

แฟนอาร์ต: การสร้างสรรค์การเรียนรู้งานศิลปะสำหรับวัยรุ่นยุคใหม่*

FAN ART: A CREATIVE APPROACH TO LEARNING ART FOR THE NEW GENERATION OF TEENAGERS

สรिता เจือศรีกุล

Sarita Juaseekoon

คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย กรุงเทพมหานคร ประเทศไทย

Faculty of Education, Chulalongkorn University, Bangkok, Thailand

Corresponding author E-mail: sarita.j@chula.ac.th

บทคัดย่อ

แฟนอาร์ต คือ งานศิลปะที่สร้างขึ้นจากความชื่นชอบของแฟนคลับที่มีต่อสื่อ หรือบุคคล เช่น นักร้อง นักแสดง นินยา ภาพยนตร์ การ์ตูน ฯลฯ ซึ่งถ่ายทอดในรูปแบบของภาพวาด ภาพการ์ตูน ภาพตัดต่อ หรืองานออกแบบกราฟิกต่าง ๆ ที่สื่อถึงศิลปิน หรือตัวละครที่ชื่นชอบ หรือต่อยอดไปสู่การสร้างสรรค์เป็นผลิตภัณฑ์ อื่น ๆ เช่น โปสการ์ด เข็มกลัด พวงกุญแจ สติกเกอร์ โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อตอบสนองความชื่นชอบของตนเอง และแลกเปลี่ยนกันในกลุ่มแฟนคลับ จากการที่แฟนอาร์ตมีความเชื่อมโยงกับวัฒนธรรมแฟนคลับ ซึ่งมีบทบาทสำคัญกับวัยรุ่น จึงทำให้นักวิชาการทางศิลปศึกษาเล็งเห็นศักยภาพของแฟนอาร์ตในการส่งเสริมการเรียนรู้ด้านศิลปะในกลุ่มวัยรุ่น ซึ่งเป็นช่วงวัยที่ความมั่นใจ และแรงจูงใจในการเรียนรู้ศิลปะลดลง บทความนี้จึงมีวัตถุประสงค์เพื่อนำเสนอบทบาทของแฟนอาร์ตต่อการเรียนรู้ศิลปะของวัยรุ่นไทย ซึ่งประกอบด้วย มโนทัศน์ของแฟนอาร์ตและวัฒนธรรมแฟนคลับ บทบาทของแฟนอาร์ตในการส่งเสริมการเรียนรู้ศิลปะ 3 ด้าน ได้แก่ 1) แฟนอาร์ตช่วยสร้างแรงจูงใจในการเรียนศิลปะ 2) แฟนอาร์ตช่วยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ และ 3) แฟนอาร์ตช่วยสร้างความตระหนักเกี่ยวกับบทบาทของศิลปะในชีวิตประจำวัน ร่วมกับการนำเสนอ แนวทางการนำมาประยุกต์ใช้ในชั้นเรียนในขอบเขตที่เหมาะสม และตัวอย่างกิจกรรมที่เชื่อมโยงกับการจัดการเรียนรู้ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน ตลอดจนข้อสังเกตอื่น ๆ ที่ผู้สอนต้องคำนึงถึงในการนำ แฟนอาร์ตไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ โดยมีจุดมุ่งหมายในการสร้างความเข้าใจ ตลอดจนเป็นแนวทางกับให้ครู และบุคลากรทางการศึกษา นำไปประยุกต์ใช้ในชั้นเรียนของตนเอง เพื่อให้ชั้นเรียนศิลปะมีความสร้างสรรค์ สนุกสนาน และสอดคล้องกับความสนใจของผู้เรียน ที่เป็นวัยรุ่นยุคใหม่มากยิ่งขึ้น

คำสำคัญ: แฟนอาร์ต, การสร้างสรรค์การเรียนรู้, งานศิลปะ, วัยรุ่นยุคใหม่

Abstract

Fan art refers to artwork created by fans as an expression of admiration for a particular medium or individual, such as singers, actors, novels, movies, cartoons, and more. It is often presented in forms such as drawings, cartoons, photo edits, or various graphic designs that depict the artists or characters they admire. Fan art can also extend into the creation of other products like postcards, badges, keychains, and stickers, with the purpose of fulfilling personal interests and

* Received February 6, 2025; Revised February 22, 2025; Accepted February 25, 2025

sharing within fan communities. Given its strong ties to fan culture, which plays a significant role in the lives of teenagers, art education scholars have identified the potential of fan art to promote artistic learning in this age group, a stage when confidence and motivation for learning art tend to decline. This article aims to explore the role of fan art in the art education of Thai teenagers. It conceptualizes fan art and fan culture and examines its potential to support art education in three critical dimensions: 1) Fan art as a catalyst for fostering motivation in art learning 2) Fan art as a medium for nurturing creativity 3) Fan art as a tool for cultivating awareness of art's significance in everyday life. Additionally, the article proposes strategies for integrating fan art into classroom settings within appropriate boundaries, including examples of activities aligned with the basic education core curriculum. Furthermore, it highlights key considerations for educators when incorporating fan art into their teaching practices. The overarching goal is to enhance understanding and provide practical guidance for teachers and educators on incorporating fan art into their classrooms, making art classes more creative, modern, and relevant to the new generation of teenagers.

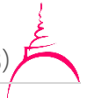
Keywords: Fanart, Creative Approach to Learning, Art, New Generation of Teenager

บทนำ

แฟนอาร์ต (Fanart) มาจากการรวมตัวของคำว่า Fan และคำว่า Art หมายถึง ผลงานศิลปะที่สร้างขึ้นโดยแฟน (Fan) ซึ่งเป็นผู้ที่มีความสนใจชื่นชอบเป็นพิเศษต่อสื่อหรือบุคคล เช่น นักร้อง นักแสดง นินจา ภาพยนตร์ การ์ตูน ทีมกีฬา ฯลฯ (Merriam-Webster, 2024) โดยทั่วไปแฟนอาร์ตจะเผยแพร่ในกลุ่มคนที่มีความชื่นชอบแบบเดียวกันที่เรียกว่า “แฟนคลับ” (Fanclub) เป็นหลัก (Seymour, J., 2018) จึงมีภาพลักษณ์เป็นงานศิลปะ “เฉพาะกลุ่ม” แต่จากประสบการณ์ของผู้เขียน พบว่า ในช่วง 3 - 5 ปีที่ผ่านมา เพิ่มสะสมผลงานสำหรับสมัครเข้าศึกษาต่อในหลักสูตรด้านศิลปะระดับปริญญาตรีมีการใส่ผลงานแฟนอาร์ตเข้ามามากขึ้น ทั้งยังพบสื่อบันเทิงต่าง ๆ ที่ใช้แฟนอาร์ตเป็นส่วนหนึ่งของการประชาสัมพันธ์ จึงแสดงถึงความแพร่หลายของแฟนอาร์ตในวงกว้าง

