จากการศึกษาในขั้นต้น ผู้วิจัยพบว่ามีประเด็นที่ส่งผลกระทบต่อการทำให้ไอตอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศ ดังนี้

4.1 ข้อมูลเกี่ยวกับวัฒนธรรมไอตอลไทย

ศิลปินกลุ่มหญิงของไทย ได้รับอิทธิพลจากอุตสาหกรรมเพลงต่างชาติมาอย่างยาวนาน ทั้งจากอุตสาหกรรมเพลงตะวันตก อุตสาหกรรมเพลงญี่ปุ่น และอุตสาหกรรมเพลงเกาหลีใต้ที่ส่งอิทธิพลต่ออุตสาหกรรมเพลงไทยอย่างยาวนานตั้งแต่ปี ค.ศ. 2010 เป็นต้นมา (เวฬุรีย์ เมธาวิวินิจ, 2562) อิทธิพลจากศิลปินต่างชาติส่งผลต่อรูปแบบการนำเสนอและเนื้อหาการนำเสนอของศิลปินหญิงไทยอย่างมาก ในช่วงก่อนการกลับมาของอิทธิพลจากอุตสาหกรรมเพลงญี่ปุ่นและวัฒนธรรมไอตอลแบบญี่ปุ่น อุตสาหกรรมเพลงไทยคุ้นเคยกับวัฒนธรรมไอตอลจากเกาหลีใต้ โดยเป็นการรู้จักไอตอลวง K-

Pop ที่ทำกิจกรรมในต่างประเทศ และติดตามผลงานผ่านช่องทางโซเชียลมีเดีย ในช่วงเวลาเดียวกันนั้น แม้จะมีแฟนคลับวงไอดอลญี่ปุ่นอยู่บ้าง แต่ก็ถือว่าไม่แพร่หลายเมื่อเทียบกับ K-Pop เนื่องจากข้อจำกัดในการเข้าถึงเพลงญี่ปุ่น ที่มักจะเผยแพร่ผ่านช่องทางที่สามารถรับชมได้ทั่วไป มีการจำกัดการเข้าถึงของคนนอกประเทศ ศิลปินกลุ่มหญิงในอุตสาหกรรมเพลงไทย เช่น Sugar Eyes (ซูการ์อาย) Kiss Me Five (คิสมีไฟว์) Olives (โอลีฟ) G20 (จีทเวนตี) และอื่น ๆ ก็มักจะเป็นวงที่ทำกิจกรรมอย่างไม่ต่อเนื่อง เพราะการสนับสนุนอย่างไม่เป็นวงกว้าง ในขณะที่วัฒนธรรมไอดอลเกาหลีครองอิทธิพลในอุตสาหกรรมเพลงไทยอยู่ ไอดอลญี่ปุ่นก็มีกลุ่มแฟนคลับกระจายตัวในไทยอยู่เรื่อยมา และมีลักษณะเป็นวัฒนธรรมย่อย (Sub Culture) ที่มีกิจกรรมเฉพาะกลุ่มในหมู่คนที่สนใจวัฒนธรรมญี่ปุ่น ร่วมกับ กลุ่มคนที่สนใจมังงะ (Manga) อนิเมะ (Anime) และอื่น ๆ จนกระทั่งในปี พ.ศ. 2558 อุตสาหกรรมเพลงไทยเริ่มมีการนำแนวคิดและรูปแบบไอดอลญี่ปุ่นมาใช้ โดยวง Siamese Kittenz (ไซมิส คิทเท็นส์) ซึ่งทางวงได้ระบุว่า ได้รับแรงบันดาลใจมาจาก Berryz Kobo (เบอร์รี่ โคโบ) และ AKB48 (เอเคบี 48) ที่แฟนคลับจะผูกพันและสามารถสามารถสนับสนุนไอดอลได้ผ่านการทำกิจกรรมต่าง ๆ ในช่วงเวลานั้น วัฒนธรรมไอดอลญี่ปุ่นก็ยังคงไม่แพร่หลายในไทย และยังไม่ได้รับการพูดถึงเท่าไรนัก จนกระทั่งการเปิดตัวของบีเอ็นเคโฟร์ตีเอต เมื่อวันที่ 2 มิถุนายน พ.ศ. 2560 ในช่วงเวลาดังกล่าว รูปแบบการดำเนินธุรกิจไอดอลบีเอ็นเคโฟร์ตีเอต ได้รับความสนใจจากการซื้อลิขสิทธิ์โดยการดำเนินการ ของ จิรัฐ บวรวิฒนะ ผู้ก่อตั้ง บริษัท โรส อาร์ติสท์ แมเนจเม้นท์ จำกัด (Rose Artist Management – RAM) เพื่อดูแลโครงการบีเอ็นเคโฟร์ตีเอต โดยเฉพาะ จึงทำให้บีเอ็นเคโฟร์ตีเอต มีสถานะเป็นวงน้องสาว (Sister Group) ของเอเคบีโฟร์ตีเอตในประเทศญี่ปุ่น ในช่วงเวลาเดียวกัน ค่ายเพลง LOVEiS (เลิฟอีส) และโยชิโมโต้ เอ็นเทอร์เทนเม้นท์ (ไทยแลนด์) ก็ได้เปิดตัววงสเว็ตชิคซ์ทีน ซึ่งมีสถานะเป็นวงน้องสาว (Sister Group) ของวงเอ็นเอ็มบีโฟร์ตีเอต (NMB48) การเปิดตัววงไอดอลญี่ปุ่นในประเทศไทยจาก 2 บริษัทที่ได้รับการยอมรับในอุตสาหกรรมบันเทิงของไทย จึงดึงดูดความสนใจของกลุ่มผู้ฟังเพลงไทยได้มาก และโดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อมีการอ้างอิงความสำเร็จของวงพี่สาว (Sister Group) ในประเทศญี่ปุ่น ที่มีกลุ่มแฟนคลับในประเทศไทยรู้จักอยู่แล้ว

แม้จะได้รับการพูดถึงในระยะแรก แต่บีเอ็นเคโฟร์ตีเอตและสเว็ตชิคซ์ทีนก็ยังไม่ได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายเท่าไรนัก จนกระทั่ง บีเอ็นเคโฟร์ตีเอต ปล่อยเพลง “คุกกี้เสี่ยงทาย” (Koisuru Fortune Cookie) ออกมาในช่วงปลายปี พ.ศ. 2560 เพลงคุกกี้เสี่ยงทายได้รับความนิยมในวงกว้าง และทำให้วัฒนธรรมไอดอลญี่ปุ่นแพร่หลายเป็นอย่างมาก ปัจจัยความสำเร็จที่สำคัญของ บีเอ็นเคโฟร์

ตีเอต คือเพลงที่มีทำนองดีดหูและมีเนื้อหาเกี่ยวกับความฝัน ความตั้งใจ ความรัก และเป็นพลังบวก ซึ่งเป็นเพลงเดียวกับที่เอเคบีโฟร์ตีเอตร้องในญี่ปุ่น และมีการนำมาแปลเป็นภาษาไทย เช่นเดียวกับวงน้องสาวในประเทศอื่น ๆ ที่จะนำทำนองและเนื้อหาไปแปลเป็นภาษาของตนเอง การดำเนินธุรกิจของ บีเอ็นเคโฟร์ตีเอต มีแนวทางปฏิบัติเป็นไปตามข้อตกลงระหว่าง OFFICE48 บริษัทผู้บริหารวงเอเคบีโฟร์ตีเอต กับวงสาขาอื่น ๆ ที่อยู่นอกญี่ปุ่น ที่กำหนดให้ทุกวงสาขาต้องทำเพลงที่มีอยู่ในเอเคบีโฟร์ตีเอตหรือเพลงที่ทางต้นฉบับญี่ปุ่นส่งมาให้แล้วใส่เนื้อร้องที่เป็นภาษาของประเทศนั้น ๆ รวมถึงการให้อำนาจการตัดสินใจที่ทาง OFFICE48 จะเลือกเพลงไหนของเอเคบีโฟร์ตีเอตมาทำในภาษาไทย การอนุมัติการออกแบบชุดที่จะใส่เพื่อทำการแสดง การมีส่วนในแผนทางธุรกิจของ บีเอ็นเคโฟร์ตีเอต และอื่น ๆ บีเอ็นเคโฟร์ตีเอต ได้รับรูปแบบการดำเนินธุรกิจของเอเคบีโฟร์ตีเอตมาทั้งระบบเลือกตั้งงานจับมือ แต่ก็มีข้อแตกต่าง เช่น กฎการรับงาน ที่จะไม่รับงานแอลกอฮอล์ หรืองานถ่ายชุดว่ายน้ำ เพื่อให้เข้ากับวัฒนธรรมไทย (โดม ไกรปกรณ์, 2563)

รูปแบบการดำเนินธุรกิจในไอดอลของ OFFICE48 ประสบความสำเร็จในไทยเป็นอย่างดี และได้กลายเป็นต้นแบบให้กับวงไอดอลหญิงในไทยที่ถือกำเนิดขึ้นเป็นจำนวนมาก หลังจากปี พ.ศ. 2561 มูลค่าทางธุรกิจที่เกิดขึ้นจากวัฒนธรรมไอดอลในไทยที่กำลังเติบโต สามารถประมาณได้จากการประกาศผลงานเลือกตั้งในปี พ.ศ. 2562 ที่มีมูลค่ากว่า 200 ล้านบาท (โดม ไกรปกรณ์, 2563) การเข้ามาของผู้เล่นที่หลากหลายในอุตสาหกรรมเพลง ได้สร้างการแข่งขันในกลุ่มวงไอดอลและเกิร์ลกรุ๊ปเพิ่มมากขึ้น จนทำให้เกิดความหลากหลายของแนวคิดหลักของวงไอดอลที่แตกต่างกัน เพื่อสร้างจุดเด่นและเป็นการดึงดูดแฟนคลับ เช่น วง Fever (ฟีเวอร์) ที่เน้นเรื่องแนวเพลงที่จริงจังกว่าวงไอดอลวงอื่น วง Seventh Sense (เซเวนเซนส์) ที่เน้นแนวเพลงป๊อปที่คนไทยคุ้นเคย วง Wishdon (วิชดอม) ที่เน้นประเด็นการศึกษาและการเป็นจิตอาสา และวงอื่น ๆ ความนิยมของวงไอดอลในประเทศไทยไม่ได้กระจุกตัวอยู่ที่กรุงเทพฯ เท่านั้น แต่ยังมีกระจายสาขาไปสู่ต่างจังหวัด เพื่อตอบรับกลุ่มแฟนคลับในแต่ละพื้นที่ด้วย เช่น วง CGM48 (ซีจีเอ็ม48) เป็นวงน้องสาวของ บีเอ็นเคโฟร์ตีเอต ที่ขยายสาขาไปทำกิจกรรมที่เชียงใหม่ โดยมีการโอนย้ายสมาชิกจาก บีเอ็นเคโฟร์ตีเอต ไปทำกิจกรรมร่วมกับสมาชิกใหม่ที่ผ่านการคัดเลือก และวง SY51 (เอสวาย 51) วงไอดอลหญิงจากเชียงใหม่ ที่เน้นเรื่องการตามหาฝันของเด็กต่างจังหวัดที่มีโอกาสไม่มากเท่าเด็กในกรุงเทพฯ ในการขยายตัวของอุตสาหกรรมไอดอลอย่างรวดเร็ว จะเห็นได้จากจำนวนวงไอดอลหญิงและวงเกิร์ลกรุ๊ปที่

เพิ่มมากขึ้น 51 วง⁴ ในช่วงปี พ.ศ. 2561 - พ.ศ. 2562 อย่างไรก็ตาม แม้ธุรกิจไอดอลจะเติบโตในเชิงมูลค่า และมีวงใหม่ ๆ ที่มีแนวทางหลากหลายเพื่อเพิ่มตัวเลือกให้กับผู้บริโภคไอดอล หรือ แฟนคลับมากยิ่งขึ้น แต่จำนวนผู้บริโภคหรือแฟนคลับกลับไม่ได้เพิ่มสูงขึ้นตามไปด้วย วงไอดอลหลายวงจึงยุติการทำกิจกรรมไปภายในระยะเวลาสั้น ๆ เช่น วง Siamese Kittenz ที่พักการทำกิจกรรมไปในปี พ.ศ. 2561 วง Seventh Sense ที่ยุติกิจกรรมอย่างกะทันหันในปี พ.ศ. 2562 และวงอื่น ๆ นอกจากการยุติการทำกิจกรรม ความไม่เสถียรของจำนวนสมาชิกจากการเข้าและออกวงอย่างต่อเนื่องก็ส่งผลต่อการทำกิจกรรมของวงไอดอลไม่น้อย วงไอดอลที่มีผู้ดำเนินธุรกิจรายย่อยจึงไม่สามารถจัดกิจกรรมทำเพลง หรือสร้างความนิยมให้มีกลุ่มแฟนคลับประจำได้ ทำให้ต้องยุติกิจกรรมวงไอดอลนั้น ๆ ไปในที่สุด

อย่างไรก็ตาม จำนวนที่เพิ่มสูงขึ้นและการตอบรับของผู้บริโภคต่อวัฒนธรรมไอดอลได้ขยายพื้นที่ของวงไอดอลให้อยู่ในสื่อกระแสหลักมากขึ้น จนมีการทำรายการโทรทัศน์ที่พูดถึงวงไอดอล นอกจากรายการโทรทัศน์ของ บีเอ็นเคโฟร์ตีเอต คือ รายการ LODI X IDOL ทางช่องโทรทัศน์ Workpoint23 ที่นำวงไอดอลหญิง 20 วงมาแสดงเพลงของตัวเองและแข่งขันกันโดยมีกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิเป็นผู้ตัดสินผู้ชนะ นอกจากรายการทางโทรทัศน์แล้ว วงไอดอลยังได้มีโอกาสร่วมงานเกี่ยวกับไอดอลที่มีจำนวนมากขึ้น และได้ร่วมงานอีเวนต์ที่หลากหลายขึ้น แต่เดิมที่กลุ่มแฟนคลับวงไอดอล หรือวงไอดอล จะสามารถพบปะกันได้ตามงานใหญ่ปีละ 1 - 2 ครั้ง แต่ปัจจุบันมีงานอีเวนต์หลากหลายให้สามารถเลือกพบปะไอดอลได้มากขึ้น ถึงแม้จำนวนของแฟนคลับหรือผู้บริโภคใน

⁴ วงไอดอลและเกิร์ลกรุ๊ปที่ก่อตั้งในช่วงปี พ.ศ. 2561 - 2562 จำนวน 51 วง ได้แก่ 1stkidz (เฟิร์สคิวดส์) 9Queens (ไนน์ควีน) A-Muse (เอมิวส์) AKIRA KURØ (อาคิระคุโระ) AMERYU (อาเมะ-ริว) ASTER (แอสเตอร์) BHX (บีเอชเอ็กซ์) Bite Me (ไบต์มี) Black Dolls (แบล็กดอลล์) Black Forest (แบล็ก ฟอเรส) Blissful (บลิสฟูล) CGM48 (ซีจีเอ็มโฟร์ตีเอต) Daisy Daisy (เดซี เดซี) Dev Zero (เดฟซีโร่) Double S (ดับเบิล เอส) FEVER (ฟีเวอร์) Fingers Cross (ฟิงเกอร์ ครอส) FMA Parfait (เอฟเอ็มเอพาร์เฟต์) Gelato (เจลลาโต) Girls Twelve (นางสิบสอง) HaniChuu (ฮานิจู) HAPPYTAIL (แฮปปี้เทล) Hi-U (ไฮ-ยู) Honey Toast (ฮันนีโทสต์) JNP (เจเอ็นพี) Lemonade (เลมอนเนด) Luv Season (เลฟ ซีซั่น) Mayday (เมย์เดย์) Melt Mallow (เมลต์ เมลโลว) NightsugarstarsIdol (ไนต์ ซูการ์ สตาร์ ไอดอล) Polaris (โพลาริส) PraewaGG (แพรวาจีจี้) RedSpin (เรดสปิน) Rose Quartz (โรสควอตซ์) Secret12 (ซีเคร็ตเทล) Seventh Sense (เซเวนเซนส์) Shining Stars (ชายนิ่ง สตาร์) Shu Shu (ชูชู) Siam Dream (สยามดรีม) SIZZY (ซิสซี) SomeiYoshino51 (โซเมอิโยชิโนะห้าสิบเอ็ด) SUMOMO (ซูโมโมะ) Taste of Love (เทสต์ออฟเลิฟ) The Glass Girls (เดอะกลาสเกิร์ล) TossaGirls (ทอสเกิร์ล) TRIXX (ทริกซ์) Violet Wink (ไวโอเล็ต วิงก์) White Out (ไวต์ เอาท์) WISH23 (วิช-ทเวนต์ทรี) Wishdom (วิชดอม) Zenretsukiri Tokutenkai (เซนเรตส์คิริ โทคุเทงไค)

วัฒนธรรมไอดอลจะมีจำกัด แต่ก็มีการขยายตัวเพิ่มขึ้นทุกวัน จากการตอบรับของสื่อกระแสหลักและผู้บริโภคกลุ่มอื่น ๆ ที่มีโอกาสเข้าถึงวัฒนธรรมไอดอลมากขึ้น ผ่านช่องทางที่คุ้นเคย

เช่นเดียวกับวัฒนธรรมไอดอลในญี่ปุ่น จำนวนและการมีส่วนร่วมของแฟนคลับเป็นสิ่งสำคัญที่สุดสำหรับการเติบโตของวงไอดอล อำนาจของแฟนคลับที่มีอิทธิพลเหนือไอดอลหญิงจึงเป็นสิ่งที่ปฏิเสธไม่ได้ การออกแบบรูปแบบของวงให้มีแนวคิดที่แตกต่างและโดนใจกลุ่มเป้าหมายมากขึ้นเรื่อย ๆ จึงทำให้เห็นความพยายามแปลงเรื่องราวของมนุษย์จริง ๆ ให้กลายเป็นสินค้า และถูกทำให้เป็นวัตถุทางเพศ (Sexual objectification) จากการนำเสนอภาพในสื่อที่ต้องการจะให้แฟนคลับชื่นชอบ

4.2 วาทกรรมเพศสภาพ: จุดเริ่มต้นของอุตสาหกรรมไอดอล

บทบาททางเพศไม่ใช่สิ่งที่เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติ ไม่ได้ติดตัวมาแต่กำเนิด แต่การกำหนดบทบาททางเพศทำให้ผู้ชายและผู้หญิงแตกต่างกัน การหล่อหลอมตัวตนทางเพศนั้นเริ่มตั้งแต่สถาบันครอบครัว สถาบันการศึกษา สถาบันสื่อ การทำงานร่วมกันของสถาบันต่าง ๆ เหล่านี้ได้กลายเป็นการหล่อหลอมให้คนในสังคมรับรู้ตัวตนทางเพศของตัวเอง ผ่านการรับรู้วิธีที่คนอื่นปฏิบัติต่อตนเอง และปฏิบัติต่อผู้อื่น จากตัวตนทางเพศที่มองเห็นและเรียนรู้มา ดังนั้นความเป็นเพศจึงขึ้นอยู่กับปัจจัยทางวัฒนธรรมด้วยส่วนหนึ่ง เพราะเกิดจากการเรียนรู้และขัดเกลาจากสังคมที่ส่งต่อค่านิยมและวิถีปฏิบัติมา (ปราณี วงศ์เทศ, 2562) แม้ในปัจจุบันความรู้เรื่องเพศจะพัฒนามาไกลแล้วจากในอดีต แต่การเชื่อมโยงความเป็นเพศเข้ากับสรีระก็ยังเป็นชุดความรู้กระแสหลัก และยังเป็นเกณฑ์ในการรับรู้ตัวตนทางเพศอย่างง่ายในคนทั่วไป

ความเป็นชายตามแบบแผนของสังคมไทยในปัจจุบัน มีลักษณะเด่น ๆ คือ เป็นผู้นำ เป็นผู้ปกครองคุ้มครอง ฉลาด มีศักดิ์ศรี กล้าหาญ เข้มแข็ง ใช้ความรุนแรงได้ และร้องไห้หรือแสดงความอ่อนแอไม่ได้ ในขณะที่ความเป็นหญิงคือการสงบเสงี่ยมเป็นผู้ตาม ผู้ฟัง ต้องบริการผู้อื่น อ่อนหวาน รักนวลสงวนตัว ทำอาหาร เย็บปักถักร้อย ดูแลเอาใจใส่ผู้ชาย และเป็นผู้ที่อยู่ในความคุ้มครองของผู้ชาย ความเป็นและความเป็นหญิงที่ตายตัวส่งผลต่อความเชื่อทางเพศในสังคมไทย ที่เชื่อว่าผู้ชายเป็นเพศที่เหนือกว่าผู้หญิง ผู้หญิงอ่อนแอกว่าผู้ชาย และเชื่อมโยงความเป็นชายเข้ากับความปลอดภัยทางเพศ มีความต้องการมากกว่าผู้หญิง จึงนำไปสู่ความเชื่อที่ว่าผู้หญิงเป็นวัตถุทางเพศที่ต้องตอบสนองความต้องการทางเพศของผู้ชาย และเป็นสิ่งที่สามารถหาซื้อได้ด้วยเงิน (อวยพร เชื้อนแก้ว, 2558; (จงจิตต์ โสภณคุณภรณ์, 2549); รัตนา, 2538 อ้างถึงใน จักรกฤษณ์, 2552) นอกจากนั้น การมองผู้หญิง

เป็นวัตถุทางเพศยังสัมพันธ์กับแรงขับภายในที่ทำให้ผู้ชายรู้สึกว่าจะแข็งแรงและมีความเป็นชายมากขึ้น อีกด้วย (Swami & Voracek, 2013) จะเห็นได้ว่าความเป็นชายนั้นเกี่ยวข้องกับอำนาจ ความรุนแรง และส่งเสริมให้ผู้ชายเป็นฝ่ายที่สามารถแสวงหาอำนาจได้มากกว่า ในขณะที่ความคาดหวังของสังคม ต่อความเป็นหญิง จะยึดโยงกับการดูแล เอาใจใส่ ให้ผู้หญิงเป็นผู้ที่มีอำนาจน้อยกว่า และเป็นผู้ตามที่สงบเสงี่ยม

“ผู้หญิงถูกคาดหวังว่าต้องให้การดูแลทางด้านจิตใจ ซึ่งมันเริ่มจากในบ้านมาก่อนที่มันมีการแบ่งงานตามเพศว่า เฮ้ย ผู้ชายมีบทบาทนอกบ้าน ผู้หญิงมีบทบาทในบ้าน ดูแลครอบครัวให้ความอบอุ่นกับสมาชิก แต่เมื่อมันมีความต้องการแรงงานผู้หญิงในตลาดแรงงาน มันก็เอาความคาดหวังในบทบาทเหล่านี้มาใช้ ความเชื่อเหล่านี้ก็เลยทำให้บริษัท ธุรกิจไอตอล หรือแม้แต่ไอตอลที่ไม่มีสังกัด เลือกความคาดหวังของสังคมที่มองว่าผู้หญิงต้องมีความเป็นหญิงมาใช้ด้วย การเอาความเป็นหญิงมาใช้ มันจึงมีโอกาสที่จะทำให้ถูกล่วงละเมิดทางเพศ และมีแนวโน้มที่จะถูกคุกคามในเรื่องเพศ” (สัมภาษณ์, ปณิธิ บรรณานันท์, 2564)

แม้ผู้หญิงจะถูกคาดหวังและได้รับการสนับสนุนการศึกษาเพื่อเข้าถึงโอกาสทางเศรษฐกิจ แต่ความคาดหวังในบทบาททางเพศดั้งเดิมที่ต้องเป็นฝ่ายดูแลครอบครัวในพื้นที่ส่วนตัวก็ยังไม่หายไป การเข้าถึงอำนาจของผู้หญิงจึงมีความเป็นไปได้น้อยลงเรื่อย ๆ และหากสามารถเข้าถึงอำนาจได้จริง ๆ ก็มักจะเป็นผู้หญิงตามแบบวาทกรรมผู้หญิงเก่ง (Superwoman) ที่ต้องแบกรับทั้งงานในบ้านและนอกบ้าน (Hayes, 1986) เมื่อความคาดหวังในบทบาททางเพศได้ส่งผลให้ผู้ชายสามารถเข้าถึงอำนาจได้มากกว่า และยังให้คุณค่ากับความเป็นชายมากกว่าความเป็นหญิง ผู้ชายจึงเป็นฝ่ายที่ได้ครอบงำการตัดสินใจในสถาบันต่าง ๆ เช่นเดียวกับอุตสาหกรรมไอตอลที่เป็นส่วนหนึ่งของอุตสาหกรรมเพลง จากการศึกษา พบว่ามีจำนวนผู้หญิงเป็นโปรดิวเซอร์เพียง 2.6% จากจำนวนโปรดิวเซอร์ทั้งหมด (Smith et al., 2021) ข้อมูลนี้ชี้ให้เห็นความเป็นชายที่ครอบงำในอุตสาหกรรมเพลงในระดับโลก เมื่อเฉพาะเจาะจงลงในบริบทของวัฒนธรรมไอตอลญี่ปุ่น โปรดิวเซอร์และผู้ก่อตั้งวัฒนธรรมไอตอลที่เป็นต้นแบบให้กับวงไอตอลไทย ตลอดจนผู้นำเข้าและผู้จัดการวงไอตอลในประเทศไทย ก็ล้วนแล้วแต่เป็นผู้ชายทั้งสิ้น กล่าวได้ว่า ผู้ชายเป็นผู้ออกแบบและควบคุมการผลิตและบริโภคทั้งหมดในวัฒนธรรมไอตอล



ภาพที่ 5 ยาซูชิ อะกิโมโต โปรติวเซอร์และผู้ก่อตั้งเอเคบีไฟรตีเอต



ภาพที่ 6 ต้อม จิรัฐ (ชาย) ผู้ก่อตั้ง บริษัท บีเอ็นเค 48 ออฟฟิศ จำกัด
และจ๊อบ ญัฐพล (ขวา) อดีตผู้จัดการวงบีเอ็นเคไฟรตีเอต

กลุ่มเป้าหมายที่เป็นผู้ชายในวัฒนธรรมไอดอลหญิง และความเป็นหญิงที่ถูกใช้ในวัฒนธรรมไอดอล จึงไม่สามารถแยกขาดออกจากการทำความเข้าใจวัฒนธรรมไอดอลได้ และเพื่อทำความเข้าใจการทำให้เป็นวัตถุทางเพศในอุตสาหกรรมไอดอลที่สร้างโดยผู้ผลิตชาย เพื่อผู้บริโภคที่เป็นผู้ชาย ในอุตสาหกรรมที่ครอบงำโดยผู้ชายในบริบทของสังคมไทย วาทกรรมเรื่องเพศในสังคมไทยในฐานะแบบแผนปฏิบัติทางเพศ (Gender Practice) ที่ไอดอลหญิงและแฟนคลับชายปฏิบัติต่อกัน จึงเป็นปัจจัยที่

จะทำให้เห็นรากฐานของการทำให้เป็นวัตถุทางเพศในอุตสาหกรรมไอดอลในบริบทของสังคมไทยมากยิ่งขึ้น

การคาดหวังต่อความเป็นชายและความเป็นหญิงอย่างตายตัว ได้กลายเป็นแบบแผนปฏิบัติทางเพศ (Gender Practice) ที่เป็นกรอบการปฏิบัติที่ผู้คนในสังคมน้อมรับมาสู่วิถีชีวิตประจำวัน (ดวงหทัย บุรณเจริณกิจ, 2560) เช่นเดียวกับในวัฒนธรรมไอดอลที่สร้างมาเพื่อผู้บริโภคผู้ชายตั้งแต่ต้น และเป็นการเอาเพศวิถี (Sexuality) มาทำให้เป็นสินค้าในระบบทุนนิยม (Kiuchi, 2017) ภาพลักษณ์ของไอดอลหญิงจึงหนีไม่พ้นบทบาททางเพศที่สังคมกำหนด ไอดอลหญิงจึงมักจะเป็นเด็ก หรือ เริ่มต้นการเป็นไอดอลตั้งแต่ยังเด็ก เพื่อตอบสนองต่อภาพลักษณ์ที่แสดงออกมาพึ่งพาตัวเองไม่ได้ ยังต้องพยายามอย่างมากเพื่อให้ไปสู่เป้าหมายคือการได้รับการยอมรับในฐานะไอดอล ไอดอลหญิงจึงเป็นพวกที่ต้องการที่พึ่ง ยังต้องการความช่วยเหลือ และต้องถูกปกป้องจากความไม่รู้ประสีประสา และความเป็นเด็ก (วัฒนพร อิศระไพโรจน์, 2556) นอกจากนี้ไอดอลยังผูกขาดกับวาทกรรมความงาม กล่าวคือ ไอดอลหญิงเป็นอาชีพที่คาดหวังว่าต้องมีรูปร่างหน้าตาที่ตรงตามมาตรฐานความงาม ด้วย ความรุนแรงและการปฏิบัติต่อไอดอลหญิงในสังคมจึงสะท้อนแนวคิดที่มองว่าผู้หญิงอยู่ในโครงสร้างอำนาจที่ด้อยกว่าผู้ชาย การเกิดขึ้นของวัฒนธรรมไอดอลจึงเป็นการรักษาพื้นที่ของผู้หญิงเอาไว้ให้อยู่กับงานที่ต้องบริการ (service) หรือดูแลจิตใจผู้ชาย เพื่อควบคุมผู้หญิงให้อยู่ใต้โครงสร้างสังคมปิตาธิปไตยเช่นเดิม (ชูดาปณี ชิบายามา, 2548)

ลักษณะที่โดดเด่นของวัฒนธรรมไอดอลคือ การใช้ความน่ารัก (Kawaii) ผ่านเครื่องแต่งกาย การแสดงออก เนื้อหาเพลง ทำเต็น ความน่ารักเชื่อมโยงกับความเป็นผู้หญิงและความเป็นเด็ก ภาพของความน่ารักจึงมักจะเป็นผู้หญิงอายุน้อย และผู้หญิงที่มีอายุน้อยก็เป็นสมาชิกหลักของวงไอดอล ในวัฒนธรรมประชานิยมญี่ปุ่น ความน่ารักได้กลายเป็นภาพลักษณ์ที่นิยมในสื่อและกลายเป็นปรากฏการณ์ในวัฒนธรรมบริโภค ความน่ารัก (Kawaii) ในญี่ปุ่นกลายเป็นสินค้าที่บริโภคได้และแพร่กระจายในญี่ปุ่นทั้งในรูปแบบอาหาร เสื้อผ้า การเขียนตัวหนังสือ และสินค้าต่าง ๆ หน้าที่ของความน่ารักคือช่วยสร้างความสนใจ ดึงดูดให้ชื่นชอบ และทำให้เกิดความรู้สึกไปในทิศทางบวก ซึ่งจะช่วยพัฒนาความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลได้ (Nittono, 2016) ความน่ารักถูกนำมาใช้ในวัฒนธรรมไอดอล โดยมัตสึดะ ไชโกะ (Matsuda Seiko) ที่ได้รับความนิยมอย่างมากในช่วงปี ค.ศ. 1980 ภาพลักษณ์ที่เหมือนเด็ก (Childish) และได้กลายเป็นต้นแบบให้กับไอดอลหญิงรุ่นหลังและเด็กผู้หญิงจำนวนมาก และทำให้แนวโน้มของไอดอลหญิงในยุค 80's มีอายุเพียง 14 – 16 ปี ซึ่งเด็กต่ำกว่าช่วง

ก่อนหน้านั้น ในขณะที่ผู้หญิงและเด็กผู้หญิงเป็นผู้แสดงหลัก (Performer) ในความน่ารัก ผู้ชายก็ทำหน้าที่เป็นผู้ชม (Audience) ในวัฒนธรรมนี้ ความสำคัญของความน่ารักสำหรับผู้หญิงที่เป็นผู้บริโภคหลัก เป็นเหมือนการเลื่อน (Moratorium) ช่วงเวลาของการเติบโตเป็นผู้ใหญ่ออกไป ซึ่งการเติบโตเป็นผู้ใหญ่ของผู้หญิงจะต้องแบกรับความคาดหวังในความเป็นหญิงของสังคมที่จะต้องให้ผู้หญิงแต่งงาน มีสามี ดูแลบ้าน ดูแลครอบครัว และทำให้ช่วงเวลาแห่งวัยเด็กที่อิสระต้องยุติลง (Kinsella, 2013) ส่วนสำคัญของ “ความน่ารัก” คือการดูเป็นเด็ก (Childish) อ่อนหวาน น่ารัก อ่อนต่อโลก บริสุทธิ เรียบ ๆ ไม่เสแสร้ง อ่อนโยน อ่อนแอ และไม่มีประสบการณ์ ทั้งประสบการณ์ทางสังคมและบุคลิกภายนอก ความน่ารักจึงเชื่อมโยงกับประสบการณ์ที่ทำให้ผู้หญิงรู้สึกไม่กดดันและปลอดภัย เพราะได้รับการยอมรับการสังคมและไม่ต้องแบกรับความคาดหวังจากคนรอบข้าง ความน่ารักจึงเป็นภาพลักษณ์ที่ผู้หญิงต้องการจะเป็น และในขณะเดียวกัน ความน่ารักก็เป็นคุณค่าที่ผู้หญิงต้องรักษาไว้เพื่อให้ได้รับการยอมรับด้วย

การตอบรับต่อภาพลักษณ์ความน่ารักและความเป็นหญิงที่สังคมคาดหวัง ได้กลายมาเป็นภาพลักษณ์หลักที่พบในวัฒนธรรมไอดอล และถูกนำเสนอผ่านสื่อจนกลายเป็นเรื่องเดียวกันที่ส่งต่อค่านิยมความเป็นหญิงนั้นให้คนในสังคมรับรู้เรื่อยมา ภาพของผู้หญิงที่ดูน่ารัก อ่อนต่อโลก ต้องการที่พึ่ง ดูเป็นเด็ก ถูกนำเสนอภาพในสื่อและกลายเป็นการผลิตซ้ำภาพตายตัว (stereotype) ทางเพศและส่งต่อความเข้าใจว่าความเป็นหญิงและความเป็นชายเป็นเรื่องธรรมชาติและเป็นบทบาทที่เหมาะสมสำหรับผู้หญิงและผู้ชาย (Ball & Gledhill, 2012) ภาพลักษณ์ความน่ารักได้ตอกย้ำความเป็นหญิงในอุดมคติในสังคมปิตาธิปไตยด้วยการทำให้ผู้หญิงรู้สึกดีด้วยการยึดเวลาและความรับผิดชอบที่จะต้องรับในบทบาทความเป็นหญิง แต่ท้ายที่สุด ความน่ารักก็เป็นแค่หนทางหลีกเลี่ยงเท่านั้น เพราะความคาดหวังในความเป็นหญิงยังคงมีอยู่ และผู้หญิงต้องแบกรับความคาดหวังทางสังคมนั้นเสมอ

ปรากฏการณ์ความน่ารักในวัฒนธรรมญี่ปุ่นส่งผลต่อวัฒนธรรมไอดอล และภาพลักษณ์ที่ประสบความสำเร็จนั้นได้กลายเป็นต้นแบบของไอดอลหญิงจำนวนมาก จนกลายเป็นภาพจำว่าไอดอลหญิงคู่กับความน่ารักและดูเป็นเด็ก เมื่อเริ่มเข้าสู่การเป็นไอดอลหญิง ไอดอลหญิงต้องเรียนรู้การเป็นไอดอลผ่านการเรียนรู้อย่างเป็นระบบจากต้นสังกัด เรียนรู้จากวงไอดอลรุ่นพี่ที่ประสบความสำเร็จ และเรียนรู้จากความนิยมและความคาดหวังของแฟนคลับซึ่งเป็นรางวัลแบบหนึ่งที่ไอดอลหญิงจะได้รับ วิธีการเรียนรู้การประพฤติตนนี้จึงเป็นลักษณะของการทำให้เป็นเพศ (Sexualization) ที่ทำให้ผู้หญิงแสดงออกตามบรรทัดฐานที่สังคมคาดหวัง และเกิดการเรียนรู้จากการยอมรับของคนรอบข้าง

(American Psychological Association, 2007) อดอลหญิงจึงเป็นผลจากการถูกทำให้เป็นเพศผ่านสื่อต่าง ๆ และกลายเป็นผู้ที่ส่งต่อภาพตายตัวทางเพศนั้นให้สังคมต่อไปด้วย ผ่านทั้งทางภาพลักษณ์ที่แสดงออก และเนื้อหาต่าง ๆ ในวัฒนธรรมอดอล

เมื่ออดอลหญิงถูกผูกโยงไว้กับความน่ารัก ความไร้เดียงสาและคุณเป็นเด็กของอดอลหญิงก็ถูกทำให้เชื่อมโยงกับจินตนาการทางเพศผ่านเนื้อหาต่าง ๆ การแสดงออกในแบบเป็นเด็กนั้นจึงดูยั่ววนและยั่วเข้าโดยไม่รู้ตัว จากองค์ประกอบต่าง ๆ ในวัฒนธรรมอดอลที่ช่วยสร้างเรื่องเล่าให้อดอลหญิงตอบสนองต่อความต้องการของผู้ชายมากขึ้น นอกจากนั้น ยังมีการเอาใจแฟนคลับหรือที่เรียกว่าแฟนเซอร์วิส (Fan Service) ที่อดอลหญิงต้องแสดงท่าทางน่ารัก หรือยั่ววนกว่าปกติ เพื่อสร้างค่านิยมและรักฐานแฟนคลับให้พึงพอใจกับภาพลักษณ์ของตัวเอง การนำเสนอภาพลักษณ์เช่นนี้จึงเป็นการตอกย้ำสถานะความเป็นรองของอดอลหญิงกับแฟนคลับ และตอกย้ำกรอบการรับรู้ที่อดอลหญิงและแฟนคลับปฏิบัติต่อกันมากยิ่งขึ้น โดยมีเรื่องของทุนนิยมเข้ามามีบทบาทสำคัญ ในประเด็นนี้ ปณิธิ บรรวณ ได้แสดงความคิดเห็น ดังนี้

“ความเป็นผู้หญิงที่ถูกนำมาใช้ในธุรกิจก็น่าสนใจตรงที่ว่า พอมันนำมาเข้ากับบริบทของแต่ละสังคมมันก็จะแตกต่างกันไป พอมาดูในบริบทสังคมไทย ถึงคุณจะเป็นผู้หญิงที่เก๋ น่ารัก เซ็กซี่ มันใจ แต่ในอีกแง่หนึ่งคุณก็ต้องมีความอ่อนน้อม คุณต้องมีความต้องพึ่งพาคนอื่น (Dependent) คุณต้องมีการยอมตาม การที่อดอลไม่สามารถลุกขึ้นมาว่าเวลาที่โดนล่วงละเมิดอะไรมา ๆ ก็เพราะสังคมไทยบอกว่า ถึงคุณจะมีควมสวยความเก่ง แต่คุณต้องมีความอ่อนน้อม ที่อาจจะหมายถึงคำว่ายอม เพราะเมื่อไรที่คุณลุกขึ้นมาโวยวาย คุณก็จะถูกมองว่า คุณเป็นผู้หญิงที่ไม่มีความอ่อนน้อมเลย ฉะนั้นความเป็นผู้หญิงที่ถูกนำมาใช้ในธุรกิจอดอลหญิง มันจึงมีความเป็นหญิงในบริบทของสังคมไทยด้วย ซึ่งก็อาจจะต่างกับอดอลในยุโรปที่ก็คงไม่ต้องอ่อนน้อมถ่อมตน แต่ถ้าเป็นอดอลในเอเชีย อย่างเกาหลี ญี่ปุ่น ไทย ก็จะต้องพบว่าต่อให้คุณจะสวย มัน เก๋ เซ็กซี่ เต็ม มันต้องมีความมั่นใจ ไร่แรง แจ่มใส แต่สุดท้ายมันคาดหวังความอ่อนน้อมยอมตาม ซึ่งความอ่อนน้อมยอมตามก็คือ ต้องทน คุณจะโดนอะไร คุณก็ต้องทน” (สัมภาษณ์, ปณิธิ บรรวณ, 2564)

เมื่อการปฏิบัติตนต่อกันระหว่างไอดอลหญิงและแฟนคลับสอดคล้องไปกับความเป็นหญิงและความเป็นชายที่สังคมกำหนด ความเป็นชายที่มีอำนาจ ใช้ความรุนแรง ควบคุมความเป็นหญิง ที่นำไปสู่การทำให้ผู้หญิงเป็นวัตถุทางเพศ จึงกลายเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมไอดอล ภาพลักษณ์ที่ถูกคาดหวังความเป็นหญิงที่แสดงโดยไอดอลหญิงจึงเป็นการตอกย้ำความรุนแรงทางเพศและขัดเถลาสังคมให้เรียนรู้ความเป็นหญิงผ่านสื่อด้วย นอกจากนี้ วัฒนธรรมไอดอลยังมีรูปแบบการนำเสนอที่กระตุ้นการแสดงออกถึงความเป็นชายของแฟนคลับอย่างเป็นระบบ ทั้งกฎการห้ามมีแฟน กฎการห้ามถ่ายรูปคู่กับใครก็ตามนอกเวลางาน เนื้อหาเพลงที่ตอกย้ำความไม่สามารถพึ่งพาตนเองได้ของไอดอลหญิง วัฒนธรรมไอดอลจึงใช้ความเป็นหญิงผ่านผู้แสดงคือไอดอลหญิง เพื่อตอบสนองความเป็นชายของแฟนคลับในหลายมิติ ทั้งการให้อำนาจในการควบคุม การให้ผู้หญิงทำหน้าที่ดูแลและให้กำลังใจ การตอบสนองต่อความเป็นชายเหล่านั้นสอดแทรกอยู่ในวัฒนธรรมไอดอลอย่างไรอย่างแนบเนียน และสร้างพื้นที่คลุมเครือ ยากที่จะระบุเจตนา เพื่อช้อนบังความรุนแรงทางเพศที่เกิดขึ้น ความรุนแรงต่อไอดอลหญิงยิ่งทวีความรุนแรงเมื่อแฟนคลับมีแหล่งอำนาจจากความเป็นชายและฐานะผู้บริโภคในระบบทุนนิยมเข้ามาเกี่ยวข้อง ภายใต้โครงสร้างอำนาจที่ผู้ชายครอบงำทั้งวิถีปฏิบัติ การรับรู้ของสังคม และสถาบันที่มีความสามารถในการแก้ปัญหา เสี่ยงของไอดอลหญิงที่ต้องเผชิญกับความรุนแรงไม่ถูกได้ยินและแก้ไขอย่างแท้จริง อีกทั้งยังมีบทบาททางเพศที่กำหนดให้ผู้หญิงต้องเป็นฝ่ายรองรับความต้องการ อดทน ใจเย็น และเป็นฝ่ายอ่อนน้อมยอมตาม

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

“ช่วยฉันหน่อยได้หรือเปล่า โปรดช่วยถือกระเป๋าไปใหญ่นี้ โยัยมันหนัก โยัยมันหนัก เธอคงไม่ใจร้ายนะคนดี คิดดูใหม่ คิดดูก่อน จะต้องให้ใครสอนชักรวีสิ อยากจะตกหัวใจเธอดู ชักรวี” ส่วนของเนื้อเพลงมิวจิกกี (Myujikkii) ศิลปิน มิวสิค บีเอ็นเคโฟร์ตีเอต (BNK48, 2019)

วาทกรรมเพศสภาพในสังคมไทยเป็นประเด็นแรกและสำคัญอย่างยิ่งในการทำไอดอลหญิงให้เป็นวัตถุทางเพศ เพราะเป็นแบบปฏิบัติที่ทั้งบริษัท ไอดอลหญิง และแฟนคลับ ตลอดจนสื่อมวลชนรับรู้และนำเสนอร่วมกัน และสร้างปฏิสัมพันธ์บนพื้นฐานของระบบที่ออกแบบบรรณวาทกรรมเรื่องเพศ

⁵ ตก เป็นศัพท์แสลง หมายถึง ตั้งใจให้ตกหลุมรักตัวเอง หากเป็นแฟนคลับพุดมักจะใช้ ‘โดนตก’ หมายถึง หลงเสน่ห์เข้าให้แล้ว

ชุดนี้ การนำความเป็นหญิงไปใช้ในวัฒนธรรมไอดอลเพื่อสร้างความพึงพอใจให้แก่แฟนคลับบนพื้นฐานความเป็นชาย จึงนำไปสู่การลิดรอนสิทธิในการแสดงความคิดเห็นของไอดอลหญิง ควบคุมภาพลักษณ์ ตรวจสอบชีวิตประจำวัน อีกทั้งยังละเลยสวัสดิภาพของไอดอลหญิง ด้วยพื้นฐานวาทกรรมเรื่องเพศที่ไม่เห็นคุณค่าของไอดอลหญิงในฐานะมนุษย์ที่เท่าเทียมกัน การแก้ปัญหาการทำให้ไอดอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศจึงต้องเริ่มจากสิ่งแรกที่สำคัญที่สุด คือบทบาททางเพศที่ถูกครอบงำด้วยระบอบปิตาธิปไตย เพื่อปลดปล่อยแฟนคลับและไอดอลหญิงจากบทบาททางเพศที่เป็นกรอบปฏิบัติติดต่อกัน และเปิดโอกาสให้ทั้งไอดอลหญิงและแฟนคลับสามารถสร้างความสัมพันธ์ที่มีอำนาจเท่าเทียมกันได้

4.2 บรรทัดฐานรักต่างเพศ: เมื่อผู้หญิงเป็นวัตถุทางเพศ ความรุนแรงจึงเป็นเรื่องปกติ

ในช่วงเวลาของการพัฒนาสู่ความทันสมัยในรัชกาลที่ 5 - 6 นอกจากความเป็นหญิงและความเป็นชายในสังคมไทยจะถูกจัดกลุ่มให้แบ่งออกเป็น 2 กลุ่มแบบคู่ตรงข้ามคือ ชาย (Male) และหญิง (Female) ในการจัดแบ่งเพศเช่นนี้ เพศสภาพอื่น ๆ จึงถูกเบียดขับให้กลายเป็นอื่นไปโดยปริยาย (ธีรณรงค์ สกกุลศรี et al., 2560) ภายใต้ระบบความรู้ที่เป็นวิทยาศาสตร์ การจำแนกเพศถูกทำให้เป็นรูปธรรมผ่านรูปลักษณะของอวัยวะเพศ และผูกโยงกับการเจริญพันธุ์ที่ให้ความสำคัญกระบวนการในการให้กำเนิด วาทกรรมเรื่องเพศที่ไทยได้รับอิทธิพลมาจากตะวันตก จึงได้ขยายพื้นที่มาสู่เพศวิถี ที่กำหนดให้เพศวิถีที่นำไปสู่การให้กำเนิดจึงเป็นเพศวิถีที่ถูกต้อง เพศวิถีแบบรักต่างเพศจึงกลายเป็นมาตรฐานปฏิบัติของวาทกรรมเรื่องเพศจากตะวันตก ที่ส่งผลกระทบต่อสังคมไทยมาจนถึงปัจจุบัน (อุษณีย์ ธโนศวรรย์, 2555) ภายใต้กรอบคิดแบบวิทยาศาสตร์ที่ให้ความสำคัญกับการให้กำเนิด เพศจึงสัมพันธ์กับการผลิต และให้ความสำคัญกับร่างกายในฐานะวัตถุรองรับความต้องการทางเพศมากกว่าจะเป็นประสบการณ์ที่แท้จริงของบุคคล เพศวิถีแบบรักต่างเพศได้กลายเป็นความรู้กระแสหลักและฝังรากลึกทั้งในสถาบันสังคมต่าง ๆ มาอย่างยาวนาน

ความรู้ทางเพศแบบให้คุณค่ากับการผลิต จึงได้กลายเป็นเพศวิถีแบบรักต่างเพศที่ได้รับการยอมรับว่าถูกต้องตามธรรมชาติในสังคมปัจจุบัน ในยุควิทยาศาสตร์ อารมณ์ปรารถนาทางเพศที่ถูกจำกัดอย่างเข้มงวดจะถูกแยกประเภทว่าแบบไหนดี แบบไหนไม่ดี และคนที่ดีจะสามารถควบคุมความปรารถนาทางเพศได้ ศีลธรรมทางเพศจึงกลายเป็นสิ่งที่ผูกโยงกับตัวตนของมนุษย์ไปด้วย กฎกติกาทิศทางเพศที่สอดคล้องกับค่านิยมจำพวกผัวเดียวเมียเดียว การไม่หมกมุ่นกับเรื่องเพศสัมพันธ์ การรักษาความบริสุทธิ์ก่อนแต่งงาน ทำให้ไม่สามารถพูดเรื่องเพศหรือความต้องการทางเพศได้อย่าง

ตรงไปตรงมา ความปรารถนาทางเพศที่ถูกเก็บซ่อนและผูกโยงกับตัวตนของคนจึงถูกนำมาใช้ประโยชน์และกลายเป็นสินค้าในระบบทุนนิยม การบริโภคนิยมทางเพศในระบบทุนนิยมจึงเป็นทั้งการถูกหาประโยชน์จากข้อจำกัดในความปรารถนาทางเพศ และเป็นการยืนยันตัวตนทางเพศของตัวเองผ่านการบริโภคนิยมทางเพศนั้นด้วย (นฤพนธ์ ด้วงวิเศษ, 2557) จะเห็นได้ว่า ความรู้แบบวิทยาศาสตร์และทุนนิยมได้ทำงานร่วมกันและทำให้รักต่างเพศกลายเป็นกรอบการรับรู้ที่ครอบงำและเป็นความจริงหนึ่งเดียว การบริโภคนิยมทางเพศที่นำเสนอเพศวิถีแบบรักต่างเพศจึงเป็นการรักษาแบบแผนปฏิบัติทางเพศที่เชิดชูความเป็นชาย และกดขี่ความเป็นหญิงให้คงอยู่ รวมถึงใช้ประโยชน์จากกรอบความรู้ทางเพศที่ตายตัวไปพร้อมกัน

ความเชื่อทางเพศในสังคมไทยไม่เพียงแต่สะท้อนบรรทัดฐานรักต่างเพศ แต่ยังแสดงให้เห็นถึงบทบาทการเป็นผู้นำของผู้ชายทั้งในโครงสร้างใหญ่อย่าง สถาบันทางสังคม และในโครงสร้างย่อย คือ ความสัมพันธ์ระหว่างเพศด้วย บรรทัดฐานรักต่างเพศและความเชื่อทางเพศที่สะท้อนบทบาทของผู้ชายที่มีความต้องการทางเพศอยู่เสมอ เมื่อถูกนำมาแปลงให้เป็นวัฒนธรรมไอดอลที่มุ่งเน้นตอบสนองความเป็นชายของแฟนคลับ ด้วยการใช้ความเป็นหญิงที่แสดงผ่านไอดอลหญิง จึงทำหน้าที่ทั้งกระตุ้นความเชื่อทางเพศที่สังคมคาดหวังต่อความเป็นชายว่าต้องมีความต้องการแสดงออกถึงความปรารถนาทางเพศ และคาดหวังให้ความเป็นหญิงรองรับความต้องการนั้นด้วย

ในมุมมองของ ปณิธิ บรราวน์ บรรทัดฐานรักต่างเพศมีบทบาทต่อการทำให้ไอดอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศ ดังนี้

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

“ในเกาหลี ศิลปินบอยแบนด์ฐานแฟนคลับจะเป็นผู้หญิง วัฒนธรรมไอดอลหญิงก็มีฐานแฟนคลับก็จะเป็นผู้ชายเช่นกัน บริษัทที่วางฐานจากแฟนคลับที่เป็นรักต่างเพศอยู่แล้ว มีความคาดหวังอยู่แล้วว่าแฟนคลับกลุ่มหลัก ๆ ต้องเป็นผู้ชาย บนฐานคิดนี้ สิ่งต่าง ๆ ที่เขานำเสนอผ่านศิลปิน ก็นำเสนอผ่านมุมมองของผู้ชาย เพราะฉะนั้นถึงจะดูน่ารัก สดใส แต่ก็ยังแฝงความการยอมตาม คิดบนฐานของรักต่างเพศ และมองว่าผู้ชายต้องการอะไร วัฒนธรรมไอดอลจึงเป็นการเล่นกับจินตนาการของแฟนคลับผู้ชาย ซึ่งในชีวิตประจำวันอาจจะทำไม่ได้ แต่ว่าไปทำบนโลกจินตนาการกับไอดอลหญิง เพราะว่ามันเอื้อให้ทำได้ เวลาเราเห็นผู้หญิงสวยเราจะเดินไปจับมือเลยมันไม่ได้ แต่ถ้าในวัฒนธรรมไอดอล จ่ายเงินก็ได้จับมือ จ่ายเงินก็

มีสิทธิ์ได้ไปเจอ สิ่งนี้ก็เลยเป็นการทำให้ร่างกายและชีวิตส่วนตัวของไอดอลหญิงกลายเป็น
วัตถุ และสร้างมูลค่าให้กับบริษัทที่ทำธุรกิจนี้” (สัมภาษณ์, ปณิธิ บราวน์, 2564)

บรรทัดฐานรักต่างเพศที่ปรากฏในสื่อ ได้ทำให้ภาพของความเป็นหญิงที่เชื่อมโยงกับเรื่องเพศ
กลายเป็นเรื่องปกติที่ปรากฏทั่วไป ทั้งในนิตยสาร หนังสือพิมพ์ ละคร บทเพลง เช่นเดียวกับใน
วัฒนธรรมไอดอล นอกจากการนำเสนอผ่านภาพที่ถูกจ้องมองแล้ว วัฒนธรรมไอดอลยังใช้ความเป็น
หญิงผ่านกิจกรรมต่าง ๆ ที่เปิดโอกาสให้แฟนคลับบริโภคภาพลักษณ์ และสร้างปฏิสัมพันธ์กับไอดอล
หญิงในหลากหลายรูปแบบ ทั้งการจับมือ การพูดคุย การแสดงความคิดเห็นในสื่อสังคมออนไลน์
ปฏิสัมพันธ์ของแฟนคลับและไอดอลหญิงเกิดขึ้นภายใต้บรรทัดฐานรักต่างเพศ และความเป็นชาย-
ความเป็นหญิงที่ประกอบสร้างภายใต้แนวคิดปิตาธิปไตย ความเชื่อทางเพศในสังคมไทยทำให้แฟน
คลับเชื่อว่าการแสดงออกถึงความต้องการทางเพศของแฟนคลับจึงเป็นเรื่องปกติ โดยเฉพาะเมื่อ
ไอดอลหญิงเป็นฝ่ายแสดงความเป็นหญิงและเปิดโอกาสให้มีพื้นที่ในการแสดงออกผ่านช่องทางสื่อ
สังคมออนไลน์และรูปแบบกิจกรรมต่าง ๆ ในวัฒนธรรมไอดอล

กลุ่มเป้าหมายที่เป็นผู้ชายในวัฒนธรรมไอดอลหญิง จึงเป็นทั้งจุดกำเนิดและกลยุทธ์ในการ
ขายของผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมไอดอล ความเป็นหญิงที่ถูกนำมาใช้ในอุตสาหกรรมไอดอลจึง
ปรากฏทั้งในลักษณะของภาพลักษณ์ที่ไอดอลหญิงแสดงออก และจินตนาการทางเพศ (fantasy
narrative) ในฐานะเรื่องเล่าที่ถูกสร้างขึ้นเพื่อส่งเสริมภาพลักษณ์ความเป็นหญิงในอุดมคติให้ไอดอล
หญิง เรื่องเล่าที่มุ่งตอบสนองจินตนาการทางเพศปรากฏให้เห็นผ่านปฏิบัติการที่หลากหลายใน
วัฒนธรรมไอดอล เช่น กฎการห้ามมีแฟน การแสดงถึงท่าทางน่ารักและออดอ้อน การมีปฏิสัมพันธ์
ผ่านการจับมือ บทลงโทษเมื่อไอดอลหญิงทำผิดกฎ การจัดงานเลือกตั้ง หน้าที่ของเรื่องนี้เพื่อ
กระตุ้นความรู้สึกที่แฟนคลับจะมองไอดอลหญิงเหมือนเป็นวัตถุที่เป็นเจ้าของได้ เพื่อรักษามูลค่า
(product's value) ความเป็นหญิงของไอดอลหญิงเอาไว้ (ian martin, 2014; Saeji, 2013) เรื่อง
เล่านี้ส่งผลต่อรูปแบบการปฏิบัติตัวและความรู้สึกสนิทสนมใกล้ชิดกับไอดอลหญิงของแฟนคลับ ซึ่ง
ส่งผลกระทบต่อประสบการณ์ที่ไอดอลหญิงต้องพบเจอด้วย

“แม้จะเป็นรูปแบบไอดอลกับแฟนคลับ แต่พูดในมุมคนทั่วไป ผู้ชายกับผู้หญิง เขาคง
ชอบเราแหละ มันเป็นความรักที่ฉันอยากให้อยู่กับฉันคนเดียว ความคาดหวังเขาคงสูง เขาคง

เป็นห่วงเรา กลัวเราเสียหาย กลัวคนโจมตี แต่เรารู้ว่าคุณไม่ได้หวังดีกับเราแค่ไอดอลกับแฟนคลับ คุณก็มีความคาดหวังมากกว่านั้นจริง ๆ มันเลยทำให้เขาเป็นแบบนี้กับเรา แล้วก็อยู่ไม่ได้ เวลาทีมงานเขาก็จะมาหา แล้วพูดว่าช่วงนี้ทำอะไรระวังหน่อยนะ รู้สึกว่าไม่ค่อยเหมาะสม มีอะไรจะบอกไหม แล้วเราต้องบอกอะไร เราก็สงสัย นอกจากมาทำงาน ส่งความสุขให้แฟนคลับ แล้วมันอะไรอีกหรือ ก็ใช้ชีวิตปกติ ทำงาน มีเพื่อน ไปสังสรรค์กับเพื่อน ถ่ายรูปลงอินสตาแกรม เพราะว่าถ่ายกับเพื่อนไม่ได้ บางทีก็เห็นมือติดมาในรูป เขาคงจะคิดว่ามีเพื่อนผู้ชาย แล้วก็จะมีการมาพูดแบบนี้เรื่อย ๆ” (สัมภาษณ์, ไอดอลหญิงหมายเลข 2, 2564)

ความรู้สึกเป็นเจ้าของวัตถุของแฟนคลับ แสดงออกผ่านทั้งการควบคุมพฤติกรรมของไอดอลหญิง ตรวจสอบชีวิตประจำวัน และตักเตือนไอดอลหญิงเสมือนเป็นผู้ที่มีอำนาจเหนือกว่า ความเป็นชายที่ครอบงำในสถาบันหลักของสังคม ได้มีบทบาทในการกำหนดทิศทางการผลิต บริโภค และประกอบสร้างตัวตนของผู้หญิงให้เป็นในแบบที่นำเสนอผ่านมุมมองของผู้ชายอีกด้วย วัฒนธรรมไอดอลได้ใช้บรรทัดฐานรักต่างเพศในการออกแบบและกระตุ้นการมีปฏิสัมพันธ์โดยคำนึงถึงความต้องการของผู้ชาย และสืบต่อวัฒนธรรมที่กดทับผู้หญิงเอาไว้ให้มีอำนาจน้อยกว่าเสมอในความสัมพันธ์ การนำเสนอวัฒนธรรมไอดอลผ่านมุมมองของผู้ชายและบรรทัดฐานรักต่างเพศจึงทำให้การทำไอดอลหญิงให้เป็นวัตถุทางเพศกลายเป็นเรื่องปกติ และกลายเป็นความเป็นไปได้เดียวในการรับรู้ที่วัฒนธรรมไอดอลจะมีอยู่ได้ บรรทัดฐานทางเพศได้ทำงานเป็นชุดความรู้กระแสหลักที่ครอบงำให้คนในสังคมยอมรับและปฏิบัติตามร่วมกันโดยไม่มีใครปฏิเสธ หากเกิดการตั้งคำถาม ก็มักจะไม่ได้ได้รับความสนใจ

“เขาคิดว่าเขาสามารถพูดอะไรกับเราก็ได้ คิดว่าเขามีชุดความคิดแบบนี้อยู่ ว่าเราเป็นไอดอลที่น่าปรารถนา เป็นผู้หญิงในอุดมคติของเขา มันก็เป็นความปรารถนาของเขา บวกกับความไร้ค่าในทางเดียวกัน เป็นความปรารถนาและความไร้ค่ามารวมกัน กลายเป็นสิ่งที่เขาสามารถควบคุมอะไรเราก็ได้ ก็เหมือนที่เราบอกเลยว่าเป็นวัตถุ พอเราไม่ดี เขาก็พัง ๆ เราชะ พอเราผิดรูปแบบที่เขาคิด เขาก็จะเริ่มจะโจมตีเราแล้ว เขาจะใช้ความรู้สึกว่าเขาสร้างพวกเรามา เขาซัพพอร์ตเรา มันมีความเป็นเจ้าเข้าเจ้าของอยู่ พอของไม่เป็นตามที่ต้องการ เขาก็จะทำอะไรก็ได้” (สัมภาษณ์, ไอดอลหญิงหมายเลข 3, 2564)

ในวัฒนธรรมไอศดอลที่นำเสนอภาพของผู้หญิงนั้น ก็เป็นไปในรูปแบบการนำเสนอภาพของผู้หญิงในฐานะวัตถุทางเพศเพื่อตอบสนองความต้องการแบบรักต่างเพศของผู้ชาย (Ball & Gledhill, 2012) Male Gaze ที่ปรากฏในสื่อจึงไม่สามารถแยกขาดออกจากบรรทัดฐานรักต่างเพศและการครอบงำวาทกรรมรักต่างเพศไปได้ Mulvey (1989) อธิบายถึงความสำคัญของภาพแสดงแทน (representation) ที่สะท้อนระบอบปิตาธิปไตยและการเหยียดเพศ (sexism) ด้วยการนำเสนอภาพของผู้หญิงด้วย Male Gaze ในภาพยนตร์ การนำเสนอผ่านมุมมองของผู้ชายตอกย้ำบทบาททางเพศที่ผู้ชายจะเป็นผู้กระทำการ (Active role) ในขณะที่ผู้หญิงอยู่เฉย ๆ (Passive role) ในฐานะวัตถุที่ถูกจ้องมอง (to-be-looked-at-ness) Male Gaze ก็เป็นหนึ่งวิธีที่แนบเนียนที่สุดที่จะทำให้ผู้หญิงเป็นวัตถุทางเพศ ในมุมมองของ Mulvey การจ้องมองในภาพยนตร์ภายใต้สังคมนิตาธิปไตยบังคับให้ทุกคนเห็นโลกผ่าน Male Gaze ถึง 3 ชั้น ชั้นแรกคือการเลือกมุมมองโดยผู้ชายที่เป็นผู้กำกับภาพ ชั้นที่สองคือตัวแสดงผู้ชายในเรื่อง และผู้ชมที่มองภาพผู้หญิงในฐานะวัตถุทางเพศบนจอภาพยนตร์ Male Gaze จึงเป็นวิธีที่แยบยลที่สุดที่จะทำให้ผู้หญิงเป็นวัตถุทางเพศ ด้วยการจ้องมองร่างกายของผู้หญิงอย่างสำรวจตรวจสอบ (Fredrickson & Roberts, 1997) การนำเสนอภาพของผู้หญิงในสื่อผ่าน Male Gaze จึงเป็นการสร้างกรอบการนำเสนอ และกรอบการรับรู้ความเป็นผู้หญิง ในส่วนนี้ สื่อทำหน้าที่เป็นผู้ให้การเรียนรู้และขัดเกลารูปแบบทางเพศของผู้หญิงและผู้ชาย สร้างภาพความเป็นหญิงที่สมบูรณ์แบบให้ปรากฏ และประกอบสร้างความเป็นหญิงขึ้นมา รวมถึงทำให้เห็นภาพของหญิงสาวที่มีแรงดึงดูดทางเพศสูงที่นำเสนอจากมุมมองของผู้ชายในชนบรักต่างเพศที่ครอบงำอยู่ (Saeji, 2013) ความสำคัญของการนำเสนอภาพผู้หญิงผ่านสื่อด้วยมุมมองของผู้ชายจึงเป็นการผลิตซ้ำความเป็นหญิงในอุดมคติตามบรรทัดฐานรักต่างเพศ ที่ประกอบสร้างความเป็นหญิงเข้ากับบทบาทของผู้ที่ไม่มีอำนาจที่จะกระทำ และเกี่ยวข้องกับมุมมองทางเพศอยู่ตลอดเวลา ยิ่งประกอบกับรูปแบบวัฒนธรรมไทยที่เปิดโอกาสให้ใครก็ตามที่เข้ามายุ่งย่ามกับเนื้อตัวร่างกายภายใต้คำว่า ‘เป็นห่วง’ แล้ว ยิ่งทำให้ไอศดอลหญิงไม่สามารถหลุดพ้นจากสายตาที่จับจ้อง ตัดสิน ประเมินค่าเนื้อตัวร่างกายของตัวเองได้เลย

Fredrickson and Roberts (1997) ระบุว่า การทำให้เป็นวัตถุ เริ่มต้นจากปฏิบัติการทางวัฒนธรรม (Cultural Practice) ที่จ้องมอง (Gazing) แสดงความคิดเห็น (Comment) ล้วงละเมิด (Harassment) และกระทำความรุนแรงต่อร่างกายของบุคคล การแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับร่างกายจึงสัมพันธ์กับการทำให้เป็นวัตถุทางเพศอย่างแยกไม่ออก ร่างกายของไอศดอลหญิงในวัฒนธรรมไอศดอลได้ถูกจ้องมองในฐานะสิ่งที่ให้ความบันเทิง และกลายเป็นสิ่งที่วัดมูลค่าของไอศดอลหญิง มากกว่าการ

มองเห็นความเป็นมนุษย์ในฐานองค์รวม (Holistic) ของไอดอลหญิงที่แท้จริง การไม่เคารพเนื้อตัวร่างกายของจึงเป็นการคุกคามทางเพศไอดอลหญิงโดยกิริยาท่าทาง (Visual Conduct) และนำไปสู่การแสดงออกทางวาจา (Verbal Conduct) ซึ่งเป็นรากฐานของการคุกคามทางเพศในระดับที่รุนแรงขึ้น และสร้างความกดดันให้ไอดอลหญิงต้องดูแลร่างกายให้ตรงกับความต้องการของแฟนคลับ หรือผู้ที่วิจารณ์โดยไม่มีวันสิ้นสุด เพราะไม่ว่าจะดูแลร่างกายอย่างไร ไอดอลหญิงก็มักจะพบกับการแสดงความคิดเห็นที่ว่า อ้วนไป ผอมไป มีแก้มนะ แขนใหญ่ไป ตอนนี้อกำลังดีแล้ว อยู่แบบนี้มานาน ๆ นะ ซึ่งยังคงเกี่ยวข้องกับการย้ำให้ไอดอลหญิงรักษาวินัยในการดูแลร่างกายอยู่เสมอ

บรรทัดฐานความเป็นชายนั้นสอดแทรกอยู่ในรายละเอียดของวัฒนธรรมไอดอล และแม้ว่าไอดอลหญิงจะต่อสู้เพื่อความฝันโดยไม่มีเจตนาที่จะสร้างจินตนาการทางเพศ และแฟนคลับชายก็ติดตามไอดอลหญิงด้วยความบริสุทธิ์ใจ บรรทัดฐานรักต่างเพศก็ยังกระตุ้นให้แฟนคลับใช้ความเป็นชายควบคุมความเป็นหญิงของไอดอลหญิงในท้ายที่สุด ไม่ว่าจะในทางคุกคามทางเพศ การควบคุมการแสดงความคิดเห็น การละเมิดสิทธิด้วยการยุ่งย่ามเนื้อตัวร่างกาย และอื่น ๆ ด้วยจุดเริ่มต้นของบรรทัดฐานรักต่างเพศที่เป็นกรอบในการปฏิบัติและรับรู้ตัวตนของไอดอลหญิงและแฟนคลับ จึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องรื้อถอนบรรทัดฐานรักต่างเพศทั้งเพื่อเปิดโอกาสให้แฟนคลับและไอดอลหญิงสามารถสร้างความสัมพันธ์ต่อกันได้อย่างเท่าเทียม และเคารพในบทบาทของกันและกันโดยไม่จำเป็นต้องเชื่อมโยงกับจินตนาการทางเพศ

4.3 ปีตาธิปไตย: อุตสาหกรรมโดยผู้ชาย เพื่อผู้ชาย

จุดเริ่มต้นของระบบวงไอดอลที่แพร่หลายในประเทศไทยนั้น เกิดจากแนวคิดของโปรดิวเซอร์ชายชาวญี่ปุ่น เช่นเดียวกับโปรดิวเซอร์ของวงไอดอลจำนวนมากที่ได้รับความนิยม จากข้อมูลที่อ้างถึงจำนวนผู้หญิงเป็นโปรดิวเซอร์เพียง 2.6% จากจำนวนโปรดิวเซอร์ทั้งหมด (Smith et al., 2021) โดยเฉพาะในวัฒนธรรมไอดอลที่มีกลุ่มเป้าหมายเป็นผู้ชาย และมีผู้ผลิตเป็นผู้ชาย ตั้งแต่การบริหารวงการแต่งเพลง หรือในบริบทของประเทศไทย การนำเข้าวัฒนธรรมไอดอลผ่านบริษัทตัวแทน และผู้ที่ดูแลเนื้อหาเพลง ตลอดจนฝึกซ้อมไอดอลหญิง ก็เป็นผู้ชายเป็นส่วนใหญ่ อาจกล่าวได้ว่า อุตสาหกรรมเพลงเป็นอุตสาหกรรมหนึ่งที่มีการครอบงำโดยผู้ชาย และวัฒนธรรมไอดอลเป็นวัฒนธรรมที่เกิดขึ้นโดยผู้ชาย เพื่อผู้ชาย โดยมีไอดอลหญิงเป็นจุดศูนย์กลางของการผลิตและบริโภค การครอบครอง

บทบาทสำคัญโดยผู้ชายในวัฒนธรรมไอดอลได้ส่งผลให้รูปแบบการผลิตและบริโภค เกิดขึ้นผ่านมุมมองของผู้ชายเพียงฝ่ายเดียว

“ปิตาธิปไตย” ถูกอธิบายในกลุ่มแนวคิดสตรีนิยม ในฐานะระบบที่ให้คุณค่ากับความเป็นชายมากกว่าความเป็นหญิง และเป็นระบบที่กำหนดและหล่อหลอมบทบาท หน้าที่ อำนาจ สถานภาพ คุณค่า และความสัมพันธ์ทางเพศที่ไม่เท่าเทียมกันระหว่างผู้ชายและผู้หญิง ความเป็นชายและความเป็นหญิงที่ไม่เท่าเทียมกันนั้นมีพื้นฐานมาจากกรอบคิดแบบปิตาธิปไตย และยังเป็นพื้นฐานของการกดขี่รูปแบบอื่น ๆ ในสังคม เช่น การกดขี่ทางชนชั้น สีผิว และชาติพันธุ์ เพราะปิตาธิปไตยได้ให้คุณค่ากับความเป็นชายที่มีลักษณะครอบงำ ควบคุม แสวงหาผลประโยชน์ ไม่ไว้ใจ ไม่รับฟังความคิดเห็น และหล่อหลอมให้ผู้หญิงเป็นฝ่ายโอนอ่อนผ่อนตามและยอมรับความไม่เท่าเทียมทางเพศในระบบเอาไว้ ความเป็นชายและความเป็นหญิงจึงเป็นเครื่องมือหนึ่งที่ดำรงรักษาแนวคิดและความไม่เท่าเทียมภายใต้ระบอบปิตาธิปไตย (อวยพร เชื้อนแก้ว, 2558) ในภาพกว้าง ปิตาธิปไตยจึงเป็นระบบที่ความเป็นชายครอบงำ (male-dominated) ผู้ชายเป็นคนกำหนด (male identified) และความเป็นชายเป็นศูนย์กลาง (male-centered character) (Johnson, 2004) การแก้ปัญหาความรุนแรงทางเพศในแนวคิดสตรีนิยม จึงต้องรื้อถอนระบบที่ให้ค่าสำคัญกับผู้ชายที่ครอบงำและเป็นพื้นฐานของสถาบันหลักของสังคม ทั้งสถาบันการศึกษา กฎหมาย การเมือง เศรษฐกิจ สาธารณสุข สื่อ เช่นเดียวกับในวัฒนธรรมไอดอล

จากแนวคิดของ Sylvia Walby (1990) ปิตาธิปไตยได้สอดแทรกอยู่ในทุกระดับของสังคม และทำงานร่วมกันเพื่อให้คุณค่ากับความเป็นชายผ่านทุกสถาบันอย่างแยกไม่ออก เช่นเดียววัฒนธรรมไอดอลได้รับผลโดยตรงจากระบบปิตาธิปไตย ทั้งในการเลือกความเป็นหญิงมาเป็นสินค้าเพื่อตอบสนองความต้องการของกลุ่มเป้าหมายซึ่งเป็นผู้ชาย และการใช้ความรู้ทางเพศที่กำหนดความเป็นหญิงและความเป็นชายที่ถูกนำมาใช้ แม้วงไอดอลจะประกอบสมาชิกผู้หญิงจำนวนมาก และไอดอลหญิงเปรียบเสมือนศูนย์กลางของอุตสาหกรรม ที่ทำหน้าที่แสดง “ความเป็นหญิง” ผ่านเนื้อหาและภาพลักษณ์ที่ปรากฏผ่านบทเพลง รายการโทรทัศน์ (Galbraith, 2012) แต่ท้ายที่สุดแล้วไอดอลหญิงก็ไม่ได้มีความสำคัญกับอุตสาหกรรมไอดอลอย่างแท้จริง และเป็นผู้ที่ได้รับผลกระทบมากที่สุดจากทุนนิยมที่เข้ามาหาประโยชน์จากไอดอลหญิง ภายใต้โครงสร้างแบบปิตาธิปไตย อุตสาหกรรมไอดอลได้ใช้ประโยชน์จากความเป็นหญิง และสืบสานความไม่เท่าเทียมทางเพศที่เกิดขึ้นกับผู้หญิง และยังให้คุณค่ากับความเป็นชายในฐานะผู้บริโภค ความรู้ทางเพศจึงมีบทบาทอย่างยิ่งกับการปฏิบัติตัวต่อกัน

ระหว่างไอตอลหญิงและแฟนคลับ โดยเฉพาะเมื่อไอตอลหญิงต้องการได้รับความนิยมนิวกว้าง ซึ่งความนิยมเปรียบเสมือนมาตรวัดความสำเร็จของการเป็นไอตอล รูปแบบธุรกิจที่เน้นย้ำไอตอลหญิงให้เห็นความสำคัญของแฟนคลับอยู่เสมอ ได้กระตุ้นให้ไอตอลหญิงต้องแสดงออกความเป็นหญิง และสร้างภาพลักษณ์ที่อ่อนน้อมยอมตาม หรือทำตัวให้ดูน่ารัก เซ็กซี่ เพื่อให้แฟนคลับชื่นชอบ และส่งผลต่อความนิยมในฐานะไอตอลหญิง ซึ่งสอดคล้องกับความเป็นหญิงภายใต้โครงสร้างสังคมแบบปิตาธิปไตยที่ครอบงำ ความเป็นไอตอลที่ไม่แยกขาดจากบทบาททางเพศและบรรทัดฐานรักต่างเพศจึงเป็นการให้อำนาจแก่ความเป็นชายมากยิ่งขึ้น ความเป็นชายในวัฒนธรรมไอตอล จึงเป็นลักษณะความเป็นชายกระแสหลักที่ให้อำนาจผู้ชายเป็นฝ่ายควบคุม ครอบครอง ดูแล และเป็นผู้นำ เป็นฝ่ายที่ให้การพึ่งพาและมีส่วนสำคัญกับความสำเร็จของไอตอลหญิง การมองและปฏิบัติต่อผู้หญิงเป็นวัตถุทางเพศในวัฒนธรรมไอตอล จึงเป็นการค้ำยันและตอกย้ำความรุนแรงเชิงโครงสร้างอันมีระบบปิตาธิปไตยครอบงำอยู่

ในประเด็นนี้ ปณิธิ บรรวณ มองว่า วัฒนธรรมไอตอลสัมพันธ์กับการทำให้เป็นวัตถุทางเพศในฐานะที่สืบสานแนวคิดแบบปิตาธิปไตยที่จำกัดบทบาทของผู้หญิงให้เป็นเพียงผู้ที่ต้องตอบความต้องการของผู้ชาย และการเรียนรู้บทบาททางเพศที่ครอบงำโดยระบบปิตาธิปไตย ก็ทำให้แฟนคลับไม่รู้ตัวว่าสิ่งที่ปฏิบัติคือความรุนแรงด้วย

“แฟนคลับโดยกลุ่มหลัก ๆ ก็คือผู้ชาย เขาก็ถูกหลอหลอมด้วยระบบคิดแบบชายเป็นใหญ่เหมือนกัน ระบบชายเป็นใหญ่ยังถูกผลิตซ้ำในวัฒนธรรมไอตอล ในแง่ที่ผู้หญิงก็ยิ่งถูกทำให้เป็นวัตถุทางเพศในแง่ที่ตอบสนองความต้องการ จ่ายเงินก็สามารถไปจับมือได้ มันก็เหมือนในอดีตที่จ่ายเงินแล้วมีสาวนั่งตริคมาบริการ อันนั้นอาจจะถูกเนื้อต้องตัวเยอะ แต่อันนี้ก็มีกฎในการมีปฏิสัมพันธ์ แต่ในแง่รูปแบบก็คือการจ่ายเงินและไปรับบริการจากผู้หญิง ถึงแม้จะไม่มีเรื่องการคุกคามทางเพศ แต่สุดท้ายมันก็ผลิตซ้ำระบบคิดชายเป็นใหญ่ที่ว่าร่างกายผู้หญิงต้องตอบสนองความต้องการของผู้ชาย มันก็เหมือนการบริการทั่วไปที่จ่ายเงินแล้วได้รับบริการ แต่อันนี้มันเป็นบริการจากความเป็นหญิง แฟนคลับหลายคนจะไม่คิดว่าสิ่งที่ตัวเองทำคือการคุกคามทางเพศ เพราะว่ามันถูกหลอหลอมด้วยระบบชายเป็นใหญ่ที่มองว่าผู้หญิงเป็นฝ่ายที่ต้องตอบสนองความต้องการของผู้ชายอยู่แล้ว หน้าที่ในการให้ความบันเทิงเชิงอารมณ์มันก็เป็นหน้าที่ของผู้หญิงอยู่แล้ว การที่ผู้หญิงจะเซ็กซี่มันเป็นเรื่องของผู้หญิงอยู่

แล้ว เพราะฉะนั้นการที่เขาสวยเซ็กซี่มันก็เป็นสิทธิของผู้ชายที่จะไปพูดแบบนั้น” (สัมภาษณ์, ปณิธิ บราวน์, 2564)

โครงสร้างสังคมแบบปิตาธิปไตยได้กำหนดมุมมองต่อผู้หญิงที่คับแคบและจำกัดบทบาทให้เป็นเพียงวัตถุทางเพศ และคาดหวังว่าผู้หญิงจะต้องอ่อนแอ เป็นผู้ตาม เป็นฝ่ายตอบสนองความต้องการทางเพศของผู้ชาย และคาดหวังต่อความเป็นชายว่าจะต้องเป็นผู้ที่อำนาจปกครอง เป็นผู้นำ แข็งแรง ความคาดหวังที่ตายตัวกับเพศกำเนิดไม่ได้สร้างผลกระทบแก่กับผู้หญิงเท่านั้น แต่การคาดหวังต่อความเป็นชายก็ส่งผลกระทบต่อผู้ชายด้วย ผู้ชายที่ไม่สามารถปฏิบัติตามความคาดหวังของสังคมได้จึงไม่ถูกยอมรับ และถูกเบียดขับให้เป็นกลุ่มชายขอบที่เข้าไม่ถึงอำนาจของความเป็นชายในสังคม ในการศึกษาวัฒนธรรมไอดอลญี่ปุ่นกับโอตาคุ พบว่ากลุ่มโอตาคุมีลักษณะเป็นผู้ชายกลุ่มชายขอบ จากการที่ขอบอยู่ในพื้นที่ส่วนตัวมากกว่าจะออกไปทำกิจกรรมในพื้นที่สาธารณะ การอยู่ในพื้นที่ส่วนตัวและใช้เวลากับการบริโภคสื่อทั้งไอดอล อนิเมะ มังงะ เกม ทำให้กลุ่มโอตาคุออกห่างจากความเป็นชายในอุดมคติมากขึ้นเรื่อย ๆ การบริโภคสื่อในทางหนึ่งจึงเป็นการแก้ปัญหาเกี่ยวกับจุดยืนทางเพศของตัวเองด้วย ไอดอลหญิงในวัฒนธรรมญี่ปุ่นจึงได้กลายเป็นจุดเปลี่ยนสู่ความเป็นชายของโอตาคุที่ถูกเบียดขับออกจากสังคมอยู่เสมอ (Honda, 2005; Galbraith 2009; Galbraith, 2011)

“โอตะก็เป็นคนที่โดนสังคมชายเป็นใหญ่กดทับมาอีกทีเหมือนกัน คือเขาไม่ใช่ผู้ชาย หมายเลข 1 ในสังคมชายเป็นใหญ่ เขาเป็นผู้ชายที่โดนผู้ชายในอุดมคติของโลกใบนี้กดทับอีกที จะเห็นได้ชัดว่าผู้ชายกลุ่มที่เป็นโอตะจะไม่เหมือนผู้ชายในวัฒนธรรมชายเป็นใหญ่ แต่ว่าด้วยความชายเป็นใหญ่ ก็เลยทำให้เขาคิดว่าคนกลุ่มเบอร์ 2 ต้องเป็นเหมือนเบอร์ 1 ให้ได้ ด้วยการกดใครอีกคนที่เขาสามารถกดได้ ซึ่งนั่นก็คือไอดอลหญิง เราก็เลยรู้สึกว่ามันเกี่ยวจริง ๆ วัฒนธรรมชายเป็นใหญ่ ไม่ได้กดผู้หญิงอย่างเดียว แต่กดผู้ชายเบอร์ 2 เบอร์ 3 อีกที ซึ่งผู้ชายเบอร์ 2 เบอร์ 3 ก็มีความเครียดในวัฒนธรรมนี้ แล้วก็ไปกดผู้หญิงอีกทีหนึ่ง” (สัมภาษณ์, ไอดอลหญิงหมายเลข 3, 2564)

เมื่อความเป็นชายที่เป็นพิษ ส่งผลต่อกลุ่มแฟนคลับและกลายเป็นความกดดันทางเพศภาวะที่กลุ่มแฟนคลับต้องเผชิญ ความเป็นชายที่ถูกคาดหวังว่าจะต้องเป็นผู้ที่อำนาจปกครอง เป็นผู้นำ

แข็งแกร่ง ได้นำไปสู่ภาวะที่ผู้ชายต้องมีความสามารถในการควบคุมและครอบครองทั้งทรัพยากร สถานการณ์ หรือบุคคล อำนาจที่มากับความเป็นชายจึงเป็นอำนาจเหนือ (Power over) ที่เลือกจะให้คุณค่าแก่บุคคล หรือรูปแบบวัฒนธรรมที่เป็นไปตามระเบียบและสามารถควบคุมได้ รูปแบบการใช้ อำนาจความเป็นชายจึงเป็นการควบคุม ครอบงำ และขัปลั้ มากกว่าจะเป็นการยอมรับ และหาทาง จะอยู่ร่วมกัน (Johnson, 2004) ในประเด็นนี้ มณฑิรา นาควิเชียร ได้อธิบายความทับซ้อนของ ปิตาธิปไตยและวัฒนธรรมอำนาจนิยม และผลกระทบในอุตสาหกรรมไอศอล ดังนี้

“ปิตาธิปไตยมันไม่ยอมรับความแตกต่างหลากหลาย สังคมไทยจึงมีการไล่คนออกไป ตลอดเวลา การไม่ยอมรับความแตกต่างเลยทำให้มีคนถูกทำให้เป็นอื่น สังคมไทยในตอนนี้มี กลุ่มย้ายประเทศ และคนในกลุ่มคือคนที่มีความดี มีศักยภาพ เป็นนักเรียนนักศึกษา คนทำงาน ที่มีความเคลื่อนไหวแล้วก็ต้องการจะพัฒนาประเทศ แต่กลับมีคนบอกให้ออกไป ไล่เขาออก ไม่รับฟังการแสดงความคิดเห็น แล้วพอเขาจะออกก็ไม่ให้ออกด้วย นี่คือนักเรียนที่เก็เกิดขึ้นกับ วัฒนธรรมไอศอลเช่นเดียวกัน วัฒนธรรมไอศอลเป็นพื้นที่ปิด ยิ่งปิดยิ่งมีกลุ่มลับ ยิ่งทำให้ เข้าถึงได้ยาก กฎหมายไม่ต้องพูดถึง ไม่สามารถเข้าไปจัดการได้เลย” (สัมภาษณ์, มณฑิรา นาควิเชียร, 2564)

การสอดแทรกไปในทุกสถาบันสังคมทำให้ปิตาธิปไตยไม่ได้ใช่เพียงปัญหาโดดเดี่ยวที่เข้าใจได้ โดยง่าย ในระดับโครงสร้าง ปิตาธิปไตยได้กำหนดกติกา กลไก แบบปฏิบัติทางเพศ ไปจนถึงรูปแบบ การบริโภควัฒนธรรมไอศอลที่สืบสานการให้คุณค่ากับความเป็นชายต่อไปเรื่อย ๆ ในระดับปัจเจก ปิตาธิปไตยก็ยังบีบบังคับให้ปัจเจกต้องต่อสู้ดิ้นรนเพื่อเข้าถึงความเป็นชายในอุดมคติ และลงโทษผู้ที่ไม่สามารถเป็นได้ด้วยการเบียดขับให้เป็นชายขอบ เมื่อปิตาธิปไตยได้ครอบงำไปทุกสถาบัน ความรุนแรง ทางเพศที่เกิดขึ้นกับไอศอลหญิง จึงกลายเป็นวัฏจักรที่ไม่รู้จัก เริ่มต้นจากการทำให้ความรุนแรงที่พวก เธอต้องพบเจอเป็นเรื่องปกติ และตำหนิการกระทำของไอศอลหญิงว่าเป็นฝ่ายที่ต้องยอมรับและ อดทนให้ได้ และผู้คนไม่หยุดคิดสักนิดว่าสังคมที่มีความรุนแรงเป็นสังคมที่ปกติจริงหรือไม่ การให้ คุณค่าความเป็นชายอย่างสุดโต่งนี้ได้ทำร้ายผู้หญิงและผู้ชายทั้งทางตรงและทางอ้อม แม้แต่แฟนคลับ ชายในวัฒนธรรมไอศอล ก็ถูกมองและตัดสินคุณค่าเพราะผิดไปจากอัตลักษณ์กระแสหลักในสังคม การมองปัญหาการทำให้ไอศอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศจึงจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องเริ่มต้นจากการสร้าง