แม้ว่าแฟนอาร์ตจะเป็นที่นิยมมากขึ้น แต่มุมมองของสังคมที่มีต่อแฟนอาร์ตนั้นไม่ได้เป็นไปในทิศทางบวกเสมอไป โดยเฉพาะในบริบทโรงเรียน มีข้อเขียนออนไลน์มากมายที่ถกเถียงเกี่ยวกับคุณค่าทางศิลปะของแฟนอาร์ต บทสนทนาในสังคมออนไลน์ที่แสดงความลังเลไม่แน่ใจว่าควรนำผลงานแฟนอาร์ตใส่ในเพิ่มสะสมผลงานหรือไม่ จนถึงคำถามว่าเหตุใดครูศิลปะในโรงเรียนของตนจึง “เกลียด” แฟนอาร์ต และมองว่าไม่ใช่ “งานศิลปะที่แท้จริง (Real Art)” โดยให้เหตุผลว่าแฟนอาร์ตขาดความคิดริเริ่ม ไม่ได้ใช้ความคิดสร้างสรรค์ของตนเอง และไม่ได้แสดงถึงเฉพาะตัวของศิลปิน (Eshima, M., 2004) อีกสาเหตุหนึ่งอาจมาจากการที่แฟนอาร์ตมีที่มาจากวัฒนธรรมแฟนคลับ เนื่องจากสังคมมักมองกลุ่มแฟนคลับในเชิงลบ เช่น มองว่าเป็นกลุ่มคนที่หลีกเลี่ยงสังคม เป็นทาสสินค้า มีความคลั่งไคล้เกินพอดี จนกลายเป็นกลุ่มวัฒนธรรมย่อยที่มีอัตลักษณ์ผิดแปลกไปจากคนส่วนใหญ่ (นฤพนธ์ ดั่งวิเศษ, 2565) ผลงานแฟนอาร์ตที่สื่อถึงกลุ่มวัฒนธรรมดังกล่าวจึงถูกมองแง่ลบไปด้วย สิ่งเหล่านี้อาจเป็นเหตุผลที่ครูศิลปะประเมินงานแฟนอาร์ตว่ามีคุณค่าทางศิลปะน้อย และไม่เหมาะสมกับการนำมาใช้ในการจัดการเรียนการสอน

อย่างไรก็ตาม มีข้อเขียนทางวิชาการหลายฉบับที่กล่าวถึงศักยภาพของแฟนอาร์ตและวัฒนธรรมแฟนคลับที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ศิลปะ โดยมองว่าความสนใจที่วัยรุ่นมีต่อแฟนอาร์ตช่วยกระตุ้นให้เกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้ศิลปะมากขึ้น (Samuelsson, S. W., 2023) หรือความมุ่งมั่นในการสร้างสรรค์งานแฟนอาร์ตจะช่วยพัฒนาทักษะทางศิลปะตลอดจนความคิดสร้างสรรค์ในการสื่อสารและการแสดงออกของวัยรุ่น (Chen, J. S., 2007); (Manifold, M. C., 2009B) เป็นต้น ผู้เขียนจึงเล็งเห็นถึงคุณค่าและศักยภาพของแฟนอาร์ตในการพัฒนาเป็นกิจกรรมการเรียนรู้



ศิลปะที่สอดคล้องกับความสนใจและความต้องการของผู้เรียนวัยรุ่น บทความนี้จึงนำเสนอโมทัศน์เกี่ยวกับแฟนอาร์ต และวัฒนธรรมแฟน เพื่อสร้างความเข้าใจในเบื้องต้น ก่อนจะนำเสนอบทบาทของแฟนอาร์ตที่มีต่อการเรียนรู้ศิลปะ จากการทบทวนวรรณกรรมและองค์ความรู้ ตลอดจนนำเสนอแนวทางการจัดการเรียนรู้ศิลปะโดยใช้แฟนอาร์ตเป็นสื่อ และตัวอย่างกิจกรรมที่พัฒนาให้สอดคล้องกับบริบทไทย โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อเป็นแนวทางให้ครูและบุคลากรทางการศึกษานำไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้ศิลปะในชั้นเรียนของตนให้มีความสร้างสรรค์ ทันสมัย และสอดคล้องกับความสนใจของผู้เรียนที่เป็นวัยรุ่นยุคใหม่มากยิ่งขึ้น

แฟนอาร์ตและวัฒนธรรมแฟน

“แฟน” (Fan) ในความหมายดั้งเดิมมาจากคำว่า Fanatic มีการนำคำนี้มาใช้ครั้งแรกช่วงปลายศตวรรษที่ 19 โดยนำมาใช้กับกลุ่มผู้คลั่งไคล้ทีมกีฬาหรือละครที่เป็นที่นิยมขณะนั้น ซึ่งถูกมองว่าเป็นผู้ที่คลั่งไคล้ในระดับที่เกินพอดี จนดูราวกับถูกครอบงำจิตใจ (Jenkins, H., 2013) จนถึงช่วงศตวรรษต้นที่ 20 คำว่าแฟนจึงเริ่มมีความหมายในเชิงบวกมากขึ้น โดยหมายถึงผู้ติดตามหรือผู้ที่มีความสนใจชื่นชอบเป็นพิเศษต่อสื่อหรือบุคคล เช่น นักร้อง นักแสดง นินยา ภาพยนตร์ ฯลฯ (Harris, C. & Alexander, A., 1998) การเป็นแฟนนั้นสามารถทำได้ทั้งในรูปแบบปัจเจกบุคคลและการรวมกลุ่ม การรวมกลุ่มของแฟนที่มีความชื่นชอบแบบเดียวกันเพื่อพูดคุยและแสดงความชื่นชมเกี่ยวกับสิ่งที่ตนชื่นชอบนั้นจะเรียกว่า “แฟนคลับ” (Fanclub) หรือ “แฟนด้อม” (Fandom) ซึ่งจะมีการสร้างอัตลักษณ์หรือวัฒนธรรมย่อยของตนขึ้นมา ที่เรียกว่า “วัฒนธรรมแฟน (Fan Culture)” เช่น มีการแต่งกายที่มีลักษณะเฉพาะ มีอุปกรณ์ที่เป็นสัญลักษณ์สื่อถึงสิ่งที่ชื่นชอบ และมีการมีส่วนร่วมในรูปแบบต่าง ๆ เช่น การชมคอนเสิร์ต ชมการแข่งขัน การฟังเพลง การซื้อสินค้า ไปจนถึงการสร้างและการแบ่งปันสารสนเทศต่าง ๆ ภายในกลุ่ม (ศิริริณา วอนแก่น้อย, 2565) เช่น สื่อต่าง ๆ ที่แฟนคลับสร้างขึ้นเองที่เรียกว่า “แฟนเวิร์ค” (Fanwork) หรือ “แฟนเมด” (Fanmade) เช่น ผลงานที่นำเอาลักษณะของสิ่งที่ชื่นชอบมาทำเป็นเรื่องราว ที่เรียกว่า “แฟนฟิคชัน” (Fanfiction) หรือการสร้างเป็นภาพ ที่เรียกว่า “แฟนอาร์ต” (Fanart) (Price, L. & Robinson, L., 2016) ตลอดจนการแสดงออกในรูปแบบอื่น เช่น การเต้นคัฟเวอร์แดนซ์ (Cover Dance) ที่เป็นการเต้นเลียนแบบศิลปินที่ชื่นชอบ การแต่งคอสเพลย์ (Cosplay) ที่เป็นการแต่งกายเลียนแบบตัวละครที่ชอบ เป็นต้น