ความเข้าใจแนวคิดปิตาธิปไตยที่ครอบงำในทุกมิติของสังคม เพื่อให้การแก้ปัญหาเป็นไปอย่างยั่งยืน และเริ่มต้นจากต้นกำเนิดของปัญหาอย่างแท้จริง

4.4 วัฒนธรรมอำนาจนิยม: เมื่อไอดอลหญิงถูกควบคุมและครอบครอง

ลำดับชั้นที่ไม่เท่าเทียมกัน การกำหนดชนชั้นทางสังคม การทำตามบรรพบุรุษ และเชื่อว่า โชคชะตาเป็นตัวกำหนด คือค่านิยม (Values) ที่สังคมในภูมิภาคเอเชียมีร่วมกัน ค่านิยมเหล่านี้ทำให้ ชาวเอเชียส่วนใหญ่มีแบบแผนวัฒนธรรมแบบกลุ่มนิยมที่เชื่อฟังและฟังผู้อื่น และเชื่อถือใน โชคชะตาที่กำหนดวิถีชีวิตมากกว่าการตัดสินใจด้วยตัวเอง นอกจากนี้ค่านิยมในเอเชียยังให้คุณค่ากับ ผู้ชายสูงกว่าผู้หญิงด้วย (ชนิดา จิตตรุทธะ, 2556) กล่าวคือ ค่านิยมของเอเชียทำงานร่วมกันอย่างเป็นระบบ และจัดกลุ่มอำนาจให้มีลำดับชั้นแบบผู้ใหญ่ ผู้น้อย อธิบายเหตุและผลด้วยการใช้โชคชะตา และแบบแผนปฏิบัติจากบรรพบุรุษ บทบาทของค่านิยมได้ส่งผลกระทบต่อวิถีปฏิบัติ และกลายเป็น เหตุผลรองรับที่คนหนึ่งคนจะปฏิบัติตนอย่างไร

บทบาทในการควบคุมไอดอลหญิงในวัฒนธรรมไอดอล เริ่มตั้งแต่การควบคุมเนื้อตัวร่างกาย สิ่งนี้สะท้อนค่านิยมในสังคมไทย ที่คิดว่าสามารถทักเนื้อตัวร่างกายได้และถือเป็นการแสดงความเป็น ห่วงรูปแบบหนึ่ง เช่น อ้วนขึ้นนะช่วงนี้ ดูผอมจัง ไม่สบายหรือเปล่า หน้าเปลี่ยนไปนะ หรือเรียกส่วน ใดส่วนหนึ่งของร่างกายแทนชื่อ เช่น ขาหมู ก็เป็นนัยของการแสดงความเอ็นดู เมื่อผู้ที่ถูกคุกคามเนื้อ ด้วร่างกายแสดงความไม่พอใจ ผู้ทักก็มักจะให้เหตุผลว่า เป็นการทักด้วยความเป็นห่วง ไม่ใช่การต่อว่า หรือเจตนาทำให้รู้สึกแย่ หรือบางครั้งก็เป็นการล้อเล่น และบอกว่าผู้ที่ถูกวิจารณ์กลายเป็นคนที่คิด มากไปเอง ทั้งที่ผู้วิจารณ์ไม่ได้มีเจตนาไม่ดี แต่แท้จริงแล้ว สังคมไทยยังขาดความเข้าใจเรื่องของการ ทักทายร่างกายในฐานะที่เป็นส่วนหนึ่งของการวิจารณ์ร่างกาย (Body Shame) การไม่ให้ความสำคัญ กับเนื้อตัวร่างกายของผู้อื่นในการทักทายของสังคมไทย ได้สะท้อนให้เห็นถึงการให้ความสำคัญกับ รูปลักษณ์ที่หย่อนราคาลึกในสังคมไทยมาอย่างยาวนาน แม้จะมีคนดังออกมาพูดถึงการทักทายร่างกาย ที่ถือเป็นเรื่องผิดมารยาทในวัฒนธรรมตะวันตก และได้รับการพูดถึงในวงกว้าง แต่การทักทายร่างกาย ก็ยังเป็นเรื่องปกติที่พบได้ในชีวิตประจำวัน และยังเป็นสิ่งที่คนไทยส่วนใหญ่ปฏิบัติโดยไม่รู้ว่าเป็นเรื่อง ที่ไม่ถูกต้อง

นิยามจำกัด ความสวยในอุดมคติของผู้หญิง จะต้องรูปร่างผอม ผิวขาว ใบหน้าเรียวเล็ก คำวิจารณ์จึงทำหน้าที่เป็นตัวสร้างวินัย (Discipline) ให้กับผู้หญิงด้วย การนำเสนอของสื่อเกี่ยวกับภาพลักษณ์ของผู้หญิงในอุดมคติมักเกี่ยวข้องกับประเด็นการเปลี่ยนแปลงของรูปลักษณ์ เช่น สิวที่คล้ำขึ้น รูปร่างที่ผอมลง การนำเสนอที่จริงทำหน้าที่ทั้งสร้างวินัยให้กับผู้หญิงในสื่อ และส่งผลต่อผู้ที่ติดตามชมให้เรียนรู้ความงามในอุดมคติ รวมทั้งรูปร่างหน้าตาที่ไม่ได้รับการยอมรับจากสังคม (Kang, 2021) การนำเสนอรูปแบบความงามที่ได้รับการยอมรับผ่านสื่อ จึงเป็นทั้งการผลิตซ้ำความงามในอุดมคติ และตอกย้ำค่านิยมของการที่ผู้หญิงต้องพร้อมจะถูกตรวจสอบการเปลี่ยนแปลงเนื้อตัวร่างกาย หรือถูกตั้งคำถามได้เสมอในเวลาเดียวกัน ในประเด็นนี้ ปณิธิ บรรวณ ได้แสดงความคิดเห็น ดังนี้

“บริบทของสังคมไทยที่มองว่าการทักร่างกายคือการเอาใจใส่ หรือแม้กระทั่งการลั้มผัสร่างกายของเด็ก ๆ เป็นความเอ็นดู ต้องเปลี่ยน ร่างกายคือร่างกายของฉัน ฉันมีสิทธิที่จะไม่ให้ใครมาพูดมาวิจารณ์ ฉันมีสิทธิที่จะไม่ให้ใครมาแตะต้องร่างกายฉันก็ได้ สังคมไทยควรที่จะเปลี่ยนมุมมองในการมองร่างกายของปัจเจก เพราะถ้าไม่มีมุมมองแบบนั้น ก็จะเกิดเหตุการณ์ที่ว่า ก็เรื่องเล็กน้อยไป แพนคลับจับสัมผัสร่างกาย คุณความทางเพศในที่นี้มันไม่ใช่แค่การพูดนัยสองแง่สองง่ามนะ การไปวิจารณ์รูปร่าง สิวบนหน้าตา ก็ถือว่าเป็นการคุกคามทางเพศเหมือนกัน ทำไมอ้วนจัง ทำไมดำจัง จมูกไปงัดมาใหม่ไม่สวยเลย จมูกเดิมดีกว่า อันนี้ก็ถือว่ามันเป็นคุกคามทางเพศโดยการไปวิพากษ์วิจารณ์ร่างกายของเขา มันควรจะมีแนวคิดที่ว่า เราควรที่จะเคารพเนื้อตัวร่างกายของคนอื่น เหมือนที่เราที่รู้สึกรักเนื้อตัวร่างกายเรา ไม่อยากให้ใครมาวิจารณ์เรา” (สัมภาษณ์, ปณิธิ บรรวณ, 2564)

นอกจากควบคุมร่างกาย วัฒนธรรมไอดอลเองยังควบคุมไปถึงความคิดเห็นและการแสดงออกของไอดอลหญิง เช่นเดียวกับการมีวินัยต่อร่างกาย กาลเทศะมีบทบาทอย่างมากกับการจัดการอำนาจของผู้ใหญ่ ผู้เยาว์จะต้องรักษาไว้ซึ่งกาลเทศะ กาลเทศะจึงทำหน้าที่เป็นความรู้ชุดที่ผู้เยาว์จะใช้เพื่อให้ได้รับการยอมรับและได้รับประโยชน์จากผู้ใหญ่ เพื่อให้ได้รับการยอมรับจากผู้ที่มีอำนาจในสังคม และกลายเป็นเกณฑ์ที่ผู้ใหญ่ใช้ประเมินคุณค่าของผู้เยาว์ แม้จะเป็นผู้ที่ตำแหน่งหรือบทบาทในสถาบันใดสถาบันหนึ่งเท่าเทียมกัน แต่กาลเทศะก็จะทำให้ผู้มีอายุน้อยกว่าเลือกที่จะไม่ถกเถียงหรือแสดงความคิดเห็นกับสิ่งที่ผู้มีอายุมากกว่า จากมุมมองนี้ กาลเทศะจึงสะท้อนให้เห็นถึง

ปฏิสัมพันธ์ในสังคมไทยที่ให้ความสำคัญกับการแสดงออก และทำให้เห็นความคิดเรื่องระบบอาวุโสที่ให้คุณค่าของกับลำดับชั้นของอำนาจและฐานันดรทางสังคมอย่างเข้มแข็ง กลไกความสัมพันธ์ที่ได้รับการยอมรับทั้งจากผู้ใหญ่เช่นนี้แทรกแซงในโครงสร้างส่วนย่อยของสังคม (Van Esterik, 2020); อคิน รพีพัฒน์, 2518 อ้างถึงใน ไพธิน ภูจินาพันธุ์, 2560) และกลายเป็นสิ่งที่ยอมรับกันทั่วไปในสังคม รวมทั้งในวัฒนธรรมไอดอล การรับเอาวัฒนธรรมไอดอลจากญี่ปุ่นที่มีลักษณะรวมศูนย์การตัดสินใจไว้ที่ส่วนกลาง และกำหนดกฎระเบียบให้ไอดอลหญิงปฏิบัติตาม โดยไม่เปิดโอกาสให้มีการตัดสินใจร่วมกันหรือตั้งคำถาม เมื่อพิจารณาในบริบทของสังคมไทยที่ให้ความสำคัญกับลำดับชั้นของอำนาจ วัฒนธรรมองค์กรในรูปแบบนี้จึงสนับสนุนการมีอยู่ของวัฒนธรรมอำนาจนิยมโดยตรง การเกิดขึ้นและการประสบความสำเร็จของวัฒนธรรมไอดอลในประเทศไทยจึงไม่ใช่เรื่องบังเอิญ แต่เป็นถ่ายโอนวัฒนธรรมที่มีพื้นฐานของค่านิยมและวัฒนธรรมที่สอดคล้องกันอยู่แล้วตั้งแต่ต้น

“มันไม่ใช่การเมืองนะ แต่มันอำนาจนิยมเกิดขึ้นในวง เพราะว่ามันคือสังคมไทย คนนั้นเป็นลูกกรัก คนนี้ไม่ใช่ลูกกรัก เราต้องต่อสู้กับหลายอย่าง การที่เรามาซ้อมก็เหนื่อยละ ต้องมาต่อสู้กับแฟนคลับก็เหนื่อยละ ต้องมาต่อสู้กับผู้ใหญ่อีก มันเป็นวัฒนธรรมอย่างหนึ่งที่เรารู้สึกว่ามันกดดันเรา” (สัมภาษณ์, ไอดอลหญิงหมายเลข 1, 2564)

ลักษณะของวัฒนธรรมอำนาจนิยม อาศัยความสัมพันธ์ที่ไม่เท่าเทียมกันของบุคคลในการสืบสานอำนาจของผู้มีอำนาจเอาไว้ ในวัฒนธรรมอำนาจนิยมจึงมีระบบอุปถัมภ์ ที่เน้นการพึ่งพิงและยอมจำนนเพื่อผลประโยชน์ร่วมกัน ผู้มีอำนาจจะสื่อสารแบบบนลงล่าง และเป็นการรวมศูนย์อำนาจในการตัดสินใจ โดยมีผู้มีอำนาจตัดสินใจแค่ไม่กี่คน ความเด็ดขาด เชื่อฟัง จึงเป็นคุณค่าของผู้ตามในวัฒนธรรมอำนาจนิยม การเชื่อฟังคำสั่งอย่างเด็ดขาดทำให้ประชาชนเพิกเฉย ละเลยต่อปัญหาที่ส่งผลเสียหายร้ายแรง และทำให้เกิดความเคยชินกับเรื่องที่ไม่ถูกต้อง เพราะไม่สามารถมองเห็นปัญหาหรือตั้งคำถามต่อปัญหานั้นกับผู้มีอำนาจได้ ซึ่งทำให้วัฒนธรรมอำนาจนิยมปิดโอกาสของการแก้ไขความขัดแย้งโดยการใช้เหตุผลหรือความถูกต้องไปในที่สุด นอกจากนี้ วัฒนธรรมอำนาจนิยมยังให้คุณค่ากับอัตลักษณ์กระแสหลัก ซึ่งมักจะเป็นผู้มีอำนาจในสังคมนั้น ๆ ความเป็นชายจึงมีค่ามากกว่าความเป็นหญิง และส่งผลให้ผู้ตามรวมทั้งผู้หญิงในวัฒนธรรมอำนาจนิยมจึงต้องเผชิญกับความรุนแรงจากความพยายามควบคุม และต้องเชื่อฟังผู้มีอำนาจ เพื่อหวังพึ่งพาประโยชน์ที่จะได้รับจากรูปแบบ

ความสัมพันธ์ที่ไม่เท่าเทียมนี้ (ชนิตา จิตตรุทธะ, 2554 อ้างถึงใน ชนิตา จิตตรุทธะ, 2556; อวยพร เชื้อนแก้ว, 2558) จะเห็นได้ว่า ลักษณะของวัฒนธรรมอำนาจนิยมได้ครอบคลุมตั้งกระบวนการการใช้ อำนาจ คือการรวมศูนย์อำนาจ และปิดบังวิธีแก้ปัญหาโดยการปิดโอกาสในการใช้เหตุผลหรือความ ถูกต้อง วัฒนธรรมอำนาจนิยมในสังคมไทยนั้นสืบทอดค่านิยมร่วมกันในเอเชียที่ให้คุณค่ากับผู้ชาย มากกว่าผู้หญิง จึงเป็นผลผลิตของแนวคิดปิตาธิปไตยที่เปียดับ ไม่รับฟัง และจัดลำดับชั้นของอำนาจ อยู่เสมอ (ชนิตา จิตตรุทธะ, 2556)

ตารางที่ 3 ลักษณะและคุณค่าที่แตกต่างกันของวัฒนธรรมครอบงำและวัฒนธรรมอำนาจร่วม (Eisler and Loye, 1998)

| รูปแบบวัฒนธรรมครอบงำ | รูปแบบวัฒนธรรมอำนาจร่วม |
|--|--|
| สร้างความกลัว | สร้างความไว้วางใจ |
| ให้คุณค่าเรื่องการแพ้และชนะ | ชนะทั้งสองฝ่าย |
| นิยมใช้อำนาจเหนือกว่า | ส่งเสริมการใช้อำนาจร่วม |
| สังคมแบบวัฒนธรรมปิตาธิปไตย | ส่งเสริมความเท่าเทียมทางเพศ |
| นิยมใช้การควบคุม | เน้นที่การดูแลใส่ใจ |
| การจัดลำดับชั้นคนในสังคม | เน้นการเกื้อกูลกัน และความสัมพันธ์ แนวราบ |
| มีเพียงฝ่ายหนึ่งฝ่ายใดเท่านั้นที่ได้ ประโยชน์ | ทุกฝ่ายได้ประโยชน์ร่วมกัน |
| ใช้กลยุทธ์ตลบตะแลง | สื่อสารอย่างเปิดเผย |

ลักษณะของรูปแบบวัฒนธรรมครอบงำสอดคล้องกับวัฒนธรรมอำนาจนิยมในสังคมไทย และส่งผลกระทบอย่างรุนแรงต่อสภาพความเป็นอยู่และวิถีปฏิบัติของไอดอลหญิง การรวมศูนย์อำนาจ การตัดสินใจไว้ที่ส่วนกลาง ทำให้ไอดอลหญิงไม่มีอำนาจในการควบคุมการแสดงออก และสื่อสารเพื่อสร้างความนิยมให้กับตัวเองได้มากเท่าที่ควร รูปแบบการครอบงำอำนาจจึงทำให้เกิดการยกย่องผู้มีอำนาจตัดสินใจโดยสมาชิกในวง เพราะหวังที่จะได้รับการปกป้องคุ้มครองและหวังที่จะได้รับอภิสิทธิ์

เพื่อแสวงหาผลประโยชน์ส่วนบุคคล ซึ่งในที่นี้ก็คือความนิยมที่ไอดอลหญิงจะได้รับ การได้รับความนิยมจากแฟนคลับจะมีมากขึ้นตามพื้นที่สื่อที่ไอดอลหญิงไปปรากฏตัว เช่น ตำแหน่งของไอดอลหญิงในมิวสิกวิดีโอ การปรากฏตัวในรายการโทรทัศน์ การได้งานโฆษณา การรวมกลุ่มกับสมาชิกที่มีความนิยมมากกว่าคนอื่น รวมไปถึงงานจ้างหรืองานอีเวนต์ที่เปิดโอกาสให้คนทั่วไปได้รู้จักตัวเองมากขึ้น อย่างไรก็ตาม พื้นที่สื่อทั้งหมดเหล่านี้ได้กลายเป็นอำนาจที่อยู่ในมือของบริษัทที่จะสามารถเลือกมอบงานใดใดให้กับสมาชิกคนไหนได้อย่างเบ็ดเสร็จเด็ดขาด และไอดอลหญิงจะต้องยอมในท้ายที่สุดเพื่อโอกาสในการได้รับความนิยมที่มากขึ้น

“ตอนอยู่ในวงเราเด็กดีมาก ไม่เคยว่าร้ายใครเลย แม้กระทั่งตัวเอง ก็จะเริ่มร้าย ๆ ตอนฉันจะออก ฉันไม่ไหวแล้ว ร้ายก็คือเริ่มตั้งคำถาม ตั้งคำถามเมื่อไรก็คือ ‘อินี่จะมีปัญหา กับฉัน’ ตั้งคำถามเช่น ‘นัดไว้ กงต้องเลิกทีสองไม่ใช่หรือคะ ทำไมมันยังไม่เลิก’ พอตั้งคำถามปุ๊บ เขาก็จะเริ่มพูดว่า ‘ก็นี่ไง ก็เป็นแบบนี้ไง’ มันเลยไม่มีใครตั้งคำถาม มีแต่คนที่... ‘เออใช่พี่ เออใช่’ กับทั้งผู้ดูแลและต้นสังกัด เพราะถ้าทำให้ต้นสังกัดชอบ ก็จะส่งผลกับความนิยม คนที่ได้ดีก็คือคนที่รักบริษัท รักทุกการตัดสินใจของผู้บริหาร ของพี่ที่ดูแล” (สัมภาษณ์, ไอดอลหญิงหมายเลข 1, 2564)

ประสบการณ์ของไอดอลหญิง สะท้อนลักษณะของวัฒนธรรมอำนาจนิยมที่อำนาจแบบบนลงล่าง และปฏิเสธที่จะพูดคุยเพื่อแก้ปัญหาร่วมกัน คำสั่งของผู้ที่เหนือกว่าต้องได้รับการเชื่อฟังโดยปราศจากคำถามและคาดหวังให้ไอดอลหญิงต้องทำตามหน้าที่อย่างจริงจัง ในวัฒนธรรมอำนาจนิยม คนที่มีความจงรักภักดีหรือมีอาวุโส จะเป็นผู้ที่ได้รับรางวัลมากกว่าคนที่มีความสามารถหรือความสามารถที่เฉลิยฉลาด (Lewis, 2007 อ้างถึงใน ชนิดา จิตตรุทธะ, 2556) ในขณะที่ผู้ที่มองเห็นปัญหา และเริ่มตั้งคำถาม จะถูกมองว่าเป็นฝ่ายปัญหาเสียเอง ความไม่พอใจจากการถูกตั้งคำถามของผู้มีอำนาจจะส่งผลต่อวิธีที่ผู้มีอำนาจปฏิบัติต่อไอดอลหญิงต่อไป ซึ่งอาจจะเป็นการไม่สนับสนุนให้มอบบทบาทเด่นในวง การไม่ให้การดูแลและรับฟังเทียบเท่าสมาชิกคนอื่น ๆ

“คนที่เลือกตั้งชนะ ก็ยังไม่ถูกผลักดันเท่าคนที่บริษัทรัก สังเกตได้ มันเป็นเรื่องของภายในที่มีลูกรักลูกชังอยู่ คนที่เชื่อฟังต้นสังกัด ไปออกงานนี้แล้วสนิทกับคนนั้นคนนี้ได้ ถึงจะ

ได้เป็นลูกรัก ทั้งที่บางคนก็ทำตามกฎทุกอย่าง แต่ก็ไม่ใช่ลูกรัก เราก็คงว่าเราก็คงมีแฟนคลับที่เขาสนับสนุนเรา เราก็คงทำตามทุกอย่าง แต่ทำไมยังไม่ใช้สิ่งเขาเลือก หรือเขาจะไม่สามารถตอบเราได้ว่าเลือกจากอะไร เขาบอกว่า ความเหมาะสม ความสามารถ หลายคนมีความสามารถมากเลยนะ ทำไมคุณไม่เลือก มันเลยไม่มีแรงจูงใจที่ว่า เราอยู่ไปแล้ว เราอยากจะทำพัฒนาตัวเองไปเพื่ออะไร เราารู้สึกว่าตัวเราไปทำอย่างอื่นที่มีประโยชน์มากกว่านี้ดีกว่า เรารู้ว่าเราทำอย่างอื่นได้มากกว่านี้ เราเลยเลือกที่จะออกจากวง แล้วก็ไปทำสิ่งที่คิดว่ามันสามารถช่วยเหลือคนอื่นได้แทน” (สัมภาษณ์, ไอตอลหญิงหมายเลข 1, 2564)

ความขัดแย้งของสิ่งที่เกิดขึ้นจากการตัดสินใจของผู้มีอำนาจ กับความพยายามที่ไม่คุ้มค่าเมื่อเทียบกับสิ่งที่ได้รับ ทำให้ไอตอลหญิงหลายคนเลือกที่จะยุติบทบาทไอตอลมากกว่าจะอดทนต่อไป ความกดดันนี้เองที่ทำให้ไอตอลหญิงไม่สามารถยื่นระยะในอาชีพได้นานเท่ากับสถานะอื่น ๆ ในอุตสาหกรรมเพลง สิ่งนี้สอดคล้องความรู้สึกที่มีอำนาจเหนือกว่าและสามารถกระทำการใดกับไอตอลหญิงก็ได้ การปฏิบัติต่อไอตอลหญิงอย่างไม่เป็นธรรมและไม่คำนึงถึงความรู้สึก จึงเป็นการปฏิบัติต่อไอตอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศที่ไม่มีชีวิตจิตใจ ไม่สามารถแสดงความคิดเห็น และถูกใช้ประโยชน์แค่ในช่วงระยะเวลาหนึ่ง อีกทั้งยังเป็นการมองคุณค่าของไอตอลหญิงในมุมมองของมูลค่าทางเศรษฐกิจ มากกว่าในฐานะมนุษย์คนหนึ่งที่มีชีวิตจิตใจและมีความรู้สึก ประสบการณ์ที่ไอตอลหญิงได้พบจึงเป็นข้อยืนยันของวัฒนธรรมอำนาจนิยมที่ปรากฏอย่างเด่นชัดในวัฒนธรรมไอตอล และเป็นส่วนสำคัญที่ทำให้ไอตอลหญิงถูกทำให้เป็นวัตถุทางเพศ

ในกลุ่มของแฟนคลับ “วง” ถือเป็นสถาบันศักดิ์สิทธิ์ที่เป็นเสมือนศูนย์รวมจิตใจของแฟนคลับและไอตอลหญิงเอาไว้ร่วมกัน แม้ว่าจะรู้สึกไม่พอใจกับการกระทำของไอตอลหญิง ไม่พอใจการทำงานของบริษัทที่ทำหน้าที่บริหาร แต่วงก็ยังเป็นระบบที่แฟนคลับเชื่อใจและยินดีที่จะรับฟังเพราะเชื่อว่าวงในฐานะที่เป็นระบบ จะทำให้กิจกรรมของวงไอตอลดำเนินต่อไปอย่างราบรื่นหากทุกคนปฏิบัติตาม ในวัฒนธรรมไอตอล บริษัทมีบทบาทสำคัญในการสื่อสารกับแฟนคลับผ่านประกาศอย่างเป็นทางการ (Official Statement) ที่จะใช้ประกาศความเคลื่อนไหวของสมาชิกในวงที่เกี่ยวข้องกับแฟนคลับ เช่น ประกาศการเลื่อนรอบการแสดง ประกาศลงโทษสมาชิกในวงในกรณีทำผิด หรือประกาศจบการศึกษาของสมาชิกในวง การสื่อสารในนามวง หรือออฟฟิเชียล (Official) มีผลกระทบอย่างมากต่อความรู้สึกที่แฟนคลับมีต่อไอตอลหญิง แฟนคลับที่ผูกพันกับความเป็นวงจะมีความรู้สึกหวงแหนและเป็นหน้าที่ที่

จะต้องปกป้องวงอันเป็นสถาบันที่น่าเชื่อถือเอาไว้ เมื่อไอตอลหญิงถูกระบุในประกาศอย่างเป็นทางการว่าปัญหากับสถาบันวง แพนคลับจำนวนมากจึงเลือกที่จะโทษไอตอลหญิงมากกว่าตั้งคำถามกับปัญหาเหล่านั้นโดยตรงไปตรงมา และเลือกปกป้องวงเพราะเชื่อในระบบอันเข้มแข็ง และไม่ต้องการให้มีการเปลี่ยนแปลงใดเกิดขึ้นในวัฒนธรรมไอตอล ท้ายที่สุด แม้ไอตอลหญิงจะเป็นศูนย์กลางของวัฒนธรรมไอตอล แต่ก็มีมักจะเป็นคนแรกที่ถูกทิ้งเมื่อไม่สามารถเป็นได้อย่างใจแพนคลับและบริษัท การเป็นผู้ที่มีอำนาจในการเลือกจัดวางตำแหน่งสมาชิก และครอบครองการสื่อสารที่มีผลกระทบในวงกว้างแต่เพียงผู้เดียว จึงทำให้ไอตอลหญิงต้องขังใจอย่างหนักก่อนจะพูดถึงปัญหาที่พบหรือปรึกษาเพื่อหาทางออกร่วมกัน

“ในหลายกรณีที่เป็นคดีความ บริษัทจะโพลต์ออกมาก่อนเลยว่าสมาชิกในวงผิดอะไร คนที่เห็นก็จะเข้าใจไปตามเนื้อหาประเด็นนั้น กลายเป็นภาพแรกๆที่จำ เพราะเขาเห็นว่าเด็กคนนี้ทำผิดต่อวง เขาก็จำแค่นั้น ทั้งที่เด็กเป็นฝ่ายชนะคดีความนะ แต่คนข้างในก็ตัดสินใจไปแล้วด้วยความคิดของตัวเอง ด้วยวัฒนธรรมของตัวเอง พอคำตัดสินของศาลมันออกมา หลังจากช่วงเวลาที่คุณสนใจ คุณก็ไม่มาดูแล้วว่าคำตัดสินของศาลมันถูกเรื่องอะไร แพนคลับก็ไปเรื่องอื่นแล้ว เด็กคนนี้ก็กลายเป็นแค่คนที่หักหลังวง เด็กไม่ดี ไม่มีใครมานั่งดูว่าอะไรคือสิ่งที่เขาต่อสู้อยู่ ทุกคนตีตราว่าเด็กคนนั้นไม่ดีไปเลยทั้งที่เขาชนะศาล ทำไม่ได้ไปดูอะว่าเขาชนะเรื่องอะไร แล้วถ้าเขาชนะเรื่องนี้ เด็กในวงก็กำลังโดนแบนนี่อยู่นะ แต่ทุกคนก็ปล่อยให้เรื่องนี้มันเกิดขึ้น ไม่สนใจ” (สัมภาษณ์, ไอตอลหญิงหมายเลข 1, 2564)

กรณีหนึ่งที่น่าสนใจจากเรื่องเล่าประสบการณ์ของไอตอลหญิง คือรูปแบบการจัดการของบริษัทที่มีระยะห่างระหว่างอำนาจน้อย และมีการจัดการภายในที่เอื้อให้เกิดการพูดคุยเพื่อแก้ปัญหา ร่วมกันทุกฝ่าย ทั้งแพนคลับ บริษัท ทีมงาน และไอตอลหญิง จากการพูดคุยกับไอตอลหญิงท่านนี้สรุปได้ว่า ปัญหาความรุนแรงทางเพศที่พบเจอถือว่าเป็นส่วนน้อยมากเมื่อเทียบกับที่เห็นจากวงไอตอลหลาย ๆ วง ทั้งที่เป็นเพราะการจัดการที่มีลักษณะเป็นวัฒนธรรมอำนาจร่วมของบริษัท ที่มุ่งสร้างความไว้วางใจ ดูแลใส่ใจ และมุ่งให้ทุกฝ่ายได้ประโยชน์ร่วมกัน ดังนี้

“บริษัทกับเมมเบอร์เอง รวมถึงทีมงาน ค่อนข้างที่จะใกล้ชิดกับเมมเบอร์มาก ๆ สามารถที่จะมีอะไรแล้วคุยกันได้เลย ในเรื่องการเสนอแนวคิดหรือมีความเห็นให้เรามีส่วนร่วมได้เต็มที่ เวลาเกิดเรื่องที่ทำให้เมมเบอร์รู้สึกไม่ปลอดภัย เมมเบอร์เองก็กลัวที่จะพูดกับทีมงานและบริษัทเหมือนกัน สุดท้ายพอเราได้พูด ได้แชร์ปัญหากัน ทีมงานเองต่อให้เขาเป็นผู้ใหญ่กว่าเรา แต่ถ้าเขาผิดหรือเขาพลาดตรงไหนไป เขาก็พร้อมที่จะขอโทษเรา บางครั้งที่มีปัญหา บริษัทของเราก็จะฟังญี่ปุ่นและมารับฟังความคิดเห็นของเราด้วย เมมเบอร์ก็จะเสนอไปจากประสบการณ์ว่าที่ถ้าทำแบบนี้แฟนคลับจะโอเคหรือเปล่า เราเอาผลตอบรับจากแฟนคลับมาพูดคุยกัน และถ้ามีอะไรไม่เหมาะสมแฟนคลับก็จะบอกทีมงานมาเหมือนกัน” (สัมภาษณ์, ไอดอลหญิงหมายเลข 2, 2564)

การมีอยู่ของบริษัทที่สามารถจัดสรรวัฒนธรรมไอดอลให้สามารถกระจายอำนาจสู่ทุกฝ่ายอย่างเท่าเทียม จึงเป็นกรณีตัวอย่างที่ช่วยทำให้เห็นว่า วัฒนธรรมอำนาจนิยมส่งผลเสียอย่างไรต่อวัฒนธรรมไอดอล และการรับฟังปัญหาจากทุกฝ่ายสามารถเป็นไปได้จริง อีกทั้งยังช่วยให้ไอดอลหญิงรู้สึกในเชิงบวกต่องานที่ทำ และมีความสุขกับทำหน้าที่ไอดอลมากขึ้นอีกด้วย ระยะห่างระหว่างผู้มีอำนาจและไอดอลหญิงมีผลอย่างมากต่อความรุนแรงทางเพศที่เกิดขึ้น อำนาจจึงสามารถทำให้ไอดอลหญิงสามารถหลุดพ้นจากความรุนแรง และ/หรือ ผลักไอดอลหญิงเข้าสู่วงจรของความรุนแรงได้เช่นกัน อำนาจเหนือที่ถูกใช้ในวัฒนธรรมอำนาจนิยมในหาประโยชน์จากไอดอลหญิงอย่างไม่รู้จักจบและปิดโอกาสในการแก้ไขปัญหาด้วยรูปแบบต่าง ๆ ทั้งการเพิกเฉย การลดทอนความสำคัญของประเด็น การมุ่งโจมตีเพื่อลดความน่าเชื่อถือของเหตุการณ์ลง เหล่านี้ทำให้อำนาจของบริษัทจึงไม่สามารถถูกทำลายลงได้เลย การลดระยะห่างของอำนาจและหลายลำดับชั้นของอำนาจในวัฒนธรรมไอดอลเพื่อให้เกิดรูปแบบการจัดการอำนาจแบบวัฒนธรรมอำนาจร่วม ที่คำนึงถึงสวัสดิภาพของไอดอลหญิงรวมทั้งแฟนคลับและบริษัท จึงมีความจำเป็นอย่างยิ่ง ในการจะแก้ปัญหาการทำให้ไอดอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศ

4.5 ทฤษฎี: ความเป็นหญิงกลายเป็นสินค้า

‘ไอดอล’ เป็นผลผลิตจากแนวคิดอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ที่มุ่งผลิตเนื้อหาอย่างเป็นระบบเพื่อการบริโภคของคนจำนวนมาก ปัจจุบัน แนวคิดอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ได้แพร่หลายในหลายประเทศ ในฐานะนโยบายทางเศรษฐกิจและเป็นอำนาจอ่อน (Soft power) เพื่อพัฒนาทั้งมูลค่าทางเศรษฐกิจและความสัมพันธ์ระหว่างประเทศ วัฒนธรรมไอดอลและการขยายตัวของเอเคบีพีอาร์ไอดอลในประเทศแถบเอเชีย และในประเทศไทย ก็มาจากความพยายามพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ภายใต้นโยบาย Cool Japan (คูล เจแปน) เพื่อตอบรับกับการจัดงานโอลิมปิกฤดูร้อน 2020 ของประเทศญี่ปุ่น วัฒนธรรมไอดอลเป็นการสร้างมูลค่าความบันเทิงแบบต้นทุนต่ำ (low cost) ที่เน้นเรื่องของการประสบความสำเร็จของการเติบโตจากการฝึกซ้อมไปจนถึงระดับมืออาชีพ และให้ความสำคัญกับฐานแฟนที่สร้างขึ้นด้วยกิจกรรมที่สร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างไอดอลและแฟนคลับ (Ignition, 2015) รูปแบบวัฒนธรรมที่วางรากฐานโดยคำนึงถึงผลกำไรสูงสุด ได้ดึงดูดแฟนคลับและไอดอลหญิงเข้าหากันผ่านรูปแบบกิจกรรมที่ทำให้ทั้งสองฝ่ายมีปฏิสัมพันธ์ต่อกันและเกิดเป็นความสัมพันธ์แนบแน่น แฟนคลับเฝ้ามองไอดอลหญิงผ่านอุปสรรคและความยากลำบากต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในกระบวนการฝึกซ้อม และทำกิจกรรม ในขณะที่ไอดอลหญิงเป็นกำลังใจให้แฟนคลับ การสนับสนุนของแฟนคลับก็เป็นกำลังใจให้ไอดอลหญิงเอาชนะอุปสรรคต่าง ๆ ไปได้เช่นกัน กล่าวได้ว่า รูปแบบวัฒนธรรมไอดอลเป็นธุรกิจที่เติบโตด้วยความผูกพัน (intimacy business) ของไอดอลหญิงและแฟนคลับ และเป็นส่วนสำคัญที่ทำให้วัฒนธรรมไอดอลแบบญี่ปุ่น คือภาพที่จับต้องได้ของเศรษฐศาสตร์อารมณ์ความรู้สึก (Affective Economics) (Galbraith, 2018b) กระนั้น รูปแบบการนำเสนอที่คลุมเครือและใช้ภาพลักษณ์ของไอดอลหญิงเป็นตัวดึงดูดกลุ่มแฟนคลับ อีกทั้งกลุ่มเป้าหมายใหญ่ของไอดอลหญิงเป็นแฟนคลับชาย ทำให้ไอดอลหญิงต้องประพฤติตนให้ตรงตามกฎของบริษัทซึ่งสอดคล้องกับบทบาทความเป็นหญิงที่สังคมยอมรับ จากการศึกษา “Girls’ Generation” กับการถูกทำให้เป็นสินค้าทางเพศภายใต้สังคมชายเป็นใหญ่ของเกาหลี” (วัฒนพร อิศระไพโรจน์, 2556) พบว่า ภาพลักษณ์ของไอดอลหญิงมักมีลักษณะยั่วยวน (Sexy) ยั่วเย้า (Allure) เป็นเด็ก (Childish) ต้องการที่พึ่ง (Dependent) และเป็นพวกที่ต้องถูกปกครอง (Subordinated) โดยนอกจากการแสดงภาพลักษณ์ผ่านการมีปฏิสัมพันธ์กับแฟนคลับในช่องทางต่าง ๆ แล้ว รูปแบบผลงานเพลง ทำเต้น และมิวสิกวิดีโอ ก็มีนัยยะถึงความเป็นเด็ก ความยั่วยวน เพื่อให้กลุ่มแฟนคลับเกิดความพึงพอใจและบริโภคสินค้าทางวัฒนธรรมเหล่านี้ด้วยแรงดึงดูดต่อแฟนคลับของไอดอลหญิงจึงไม่สามารถแยกขาดออกจากบทบาททางเพศได้ จึงกล่าวได้

ว่า จุดขายหลักของวัฒนธรรมไอดอลจึงเป็นการเอาเพศวิถี (Sexuality) มาทำให้เป็นสินค้าในระบบทุนนิยม (Kiuchi, 2017) ซึ่งสอดคล้องกับ ผศ.ดร.ปณิธิ บราวน์ ที่อธิบายการทำไอดอลหญิงให้เป็นสินค้าในระบบทุนนิยม ดังนี้

“ในยุคของทุนนิยมที่รวมกับแนวคิดเสรีนิยมใหม่ มันจึงทำให้คนที่ทำธุรกิจมองว่าเราจะต้องหาจุดขายของธุรกิจที่เราจะทำ และเป็นจุดขายที่ทำให้กำไรสูงสุด อุตสาหกรรมบันเทิงก็เลยเลือกหยิบยกความเป็นผู้หญิงมาเป็นจุดขาย เพราะเชื่อว่าผู้หญิงจะมีมิติของความน่ารัก ให้ความเพลิดเพลิน ดูอบอุ่น และผู้หญิงถูกคาดหวังว่าต้องให้การดูแลทางด้านจิตใจ สิ่งนี้เริ่มจากในบ้านมาก่อนที่มีการแบ่งงานตามเพศ ผู้ชายมีบทบาทนอกบ้าน ผู้หญิงมีบทบาทในบ้าน ดูแลครอบครัวให้ความอบอุ่นกับสมาชิก แต่เมื่อถูกนำมาใช้ในธุรกิจ ก็เอาความคาดหวังในบทบาทเหล่านี้มาใช้ ความเชื่อเหล่านี้ก็เลยทำให้บริษัท ธุรกิจไอดอล หรือแม้แต่ไอดอลที่ไม่มีสังกัด เลือกความต้องการของสังคมที่มองว่าผู้หญิงต้องมี ‘ความเป็นหญิง’ มาใช้ การเอาความเป็นหญิงมาใช้ เพราะสังคมเชื่อว่าศิลปินไอดอลหญิงตอบโจทย์ในเรื่องการให้ความบันเทิง การเอนเตอร์เทน การให้ความอบอุ่นทางจิตใจ อย่างที่ผ่านมาในโฆษณาต่าง ๆ จะชี้ว่าผู้หญิงจะมีความเซ็กซี่ มีความอ่อนหวาน ยอมตาม ยกตัวอย่างโฆษณาของสายการบินทุกประเทศ จะเห็นได้ว่าคนที่ได้รับบริการจะเป็นผู้ชายใส่สูท คนที่มาเสิร์ฟก็คือแอร์ ที่เป็นผู้หญิงย่อตัว ดูแล เหล่านี้มันแสดงให้เห็นว่าผู้หญิงต้องสวย เก่ง น่ารัก เซ็กซี่ มั่นใจ แต่ก็ต้องยอมตาม เป็นฝ่ายดูแล” (สัมภาษณ์, ปณิธิ บราวน์, 2564)

การนำความเป็นหญิงมาเป็นสินค้าในระบบทุนนิยมภายใต้ชื่อวัฒนธรรมไอดอล ได้ทำให้ความเป็นหญิงกลายเป็นสิ่งที่ถูกซื้อ-ขาย มีมูลค่า และมีผู้บริโภคที่ต้องการบริโภคสินค้าด้วยความคาดหวังความเป็นหญิง และยังเมื่อรวมกับการเน้นสร้างสัมพันธ์ระหว่างไอดอลหญิงและแฟนคลับ วัฒนธรรมไอดอลจึงเป็นการนำความเป็นหญิงมาสร้างผลกำไรทั้งในการดึงดูดผู้บริโภค ในขั้นตอนสร้างทั้งความสัมพันธ์ และใช้ความเป็นหญิงกระตุ้นการบริโภคบทบาททางเพศนั้นผ่านกิจกรรมต่าง ๆ และสร้างความคาดหวังนั้นให้สูงขึ้นไปอีก ความเป็นหญิงที่กลายมาเป็นสินค้า และความคาดหวังของผู้บริโภค จึงกลายเป็นกรอบที่บีบบังคับให้ไอดอลหญิง ต้องประพฤติตนตามกรอบที่สังคมกำหนดไว้

เพื่อสร้างฐานความนิยมที่จะกลายเป็นมูลค่าทางเศรษฐกิจจากการบริโภคภายในวัฒนธรรมไอดอล ในที่สุด

นอกเหนือจากการใช้แนวคิดอุตสาหกรรมสร้างสรรค์เป็นแนวคิดหลักในการพัฒนาและสร้างมูลค่าให้เกิดขึ้นในวัฒนธรรมไอดอลแล้ว ทุนิยมยังมีส่วนสำคัญในการทำให้ไอดอลกลายเป็นวัตถุทางเพศในมิติต่าง ๆ ดังนี้

4.5.1 ความสัมพันธ์ที่ซื้อ-ขายได้: จับมือ เลือกตั้ง โฆษณา สินค้าอย่างเป็นทางการ

กฎที่รัดกุมได้ทำให้ปฏิสัมพันธ์ต่อไอดอลหญิงเป็นเรื่องที่แฟนคลับเสียค่าใช้จ่ายผ่านการซื้ออัลบั้ม ชื่อของที่ระลึก หรืออื่น ๆ และทำให้รู้สึกเหมือนเป็นการให้กำลังใจ ความสัมพันธ์ระหว่างไอดอลหญิงกับแฟนคลับจึงเป็นความสัมพันธ์แบบซื้อ-ขาย ที่เอื้อให้เกิดความรู้สึกมีอำนาจจะกระทำการใดต่อไอดอลหญิงอย่างเต็มที่ในขอบเขตของข้อกำหนดต่อสินค้านั้น ๆ แต่ด้วยความคลุมเครือของการควบคุมและจัดการ การกระทำของแฟนคลับต่อไอดอลจึงอำนาจของผู้บริโภคส่งผลต่อความยับยั้งชั่งใจในการกระทำหรือไม่กระทำการใดต่อไอดอลหญิงด้วย

หนึ่งในจุดเด่นของวัฒนธรรมไอดอลแบบญี่ปุ่น ที่ไทยรับและนำมาปฏิบัติตามในหลาย ๆ วงไอดอล ได้แก่ งานจับมือ (Hand shake event) งานจับมือเป็นกิจกรรมส่งเสริมการขายชนิดหนึ่งที่จัดขึ้นในแต่ละครั้งที่วงไอดอลหญิงออกผลงานใหม่ ในการเข้าร่วมงานจับมือ แฟนคลับจะต้องซื้ออัลบั้มเพลงที่กำหนด ในราคา 350 บาท โดยมีบัตรจับมือให้แฟนคลับสามารถนำมาร่วมกิจกรรมได้ 1 ใบ แฟนคลับสามารถนำบัตรจับมือมาจับมือกับไอดอลหญิงได้ 1 คน ต่อครั้ง ครั้งละ 8 วินาที และไม่มีจำกัดยอดซื้ออัลบั้ม การซื้ออัลบั้มเท่าไรยิ่งหมายถึงจำนวนรอบจับมือที่เพิ่มมากขึ้นไปด้วย ในกิจกรรมจับมือ ไอดอลหญิงจะอยู่แยกกันคนละเลน (Lane) โดยแฟนคลับจะต่อแถวเพื่อพูดคุยและทักทายกับแฟนคลับ หากไอดอลหญิงคนไหนได้รับความนิยมสูง แถวจับมือก็จะยาวมากขึ้น และเป็นที่รู้กันในกลุ่มแฟนคลับและไอดอลว่าใครเป็นผู้ได้รับความนิยมสูงมากขึ้นในแต่ละครั้ง จากจำนวนแฟนคลับที่ต่อแถวจับมือ ปฏิสัมพันธ์ของไอดอลหญิงและแฟนคลับในงานจับมือ มักจะเป็นการพบปะ ให้กำลังใจ และพูดคุยกันในระยะเวลาสั้น ๆ โดยเจตสุภา เครือแดง อดีตสมาชิกบีเอ็นเคโฟร์ตีเอตได้พูดถึงความรู้สึกต่องานจับมือ ดังนี้

“อีเวนต์นี้เป็นงานที่หนักที่สุด เพราะเราต้องรับมือกับสถานการณ์ที่กะทันหันตลอดเวลา คนเป็นพัน ๆ นิสัยก็แตกต่างกันออกไป คนนี้เป็นแบบนี้ คนนั้นเป็นแบบนี้ ซึ่งเราก็ต้องเปลี่ยนให้เร็ว คนที่เขาอยากพูด เราก็ให้เขาพูด คนที่มานั่ง ๆ เราก็ต้องพูดกลับ ซึ่งนี่เป็นสิ่งที่ยากที่สุดในงานจับมือ แล้วเราก็ต้องจำให้ได้ว่าแต่ละคนเป็นยังไง เพราะเขาชอบถามเราว่าจำได้ไหม ก็ต้องตอบความจริงกลับไปว่าจำไม่ได้ ถ้าคนไหนมาอีกรอบแล้วเราจำได้ก็จะพูดประมาณว่า อ้าว มาอีกแล้ว ขอขอบคุณที่มานะคะ เราก็จะลูบมือเขาแล้วบอกว่าเหนื่อยหน่อยนะ อดทนหน่อยนะ รู้ว่ายืนรอตั้งนาน แต่ละคนที่มาก็มีปัญหาที่แตกต่างกัน อย่างคนนี้จะชอบ เราก็ต้องเล่าประสบการณ์ว่าตอนที่เราสอบเป็นยังไง เราผ่านช่วงสอบมาได้ยังไง เพื่อเติมเต็มพลังในด้านบวกให้เขา อีกคนมาบอกว่าช่วงนี้ท้อมากเลยแต่ไม่ได้บอกว่าท้อเรื่องอะไร เราก็ต้องบอกว่าไม่เป็นไร ถ้ารู้สึกท้อ รู้สึกเหงา ก็ยังมีเราที่คอยอยู่ข้าง ๆ เสมอนะ ถ้ารู้สึกอะไรก็มาคุยกันได้ในโซเชียลฯ ต่าง ๆ หรืออาจจะเป็นวันเกิด เราก็อวยพร ทำยังไงก็ได้ให้เขารู้สึกพิเศษ” ส่วนหนึ่งจากบทสัมภาษณ์ เจตสุภา เครือแดง (พีรพิชญ์ ฉั่วสมบุญ และธัญวัฒน์ อีพภูตม, 2561)

งานจับมือจึงไม่ได้ทำหน้าที่เป็นเพียงกิจกรรมส่งเสริมการขายแผ่นซีดี แต่เป็นการกระตุ้นการสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างไอดอลหญิงและแฟนคลับ ที่จะนำไปสู่ความผูกพันและการบริโภคต่อไป งานจับมือเป็นช่วงเวลา ไอดอลหญิงต้องสร้างความพึงพอใจสูงสุดให้แก่ผู้บริโภค (Consumer) ที่ซื้ออัลบั้มเพื่อเข้าร่วมงานจับมือ ช่วงเวลาจับมือจึงเป็นทั้งการให้กำลังใจ ปลอบประโลม บอกรัก อวยพร ตอบสนองความต้องการของแฟนคลับภายใต้กติกาที่กำหนด เหมือนแฟนคลับเป็น ‘แฟน’ ในช่วงเวลา 8 วินาที ความรู้สึกผูกพัน รู้สึกพิเศษ และคาดหวังให้เกิดการจดจำจากแฟนคลับ ทำให้ 8 วินาทีกลายเป็นประสบการณ์เฉพาะและที่ทำให้แฟนคลับรู้สึกสำคัญต่อคนที่ตนรัก (ไอดอลหญิง) แต่สำหรับไอดอลหญิง การจับมือเกิดขึ้นซ้ำ ๆ กับแฟนคลับที่ต่อแถวจับมือเพื่อรับประสบการณ์เดียวกันนั้น

“เราเป็นคนที่ชอบอะไรที่เกี่ยวกับการบอกรักตะมุตะมิ ก็บอกไปว่าถ้าไม่รู้จะพูดอะไรนั้นเรามาบอกรักกันเนอะ นับ หนึ่ง สอง สาม แล้วพูด ‘รักนะคะ’ พร้อม

กันนะ มันพูดออกมาตามฟิลลิ่งเลยนะ คือเราเป็นคนแบบนี้ก็เลยแสดงออกแบบนี้ ก็จะเป็นอารมณ์เล่นกันสนุก ๆ เหมือนเราคุยกับแฟนนะค่ะ คนที่อยู่ต่อหน้าเราก็คือแฟนคนนึง แต่อาจจะไม่มีแฟนเยอะหน่อยเป็นพัน ๆ คน” ส่วนหนึ่งจากบทสัมภาษณ์ เจตสุภา เครือแดง (พีรพิชญ์ ฉั่วสมบูรณ์ และธัญวัฒน์ อีพภูตม, 2561)

การตอบสนองต่อความรู้สึกของแฟนคลับที่ได้ช่วงเวลา 8 วินาทีจากการซื้ออัลบั้มเหมือน “แฟนคนนึง” ดังที่เจตสุภากล่าว เป็นวิธีหนึ่งที่จะทำให้ไอดอลหญิงได้รับความนิยมจากแฟนคลับ ยิ่งไอดอลหญิงสามารถทำให้แฟนคลับประทับใจได้เท่าไร ก็ยิ่งทำให้แฟนคลับอยากกลับมารับประสบการณ์นี้อีกครั้ง และแสดงถึงความนิยมของไอดอลหญิงที่มากขึ้นจากความยาวของแฉกในงานจับมือ ปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นในงานจับมือจึงเป็นการทำให้ความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กลายเป็นสินค้าที่รับประกันความพึงพอใจ โดยที่ไอดอลหญิงต้องพยายามมากขึ้นเรื่อย ๆ ในการระมัดระวังภาพลักษณ์ และจัดการกับความคาดหวังที่แตกต่างกันไปของแฟนคลับ โดยเฉพาะแฟนคลับที่ต่อแฉกจับมือหลายครั้ง ที่ยิ่งคาดหวังในความพิเศษมากขึ้น งานจับมือจึงไม่ใช่เพียงการทำให้แฟนคลับรู้สึกพิเศษจากการได้ใกล้ชิด และมีตัวตนในสายตาไอดอลหญิง แต่ยังเป็นการย้ำเตือนกับไอดอลหญิงด้วยว่าอาชีพของไอดอลขึ้นตรงกับความนิยมจากแฟนคลับเหล่านี้ (Kiuchi, 2017)

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
 “งานจับมือ ช่วงแรก ๆ มันกดดัน เราก็คิดันว่าแฉกเราจะต้องยาวนิดนึง มันก็จะมีการที่ ‘ฉันท้องขโมยแฟนคลับของอีกคนนึงมาให้ได้’ แฉกเราจะสั้นไม่ได้นะ แฉกยาวมันจะทำให้เรามีกำลังใจมากขึ้นว่า เฮ้ย เราได้รับความนิยมนะ เราไม่ได้ต่อสู้แล้วเหนื่อยเปล่านะ เรายังอยู่ในเซฟโซน คนมาหาเราเยอะ” (สัมภาษณ์, ไอดอลหญิงหมายเลข 1, 2564)

ในขณะที่สมาชิกวงต่างต้องบริหารจัดการความคาดหวังของแฟนคลับเพื่อรักษาความนิยมของตัวเองเอาไว้ ระบบทุนก็ได้ต่อยอดความนิยมและผู้บริโภคในวัฒนธรรมไอดอลไปสู่การโฆษณาสินค้าทั้งอุปโภคและบริโภค ยิ่งไอดอลหญิงได้รับความนิยมในวงกว้างเท่าไร ก็จะมีโฆษณาและผู้สนับสนุน (sponsor) มากขึ้น การโฆษณาสินค้าได้ใช้ทั้งภาพลักษณ์

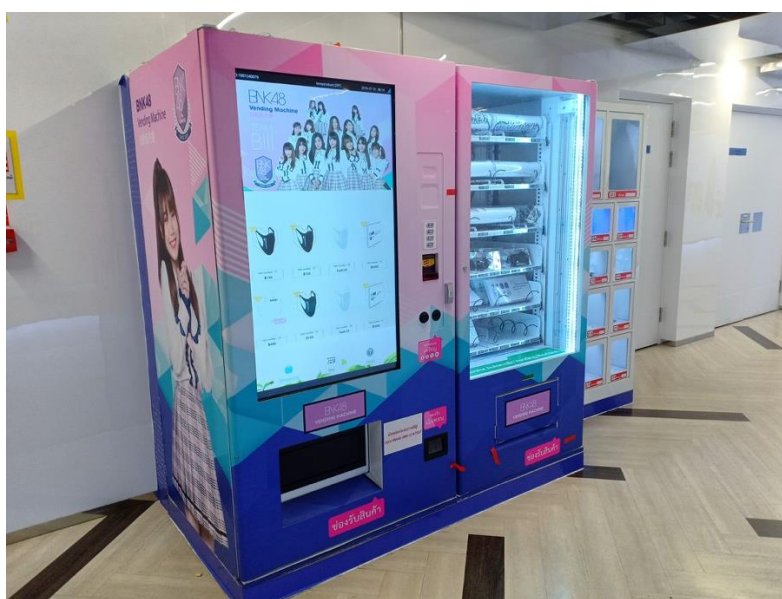
ไอตอลหญิงที่ตรงกับความคาดหวังของสังคมและฐานแฟนคลับของไอตอลหญิง เพื่อกระจาย การรับรู้เกี่ยวกับสินค้า สร้างภาพลักษณ์ให้สินค้า และกระตุ้นการบริโภคสินค้าไปพร้อมกัน เมื่อใช้ไอตอลหญิงเป็นพรีเซนเตอร์ กลุ่มแฟนคลับที่ผูกพันและอยากให้กำลังใจไอตอลหญิงก็ มักจะให้ความสนใจ และแสดงความชื่นชอบด้วยการบริโภคสินค้านั้น ๆ แต่ด้วยจำนวน สมาชิกในวงไอตอลหญิงที่มักจะมีจำนวนมาก จึงไม่ใช่สมาชิกในวงไอตอลทุกคนที่จะถูกเลือก ไอตอลหญิงที่มีฐานแฟนคลับเป็นจำนวนมากจึงจะได้งานโฆษณา และงานโฆษณาก็เป็น โอกาสที่ภาพของไอตอลหญิงจะได้ถูกเผยแพร่ให้คนจำนวนมากรู้จักมากขึ้น



ภาพที่ 8 สมาชิกวงบีเอ็นเคโฟร์ตีเอตที่เป็นพรีเซนเตอร์โฆษณาสินค้าต่าง ๆ

นอกจากภาพลักษณ์ของไอตอลหญิงจะถูกนำไปโฆษณาสินค้าและบริการอื่น ๆ แล้ว ภาพลักษณ์ของไอตอลหญิงยังถูกบริโภคในรูปแบบ “สินค้าอย่างเป็นทางการ” (official merchandise) จากบริษัทอีกด้วย สินค้าอย่างเป็นทางการถูกผลิตออกมาเพื่อสร้าง มูลค่าเพิ่มจากภาพลักษณ์ของไอตอลหญิง ผลิตซ้ำภาพลักษณ์ของไอตอลหญิงให้กลายเป็น สินค้าที่บริโภคได้ และแทรกซึมอยู่ในชีวิตประจำวันของแฟนคลับอย่างแนบแน่น ผ่านเสื้อยืด หน้ากากอนามัย ธง แท่งไฟ รูปภาพ เสียง วิดีโอคลิป และอื่น ๆ ในฐานะสินค้าของบริษัท ไอตอลหญิงไม่ได้เป็นเพียงสินค้าเท่านั้น แต่ยังเป็นภาพลักษณ์ที่กลายเป็นสินค้าอื่น ๆ และ

กลายเป็นเรื่องเล่าที่แยกขาดจากตัวโอดอลหญิง ภาพลักษณ์ของโอดอลหญิงได้หายไปเป็นสิ่งที่แฟนคลับสามารถสวมใส่ได้ตลอดเวลา และกลายเป็น “ตัวละคร” ที่ถูกนำไปผลิตซ้ำและวางจำหน่ายเพื่อการบริโภคในรูปแบบของสินค้า การผลิตซ้ำภาพลักษณ์ของโอดอลหญิงเพื่อมูลค่าสูงสุดทางเศรษฐกิจนั้นได้ทำให้โอดอลหญิงเป็นของแฟนคลับทุกคน และไม่เป็นของใครเลยในระบบเศรษฐกิจแบบทุนนิยมที่ขับเคลื่อนด้วยวัฒนธรรมบริโภค (Galbraith & Karlin, 2012)



ภาพที่ 9 ตู้จำหน่ายสินค้าอัตโนมัติของวงปีเอ็นเคโฟร์ตีเอต

นอกจากการกระตุ้นให้บริโภคภาพลักษณ์โอดอลหญิงผ่านสินค้าและบริการต่าง ๆ แล้ว วัฒนธรรมโอดอลยังกระตุ้นให้แฟนคลับแสดงความรักต่อโอดอลหญิงในแบบ ‘ยิ่งซื้อ มากยิ่งรักมาก’ ที่สอดคล้องกับการบริโภคประสบการณ์ที่เชื่อมโยงกับอารมณ์ความรู้สึก และเปลี่ยนการซื้อขายเป็นความรู้สึกเหมือนได้ลงทุนไปกับโอดอลหญิง (Galbraith, 2012) กิจกรรมงานเลือกตั้ง (General Election) คือกิจกรรมที่แฟนคลับจะสามารถโหวตให้สมาชิกที่ตัวเองชื่นชอบได้เป็น 1 ใน 16 สมาชิกที่ได้ออกอัลบั้มถัดไป ในการเลือกตั้งจะประกาศผลระหว่างการโหวตและประกาศคะแนนทั้งหมดในตอนท้าย รวมทั้งเรียงลำดับจากคะแนนมากที่สุดลงป็นน้อยที่สุด ซึ่งจะส่งผลการปรากฏตัวและตำแหน่งของสมาชิกในอัลบั้มถัดไปด้วย งานเลือกตั้งของวงโอดอลหญิงนั้นถูกมองว่ามีลักษณะเป็นประชาธิปไตย (Democratic) ที่ให้

อำนาจกับแฟนคลับในการเลือกสมาชิกที่ชอบที่สุดสำหรับอัลบั้มถัดไป (Kiuchi, 2017) แต่แท้จริงแล้ว เมื่อแฟนคลับต้องซื้ออัลบั้มเพื่อสิทธิในการโหวต แฟนคลับจึงสามารถโหวตไอดอลหญิงกี่คนก็ได้ ด้วยจำนวนโหวตเท่าไรก็ได้ และด้วยรูปแบบการบริโภคที่สร้างความผูกพันให้แฟนคลับได้เห็นพัฒนาการ รวมถึงความต้องการจะชนะของไอดอลหญิง การซื้ออัลบั้มเพื่อโหวตจึงกลายเป็นความรับผิดชอบที่แฟนคลับจะต้องแสดงความรักเพื่อตอบแทนความพยายามของไอดอลหญิงที่ผ่านมา ในกิจกรรมอย่างงานเลือกตั้ง แฟนคลับมักจะมองตัวเองเป็นผู้สนับสนุน (Supporter) มากกว่าเป็นแค่แฟนคลับ การกระตุ้นการบริโภคในวัฒนธรรมไอดอลผ่านกิจกรรมต่าง ๆ จึงเป็นรูปแบบหนึ่งของลัทธิบูชาสินค้า (Commodity fetishism) ที่เปลี่ยนความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ให้กลายเป็นสินค้าที่ซื้อ-ขายได้ในระบบทุนนิยม (Galbraith, 2012)

แม้ความสัมพันธ์ของมนุษย์ระหว่างไอดอลหญิงและแฟนคลับ จะเป็นความสัมพันธ์ที่ไอดอลหญิงตกลงทำด้วยความเต็มใจ และแฟนคลับมีความสุขที่จะได้รับตามสิทธิที่ได้มาจากการซื้อ-ขายในระบบทุนนิยม แต่ความสัมพันธ์ระหว่างไอดอลหญิงและแฟนคลับก็มีลักษณะไม่เท่าเทียมกัน แฟนคลับเป็นผู้กุมอำนาจส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมไอดอลเอาไว้ในบทบาทของผู้บริโภค โดยถูกการกระตุ้นการบริโภคซ้ำ ๆ ผ่านการควบคุมของต้นสังกัด หรือ นายทุน รวมถึงโฆษณา หรือสปอนเซอร์ ที่เข้ามาใช้ประโยชน์จากภาพลักษณ์ของไอดอลหญิง และกระตุ้นการบริโภคของแฟนคลับในอีกทางหนึ่ง การแสดงออกถึงภาพลักษณ์ของไอดอลจึงถูกกดดันด้วยแฟนคลับ ที่ส่งผลถึงความนิยมของไอดอลหญิง และส่งผลตรงต่อผลกำไรของบริษัทด้วย ภาพลักษณ์ของไอดอลจึงถูกควบคุมจากทั้งต้นสังกัดและสปอนเซอร์ และกลายเป็นสิ่งที่ผูกมัดไอดอลหญิงไว้กับความเป็นหญิงที่แฟนคลับคาดหวัง จนละเอียดที่จรรู้ถึงความต้องการ ตัวตน และความคิดเห็นของไอดอลหญิงในที่สุด

4.5.2 ความต้องการแรงงาน: ตลาดที่เปลี่ยนไปในศตวรรษที่ 21

ในการศึกษาแฟนคลับในอุตสาหกรรมบันเทิงญี่ปุ่น พบว่า ความต้องการบริโภคสื่อบันเทิงราคาถูกเพิ่มมากขึ้นตั้งแต่หลังสงครามโลกครั้งที่ 2 การฟื้นฟูเศรษฐกิจหลังสงครามโลกได้กระตุ้นการบริโภคและสร้างสังคมญี่ปุ่นให้มีลักษณะบริโภคนิยม (Consumerism) มากขึ้น (Murakami, 2005) การเติบโตของทุนนิยมและการกระตุ้นการ

บริโภาคได้ทำให้สังคมญี่ปุ่นกลายเป็นสังคมที่ทุกอย่างถูกทำให้เป็นสินค้า (Commoditized) และทำให้เป็นสื่อ (mediatized) (Yoshimi, 2009) นี่จึงเป็นจุดเริ่มต้นของ ‘ยุคสมัยแห่งเรื่องแต่ง’ (The age of fiction) ในญี่ปุ่น (Osawa, 1996) การบริโภาคสื่อหรือเรื่องแต่งในญี่ปุ่นเติบโตทั้งในมังงะ (Manga) อนิเมชัน (Amime) วิดีโอเกม และของที่ระลึกจากตัวละคร ในช่วงเวลาเดียวกันนั้น ภาพของหญิงสาวได้ครอบครองพื้นที่สื่อในญี่ปุ่นจำนวนมาก (Otsuka, 1989) จุดเริ่มต้นของ ‘Otaku’ (โอตาคุ) หรือกลุ่มแฟนคลับในญี่ปุ่นจึงมาจากการบริโภาคเรื่องแต่งที่มีอยู่จำนวนมากในสื่อญี่ปุ่น และถูกกระตุ้นผ่านรูปแบบต่าง ๆ การพัฒนาของกลุ่มแฟนคลับพัฒนามาจากสภาพแวดล้อมของชนชั้นกลางในเมืองที่มั่งคั่ง และมีการแบ่งบทบาททางเพศที่ชัดเจน ผู้ชายออกไปทำงานนอกบ้าน และผู้หญิงอยู่บ้านเพื่อดูแลบ้านและลูก (Galbraith, 2009) มีคำอธิบายถึงภาวะขาดต้นแบบความเป็นชายและการอยู่กับแม่ที่สอดคล้องกันของ Grassmuck (1990) และ Kottoni (2003) ว่าเด็กที่พึงพอใจกับการบริโภาคสื่อและอยู่แต่บ้านจึงเริ่มแยกขาดออกจากสังคม กลายเป็นคนติดบ้าน (Home bodies) จึงถูกเรียกว่าโอตาคุ ที่แปลว่าบ้าน

Galbraith (2009) อธิบายว่า การอยู่ติดบ้านของโอตาคุ และการบริโภาคสื่อจำนวนมาก ทำให้กลุ่มโอตาคุพบว่าตัวเองเริ่มออกห่างจากความเป็นชายในอุดมคติของสังคมญี่ปุ่นมากขึ้นเรื่อย ๆ และสิ่งนั้นยังทำให้โอตาคุหันหน้าเข้าสู่วัฒนธรรมประชานิยมในสื่อมากขึ้น เพื่อแก้ปัญหาเกี่ยวกับจุดยืนทางเพศของตัวเอง ระบบสังคมของญี่ปุ่นได้ทำให้โอตาคุกลายเป็นกลุ่มคนชายขอบที่ขาดความสามารถในการเข้าสังคม (Honda, 2005)

ความต้องการบริโภาคสื่อที่มีจำนวนสูงขึ้น บวกกับการขาดความสามารถในการเข้าสังคมของผู้ชายญี่ปุ่นจำนวนมาก กลายเป็นจุดที่ทำให้วัฒนธรรมไอดอลถือกำเนิดขึ้นมาเพื่อแสดงออกถึงบทบาททางเพศที่กำหนดโดยผู้ชายเพื่อผู้ชาย ไอดอลหญิงในวัฒนธรรมญี่ปุ่นได้กลายเป็นจุดเปลี่ยนสู่ความเป็นชายของโอตาคุที่ถูกเบียดขับออกจากสังคมอยู่เสมอ (Galbraith, 2011) ความเป็นหญิงที่ถูกนำมาใช้ในอุตสาหกรรมไอดอลจึงเป็นผลสืบเนื่องจากการพัฒนาเศรษฐกิจตามแนวคิดทุนนิยมและโลกาภิวัตน์ ซึ่งทำให้อุตสาหกรรมไอดอลในญี่ปุ่นเติบโตอย่างแข็งแกร่งและใช้ประโยชน์จากการถูกเบียดขับออกจากสังคมของโอตาคุมาเป็นระยะเวลานาน

เช่นเดียวกับในสังคมไทย ความเป็นชายในอุดมคติได้สร้างให้ผู้ชายต้องเป็นหัวหน้าครอบครัว ทำหน้าที่เลี้ยงดูบุตรและภรรยา เป็นคนดี ประพฤติดี และต้องให้เกียรติผู้หญิง ความเป็นชายจะถูกเทียบเคียงและเปรียบเทียบกับความเป็นรักต่างเพศ (นฤพนธ์ ด้วงวิเศษ, 2557) คุณค่าความเป็นชายจึงเชื่อมโยงกับการเป็นผู้นำ การมีอำนาจตัดสินใจ การมีอาชีพ การงานที่ดี ซึ่งจะนำไปสู่ฐานะร่ำรวย ซึ่งจะเป็นตัวชี้วัดความสามารถในการเลี้ยงดูบุตรและภรรยาในฐานะหัวหน้าครอบครัวได้ ในรูปแบบเศรษฐกิจแบบทุนนิยม ความเป็นชายในอุดมคติดังกล่าวได้เบียดบังผู้ชายจำนวนมากออกจากความเป็นชายที่สมบูรณ์แบบ เหล่านี้เป็นผลกระทบของระบบความเชื่อและความหมายเรื่องเพศในโครงสร้างสังคมปิตาธิปไตยที่ร่วมกับระบบทุนนิยม รูปแบบความเป็นชายที่สมบูรณ์แบบได้เบียดขับผู้ชายจำนวนมากให้อยู่ในภาวะบกพร่องเชิงอำนาจ และทำให้ไม่สามารถเข้าถึงเรื่องเพศของผู้หญิงได้ เนื่องจากฐานะทางเศรษฐกิจและสังคม การบริโภคสื่อเพื่อตอบสนองความต้องการทางเพศจึงเป็นการเข้าเรื่องเพศได้ในราคาถูก และในสื่อราคาถูก หรือก็คือหนังสือโป๊ตลาดล่าง ก็มีเนื้อหาสะท้อนชีวิตผู้ชายชนชั้นล่าง ซึ่งมีฐานะที่ต่ำทางสังคมและเศรษฐกิจ และมีโครงเรื่องหลักเกี่ยวกับจินตนาการการร่วมเพศระหว่างผู้ชายชนชั้นล่างและผู้หญิงชนชั้นสูงหรือมีสถานะทางสังคมสูงกว่า โครงเรื่องหลักในหนังสือโป๊สะท้อนสภาพที่สถานะเชิงอำนาจของผู้ชายไม่สอดคล้องกับความคาดหวังของสังคม และเปิดโอกาสให้ผู้ชายได้หลุดออกจากกรอบวาทกรรมเรื่องเพศแบบปิตาธิปไตย นอกจากนั้นโครงเรื่องรูปแบบนี้ยังเป็นจินตนาการทางเพศที่เกิดขึ้นได้ยากมาก แม้แต่ในหนังสือโป๊ที่ครอบครองเรื่องเล่าโดยผู้ชาย (ชลิดาภรณ์ สงสัมพันธ์, 2551) การตอบสนองต่อจินตนาการทางเพศนั้นจึงเป็นสิ่งที่ผู้ชายต้องการเพื่อเติมเต็มความต้องการและลดความกดดันจากความเป็นชายกระแสหลักที่กดทับอยู่ ความไม่สอดคล้องของความคาดหวังทางเพศของสังคมกับชีวิตจริงของผู้ชาย จึงได้ทำให้เกิดความต้องการตอบสนองทั้งความไม่มั่นคงทางจิตใจ และจินตนาการเรื่องเพศไปพร้อมกัน โดย ผศ.ดร. ปณิธิ บรรณวน ได้อธิบายความเชื่อมโยงของความต้องการของผู้บริโภคชาย และความเป็นหญิงที่ถูกทำให้เป็นสินค้า ดังนี้

“ในช่วง 30 ปีที่ผ่านมา ความต้องการแรงงานมันเปลี่ยน มันเป็นความต้องการแรงงานของผู้หญิง เพราะว่าในหลาย ๆ ประเทศมันต้องการการดูแลเด็ก

การดูแลผู้ใหญ่ แรงงานบริการ มันยังรวมไปถึงการดูแลในมิติของการบริการด้วย เช่น พนักงานต้อนรับบนเครื่องบิน รีเซปชันโรงแรม และอีกธุรกิจหนึ่งให้เห็นก็คือ ในแง่ของการให้ความสนุกสนานบันเทิง เพราะว่าสังคมเองมันก็มีแบ่งงานกันอยู่แล้ว ว่างานที่ต้องการการดูแล มันเป็นงานของผู้หญิงทั้งในมิติการดูแลทางร่างกาย การดูแลเชิงอารมณ์ ไอตอลหญิงจึงมาเติมเต็มตรงนี้ เพราะความเชื่อว่าผู้หญิงจะแจ่มใส สนุกสนาน ในมิติอารมณ์ความรู้สึก ก็เลยอาจจะเป็นสาเหตุหนึ่งที่ทำให้มีการเลือก ไอตอลที่เป็นผู้หญิงมาทำหน้าที่ตรงนี้” (สัมภาษณ์, ปณิธิ บรรวณ, 2564)

สอดคล้องกับคุณมณฑิรา นาควิเชียร ที่ชี้ให้เห็นถึงบทบาทของทุนนิยมที่กระตุ้นความต้องการบริโภคไอตอลหญิงมากขึ้น

“ความเหงามันสัมพันธ์กับระบบทุนแน่นอน การทำงานตรงเวลา อยู่ในสังคมที่คาดเดาได้ (predictable) และใช้ชีวิตเหมือนเดิมทุกวันมันทำให้คนเหงา ไม่สามารถจะสร้างความสัมพันธ์ได้ และไม่สามารถเป็นเจ้าของอะไรได้ ซึ่งในระบบทุน การได้ครอบครองมันทำให้คนมีตัวตน มีความหมาย” (สัมภาษณ์, มณฑิรา นาควิเชียร, 2564)

ทุนนิยมมีบทบาทในการฉวยโอกาสจากความต้องการความเป็นหญิงของผู้บริโภคชาย โดยได้สร้างรูปแบบ วัฒนธรรมไอตอล โดยผู้ชาย เพื่อผู้ชาย บทบาทของทุนนิยมได้เข้าไปครอบงำภาพลักษณ์ของไอตอลหญิง และสื่อสารภาพลักษณ์ความเป็นหญิงผ่านกิจกรรมต่าง ๆ ทั้ง งานจับมือ กิจกรรมไลฟ์ (Live) กิจกรรมถ่ายรูปคู่ การแสดงสดบนเวทีเตอร์ และอื่น ๆ นอกจากนั้น ภาพลักษณ์ของไอตอลหญิงที่ถูกสร้างขึ้นเพื่อสร้างความพอใจให้กับแฟนคลับนั้นยังมีความคลุมเครือส่อนัยทางเพศ โดยใช้ความน่ารัก (Cuteness) เป็นเกราะกำบังเจตนาแอบแฝงที่แท้จริง เช่น การใช้คำว่า ‘เนียงเนียง’ (Nyan Nyan) ในรายการโทรทัศน์ ยูยาเกะ เนียงเนียง (Yuyake Nyan Nyan) ของกลุ่มโอเนียงโกะคลับ (Onyanko Club) เนียงเนียงที่สื่อถึงเสียงร้องครางของแมว เป็นคำแสลงที่พูดถึงเรื่องเพศในบริบทวัฒนธรรมญี่ปุ่นในขณะนั้น (Galbraith & Karlin, 2012) บทบาทของไอตอลหญิงจึงเป็นการตอบสนองต่อ

ความต้องการครอบครอง จินตนาการทางเพศของแฟนคลับ และเป็นที่ยึดเหนี่ยวจิตใจ จากการถูกปฏิเสธจากความคาดหวังทางสังคมที่ต้องเจอด้วย

“วัฒนธรรมไอดอลมันทำให้แฟนคลับรู้สึกว่าเขามีใครสักคนจริงๆ ไอดอลหญิงมีเขาอยู่จริง ๆ และเขามีไอดอลหญิงจริง ๆ พี่เคยสัมภาษณ์แฟนคลับในงาน Girl not object ที่อายุ 30-40 เป็นวิศวกร ประสบความสำเร็จในอาชีพการงาน และมีกำลังซื้อในระดับหนึ่งแล้ว คือเขาเหงานะ การมาเป็นแฟนคลับมันช่วยเรื่องสภาพจิตใจของเขา ถ้าว่าเขาไม่รู้ไหม่วิธีบริโภคของเขามีปัญหาใหม่ เขาไม่รู้หรอก เขาก็เอ็นดูเหมือนคนในครอบครัว เห็นไอดอลพวกนี้ตั้งแต่อายุ 12-13 ปี” (สัมภาษณ์, มณฑิรา นาควิเชียร, 2564)

“เข้าไปคุยจริง ๆ แล้วก็เข้าใจว่า บางทีสังคมก็ไม่ยอมรับเขา แต่พอมันไอดอล คนหนึ่งยอมรับหรือฟังเสียงของเขา เขาก็จะรู้สึกว่ามันดีขึ้นมา สังคมจริง ๆ อาจจะไม่ฟังเสียงเขาเลย ไม่ฟังที่เขาเล่าเลยว่าวันนี้เขาทำอะไรมาบ้าง ไอดอลกลายเป็นคนที่รับฟังเขา เราเลยคิดว่าการที่เราเข้าไปเข้าใจเขาด้วยว่าสิ่งที่เกิดขึ้นมันเกิดจากอะไร มันก็จะทำให้เราเห็นในอีกมุมหนึ่ง เมื่อก่อนก็คิดว่า อะไรวะ ทำทำไม ต้องมีความคิดแบบไหนถึงเป็นแบบนี้วะ พอเริ่มไปฟังและเข้าใจก็รู้ว่าเพราะว่าเขาถูกกดทับมาแบบนี้ เขาก็เลยทำแบบนี้” (สัมภาษณ์, ไอดอลหญิงหมายเลข 3, 2564)

บทบาทการเป็นที่ยึดเหนี่ยวจิตใจ และเป็นผู้ให้กำลังใจแฟนคลับของไอดอลหญิง เชื่อมโยงกับความเป็นหญิงที่ถูกคาดหวังให้เป็นผู้ดูแลภายในบ้าน ภายใต้แนวคิดแบบทุนนิยม เมื่อผู้ชายสามารถเข้าถึงการผลิตเพื่อการผลิตเพื่อแลกเปลี่ยนในระบบเศรษฐกิจมากขึ้นเท่าไร ผู้หญิงก็ต้องเป็นผู้รับผิดชอบภาระงานในบ้าน และถูกคาดหวังการดูแลเอาใจใส่ผู้ชายมากขึ้นเท่านั้น (ปราณี วงศ์เทศ, 2562) การนำความเป็นหญิงมาใช้ในวัฒนธรรมไอดอลจึงเป็นผลมาจากการแบ่งงานกันทำที่ทำให้ผู้ชายสามารถออกจากบ้านไปผลิตได้เต็มความสามารถ และจัดหน้าที่ให้ผู้หญิงต้องดูแลรับผิดชอบเรื่องอื่น ๆ ในชีวิตของผู้ชาย รวมทั้งบทบาทการให้กำลังใจด้วย ทุนนิยมมีบทบาทอย่างมากในการจัดที่ทางให้กับความเป็นหญิงของไอดอลหญิง

เพื่อค้ำยันความสามารถในการผลิตเอาไว้ และทำให้การดูแลหรือให้ความสุขกับผู้ชาย กลายเป็นงานในระบบทุนนิยมที่ถูกนำเสนอในรูปแบบวัฒนธรรมไอดอลหญิง ความเป็นงานที่ สร้างความบันเทิงให้กับผู้ชมของไอดอลหญิงนั้น มีความเชื่อมโยงกับรูปแบบของวัฒนธรรม ไอดอลที่เน้นให้เห็นถึงการเติบโต ต่อสู้ ฟันฝ่าอุปสรรคของไอดอลหญิง ซึ่งแสดงออกผ่าน รูปแบบกิจกรรมต่าง ๆ ของวงไอดอล และเป็นแนวคิดหลักของการสร้างวงไอดอลหลาย ๆ วงด้วย ความผูกพันจากการติดตามและเห็นไอดอลหญิงต้องต่อสู้กับการประสบความสำเร็จ ในฐานะไอดอล ถูกนำมาใช้เป็นเรื่องเล่าที่เชื่อมต่อกันได้ระหว่างแฟนคลับและไอดอลหญิง และทำให้แฟนคลับมีกำลังใจที่จะเอาชนะกับอุปสรรคที่เจอต่อไปได้ เมื่อเห็นว่าไอดอลหญิงก็ สามารถทำได้เหมือนกัน (พีรพิชญ์ ฉั่วสมบุรณ์ และธัญวัฒน์ อภิภูตม, 2561) บทบาทความเป็นหญิงที่ถูกนำมาใช้ตอบสนองความต้องการของแฟนคลับในวัฒนธรรมไอดอล จึงเป็นการ สืบต่อกรอบคิดปิตาธิปไตย ภายใต้ระบบทุนนิยม และค้ำยันบทบาททางเพศแบบตายตัว ของแฟนคลับชายและไอดอลหญิงเอาไว้ สิ่งนี้เองที่ทำให้ถึงแม้จะไม่มีการคุกคามทางเพศหรือ ความรุนแรงที่เกิดขึ้นอย่างโจ่งแจ้ง ความรุนแรงด้วยเหตุแห่งเพศก็ยังคงเกิดขึ้นตลอดเวลาใน วัฒนธรรมไอดอลหญิง ความเป็นหญิงในวัฒนธรรมไอดอลยังถูกใช้งานเพื่อรักษาโครงสร้าง สังคมทั้งปิตาธิปไตยและระบบทุนนิยม บทบาททางเพศที่อ่อนน้อมยอมตามและเป็นฝ่ายต้อง ดูแลตลอดเวลาจึงถูกผลิตซ้ำไม่รู้จบ ต้นตอของปัญหาความรุนแรงทางเพศคือระบอบปิตาธิ โดยายังถูกสืบสานไว้ โดยมีวัฒนธรรมไอดอลมาลดทอนความรุนแรงด้วยการซื้อ-ขาย และให้ การตอบแทนแก่ไอดอลหญิงด้วยเงินและความนิยมจากแฟนคลับ ที่นำไปสู่มูลค่าทาง เศรษฐกิจในท้ายที่สุด และตอบสนองต่อการผลิตและบริโภคเพื่อผลกำไรสูงสุดตามแบบฉบับ ทุนนิยม

4.5.3 วาทกรรมความอดทน: ความพยายามไม่เคยทำร้ายสักคนที่ตั้งใจ ?

ในระบบทุนนิยมที่เน้นสร้างผลกำไรสูงสุด และแนวคิดเสรีนิยมใหม่ที่ทำให้ทุกอย่าง อยู่บนพื้นฐานของการแข่งขัน วาทกรรมความอดทน (Discourse of resilience) ได้ กลายเป็นชุดความรู้กระแสหลักที่เน้นให้ปัจเจกต้องมีความอดทน ความรับผิดชอบ และการ พร้อมรับทุกความเสี่ยงจากโครงสร้างพื้นฐานของสังคมที่ว่าด้วยการแข่งขันและสร้างผลกำไร สูงสุด คุณค่าของปัจเจกจึงเป็นความสามารถในการอดทน กลับคืนสู่ความสภาพปกติ พร้อม

ลูกชิ้นสู้อีกครั้งได้อย่างรวดเร็ว และเอาชนะความยากลำบากที่เกิดขึ้นได้ด้วยความสามารถของตัวเอง วาทกรรมความอดทนได้กลายมาเป็นปัจจัยหลักของมนุษย์ในการประสบความสำเร็จในศตวรรษที่ 21 และกลายเป็นมุมมองของสังคมต่อปัจเจก ว่าจะต้องอดทนและพยายามในทุกเรื่อง เพื่อบรรลุเป้าหมาย (Duffield, 2012 cited in G. Kim, 2019) และความสำเร็จที่ได้ก็จะเป็นผลมาจากความอดทนพยายามของปัจเจก วาทกรรมดังกล่าวยังได้รับอิทธิพลของแนวคิดหลังสตรีนิยม (post feminism) ที่เชื่อว่าความเป็นผู้หญิงนั้นถูกสร้างขึ้นภายใต้ระบอบปิตาธิปไตย ผู้หญิงล้วนแล้วแต่ถูกทำให้เป็นหญิง แต่ผู้หญิงที่ดี (good women) เท่านั้นจึงจะเอาชนะผลเสียของการทำให้เป็นหญิงได้ แนวคิดหลังสตรีนิยมส่งผลให้วาทกรรมความอดทนกลายเป็นวาทกรรมหลักของผู้หญิง ความเป็นหญิงในอุดมคติปัจจุบันนี้จึงต้องเอาชนะความเป็นหญิงที่อ่อนแอที่สังคมสอนสั่งให้เป็น ผู้หญิงที่ประสบความสำเร็จจึงจะเป็นผู้หญิงที่แตกต่างไม่เหมือนผู้หญิงคนอื่น ฉลาดและเข้มแข็งพอที่จะตระหนักรู้สิ่งที่เกิดขึ้นกับตัวเองได้อย่างแท้จริง (James, 2015) วาทกรรมอดทนจึงส่งผลอย่างมากต่อมุมมองของผู้หญิงต่อโครงสร้างสังคมและสิ่งทีพวกเขาต้องเผชิญในสังคมปัจจุบัน

การเติบโตภายใต้แนวคิดเสรีนิยมใหม่ในระบบทุนนิยม ได้ส่งผลให้แนวคิดของวัฒนธรรมไอดอลหญิงให้ความสำคัญกับการแข่งขัน และนำเสนอวาทกรรมความอดทนอย่างสม่ำเสมอ แนวคิดความอดทนพยายามปรากฏอยู่ในบทเพลงของวงไอดอลหญิง เช่น เนื้อเพลง “ความพยายามไม่เคยทำร้ายสักคนที่ตั้งใจ” ในเพลงวันแรก (Shonichi) ของวงบีเอ็นเคโฟร์ตีเอตและปรากฏอยู่ในแนวคิดหลักของวง เช่น วงสเวตซิกซ์ทีน ที่ตั้งชื่อวงจากคำว่า ‘หยาดเหงื่อ’ (sweat) และอายุ 16 ปีที่สื่อถึงช่วงวัยรุ่น มีความหมายคือ ‘หยาดเหงื่อของวัยรุ่นที่พยายามวิ่งตามความฝัน’ รวมทั้งระบบของวงที่ให้คุณค่ากับความพยายาม ทั้งในการฝึกซ้อมเพื่อเอาชนะขีดจำกัดของตัวเอง การจัดงานเลือกตั้งที่ทำให้สมาชิกต้องแข่งขันกันเพื่อให้ได้รับตำแหน่งที่ดีที่สุด

“ความพยายามต้องได้รับการตอบแทน ฉันจะใช้ชีวิตทั้งหมดเพื่อพิสูจน์เรื่องนี้เอง” (Effort will always be rewarded, I will put my life on the line and prove that Hard work pays off) เป็นคำพูดของทาคายาชิ มินามิ อดีตสมาชิกวงเอเคบีโฟร์ตีเอตที่กล่าวในงานเลือกตั้งทั่วไป (General Election) เมื่อปี ค.ศ. 2012 (พีรพิชญ์ ฉั่วสมบุญ และ ธัญวัฒน์ อภิภูตม, 2561) มินามิเป็นสมาชิกที่ได้รับความนิยมในรุ่นแรก เป็นสมาชิกที่ไอดอล

รุ่นหลังนับถือในแนวคิด รวมทั้งมองให้เป็นต้นแบบสมาชิกที่สมควรได้รับผลของความสำเร็จ จากความพยายามของตัวเอง ความนิยมของมินามิสะท้อนแนวคิดหลักของวงที่ส่งผลต่อ ไอคอดลหญิงรุ่นหลังให้เชื่อว่าความพยายามและอดทนต่ออุปสรรคต่าง ๆ เป็นสิ่งที่ไอคอดลหญิง ต้องมีเพื่อประสบความสำเร็จ ได้รับการยอมรับ ได้รับความนิยม วาทกรรมความอดทนได้ กลายเป็นความกดดันที่ทำให้ไอคอดลหญิงต้องพบกับความเครียดทั้งจากการฝึกซ้อม และ ความคาดหวังจากทั้งแฟนคลับและต้นสังกัดให้มีความอดทนในการฝึกซ้อมไปพร้อมกัน

“ตอนที่เรารู้สึกของญี่ปุ่น เราจะรู้สึกอยากแข่งขันกันเพื่อเป็นเซ็นเตอร์อย่าง มาก ถ้าฉันได้ ฉันก็จะได้ในสิ่งที่ฉันควรจะได้” (สัมภาษณ์, ไอคอดลหญิงหมายเลข 1, 2564)

การเลือกตั้งทั่วไปประจำปี เป็นเป้าหมายสูงสุดของไอคอดลหญิงวงบีเอ็นเคโฟร์ตีเอต หลาย ๆ คน การเลือกตั้งทั่วไปเป็นช่องทางที่ไอคอดลหญิงสามารถพลิกจากผู้ที่ไม่ได้รับความ นิยมให้ได้รับความสนใจได้ จากอันดับคะแนนโหวตที่สามารถเปลี่ยนแปลงได้ตลอดเวลา ระบบเลือกตั้งทำให้สมาชิกต้องพยายามพัฒนาตัวเอง และพยายามรักษาภาพลักษณ์เพื่อ รักษาคะแนนความนิยมเอาไว้ นอกจากระบบเลือกตั้งแล้ว งานจับมือก็เป็นช่องทางวัดความ นิยมของไอคอดลหญิงที่จะสามารถเห็นจำนวนแฟนคลับที่มาต่อแถวได้ และเห็นถึงความนิยม ของไอคอดลหญิงแต่ละคนอย่างชัดเจน ระบบวงที่กระตุ้นให้เกิดการแข่งขันภายในสมาชิกวง เอง และความเชื่อในเรื่องความพยายาม ทำให้ไอคอดลหญิงเลือกที่จะพัฒนาตัวเองต่อไป ภายใต้ความกดดันจากการต้องการจะเป็นผู้ได้รับความนิยม แต่การพัฒนาตนเองของไอคอดล หญิงไม่ได้อยู่แค่ในรูปแบบของการฝึกซ้อมเท่านั้น แต่ยังหมายถึงการพัฒนาภาพลักษณ์ การ พยายามสร้างความพึงพอใจให้กับแฟนคลับ เช่น การโพสต์รูปภาพในช่องทางสื่อสังคม ออนไลน์ ซึ่งเป็นช่องทางที่ไอคอดลหญิงจะเผยแพร่เรื่องราวในชีวิตประจำวัน แฟนคลับจะ สามารถติดตามได้ว่าเวลาไหนไอคอดลหญิงคนไหนกำลังซ้อม ไอคอดลหญิงกำลังทำอะไร และสามารถวิพากษ์วิจารณ์ไอคอดลหญิงได้ทันทีในช่องทางนั้น

“วงนี้มีจำนวนสมาชิกเยอะ แฟนคลับเยอะ แต่แฟนคลับถูกแบ่งเป็นแฟนคลับรายบุคคลกับแฟนคลับวง เพราะว่ามันจะมีการแข่งขันกัน แฟนคลับก็บิลฟกัน สมมติมีคำพูดนึงคอมเมนต์มา เธอร้องเพลงไม่เก่งอะ เธอได้มันมาได้ยังไง เธอร้องเพลงเพี้ยน เธอเต้นไม่ดี เราพยายาม เรากลับไปซ้อมอย่างหนักกลับไปเต้นอย่างหนัก มันดีขึ้น มีคนชม แต่มันก็ยังมีโผล่มาอีกอยู่ดี ว่าเราได้มาได้ยังไง เพราะความอคติไปแล้ว” (สัมภาษณ์, ใต้ออลหญิงหมายเลข 1, 2564)

“ในอินสตาแกรม ตอนนี้ต้องทำคอนเทนต์กันเองแข่งกันเองแล้วอะ ตอนนี้สมาชิกในวงไม่ได้แข่งกันในเรียลเตอร์ ทุกคนแข่งกันในช่องทางอินสตาแกรม บางคนต้องทำมิวสิกวิดีโอเองแล้ว” (สัมภาษณ์, ใต้ออลหญิงหมายเลข 1, 2564)

บทบาทของวาทกรรมความอดทนในวัฒนธรรมไคดอลได้ลดทอนความรุนแรงของสิ่งที่ไคดอลต้องเผชิญ และทำให้ความรุนแรงกลายเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นได้และต้องอดทน ถ้าเอาชนะได้ ก็จะประสบความสำเร็จในท้ายที่สุด ทุนนิยมได้ใช้วาทกรรมความอดทนในการเอาตัวเอาเปรียบไคดอลหญิงในหลายลักษณะ ทั้ง ประเด็นการทำงานล่วงเวลา สวัสดิการแรงงานที่ไม่เพียงพอ การปล่อยปละละเลยสภาพจิตใจของไคดอลหญิง รวมทั้งการจัดการของต้นสังกัดเมื่อไคดอลพบปัญหาคุกคามทางเพศ หรือถูกล่วงละเมิดที่สามารถเอาผิดได้ตามกฎหมาย

CHULALONGKORN UNIVERSITY

“เราเคยคิดเล่นๆ ว่าถ้าตัวเองเป็นเจ้าของวงไคดอล คงมีหลายอย่างที่ต้องปรับเปลี่ยนเลย อย่างแรกเลยคือเรื่องการเมืองที่จะไม่มีการปิดกั้น เปิดโอกาสให้พูดได้อย่างเต็มที่ แต่ก็อาจจะคอยพูดคุยคอยแลกเปลี่ยนให้เขาแสดงออกอย่างถูกต้องและมั่นใจที่สุด ส่วนเรื่องการมีแฟน เราจะอธิบายให้ชัดเจนเลยว่าอะไรทำได้หรือไม่ได้ เรื่องไหนจะเหมาะสมหรือไม่เหมาะสมกับสังคมไทยต้องมาพูดคุยกัน ต้องทำให้ชัดเจนอย่างน้อยก็เพื่อความเป็นธรรมให้กับไคดอลภายในวง” (สัมภาษณ์, กมลพร โกสิยรักษ์วงศ์, 2564)

Kim (2019) เสนอว่า การนำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับความพยายามที่นำมาซึ่งความสำเร็จในวัฒนธรรมไอดอล ได้ชี้ให้เห็นถึงความเสียสละของไอดอลหญิง และเน้นย้ำว่าความสำเร็จที่ไอดอลหญิงได้รับมาในวันนี้ เป็นผลจากความอดทนพยายามทั้งกาย ทั้งใจ รวมถึงการมองโลกในแง่ดี และแรงสนับสนุนจากแฟนคลับ โดยละเอียดประณีตการครอบงำ การตัดสใจและการผลิต-บริโภคแบบปิตาธิปไตยในวัฒนธรรมไอดอลไป และทำให้ไอดอลต้องเป็นผู้ที่เอาชนะอุปสรรคที่ต้องเจอแม้จะมีสภาพจิตใจที่ย่ำแย่ การนำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับความพยายามที่นำไปสู่ความสำเร็จของไอดอลหญิงจึงเป็นการทำให้ปัญหานี้เป็นเรื่องปกติ (normalize the problem) ถึงแม้อุปสรรคที่ไอดอลหญิงเผชิญอยู่จะมีส่วนมาจากความไม่เท่าเทียมทางเศรษฐกิจจากแนวคิดเสรีนิยมใหม่ และกล่าวโทษปัจเจกที่ไม่สามารถอดทนต่อปัญหานี้ได้ และกลายเป็นแค่เรื่องโชคร้ายเรื่องหนึ่ง ในทัศนะของ Kim ยิ่งผู้หญิงเป็นฝ่ายยอมรับว่าทรมานอดทนนี้มากเท่าไร วัฒนธรรมไอดอลก็จะยิ่งกอบโกยผลประโยชน์จากไอดอลหญิงได้มากขึ้นเท่านั้น อีกทั้งยังเป็นการกลบปัญหาความไม่เท่าเทียมทางเพศที่ยังคงดำรงอยู่ให้เงียบสนิทจนไม่ถูกนับว่าเป็นปัญหาอีก

เช่นเดียวกับ ปณิธิ บราวน์ ที่มองว่า เสรีนิยมใหม่ได้กำกับให้ความคาดหวังความเป็นหญิงของสังคม เน้นไปที่ความอดทนของผู้หญิงมากกว่าจะมองที่ปัญหาของระบบนั้น ๆ และผู้หญิงในทุกวันนี้ ก็มีแนวโน้มที่จะอดทนกับทุกอย่างที่เจอ และมองว่าเป็นเรื่องเล็กที่จะสามารถผ่านไปได้

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

“เสรีนิยมใหม่และการคาดหวังความเป็นหญิง มันใช้การให้ผู้หญิงสร้างวินัยให้ตัวเอง (Self discipline) แล้วถ้าคุณขึ้นมาเก่งแล้ว คุณก็จะเท่าเทียมกับผู้ชาย เพราะสังคมเปิดโอกาสให้คุณแล้วนะ มีการศึกษามากกว่าคนรุ่นพ่อแม่คุณแล้วนะ คุณอยากจะทำอาชีพอะไร ปัจจุบันมันวัดกันบนพื้นฐานของความสามารถนะ มันไม่ได้ดูว่าคุณเป็นหญิงหรือเป็นชาย มันทำให้เราเชื่อแบบนี้ ความเป็นหญิงเหล่านี้มันจึงถูกสร้างว่าถ้าคุณอยากเป็นผู้หญิงแบบนี้ที่ประสบความสำเร็จในทุกเรื่อง คุณต้องอดทน ใช้ความสามารถทุกอย่าง พยายาม อย่าท้อถอย ซึ่งอดทนในนี้มันรวมถึงระหว่างทางถ้ามันเจอเรื่องกระทบจิตใจ กาย ถูกมองว่าไม่สวย ถูกคุกคามก็ต้องทน

เพราะความอดทนเราถึงจะได้ไปจุดสูงสุด ทำให้ผู้หญิงมีแนวโน้มที่จะอดทนกับทุก
อย่าง แม้กระทั่งเมื่อถูกคุกคามทางเพศก็ยอม” (สัมภาษณ์, ปณิธิ บรรณาน, 2564)

ความเป็นหญิงในมุมมองของนักคิดหลังสตรีนิยม มองว่าความอ่อนแอ (Fragility) จากร่างกายเป็นอุปสรรคต่อการใช้ชีวิตอย่างอิสระของผู้หญิง ผู้หญิงจึงต้องมีการตระหนักรู้ตัว (self-consciousness) เพื่อให้แน่ใจว่าร่างกายจะทำตามความประสงค์ที่แท้จริงของผู้หญิงได้ (Young, 2015) ความอ่อนแอจึงเป็นสิ่งที่ต้องเก็บซ่อนและเอาชนะ เพื่อให้หลุดพ้นจากการครอบงำของระบบปิตาธิปไตย วาทกรรมความอดทนจึงมีบทบาทอย่างมากต่อความรุนแรงที่เอดอลหญิงพบ โดยเฉพาะเมื่อเอดอลหญิงเลือกที่จะอดทนเพราะเชื่อว่าการอดทนต่อความยากลำบากจะนำไปสู่ความสำเร็จในที่สุด ความเจ็บและยอมอดทนส่งผลเสียในระยะยาวต่อวัฒนธรรมเอดอลที่มีรูปแบบเป็นวัฒนธรรมปิดอยู่แล้วตั้งแต่ต้น วาทกรรมความอดทนจึงกดดันผู้หญิงให้ต้องเอาชนะอุปสรรคต่าง ๆ ด้วยการไม่เปิดเผยความรู้สึกเจ็บปวดที่ถูกล่วงละเมิด และเชื่อว่าหากไม่พูดถึง ซ่อนไว้ หรือทำเป็นมองไม่เห็น ไม่ได้ตอบการคุกคามเหล่านั้นก็จะหยุดไปเอง

การเจ็บเสีย และอดทนต่อความรุนแรงทางเพศ จากการกดดันของครอบครัวข้างและโครงสร้างของระบบเอดอลที่ให้คุณค่ากับความพยายาม ได้ผลักเอดอลหญิงให้ต้องเผชิญกับความโดดเดี่ยวในการจัดการกับความรุนแรงนั้นด้วยตัวเอง และหลีกเลี่ยงที่จะพูดถึงความรุนแรงเชิงโครงสร้างจากระบบปิตาธิปไตยที่ครอบงำอยู่ (James, 2015) การอดทนจึงไม่ใช่การแก้ปัญหาที่แท้จริง แต่กลับเป็นการทำให้ความรุนแรงที่เกิดขึ้นกับเอดอลหญิงดำเนินต่อไปอย่างไม่รู้จัก เสียงของเอดอลหญิงในวัฒนธรรมเอดอลไม่ถูกให้ความสำคัญจากการที่มองปัญหาความรุนแรงเชิงโครงสร้างเป็นเรื่องที่ปกติการที่ต้นสังกัดปล่อยปละละเลยในกรณีที่เอดอลหญิงถูกล่วงละเมิดหรือคุกคาม สอดคล้องกับแนวคิดการสร้างผลกำไรสูงสุด โดยต้นสังกัดได้ร่วมละเมิดสิทธิของเอดอลหญิงและเป็นการปกป้องผู้กระทำ รวมทั้งปิดบังต้นเหตุของปัญหา โดยเป็นฝ่ายกดทับเอดอลหญิงเอาไว้ ความพยายามทำให้ปัญหาความรุนแรงทางเพศต่อเอดอลหญิงเป็นเรื่องปกติ ทำให้ต้นสังกัดยังสามารถรักษารฐานแฟนคลับ ซึ่งหมายถึงผลกำไร ของเอดอลหญิงเอาไว้ได้ โดยที่เอดอลหญิงยังถูกกระทำรุนแรงเช่นเดิมซ้ำ ๆ และไม่มีทีท่าว่าจะหยุดลง

การคุกคามทางเพศไอศดอลหญิงเกิดขึ้นหลายรูปแบบ ในสื่อสังคมออนไลน์ รูปแบบที่พบมากคือการส่งข้อความในเชิงอนาจาร (Written Conduct) และปรากฏทั้งในลักษณะการคุกคามทางเพศโดยตรงไปตรงมา เช่น การสำเร็จความใคร่บนรูปภาพของไอศดอลหญิง และทั้งในทางอ้อม เช่น ตั้ดรูปภาพโดยเจาะจงไปที่อวัยวะบางส่วน อย่างไรก็ตาม การคุกคามทางเพศนั้นไม่ได้เกิดขึ้นและจบลงเฉพาะในพื้นที่อินเทอร์เน็ต แต่ยังคงลามมาถึงในชีวิตจริงในขณะไอศดอลหญิงทำกิจกรรมบนเวที ผ่านกิริยาท่าทาง หรือการทะลอมทางสายตา (Visual Conduct)

“การคุกคามที่เราารู้สึกได้ตั้งแต่แรก ๆ คือเรื่องสายตา ว่าเราต้องเขยิบนะ เวลามีสคนอย่างนี้มาใกล้ เราจะไม่มอง จะไปยิ้มให้คนนั้น หรือไปเล่นกับคนอื่นแทน พวกคำพูดแรก ๆ ไม่เข้าใจเท่าไร สงสัยเขาพูดเล่นกันมั้ง บางทีเราอ่านคอมเมนต์เราก็จะไม่เข้าใจว่ามันกำลังคุกคามทางเพศเราอยู่หรือเปล่า คำบางคำแรงมาก มารู้จริง ๆ ตอนที่ เห็นว่าทำไมคนพูดถึงเราเยอะจังเลย เราก็เลยไปเสิร์ช เราอยากรู้ว่าคำพวกนี้มันแปลว่าอะไร พอเรารู้ เราก็ตกใจ เฮ้ย ทำไมเขาถึงพูดกับเราแบบนี้ พอรู้แล้วเราก็เริ่มต้องมีกรอบให้ตัวเอง เกราะป้องกันตัวเอง ตอนที่ไปออกงานเราก็จะเริ่มกังวลมากขึ้น เริ่มเครียดมากขึ้น พอเราเห็นสายตาเขาเราก็จะรู้ว่ามันหนักกว่าเดิม มันหมายถึงเรื่องแบบนี้แน่เลย คนพวกนั้นแน่เลยที่กำลังพูดถึง ตอนนั้นเราก็ค่อนข้างจะเริ่มอึดอัดมาก ๆ พอเริ่มโตขึ้น คำพูดก็จะแรงขึ้นเรื่อย ๆ พอยิ่งโตก็จะเริ่มมีการตัดต่อคลิปหน้าเรา เอาไปสำเร็จความใคร่แล้วถ่ายวิดีโอแชร์กัน เป็นเรื่องราว เล่าเป็นหนังเลย ไปกับวง ไปมีอะไรกับคนนั้นคนนี้ เราก็ไม่เข้าใจ มันเกิดอะไรขึ้น เมื่อก่อนเราไม่กล้าเลยนะ เราจะเก็บเงียบ เออ ปล่อยให้ผ่านไป ผ่านมาเราก็ปล่อยให้เขาพูดกันไปไม่แจ้งความเลย แต่ตอนนี้เรามีภูมิคุ้มกันประมาณหนึ่งแล้ว เราก็เลยกล้าที่จะแจ้งความ ตอนนั้นค่ายเลือกที่จะปล่อยผ่าน แล้วก็เงียบเอาไว้” (สัมภาษณ์, ไอศดอลหญิง หมายเลข 3, 2564)

พฤติกรรมโทษเหยื่อสัมพันธ์โดยตรงกับการมองไอศดอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศ สื่อที่ฉายภาพผู้หญิงเป็นวัตถุทางเพศส่งผลกระทบต่อมุมมองที่มีต่อผู้หญิงของผู้ชม

มุมมองต่อผู้หญิงว่าเป็นวัตถุทางเพศจะลดความเห็นอกเห็นใจเหยื่อเมื่อมีความรุนแรงทางเพศเกิดขึ้น อีกทั้งยังมีแนวโน้มที่จะยอมรับมายาคติการข่มขืน ที่มุ่งไปที่การกระทำของเหยื่อมากกว่าความรุนแรงที่เกิดขึ้นจากผู้กระทำ (Linz & Penrod, 1988) ไม่ใช่เพียงแต่วัฒนธรรมไอศดอลที่มีลักษณะครอบงำโดยผู้ชาย แต่ระบบปิตาธิปไตยได้สอดแทรกอยู่ในทุกมิติของสังคม ทั้งความรู้ในเรื่องเพศ การศึกษา ความรู้กระแสหลัก และอำนาจ ที่ทำให้ผู้หญิงต้องเป็นผู้เสียเปรียบได้ในทุกกรณี บทบาทของระบบปิตาธิปไตยได้กำหนดลักษณะพฤติกรรมตอบสนอง และการให้ความสำคัญกับประเด็นใดใดที่กำลังเรียกร้องอยู่ และปิตาธิปไตยก็มีบทบาทในการลดทอนความสำคัญของการทำให้ไอศดอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศลงไปด้วย การศึกษาจำนวนมากเกี่ยวกับการล่วงละเมิดทางเพศ อธิบายว่า ความรุนแรงทางเพศสัมพันธ์กับบทบาททางเพศ หากผู้หญิงปฏิบัติตามบทบาททางเพศที่กำหนดไว้ ความรุนแรงทางเพศก็ จะไม่เกิดขึ้น (Felson & Palmore, 2021) ความรู้ทางเพศแบบปิตาธิปไตยครอบงำทำให้ ความเชื่อว่าผู้ชายจะมีความรู้สึกทางเพศมากอยู่แล้วตามธรรมชาติ และผู้หญิงต้องเป็นฝ่าย ระมัดระวังโดยการปฏิบัติตนตามขนบ เพราะผู้หญิงเป็นวัตถุทางเพศเพื่อตอบสนองความ ต้องการของผู้ชายอยู่แล้ว การกดทับผู้หญิงที่อยู่ในความรู้ทางเพศกระแสหลักจึงเป็นตัวการ สำคัญที่ทำให้เกิดพฤติกรรมโทษเหยื่อ การโทษเหยื่อปรากฏในรูปแบบต่าง ๆ ทั้งในระดับ ส่วนตัว เช่น การตำหนิการกระทำเมื่อมีความรุนแรงทางเพศเกิดขึ้น และในระดับ กระบวนการที่ปรากฏในสถาบันต่าง ๆ เช่น คำสอบสวนในกระบวนการยุติธรรม (ปานิส โปธิ์ ศรีวังชัย, 2018) ไอศดอลหญิงได้กล่าวถึงประสบการณ์เกี่ยวกับการคุกคามทางเพศที่พบและ การตอบสนองต่อปัญหาของบริษัทที่สะท้อนให้เห็นสภาพจริงของปัญหานี้ ว่าแม้จะมีการ คุกคามทางเพศเกิดขึ้น แต่ก็ไม่ใช่ทุกครั้งที่ตั้งสงสัยจะดำเนินการเพื่อให้ไอศดอลหญิงได้มั่นใจ ในสวัสดิภาพของตัวเองภายใต้การดูแลของบริษัท

“พอเราออกมาพูด ก็มีทั้งคนที่เข้าใจและไม่เข้าใจ คนที่เข้าใจก็จะช่วย ปกป้องเรามากขึ้นนะ แต่กลุ่มคนที่ไม่เข้าใจเขาก็จะเริ่มคุกคามเราแรงขึ้น เริ่มมา คอมเมนต์ว่าเราเรื่องเยอะ อย่างนั้นอย่างนี้ และก็มีไอศดอลที่โจมตีเลย ‘อะไร ไม่เคย มองเป็นอย่างนั้นซะหน่อย’ บางคนก็จะ ‘เฮ้ย ไอศดอลมันก็อย่างนี้อยู่แล้ว ทำไม จะต้องออกมาพูด พูดให้ได้อะไรวะ จะต้องมีคนมาคอมเมนต์แบบนี้แทบทุกโพสต์

ทุกเพจที่สัมภาษณ์เรา หรือเรื่องอื่นก็ตาม จะต้องมิกดโกราธ ไปคอมเมนต์ว่าไอดอล หลอกหลวง” (สัมภาษณ์, ไอดอลหญิงหมายเลข 3, 2564)

“เขาไม่ยากทำให้มันเป็นเรื่องใหญ่ มันมีหลายรอบที่เขาบอกว่าอย่าไปทำให้มันเป็นเรื่องใหญ่สิ แค่นี้เอง ถ้าเธอโดนว่า เธอก็เจียบ ๆ ไป ถ้าเราไม่พูดถึง มันก็ไม่ดัง ถ้าเรามองแบบนี้มันจะไม่ใช่เรื่องใหญ่” (สัมภาษณ์, ไอดอลหญิงหมายเลข 1, 2564)

จากการให้สัมภาษณ์ของไอดอลหญิง ลักษณะร่วมกันของปฏิกิริยาจากบริษัทกรณี ไอดอลหญิงถูกคุกคามทางเพศ คือให้มองว่าเป็นเรื่องที่ว่าถ้าหากไม่พูดออกไปในวงกว้าง ผลกระทบก็จะไม่เกิดขึ้น และหากยิ่งทำให้เป็นเรื่องใหญ่ ผลเสียก็จะยิ่งมากขึ้นไปอีก การบอกให้ไอดอลหญิงเป็นฝ่ายอดทน จึงบีบบังคับให้ไอดอลหญิงต้องเลือกเจียบเสียงเวลาที่เกิดเรื่องที่ไม่ดีอัดหรือไม่พอใจ และมองปัญหาความรุนแรงเหล่านี้ว่าเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นได้เป็นปกติในวัฒนธรรมไอดอล

“อาจเพราะว่าค่ายคิดว่าถ้าค่ายอื่นไม่ทำ ค่ายเราก็ต้องไม่ทำในเรื่องแย ๆ ไอดอลก็เลยต้องปกป้องตัวเองมากขึ้น เราคุยกับไอดอลหลายคนที่มีภาวะซึมเศร้าไปแล้ว แล้วก็คิดว่า การพูดออกไปจะยังทำให้ตัวเองรู้สึกแยอยู่ รู้สึกว่าฉันพูดออกไปแล้วจะไม่ปลอดภัยอีกต่อไป” (สัมภาษณ์, ไอดอลหญิงหมายเลข 3, 2564)

“บริษัทควรจะทำอะไรสักอย่าง ก็คือออกมาปกป้องไอดอลหญิงที่เป็นศิลปินของตัวเอง มันมีลำดับขั้นที่จะสามารถเตือนแฟนคลับได้นะ เพราะการคุกคามมันจะไปเรื่อย ๆ และถ้าเกิดว่ามันไม่มีการเตือน ระดับการคุกคามมันก็จะมากขึ้น ๆ เพราะเขารู้สึกว่ามันไม่มีอะไรเกิดขึ้น บริษัทจึงควรมีขั้นตอน เช่น แกล้งข่าว ปกป้อง ยิ่งถ้าเป็นโซเชียลมีเดีย มันมีหลักฐาน ก็สามารถเตือนไป ถ้าเขาไม่หยุด ก็ควรจะต้องฟ้อง อย่างเช่นกรณีที่คนเข้าไปด่าดาราทหญิงคนนึงมาก ๆ จนเขาทนไม่ไหว เขาก็ตั้งทนายฟ้องเลย เขาก็อยากให้ศิลปินเป็นศิลปินอย่างเหมือนกัน ว่าถึงเขาจะเป็นศิลปิน แต่ชีวิตส่วนตัวของเขา คุณไม่ต้องมาอินมาก แล้วก็มาด่า มันต้องมีมาตรฐานแบบนี้ที่ทำให้

เห็นว่ามันฟ้องกันจริง ๆ จะได้ว่า เขาเป็นไอตอลหญิงก็จริง แต่ว่าพาร์ทหนึ่ง เขาก็มีหน้าที่ในการเอนเตอร์เทนคน แต่เขาก็มีชีวิตส่วนตัวที่คุณไม่ควรจะเข้าไปก้าวล่วง เข้าไปล่วงละเมิด หรือเข้าไปคุกคามเขาในทางเพศ” (สัมภาษณ์, ปณิธิ บรรานัน, 2564)

การไม่เอาจริงเอาจังกับความรุนแรงทางเพศที่ไอตอลหญิงต้องเผชิญ อีกทั้งยังปล่อยปละละเลยและลดทอนปัญหาความรุนแรงทางเพศโดยมุ่งสนใจไปที่ชื่อเสียงมากกว่าสภาพจิตใจของไอตอลหญิง ทำให้โอกาสในการแก้ปัญหาและโอกาสในการออกมาพูดของไอตอลหญิงลดลง ไอตอลหญิงจึงต้องเผชิญกับความกดดันจากการถูกระทำ ความรุนแรงทางเพศ การปล่อยปละละเลยจากบริษัท และต้องระมัดระวังว่าจะเกิดความเสียหายต่อชื่อเสียงในฐานะไอตอล จากการตอบสนองต่อความรุนแรงทางเพศของคนในสังคมที่มักมีพฤติกรรมโทษเหยื่อ (Victim Blaming) ปรากฏให้เห็นทั่วไป

“ลือว่าเสนาอาก็จริง แต่กลายเป็นว่าคนไม่ได้สนใจเรื่องที่เกิดขึ้น สิ่งที่เขาคอมเมนต์ก็คือ ‘ไม่เห็นรู้จักเลย’ ความสนใจคือ ‘ใครวะ พูดทำไม’ มากกว่า การคุกคามมันดูเป็นเรื่องที่เกิดขึ้นได้ เราก็ยังโดนบอกตลอดว่าในวงการนี้ ยังไงก็ต้องโดน ไม่ว่าเราจะพูดหรืออธิบายยังไง คนก็จะมองว่าเรื่องพวกนี้มันเป็นเรื่องปกติไปแล้ว การที่เราพูดไปเรามีแต่เสียกับเสีย เพราะว่ามันนอกจากเขาไม่ฟังเราแล้ว เราอาจจะเสียคนบางคนที่กำลังตามเราอยู่ได้ มันเสียจริง ๆ นะ คนที่ตามเราอยู่อาจจะเลิกตามเพราะคิดว่า ‘น้องแม่ง ความคิดประหลาด มันเป็นอย่างนี้มาตั้งนานแล้ว ทำไมน้องคนนี้มีความคิดแบบนี้’ เหมือนในเกาหลีที่ไอตอลผู้หญิงอ่านหนังสือเฟมินิสต์ก็โดน เราก็กลัวที่จะเสียอะไรหลาย ๆ อย่างไป” (สัมภาษณ์, ไอตอลหญิงหมายเลข 3, 2564)

การไม่สามารถออกมาพูดถึงความรุนแรงได้อย่างตรงไปตรงมา ทั้งจากความกลัวเสียชื่อเสียง ไปจนถึงการถูกทำให้เจ็บเสียงด้วยการโทษเหยื่อ ส่งผลโดยตรงต่อความรุนแรงทางเพศที่เกิดขึ้น เมื่อทุกครั้งที่เกิดความรุนแรง ไอตอลหญิงไม่สามารถส่งเสียงที่ดังเพียงพอเพื่อหยุดการกระทำดังกล่าวได้ ความรุนแรงนั้นจึงดำเนินต่อไปและยากที่จะจัดการ ท้ายที่สุดจึงกลับมาสู่การต้อง ‘อดทน’ เพื่อให้สามารถอยู่ในวงไอตอลต่อไปไม่ได้ เพราะถ้าหากทนไม่ได้ ก็มี

ทางเลือกเดียวที่สังคมมอบให้คือต้องยุติเส้นทางอาชีพนี้ลง ความรุนแรงเหล่านี้จึงวนเวียนอยู่ในวัฒนธรรมไอดอลไม่รู้จบ โดยไม่ลืมที่จะปิดปากไอดอลหญิงด้วยการบอกว่าความพยายามไม่ทำร้ายสักคนที่ตั้งใจ ทั้งที่ความจริงแล้วพยายามเท่าไร ก็ยังโดนทำร้ายอยู่เสมอ

การทำไอดอลหญิงให้เป็นสินค้าในระบบทุนนิยม เป็นส่วนสำคัญที่ส่งผลต่อการทำไอดอลหญิงให้เป็นวัตถุทางเพศในไอดอลหญิงเกิดขึ้นและยังเป็นอยู่ในวัฒนธรรมไอดอล ทุนนิยมได้ตอกย้ำบทบาททางเพศที่จำกัด ลิดรอนสิทธิในการแสดงความคิดเห็นของไอดอลหญิง ควบคุมภาพลักษณ์ อีกทั้งยังละเลยสวัสดิภาพของไอดอลหญิง และเพิกเฉยต่อการดำเนินการทางกฎหมายเมื่อไอดอลหญิงถูกล่วงละเมิดหรือคุกคามจากแฟนคลับ การคำนึงถึงผลกำไรสูงสุดจากสินค้าทางวัฒนธรรมตามแนวคิดอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ที่ต่อยอดมาจากแนวคิดทุนนิยม ได้สร้างมูลค่าของความเป็นหญิงผ่านวัฒนธรรมไอดอลหญิง และใช้มูลค่าจากการบริโภคของแฟนคลับในการวัดคุณค่าของไอดอลหญิง ปัจจัยที่ทำงานร่วมกันอย่างเป็นระบบภายใต้แนวคิดทุนนิยม ได้ชูตริตไอดอลหญิงผ่านวาทกรรมความอดทน และกักขังไอดอลหญิงเอาไว้ด้วยระยะเวลาสัญญาที่ยาวนาน ภายใต้รูปแบบวัฒนธรรมไอดอลที่เกี่ยวข้องกับระบอบปีศาจปีศาจและทุนนิยม ได้ขบขันให้ความรุนแรงทางเพศต่อไอดอลหญิงเพิ่มสูงขึ้น และทำให้ไอดอลหญิงกลายเป็นวัตถุทางเพศ ที่ถูกลิดรอนเสียง

แม้ความรุนแรงทางเพศที่เกิดขึ้นกับไอดอลหญิงจะมีรากฐานมาจากวิธีคิดเรื่องเพศที่ถูกผลิตซ้ำและสั่งสมในสังคมไทยมายาวนาน แต่ระบบทุนนิยมก็เป็นปัจจัยที่เข้ามาทำให้ความรุนแรงต่อไอดอลหญิงทวีความรุนแรงมากยิ่งขึ้น และยังเป็นการเอารััดเอาเปรียบไอดอลหญิงผ่านการใช้วาทกรรมต่าง ๆ ทุนนิยมที่สถาปนามูลค่าทางการค้าให้เป็นสิ่งสำคัญสูงสุด ได้ครอบงำไปทั้งโครงสร้างสังคมและเศรษฐกิจ ทำความสัมพันธ์ของมนุษย์ให้เป็นสิ่งที่ซื้อขายได้ และทำให้เกิดความต้องการบริโภคภาพลักษณ์ของไอดอลหญิง จึงสามารถกล่าวได้ว่า วัฒนธรรมไอดอลสืบสานความผูกพันที่ทำได้ด้วยการสร้างวัฒนธรรมไอดอลมาเพื่อบรรเทาความเหงาของชายวัยรุ่นและวัยกลางคนที่ดิ้นรนอย่างสิ้นหวังในระบบเศรษฐกิจที่ต้องแข่งขันสูง และใช้โอกาสจากความอ่อนต่อโลกของเด็กหญิงให้เข้าสู่อุตสาหกรรมไอดอลโดยเสนอการยอมรับและชื่อเสียงให้เป็นผลตอบแทน วัฒนธรรมไอดอลภายใต้แนวคิดทุนนิยมจึงเป็นการหาประโยชน์จากความเหงาของแฟนคลับชายและความไร้เดียงสาของเด็กสาว ให้สร้างความสัมพันธ์ที่พึ่งพาซึ่งกันและกัน และคืนผลประโยชน์สู่นายทุนในรูปแบบของมูลค่า

ทางเศรษฐกิจที่เติบโตขึ้นทุกวัน ตามจำนวนแฟนคลับและสปอนเซอร์ที่เข้ามาหาประโยชน์จากความ เป็นหญิงของไอดอลหญิงเรื่อย ๆ

ในฐานะผู้หญิง การเข้าสู่อุตสาหกรรมบันเทิงของไอดอลหญิงได้เป็นการพาพวกเธอมาสู่พื้นที่ สว่าง และแบกรับความรุนแรงที่เกิดขึ้นด้วยเหตุแห่งเพศเข้าไปเข้ามา ในฐานะแรงงาน การจัดการทาง กฎหมายของต้นสังกัดที่จ้องใจจะเลเยต่อปัญหาที่ไอดอลหญิงพบ ถือเป็น การขูดรีดแรงงาน และละเมิด สิทธิที่ไอดอลหญิงพึงจะได้รับ การแก้ปัญหาการทำให้ไอดอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศจึงไม่สามารถ ละเลยการสร้าง ความเข้าใจเรื่องบทบาทของทุนนิยมที่กระทำความรุนแรงต่อไอดอลหญิงไปได้

4.6 บุคคลสาธารณะ: สถานะที่หึงไม่ได้และไม่มีคำว่าส่วนตัว

นิยามการเป็นไอดอลคลุมเครือเสมอ ไอดอลไม่ใช่การเป็นอย่างใดอย่างหนึ่งอย่างจำเพาะ เจาะจง แม้จะเป็นอาชีพหนึ่งที่อยู่ใกล้ชิดอุตสาหกรรมเพลง การเป็นนักร้องนักดนตรีก็ไม่ใช่จุดหมาย ปลายทางเดียวของการเป็นไอดอล โดยเฉพาะเมื่อก้าวเข้าสู่การเป็นไอดอลแล้ว ความคาดหวังต่อการ เป็นไอดอลก็ยังไม่ใช่เรื่องความสดใหม่ของบทเพลง คุณภาพของมิวสิควิดีโอ ความสามารถในการร้อง เพลงหรือการเต้น มากเท่าเรื่องของการปฏิบัติตนเป็นตัวอย่างของสังคมในฐานะบุคคลสาธารณะ

“ไอดอลเป็นบุคคลสาธารณะ จะทำอะไรก็ได้ ต้องทำใจก่อนเข้ามาวงการนี้” เป็นข้อสรุปจาก การสัมภาษณ์เชิงลึกกับไอดอลหญิงถึงความเข้าใจต่อสถานะตนเองเมื่อก้าวเข้าสู่การเป็นไอดอล ไอดอลหญิงทั้ง 3 ท่านกล่าวไปในทิศทางเดียวกันว่า คำพูดนี้เป็นสิ่งที่ได้ยินเสมอในช่วงระยะเวลาที่ เป็นไอดอล และเป็นสิ่งที่เตรียมตัวจะรับมือตั้งแต่ก่อนจะเริ่มเป็นไอดอลแล้ว ไม่ว่าจะผลตอบแทนจาก การเป็นไอดอลจะเป็นเช่นไร จะมีโอกาสประสบความสำเร็จหรือไม่ การเตรียมตัวเป็นบุคคลสาธารณะ เป็นเรื่องที่ต้องเตรียมรับไว้ก่อนแล้ว และการเตรียมตัวนั้นคือการทำใจที่จะสูญเสียความเป็นส่วนตัวไป เช่นเดียวกับที่ อธิปติ ไพรหิรัญ ผู้ก่อตั้งวงฟีเวอร์ (Fever) กล่าวในการให้สัมภาษณ์กับ ThaiPublica (2019) ว่า “ผมมองว่าเมื่อเข้าวงการบันเทิงชีวิตของเราจะไม่ใช่วิตชีวิตของเราอีกแล้ว เมื่อออกจากบ้าน คุณเหมือนเป็นคนของประชาชน จะมีชีวิตส่วนตัวยากแล้ว ก็บอกว่าเด็กว่า ถ้าคิดจะอยู่ตรงนี้จริง ๆ ต้องเตรียมใจ เช่น ถ้าออกจากบ้าน ต้องพร้อมยิ้มทุกสถานการณ์ จะหน้าบึ้งไม่ได้ มีอะไรหนักใจ ต้องถอดไว้ก่อน” ทักษะเช่นนี้จากผู้ก่อตั้งวงไอดอลจึงสะท้อนมุมมองต่อการเป็นไอดอลที่ไม่มีขอบเขต ภาระของการเป็นไอดอลไม่ได้จบลงแค่ในช่วงเวลาบนเวที แต่การเป็นไอดอลต้องแบกน้ำหนักของการ เป็นบุคคลสาธารณะไว้บนไหล่เสมอ

“ไอดอลก็เป็นบุคคลสาธารณะจริง ๆ อันนี้เรายอมรับ เพราะว่าเราถูกออกอากาศ (Broadcast) ให้คนจำนวนมากเห็น แล้วเราก็ตกลงยินยอมที่จะให้เขามารับรู้เรื่องราวในชีวิตของเรา” (สัมภาษณ์, ไอดอลหญิงหมายเลข 1, 2564)

ความคิดที่ว่าดารารหรือคนดังทุกคนเป็นบุคคลสาธารณะ ปรากฏให้เห็นในสื่อบันเทิงตลอดมา การนำเสนอและให้ความสำคัญกับเรื่องส่วนตัวของคนดังสะท้อนค่านิยมของชื่อเสียงในโลกยุคใหม่ ที่ให้ความสำคัญกับลักษณะนิสัยส่วนตัว และมุ่งความสนใจไปที่เรื่องส่วนตัวของบุคคลสาธารณะ โดยเฉพาะในเรื่องอื้อฉาว (Williamson, 2014) จากการศึกษาเรื่อง “ดาราศา-บุคคลสาธารณะ: เส้นบางๆ ระหว่าง “ข่าว” กับ “การรุกรานสิทธิ” โดยสื่อมวลชนในธุรกิจบันเทิง” ของ รัตนาดี นาควานิช (2554) ที่สัมภาษณ์กลุ่มคนผลิตข่าวบันเทิง ผู้พิพากษา และนักวิชาการด้านกฎหมายสื่อสารมวลชน ในประเด็นขอบเขตของการรายงานข่าวของสื่อมวลชนที่ไม่ก่อให้เกิดปัญหาการรุกรานสิทธิ ระบุว่า กลุ่มคนผลิตข่าวบันเทิงต้องการให้บุคคลสาธารณะยอมรับสถานะการเป็นบุคคลสาธารณะ และยอมให้สื่อมวลชนนำเสนอเรื่องส่วนตัว ในขณะที่ผู้พิพากษาและนักวิชาการด้านกฎหมายสื่อสารมวลชน เห็นว่าไม่ควรนำเสนอเรื่องส่วนตัวที่ไม่เป็นประโยชน์ต่อสาธารณะ โดยนักวิชาการด้านกฎหมายสื่อสารมวลชนระบุเพิ่มอีกว่า หากเป็นเรื่องที่กระทบต่อศีลธรรมอันดีงาม สามารถนำมา วิพากษ์วิจารณ์ได้

ในทัศนะของสื่อมวลชนที่ทำงานในอุตสาหกรรมบันเทิง มองว่า บุคคลในแวดวงบันเทิงต้องยอมรับสถานภาพการเป็นบุคคลสาธารณะและยินยอมให้สื่อมวลชนนำเสนอเรื่องส่วนตัวเพราะบุคคลในแวดวงบันเทิงเป็นแบบอย่างที่ดีของสังคม (รัตนาดี นาควานิช, 2554) การนำเสนอข่าวในแง่ลบ เช่น แอบมีแฟน แอบแต่งงานมีลูก นิสัยส่วนตัว การทำศัลยกรรม เป็นเรื่องที่สามารถทำได้ เรื่องส่วนตัวของคนดังจึงกลายเป็นเรื่องธรรมดาที่ประชาชนทั่วไปสามารถรู้ได้โดยไม่มีขอบเขต พื้นที่ส่วนตัวของบุคคลสาธารณะในการรับรู้ของสังคมไทยจึงแทบไม่มีอยู่เลย ดารา นักแสดง หรือไอดอลหญิงเอง ก็ยอมรับสถานะบุคคลสาธารณะที่มาพร้อมกับการคุกคามเรื่องส่วนตัวโดยไร้ข้อโต้แย้ง ดังจะเห็นได้จากความคิดเห็นของไอดอลหญิงที่ให้สัมภาษณ์ ระบุว่า

“การเป็นไอดอลไม่ใช่แค่หน้าตาดี สวย น่ารัก เด็ก ๆ แสบ ๆ สดใสไปวัน ๆ แต่ควรจะเป็นตัวอย่างในมุมอื่น ๆ ด้วยได้ ทั้งการใช้ชีวิต ทำงาน การเรียน เคยได้ยินตอนเข้ามาเป็น

ไอดอลช่วงแรก ๆ ว่า เขาก็จะบอกว่าเป็นไอดอลต้องทุ่มเทมาก ๆ ทั้งการเรียนเลย ก็จะมีวงที่ต้องไปฝึกฝน เก็บตัว ฝึกซ้อม เหมือนบ้านเดอะสตาร์ เรื่องเรียนก็คือบางคนต้องดรีปไว้ก่อน” (สัมภาษณ์, ไอดอลหญิงหมายเลข 2, 2564)

ในทางกฎหมาย คำว่าบุคคลสาธารณะ (Public Figure) ถูกใช้ในกรณีที่เกี่ยวข้องกับการหมิ่นประมาทหรือละเมิดสิทธิส่วนบุคคล โดยใช้เรียกแทนบุคคลที่อยู่ในความสนใจของสาธารณชนทั่วไป ซึ่งบุคคลกลุ่มนี้ถือได้ว่าได้ละสิทธิที่จะดำเนินชีวิตโดยปราศจากการสังเกตของสื่อมวลชน และจะได้รับการคุ้มครองทางกฎหมายในความเป็นส่วนตัวน้อยกว่าคนทั่วไป (อนุชา ทิรคานนท์, 2544)

บุญทิพย์ ผ่องจิตร (2526) ได้ให้ความหมายของบุคคลสาธารณะว่าเป็นบุคคลที่แสดงออกโดยสมัครใจชัดเจน หรือโดยปริยาย นำตัวเองให้เข้าอยู่ในสายตาของสาธารณชนทั่วไป บุคคลเหล่านี้ถือได้ว่าละสิทธิที่จะดำเนินชีวิตโดยปราศจากความสังเกตสอดดูของหนังสือพิมพ์ ตัวอย่างของสาธารณชนจำพวกนี้ได้แก่ ผู้นำเรียกร้องทางการเมือง ดาราภาพยนตร์ หรือ โทรทศน์ นักกีฬา และผู้มีชื่อเสียงในสังคมอื่น การเกิดขึ้นของคำว่าบุคคลสาธารณะแต่เดิมเป็นการคุ้มครองหนังสือพิมพ์จากความผิดหมิ่นประมาทที่ฟ้องร้องโดยบุคคลสาธารณะเพื่อส่งเสริมระบอบการปกครองประชาธิปไตย เช่น ป้องกัน นักการเมืองฟ้องหนังสือพิมพ์ในกรณีที่ประชาชนได้ประโยชน์จากการนำเสนอข่าว แต่ในปัจจุบัน ความสำคัญของข่าวสารที่ประชาชนควรจะได้รับรู้ไม่ได้มีเฉพาะในทางการเมือง แต่รวมถึงการแสวงหาความรู้ ความเข้าใจ และความบันเทิงของประชาชน นิยามของบุคคลสาธารณะจึงครอบคลุมไปถึงผู้มีชื่อเสียงอื่น ๆ ด้วย

บุคคลสาธารณะ จึงหมายถึงกลุ่มคนที่ได้รับความสนใจ และส่งผลกระทบต่อความเป็นอยู่ของคนในสังคม เช่น นักการเมือง ที่มีส่วนกำหนดนโยบายสาธารณะ รวมถึงคนดัง (Celebrities) ที่ได้รับความสนใจจากคนจำนวนมาก เช่น ดารา นักแสดง นักกีฬา แต่ถึงแม้บุคคลสาธารณะจะได้รับการคุ้มครองความเป็นส่วนตัวน้อยกว่าคนทั่วไป ตามบทบัญญัติของรัฐธรรมนูญ การละเมิดสิทธิคุ้มครองเรื่องส่วนตัวก็มีข้อจำกัด คือเรื่องที่สื่อมวลชนนำเสนอจำเป็นต้องส่งผลกระทบต่อความเป็นอยู่ของในสังคม และไม่เป็นการแสวงหาผลประโยชน์เพื่อประโยชน์ของผู้เผยแพร่ด้วย

จากความคลุมเครือและรูปแบบของการจัดการที่เอื้อให้สื่อมวลชนสามารถหาประโยชน์จากเรื่องส่วนตัวของบุคคลสาธารณะได้ สื่อมวลชนจึงบทบาทอย่างมากในการสร้างความเข้าใจผิดเกี่ยวกับสิทธิที่จะรู้ของประชาชนต่อเรื่องส่วนตัวของบุคคลสาธารณะ การนำเสนอเรื่องส่วนตัวที่เปิดเผยด้วย

ความเต็มใจ แตกต่างจากการนำเสนอเรื่องส่วนตัวในลักษณะเดียวกันที่ได้จากการขุดคุ้ยโดยที่คนดังเหล่านั้นไม่เต็มใจโดยสิ้นเชิง การเปิดเผยเรื่องราวส่วนตัวของคนดัง ในกรณีที่ไม่เกี่ยวข้องกับสาธารณประโยชน์ในสื่อมวลชน โดยอ้างสิทธิที่จะรู้ (right to know) เป็นเหตุผลในการนำเสนอเรื่องส่วนตัวของบุคคลสาธารณะ แม้จะเป็นการละเมิดสิทธิและคุ้มครองต่อการถูกฟ้องร้องดำเนินคดี แต่ช่องว่างทางกฎหมายก็เอื้อให้สื่อมวลชนสามารถทำได้ ด้วยดุลพินิจของผู้พิพากษาที่ยังไม่มีมาตรฐานชัดเจน เช่น การระบุว่าโทษทางอาญาไม่เกิน 2 แสนบาท ซึ่งอาจกำหนดโทษในจำนวนที่น้อยเกินไป และไม่มีสูตรคำนวณค่าเสียหายทางจิตใจและชื่อเสียงในโทษทางแพ่ง อีกทั้งขั้นตอนการฟ้องร้องดำเนินคดียังมีความซับซ้อนยุ่งยาก (รัตนวดี นาคานิช, 2554) ทำให้บุคคลสาธารณะมักจะไม่ดำเนินคดี และหากเลือกจะดำเนินคดี ก็มักจะได้ผลลัพธ์ที่ไม่คุ้มค่า เช่นเดียวกับคนดัง (Celebrities) ในสาธารณรัฐประชาชนจีน ที่มักจะเลือกใช้ชีวิตต่อร่วมกับนักข่าวที่ทราบเรื่องส่วนตัว ใช้กำลังจัดการกับผู้แอบถ่ายโดยตรง หรือใช้บริการเอเจนซีเพื่อจัดการชื่อเสียงมากกว่าจะฟ้องร้องและดำเนินคดี (Dai, 2021) เรื่องส่วนตัวของบุคคลสาธารณะจึงกลายเป็นผลประโยชน์ของสื่อมวลชนและปาปารัชชี โดยที่ระบบยุติธรรมไม่สามารถเข้าไปจัดการแก้ปัญหาได้อย่างแท้จริง การนำเสนอเรื่องส่วนตัวของบุคคลสาธารณะจึงเป็นการใช้ประโยชน์จากข่าวสารให้มีมูลค่าในเชิงแลกเปลี่ยน (exchange value) ที่ถูกกำหนดว่าเป็นข่าวเพราะขายได้ กระบวนการนี้เรียกว่าการทำให้กลายเป็นสินค้า ซึ่งได้รับผลกระทบจากทุนนิยมที่ครอบงำสื่อ ที่ทำให้ข่าวไม่ได้มีมูลค่าใช้สอย (use value) ที่ทำหน้าที่สร้างกระบวนการคิดวิเคราะห์ให้กับสังคม หรือสร้างการมีส่วนร่วมของผู้รับสารในสังคมเพียงอย่างเดียวอีกต่อไป (ไพบุลย์ กระจ่างวุฒิชัย, 2558)

ความอยากรู้อยากเห็นของประชาชน ส่งผลกระทบต่อชีวิตดารานักแสดงอย่างมาก และเป็นการบีบบังคับให้คนดังต้องเปิดเผยหรือใช้ชีวิตอย่างระมัดระวังมากขึ้น เมื่อเรื่องส่วนตัวได้กลายเป็นสิ่งที่มีมูลค่าในอุตสาหกรรมสื่อ เรื่องส่วนตัวอาจกลายเป็นมูลค่าของบุคคลสาธารณะ และอาจจะทำลายมูลค่าหรือก็คือความนิยมลงได้ด้วยเช่นกัน การระมัดระวังการถูกเปิดเผยเรื่องราวในแง่ลบของคนดังนั้นสัมพันธ์กับความคาดหวังและค่านิยมของสังคม สิ่งนี้สะท้อนความรุนแรงต่อผู้หญิงที่ผู้หญิงในฐานะบุคคลสาธารณะต้องพบเจอ เมื่อความเป็นหญิงถูกจับจ้องจากความคาดหวังของสังคม สิ่งที่คุณผู้หญิงต้องพบเจอในฐานะบุคคลสาธารณะยังเป็นผลกระทบที่ยาวนานและรุนแรงกว่า เช่น กรณีการออกมาแสดงความรู้สึกและขอโทษด้วยการโกนหัวของมินามิ มิเนกิชิ อดีตสมาชิกวงเอเคบีไฟร์ตีเอต จากการที่สื่อมวลชนนำเสนอภาพของมินามิที่กำลังออกจากอพาร์ทเมนต์ของแฟนหนุ่ม การเผยแพร่ภาพนี้จึง

เป็นการเจตนาเปิดเผยว่ามินามีกำลังมีแฟน ซึ่งเป็นการละเมิดกฎของวง การแสดงความขอโทษด้วยการโกนหัวของมินามีเกิดขึ้นในเวลารวดเร็ว มินามีได้อัดวิดีโอเพื่อแสดงความขอโทษโดยระบุชัดเจนว่าไม่ต้องออกจากวง ต่อมามีนาได้รับบทลงโทษโดยถูกลดระดับจากสมาชิกวงเป็นเด็กฝึก (trainee) (McCurry, 2013)

หรือกรณีการถูกแบนของทีฟฟานี้ ยัง สมาชิกวงเกิร์ลเจเนเรชัน ที่ได้รับการวิพากษ์วิจารณ์อย่างรุนแรงจากการโพสต์ภาพธงชาติไทยอยู่ยัยในระหว่างแสดงคอนเสิร์ตที่ประเทศญี่ปุ่นในช่วงวันประกาศอิสรภาพของสาธารณรัฐเกาหลี และยิ่งบานปลายจากการนำเสนอข่าวของโทรทัศน์ที่ประโคมความเกลียดชัง ผู้ประกาศข่าวสถานีโทรทัศน์ MBN ได้กล่าวขณะรายงานข่าวแบดมินตันทีมชาติเกาหลีใต้แพ้ทีมชาติญี่ปุ่นว่า ‘ยินดีด้วยนะทีฟฟานี้ที่เกาหลีใต้แพ้’ และได้กล่าวในภายหลังว่าไม่คิดจะขอโทษแม้จะเป็นคำพูดที่รุนแรงเกินไป (Jae-heun, 2016) จากกรณีดังกล่าว ทีฟฟานี้ ยัง แสดงความรับผิดชอบด้วยการถอนตัวจากรายการโทรทัศน์ เขียนจดหมายขอโทษด้วยลายมือว่าเป็นความรู้เท่าไม่ถึงการณ์ จากการขาดความเข้าใจต่อสถานการณ์ละเอียดอ่อนระหว่างเกาหลีใต้และญี่ปุ่น และพักการทำกิจกรรมในวงการบันเทิงไปยาวนานกว่าหนึ่งปี ก่อนจะกลับมาในช่วงเวลาสั้น ๆ และประกาศว่าพักงานจากวงการเพื่อไปศึกษาต่อ ความรุนแรงที่ทีฟฟานี้ ยัง เผชิญจากเหตุการณ์นี้ นอกจากจะเป็นความรุนแรงที่เกินกว่าเหตุแล้ว ยังเป็นความรุนแรงที่มากกว่าบุคคลสาธารณะชาย ได้รับการกระทำที่คล้ายคลึงกัน เช่น ไอดอลชาย T.O.P BIGBANG และนายแบบคิมชังวู ที่สวมเสื้อลายธงชาติไทยอยู่ยัย แต่ไม่ได้รับการวิพากษ์วิจารณ์จากสาธารณชนอย่างท่วมท้นและยาวนานเช่นที่เกิดขึ้นกับทีฟฟานี้ ยัง



ภาพที่ 10 ภาพธงชาติไทยอยู่ยัยที่ทีฟฟานี้ ยัง โพสต์ในระหว่างแสดงคอนเสิร์ตที่ประเทศญี่ปุ่น (ซ้าย) และ T.O.P BIGBANG ขณะสวมเสื้อที่มีลายธงชาติไทยอยู่ยัย (ขวา)

จากกรณีตัวอย่างข้างต้น ความรุนแรงต่อผู้หญิงในฐานะบุคคลสาธารณะปรากฏชัด โดยเฉพาะอย่างยิ่งบทบาทของสื่อที่มีผลต่อความรุนแรงที่บุคคลสาธารณะหญิงจะได้รับ แต่ในวัฒนธรรมไอดอล สิ่งที่เหมาะสมและควบคุมการประพาดิตนไม่ได้มีเพียงค่านิยมโดยทั่วไปในสังคมเท่านั้น วัฒนธรรมไอดอลมีกฎที่ละเมิดสิทธิไอดอลหญิงหลายข้อ เช่น การห้ามมีแฟน การห้ามถ่ายรูปกับบุคคลอื่นนอกเหนือจากในกิจกรรมที่จัดเพื่อการถ่ายรูป ความเข้าใจที่คลาดเคลื่อนต่อนิยามของบุคคลสาธารณะจึงทำให้แฟนคลับไม่รู้สึกรู้ว่าการติดตามไอดอลหญิงจะเป็นการละเมิดสิทธิ และไม่รู้สึกรู้ว่าการคุกคามจะเป็นเรื่องผิด ซึ่งในประเด็นนี้ ไอดอลหญิงท่านหนึ่งได้กล่าวว่าบริษัทควรเข้ามามีส่วนร่วมจัดการ ดังข้อความต่อไปนี้

“คนที่พยายามจะรู้เรื่องที่มีมากกว่าที่นำเสนอ นั่นคือประสงคร้ายแล้วนะ เขาไม่ได้ทรยศต่อวงหรือแฟนคลับ มันคือโลกของเขา แล้วเขาก็ไม่ได้อยากเปิดเผยให้คุณรู้ด้วย วัฒนธรรมไอดอลถูกจัดให้อยู่ในการแสดง เขาอยากให้คุณเห็นแค่มาร้องเพลง มาให้กำลังใจกันและกัน เรื่องบางอย่างเป็นเรื่องของคนคนหนึ่ง ไอดอลคืองานของเขา มันไม่ใช่ทั้งชีวิตของเขา และไม่ใช่แค่แฟนคลับ แต่เรื่องนี้คือบริษัท บริษัททะเลเยยสิ่งที่แฟนคลับทำ และปล่อยให้เรื่องนี้เกิดขึ้นโดยไม่มีมาตรการอะไรมาปกป้อง” (สัมภาษณ์, ไอดอลหญิงหมายเลข 1, 2564)

อย่างไรก็ตาม มณฑิรา นาควิเชียร มองว่า การนำเสนอเรื่องราวผ่านช่องทางสื่อสังคมออนไลน์ของไอดอลหญิงมีบทบาทอย่างมากต่อความคลุมเครือในเส้นแบ่งของเรื่องส่วนตัวและเรื่องสาธารณะ ความจำเป็นในการเผยแพร่เรื่องราวส่วนตัวของคนดังเชื่อมโยงกับการได้รับการสร้างความรู้สึกใกล้ชิด (Intimacy) และส่งผลต่อความนิยมของคนดังเองด้วย เรื่องส่วนตัวจึงมีโอกาสถูกใช้จากคนดังเองเพื่อสร้างความนิยม พร้อมกับพร่าเลือนเส้นแบ่งของเรื่องส่วนตัวและเรื่องสาธารณะลง การตัดสินใจนำเสนอเรื่องราวที่คนดังคนหนึ่งมองว่าเป็นเรื่องที่เปิดเผยได้ จึงส่งผลต่อความต้องการจะรู้ของผู้ที่ติดตามข่าวสารในวงการบันเทิง และการสร้างมาตรฐานให้การนำเสนอของสื่อด้วย ดังนี้

“ในสมัยของพี่ คนมันก็ไม่ได้สนใจเรื่องส่วนตัวของเจ เจตริน หรือคริสติน่า อากีร์รา ทรอก คนสนใจผลงานเพลง ดูคอนเสิร์ต แต่เมื่อการทำให้เป็นสินค้า (Commercialize) เข้ามา มีบทบาทตรงนี้ มันจะเอากำไรจากทุกสิ่งที่ได้ ชื่อเสียงบางทีมันทำให้คนมีคอบอดนะ

เพราะชื่อเสียงมันสัมพันธ์กับความรวย สิ่งเหล่านี้บางทีมันทำให้เขาไม่สามารถควบคุมหรือยับยั้งการกระทำบางอย่างได้ ดาราไทยลูกตลอดวันแรกก็ให้สื่อเห็นแล้ว แต่อย่างอเดล (Adele) จะมีน้อยคนมากที่รู้ว่าสามีเขาชื่ออะไร ลูกเขาคือใคร และเขายืนยันในจุดยืนของเขา มากกว่าเขาจะไม่เปิดเผยเรื่องนี้ เขาไม่ทำให้ครอบครัวของเขากลายเป็นสินค้า การมีเส้นแบ่งที่ชัดเจนระหว่างเรื่องส่วนตัวกับเรื่องสาธารณะจากไอดอลเองก็เป็นส่วนหนึ่งที่จะหยุดตรงนั้นได้” (สัมภาษณ์, มณฑิรา นาควิเชียร, 2564)

แม้ไอดอลหญิงจะยินยอมรับสถานะบุคคลสาธารณะอย่างเต็มใจตั้งแต่ก้าวแรกที่เข้ามาสู่อุตสาหกรรมไอดอล แต่สิ่งที่เจอในขณะที่ทำหน้าที่ไอดอลก็ยังคงเป็นสิ่งที่เกินกว่าจะคาดคิดได้ในตอนที่ยังไม่ได้เป็นไอดอล และเป็นสิ่งที่ไม่อาจรู้ได้หากไม่ได้เข้ามาเป็นไอดอลหญิง ความเข้าใจต่อสถานะของไอดอลหญิงของต้นสังกัดและตัวไอดอลหญิงเอง ทำให้หลายครั้งความรุนแรงที่เกิดขึ้นกับไอดอลหญิงถูกเพิกเฉยและไม่ได้รับการแก้ไข เพราะถือว่าเป็นเรื่องปกติที่สาธารณชนจะติดตามทุกเรื่องของคนดัง และการเป็นไอดอลหญิงถือว่าได้มอบความยินยอมให้แฟนคลับหรือสื่อมวลชนสามารถขุดคุ้ยเรื่องราวส่วนตัวของไอดอลหญิงได้ ทั้งที่ความจริงแล้วไม่จำเป็นต้องเป็นเช่นนั้นเสมอไป ผลที่เกิดขึ้นต่อไอดอลหญิงคือความกดดันซ้ำซ้อนจากทุกทิศทาง จากความคาดหวังในตัวไอดอลหญิงในฐานะบุคคลสาธารณะ และการแบกรับภาพลักษณ์เพื่อรักษาความนิยมในพื้นที่สาธารณะ

“ถ้าบริษัทมีสิ่งที่ปกป้องศิลปินที่กำลังจะต้องเจอ ที่เขาจะต้องพร้อมแหละว่าเขาจะต้องเจอสิ่งนี้ อะไรคือสิ่งที่ทดแทนสิ่งที่เขาต้องเจอ คือมีสิ่งนี้เกิดขึ้นได้ แต่ต้องทำให้มันรู้สึกถึงความเป็นมนุษย์หน่อยคือ อะไรคือสิ่งที่ทดแทนให้พวกเขาที่จะโดน แต่สำหรับเรา มันไม่มีอะไรที่เราคิดว่าได้มาแล้วมันเหมาะสมกับสิ่งที่เราโดน เราคุมโลกออนไลน์ เราคุมคนขนาดนั้นไม่ได้ สิ่งที่ทำได้จริง ๆ นะ คือบริษัทต้องเข้ามาช่วยคอนโทรลและควบคุม” (สัมภาษณ์, ไอดอลหญิงหมายเลข 1, 2564)

ในมุมมองของแฟนคลับ ไอดอลหญิงมีทั้งสถานะบุคคลสาธารณะ ที่ให้อำนาจแฟนคลับและสื่อมวลชนในการล่วงรู้ชีวิตส่วนตัวได้ และยังมีกฎของวงไอดอลที่ไอดอลหญิงจะต้องถูกลงโทษหากพิสูจน์ได้ว่าการละเมิดกฎ ความรุนแรงที่เกิดขึ้นกับสมาชิกวงไอดอลหญิงจึงมีทั้ง การติดตาม (Stalk) ไปยังพื้นที่ส่วนตัว บริเวณบ้าน การสืบหาข้อมูลในสื่อสังคมออนไลน์ ตลอดจนการคุกคามทางเพศใน

สื่อสังคมออนไลน์ กล่าวได้ว่า ความเข้าใจคลาดเคลื่อนและเส้นแบ่งที่ไม่ชัดเจนระหว่างเรื่องส่วนตัว และสถานะบุคคลสาธารณะของไอดอลหญิง ได้กลายเป็นชนวนความรุนแรงที่ยากจะแก้ ทั้งในพื้นที่จริง และในพื้นที่เสมือนจริงอย่างในสื่อสังคมออนไลน์ด้วย

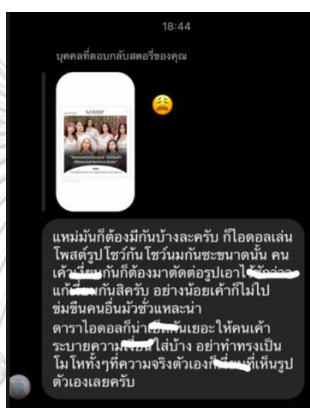
จากการนำเสนอของสื่อมวลชนอย่างไร้ความรับผิดชอบ สู่ความเข้าใจที่คลาดเคลื่อนในประเด็นบุคคลสาธารณะและพื้นที่สาธารณะในสังคมไทย ได้ส่งผลต่อการปฏิบัติอย่างละเมิดสิทธิไอดอลหญิงในระดับที่รุนแรงมากยิ่งขึ้น และเป็นการกดทับไอดอลหญิงให้ต้องเจียบเสียดภายใต้ความคาดหวังของสังคมต่อบทบาทของบุคคลสาธารณะที่จะต้องประพฤติตัวเป็นแบบอย่างที่ดี พร้อมรับการตรวจสอบจากสาธารณชนเสมอ การถูกทำให้เป็นเรื่องปกติที่จะต้องถูกละเมิดสิทธิในฐานะบุคคลสาธารณะ นำไปสู่การเพิกเฉยต่อปัญหาความรุนแรงที่ไอดอลหญิงต้องเผชิญ จึงเป็นเหตุอันสมควรอย่างยิ่งที่ต้องมีการกลับมาพิจารณานิยามและขอบเขตของบุคคลสาธารณะอีกครั้ง ว่าจริงหรือไม่ที่บุคคลสาธารณะต้องพร้อมเปิดเผยเรื่องส่วนตัวต่อสาธารณชน สิทธิที่จะรู้ของประชาชนนั้นมีขอบเขตอยู่ที่ตรงไหน และระบบยุติธรรมของไทยต้องทำอย่างไรกับเส้นแบ่งที่คลุมเครือนี้เพื่อไม่ให้บุคคลสาธารณะถูกเอาเปรียบจากการนำเสนอที่ไม่คำนึงถึงสวัสดิภาพและละเมิดสิทธิของบุคคลสาธารณะอย่างไร้ขอบเขตตลอดมา

4.7 เทคโนโลยีและพื้นที่ออนไลน์: ยิ่งเข้าใกล้ ยิ่งใช้ความรุนแรง

ใน Cyberfeminism Manifesto ระบุว่า พื้นที่ออนไลน์ (Cyberspace) คือความหวังใหม่ของความเท่าเทียมทางเพศ โลกที่ร่างกายไม่สามารถตามเข้าไปได้นี้เองที่ผู้หญิงจะสามารถเข้าถึงความเท่าเทียมได้จริง ๆ โดยหลุดพ้นจากท่าทีและภาษาที่ไม่เหมือนปฏิสัมพันธ์ที่ครอบงำด้วยผู้ชายในโลกใบนี้ Cyberfeminism หรือ สตรีนิยมไซเบอร์จึงหมายถึง การใช้พื้นที่บนอินเทอร์เน็ตในการสร้างปฏิสัมพันธ์ทางสังคม และเป็นแนวคิดที่เชื่อว่าในพื้นที่บนอินเทอร์เน็ต ผู้หญิงจะสามารถเข้าถึงเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างอำนาจให้ตนเองได้ (Gajjala, 2004)

แต่จริงหรือไม่ที่โลกที่ร่างกายไม่สามารถตามเข้ามาได้นี้เป็นโลกแห่งความเท่าเทียมที่ผู้หญิงจะหลุดพ้นจากการถูกคุกคาม ใช้ความรุนแรง และถูกทำให้เจียบเสียด ในการศึกษาเรื่อง วาทกรรมบนอินเทอร์เน็ต ว่าด้วยด้วยเรื่องของผู้หญิงไทย ของ Busakorn Suriyasarn ระบุว่า แท้ที่จริงแล้ว ผู้หญิงยังเป็นชนกลุ่มน้อยในอินเทอร์เน็ต และการสนทนาในอินเทอร์เน็ตที่ปราศจากการควบคุมยังคงเป็นเวทีแลกเปลี่ยนความคิดของผู้ชาย ซึ่งคนบางกลุ่มยังเข้าใจว่าเป็นเวทีเสรีให้แสดงความคิดเห็นที่ไม่เป็น

ยอมรับในโลกของความจริงได้ ในพื้นที่อินเทอร์เน็ต เราจึงพบการตู่ทวงทางวัฒนธรรม ทางการเมือง และคำพูดเสียดสีจำนวนมาก (สุทธิลักษณ์ หวังสันติธรรม, 2547) เช่นเดียวกับการคุกคามทางเพศในพื้นที่ออนไลน์ ที่ทำให้ไม่อาจบอกได้ว่าโลกออนไลน์เป็นพื้นที่ปลอดภัยของผู้หญิงจริง ๆ นอกจากนั้น บุชบรรณ จินเจริญ (2544) ยังระบุว่า อินเทอร์เน็ตมีบทบาทในการผลิตซ้ำความหมายของผู้หญิงในฐานะวัตถุทางเพศ หรือสินค้า ซึ่งสอดคล้องกับเนื้อหาที่ไอดอลหญิงต้องพบเจอผ่านพื้นที่ออนไลน์อย่างหนักหน่วง ต่อเนื่อง ยาวนาน และยังไม่เห็นทางที่จะแก้ปัญหาได้



ภาพที่ 11 การแสดงความคิดเห็นในช่องทางข้อความส่วนตัว (Direct Message) ของแฟนคลับ ที่ตอบโต้กับไอดอลหญิงท่านหนึ่งที่โพสต์ต่อต้านการคุกคามทางเพศ

ช่องทางสื่อสังคมออนไลน์ เป็นช่องทางที่ไอดอลหญิงใช้เพื่อสร้างปฏิสัมพันธ์กับแฟนคลับ ผ่านการอัปโหลดรูปภาพในอิริยาบถส่วนตัว เพื่อเปิดโอกาสให้แฟนคลับเข้าถึงไอดอลหญิงได้ใน ช่วงเวลาที่ไม่มีการแสดงที่สามารถพบหน้ากันได้ เช่นเดียวกับในมุมของแฟนคลับ ที่ชื่นชอบที่จะได้ ติดตามชีวิตส่วนตัวของไอดอลหญิงผ่านช่องทางสื่อสังคมออนไลน์ ช่องทางสื่อสังคมออนไลน์เป็น ช่องทางที่สำคัญอย่างยิ่งในวัฒนธรรมไอดอล เพราะเป็นช่องทางสำคัญที่ไอดอลหญิงจะสามารถสร้าง ความนิยมได้โดยเป็นอิสระจากการควบคุมของค่าย และได้เห็นกระแสตอบรับจากแฟนคลับโดยตรง รวมทั้งแฟนคลับยังสามารถแสดงความคิดเห็นได้อย่างเป็นอิสระจากกฎของวงไอดอลที่จะถูกใช้ใน เวลาที่จัดกิจกรรมที่สร้างปฏิสัมพันธ์ เช่น ในงานจับมือที่มีระยะเวลาแค่ 8 วินาที นอกจากการสื่อสาร ระหว่างไอดอลหญิงและแฟนคลับ สื่อสังคมออนไลน์ก็ยังเป็นช่องทางที่แฟนคลับได้มาแลกเปลี่ยน พูดคุย และแสดงข้อเรียกร้องต่อบริษัทในประเด็นต่าง ๆ สื่อสังคมออนไลน์ได้สร้างชุมชนของแฟนคลับ ให้แน่นแฟ้นมากยิ่งขึ้น และสร้างความสัมพันธ์ระหว่างแฟนคลับและไอดอลหญิงให้แข็งแกร่งขึ้นไป

พร้อมกัน แต่ในขณะเดียวกัน ช่องทางสื่อสังคมออนไลน์ก็เป็นช่องทางที่เกิดความรุนแรงทางเพศต่อไอดอลหญิงมากที่สุด จากการศึกษาเรื่อง “วาทกรรมการคุกคามทางเพศต่อเน็ตไอดอลหญิงบนเฟซบุ๊ก” ของ วิมลวรรณ เพาะปลูก และสุระชัย ชูพกา (2561) ระบุว่า การแสดงความเกลียดชังของเน็ตไอดอลหญิง ส่งผลให้ผู้ติดตามมีความกล้าในการใช้ถ้อยคำคุกคามทางเพศ เพราะรับรู้ถึงความรู้สึกที่สื่อในการเชิญชวนเรื่องเพศ เสมือนเป็นการสื่อสารความลับผ่านพื้นที่สาธารณะของทั้งสองฝ่าย อย่างไรก็ตาม ข้อสรุปนี้อาจไม่จริงเสมอไป เมื่อการถูกคุกคามทางเพศที่เกิดขึ้นกับไอดอลหญิงนั้นไม่ได้จำกัดเฉพาะในบริบทที่สื่อนัยทางเพศเท่านั้น การคุกคามทางเพศไอดอลหญิงนั้นเกิดขึ้นในหลายรูปแบบ ทั้งในรูปแบบการส่งข้อความส่วนตัวถึงบัญชีอินสตาแกรมของไอดอลหญิง การแสดงความคิดเห็นได้รูปภาพ การสนทนาระหว่างแฟนคลับในชุมชนออนไลน์ ซึ่งเป็นการคุกคามทางเพศในรูปแบบส่งข้อความในเชิงอนาจาร (Written Conduct) รูปแบบความรุนแรงทางเพศในสื่อสังคมออนไลน์ปรากฏทั้งในลักษณะการคุกคามทางเพศโดยตรงไปตรงมา เช่น การสำเร็จความใคร่บนรูปภาพของไอดอลหญิง และทั้งในทางอ้อม เช่น ตัดรูปภาพโดยเจาะจงไปที่อวัยวะบางส่วน และแสดงความคิดเห็นด้วยคำว่า ห อ ม⁶ คือสื่อ⁷ เป็นต้น

“แฟนคลับอาจจะบอกว่าคนที่ทำความรุนแรงไม่ใช่แฟนคลับ แต่เขาไม่รู้เลยว่ารูปแบบการบริโภคของเขามันไปสร้างเสริมความรุนแรงอะไรบ้าง และเมื่อถึงเวลาที่กระทำ ความรุนแรง ตัวคนทำไม่ได้มาสนใจว่าเขาเป็นแฟนคลับหรือไม่ใช่แฟนคลับ เขาจะทำอะไรก็ได้ เพราะเขามองว่าไอดอลคือบุคคลสาธารณะ กรณีความรุนแรงในหลายครั้ง คนที่กระทำมันอยู่ในมุมมืด ในขณะที่ไอดอลอยู่ในที่สว่าง เขาไม่รู้เลยว่าโดนกระทำอะไรบ้างจากใคร ไปแจ้งตำรวจตำรวจก็จะบอกว่า ไหน เอาตัวคนคนนั้นมาสิ ซึ่งมันไม่รู้ และกระบวนการสอบสวนของรัฐก็ยังเข้าไม่ถึงในเรื่องนี้ คนที่ทำไม่มีตัวตนและกลายเป็นแค่อวาตาร์ (Avatar) และภาวะแบบนี้มันทำให้คนกล้าที่จะทำอะไรก็ได้ (drive craziness)” (สัมภาษณ์, มณฑิรา นาควิเชียร, 2564)

⁶ คำว่า หอมถูกนำมาใช้เป็นศัพท์แสลงและตีความใหม่ในเชิงคุกคามทางเพศ โดยจะถูกพิมพ์แยกพยัญชนะเป็น ห อ ม ใช้เมื่อเห็นรูปภาพของผู้หญิงแล้วรู้สึกได้กลิ่นที่สื่อถึงเรื่องทางเพศออกมา และเป็นคำย่อของอีกหนึ่งความหมายคือ อวัยวะเพศหญิง อูม มาก (ห อ ม)

⁷ คือสื่อ เป็นศัพท์แสลงที่ใช้ในการคุกคามทางเพศ ออกเสียงใกล้เคียงกับภาษาถิ่นอีสาน ‘ฮือสื่อ’ ที่มีความหมายว่า พองโต มักจะถูกใช้ในการวิจารณ์หน้าอกของผู้หญิง

นอกจากความใกล้ชิดที่ไอตอลหญิงสื่อสารกับแฟนคลับผ่านการนำเสนอตัวตนในพื้นที่ออนไลน์ การไม่จำเป็นต้องเห็นหน้า สามารถสร้างตัวตนปลอมหรือปิดบังตัวตนได้ ก็เป็นอีกหนึ่งปัจจัยที่ทำให้พื้นที่สังคมออนไลน์มีโอกาสเกิดการคุกคามทางเพศไอตอลหญิงมากขึ้น แฟนคลับหรือผู้ติดตามสามารถเป็นผู้ที่ปกปิดตัวตน อยู่ในพื้นที่ลับ และสามารถแสดงออกได้อย่างเปิดเผย ในขณะที่ไอตอลหญิงอยู่ในพื้นที่สว่างและเป็นฝ่ายถูกจ้องมอง ด้วยสภาพสังคมไทยที่ไม่เปิดโอกาสให้สามารถพูดเรื่องเพศได้อย่างเปิดเผย สื่อสังคมออนไลน์จึงเป็นพื้นที่ที่ผู้ใช้งานสามารถแสดงออกทางเพศได้โดยไม่ต้องกลัวสังคมรอบข้าง ดังทัศนะของไอตอลหญิงท่านหนึ่ง

“ในเว็บไซต์ที่เราเคยไปดูมันไม่ต้องเปิดเผยตัวตน พอไม่เปิดเผยตัวตน เขาจะด่ายังไงก็ได้ จะทำอะไรก็ได้ เพราะสุดท้ายก็ตามไม่เจออยู่ดี เราเคยตามมาพักใหญ่ ๆ ว่ามันเป็นของใคร และพยายามแจ้งทางเว็บไซต์ ซึ่งในเว็บไซต์ก็แจ้งนะคะว่าห้ามพูดเรื่องเพศหรือคุกคามคนอื่น แต่พอเราแจ้งไปมันก็ไม่มีอะไรเกิดขึ้น ก็เลยพยายามตามว่าเว็บจริง ๆ มันอยู่ที่ไหน ก็เลยพบว่าเพราะว่าเว็บมันมาจากต่างประเทศ การที่เมืองไทยจะทำอะไรมันก็ค่อนข้างจะยาก พูดไปก็ลอยตัวอยู่ดี ทำอะไรก็ไม่โดน เราพูดมาหลายปีแล้ว ก็ยังไม่มีใครในกลุ่มนั้นโดนอะไรเลย การต่อว่า การคุกคาม มันเลยยิ่งรุนแรงมากขึ้น” (สัมภาษณ์, ไอตอลหญิงหมายเลข 3, 2564)

สื่อสังคมออนไลน์ทำให้เกิดการตีความหมายใหม่ตามแนวคิดของ Habermas ว่าทำให้พื้นที่ส่วนบุคคล (sphere of private people) กลายเป็นพื้นที่สาธารณะที่เกิดขึ้นในชุมชนออนไลน์ ในพื้นที่นี้ ผู้หญิงสามารถถ่ายทอดตัวตน และแสดงออกถึงความเป็นจริงด้วยตัวเองได้ สื่อสังคมออนไลน์ได้ให้อำนาจผู้หญิงในการต่อรองกับค่านิยมที่เคยกดทับผู้หญิงเอาไว้ (มนทกานต์ ตปนียางกูร, 2545: 24 อ้างถึงใน อรอนงค์ โฆษิตพิพัฒน์, 2554) แต่ในอีกมุมหนึ่งการก้าวเข้าสู่พื้นที่สาธารณะของผู้หญิงก็ไม่ได้เป็นไปด้วยความราบรื่น ผู้หญิงยังต้องพบกับความรุนแรงทางเพศทั้งจากการกีดกัน วิจารณ์ ไปจนถึงการคุกคามทางเพศอย่างเปิดเผย ความเป็นชุมชนออนไลน์ที่เป็นพื้นที่สาธารณะนั้น ความสัมพันธ์กับการคุกคามทางเพศบนสื่อสังคมออนไลน์ด้วย ปฏิสัมพันธ์ใดที่เกิดขึ้นในพื้นที่สังคมออนไลน์แบบสาธารณะนั้น เป็นเรื่องส่วนรวมที่มีคนจำนวนมากจ้องมองอยู่ ผู้คุกคามทางเพศจึงเป็นตัวแทนของความคิดเห็นจำนวนมาก (วิมลวรรณ เพาะปลุก และสุระชัย ชูผลกา, 2561) การคุกคามทางเพศในสื่อสังคมออนไลน์ จึงเกิดขึ้นจากความเป็นสาธารณะของพื้นที่และผู้คนจำนวนมากที่จ้อง

มองอยู่ในพื้นที่เดียวกัน การคุกคามทางเพศบุคคลสาธารณะในพื้นที่สาธารณะจึงไม่ใช่เรื่องผิดในทัศนะของผู้คุกคามทางเพศ เพราะเชื่อว่าไอตอลหญิงเป็นผู้ที่ยินยอมจะเป็นบุคคลสาธารณะ และเนื้อหาในสื่อสังคมออนไลน์ก็เป็นเนื้อหาที่เปิดโอกาสให้ใครก็ได้แสดงความคิดเห็น การเป็นตัวแทนของความคิดเห็นจำนวนมากจึงเป็นมุมมองที่ลดทอนความผิดในการคุกคามทางเพศไอตอลหญิงลงในทัศนะของผู้คุกคาม การก้าวเข้าสู่พื้นที่สาธารณะของผู้หญิงจึงเป็นไปด้วยความยากลำบากและยังเพิ่มโอกาสในการถูกรบกวนทางเพศมากขึ้น สอดคล้องกับมุมมองของ มณฑิรา นาควิเชียร ต่อความรุนแรงทางเพศต่อบุคคลสาธารณะ ที่เชื่อมโยงกับประเด็นพื้นที่สาธารณะและการไม่ต้องระบุตัวตนของแฟนคลับ ซึ่งส่งผลให้ความรุนแรงทางเพศมีโอกาสเกิดได้มากขึ้น รุนแรงมากขึ้น และจัดการกับผู้กระทำความผิดได้ยากขึ้น

“แฟนคลับอาจจะบอกว่าคนที่ทำความรุนแรงไม่ใช่แฟนคลับ แต่เขาไม่รู้เลยว่ารูปแบบการบริโภคของเขามันไปสร้างเสริมความรุนแรงอะไรบ้าง และเมื่อถึงเวลาที่กระทำความรุนแรง ตัวคนทำไม่ได้มาสนใจว่าเขาเป็นแฟนคลับหรือไม่ใช่แฟนคลับ เขาจะทำอะไรก็ได้ เพราะเขามองว่าไอตอลคือบุคคลสาธารณะ กรณีความรุนแรงในหลายครั้ง คนที่กระทำมันอยู่ในมุมมอง ในขณะที่ไอตอลอยู่ในที่สว่าง เขาไม่รู้เลยว่าโดนกระทำอะไรบ้างจากใคร ไปแจ้งตำรวจตำรวจก็จะบอกว่า ไหน เอาตัวตนคนนั้นมาสิ ซึ่งมันไม่รู้ และกระบวนการสอบสวนของรัฐก็ยังเข้าไม่ถึงในเรื่องนี้ คนที่ทำไม่มีตัวตนและกลายเป็นแค่อวตาร (Avatar) และภาวะแบบนี้มันทำให้คนกล้าที่จะทำอะไรก็ได้ (drive craziness)” (สัมภาษณ์, มณฑิรานาควิเชียร, 2564)

สิ่งสำคัญจึงไม่ใช่ว่าเป็นแฟนคลับหรือไม่ที่กระทำความรุนแรงต่อไอตอลหญิง แต่ภาคส่วนไหนบ้างที่จะเข้ามาจัดพื้นที่อินเทอร์เน็ตให้เป็นพื้นที่ที่เท่าเทียม และเปิดโอกาสให้ผู้หญิงเข้าถึงโอกาสที่เท่าเทียมได้อย่างที่ควรจะเป็น การไม่สามารถเข้าไปแก้ปัญหาความรุนแรงทางเพศจากต้นตอได้บนพื้นที่สื่อสังคมออนไลน์ จึงยังเป็นการกระตุ้นให้ความรุนแรงเกิดขึ้นซ้ำ ๆ จะยังเป็นการผลิตซ้ำความรุนแรงนี้ให้มีจำนวนมากขึ้นไปอีก ยิ่งนับวัน การคุกคามทางเพศบนพื้นที่อินเทอร์เน็ตจึงยิ่งยากที่จะแก้ไข และทวีความรุนแรงมากขึ้นเรื่อย ๆ จากเทคโนโลยีที่พัฒนาไปไม่หยุดหย่อน

จากผลการวิเคราะห์ปรากฏการณ์การทำให้ไอศดอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศ ผู้วิจัยพบประเด็นที่เกี่ยวข้องกับการทำให้ไอศดอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศ ดังนี้