แฟนอาร์ต (Fanart) หมายถึง ผลงานศิลปะที่สร้างขึ้นโดยแฟน (Fan) บนความชื่นชอบที่มีต่อนิยาย หนังสือ ภาพยนตร์ ฯลฯ (Merriam-Webster, 2024) โดยงานศิลปะนั้นทำได้หลายรูปแบบ เช่น ภาพวาด ภาพถ่าย การ์ตูน ภาพตัดต่อหรืองานออกแบบกราฟิกต่าง ๆ ที่สื่อถึงศิลปินหรือตัวละครที่ชื่นชอบ โดยทั่วไปแล้วจะนำเสนอผลงานผ่านสื่อสังคมออนไลน์ที่แฟนคลับรวมตัวกันอยู่ นอกจากนี้อาจต่อยอดไปสู่ผลิตภัณฑ์แฟนเมด เช่น โปสการ์ด เข็มกลัด พวงกุญแจ สติกเกอร์ ซึ่งจะมีการแจกจ่ายหรือแลกเปลี่ยนตามงานอีเวนท์ เช่น คอนเสิร์ต งานพบปะแฟนคลับ ที่เรียกว่า แฟนมีตติ้ง (Fan Meeting) ตลอดจนใช้ใน “แฟนโปรเจกต์” (Fan Project) ซึ่งหมายถึงกิจกรรมพิเศษที่แฟนคลับทำเพื่อสร้างความประทับใจให้แก่ศิลปินในโอกาสพิเศษต่าง ๆ เช่น การจัดทำป้ายโฆษณา หรือการจัดคาเฟ่เนื่องในวันเกิดให้แก่ศิลปิน เป็นต้น (กองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์, 2567)



ภาพที่ 1 ตัวอย่างแฟนอาร์ต และการแจกจ่ายแฟนอาร์ตในคาเฟ่วันเกิดศิลปิน

โดยทั่วไปแฟนมักจะเผยแพร่ผลงานแฟนอาร์ตของตนในกลุ่มคนที่มีความชื่นชอบแบบเดียวกัน ที่เรียกว่า “แฟนคลับ” (Fanclub) ผ่านช่องทางเครือข่ายสังคมออนไลน์ต่าง ๆ ที่กลุ่มใช้ในการพูดคุยสื่อสารแลกเปลี่ยนข่าวสารซึ่งกันและกัน เช่น แพลตฟอร์ม X, Instagram, Facebook ด้วยความคาดหวังว่าผู้ชมที่มีความชื่นชอบในสิ่งเดียวกันจะสามารถ “รับรู้” ได้ว่าผลงานดังกล่าวสื่อถึงใครหรือสิ่งใด (Seymour, J., 2018) แม้ว่าแฟนอาร์ตจะเป็นสิ่งที่แฟนคลับสร้างขึ้นเพื่อตอบสนองความชื่นชอบของตนเอง เมื่อผลงานได้รับการเผยแพร่ มีผู้แสดงความคิดเห็น มีการกด Like หรือ Share เพื่อส่งต่อผลงานนั้นออกไปในวงกว้าง จะทำให้ผู้สร้างผลงานรู้สึกได้รับการยอมรับ เกิดความภาคภูมิใจและเกิดแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานต่อไป สอดคล้องกับ Jenkins, H. ได้กล่าวว่า ปรากฏการณ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของ “วัฒนธรรมการมีส่วนร่วม” (Participatory Culture) (Jenkins, H., 2013) โดยมองว่ากลุ่มแฟนคลับเป็นกลุ่มผู้ชมที่มีพลังในการเข้าไปมีส่วนร่วมสนับสนุนศิลปินหรือสิ่งที่ชอบ เช่น เข้าไปร่วมโหวตให้ศิลปินได้รับรางวัล มีส่วนร่วมในการให้ข้อมูล จนถึงการสร้างสื่อและเผยแพร่ด้วยตนเอง โดยไม่ต้องเป็นฝ่ายรอศิลปินหรือผู้ผลิตสื่อเท่านั้น ซึ่งสื่อที่แฟนคลับเป็นผู้ผลิตขึ้นมาเองนั้นนอกจากจะช่วยให้สิ่งที่ตนเองชื่นชอบเป็นที่รู้จักในวงกว้างมากขึ้นแล้ว ยังช่วยเติมเต็มความต้องการของแฟนคลับมากขึ้น เช่น การได้จินตนาการภาพหรือเรื่องราวของศิลปินที่ชอบจะทำให้รู้สึกเหมือนตนเองได้ใช้เวลาร่วมกับศิลปิน นอกจากนี้ยังทำให้แฟนคลับเกิดการปฏิสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน ในรูปแบบของการสื่อสารแนวราบ (Horizontal Communication) เกิดการแบ่งปันความคิดเห็น อารมณ์ความรู้สึกและประสบการณ์ซึ่งกันและกัน ทำให้เกิดความผูกพันเป็นเครือข่ายที่เข้มแข็งมากขึ้น (กฤตยา ฉันทยารเนศ, 2561) ในมุมมองของแฟนคลับแล้ว การสร้างสรรค์งานแฟนอาร์ตจึงไม่ได้เป็นการทำเพื่อตนเองเพียงอย่างเดียว แต่เป็นการทำเพื่อสิ่งที่ตนชื่นชอบ และเหล่าแฟนคลับที่มีความชื่นชอบในสิ่งเดียวกัน

จากการศึกษาข้อมูลสามารถสรุปได้ว่า แฟนอาร์ตเป็นการรวมตัวระหว่างความเป็นแฟนและความเป็นศิลปะเป็นงานศิลปะที่ขับเคลื่อนโดยความชื่นชอบของผู้สร้างสรรค์ที่มีต่อสื่อหรือบุคคล จนนำสิ่งนั้นมาเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างงานศิลปะรูปแบบที่หลากหลาย ซึ่งมีการอ้างอิงถึงสื่อหรือบุคคลต้นแบบทั้งทางตรงและทางอ้อม เช่น ใช้ชื่อ ภาพ หรือสัญลักษณ์ต่าง ๆ ซึ่งกลุ่มแฟนคลับสามารถจดจำได้ ก่อนจะเผยแพร่ไปในกลุ่มแฟนคลับทั้งในรูปแบบออนไลน์และรูปแบบอื่น ๆ