1) วาทกรรมเพศสภาพ: จุดเริ่มต้นของอุตสาหกรรมไอศดอล

ความเป็นชายและความเป็นหญิง เป็นกรอบให้การกำเนิดและหล่อเลี้ยงวัฒนธรรมไอศดอลให้ยังอยู่ได้ ในกรอบการรับรู้ตัวตนทางเพศเช่นนี้ ความเป็นหญิงถูกทำให้รับใช้เพศชาย ไอศดอลหญิงจึงถูกควบคุมครอบงำอยู่ในวาทกรรมเพศสภาพที่ต้องเป็นฝ่ายอ่อนน้อมยอมตาม เมื่อการปฏิบัติตนต่อกันระหว่างไอศดอลหญิงและแฟนคลับสอดคล้องไปกับความเป็นหญิงและความเป็นชายที่สังคมกำหนด ความเป็นชายที่มีอำนาจ ใช้ความรุนแรง ควบคุมความเป็นหญิง ที่นำไปสู่การทำให้ผู้หญิงเป็นวัตถุทางเพศ จึงกลายเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมไอศดอล ภาพลักษณ์ที่ถูกคาดหวังความเป็นหญิงที่แสดงโดยไอศดอลหญิงจึงเป็นการตอกย้ำความรุนแรงทางเพศและขัดเกลาสังคมให้เรียนรู้ความเป็นหญิงผ่านสื่อด้วย

2) บรรทัดฐานรักต่างเพศ: เมื่อผู้หญิงเป็นวัตถุทางเพศ ความรุนแรงจึงเป็นเรื่องปกติ

บรรทัดฐานรักต่างเพศที่ปรากฏในสื่อ ได้ทำให้ภาพของความเป็นหญิงที่เชื่อมโยงกับเรื่องเพศ กลายเป็นเรื่องปกติที่ปรากฏทั่วไป นอกจากการนำเสนอผ่านภาพที่ถูกจ้องมองแล้ว วัฒนธรรมไอศดอลยังใช้ความเป็นหญิงผ่านกิจกรรมต่าง ๆ ที่เปิดโอกาสให้แฟนคลับบริโภคภาพลักษณ์ และสร้างปฏิสัมพันธ์กับไอศดอลหญิงในหลากหลายรูปแบบ ทั้งการจับมือ การพูดคุย การแสดงความคิดเห็นในสื่อสังคมออนไลน์ ปฏิสัมพันธ์ของแฟนคลับและไอศดอลหญิงเกิดขึ้นภายใต้บรรทัดฐานรักต่างเพศ และความเป็นชาย-ความเป็นหญิงที่ประกอบสร้างภายใต้แนวคิดปิตาธิปไตย

3) ปิตาธิปไตย: อุตสาหกรรมโดยผู้ชาย เพื่อผู้ชาย

จุดเริ่มต้นของระบบวงไอศดอลที่แพร่หลายในประเทศไทยนั้น เกิดจากแนวคิดของโปรดิวเซอร์ชายชาวญี่ปุ่น เช่นเดียวกับโปรดิวเซอร์ของวงไอศดอลจำนวนมากที่ได้รับความนิยม โดยเฉพาะในวัฒนธรรมไอศดอลที่มีกลุ่มเป้าหมายเป็นผู้ชาย และมีผู้ผลิตเป็นผู้ชาย ตั้งแต่การบริหารวง การแต่งเพลงหรือในบริบทของประเทศไทย การนำเข้าวัฒนธรรมไอศดอลผ่านบริษัทตัวแทน และผู้ดูแลเนื้อหาเพลง ตลอดจนการฝึกซ้อมไอศดอลหญิง ล้วนมีผู้ชายเป็นส่วนใหญ่ทั้งสิ้น

ความเป็นเพศที่ถูกนำมาใช้ในวัฒนธรรมไอดอลได้เอื้อประโยชน์ให้กับผู้ชายทั้งในบทบาทของผู้ผลิตและผู้บริโภค โดยใช้ความเป็นหญิงเพื่อกดขี่ไอดอลหญิงเอาไว้ นอกจากนั้น ความเป็นชายที่จำกัดคับแคบยังเบียดขับเหล่าแฟนคลับให้ออกจากความเป็นชายในอุดมคติ ไปสู่พื้นที่ของความเป็นชายแบบชายขอบ สิ่งนี้คือความเป็นชายเป็นพิษที่เป็นความกดดันของแฟนคลับเองที่ไม่อาจเป็นผู้ชายหมายเลขหนึ่งได้

4) วัฒนธรรมอำนาจนิยม: เมื่อไอดอลหญิงถูกควบคุมและครอบครอง

วัฒนธรรมอำนาจนิยมเป็นโครงสร้างอำนาจที่แบ่งคนเป็นลำดับชั้น ในวัฒนธรรมไอดอลที่แผ่ฝั่งไปด้วยวัฒนธรรมอำนาจนิยม ไอดอลหญิงจึงพบกับลำดับชั้นในทุกระดับความสัมพันธ์ ทั้งระหว่างบริษัท ระหว่างไอดอลหญิงด้วยกัน และระหว่างแฟนคลับ การใช้อำนาจเหนือ (Power over) นี้ตอบรับกับความต้องการเข้าถึงความเป็นชายของแฟนคลับที่ยังอยากแสดงอำนาจมากขึ้นเพื่อเข้าถึงความเป็นชายที่ต้องมีภาวะผู้นำ ออกคำสั่ง แข็งแกร่ง และพึ่งพาได้ ไอดอลหญิงในกรอบคิดปีตาธิปไตยที่ครอบงำจึงตกเป็นผู้ที่ถูกควบคุมจากแฟนคลับ และวัตถุที่ถูกครอบครองโดยบริษัท

5) ทฤษฎี: ความเป็นหญิงกลายเป็นสินค้า

‘ไอดอล’ เป็นผลผลิตจากแนวคิดอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ที่มุ่งผลิตเนื้อหาอย่างเป็นระบบเพื่อการบริโภคของคนจำนวนมาก ด้วยจุดเริ่มต้นที่ต้องการพัฒนาทั้งมูลค่าทางเศรษฐกิจและความสัมพันธ์ระหว่างประเทศ แนวคิดไอดอลแบบญี่ปุ่นจึงเกิดมาเพื่ออุดช่องว่างระหว่างแฟนคลับและคนดัง ในวัฒนธรรมไอดอลเช่นนี้ การสร้างภาพลักษณ์จึงเป็นสิ่งสำคัญ การพัฒนาบทเพลงหรือเนื้อหาเป็นเรื่องรองลงมา ไอดอลในการรับรู้ของผู้คนจึงไม่เชื่อมโยงกับความสามารถในฐานะนักร้อง แต่เป็นความคาดหวังภาพลักษณ์ที่เป็นที่ยอมรับและรูปร่างหน้าตาตรงตามมาตรฐานความงาม และเน้นไปที่การสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างไอดอลและแฟนคลับ ที่ไม่ได้เพียงแต่เพิ่มมูลค่าให้กับไอดอล สร้างฐานแฟนคลับระยะยาวด้วยการดำเนินธุรกิจเติบโตด้วยความผูกพัน (intimacy business) ด้วยการทำความสัมพันธ์ให้เป็นที่ซื่อ-ซาย ได้ จากการที่ไอดอลไม่ได้ให้ความสำคัญกับความสามารถเท่าความพยายาม วาทกรรมความอดทน (Discourse of resilience) จึงมีบทบาทสำคัญในวัฒนธรรมนี้ ไอดอลหญิงต้องพิสูจน์ตัวเอง ฝ่าฟันความยากลำบากต่าง ๆ จากระบบของวงที่ให้คุณค่ากับความพยายาม ทั้งในการฝึกซ้อมเพื่อเอาชนะขีดจำกัดของตัวเอง การจัดงานเลือกตั้งที่ทำให้สมาชิกต้องแข่งขันกันเพื่อให้ได้รับตำแหน่งที่ดีที่สุด

นอกจากจะเป็นแนวคิดในการสร้างไอดอล ทุนนิยมยังเป็นปัจจัยที่เร่งให้เกิดแรงงานในรูปแบบธุรกิจที่เติบโตด้วยความผูกพันมากขึ้น ผู้บริโภคในวัฒนธรรมนี้มักจะเป็นผู้ชาย และการถูกเบียดขับออกจากความเป็นชายกระแสหลักได้กลายมาเป็นจุดขายของวัฒนธรรมนี้ ความเป็นหญิงที่ถูกนำมาใช้ในอุตสาหกรรมไอดอลจึงเป็นผลสืบเนื่องจากการพัฒนาเศรษฐกิจตามแนวคิดทุนนิยมและโลกาภิวัตน์ ซึ่งทำให้อุตสาหกรรมไอดอลในญี่ปุ่นเติบโตอย่างแข็งแกร่งและใช้ประโยชน์จากการถูกเบียดขับออกจากสังคมของแฟนคลับที่ไม่สามารถเป็นผู้นำครอบครัว ทำงานที่มั่นคง และอื่น ๆ ได้ตามที่สังคมคาดหวังไว้ วัฒนธรรมไอดอลภายใต้แนวคิดทุนนิยมจึงเป็นการหาประโยชน์จากความเหงาของแฟนคลับชายและความไร้เดียงสาของเด็กสาว ให้สร้างความสัมพันธ์ที่พึ่งพาซึ่งกันและกัน และคืนผลประโยชน์สู่นายทุนในรูปแบบของมูลค่าทางเศรษฐกิจที่เติบโตขึ้นทุกวัน ตามจำนวนแฟนคลับและสปอนเซอร์ที่เข้ามาหาประโยชน์จากความเป็นหญิงของไอดอลหญิงเรื่อย ๆ

6) บุคคลสาธารณะ: สถานะที่ทิ้งไม่ได้และไม่มีคำว่าส่วนตัว

บุคคลสาธารณะ หมายถึงกลุ่มคนที่ได้รับความสนใจ และส่งผลกระทบต่อความเป็นอยู่ของคนในสังคม เช่น นักการเมือง ที่มีส่วนกำหนดนโยบายสาธารณะ รวมถึงคนดัง (Celebrities) ที่ได้รับความสนใจจากคนจำนวนมาก เช่น ดารา นักแสดง นักกีฬา แต่ตามบทบัญญัติของรัฐธรรมนูญ เรื่องที่สื่อมวลชนนำเสนอขึ้นต้องส่งผลกระทบต่อความเป็นอยู่ของในสังคม และไม่เป็นการแสวงหาผลประโยชน์เพื่อประโยชน์ของผู้เผยแพร่ด้วย แม้ในความเป็นจริงสื่อมวลชนและประชาชนก็ใช้ประโยชน์จากเส้นแบ่งบาง ๆ นี้เพื่อตอบสนองความอยากรู้โดยไม่คำนึงถึงความเป็นส่วนตัวของไอดอลหญิง แม้ไอดอลหญิงจะยินยอมรับสถานะบุคคลสาธารณะอย่างเต็มใจตั้งแต่ก้าวแรกที่เข้ามาสู่อุตสาหกรรมไอดอล สิ่งที่เจอในขณะที่ทำหน้าที่ไอดอลก็ยังเป็นสิ่งที่เกินกว่าจะคาดคิดได้ในตอนที่ยังไม่ได้เป็นไอดอล และเป็นสิ่งที่ไม่อาจรู้ได้หากไม่ได้เข้ามาเป็นไอดอลหญิง ความเข้าใจต่อสถานะของไอดอลหญิงของต้นสังกัดและตัวไอดอลหญิงเอง ทำให้หลายครั้งความรุนแรงที่เกิดขึ้นกับไอดอลหญิงถูกเพิกเฉยและไม่ได้รับการแก้ไข เพราะถือว่าเป็นเรื่องปกติที่สาธารณชนจะติดตามทุกเรื่องของคนดัง และการเป็นไอดอลหญิงถือว่าได้มอบความยินยอมให้แฟนคลับหรือสื่อมวลชนสามารถขุดคุ้ยเรื่องราวส่วนตัวของไอดอลหญิงได้ ทั้งที่ความจริงแล้วไม่จำเป็นต้องเป็นเช่นนั้นเสมอไป มากไปกว่านั้น การเป็นบุคคลสาธารณะที่เป็นผู้หญิง ก็ทำให้ไอดอลหญิงมีโอกาสพบความรุนแรงมากกว่า จากหลาย ๆ กรณีตัวอย่างที่เคยปรากฏให้เห็นในสื่อ

7) เทคโนโลยีและพื้นที่ออนไลน์: ยิ่งเข้าใกล้ ยิ่งใช้ความรุนแรง

สื่อสังคมออนไลน์ก็เป็นช่องทางที่แฟนคลับได้มาแลกเปลี่ยนพูดคุย และแสดงข้อเรียกร้องต่อ บริษัทในประเด็นต่าง ๆ สื่อสังคมออนไลน์ได้สร้างชุมชนของแฟนคลับให้แน่นแฟ้นมากยิ่งขึ้น และ สร้างความสัมพันธ์ระหว่างแฟนคลับและไอดอลหญิงให้แข็งแรงขึ้นไปพร้อมกัน แต่ในขณะเดียวกัน ช่องทางสื่อสังคมออนไลน์ก็เป็นช่องทางที่เกิดความรุนแรงทางเพศต่อไอดอลหญิงมากที่สุด การ คุกคามทางเพศในสื่อสังคมออนไลน์ มีผลจากความเชื่อว่าไอดอลหญิงเป็นผู้ที่ยินยอมจะเป็นบุคคล สาธารณะ และเนื้อหาในสื่อสังคมออนไลน์ก็เป็นเนื้อหาที่เปิดโอกาสให้ใครก็ได้แสดงความคิดเห็น การ เป็นตัวแทนของความคิดเห็นจำนวนมากจึงเป็นมุมมองที่ลดทอนความผิดในการคุกคามทางเพศ ไอดอลหญิงลงในทัศนะของผู้คุกคาม ในแง่นี้ การก้าวเข้าสู่พื้นที่สาธารณะของผู้หญิงจึงเป็นไปด้วย ความยากลำบากและยิ่งเพิ่มโอกาสในการถูกระงับความรุนแรงทางเพศมากยิ่งขึ้น

โดยผลการวิเคราะห์ปรากฏการณ์การทำให้ไอดอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศ ทั้ง 7 ประเด็น จะ นำไปออกแบบกระบวนการเรียนรู้สำหรับแฟนคลับเพื่อแก้ปัญหาการทำให้ไอดอลหญิงเป็นวัตถุทาง เพศต่อไป



บทที่ 5

การออกแบบกระบวนการเรียนรู้สำหรับแฟนคลับเพื่อแก้ปัญหาการทำให้ไอดอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศ และการประเมินผล

ในบทที่ 5 ผู้วิจัยได้นำผลการวิเคราะห์ปรากฏการณ์การทำให้ไอดอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศ มาออกแบบกระบวนการเรียนรู้สำหรับแฟนคลับเพื่อแก้ปัญหาการทำให้ไอดอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศ และได้มีการนำโครงสร้างกระบวนการเรียนรู้สำหรับแฟนคลับเพื่อแก้ปัญหาการทำให้ไอดอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศ ทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่าง โดยมีผู้เชี่ยวชาญเข้าร่วมประเมินโดยการสังเกต จากนั้นจึง รวบรวมผลการประเมินเพื่อนำมาพัฒนากระบวนการเรียนรู้สำหรับแฟนคลับเพื่อแก้ปัญหาการทำให้ไอดอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศ ฉบับปรับปรุง โดยจะแบ่งการนำเสนอออกเป็น 2 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 ผลการออกแบบกระบวนการเรียนรู้สำหรับแฟนคลับเพื่อแก้ปัญหาการทำให้ไอดอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศ

ส่วนที่ 2 ผลการประเมินกระบวนการเรียนรู้สำหรับแฟนคลับเพื่อแก้ปัญหาการทำให้ไอดอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศ

5.1 ส่วนที่ 1 ผลการออกแบบกระบวนการเรียนรู้สำหรับแฟนคลับเพื่อแก้ปัญหาการทำให้ไอดอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศ

ในส่วนที่ 1 ผู้วิจัยได้นำผลการวิเคราะห์ปรากฏการณ์การทำให้ไอดอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศ, ผลจากการสัมภาษณ์เชิงลึก และผลจากแบบสอบถามระดับการยอมรับของแฟนคลับต่อการทำให้ไอดอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศ มาวิเคราะห์เพื่อนำไปออกแบบกระบวนการเรียนรู้สำหรับแฟนคลับเพื่อแก้ปัญหาการทำให้ไอดอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศ โดยมีเนื้อหา ดังนี้

5.1.1 ทศนคติของแฟนคลับต่อการทำให้ไอดอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศ

ผู้วิจัยได้คัดเลือกกลุ่มตัวอย่างจำนวน 6 คนจากการทำแบบสอบถาม และสัมภาษณ์เชิงลึกเพื่อวัดระดับการยอมรับต่อประเด็นการทำให้ไอดอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศ มีรายละเอียดดังนี้

ตารางที่ 4 ตารางแสดงระดับการยอมรับของแฟนคลับต่อการทำให้ไอดอลหญิงเป็น
วัตถุทางเพศ

| การทำให้ไอดอลหญิง เป็นวัตถุทางเพศ | ระดับการยอมรับของแฟนคลับ | | | | | | ระดับการ ยอมรับเฉลี่ย (ประเด็น) |
|---|--------------------------|-------------------------|-------------------------|-------------------------|-------------------------|-------------------------|---------------------------------------|
| | แฟนคลับ หมายเลข 1 | แฟนคลับ หมายเลข 2 | แฟนคลับ หมายเลข 3 | แฟนคลับ หมายเลข 4 | แฟนคลับ หมายเลข 5 | แฟนคลับ หมายเลข 6 | |
| การตกเป็นเครื่องมือ (Instrumentality) | 1 | 2 | 1 | 0 | 2 | 1 | 1.2 |
| การปฏิเสธเสรีภาพของ บุคคล (Denial of autonomy) | 2 | 4 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2.2 |
| การที่บุคคลไม่มี ความสามารถในการ แสดงออก (Inertness) | 0 | 2 | 2 | 2 | 0 | 2 | 1.3 |
| การเป็นสิ่งที่สามารถ แลกเปลี่ยนได้ (Fungibility) | 2 | 4 | 3 | 2 | 2 | 4 | 2.8 |
| การฝ่าฝืนใจ (Violability) | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 2 | 3.3 |
| การแสดงความเป็น เจ้าของ (Ownership) | 2 | 4 | 3 | 2 | 4 | 4 | 3.2 |
| การปฏิเสธตัวตน (Denial of subjectivity) | 4 | 4 | 3 | 2 | 2 | 0 | 2.5 |
| การลดทอนบุคคลให้ เหลือเพียงเรือนร่าง (Reduction to body) | 2 | 2 | 0 | 1 | 2 | 2 | 1.5 |
| การลดทอนบุคคลเป็น เพียงรูปลักษณ์ภายนอก (Reduction to appearance) | 2 | 4 | 0 | 2 | 1 | 2 | 1.8 |

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|-----|
| ความไม่มีสิทธิไม่มีเสียง (Silencing) | 4 | 3 | 1 | 2 | 2 | 1 | 2.2 |
|---|---|---|---|---|---|---|-----|

0 หมายถึง ไม่ยอมรับอย่างยิ่ง

1 หมายถึง ไม่ยอมรับ

2 หมายถึง ไม่แน่ใจ

3 หมายถึง ยอมรับ

4 หมายถึง ยอมรับอย่างยิ่ง

จากตารางแสดงระดับการยอมรับของแฟนคลับต่อการทำให้ไอดอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศ ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์การยอมรับจากแบบสอบถาม ร่วมกับการสัมภาษณ์เชิงลึก โดยแบ่งผลการนำเสนอออกเป็น 10 ด้าน ดังนี้

5.1.1.1 การตกเป็นเครื่องมือ (Instrumentality)

ในด้านการตกเป็นเครื่องมือ ระดับการยอมรับเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่างอยู่ที่ 1.2 อยู่ในขั้นไม่ยอมรับ ซึ่งสอดคล้องกับการสัมภาษณ์เชิงลึกที่กลุ่มตัวอย่างแสดงความเห็นด้วยต่อการตกเป็นเครื่องมือเพื่อตอบสนองความต้องการทางเพศในกลุ่มแฟนคลับ โดยเชื่อมโยงกับกรณีการคุกคามทางเพศที่เกิดขึ้นและพบเห็นได้ทั้งในลักษณะการโม้ การสำเร็จความใคร่โดยใช้รูปภาพของไอดอลหญิง โดยกลุ่มตัวอย่างได้แสดงความคิดเห็นต่อการคุกคามทางเพศที่เกิดขึ้นในไอดอลหญิง ดังนี้

“ถ้าสมมติว่ามีคนเอารูปไอดอลคนหนึ่งไปช่วยตัวเองจนสำเร็จความใคร่แล้วเอารูปมาโชว์ มันทำให้ผมรู้สึกไม่ปลอดภัยแล้ว ถ้ามันได้มีโอกาสใกล้ชิด มันจะขนาดไหน คิดว่าคนที่ทำแบบนั้นต้องการได้รับความสนใจอะไรสักอย่าง เหมือนเด็กเรียกร้องความสนใจให้มีคนมาเห็น ถ้าคนที่โดนรู้สึกไม่สบายใจ แล้วทำอะไรสักอย่าง เช่น โปสท์หรือคอมเมนต์ ตรงนั้นผมรู้สึกสุด ๆ หยุตเถอะ เลิกได้ละ ก่อนหน้านั้นที่รู้สึกแต่ไม่ตอบโต้อีกละ อยู่ที่คนทำแล้วว่า จะรู้ไหม ถ้าเขาออกมาตอบโต้แล้ว ควรจะหยุด” (สัมภาษณ์, แฟนคลับ หมายเลข 5, 2564)

“ผมว่ามันมีกลุ่มคนแบบนี้อยู่แล้วทุกวง มันไม่ได้สามารถห้ามความคิดไอ้พวกนี้ได้ เพราะพื้นฐานชีวิตแต่ละคนไม่เหมือนกัน เพียงแต่ว่า ไอ้ดอลมันอยู่ในสล็อตไลต์ แม้จะเป็นสล็อตไลต์ที่อยู่ในกลุ่มเล็ก ๆ ก็ตาม บางวงไม่ได้มีชื่อเสียงดังมากด้วยนะ อารมณ์เหมือนอยู่ในบ่อปลา วายไปดูทุกวง คนที่ตัดสินใจจะอย่างนี้ กับคน ๆ นี้เมื่อมีเหตุการณ์สักเหตุการณ์หนึ่งที่เกิดขึ้น” (สัมภาษณ์, แฟนคลับหมายเลข 4, 2564)

“ถ้าคุณมองอีกมุมหนึ่งว่าเมมที่โดนพวกนี้มันก็มีอยู่ไม่กี่คน เอาจริง ๆ ถ้าคุณดูทั่ว ๆ ไปในวงการนี้ มันจะมีอยู่ไม่กี่คนหรอกที่โดน ส่วนใหญ่ก็พวก สไตลิสต์ไป ๆ รัตรูป สไตลิสต์นี้ มันจะโดนอยู่น้อย ไม่กี่คนหรอก” (สัมภาษณ์, แฟนคลับหมายเลข 2, 2564)

ความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างสะท้อนมุมมองต่อการตกเป็นเครื่องมือตอบสนองความต้องการทางเพศว่าเป็นปัญหาในระดับปัจเจก เกิดขึ้นเฉพาะในกลุ่มแฟนคลับกลุ่มเล็ก ๆ และมีสาเหตุมาจากประสบการณ์เฉพาะตัว รวมทั้งมองว่ามักจะเกิดกับไอดอลหญิงที่มีภาพลักษณ์ที่ดูเซ็กซี่ มีความเย้ายวนทางเพศเท่านั้น ไม่ได้มีความเกี่ยวข้องกับระบบที่เอื้อให้เกิดการคุกคามทางเพศ และไม่ได้เกิดกับไอดอลหญิงทุกคน

นอกจากนั้น กลุ่มตัวอย่างยังแสดงความคิดเห็นต่อการตกเป็นเครื่องมือตอบสนองความต้องการทางเพศของแฟนคลับโดยเชื่อมโยงความเป็นชายเข้ากับความต้องการทางเพศ และมองว่าหากการคุกคามทางเพศเกิดขึ้นในพื้นที่ส่วนตัว ก็ยังสามารถทำได้และเป็นเรื่องปกติของผู้ชาย และจะถือเป็นการคุกคามทางเพศต่อเมื่อกระทำในที่สาธารณะ

“คิดว่าจริง ๆ แล้วการโหม่เป็นเรื่องปกติในสแต็ปนึ่ง แต่ก็ไม่ปกติในอีกสแต็ปนึ่ง เพราะว่าในความรู้สึกแล้วผู้ชายก็คือผู้ชาย แล้วผู้ชายหัว

ข้างล่างก็จะนำกว่านิคนี้ สิ่งที่จะโอเคก็ต่อเมื่อหัวข้างบนจะได้ใช้ สมมติเมมเบอร์คนนี้น่ารักมาก เราชอบเขามาก ถ้าเราอยู่ในพื้นที่ของเรา เช่นอยู่ในหัวตัวเอง อยู่แค่ในกลุ่มแชทกับเพื่อนที่สนิทกันมาก ๆ อย่างนั้นผมรู้สึกที่โอเคไม่ได้หลุดออกมาข้างนอกที่ให้ความรู้สึกคุกคามกับคนอื่นที่มาเห็น แต่ถ้าออกไปเยอะกว่านั้น เช่น กลุ่มแชทใหญ่ๆ ที่เป็น Open Chat หรือทวิตเตอร์ กลุ่มเฟซบุ๊ก แบบนั้นผมคิดว่าไม่เป็นส่วนตัวมากพอ ใครก็สามารถเข้ามาเห็นได้ แบบนั้นคุกคามมากเกินไป แต่จากที่เจอน่าจะมีหลายพวก บางคนแค่เปิดตรงนี้เป็นพื้นที่ส่วนตัว แต่สำหรับบางคนก็ตามสไตล์คนไทย อยากรู้อยากเห็น ซึ่งคนประเภทนี้จะค่อนข้างเยอะนิดนึง” (สัมภาษณ์, แฟนคลับ หมายเลข 6, 2564)

“เอาจริง ๆ นะ ผมเป็นผู้ชาย บางอย่างเห็นผมก็ยอมรับว่าผมคิดผมก็คนเหมือนกัน มันไม่ใช่แข็งทื่อไม่รู้รู้สึกอะไร แต่มันอยู่ที่ว่าคน ๆ นั้น ซึ่งมันมีอยู่ไม่กี่คนหรือคนที่มาไม่ยอมทำอะไรทำอะไรจะตาย แต่มันทำให้ภาพลักษณ์มันหมอง มันเสียใจ ซึ่งกลุ่มพวกนั้นไม่เคยแสดงตัวตน ลงโม้ยบ้าง ลงเพจ สร้างเพจขึ้นมา และก็ปลอมเป็นอะไรก็ไม่รู้ และมาแชร์รูป คือลือ ๆ อะไรประมาณนั้น ซึ่งถามว่ามันดีไหม บางครั้งก็ไม่ได้ ซึ่งถ้าผมบอกว่าใครผิดใครถูก ผมว่าพอกัน ทั้งแฟนคลับและไอดอล ผมรู้ว่าแฟนคลับคิดอะไร และไอดอลเขาต้องการอะไร ผมก็เข้าใจ” (สัมภาษณ์, แฟนคลับ หมายเลข 2, 2564)

5.1.1.2 การปฏิเสธเสรีภาพของบุคคล (Denial of autonomy)

ในด้านการปฏิเสธเสรีภาพของบุคคล ระดับการยอมรับเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่างอยู่ที่ 2.2 คะแนน อยู่ในขั้นไม่แน่ใจ ซึ่งสอดคล้องกับข้อมูลจากการสัมภาษณ์เชิงลึกที่

⁸ โม้ย ย่อมาจาก ‘คิโม้ย’ ในภาษาญี่ปุ่น แปลว่า น่ารังเกียจ น่าขยะแขยง ในวัฒนธรรมไอดอล คิโม้ยคือการแสดงความต้องการทางเพศกับไอดอลอย่างเปิดเผย ทั้งในเชิงคำพูดตรงไปตรงมา คำพูดแฝงนัยยะ การกระทำ ที่มักจะแสดงออกในรูปแบบที่เล่นที่จริง เหมือนเป็นการแสวง

แสดงให้เห็นความแตกต่างของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อประเด็นการปฏิเสธสิทธิเสรีภาพของบุคคล และเชื่อมโยงกับระบบของวงไอดอลที่มีการปฏิเสธเสรีภาพของไอดอลหญิงโดยรับรู้ทั่วกัน ดังนี้

“อยากเปลี่ยนกฎบางข้อ เช่น เสรีภาพในการพูดบางอย่าง ไอดอลบางวงก็จะมีกฎที่ห้ามพูดประเด็นการเมือง แต่นั่นมันคือสมัยก่อนนะ ผมว่าสมัยนี้มันก็ผ่อนลงมาเยอะมากแล้ว อาจจะไม่ต้องปรับอะไรมากครับ”

(สัมภาษณ์, แฟนคลับหมายเลข 3, 2564)

การแสดงความคิดเห็นในเชิงสนับสนุนให้ไอดอลหญิงสามารถใช้สิทธิเสรีภาพของตัวเองได้อย่างเต็มที่ ได้สะท้อนให้เห็นการจำกัดสิทธิเสรีภาพในการแสดงออกของไอดอลหญิงที่เคยเกิดขึ้นและยังมีอยู่ อย่างไรก็ตาม การสัมภาษณ์เชิงลึกได้ให้ข้อมูลที่แสดงให้เห็นลักษณะการปฏิเสธเสรีภาพของบุคคล ทั้งในด้านสิทธิเสรีภาพในการแสดงออก และความพยายามตรวจสอบ ควบคุม จัดการชีวิตส่วนตัวของไอดอลหญิง ดังนี้

“สิ่งที่ต้องปรับปรุงอย่างมากของไอดอลไทยคือการโพสต์โซเชียล ผมบอกเลยว่าถ้าเป็นไอดอลญี่ปุ่น เขาจะโพสต์เป็น blog หรือว่าโพสต์อย่างเดียว แต่ของไทยจะบ่นอยู่นั้นแหละ ปวดท้อง ปวดอะไร โพสต์อะไรก็ไม่รู้ อะไรแบบนี้ แล้วก็โพสต์มีดราม่า โพสต์ไปกดไลค์คำหยาบอะไรหลาย ๆ อย่าง แล้วแฟนคลับก็จะให้ท้าย อยากให้มันเป็นตัวของตัวเอง อยากให้เป็นอะไรก็เป็นเลย แต่บางอย่างคืออย่างที่บอก จนกลับกลายเป็นแบบนี้อยากกริวิตรูป อยากจะโพสต์คำด่า อยากจะทำอะไรก็ทำ คือการใช้โซเชียลของเด็กไทย เขาไม่ค่อยกลั่นกรอง อยากจะโพสต์อะไรก็โพสต์” (สัมภาษณ์, แฟนคลับหมายเลข 2, 2564)

“เรื่องก็ตามอันนี้ก็ไม่ดีนะ การตามไปทุกที่ คนที่ไปแอบถ่ายก็ไม่สมควร แต่อย่างเหตุการณ์ของมัยร่า เราก็ดูไม่ได้มีความรู้สึกว่ามันคือเรื่อง

ส่วนตัวของน้อง เรามองว่าเขาสองคนอายุค่อนข้างห่างกันมาก มันเลยดูไม่เหมาะสมด้วยวัฒนธรรมไทย ถ้าถามเราว่ามันผิดมากไหม มันก็ได้ผิด แต่ว่ามันแปลก ๆ มัน ‘เอ๊ะ ได้หรือวะ’ ทั้งที่มันก็ได้ถ้ามองในมุมคนสองคน แต่พอเขามาเป็นไอดอล หรือเขามาเป็นคนที่ จะต้องรับผิดชอบหน้าที่ของเขา แล้วมันเกิดเรื่องแบบนั้นขึ้น มันเลยมีความรู้สึกว่ ในมุมแฟนคลับมันก็นิดนึง มันถือเป็นการคุกคามนั่นแหละ เพราะมันนอกเหนือกติกาไปแล้ว คนที่ไปหารูปมา ไม่ใช่แฟนคลับน้องหรือเปล่า อาจจะเป็นคนที่เกลียดเลยด้วยซ้ำ แต่ถ้าเป็นแฟนคลับน้องจริง ๆ ก็คงอยากรู้ว่าความจริงมันเป็นแบบนี้จริง ๆ ไหม” (สัมภาษณ์, แฟนคลับหมายเลข 1, 2564)

ลักษณะร่วมของความคิดเห็นจากกลุ่มตัวอย่าง แสดงให้เห็นถึงเรื่องอายุของไอดอลหญิงที่มีผลต่อการปฏิเสธสิทธิเสรีภาพ กลุ่มตัวอย่างได้ยกเหตุผลเรื่องของความไม่เหมาะสมในช่วงวัย และพฤติกรรมการใช้โซเชียลมีเดียโดยขาดวุฒิภาวะ โดยเชื่อว่าเป็นการแสดงออกถึงความไม่หวังมากกว่าจะเป็นการควบคุมสิทธิเสรีภาพของไอดอลหญิง และให้การยอมรับกับการปฏิเสธสิทธิเสรีภาพ

5.1.1.3 การที่บุคคลไม่มีความสามารถในการแสดงออก (Inertness)

ในด้านการที่บุคคลไม่มีความสามารถในการแสดงออก (Inertness) ระดับการยอมรับของกลุ่มตัวอย่างอยู่ที่ 1.3 อยู่ในขั้นไม่ยอมรับ ขัดแย้งกับการสัมภาษณ์เชิงลึกที่สะท้อนให้เห็นถึงการเชื่อมโยงความสามารถในการแสดงออกกับกฎของบริษัทที่ไอดอลต้องปฏิบัติตามอย่างเคร่งครัด กลุ่มตัวอย่างมีแนวโน้มจะเห็นด้วยกับการที่ไอดอลหญิงไม่สามารถแสดงออกความคิดเห็นในประเด็นต่าง ๆ ได้ โดยเลือกที่จะทำความเข้าใจเงื่อนไข กติกา และโอกาสทางเศรษฐกิจ ที่ส่งผลต่อชื่อเสียงและความนิยมของไอดอลหญิง มากกว่าจะเห็นว่าเป็นปัญหาที่ต้องได้รับการแก้ไข

“เราคิดว่าไอดอลควรจะแสดงออกทางการเมือง แต่คิดว่ามันไม่ใช่สิทธิของเขา 100% ว่าเขาจะแสดงออกหรือไม่แสดงออก ด้วยความที่เราชอบ

น้อง และอีกครั้งหนึ่งเราเป็นประชาชนคนไทยที่เจอเหตุการณ์นั้นอยู่ เราอยู่ในสถานการณ์นั้นจริง ๆ เรารู้ว่าผลกระทบมันมีอะไร เลยเรียกว่าเข้าใจดีกว่า เข้าใจว่ามันมีในเรื่องของสัญญา ลือ แบรินต์ที่ถืออยู่ แต่อีกใจหนึ่งก็มีความรู้สึกว่ามันมีความหวังเล็ก ๆ ว่าศิลปินที่เราชื่นชอบจะออกมา Call out แต่เรารู้กันว่า มันมีเรื่องของกฎ หรืออะไรที่เขาถืออยู่เยอะมาก ถ้าถามว่าการที่เขาห้ามมันแพร่ไหม เรากลับมองว่ามันแพร่ละ มันเป็นเรื่องของธุรกิจ มันเป็นเรื่องของภาพลักษณ์ที่ค่ายจะต้องรักษา เพราะว่าการที่ไม่ว่าใครจะเข้าไปอยู่ในค่ายในสังกัด มันก็คือมอบชีวิตให้กับตรงนั้นไปแล้ว 80% เพราะฉะนั้น มันเป็นเรื่องที่แฟนคลับจะต้องเข้าใจว่ามีสิ่งนี้เกิดขึ้น แต่ถ้าถามว่ามันแพร่กับน้องไหม มันต้องแยกสองทาง ว่าหนึ่ง เราพูดในฐานะที่น้องเข้าไปอยู่ในสังกัด หรือน้องในฐานะที่น้องเป็นคนคนนึง แต่ถ้ามอง Position น้อง ยังไงก็อยู่ในสังกัดแล้ว ก็ต้องมองในมุมมองของคนในสังกัด” (สัมภาษณ์, แฟนคลับหมายเลข 1, 2564)

นอกจากนั้น การแสดงความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างยังแสดงให้เห็นความคาดหวังต่อภาพลักษณ์ของไอดอลที่ต้องเคารพกฎของบริษัท มีความรับผิดชอบต่อนหน้าที่การเป็นไอดอล และบทบาทของบริษัทที่มีต่อการควบคุมภาพลักษณ์ของไอดอล กลุ่มตัวอย่างมีแนวโน้มที่จะแยกขาดความเป็นไอดอลออกจากความเป็นมนุษย์ที่มีความสามารถในการแสดงออก และไม่เห็นผลกระทบจากบทบาทหน้าที่ที่ส่งผลโดยตรงต่อชีวิตและความรู้สึกของไอดอลหญิง

5.1.1.4 การเป็นสิ่งที่สามารถแลกเปลี่ยนได้ (Fungibility)

ในด้านการเป็นสิ่งที่สามารถแลกเปลี่ยนได้ (Fungibility) ระดับการยอมรับเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่างอยู่ที่ 2.8 คะแนน อยู่ในขั้นไม่แน่ใจ ซึ่งขัดแย้งกับการสัมภาษณ์เชิงลึกที่แสดงให้เห็นถึงการยอมรับการวัดมูลค่าของไอดอลหญิงจากความนิยม และเห็นว่าเป็นเรื่องปกติที่บริษัทจะดูแลไอดอลหญิงที่ได้รับความนิยมดีกว่า รวมทั้งไอดอลหญิงที่ได้รับความนิยมจะมีความมั่นคงในอาชีพไอดอลมากกว่า ซึ่งเชื่อมโยงกับประเด็น

การปฏิบัติอย่างแบ่งแยก ซึ่งเป็นการทำให้เป็นวัตถุทางเพศในด้านการผิวจ
(Violability) ด้วย

“ผมว่าจ่ายเยอะหรือไม่เยอะมันเป็นการแสดงให้เห็นว่าเมมเบอร์
คนไหนมีความสำคัญกว่ากันในแง่ของการตลาด จ่ายเท่าไรเมมเบอร์ก็น่าจะ
ได้เงินเท่าเดิม สมมติคุณจ่ายเยอะเขาอาจจะได้ออกไปหน้าเวทีมากขึ้น แต่
ไม่ได้หมายความว่าเขาจะต้องมาทำอะไรตามที่คุณต้อง แต่ถ้าเป็นไอดอลญี่ปุ่น
ที่เรียกว่าไอดอลไต้หวัน ถ้าคุณจ่ายเงินเยอะคุณก็มีสิทธิ์ เป็นอีกลัทธิหนึ่ง
เพราะว่าอันนั้นเขาไม่ได้มีเงินเดือนตายตัว ขึ้นอยู่กับว่าแฟนคลับจ่ายเยอะ
เท่าไร ตัวเมมเบอร์ทางนั้นก็จะเข้าใจเองว่ายิ่งคนไหนจ่ายเยอะ เขาก็ยิ่งอยู่
รอดในวงการนี้ได้นานขึ้น เพราะนั่นก็เป็นปกติที่เขาจะทำ” (สัมภาษณ์, แฟน
คลับหมายเลข 6, 2564)

“ด้วยความที่วงคนเยอะ เพราะฉะนั้นการดูแลทุกคนให้เท่ากันมัน
เป็นไปได้ คนที่ทำผลประโยชน์ให้ก็บังได้มากกว่าเขาก็น่าจะมีสิทธิ์ในการ
รับการดูแลที่ดีกว่า แต่ว่ามันต้องอยู่ในพื้นฐานที่ว่าทุกคนต้องมีมาตรฐานที่
เท่ากัน อย่างเช่น เมมเบอร์ตรงกลางกับเมมเบอร์ที่อยู่ท้ายแถว เขาควรจะ
ได้รับการดูแลที่อย่างน้อยต้องเท่ากัน แต่อาจจะได้อะไรเสริมขึ้นมา เช่น เมม
เบอร์บางคนสามารถขอ (Request) อะไรเพิ่มเป็นพิเศษได้ ผมว่าอย่างนั้น
น่าจะดีกว่า ไม่ใช่คนนี้ไปออกงานแล้วไม่ได้เข้าวกลางวัน อย่างนั้นไม่โอเค”
(สัมภาษณ์, แฟนคลับหมายเลข 6, 2564)

กลุ่มตัวอย่างมีความคิดเห็นไปในทางเดียวกันว่า ความนิยมของไอดอลหญิง
เป็นเกณฑ์วัดมูลค่าและส่งผลต่อการดูแลที่ไอดอลหญิงจะได้รับ และมีความคิดเห็นต่อ
ความนิยมของไอดอลหญิงว่าเป็นเรื่องที่ไม่สามารถควบคุมหรือคาดเดาได้ อีกทั้งยังมี
แนวโน้มยอมรับการมองไอดอลหญิงเป็นสินค้าของบริษัท และยอมรับว่าเป็นเรื่องปกติ

ที่บริษัทจะไม่ให้ความสำคัญกับความสุขของไอดอล มากไปกว่ามูลค่าทางเศรษฐกิจที่บริษัทจะได้รับ

“บริษัทเขาก็มองไอดอลเป็นสินค้าของบริษัท เพราะฉะนั้นถ้าสิ่งไหนที่เขาทำแล้ว Return on investment ได้ เขาก็ทำต่อไปได้ลิ ไม่เห็นต้องสนใจอะไรเลย มันน่าจะอยู่ในสัญญาแล้ว เขาไม่ลงทุนกับความสุขของไอดอลแน่ ๆ แน่แน่นอนว่ามันส่งผลกับการทำงานของไอดอล ก็จะมีสมาชิกที่ออกไปตรงนี้เรามองว่าคนที่ออกไป ยังไม่ได้เข้าใจโมเดลหรือวัฒนธรรมการเป็นไอดอลญี่ปุ่นดีพอ แล้วก็ยังรับมันไม่ได้ เขาไม่ได้เข้าใจขนาดนั้น คนที่ยังอยู่ได้จนถึงทุกวันนี้คือคนที่เข้าใจ เรื่องของความสุขในการทำงานก็คือเรื่องหนึ่ง แต่เรื่องใหญ่ ๆ คือเขามาอยู่แล้วไม่ประสบความสำเร็จ ฝึกมาก็ปีไม่เห็นได้เป็นแชมป์เลย สิ่งที่จะทำให้เขามีความสุขได้ คือเขาต้องเข้าใจโมเดลนี้จริง ๆ ว่าเขาก็อาจจะเป็นตัวเลือกไปตลอดจนยอมแพ้ไป แล้วถ้าใครดิ่ง ก็เรียกว่าเป็นบุญของคุณ จริง ๆ คนที่เราขออาจจะมิบุญเยอะก็ได้ เข้ามาถูกจังหวะอาจจะมิรูปหนึ่งที่แฟนคลับถ่ายออกมาแล้วสวยวะ คนก็เลยชอบ” (สัมภาษณ์, แฟนคลับหมายเลข 1, 2564)

5.1.1.5 การฝ่าฝืนใจ (Violability)

ในด้านการฝ่าฝืนใจ (Violability) ระดับการยอมรับเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่างอยู่ที่ 3.3 คะแนน อยู่ในขั้นยอมรับ สอดคล้องกับข้อมูลจากการสัมภาษณ์เชิงลึกที่แสดงให้เห็นแนวโน้มของการฝ่าฝืนใจไอดอลหญิงในรูปแบบต่าง ๆ อย่างเห็นได้ชัด กลุ่มตัวอย่างกล่าวถึงกฎการห้ามมีแฟนของไอดอลหญิงที่เป็นปัจจุบันรับรู้กันว่าเป็นธรรมเนียมปฏิบัติ โดยมองว่าควรจะถูกบันทึกให้เป็นกฎหมายห้ามมีแฟนอย่างเป็นทางการ เพื่อความชัดเจนของการจัดการหากไอดอลหญิงละเมิดกฎ กฎจึงมีความสำคัญอย่างมากในมุมมองของกลุ่มแฟนคลับ เพราะกฎทำหน้าที่เหมือนข้อตกลงที่แฟนคลับจะใช้เป็น

⁹ สมาชิกที่ได้แสดงในแต่ละซิงเกิล ระบบวงบีเอ็นเคโฟร์ตีเอตจะเลือกสมาชิกที่แตกต่างกันออกไปในแต่ละซิงเกิล และส่วนมาก จะมีออฟฟิเชียลหรือบริษัทต้นสังกัดที่ทำหน้าที่ดูแลเป็นผู้เลือก แต่บางครั้งจะเป็นการจัดงานเลือกตั้ง

กรอบความคาดหวัง และประเมินคุณค่าของไอตอล การทำให้เป็นกฎจึงเป็นการสถาปนาการละเมิดสิทธิให้เป็นเรื่องที่ยอมรับได้ภายใต้วัฒนธรรมไอตอล

“การห้ามมีแฟน หรือกฎต่าง ๆ ต้องมีลายลักษณ์อักษรที่ชัดเจน ถ้าจะห้าม ก็ให้ทุกคนรู้ไปเลย ว่าถ้ามีไปแล้วจะเกิดอะไรขึ้น ทำให้แฟนคลับรู้สึกผิดที่เราคาดหวังได้ด้วย ตอนนี่ห้ามโดยวัฒนธรรม การรับรู้ร่วมกัน การลงโทษอะไรหลาย ๆ อย่าง ก็ตกไปอยู่ที่เมมเบอร์เลย” (สัมภาษณ์, แฟนคลับหมายเลข 5, 2564)

นอกจากนี้ยังได้มีการอ้างถึงกรณีการฟ้องร้องที่เคยเกิดขึ้น โดยได้แสดงความคิดเห็นต่อความขัดแย้งระหว่างต้นสังกัดและสมาชิก โดยมองว่าเป็นความผิดของสมาชิกที่ละเมิดกฎบริษัท หรือข้อตกลงร่วมกัน ซึ่งไม่มีผลทางกฎหมาย กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ให้ความสำคัญกับกฎหรือข้อตกลงในวัฒนธรรมไอตอลเหนือกว่าการบังคับใช้กฎหมาย และมองว่าเป็นเรื่องที่ไอตอลหญิงจะต้องปฏิบัติตามอย่างเคร่งครัดเมื่อยอมรับข้อตกลงแล้ว ไม่ว่าจะข้อตกลงนั้นจะผิดต่อข้อกำหนดหรือไม่ก็ตาม

“กรณีการฟ้องร้องของเนทเธอริน ผมมองว่าผิดคนละครั้ง ครั้งหนึ่งของทางบริษัท คือเรื่องการจัดการศิลปินเลย ยังคงยึดติดกับวิธีการเดิม ๆ ในแง่ของการขายเป็นหลัก เราเข้าใจนะว่าธุรกิจมันเน้นการขาย แต่ว่าไม่ได้สนใจแฟนคลับเลย เราก็เห็นอยู่ว่ามีช่วงเวลาที่เนทขึ้นมาเป็นเซมบัตลี 16 คน แล้วต่อมาเนทก็จมนหายไปเลย มันก็เป็นทางฝั่งบริษัทไม่แฟร์กับเนทเท่าไรหรอก แต่เนทก็ผิดอีกครึ่งหนึ่งเพราะว่าไม่เคารพกฎบริษัทกับการดึงแอกเคาน์ที่เป็นของตัวเองอยู่ ผมเลยบอกว่ามันผิดครึ่ง ๆ ผมจะรู้สึกความผิด ผิดทั้งคู่พอฟังดูแล้วเหมือนฝั่งเนทผิดเยอะกว่า เพราะว่ายังไงเขาก็อยู่ภายใต้สังกัดอยู่ เขาก็ควรจะเคารพกฎบริษัทหรือข้อตกลงของบริษัท” (สัมภาษณ์, แฟนคลับหมายเลข 4, 2564)

อย่างไรก็ตาม กลุ่มตัวอย่างยังได้แสดงความคิดเห็นถึงความสำคัญของกฎที่สร้างออกมาเพื่อปกป้องพื้นที่ส่วนตัวของสมาชิก คือ กฎการห้ามถ่ายรูปในที่สาธารณะ กลุ่มตัวอย่างมองกฎการห้ามถ่ายรูปในที่สาธารณะเป็น 2 ลักษณะ คือเป็นรูปแบบธุรกิจที่ต้องรักษามูลค่าของการถ่ายรูปไอดอล และเป็นการปกป้องพื้นที่ส่วนตัวของไอดอลด้วย อย่างไรก็ตาม กฎการห้ามถ่ายรูปในที่สาธารณะกลายเป็นข้อตกลงที่กลุ่มตัวอย่างระบุว่าแฟนคลับมักจะละเมิดและไม่มีการจัดการจากบริษัทเพื่อแก้ปัญหาอย่างเป็นทางการ ซึ่งขัดแย้งกับความสำคัญของกฎห้ามมีแฟนที่ต้องถูกทำให้เป็นลายลักษณ์อักษร มีบทลงโทษ และได้รับความสนใจมากกว่าเมื่อไอดอลหญิงละเมิดข้อตกลงนี้

“ไอดอลจะไม่เหมือนศิลปินที่สามารถเข้าถึงตัวได้ในที่สาธารณะ แต่ไอดอลจะมีกฎของเขาวา เราให้เวลาส่วนตัวเขา เราอย่าไปยุ่งอะไรในชีวิตจริงเขามาก ให้เขามีเวลาของเขาบ้าง แล้วพอถึงวันงาน เช่นงานจับมือ ก็เต็มที่” (สัมภาษณ์, แฟนคลับหมายเลข 3, 2564)

“ผมไม่พอใจคนที่ไปว่าเวลาไอดอลมีแฟน ก็แค่คนมีแฟนหรือเปล่า ถ้าห้ามก็อยากให้มีเป็นลายลักษณ์อักษร ส่วนเรื่องการถ่ายรูป ผมเข้าใจได้ว่าเป็นรูปแบบธุรกิจ” (สัมภาษณ์, แฟนคลับหมายเลข 5, 2564)

“ในช่วงแรก ส่วนใหญ่แฟนคลับไอดอลจะค่อนข้างเว้นพื้นที่ให้เมมเบอร์ในระดับหนึ่ง แรกๆ ก็จะไม่ค่อยมีปัญหาเรื่องการตามติด (Stalk) เมมเบอร์ หรือการรุมถ่ายรูปตลอดเวลา เมื่อก่อนถ้าเดินเจอเมมเบอร์ข้างนอกก็จะทักทายแล้วก็ผ่านไป เดินสวนกันไปแล้วก็จบ ประมาณนี้ แต่หลัง ๆ ก็จะไม่ใช้แบบนั้นแล้ว เพื่อนที่ตามดาราทไทยอยู่เขาก็บอกว่าด้วยความที่ดาราทไทยค่อนข้างเฟรนด์ลีกับแฟนคลับเยอะกว่าที่อื่นในโลก เพราะฉะนั้นแฟนคลับสามารถตามได้ตลอดเวลา แล้วพอมาอยู่ในวงการไอดอล เราารู้สึกว่าเยอะเกินไปที่แฟนคลับจะต้องตามขนาดนั้น บางทีเมมเบอร์ขึ้นรถไปแล้วเขาก็ยังวิ่งตามรถกันไป น่ากลัว” (สัมภาษณ์, แฟนคลับหมายเลข 6, 2564)

5.1.1.6 การแสดงความเป็นเจ้าของ (Ownership)

ในด้านการแสดงความเป็นเจ้าของ (Ownership) ระดับการยอมรับเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่างอยู่ที่ 3.2 คะแนน อยู่ในขั้นยอมรับ สอดคล้องกับข้อมูลจากการสัมภาษณ์เชิงลึกที่กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เห็นด้วยกับข้อตกลงการห้ามมีแฟนให้กลายเป็นกฎอย่างเป็นทางการ และมองว่าแฟนคลับสามารถตำหนิ หรือจัดการกับพฤติกรรมที่ไม่ถูกต้องในสายตาของแฟนคลับได้ ตามที่นำเสนอไปแล้วในด้านการปฏิเสธเสรีภาพของบุคคล โดยกลุ่มตัวอย่างได้อธิบายถึงมุมมองต่อการมีแฟนของไอดอลหญิง ซึ่งสอดคล้องกับการแสดงความเป็นเจ้าของ ที่อยากให้ไอดอลหญิงให้ความสำคัญกับแฟนคลับเป็นสำคัญ และมีลักษณะของรูปแบบความสัมพันธ์รักต่างเพศที่กลายมาเป็นรูปแบบการติดตามไอดอลหญิง ดังนี้

“ถ้าพูดถึงตอนนี้มันก็มีหลายคนที่เขาารู้สึกว่าถ้าเมมเบอร์ยังโสดอยู่ มันหมายความว่าเขาจะเป็นที่สนใจมากกว่า เขาในที่นี้ ผมพูดเป็นรวมๆ ว่า แฟนคลับแล้วกันเนอะ คือแฟนคลับจะเป็นที่สนใจของเมมเบอร์อยู่ตลอดเวลา โดยที่ไม่มีใครมาแย่งชิงพื้นที่ในหัวใจของไอดอลได้ ที่นี้ก็จะหลายคนทำให้ใจไอดอลเยอะมาก ทุกวินาทีในหัวสมองเขาเขามีแต่เมมเบอร์คนนี้เท่านั้น แล้วที่นี้ถ้าเขารู้สึกว่าในหัวใจของเมมเบอร์มันไม่ได้มีแค่แฟนคลับ มันมีใครก็ไม่รู้ที่เป็นแฟนของเขาอยู่ตลอดเวลา เขารู้สึกว่ามันไม่แฟร์กับเขา ผมคิดว่าน่าจะเป็นประมาณนี้ เพราะมีเพื่อนอยู่บ้างที่คิดประมาณนี้ มีบางคนก็คิดเชิงชู้สาว แต่บางคนก็ไม่ได้คิดเชิงชู้สาว เขาแค่รู้สึกว่าอย่างน้อย ๆ ตอนที่ยังเป็นไอดอลอยู่ เขามีไอดอลแค่คนเดียว ไอดอลก็ไม่ควรจะมีคนอื่น เป็นการแลกเปลี่ยนกัน”
(สัมภาษณ์, แฟนคลับหมายเลข 6, 2564)

5.1.1.7 การปฏิเสธตัวตน (Denial of subjectivity)

ในด้านการปฏิเสธตัวตน (Denial of subjectivity) ระดับการยอมรับเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่างอยู่ที่ 2.5 คะแนน อยู่ในขั้นไม่แน่ใจ เมื่อถามถึงสิ่งที่ต้องการจะเปลี่ยนแปลง หรือความต้องการที่จะพัฒนาอุตสาหกรรมไอดอลจากปัญหาที่มองเห็น

ในขณะนี้ กลุ่มตัวอย่างทั้งหมดได้กล่าวถึงระบบโดยรวม กฎที่มีความคลุมเครือ การไม่รับฟังเสียงของแฟนคลับ และอื่น ๆ โดยไม่มีข้อเสนอแนะใดใดเกี่ยวกับสวัสดิภาพของไอดอลและปัญหาที่เกิดขึ้นภายในอุตสาหกรรมที่ส่งผลกระทบต่อตัวไอดอลโดยตรง ซึ่งอาจสรุปได้ว่า กลุ่มตัวอย่างไม่ได้ให้ความสำคัญกับสถานการณ์ที่ไอดอลหญิงต้องพบเจอมากเท่าที่ควร นอกจากนี้ กลุ่มตัวอย่างยังมีการกล่าวถึงกรณีขัดแย้งระหว่างไอดอลหญิงและบริษัท โดยระบุว่า การที่ไอดอลหญิงปรากฏตัวพร้อมกับสมาชิกที่ออกไปแล้ว และพูดถึงบริษัทในเชิงต่อว่า เป็นการกระทำที่ไม่ยุติธรรมกับบริษัท โดยไม่ได้คำนึงถึงประสบการณ์และสิ่งที่ไอดอลหญิงพบเจอในขณะที่อยู่ภายใต้สัญญา จนถูกยกเลิกสัญญา

“เหตุการณ์ที่สมาชิกออกจากวงไปแล้วมีไลฟ์กับสมาชิกอีกคนที่ออกจากวงไปแล้ว แล้วต่อว่าบริษัท ผมมองว่ามันไม่แฟร์กับบริษัท กลายเป็นบริษัทชนะไปเลยในมุมของแฟนคลับ ผมเลยมองว่าเขาทำตัวเอง” (สัมภาษณ์, แฟนคลับหมายเลข 4, 2564)

5.1.1.8 การลดทอนบุคคลให้เหลือเพียงเรือนร่าง (Reduction to body)

ในด้านการลดทอนบุคคลให้เหลือเพียงเรือนร่าง (Reduction to body) ระดับการยอมรับเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่างอยู่ที่ 1.5 คะแนน อยู่ในขั้นไม่ยอมรับ สอดคล้องกับข้อมูลจากการสัมภาษณ์เชิงลึกที่กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มองว่าการใช้เรือนร่างไอดอลหญิงเพื่อวัตถุประสงค์ทางเพศ หรือตัดสินคุณค่าของไอดอลหญิงจากรูปร่างหน้าตา เป็นเรื่องที่ยอมรับไม่ได้ อย่างไรก็ตาม ยังมีกลุ่มตัวอย่างที่ระบุว่า ร่างกายของไอดอลหญิงเป็นส่วนที่มีความสำคัญอย่างมากต่อการแสดงถึงความสนิทสนมและการมีปฏิสัมพันธ์ในวัฒนธรรมไอดอล ความสำคัญของร่างกายไอดอลหญิงได้สะท้อนออกมาในรูปแบบงานเชกิ¹⁰ (cheki) ที่แฟนคลับสามารถถ่ายรูปกับไอดอลได้จากท่าที่บริษัทกำหนดไว้ และมองว่าเป็นสิทธิที่แฟนคลับจะสามารถสัมผัสร่างกายไอดอลหญิงได้ เพราะได้จ่ายเงินแล้ว

¹⁰ เชกิ (チキ) คือ การถ่ายรูปโปลารอยด์

“ผมบอกเลยไอดอลไทยเขามาก มันเล่นกันงานเซกิ ส่วนใหญ่เรื่องแบบนี้จะเป็นวงเล็ก ๆ เซกิ จับมือได้ คือให้ความรู้สึกแบบฟิลแพน พุดแบบนี้ดีกว่า จับมือได้ คล้องไหล่ได้ ออฟฟิเชียลก็คิดว่าแล้วจะทำยังไงให้มีฐานแฟนเพิ่มขึ้นจากวงพวกนี้มา ก็ต้องคลายล็อกสิ่งที่มีนักร้องออกมา แน่นอนครับ วงใหญ่ ๆ ห้ามใช้ใหม่ งั้นเราแปะตัวได้ จับมือได้ ชงอะไรได้ และตัดราคาให้ถูกลงจากวงพวกนั้น เพื่อจะเรียกหาแฟน นี่คือความคิดของออฟฟิเชียล บางทีสตาร์ก็เคยเป็นไอ้ตะวงญี่ปุ่นมาก่อน และบอกเลยว่าไอ้ตะที่ตามญี่ปุ่นมาก่อน มันพินนะ เพราะญี่ปุ่นมันสุดจริงพอเวลาจะถ่ายรูป โคนนิดโคนหน่อย ซึ่งมันต่างจากเด็กไทยเิงที่ค่อนข้างจะหวงตัวหน่อย สุดจริงญี่ปุ่น ไทยยังถือว่าเบา ถ้าเป็นญี่ปุ่นมีท่าเซกิ ที่โหดกว่านี้เยอะ แต่ของไทยยัง คือคุณจะมาโทษแฟนคลับอย่างเดียวไม่ได้หรอก เพราะแฟนคลับเห็นคนนั้นทำได้ ภูเก็ตทำได้ ภูเก็ตเป็นเหมือนกัน ภูเก็ตจ่ายเงิน 300 นะเว้ย แพงนะเว้ย ภูเก็ตอยากจะได้เหมือนกัน” (สัมภาษณ์, แฟนคลับหมายเลข 2, 2564)

5.1.1.9 การลดทอนบุคคลเป็นเพียงรูปลักษณ์ภายนอก (Reduction to appearance)

ในด้านการบุคคลเป็นเพียงรูปลักษณ์ภายนอก (Reduction to appearance) ระดับการยอมรับเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่างอยู่ที่ 1.8 คะแนน อยู่ในขั้นไม่ยอมรับ ในขณะที่ข้อมูลจากการสัมภาษณ์เชิงลึก กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ระบุว่า ติดตามไอดอลหญิงจากความชอบหน้าตาเป็นอย่างแรก และมีการพัฒนาไปเป็นบุคลิกภาพในภายหลัง อย่างไรก็ตาม หน้าตายังเป็นปัจจัยแรกที่แฟนคลับใช้เป็นเกณฑ์ในการให้ความสนใจสมาชิก ดังความคิดเห็นต่อไปนี้

“First impression ของไอดอลคือเรื่องหน้าตา แล้วจากนั้นจะต้องมีในเรื่องของ... ไม่อะ เรารู้ว่าหน้าตาเป็นหลัก พอเราไปดูหน้าตาคนที่ไม่ดัง เมื่อเทียบกับคนที่ดัง คนที่ดังจะพิมพ์นิยมมากกว่า ไม่ได้สวยกว่าหรอก คนเรามันมีความสวยที่ต่างกัน แต่เป็นเรา ยังไงเราก็มองจากหน้าตา หรือไม่ก็

บุคลิกภาพ อุปนิสัยส่วนตัว เป็นคนตลก เป็นคนเฮฮา ถ้าถามเรา เรามองแค่หน้าตาอย่างเดียวเลย เรื่องอื่นมาทีหลัง กลุ่มเป้าหมายมันเป็นผู้ชายเป็นหลัก หน้าตาก็เลยเป็นสิ่งที่ควรจะต้องเกิดขึ้นเป็นครั้งแรก มันก็อาจจะจะมีผู้ชายแบบเราที่คิดว่าเขาสวยจัง ชอบเขาดีกว่า” (สัมภาษณ์, แพนคลับหมายเลข 1, 2564)

5.1.1.10 ความไม่มีสิทธิไม่มีเสียง (Silencing)

ในด้านความไม่มีสิทธิไม่มีเสียง (Silencing) ระดับการยอมรับเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่างอยู่ที่ 2.2 คะแนน อยู่ในขั้นไม่แน่ใจ การสัมภาษณ์เชิงลึกของกลุ่มตัวอย่างมีข้อมูลเอนเอียงไปในลักษณะใกล้เคียงกับการปฏิเสธเสรีภาพของบุคคล คือมองว่าไอตอลหญิงไม่ควรจะแสดงออกในประเด็นต่าง ๆ แต่ในด้านความไม่มีสิทธิไม่มีเสียง กลุ่มแพนคลับได้แสดงความคิดเห็นว่า ไอตอลหญิงไม่ควรจะแสดงออกด้านการเมืองเนื่องจากขาดความสามารถในการสื่อสาร และอาจจะส่งผลกระทบต่อไอตอลหญิงจะสามารถคาดการณ์หรือรับมือได้ จึงควรจะเงียบเสียงมากกว่า โดยกลุ่มตัวอย่างได้ยกการชี้แจงจากบริษัทร่วมด้วย เพื่อย้ำว่าเห็นด้วยกับการไม่ควรแสดงความคิดเห็นในประเด็นใด ๆ ก็ตาม

“ผมยกคำพูดครูปีมมานะ ว่าผมคิดว่าเป็นการขอความร่วมมือ พอเป็นการขอความร่วมมือบีบ เมมเบอร์หรือคนอื่นเขาตีความว่าถ้าพูดไปฉิบหายแน่นอน ผมว่ามันคือการพูดให้ซอฟต์แวร์ลง ไม่ให้ปะทะแรง ๆ เต็ม ๆ คนทั่วไปก็แรงอยู่แล้ว ยิ่งฟังประชุมสภาก็ละเทะเลย ยิ่งเมมเบอร์พูดมันยิ่งส่งผลกระทบต่อคนจำนวนหนึ่ง กลุ่มใหญ่ ๆ กลุ่มหนึ่ง การพูดของเมมเบอร์ที่ถูกรวมไม่ให้พูดเรื่องการเมือง ก็จะเป็นการพูดโง่งม พูดตรง เป็นคาแรกเตอร์ของเขาจะก็เลยห้ามไม่ได้ที่เขาจะคิดแบบนั้น และก็เข้าใจในเจตนาของบริษัทด้วย ถ้าบริษัทบอกว่าห้ามพูด ตาย ผมว่าละกว่านี้แน่นอน ผมว่าห่วงเรื่องความปลอดภัยมากกว่า ยิ่งคนที่เป็นหนึ่งในคนที่ทำเงิน (money generator) ของบริษัทด้วย ผมไม่ได้มองเรื่องห่วงภาพลักษณ์ของบริษัท เพราะเขาประกาศเอง” (สัมภาษณ์, แพนคลับหมายเลข 4, 2564)

หลังจากสัมภาษณ์เชิงลึกกับกลุ่มตัวอย่างทั้ง 10 ด้านของการทำให้เป็นวัตถุทางเพศ แล้ว ผู้วิจัยได้สัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างถึงความหมาย ความเข้าใจ และความรู้สึกต่อคำว่าวัตถุทางเพศ โดยกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ระบุว่า เป็นคำที่เคยได้ยิน และสามารถให้ความหมายต่อคำว่าวัตถุทางเพศไปในทิศทางใกล้เคียงกันว่า “การที่บุคคลมีสภาพเหมือนวัตถุที่เห็นแล้ว กระตุ้นความต้องการทางเพศ และถูกใช้เพื่อรองรับความต้องการทางเพศ” ร่วมกับการอธิบายโดยอ้างถึงเหตุการณ์การคุกคามทางเพศที่เคยเกิดขึ้นกับไอดอลหญิง รวมทั้งแสดงความคิดเห็นต่อประเด็นเหล่านี้ว่าเป็นเรื่องที่ไม่ถูกต้อง มีความหมายเชิงลบ ดังนี้

“เห็นผู้หญิงคือของเล่นอะครีบ แบบ ห่วย ใหญ่วะ” (สัมภาษณ์, แพนคลับ หมายเลข 2, 2564)

“เคยได้ยินครับ แต่ไม่ค่อยเข้าใจเท่าไร รู้สึกถึงได้แต่อธิบายไม่ถูก” (สัมภาษณ์, แพนคลับหมายเลข 6, 2564)

“การเห็นอะไรบางอย่างที่กระตุ้นอารมณ์ทางเพศ แล้วใช้ในการปลดปล่อยอารมณ์ จริง ๆ ก็ไม่ค่อยชอบเท่าไรที่บอกว่าไอดอลเป็นวัตถุทางเพศ คิดว่าวัตถุทางเพศไม่จำเป็นต้องเป็นไอดอลก็ได้ แต่เป็นอะไรที่ตอบสนองความต้องการเราได้ แล้วพอเป็นไอดอล ก็มีคนที่เกี่ยวข้องมาก” (สัมภาษณ์, แพนคลับหมายเลข 5, 2564)

“วัตถุทางเพศ คือ สิ่งของบางสิ่งบางอย่างทำให้รู้สึกกระตุ้นความอยากทางเพศ ผมมองเป็นแง่ลบนะสำหรับผม” (สัมภาษณ์, แพนคลับหมายเลข 4, 2564)

จากผลการวิเคราะห์การยอมรับต่อการทำให้ไอดอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศ พบว่าการยอมรับของแพนคลับต่อการทำให้ไอดอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศ มี 2 ด้าน คือ การฝืนใจ (Violability) ที่ระดับการยอมรับเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่างอยู่ที่ 3.3 คะแนน และด้าน การแสดงความเป็นเจ้าของ (Ownership) ที่ระดับการยอมรับเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่างอยู่ที่ 3.2 คะแนน ซึ่งทั้ง 2 ด้านนี้สะท้อนการให้ความสำคัญกับกฎระเบียบ ข้อตกลงภายในวัฒนธรรมไอดอลที่

จำกัดสิทธิเสรีภาพของไอดอลหญิง เช่น กฎการห้ามมีแฟน การว่ากล่าวตักเตือนหากไอดอลหญิงทำพฤติกรรมที่แฟนคลับหรือต้นสังกัดมองว่าไม่เหมาะสม

ด้านการปฏิเสธเสรีภาพของบุคคล (Denial of autonomy) การเป็นสิ่งที่สามารถแลกเปลี่ยนได้ (Fungibility), การปฏิเสธตัวตน (Denial of subjectivity) และด้านความไม่มีสิทธิไม่มีเสียง (Silencing) อยู่ในระดับไม่แน่ใจ โดยมีคะแนน 2.2, 2.8, 2.5 และ 2.2 ตามลำดับ และจากการสัมภาษณ์เชิงลึกสะท้อนว่า ในด้านต่าง ๆ เหล่านี้จะมีการพิจารณาเป็นกรณี ๆ ไป ว่ายอมรับได้หรือยอมรับไม่ได้ โดยในด้านการปฏิเสธเสรีภาพของบุคคล การปฏิเสธตัวตน และด้านความไม่มีสิทธิไม่มีเสียง เกี่ยวเนื่องกับการแสดงความคิดเห็นของไอดอลหญิง

โดยส่วนใหญ่เชื่อว่าไอดอลหญิงไม่ควรแสดงออกสิ่งที่ตัวเองคิดอย่างตรงไปตรงมา และควรมีปากเสียงกับต้นสังกัดให้น้อย เพราะเป็นหนึ่งในการแสดงความรับผิดชอบในฐานะไอดอลหญิง ส่วนด้านการเป็นสิ่งที่สามารถแลกเปลี่ยนได้ แม้จะมีระดับคะแนนอยู่ในขั้นไม่แน่ใจ แต่จากการสัมภาษณ์เชิงลึก พบว่ามีระดับการยอมรับมากกว่าไม่ยอมรับ เนื่องจากด้านนี้เกี่ยวข้องกับไอดอลหญิงที่ได้รับความนิยม ซึ่งส่วนใหญ่เห็นว่าไม่ใช่เรื่องผิดปกติที่ไอดอลหญิงที่ได้รับความนิยมมากกว่าจะได้รับการดูแลจากต้นสังกัดดีกว่าคนอื่น ๆ

ในขณะที่ด้านการที่บุคคลไม่มีความสามารถในการแสดงออก (Inertness) ระดับการยอมรับของกลุ่มตัวอย่างอยู่ที่ 1.3 อยู่ในขั้นไม่ยอมรับ ซึ่งขัดแย้งกับการสัมภาษณ์เชิงลึกที่กลุ่มตัวอย่างเห็นด้วยกับการที่ไอดอลหญิงไม่สามารถแสดงออกความคิดเห็นในประเด็นต่าง ๆ ได้ โดยมองว่าไอดอลหญิงอาจตัดสินใจโดยขาดการคิดอย่างรอบด้าน ซึ่งทำให้รับผลกระทบที่ตามมาไม่ได้

ด้านการตกเป็นเครื่องมือ (Instrumentality), ด้านการลดทอนบุคคลให้เหลือเพียงเรือนร่าง (Reduction to body) และการลดทอนบุคคลเป็นเพียงรูปลักษณ์ภายนอก (Reduction to appearance) มีระดับการยอมรับเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่างอยู่ที่ 1.2 อยู่ในขั้นไม่ยอมรับ โดยมีคะแนน 1.2, 1.5 และ 1.8 ตามลำดับ โดยสอดคล้องกับการสัมภาษณ์ที่เป็นไปในเชิงไม่เห็นด้วยกับการที่ไอดอลหญิงกลายเป็นเครื่องมือตอบสนองความต้องการทางเพศ และการที่ไอดอลหญิงถูกตัดสินคุณค่าจากรูปร่างหน้าตา ซึ่งเป็นไปในทางเดียวกับการถามการยอมรับของแฟนคลับต่อคำว่าวัตถุทางเพศ คำตอบมักจะเชื่อมโยงไปถึง 3 ลักษณะ

ดังที่กล่าวมานี้ โดยมักจะเป็นเรื่องของการใช้ไอตอลหญิงเพื่อวัตถุประสงค์เรื่องความต้องการทางเพศ ไม่ได้ครอบคลุมไปถึงลักษณะอื่น ๆ ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าแฟนคลับยังไม่เข้าใจความเชื่อมโยงกันของพฤติกรรมต่าง ๆ ที่ประพฤติต่อไอตอลหญิงเสมือนวัตถุทางเพศ จึงทำให้ระดับการยอมรับการทำให้เป็นวัตถุทางเพศในด้านการผิใจ และการแสดงความเป็นเจ้าของเป็นด้านที่ได้รับการยอมรับสูง โดยใช้เหตุผลว่าเป็นความเป็นห่วงและความปรารถนาดีเข้ามาเป็นเหตุผลในการควบคุมพฤติกรรมของไอตอลหญิงจากการสัมภาษณ์

5.1.2 เป้าหมายในการออกแบบกระบวนการเรียนรู้สำหรับแฟนคลับเพื่อแก้ปัญหาการทำให้ไอตอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศ

จากผลการวิเคราะห์ปรากฏการณ์การทำให้ไอตอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศและทัศนคติของแฟนคลับต่อการทำให้ไอตอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศ ผู้วิจัยได้ตั้งเป้าหมายในการออกแบบกระบวนการเรียนรู้สำหรับแฟนคลับเพื่อแก้ปัญหาการทำให้ไอตอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศไว้ ดังนี้

1) สร้างการตระหนักรู้เกี่ยวกับการทำให้ไอตอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศ

การทำให้ไอตอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศ มีลักษณะเป็นโครงสร้างความรุนแรงที่มีหลายส่วนเชื่อมโยงกัน ความรุนแรงที่มองเห็นได้อย่างความรุนแรงทางร่างกายเป็นเรื่องที่ไม่ถูกยอมรับอย่างเป็นทางการ แต่ความรุนแรงเชิงโครงสร้าง หรือความรุนแรงเชิงวัฒนธรรมในหลายครั้ง ถูกทำให้เป็นเรื่องปกติในสังคมปิตาธิปไตย การทำให้แฟนคลับที่เป็นผู้ชาย และอยู่ในวัฒนธรรมปิตาธิปไตย จึงต้องให้ความสำคัญกับการมองเห็นโครงสร้างความรุนแรงที่เชื่อมโยงกัน จากการยอมรับของแฟนคลับต่อการเป็นวัตถุทางเพศที่จำกัดสะท้อนให้เห็นว่า กลุ่มตัวอย่างยังมองการทำให้เป็นวัตถุทางเพศแยกส่วนออกจากความรุนแรงอื่น ๆ และมองว่าเป็นปัญหาที่ต้องแก้ในระดับปัจเจก ในขั้นแรก กระบวนการเรียนรู้จึงควรทำให้กลุ่มตัวอย่างมองเห็นความเชื่อมโยงระหว่างวัฒนธรรมไอตอลที่สร้างความรุนแรงต่อไอตอลหญิงขึ้นมาอย่างเป็นระบบ และทำให้กลุ่มตัวอย่างมองเห็นว่าการมองไอตอล

หญิงเป็นที่ระบายความต้องการทางเพศเป็นยอดภูเขาน้ำแข็งของความรุนแรงทางเพศทั้งหมดที่เกิดขึ้นในวัฒนธรรมไอดอลเท่านั้น

2) ทำให้เห็นโครงสร้างความรุนแรงทางเพศ และเข้าใจการกดขี่ทางเพศที่ไอดอลหญิงต้องพบเจอ

หนึ่งในปัจจัยที่ทำให้ไอดอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศ คือวาทกรรมเรื่องเพศที่ส่งผลต่อวิถีคิด และวิถีปฏิบัติของไอดอลหญิงและแฟนคลับ ตลอดจนเป็นกรอบคิดในการสร้างวัฒนธรรมไอดอล ซึ่งมุ่งใช้ความเป็นหญิงให้กลายเป็นสินค้าเพื่อตอบสนองความเป็นชายของกลุ่มเป้าหมายทางการตลาด หรือก็คือแฟนคลับ การจะออกแบบกระบวนการเรียนรู้เพื่อให้กลุ่มตัวอย่างตระหนักรู้เกี่ยวกับการทำให้เป็นวัตถุทางเพศ จึงจำเป็นจะต้องกลับมาทบทวนความรู้เรื่องเพศที่เป็นพื้นฐานความคิดของกลุ่มตัวอย่างที่สัมพันธ์กับการปฏิบัติต่อไอดอลหญิงด้วย

ที่ผ่านมากลุ่มตัวอย่างอาจมองความรุนแรงที่ไอดอลหญิงต้องเจอเป็นเรื่องปกติ หรือมองไม่เห็นเหตุแห่งความรุนแรงว่ามีความเชื่อมโยงกับความเป็นผู้หญิง การเปิดโอกาสให้กลุ่มตัวอย่างได้ตรวจสอบกรอบความคิดเกี่ยวกับเรื่องเพศจะช่วยให้กลุ่มตัวอย่างมองเห็นตำแหน่งแห่งที่ของตัวเองในความรุนแรงที่ไอดอลหญิงต้องเจอมากขึ้น และเพิ่มความเห็นอกเห็นใจจากสิ่งที่ไอดอลหญิงต้องเผชิญ ทั้งในฐานะความเป็นหญิงที่เป็นฐานของความรุนแรง และในฐานะไอดอลที่ต้องแบกรับความคาดหวังอื่น ๆ ของสังคมเอาไว้ ซึ่งทั้ง 2 ส่วนเชื่อมโยงกันอย่างแยกไม่ออก

3) สร้างรูปแบบการติดตามในวัฒนธรรมไอดอลที่จะไม่ทำให้ไอดอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศจากประสบการณ์และความคิดเห็นของแฟนคลับ

เป้าหมายที่ 3 คือการทำงานต่อเนื่องเมื่อกลุ่มตัวอย่างมองเห็นและเข้าใจว่าพฤติกรรมเดิมเป็นส่วนหนึ่งของการทำให้ไอดอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศเกิดขึ้น ในเมื่อแฟนคลับเป็นหัวใจสำคัญของวัฒนธรรมไอดอล การสร้างรูปแบบในการติดตาม หรือวิธีสร้างปฏิสัมพันธ์ในรูปแบบใหม่ จึงต้องออกมาจากความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างด้วยความเข้าอกเข้าใจต่อสิ่งที่ไอดอลหญิงต้องเผชิญ มองเห็นว่าก่อนหน้านี้อวัฒนธรรมไอดอลถูกรอบงำด้วยกรอบคิดและระบบอะไรบางอย่างที่กดขี่และขูดรีดไอดอลหญิง และต้องทำอะไรเพื่อเป็นผู้บริโภคในระบบทุนนิยมที่ไม่ตอบสนองต่อ

รูปแบบการนำเสนอจากระบบทุนที่ไม่เคารพต่อไอดอลหญิงในฐานะมนุษย์ที่เท่าเทียมกัน ซึ่งจะเป็นจุดเริ่มของการเปลี่ยนแปลงในวัฒนธรรมไอดอลจากฐานรากของอุตสาหกรรม คือแฟนคลับ

5.2 ส่วนที่ 2 ผลการประเมินกระบวนการเรียนรู้สำหรับแฟนคลับเพื่อแก้ปัญหาการทำให้ไอดอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศ

ในขั้นตอนนี้ ผู้วิจัยจะนำโครงร่างกระบวนการเรียนรู้ “Love Don’t Hurt: Ways to love better” ไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 6 ท่าน โดยมีผู้เชี่ยวชาญร่วมสังเกต 2 ท่าน การนำเสนอจะแบ่งออกเป็น 2 ส่วนคือ การสนทนากลุ่มหลังจบกระบวนการเรียนรู้กับแฟนคลับ และการสนทนากลุ่มหลังจบกระบวนการเรียนรู้กับผู้เชี่ยวชาญ มีเนื้อหา ดังนี้

5.1.3 โครงร่างกระบวนการเรียนรู้สำหรับแฟนคลับเพื่อแก้ปัญหาการทำให้ไอดอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศ

โครงร่างกระบวนการนี้ชื่อว่า “Love Don’t Hurt: Ways to love better” เพื่อเน้นย้ำถึงวัตถุประสงค์ของกระบวนการเรียนรู้ คือการสร้างวัฒนธรรมการติดตามไอดอลใหม่หลังจากที่เข้าใจโครงสร้างความรุนแรงที่ซ่อนอยู่เบื้องหลัง

ระยะเวลาในการจัดกระบวนการเรียนรู้ 1 วัน (6 ชั่วโมง) จำนวนกิจกรรม 5 กิจกรรม เพื่อผู้เข้าร่วมกิจกรรมจำนวน 6 คน ที่มีเพศกำเนิดชาย มีรสนิยมทางเพศชอบผู้หญิงทั้งหมด

รายละเอียดของกิจกรรม มีดังนี้

ตารางที่ 5 ตารางเวลากิจกรรมในโครงร่างกระบวนการเรียนรู้ “Love Don’t Hurt: Ways to love better”

| เวลา | กิจกรรม | เนื้อหา | ภาพรวมกิจกรรม |
|---------------------|--------------|--------------------------------------|---|
| 09.00 – 10.00 น. | Gender Frame | 1) วาทกรรมเพศสภาพ 2) บรรทัดฐานรัก | มองเห็นความคาดหวังต่อสังคมที่ส่งผลกระทบต่อชีวิตของไอดอลหญิงและแฟน |

| | | | |
|---------------------|----------------|---|--|
| | | ต่างประเทศ 3) ปีตารีปไตย | คลับ ผ่านมุมมองเรื่องเพศ |
| 10.00 – 11.00 น. | History | - | มองเห็นบทบาทและ จุดมุ่งหมายของการเป็น แฟนคลับไอดอลหญิงผ่าน เรื่องเล่าของตนเอง |
| 11.00 – 12.00 น. | Her Story | 1) วาทกรรมเพศ สภาพ 2) บรรทัดฐานรัก ต่างประเทศ 3) ปีตารีปไตย 4) ทุนนิยม 5) บุคคล สาธารณะ 6) เทคโนโลยีและ พื้นที่ออนไลน์ | เปลี่ยนมุมมองจากตัวเอง สู่ ฝั่งของไอดอลหญิง และเปิด ให้เห็นการครอบงำใน อุตสาหกรรมไอดอล |
| -พัก- | | | |
| 13.00 – 14.00 น. | What is Love ? | 1) วัฒนธรรม อำนาจนิยม 2) บุคคล สาธารณะ 3) เทคโนโลยีและ พื้นที่ออนไลน์ | ทำความรู้จักกับอำนาจเหนือ (Power Over) ผ่านการ แสดงความคิดเห็นของ ผู้เข้าร่วมกิจกรรม และ แนะนำให้รู้จักอำนาจร่วม (Power Shared) เพื่อสร้าง วัฒนธรรมการแฟนคลับที่ รู้เท่าทันตนเองมากขึ้น |
| 14.00 – | Rewrite the | | ประยุกต์การเรียนรู้มุมมอง |

| | | | |
|----------|-------|--|--|
| 15.00 น. | story | | ใหม่ สู่การสร้างวัฒนธรรม การติดตามศิลปินที่ เปลี่ยนไป รวมทั้ง ตั้งเป้าหมายในฐานะตัว ละครที่สำคัญและสามารถ เปลี่ยนแปลงอุตสาหกรรมนี้ ได้ |
|----------|-------|--|--|

กิจกรรมที่ 1 Gender Frame

เริ่มต้นด้วยการทำให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมองเห็นภาพของความคาดหวังทางเพศ การ
ต้องแบกรับบทบาททางเพศของแต่ละฝ่ายเอาไว้ ซึ่งส่งผลโดยตรงต่อการทำให้ไอดอลหญิง
เป็นวัตถุทางเพศ โดยกิจกรรมนี้เป็นการประยุกต์ใช้กิจกรรม Gender Box จาก เส้นทางชีวิต
เพื่อการเปลี่ยนแปลง (อวยพร เชื้อนแก้ว, 2558) และปรับใช้ให้เข้ากับวัตถุประสงค์มากขึ้น

วัตถุประสงค์

เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้เห็นความคาดหวังต่อสังคมที่ส่งผลกระทบต่อชีวิตของ
ไอดอลหญิงและแฟนคลับ

อุปกรณ์

กระดานไวท์บอร์ด, กระดาษโน้ตแปะกา

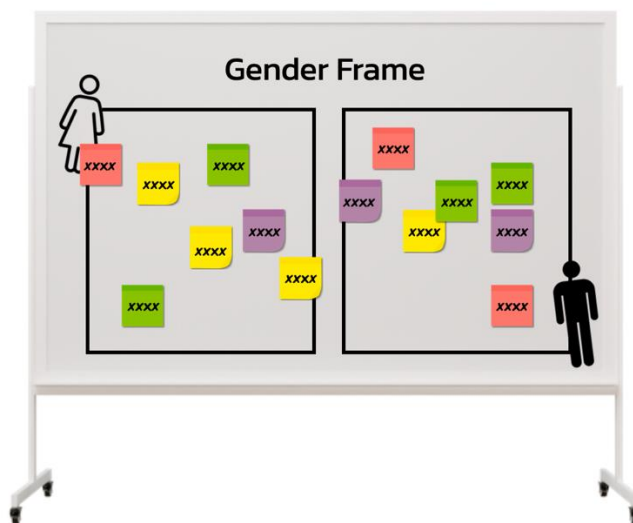
วิธีดำเนินกิจกรรม

- กระบวนกรตั้งคำถามกับผู้เข้าร่วมกิจกรรม ว่า “เมื่อคิดถึงลักษณะโดยทั่วไปของ
ผู้หญิง คิดถึงอะไร” และ “เมื่อคิดถึงลักษณะโดยทั่วไปของผู้ชาย คิดถึงอะไร” ให้ผู้
ร่วมกิจกรรมเขียนใส่กระดาษโน้ต และนำมาแปะบนกระดาน โดยรอบฝั่งซ้าย
สำหรับลักษณะโดยทั่วไปของผู้หญิง และกรอบฝั่งขวาคือลักษณะโดยทั่วไปของ
ผู้ชาย