บทบาทของแฟนอาร์ตในการส่งเสริมการเรียนรู้ศิลปะ

จากมโนทัศน์ว่าแฟนอาร์ต คือ งานศิลปะรูปแบบหนึ่งที่ขับเคลื่อนด้วยความชื่นชอบของแฟนคลับ ซึ่งเป็นวัฒนธรรมที่มีความเชื่อมโยงกับวัยรุ่นอย่างลึกซึ้ง แฟนอาร์ตจึงมีศักยภาพในการส่งเสริมการเรียนรู้ศิลปะได้ในหลายบทบาท ได้แก่

1. แฟนอาร์ตช่วยสร้างแรงจูงใจในการเรียนศิลปะ

แรงจูงใจมีบทบาทสำคัญอย่างยิ่งต่อการเรียนรู้ ซึ่งแรงจูงใจในการเรียนรู้ศิลปะนั้นมีแนวโน้มลดลงเมื่อผู้เรียนอายุมากขึ้น โดยเฉพาะช่วงอายุ 9 - 11 ปี ที่เด็กจะพยายามวาดภาพให้มีความสมจริงแบบผู้ใหญ่ เมื่อไม่สามารถวาดได้ตามที่ต้องการจึงขาดความมั่นใจและแรงจูงใจที่จะเรียนรู้เกี่ยวกับศิลปะเพิ่มเติม พัฒนาการทางศิลปะจึงหยุดนิ่งในช่วงวัยมัธยม (Lowenfeld, V. & Brittain, L. W., 1964); (Davis, J., 1997) การนำสิ่งที่วัยรุ่นชื่นชอบ เช่น เกม การ์ตูน เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของการเรียนการสอนนั้นช่วยให้เกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้ได้ดี สอดคล้องกับ McCormick, A. ได้กล่าวว่า สำหรับนักเรียนบางกลุ่มที่ไม่สนใจในศิลปะแล้ว แฟนอาร์ตถือเป็น “งานศิลปะรูปแบบเดียวที่นักเรียนยังให้ความสนใจเรียนรู้และยังคงทำอยู่” (McCormick, A., 2016) และสอดคล้องกับ Trafi-Prats, L. ได้กล่าวว่า การเรียนรู้ผ่านการสร้างแฟนอาร์ตนั้นเป็นการเรียนรู้ที่มีความเชื่อมโยงกับอารมณ์ความรู้สึกของผู้เรียนมาก เนื่องจากผู้เรียนถูกขับเคลื่อนด้วยความรู้สึกที่มีต่อสิ่งที่ชอบ จึงมีแนวโน้มที่จะอยากทำผลงานออกมาให้ดี อยากพัฒนาทักษะของตนเองเพื่อสร้างงานให้ดีขึ้น (Trafi-Prats, L., 2021) อีกทั้งการเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่มแฟนคลับก็เป็นอีกแรงกระตุ้นให้ผู้เรียนสร้างและเผยแพร่ผลงาน ไม่ว่าจะเป็นการให้กำลังใจหรือคำแนะนำจากแฟนคลับด้วยกัน และการได้เห็นผลงานของแฟนคลับคนอื่น ๆ (Freedman, K. et al., 2013) ครูศิลปะสามารถใช้แฟนอาร์ตในการกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนได้ เช่น เปิดโอกาสให้ผู้เรียนเลือกศิลปินที่ชอบมาใช้เป็นต้นแบบในการสร้างสรรค์งานแฟนอาร์ต ร่วมกับการนำเสนอจุดเด่นของศิลปินและแนวทางการนำเสนอจุดเด่นนั้นในผลงาน ซึ่งผู้เรียนจะได้แสดงความชื่นชอบที่มีต่อศิลปินร่วมกับการเรียนรู้การแสดงออกทางศิลปะ เป็นต้น

2. แฟนอาร์ตช่วยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์

ข้อถกเถียงที่สำคัญเกี่ยวกับคุณค่าของแฟนอาร์ต คือ การขาดความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ (Originality) เนื่องจากแฟนอาร์ตมีการอ้างอิงถึงสื่อหรือบุคคลที่ชอบ หลายครั้งจึงกลายเป็นการลอกเลียน (Copy) ผลงานที่มีอยู่แล้ว เช่น การวาดเลียนแบบภาพการ์ตูน เป็นที่แน่ชัดว่าความคิดริเริ่มสร้างสรรค์นั้นเป็นคุณสมบัติที่จำเป็นต่องานศิลปะและศิลปิน อย่างไรก็ตาม การลอกเลียนจากต้นแบบนั้นไม่ใช่เรื่องใหม่ในการเรียนรู้ศิลปะ ศิลปินที่มีชื่อเสียงจำนวนมากเรียนรู้จากการลอกงาน (Reproduction) ของศิลปินชั้นเอก สอดคล้องกับ McCormick, A. ได้กล่าวว่า การที่ผู้เรียนหยิบยืม (Appropriation) สิ่งที่คุณชื่นชอบหรือสิ่งที่เป็นกระแสในขณะนั้นมาใช้ในผลงาน ก็ไม่ได้แตกต่างจากการสร้างงานของศิลปินป๊อปอาร์ต (Pop Art) หรือศิลปินยุคหลังสมัยใหม่ (Post-Modern) (McCormick, A., 2015) และสอดคล้องกับ Ishibashi, K. & Okada, T. ได้กล่าวว่า การเรียนรู้การวาดภาพจากการลอกเลียนต้นแบบนั้นทำให้ผู้เรียนมีความคิดสร้างสรรค์มากขึ้น เพราะรู้สึกกดดันน้อยกว่าการต้องเริ่มวาดภาพจากความคิดตัวเองทั้งหมด ซึ่งระหว่างการเลียนแบบผู้เรียนจะได้ศึกษาและวิเคราะห์มุมมองของศิลปินไปด้วย (Ishibashi, K. & Okada, T., 2004) การสร้างงานแฟนอาร์ตให้ศิลปินเป็นตัวกระตุ้นให้เกิดการศึกษาข้อมูล การวิเคราะห์ ติชม การจินตนาการ การถ่ายทอดเรื่องราวหรือการใช้สัญลักษณ์เพื่ออ้างอิงถึงศิลปินที่เป็นต้นแบบ ซึ่งกระบวนการดังกล่าวช่วยกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ได้เป็นอย่างดี (ชขาภรณ์ วงษ์วรรณรัตน์, 2562) ครูศิลปะสามารถใช้แฟนอาร์ตในการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนได้ เช่น ให้ผู้เรียนนำเสนอตัวการ์ตูนที่ชอบในเงื่อนไขที่แตกต่างจากเดิม เพื่อกระตุ้นการใช้จินตนาการ เช่น การเปลี่ยนเพศ เปลี่ยนบทบาทหน้าที่ เปลี่ยนที่อยู่ ฯลฯ ซึ่งผู้เรียนอาจจะลอกเลียนบุคลิกลักษณะดั้งเดิมของตัวการ์ตูนได้ แต่ในขณะเดียวกันต้องนำเสนอในรูปแบบใหม่ที่สอดคล้องตามโจทย์ เป็นต้น