- กระบวนการอธิบายว่า ลักษณะโดยทั่วไปนั้นมีความหมายในอีกแง่คือความคาดหวังของคนในสังคมต่อเพศนั้น ๆ ทั้งที่ความจริงแล้วผู้หญิง ผู้ชาย หรือผู้มีความหลากหลายทางเพศอาจไม่ได้มีลักษณะตามความคาดหวังนั้น ๆ
- กระบวนการถามต่อว่า จากความคาดหวังต่อเพศชายและเพศหญิงที่ผู้เข้าร่วมกิจกรรมนึกถึง ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคิดว่า ผู้ชาย หรือผู้หญิง เป็นผู้ที่ได้รับความคาดหวังมากกว่ากัน เพราะเหตุใด หากในกรอบมีฝั่งของเพศหญิงน้อย กระบวนการอาจเขียนเพิ่มเติมร่วมแสดงความคิดเห็นด้วย
- เมื่อผู้เข้าร่วมกิจกรรมแสดงความคิดเห็นจบ กระบวนการชวนผู้เข้าร่วมกิจกรรมพูดคุยเพิ่มเติมว่า ความคาดหวังหรือคำสอนนั้นส่งผลกระทบต่อตัวเขา หรือผู้หญิงรอบ ๆ ตัว อย่างไรบ้าง โดยจัดไว้บนกระดานเหนือกรอบเพศทั้ง 2 กรอบ และเน้นย้ำว่าความคาดหวังทางเพศต่อผู้ชายนั้นไม่ได้ส่งผลกระทบต่อผู้ชาย และความคาดหวังทางเพศต่อผู้หญิงนั้นไม่ได้ส่งผลกระทบต่อผู้หญิง เราจึงควรมุ่งแก้ปัญหาความคาดหวังที่ส่งผลกระทบต่อคนทุกเพศด้วยความเห็นอกเห็นใจ

ข้อสังเกตในการดำเนินกิจกรรม

- เนื่องจากกิจกรรมนี้ผู้เข้าร่วมทั้งหมดเป็นผู้ชาย หากผู้เข้าร่วมกิจกรรมไม่สามารถนึกถึงความคาดหวัง, ลักษณะโดยทั่วไปของผู้หญิงที่นึกถึงได้ ให้กระบวนการชวนผู้เข้าร่วมกิจกรรมมองถึงผู้หญิงรอบตัว เช่น แม่ พี่สาวน้องสาว และอื่น ๆ และชักชวนให้พูดแทนผู้หญิงที่อาจจะไม่ได้อยู่ตรงนี้ด้วย
- ผู้เข้าร่วมกิจกรรมอาจมองไม่เห็นผลกระทบจากความคาดหวังต่อเพศบางข้อ ในชั้นตอนนี้ กระบวนการสามารถเตรียมเรื่องเล่าที่ชี้ให้เห็นมุมที่ผู้ร่วมกระบวนการมองไม่เห็นได้ เช่น ผลกระทบจากความเป็นชายที่สังคมคาดหวังให้ต้องรับบทผู้นำครอบครัว ทำงานนอกบ้าน ไม่ได้ใช้เวลากับลูกและห่างเหินครอบครัว เป็นต้น



ภาพที่ 12 กระดานสำหรับแปะความคิดเห็นในกิจกรรม Gender Frame

กิจกรรมที่ 2 His Story

หลังจากให้ผู้เข้าร่วมกระบวนการได้มองเห็นภาพกว้างของความคาดหวังที่แตกต่างกันในแต่ละเพศแล้ว ผู้เข้าร่วมกิจกรรมจะได้นำความเข้าใจเบื้องต้นมองเหตุการณ์ในชีวิตจริงผ่านเรื่องเล่าของตัวเองกับไอดอลหญิง ความสัมพันธ์ระหว่างตัวเองในฐานะแฟนคลับ กับไอดอลหญิง และจุดมุ่งหมายของการเป็นแฟนคลับ ซึ่งจะทำให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมองเห็นขอบเขตความสัมพันธ์ในรูปแบบนี้ชัดเจนยิ่งขึ้น

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

วัตถุประสงค์ CHULALONGKORN UNIVERSITY

เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมองเห็นบทบาทและจุดมุ่งหมายของการเป็นแฟนคลับไอดอลหญิง

วิธีดำเนินกิจกรรม

- กระบวนการจัดให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมนั่งเป็นวงกลม และชวนพูดคุยเกี่ยวกับความสนใจของแฟนคลับต่อไอดอลหญิง ระหว่างการสนทนาอาจมีการเปิดเพลงของไอดอลหญิงไปด้วย และเปิดโอกาสให้มีการแลกเปลี่ยนภายในกลุ่มหากมีประเด็นที่สนใจร่วมกัน

คำถามดังนี้

- 1) ทำไมจึงเริ่มมาเป็นแฟนคลับไอดอลหญิง
 - 2) ติดตามไอดอลหญิงมาเป็นระยะเวลากี่ปี
 - 3) ในระหว่างที่ติดตามไอดอลหญิง ได้ทำกิจกรรมอะไรบ้าง เช่น งานจับมือ งานถ่ายรูปคู่
 - 4) กิจกรรมไหน หรือช่วงเวลาไหนที่รู้สึกประทับใจในตัวไอดอลหญิงที่ชื่นชอบเป็นพิเศษ
 - 5) การติดตามไอดอลมีความหมายอย่างไรกับแฟนคลับ
 - 6) ข้อดีหรือข้อเสียของวงการไอดอลที่นี้ก้ออก
- ผู้เข้าร่วมกระบวนการจะเล่าที่ละคนจนครบรอบวง โดยกระบวนการจัดบันทึกสิ่งสำคัญเอาไว้ คำตอบจากคำถามว่า “การติดตามไอดอลมีความหมายอย่างไรกับแฟนคลับ” อาจได้รับคำตอบ เช่น เป็นกำลังใจ เป็นเรื่องราวดีดี เป็นพลังบวกในการใช้ชีวิต
 - กระบวนการสรุปสิ่งที่พูดคุยร่วมกันว่า ในกลุ่มผู้เข้าร่วมกิจกรรมนี้ต่างมองการติดตามไอดอลหญิงเป็นอย่างไรบ้าง ซึ่งเป็นการสรุปให้เข้าใจตรงกันว่าการติดตามไอดอลหญิงสำหรับแฟนคลับนั้นเป็นเรื่องของความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน

กิจกรรมที่ 3 Her Story

เมื่อผู้เข้าร่วมกิจกรรมเล่าเรื่องในมุมของตัวเองจบ กิจกรรมต่อมาจะเป็นการเปิดมุมมองอื่น ๆ ในอุตสาหกรรมไอดอล โดยรวบรวมข้อมูลความรุนแรงต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นกับไอดอลหญิงมาเล่าผ่านกิจกรรมที่ประยุกต์จากเกมบิงโก (Bingo) แต่ละตัวเลขหมายถึงสิ่งที่ไอดอลหญิงต้องเผชิญ และเรื่องราวเช่นนี้มีโอกาสเกิดขึ้นกับไอดอลหญิงได้ทุกคน การใช้เกมบิงโกมาประยุกต์ในกิจกรรมนี้เปรียบเสมือนชีวิตของไอดอลหญิงที่ต้องอยู่บนเกมกระดานที่ไม่อาจกำหนดโชคชะตาได้ แม้จะตั้งใจเข้ามาอยู่ในกระดานเกมนี้ด้วยความหวังและตั้งใจจะทำตามความฝัน แต่การต้องประสบความรุนแรง อาจไม่สามารถเลี่ยงได้ ในวัฒนธรรมที่ยอมรับว่าความรุนแรงเป็นเรื่องปกติ

วัตถุประสงค์

เพื่อปรับมุมมองของผู้เข้าร่วมกิจกรรมให้เห็นด้านที่ไม่คุ้นเคยของอุตสาหกรรมไอศดอลมากขึ้น และเชื่อมให้เห็นความสัมพันธ์ระหว่างไอศดอล ระบบทุน และอำนาจอื่น ๆ ที่ครอบงำอยู่เบื้องหลัง

อุปกรณ์

เกมบิงโก, กระดาน, โถแก้ว

วิธีดำเนินกิจกรรม

- อธิบายว่ากิจกรรมนี้จะเป็นการฟังเรื่องราวจากฝั่งของไอศดอลหญิงบ้าง และเริ่มแจกกระดาษที่มีตัวเลขให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรม โดยในกิจกรรมนี้จะใช้กติกาเดียวกับเกมบิงโก คือกระบวนกรสุ่มเลขในโถ และประกาศเลข หากผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีหมายเลขนั้น ๆ บนกระดาษ ก็ให้ทำเครื่องหมาย หากครบ 4 หมายเลขเรียงกัน ก็จะเป็นผู้ชนะเกมนี้ไป
- แต่ละหมายเลขในโถสุ่ม แทนเรื่องราวในวงการไอศดอล จำนวน 20 หมายเลข ซึ่งแต่ละหมายเลข จะเชื่อมโยงกับประสบการณ์ความรุนแรง เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริงในวงการไอศดอลที่มีการบันทึกและนำเสนอในสื่อต่าง ๆ ดังนี้

หมายเลข 0 ตำแหน่งเซ็นเตอร์ (Center) คือตำแหน่งที่เด่นที่สุดในแต่ละซิงเกิล (Single)

โดยทั่วไปตำแหน่งเซ็นเตอร์จะมีไอศดอลที่ได้รับเลือก 1 คนเท่านั้น จากจำนวนสมาชิกในแต่ละเพลง 16 คน การอยู่ในตำแหน่งที่โดดเด่นที่สุดจึงหมายถึงการได้รับการยอมรับ และการมีชื่อเสียง ไอศดอลหญิงส่วนใหญ่จึงใฝ่ฝันจะเป็นเซ็นเตอร์ให้ได้สักครั้ง

หมายเลข 1 จำนวนคดีการนำเข้าสู่ข้อมูลสู่ระบบคอมพิวเตอร์ (เฟซบุ๊ก) ทำให้ผู้อื่นได้รับความเสียหาย จากการเผยแพร่รูปภาพส่วนตัวโดยไม่ยินยอม

แม้จะเป็นครั้งเดียวที่เป็นคดีความและมีเผยแพร่ในสื่อต่าง ๆ แต่ เหตุการณ์เช่นนี้เกิดขึ้นบ่อยครั้ง และการเผยแพร่รูปภาพของ ไอตอลหญิงโดยที่ไม่ยินยอมนั้นส่งผลกระทบต่อชื่อเสียง หน้าที่การงาน และสภาพจิตใจของไอตอลหญิง

หมายเลข 2

จำนวนคดีความขัดแย้งกับต้นสังกัด

ทั้ง 2 คดีความเป็นคดีต่อเนื่องจากการยกเลิกสัญญาของสมาชิกคน หนึ่งในวง โดยคดีแรกเป็นการฟ้องเรียกค่าเสียหายที่ต้นสังกัดฟ้อง อดีตสมาชิกวง และคดีที่ 2 เป็นการฟ้องกลับจากอดีตสมาชิกวง โดยยืนยันว่าเป็นการทำเพื่อสร้างบรรทัดฐานให้สมาชิกคนอื่น ๆ ในวงได้เห็นความชัดเจนของสัญญาที่คลุมเครือบางประการมากขึ้น ในคดีนี้ มีผู้แสดงความคิดเห็นแบ่งออกเป็น 2 ฝ่าย ฝ่ายหนึ่ง สนับสนุนอดีตสมาชิกที่ปกป้องสิทธิของตัวเอง ในขณะที่อีกฝ่าย มองว่าอดีตสมาชิกเรื่องมาก และจงใจทำลายชื่อเสียงของวง

หมายเลข 4

ระยะเวลาฝึกซ้อม (เฉลี่ย) ต่อวัน

เนื่องจากสมาชิกของวงไอตอลส่วนใหญ่อยู่ในวัยเรียน การฝึกซ้อม ของไอตอลจึงมักจะเกิดขึ้นในช่วงหลังเลิกเรียน หรือช่วงเย็นถึงดึก

หมายเลข 6

ระยะเวลาสัญญา (ปี) ของสมาชิกวงไอตอลหญิงวงหนึ่ง

ระยะเวลาสัญญานี้ถือเป็นระยะเวลาสัญญาที่ยาวนานและผูกมัด เกรซ สมาชิกวงบีเอ็นเคโฟร์ตีเอตเคยตอบแฟนคลับที่ขอร้องให้เธอ อยู่ในวงจนครบระยะเวลาสัญญา 6 ปี ว่า “ดูก่อนทุกคน มัน นานนะ ความคิดเราก็เปลี่ยนได้ทุกวินาที วันนี้อาจอยู่ พรุ่งนี้ อาจจะไม่อยากอยู่ต่อก็ได้ก็แล้วแต่ ถ้ามีโอกาสที่ดีกว่าหนูก็ต้อง เลือกที่ดีกว่าใช่ไหม” (ผู้จัดการออนไลน์, 2564) ซึ่งอธิบายได้ว่าใน ฝั่งของสมาชิกวงก็คิดว่าเป็นระยะเวลาสัญญาที่ยาวนานจนเกินไป เช่นกัน

- หมายเลข 9 **จำนวนคดีการตัดต่อ เติม หรือตัดแปลงภาพเข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์ ทำให้ผู้อื่นเสียหาย เสื่อมเสียชื่อเสียง และคดีเข้าข้อมูลลามกสู่ระบบคอมพิวเตอร์**
 การฟ้องร้องดำเนินคดี 9 ครั้งที่มีการนำเสนอในสื่อไม่ได้ทำให้การคุกคามทางเพศต่อสมาชิกวงไอดอลลดลงแต่อย่างใด นอกจากการดำเนินคดีแล้ว ไอดอลยังแสดงความตื่นตัวต่อการคุกคามทางเพศในช่องทางออนไลน์ ด้วยการลงรูปภาพเพื่อประจาน โพสต์เพื่อขอร้องหรือตำหนิอย่างตรงไปตรงมา แต่จนถึงปัจจุบัน การคุกคามทางเพศในรูปแบบต่าง ๆ ก็ยังคงเกิดขึ้นอย่างต่อเนื่อง
- หมายเลข 10 **จำนวนเงิน 10 ล้าน (โดยประมาณ) ค่าตัวพรีเซนเตอร์ของวงไอดอลหญิงวงหนึ่ง**
 รูปแบบของการเป็นพรีเซนเตอร์ของวงบีเอ็นเคโฟร์ตีเอตในช่วงแรก ๆ จะเป็นกลุ่ม เช่น กลุ่ม 3 คน กลุ่ม 6 คน หรือกลุ่ม 16 คน โดยในช่วงที่วงได้รับความนิยมสูงสุด และสำหรับสมาชิกที่ได้รับความนิยมสูง จะมีค่าตัวเริ่มต้นตั้งแต่ 3 ล้านบาทขึ้นไปจนถึง 10 ล้าน
- หมายเลข 11 **จำนวนวงไอดอลที่ยุติกิจกรรมในปี พ.ศ. 2564**
 ปี พ.ศ. 2564 เป็นปีที่สถานการณ์แพร่ระบาดของโรคโควิด – 19 ส่งผลกระทบต่ออุตสาหกรรมสร้างสรรค์อย่างมาก โดยเฉพาะอุตสาหกรรมไอดอลที่เน้นการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างไอดอลและแฟนคลับ วงที่แบกรับภาระค่าใช้จ่ายไม่ไหวจึงยุติกิจกรรมไปมากถึง 11 วง
- หมายเลข 12 **จำนวนคดีความของสมาชิกวงไอดอลหญิงที่มีการเปิดเผยต่อสาธารณะ**
 จากการให้สัมภาษณ์ของไอดอลหญิงท่านหนึ่ง ระบุว่า แม้ไอดอลหญิงจะต้องการแจ้งความ แต่ต้นสังกัดมักจะไม่แสดงท่าทียับยั้งและห้ามปรามเพื่อไม่ให้เป็นเรื่องใหญ่ จำนวนคดีความ 12 คดีความจึง

- ไม่ใช่ทั้งหมดของความรุนแรงที่เกิดขึ้นในอุตสาหกรรมไอศดอล แต่เป็นความรุนแรงที่ผ่านการอนุมัติของต้นสังกัดมาแล้วทั้งสิ้น นั่นหมายถึงยังมีความรุนแรงอีกมากที่ซ่อนอยู่ใต้อ้อมยิ้มของไอศดอล
- หมายเลข 16 จำนวนสมาชิกที่ได้แสดง (เซมบัตลี) ในแต่ละซิงเกิลของวง บีเอ็นเคโฟร์ตีเอต**
- จากจำนวนสมาชิก 56 คน การเป็น 1 ใน 16 แสดงถึงความนิยมของสมาชิกในวง และโอกาสในการทำผลงาน ซึ่งมีความเชื่อมโยงกับกิจกรรมอื่น ๆ เช่น งานจับมือ การจัดการแสดงที่เรียเตอร์ การได้เป็นเซมบัตลีจึงเป็นเป้าหมายและโอกาสของสมาชิกที่ได้รับ ความนิยมนองลงมาให้โดดเด่นบ้าง โดยเฉพาะเมื่อระบบวงแบบ 48Group มีการจัดลำดับไอศดอลหญิงเป็นลำดับชั้น ก็ยังเป็นแรงขับให้ไอศดอลหญิงพยายามฝึกซ้อมเพื่อให้พ้นสถานะอันเดอร์เกิร์ล (Undergirl) หรือสมาชิกลำดับที่ 17 – 32 และกลายเป็นเซมบัตลีให้ได้ ซึ่งถือเป็นความสำเร็จในฐานะไอศดอลหญิง
- หมายเลข 17 อายุเฉลี่ยของสมาชิกวงไอศดอลหญิง**
- สมาชิกวงไอศดอลหญิงมีอายุเฉลี่ยที่ 17 ซึ่งเป็นช่วงวัยที่ยังไม่บรรลุนิติภาวะ สมาชิกวงไอศดอลส่วนหนึ่งจึงเซ็นสัญญากับต้นสังกัดโดยมีผู้ปกครองรับทราบด้วย อย่างไรก็ตาม ด้วยอายุที่ยังไม่บรรลุนิติภาวะ ทำให้สมาชิกวงไอศดอลหลาย ๆ คนไม่สามารถรับมือกับความเครียดได้ หรือเมื่อเกิดความเครียด ก็อาจไม่สามารถหาทางออกได้ด้วยตัวเอง
- หมายเลข 28 อายุที่มากที่สุดของไอศดอลหญิงที่ดำเนินกิจกรรม**
- จนถึงปัจจุบัน อายุมากที่สุดของไอศดอลหญิงที่เคยทำกิจกรรมอยู่ที่ 28 ปี เมื่อคิดจากอายุสูงสุดที่รับสมัครคัดเลือกไอศดอลหญิงที่ 22 ปี อายุการทำงานของไอศดอลหญิงสูงสุดจึงอยู่ที่ 6 ปีเท่านั้น ซึ่งเป็นระยะเวลาที่สั้นมากเมื่อเทียบกับอาชีพอื่น ๆ และทำให้เห็นว่าการ

เป็นไอดอลนั้นให้ความสำคัญกับอายุอย่างมาก จนอาจเรียกได้ว่า
เป็นกิจกรรมสำหรับเด็กผู้หญิงอายุน้อยเท่านั้น

หมายเลข 39 **จำนวนผลงานโฆษณาของ บีเอ็นเคโฟร์ตีเอต ตั้งแต่ พ.ศ. 2561
– 2563**

เมื่อวงบีเอ็นเคโฟร์ตีเอตได้รับความนิยมจากเพลงคุกก็เสี่ยงทาย
เมื่อช่วงปี พ.ศ. 2561 อุตสาหกรรมโฆษณาก็ได้เข้ามามีบทบาท
อย่างมากในการใช้ประโยชน์จากความนิยมนี้ จากจำนวนโฆษณา
39 ตัวในช่วง 2 ปี คาดการณ์ว่า รายได้จากการรับโฆษณาอาจ
มากกว่าการขายบัตรแสดงสด (Theatre) หรืองานเลือกตั้ง
(General Election) ซึ่งในอีกมุมหนึ่งก็แสดงถึงอิทธิพลของตรา
สินค้า (Brand) หรืออุตสาหกรรมโฆษณาที่มีต่อวงไอดอลด้วย

หมายเลข 56 **จำนวนสมาชิกวง บีเอ็นเคโฟร์ตีเอต ในปัจจุบัน**

ด้วยรูปแบบธุรกิจของไอดอลแบบญี่ปุ่น การดูแลศิลปินจำนวนมาก
ทำให้วงมีภาระมากกว่าธุรกิจรูปแบบอื่นในอุตสาหกรรมดนตรี
การมีจำนวนสมาชิกเยอะนอกจากจะเป็นการสร้างตัวเลือกให้แฟน
คลับแล้ว ยังเป็นการบีบให้เกิดการแข่งขันภายในวง ผ่านงาน
เลือกตั้ง หรือกิจกรรมอื่น ๆ ด้วย การแข่งขันกันของสมาชิกในวง
ยังเป็นโอกาสให้ต้นสังกัดหารายได้เพิ่มได้อีกด้วย

หมายเลข 115 **จำนวนสมาชิกวงไอดอลหญิงที่ประกาศจบการศึกษา, หมด
สัญญา, ลาออก และพ้นสภาพสมาชิก พ.ศ. 2564**

การเผชิญสถานการณ์โควิด – 19 ทำให้อุตสาหกรรมไอดอลต้อง
เผชิญความท้าทายอย่างมาก ไอดอลหญิง 115 คนต้องยุติความฝัน
ในฐานะไอดอล และเป็นปีมีการกล่าวว่า “ปีแห่งการดับสูญของ
ไอดอลกรู๊ปไทย” (The Standard, 2564)

หมายเลข 136 **ตัวเลขคาดการณ์ยอดเงินจากงานเลือกตั้ง ปี พ.ศ. 2563 ของวง
บีเอ็นเคโฟร์ตีเอต มูลค่า 136 ล้านบาท**

งานเลือกตั้ง (General Election) เป็นกิจกรรมหนึ่งของ 48Group ที่จะให้สมาชิกวงได้ลงเลือกตั้ง และเปิดให้แฟนคลับลงคะแนน ผู้ที่ได้คะแนนอันดับหนึ่งจะได้เป็นเซ็นเตอร์ของเพลง และอันดับที่ 2 – 15 จะได้เป็นเซมบัตสีในเพลงใหม่นี้ มูลค่าทางธุรกิจที่เกิดขึ้นในงานเลือกตั้งเป็นผลลัพธ์จากการจัดลำดับชั้นของสมาชิกในวง การต้องแข่งขันกัน และแฟนคลับในฐานะผู้คอยสนับสนุน ก็จะได้มีส่วนในการผลักดันไอดอลที่ตนชื่นชอบผ่านกิจกรรมนี้

หมายเลข 153

จำนวนกระทู้ในเว็บไซต์พันทิปที่มีคำว่า “อ๊อบไส้มั”

4 มิถุนายน พ.ศ. 2561 สมาชิกวงบีเอ็นเคโฟร์ตีเอตเข้าร่วมรายการ Davinci เกมถอดรหัส รูปแบบรายการจะเป็นการให้รูปภาพเพื่อทายคำ โดยในข้อหนึ่ง มีการใช้รูปภาพที่มีลักษณะโปร่งแสงและรูปไม้ เพื่อสื่อถึงคำว่า ‘กบไส้มั’ ไข่มุก สมาชิกวงบีเอ็นเคโฟร์ตีเอตได้ทายภาพดังกล่าวว่า ‘อ๊อบไส้มั’ คำตอบนี้ได้รับการวิพากษ์วิจารณ์จำนวนมาก เช่น แอ็บเกินไป แกล้งโง่หรือโง่จริง ๆ และมีการโต้เถียงกันระหว่างฝั่งที่ชื่นชอบและฝั่งที่โจมตี จนสมาชิกบีเอ็นเคโฟร์ตีเอต และพิธีกรรายการต้องออกมาพูดถึงประเด็นนี้เพื่อปกป้องไข่มุก

หมายเลข 194

ล้าน ยอดวิวมิวสิกวิดีโอ ‘คุกกี้เสี่ยงทาย’

ความสำเร็จของมิวสิกวิดีโอคุกกี้เสี่ยงทายเป็นความกดดันในการปล่อยผลงานใหม่ของสมาชิกในวง แก้ว – ณัฐรุจา กล่าวว่า “หนูคุยกับเนย เซ็นเตอร์ในเพลงใหม่ของเรา ‘Shonichi’ (วันแรก) เนยก็กังวลว่าเพลงจะดังไม่เท่าคุกกี้” (Kazz Magazine, 2561)

หมายเลข 1357

จำนวนผู้ที่มาออกดิฉัน BNK รุ่นที่ 1

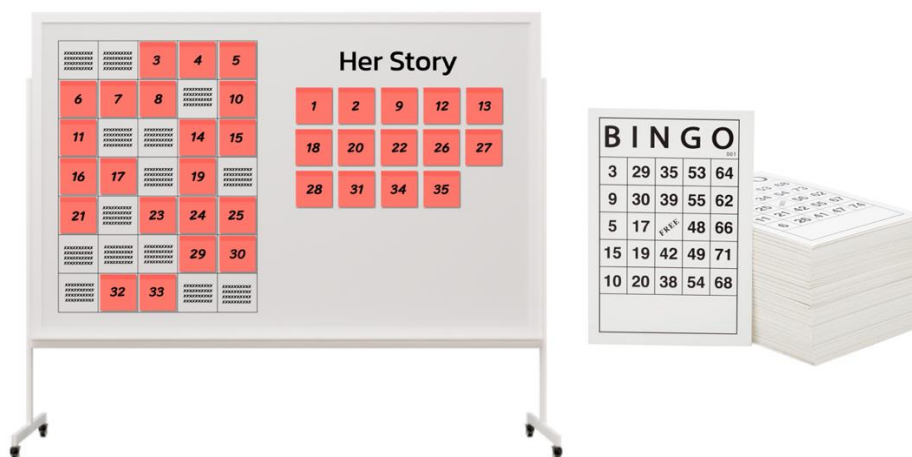
ในปีแรก วัฒนธรรมไอดอลแบบญี่ปุ่นยังไม่มีกลุ่มคนรู้จักมากนักในประเทศไทย แต่ในปีต่อ ๆ มา การรับสมัครสมาชิกใหม่ของวงบี

เอ็นเคโฟร์ตีเอตมีผู้เข้าสมัครเพิ่มสูงขึ้นจำนวนมาก สะท้อนความนิยมในการเป็นไอดอลหญิงในกลุ่มเด็กผู้หญิงอายุ 12 – 22 ปี

หมายเลข 20000 จำนวนคาดการณ์ผู้เข้าร่วมงานจับมือ ปีเอ็นเคโฟร์ตีเอต ในแต่ละวัน

งานจับมือ (Handshake Event) เป็นกิจกรรมหนึ่งของ 48Group ที่จะให้แฟนคลับได้จับมือไอดอลเป็นเวลา 8 วินาที งานจับมือ มักจะจัด 2 วันติดกัน และจัดเป็นรอบ ๆ ของแต่ละสมาชิกในแต่ละช่วงเวลา นอกจากบัตรจับมือ 20,000 ใบ/วัน จะแสดงความนิยมต่อวงแล้ว ยังสะท้อนความนิยมของสมาชิกจากจำนวนการใช้บัตรจับมือและความยาวของแถวด้วย

- ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีหมายเลขใดในกระดาษ ให้กาหมายเลขนั้น บนกระดานจะมีเรื่องราวประจำแต่ละหมายเลขเขียนอยู่ และเมื่อผู้เข้าร่วมกิจกรรมจับได้หมายเลขใด ให้ตั้งโพสต์อิทจากฝั่งซ้ายออก โดยยังไม่ต้องเล่าให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมฟังว่าแต่ละตัวอย่างนั้นเชื่อมโยงกับอุตสาหกรรมไอดอลอย่างไร
- เมื่อมีผู้ชนะ กระบวนกรจึงเล่าเรื่องตามหมายเลขที่บิงโกให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมฟัง โดยเชื่อมโยงกับการสุ่มตัวเลขของเกมว่าเรื่องราวเช่นนี้ อาจเกิดขึ้นกับไอดอลหญิงคนไหนก็ได้ และความรุนแรงนี้มากเกินไปหรือไม่สำหรับสิ่งที่ไอดอลหญิงต้องเจอ และอาจหึงคำถามปลายเปิดไว้ว่า นี่คืือเรื่องที่เกิดขึ้นในอุตสาหกรรมไอดอลมาอย่างยาวนาน แต่ในฐานะผู้ติดตามไอดอลหญิง เราจะทำอะไรได้บ้าง



ภาพที่ 13 กระดานข้อมูลและแผ่นตัวเลขสำหรับกิจกรรม Her Story

กิจกรรมที่ 4 What is Love?

แม้ความรักของแฟนคลับจะถูกมองว่าเป็นความรักที่บริสุทธิ์ ไม่หวังอะไร แต่ความรักแบบที่เรารู้จัก อาจไม่ใช่รูปแบบความรักที่ดี กิจกรรมนี้จะมาเปิดมุมมองให้ผู้เข้าร่วม กิจกรรมตรวจสอบรูปแบบความรักที่แสดงออกว่าเป็นความสัมพันธ์ที่อำนาจไม่เท่าเทียมกันหรือไม่ และรู้จักความสัมพันธ์ที่มีอำนาจร่วม (Shared Power)

วัตถุประสงค์

เพื่อสร้างความเข้าใจเรื่องอำนาจ

อุปกรณ์

กระดาน, กระดาษโน้ตแปะขาว

วิธีดำเนินการกิจกรรม

- กระบวนกรแจกกระดาษโพสต์อิทและปากกาให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรม
- ชวนพูดคุยโดยใช้สถานการณ์ตัวอย่าง 10 สถานการณ์ แล้วให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเขียนลงกระดาษว่า หากไอดอลที่ตนชื่นชอบอยู่ในสถานการณ์เช่นนี้ ผู้เข้าร่วม

กิจกรรมคิดว่าคนส่วนใหญ่จะคอมเมนต์ว่าอะไรในช่องทางสื่อสังคมออนไลน์ (Facebook, Instagram และอื่น ๆ) ของไอดอล

10 สถานการณ์ตัวอย่าง

- 1) ใส่ชุดวับแวม แต่งตัวเปิดเผยเนื้อหนัง
- 2) ดื่มสุรากับเพื่อน ๆ ในวงบอย
- 3) กลับบ้านดึกแม่ไม่ใช้วันซ่อม
- 4) มีเพื่อนผู้ชายในชั้นเรียน
- 5) แสดงความคิดเห็นทางการเมืองอย่างรุนแรง
- 6) ไม่ยิ้มแย้มแจ่มใส ไม่พักท่ายแฟนคลับก่อน
- 7) ไม่สามารถทำการแสดงบนเวทีได้เต็มที่เหมือนที่เคย
- 8) น้ำหนักขึ้นจนเห็นได้ชัด
- 9) โปสต์ไอจีสตอรี่ด่าแฟนคลับที่ส่งข้อความมาคุกคามทางเพศ
- 10) ประกาศว่าจะแกรดเร็ว ๆ นี้

- เมื่อผู้เข้าร่วมกิจกรรมเขียนคำตอบกลับมา กระบวนกรจะเก็บแยกไว้เพื่อไม่ให้มีใครทราบว่าจะแต่ละคนเขียนอะไร จนครบทุกข้อ
- เมื่อครบ 10 ข้อ กระบวนกรนำกระดาษโพสต์อิทไปแปะไว้บนกระดานโดยจัดกลุ่มรูปแบบความสัมพันธ์แบบอำนาจเหนือ (Power Over) ไว้ด้านขวา และรูปแบบความสัมพันธ์แบบอำนาจร่วม (Power Shared) ไว้ด้านซ้าย แต่ยังไม่เขียนกรอบ
- กระบวนกรชวนให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมองหาความแตกต่างของ 2 รูปแบบคำตอบว่าแตกต่างกันอย่างไร แบบไหนเป็นการให้ความรักแบบเคารพ แบบไหนเป็นการละเมิดสิทธิส่วนบุคคล และค่อย ๆ วาดกรอบครอบกระดาษโพสต์อิทคำตอบทั้ง 2 กลุ่ม
- กระบวนกรอธิบายแนวคิดอำนาจเหนือ และอำนาจร่วม ต้นเหตุและผลกระทบจากการที่ความสัมพันธ์มีอำนาจไม่เท่าเทียมกัน
-

ข้อสังเกตในการดำเนินกิจกรรม

- หากไม่มีคำตอบที่สอดคล้องกับอำนาจร่วม (Power Shared) ให้กระบวนการอธิบายแนวคิดโดยเทียบเคียงจากคำตอบที่ผู้เข้าร่วมกระบวนการตอบ ว่าหากเป็นในความสัมพันธ์แบบอำนาจ ท้าทีหรือการแสดงออกจะแตกต่างจากอำนาจเหนือ (Power Over) อย่างไร เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเข้าใจง่ายขึ้น

กิจกรรมที่ 6 Rewrite the story

กิจกรรมนี้จะเป็นการมอบพลังให้กับผู้เข้าร่วมกิจกรรม เน้นย้ำความสำคัญของบทบาทแฟนคลับในอุตสาหกรรมไอดอลที่สามารถสร้างการเปลี่ยนแปลงได้ เราทุกคนก็เป็นส่วนหนึ่งที่เขียนเรื่องราวใหม่ ๆ ให้กับอุตสาหกรรมไอดอลได้ อำนาจอยู่ในมือของเราทุกคน

วัตถุประสงค์

เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้ทดลองใช้มุมมองที่เกิดขึ้นจากกิจกรรมก่อนหน้า และสร้างรูปแบบวัฒนธรรมการติดตามใหม่ขึ้นมาด้วยตัวเอง

อุปกรณ์ที่ใช้

กระดาษโน้ต, ปากกา, กระดาน

วิธีดำเนินกิจกรรม

- กระบวนกรแจกกระดาษโพสต์อิทและปากกาให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมที่นั่งอยู่กันคนละมุม
- นำโลโก้ใส่ความคิดเห็นที่เป็นพิษ เติมน้ำให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมสุ่มข้อความเท่าที่ต้องการ คนละไม่เกิน 5 ชิ้น
- อธิบายว่าความคิดเห็นเหล่านี้รวบรวมมาจากสื่อออนไลน์ และเป็นความคิดเห็นที่อาจสร้างผลกระทบแง่ลบต่อไอดอลหญิงหรือผู้ติดตามที่มาอ่าน ในกิจกรรมนี้จึงอยากให้ทุกคนร่วมสร้างสรรค์คอมเมนต์ที่อาจจะพูดในลักษณะเดียวกันกับคอมเมนต์นี้แต่ใช้คำพูดที่ดีกว่านี้ หรือแก้ไขเนื้อหาที่แสดงความคิดเห็นต่อประเด็นนี้โดยไม่ลืมน่าผู้อ่านคอมเมนต์ก็เป็นมนุษย์เช่นเดียวกัน โดยมีความคิดเห็นจำนวน 30 ความคิดเห็น ดังนี้

- 1) กรูอยากรู้แค่ว่า เมมเบอร์คนไหนแอบมีผิวอยู่บ้าง มากกว่า
- 2) ทบทวนคำว่า เป็นแบบอย่างที่ดีของสังคม แล้วจะเข้าใจว่าควรไม่ควรแคไหน
 เยาวชนควรเป็นตัวอย่างให้เยาวชนในทางไหนคงไม่ต้องพูด ถ้าจะเอาข้ออ้างว่าดารานางงามก็ทำ ขอโทษนะครับ เขาจะรณรงค์ดีมีเหล่าเต็มบ้านเต็มเมืองทำไม ใส่ใจต่อ
 สิ่งที่ทำให้สังคมมันก็ดีนะ
- 3) ไม่ต้องห่วง เมมไม่เอาไอตะ¹¹ ทำผิวห rokok เอาแต่ ผู้กับกำ
- 4) ไม่มันส์เลย แย่ๆ ผลงานตกไปเยอะ ผิดหวังๆ
- 5) มันไม่ถูกเท่าไรที่ตัวเองไม่สามารถแสดงออกซึ่งการยอมรับต่อกฎหมายฐานที่วาง
 พี่สาว¹² เขามี (แม้จะมีหลายคนใจกว้างกับคุณบอกว่าไม่เห็นเป็นอะไรในเรื่องความรัก)หากจะพูดก็คือคุณสามารถที่จะแสดงออกในสิ่งที่สมาชิกอีกจำนวนมากเขายินดี
 ยอมเสียสละความสัมพันธ์ใด ๆ ที่ไม่ได้ไปขัดต่อหลักของวง มาตรฐานมันชัดเจนเมื่อ
 มีคนทำผิดในวงพี่สาวเขาควรต้องแสดงความรู้สึกรับผิดในสิ่งที่ทำ แล้วจากตอนที่
 เมมคนหนึ่งโดนลงโทษเรื่องไปกับหนุ่มขับรถสปอร์ตนั้นยังบอกได้เลยว่า การทำผิด
 ต่อหลักมันดูไม่เหมาะสมขนาดไหน แต่พอมาดูวิธีการแสดงออกซึ่งผลงานของคุณ
 คุณก็ให้กับการซ่อมการขึ้นเวทีได้ไม่เต็มที่ ความเจ็บป่วยกับสปีดการทำงานมันต้อง
 ควรแสดงออกให้ชัด ถ้าจะอ้างเจ็บป่วยเรื่อย ๆ โดยที่รู้ตัวมาก่อนก็ไม่น่าจะเลือก
 แนวทางไอดอลนี้
- 6) ทีโพสต์เมื่อก็กลับไปแล้วนะ รูปน้อง ฮ. กำลังกินสตูลีนว้ แต่ก่อนก็คือแช่บ๊นวิที่สุด
 แต่ตอนนี้มาเต็มเป็นกระต่ายใส ๆ ชูบตัว 555555555
- 7) ตกลงเหตุการณ์นี้คือความรุนแรงในครอบครัว หรือความต่อแผลในครอบครัว
 55555555 ไม่สนับสนุนทั้งสองอย่างน่าาา
- 8) ทหากินของ อฟช¹³ เลยนะลูก พูดแบบนี้ บริษัท จะหากินกับอะไรละครับ

¹¹ คำเรียกแฟนคลับ ใช้เฉพาะในวงการไอดอลญี่ปุ่น หรือวัฒนธรรมญี่ปุ่นอื่นๆ

¹² ในวงไอดอล 48Group จะมีคำเรียก วงพี่สาว หมายถึงวงต้นฉบับ เอเคบีโปรดิวต์ และนับความสัมพันธ์ระหว่างวงที่เป็นสาขาในพื้นที่ต่าง ๆ เช่น วงบีเอ็นโปรดิวต์ในประเทศไทย คือวงน้องสาว เป็นต้น

¹³ อฟช ย่อมาจากออฟฟิเชียล หมายถึงบริษัท ต้นสังกัดของไอดอล

- 9) ครั้งนี้มีคนส่งกล้วยในไลน์¹⁴ ก็ไม่เห็นเป็นไรนี่ แสดงว่าครั้งที่แล้วแค่เง่า ไอ่พวกโตะหน้าโง่บอก phobia ควยไปนี่แหละ ไอ่เหยียงสี่ส หาช้ออ้างให้แม่ไปเรื่อย ทั้งที่จริงแม่งแค่เรื่องมากไปงั้น
- 10) พอมีคนบอกว่าอยากเป็นผัวของเมมเบอร์ ไอ้แดต กับ เฟมทวิต¹⁵ ออกมาดีกันพล่าน แต่สมาชิก ปีเอ็นเคโพร์ตีเอต อยากเป็นเมียใครก็ได้
- 11) ที่น่าสังเวชใจที่สุดคือพฤติกรรมในการร้องขอความช่วยเหลือของสิตา แทนที่เธอจะร้องขอความช่วยเหลือจากกลุ่มญาติสนิท ครู เพื่อนฝูง บุคคลใกล้ชิดต่าง ๆ ที่คนปกติจะอุ่นใจที่จะขอความช่วยเหลือได้ คนเหล่านี้กลับกลายเป็นคนที่เธอมองข้ามไปเลย สิ่งแรกที่เธอทำเมื่อเกิดปัญหาคือการไลฟ์ขอความช่วยเหลือจากไอ้แดตที่เธอไม่เคยรู้จักเป็นการส่วนตัว ไม่สนิทสนม ไม่สามารถมีปฏิสัมพันธ์อะไรด้วยได้ในชีวิตจริง เพราะกฎของบริษัทห้ามไว้อย่างเคร่งครัด เหตุใดคนที่เธอไม่รู้จักถึงกลายมาเป็นคนที่เธอคิดว่าสามารถไว้วางใจได้มากที่สุด? เธอต้องมีชีวิตที่ย่ำแย่ขนาดไหน ถึงขนาดว่าไม่มีคนที่เธอรู้สึกไว้วางใจได้มากกว่าไอ้แดตที่รู้จักเธอแค่ผ่านการจับมือที่ละ 8 วินาที?
- 12) คิดจะควบคุมความคิดคนอื่น ระวังตัวเองจะประสาทแตกเอานะลูก
- 13) มันก็เป็นปัญหาที่ตั้งแต่นักกำเนิดวัฒนธรรม อย่างญี่ปุ่น เกาหลี เขาก็เป็นกัน ของแบบนี้มันแล้วแต่คน มันก็แก้ยากนะ
- 14) ผมว่าไม่ผิด แต่การจะเป็น idol ต้องไม่แสดงออกเพื่อตัวเอง แคให้ตัวเองอยู่ทำงานจะดีที่สุด
- 15) เมมเบอร์คุณหนูบ้านรวย ที่ผ่านมามีปัญหาทั้งนั้น ผมโคตรรำคาญเลย ไม่รู้จะมาออดิชั่นเข้าวงทำไม พอไม่ติดเซ็ม ไม่ได้เป็นเซ็นเตอร์ ไม่ป้อนงานก็อแง ปากหมาด่าองค์กรเผาบ้านตัวเองซะงั้น...
- 16) เข้ามาติดนามสกุล48 ได้คนสนใจ ได้ฐานแฟนคลับ แล้วก็จากไป พร้อมกับแฟนคลับ และได้ทิ้งบอมพ์เอาไว้ให้กั๊ว และเมมเบอร์ที่ยังอยู่ มันก็ไม่น่ารักเท่าไรนะ ไม่

¹⁴ การถ่ายทอดสดผ่านระบบออนไลน์ของไอ้ดอล ผู้ชมจะสามารถซื้อของส่งให้ไอ้ดอลในไลน์ หรือมีคอมเมนต์โต้ตอบกับไอ้ดอลได้

¹⁵ คำเรียกผู้ที่ออกมาเรียกร้องความเท่าเทียมทางเพศ โดยล้อเลียนกับคำว่า 'เฟมินิสต์'

งั้นในอนาคตใครก็เข้ามาไม่พอใจก็ออกไป มันก็จะง่ายไปนะ ถ้ามองในมุมที่เราเป็น
เจ้าของบริษัท หลังจากฟังในมุมของพนักงานมาบ้างแล้ว

- 17) ใช้ไร้วัด..ไอตอลช่วยใครคือใครยังไม่รู้จักใช้คำเรียกบ้างบ่อแอส
- 18) คนนี้ไม่ใช่เมมในวงมัยเอ้อย หรือ เพื่อนดี (แบบรูปภาพที่ไม่ได้เผยแพร่โดยไอตอลเอง)
- 19) ทำไมช่วงนี้แต่งตัวแซ่ปี่ xxxx นี่ทำไมดูสวยขึ้นนะเนี่ยน่ากินจัง5555แต่งตัวแบบนี้
น่ารักมากๆน่ากินจังอยากกินจัง
- 20) ไม่เรียวยูไหน
- 21) เป็นแบบนี้แหละ คนที่ไม่ได้รู้สึกขอบคุณในจุดที่เขาได้รับโอกาส ไม่เคยเรียนรู้ว่าสิ่งที่
วงพี่สาวทำมันมีราคาต้องจ่าย คนเดี๋ยวนีเห็นแก่ตัว อยากเป็นนักร้องก็อยากเป็น
อยากมีความสัมพันธ์คู่สาวก็จะเอา คนเดี๋ยวนีเห็นแก่ตัว พอทำผิด เห็นชัดเจน ก็จะมี
พวกมาแตกกลบเกลื่อนให้ นี่แหละสังคมอิทธิพล พวกมากเข้าว่า ไม่ต้องเรียกสำนัก
หรือก ขนาดกล่าวหาคุณแบบลอยๆว่าตัดต่อรูปคนอื่นโดยไม่มีหลักฐานอะไรก็ยังมี
เลย ตัวเองเคยเสียประโยชน์ในเรื่องเรียเตอร์¹⁶ ก็ยังมองไม่ออกว่าคุณมาพูดให้พวก
เขาในเรื่องเสียเปรียบ ใช้ไม่ได้จริงๆ
- 22) อ้วนแล้วน้ำ ไปลดน้ำหนักได้แล้ว
- 23) เป็นไอตอลมานาน มีแม้กระทั่งคลิปอม-วยหลุดออกมาแต่ก็ไม่ดัง พอมาโทนกูคิน
เดี๋ยว ดังเลย
- 24) ดูที่ไรขึ้นทุกที อยากปลดตะขอเสื่อใน เพื่อน ๆ คิดว่าน้องห-อยขึ้นหรือยัง
- 25) แหม่มันก็ต้องมีกันบ้างละครับ ก็ไอตอลเล่นโพสตร์รูปโชว์กันโชว์นมกันซะขนาดนั้น
คนเค้าเจียนเค้าก็ต้องมาตัดต่อรูปเอาไว้ชักกว่าวแก่เจียนกันสิครับ อย่างน้อยเค้าก็ไม่ไป
ชมชื่นคนอื่นมั่วซั่วแหละน่า ดาราไอตอลก็น่าเย็ดกันเยอะ ให้คนเค้าระบายความ
เจียนใส่บ้าง อย่าทำทรงเป็นโมโหทั้งๆที่ความจริงตัวเองก็เจียนที่เห็นรูปตัวเองเลย
ครับ
- 26) ก็อยากจะเชื่อนะครับ ถ้าก่อนหน้านี้พูดถึงหรือ HBD วง 48 ที่ญี่ปุ่นหรือวง 48 ไทย
บ้าง นอกจากเพื่อนตัวเอง แต่ HBD เกาหลี ดาราเกาหลี น่าจะครบทั้งวงการ จำวัน

¹⁶โรงละครสำหรับการแสดงสดของไอตอลโดยเฉพาะ มีรอบแสดงวันเสาร์-อาทิตย์

เกิดพวกเกาหลีได้หมดยิ่งกว่าท่าเต้น+เนื้อเพลงเชียงใหม่ 106 แต่ทั้งนี้ทั้งนั้นเป็น
 ความเห็นส่วนบุคคล ดูจากไลฟ์สไตล์ทางบ้านน่าจะสนับสนุนได้ไม่ยากหรืออาจจะ
 แฟนคลับพร้อมสนับสนุน แต่ใจจริงอยากให้คนที่ชอบ 48 ชอบไอดอลญี่ปุ่น ไม่ใช่
 ชอบแบบเฉพาะกิจ ชอบแต่ตอนขายของ ชอบแต่ตอนแข่งขัน อยากให้คนที่ชอบ
 จริงๆไปมากกว่า แต่ถ้าคะแนนโหวตตัดสินคงต้องยอมรับ ไม่มีอีกแล้วไอดอลญี่ปุ่น
 48 แต่ถูกเกาหลีกลืนกินไปหมด

- 27) เป็นบุคคลสาธารณะมันจะเสียพื้นที่ส่วนตัวไป แล้วมันก็จะมาพร้อมกับคนชอบและ
 คนเกลียด ลองไปดูเพจ xxx ดี เมื่อก่อนโคตรคุกคาม แล้วเขารับมือยังไงคนอื่นใน
 วงการก็โดน มันแก้จากแฟนคลับไม่ได้ บล๊อครายงานไปก็เท่านั้น มันมาใหม่ตลอด ก็
 คนมันจะปั่น คนมันจะคุกคามมันคิดไม่ได้หรอก อยากชนะอยากอยู่ตรงนี้ก็ต่อลอง
 ถามเบอร์รี่ใหญ่ๆในวงการดูว่าเขาอยู่กับยังไง แต่คำตอบคงไม่ฟันช่างแม่ง แล้วให้แอด
 มินดูแลแทน ไม่มานั่งไล่อ่านคอมเมนต์เอง
- 28) ไอ้เรื่องเด็กน้องมันก็ได้เด็กระดับ 18 แล้ว แม่ที่อายุน้อยกว่า หรือใกล้เคียงกันเขาก็
 อยู่ได้ ถ้าจะหา ต้นตอ มันก็อยู่ที่ตัวเองนั่นแหละ อยู่ไม่ได้ก็ออก นี่คือการแก้ปัญหา
 ที่ตรงจุดที่สุดแล้ว จะไปแก้ที่บริษัท คนอื่นก็ยังสามารถอยู่กันได้ ก็แปลว่า บริษัทไม่ใช่ปัญหา
 แล้ว เหมือนอยากชกมวยแล้วกลัวเจ็บอะครับ กลัวเจ็บก็อย่าไปชกก็แค่นั้น
- 29) คี อ ลี อ
- 30) ข้อเสียเดียวคืออายุเยอะไปนิด

- เมื่อผู้เข้าร่วมกิจกรรมเขียนเสร็จ ให้นำกระดาษโน้ตแปะบนกระดาษ และอธิบายว่านี่คือ
 หน้าตาของคอมเมนต์ที่ผู้เข้าร่วมกิจกรรมร่วมกันสร้างเพื่อประโยชน์ของผู้มองเห็น เป็นคอม
 เมนต์ที่เกิดจากการเคารพและใส่ใจไอดอลหญิงอย่างแท้จริง ซึ่งแม้ตอนนี้คอมเมนต์เหล่านี้จะ
 ยังมีอยู่ในอินเทอร์เน็ต แต่วัฒนธรรมที่ดีกว่านั้นสร้างได้หากทุกคนร่วมมือร่วมใจกันอย่าง
 แท้จริง

5.2.1 ผลการสนทนากลุ่มและแบบประเมินหลังจบกระบวนการเรียนรู้กับกลุ่มแฟนคลับ

กลุ่มสนทนาที่ 1 คือ แฟนคลับวงไอดอลหญิง เพศชาย มีรสนิยมชอบเพศตรงข้าม ที่ติดตามไอดอลหญิงมากกว่า 1 ปีขึ้นไป และได้เข้าร่วมโครงร่างกระบวนการเรียนรู้ Love Don't Hurt: Ways to love better ที่จัดขึ้นในวันที่ 14 พฤษภาคม พ.ศ. 2565 ที่ Beaker and Bitter ตั้งแต่เวลา 09.00 - 16.00 น. โดยผู้วิจัยเป็นกระบวนการ และเป็นผู้สัมภาษณ์กลุ่ม ผลการสนทนากลุ่มหลังจากเสร็จสิ้นกระบวนการเรียนรู้ มีดังนี้

ประเด็นที่ 1 ด้านเนื้อหา

ส่วนของเนื้อหา ผู้เข้าร่วมกิจกรรมระบุว่า เมื่อคิดถึงหัวข้อที่ระบุว่าเกี่ยวกับวัตถุนิยมเพศ รู้สึกว่ามีเนื้อหาในส่วนนี้น้อยเกินไป และไม่สามารถเชื่อมโยงเนื้อหาต่าง ๆ ที่อยู่ในกระบวนการเข้ากับความเป็นวัตถุนิยมเพศได้ แม้จะมีการเตรียมข้อมูลเกี่ยวกับอุตสาหกรรมไอดอลมาอย่างดี

“พอเข้าร่วมแล้ว ผมกลับรู้สึกเนื้อหาเน้นไปที่การเป็นวัตถุมากกว่าเป็นวัตถุนิยมเพศ” (สนทนากลุ่ม, แฟนคลับหมายเลข 5, 2565)

“ผมรู้สึกว่า การเป็นวัตถุนิยมเพศใน Session นี้ ค่อนข้างที่แต่น้อยไปสักนิดนึง เหมือนกับที่เรามานั่งคุย ปรึกษาคำเข้าใจว่าจะทำอย่างไรให้ไอดอลมีความสุขมากขึ้นในสังคมปัจจุบันมากกว่า” (สนทนากลุ่ม, แฟนคลับหมายเลข 6, 2565)

นอกจากเนื้อหาของแต่ละกิจกรรม ผู้เข้าร่วมกิจกรรมระบุว่า ข้อมูลที่นำมาใช้จัดกิจกรรมที่ความครบถ้วนและเชื่อมโยงกับประสบการณ์ของผู้เข้าร่วมกิจกรรมด้วย ซึ่งเป็นจุดแข็งที่ทำให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมรู้สึกอยากติดตาม โดยเฉพาะเมื่อนำเนื้อหาไปใส่เข้ากับรูปแบบกิจกรรมที่มีความเป็นเกม

“เนื้อหาที่มีความครบถ้วนมาก เห็นข้อมูลแล้วรู้ว่าทำงานมาหนักมาก ขนาดผมที่ติดตามตั้งแต่แรก ๆ ยังตื่นตาตื่นใจกับข้อมูล เพราะก็มีบางเรื่องที่ลืมนไปแล้ว แล้วบางเรื่องก็ไม่ได้สนใจ การเห็นข้อมูลเหล่านี้ทำให้นึกออกกว่าที่ผ่านมามีติดตามอะไรมาแล้วบ้าง” (สนทนากลุ่ม, แพนคลับ หมายเลข 3, 2565)

ประเด็นที่ 2 รูปแบบกิจกรรม

รูปแบบกิจกรรมในโครงร่างกระบวนการเรียนรู้ที่มีการสนทนาเป็นเครื่องมือหลัก และมีการสอดแทรกเกมเข้ามา ในบางกิจกรรม ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมองว่า ทำให้กิจกรรมดูเครียด ลุ้นมากเกินไป เช่น ในกิจกรรม Her Story ที่ใช้เกมบิงโกเข้ามาช่วย และบางกิจกรรมก็ดูวิชาการไป เช่น กิจกรรม What is love? ที่เน้นอธิบายเรื่องของอำนาจเหนือและอำนาจร่วม ผ่านการวิเคราะห์การแสดงความคิดเห็นออนไลน์ที่รวบรวมมา

“บางที่ดูวิชาการไป อยากให้สอดแทรกความวาไรตี้เข้ามาหน่อย บางทีก็ตามไม่ทันว่าเนื้อหาเกี่ยวกับอะไร” (สนทนากลุ่ม, แพนคลับ หมายเลข 2, 2565)

“บางที่อาจจะตึงไปบ้าง หรือว่าบางครั้งมันอาจจะลึกลงไปในวงวงนึ่ง ทำให้เราที่อาจจะไม่ได้ตามไอดอลเยอะขนาดนั้นแล้ว ไปไม่ถึง หรือไม่เข้าใจในบางประเด็น” (สนทนากลุ่ม, แพนคลับหมายเลข 6, 2565)

“กิจกรรมที่ชอบที่สุดคือบิงโก เพราะมันเป็นการ Integrate อะไรบางอย่างที่เอาเกมเข้ามาเล่นร่วมกับการให้ข้อมูล บางทีเอาตัวเลขมาน่า แล้วเอาตัวเลขมาเชื่อมโยง แล้วก็ได้ออกข้อมูล บางอย่างเราก็ไม่รู้ทั้งหมด มันก็ทำให้เราได้รู้อะไรมากขึ้นจากการเล่นเกม แล้วก็มีความคิดเห็นของคน

อื่นเข้ามาเพิ่มให้อีก มันก็เห็นมุมมองที่มันกว้างขึ้น” (สนทนากลุ่ม, แพนคลับหมายเลข 2, 2565)

“ชอบบิงโกเหมือนกัน รู้สึกว่าสนุก แล้วก็รู้เรื่องอื่น ๆ แทรกเข้ามาด้วย คิดว่าเป็นกิจกรรมที่ดีมากครับ” (สนทนากลุ่ม, แพนคลับหมายเลข 5, 2565)

อย่างไรก็ตาม การสนทนากลุ่มก็เป็นเครื่องมือที่ผู้เข้าร่วมกระบวนการชื่นชอบ โดยระบุว่าเป็นการแลกเปลี่ยนของคนที่มีความคิดเห็นใกล้เคียงกัน ทำให้บทสนทนาไหลลื่น และโดยเฉพาะในช่วงหลัง ๆ ของการสนทนาที่ต้องการหาทางออกสำหรับอุตสาหกรรมไอศดอลที่กำลังมีปัญหา การสนทนากลุ่มยิ่งไหลลื่น เนื่องจากผู้เข้าร่วมกระบวนการคลายความเกร็งลงบ้างแล้ว

“เพราะว่าเน้นไปที่การพูดคุย ทำให้ได้แลกเปลี่ยนกับวงแพนคลับกันเอง ไม่ได้รู้สึกน่าเบื่ออะไร” (สนทนากลุ่ม, แพนคลับหมายเลข 3, 2565)

“ส่วนตัวไม่เบื่อ ไม่น่าเบื่อ ผมสนุกที่จะได้คุยเรื่องไอศดอลอยู่แล้ว เป็นเรื่องที่ถนัด อาจจะมีบางจังหวะที่รู้สึกทื่อ ๆ ซัด ๆ แต่ถ้ามองภาพรวมก็คิดว่าค่อนข้างสนุกในการดำเนินกิจกรรมทั้งหมดครับ” (สนทนากลุ่ม, แพนคลับหมายเลข 4, 2565)

“ผมคิดว่ามันค่อนข้างเป็นการแชร์ความคิดเห็นที่คนมีการศึกษาคู่กัน คือก็ต้องยอมรับว่าในสังคมไทยจะมีคนที่เขาไม่ได้เป็นแบบนี้ เพราะฉะนั้นการคุยกันแบบนี้เลยเป็นการคุยที่ค่อนข้างสนุก ไม่ได้อึดอัด อันที่ค่อนข้างเอ็นจอยในการคุยกัน น่าจะเป็นอันสุดท้าย น่าจะค่อนข้างคุยกันง่ายขึ้นแล้ว ค่อนข้างเป็นการคุยที่ได้แลกเปลี่ยน แชร์ความเห็นกันมากขึ้น” (สนทนากลุ่ม, แพนคลับหมายเลข 5, 2565)

นอกจากนั้น ในการเข้าร่วมกระบวนการยังมีช่วงที่เกิดการแสดงอารมณ์อย่างลึกซึ้งในช่วงกิจกรรมHistory โดยในระหว่างเข้าร่วมกิจกรรมผู้เข้าร่วมกระบวนการคนหนึ่งร้องไห้ขณะที่เล่าเรื่องไอดอลหญิง ก่อนจะจัดการกับอารมณ์ด้วยตัวเองอย่างรวดเร็ว

ประเด็นที่ 3 ระยะเวลาของแต่ละกิจกรรม

ในส่วนของระยะเวลา ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมองว่าแต่ละกิจกรรมมีระยะเวลาที่เหมาะสมแล้ว แต่ก็มีบางกิจกรรมที่รู้สึกถึงความเครียด และใช้เวลานานเกินไป คือ กิจกรรม Her Story ที่มีการประยุกต์เกมบิงโกมาใช้

“บางกิจกรรมระยะเวลายาวนานไป อย่างบิงโกผมเคยชินกับแค่ 3 นาทีเสร็จ แต่มันดึงมากจนรู้สึกเครียด” (สนทนากลุ่ม, แฟนคลับ หมายเลข 6, 2565)

ประเด็นที่ 4 การยอมรับของแฟนคลับต่อการทำให้ไอดอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศหลังเข้าร่วมกระบวนการเรียนรู้

ในส่วนการยอมรับของแฟนคลับต่อการทำให้ไอดอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศหลังเข้าร่วมกระบวนการเรียนรู้ พบว่าภาพรวมมีระดับการเปลี่ยนแปลงที่เป็นไปในเชิงบวก ผู้เข้าร่วมกระบวนการมีแนวโน้มเข้าใจการทำให้เป็นวัตถุทางเพศมากขึ้น ดังข้อมูลที่แสดงในตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 6 ตารางแสดงระดับการยอมรับของแฟนคลับต่อการทำให้ไอดอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศหลังเข้าร่วมกระบวนการเรียนรู้

| การทำให้ไอดอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศ | ระดับการยอมรับของแฟนคลับ | | | | | | |
|----------------------------------|--------------------------|------------------|------------------|------------------|------------------|------------------|--------------------------------|
| | แฟนคลับหมายเลข 1 | แฟนคลับหมายเลข 2 | แฟนคลับหมายเลข 3 | แฟนคลับหมายเลข 4 | แฟนคลับหมายเลข 5 | แฟนคลับหมายเลข 6 | ระดับการยอมรับเฉลี่ย (ประเด็น) |
| การตกเป็นเครื่องมือ | 1 | 2 | 1 | 0 | 2 | 1 | 1.2 |

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|-----|
| (Instrumentality) | | | | | | | |
| การปฏิเสธเสรีภาพของบุคคล (Denial of autonomy) | 0 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| การที่บุคคลไม่มีความสามารถในการแสดงออก (Inertness) | 0 | 1 | 2 | 1 | 0 | 2 | 1 |
| การเป็นสิ่งที่สามารถแลกเปลี่ยนได้ (Fungibility) | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 4 | 2.3 |
| การฝ่าใจ (Violability) | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2.5 |
| การแสดงความเป็นเจ้าของ (Ownership) | 0 | 2 | 2 | 2 | 2 | 0 | 1.3 |
| การปฏิเสธตัวตน (Denial of subjectivity) | 0 | 0 | 2 | 2 | 2 | 0 | 1 |
| การลดทอนบุคคลให้เหลือเพียงเรือนร่าง (Reduction to body) | 2 | 2 | 0 | 1 | 2 | 2 | 1.5 |
| การลดทอนบุคคลเป็นเพียงรูปลักษณ์ภายนอก (Reduction to appearance) | 2 | 2 | 0 | 2 | 1 | 2 | 1.5 |
| ความไม่มีสิทธิไม่มีเสียง (Silencing) | 1 | 2 | 1 | 2 | 2 | 1 | 1.5 |

0 หมายถึง ไม่ยอมรับอย่างยิ่ง

1 หมายถึง ไม่ยอมรับ

2 หมายถึง ไม่แน่ใจ

3 หมายถึง ยอมรับ

4 หมายถึง ยอมรับอย่างยิ่ง

จากตารางแสดงระดับการยอมรับของแพนคลับต่อการทำให้ไอดอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศหลังเข้าร่วมกระบวนการเรียนรู้ พบว่า ระดับการยอมรับด้านการปฏิเสธเสรีภาพของบุคคล (Denial of autonomy) อยู่ที่ 1 อยู่ในระดับไม่ยอมรับ การที่บุคคลไม่มีความสามารถในการแสดงออก (Inertness) อยู่ที่ 1 อยู่ในระดับไม่ยอมรับ การเป็นสิ่งที่สามารถแลกเปลี่ยนได้ (Fungibility) อยู่ที่ 2.3 อยู่ในระดับไม่แน่ใจ การฝ่าฝืนใจ (Violability) อยู่ที่ 2.5 อยู่ในระดับยอมรับ การแสดงความเป็นเจ้าของ (Ownership) อยู่ที่ 1.3 อยู่ในระดับไม่ยอมรับ การปฏิเสธตัวตน (Denial of subjectivity) อยู่ที่ 1 อยู่ในระดับไม่ยอมรับ การลดทอนบุคคลให้เหลือเพียงเรือนร่าง (Reduction to body) อยู่ที่ 1.5 อยู่ในระดับไม่แน่ใจ การลดทอนบุคคลเป็นเพียงรูปลักษณ์ภายนอก (Reduction to appearance) อยู่ที่ 1.5 อยู่ในระดับไม่แน่ใจ และความไม่มีสิทธิไม่มีเสียง (Silencing) อยู่ที่ 1.5 อยู่ในระดับไม่แน่ใจ ภาพรวมของการเปลี่ยนแปลงระดับการยอมรับจากแบบสอบถามเป็นไปในทิศทางบวกมีเพียงด้านการตกเป็นเครื่องมือ (Instrumentality) ที่มีระดับการยอมรับเท่าก่อนเข้าร่วมกระบวนการ

นอกจากนี้ ผู้เข้าร่วมกระบวนการยังมีข้อเสนอแนะถึงรูปแบบของกิจกรรม ที่อยากให้ความหลากหลายขึ้น และคิดว่าการประยุกต์เกมมาใช้ในการจัดกระบวนการจะทำให้ภาพรวมของกิจกรรมน่าสนใจขึ้น และกิจกรรมที่เน้นไปในเชิงเนื้อหาที่ต้องการการมีส่วนร่วมควรจัดเป็นกิจกรรมท้าย ๆ เนื่องจากในช่วงแรกยังมีความเกร็งอยู่มากจากการเจอผู้เข้าร่วมกิจกรรมท่านอื่น ๆ หรือเพิ่มเติมกิจกรรมละลายพฤติกรรมมากขึ้นเพื่อให้การแลกเปลี่ยนสนทนา ไหลลื่นตั้งแต่เริ่มต้น และทำให้เปิดใจได้ง่ายมากขึ้น

5.2.2 ผลการสนทนากลุ่มหลังจบกระบวนการเรียนรู้กับผู้เชี่ยวชาญ

กลุ่มสนทนากลุ่มที่ 2 คือ ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบกระบวนการเรียนรู้เพื่อการเปลี่ยนแปลงและผู้เชี่ยวชาญด้านเพศภาวะและเพศวิถี จำนวน 2 ท่าน ได้แก่

1. คุณรัชณี วิศิษฐ์วโรตม กระบวนกรกระบวนการเรียนรู้เพื่อการเปลี่ยนแปลง
2. อาจารย์ ดร. โกสุม โอมพรนุวัฒน์ ผู้เชี่ยวชาญด้านเพศภาวะและเพศวิถี

ทั้ง 2 ท่านได้เข้าร่วมสังเกต (Observe) การจัดการกระบวนการเรียนรู้ตลอดระยะเวลา 6 ชั่วโมง หลังจบกระบวนการเรียนรู้ ได้มีการสนทนากลุ่มเพื่อให้ข้อเสนอแนะและคำแนะนำต่อการออกแบบกระบวนการเรียนรู้สำหรับแฟนคลับเพื่อแก้ปัญหาการทำให้ไอดอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศ โดยสามารถสรุปออกมาเป็น 4 ประเด็น ดังนี้

ประเด็นที่ 1 เนื้อหาในแต่ละกิจกรรม

ในประเด็นเนื้อหาของกิจกรรมทั้ง 6 กิจกรรมในกระบวนการเรียนรู้ ผู้เชี่ยวชาญระบุว่าข้อมูลที่ใช้ในกิจกรรมต่าง ๆ มีความน่าสนใจ และเปิดให้เห็นความรุนแรงที่แอบซ่อนอยู่ในวัฒนธรรมไอดอลได้อย่างชัดเจน แต่การเชื่อมโยงกับตัวของผู้เข้าร่วมกับกระบวนการเรียนรู้ ยังไม่มากเท่าที่ควร ทำให้ผู้เข้าร่วมกระบวนการเรียนรู้ไม่สามารถมองเห็นตัวเองในฐานะผู้กระทำความรุนแรงด้วย

“ข้อมูลที่คุณให้มาเป็นเคลตต่าง ๆ เหล่านี้มันดีมาก ระหว่างที่ฟังก็มีเอาไปเสิร์ชด้วยว่าจริงหรือเปล่า มันดีมากเลย เพียงแต่ว่ามันยังไม่ตรงกับกลุ่มเป้าหมาย มันมีเคลตตัวอย่าง มีข่าว หรือว่ามีกรณีภัย ที่แฟนคลับไปแอบถ่าย หรือแฟนคลับไปทำอะไรกับตัวไอดอล ถ้าในเมืองไทยไม่มี เราอาจจะสามารถเอาเคลตของต่างประเทศที่มีเยอะ อย่างซาแซงแฟนในเกาหลี อะไรพวกนี้” (สัมภาษณ์, โกสุม โอมพรนุวัฒน์, 2565)

“ตัวคอนเทนต์ เข้าใจว่ามันน่าจะต้องไปให้เห็นตัวมายาคติที่มันเป็นโครงสร้างกับตัวปัจเจกอะคะ แล้วที่นี้ตัวคอนเทนต์มันยังไปไม่เห็นที่ตัวปัจเจกถูกความรุนแรงเชิงโครงสร้าง อย่างตอนสุดท้ายที่เขาเสนอว่าต้องไปแก้ที่บริษัท แสดงว่าเขายังไม่เห็นว่ามันมีความรุนแรงเชิงโครงสร้างจากแฟนคลับไปกดทับเขาอยู่ เหมือนว่ายังถอครהלไปไม่ถึง” (สัมภาษณ์, รัชณี วิศิษฏ์วโรตม, 2565)

จากวัตถุประสงค์ของกิจกรรมที่ต้องการจะแก้ปัญหาการทำให้เป็นวัตถุทางเพศ ผู้เชี่ยวชาญระบุว่า ข้อมูลตรงนี้ขาดหายไป ถึงแม้จะมีสื่อประกอบที่ทำให้เข้าใจว่าการทำให้เป็นวัตถุทางเพศ ไม่ได้มีเฉพาะด้านการตอบสนองความต้องการทางเพศ ตรง ๆ แต่ในส่วนของกิจกรรม การไม่มีเนื้อหาที่สร้างความเข้าใจในแต่ละด้านที่ซ้อนทับกันอย่างตรงไปตรงมา ก็ทำให้กลับสู่วัตถุประสงค์ได้ยาก

“เรื่องของ *Objectification* ซึ่งมันหายไปเลย แล้วมันอยู่ในวัตถุประสงค์ของการวิจัยของคุณด้วย เราก็ย้อนกลับไปกลับมาว่าตกลงว่ากิจกรรมไหนหว่า ที่มันพูดเรื่อง *Objectification* ไม่ใช่แค่ในเชิงทฤษฎีนะ เออโอเคคุณมีโปสเตอร์ที่แปะว่าในเชิงทฤษฎีมันมีอะไรบ้าง แต่ตรงนั้น มันจะมาเชื่อมโยงกับ *Objectification* ในกรณีของไอตอลหญิงอย่างไร ให้เขาได้เรียนรู้ตรงนั้น มันเลยทำให้ตรงนี้ ที่เราคิดว่าหายไป” (สัมภาษณ์, โกสุมโอมพรนุวัฒน์, 2565)

“เรื่องการทำให้เป็นวัตถุทางเพศ ประเด็นอันนี้มันยังไม่ถูกทำเป็นกระบวนการ แต่ว่ามันเห็นแนวโน้มว่ามันมีการค่อย ๆ เรียง ที่เริ่มต้นจากเรื่อง *Gender Frame* แล้วก็เป็น *Power Over* แต่เหมือนมันต้องมาต่อตรงนี้อีกหน่อย มันเลยเหมือนตอนสุดท้ายไม่รู้ว่าจะไปเปลี่ยนแปลงที่ไหน ยังคงลงอยู่ที่ตัวบุคคล ไม่มาลงที่ความรุนแรงเชิงโครงสร้าง” (สัมภาษณ์, รัชณี วิศิษฐ์วโรตม, 2565)

อย่างไรก็ตาม ผู้เชี่ยวชาญได้เสริมว่า เนื้อหาในกิจกรรมเห็นถึงการค่อย ๆ ไล่เรียงข้อมูลที่เป็นต่อความเข้าใจเพื่อแก้ปัญหาการทำให้เป็นวัตถุทางเพศ แต่เพราะการทำให้เป็นวัตถุทางเพศเป็นโครงสร้างความรุนแรงที่มีการเชื่อมโยงกันหลายส่วน ทำให้ประเด็นมีความซับซ้อน และยากที่จะบรรลุวัตถุประสงค์ในตอนท้าย

“มันเหมือนตัวประเด็นมันมีความซับซ้อน มันยังไม่พอดีกัน
ระหว่างจุดประสงค์กับจุดประสงค์สุดท้าย ที่บอกว่าต้องการเห็นว่าการ
เปลี่ยน มันยังกว้างและยังไม่ชัดว่าต้องการให้เปลี่ยน คือให้เขาไปคิดว่าคน
อื่นจะเปลี่ยนยังไง หรือว่าตัวเขาจะเปลี่ยนตัวเองยังไง ตอนท้ายมันเลยเป็น
การมองออกนอกตัว อันนี้เรื่องความซับซ้อนของประเด็นมันหลายเรื่อง”
(สัมภาษณ์, รัชณี วิศิษฐ์วโรตม, 2565)

นอกจากเนื้อหาแล้ว การเพิ่มข้อมูลที่มีความเฉพาะเจาะจงไปที่
ความสัมพันธ์ระหว่างไอดอลและแฟนคลับ ก็จะช่วยให้ผู้เข้าร่วมกระบวนการ
มองเห็นตัวเองในโครงสร้างความรุนแรงมากขึ้น จุดนี้ผู้เชี่ยวชาญมองว่าควรเพิ่มกรณี
ตัวอย่างเข้ามาเสริมกับส่วนของเนื้อหาในบางกิจกรรม โดยสามารถเก็บข้อมูลเพิ่มเติมไว้
ใช้ได้ด้วย แต่ควรเน้นไปที่ตำแหน่งของผู้เข้าร่วมกิจกรรมโดยตรง จะทำให้เข้าใจง่าย
ขึ้น

“บทสนทนาส่วนใหญ่ไปอยู่ที่บริษัทกับไอดอล มันยังไม่มีการ
กรณีศึกษาที่ทำให้เขาเห็นอะ ว่าตัวแฟนคลับทำอะไรกับไอดอลบ้างที่ทำให้
ไอดอลเป็นวัตถุทางเพศ เพราะฉะนั้นมันเลยทำให้ การพูดคุยมันเลยเกี่ยว
ไปที่ว่า ไอ้อุตสาหกรรมไอดอลมันทำร้าย หรือมันทำลาย หรือมันเอารัดเอา
เปรียบตัวไอดอลอย่างไร แต่มันยังไม่เห็นเลยว่า แฟนคลับไปคุกคาม
อย่างไรหรืออะไร มีไหมในประเทศไทย ที่เป็นเคส” (สัมภาษณ์, โกสุม
โอมพรนุวัฒน์, 2565)

ประเด็นที่ 2 รูปแบบกิจกรรม

ในโครงร่างกระบวนการเรียนรู้ Love Don't Hurt: Ways to love
better รูปแบบกิจกรรมส่วนใหญ่เป็นการนั่งสนทนา หรือเล่นเกมอยู่กับที่ และเป็น
กิจกรรมที่ผู้เข้าร่วมกิจกรรมทำร่วมกันทั้งหมด ผู้เชี่ยวชาญตั้งข้อสังเกตว่ารูปแบบ
กิจกรรมไม่เปิดโอกาสให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้ขยับตัว โดยมีบางกิจกรรม เช่น

กิจกรรม Her Story ที่มีการประยุกต์รูปแบบของเกมบิงโกมาใช้ในการทำความเข้าใจเรื่องราวของไอดอลหญิง ควรนำจุดแข็งคือข้อมูล มาปรับรูปแบบให้เห็นภาพของการยืนอยู่ในจุดที่ไอดอลหญิงยืนอยู่มากขึ้น ด้วยการปรับจากเกมกระดาน มาเป็นการเดินขีดเส้นกั้นระหว่างประสบการณ์ไอดอลหญิง และจุดที่แฟนคลับยืนอยู่ แล้วใช้การข้ามเส้นไปสู่อีกฝั่งหนึ่ง แทนการที่แฟนคลับได้เข้าใจเรื่องราวและมุมมองของไอดอลหญิง

“ถ้ากิจกรรมที่แฟนคลับพูดเรื่องตัวเขาเองมันกระชับขึ้นมาได้ แล้วตัวเลขเยอะ เลือกที่เป็นผลกระทบจากการทำให้เป็นวัตถุให้ชัดขึ้น แล้วก็หาทางทำให้เขาไปอยู่ในมุมมองของไอดอล แล้วในตอนสุดท้ายให้ชี้ว่าเขาจะรู้สึกยังไง เพื่อที่ตอนสุดท้ายเขาจะได้เข้าใจความรู้สึกของการถูกทำให้เป็นวัตถุของไอดอล” (สัมภาษณ์, รัชณี วิศิษฎ์วโรดม, 2565)

“การข้ามเส้นมันคือการทำให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรม มาสู่ฝั่งที่เป็นไอดอล เข้าใจจิตใจของไอดอล” (สัมภาษณ์, โกสุม โอมพรนุวัฒน์, 2565)

“ถ้าจะเล่นเรื่องการเป็นไอดอล อาจจะใช้ข้อความเดียวกันแล้วถามว่า ถ้าเป็นตัวเขาเอง เป็นแฟนคลับ จะรู้สึกยังไง แล้วถ้าเขาเป็นไอดอล เขาจะรู้สึกยังไง เพิ่มจังหวะที่เขาจะได้ไปยืนอยู่ในมุมของเด็กผู้หญิงอายุ 17 ถ้าสมมติว่าเขารู้จักไอดอลดี อาจจะไม่เลือกคาแรกเตอร์ของใครที่เป็นข้อมูลจริงเลยก็ได้ เช่น อยู่โรงเรียนมัธยม ซ้อมกีวัน อยู่มาแล้วก็เดือน เป็นอันเดอร์เกอร์ลมาทีรอบ แล้วก็อาจจะมีประโยคบางประโยคที่มันสะท้อนการถูกกดทับ หรือการถูกกระทบจากการถูกทำให้เป็นวัตถุ แล้วให้เขาพูดประโยคนั้นออกมา” (สัมภาษณ์, รัชณี วิศิษฎ์วโรดม, 2565)

และในกิจกรรมเดียวกัน ผู้เชี่ยวชาญแนะนำว่านอกจากจะใช้การข้ามเส้นให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเข้าใจเรื่องราวของไอดอลหญิงมากขึ้น ควรใช้สื่ออื่น ๆ ในการให้

ข้อมูลด้วย เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมสามารถเข้าถึงอารมณ์ความรู้สึกได้มากขึ้นกว่าการใช้ถ้อยคำหรือตัวอักษร ซึ่งต้องใช้พลังในการคิดตามมากกว่า

“ถ้าจะช่วยให้ผู้เข้าร่วม ให้มันมีสื่อพิมพ์ เช่น เป็นภาพ เป็นคลิปจริง มาเปิด เป็นข้อความที่มีหน้าโพสต์มาด้วย เพราะมันจะเหมือนกับเวลาที่เราเห็นภาพ มันจะเข้าถึงง่าย เวลาเห็นข้อความ เราจะต้องกระโดดเข้าไปในข้อความ แต่ถ้ามีภาพมาด้วย เราจะเข้าประเด็นไว ไม่เหนียวมาก ซึ่งมันอาจจะมีหลายกลุ่มนะ เช่น คลิป เป็นโพสต์ข้อความ เราก็อาจจะเอากรูปที่เป็นคลิปมาทำกิจกรรมอะไรก่อนสักอย่าง หรือว่าจะเอาที่มันเป็นหน้าเพจ ฉายขึ้นโปรเจกเตอร์แล้วก็ให้เขาเขียนโพสต์อิท ว่าเขารู้สึกยังไงถ้าเขาเป็น เมมเบอร์” (สัมภาษณ์, รัชนี วิศิษฎ์วโรดม, 2565)

ในกิจกรรม Gender Frame ที่ให้แฟนคลับเขียนลักษณะของความเป็นชายและหญิงลงในกระดาษโพสต์อิท ผู้เชี่ยวชาญมองว่าเป็นเนื้อหาที่เหมาะสมกับการเริ่มต้นกระบวนการแล้ว และมีความพยายามที่จะจัดกลุ่มให้เห็นการคาดหวังทางเพศ แต่ควรทำให้ชัดเจนขึ้น ด้วยการอ่านข้อความที่เขียนในกระดาษ และอาจให้ผู้เข้าร่วมกระบวนการช่วยกันจัดหมวดหมู่ของรูปแบบความคาดหวังที่เจอ เพื่อให้เห็นภาพชัดเจนมากขึ้น

“Gender Frame ต้องอ่านที่เขาเขียนขึ้นมา” (สัมภาษณ์, รัชนี วิศิษฎ์วโรดม, 2565)

“จากที่เขาเขียน เราคิดว่าอาจจะแยกออกมาเป็นหมวดหมู่ได้นะ เช่น มันเป็นเฟรมที่พูดเรื่องบอดี เป็นเฟรมที่พูดเรื่องคาแรกเตอร์ หรือว่าเป็นเฟรมที่พูดเรื่องบทบาท เพราะว่าคุณก็พยายามจะจับตรงนั้นนะ คุณก็พยายามจะบอกว่า ผู้ชายแข็งแรง ผู้ชายไม่ค่อยเกี่ยวกับร่างกายเท่าไร แต่น่าจะทำให้มันชัดมากกว่านี้” (สัมภาษณ์, โกสุม โอมพรนุวัฒน์, 2565)

นอกจากนั้น ในกิจกรรม His Story ที่เป็นการตั้งคำถามเกี่ยวกับตัวของ
 ผู้เข้าร่วมกิจกรรม ในโครงร่างกระบวนการเรียนรู้ Love Don't Hurt: Ways to
 love better จะเป็นรูปแบบการสนทนากลุ่มที่เปิดโอกาสให้ทุกคนรู้จัก เข้าใจ และ
 เห็นประสบการณ์ร่วมของผู้เข้าร่วมกระบวนการทั้งหมดมากขึ้น แต่ด้วยข้อจำกัด
 ของเวลา ทำให้การสนทนากลุ่มตกล้นประสบการณ์ของผู้เข้าร่วมกระบวนการบาง
 ท่านไป ผู้เชี่ยวชาญจึงแนะนำให้ปรับรูปแบบกิจกรรมเป็นกิจกรรมคู่ เพื่อให้ทั่วถึง
 มากขึ้น มีการพูดคุยแลกเปลี่ยนเชิงลึกมากขึ้น และให้ผู้เข้าร่วมกระบวนการแต่ละคู่
 เป็นฝ่ายเลือกว่าพูดถึงประเด็นอะไรที่คิดว่าน่าสนใจ แล้วนำมาแลกเปลี่ยนในกลุ่ม
 ใหญ่

“รูปแบบกิจกรรม ถ้าเป็นจับคู่ เด็กผู้ชาย 2 คนเขาจะคุยกันไหม”
 (สัมภาษณ์, โกสุม โอมพรนุวัฒน์, 2565)

“คุย เด็กผู้ชายอาชีวะ 2 คนเขาก็คุยกันได้” (สัมภาษณ์, รัชนี้
 วิศิษฐ์โรตม, 2565)

“เราไม่เคยทำกิจกรรมกลุ่ม หรือว่าไม่เคย Observe ที่เป็นผู้ชาย
 ทั้งหมด แต่ผู้หญิงจะคุย บอกให้หยุดยังไม่หยุดเลย” (สัมภาษณ์, โกสุม โอม
 พรนุวัฒน์, 2565)

“ให้เขาจับคู่คุยกันว่าการเป็นแฟนคลับของเขา สัมพันธ์กับกรอบ
 เพศยังไงบ้าง อันนี้ให้เขาคุยกัน เวลาคุยกันสองคนจริงๆ มันจะออกมา
 เสรีแล้วค่อย Pop Up ประเด็นขึ้นมา สรุปรูปอีกที ถ้าเราเชื่อมโยงให้เขาเห็น
 ว่า เราทุกคนเป็นเหยื่อของกรอบคิดนี้ ไม่ได้กำลังจะหาคนถูกคนผิด ทำ
 ความเข้าใจมัน แล้วลองมาดูว่าภายใต้ปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นเนี่ย มันมีสิ่ง

เหล่านี้อยู่ คุณเคยเห็นไหม มันอธิบายได้ว่าคำเหล่านี้มันคืออะไรมาจากไหน” (สัมภาษณ์, รัชนี วิศิษฎ์วโรดม, 2565)

กิจกรรมช่วงบ่าย จะเป็นกิจกรรม What is love ที่พูดถึงอำนาจเหนือ (Power Over) และอำนาจร่วม (Power Shared) ผู้เชี่ยวชาญมองว่ารูปแบบกิจกรรมนี้มีความเป็นเนื้อหาเชิงทฤษฎีมากเกินไป ใช้ความเข้าใจมากกว่าความรู้สึก จึงควรปรับรูปแบบกิจกรรมนี้ให้ง่ายลง แต่กระทบความรู้สึกมากขึ้น

“Power Shared ไม่จำเป็นต้องเป็นทฤษฎี แต่ทำให้เห็นด้วยวิธีการไหนได้บ้าง” (สัมภาษณ์, โกสุม โอมพรนุวัฒน์, 2565)

“จริง ๆ ตอนพี่อวยพรเขื่อนเขาท่าไม้ยาก เขาให้ยืนกับนั่ง แล้วให้กลับไปความรู้สึกว่าคนนั่งรู้สึกยังไง คนยืนรู้สึกยังไง หลังจากนั้นก็ทำไงก็ให้มันเท่ากัน ยืนทั้งคู่รู้สึกยังไง หรือนั่งทั้งคู่รู้สึกยังไง อะไรทำให้เรานั่งได้ อะไรทำให้เราเท่ากัน คีย์เวิร์ดตรงนี้สำคัญ เช่น การถาม การเปิดโอกาส การตกลง คำคีย์เวิร์ดตรงนี้แหละ จะมาเป็นท่าทีในความสัมพันธ์ใหม่ของแฟนคลับกับไอดอล ทีนี้แล้วถ้าถามว่าคำคีย์เวิร์ดเหล่านี้จะมาอยู่ในความสัมพันธ์ของเรากับไอดอลได้อย่างไร ในรูปแบบไหนบ้าง คืออะไร อันนี้ก็ต้องถามเขา สมมติว่าเราอยู่ในการเห็นสื่อออนไลน์แบบนี้ แล้วเราจะทำอย่างไรได้บ้าง อันนี้เช็คทางปฏิบัติ” (สัมภาษณ์, รัชนี วิศิษฎ์วโรดม, 2565)

ประเด็นที่ 3 กระบวนการ

ในส่วนของกระบวนการ ผู้เชี่ยวชาญมองว่าควรจะกระตุ้นให้ผู้เข้าร่วมกระบวนการมีส่วนร่วมเท่า ๆ กันมากกว่านี้ และมองว่ากระบวนการควรเชื่อมโยงข้อมูลเพื่อให้ผู้เข้าร่วมกระบวนการมองเห็นสิ่งที่เคยพูดไปแล้วว่าเกี่ยวข้องกับเนื้อหาของแต่ละกิจกรรมยังไง

“คุณต้องใช้ประโยชน์จากข้อมูลที่เขาให้ให้มากกว่านี้ ต้องเชื่อมโยง”
(สัมภาษณ์, โกลุม โอมพรนุวัฒน์, 2565)

การเลือกประเด็นและการตั้งคำถามระหว่างกิจกรรม ผู้เชี่ยวชาญระบุว่ารูปแบบคำถามควรจะเน้นไปที่ความรู้สึกมากกว่าแนวคิด กระบวนการต้องให้ความสำคัญกับความรู้สึกมากกว่าความเข้าใจ ซึ่งเป็นส่วนที่หายไปในการทำงานของกระบวนการจากโครงสร้างกระบวนการเรียนรู้ Love Don't Hurt: Ways to love better

“กิจกรรมที่ให้แฟนคลับพูดว่าเขามาเป็นแฟนคลับได้อย่างไร เราจะสามารถโยงไปตอนท้ายได้ว่า เาจากสรุปจากกลุ่มเมื่อสักครู่ เราจะสรุปได้ว่า ถ้ามองว่าไอดอลเป็นปัจจัยอะไรในชีวิตของเราเนี่ย เราจะเห็นว่าเขามาเพื่อที่จะตอบสนองต่อการเป็นพลังบวก เป็นกำลังใจในชีวิต โดยผ่านกระบวนการทั้งหมดนี้ เพื่อผลิตความสุขตอบสนอง ซึ่งมันก็จะสามารถกลับไปตอบเรื่องการทำให้สินค้าได้ มันเหมือนกับมีประเด็นอยู่ แต่ว่าตอนสุดท้ายต้องเชื่อมโยงระบบให้เห็น” (สัมภาษณ์, รัชณี วิศิษฎ์วโรตม, 2565)

“ถ้าอ่านจากข้อความสุดท้าย อย่างประโยคเช่น ‘ไม่เรียวยูไหนด’ เราจะรู้สึกว่าเขาไม่เห็นว่ามันเป็นการทำร้ายผ่านคำพูด เพราะว่าสิ่งที่กระบวนการทำงานกับเขาอะ อาจจะต้องระยะเวลาสั้น ตัวคอนเทนต์บางอันมันหายไป แล้วอีกอันหนึ่งที่เรากำลังทำงานด้วยตัวระดับคอนเซ็ปต์ แต่ว่ามันยังไม่ลงไปกระทบทำให้เขารู้สึกว่า ‘ฮะ ฉันทรอ เวิร์กแล้วฉันเป็นคนไปทำร้ายเขาเอง’ มันยังไม่ถึงตรงนั้น ซึ่งสิ่งที่สะท้อนคือเวลาเขาพูด เขาจะพูดจากมุมมองบุคคลที่สามเสมอ ในทุก ๆ กิจกรรม เป็นความคิดเห็นของคนอื่น เราเห็นคนนั้น เมมคนนี้กับแฟนคลับคนนี้ มันเหมือนไม่ได้มุมมองของบุคคลที่สองกับบุคคลที่หนึ่งกลับมาที่ตัวเขา เขาไม่ได้อยู่ในมุมมองที่เขาไม่ได้อยู่ในมุมมองที่หนึ่ง เหมือนกับว่ามันไม่ได้ไปแตะอึดใจเขาเลย ไม่ไปกระทบอะไรเขาเลย แล้วก็ยังไม่ถูกกระทบจนตอนสุดท้าย อย่างที่บอกว่าไม่เรียวยูไหนด เขาเขียนว่ามันคือการแฉเล่นเฉย ๆ แสดงว่าก็ยังไม่ได้เข้าไปเข้าถึงภายใน ซึ่งถ้าปกติเวลา

ออกแบบกระบวนการมันจะต้องไม่ได้ให้เขาพูดเป็นความเห็น มันจะต้องถามว่า ‘คุณรู้สึกยังไง คุณเห็นยังไง ถ้ามันเกิดขึ้นกับตัวคุณ’ มันต้องลงไปแตะที่ตัวปัจเจก ที่เป็นตัวเขาเอง คือถ้ามันจะให้เขย่า มันต้องมีอาการไม่เคยคิดมาก่อน พออึดพอมจริงหรือ เราเป็นอย่างนี้หรือ ไม่ใช่บ้าง อะไรอย่างนี้” (สัมภาษณ์, รัชณี วิศิษฎ์วโรดม, 2565)

ประเด็นที่ 4 ระยะเวลาของกระบวนการ

อีกหนึ่งประเด็นที่ส่งผลต่อความเข้าใจของผู้เข้าร่วมกระบวนการ คือระยะเวลาที่สั้นไป โดยในโครงร่างกระบวนการเรียนรู้ Love Don't Hurt: Ways to love better ใช้เวลา 1 วัน โดยมีระยะดำเนินต่อเนื่อง 6 ชั่วโมง ในส่วนนี้ผู้เชี่ยวชาญมองว่าควรขยายเวลา เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้มีเวลาในการคิดทบทวน ตกตะกอนเนื้อหา ซึ่งจะส่งผลดีต่อการสร้างความรู้สึกรู้สึกเห็นอกเห็นใจและนำไปสู่การสร้างวัฒนธรรมการติดตามใหม่ได้จริง

“ด้วยความที่เนื้อหาเยอะและซับซ้อน ยากนะ ทำวันเดียวอะ” (สัมภาษณ์, รัชณี วิศิษฎ์วโรดม, 2565)

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY
“ทำเป็น 2 วันน่าจะดีกว่า วันเดียวมันจะเหนื่อยไป ไม่ใช่แค่กระบวนการนะ คนที่เข้ามาร่วมเขาจะ Process ไม่ทัน” (สัมภาษณ์, โกสุม โอมพรนุวัฒน์, 2565)

การแบ่งกิจกรรมออกเป็น 2 วันจะ นอกจากจะช่วยให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมใช้เวลาในการตกตะกอนได้เต็มที่ ยังส่งผลต่อการจัดเรียงเนื้อหาด้วย

“วันแรกเราเหมือนเป็นเหยื่อ เราย้าย Power Over มาทำวันที่สอง แล้วเราก็เป็นผู้สร้างใหม่ได้ด้วย Power Shared” (สัมภาษณ์, รัชณี วิศิษฎ์วโรดม, 2565)

อีกหนึ่งข้อแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญในประเด็นระยะเวลา ผู้เชี่ยวชาญมองว่า บางกิจกรรมใช้เวลามากเกินไป ซึ่งไม่ส่งผลดีต่อการดำเนินกระบวนการเรียนรู้ ควรมีกำหนดเวลาให้ชัดเจนในบางกิจกรรม และปรับรูปแบบบางกิจกรรมเพื่อใช้เวลาอันน้อยลงโดยที่ยังได้ข้อมูลเท่าเดิม

“อย่างเช่นในกิจกรรม Her Story ต้องหาวิธีได้ข้อมูลที่เร็วขึ้น เพื่อที่จะประหยัดเวลา” (สัมภาษณ์, รัชณี วิศิษฎ์วโรดม, 2565)

“สั้นลงแล้วต้องดึงอะไรออกมา จริง ๆ ช่วงนี้ก็เป็นช่วงที่เขาเปิดออกมาว่าเขามีไอเดอลมาเหยียวเขาอย่างไร เพื่อให้เวลามันสั้น อาจจะให้เวลาคนพูดแค่ 3-5 นาที แล้วจับประเด็นขึ้นมา” (สัมภาษณ์, โกสุม โอมพรนุวัฒน์, 2565)

“ต้องบริหารเวลาให้กระชับขึ้น เพื่อที่จะได้ขยายเนื้อหาหลัก เพราะตอนนี้เหมือนมันชอยให้เท่า ๆ กันเป็นชั่วโมง ๆ” (สัมภาษณ์, รัชณี วิศิษฎ์วโรดม, 2565)

จากการสนทนากลุ่มกับกลุ่มตัวอย่างที่เข้าร่วมกระบวนการ และการสังเกตของผู้เชี่ยวชาญ สามารถสรุปจุดแข็งและจุดที่ควรปรับปรุงของโครงสร้างกระบวนการเรียนรู้ “Love Don't Hurt: Ways to love better” ได้ดังนี้

จุดแข็ง

- รวบรวมข้อมูลในอุตสาหกรรมไอเดอลได้ครบถ้วนและน่าสนใจ
- มีการจัดเรียงกระบวนการที่ไล่ลำดับเนื้อหาได้เหมาะสม

จุดที่ควรปรับปรุง

- ระยะเวลาสั้นไป ควรขยายระยะเวลาจาก 1 วัน เป็น 2 วัน เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกระบวนการได้มีเวลาพิจารณามากขึ้น

- กระบวนการยังไม่สามารถเชื่อมโยงประเด็นเข้าหากันได้มากพอ ทำให้ในบางกิจกรรมขาดจุดเชื่อมต่อที่จะทำให้เห็นความรุนแรงต่อไอดอลหญิงที่เกี่ยวข้องกัน
- รูปแบบกิจกรรมไม่หลากหลาย ทำให้การแลกเปลี่ยนเป็นไปได้ช้า และผู้เข้าร่วมกระบวนการบางคนไม่มีโอกาสแลกเปลี่ยน
- ใช้สื่อรูปแบบเดียว เป็นข้อความทำให้เข้าใจยาก ในบางกิจกรรมที่เน้นการให้ข้อมูลหรือกรณีตัวอย่าง สามารถเพิ่มสื่อต่าง ๆ เช่น คลิปวิดีโอเหตุการณ์จริง ภาพ ได้ เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกระบวนการไม่ต้องจินตนาการเอง แต่สามารถเข้าใจความรู้สึกไอดอลหญิงได้เลย
- ยังไม่สามารถทำให้ผู้เข้าร่วมกระบวนการเห็นตำแหน่งของตัวเองในโครงสร้างความรุนแรงได้ เนื้อหาหรือข้อมูลที่ใช้ควรปรับให้เชื่อมโยงกับผู้เข้าร่วมกระบวนการมากขึ้น

5.2.3 การปรับปรุงกระบวนการเรียนรู้สำหรับแฟนคลับเพื่อแก้ปัญหาการทำให้ไอดอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศ

โครงร่างกระบวนการเรียนรู้ฉบับปรับปรุงนี้ยังใช้ชื่อเดิม ว่า “Love Don’t Hurt: Ways to love better” และดำเนินตามเป้าหมายเดิม คือการสร้างวัฒนธรรมการติดตามไอดอลใหม่หลังจากที่เข้าใจโครงสร้างความรุนแรงที่ซ่อนอยู่เบื้องหลัง

ระยะเวลาในการจัดกระบวนการเรียนรู้ เพิ่มเป็น 2 วัน (10 ชั่วโมง) จำนวนกิจกรรม 8 กิจกรรม ออกแบบโดยใช้ผลประเมินจากการทดลองใช้กระบวนการเรียนรู้ครั้งที่หนึ่ง ผู้เข้าร่วมกิจกรรมจำนวน 6 คน ที่มีเพศกำเนิดชาย มีรสนิยมทางเพศชอบผู้หญิงทั้งหมด รายละเอียดของกิจกรรม มีดังนี้

ตารางที่ 7 ตารางเวลากิจกรรมในโครงร่างกระบวนการเรียนรู้ ฉบับปรับปรุง
“Love Don’t Hurt: Ways to love better”

| กิจกรรมวันที่ 1 | | |
|------------------|---------|--|
| เวลา | กิจกรรม | ภาพรวมกิจกรรม |
| 10.00 – 11.00 น. | O.O.O | ให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมทำความรู้จักเรื่องราว |

| | | |
|------------------|------------------|---|
| | (Odd One Out) | การเป็นแฟนคลับของกันและกัน และช่วยให้กระบวนกรู้จักผู้เข้าร่วมกิจกรรมมากขึ้น |
| 11.00 – 12.00 น. | Gender Frame | มองเห็นความคาดหวังต่อสังคมที่ส่งผลกระทบต่อชีวิตของไอดอลหญิงและแฟนคลับ ผ่านมุมมองเรื่องเพศ |
| พักกลางวัน | | |
| 13.00 – 14.00 น. | History | มองเห็นบทบาทและจุดมุ่งหมายของการเป็นแฟนคลับไอดอลหญิงผ่านเรื่องเล่าของตนเอง |
| 14.00 – 15.00 น. | Her Story | เปลี่ยนมุมมองจากตัวเอง สู่ฝั่งของไอดอลหญิง และเปิดให้เห็นการครอบงำในอุตสาหกรรมไอดอล |
| กิจกรรมวันที่ 2 | | |
| เวลา | กิจกรรม | ภาพรวมกิจกรรม |
| 10.00 – 11.00 น. | In Your Position | ตรวจสอบอำนาจของตัวเองต่อสถาบันต่าง ๆ เพื่อการทบทวนตำแหน่งหน้าที่และอภิสิทธิ์ของตัวเอง |
| 11.00 – 12.00 | Mirror | ทำความรู้จักอำนาจในขั้นต้นผ่านการเป็นผู้ควบคุม ผู้สูญเสียการควบคุม และการไม่มีผู้ใดควบคุม |
| พักกลางวัน | | |
| 13.00 – 14.00 น. | What is Love ? | ทำความรู้จักกับอำนาจเหนือ (Power Over) ผ่านการแสดงความคิดเห็นของผู้เข้าร่วมกิจกรรม และแนะนำให้รู้จักอำนาจร่วม (Power Shared) เพื่อสร้าง |

| | | |
|------------------|-------------------|---|
| | | วัฒนธรรมการแฟนคลับที่รู้เท่าทันตนเองมากขึ้น |
| 14.00 – 15.00 น. | Rewrite the story | ประยุกต์การเรียนรู้มุมมองใหม่ สู่การสร้างวัฒนธรรมการติดตามศิลปินที่เปลี่ยนไป รวมทั้งตั้งเป้าหมายในฐานะตัวละครที่สำคัญและสามารถเปลี่ยนแปลงอุตสาหกรรมนี้ได้ |

กิจกรรมที่ 1 O.O.O (Odd One Out)

กิจกรรมละลายพฤติกรรม ที่ให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมทำความรู้จักเรื่องราวการเป็นแฟนคลับของกันและกัน และช่วยให้กระบวนการรู้จักผู้เข้าร่วมกิจกรรมมากขึ้น ทบทวนความทรงจำดีดีของการเป็นแฟนคลับก่อนเข้าสู่กระบวนการต่อไป

วัตถุประสงค์

ทำความรู้จักผู้เข้าร่วมกระบวนการ และละลายพฤติกรรม

วิธีดำเนินกิจกรรม

- ให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมนั่งล้อมวงเป็นวงกลม กระบวนการบอกวิธีเล่นเกมกิจกรรมโดยให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมทุกคน เล่าประสบการณ์เกี่ยวกับการเป็นแฟนคลับไอดอลหญิงของตัวเองคนละ 3 เรื่อง โดยต้องเป็นเรื่องจริง 2 เรื่อง และอีก 1 เรื่องเป็นเรื่องโกหก
- ผู้เข้าร่วมกิจกรรมผลัดกันเล่าเรื่องของตัวเอง เช่น เรื่องที่ 1 เคยซื้ออัลบั้มมากที่สุด 100 แผ่น เรื่องที่ 2 เคยทะเลาะกับที่บ้านจนไปไม่ทันรอบงานจับมือ และเรื่องที่ 3 ชอบโอซิเมม¹⁷ คนปัจจุบันเพราะหน้าตาเหมือนแมว เรื่องไหนเรื่องจริง เรื่องไหนเป็นเรื่องโกหก
- ในรอบที่ผู้เข้าร่วมกิจกรรมกำลังเล่าเรื่องของตัวเอง ผู้ร่วมกิจกรรมคนอื่น ๆ ต้องทายว่าเรื่องไหนเป็นเรื่องจริง เรื่องไหนเป็นเรื่องโกหก โดยในระหว่างนี้ กระบวน

¹⁷ คำเรียกสมาชิกในวงที่ชอบที่สุด

กรต้องจัดบันทึกและสังเกตเรื่องเล่าของผู้เข้าร่วมกระบวนการ เพื่อเป็นพื้นฐาน
สำหรับกิจกรรมต่อ ๆ ไป

ข้อสังเกตในการดำเนินกิจกรรม

- เนื่องจากเป็นกิจกรรมแรก กระบวนการอาจจะต้องเป็นฝ่ายเริ่มเล่าเรื่อง และกระตุ้น
หรือเชื่อมโยงให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้แชร์ประสบการณ์การเป็นแฟนคลับภายในวง
สนทนา

กิจกรรมที่ 2 Gender Frame

ให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมองเห็นภาพของความคาดหวังทางเพศ การต้องแบกรับ
บทบาททางเพศของแต่ละฝ่ายเอาไว้ ซึ่งส่งผลโดยตรงต่อการทำให้ไอดอลหญิงเป็นวัตถุทาง
เพศ โดยกิจกรรมนี้เป็นการประยุกต์ใช้กิจกรรม Gender Box จาก เส้นทางชีวิตเพื่อการ
เปลี่ยนแปลง (อวยพร เชื้อนแก้ว, 2558) และปรับใช้ให้เข้ากับวัตถุประสงค์มากขึ้น

วัตถุประสงค์

เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้เห็นความคาดหวังต่อสังคมที่ส่งผลกระทบต่อชีวิตของ
ไอดอลหญิงและแฟนคลับ

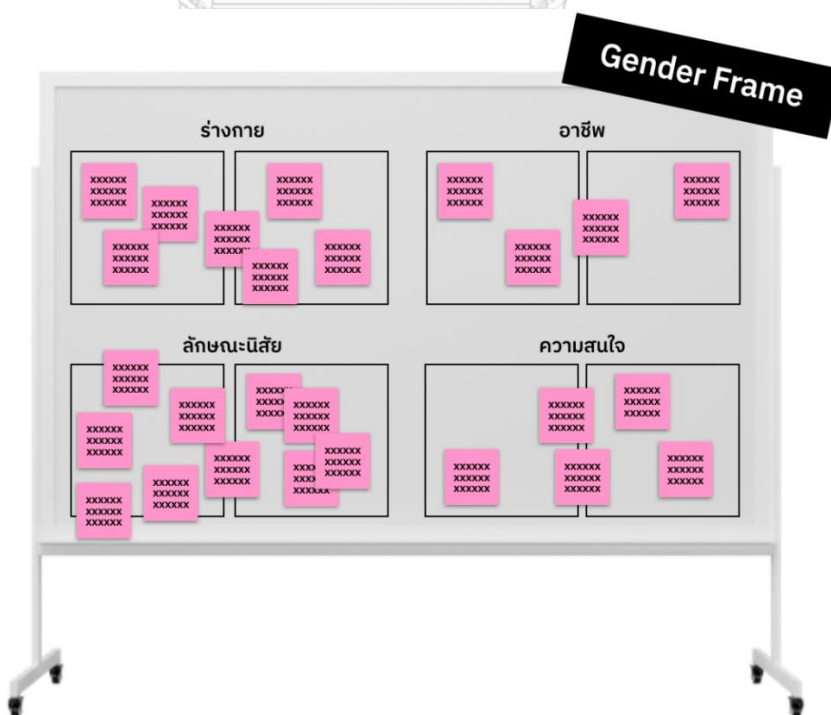
อุปกรณ์

กระดานไวท์บอร์ด, กระดาษโน้ตแปะกาว

วิธีดำเนินกิจกรรม

- กระบวนการตั้งคำถามกับผู้เข้าร่วมกิจกรรม ว่า “เมื่อคิดถึงลักษณะโดยทั่วไปของ
ผู้หญิง คิดถึงอะไร” และ “เมื่อคิดถึงลักษณะโดยทั่วไปของผู้ชาย คิดถึงอะไร” ให้ผู้
ร่วมกิจกรรมเขียนใส่กระดาษโน้ต และนำมาแปะบนกระดาน โดยกรอบฝั่งซ้าย
สำหรับลักษณะโดยทั่วไปของผู้หญิง และกรอบฝั่งขวาคือลักษณะโดยทั่วไปของ
ผู้ชาย
- กระบวนการอธิบายว่า ลักษณะโดยทั่วไปนั้นมีความหมายในอีกแง่คือความคาดหวัง
ของคนในสังคมต่อเพศนั้น ๆ ทั้งที่ความจริงแล้วผู้หญิง ผู้ชาย หรือผู้มีความ
หลากหลายทางเพศอาจไม่ได้มีลักษณะตามความคาดหวังนั้น ๆ

- กระบวนการอ่านความคาดหวังต่อความเป็นหญิง ความเป็นชายที่ผู้เข้าร่วมกระบวนการเขียนมา และชวนผู้เข้าร่วมกิจกรรมแบ่งกลุ่มของความคาดหวัง เพื่อให้เห็นภาพชัดมากขึ้น โดยเพิ่ม Frame ของ ความคาดหวังทางร่างกาย, ความคาดหวังลักษณะนิสัย, ความคาดหวังในความสามารถ และอื่น ๆ ตามแต่ลักษณะความเป็นหญิงความเป็นชายที่ผู้เข้าร่วมกระบวนการนี้ก้ออก
- กระบวนการถามต่อว่า จากความคาดหวังต่อเพศชายและเพศหญิงที่ผู้เข้าร่วมกิจกรรมนี้ถึง ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคิดว่า ผู้ชาย หรือผู้หญิง เป็นผู้ที่ได้รับความคาดหวังมากกว่ากัน เพราะเหตุใด หากในกรอบมีฝั่งของเพศหญิงน้อย กระบวนการอาจเขียนเพิ่มเติมร่วมแสดงความคิดเห็นด้วย
- เมื่อผู้เข้าร่วมกิจกรรมแสดงความคิดเห็นจบ กระบวนการชวนผู้เข้าร่วมกิจกรรมพูดคุยเพิ่มเติมว่า ความคาดหวังหรือคำสอนนั้นส่งผลกระทบอย่างไรต่อตัวเขา หรือผู้หญิงรอบ ๆ ตัว อย่างไรบ้าง โดยจัดไว้บนกระดานเหนือกรอบเพศทั้ง 2 กรอบ และเน้นย้ำว่าความคาดหวังทางเพศต่อผู้ชายนั้นไม่ได้ส่งผลกระทบต่อแค่กับผู้ชาย และความคาดหวังทางเพศต่อผู้หญิงนั้นไม่ได้ส่งผลกระทบต่อแค่กับผู้หญิง เราจึงควรมุ่งแก้ปัญหาความคาดหวังที่ส่งผลกระทบต่อคนทุกเพศด้วยความเห็นอกเห็นใจ



ภาพที่ 14 กระดานสำหรับแปะความคิดเห็นในกิจกรรม Gender Frame (ฉบับปรับปรุง)

ข้อสังเกตในการดำเนินกิจกรรม

- เนื่องจากกิจกรรมนี้ผู้เข้าร่วมทั้งหมดเป็นผู้ชาย หากผู้เข้าร่วมกิจกรรมไม่สามารถนึกถึงความคาดหวัง, ลักษณะโดยทั่วไปของผู้หญิงที่นึกถึงได้ ให้กระบวนการชวนผู้เข้าร่วมกิจกรรมมองถึงผู้หญิงรอบตัว เช่น แม่ พี่สาวน้องสาว และอื่น ๆ และชักชวนให้พูดแทนผู้หญิงที่อาจจะไม่ได้อยู่ตรงหน้าด้วย
- ผู้เข้าร่วมกิจกรรมอาจมองไม่เห็นผลกระทบจากความคาดหวังต่อเพศบางข้อ ในขั้นตอนนี้ กระบวนการสามารถเตรียมเรื่องเล่าที่ชี้ให้เห็นมุมมองที่ผู้ร่วมกระบวนการมองไม่เห็นได้ เช่น ผลกระทบจากความเป็นชายที่สังคมคาดหวังให้ต้องรับผู้นำครอบครัว ทำงานนอกบ้าน ไม่ได้ใช้เวลากับลูกและห่างเหินครอบครัว เป็นต้น

กิจกรรมที่ 3 His Story

หลังจากให้ผู้เข้าร่วมกระบวนการได้มองเห็นภาพกว้างของความคาดหวังที่แตกต่างกันในแต่ละเพศแล้ว ผู้เข้าร่วมกิจกรรมจะได้นำความเข้าใจเบื้องต้นมองเหตุการณ์ในชีวิตจริงผ่านเรื่องเล่าของตัวเองกับไอดอลหญิง ความสัมพันธ์ระหว่างตัวเองในฐานะแฟนคลับ กับไอดอลหญิง และจุดมุ่งหมายของการเป็นแฟนคลับ ซึ่งจะช่วยให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมองเห็นขอบเขตความสัมพันธ์ในรูปแบบนี้ชัดเจนยิ่งขึ้น

วัตถุประสงค์

เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมองเห็นบทบาทและจุดมุ่งหมายของการเป็นแฟนคลับไอดอลหญิง

วิธีดำเนินกิจกรรม

- กระบวนการจับคู่ให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมแยกออกไปนั่งด้วยกัน และมอบชุดคำถามให้ทั้งคู่สลับกันถาม โดยประเด็นคำถามจะเกี่ยวกับความสนใจของแฟนคลับต่อไอดอลหญิง
- คำถามดังนี้
- 1) ทำไมจึงเริ่มมาเป็นแฟนคลับไอดอลหญิง
 - 2) ติดตามไอดอลหญิงมาเป็นระยะเวลากี่ปี

- 3) ในระหว่างที่ติดตามไอดอลหญิง ได้ทำกิจกรรมอะไรบ้าง เช่น งานจับมือ งานถ่ายรูปคู่
 - 4) กิจกรรมไหน หรือช่วงเวลาไหนที่รู้สึกประทับใจในตัวไอดอลหญิงที่ชื่นชอบเป็นพิเศษ
 - 5) การติดตามไอดอลมีความหมายอย่างไรกับแฟนคลับ
 - 6) ข้อดีหรือข้อเสียของวงการไอดอลที่นี้กออก
- หลังจากครบเวลา 3-5 นาที ให้กระบวนเรียกผู้เข้าร่วมกระบวนกรรวมกลุ่ม และให้แต่ละคู่ เล่าประเด็นสำคัญที่ได้พูดคุยกันมา โดยกระบวนกรจดบันทึกสิ่งสำคัญเอาไว้ คำตอบจากคำถามว่า “การติดตามไอดอลมีความหมายอย่างไรกับแฟนคลับ” อาจได้รับคำตอบ เช่น เป็นกำลังใจ เป็นเรื่องราวดีดี เป็นพลังบวกในการใช้ชีวิต
 - กระบวนกรสรุปสิ่งที่พูดคุยร่วมกันว่า ในกลุ่มผู้เข้าร่วมกิจกรรมนี้ต่างมองการติดตามไอดอลหญิงเป็นอย่างไรบ้าง ซึ่งเป็นการสรุปให้เข้าใจตรงกันว่าการติดตามไอดอลหญิงสำหรับแฟนคลับนั้นเป็นเรื่องของความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน

กิจกรรมที่ 4 Her Story

เมื่อผู้เข้าร่วมกิจกรรมเล่าเรื่องในมุมมองของตัวเองจบ กิจกรรมต่อมาจะเป็นการเปิดมุมมองอื่น ๆ ในอุตสาหกรรมไอดอล โดยรวบรวมข้อมูลความรุนแรงต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นกับไอดอลหญิง มาเล่าผ่านกิจกรรมที่ประยุกต์จากเกมบิงโก (Bingo) แต่ละตัวเลขหมายถึงสิ่งที่ไอดอลหญิงต้องเผชิญ และเรื่องราวเช่นนี้มีโอกาสเกิดขึ้นกับไอดอลหญิงได้ทุกคน การใช้เกมบิงโกมาประยุกต์

วัตถุประสงค์

เพื่อปรับมุมมองของผู้เข้าร่วมกิจกรรมให้เห็นด้านที่ไม่คุ้นเคยของอุตสาหกรรมไอดอลมากขึ้น และเชื่อมโยงให้เห็นความสัมพันธ์ระหว่างไอดอล ระบบทุน และอำนาจอื่น ๆ ที่ครอบงำอยู่เบื้องหลัง

อุปกรณ์

เส้นแบ่งพื้นเป็น 3 ระดับ, กระดานเกมบิงโก, โปสเตอร์แสดงข้อมูลแต่ละหมายเลข

วิธีดำเนินกิจกรรม

- อธิบายว่ากิจกรรมนี้จะเป็นการฟังเรื่องราวจากฝั่งของไอดอลหญิงบ้าง และเริ่มแจกกระดาษที่มีตัวเลขให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรม โดยในกิจกรรมนี้จะใช้กติกาเดียวกับเกมบิงโก แต่เปลี่ยนจากการกาบนกระดาน เป็นการเดินไปข้างหน้า โดยมีกลุ่มคะแนน 3 ประเภท คือ กลุ่มคะแนน +1 ให้เดินไปข้างหน้า, กลุ่มคะแนน 0 ให้อยู่ที่เดิม และกลุ่มคะแนน -1 ให้เดินถอยหลัง
- กระบวนกรให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมทุกคน เดินจากด้านข้าง เข้าไปยืนที่เส้น 0 โดยบอกว่า ต่อจากนี้ คือการเข้าสู่เกมกระดานของการเป็นไอดอล เรื่องราวทั้งหมดที่กำลังจะประกาศ จะส่งผลกระทบต่อชีวิตของทุกคน ให้ออกยืมตัวเลขจากกระบวนกร และ ดำเนินกิจกรรมตามคำสั่งในมือ
- กระบวนกรสุ่มเลขในโถ และประกาศเลข หากผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีหมายเลขนั้น ๆ บนกระดาษ ก็ให้เดินตามคำสั่งในหมายเลขนั้น ๆ
- แต่ละหมายเลขในโถสุ่ม แทนเรื่องราวในวงการไอดอล จำนวน 20 หมายเลข ซึ่งแต่ละหมายเลข จะเชื่อมโยงกับประสบการณ์ความรุนแรง เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริงในวงการไอดอลที่มีการบันทึกและนำเสนอในสื่อต่าง ๆ ดังนี้

กลุ่มคะแนน +1

หมายเลข 0 ตำแหน่งเซ็นเตอร์ (Center) คือตำแหน่งที่เด่นที่สุดในแต่ละซิงเกิล (Single)

โดยทั่วไปตำแหน่งเซ็นเตอร์จะมีไอดอลที่ได้รับเลือก 1 คนเท่านั้น จากจำนวนสมาชิกในแต่ละเพลง 16 คน การอยู่ในตำแหน่งที่โดดเด่นที่สุดจึงหมายถึงการได้รับการยอมรับ และการมีชื่อเสียง ไอดอลหญิงส่วนใหญ่จึงใฝ่ฝันจะเป็นเซ็นเตอร์ให้ได้สักครั้ง

หมายเลข 10 จำนวนเงิน 10 ล้าน (โดยประมาณ) ค่าตัวฟรีเซ็นเตอร์ของวงไอดอลหญิงวงหนึ่ง

รูปแบบของการเป็นฟรีเซ็นเตอร์ของวงบีเอ็นเคโฟร์ตีเอตในช่วงแรก ๆ จะเป็นกลุ่ม เช่น กลุ่ม 3 คน กลุ่ม 6 คน หรือกลุ่ม 16

คน โดยในช่วงที่วงได้รับความนิยมสูงสุด และสำหรับสมาชิกที่ได้รับความนิยมสูง จะมีค่าตัวเริ่มต้นตั้งแต่ 3 ล้านบาทขึ้นไปจนถึง 10 ล้านบาท

หมายเลข 16 จำนวนสมาชิกที่ได้แสดง (เซมบัตลี) ในแต่ละซิงเกิลของวง บีเอ็นเคโฟร์ตีเอต

จากจำนวนสมาชิก 56 คน การเป็น 1 ใน 16 แสดงถึงความนิยมของสมาชิกในวง และโอกาสในการทำผลงาน ซึ่งมีความเชื่อมโยงกับกิจกรรมอื่น ๆ เช่น งานจับมือ การจัดการแสดงที่เรียเตอร์ การได้เป็นเซมบัตลีจึงเป็นเป้าหมายและโอกาสของสมาชิกที่ได้รับ ความนิยมนองลงมาที่โดดเด่นบ้าง โดยเฉพาะเมื่อระบบวงแบบ 48Group มีการจัดลำดับไอดอลหญิงเป็นลำดับชั้น ก็ยังเป็นแรงขับให้ไอดอลหญิงพยายามฝึกซ้อมเพื่อให้พ้นสถานะอันเดอร์เกิร์ล (Undergirl) หรือสมาชิกลำดับที่ 17 – 32 และกลายเป็นเซมบัตลีให้ได้ ซึ่งถือเป็นความสำเร็จในฐานะไอดอลหญิง

หมายเลข 39 จำนวนผลงานโฆษณาของ บีเอ็นเคโฟร์ตีเอต ตั้งแต่ พ.ศ. 2561 – 2563

เมื่อวงบีเอ็นเคโฟร์ตีเอตได้รับความนิยมจากเพลงคุกก็เสียดาย เมื่อช่วงปี พ.ศ. 2561 อุตสาหกรรมโฆษณาก็ได้เข้ามามีบทบาทอย่างมากในการใช้ประโยชน์จากความนิยมนี้ จากจำนวนโฆษณา 39 ตัวในช่วง 2 ปี คาดการณ์ว่า รายได้จากการรับโฆษณาอาจมากกว่าการขายบัตรแสดงสด (Theatre) หรืองานเลือกตั้ง (General Election) ซึ่งในอีกมุมหนึ่งก็แสดงถึงอิทธิพลของตราสินค้า (Brand) หรืออุตสาหกรรมโฆษณาที่มีต่อวงไอดอลด้วย

หมายเลข 56 จำนวนสมาชิกวง บีเอ็นเคโฟร์ตีเอต ในปัจจุบัน

ด้วยรูปแบบธุรกิจของไอดอลแบบญี่ปุ่น การดูแลศิลปินจำนวนมากทำให้วงมีภาระมากกว่าธุรกิจรูปแบบอื่นในอุตสาหกรรมดนตรี การมีจำนวนสมาชิกเยอะนอกจากจะเป็นการสร้างตัวเลือกให้แฟน

คลับแล้ว ยังเป็นการบีบให้เกิดการแข่งขันภายในวง ผ่านงาน
เลือกตั้ง หรือกิจกรรมอื่น ๆ ด้วย การแข่งขันกันของสมาชิกในวง
ยังเป็นโอกาสให้ต้นสังกัดหารายได้เพิ่มได้อีกด้วย

**หมายเลข 136 ตัวเลขคาดการณ์ยอดเงินจากงานเลือกตั้ง ปี พ.ศ. 2563 ของวง
บีเอ็นเคโฟร์ตี-เอต มูลค่า 136 ล้านบาท**

งานเลือกตั้ง (General Election) เป็นกิจกรรมหนึ่งของ
48Group ที่จะให้สมาชิกวงได้ลงเลือกตั้ง และเปิดให้แฟนคลับ
ลงคะแนน ผู้ที่ได้คะแนนอันดับหนึ่งจะได้เป็นเซ็นเตอร์ของเพลง
และอันดับที่ 2 – 15 จะได้เป็นเซมบัตสีในเพลงใหม่ มูลค่าทาง
ธุรกิจที่เกิดขึ้นในงานเลือกตั้งเป็นผลลัพธ์จากการจัดลำดับชั้นของ
สมาชิกในวง การต้องแข่งขันกัน และแฟนคลับในฐานะผู้คอย
สนับสนุน ก็จะได้มีส่วนในการผลักดันไอดอลที่ตนชื่นชอบผ่าน
กิจกรรมนี้

หมายเลข 194 ล้าน ยอดวิมิวสิควิดีโอ ‘คุกกี้เสียงหาย’

ความสำเร็จของมิวสิควิดีโอคุกกี้เสียงหายเป็นความกดดันในการ
ปล่อยผลงานใหม่ของสมาชิกในวง แก้ว – ณัฐรจา กล่าวว่า “หนู
คุยกับเนย เซ็นเตอร์ในเพลงใหม่ของเรา ‘Shonichi’ (วันแรก) เนย
ก็กังวลว่าเพลงจะดังไม่เท่าคุกกี้” (Kazz Magazine, 2561)

**หมายเลข 20000 จำนวนคาดการณ์ผู้เข้าร่วมงานจับมือ บีเอ็นเคโฟร์ตีเอต ในแต่
ละวัน**

งานจับมือ (Handshake Event) เป็นกิจกรรมหนึ่งของ 48Group
ที่จะให้แฟนคลับได้จับมือไอดอลเป็นเวลา 8 วินาที งานจับมือ
มักจะจัด 2 วันติดกัน และจัดเป็นรอบ ๆ ของแต่ละสมาชิกในแต่ละ
ช่วงเวลา นอกจากบัตรจับมือ 20,000 ใบ/วัน จะแสดงความ
นิยมต่อวงแล้ว ยังสะท้อนความนิยมของสมาชิกจากจำนวนการใช้
บัตรจับมือและความยาวของแถวด้วย

กลุ่มคะแนน -1

หมายเลข 1 จำนวนคดีการนำเข้าข้อมูลสู่ระบบคอมพิวเตอร์ (เฟซบุ๊ก) ทำให้ผู้อื่นได้รับความเสียหาย จากการเผยแพร่รูปภาพส่วนตัวโดยไม่ยินยอม

แม้จะเป็นครั้งเดียวที่เป็นคดีความและมีเผยแพร่ในสื่อต่าง ๆ แต่เหตุการณ์เช่นนี้เกิดขึ้นบ่อยครั้ง และการเผยแพร่รูปภาพของไอดอลหญิงโดยที่ไม่ยินยอมนั้นส่งผลกระทบต่อชื่อเสียง หน้าที่การงาน และสภาพจิตใจของไอดอลหญิง

หมายเลข 2 จำนวนคดีความขัดแย้งกับต้นสังกัด

ทั้ง 2 คดีความเป็นคดีต่อเนื่องจากการยกเลิกสัญญาของสมาชิกคนหนึ่งในวง โดยคดีแรกเป็นการฟ้องเรียกค่าเสียหายที่ต้นสังกัดฟ้องอดีตสมาชิกวง และคดีที่ 2 เป็นการฟ้องกลับจากอดีตสมาชิกวง โดยยืนยันว่าเป็นการทำเพื่อสร้างบรรทัดฐานให้สมาชิกคนอื่น ๆ ในวงได้เห็นความชัดเจนของสัญญาที่คลุมเครือบางประการมากขึ้น ในคดีนี้ มีผู้แสดงความคิดเห็นแบ่งออกเป็น 2 ฝ่าย ฝ่ายหนึ่งสนับสนุนอดีตสมาชิกที่ปกป้องสิทธิของตัวเอง ในขณะที่อีกฝ่ายมองว่าอดีตสมาชิกเรื่องมาก และจงใจทำลายชื่อเสียงของวง

หมายเลข 6 ระยะเวลาสัญญา (ปี) ของสมาชิกวงไอดอลหญิงวงหนึ่ง
ระยะเวลาสัญญานี้ถือเป็นระยะเวลาสัญญาที่ยาวนานและผูกมัด
เกรซ สมาชิกวงบีเอ็นเคโฟร์ตีเอตเคยตอบแฟนคลับที่ขอร้องให้เธออยู่ในวงจนครบระยะเวลาสัญญา 6 ปี ว่า “ดูก่อนทุกคน มันนานนะ ความคิดเราก็เปลี่ยนได้ทุกวินาที วันนี้อาจอยู่ พรุ่งนี้อาจจะไม่อยากอยู่ต่อก็ได้ก็แล้วแต่ ถ้ามีโอกาสที่ดีกว่าหนูก็ต้องเลือกที่ดีกว่าใช่ไหม” (ผู้จัดการออนไลน์, 2564) ซึ่งอธิบายได้ว่าในฝั่งของสมาชิกวงก็คิดว่าเป็นระยะเวลาสัญญาที่ยาวนานจนเกินไปเช่นกัน

- หมายเลข 9 **จำนวนคดีการตัดต่อ เติม หรือตัดแปลงภาพเข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์ ทำให้ผู้อื่นเสียหาย เสื่อมเสียชื่อเสียง และคดีเข้าข้อมูลลามกสู่ระบบคอมพิวเตอร์**
 การฟ้องร้องดำเนินคดี 9 ครั้งที่มีการนำเสนอในสื่อไม่ได้ทำให้การคุกคามทางเพศต่อสมาชิกวงไอดอลลดลงแต่อย่างใด นอกจากการดำเนินคดีแล้ว ไอดอลยังแสดงความตื่นตัวต่อการคุกคามทางเพศในช่องทางออนไลน์ ด้วยการลงรูปภาพเพื่อประจาน โพสต์เพื่อขอร้องหรือตำหนิอย่างตรงไปตรงมา แต่จนถึงปัจจุบัน การคุกคามทางเพศในรูปแบบต่าง ๆ ก็ยังคงเกิดขึ้นอย่างต่อเนื่อง
- หมายเลข 11 **จำนวนวงไอดอลที่ยุติกิจกรรมในปี พ.ศ. 2564**
 ปี พ.ศ. 2564 เป็นปีที่สถานการณ์แพร่ระบาดของโรคโควิด – 19 ส่งผลกระทบต่ออุตสาหกรรมสร้างสรรค์อย่างมาก โดยเฉพาะอุตสาหกรรมไอดอลที่เน้นการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างไอดอลและแฟนคลับ วงที่แบกรับภาระค่าใช้จ่ายไม่ไหวจึงยุติกิจกรรมไปมากถึง 11 วง
- หมายเลข 12 **จำนวนคดีความของสมาชิกวงไอดอลหญิงที่มีการเปิดเผยต่อสาธารณะ**
 จากการให้สัมภาษณ์ของไอดอลหญิงท่านหนึ่ง ระบุว่า แม้ไอดอลหญิงจะต้องการแจ้งความ แต่ต้นสังกัดมักจะแสดงท่าทีขยับยั้งและห้ามปรามเพื่อไม่ให้เป็นเรื่องใหญ่ จำนวนคดีความ 12 คดีความจึงไม่ใช่ทั้งหมดของความรุนแรงที่เกิดขึ้นในอุตสาหกรรมไอดอล แต่เป็นความรุนแรงที่ผ่านการอนุมัติของต้นสังกัดมาแล้วทั้งสิ้น นั่นหมายถึงยังมีความรุนแรงอีกมากที่ซ่อนอยู่ใต้รอยยิ้มของไอดอล
- หมายเลข 153 **จำนวนกระทู้ในเว็บไซต์พันทิปที่มีคำว่า “ฮัปลั๊แม่”**
 4 มิถุนายน พ.ศ. 2561 สมาชิกวงบีเอ็นเคโฟร์ตีเอตเข้าร่วมรายการ Davinci เกมถอดรหัส รูปแบบรายการจะเป็นการให้รูปภาพเพื่อทายคำ โดยในข้อหนึ่ง มีการใช้รูปภาพกบที่มีลักษณะ

โปร่งแสงและรูปไม้ เพื่อสื่อถึงคำว่า ‘กบไสไม้’ ไข่มุก สมาชิกวงบีเอ็นเคโฟร์ตีเอตได้ทนายภาพดังกล่าวว่า ‘อับไสไม้’ คำตอบนี้ได้รับการวิพากษ์วิจารณ์จำนวนมาก เช่น แอ็บเกินไป แกล้งโง่หรือโง่จริง ๆ และมีการโต้เถียงกันระหว่างฝั่งที่ชื่นชอบและฝั่งที่โจมตี จนสมาชิกบีเอ็นเคโฟร์ตีเอต และพิธีกรรายการต้องออกมาพูดถึงประเด็นนี้เพื่อปกป้องไข่มุก

หมายเลข 115 จำนวนสมาชิกวงไอดอลหญิงที่ประกาศจบการศึกษา, หมดสัญญา, ลาออก และพ้นสภาพสมาชิก พ.ศ. 2564

การเผชิญสถานการณ์โควิด – 19 ทำให้อุตสาหกรรมไอดอลต้องเผชิญความท้าทายอย่างมาก ไอดอลหญิง 115 คนต้องยุติความฝันในฐานะไอดอล และเป็นปีมีการกล่าวว่า “ปีแห่งการดับสูญของไอดอลกรู๊ปไทย” (The Standard, 2564)

กลุ่มคะแนน 0

หมายเลข 4 ระยะเวลาฝึกซ้อม (เฉลี่ย) ต่อวัน

เนื่องจากสมาชิกของวงไอดอลส่วนใหญ่อยู่ในวัยเรียน การฝึกซ้อมของไอดอลจึงมักจะเกิดขึ้นในช่วงหลังเลิกเรียน หรือช่วงเย็นถึงดึก

หมายเลข 17 อายุเฉลี่ยของสมาชิกวงไอดอลหญิง

สมาชิกวงไอดอลหญิงมีอายุเฉลี่ยที่ 17 ซึ่งเป็นช่วงวัยที่ยังไม่บรรลุนิติภาวะ สมาชิกวงไอดอลส่วนหนึ่งจึงเซ็นสัญญากับต้นสังกัดโดยมีผู้ปกครองรับทราบด้วย อย่างไรก็ตาม ด้วยอายุที่ยังไม่บรรลุนิติภาวะ ทำให้สมาชิกวงไอดอลหลาย ๆ คนไม่สามารถรับมือกับความเครียดได้ หรือเมื่อเกิดความเครียด ก็อาจไม่สามารถหาทางออกได้ด้วยตัวเอง

หมายเลข 28 อายุที่มากที่สุดของไอดอลหญิงที่ดำเนินกิจกรรม

จนถึงปัจจุบัน อายุมากที่สุดของไอดอลหญิงที่เคยทำกิจกรรมอยู่ที่ 28 ปี เมื่อคิดจากอายุสูงสุดที่รับสมัครคัดเลือกไอดอลหญิงที่ 22 ปี

อายุการทำงานของไอดอลหญิงสูงสุดจึงอยู่ที่ 6 ปีเท่านั้น ซึ่งเป็นระยะเวลาที่สั้นมากเมื่อเทียบกับอาชีพอื่น ๆ และทำให้เห็นว่าการเป็นไอดอลนั้นให้ความสำคัญกับอายุอย่างมาก จนอาจเรียกได้ว่าเป็นกิจกรรมสำหรับเด็กผู้หญิงอายุน้อยเท่านั้น

หมายเลข 1357 จำนวนผู้ที่มาออกดิฉัน BNK รุ่นที่ 1

ในปีแรก วัฒนธรรมไอดอลแบบญี่ปุ่นยังไม่มีกลุ่มคนรู้จักมากนักในประเทศไทย แต่ในปีต่อ ๆ มา การรับสมัครสมาชิกใหม่ของวงบีเอ็นเคโฟร์ตีเอตมีผู้เข้าสมัครเพิ่มสูงขึ้นจำนวนมาก สะท้อนความนิยมในการเป็นไอดอลหญิงในกลุ่มเด็กผู้หญิงอายุ 12 – 22 ปี

- เมื่อประกาศครบทุกหมายเลข กระบวนการจะบอกให้ผู้ที่ยืนหน้าสุด หลังสุด และตรงกลางเส้นยืนอยู่ก่อน ส่วนคนอื่น ๆ ให้กลับไปนั่ง โดยกระบวนการจะให้ข้อมูลของแต่ละตำแหน่งที่ผู้เข้าร่วมกระบวนการยืนอยู่ โดยทั้ง 3 ตำแหน่ง จะเป็นตัวคาแรกเตอร์ของไอดอลหญิงที่ประสบความสำเร็จสูงสุด, ถูกพูดถึงปานกลาง และไม่ได้รับความนิยม โดยเรื่องเล่าของแต่ละคาแรกเตอร์จะมีดังนี้

ผู้ได้คะแนนสูงที่สุด

ไอดอลหญิงอายุ 24 ปี เป็นคนเรียนเก่ง ประสบความสำเร็จในทุกด้านของชีวิต ได้รับการยอมรับจากสมาชิกวงและแฟนคลับ ได้รับคะแนนโหวตสูงสุดจากการเลือกตั้ง แต่ก็เจอกับการคุกคามในโลกออนไลน์ การตัดต่อภาพนินจา การจับจ้องและคาดหวังจากผู้คน รู้สึกไม่ปลอดภัยและต้องแบกรับชื่อเสียงของวงเสมอ มีประโยคที่คนจดจำได้คือ “ถ้าเราชนะจะมีใครยินดีกับเราไหม”

ผู้ที่ได้คะแนนตรงกลาง

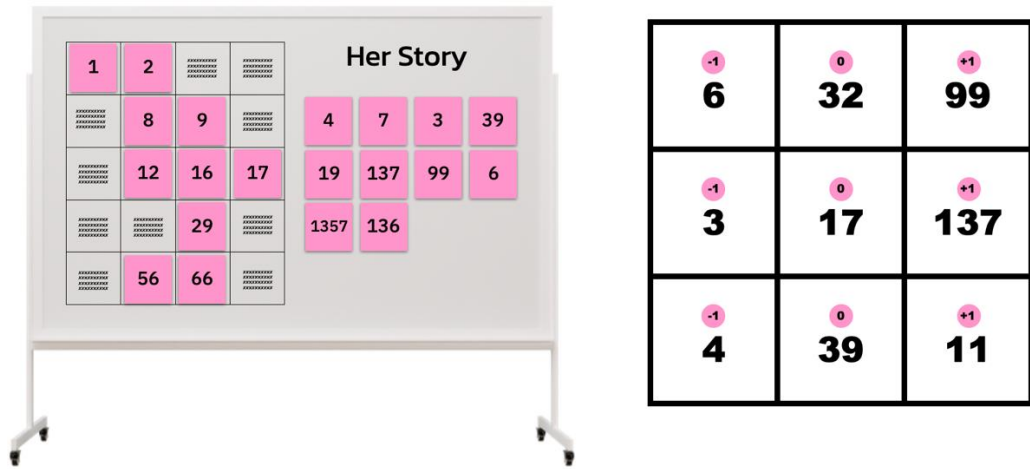
ไอดอลหญิงอายุ 27 ปี เป็นอายุที่มากที่สุดในหมู่ไอดอล สังกัตวงไอดอลที่เริ่มทำกิจกรรมมาพร้อม ๆ กับวงที่ได้รับความนิยมมากที่สุด เริ่มต้นมาด้วยความสนใจจากสาธารณชนที่ใกล้เคียงกัน จนวันหนึ่งวงสามารถสร้างภาพจำได้ด้วยการเป็นวงที่พูดเรื่องของกิน แต่

ระหว่างทำกิจกรรมไปเรื่อย ๆ ต้นสังกัดก็เริ่มไม่ให้ความสำคัญกับสมาชิกวง แม้จะพยายามทำกิจกรรมต่าง ๆ ทั้งออกเพลงเดี่ยว แคลสต์เกม ขยันออกงานก็ไม่ทำให้วงได้รับความนิยมนักขึ้น จึงไปประกวดอีกรายการหนึ่งจนได้เป็นสมาชิกวงไอดอลอีกรวงหนึ่ง แต่ก็ยังไม่ได้รับความนิยมในวงกว้าง ในขณะที่อายุมากขึ้นทุกวัน

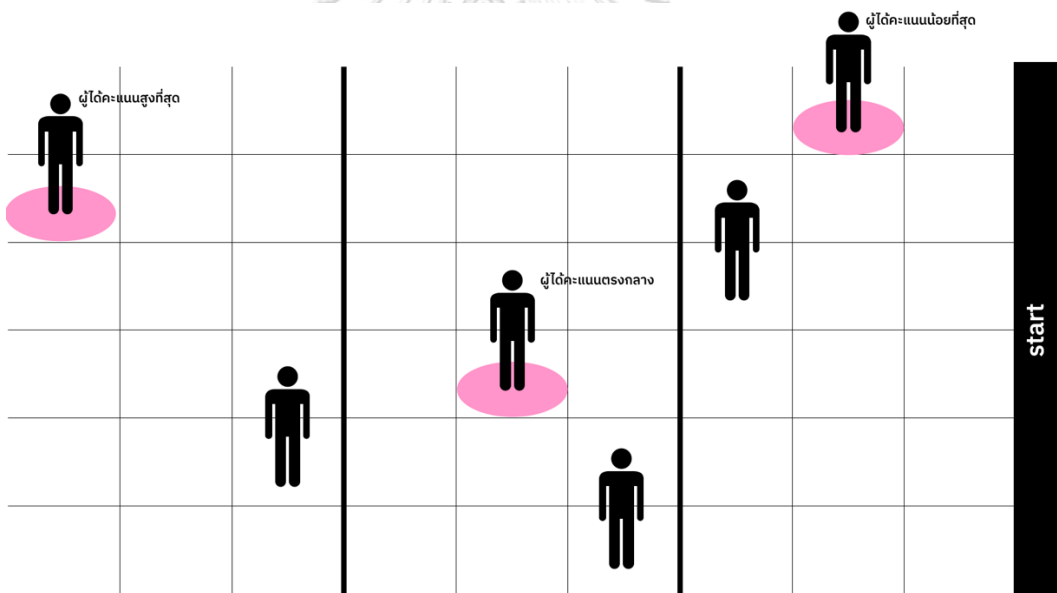
ผู้ที่ได้คะแนนน้อยที่สุด

ไอดอลหญิงอายุ 23 ปี เข้ามาเป็นรุ่นที่ 1 รุ่นที่มีคนดังมากที่สุดของวงไอดอลที่ได้รับ ความนิยมนักที่สุด และเป็นหนึ่งในสมาชิกที่ได้รับความนิยมนักที่สุดในช่วงแรก จนเริ่มมีข่าวลือว่าแอบมีแฟน จึงโดนโจมตีอย่างหนัก แต่ก็ยังไม่ยอมแพ้ อยู่ในวงต่อเนื่อง 3 ปี แต่ไม่เคยได้รับโอกาสอีกเลยนับจากข่าวลือในครั้งนั้น จนกระทั่งประกาศจบการศึกษาไปเงียบ ๆ

- ก่อนเล่าคาแรกเตอร์ กระบวนการจะให้ทายว่าคิดว่าคาแรกเตอร์ของตัวเองมีลักษณะอย่างไร จากนั้นกระบวนการค่อย ๆ เล่าเรื่องของไอดอลหญิงแต่ละคาแรกเตอร์ โดยมีการถาม-ตอบกับผู้เข้าร่วมกระบวนการว่าหากเจอเรื่องเช่นเดียวกับไอดอลหญิง จะรู้สึกอย่างไร และหากเป็นไอดอลหญิง จะทำอย่างไร และให้ผู้ที่แทนคาแรกเตอร์แต่ละคาแรกเตอร์ พูดถึงความรู้สึกที่ได้ยืนอยู่ในจุดเดียวกับไอดอลหญิงแต่ละคน
- กระบวนการให้เฉลยแต่ละหมายเลข โดยเชื่อมโยงกับการสุ่มตัวเลขของเกมว่าเรื่องราวเช่นนี้ อาจเกิดขึ้นกับไอดอลหญิงคนไหนก็ได้ และความรุนแรงนี้มากเกินไปหรือไม่ สำหรับสิ่งที่ไอดอลหญิงต้องเจอ ทั้งหมดนี้ คือการทำให้ไอดอลหญิงเป็นเพียงวัตถุทางเพศ ที่มีเพื่อตอบสนองความต้องการ ไม่มีใครรับผิดชอบต่อความฝันของพวกเธอ ไม่มีอะไรรับรองผลจากความพยายาม แบกรับความคาดหวังจากสังคมและถูกหาประโยชน์จากการมีความฝัน และอาจทิ้งคำถามปลายเปิดไว้ว่า นี่คือน่าที่ที่เกิดขึ้นในอุตสาหกรรมไอดอลมาอย่างยาวนาน แต่ในฐานะผู้ติดตามไอดอลหญิง เราจะทำอะไรได้บ้าง
- จบกระบวนการ ให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมสะท้อนคิด บันทึกความรู้สึกใส่กระดาษ เพื่อเป็นการ Check Out จบวันที่ 1



ภาพที่ 15 กระดานแสดงข้อมูลและแผ่นตัวเลขสำหรับกิจกรรม Her Story



ภาพที่ 16 การจัดพื้นที่สำหรับกิจกรรม Her Story

กิจกรรมที่ 5 In Your Position

เปิดวันที่ 2 ด้วยการให้ผู้เข้าร่วมกระบวนการ ได้เรียนรู้เรื่องอำนาจผ่านเรื่องเล่าของตัวเองที่เชื่อมโยงกับสถาบันต่าง ๆ ในสังคม

วัตถุประสงค์

ให้ผู้เข้าร่วมกระบวนการได้เห็นอำนาจของตัวเองต่อสถาบันต่าง ๆ และรู้จักแหล่งอำนาจจากเรื่องเล่าของตัวเอง

อุปกรณ์ที่ใช้

กระดาษเขียนหมายเลข 1-10

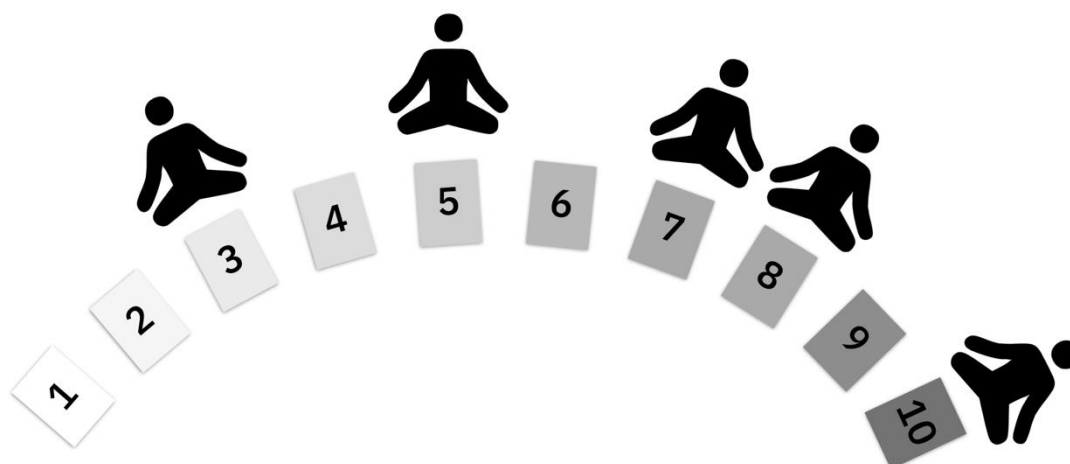
วิธีดำเนินกิจกรรม

- ก่อนเริ่มกิจกรรม ให้ผู้เข้าร่วมกระบวนการเล่าย้อนถึงกิจกรรมในวันที่ 1 ว่าได้เรียนรู้อะไรบ้าง
- หลังจากพูดคุยเสร็จ ให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมนั่งเรียงแถวหน้ากระดาน โดยกระบวนการวางกระดาษเรียงหมายเลข 1-10 หน้าผู้เข้าร่วมกระบวนการทุกคน จากนั้นอธิบายกติกาของกิจกรรมนี้
- กิจกรรมนี้จะแบ่งออกเป็น 3 คำถาม ให้ผู้เข้าร่วมกระบวนการขยับไปนั่งตรงหมายเลขที่คิดว่าตัวเองมีอำนาจ โดยเลข 0 คือไม่มีอำนาจเลย ไปจนถึง เลข 10 คือมีอำนาจมากที่สุด
- คำถามแรกคือ “ผู้เข้าร่วมกระบวนการรู้สึกว่ามีอำนาจในการเปลี่ยนแปลงโครงสร้างสังคมแค่ไหน” หลังจากผู้เข้าร่วมกระบวนการนั่งประจำหมายเลข ให้ถามเรียงจากผู้ที่คิดว่ามีอำนาจน้อยที่สุด ไปจนถึงผู้ที่คิดว่ามีอำนาจมากที่สุด ว่าคิดเพราะอะไร จึงมีอำนาจตามหมายเลขนั้น ๆ และอำนาจนั้นจะนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงด้วยวิธีการใดบ้าง หลังจากถาม-ตอบจบ ให้ผู้เข้าร่วมกระบวนการนั่งรอคำถามข้อต่อไปที่เดิม

- คำถามที่สองคือ “ผู้เข้าร่วมกระบวนการรู้สึกว่ามีอำนาจในครอบครัวมากแค่ไหน” โดยอาจยกตัวอย่างเพื่อให้เข้าใจมากขึ้น เช่น ชวนเพื่อนมาบ้านได้หรือไม่ สามารถแปะโปสเตอร์ของไอดอลที่ผนังห้องได้หรือไม่ มีห้องส่วนตัวไหม ให้ถามเรียงจากผู้ที่คิดว่ามีอำนาจมากที่สุด ไปจนถึงผู้ที่คิดว่ามีอำนาจน้อยที่สุด ว่าคิดว่าเพราะอะไรจึงมีอำนาจตามหมายเลขนั้น ๆ และอำนาจนั้นจะนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงด้วยวิธีการใดบ้าง หลังจากถาม-ตอบจบ ให้ผู้เข้าร่วมกระบวนการนั่งรอคำถามข้อต่อไปที่เดิม
- คำถามสุดท้ายคือ “ผู้เข้าร่วมกระบวนการรู้สึกว่ามีอำนาจในการตัดสินใจเรื่องของตัวเองได้แค่ไหน” โดยในข้อนี้ ยกตัวอย่างประเด็น เช่น สามารถกลับบ้านดึกโดยไม่ต้องขออนุญาตได้หรือไม่ สามารถซื้ออัลบั้มได้จำนวนไม่จำกัดเท่าที่อยากซื้อโดยไม่ต้องเกรงใจที่บ้านไหม ในกิจกรรมนี้ให้สุ่มถามว่าเพราะอะไรจึงมีอำนาจตามหมายเลขนั้น ๆ และอำนาจนั้นจะนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงด้วยวิธีการใดบ้าง หลังจากถาม-ตอบจบ ให้ผู้เข้าร่วมกระบวนการกลับไปนั่งที่จุดแรก นอกกระดานที่ระบุหมายเลข และสรุปกิจกรรมให้ฟังว่าแต่ละคนมีแหล่งอำนาจที่แตกต่างกัน และอำนาจนั้นก็เป็ความสัมพันธ์ที่เท่าเทียมหรือไม่เท่าเทียมกันก็ได้

ข้อสังเกตในการดำเนินกิจกรรม

- ในกิจกรรมนี้ต้องกระตุ้นให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมพูดถึงเหตุผลของอำนาจที่ตัวเองรู้สึกว่ามี เช่น ในคำถามว่า “ผู้เข้าร่วมกระบวนการรู้สึกว่ามีอำนาจในการตัดสินใจเรื่องของตัวเองได้แค่ไหน” กระบวนการอาจถามย้อนว่า ในวัยเด็กกว่านี้พ่อแม่มีอิทธิพลในการตัดสินใจไหม คิดว่าอะไรที่ทำให้วันนี้สามารถตัดสินใจเรื่องของตัวเองได้ หรือในคำถาม “ผู้เข้าร่วมกระบวนการรู้สึกว่ามีอำนาจในการเปลี่ยนแปลงโครงสร้างสังคมแค่ไหน” กระบวนการอาจกระตุ้นให้แลกเปลี่ยนโดยการถามว่าในฐานะประชาชนสามารถเข้าไปตรวจสอบอย่างไรได้บ้าง และในฐานะประชาชนสามารถเปลี่ยนแปลงโครงสร้างสังคมอย่างไรได้บ้าง แล้วเน้นย้ำให้เห็นถึงเรื่องแหล่งอำนาจ เช่น เงิน อายุ ความมั่นใจจากภายใน ซึ่งแต่ละคนก็เข้าถึงแหล่งอำนาจได้ไม่เท่ากัน



ภาพที่ 17 การจัดพื้นที่สำหรับกิจกรรม In Your Position

กิจกรรมที่ 6 Mirror

หลังจากทบทวนอำนาจของตัวเองในแต่ละสถาบันของสังคมแล้ว กิจกรรมนี้จะให้ผู้เข้าร่วมกระบวนการได้เป็นทั้งผู้ใช้อำนาจ ผู้ถูกใช้อำนาจ และการแลกเปลี่ยนเพื่อหาจุดลงตัวของของความสัมพันธ์

วัตถุประสงค์

ให้ผู้เข้าร่วมได้ทดลองเป็นทั้งผู้ใช้อำนาจ ผู้ถูกใช้อำนาจ เพื่อเป็นฐานในการเข้าใจเรื่องอำนาจเหนือและอำนาจร่วม ผ่านการกระทำ

วิธีดำเนินกิจกรรม

- กิจกรรมนี้จะแบ่งออกเป็น 3 รอบ โดยจะมีการจับคู่ผู้เข้าร่วมกิจกรรม โดยมีข้อกำหนดให้ทั้งคู่ต้องขยับตัวไปในท่าเดียวกัน จนกว่าจะจบแต่ละรอบ ในแต่ละรอบ กิจกรรมจะมีการเปิดเพลงประกอบด้วย
- ในรอบแรก เปิดเพลงจังหวะเร่งเร้า กระบวนกรเป็นคนเลือกจับคู่ผู้เข้าร่วมกิจกรรม โดยกำหนดฝ่ายหนึ่งให้เป็นฝ่ายนำ และอีกฝ่ายเป็นฝ่ายตาม โดยกระบวนกรจะเป็นผู้ออกคำสั่ง เช่น เดิน กระโดด หมุนตัว ทำท่าน่ารัก และฝ่ายนำต้องเป็นฝ่ายเริ่มก่อน

โดยฝ่ายตามจะต้องทำตามในทันที กิจกรรมในรอบแรกดำเนินไปจนจบ กระบวนการจะให้แยกออกจากคู่ของตัวเอง

- ในรอบที่สอง เปิดเพลงจังหวะสนุก กระบวนการจะให้ผู้เข้าร่วมกระบวนการเลือกคู่ของตัวเอง โดยมีข้อกำหนดว่าคนที่เป็นฝ่ายตามในรอบที่แล้ว รอบนี้ต้องเป็นฝ่ายนำ และคนที่เป็นฝ่ายนำในรอบที่แล้ว รอบนี้ต้องเป็นฝ่ายตาม โดยในรอบนี้กระบวนการจะไม่ออกคำสั่งให้ทำท่าทางใดใด แต่เป็นฝ่ายนำที่จะตัดสินใจขยับร่างกายได้เอง และฝ่ายตามจะต้องขยับร่างกายเหมือนเป็นเงาในกระจก กิจกรรมในรอบแรกดำเนินไปจนจบ กระบวนการจะให้แยกออกจากคู่ของตัวเอง
- ก่อนเริ่มรอบสุดท้าย กระบวนการให้ผู้เข้าร่วมกระบวนการสะท้อนว่าจากการเล่นทั้ง 2 รอบรู้สึกอย่างไร ชอบเป็นผู้นำ หรือผู้ตาม รู้สึกเหนื่อยหรือไม่ จากนั้นจึงนำไปสู่คำถามว่า แล้วจะทำให้อย่างไรให้ทั้งฝ่ายนำ และฝ่ายตามสนุกทั้งคู่ กระบวนการกระตุ้นให้เกิดการแลกเปลี่ยนจนได้ Keyword เช่น ต้องพูดคุยกัน ต้องพยายามสังเกตคู่ว่ามีความสุขหรือไม่ ต้องคำนึงถึงจิตใจของอีกฝ่าย เป็นต้น
- ในรอบสุดท้าย เปิดเพลงจังหวะสบาย ๆ กระบวนการให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเลือกคู่และกำหนดบทบาทด้วยตัวเอง รอบนี้จะเป็นรอบที่สนุกที่สุด โดยหลังจากจบเพลง กระบวนการให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมจดบันทึกความรู้สึกไว้นใจ และพักกลางวันเพื่อกลับมาเจอกันในช่วงบ่าย

กิจกรรมที่ 7 What is Love?

แม้ความรักของแฟนคลับจะถูกมองว่าเป็นความรักที่บริสุทธิ์ ไม่หวังอะไร แต่ความรักแบบที่เรารู้จัก อาจไม่ใช่รูปแบบความรักที่ดี กิจกรรมนี้จะมาเปิดมุมมองให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมตรวจสอบรูปแบบความรักที่แสดงออกว่าเป็นความสัมพันธ์ที่อำนาจไม่เท่าเทียมกันหรือไม่ และรู้จักความสัมพันธ์ที่มีอำนาจร่วม (Shared Power)

วัตถุประสงค์

เพื่อสร้างความเข้าใจเรื่องอำนาจ

อุปกรณ์

กระดาน, กระดาษโน้ตแปะขาว

วิธีดำเนินการกิจกรรม

- กระบวนกรแจกกระดาษโพสต์อิทและปากกาให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรม
- ชวนพูดคุยโดยใช้สถานการณ์ตัวอย่าง 10 สถานการณ์ แล้วให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเขียนลงกระดาษว่า หากไอตอลที่ตนชื่นชอบอยู่ในสถานการณ์เช่นนี้ ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคิดว่าคนส่วนใหญ่จะคอมเมนต์ว่าอะไรในช่องทางสื่อสังคมออนไลน์ (Facebook, Instagram และอื่น ๆ) ของไอตอล

10 สถานการณ์ตัวอย่าง

- 11) ใส่ชุดวับแวม แต่งตัวเปิดเผยเนื้อหนัง
- 12) ดื่มสุรากับเพื่อน ๆ ในวงบอย
- 13) กลับบ้านดึกแม่ไม่ไหว้นซัอม
- 14) มีเพื่อนผู้ชายในชั้นเรียน
- 15) แสดงความคิดเห็นทางการเมืองอย่างรุนแรง
- 16) ไม่ยิ้มแย้มแจ่มใส ไม่ทักทายแฟนคลับก่อน
- 17) ไม่สามารถทำการแสดงบนเวทีได้เต็มที่เหมือนที่เคย
- 18) น้ำหนักขึ้นจนเห็นได้ชัด
- 19) โพสต์ไอจีสตอรี่ด่าแฟนคลับที่ส่งข้อความมาคุกคามทางเพศ
- 20) ประกาศว่าจะแกรดเร็ว ๆ นี้

- เมื่อผู้เข้าร่วมกิจกรรมเขียนคำตอบกลับมา กระบวนกรจะเก็บแยกไว้เพื่อไม่ให้มีใครทราบว่าจะแต่ละคนเขียนอะไร จนครบทุกข้อ
- เมื่อครบ 10 ข้อ กระบวนกรนำกระดาษโพสต์อิทไปแปะไว้บนกระดานโดยจัดกลุ่มรูปแบบความสัมพันธ์แบบอำนาจเหนือ (Power Over) ไว้ด้านขวา และรูปแบบความสัมพันธ์แบบอำนาจร่วม (Power Shared) ไว้ด้านซ้าย แต่ยังไม่เขียนกรอบ

- กระบวนการชวนให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมองหาความแตกต่างของ 2 รูปแบบคำตอบว่าแตกต่างกันอย่างไร แบบไหนเป็นการให้ความรักแบบเคารพ แบบไหนเป็นการละเมิดสิทธิส่วนบุคคล แต่ละคอมเมนต์คือการมองว่าไอดอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศหรือไม่ อย่างไร และค่อย ๆ วาดกรอบครอบกระดาษโปสเตอร์ที่คำตอบทั้ง 2 กลุ่ม
- กระบวนการอธิบายแนวคิดอำนาจเหนือ และอำนาจร่วม ต้นเหตุและผลกระทบจากการที่ความสัมพันธ์มีอำนาจไม่เท่าเทียมกัน

ข้อสังเกตในการดำเนินกิจกรรม

- หากไม่มีคำตอบที่สอดคล้องกับอำนาจร่วม (Power Shared) ให้กระบวนการอธิบายแนวคิดโดยเทียบเคียงจากคำตอบที่ผู้เข้าร่วมกระบวนการตอบ ว่าหากเป็นในความสัมพันธ์แบบอำนาจเท่าที่หรือการแสดงออกจะแตกต่างจากอำนาจเหนือ (Power Over) อย่างไร เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเข้าใจง่ายขึ้น

กิจกรรมที่ 8 Rewrite the story

กิจกรรมนี้จะเป็นการมอบพลังให้กับผู้เข้าร่วมกิจกรรม เน้นย้ำความสำคัญของบทบาทแฟนคลับในอุตสาหกรรมไอดอลที่สามารถสร้างการเปลี่ยนแปลงได้ เราทุกคนก็เป็นส่วนหนึ่งที่เขียนเรื่องราวใหม่ ๆ ให้กับอุตสาหกรรมไอดอลได้ อำนาจอยู่ในมือของเราทุกคน

วัตถุประสงค์

เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้ทดลองใช้มุมมองที่เกิดขึ้นจากกิจกรรมก่อนหน้านี้ และสร้างรูปแบบวัฒนธรรมการติดตามใหม่ขึ้นมาด้วยตัวเอง

อุปกรณ์ที่ใช้

กระดาษโน้ต, ปากกา, กระดาษ

วิธีดำเนินกิจกรรม

- กระบวนการแจกกระดาษโปสเตอร์อัดและปากกาให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมที่นั่งอยู่กันคนละมุม

- นำโลโก้ใส่ความคิดเห็นที่เป็นพิษ เติมน้ำจืดให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมสุ่มข้อความเท่าที่ต้องการ คนละไม่เกิน 5 ข้อ
- อธิบายว่าความคิดเห็นเหล่านี้รวบรวมมาจากสื่อออนไลน์ และเป็นความคิดเห็นที่อาจสร้างผลกระทบแง่ลบต่อไอตอลหญิงหรือผู้ติดตามที่มาอ่าน ในกิจกรรมนี้จึงอยากให้ทุกคนร่วมสร้างสรรค์คอมเมนต์ที่อาจจะพูดในลักษณะเดียวกันกับคอมเมนต์นี้แต่ใช้คำพูดที่ดีกว่านี้ หรือแก้ไขเนื้อหาที่แสดงความคิดเห็นต่อประเด็นนี้โดยไม่ลืมนำผู้อ่านคอมเมนต์ก็เป็นมนุษย์เช่นเดียวกัน โดยมีความคิดเห็นจำนวน 30 ความคิดเห็น ดังนี้
 - 7) กรูอยากรู้แค่ว่า เมมเบอร์คนไหนแอบมีผัวอยู่บ้าง มากกว่า
 - 8) ทบทวนคำว่า เป็นแบบอย่างที่ดีของสังคม แล้วจะเข้าใจว่าควรไม่ควรแคไหน
 เยวชนควรเป็นตัวอย่งให้เยวชนในทางไหนคงไม่ต้องพูด ถ้าจะเอาข้ออ้างว่าดารานะ
 ไหนก็ทำ ขอโทษนะครั้บ เขาจะรณรงคังดติมเหล่าเต็มบ้านเต็มเมืองทำไม ใส่ใจต่อ
 สิ่งที่ทำให้สังคมมันก็ดีขึ้น
 - 9) ไม่ต้องห่วง เมมไม่เอาไอตอล ทำผัวหอก เอาแต่ ผู้กับกำ
 - 10) ไม่มันส์เลย แย่ๆ ผลงานตกไปเยอะ ผิดหวังๆ
 - 11) มันไม่ถูกเท่าไรที่ตัวเองไม่สามารถแสดงออกซึ่งการยอมรับต่อกฎมาตรฐานที่วงพี่สาว
 เขามี (แม้จะมีหลายคนใจกว้างกับคุณบอกว่าไม่เห็นเป็นอะไรในเรื่องความรัก) หาก
 จะพูดก็คือคุณสามารถที่จะแสดงออกในสิ่งที่สมาชิกอีกจำนวนมากเขายินดีย่อม
 เสียสละความสัมพันธ์ใดๆที่ไม่ได้ไปขัดต่อหลักของวง มาตรฐานมันชัดเจนเมื่อมีคน
 ทำผิดในวงพี่สาวเขาควรต้องแสดงความรู้สึกรับผิดในสิ่งที่ทำ แล้วจากตอนที่
 เมมคนหนึ่งโดนลงโทษเรื่องไปกับหนุ่มขับรถสปอร์ตนั้นยังบอกได้เลยว่า การทำผิด
 ต่อหลักมันดูไม่เหมาะสมขนาดไหน แต่พอมาดูวิธีการแสดงออกซึ่งผลงานของคุณ
 คุณก็ให้กับการซ่อมการขึ้นเวทีได้ไม่เต็มที ความเจ็บป่วยกับสปีริตการทำงานมันต้อง
 ควรแสดงออกให้ชัด ถ้าจะอ้างเจ็บป่วยเรื่อยๆโดยที่รู้ตัวมาก่อนก็ไม่น่าจะเลือก
 แนวทางไอตอลนี้
 - 12) ทีโพสค์เมื่อก็กลับไปแล้วนะ รูปน้อง ฮ. กำลังกินสตูลีนวู้ แต่ก่อนก็คือแช่บ่นวู้ที่สุด
 แต่ตอนนี้มาเต้นเป็นกระต่ายใส ๆ ชูบตัว 5555555555

- 13) ตกลงเหตุการณ์นี้คือความรุนแรงในครอบครัว หรือความต่อแผลในครอบครัว
55555555 เจ็ดไม่สนับสนุนทั้งสองอย่างน่าาา
- 14) ทางหากินของ อฟช เลยนะลูก พุดแบบนี้ บริษัท จะหากินกับอะไรละครับ
- 15) ครั้งนี้มีคนส่งกล้วยในไลฟ์ ก็ไม่เห็นเป็นไรนึ แสดงว่าครั้งที่แล้วแคงเง่า ไอ่พวกโอดะ
หน้าโง่บอก phobia ควยไปนี้แหละ ไอ่เหี้ยโง่สี่ส หาข้ออ้างให้แม่มไปเรื่อย ทั้งที่จริง
แม่งแค่เรื่องมากไปงั้น
- 16) พอมีคนบอกว่าอยากเป็นผัวของเมมเบอร์ ไอ้แดต กับ เฟมทวิต ออกมาดึ้นกันพลาณ
แต่สมาชิก บีเอ็นเคโพร์ตีเอต อยากเป็นเมียใครก็ได้
- 17) ที่น่าสังเวชใจที่สุดคือพฤติกรรมในการร้องขอความช่วยเหลือของสิตา แทนที่เธอจะร้อง
ขอความช่วยเหลือจากกลุ่มญาติสนิท ครู เพื่อนฝูง บุคคลใกล้ชิดต่าง ๆ ที่คนปกติจะ
อุ่นใจที่จะขอความช่วยเหลือได้ คนเหล่านี้กลับกลายเป็นคนที่เธอมองข้ามไปเลย สิ่ง
แรกๆที่เธอทำเมื่อเกิดปัญหาคือการไลฟ์ขอความช่วยเหลือจากไอ้แดตที่เธอไม่
เคยรู้จักเป็นการส่วนตัว ไม่สนิทสนม ไม่สามารถมีปฏิสัมพันธ์อะไรด้วยได้ในชีวิตจริง
เพราะกฎของบริษัทห้ามไว้อย่างเคร่งครัด เหตุใดคนที่เธอไม่รู้จักถึงกลายมาเป็นคนที่
เธอคิดว่าสามารถไว้วางใจได้มากที่สุด? เธอต้องมีชีวิตที่ย่ำแย่ขนาดไหน ถึงขนาดว่า
ไม่มีคนที่เธอรู้สึกไว้วางใจได้มากไปกว่าไอ้แดตที่รู้จักเธอแค่ผ่านการจับมือที่ละ 8
วินาที?
- 18) คิดจะควบคุมความคิดคนอื่น ระวังตัวเองจะประสาทแตกเอานะลูก
- 19) มันก็เป็นปัญหาที่ตั้งแต่ต้นกำเนิดวัฒนธรรม อย่างญี่ปุ่น เกาหลี เขาก็เป็นกัน ของ
แบบนี้มันแล้วแต่คน มันก็แก้ยากนะ
- 20) ผมว่าไม่ผิด แต่การจะเป็น idol ต้องไม่แสดงออกเพื่อตัวเอง แะให้ตัวเองอยู่ทีงานจะ
ดีที่สุด
- 21) เมมเบอร์คุณหนูบ้านรวย ที่ผ่านมามีปัญหาทั้งนั้น ผมโคตรรำคาญเลย ไม่รู้จะมา
ออดิชั่นเข้าวงทำไม พอไม่ติดเซ็ม ไม่ได้เป็นเซ็นเตอร์ ไม่ป้อนงานกึ่งอแง ปากหมาคำ
องค์กรเผาบ้านตัวเองซะงั้น...
- 22) เข้ามาติดนามสกุล48 ได้คนสนใจ ได้ฐานแฟนคลับ แล้วก็จะจากไป พร้อมกับแฟน
คลับ และได้ทั้งบอมพ์เอาไว้ให้กับวง และเมมเบอร์ที่ยังอยู่ มันก็ไม่น่ารักเท่าไรนะ ไม่

จั้นในอนาคตใครก็เข้ามาไม่พอใจก็ออกไป มันก็จะง่ายไปนะ ถ้ามองในมุมที่เราเป็น
เจ้าของบริษัท หลังจากฟังในมุมของพนักงานมาบ้างแล้ว

- 23) ใช้ไร้วัด..ไอตอลขวยไรคือใครยังไม่รู้จักใช้คำเรียกบ้างบ่อแอส
- 24) คนนี้ไม่ใช่เมมในวงมัยเอ้อย หรือ เพื่อนดี (แนบรูปภาพที่ไม่ได้เผยแพร่โดยไอตอลเอง)
- 25) ทำไมช่วงนี้แต่งตัวแซ่ปี่ xxxx นี่ทำไมดูสวยขึ้นนะเนี่ยน่ากินจัง5555แต่งตัวแบบนี้
น่ารักมากๆน่ากินจังอยากกินจัง
- 26) ไม่เรียวยูไหน
- 27) เป็นแบบนี้แหละเจ็ด คนที่ไม่ได้รู้สึกขอบคุณในจุดที่เขาได้รับโอกาส ไม่เคยเรียนรู้อะไร
สิ่งที่วงพี่สาวทำมันมีราคาต้องจ่าย คนเดี๋ยวนีเห็นแก่ตัว อยากเป็นนักร้องก็อยากเป็น
อยากมีความสัมพันธ์ขู้สาวก็จะเอา คนเดี๋ยวนีเห็นแก่ตัว พอทำผิด เห็นชัดเจน ก็จะมี
พวกมาแถกกลบเกลื่อนให้ นี่แหละสังคมอิทธิพล พวกมากเข้าว่า ไม่ต้องเรียกสำนัก
หรือก ขนาดกล่าวหาคุณแบบลอยๆว่าตัดต่อรูปคนอื่นโดยไม่มีหลักฐานอะไรก็ยังสามารถ
ตัวเองเคยเสียประโยชน์ในเรื่องเรียเตอร์ ก็ยังมองไม่ออกว่าคุณมาพูดให้พวก
เขาในเรื่องเสียเปรียบ ใช้ไม่ได้จริงๆ
- 28) อ้วนแล้วน้ำ ไปลดน้ำหนักได้แล้ว
- 29) เป็นไอตอลมานาน มีแม้กระทั่งคลิปปอม-วอยหลุดออกมาแต่ก็ไม่ดัง พอมาโทนกูคิน
เดี๋ยว ดังเลย
- 30) ดูที่ไรขึ้นทุกที อยากปลดตะขอเสื่อใน เพื่อน ๆ คิดว่าน้องห-อยขึ้นหรือยัง
- 31) แหม่มันก็ต้องมีกันบ้างละครับ ก็ไอตอลเล่นโพสตร์รูปโชว์กันโชว์นมกันซะขนาดนั้น
คนเค้าเจียนเค้าก็ต้องมาตัดต่อรูปเอาไว้ชักว้าวแก็เจียนกันสิครับ อย่างน้อยเค้าก็ไม่ไป
ชมชื่นคนอื่นมั่วซั่วแหละน่า ดาราไอตอลก็น่าเย็ดกันเยอะ ให้คนเค้าระบายความ
เจียนใส่บ้าง อย่าทำทรงเป็นโมโหทั้งๆที่ความจริงตัวเองก็เจียนที่เห็นรูปตัวเองเลย
ครับ
- 32) ก็อยากจะเชื่อนะครับ ถ้าก่อนหน้านี้พูดถึงหรือ HBD วง 48 ที่ญี่ปุ่นหรือวง 48 ไทย
บ้าง นอกจากเพื่อนตัวเอง แต่ HBD เกาหลี ดาราเกาหลี น่าจะครบทั้งวงการ จำวัน
เกิดพวกเกาหลีได้หมดยิ่งกว่าท่าเต้น+เนื้อเพลงเชียงใหม่ 106 แต่ทั้งนี้ทั้งนั้นเป็น
ความเห็นส่วนบุคคล ดูจากไลฟ์สไตล์ทางบ้านน่าจะสนับสนุนได้ไม่ยากหรืออาจจะ

แฟนคลับพร้อมสนับสนุน แต่ใจจริงอยากให้คนที่ชอบ 48 ชอบไอดอลญี่ปุ่น ไม่ใช่ชอบแบบเฉพาะกิจ ชอบแต่ตอนขายของ ชอบแต่ตอนแข่งขัน อยากให้คนที่ชอบจริงๆ ไปมากกว่า แต่ถ้าคะแนนโหวตตัดสินคงต้องยอมรับ ไม่มีอีกแล้วไอดอลญี่ปุ่น 48 แต่ถูกเกาหลีกลืนกินไปหมด

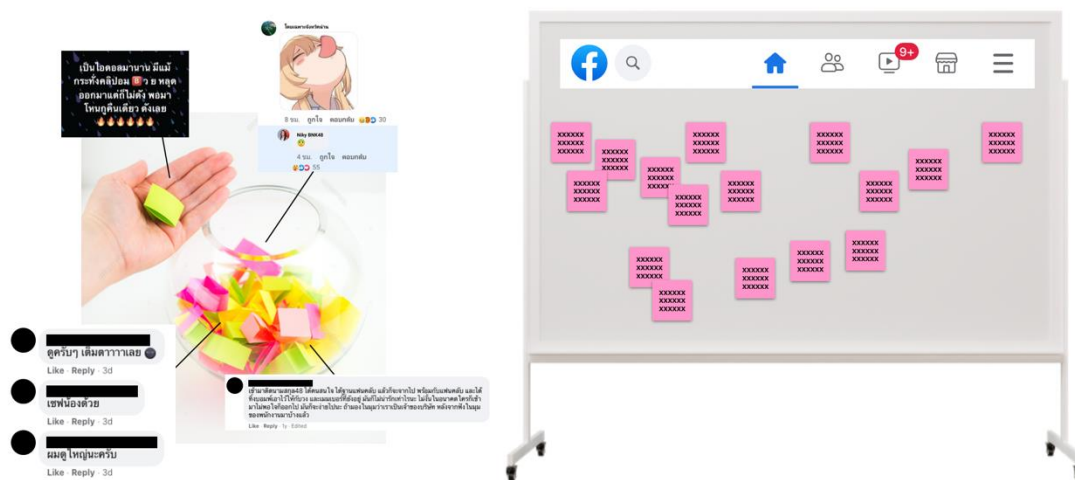
33) เป็นบุคคลสาธารณะมันจะเสียพื้นที่ส่วนตัวไป แล้วมันก็จะมาพร้อมกับคนชอบและคนเกลียด ลองไปดูเพจ xxx ดี เมื่อก่อนโคตรคุกคาม แล้วเขารับมือยังไงคนอื่นในวงการก็โดน มันแก้จากแฟนคลับไม่ได้ บล๊อครายงานไปก็เท่านั้น มันมาใหม่ตลอด ก็คนมันจะปั่น คนมันจะคุกคามมันคิดไม่ได้หรอก อยากชนะอยากอยู่ตรงนี้ก็ต่อลองถามเบอร์ใหญ่ๆ ในวงการดูว่าเขาอยู่กับกันยังไง แต่คำตอบคงไม่ฟันช่างแม่ง แล้วให้แอดมินดูแลแทน ไม่มานั่งไล่อ่านคอมเมนต์เอง