3. แพนอาร์ตช่วยสร้างความตระหนักรู้เกี่ยวกับบทบาทของศิลปะในชีวิตประจำวัน

การเรียนการสอนศิลปะส่วนใหญ่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากผลงานศิลปะที่มีชื่อเสียง เพื่อเป็นการบ่มเพาะสุนทรียะในตัวบุคคล อย่างไรก็ตาม ตั้งแต่ช่วงปี ค.ศ. 1960 เป็นต้นมา ศิลปศึกษาให้ความสำคัญกับการทำความเข้าใจความเชื่อมโยงระหว่างศิลปะกับมนุษย์และสังคม (Stuhr, P. L., 2003) เกิดเป็นแนวคิด “ศิลปศึกษาที่ใช้วัฒนธรรมทางทัศน์เป็นสื่อ (Visual Culture Art Education)” ซึ่งต้องการให้ขยายขอบเขตการเรียนรู้จากศิลปะไปสู่วัฒนธรรมทางทัศน์ (Visual Culture) ซึ่งหมายถึงภาพหรือสิ่งที่มองเห็นได้ซึ่งมนุษย์ใช้ในการสื่อสารวัฒนธรรมของตนเองผ่านสื่อเทคโนโลยีต่าง ๆ เช่น สิ่งพิมพ์ โฆษณา สื่อออนไลน์ต่าง ๆ โดยเฉพาะสื่อตามสมัยนิยมที่ผู้เรียนพบเห็นในชีวิตประจำวัน ที่คนส่วนใหญ่อาจไม่ได้มองว่าเป็น “ศิลปะ” แต่สื่อเหล่านี้มีคุณสมบัติทางสุนทรียะที่ควรค่าแก่การศึกษา ซึ่งครูศิลปะต้องเตรียมความพร้อมให้ผู้เรียนสามารถ “สร้าง” และ “เสพ” วัฒนธรรมทางทัศน์ได้อย่างเหมาะสม (Mirzoeff, N., 2009) แพนอาร์ตถือเป็นตัวอย่างที่ดีของวัฒนธรรมทางทัศน์ที่นำมาเป็นสื่อให้ผู้เรียนวิเคราะห์ได้ นอกจากนี้การที่แพนอาร์ตมีความเชื่อมโยงกับวัฒนธรรมบริโภคนิยมของแฟนคลับ คือ เป็นสื่อที่สร้างขึ้นเพื่อให้แฟนคลับพึงพอใจ จึงเป็นตัวอย่างที่ดีของงานออกแบบเพื่อตอบโจทย์ผู้บริโภค ดังตัวอย่างของศิลปินแพนอาร์ตจำนวนมากที่หารายได้จาก การรับวาดภาพหรือออกแบบของที่ระลึกเพื่อผลิตแจกจ่ายในกลุ่มแฟนคลับ (คชาภรณ์ วงษ์วรรณรัตน์, 2562) การสอนเกี่ยวกับแพนอาร์ตจึงทำให้ผู้เรียนเข้าใจเกี่ยวกับการใช้ความรู้ด้านศิลปะในชีวิตประจำวันและการประกอบอาชีพมากขึ้น ครูศิลปะอาจใช้แพนอาร์ตเป็นสื่อในการเรียนรู้ทฤษฎีทางศิลปะร่วมกับตัวอย่างที่เป็นภาพผลงานศิลปะแบบดั้งเดิม เช่น ให้ผู้เรียนวิเคราะห์การใช้สีในมิวสิกวิดีโอของศิลปินที่ชอบว่าช่วยในการนำเสนออารมณ์ของเพลงได้อย่างไรบ้าง หรือเสื้อผ้าของศิลปินทำให้ผู้ชมเกิดการรับรู้ภาพลักษณ์ของศิลปินอย่างไร เป็นต้น

การจัดการเรียนรู้ศิลปะโดยใช้แพนอาร์ตเป็นสื่อ

จากข้อมูลที่น่าเสนอไปเบื้องต้น ทำให้เห็นถึงศักยภาพของแพนอาร์ตในฐานะสื่อที่ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ศิลปะของวัยรุ่น กระนั้นก็ไม่ได้หมายความว่าควรนำมาใช้ทดแทนการเรียนรู้ศิลปะแบบดั้งเดิม เนื่องจากองค์ความรู้และทักษะทางศิลปะนั้นยังคงเป็นสิ่งจำเป็น และแพนอาร์ตก็ไม่อาจตอบสนองการเรียนรู้ได้อย่างครบถ้วน ครูศิลปะจึงควรพิจารณาถึงการนำแพนอาร์ตเข้ามาสอดแทรกในการเรียนการสอนแบบดั้งเดิม เพื่อให้ผู้เรียนได้สร้างสรรค์งานที่สนใจ และได้ขยายขอบเขตการสร้างสรรค์งานศิลปะไปในรูปแบบใหม่ ๆ มากยิ่งขึ้น สอดคล้องกับ Manifold, M. C. ได้กล่าวว่า การนำแพนอาร์ตมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ศิลปะมีแนวทาง ดังนี้

1. เปิดโอกาสให้ผู้เรียนนำภาพที่ตนเองสนใจ (เช่น ภาพการ์ตูน ภาพถ่ายศิลปิน หรือภาพแพนอาร์ต) มาเป็นต้นแบบในการสร้างงานศิลปะได้ โดยทำควบคู่ไปกับการวิเคราะห์ภาพดังกล่าวในแง่ของเนื้อหา สื่อ และเทคนิคที่ศิลปินเลือกใช้
2. ส่งเสริมให้ผู้เรียนสร้างโครงการศิลปะของตนเอง โดยเลือกทำในสิ่งที่ตนสนใจ เช่น โครงการออกแบบสินค้าแพนอาร์ต ออกแบบชุดคอสเพลย์ วาดการ์ตูน ที่ใช้ความรู้ทางศิลปะหลาย ๆ ด้านมาผสมผสานกัน ซึ่งอาจเป็นรูปแบบเดี่ยวหรือกลุ่มก็ได้
3. นำภาพหรือสื่อที่กำลังเป็นกระแสในปัจจุบัน มาให้ผู้เรียนเปรียบเทียบกับงานศิลปะในรูปแบบดั้งเดิม อภิปรายเกี่ยวกับภาพที่เห็น องค์ประกอบ และเนื้อหาที่แสดงออกมา ว่ามีความเหมือนหรือแตกต่างกันอย่างไร เพราะเหตุใด
4. เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เผยแพร่ผลงานศิลปะของตนในกลุ่มแฟนคลับ ผ่านช่องทางออนไลน์ต่าง ๆ เพื่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนมุมมองความคิดเห็น
5. เปิดกว้างกับสไตล์เฉพาะตัวของผู้เรียน โดยเข้าใจว่าเป็นผลผลิตจากความชอบและความสนใจส่วนบุคคล



6. ชี้ให้ผู้เรียนเห็นถึงบทบาทของศิลปะในชีวิตประจำวัน โดยเฉพาะสิ่งที่แต่เดิมแล้วสังคมอาจจะไม่ได้มองว่าเป็นศิลปะ (Manifold, M. C., 2009B)

จากข้อเสนอแนะดังกล่าวจะเห็นได้ว่า การนำแฟนอน์มาใช้ในการจัดการเรียนรู้นั้นต้องทำควบคู่กันระหว่างการสร้างสรรค์งานแฟนอน์ และการศึกษาสื่อที่เป็นแรงบันดาลใจในการสร้างแฟนอน์ เนื่องจากแฟนอน์ จะไม่สามารถเกิดขึ้นหรือทำความเข้าใจได้หากปราศจากสื่อดังกล่าว นอกจากนี้ควรให้ความสำคัญกับความเชื่อมโยงกับวัฒนธรรมแฟนอน์ โดยการทำให้ผู้เรียนได้นำผลงานไปนำเสนอให้กับกลุ่มแฟนอน์เพื่อรับฟังความคิดเห็นจากผู้ที่มีความชื่นชอบแบบเดียวกันด้วย

การประยุกต์ใช้แฟนอน์ในชั้นเรียนศิลปะ

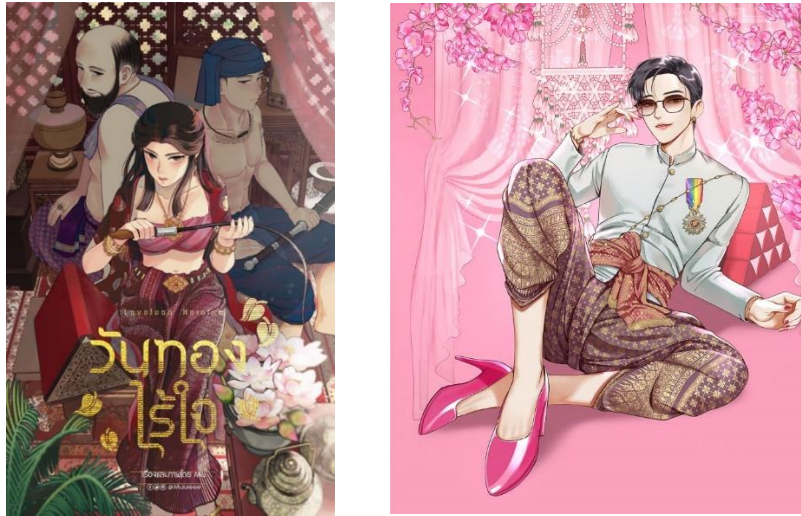
การจัดการเรียนรู้ศิลปะในบริบทไทยนั้นจำเป็นต้องมีความสอดคล้องกับตัวชี้วัดในหลักสูตรแกนกลาง การศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (กระทรวงศึกษาธิการ, 2552) จากการศึกษาของผู้เขียน พบว่า แฟนอน์ นั้นสามารถใช้ในการสอนเกี่ยวกับการสร้างงานศิลปะเพื่อสื่อความหมาย หรือใช้เป็นสื่อในการเรียนรู้ความสัมพันธ์ระหว่างศิลปะและวัฒนธรรมได้ดี จึงสามารถตอบสนองเป้าหมายการเรียนรู้ของทั้งมาตรฐาน ศ.1.1 ที่เน้นการสร้างงานศิลปะ และมาตรฐาน ศ.1.2 ที่เน้นการทำความเข้าใจงานศิลปะ เมื่อพิจารณาพร้อมกับการที่แฟนอน์เหมาะกับการสอนนักเรียนช่วงวัยมัธยมศึกษาตอนต้น (อายุ 13 - 15 ปี) ซึ่งเป็นช่วงที่สนใจวัฒนธรรมกระแสนิยมและขาดความมั่นใจในการเรียนรู้ศิลปะ ตัวอย่างตัวชี้วัดที่สอดคล้องกับการเรียนรู้ผ่านแฟนอน์ เช่น มาตรฐาน ศ.1.1 ตัวชี้วัด ม.2/7 บรรยายวิธีการใช้งานทัศนศิลป์ในการโฆษณาเพื่อโน้มน้าวใจ และนำเสนอตัวอย่างประกอบ โดยครู อาจให้ผู้เรียนออกแบบป้ายประชาสัมพันธ์ศิลปินหรือสื่อที่ชอบ โดยอ้างอิงจากป้ายโฆษณาบิลบอร์ดที่พบเห็นในชีวิตประจำวัน หรือมาตรฐาน ศ.1.2 ตัวชี้วัด ม.2/1 ระบุและบรรยายเกี่ยวกับวัฒนธรรมต่าง ๆ ที่สะท้อนถึงงานทัศนศิลป์ในปัจจุบัน โดยให้วิเคราะห์การดูหรือซีรีส์ที่ชอบว่ามีการสอดแทรก Soft Power อย่างไรบ้าง เป็นต้น ทั้งนี้ จุดสำคัญ คือ การเลือกสื่อที่เป็นแรงบันดาลใจและโจทย์ของงานแฟนอน์ให้สอดคล้องกับความสนใจของผู้เรียน โดยในบทความนี้ผู้เขียนยกตัวอย่างกิจกรรมที่ใช้เว็บตูน หรือการ์ตูนที่อ่านในรูปแบบออนไลน์เป็นสื่อในการเรียนรู้เกี่ยวกับการประยุกต์ใช้วัฒนธรรมไทยในการสร้างสื่อสมัยนิยม ดังนี้

วัตถุประสงค์การเรียนรู้

1. ผู้เรียนสามารถอธิบายเปรียบเทียบการออกแบบตัวละครเว็บตูนที่ได้แรงบันดาลใจจากวัฒนธรรมไทยได้
2. ผู้เรียนสามารถออกแบบตัวละครเว็บตูนที่ได้แรงบันดาลใจจากวัฒนธรรมไทยได้
3. ผู้เรียนเห็นความสำคัญของการนำความรู้ทางศิลปะไปใช้ในการประกอบอาชีพ

กระบวนการจัดการเรียนรู้

ผู้สอนนำเข้าสู่บทเรียนโดยการทำให้ผู้เรียนนำเสนอตัวละครจากเว็บตูนที่ชอบ ก่อนจะสังเกตและเปรียบเทียบการออกแบบตัวละครจากเว็บตูน เรื่อง “วันทองไร้ใจ” และ “ฉันทน์ทะเลทานขุนที่สวยที่สุดในสยาม” ซึ่งตัวเอกเป็นคนในยุคปัจจุบันที่ทะลุมิติไปในยุคอดีต เพื่อวิเคราะห์ตัวอย่างของการออกแบบตัวละครที่ได้รับแรงบันดาลใจจากวัฒนธรรมไทย จากนั้นจึงให้ผู้เรียนสร้างสรรค์ตัวละครของตนเอง โดยสมมติให้ศิลปินดาราที่ตนเองชื่นชอบทะลุมิติไปอยู่ประเทศไทยในอดีต ซึ่งผู้เรียนจะต้องศึกษาเกี่ยวกับการแต่งกายในยุคสมัยนั้น ควบคู่ไปกับการวาดภาพเพื่อสื่อสารบุคลิกลักษณะของตัวละครให้สอดคล้องกับศิลปินที่เป็นแรงบันดาลใจ ก่อนจะนำมาวิจารณ์ในชั้นเรียน พร้อมเชื่อมโยงให้เห็นว่าความรู้ทางด้านศิลปะและศิลปะไทย สามารถใช้ในการประกอบอาชีพนักเขียนการ์ตูน หรืออาชีพที่เกี่ยวข้อง เช่น นักวาดภาพประกอบ นักออกแบบแคแรคเตอร์ ฯลฯ ได้ จะทำให้ผู้เรียนเห็นประโยชน์ของการประยุกต์ใช้ความรู้ด้านศิลปะชัดเจนขึ้น



ภาพที่ 2 ภาพจากเว็บตูนเรื่อง “วันทองไร้ใจ” และ “ฉันนี่แหละท่านขุนที่สวยงามที่สุดในสยาม

ข้อสังเกตเพิ่มเติมในการประยุกต์ใช้แพนอาร์ตในชั้นเรียนศิลปะ

แม้ว่าการจัดการเรียนรู้ศิลปะโดยใช้แพนอาร์ตเป็นสื่อจะมีศักยภาพในการส่งเสริมการเรียนรู้ได้ดี แต่ผู้สอนควรทำความเข้าใจว่า ผู้เรียนอาจไม่ได้มีความสนใจในแพนอาร์ตหรือเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมแฟนคลับทุกคน หรือแม้แต่วัยรุ่นที่เป็นแฟนคลับก็อาจมีความสนใจที่แตกต่างกัน (Manifold, M. C., 2009A) การบังคับให้ทุกคนทำผลงานแพนอาร์ตจึงอาจทำให้ผู้เรียนบางกลุ่มไม่พอใจ ผู้สอนจึงควรสังเกตความสนใจของผู้เรียนล่วงหน้า

จากการที่วัฒนธรรมแฟนคลับอาจถูกมองในแง่ลบ ผู้เรียนอาจรู้สึกกังวลที่ต้องเปิดเผยความชื่นชอบของตนเอง จึงมีความจำเป็นที่ผู้สอนจะต้องสร้างชั้นเรียนศิลปะให้เป็นพื้นที่ปลอดภัย ที่ผู้เรียนทุกคนสามารถแสดงความชอบของตนออกมาได้โดยไม่ต้องกังวล และตัวผู้สอนเองจำเป็นต้องแสดงท่าทีเชิงบวกต่อความชื่นชอบของผู้เรียนโดยไม่ตัดสินหรือต่อต้านด้วยเช่นกัน (Arunrangsiwed, P., 2018)

ข้อควรระวังที่สำคัญที่สุด คือ การสร้างความเข้าใจที่ถูกต้องเกี่ยวกับกฎหมายลิขสิทธิ์ เนื่องจากผลงานแพนอาร์ตเป็นสิ่งที่สร้างขึ้นโดยอ้างอิงถึงสิ่งที่มีลิขสิทธิ์ เช่น ตัวละคร ภาพการ์ตูน หรือแม้แต่บุคคล โดยเฉพาะศิลปินที่มีต้นสังกัด แต่ในการใช้งานในกรณีที่ไม่เกี่ยวข้องกับการซื้อขายอาจพิจารณาให้เข้าข่ายการใช้งานลิขสิทธิ์ที่เป็นธรรม (Fair Use) ซึ่งหมายถึง หลักการที่อนุญาตให้บุคคลอื่นสามารถใช้งานสิ่งที่มีลิขสิทธิ์ได้อย่างจำกัดในบางลักษณะ โดยไม่ต้องได้รับความยินยอมจากเจ้าของลิขสิทธิ์ เนื่องจากไม่กระทบต่อสิทธิ์ตามกฎหมายของเจ้าของลิขสิทธิ์ และไม่ขัดต่อการหาประโยชน์ของเจ้าของลิขสิทธิ์ เช่น การใช้ในการศึกษา หรือการใช้โดยไม่แสวงหากำไร (กรมทรัพย์สินทางปัญญา, 2557) ผู้สอนจึงควรย้ำกับผู้เรียนเสมอว่า ผลงานแพนอาร์ตที่สร้างขึ้นจะต้องสร้างบนพื้นฐานการให้เกียรติต้นฉบับ มีการอ้างอิงถึงต้นฉบับทุกครั้ง ไม่แอบอ้างว่าเป็นความคิดของตนเอง และห้ามใช้ในการหากำไรโดยเด็ดขาด (Segev, R. & Kroshus, E., 2020)

สรุป

แม้ว่าคุณค่าของแพนอาร์ตในฐานะศิลปะและในฐานะสื่อส่งเสริมการเรียนรู้นั้นจะยังเป็นที่ถกเถียงอยู่ แต่เราไม่อาจปฏิเสธได้ถึงอิทธิพลของวัฒนธรรมแฟนคลับที่มีต่อผู้เรียนวัยรุ่น เช่นนั้นแล้ว การนำแพนอาร์ตซึ่งเป็นงานศิลปะในรูปแบบที่ผู้เรียนคุ้นเคยและให้ความสนใจมาเป็นส่วนหนึ่งในการเรียนรู้จะทำให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจได้ใช้ความคิดสร้างสรรค์ และเข้าใจเกี่ยวกับความหลากหลายของศิลปะในชีวิตประจำวันมากขึ้น จึงเป็นสิ่งสำคัญที่



ครูและบุคลากรทางการศึกษาควรทำความรู้จักกับแฟนอาร์ต และพิจารณาแนวทางการนำมาใช้ในการจัดการเรียนการสอน ดังตัวอย่างกิจกรรมที่ผู้เขียนได้นำเสนอ เพื่อให้การเรียนรู้ศิลปะมีความสร้างสรรค์ น่าสนใจ เหมาะกับวัยรุ่นยุคใหม่ นอกจากนี้ยังสามารถนำมาใช้ในการสร้างสื่อการเรียนรู้ ตลอดจนแนวทางการบูรณาการกิจกรรมร่วมกับกลุ่มสาระอื่น ๆ เช่น การสร้างสรรค์แฟนอาร์ตที่เป็นงานศิลปะร่วมกับแฟนฟิกชันที่เป็นงานเขียน จุดสำคัญคือ การ “เปิดโอกาส” ให้ผู้เรียนได้แสดงความชอบของตนผ่านผลงานศิลปะ ได้เลือกโจทย์หรือสิ่งที่ใช้ในการอ้างอิงได้เอง โดยไม่ด่วนตัดสินว่าเหมาะสมหรือไม่ และการให้ความสนใจกับสิ่งที่ผู้เรียนชอบเพื่อหาวิธีนำสิ่งนั้นมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนศิลปะ เช่นนั้นแล้ว ห้องเรียนศิลปะจะดูเป็นพื้นที่ที่ทันสมัย และเป็นมิตรกับผู้เรียนวัยรุ่นยิ่งขึ้น

เอกสารอ้างอิง

- กรมทรัพย์สินทางปัญญา. (2557). คู่มือการใช้งานลิขสิทธิ์ที่เป็นธรรม. กรุงเทพมหานคร: กรมทรัพย์สินทางปัญญา.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2552). หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551: กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ. กรุงเทพมหานคร: ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- กฤตยา ธนทยาธนะ. (2561). รูปแบบการสื่อสารในพื้นที่สาธารณะ สื่อสังคมออนไลน์ ของงานเขียน แฟน ฟิกชันวาย ศิลปินเกาหลีในสังคมไทย. ใน วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชานิเทศศาสตร์. มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.
- กองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์. (2567). แฟนโปรเจกต์: การสื่อสารของแฟนคลับ รักแค่ไหน? รักอย่างไร? จึงเหมาะสม. เรียกใช้เมื่อ 1 พฤศจิกายน 2567 จาก <https://www.thaimediafund.or.th/article-12092024/>
- คชาภรณ์ วงษ์วรรณรัตน์. (2562). วัฒนธรรมแฟน ผู้การเป็นผู้ผลิตแฟนอาร์ต กรณีศึกษา แฟนคลับวง วินเนอร์ และวงไอคอน. ใน สารนิพนธ์ศิลปศาสตรบัณฑิต ภาควิชามานุษยวิทยา. มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- นฤพนธ์ ดั่งวิเศษ. (2565). มานุษยวิทยากับวัฒนธรรมแฟนคลับ Anthropology, Fandom and Fan Culture. เรียกใช้เมื่อ 5 ตุลาคม 2567 จาก <https://www.sac.or.th/portal/th/article/detail/370>
- ศิริณนา วอนแก่น้อย. (2565). แฟนศึกษาสู่พฤติกรรมสารสนเทศของแฟน. วารสารห้องสมุด, 66(1), 37-51.
- Arunrangsiewed, P. (2018). Fan Activities as a Tools to Improve Learning Motivation. In Doctoral Dissertation in Communication. Bangkok University.
- Chen, J. S. (2007). A study of fan culture: Adolescent experiences with animé/manga doujinshi and cosplay in Taiwan. *Visual Arts Research*, 33(1),14-24.
- Davis, J. (1997). Drawing's Demise: U-Shape Development in Graphic Symbolization. *Studies in Art Education*, 38(3), 132-157.
- Eshima, M. (2004). Fan art is real art: Changing people's minds about the importance of fan art. Retrieved October 20, 2024, from <https://thefalcon.seapacmedia.com/12896/featured-stories/fan-art-is-real-art/>
- Freedman, K. et al. (2013). Visual Culture Learning Communities: How and What Students Come to Know Informal Art Groups. *Studies in Art Education*, 54(2), 103-115.
- Harris, C. & Alexander, A. (1998). *Theorizing Fandom: Fans, Subculture and Identity*. Cresskill, New Jersey: Hampton Press.

- Ishibashi, K. & Okada, T. (2004). How Copying Artwork Affects Students' Artistic Creativity. Retrieved November 2, 2024, from <https://escholarship.org/uc/item/8bq69315>
- Jenkins, H. (2013). *Textual poachers: Television fans & participatory culture*. New York: Routledge.
- Lowenfeld, V. & Brittain, L. W. (1964). *Creative and Mental Growth*. New York: Macmillan.
- Manifold, M. C. (2009A). Fanart as Craft and the Creation of Culture. *International Journal of Education through Art*, 5(1), 7-21.
- _____. (2009B). What Art Educators Can Learn from the Fan-based Artmaking of Adolescents and Young Adults. *Studies in Art Education*, 50(3), 257-271.
- McCormick, A. (2015). How Important Is Originality in the Art Room? Retrieved October 20, 2024, from <https://theartofeducation.edu/2015/09/how-important-is-originality-in-the-art-room/>
- _____. (2016). Can You Learn to Love Fan Art? Retrieved October 25, 2024, from <https://theartofeducation.edu/podcasts/can-learn-love-fan-art-ep-033/>
- Merriam-Webster. (2024). Fanart Definition & Meaning. Retrieved October 25, 2024, from <https://www.merriam-webster.com/dictionary/fanart>
- Mirzoeff, N. (2009). *An Introduction to Visual Culture*. London: Routledge.
- Price, L. & Robinson, L. (2016). Being in a knowledge space: Information Behavior of cult media fan communities. *Journal of Information Science*, 43(5), 649-664.
- Samuelsson, S. W. (2023). *Fan Art and Creative Community: The Meaning of Art in Online Fandom*. In Bachelor Thesis in Art History. Upsala University.
- Segev, R. & Kroshus, E. (2020). Fan Art: Appropriation or Appreciation? Retrieved October 20, 2024, from <https://segevllp.com/fan-art-appropriation-or-appreciation/>
- Seymour, J. (2018). Homage, Collaboration, or Intervention: How framing fanart affects its Interpretation. *Participations Journal of Audience & Reception Studies*, 15(2), 98-114.
- Stuhr, P. L. (2003). A Tale of Why Social and Cultural Content is Often Excluded from Art Education - and Why It Should Not Be. *Studies in Art Education*, 44(4), 301-314.
- Trafi-Prats, L. (2021). Thinking Affective Pedagogies at the Intersection of Popular Media, Digital Technology and Gurokawaii. *Studies in Art Education*, 62(3), 209-211.