34) ไอ้เรื่องเด็กน้องมันก็ได้ได้กันครบ 18 แล้ว เมมที่อายุน้อยกว่า หรือใกล้เคียงกันเขาก็อยู่ได้ ถ้าจะหา ต้นตอ มันก็อยู่ที่ตัวเองนั่นแหละ อยู่ไม่ได้ก็ออก นี่คือการแก้ปัญหาที่ตรงจุดที่สุดแล้ว จะไปแก้ที่บริษัท คนอื่นก็ยังสามารถอยู่กันได้ ก็แปลว่า บริษัทไม่ใช่ปัญหาแล้ว เหมือนอยากชกมวยแล้วกลัวกลัวเจ็บอะครับ กลัวเจ็บก็อย่าไปชกก็แค่นั้น

35) คี อ ลี อ

36) ข้อเสียเดียวคืออายุเยอะไปนิด

- เมื่อผู้เข้าร่วมกิจกรรมเขียนเสร็จ ให้นำกระดาษนี้ไปแปะบนกระดาษ และอธิบายว่านี่คือหน้าตาของคอมเมนต์ที่ผู้เข้าร่วมกิจกรรมร่วมกันสร้างเพื่อประโยชน์ของผู้มองเห็น เป็นคอมเมนต์ที่เกิดจากการเคารพและใส่ใจไอดอลหญิงอย่างแท้จริง
- กระบวนการชวนย้อนไปถึงกิจกรรม Mirror ที่ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้ลองเป็นทั้งผู้คุมอำนาจและผู้ถูกใช้อำนาจว่ารู้สึกอย่างไร โดยชวนคุยเพิ่มเติมว่าจะสามารถนำการสร้างข้อตกลงอย่างไรรอบที่ 3 มาใช้ในการสร้างวัฒนธรรมในการติดตามใหม่ได้อย่างไรบ้าง หรือใครที่จะมีส่วนช่วยให้ไอดอลหญิงและแฟนคลับสามารถสื่อสารกันได้ ด้วยวิธีอย่างไรบ้าง



ภาพที่ 18 กระดานข้อมูลและอุปกรณ์สำหรับกิจกรรม Rewrite the Story (ฉบับปรับปรุง)

จากการปรับปรุงกระบวนการเรียนรู้สำหรับแฟนคลับเพื่อแก้ปัญหาคำทำให้ไอดอลหญิงเป็น
วัตถุทางเพศ สามารถสรุปความแตกต่างระหว่างโครงสร้างกระบวนการเรียนรู้สำหรับแฟนคลับเพื่อ
แก้ปัญหาคำทำให้ไอดอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศ และการปรับปรุงกระบวนการเรียนรู้สำหรับแฟน
คลับเพื่อแก้ปัญหาคำทำให้ไอดอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศ ได้ดังนี้

ตารางที่ 8 ตารางสรุปความแตกต่างระหว่างโครงสร้างกระบวนการเรียนรู้สำหรับแฟนคลับเพื่อ
แก้ปัญหาคำทำให้ไอดอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศ และการปรับปรุงกระบวนการเรียนรู้สำหรับแฟน
คลับเพื่อแก้ปัญหาคำทำให้ไอดอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศ

| ส่วนที่มีการปรับปรุง | โครงสร้างกระบวนการเรียนรู้สำหรับแฟนคลับเพื่อแก้ปัญหาคำทำให้ไอดอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศ | การปรับปรุงกระบวนการเรียนรู้สำหรับแฟนคลับเพื่อแก้ปัญหาคำทำให้ไอดอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศ |
|----------------------|--|---|
| เนื้อหาของกิจกรรม | ใช้ข้อมูลเกี่ยวกับอุตสาหกรรมไอดอลที่เตรียมมาให้การเล่าเรื่อง เน้นไปที่การสร้าง ความเข้าใจเรื่องอำนาจและการสร้างความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างไอดอลและแฟนคลับ | ใช้ข้อมูลจากเรื่องเล่าจากประสบการณ์ของแฟนคลับเป็นวัตถุดิบในการเรียนรู้มากขึ้น เพิ่มเนื้อหาเกี่ยวกับแหล่งอำนาจ และกิจกรรมที่ทำให้เข้าใจความเป็นผู้มีอำนาจ และผู้ถูกใช้อำนาจ เน้นย้ำเรื่องการทำให้เป็นวัตถุทางเพศ |

| | | |
|-------------------|---|---|
| | | ที่สอดแทรกอยู่ในกิจกรรมต่าง ๆ |
| จำนวน กิจกรรม | 6 กิจกรรม ประกอบด้วย 1) Gender Frame 2) History 3) Her Story 4) What is Love? 5) Rewrite the Story | 8 กิจกรรม ประกอบด้วย 1) O.O.O (Odd One Out) 2) Gender Frame (ฉบับปรับปรุง) 3) History (ฉบับปรับปรุง) 4) Her Story (ฉบับปรับปรุง) 5) In Your Position 6) Mirror 7) What is Love? 8) Rewrite the Story (ฉบับปรับปรุง) |
| รูปแบบ กิจกรรม | เน้นไปที่การสนทนา พูดคุย แลกเปลี่ยน ประสบการณ์ และทำกิจกรรมกลุ่ม ทั้งหมด | เพิ่มกิจกรรมที่ใช้ร่างกายมากขึ้น มีการขยับตัว ลุกออกจากที่นั่ง และเพิ่มรูปแบบกิจกรรมคู่ เพื่อให้บทสนทนาลึกได้มากขึ้น |
| ระยะเวลา | กิจกรรมสำหรับ 1 วัน ใช้เวลา 6 ชั่วโมงโดยประมาณ | กิจกรรมสำหรับ 2 วัน ใช้เวลา 10 ชั่วโมงโดยประมาณ |

บทที่ 6

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

งานวิจัย “การออกแบบกระบวนการเรียนรู้สำหรับแฟนคลับเพื่อแก้ปัญหาคำทำให้ไอดอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศ” เป็นการศึกษาเชิงปฏิบัติการ (Action research) ใช้เครื่องมือการวิจัยเชิงคุณภาพ ประกอบด้วย การวิเคราะห์เอกสาร (Document analysis) การสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth interview) การสนทนากลุ่ม (Focus group) การสังเกต (Observation) สัมภาษณ์กลุ่ม (Group Interview) และเครื่องมือการวิจัยเชิงปริมาณ คือ แบบสอบถาม (Questionnaire) มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อวิเคราะห์ปรากฏการณ์การทำให้ไอดอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศ 2) เพื่อออกแบบกระบวนการเรียนรู้สำหรับแฟนคลับเพื่อแก้ปัญหาคำทำให้ไอดอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศ 3) เพื่อประเมินผลการออกแบบกระบวนการเรียนรู้สำหรับแฟนคลับเพื่อแก้ปัญหาคำทำให้ไอดอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศ โดยแบ่งเป็น 3 ขั้นตอน ได้แก่

- | | |
|--------------|---|
| ขั้นตอนที่ 1 | ขั้นการวิเคราะห์ปัญหา (Diagnosis) วิเคราะห์ปรากฏการณ์การทำให้ไอดอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศ โดยการวิเคราะห์เอกสาร (Document analysis) เกี่ยวกับวัฒนธรรมไอดอล แฟนคลับ และการทำให้เป็นวัตถุทางเพศ ร่วมกับการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth interview) กับไอดอลหญิง นักกิจกรรมรณรงค์ และนักวิชาการที่ปฏิบัติงานด้านความเท่าเทียมทางเพศ |
| ขั้นตอนที่ 2 | ขั้นการออกแบบกระบวนการเรียนรู้ (Design) ในขั้นตอนนี้ ผู้วิจัยจะนำผลการวิเคราะห์และองค์ความรู้ที่ได้จากการวิจัยในขั้นตอนที่ 1 มาเป็นแนวทางในการออกแบบกระบวนการเรียนรู้ โดยใช้แนวคิดการเรียนรู้เพื่อการเปลี่ยนแปลง (Transformative learning) ในการออกแบบกระบวนการเรียนรู้ และคัดเลือกแฟนคลับเพื่อเข้าร่วมกิจกรรมโดยใช้แบบสอบถาม (Questionnaire) การสัมภาษณ์เชิงลึก และทดลองใช้โครงร่างกระบวนการเรียนรู้กับแฟนคลับ |
| ขั้นตอนที่ 3 | ขั้นการประเมินผลกระบวนการเรียนรู้ (Evaluate) ใช้แบบสอบถามและการสนทนากลุ่ม (Focus group) หลังกระบวนการเรียนรู้ และการ |

ประเมินผลโดยการสังเกต (Observation) และสัมภาษณ์กลุ่ม (Group Interview) จากผู้เชี่ยวชาญด้านการออก

แบบกระบวนการเรียนรู้เพื่อการเปลี่ยนแปลงและผู้เชี่ยวชาญด้านเพศภาวะ และเพศวิถี

ในส่วนของการสรุปผลการวิจัย ผู้วิจัยได้แบ่งการสรุปผลออกเป็น 3 ส่วน ดังนี้

6.1 สรุปผลการวิจัย

6.1.1 ผลการวิเคราะห์ปรากฏการณ์การทำให้ไอดอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศ

จากผลการวิเคราะห์ปรากฏการณ์การทำให้ไอดอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศ พบว่า การทำให้ไอดอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศประกอบด้วย 7 ประเด็นได้แก่

6.1.1.1 วาทกรรมเพศสภาพ: จุดเริ่มต้นของอุตสาหกรรมไอดอล

ความเป็นชายและความเป็นหญิง เป็นกรอบให้การกำเนิดและหล่อเลี้ยงวัฒนธรรมไอดอลให้ยังอยู่ได้ ในกรอบการรับรู้ตัวตนทางเพศเช่นนี้ ความเป็นหญิงถูกทำให้รับใช้เพศชาย ไอดอลหญิงจึงถูกควบคุมครอบงำอยู่ในวาทกรรมเพศสภาพที่ต้องเป็นฝ่ายอ่อนน้อมยอมตาม เมื่อการปฏิบัติต่อกันระหว่างไอดอลหญิงและแฟนคลับสอดคล้องไปกับความเป็นหญิงและความเป็นชายที่สังคมกำหนด ความเป็นชายที่มีอำนาจ ใช้ความรุนแรง ควบคุมความเป็นหญิง ที่นำไปสู่การทำให้ผู้หญิงเป็นวัตถุทางเพศ จึงกลายเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมไอดอล ภาพลักษณ์ที่ถูกคาดหวังความเป็นหญิงที่แสดงโดยไอดอลหญิงจึงเป็นการตอกย้ำความรุนแรงทางเพศและขัดเกลาสังคมให้เรียนรู้ความเป็นหญิงผ่านสื่อด้วย

กลุ่มเป้าหมายที่เป็นผู้ชายในวัฒนธรรมไอดอลหญิง และความเป็นหญิงที่ถูกใช้ในวัฒนธรรมไอดอล จึงไม่สามารถแยกขาดออกจากการทำความเข้าใจวัฒนธรรมไอดอลได้ และเพื่อทำความเข้าใจการทำให้เป็นวัตถุทางเพศในอุตสาหกรรมไอดอลที่สร้างโดยผู้ผลิตชาย เพื่อผู้บริโภคที่เป็นผู้ชาย ในอุตสาหกรรมที่ครอบงำโดยผู้ชายในบริบทของสังคมไทย วาทกรรมเรื่องเพศในสังคมไทยในฐานะแบบแผนปฏิบัติทางเพศ (Gender Practice) ที่ไอดอลหญิงและแฟนคลับชายปฏิบัติต่อกัน จึงเป็นอีก

หนึ่งประเด็นที่จะทำให้เห็นรากฐานของการทำให้เป็นวัตถุทางเพศในอุตสาหกรรมไอศกรีมในบริบทของสังคมไทยมากยิ่งขึ้น

6.1.1.2 บรรทัดฐานรักต่างเพศ: เมื่อผู้หญิงเป็นวัตถุทางเพศ ความรุนแรงจึงเป็นเรื่องปกติ

บรรทัดฐานรักต่างเพศที่ปรากฏในสื่อ ได้ทำให้ภาพของความเป็นหญิงที่เชื่อมโยงกับเรื่องเพศกลายเป็นเรื่องปกติที่ปรากฏทั่วไป นอกจากการนำเสนอผ่านภาพที่ถูกจ้องมองแล้ว วัฒนธรรมไอศกรีมยังใช้ความเป็นหญิงผ่านกิจกรรมต่าง ๆ ที่เปิดโอกาสให้แฟนคลับบริโภคภาพลักษณ์ และสร้างปฏิสัมพันธ์กับไอศกรีมหญิงในหลากหลายรูปแบบ ทั้งการจับมือ การพูดคุย การแสดงความคิดเห็นในสื่อสังคมออนไลน์ ปฏิสัมพันธ์ของแฟนคลับและไอศกรีมหญิงเกิดขึ้นภายใต้บรรทัดฐานรักต่างเพศ และความเป็นชาย-ความเป็นหญิงที่ประกอบสร้างภายใต้แนวคิดปิตาธิปไตย

นอกจากนี้ บรรทัดฐานรักต่างเพศยังเป็นรากฐานของความรุนแรงที่ไอศกรีมหญิงต้องพบเจอ ทั้งการคุกคามทางเพศ พฤติกรรมโทษเหยื่อ สิ่งเหล่านี้สัมพันธ์กับการมองไอศกรีมหญิงเป็นวัตถุทางเพศ ที่ต้องรองรับอารมณ์และพฤติกรรมของกลุ่มเป้าหมายที่เป็นผู้ชายเสมอ บรรทัดฐานรักต่างเพศจึงเป็นส่วนที่สำคัญไม่แพ้กันในการทำให้ไอศกรีมหญิงเป็นวัตถุทางเพศ

6.1.1.3 ปิตาธิปไตย: อุตสาหกรรมโดยผู้ชาย เพื่อผู้ชาย

จุดเริ่มต้นของระบบวงไอศกรีมที่แพร่หลายในประเทศไทยนั้น เกิดจากแนวคิดของโปรดิวเซอร์ชายชาวญี่ปุ่น เช่นเดียวกับโปรดิวเซอร์ของวงไอศกรีมจำนวนมากที่ได้รับความนิยม โดยเฉพาะในวัฒนธรรมไอศกรีมที่มีกลุ่มเป้าหมายเป็นผู้ชาย และมีผู้ผลิตเป็นผู้ชาย ตั้งแต่การบริหารวง การแต่งเพลง หรือในบริบทของประเทศไทย การนำเข้าวัฒนธรรมไอศกรีมผ่านบริษัทตัวแทน และผู้ที่ดูแลเนื้อหาเพลงตลอดจนการฝึกซ้อมไอศกรีมหญิง ล้วนมีผู้ชายเป็นส่วนใหญ่ทั้งสิ้น

ความเป็นเพศที่ถูกนำมาใช้ในวัฒนธรรมไอศกรีมได้เอื้อประโยชน์ให้กับผู้ชายทั้งในบทบาทของผู้ผลิตและผู้บริโภค โดยใช้ความเป็นหญิงเพื่อกดขี่ไอศกรีมหญิง

เอาไว้ นอกจากนั้น ความเป็นชายที่จำกัดแค่แคบยังเบียดขับเหล่าแฟนคลับให้ออกจากความเป็นชายในอุดมคติ ไปสู่พื้นที่ของความเป็นชายแบบชายขอบ สิ่งนี้คือความเป็นชายเป็นพิษที่เป็นความกดดันของแฟนคลับเองที่ไม่อาจเป็นผู้ชายหมายเลขหนึ่งได้ และกลับมาสร้างความกดดันให้กับไอดอลหญิงอีกทอดหนึ่ง

6.1.1.4 วัฒนธรรมอำนาจนิยม: เมื่อไอดอลหญิงถูกควบคุมและครอบครอง

วัฒนธรรมอำนาจนิยมเป็นโครงสร้างอำนาจที่แบ่งคนเป็นลำดับชั้น ในวัฒนธรรมไอดอลที่แฝงฝังไปด้วยวัฒนธรรมอำนาจนิยม ไอดอลหญิงจึงพบกับลำดับชั้นในทุกระดับความสัมพันธ์ ทั้งระหว่างบริษัท ระหว่างไอดอลหญิงด้วยกัน และระหว่างแฟนคลับ การใช้อำนาจเหนือ (Power over) นี้ตอบรับกับความต้องการเข้าถึงความเป็นชายของแฟนคลับที่ยังอยากแสดงอำนาจมากขึ้นเพื่อเข้าถึงความเป็นชายที่ต้องมีภาวะผู้นำ ออกคำสั่ง แข็งแกร่ง และพึ่งพาได้ ในวัฒนธรรมเช่นนี้ ไอดอลหญิงจึงตกเป็นผู้ที่ถูกควบคุมจากแฟนคลับ และถูกครอบครองโดยบริษัท จากสัญญาที่ผูกมัดและสังคมที่เพิกเฉยต่อความรุนแรง

6.1.1.5 ทุนนิยม: ความเป็นหญิงกลายเป็นสินค้า

‘ไอดอล’ เป็นผลผลิตจากแนวคิดอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ที่มุ่งผลิตเนื้อหาอย่างเป็นระบบเพื่อการบริโภคของคนจำนวนมาก ด้วยจุดเริ่มต้นที่ต้องการพัฒนาทั้งมูลค่าทางเศรษฐกิจและความสัมพันธ์ระหว่างประเทศ แนวคิดไอดอลแบบญี่ปุ่นจึงเกิดมาเพื่ออุดช่องว่างระหว่างแฟนคลับและคนดัง ในวัฒนธรรมไอดอลเช่นนี้ การสร้างภาพลักษณ์จึงเป็นสิ่งสำคัญ การพัฒนาบทเพลงหรือเนื้อหาเป็นเรื่องรองลงมา ไอดอลในการรับรู้ของผู้คนจึงไม่เชื่อมโยงกับความสามารถในฐานะนักร้อง แต่เป็นความคาดหวังภาพลักษณ์ที่เป็นที่ยอมรับและรูปร่างหน้าตาตรงตามมาตรฐานความงาม และเน้นไปที่การสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างไอดอลและแฟนคลับ ที่ไม่ได้เพียงแค่เพิ่มมูลค่าให้กับไอดอล สร้างฐานแฟนคลับระยะยาวด้วยการดำเนินธุรกิจเติบโตด้วยความผูกพัน (intimacy business) ด้วยการทำความสัมพันธ์ให้เป็นที่ซื้อ-ขาย ได้จากการที่ไอดอลไม่ได้ให้ความสำคัญกับความสามารถเท่าความพยายาม วาทกรรม

ความอดทน (Discourse of resilience) จึงมีบทบาทสำคัญในวัฒนธรรมนี้ ไอดอลหญิงต้องพิสูจน์ตัวเอง ฝ่าฟันความยากลำบากต่าง ๆ จากระบบของวงที่ให้คุณค่ากับความพยายาม ทั้งในการฝึกซ้อมเพื่อเอาชนะขีดจำกัดของตัวเอง การจัดงานเล็กตั้งที่ทำให้สมาชิกต้องแข่งขันกันเพื่อให้ได้รับตำแหน่งที่ดีที่สุด

นอกจากจะเป็นแนวคิดในการสร้างไอดอล ทุนิยมยังเป็นปัจจัยเร่งให้เกิดแรงงานในรูปแบบธุรกิจที่เติบโตด้วยความผูกพันมากขึ้น ผู้บริโภคในวัฒนธรรมนี้มักจะเป็นผู้ชาย และการถูกเบียดขับออกจากความเป็นชายกระแสหลักได้กลายมาเป็นจุดขายของวัฒนธรรมนี้ ความเป็นหญิงที่ถูกนำมาใช้ในอุตสาหกรรมไอดอลจึงเป็นผลสืบเนื่องจากการพัฒนาเศรษฐกิจตามแนวคิดทุนนิยมและโลกาภิวัตน์ ซึ่งทำให้อุตสาหกรรมไอดอลในญี่ปุ่นเติบโตอย่างแข็งแกร่งและใช้ประโยชน์จากการถูกเบียดขับออกจากสังคมของแฟนคลับที่ไม่สามารถเป็นผู้นำครอบครัว ทำงานที่มั่นคง และอื่น ๆ ได้ตามที่สังคมคาดหวังไว้ วัฒนธรรมไอดอลภายใต้แนวคิดทุนนิยมจึงเป็นการหาประโยชน์จากความเหงาของแฟนคลับชายและความไร้เดียงสาของเด็กสาว ให้สร้างความสัมพันธ์ที่พึ่งพาซึ่งกันและกัน และคืนผลประโยชน์สู่นายทุนในรูปแบบของมูลค่าทางเศรษฐกิจที่เติบโตขึ้นทุกวัน ตามจำนวนแฟนคลับและสปอนเซอร์ที่เข้ามาหาประโยชน์จากความเป็นหญิงของไอดอลหญิงเรื่อย ๆ

6.1.1.6 บุคคลสาธารณะ: สถานะที่ทั้งไม่ได้และไม่มีค่าว่าส่วนตัว

บุคคลสาธารณะ หมายถึงกลุ่มคนที่ได้รับความสนใจ และส่งผลกระทบต่อความเป็นอยู่ของคนในสังคม เช่น นักการเมือง ที่มีส่วนกำหนดนโยบายสาธารณะ รวมถึงคนดัง (Celebrities) ที่ได้รับความสนใจจากคนจำนวนมาก เช่น ดารา นักแสดง นักกีฬา แต่ตามบทบัญญัติของรัฐธรรมนูญ เรื่องที่สื่อมวลชนนำเสนอ นั้นต้องส่งผลกระทบต่อความเป็นอยู่ของในสังคม และไม่เป็นการแสวงหาผลประโยชน์เพื่อประโยชน์ของผู้เผยแพร่ด้วย แม้ในความเป็นจริงสื่อมวลชนและประชาชนก็ใช้ประโยชน์จากเส้นแบ่งบาง ๆ นี้เพื่อตอบสนองความอยากรู้โดยไม่คำนึงถึงความเป็นส่วนตัวของไอดอลหญิง แม้ไอดอลหญิงจะยินยอมรับสถานะบุคคลสาธารณะอย่างเต็มใจตั้งแต่ก้าวแรกที่เข้ามาสู่อุตสาหกรรมไอดอล สิ่งที่เจอในขณะที่ทำหน้าที่

ไอตอลก็ยังคงเป็นสิ่งที่เกินกว่าจะคาดคิดได้ในตอนที่ยังไม่ได้เป็นไอตอล และเป็นสิ่งที่ไม่อาจรู้ได้หากไม่ได้เข้ามาเป็นไอตอลหญิง ความเข้าใจต่อสถานะของไอตอลหญิงของต้นสังกัดและตัวไอตอลหญิงเอง ทำให้หลายครั้งความรุนแรงที่เกิดขึ้นกับไอตอลหญิงถูกเพิกเฉยและไม่ได้รับการแก้ไข เพราะถือว่าเป็นเรื่องปกติที่สาธารณชนจะติดตามทุกเรื่องของคนดัง และการเป็นไอตอลหญิงถือว่าได้มอบความยินยอมให้แฟนคลับหรือสื่อมวลชนสามารถขุดคุ้ยเรื่องราวส่วนตัวของไอตอลหญิงได้ ทั้งที่ความจริงแล้วไม่จำเป็นต้องเป็นเช่นนั้นเสมอไป มากไปกว่านั้น การเป็นบุคคลสาธารณะที่เป็นผู้หญิง ก็ทำให้ไอตอลหญิงมีโอกาสพบความรุนแรงมากกว่า จากหลาย ๆ กรณีตัวอย่างที่เคยปรากฏให้เห็นในสื่อ

6.1.1.7 เทคโนโลยีและพื้นที่ออนไลน์: ยิ่งเข้าใกล้ ยิ่งใช้ความรุนแรง

สื่อสังคมออนไลน์ก็เป็นช่องทางที่แฟนคลับได้มาแลกเปลี่ยนพูดคุย และแสดงข้อเรียกร้องต่อบริษัทในประเด็นต่าง ๆ สื่อสังคมออนไลน์ได้สร้างชุมชนของแฟนคลับให้แน่นแฟ้นมากยิ่งขึ้น และสร้างความสัมพันธ์ระหว่างแฟนคลับและไอตอลหญิงให้แข็งแกร่งขึ้นไปพร้อมกัน แต่ในขณะเดียวกัน ช่องทางสื่อสังคมออนไลน์ก็เป็นช่องทางที่เกิดความรุนแรงทางเพศต่อไอตอลหญิงมากที่สุด การคุกคามทางเพศในสื่อสังคมออนไลน์ มีผลจากความเชื่อว่าไอตอลหญิงเป็นผู้ที่ยินยอมจะเป็นบุคคลสาธารณะ และเนื้อหาในสื่อสังคมออนไลน์ก็เป็นเนื้อหาที่เปิดโอกาสให้ใครก็ได้แสดงความคิดเห็น การเป็นตัวแทนของความคิดเห็นจำนวนมากจึงเป็นมุมมองที่ลดทอนความผิดในการคุกคามทางเพศไอตอลหญิงลงในทัศนะของผู้คุกคาม ในแง่นี้การก้าวเข้าสู่พื้นที่สาธารณะของผู้หญิงจึงเป็นไปด้วยความยากลำบากและยังเพิ่มโอกาสในการถูกระทำความรุนแรงทางเพศมากยิ่งขึ้น

6.1.2 ผลการออกแบบกระบวนการเรียนรู้สำหรับแฟนคลับเพื่อแก้ปัญหาการทำให้ไอตอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศ

6.1.2.1 ทัศนคติของแฟนคลับต่อการทำให้ไอตอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศ

จากผลการวิเคราะห์การยอมรับต่อการทำให้ไอดอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศ พบว่า การยอมรับของแฟนคลับต่อการทำให้ไอดอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศ มี 2 ด้าน คือ การผืนใจ (Violability) ที่ระดับการยอมรับเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่างอยู่ที่ 3.3 คะแนน และด้าน การแสดงความเป็นเจ้าของ (Ownership) ที่ระดับการยอมรับเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่างอยู่ที่ 3.2 คะแนน ซึ่งทั้ง 2 ด้านนี้สะท้อนการให้ความสำคัญกับกฎระเบียบ ข้อตกลงภายในวัฒนธรรมไอดอลที่จำกัดสิทธิเสรีภาพของไอดอลหญิง เช่น กฎการห้ามมีแฟน การว่ากล่าวตักเตือนหากไอดอลหญิงทำพฤติกรรมที่แฟนคลับหรือต้นสังกัดมองว่าไม่เหมาะสม

ด้านการปฏิเสธเสรีภาพของบุคคล (Denial of autonomy) การเป็นสิ่งที่สามารถแลกเปลี่ยนได้ (Fungibility), การปฏิเสธตัวตน (Denial of subjectivity) และด้านความไม่มีสิทธิไม่มีเสียง (Silencing) อยู่ในระดับไม่แน่ใจ โดยมีคะแนน 2.2, 2.8, 2.5 และ 2.2 ตามลำดับ และจากการสัมภาษณ์เชิงลึกสะท้อนว่า ในด้านต่าง ๆ เหล่านี้จะมีการพิจารณาเป็นกรณี ๆ ไป ว่ายอมรับได้หรือยอมรับไม่ได้ โดยในด้านการปฏิเสธเสรีภาพของบุคคล การปฏิเสธตัวตน และด้านความไม่มีสิทธิไม่มีเสียง เกี่ยวเนื่องกับการแสดงความคิดเห็นของไอดอลหญิง โดยส่วนใหญ่เชื่อว่าไอดอลหญิงไม่ควรแสดงออกสิ่งที่ตัวเองคิดอย่างตรงไปตรงมา และควรจะมีปากเสียงกับต้นสังกัดให้น้อย เพราะเป็นหนึ่งในการแสดงความรักชอบในฐานะไอดอลหญิง ส่วนด้านการเป็นสิ่งที่สามารถแลกเปลี่ยนได้ แม้จะมีระดับคะแนนอยู่ในขั้นไม่แน่ใจ แต่จากการสัมภาษณ์เชิงลึก พบว่ามีระดับการยอมรับมากกว่าไม่ยอมรับ เนื่องจากด้านนี้เกี่ยวข้องกับไอดอลหญิงที่ได้รับความนิยม ซึ่งส่วนใหญ่เห็นว่าไม่ใช่เรื่องผิดปกติกติที่ไอดอลหญิงที่ได้รับความนิยมมากกว่าจะได้รับการดูแลจากต้นสังกัดดีกว่าคนอื่น ๆ

ในขณะที่ด้านการที่บุคคลไม่มีความสามารถในการแสดงออก (Inertness) ระดับการยอมรับของกลุ่มตัวอย่างอยู่ที่ 1.3 อยู่ในขั้นไม่ยอมรับ ซึ่งขัดแย้งกับการสัมภาษณ์เชิงลึกที่ กลุ่มตัวอย่างเห็นด้วยกับการที่ไอดอลหญิงไม่สามารถแสดงออกความคิดเห็นในประเด็นต่าง ๆ ได้ โดยมองว่าไอดอลหญิงอาจตัดสินใจโดยขาดการคิดอย่างรอบด้าน ซึ่งทำให้รับผลกระทบที่ตามมาไม่ได้

ด้านการตกเป็นเครื่องมือ (Instrumentality), ด้านการลดทอนบุคคลให้เหลือเพียงเรือนร่าง (Reduction to body) และการลดทอนบุคคลเป็นเพียงรูปลักษณะภายนอก (Reduction to appearance) มีระดับการยอมรับเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่างอยู่ที่ 1.2 อยู่ในขั้นไม่ยอมรับ โดยมีคะแนน 1.2, 1.5 และ 1.8 ตามลำดับ โดยสอดคล้องกับการสัมภาษณ์ที่เป็นไปในเชิงไม่เห็นด้วยกับการที่ไอดอลหญิงกลายเป็นเครื่องมือตอบสนองความต้องการทางเพศ และการที่ไอดอลหญิงถูกตัดสินคุณค่าจากรูปร่างหน้าตา ซึ่งเป็นไปในทางเดียวกับการถามการยอมรับของแฟนคลับต่อคำว่าวัตถุทางเพศ คำตอบมักจะเชื่อมโยงไปถึง 3 ลักษณะดังที่กล่าวมานี้ โดยมักจะเป็นเรื่องของการใช้ไอดอลหญิงเพื่อวัตถุประสงค์เรื่องความต้องการทางเพศ ไม่ได้ครอบคลุมไปถึงลักษณะอื่น ๆ ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าแฟนคลับยังไม่เข้าใจความเชื่อมโยงกันของพฤติกรรมต่าง ๆ ที่ประพุดต่อไอดอลหญิงเสมือนวัตถุทางเพศ

6.1.2.2 เป้าหมายในการออกแบบกระบวนการเรียนรู้สำหรับแฟนคลับเพื่อแก้ปัญหาการทำให้ไอดอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศ

จากผลการวิเคราะห์ปรากฏการณ์การทำให้ไอดอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศ และทัศนคติของแฟนคลับต่อการทำให้ไอดอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศ ผู้วิจัยได้ตั้งเป้าหมายเป้าหมายในการออกแบบกระบวนการเรียนรู้สำหรับแฟนคลับเพื่อแก้ปัญหาการทำให้ไอดอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศไว้ ดังนี้

- 1) สร้างการตระหนักรู้เกี่ยวกับการทำให้ไอดอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศ
- 2) ทำให้เห็นโครงสร้างความรุนแรงทางเพศ และเข้าใจการกดขี่ทางเพศที่ไอดอลหญิงต้องพบเจอ
- 3) สร้างรูปแบบการติดตามในวัฒนธรรมไอดอลที่ไม่ทำให้ไอดอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศจากประสบการณ์และความคิดเห็นของแฟนคลับ

6.1.2.3 โครงร่างกระบวนการเรียนรู้สำหรับแฟนคลับเพื่อแก้ปัญหาการทำให้ไอดอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศ

โครงร่างกระบวนการนี้ชื่อว่า “Love Don’t Hurt: Ways to love better” เพื่อเน้นย้ำถึงวัตถุประสงค์ของกระบวนการเรียนรู้ คือการสร้างวัฒนธรรมการติดตามไอดอลใหม่หลังจากที่เข้าใจโครงสร้างความรุนแรงที่ซ่อนอยู่เบื้องหลัง

เนื้อหาของกิจกรรม

ใช้ข้อมูลเกี่ยวกับอุตสาหกรรมไอดอลที่เตรียมมาให้การเล่าเรื่องเน้นไปที่การสร้างความเข้าใจเรื่องอำนาจและการสร้างความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างไอดอลและแฟนคลับ

จำนวนกิจกรรม

6 กิจกรรม ประกอบด้วย

- 1) Gender Frame
- 2) History
- 3) Her Story
- 4) What is Love?
- 5) Rewrite Story

รูปแบบกิจกรรม

เน้นไปที่การสนทนา พูดคุย แลกเปลี่ยนประสบการณ์ และทำกิจกรรมกลุ่มทั้งหมด

ระยะเวลาในการทำกิจกรรม

กิจกรรมสำหรับ 1 วัน ใช้เวลา 6 ชั่วโมงโดยประมาณ

6.1.3 ผลการประเมินกระบวนการเรียนรู้สำหรับแฟนคลับเพื่อแก้ปัญหาคาการทำให้ไอดอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศ

ผลการประเมินกระบวนการเรียนรู้สำหรับแฟนคลับเพื่อแก้ปัญหาคาการทำให้ไอดอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศ จากการสัมภาษณ์กลุ่มกับกลุ่มเป้าหมายและผู้เชี่ยวชาญที่เข้าร่วมสังเกตการณ์ทดลองใช้กระบวนการ การนำเสนอจะแบ่งออกเป็น 2 ส่วนคือ การสนทนากลุ่ม

หลังจบกระบวนการเรียนรู้กับแฟนคลับ และการสนทนากลุ่มหลังจบกระบวนการเรียนรู้กับผู้เชี่ยวชาญ มีเนื้อหา ดังนี้

6.1.3.1 ผลการสนทนากลุ่มหลังจบกระบวนการเรียนรู้กับกลุ่มแฟนคลับ

ประเด็นที่ 1 ด้านเนื้อหา

ส่วนของเนื้อหา ผู้เข้าร่วมกิจกรรมระบุว่า เมื่อคิดถึงหัวข้อที่ระบุว่าเกี่ยวกับวัตถุทางเพศ รู้สึกว่ามีเนื้อหาในส่วนนี้น้อยเกินไป และไม่สามารถเชื่อมโยงเนื้อหาต่าง ๆ ที่อยู่ในกระบวนการเข้ากับความเป็นวัตถุทางเพศได้ แม้จะมีการเตรียมข้อมูลเกี่ยวกับอุตสาหกรรมไอศอลมาอย่างดี

ประเด็นที่ 2 รูปแบบกิจกรรม

รูปแบบกิจกรรมในโครงร่างกระบวนการเรียนรู้มีการสนทนาเป็นเครื่องมือหลัก และมีการสอดแทรกเกมเข้ามา ในบางกิจกรรม ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมองว่า ทำให้กิจกรรมดูเครียด ล้วนมากเกินไป เช่น ในกิจกรรม Her Story ที่ใช้เกมบิงโกเข้ามาช่วย และบางกิจกรรมก็ดูวิชาการไป เช่น กิจกรรม What is love? ที่เน้นอธิบายเรื่องของอำนาจเหนือและอำนาจร่วม ผ่านการวิเคราะห์การแสดงความคิดเห็นออนไลน์ที่รวบรวมมา

ประเด็นที่ 3 ระยะเวลาของแต่ละกิจกรรม

ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมองว่าแต่ละกิจกรรมมีระยะที่เหมาะสมแล้ว แต่ก็มีบางกิจกรรมที่รู้สึกถึงความเครียด และใช้เวลานานเกินไป คือ กิจกรรม Her Story ที่มีการประยุกต์เกมบิงโกมาใช้

ประเด็นที่ 4 การยอมรับของแฟนคลับต่อการทำให้ไอศอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศ-หลังเข้าร่วมกระบวนการเรียนรู้

ภาพรวมของการเปลี่ยนแปลงระดับการยอมรับจากแบบสอบถามเป็นไปในทิศทางบวก มีเพียงด้านการตกเป็นเครื่องมือ (Instrumentality) ที่มีระดับการยอมรับเท่าก่อนเข้าร่วมกระบวนการ

ผู้เข้าร่วมกระบวนการมีข้อเสนอแนะถึงรูปแบบของกิจกรรมที่อยากให้ความหลากหลายขึ้น และคิดว่า การประยุกต์เกมมาใช้ในการจัดกระบวนการจะทำให้ภาพรวมของกิจกรรมน่าสนุกขึ้น และกิจกรรมที่เน้นไปในเชิงเนื้อหาที่ต้องการการมีส่วนร่วม ควรจะจัดเป็นกิจกรรมท้าย ๆ

6.1.3.2 ผลการสนทนากลุ่มหลังจบกระบวนการเรียนรู้กับผู้เชี่ยวชาญ

จากการสนทนากลุ่มกับหลังการเข้าร่วมสังเกตของผู้เชี่ยวชาญ 2 ท่าน ในการทดลองใช้โครงร่างกระบวนการเรียนรู้ “Love Don’t Hurt: Ways to love better” สามารถสรุปข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญได้ดังนี้

- 1) ระยะเวลาสั้นไป ควรขยายระยะเวลาจาก 1 วัน เป็น 2 วัน เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกระบวนการได้มีเวลาพิจารณามากขึ้น
- 2) กระบวนการยังไม่สามารถเชื่อมโยงประเด็นเข้าหากันได้มากพอ ทำให้ในบางกิจกรรมขาดจุดเชื่อมต่อที่จะทำให้เห็นความรุนแรงต่อไอดอลหญิงที่เกี่ยวข้องกัน
- 3) รูปแบบกิจกรรมไม่หลากหลาย ทำให้การแลกเปลี่ยนเป็นไปได้ช้า และผู้เข้าร่วมกระบวนการบางคนไม่มีโอกาสแลกเปลี่ยน
- 4) ใช้สื่อรูปแบบเดียว เป็นข้อความทำให้เข้าใจยาก ในบางกิจกรรมที่เน้นการให้ข้อมูลหรือกรณีตัวอย่าง สามารถเพิ่มสื่อต่าง ๆ เช่น คลิปวิดีโอ เหตุการณ์จริง ภาพ ได้เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกระบวนการไม่ต้องจินตนาการเอง แต่สามารถเข้าใจความรู้สึกไอดอลหญิงได้เลย
- 5) ยังไม่สามารถทำให้ผู้เข้าร่วมกระบวนการเห็นตำแหน่งของตัวเองในโครงสร้างความรุนแรงได้ เนื้อหาหรือข้อมูลที่ใช้ควรปรับให้เชื่อมโยงกับผู้เข้าร่วมกระบวนการมากขึ้น

จากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญต่อโครงร่างกระบวนการเรียนรู้นี้ สรุปได้ว่า ควรต้องสอดแทรกเนื้อหาหลักคือ เรื่องการทำให้เป็นวัตถุทางเพศ ให้เห็นชัดเจนในแต่ละกิจกรรม และกระบวนการมีส่วนอย่างมากที่จะช่วยเชื่อมโยงความเข้าใจ

ระหว่างกิจกรรมให้ผู้เข้าร่วมกระบวนการสามารถคล้อยตามและทำความเข้าใจได้ง่าย นอกจากนั้นยังควรเพิ่มรูปแบบกิจกรรมที่หลากหลายมากขึ้น ใช้ฐานกาย และฐานใจ เพิ่มจากโครงร่างกระบวนการเรียนรู้เดิมที่เน้นไปที่ฐานคิด ทำให้ผู้เข้าร่วมกระบวนการเข้าถึงความรู้สึกของไอตอลหญิงได้ยากลำบาก โดยยังเก็บจุดแข็งของกระบวนการ อย่างการรวบรวมข้อมูลในอุตสาหกรรมไอตอล มาพัฒนาต่อให้เป็นกิจกรรมที่สามารถเข้าถึงได้ง่ายขึ้น และใช้การเรียงลำดับรูปแบบกิจกรรมตามเดิม ซึ่งจะมีความยืดหยุ่นทางด้านเวลามากขึ้น หากสามารถเพิ่มเวลาในการจัดกระบวนการเรียนรู้ได้เป็น 2 วัน (ประมาณ 10 ชั่วโมง)

6.1.3.3 การปรับปรุงกระบวนการเรียนรู้สำหรับแฟนคลับเพื่อแก้ปัญหาการทำไอตอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศ

การปรับปรุงกระบวนการเรียนรู้ยังใช้ชื่อเดิม ว่า “Love Don’t Hurt: Ways to love better” และดำเนินตามเป้าหมายเดิม คือการสร้างวัฒนธรรมการติดตามไอตอลใหม่หลังจากที่เข้าใจโครงสร้างความรู้ที่ซ่อนอยู่เบื้องหลัง ออกแบบโดยใช้ผลประเมินจากการทดลองใช้กระบวนการเรียนรู้ครั้งที่หนึ่ง ผู้เข้าร่วมกิจกรรมจำนวน 6 คน ที่มีเพศกำเนิดชาย มีรสนิยมทางเพศชอบผู้หญิงทั้งหมด

เนื้อหาของกิจกรรม

ใช้ข้อมูลจากเรื่องเล่าจากประสบการณ์ของแฟนคลับเป็นวัตถุดิบในการเรียนรู้มากขึ้น เพิ่มเนื้อหาเกี่ยวกับแหล่งอำนาจ และกิจกรรมที่ทำให้เข้าใจความเป็นผู้มีอำนาจ และผู้ถูกใช้อำนาจ เน้นย้ำเรื่องการทำให้เป็นวัตถุทางเพศที่สอดแทรกอยู่ในกิจกรรมต่าง ๆ

จำนวนกิจกรรม

- 8 กิจกรรม ประกอบด้วย
- 1) O.O.O (Odd One Out)
- 2) Gender Frame (ฉบับปรับปรุง)
- 3) History (ฉบับปรับปรุง)

4) Her Story (ฉบับปรับปรุง)

5) In Your Position

6) Mirror

7) What is Love?

8) Rewrite Story

รูปแบบกิจกรรม

เพิ่มกิจกรรมที่ใช้ร่างกายมากขึ้น มีการขยับตัวลุกออกจากที่นั่ง และเพิ่มรูปแบบกิจกรรมคู่เพื่อให้บทสนทนาลึกได้มากขึ้น

ระยะเวลาในการทำกิจกรรม

กิจกรรมสำหรับ 2 วัน ใช้เวลา 10 ชั่วโมงโดยประมาณ

6.2 อภิปรายผล

6.2.1 ประเด็นที่ 1 จิ๊กซอว์แห่งการทำให้ไอดอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศ: โครงสร้างความรู้แรงที่ทำร้ายไอดอลหญิง

ในการวิเคราะห์ปรากฏการณ์การทำให้ไอดอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศ ผู้วิจัยพบ 7 ประเด็นที่แฝงฝังอยู่ในวัฒนธรรมไอดอลอย่างเป็นเนื้อเดียวกัน ได้แก่ วาทกรรมเพศสภาพ, บรรทัดฐานรักต่างเพศ ปีตาธิปไตย วัฒนธรรมอำนาจนิยม ทุนนิยม บุคคลสาธารณะ และ เทคโนโลยีและพื้นที่ออนไลน์ จะเห็นได้ว่าการทำงานเพื่อแก้ปัญหาคำทำให้เป็นวัตถุทางเพศ เป็นความท้าทายที่ต้องอาศัยระยะเวลาอย่างมาก เพราะการทำให้เป็นวัตถุทางเพศนี้เกิดจาก โครงสร้างที่หลากหลาย ซับซ้อน เชื่อมโยง และส่งอิทธิพลซึ่งกันและกัน อีกทั้งยังมีการสั่งสมอยู่ในสังคมเป็นระยะเวลานาน การทำงานจึงต้องมองเห็นรอยต่อของแต่ละประเด็นด้วย

ในงานวิจัยครั้งนี้ ให้ความสำคัญกับชุดประสบการณ์ที่หล่อหลอมการรับรู้ของแฟนคลับในฐานะกรอบอ้างอิง (Frame of reference) ประสบการณ์เหล่านี้มีผลอย่างมากต่อกรอบคิดของผู้คนในวัฒนธรรมไอดอล และสิ่งนี้เองที่เป็นสารตั้งต้นของการมองผู้หญิงเป็นวัตถุทางเพศ โครงสร้างสังคมที่ให้ความสำคัญกับความเป็นชายและด้อยค่าความเป็นหญิง หรือ ‘ปีตาธิปไตย’

ในชุดความรู้ของปีตาธิปไตย การที่ผู้หญิงถูกระทำความรุนแรงจากผู้ชาย จึงเป็นเรื่องปกติที่ผู้หญิงที่ไม่สามารถปฏิบัติตามขนบธรรมเนียมประเพณีได้ต้องเจอ ความรุนแรงนี้ถูกทำให้เป็นปกติด้วยวัฒนธรรมอำนาจนิยม ที่ไม่เปิดโอกาสให้การแก้ปัญหาความรุนแรงเกิดขึ้น ช้ำร้ายยังควบคุมทั้งร่างกาย ความคิด และจิตใจ อำนาจนิยมมีบทบาททั้งสร้างความรุนแรงให้เกิดขึ้น และกักขังไอดอลหญิงให้อยู่ในความรุนแรง ไม่สามารถหลุดพ้นได้ วัฒนธรรมอำนาจนิยมที่ปรากฏในค่านิยมและวัฒนธรรมไทย ได้ทำให้ผู้บริโภคน หรือ แฟนคลับ ถูกลิขิตในการควบคุม จ้องมอง และละเมิด วัฒนธรรมอำนาจนิยมมีบทบาทอย่างยิ่งในการควบคุม ครอบงำ และตั้งกฎ (Rule) ให้ไอดอลหญิงต้องปฏิบัติตามทั้งในฐานะผู้ที่มีอายุน้อย และความเป็นหญิงที่ถูกคาดหวังจากสังคม นอกจากนี้ วัฒนธรรมอำนาจนิยมยังส่งผลต่อรูปแบบของการคุกคามทางเพศที่ปรากฏในนามของ ‘คำทักทายเนื้อตัวร่างกาย’ ที่เป็นเรื่องปกติในสังคมไทย การถืออำนาจในการตรวจสอบโดยอ้างความเป็นห่วง ทำให้การใช้อำนาจเหนือในการคุกคามเนื้อตัวร่างกายกลายเป็นเรื่องปกติที่ยอมรับได้ ความรุนแรงทั้งหมดนี้ นอกจากอยู่ในระดับความสัมพันธ์ระหว่างไอดอลหญิงและต้นสังกัด ยังอยู่ในความสัมพันธ์ระหว่างไอดอลหญิงและแฟนคลับในพื้นที่ออนไลน์ ที่ความใกล้ชิดที่เกิดขึ้นไม่เพียงแต่จะใช้ประโยชน์จากความเป็นหญิงเพื่อความพึงพอใจของแฟนคลับชาย แต่ยังเป็นพื้นที่ที่เกิดความรุนแรงทางเพศบ่อยครั้ง และมีแนวโน้มจะรุนแรงมากยิ่งขึ้นอีกด้วย จากมุมมองนี้ ความรุนแรงทางเพศจึงเป็นเรื่องที่เริ่มจากวัฒนธรรม ที่ยอมรับให้การคุกคามทางเพศโดยกิริยาท่าทาง (Visual Conduct) เกิดขึ้นอย่างปกติ และเป็นรากฐานของความรุนแรงทางเพศในระดับที่รุนแรงมากขึ้น

วาทกรรมเพศสภาพ และบรรทัดฐานรักต่างเพศ ที่เป็นแบบแผนการปฏิบัติทางเพศ (Gender practice) ซึ่งเป็นกรอบรับรู้ของการปฏิบัติตัวต่อกันระหว่างไอดอลหญิงและแฟนคลับชาย ทั้ง 2 สิ่งนี้เติบโตและงอกงามอย่างตืออยู่ภายใต้ปีตาธิปไตย แบบแผนปฏิบัติทางเพศนั้นกำหนดบทบาทให้ผู้หญิงต้องเป็นฝ่ายอ่อนน้อมยอมตาม เป็นผู้ที่ต้องรองรับความต้องการ และขาดโอกาสในการเข้าถึงอำนาจ ขณะที่ผู้ชายสามารถเข้าถึงอำนาจและครอบครองอำนาจเบ็ดเสร็จ เป็นผู้ที่ถูกคาดหวังให้เป็นผู้นำ และเป็นผู้แสดงความต้องการได้อย่างอิสระ ชุดความสัมพันธ์ที่มีผู้ครองอำนาจและผู้รองรับการใช้อำนาจจึงสอดคล้องกับบรรทัดฐานรักต่างเพศด้วย จะเห็นได้ว่า ความรู้เรื่องเพศให้ความสำคัญอย่างมากกับอำนาจ

และผูกขาดอำนาจไว้กับความเป็นชายที่มาพร้อมกับความเบ็ดเสร็จเด็ดขาด การใช้อำนาจและการเป็นผู้นำ จึงไม่สามารถแยกออกจากวัฒนธรรมอำนาจนิยมที่ครอบงำวัฒนธรรมไอตอลอยู่ได้

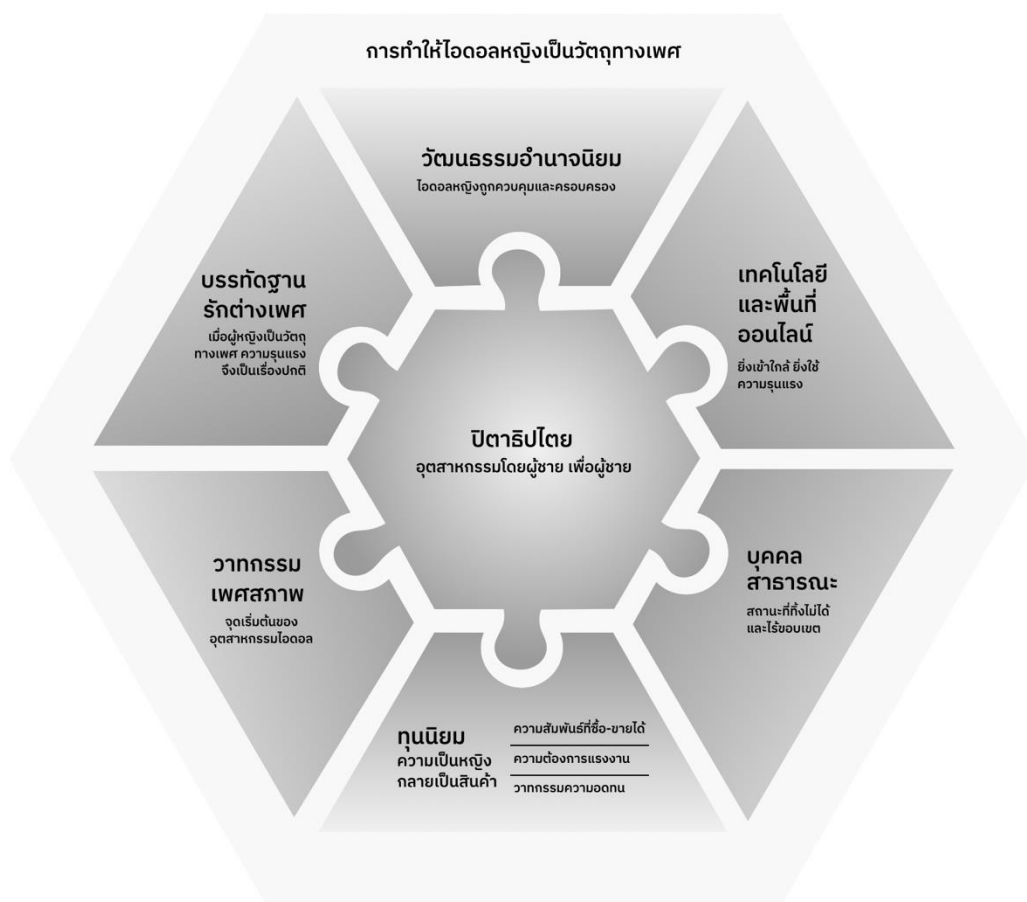
แต่แม้โครงสร้างสังคมนี้จะให้ความสำคัญกับความเป็นชายจนเกินเลย แต่ผู้ชายทุกคนก็ไม่ได้สามารถจะเข้าถึงความเป็นชายที่ต้องมี ภาวะผู้นำ, ความแข็งแกร่ง และไม่แสดงความรู้สึกได้ สิ่งนี้เองที่ทำให้ผู้ชายเหล่านี้ถูกเบียดขับออกจากความเป็นชาย ไปจนถึงถูกผลักออกจากสังคมในที่สุด พื้นที่ของวัฒนธรรมไอตอลจึงเป็นแห่งเดียวที่อำนาจของผู้บริโภคจะทำให้ผู้ชายเหล่านี้เข้าถึงความเป็นชายได้ พิตาธิปไตยจึงเป็นเหมือนลำดับชั้นของอำนาจ (Hierarchy of power) ที่ความเป็นชายในอุดมคติอยู่บนชั้นสูงที่สุด ความเป็นชายแบบชายขอบลดหลั่นลงมา และมีผู้หญิงเป็นรากฐานของพีรามิด ผู้ที่เสียเปรียบที่สุดจากการถูกเอาประโยชน์ทั้งในระดับอุตสาหกรรม และความสัมพันธ์ระดับบุคคล

เมื่อพิจารณาร่วมกับอีกข้อค้นพบ การเป็นบุคคลสาธารณะก็เป็นอีกหนึ่งประเด็นที่เกี่ยวข้องกับการใช้อำนาจควบคุม ครอบงำ โดยไม่คำนึงถึงความต้องการของบุคคล บุคคลสาธารณะเป็นผู้ถูกละเมิดความเป็นส่วนตัวตลอดมา แม้จะมีความพยายามสร้างขอบเขตเพื่อจำกัดสิทธิที่จะรู้ของสาธารณชน แต่ในโลกที่เรื่องส่วนตัวของบุคคลสาธารณะมีมูลค่าแลกเปลี่ยน ขอบเขตเหล่านั้นก็ถูกทำให้หายไปเสมอ และเป็นการยากอย่างยิ่งที่บุคคลสาธารณะจะเรียกร้องความยุติธรรมให้ตัวเองได้ ในฐานะที่ประกอบอาชีพที่ทำงานกับความนิยมของประชาชน

การที่เรื่องส่วนตัวของบุคคลสาธารณะมีมูลค่าแลกเปลี่ยน สอดคล้องกับในงานวิจัย “Girls’ Generation” กับการถูกทำให้เป็นสินค้าทางเพศภายใต้สังคมชายเป็นใหญ่ของเกาหลี” ของ วัฒนพร อิศระไพโรจน์ (2556) มองว่าทุนนิยมคือส่วนสำคัญที่ทำให้ไอตอลหญิงกลายเป็นวัตถุทางเพศ สอดคล้องกับผลการวิจัยที่บอกว่า ทุนนิยมเข้ามาทำให้เป็นสิ่งที่เคยไม่มีมูลค่า ประเมินค่าได้ ซื้อ-ขายได้ ไอตอลหญิงที่ได้รับการหล่อหลอมมาจากกรอบคิดพิตาธิปไตย ได้กลายมาเป็นสินค้าให้แฟนคลับชายในระบบทุนนิยม อย่างไรก็ตาม พิตาธิปไตยก็ไม่ได้แยกขาดออกจากระบบทุนนิยม แต่เป็นโครงสร้างหลักที่กำหนดทิศทางของอุตสาหกรรม ผ่านจำนวนและมุมมองของ ‘ผู้ชาย’ ที่ครอบงำอุตสาหกรรมอย่างเบ็ดเสร็จ วัฒนธรรมไอตอลจึงเป็นนวัตกรรมจากการคิดค้นของผู้ชาย เพื่อผู้บริโภคชาย ในระบบทุน

นิยมที่ถูกครอบงำโดยกรอบคิดปิตาธิปไตยอย่างแท้จริง การมุ่งสร้างมูลค่าสูงสุดตามกรอบคิดแบบทุนนิยมได้ส่งผลทั้งทางตรงและทางอ้อมกับวัฒนธรรมไอดอล กล่าวคือ ทุนนิยมได้พรากความสัมพันธ์ของมนุษย์จากไปด้วยระบบงานและความซ้ำ ๆ จำเจ และมอบคืนมาในรูปแบบสินค้าพร้อมบริโภคนิยมในชื่อวัฒนธรรมไอดอล เพื่อตอบสนองต่อความต้องการของผู้บริโภคชายที่เป็นแรงงานหลักในระบบทุนนิยมและเป็นผู้มีกำลังซื้อ ด้วยการดึงผู้หญิงออกจากพื้นที่ส่วนตัวมาสู่พื้นที่สาธารณะ แต่ก็ยังจำกัดบทบาทหน้าที่ของการต้องเป็นฝ่ายให้การดูแลเอาไว้อันที่ถูกซื้อ-ขายในวัฒนธรรมไอดอลจึงเป็นความเป็นหญิงที่ถูกนำมาใช้เพื่อตอบสนองผู้ชายหรือผู้บริโภคในวัฒนธรรมนี้ วัฒนธรรมไอดอลจึงเป็นการสานต่ออุดมการณ์ปิตาธิปไตยและทำให้ผู้หญิงเลือกจะดำเนินตามแบบแผนปฏิบัติทางเพศ เพื่อโอกาสในการเข้าถึงอำนาจ ทั้งในรูปแบบการได้รับการยอมรับ หรืออำนาจทางเศรษฐกิจ ที่มีทุนนิยมครอบงำและโยงโยความนิยมของไอดอลหญิงอยู่เบื้องหลัง ผ่านระบบการจัดการในวัฒนธรรมไอดอลที่ออกแบบมาแล้วอย่างดี กล่าวคือ การเข้ามาสู่อุตสาหกรรมของไอดอลหญิง เป็นการเข้าสู่เกมที่ไม่สามารถเอาชนะได้เลย เพราะทุนนิยมได้ครอบงำทรัพยากรทั้งหมดเอาไว้ก่อนแล้ว

ในการจะแก้ปัญหาคำทำให้ไอดอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศ จึงไม่สามารถแยกขาดทั้ง 7 ประเด็นออกจากกันได้อย่างสมบูรณ์ วาทกรรมเพศสภาพ, บรรทัดฐานรักต่างเพศ, ปิตาธิปไตย, วัฒนธรรมอำนาจนิยม, ทุนนิยม, บุคคลสาธารณะ และเทคโนโลยีและพื้นที่ออนไลน์ เหล่านี้ทำงานร่วมกันอย่างเป็นระบบ โดยมีปิตาธิปไตยสอดแทรกไปในทุกประเด็น ทั้ง 7 ประเด็นจึงเปรียบเสมือนจิ๊กซอว์แห่งการทำให้เป็นวัตถุทางเพศในไอดอลที่ทำงานร่วมกันอย่างเป็นระบบและรอบด้าน และไม่อาจละเลยจิ๊กซอว์ตัวใดไปได้เลย ในวัฏจักรความรุนแรงจากการทำให้ไอดอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศนี้



ภาพที่ 19 จิ๊กซอว์แห่งการทำให้ไอตอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศ

CHULALONGKORN UNIVERSITY

6.2.2 ประเด็นที่ 2 ภูมิทัศน์สื่อเปลี่ยนแปลง: แพนคลับไม่ใช่แค่ผู้รับสารอีกต่อไป

งานวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยให้ความสำคัญกับแพนคลับในฐานะรากฐานของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ และมุ่งแก้ปัญหาอันเกิดจากผลกระทบของการกระทำจากแพนคลับ ที่มองไอตอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศ โดยการคุกคามทางเพศ ควบคุมการแสดงความคิดเห็น ฯลฯ สิ่งนี้เป็นผลสืบเนื่องจากการพัฒนาทางเทคโนโลยีและโลกาภิวัตน์ที่ส่งผลกระทบต่อภูมิทัศน์สื่อ ความซับซ้อนของงานวิจัยในครั้งนี้จึงเกี่ยวเนื่องกับบทบาทหน้าที่ในการสื่อสารที่เปลี่ยนแปลง และไม่อาจเข้าใจด้วยโมเดลการสื่อสารที่แยกผู้ส่งสาร (Sender) ออกจากผู้รับสาร (Receiver) ได้อย่างแยกขาดอีกต่อไป

Smythe (1981) มองว่าพลังของผู้รับสาร (Audience Power) คือการให้ความสนใจกับสื่อหรือโฆษณาซึ่งนำไปสู่การซื้อ-ขายสินค้า ผู้รับสารในบริบทของ Smythe จึงตอบสนองต่อสื่อในรูปแบบที่คาดเดาได้ การนำไปสู่การซื้อ-ขายโดยการชี้ชวนของสื่อโฆษณาที่ส่งสารให้ผู้รับสารจึงเป็นพลังของผู้รับสาร Smythe จึงมองผู้รับสารว่าเป็นฝ่ายรับ (Passive) อยู่กับที่ (Static) และไม่ได้มีปฏิสัมพันธ์กับสื่อมากไปกว่าการขยับตามองโทรทัศน์ ในมุมมองนี้ สื่อจึงเป็นผู้มีอิทธิพลสูงสุดในการสื่อสาร ในขณะที่ผู้รับสารไม่เป็นอะไรเลยนอกจากรับสาร ตีความสาร และเปลี่ยนเนื้อหาเหล่านั้นไปสู่ความต้องการซื้อ (Demand) เท่านั้น อย่างไรก็ตาม มุมมองต่อผู้รับสารเช่นนี้เกิดขึ้นในช่วงเวลาที่มีการสื่อสารยังเป็นรูปแบบการสื่อสารทางเดียว (One-way communication) ผ่านสื่อดั้งเดิม (Traditional media) แต่ในปัจจุบัน รูปแบบการสื่อสารไม่ได้ตรงไปตรงมาเช่นนี้อีกต่อไปแล้ว เพราะแม้แต่ผู้รับสารเองก็เป็นผู้ส่งสารได้เช่นกัน ในช่วงเวลาของ Web2.0 ที่ให้ความสำคัญกับการแลกเปลี่ยนข้อมูลในเว็บบอร์ดและมีผู้ใช้งานเป็นศูนย์กลาง งานวิจัยของ Coté and Pybus (2007) ได้พูดถึง Immaterial Labour 2.0 หรือ แรงงานอวัตุ ผ่านพฤติกรรมการใช้งาน MySpace ที่เป็นแหล่งกำเนิดของความคิดสร้างสรรค์ พื้นที่ออนไลน์นี้ถูกใช้โดยวัยรุ่นเพื่อขยายวัฒนธรรมและการสื่อสารในหมู่พวกเขา แรงงานอวัตุจึงอธิบายการเปลี่ยนแปลงของผู้รับสารจากการเป็นผู้ที่ถูกกระทำเป็นผู้ที่กระทำการ คำอธิบายนี้สอดคล้องกับ Jenkins (2006) ที่ให้ความสำคัญกับเทคโนโลยีในฐานะที่ให้อำนาจ (empower) กับผู้รับสารด้วย การบริโภคสื่อของผู้รับสารในยุคนี้จึงเป็นวัฒนธรรมการมีส่วนร่วม (Participatory culture) ซึ่งผู้รับสารในวัฒนธรรมนี้จะเปิดรับสารในเชิงลึก มีความผูกพันกับประเด็นที่สนใจสูง กระตือรือร้น ทุ่มเทลงทุน และติดตามอย่างสม่ำเสมอด้วย พฤติกรรมเช่นนี้คือคำอธิบายของการเป็น ‘แฟนคลับ’ ที่ถูกมองว่าเป็นแรงงาน (Labour) ในอุตสาหกรรมสื่อ

การเป็นแฟนคลับมาพร้อมกับการลดพลังอำนาจ (disempower) ของสื่อ และทำให้เส้นแบ่งระหว่างการเป็นผู้ส่งสารกับผู้รับสารไม่มีความชัดเจน แฟนคลับที่เป็นผู้บริโภคที่ทุ่มเทจึงเป็นกลุ่มคนที่ผู้ผลิตสื่อต้องให้ความสนใจ (Pearson, 2010) ในงานวิจัยครั้งนี้ มองผู้รับสารคือผู้กระทำการ และการเป็นผู้บริโภคในวัฒนธรรมไฮดอลนี่เองคือการสร้างความรู้แรง งานวิจัยครั้งนี้มาพร้อมยุคสมัยและโลกาภิวัตน์ที่สื่อไม่ได้แบนราบและเป็นเส้นตรงอีกต่อไป เราจะพบว่าในวัฒนธรรมไฮดอล แฟนคลับก็เป็นผู้กระทำการ ไฮดอลหญิงก็เป็น

ผู้กระทำการ และอาจกล่าวได้ว่าในปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นระหว่างไอดอลหญิงและแฟนคลับนั้น ก็มี ‘ทุน’ ที่ซุกใยอยู่เบื้องหลัง การกล่าวเช่นนี้ไม่ได้หมายความว่าทั้งไอดอลหญิงและแฟนคลับไม่มีเจตจำนงเสรี (free will) แต่ในสภาพที่ทุนนิยมครอบงำอุตสาหกรรมสื่อ และตนเองก็เป็นจุดเริ่มต้นจนถึงปลายทางของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ การทำให้ไอดอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศจึงละลายทุนไปไม่ได้ แต่ในขณะเดียวกัน ก็ต้องมองเห็นตำแหน่งแห่งที่ของแฟนคลับในการกระทำความรุนแรง และชี้ชวนให้เห็นการเลือกจะทำหรือไม่ทำ ที่มาพร้อมกับการเป็นผู้รับสื่อเชิงลึกในยุคสมัยแห่งข้อมูลข่าวสารนี้ด้วย

การศึกษาเกี่ยวกับแฟนคลับในประเทศไทยที่ผ่านมา มีทั้งการศึกษาการสื่อสารระหว่างกลุ่มแฟนคลับ และการศึกษาอัตลักษณ์ของกลุ่มแฟนคลับ (กนกวรรณ ปิ่นสิริภานนท์ และอดิพล เอื้อจรัสพันธุ์, 2021) การศึกษาเหล่านี้ทำให้เห็นความสัมพันธ์ แรงขับเคลื่อน รูปแบบการสื่อสาร ตลอดจนวิธีการธำรงกลุ่มแฟนคลับไว้ แต่สิ่งที่ต้องเร่งพัฒนาคือจะทำอย่างไรให้รูปแบบการบริโภคเชิงลึกเช่นนี้ มีแต่ความดีงาม ส่งผลแง่บวกต่ออุตสาหกรรมสื่อ เฉกเช่นที่แฟนคลับเองตั้งใจ และผลแง่บวกนั้นก็ควรจะกลายเป็นแค่มูลค่าแลกเปลี่ยนในอุตสาหกรรมสื่อ แต่ควรจะเป็นคุณค่าที่ส่งผลดีต่อคุณภาพชีวิตของศิลปินเองด้วย

งานวิจัยในครั้งนี้เชื่อว่าแฟนคลับมีพลังที่จะกระทำการและการบริโภคนั้นก็สร้างการเปลี่ยนแปลงได้จริง และการใช้แนวทางการเรียนรู้เพื่อการเปลี่ยนแปลง ก็เป็นวิธีหนึ่งเท่านั้นที่จะผลักดันให้การบริโภคเหล่านี้มาพร้อมกับความรับผิดชอบและการคิดอย่างรอบคอบ (consciousness) ไม่ใช่เป็นเพียงการสานต่อการกดทับโดยปิตาธิปไตยหรือทุนนิยมเท่านั้น อย่างไรก็ตาม ความสัมพันธ์ระหว่างแฟนคลับ หรือ ‘โอตาคุ’ กับอุตสาหกรรมสื่อหลังยุคฟื้นฟูเศรษฐกิจหลังสงครามโลก เป็นอีกหนึ่งประเด็นที่ต้องให้ความสำคัญต่อไป แต่อีกสิ่งที่ต้องให้ความสำคัญให้มากขึ้น คือการมองเห็นสิ่งที่ตามมาจากการบริโภคสื่อ และให้ความสำคัญกับประเด็นนี้อย่างจริงจัง

6.2.3 ประเด็นที่ 3 การครอบงำอย่างเบ็ดเสร็จของทุน: ประตูปานแรกสู่การแก้ปัญหาการทำให้ไอดอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศ

รูปแบบความสัมพันธ์ของไอดอลและแฟนคลับในรูปแบบธุรกิจแบบขายความผูกพัน (Intimacy Business) เป็นความซับซ้อนอย่างหนึ่งที่ทำให้การแก้ปัญหาการทำให้เป็นวัตถุ

ทางเพศต้องเผชิญกับความท้าทาย เพราะไม่ใช่แค่เพียงวาทกรรมเรื่องเพศที่เป็นกรอบคิดของแฟนคลับและไอดอลที่เป็นปัญหา แต่แทบเป็นไปได้เลยที่จะทำให้แฟนคลับในฐานะผู้บริโภค เป็นผู้บริโภคที่มีความรับผิดชอบได้ ในระหว่างการทำงานในกระบวนการเรียนรู้ สิ่งหนึ่งที่ถูกพูดถึงอยู่เสมอ คือ ‘ไอดอลหญิงเป็นสินค้าของบริษัท’ ซึ่งสะท้อนมุมมองต่อความสัมพันธ์ของแฟนคลับและไอดอลหญิง ที่มีบริษัทเป็นตัวแปรสำคัญ และบทบาทของบริษัทนี้เองที่ทำให้เงิน เป็นแหล่งอำนาจที่กดขี่ไอดอลหญิงอย่างถึงที่สุดให้ไม่สามารถหลุดออกจากวัฏจักรความรุนแรงนี้ได้ และอำนาจของแฟนคลับที่มีเหนือไอดอลหญิง ก็เป็นอำนาจจากการบริโภค (Consume)

ในงานวิจัย The Otaku group from a business perspective: Revaluation of enthusiastic consumers ของ Kitabayashi (2004) ระบุว่า โอตาคุ (Otaku) หรือแฟนคลับ มีรูปแบบการบริโภคที่แตกต่างไปจากผู้บริโภคกลุ่มอื่น ๆ การบริโภคแบบแฟนคลับนั้นเป็นการบริโภคเพื่อให้เข้าใกล้อุดมคติ (ideals) ของตัวเอง เช่น การทำลายสถิติยอดขายอันดับหนึ่ง หรือ การซื้อสินค้าให้ครบทั้งชุด เมื่อบรรลุเป้าหมายหนึ่งแล้ว ก็จะมีการตั้งเป้าหมายขึ้นมาใหม่ บริโภคจนไปไม่รู้จบ วิธีบริโภคนี้อเองที่ทำให้เกิดการบริโภคสินค้าซ้ำ ๆ จากงานวิจัยนี้ สอดคล้องกับ Eng (2006) ที่ระบุว่า ความหมายของการบริโภคของแฟนคลับไม่ใช่การได้มาซึ่งสินค้าจำนวนมาก แต่เป็นการเข้าถึงข้อมูลที่ลึกซึ้งหรือพิเศษมากกว่าคนอื่น ๆ เพื่อให้ได้มาซึ่งอำนาจในชุมชนของตัวเอง ทั้งกับแฟนคลับ กับไอดอลหญิง หรือบริษัท รูปแบบการบริโภคของแฟนคลับจึงทำให้แฟนคลับมีแนวโน้มที่จะรู้สึกสินค้าที่ตัวเองบริโภคดี มาก นอกจากนั้น แฟนคลับยังพอใจที่จะใช้จ่ายไปกับกิจกรรมที่ตัวเองสนใจอย่างไม่จำกัด สิ่งนี้เองที่ทำให้บริษัทกับแฟนคลับมีความสัมพันธ์ที่แนบแน่นระหว่างกัน ในฐานะผู้ผลิตและผู้บริโภคที่รู้จักผู้ผลิตดี ความสัมพันธ์นี้เองก็เป็นตัวช่วยกระตุ้นให้บริษัทหรือผู้ผลิตสร้างนวัตกรรมใหม่ ๆ ออกมาด้วย (Galbraith, 2011)

ความสัมพันธ์ระหว่างทุนและแฟนคลับจึงเป็นความสัมพันธ์ที่มีรูปแบบพิเศษ และกระตุ้นการผลิตและการบริโภคต่อกันและกันเสมอ สิ่งนี้อาจอธิบายได้ว่าทำไมเมื่อไอดอลหญิงกล้าลุกขึ้นมาแสดงจุดยืนว่าไม่ยอมทนกับความรุนแรงที่ได้รับอีกต่อไป ทั้งการถ่ายทอดสด (Live) เพื่อแสดงออกว่าไม่พอใจอย่างตรงไปตรงมา ใช้กฎหมายฟ้องร้องบริษัท ถึงการถูกปฏิบัติอย่างไม่เป็นธรรม และอื่น ๆ แฟนคลับจึงมีแนวโน้มที่จะเข้าข้างและเข้าอก

เข้าใจบริษัทมากกว่าไอดอลหญิง ทั้งที่เมื่อมองดูอย่างคร่าว ๆ แล้ว แฟนคลับควรที่จะรักและปกป้องไอดอลหญิง ซึ่งมีใบหน้าอยู่บนสินค้าอย่างเป็นทางการที่แฟนคลับบริโภค มีเสียงร้องเพลงที่แฟนคลับฟัง และมีชีวิตจริง ๆ อยู่ในงานจับมือ (Handshake Event) หรือบนเวทีการแสดง (Theatre) ไอดอลหญิงเองก็รู้สึกถึงความสัมพันธ์ที่ไม่เท่าเทียมกันนี้เช่นกัน

“เราเป็นไอดอลที่น่าปรารถนา เป็นผู้หญิงในอุดมคติของเขา มันก็เป็นความปรารถนาของเขา บวกกับความไร้ค่าในทางเดียวกัน เป็นความปรารถนาและความไร้ค่ามารวมกัน กลายเป็นสิ่งที่เขาสามารถควบคุมอะไรเราก็ได้ ก็เหมือนที่เราบอกเลยว่า เป็นวัตถุ พอเราไม่ดี เขาก็ฟัง ๆ เราซะ” (สัมภาษณ์, ไอดอลหญิงหมายเลข 3, 2564)

ในขณะที่ผลการวิจัยจาก Kitabayashi (2004), Eng (2006) และ Galbraith (2011) แสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์แนบแน่นระหว่างแฟนคลับและผู้ผลิตในอุตสาหกรรมไอดอล งานวิจัย “Idols: Desire in Japanese Consumer Capitalism” ของ Galbraith (2012) ก็ได้อธิบายความสัมพันธ์ระหว่างผู้ผลิตในอุตสาหกรรมไอดอลและไอดอลหญิงว่าเป็นการถูกแทนที่ที่เกิดขึ้นอย่างเป็นปกติและไม่รู้จบ บางครั้งก็ต้องทำลายไอดอลคนหนึ่งเพื่อจะสร้างไอดอลใหม่ขึ้นมา และทั้งหมดนี้เกิดขึ้นเพื่อเติมเต็มวัฏจักรทุนนิยมที่เคลื่อนไปข้างหน้าไม่หยุดยั้ง จากคำอธิบายนี้ หากมองว่าไอดอลหญิงคือสินค้าที่แฟนคลับเป็นผู้บริโภค และบริษัทเป็นผู้ผลิต ก็สอดคล้องกับความสัมพันธ์ของแฟนคลับและบริษัทที่กระตุ้นกันและกันให้ผลิตและบริโภคใหม่อยู่เสมอ หรือในความสัมพันธ์ของแฟนคลับและไอดอลเอง ก็เป็นความรักที่เกิดขึ้นกับความเชื่อ ภาพฝันของตัวเอง (pseudo love) ไม่ใช่ความรักที่มีต่อตัวตนของกันและกัน (Galbraith, 2018a) และภาพฝันกับความเชื่อนั้น เบื้องหลังก็คือผู้ผลิตในอุตสาหกรรมไอดอลที่คอยเก็บเกี่ยวผลประโยชน์จาก ‘ความรัก’ นั้นอยู่

อีกสิ่ง que แสดงออกว่าในความสัมพันธ์แห่งการบริโภคนี้ แฟนคลับถืออำนาจเหนือที่ได้จากการใช้จ่ายเพื่อบริโภค คือ การยึดติดอยู่กับกฎ ข้อบังคับ ที่เป็นกรอบแห่งการปฏิบัติตนของไอดอล เช่น กฎการห้ามมีแฟน มุมมองของแฟนคลับมองว่าการที่ไอดอลหญิงมีแฟนถือเป็นการทรยศแฟนคลับ เพราะแฟนคลับได้เสียเงินสนับสนุนให้ไอดอลหญิงตามฝัน โดย

ไอตอลหญิงมีหน้าที่ฝึกซ้อมและประพาดตัวตามกฎที่กำหนดไว้ แม้กฎการห้ามมีแฟนจะไม่ได้มีระบุไว้เป็นลายลักษณ์อักษรในหนังสือสัญญาของไอตอลเลยก็ตาม อาจกล่าวได้ว่า ท้ายที่สุดแล้วในอุตสาหกรรมนี้ ความสัมพันธ์ที่แท้จริงนั้นเกิดขึ้นระหว่างแฟนคลับและบริษัท โดยมีไอตอลหญิงเป็นตัวแสดงแทนเท่านั้น

ทุนมีบทบาทสำคัญอย่างยิ่งต่อรูปแบบวัฒนธรรมและความรุนแรงที่ไอตอลหญิงต้องเผชิญ บทบาทของทุนได้กดขี่ ปิดปาก และบีบบังคับให้ไอตอลหญิงยังต้องอยู่ในวัฒนธรรมความรุนแรงเช่นนี้ไปเรื่อย ๆ แม้ในวันที่ประกาศจบการศึกษาจากวงเดิม ต้นสังกัดก็ยังมีอำนาจในการออกสัญญาเพื่อบีบบังคับให้ไอตอลหญิงไม่สามารถดำเนินกิจกรรมได้อย่างอิสระจากข้อมูลที่เปิดเผยมานการออกอากาศสดของไอตอลหญิงท่านหนึ่ง ระบุว่า แฟนมีตติ้งที่เคยบอกไว้ว่าจะจัด ก็คงจัดไม่ได้แล้ว จากวันนั้นจนถึงวันนี้ ยังไม่มีรายละเอียดสัญญาหลังจบการศึกษาของไอตอลหญิงจากวงบีเอ็นเคโฟร์ตีเอตเปิดเผยออกมา แต่ข้อมูลดังกล่าวก็ชี้ชัดว่ามีความพยายามควบคุมการดำเนินกิจกรรมในวงการบินเทิงของไอตอลหญิงจริง

อะไรทำให้ไอตอลหญิงต้องยอมแม่สัญญานั้นจะละเมิดสิทธิอย่างไรขอบเขต สิ่งนี้อธิบายได้ด้วยกรณีคดีความระหว่างเนทเธอริน อดีตสมาชิกวงบีเอ็นเคโฟร์ตีเอต กับ บริษัท อินดิเพนเด็นท์ อาร์ทิสต์ เมเนจเม้นท์ จำกัด อย่างไรก็ตาม สิ่งสำคัญไม่ใช่ผลของคดีความ แต่เป็นความสามารถในการสู้คดี เมื่อไอตอลหญิงมีปัญหาเกี่ยวกับต้นสังกัด หากไม่มีต้นทุนทางสังคมก็ยากที่จะเข้าสู่กระบวนการยุติธรรม โดยเฉพาะคดีที่มีความซับซ้อนและใช้เวลาพิจารณายาวนาน ในกลุ่มแฟนคลับ มีการแสดงความคิดเห็นต่อกรณีของเนทเธอรินว่า ‘เพราะเป็นเมมเบอร์บ้านรวย ลูกคุณหนู จึงเรื่องมาก’ ด้วย



ภาพที่ 20 ความคิดเห็นจากผู้ติดตามวงบีเอ็นเคโฟร์ตีเอต ในกรณีคดีความระหว่างเนทเธอริน และ บริษัท อินดิเพนเด็นท์ อาร์ทิสต์ เมเนจเม้นท์ จำกัด

นี่จึงเป็นอีกกรณีที่ ‘เงิน’ แสดงบทบาทที่สำคัญในอุตสาหกรรมไอศอล แลพะ ไอศอลหญิงก็แทบไม่มีอำนาจต่อรองใดใด ในเงื่อนไขที่ทุกอย่างหมุนรอบทุนเช่นนี้ ในฐานะ ผู้บริโภค แฟนคลับคาดหวังจะเห็นไอศอลที่อ่อนน้อมยอมตาม โดยคิดว่านั้นคือการตอบแทน จากเงินที่ใช้จ่ายไปกับสินค้าต่าง ๆ ในอุตสาหกรรมไอศอล

การจะเข้าไปแก้ปัญหาคำทำให้ไอศอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศ จึงมีความจำเป็นอย่าง ยิ่งที่จะต้องทำงานกับประเด็นทุนที่ครอบงำทั้งรูปแบบการคิดและการตัดสินใจของแฟนคลับ การปิดทางเลือกให้ไอศอลหญิงไม่สามารถดำเนินชีวิตได้อย่างอิสระแม้ภายหลังประกาศจบ การศึกษา มูลค่าที่เกิดขึ้นในระบบทุนนิยมได้ทำให้แม้แต่สิทธิพึงมีของไอศอลก็ต้องถูกจำกัด เพราะต้นสังกัดเองกลัวว่า ไอศอลหญิงจะได้รับประโยชน์แต่เพียงผู้เดียวหลังจากจบ เช่นเดียวกับในมุมมองของแฟนคลับ ที่นอกเหนือจากจะมองตัวเองเป็นผู้สนับสนุนไอศอลหญิงให้ สามารถเดินตามฝันได้ด้วยเงินแล้ว ยังเห็นตัวเองในฐานะผู้บริโภคที่มีสิทธิจะเรียกร้อง กล่าวโทษหากพฤติกรรมหรือการประพฤติตัวของไอศอลหญิงทำให้เกิดความไม่พอใจ การฉก ฉวยเอาประโยชน์จากความคลุ้มคลั่งของทุนได้ผลึกให้ความรุนแรงต่อไอศอลหญิง กลายเป็นเรื่องระหว่างแฟนคลับและไอศอลหญิงโดยที่ต้นสังกัดไม่มีส่วนเข้าไปเกี่ยวข้อง

อย่างไรก็ตาม การจะพูดเรื่องบทบาทของทุนที่ส่งผลต่อความสัมพันธ์ของไอศอล หญิงและแฟนคลับ อาจเป็นเป้าหมายที่ยังดูไกลออกไป แต่ก็ไม่ใช่เรื่องที่เป็นไปไม่ได้ การ ทำงานกับผู้คนในประเด็นทุนยังคงสำคัญเสมอ เพราะการไม่ทำอะไรเลย ยิ่งจะทำให้ความ รุนแรงเหล่านี้เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่อง ดังเช่นทัศนคติของ ปณิธิ บรรวณ ต่อประเด็นนี้

“เราคงไม่สามารถจะหลุดออกจากระบบทุนได้ เพราะมันแทรกซึมเข้าไปใน ชีวิตประจำวัน แต่ว่าอย่างน้อยให้เราตระหนักรู้และเคารพคนอื่น เคารพศิลปิน ว่า จุดของเขามันก็คือตรงนี้แหละ เราจะไม่ข้ามเส้นตรงนี้ไป การให้ความเคารพซึ่งกัน และกันมันก็จะสร้างความสัมพันธ์ที่ดี ดูเหมือนลึนหวังยังงี้ก็ไมรู้เนอะ แต่มันก็ไม่เรดิ คัล (Radical) ขนาดนั้น เราก็เป็นส่วนหนึ่งของการบริโภคของทุน แต่ในการ ปฏิสัมพันธ์ในระดับชีวิตประจำวัน ขอให้เราเคารพซึ่งกันและกัน มันก็สร้างสังคมที่มี คุณภาพได้” (สัมภาษณ์, ปณิธิ บรรวณ, 2564)

การสร้างการตระหนักรู้ระดับบุคคลอาจจะเป็นการเคลื่อนไหวเล็ก ๆ แต่ก็ยังมีความจำเป็น トラบิตที่ทุนนิยมยังเป็นกระบวนการทัศน์หลักของผู้คนในสังคม และผู้คนยังมองเห็นมูลค่าทางการค้าสำคัญกว่าความคิด ความรู้สึก และความเป็นมนุษย์ของไอดอลหญิง ผู้ที่ศรัทธาเหยียดเหงื่อแรงกายในอุตสาหกรรมไอดอล และได้รับผลตอบแทนอันน้อยนิดซึ่งไม่คุ้มค่าเลย เมื่อเทียบกับความยากลำบาก และความรุนแรงที่ต้องเผชิญ

6.2.4 ประเด็นที่ 4 การทำงานกับกลุ่มเป้าหมายชายล้วนตรงเพศ: ความคิดเห็นที่ไม่

หลากหลาย เมื่อความเป็นชายครอบงำพื้นที่การสื่อสาร

ในการทดลองใช้กระบวนการเรียนรู้ในครั้งแรก มีการเลือกกลุ่มเป้าหมายหลักที่เป็นแฟนคลับชาย รสนิยมรักต่างเพศ จำนวน 6 คนมาเข้าร่วมกระบวนการ นอกเหนือจากการขาดหายไปในเรื่องบางส่วนของกระบวนการตามผลประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ สิ่งหนึ่งที่เป็นข้อสังเกตของการจัดกระบวนการคือการขาดเสียงที่หลากหลายของ ‘ผู้ถูกกระทำ’ ในการทำงานกระบวนการเรียนรู้ที่รายล้อมไปด้วยประสบการณ์ของผู้ชายตรงเพศ ที่ถูกคัดเลือกจากแบบสอบถามว่ามีอัตราการยอมรับการทำให้ไอดอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศใกล้เคียงกัน การเปิดโอกาสให้กลุ่มเป้าหมายชายล้วนแลกเปลี่ยนบทสนทนาจากมุมมองของความเป็นชาย ทำให้ประสบการณ์ที่ถูกเปิดเผยในพื้นที่ของการเรียนรู้ขาดความหลากหลาย ขาดความเห็นอกเห็นใจ สิ่งที่เกิดในกระบวนการเรียนรู้จึงเป็นการเห็นด้วยและคล้อยตามกัน ตามความคิดเห็นที่แน่วแน่มโห้หือ มองไม่เห็นความรุนแรงที่แทรกอยู่ในวัฒนธรรม จนกระทั่งเข้าสู่ช่วงของการสนทนาเพื่อหาทางออก ผู้เข้าร่วมกระบวนการจึงไม่สามารถมองเห็นตำแหน่งแห่งที่ของตัวเองในโครงสร้างความรุนแรง และมองไม่เห็นว่ามีฐานะแฟนคลับหรือผู้ติดตามในวัฒนธรรม จะสามารถแก้ไขปัญหาล่าช้าได้อย่างไร และมองปัญหาการทำให้ไอดอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศเป็นเรื่องนอกตัวที่เกิดจากคนอื่น ผลจากการทดลองใช้กระบวนการเรียนรู้ในครั้งนี้ สอดคล้องกับความคิดเห็นของ สุไลพร ชลวิไล ที่มองว่า การทำงานกับกลุ่มเป้าหมายที่เป็นผู้ชายนั้นยากอยู่แล้ว และอาจจะเป็นไปไม่ได้เลยที่จะทำให้คนกลุ่มนี้เปลี่ยนความคิด

“เป็นเรื่องยากมากที่เราจะไปเปลี่ยนแฟนคลับ โดยเฉพาะผู้ชาย เพราะสังคมนี้ผู้ชายเป็นใหญ่ แล้วความคิดที่เปลี่ยนแปลงเรื่องเพศในหัวผู้ชายมีมากน้อยแค่ไหน ก็ยังอยู่ในวงผู้หญิง เหมินิสต์เองน้อยครั้งมากที่จะไปถึงผู้ชาย เพราะการที่จะไปคุยกับผู้ชายได้ ต้องเป็นสิ่งที่เปิดใจรับ เพราะมันขัดแย้งกับสิ่งที่เขาเป็น เขารู้สึกว่าเขาเป็นอะไรก็ได้ ยิ่งกู่มีเงิน ยิ่งรู้สึกว่าเขาทำอะไรก็ได้ ทำอะไรก็ไม่ผิดทั้งนั้น และไม่มีใครไปสั่งได้ น้อยมากที่เราจะได้สอนเด็กผู้ชายให้มีความรับผิดชอบ ใส่ถุงยางเอาง่าย ๆ แค่นี้ยังทำได้ยากเลย” (สัมภาษณ์, สุไลพร ชลวิไล, 2564)

อย่างไรก็ตาม ความพยายามที่จะทำงานกับกลุ่มเป้าหมายที่เป็นผู้ชายก็ไม่ใช่เรื่องที่เป็นไปไม่ได้เลย ในปี ค.ศ. 2014 การริเริ่มโครงการ HeForShe โดยองค์กรสหประชาชาติได้สร้างแนวทางในการทำงานเพื่อความเท่าเทียมทางเพศใหม่ด้วยแนวคิดที่ว่าความเหลื่อมล้ำทางเพศเป็นปัญหาที่ส่งผลกระทบต่อทุกคน และในทุกระดับ ทั้งในภาคการเมือง การศึกษา วัฒนธรรม สังคม โครงการนี้เป็นความพยายามระดับโลกที่พยายามให้ผู้ชายและเด็กชายเข้ามามีส่วนร่วมในการบรรลุความเท่าเทียมกันโดยดำเนินการต่อต้านแบบแผนทางเพศ เป้าหมายของโครงการนี้จึงเป็นการทำงานกับผู้ชาย โดยเน้นไปที่การรวมตัวกันของผู้หญิงและผู้ชายที่ทำงานร่วมกันเพื่อให้เกิดความเท่าเทียมทางเพศ เครื่องมือหลักที่ใช้ในโครงการนี้ได้แก่ คู่มือพันธมิตรชาย HeForShe เพื่อความเท่าเทียมทางเพศ การทำแคมเปญเขียนป้าย #HeForShe ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ และได้ตั้งเป้าหมายโดยดึงดูดผู้นำระดับโลกให้บรรจุเรื่องความเท่าเทียมทางเพศเป็นเป้าหมายหลักของสถาบันนั้น ๆ ปัจจุบัน โครงการ HeForShe ยังดำเนินอยู่และมีการเพิ่มพันธมิตรชายเข้าสู่โครงการมากขึ้นเรื่อย ๆ สิ่งสำคัญของแคมเปญนี้คือการทำงานอย่างต่อเนื่องโดยองค์กรระดับโลก และการเพิ่มจำนวนของพันธมิตรที่มากขึ้นเรื่อย ๆ ซึ่งทำให้ผู้ชายสามารถเข้าร่วมได้อย่างสบายใจ แม้จะเป็นขบวนการทางสังคมที่ไม่ได้ริเริ่มจากกลุ่มผู้ชายเอง แต่เป็นความพยายามจากองค์กรสหประชาชาติ และถูกทำให้เป็นวาระสำคัญระดับสากล

แม้โครงการ HeForShe จะประสบความสำเร็จในการสื่อสาร และองค์กรสหประชาชาติระบุว่าเมื่อผู้เข้าร่วมทั่วโลกกว่า 200,000 คน แต่ในบริบทของสังคมไทยและภูมิภาคเอเชีย ผู้ชายยังคงเป็นอุปสรรคสำคัญของการเคลื่อนไหวเพื่อความเท่าเทียมทางเพศ

อยู่เสมอ เช่น กลุ่มแมนมินิสต์ในเฟซบุ๊กที่ก่อตั้งขึ้นเพื่อตอบโต้กับกลุ่มเฟมินิสต์ในพื้นที่ออนไลน์ หรือกลุ่ม Dang Dang We ที่ก่อตั้งขึ้นเพื่อต่อต้านเฟมินิสต์ในเกาหลีใต้ จากผลสำรวจทัศนคติผู้ชายที่มีต่อเฟมินิสต์ พบว่า ผู้ชายมากกว่า 1,000 คน 76% อยู่ในช่วงวัย 20-66% อยู่ในวัย 30 ต่อต้าน ‘สตรีนิยม’ และกว่า 60% มีความเห็นวาทันเหตุสำคัญของปัญหาสังคมเกิดจากความสำคัญกับประเด็นเพศสภาพ และก็ไม่เห็นด้วยกับ แคมเปญ #MeToo (Kwon, 2019) ความคิดเห็นจากกลุ่มต่อต้านเฟมินิสต์ในเกาหลีใต้มีแนวโน้มไปในทางเดียวกัน เช่น เมื่อผู้ชายเห็นผู้หญิงนุ่งน้อยห่มน้อยและมองเป็นความบันเทิง จะถูกตีตราว่าเป็นการทำให้ผู้หญิงเป็นวัตถุทางเพศ แต่หากผู้ชายถูกบังคับให้นุ่งน้อยห่มน้อย กลับเป็นความบันเทิงได้ นอกจากนี้ยังมีการวิพากษ์วิจารณ์ไปถึงการบังคับผู้ชายเกณฑ์ทหารที่มองว่าเป็นการเลือกปฏิบัติ เพราะมีแต่ผู้ชายต้องเข้ารับราชการทหาร ในขณะที่ผู้หญิงไม่ต้อง (ชานนท์ ยอดหงษ์, 2563) สิ่งเหล่านี้กลายเป็นชนวนที่ทำให้ความรุนแรงต่อผู้หญิงยังดำเนินต่อไป และการเคลื่อนไหวเพื่อความเท่าเทียมทางเพศที่มีผู้ชายเข้าร่วมขบวนการด้วยจึงแทบเป็นไปได้เลยในบริบทของสังคมไทยและภูมิภาคเอเชีย

การทำงานกับกลุ่มเป้าหมายผู้ชาย ในสถานการณ์ที่ปิดกั้นไปโดยครอบงำโครงสร้างสังคม ตลอดจนพื้นที่การสื่อสารในโลกออนไลน์ จึงมีความท้าทายอย่างมาก แม้จะดูเป็นไปได้ยาก แต่ก็ยังเป็นทางออกที่ตรงไปตรงมาที่สุดที่จะแก้ปัญหาการทำให้เป็นวัตถุทางเพศได้ สิ่งที่ต้องคิดตามมาคือจะทำอย่างไร จึงจะทำงานกับกลุ่มเป้าหมายผู้ชายได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยในประเด็นนี้ ผศ.ดร. ปณิธิ บราวน์ ได้แสดงทัศนะ ดังนี้

“สังคมวิทยาก็จะมีแนวคิดเรื่องระดับความใกล้ชิด ที่ใช้ศึกษาเกี่ยวกับเรื่อง การเหยียดเชื้อชาติ (Racism) จะดูว่าคุณเป็นคนเหยียดเชื้อชาติไหม เขาจะถามให้ใกล้เข้ามาเรื่อย ๆ เช่น ถ้าคุณมีเพื่อนบ้านที่เป็นคนต่างเชื้อชาติมาอยู่ข้างบ้านคุณ คุณรับได้ไหม ถ้าคุณมีเพื่อนร่วมงาน หรือญาติคุณแต่งงานกับคนต่างเชื้อชาติ คุณรับได้ไหม อันนี้ก็จะเอามาประยุกต์ใช้ โดยดูถึงความใกล้ชิด ใกล้มากขึ้น เช่น ถ้า น้องสาวเราโดนคนมาวิจารณ์ร่างกาย น้องสาวเราโดนคนมาตะแคงเนื้อตัวโดยที่ น้องสาวเราไม่ชอบ หรือพี่สาวเรา แม่เรา โดนแบบนี้ โดนมาวิพากษ์วิจารณ์ร่างกาย โดนมาคุกคามทางเพศทางคำพูด โดนมาสัมผัสเนื้อตัว เราจะรู้สึกโอเคไหม เรารู้สึก

ไม่โอเคเพราะอะไร แล้วทำไมไอดอลหญิงเราถึงไปทำเขาได้ ทำไมถึงรู้สึกโอเค ทำไมหรือ อาจจะทำให้เขารู้สึกตระหนักรู้ จริง ๆ มันไม่เกี่ยวกับว่าใกล้ไม่ใกล้ ทำไมเราโดนน้องสาวเราทำแบบนี้เรายังไม่ชอบเลย น้องสาวของคนอื่น เขาก็เป็นลูกสาวของคนบ้านอื่น แล้วคนในบ้านนั้นจะไม่รู้สึกแยะไปกับเขาหรือ อาจารย์คิดว่า นี่เป็นเทคนิคหนึ่งที่ทำให้เขาได้สะท้อนออกมาว่า เออวะ ถ้ามันเป็นสถานการณ์ของเราหรือคนใกล้ชิดเรา เราจะรู้สึกอย่างไร” (สัมภาษณ์, ปณิธิ บรรวณ, 2564)

แนวคิดนี้คือ แนวคิดระดับความใกล้ชิดของโบกอร์ดัส เป็นแบบทดสอบทางจิตวิทยาที่ใช้เพื่อศึกษามุมมองและความรู้สึกต่อกลุ่มคนชายขอบ เช่น กลุ่มชาติพันธุ์ กลุ่มคนผิวดำในอเมริกา ด้วยการตั้งคำถามไต่ระดับความสัมพันธ์เพื่อวัดระดับความสมัครใจที่จะใกล้ชิดกับเข้ามาเรื่อย ๆ ด้วยชุดคำถาม 60 ข้อ และคิดคะแนนออกมาเป็นระดับของมุมมองและความรู้สึกต่อประเด็นนั้น ๆ ในที่นี้นักวิชาการได้แนะนำแนวคิดระดับความใกล้ชิดของโบกอร์ดัสเพื่อกระตุ้นให้เกิดการตระหนักรู้ถึงความรุนแรงหากเกิดขึ้นกับคนใกล้ตัว และเชื่อมโยงเข้ากับความรู้สึกของไอดอลหญิงที่เป็นคนใกล้ตัวของใครสักคนเช่นกัน

ผู้วิจัยตระหนักถึงความท้าทายในการทำงานกับกลุ่มเป้าหมายชายล้วนในสถานการณ์ที่ตระหนักถึงปัญหาการทำให้เป็นวัตถุทางเพศยังไม่แพร่หลายเท่าที่ควร อย่างไรก็ตาม กรณีของ โครงการ HeForShe ที่สามารถดึงความร่วมมือจากภาครัฐ ภาคเอกชน และภาคประชาชนจากพื้นที่ต่าง ๆ ทั่วโลก ก็เป็นตัวอย่างของการร่วมมือร่วมใจของผู้คนจำนวนมากที่ทำให้เรื่องที่ยากอย่างการสร้างพันธมิตรชายเพื่อความเท่าเทียมทางเพศเป็นไปได้ เช่นเดียวกับการนำกระบวนการเรียนรู้ไปใช้เพื่อแก้ปัญหาการทำให้เป็นวัตถุทางเพศ และการขยายผลไปสู่นวัตกรรมอื่น ๆ ในอนาคต ก็ต้องการความร่วมมือจากหลายภาคส่วนเพื่อให้การแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นได้จริง ไม่ใช่แค่ในระดับปัจเจก แต่เป็นระดับสังคมและวัฒนธรรม

6.2.5 ประเด็นที่ 5 กระบวนการเรียนรู้ต้องเป็นอย่างไร: ไปให้ถึงการเปลี่ยนแปลง แต่ความรู้ไม่พอ

จากผลการตอบแบบสอบถามเพื่อคัดเลือกผู้เข้าร่วมกระบวนการ พบว่า ความเข้าใจประเด็นการทำให้เป็นวัตถุทางเพศของกลุ่มแฟนคลับ ยังเชื่อมโยงกับส่วนที่เกี่ยวข้องกับความ

ต้องการทางเพศโดยตรงเท่านั้น แต่ยังไม่ถึงพฤติกรรมควบคุมการแสดงความคิดเห็นของ ไอตอลหญิง การประเมินค่าไอตอลหญิงตามความนิยม การเห็นไอตอลหญิงเป็นสินค้าที่ แลกเปลี่ยนได้ ผลการวิจัยดังกล่าวนำมาสู่การออกแบบกระบวนการเรียนรู้ที่ให้ความสำคัญ กับการให้ความรู้เรื่องพฤติกรรมทั้งหมดที่ส่งผลให้ไอตอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศ และผลการ ประเมินโครงสร้างกระบวนการเรียนรู้ก็บอกได้ว่า การให้ความสำคัญกับการให้ความรู้ยังไม่ให้ ทั้งหมดในการนำไปสู่การเปลี่ยนแปลง และท้ายที่สุดโครงสร้างกระบวนการเรียนรู้ไม่สามารถ สร้างความเข้าใจเรื่องการทำให้เป็นวัตถุทางเพศในระดับที่ลึกซึ้งได้เท่าที่ควร

สุพัตรา ซาติบัญญัติ (อ้างถึงใน ปอรรช์ม ยอดเนร, 2557) ระบุว่า การจัดการ กระบวนการเรียนรู้ควรเป็นการเรียนรู้ที่ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในระบบคิด การ กระทำ และประสบการณ์ ซึ่งมีความเกี่ยวข้องกับความจำ ความเข้าใจ การรับรู้ การ วิเคราะห์ และการแก้ปัญหา จากข้อเสนอนี้ การจะสร้างกระบวนการเรียนรู้จึงต้องให้ ความสำคัญกับความรู้ ทักษะ และพฤติกรรม ซึ่งตรงกับทฤษฎีเกี่ยวกับความสัมพันธ์ ระหว่างความรู้ ทักษะ และพฤติกรรม (KAP) ที่ให้ความสำคัญกับตัวแปร 3 ตัวนี้

ในงานวิจัย “กระบวนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาคุณลักษณะของนักเรียนเมืองบน ฐานทฤษฎีการเรียนรู้เพื่อการเปลี่ยนแปลง” ของ ปอรรช์ม ยอดเนร (2557) ระบุว่า กระบวนการเรียนรู้นั้นควรเป็นการเรียนรู้ที่สามารถเชื่อมโยงประสบการณ์จริงเข้าสู่ความคิด และจิตใจภายในของตนเองได้ ผ่านกิจกรรมฐานกายเพื่อเป็นประตูไปสู่การทบทวนใคร่ครวญ ภายใน จากนั้นจึงนำมาสู่การสุนทรียสนทนาที่กระตุ้นให้เกิดการทบทวนภายในตนเองอย่าง ต่อเนื่องไปเรื่อย ๆ และนอกจากนั้น บรรยากาศที่เป็นประชาธิปไตยของกลุ่มทั้งระหว่าง ผู้เข้าร่วมและกระบวนการจะเพิ่มโอกาสให้การแลกเปลี่ยนราบรื่นและเท่าเทียม นำไปสู่การ เปลี่ยนแปลง

สอดคล้องกับผลการวิจัยข้างต้น การปรับปรุงโครงสร้างกระบวนการเรียนรู้หลังผล ประเมินมีการเน้นไปที่การแลกเปลี่ยนประสบการณ์มากขึ้น และเน้นการสร้างความรู้ (Knowledge) จากประสบการณ์ของผู้เข้าร่วมกระบวนการเอง แทนที่จะแปลงทฤษฎีไปสู่ โปสเตอร์ประกอบภายในห้องที่จัดกิจกรรม การสร้างคำถามและรูปแบบปฏิสัมพันธ์ในการ ปรับปรุงโครงสร้างกระบวนการเรียนรู้จึงเน้นไปที่กิจกรรมที่หลากหลาย เน้นการสร้างบท สนทนาในกลุ่มย่อยมากขึ้น เพื่อทำงานในระดับที่ไปไกลกว่าความรู้ แต่ไปถึงระดับทัศนคติ

(Attitude) โดยเน้นการสร้างอารมณ์ร่วมซึ่งเป็นส่วนประกอบหนึ่งของทัศนคติ ทัศนคติประกอบด้วยความคิดเห็นและอารมณ์ และเป็นส่วนที่พร้อมจะมีปฏิริยาเฉพาะอย่างต่อสถานการณ์ภายนอก (Fishbein & Ajzen, 1977) การจะไปให้ถึงระดับทัศนคติจึงต้องทำให้กระบวนการเรียนรู้สามารถสร้างอารมณ์ร่วมได้ และบรรยากาศของกลุ่มสำคัญอย่างยิ่งต่อการสร้างอารมณ์ร่วม

จากการปรับปรุงโครงสร้างกระบวนการเรียนรู้จะเห็นว่า จุดที่ถูกปรับปรุงในโครงสร้างกระบวนการเรียนรู้คือการพาผู้เข้าร่วมกระบวนการมาได้ถึงระดับทัศนคติเท่านั้น แต่ตามทฤษฎี KAP จะพบว่า ในการจะเปลี่ยนแปลงทั้งเนื้อทั้งตัว (Holistic change) ต้องนำไปสู่ระดับพฤติกรรมด้วย โดยในระดับพฤติกรรมนั้น สุรพงษ์ โสธนะเสถียร (2533) อธิบายว่าการจะโน้มน้าวพฤติกรรมในทุกระดับของการสื่อสารทางสังคม ต้องอาศัยวิธีการ เช่น การปลูกเร้าอารมณ์ การสร้างความเห็นอกเห็นใจ การให้รางวัล และการสร้างแบบอย่างขึ้นในใจ โดยการโน้มน้าวนี้สามารถหวังผลไปสู่พฤติกรรมพื้นฐาน 2 แบบคือ กระตุ้นให้เกิดพฤติกรรมใหม่ ๆ (activate) และหยุดยั้งพฤติกรรมเก่า (deactivate) สิ่งนี้เกิดขึ้นได้โดยต้องมีพื้นฐานจากความรู้ที่เพียงพอ ทัศนคติที่พร้อมจะเปลี่ยนแปลง จึงจะนำไปสู่พฤติกรรมใหม่ได้

ในการออกแบบกระบวนการเรียนรู้ จึงต้องให้ความสำคัญกับความสัมพันธ์ของความรู้ ทัศนคติ และพฤติกรรม โดยคำนึงถึงประสบการณ์ของผู้เข้าร่วมกระบวนการเป็นหลัก และต้องเป็นการทำงานกับความรู้ ทัศนคติ และพฤติกรรมร่วมกัน อีกทั้งต้องมีการกระตุ้นให้เกิดการทบทวนภายในที่ต่อเนื่องไปเรื่อย ๆ เพื่อให้การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมนั้นเกิดขึ้นจริง และเกิดจากประสบการณ์ของผู้เข้าร่วมกระบวนการ จากความต้องการจะเปลี่ยนแปลงตัวเองของผู้เข้าร่วมกระบวนการอย่างแท้จริง

6.2.5 ประเด็นที่ 6 ก้าวต่อไปของกระบวนการเรียนรู้เพื่อแก้ปัญหาการทำให้เป็นวัตถุทาง

เพศ: กลุ่มธุรกิจต้องสนใจคุณภาพชีวิตไอศดอลหญิง

ในการวิจัยครั้งนี้ ขอบเขตการศึกษาคือการวิเคราะห์ปรากฏการณ์การทำให้ไอศดอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศ โดยศึกษาจากเอกสารทางวิชาการ บทความ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการทำให้ไอศดอลหญิงกลายเป็นวัตถุทางเพศทั้งในประเทศไทยและต่างประเทศ ร่วมกับการเก็บข้อมูลจากการสัมภาษณ์ไอศดอลหญิง นักกิจกรรม นักวิชาการด้านความเท่าเทียมทางเพศ

และแฟนคลับไอดอลหญิงในประเทศไทย เพื่อนำมาใช้ในการออกแบบกระบวนการเรียนรู้ เพื่อแก้ปัญหาคำทำให้ไอดอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศ และออกแบบกระบวนการเรียนรู้สำหรับ แฟนคลับเพื่อแก้ปัญหาคำทำให้ไอดอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศ โดยเป็นการออกแบบการเรียนรู้สำหรับแฟนคลับเพศชาย ที่มีรสนิยมรักต่างเพศ ด้วยแนวความคิดการเรียนรู้เพื่อการเปลี่ยนแปลง (Transformative learning)

ในกระบวนการออกแบบ ผู้วิจัยได้ใช้แนวความคิดการเรียนรู้เพื่อการเปลี่ยนแปลง ร่วมกับ แนวคิดการทำให้เป็นวัตถุทางเพศ และสร้างการเปลี่ยนแปลงจากผู้บริโภคซึ่งเป็นฐานรากของ วัฒนธรรมไอดอล ซึ่งจะสามารถส่งพลังไปถึงนายทุนในอุตสาหกรรมไอดอล และสามารถต่อยอดไปสู่การเปลี่ยนแปลงรูปแบบธุรกิจและการบริโภควัฒนธรรมไอดอลได้ จุดแข็งของ กระบวนการเรียนรู้เพื่อการเปลี่ยนแปลงในครั้งนี้ จึงเป็นการทำงานอย่างจริงจังกับวัฒนธรรม ไอดอลซึ่งถูกมองทั้งจากผู้คนในอุตสาหกรรมว่าเป็นรูปแบบวัฒนธรรมที่เปลี่ยนแปลงได้ยาก และถูกปล่อยปละละเลยจากผู้คนนอกวัฒนธรรมที่เชื่อว่าความรุนแรงด้วยเหตุแห่งเพศนั้น เป็นปกติของวัฒนธรรมไอดอล การเข้าสู่การเป็นไอดอลของไอดอลหญิงถูกมองว่าเป็นความ ยินยอมที่จะเข้าไปสู่ความรุนแรง ที่ผ่านมามีงานวิจัยเกี่ยวกับวัฒนธรรมไอดอลในไทยจำนวน ไม่น้อย เช่น การศึกษาเรื่อง “การสื่อสารความเป็นไทยผ่านวัฒนธรรมไอดอลญี่ปุ่น : กรณีศึกษาวง BNK48” ของ ภควดี ศรีพูนพันธ์ (2562) ที่เน้นไปที่การศึกษาการสื่อสารข้าม วัฒนธรรมของวงไอดอลที่ใช้รูปแบบทางวัฒนธรรมและเนื้อหาเพลงญี่ปุ่นมาแปลเป็นเนื้อร้อง ภาษาไทย หรือ การศึกษาเรื่อง “ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์ต่อความพึงพอใจในการเปิดรับสื่อ บันเทิง BNK 48 ผ่าน Digital Live Studio” ของ กนกนันท์ สุวรรณพฤษ (2562) ที่ศึกษา พฤติกรรมของผู้บริโภคหรือแฟนคลับที่บริโภควัฒนธรรมไอดอล ซึ่งทำให้เห็นถึงรูปแบบ ความสัมพันธ์ที่มีความเฉพาะเจาะจงของวัฒนธรรมไอดอลที่แตกต่างจากความสัมพันธ์ ระหว่างคนดังและแฟนคลับอื่น ๆ ในอุตสาหกรรมบันเทิง นอกจากการศึกษาเหล่านี้แล้ว ยังมี การศึกษา “Girls’ Generation กับการถูกทำให้เป็นสินค้าทางเพศภายใต้สังคมชายเป็นใหญ่ ของเกาหลี” ของ วัฒนพร อิศระไพโรจน์ (2556) ที่มุ่งเน้นไปที่การศึกษาภาพลักษณ์ของ ไอดอลหญิงและการถูกกดขี่ภายใต้สังคมปิตาธิปไตย โดยละเอียดประสบการณ์และความเป็น ชายที่ถูกกดทับของแฟนคลับ และไม่เห็นมิติของพลังของแฟนคลับที่เป็นตัวละครสำคัญของ อุตสาหกรรมไอดอล ทั้งที่จริงแล้ว พื้นที่ของการเป็นไอดอลนั้นสามารถเปลี่ยนเป็นพื้นที่เชิง

บวกที่ส่งกำลังใจให้ไอดอลหญิงและแฟนคลับได้พร้อมกัน เพราะสิ่งสำคัญในวัฒนธรรมไอดอลที่ผู้คนมักมองข้ามไปคือสายสัมพันธ์ระหว่างไอดอลหญิงและแฟนคลับที่ส่งกำลังใจให้กันและกันผ่านการมีปฏิสัมพันธ์ในวัฒนธรรมไอดอล การมีอยู่ของไอดอลจึงช่วยประดับประดาจิตใจของแฟนคลับที่ใช้ชีวิตของตัวเองในโลกแห่งความจริง เช่นเดียวกับการมีอยู่ของแฟนคลับก็ช่วยผลักดันไอดอลหญิงให้เดินตามความฝันในเส้นทางอุตสาหกรรมบันเทิงได้เช่นกัน

จุดแข็งของกระบวนการเรียนรู้ที่ทำงานกับแฟนคลับโดยตรง คือความสัมพันธ์ของแฟนคลับกับไอดอลหญิงที่ต่างฝ่ายต่างมองเห็นและกันในแง่มุมที่ดี และไม่ต้องการจะทำร้ายกันและกันแม้จะมีความรุนแรงเกิดขึ้นในวัฒนธรรมไอดอลอยู่เสมอ ในการออกแบบกระบวนการเรียนรู้ครั้งนี้ ผู้วิจัยจึงตั้งเป้าหมายของการเรียนรู้ โดยให้สำคัญกับการสร้างวัฒนธรรมในการติดตามไอดอลใหม่หลังจากเปลี่ยนกรอบการเรียนรู้เดิม (Frame of Reference) ผ่านประสบการณ์ของผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้สำเร็จแล้ว แต่การทำให้กระบวนการเรียนรู้เพื่อการเปลี่ยนแปลงที่มีประสิทธิภาพ ควรจะมีผู้เข้าร่วมกิจกรรมครั้งละไม่เกิน 10 คน ในการวิจัยครั้งนี้ ได้ระบุดูกลุ่มเป้าหมายไว้ที่จำนวน 6 คน ซึ่งอาจเป็นจำนวนไม่มากนัก เมื่อเทียบกับจำนวนผู้ติดตามในอุตสาหกรรมไอดอล ที่คาดการณ์ได้จากจำนวนผู้ติดตามเฟซบุ๊กแฟนเพจ BNK48 ที่มีกว่า 9 แสนบัญชี (Account)

แม้จะเป็นจำนวนที่น้อยต่อการทำงานแต่ละครั้ง และที่ผ่านมา ก็มีความพยายามจากภาคประชาสังคมให้เห็นอยู่เรื่อย ๆ การจัดนิทรรศการ ‘Girls, not object’ ในปี พ.ศ. 2563 ที่พูดถึงปัญหาการทำไอดอลให้เป็นวัตถุทางเพศที่กำลังเกิดขึ้นในอุตสาหกรรมเพลงไทย ซึ่งสะท้อนความไม่เท่าเทียมทางเพศที่ปรากฏในอุตสาหกรรมสื่อ ผ่านการเสวนาและนิทรรศการภาพถ่ายที่มีกลุ่มไอดอลสื่อสารในประเด็นปัญหาที่ไอดอลถูกกดทับ และจากความพยายามเคลื่อนไหวของแฟนคลับเอง ผ่านแฮชแท็ก #เมมโตนคุกคามไอแอมทำอะไรยัง ในปี พ.ศ. 2564 ไปจนถึงการออกแถลงการณ์ถึงต้นสังกัดวงบีเอ็นเคโฟร์ตีเอต และซีจีเอ็มโฟร์ตีเอต จากกลุ่ม StopSHTeam ซึ่งก่อตั้งขึ้นในปี พ.ศ. 2564 จากการพูดคุยในคลับเฮาส์หัวข้อ ‘ไอดอลและการคุกคามทางเพศ’ กลุ่มนี้มีการเคลื่อนไหวในเชิงกฎหมายทั้งการให้คำแนะนำเกี่ยวกับข้อกฎหมาย และรวบรวมหลักฐานเพื่อส่งให้ไอดอลเพื่อใช้ดำเนินคดีในทางกฎหมายด้วย สิ่งเหล่านี้สะท้อนให้เห็นว่าการทำงานในเชิงวัฒนธรรมและการเพิ่มองค์ความรู้เรื่องเพศยังมี

ความจำเป็น และยังต้องมีการทำงานอย่างต่อเนื่องเพื่อการแก้ปัญหาการทำให้ไอดอลหญิง เป็นวัตถุทางเพศถูกนำมาขบคิดอย่างจริงจังและเป็นสาธารณะ เพื่อการแก้ปัญหาจากต้นเหตุ คือการกระทำที่เข้าข่ายล่วงละเมิดทางเพศของผู้ติดตามในวัฒนธรรมไอดอล

การจะทำให้กระบวนการเรียนรู้ที่ออกแบบโดยคำนึงถึงความต้องการของไอดอล หญิง และการเป็นเหยื่อในระบบทุนนิยมและปิตาธิปไตยของแฟนคลับชายตรงเพศ สามารถแพร่กระจายออกไปและสร้างวัฒนธรรมการติดตามไอดอลในวงกว้างได้ จึงต้องการผู้เข้ามา ทำงานเพื่อแก้ปัญหาในประเด็นนี้อีกมาก ผลจากการวิจัยในครั้งนี้สามารถต่อยอดประเด็น ออกไปสู่ความร่วมมือจากภาคอื่น ๆ นอกเหนือจากการทำงานร่วมกับแฟนคลับได้ด้วย เช่น ต้นสังกัด กลุ่มธุรกิจ ที่อยู่ในบทบาทของผู้ผลิตที่ควบคุมและครอบงำความเป็นไปของ อุตสาหกรรมไอดอล จากผลการวิจัยชี้ชัดว่าความรับผิดชอบส่วนหนึ่งเป็นของกลุ่มธุรกิจ ผู้ซึ่ง ปล่อยปลະละเลยและเพิกเฉยต่อความรุนแรงต่อไอดอลหญิง การนำกระบวนการเรียนรู้ที่ ชี้ให้เห็นความเป็นพิษของอุตสาหกรรมไอดอลอย่างชัดเจน จึงสามารถนำไปใช้เพื่อสร้างความ เข้าใจให้กับกลุ่มธุรกิจที่สัมพันธ์กับอุตสาหกรรมไอดอลได้ด้วย แต่การจะสร้างความ เปลี่ยนแปลงจากยอดบนสุดของอุตสาหกรรมไอดอลนั้นทำได้ยาก และอาจจะเป็นไปได้เลย หากยังขาดพลังในการเรียกร้องจากกลุ่มผู้บริโภคหรือแฟนคลับที่สังเกตเห็นปัญหาเหล่านี้

การจะไปให้ถึงการแก้ปัญหาการทำให้เป็นวัตถุทางเพศในวงกว้าง จึงต้องอาศัยการ ทำงานในเชิงนโยบาย หรือข้อบังคับจากภาครัฐ หรือการตั้งสมาคมของหน่วยงานเอกชน เพิ่มขึ้นด้วย ที่ผ่านการร่วมตัวของภาคเอกชนในนามสมาคมการค้าธุรกิจไอดอลหญิง (Female Idol Trade Association : FITA) ได้มุ่งเน้นให้เกิดการพัฒนาของอุตสาหกรรม ไอดอลอย่างเป็นระบบ แต่ยังคงขาดนโยบายและการดูแลไอดอลให้มีสุขภาพสมบูรณ์แข็งแรงทั้ง ภายและใจ ความพยายามเหล่านี้ของทั้งกลุ่มแฟนคลับที่รวมกันตัวในนามกลุ่ม StopSHTeam และการร่วมตัวกันในภาคธุรกิจของสมาคมการค้าธุรกิจไอดอลหญิง จึงเป็น ข้อพิสูจน์ว่าการร่วมตัวกันเพื่อแก้ปัญหานั้นเป็นไปได้ และการมองเห็นปัญหาการทำให้เป็น วัตถุทางเพศในระดับสาธารณะควรจะเป็นประเด็นแรกที่ต้องให้ความสำคัญ เพื่อการ เปลี่ยนแปลงจากการทำงานในกลุ่มคนจำนวนน้อย ไปสู่การสร้างองค์ความรู้และกระตุ้นการ สร้างวัฒนธรรมใหม่ในการติดตาม ที่ส่งอิทธิพลต่อคนจำนวนมากขึ้น

ในระยะเริ่มต้น การทำงานด้วยกระบวนการเรียนรู้กับกลุ่มแฟนคลับจำนวน 6 – 10 คน อาจเป็นการเริ่มต้นที่เพียงพอแล้ว แต่ในระยะต่อไป กระบวนการเรียนรู้ต้องถูกนำไปใช้เพื่อการเปลี่ยนแปลงในกลุ่มคนที่หลากหลายขึ้น จำนวนมากขึ้น เพื่อให้ความเคลื่อนไหวนี้ไม่เจียบหายและเป็นเพียงการลงเรี่ยวแรงที่ไร้ประโยชน์ สำคัญคือจะอย่างไรให้กลุ่มธุรกิจที่มีอำนาจในการควบคุมอุตสาหกรรมไอศดอล และมีเม็ดเงินที่สามารถแพร่กระจายประเด็นเหล่านี้ในวงกว้าง หยิบประเด็นเหล่านี้ขึ้นมาพูดถึงอย่างตรงไปตรงมา และแก้ปัญหาในเชิงนโยบายควบคู่กันไปด้วย แม้สิ่งนี้จะเกินจากขอบเขตของหัวข้อการวิจัยในครั้งนี้ แต่ในอนาคต ข้อมูลจากผลการวิจัยจะสามารถนำมาใช้เพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิตของไอศดอลหญิงในอุตสาหกรรมไอศดอลได้ ในวันที่อุตสาหกรรมไอศดอลหญิงกำลังหดตัวลง แต่ความรุนแรงที่ไอศดอลหญิงเผชิญกลับไม่เคยหายไป เพียงแต่กลับไปอยู่ตามซอกหลืบที่มองไม่เห็นเท่านั้น

6.3 ข้อเสนอแนะ

6.3.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

- 1) โครงร่างกระบวนการเรียนรู้นี้มีเนื้อหาเกี่ยวกับไอศดอลหญิงที่มีวัฒนธรรมแตกต่างจากวงดนตรีรูปแบบอื่น ๆ หากจะนำไปใช้ และออกแบบมาจากข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์ไอศดอลหญิง และกลุ่มเป้าหมายที่เป็นแฟนคลับเพศชาย รสนิยมตรงเพศ จำนวน 6 ท่าน การนำไปใช้ในกลุ่มเป้าหมายอื่น ๆ จึงควรมีการปรับปรุงข้อมูลในกระบวนการเรียนรู้เพื่อให้เข้ากับบริบทด้วย
- 2) ในการนำไปใช้กับกลุ่มเป้าหมายที่เป็นแฟนคลับเพศชาย รสนิยมตรงเพศ กระบวนการต้องมีความเข้าใจในวัฒนธรรมไอศดอล
- 3) ควรมีการนำผลการวิจัยไปพัฒนาเป็นสื่ออื่น ๆ ควบคู่กับกระบวนการเรียนรู้ เช่น เกม สื่ออินเทอร์เน็ต แอปพลิเคชัน วิดีทัศน์ หรือเนื้อหาออนไลน์ที่แพร่หลายได้มากขึ้น

6.3.2 ข้อเสนอแนะในการออกแบบกระบวนการเรียนรู้

- 1) ในกระบวนการเรียนรู้ สามารถเพิ่มเติมเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับผู้เข้าร่วมกระบวนการได้อีก เช่น เรื่องความเป็นชายเป็นพิษ

- 2) หากมีการติดตามผลหลังผ่านกระบวนการเรียนรู้ไปแล้ว จะทำให้ทราบปัจจัยในการสร้างการเปลี่ยนแปลงเพื่อนำมาพัฒนาการออกแบบกระบวนการเรียนรู้ได้
- 3) ควรมีการทดลองใช้กับกลุ่มเป้าหมายอื่น ๆ เช่น กลุ่มแฟนคลับหญิงที่มีรสนิยมรักต่างเพศ และกลุ่มแฟนคลับที่มีความหลากหลายทางเพศ
- 4) ควรมีการศึกษาพฤติกรรมติดตามไอดอลของแฟนคลับ เพื่อนำมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบกระบวนการเรียนรู้

6.3.3 ข้อเสนอในการวิจัย

- 1) ควรมีข้อมูลจากฝั่งผู้ผลิต บริษัท ต้นสังกัดของไอดอลหญิง มาประกอบการวิจัยด้วย
- 2) ต่อยอดจากผลการวิจัยที่นำมาออกแบบกระบวนการเรียนรู้ ไปสู่ระดับนโยบาย หรือแนวปฏิบัติร่วมกับต้นสังกัด หรือไอดอลหญิง เพื่อการแก้ปัญหาการทำให้ไอดอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศโดยการมีส่วนร่วมจากฝั่งผู้ผลิต
- 3) ควรมีการศึกษาการทำให้เป็นวัตถุทางเพศที่ปรากฏในสื่อบันเทิงอื่น ๆ เช่น ซีรีส์วาย กลุ่มไอดอลชาย
- 3) สามารถศึกษาการเรียนรู้รูปแบบอื่น ๆ สำหรับแก้ปัญหาการทำให้ไอดอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศได้อีก เพื่อให้ครอบคลุมสำหรับกลุ่มเป้าหมายที่แตกต่างกันไป

บรรณานุกรม

- Adorno, T. W., & Horkheimer, M. (1997). *Dialectic of enlightenment* (Vol. 15). Verso.
- Adorno, T. W., & Simpson, G. (1941). On popular music. *Zeitschrift für Sozialforschung*, 9(1), 17-48.
- APA. (2010). Report on the APA Task Force on the Sexualization of Girls
<https://www.apa.org/pi/women/programs/girls/report-full.pdf>
- Archer, D., Iritani, B., Kimes, D. D., & Barrios, M. (1983). Face-ism: Five studies of sex differences in facial prominence. *Journal of Personality and Social Psychology*, 45(4), 725.
- Ball, V., & Gledhill, C. (2012). *Genre and Gender: The Case of Soap Opera*.
- Bartky, S. L. (2015). *Femininity and domination: Studies in the phenomenology of oppression*. Routledge.
- BBC Media Action. (2017). A workshop exercise on gender sensitivity
<http://genderandmedia.bbcmediaaction.org/wp-content/uploads/2017/07/A-workshop-exercise-on-gender-sensitivity.pdf>
- Benjamin, W. (1935). *The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction*, 1936. In: Published.
- BNK48. (2019). 【MV Full】 Myujikkii / Mimigumo. <https://youtu.be/VNMq3fRmxgE>
- Bretthauer, B., Zimmerman, T. S., & Banning, J. H. (2007). A feminist analysis of popular music: Power over, objectification of, and violence against women. *Journal of Feminist Family Therapy*, 18(4), 29-51.
- Commonsense media. (2015). *Body Image Workshop*.
<http://media.sheknows.com/article-downloads/HATCHDISCUSSIONBodyImageAndMedia.pdf>
- Coté, M., & Pybus, J. (2007). Learning to immaterial labour 2.0: MySpace and social networks. *ephemera*, 7(1), 88-106.
- Cranton, P. (2016). *Understanding and promoting transformative learning: A guide to theory and practice*. Stylus Publishing, LLC.
- Dai, X. (2021). *Privacy, reputation, and control: public figure privacy law in*

- contemporary China. *Peking University Law Journal*, 9(2), 143-186.
<https://doi.org/10.1080/20517483.2021.2020497>
- Department for Culture, M., and Sport,. (2015). *Creative Industries Economic Estimates - January 2015* (M. a. S. Department for Culture, Ed.)
https://assets.publishing.service.gov.uk/government/uploads/system/uploads/attachment_data/file/394668/Creative_Industries_Economic_Estimates_-_January_2015.pdf
- Egan, R. D. (2013). *Becoming sexual: A critical appraisal of the sexualization of girls*. John Wiley & Sons.
- Eng, L. (2006). *Otaku Engagements: Subcultural Appropriation of Science and Technology* [Rensselaer Polytechnic Institute].
- FCCT. (2564). *เสวนาวัฒนธรรมไอดอลในบริบทสังคมไทย (Othaiku: Idol Culture in Thai Context)* [Video]. <https://www.facebook.com/watch/live/?v=1366767616847219>
- Fishbein, M., & Ajzen, I. (1977). Belief, attitude, intention, and behavior: An introduction to theory and research. *Philosophy and Rhetoric*, 10(2).
- Fredrickson, B. L., & Roberts, T. A. (1997). Objectification theory: Toward understanding women's lived experiences and mental health risks. *Psychology of women quarterly*, 21(2), 173-206.
- Galbraith, P. W. (2011). Otaku Consumers. In P. Haghirian (Ed.), *Japanese Consumer Dynamics* (pp. 146-161). Palgrave Macmillan UK.
https://doi.org/10.1057/9780230302228_8
- Galbraith, P. W. (2012). Idols: The image of desire in Japanese consumer capitalism. In *Idols and celebrity in Japanese media culture* (pp. 185-208). Springer.
- Galbraith, P. W. (2016). The labor of love: On the convergence of fan and corporate interests in contemporary idol culture in Japan. *Media Convergence in Japan*, 232-264.
- Galbraith, P. W. (2018a). AKB business: Idols and affective economics in contemporary Japan. In *Introducing Japanese Popular Culture* (pp. 158-167). Routledge.
- Galbraith, P. W. (2018b). 'Idols' in Japan, Asia and the world. In *Routledge Handbook of Celebrity Studies* (pp. 202-214). Routledge.
- Galbraith, P. W., & Karlin, J. G. (2012). *Idols and celebrity in Japanese media culture*.

Springer.

- Ganatra, R. (2019). The Womenwill Leadership Workshop by Google – For women, by women. <https://www.socialbeat.in/blog/the-womenwill-leadership-workshop-by-google-for-women-by-women/>
- Gill, R., & Gill, R. M. (2007). *Gender and the Media*. Polity.
- Haslanger, S. (2012). *Resisting reality: Social construction and social critique*. Oxford University Press.
- Hayes, L. S. (1986). The Superwoman Myth. *Social Casework*, 67(7), 436-441. <https://doi.org/10.1177/104438948606700708>
- Ignition. (2015). Japanese Idols Will Transform The World Entertainment Business! <https://medium.com/ignition-int/japanese-idols-will-transform-the-world-entertainment-business-b6975f6e588c>
- Jae-heun, K. (2016). Tiffany sorry for Rising Sun Flag on Instagram https://www.koreatimes.co.kr/www/art/2022/04/688_212020.html?fa
- James, R. (2015). *Resilience & melancholy: Pop music, feminism, neoliberalism*. John Hunt Publishing.
- Jenkins, H. (2006). *Fans, bloggers, and gamers: Exploring participatory culture*. nyu Press.
- Johnson, A. G. (2004). Patriarchy, the system. *Women's lives: Multicultural perspectives*, 3, 25-32.
- Kang, D. B. c. (2021). The Duty to Transform: Properly Refining the Body and (Re)defining Oneself in Thailand. *Asian Studies Review*, 45(2), 272-289. <https://doi.org/10.1080/10357823.2021.1895722>
- Kim, G. (2019). *From factory girls to K-pop idol girls : cultural politics of developmentalism, patriarchy, and neoliberalism in South Korea's popular music industry*. Lexington Books.
- Kim, Y. (2011). Idol republic: The global emergence of girl industries and the commercialization of girl bodies. *Journal of Gender Studies*, 20(4), 333-345.
- Kinsella, S. (2013). Cuties in japan. In *Women, media and consumption in Japan* (pp. 230-264). Routledge.
- Kitabayashi, K. (2004). The Otaku group from a business perspective: Revaluation of enthusiastic consumers. *NRI Papers*, 84(1), 1-10.

- Kiuchi, Y. (2017). Idols you can meet: AKB48 and a new trend in Japan's music industry. *Journal of Popular Culture* (Boston), 50(1), 30-49.
- Kwon, J. (2019). South Korea's young men are fighting against feminism
<https://edition.cnn.com/2019/09/21/asia/korea-angry-young-men-intl-hnk/index.html>
- MacKinnon, C. A. (1989). Sexuality, pornography, and method:" Pleasure under Patriarchy. *Ethics*, 99(2), 314-346.
- Martin, I. (2014). AKB48: The Return of Idol Music and the Rise of the Superfan.
<https://www.nippon.com/en/column/g00207/>
- Mohanty, C. (1988). Under Western eyes: Feminist scholarship and colonial discourses. *Feminist review*, 30(1), 61-88.
- Montiel, A. V. (2014). Violence against women and media: advancements and challenges of a research and political agenda. *Media and gender: A scholarly agenda for the global alliance on media and gender*, 15-19.
- Mulvey, L. (1989). Visual pleasure and narrative cinema. In *Visual and other pleasures* (pp. 14-26). Springer.
- Nitto, H. (2016). The two-layer model of 'kawaii': A behavioural science framework for understanding kawaii and cuteness. *East Asian Journal of Popular Culture*, 2(1), 79-96.
- Nussbaum, M. C. (1995). Objectification. *Philosophy & Public Affairs*, 24(4), 249-291.
- O'NEIL, J. M., & Carroll, M. R. (1988). A gender role workshop focused on sexism, gender role conflict, and the gender role journey. *Journal of Counseling & Development*, 67(3), 193-197.
- Olfman, S. (2009). The sexualization of childhood. ABC-CLIO.
- Pearson, R. (2010). Fandom in the Digital Era. *Popular Communication*, 8(1), 84-95.
<https://doi.org/10.1080/15405700903502346>
- SIECUS. (2004). Guidelines for comprehensive sexuality education: Kindergarten–12th grade (3rd ed.). Sexuality Information and Education Council of the United States. <https://siecus.org/wp-content/uploads/2018/07/Guidelines-CSE.pdf>
- Simien, E. M., & Clawson, R. A. (2004). The intersection of race and gender: An examination of Black feminist consciousness, race consciousness, and policy

- attitudes. *Social Science Quarterly*, 85(3), 793-810.
- Smith, S. L., Pieper, K., Choueiti, M., Hernandez, K., & Yao, K. (2021). Inclusion in the Recording Studio? *RATIO*, 25, 16.18.
- Smythe, D. W. (1981). On the audience commodity and its work. *Media and cultural studies: Keywords*, 230, 256.
- Stern, P. C., Dietz, T., & Kalof, L. (1993). Value orientations, gender, and environmental concern. *Environment and behavior*, 25(5), 322-348.
- Swami, V., & Voracek, M. (2013). Associations among men's sexist attitudes, objectification of women, and their own drive for muscularity. *Psychology of Men & Masculinity*, 14(2), 168.
- ThaiPublica. (2019). เจาะตลาดธุรกิจไอตอลกับ “อติปติ ไพรทรีญ” ผู้ปั่นวง FEVER ความหลงตัวของประสบการณ์และความนิยมแห่งยุคสมัย <https://thaipublica.org/2019/02/atipti-fever/>
- United Nations. (2008). *Creative Economy Report 2008 : Cultural and Creative Industries* https://unctad.org/system/files/official-document/ditc20082cer_en.pdf
- Van Esterik, P. (2020). *Materializing Thailand*. Routledge.
- Xie, W. (2014). Japanese “Idols” in Trans-Cultural Reception: the case of AKB48. *Virginia Review of Asian Studies*, 16, 74-101.
- กนกนันท์ สุวรรณพฤกษ์. (2562). ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์ต่อความพึงพอใจในการเปิดรับสื่อบันเทิง BNK 48 ผ่าน Digital Live Studio
- กนกวรรณ ปิ่นสิรานนท์ และอดิพล เอื้อจรัสพันธ์. (2021). มอง “แฟนคลับ” ผ่านงานวิจัยในประเทศไทย. *วารสารวิชาการนวัตกรรมสื่อสารสังคม*, 1(9).
- กาญจนา แก้วเทพ. (2544). *ศาสตร์แห่งสื่อและวัฒนธรรมศึกษา*. เอ็ดดิสันเพรสโปรดักส์.
- จงจิตต์ โศกนคณาภรณ์. (2549). *สังคมวิทยาสตรี*. มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- ชลิตาภรณ์ ส่งสัมพันธ์. (2539). ไทยศึกษากับอภิปรัชศาสตร์ฟิโนจ (Feminist Approach). In ช. ย. ฒ. สถาอนันท์ (Ed.), *จินตนาการสู่ปี 2000: นวัตกรรมเชิงกระบวนทัศน์ด้านไทยศึกษา* (pp. 497-523). สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย.
- ชานันท์ ยอดหงษ์. (2563). อากาเรเกลียดเฟมินิสต์ : ความเข้าใจผิดและการไม่รู้จักเฟมินิสม์ในเกาหลีใต้ <https://thematter.co/thinkers/sex-ray/why-men-in-south-korean-hate-feminism/98217>
- ชีรา ทองกระจ่าง. (2562). เอกสารประกอบการสอนการพัฒนามนุษย์ในบริบทโลก หน่วยที่ 8 ความเท่าเทียมกันทางเพศสภาพ

<https://www.stou.ac.th/Schoolnew/polsci/UploadedFile/82427-8.pdf>

ดวงหทัย บูรณเจริญกิจ. (2560). แนวคิดสตรีนิยมและขบวนการทางสังคมของผู้หญิงในประเทศไทย :

วิเคราะห์ผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง ข้อถกเถียงและยุทธศาสตร์

โตม ไกรปกรณ์. (2563). ธุรกิจศิลปินไอศดอล BNK48 ในกระแสความชอบของธุรกิจเพลงไทย:

ประวัติศาสตร์ธุรกิจบันเทิงร่วมสมัย. วารสารประวัติศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

ธีรณรงค์ สกฤตศรี, กนกวรรณ ธารวรรณ, & คมกฤษ ตะเพียนทอง. (2560). พันธนาการข้ามยุค:

อุดมการณ์เพศคติน (ไม่เคย) ได้. Walailak Abode of Culture Journal, 17(2), 91-108.

นฤพนธ์ ต้วงวิเศษ. (2557). ประมวลแนวคิด เรื่องวัฒนธรรมบริโภคในมิติเพศวิถี. กรุงเทพฯ: ศูนย์

มานุษยวิทยาสิรินธร. ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร.

[https://www.sac.or.th/databases/sac_research/research-item-](https://www.sac.or.th/databases/sac_research/research-item-search.php?ob_id=83)

[search.php?ob_id=83](https://www.sac.or.th/databases/sac_research/research-item-search.php?ob_id=83) (ฐานข้อมูลงานวิจัย คมส.)

น้ำผึ้ง มีศิลป์. (2562). การเรียนรู้เพื่อการเปลี่ยนแปลง: ความท้าทายในการศึกษาสังคมสงเคราะห์.

Journal of Social Synergy, 9(2), 54-62. [https://so04.tci-](https://so04.tci-thaijo.org/index.php/thaijs/article/view/177858)

[thaijo.org/index.php/thaijs/article/view/177858](https://so04.tci-thaijo.org/index.php/thaijs/article/view/177858)

บุญทิพย์ ผ่องจิตร์. (2526). เสรีภาพของหนังสือพิมพ์กับความรับผิดชอบฐานหมิ่นประมาทใน

สหรัฐอเมริกา. วารสารนิติศาสตร์, 10(4).

[http://www.tulawcenter.org/sites/default/files/Nitisat%20Journal%20Vol.10%20Iss.](http://www.tulawcenter.org/sites/default/files/Nitisat%20Journal%20Vol.10%20Iss.4_0.pdf)

[s.4_0.pdf](http://www.tulawcenter.org/sites/default/files/Nitisat%20Journal%20Vol.10%20Iss.4_0.pdf)

บุษบรณ จินเจริญ. (2544). การต่อสู้ทางวาทกรรมของโสเภณีหญิงไทยจากกระแสหลักสู่เว็ลด์ ไซด์ เว็บ

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย]. กรุงเทพฯ.

ปณิธิ บรรวณ. (2564). สัมภาษณ์ [Interview].

ปรานี วงศ์เทศ. (2562). เพศและวัฒนธรรม. ศิลปวัฒนธรรม.

<https://books.google.co.th/books?id=MbO8YgEACAAJ>

ปอรัชฌ์ ยอดเนร. (2557). กระบวนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาคุณลักษณะของนักการเมืองบนฐาน

ทฤษฎีการเรียนรู้เพื่อการเปลี่ยนแปลง. วารสารครุศาสตร์, 42(2 (เมษายน - มิถุนายน 2557)),

45-56.

พีรพิชญ์ ฉั่วสมบูรณ์ และชญวัฒน์ อภิภูตม. (2561). B SIDE. สำนักพิมพ์แหลมอน.

แฟนคลับหมายเลข 1. (2564). สัมภาษณ์ [Interview].

แฟนคลับหมายเลข 2. (2564). สัมภาษณ์ [Interview].

แฟนคลับหมายเลข 3. (2564). สัมภาษณ์ [Interview].

แฟนคลับหมายเลข 4. (2564). สัมภาษณ์ [Interview].

- แพนคลับหมายเลข 5. (2564). สัมภาษณ์ [Interview].
- แพนคลับหมายเลข 6. (2564). สัมภาษณ์ [Interview].
- ภควดี ศรีพูนพันธ์. (2562). การสื่อสารความเป็นไทยผ่านวัฒนธรรมไอศกรีมญี่ปุ่น: กรณีศึกษาวง BNK48 มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์].
- มณฑิรา นาควิเชียร. (2564). สัมภาษณ์ [Interview].
- วรรณดี สุทธิธนกร. (2562). การเรียนรู้เพื่อการเปลี่ยนแปลงและการวิจัยเชิงปฏิบัติการ. มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- วัฒน์พร อิศระไพโรจน์. (2556). Girls' Generation กับการถูกทำให้เป็นสินค้าทางเพศภายใต้สังคมชายเป็นใหญ่ของเกาหลี.
- วิจารณ์ พาณิช. (2558). เรียนรู้สู่การเปลี่ยนแปลง. มูลนิธิสยามกัมมาจล.
- วิมลวรรณ เพาะปลูก และสุระชัย ชูผกา. (2561). วาทกรรมการคุกคามทางเพศต่อเน็ตไอดอลหญิงบนเฟซบุ๊ก วารสารนิเทศศาสตร์, 1 (ม.ค. -เม.ย. 2562)(37), 98-108.
- วิลาสินี กิจคณะ. (2558). ทักษะคิดและความตั้งใจซื้อสินค้าที่ใช้ผู้หญิงเป็นวัตถุทางเพศในงานโฆษณา [วิทยานิพนธ์, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย].
<http://cuir.car.chula.ac.th/handle/123456789/51096>
- เวฬุรีย์ เมธาวิวินิจฉัย. (2562). ภาพตัวแทนความรักและความสัมพันธ์ของหญิงสาวในบทเพลงของกลุ่มศิลปินหญิง: จาก สาว สาว สาว ถึง BNK48. วารสารนิเทศศาสตร์ธุรกิจบัณฑิต, 1, 80 - 129.
- ศรีประไพ อินทร์ชัยเทพ. (2562). การเรียนรู้สู่การเปลี่ยนแปลง: การจัดการเรียนรู้ทางการพยาบาลในคลินิก. วารสารวิชาการสุขภาพภาคเหนือ, 1(มกราคม - มิถุนายน 2562), 1-10.
- สุชาดา ทวีสิทธิ์. (2547). เพศภาวะ: การทำทายร่าง การค้นหาตัวตน. In สุชาดา ทวีสิทธิ์ (Ed.). ศูนย์สตรีศึกษา คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- สุชาดา ทวีสิทธิ์. (2550). ผู้หญิง ผู้ชาย และเพศวิถี: เพศภาวะศึกษาในงานมานุษยวิทยา. วารสารสังคมศาสตร์ 1, 311-357.
- สุทธิลักษณ์ หวังสันติธรรม. (2547). วาทกรรมบนอินเทอร์เน็ต ว่าด้วยเรื่องของผู้หญิงไทย. In กาญจนา แก้วเทพ และพิศรา แซ่ก้วย (Ed.), เพศวิถี วันวาน วันนี้ และวันพรุ่งนี้ที่จะไม่เหมือนเดิม. ศูนย์สตรีศึกษา คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- สุรพงษ์ โสธนะเสถียร. (2533). การสื่อสารกับสังคม. โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุไลพร ชลวิไล. (2564). สัมภาษณ์ [Interview].
- หทัยรัตน์ มาประณีต. (2554). การศึกษาทัศนคติด้านความรุนแรงต่อสตรีของสตรีในชุมชนเมือง. วารสารศรีนครินทรวิโรฒวิจัยและพัฒนา (สาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์), 3.
- เหมือนฝัน มานตรี. (2556). การเผยแพร่เพลงกระแสนิยมญี่ปุ่นภายใต้กระแสโลกาภิวัตน์: กรณีศึกษา

ศิลปนิพนธ์ฉบับที่ 48 [สารนิพนธ์ปริญญาโทบริหารศาสตร์, สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์].

<http://library1.nida.ac.th/termpaper6/lang/2556/20077.pdf>

เหมือนมาต มุกข์ประดิษฐ์ และ เนื่องน้อย บุญเนตร. (2547). การสร้างตัวแบบเพศภาวะในสังคมไทย.

In เพศ ภาวะ : การทำทนายร่าง การค้นหาตัวตน (pp. 207-243). ศูนย์สตรีศึกษา

มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

อโนพร เครือแดง และคณะ. (2561). SEX Education คู่มือกิจกรรมเรียนรู้เรื่องเพศวิถีศึกษาอย่างรอบ
ด้าน.

อภิวัฒน์ พิริยพล. (2564). Brief: Workshop “ออกแบบเพื่อเท่าเทียม ‘สะกิด’ กรอบคิดเรื่องเพศด้วย

เศรษฐศาสตร์พฤติกรรม. <https://bookscape.co/brief-workshop-what-works>

อวยพร เชื้อนแก้ว. (2558). เส้นทางสู่การเปลี่ยนแปลง เพศและความเป็นธรรมบนฐานจิตวิญญาณและ

การเรียนรู้ด้วยหัวใจ. มูลนิธิผู้หญิงฯ.

อารีย์ ธรรมไคร่ง. (2555). สื่อกระตุ้นเร้าอารมณ์ทางเพศกับการปฏิบัติต่อผู้หญิงเสมือนวัตถุทางเพศ.

วารสารสงขลานครินทร์ ฉบับสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์, 4.

ไอดอลหญิงหมายเลข 1. (2564). สัมภาษณ์ [Interview].

ไอดอลหญิงหมายเลข 2. (2564). สัมภาษณ์ [Interview].

ไอดอลหญิงหมายเลข 3. (2564). สัมภาษณ์ [Interview].



ภาคผนวก

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ภาคผนวก 1

แบบสัมภาษณ์เชิงลึกประกอบการวิจัย (สำหรับนักกิจกรรมและนักวิชาการ)

เรื่อง ผลการวิเคราะห์ปรากฏการณ์การทำให้ไอตอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศ และข้อเสนอแนะต่อการ
ออกแบบกระบวนการเรียนรู้เพื่อแก้ปัญหาการทำให้ไอตอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศ

แบบสัมภาษณ์นี้ เป็นส่วนหนึ่งของวิทยานิพนธ์เรื่อง “การออกแบบกระบวนการเรียนรู้
สำหรับแฟนคลับเพื่อแก้ปัญหาการทำให้ไอตอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศ” ของ นางสาวทรรศิกา สมใจ
นิสิตปริญญาโท คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย แบบสัมภาษณ์นี้มีวัตถุประสงค์เพื่อเก็บ
ข้อมูลเกี่ยวกับ “ผลการวิเคราะห์ปรากฏการณ์การทำให้ไอตอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศ และ
ข้อเสนอแนะต่อการออกแบบกระบวนการเรียนรู้เพื่อแก้ปัญหาการทำให้ไอตอลหญิงเป็นวัตถุทาง
เพศ” จากนักกิจกรรมรณรงค์ และนักวิชาการที่ปฏิบัติงานความเท่าเทียมทางเพศในประเทศไทย
ข้อมูลที่ได้รับจะใช้เป็นแนวทางในการออกแบบกระบวนการเรียนรู้เพื่อแก้ปัญหาการทำให้ไอตอลหญิง
เป็นวัตถุทางเพศต่อไป

รายชื่อผู้ให้สัมภาษณ์เชิงลึก

1. ผศ.ดร.ปณิธิ บรรวณ อาจารย์ประจำสาขาสังคมวิทยา คณะสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
2. สุลลพร ชลวิไล กลุ่มทำทาง
3. มณฑิรา นาควิเชียร UN Women

คำถามสัมภาษณ์ มีดังต่อไปนี้

1. ท่านคิดว่ามีปัจจัยใดบ้างที่มีผลกระทบต่อทำให้ไอตอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศ
2. ท่านคิดว่าการทำให้ไอตอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศส่งผลกระทบต่อไอตอลหญิงอย่างไรบ้าง
3. ท่านคิดว่าแฟนคลับจะสามารถแสดงความรักต่อไอตอลหญิงอย่างไร เพื่อไม่ให้ไอตอลหญิง
เป็นวัตถุทางเพศ
4. ท่านมีความคิดเห็นอย่างไรต่อการทำให้ไอตอลหญิงให้เป็นวัตถุทางเพศ
5. ท่านคิดว่าควรสร้างการเรียนรู้ในประเด็นใดและรูปแบบใด เพื่อแก้ปัญหาการทำให้เป็นวัตถุ
ทางเพศ

ภาคผนวก 2

แบบสัมภาษณ์เชิงลึกประกอบการวิจัย (สำหรับไอดอลหญิง)

เรื่อง ประสบการณ์ถูกทำให้เป็นวัตถุทางเพศในไอดอลหญิง
และผลการวิเคราะห์ปรากฏการณ์การทำให้ไอดอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศ

แบบสัมภาษณ์นี้ เป็นส่วนหนึ่งของวิทยานิพนธ์เรื่อง “การออกแบบกระบวนการเรียนรู้สำหรับแฟนคลับเพื่อแก้ปัญหาการทำให้ไอดอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศ” ของ นางสาวทรรศิกา สมใจ นิสิตปริญญาโท คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย แบบสัมภาษณ์นี้มีวัตถุประสงค์เพื่อเก็บข้อมูลเกี่ยวกับ “ผลการวิเคราะห์ปรากฏการณ์การทำให้ไอดอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศ และ ข้อเสนอแนะต่อการออกแบบกระบวนการเรียนรู้เพื่อแก้ปัญหาการทำให้ไอดอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศ” จากนักกิจกรรมรณรงค์ และนักวิชาการที่ปฏิบัติงานความเท่าเทียมทางเพศในประเทศไทย ข้อมูลที่ได้รับจะใช้เป็นแนวทางในการออกแบบกระบวนการเรียนรู้เพื่อแก้ปัญหาการทำให้ไอดอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศต่อไป

คำถามสัมภาษณ์ มีดังต่อไปนี้

- 1) ท่านเลือกประกอบอาชีพไอดอลด้วยเหตุผลอะไร
- 2) ท่านเตรียมตัวอย่างไรเพื่อทำกิจกรรมในฐานะไอดอลหญิง
- 3) ข้อห้ามและสิ่งที่ไอดอลต้องปฏิบัติตามอย่างเคร่งครัด มีอะไรบ้าง
- 4) ท่านมีความคิดต่อภาพลักษณ์ของไอดอลหญิงอย่างไรบ้าง
- 5) คนรอบข้างของท่านมีความคิดต่อภาพลักษณ์ของไอดอลหญิงอย่างไรบ้าง
- 6) ท่านเคยมีประสบการณ์ถูกคุกคามทางเพศ หรือประสบการณ์ที่ผู้ชม หรือต้นสังกัดทำให้รู้สึกอึดอัดหรือไม่
- 7) ท่านมีปฏิกิริยาต่อการถูกคุกคามอย่างไร
- 8) ท่านคิดอย่างไรต่อคำพูดว่า “ไอดอลเป็นบุคคลสาธารณะ จะทำอะไรก็ได้”
- 9) ท่านคิดอย่างไรต่อคำพูดว่า “ไอดอลเป็นวัตถุทางเพศ”
- 10) ท่านคิดว่าแฟนคลับจะสามารถแสดงความรักต่อไอดอลหญิงอย่างไรได้บ้าง เพื่อไม่ทำให้ไอดอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศ

ภาคผนวก 3

แบบสอบถามก่อนเข้าร่วมกระบวนการเรียนรู้

การยอมรับของแฟนคลับวงไอดอลหญิงเกี่ยวกับการทำให้เป็นวัตถุทางเพศ

คำชี้แจง

แบบสอบถามนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การออกแบบกระบวนการเรียนรู้เพื่อแก้ปัญหาการทำให้ไอดอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศ” คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยจุฬาลงกรณ์ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์ปรากฏการณ์การทำให้ไอดอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศ และออกแบบกระบวนการเรียนรู้สำหรับแฟนคลับเพื่อแก้ปัญหาการทำให้ไอดอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศ โดยแบบสอบถามนี้ ใช้เพื่อเก็บข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับการยอมรับของแฟนคลับวงไอดอลหญิงเกี่ยวกับการทำให้เป็นวัตถุทางเพศ และใช้เพื่อสุ่มเลือกผู้เข้าร่วมกระบวนการต่อไป

ผู้ตอบแบบสอบถามนี้จะต้องมีคุณสมบัติดังต่อไปนี้

1. เพศชาย
2. ติดตามและเป็นแฟนคลับวงไอดอลหญิงในประเทศไทย ไม่ต่ำกว่า 1 ปี
3. เคยเข้าร่วมกิจกรรมเกี่ยวกับไอดอลหญิง เช่น งานจับมือ งานเลือกตั้ง และเคยซื้อสินค้าเกี่ยวกับไอดอล เช่น ผ้าเชียร์ แผ่นซีดี และอื่น ๆ
4. สามารถให้ข้อมูลสัมภาษณ์เชิงลึก (ออนไลน์) ในวันและเวลาที่กำหนด
5. สอดคล้องเข้าร่วมกระบวนการเรียนรู้เพื่อแก้ปัญหาการทำให้ไอดอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศ

หมายเหตุ

ผู้ที่มีคุณสมบัติตรงตามข้อที่ 1-5 ได้รับการคัดเลือกเข้าร่วมกระบวนการเรียนรู้ และร่วมกระบวนการเรียนรู้จนจบกิจกรรม จะได้รับค่าตอบแทน 500 บาท

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

คำชี้แจง กรุณากรอกข้อมูลตามจริง

1. ชื่อ _____
2. เพศ _____
3. อายุ _____ ปี
4. ติดตามวงไอดอลหญิงมาเป็นระยะเวลา _____ ปี
5. ชื่นชอบไอดอลหญิงวง _____

6. เบอร์โทรศัพท์ที่สามารถติดต่อได้ (กรณีเป็นผู้ได้รับการคัดเลือกเพื่อเข้าสู่กระบวนการเรียนรู้)

7. E-mail ที่สามารถติดต่อได้ (กรณีเป็นผู้ได้รับการคัดเลือกเพื่อเข้าสู่กระบวนการเรียนรู้)

ส่วนที่ 2 การยอมรับของแฟนคลับวงไอดอลหญิงเกี่ยวกับการทำให้เป็นวัตถุทางเพศ

คำชี้แจง กรุณาอ่านข้อความต่อไปนี้และทำเครื่องหมายถูกในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของท่าน
เพียงคำตอบเดียว

| ที่ | การทำให้ไอดอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศ | ใช่ | ไม่ใช่ | ไม่แน่ใจ |
|-----|--|-----|--------|----------|
| 1 | ไอดอลหญิงทำทุกอย่างเพื่อความพึงพอใจของแฟนคลับ | | | |
| 2 | แฟนคลับสามารถเรียกร้องให้ไอดอลหญิงทำอะไรก็ได้เพื่อความพึงพอใจของแฟนคลับ | | | |
| 3 | ไอดอลหญิงคือบุคคลสาธารณะ ต้องแสดงออกอย่างระมัดระวังและคำนึงถึงภาพลักษณ์อยู่เสมอ | | | |
| 4 | แฟนคลับมีสิทธิที่จะรู้เรื่องเกี่ยวกับไอดอลหญิงทุกเรื่องที่ยากรู้ | | | |
| 5 | ไอดอลหญิงไม่ควรแสดงออกในประเด็นทางการเมือง | | | |
| 6 | แฟนคลับสามารถตำหนิไอดอลหญิงได้เมื่อแสดงออกในประเด็นที่ไม่เห็นด้วย | | | |
| 7 | คุณค่าของไอดอลหญิงขึ้นอยู่กับความนิยมที่ได้รับ | | | |
| 8 | บริษัทสามารถดูแลไอดอลหญิงที่ได้รับความนิยมกว่า ดีกว่าไอดอลหญิงที่ได้รับความนิยมน้อยกว่าได้ | | | |
| 9 | ไอดอลหญิงต้องปฏิบัติตามกฎของการเป็นไอดอลทุกประการ | | | |
| 10 | แฟนคลับสามารถตรวจสอบได้ว่าไอดอลหญิงปฏิบัติตามกฎของการเป็นไอดอลหรือไม่ หากพบว่าทำผิด ก็สามารถตำหนิได้ | | | |
| 11 | ถ้าไม่มีแฟนคลับคอยซัพพอร์ต ไอดอลหญิงก็จะไม่สามารถประสบความสำเร็จได้ | | | |
| 12 | แฟนคลับคือคนที่สำคัญที่สุดสำหรับไอดอลหญิง | | | |
| 13 | ไอดอลหญิงไม่ควรโต้ตอบคอมเมนต์เชิงลบในโซเชียลมีเดียทุกช่องทาง | | | |
| 14 | ไอดอลหญิงเป็นฝ่ายสมัครใจมาเป็นไอดอล ต้องรับสิ่งที่เกิดขึ้นให้ได้ | | | |
| 15 | การที่แฟนคลับจับจ้องส่วนใดส่วนหนึ่งของร่างกายไอดอลหญิงเพื่อ | | | |

| | | | | |
|----|--|--|--|--|
| | วัตถุประสงค์ทางเพศไม่ใช่เรื่องผิด | | | |
| 16 | แฟนคลับสามารถดูและแสดงความคิดเห็นต่อรูปลักษณ์ของไอดอลหญิงได้ | | | |
| 17 | ไอดอลหญิงไม่จำเป็นต้องมีความสามารถ แค่น้ำตาดี รูปลักษณ์ดีก็พอแล้ว | | | |
| 18 | ไอดอลหญิงต้องดูแลร่างกายให้ดี ควบคุมภาพลักษณ์ และต้องลดน้ำหนักเมื่อดูตัวใหญ่ขึ้น | | | |
| 19 | ไอดอลหญิงต้องปรึกษาต้นสังกัดทุกอย่างในขณะที่อยู่ในสัญญาของบริษัท | | | |
| 20 | บริษัทสามารถคิด ตัดสินใจ และดำเนินการใดก็ได้โดยไม่ต้องปรึกษาไอดอลหญิง | | | |

ส่วนที่ 3 ข้อเสนอแนะอื่น ๆ เกี่ยวกับการทำให้ไอดอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศ

ขอขอบคุณในความร่วมมือของท่าน

ข้อมูลของท่านจะถูกเก็บเป็นความลับ ผู้วิจัยเป็นผู้เก็บข้อมูลแต่เพียงผู้เดียว

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ภาคผนวก 4

แบบสอบถามหลังเข้าร่วมกระบวนการ

การยอมรับของแฟนคลับวงไอดอลหญิงเกี่ยวกับการทำให้เป็นวัตถุทางเพศ

คำชี้แจง

แบบสอบถามนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การออกแบบกระบวนการเรียนรู้เพื่อแก้ปัญหาการทำให้ไอดอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศ” คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยจุฬาลงกรณ์ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์ปรากฏการณ์การทำให้ไอดอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศ และออกแบบกระบวนการเรียนรู้สำหรับแฟนคลับเพื่อแก้ปัญหาการทำให้ไอดอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศ โดยแบบสอบถามนี้ ใช้เพื่อเก็บข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับการยอมรับของแฟนคลับวงไอดอลหญิงเกี่ยวกับการทำให้เป็นวัตถุทางเพศ และใช้เพื่อคัดเลือกผู้เข้าร่วมกระบวนการต่อไป

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

คำชี้แจง กรุณากรอกข้อมูลตามจริง

- ชื่อ _____

ส่วนที่ 2 การยอมรับของแฟนคลับวงไอดอลหญิงเกี่ยวกับการทำให้เป็นวัตถุทางเพศ

คำชี้แจง กรุณาอ่านข้อความต่อไปนี้และทำเครื่องหมายถูกในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของท่าน เพียงคำตอบเดียว

| ที่ | การทำให้ไอดอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศ | ใช่ | ไม่ใช่ | ไม่แน่ใจ |
|-----|---|-----|--------|----------|
| 1 | ไอดอลหญิงทำทุกอย่างเพื่อความพึงพอใจของแฟนคลับ | | | |
| 2 | แฟนคลับสามารถเรียกร้องให้ไอดอลหญิงทำอะไรก็ได้เพื่อความพึงพอใจของแฟนคลับ | | | |
| 3 | ไอดอลหญิงคือบุคคลสาธารณะ ต้องแสดงออกอย่างระมัดระวังและคำนึงถึงภาพลักษณ์อยู่เสมอ | | | |
| 4 | แฟนคลับมีสิทธิที่จะรู้เรื่องเกี่ยวกับไอดอลหญิงทุกเรื่องที่ยากรู้ | | | |
| 5 | ไอดอลหญิงไม่ควรแสดงออกในประเด็นทางการเมือง | | | |
| 6 | แฟนคลับสามารถตำหนิไอดอลหญิงได้เมื่อแสดงออกในประเด็นที่ไม่เห็นด้วย | | | |
| 7 | คุณค่าของไอดอลหญิงขึ้นอยู่กับความนิยมที่ได้รับ | | | |
| 8 | บริษัทสามารถดูแลไอดอลหญิงที่ได้รับความนิยมกว่า ดีกว่าไอดอล | | | |

| | | | | |
|----|--|--|--|--|
| | หญิงที่ได้รับความนิยมน้อยกว่าได้ | | | |
| 9 | ไอดอลหญิงต้องปฏิบัติตามกฎของการเป็นไอดอลทุกประการ | | | |
| 10 | แฟนคลับสามารถตรวจสอบได้ว่าไอดอลหญิงปฏิบัติตามกฎของการเป็นไอดอลหรือไม่ หากพบว่าทำผิด ก็สามารถตำหนิได้ | | | |
| 11 | ถ้าไม่มีแฟนคลับคอยซัพพอร์ต ไอดอลหญิงก็จะไม่สามารถประสบความสำเร็จได้ | | | |
| 12 | แฟนคลับคือคนที่สำคัญที่สุดสำหรับไอดอลหญิง | | | |
| 13 | ไอดอลหญิงไม่ควรโต้ตอบคอมเมนต์เชิงลบในโซเชียลมีเดียทุกช่องทาง | | | |
| 14 | ไอดอลหญิงเป็นฝ่ายสมัครใจมาเป็นไอดอล ต้องรับสิ่งที่เกิดขึ้นให้ได้ | | | |
| 15 | การที่แฟนคลับจับจ้องส่วนใดส่วนหนึ่งของร่างกายไอดอลหญิงเพื่อวัตถุประสงค์ทางเพศไม่ใช่เรื่องผิด | | | |
| 16 | แฟนคลับสามารถดูและแสดงความคิดเห็นต่อรูปลักษณ์ของไอดอลหญิงได้ | | | |
| 17 | ไอดอลหญิงไม่จำเป็นต้องมีความสามารถ แค่นำตาดี รูปลักษณ์ดีก็พอแล้ว | | | |
| 18 | ไอดอลหญิงต้องดูแลร่างกายให้ดี ควบคุมภาพลักษณ์ และต้องลดน้ำหนักเมื่อดูตัวใหญ่ขึ้น | | | |
| 19 | ไอดอลหญิงต้องปรึกษาต้นสังกัดทุกอย่างในขณะที่อยู่ในสัญญาของบริษัท | | | |
| 20 | บริษัทสามารถคิด ตัดสินใจ และดำเนินการใดก็ได้โดยไม่ต้องปรึกษาไอดอลหญิง | | | |

ส่วนที่ 3 ข้อเสนอแนะอื่น ๆ เกี่ยวกับการทำให้ไอดอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศ

ขอขอบคุณในความร่วมมือของท่าน

ข้อมูลของท่านจะถูกเก็บเป็นความลับ ผู้วิจัยเป็นผู้เก็บข้อมูลแต่เพียงผู้เดียว

ภาคผนวก 5

แบบสัมภาษณ์กลุ่มประเมินการเรียนรู้ (สำหรับผู้เชี่ยวชาญ)

เรื่อง ประเมินกระบวนการเรียนรู้สำหรับแฟนคลับเพื่อแก้ปัญหาการทำให้ไอดอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศ

แบบสัมภาษณ์นี้ เป็นส่วนหนึ่งของวิทยานิพนธ์เรื่อง “การออกแบบกระบวนการเรียนรู้สำหรับแฟนคลับเพื่อแก้ปัญหาการทำให้ไอดอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศ” ของ นางสาวทรรติกา สมใจ นิสิตปริญญาโท คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย แบบสัมภาษณ์กลุ่มนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อประเมินผลกระบวนการเรียนรู้สำหรับแฟนคลับเพื่อแก้ปัญหาการทำให้ไอดอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศ ข้อมูลที่ได้รับจะใช้เป็นแนวทางในการปรับปรุงกระบวนการเรียนรู้เพื่อแก้ปัญหาการทำให้ไอดอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศต่อไป

คำถามสัมภาษณ์ มีดังต่อไปนี้

1. ความคิดเห็นต่อเนื้อหาที่ใช้ในกระบวนการเรียนรู้
2. ความคิดเห็นต่อรูปแบบกิจกรรมที่ใช้ในกระบวนการเรียนรู้เหมาะสมหรือไม่
3. ความคิดเห็นต่อการจัดการกระบวนการเรียนรู้ของผู้วิจัย
4. ท่านมีข้อเสนอแนะในการปรับปรุงกระบวนการเรียนรู้เพื่อแก้ปัญหาการทำให้ไอดอลหญิงเป็นวัตถุทางเพศต่อไปอย่างไร

ภาคผนวก 6

ภาพกิจกรรมการจัดโครงสร้างกระบวนการเรียนรู้ Love Don't Hurt: Ways to Love Better



ภาคผนวก 7

โปสเตอร์แสดงข้อมูลการทำให้เป็นวัตถุทางเพศที่ใช้ประกอบโครงร่างกระบวนการเรียนรู้

Love Don't Hurt: Ways to Love Better

**LOVE
DONT
HURT**
WAYS TO LOVE BETTER

WHAT IS OBJECTIFICATION ?

มอง "บุคคล" เป็น
เครื่องมือเพื่อตอบสนอง
วัตถุประสงค์
ของตัวเอง

การไม่ให้คุณแสดงออก
เช่น ห้ามปราม ตำหนิ
คัดกรองก่อน

การไม่เคารพสิทธิ
ส่วนบุคคล และแบ่งแยก
มาตรฐานจากคนอื่น

ปฏิบัติกับบุคคลโดย
ไม่จำเป็นต้องคำนึง
ถึงความรู้สึก

การรับรู้บุคคลตามภาพ
ที่มองเห็น ตัดสินคุณค่า
จากรูปลักษณ์ภายนอก



ไม่เคารพเสรีภาพของบุคคล
และไม่ยอมรับว่าคุณ
มีอำนาจการตัดสินใจ
ด้วยตัวเอง

ปฏิบัติกับบุคคลเหมือน
เป็นสิ่งที่แลกเปลี่ยนได้
คิดเป็นมูลค่าได้

ปฏิบัติกับบุคคลเหมือน
สิ่งของที่เป็นเจ้าของได้ เช่น
ควบคุมการตัดสินใจได้

มองเรือนร่างแยกส่วน
จากความคิดและจิตใจ
เห็นบุคคลเป็นแค่ร่างกาย

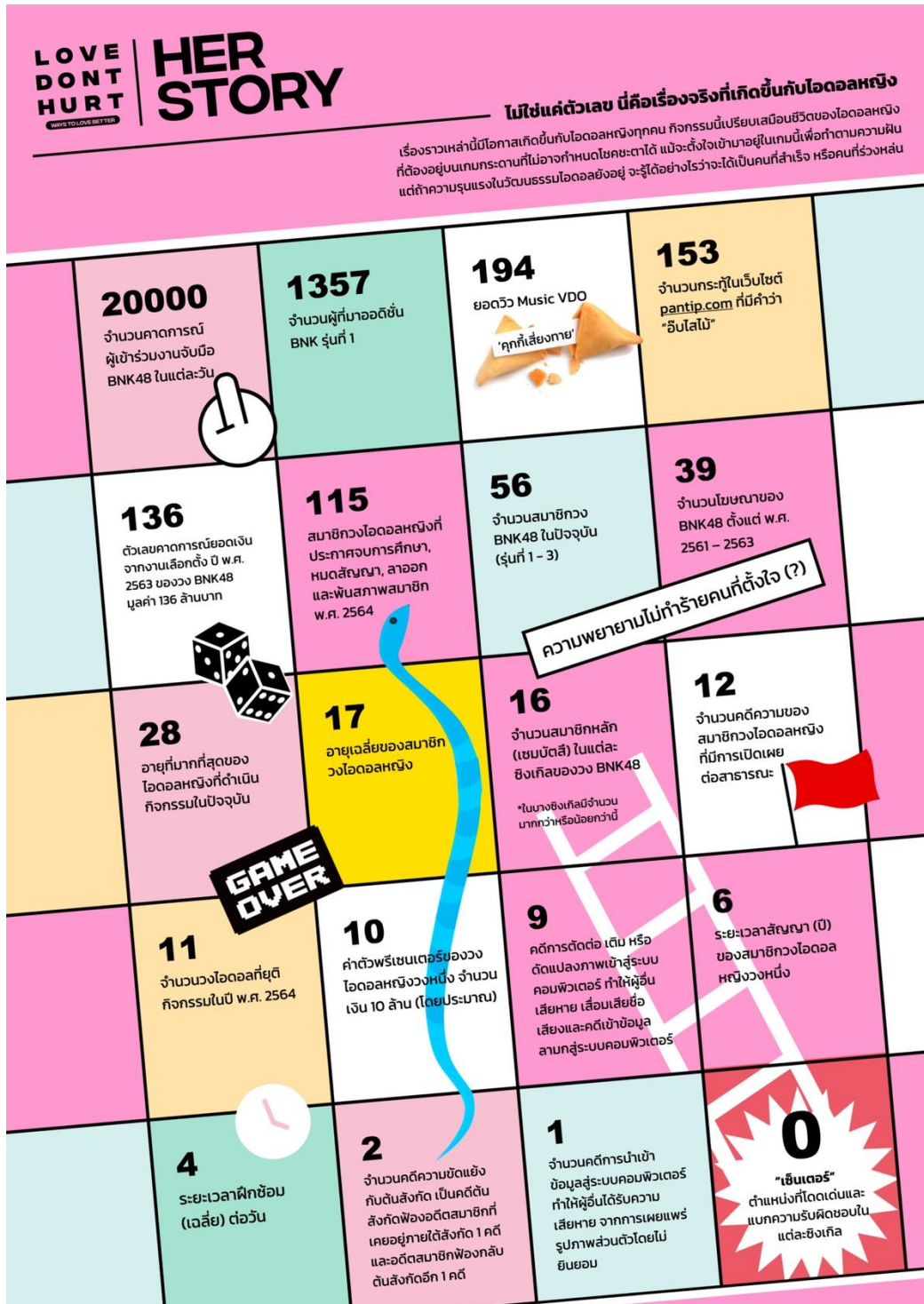
การปฏิบัติกับบุคคล
อย่างไม่มีสิทธิ์ออกความเห็น
หรือแสดงออกได้

Nussbaum (1995); Langton (2009 อ้างถึงใน วัลลาสิณี ทังคะนะ, 2558)

ภาคผนวก 8

โปสเตอร์แสดงข้อมูลสำหรับกิจกรรม Her Story

ประกอบโครงสร้างกระบวนการเรียนรู้ Love Don't Hurt: Ways to Love Better





จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ประวัติผู้เขียน

| | |
|-------------------|---|
| ชื่อ-สกุล | ทรรศิกา สมใจ |
| วัน เดือน ปี เกิด | 4 กรกฎาคม 2538 |
| สถานที่เกิด | กรุงเทพมหานคร |
| วุฒิการศึกษา | ปริญญาตรี คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ |
| ที่อยู่ปัจจุบัน | 3/18 หมู่ที่ 6 ตำบลคลองสี่ อำเภอลองหลวง จังหวัดปทุมธานี |



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY