

เศรษฐศาสตร์การเมืองแห่งเรือนร่าง: วิกฤตโรค อ้วน, Ressentiment, และสมรรถวิวัฒนาการใน โลกเกมยุคใหม่

บทสรุปสำหรับผู้บริหาร

รายงานฉบับนี้ทำการวิเคราะห์เชิงลึกถึงปรากฏการณ์ทางสังคมและวัฒนธรรมที่ซับซ้อน โดยเริ่มต้นจากวิกฤตการณ์ด้านสาธารณสุขที่สามารถวัดผลได้เชิงปริมาณ นั่นคือ "วิกฤตโรคอ้วน" ไปสู่การก่อกำเนิดของอุดมการณ์ตอบโต้ที่เรียกว่า "Body Positivity" รายงานจะสำรวจและติดตามเส้นทางการเปลี่ยนแปลงของขบวนการนี้ จากจุดเริ่มต้นที่มีเจตนาดีในการต่อต้านการเลือกปฏิบัติ ไปสู่การแตกแขนงของกลุ่มแนวคิดสุดโต่งที่ดำเนินงานผ่านกลไกทางจิตวิทยาแบบ "Ressentiment" ตามแนวคิดของฟรีดริช นิทเชอ (Friedrich Nietzsche) ซึ่งเป็นการสร้างศีลธรรมชุดใหม่ขึ้นมาเพื่อทำลายล้างคุณค่าดั้งเดิม ความขัดแย้งทางวัฒนธรรมนี้ปรากฏให้เห็นอย่างเด่นชัดที่สุดในสมรรถวิวัฒนาการวิถีโอเกม ซึ่งเกิดการปะทะกันระหว่างความต้องการของผู้บริโภคที่โหยหาโลกแห่งความฝันและการหลีกเลี่ยงจากความเป็นจริง (Aspiration) กับแรงผลักดันของนักกิจกรรมที่มุ่งเปลี่ยนแปลงบรรทัดฐานทางสังคมให้สอดคล้องกับอุดมการณ์ของตน บทวิเคราะห์จะปิดท้ายด้วยการระบุผู้มีส่วนได้และส่วนเสียในพลวัตทั้งหมดนี้อย่างชัดเจน โดยแบ่งออกเป็นสองขั้วเศรษฐกิจที่ขัดแย้งกัน คือ "เศรษฐกิจแห่งความใฝ่ฝัน" (Aspiration Economy) และ "เศรษฐกิจแห่งความเคียดแค้น" (Ressentment Economy) เพื่อชี้ให้เห็นว่าใครคือผู้ที่ได้รับประโยชน์และใครคือผู้ที่ต้องแบกรับต้นทุนจากสถานการณ์ทั้งหมดนี้

ส่วนที่ 1: ความจริงที่มีอาจปฏิเสธ - การขยายตัวของรอบเอวตลอด ครึ่งศตวรรษ

รากฐานของการวิเคราะห์ปรากฏการณ์ทางสังคมและวัฒนธรรมทั้งหมดนี้ ตั้งอยู่บนความเป็นจริงทางกายภาพที่สามารถวัดผลได้ด้วยข้อมูลเชิงสถิติอย่างชัดเจน ภาพมิมที่เป็นจุดเริ่มต้นของการสนทนานี้ไม่ได้เป็นการกล่าวเกินจริง แต่คือภาพสะท้อนของการเปลี่ยนแปลงครั้งใหญ่ด้านสาธารณสุขที่เกิดขึ้นตลอด 50 ปีที่ผ่านมา ส่วนนี้จะใช้ข้อมูลที่เป็นรูปธรรมเพื่อยืนยันว่า วิกฤตโรคอ้วนคือจุดเริ่มต้นที่แท้จริงของเรื่องราวทั้งหมด

1.1 ภาพอดีต: สภาวะสุขภาพในปี 1970

เพื่อทำความเข้าใจขนาดของการเปลี่ยนแปลง เราจำเป็นต้องสร้างภาพตั้งต้นของสังคมตะวันตกในยุคทศวรรษ 1970 ซึ่งเป็นยุคที่ภาพลักษณ์ในมิมพ์ง "1970" สะท้อนความเป็นจริงทางสถิติ ในยุคนั้น ภาวะโรคอ้วนยังคงเป็นข้อยกเว้นมากกว่าจะเป็นบรรทัดฐานของสังคม

- **ข้อมูลสำคัญ:**
 - ในสหรัฐอเมริกาช่วงปี 1960-1962 อัตราความชุกของโรคอ้วนในผู้ใหญ่มีเพียงประมาณ 13% ¹
 - สำหรับเด็กและวัยรุ่นในสหรัฐ ช่วงปี 1971-1974 อัตราดังกล่าวอยู่ที่เพียง 5% เท่านั้น ¹
 - องค์การอนามัยโลก (WHO) ได้ระบุว่าปี 1975 เป็นจุดเปลี่ยนที่สำคัญ โดยก่อนหน้านี้ อัตราความชุกของโรคอ้วนทั่วโลกยังอยู่ในระดับที่ต่ำกว่าปัจจุบันอย่างมีนัยสำคัญ ²

ข้อมูลเหล่านี้ยืนยันว่าภาพชายหาดที่เต็มไปด้วยผู้คนรูปร่างสมส่วนในยุค 1970 นั้น คือภาพแทนของความเป็นจริงทางสาธารณสุขก่อนที่จะวิกฤตการณ์จะเริ่มต้นขึ้นอย่างเต็มรูปแบบ

1.2 การระบาดที่ประจักษ์ชัด: เส้นกราฟที่พุ่งทะยาน

นับจากจุดเริ่มต้นในทศวรรษ 1970 เป็นต้นมา อัตราผู้มีภาวะน้ำหนักเกินและโรคอ้วนได้เพิ่มสูงขึ้นอย่างก้าวกระโดดและต่อเนื่อง จนกลายเป็นวิกฤตการณ์ระดับโลก ข้อมูลเชิงสถิติได้พิสูจน์ความถูกต้องของภาพ "2025" ในมิมพ์งอย่างไม่อาจโต้แย้งได้

- **ข้อมูลสำคัญ:**
 - อัตราความชุกของโรคอ้วนทั่วโลกเพิ่มขึ้นกว่าสามเท่าระหว่างปี 1975 ถึง 2022 ³
 - ในสหรัฐอเมริกา อัตราโรคอ้วนในผู้ใหญ่เพิ่มขึ้นเกือบสามเท่า แต่ระดับ 36% ภายในปี 2010 ¹ และยังคงเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่องจนถึง 39.6% ในปี 2016 ² ล่าสุดในปี 2023 ทุกรัฐในสหรัฐ มีอัตราความชุกของโรคอ้วนสูงกว่า 20% ⁴
 - สถานการณ์ในกลุ่มเด็กและวัยรุ่นน่าเป็นห่วงยิ่งกว่า โดยอัตราโรคอ้วนในสหรัฐ เพิ่มขึ้นกว่าสามเท่าเป็น 17% ในปี 2010 ¹ และเมื่อมองในภาพรวมทั่วโลก อัตราดังกล่าวได้พุ่งจากเพียง 4% ในปี 1975 เป็นเกือบ 20% ในปี 2022 ³
 - ภายในปี 2024 คาดการณ์ว่ามีประชากรโลกมากกว่าหนึ่งพันล้านคนที่กำลังใช้ชีวิตอยู่กับภาวะโรคอ้วน ³

ตารางที่ 1: การเพิ่มขึ้นของวิกฤตโรคอ้วนในสหรัฐอเมริกา (1970-2023)
ตัวชี้วัด

อัตราความชุกของโรคอ้วนในผู้ใหญ่ (%)
อัตราความชุกของโรคอ้วนในเด็ก (%)

หมายเหตุ: ข้อมูลปี 1990 และ 2023 เป็นค่าประมาณจากแนวโน้มข้อมูลที่มีอยู่

การเปลี่ยนแปลงทางสถิติในระดับนี้เองที่ได้สร้างสภาวะ "ความปกติใหม่" (New Normal) ขึ้นในสังคม การที่ภาวะน้ำหนักเกินกลายเป็นเรื่องที่พบเห็นได้ทั่วไป คือเงื่อนไขเบื้องต้นที่จำเป็นต่อการเกิดขึ้นของอุดมการณ์ที่พยายามจะตีความสภาวะดังกล่าวในแง่มุมมองใหม่ อุดมการณ์ที่พยายามเปลี่ยนมุมมองจากปัญหาทางการแพทย์ไปสู่การเป็น "อัตลักษณ์" ทางสังคม สามารถเติบโตได้ก็ต่อเมื่อมีประชากรจำนวนมากพอที่จะยึดถืออัตลักษณ์นั้นเป็นของตนเอง ซึ่งข้อมูลชี้ชัดว่ามวลชนกลุ่มนี้ได้ก่อตัวขึ้นอย่างสมบูรณ์แล้วในช่วงทศวรรษ 1980 ถึง 2000

1.3 ภูมิทัศน์ทางประชากรศาสตร์: โรคอ้วนในฐานะตัวชี้วัดทางเศรษฐกิจและสังคม

ประเด็นที่สำคัญอย่างยิ่งคือ วิกฤตโรคอ้วนไม่ได้กระจายตัวอย่างเท่าเทียมกันในทุกกลุ่มประชากร แต่มีความสัมพันธ์อย่างแน่นแฟ้นกับปัจจัยทางเศรษฐกิจและสังคม โดยเฉพาะอย่างยิ่งระดับการศึกษาและรายได้ ซึ่งเป็นปัจจัยที่เปลี่ยนโรคอ้วนจากวิกฤตสุขภาพส่วนบุคคลให้กลายเป็นประเด็นทางชนชั้น

- **ข้อมูลสำคัญ:**
 - ในสหรัฐอเมริกา มีความสัมพันธ์แบบผกผันที่ชัดเจนระหว่างโรคอ้วนและระดับการศึกษา ในปี 2023 ผู้ใหญ่ที่ไม่มีวุฒิการศึกษาระดับมัธยมปลายมีอัตราโรคอ้วนสูงถึง 36.5% ในขณะที่ผู้ที่สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรีมีอัตราเพียง 27.1% ⁴ ความเหลื่อมล้ำนี้ยิ่งเด่นชัดในกลุ่มผู้หญิง ¹
 - ในกลุ่มเด็กและวัยรุ่น อัตราความชุกของโรคอ้วนในครัวเรือนที่หัวหน้าครอบครัวไม่จบการศึกษาระดับมัธยมปลาย สูงกว่าครัวเรือนที่หัวหน้าครอบครัวจบการศึกษาระดับปริญญาตรีถึงเกือบสองเท่า ¹

ความเชื่อมโยงที่แข็งแกร่งระหว่างโรคอ้วนกับสถานะทางเศรษฐกิจและสังคมที่ต่ำกว่านี้ ไม่ใช่เพียงรายละเอียดปลีกย่อย แต่เป็นเชื้อเพลิงทางการเมืองและสังคมที่สำคัญสำหรับกลุ่มแนวคิดสุดโต่ง มันเปิดโอกาสให้สภาวะทางกายภาพ (การมีน้ำหนักเกิน) ถูกนำไปผูกโยงกับสภาวะทางสังคม (การถูกกดขี่หรือเสียเปรียบ) สิ่งนี้ได้สร้างรากฐานทางจิตวิทยาที่ทรงพลังสำหรับ "การปฏิบัติทางศีลธรรมของทาส" ที่จะกล่าวถึงในตอนที่ 3 ซึ่งเป็นการแปรเปลี่ยนความทุกข์ทางกายให้กลายเป็นความชอบธรรมทางศีลธรรม และตีตรา "สงครามต่อต้านโรคอ้วน" ว่าเป็นสงครามทางชนชั้นที่มีอภิสิทธิ์ (ผู้มีสุขภาพดี, ผู้มีเงิน) กระทำต่อผู้ด้อยโอกาส (ผู้มีน้ำหนักเกิน, ผู้ยากจน)

ส่วนที่ 2: การตอบสนองทางอุดมการณ์ - จากการยอมรับสู่การเชิดชู

เมื่อความเป็นจริงทางกายภาพเปลี่ยนแปลงไปอย่างใหญ่หลวง สังคมย่อมสร้างเรื่องเล่าและอุดมการณ์ขึ้นมา

เพื่อทำความเข้าใจและรับมือกับการเปลี่ยนแปลงนั้น ขบวนการ "Body Positivity" คือการตอบสนองทางอุดมการณ์ที่สำคัญที่สุดต่อวิกฤตโรคอ้วน ส่วนนี้จะติดตามวิวัฒนาการของขบวนการนี้ จากจุดเริ่มต้นที่น่าอึดอัดในการต่อสู้เพื่อศักดิ์ศรี ไปสู่จุดแตกหักที่ถูกริพากษ์วิจารณ์ว่ากลายเป็นการเชิดชูสภาวะที่เป็นอันตรายต่อสุขภาพ

2.1 จุดกำเนิด: การต่อสู้เพื่อศักดิ์ศรีและสิทธิ (ทศวรรษ 1960-1990)

ขบวนการ Body Positivity ในปัจจุบันมีรากฐานมาจาก "ขบวนการยอมรับคนอ้วน" (Fat Acceptance Movement) ในช่วงปลายทศวรรษ 1960 ซึ่งมีเป้าหมายหลักเชิงการเมืองและสิทธิมนุษยชน ไม่ใช่นิยามเรื่องสุขภาพใหม่

- **ข้อมูลสำคัญ:**

- ขบวนการเริ่มต้นขึ้นในช่วงปลายทศวรรษ 1960 โดยมีเหตุการณ์สำคัญคือ "fat-in" ที่จัดโดย สตีฟ โฟสต์ (Steve Post) ในเซ็นทรัลพาร์กเมื่อปี 1967 และการก่อตั้งสมาคมแห่งชาติเพื่อความก้าวหน้าของการยอมรับคนอ้วน (NAAFA) ในปี 1969⁵
- เป้าหมายดั้งเดิมคือการต่อสู้กับการเลือกปฏิบัติอย่างเป็นรูปธรรม เช่น ในการจ้างงาน การเข้าถึงบริการสาธารณะ และภาพลักษณ์ในสื่อ⁶ หัวใจหลักคือการเรียกร้องให้ปฏิบัติต่อทุกคนอย่างเท่าเทียมโดยไม่คำนึงถึงน้ำหนักตัว
- คลื่นลูกที่สองในทศวรรษ 1990 ได้ขยายขอบเขตไปสู่การสร้างพื้นที่ปลอดภัยสำหรับการออกกำลังกาย และการวิพากษ์วิจารณ์อุตสาหกรรมลดน้ำหนักที่สร้างผลกระทบทางลบต่อจิตใจและร่างกาย⁷

2.2 การเปลี่ยนผ่านสู่ยุคดิจิทัลและการตลาด (ทศวรรษ 2000-ปัจจุบัน)

อินเทอร์เน็ตและโซเชียลมีเดียได้กลายเป็นตัวเร่งปฏิกิริยาที่เปลี่ยนขบวนการนี้จากกลุ่มกิจกรรมเฉพาะทางให้กลายเป็นกระแสวัฒนธรรมหลักและเป็นพลังทางการตลาดที่สำคัญ

- **ข้อมูลสำคัญ:**

- แพลตฟอร์มอย่าง Instagram ซึ่งได้รับความนิยมในช่วงปี 2010-2012 ได้ทำให้ขบวนการนี้แพร่หลายไปทั่วโลก ผ่านแฮชแท็กอย่าง #BodyPositivity และ #effyourbeautystandards⁷
- การเข้าสู่กระแสหลักนี้นำไปสู่การถูกนำไปใช้ในเชิงพาณิชย์ (Commercialization) และการถูกยัดเยียด (Co-option) สิ่งที่เคยเป็นขบวนการเพื่อผู้คนในกลุ่มชายขอบ กลับถูกนำเสนอโดยผู้หญิงผิวขาว รูปร่างผอม ที่มีความงามตามมาตรฐานเดิม แต่ต้องการแสดงออกว่าพวกเธอ "ไม่ทำตามมาตรฐานสังคม"¹⁰
- เป้าหมายทางการเมืองดั้งเดิมเริ่มเลือนหายไป และถูกแทนที่ด้วยสารที่กว้างขึ้นและง่ายต่อการตลาดอย่าง "จงรักในตัวเอง" (love yourself) ซึ่งทำให้เจตนาเดิมในการต่อสู้เพื่อความเท่าเทียมในโอกาสต่างๆ ถูกลดทอนความสำคัญลง⁹

การเปลี่ยนแปลงนี้ได้สร้างความขัดแย้งขึ้นภายในตัวมันเอง ขบวนการที่อ้างว่าเป็นการต่อต้านระบบ กลับกลายเป็น

เป็นส่วนหนึ่งของระบบทุนนิยมที่ตนวิพากษ์วิจารณ์อย่างแยกไม่ออก เพื่อที่จะรักษาภาพลักษณ์ "ขบถ" ที่ยังคงขายได้ ขบวนการจึงจำเป็นต้องใช้วาทกรรมที่รุนแรงและสุดโต่งมากขึ้นเรื่อยๆ เพื่อแสดงตนว่ายังคงต่อต้าน "สถานะเดิม" แม้ว่าตนเองกำลังจะกลายเป็นสถานะเดิมใหม่ในบางแวดวงวัฒนธรรมก็ตาม

2.3 จุดแตกหักทางอุดมการณ์: การเชิดชูโรคอ้วนและ "Fatphobia"

นี่คือจุดเปลี่ยนที่สำคัญที่สุด ที่ซึ่งแขนงหนึ่งของขบวนการได้ก้าวข้ามจาก "การยอมรับ" (acceptance) ไปสู่ "การเชิดชู" (glorification) และได้สร้างเครื่องมือทางวาทกรรมขึ้นมาเพื่อปิดกั้นการวิพากษ์วิจารณ์

- **ข้อมูลสำคัญ:**

- นักวิจารณ์จำนวนมากชี้ว่าขบวนการในรูปแบบปัจจุบันได้ไปไกลเกินไป โดยมีเป้าหมายเพื่อ "ทำให้โรคอ้วนเป็นเรื่องปกติ" (normalize obesity) และเฉลิมฉลองสถานะที่ส่งผลร้ายแรงต่อสุขภาพ⁶
- แนวคิด "สุขภาพดีได้ในทุกไซส์" (Health at Every Size - HAES) ได้รับการผลักดันขึ้นมา โดยโต้แย้งว่าน้ำหนักและดัชนีมวลกาย (BMI) ไม่ใช่ตัวบ่งชี้หลักของสุขภาพ ซึ่งเป็นแนวคิดที่ขัดแย้งกับฉันทามติทางการแพทย์กระแสหลัก⁶
- คำว่า "Fatphobia" (โรคกลัวอ้วน) ถูกนำมาใช้อย่างแพร่หลายเพื่อตีตราความกังวลใดๆ เกี่ยวกับความเสี่ยงทางสุขภาพของโรคอ้วนว่าเป็นการแสดงความเกลียดชังหรือการเลือกปฏิบัติ ซึ่งเป็นการพยายามปิดกั้นการถกเถียงเชิงการแพทย์และวิทยาศาสตร์ในประเด็นนี้อย่างมีประสิทธิภาพ¹² สิ่งนี้สร้างให้เกิดการโต้เถียงแบบ "ข้อเท็จจริง ปะทะ ความรู้สึก" (facts vs feelings) ซึ่งข้อมูลสุขภาพที่เป็นกลางถูกมองว่าเป็นการโจมตีตัวบุคคล¹²

การเปลี่ยนแปลงทางความหมายและปรัชญานี้มีความสำคัญอย่างยิ่ง ขบวนการได้ย้ายจุดยืนจากข้อเรียกร้องทางการเมือง ("จงปฏิบัติต่อฉันอย่างเท่าเทียมแม้ว่าฉันจะมีรูปร่างแบบนี้") ไปสู่การยืนยันทางศีลธรรม ("ร่างกายของฉันดีงามในตัวเอง และการตั้งคำถามต่อมันคือความชั่วร้าย") การเปลี่ยนผ่านนี้เองที่เปิดประตูสู่กลไกทางจิตวิทยาของ *Ressentiment* เพราะข้อเรียกร้องทางการเมืองสามารถเจรจาต่อรองได้ แต่การประกาศศีลธรรมทางศีลธรรมแบบเบ็ดเสร็จนั้นต้องการการทำลายล้างระบบศีลธรรมคู่แข่งให้สิ้นซาก

ส่วนที่ 3: จิตวิทยาแห่งการพลิกกลับ - Ressentiment ในยุคดิจิทัล

ส่วนนี้คือหัวใจทางทฤษฎีของรายงานฉบับนี้ โดยจะนำแนวคิดเรื่อง *Ressentiment* ของนีทเชอมาใช้เป็นเครื่องมือหลักในการวิเคราะห์แรงจูงใจเชิงจิตวิทยาและปรัชญาที่อยู่เบื้องหลังกลุ่มแนวคิดสุดโต่งของขบวนการ Body Positivity และการโจมตีคุณค่าแบบดั้งเดิม

3.1 ความเข้าใจเบื้องต้นเกี่ยวกับศีลธรรมของนายกับทาสของนีทเชอ

เพื่อที่จะเข้าใจการวิเคราะห์นี้ เราจำเป็นต้องทำความเข้าใจกรอบความคิดของนีทเชอจากหนังสือ *On the Genealogy of Morality* เสียก่อน

- **ข้อมูลสำคัญ:**

- **ศีลธรรมของนาย (Master Morality - ดี/เลว):** คุณค่าถูกสร้างขึ้นโดยผู้ที่แข็งแกร่ง, สูงส่ง, และมีอำนาจ "ดี" (Good) คือสิ่งที่เหมือนกับพวกเขา (แข็งแรง, สุขภาพดี, มีเสน่ห์) ส่วน "เลว" (Bad) เป็นเพียงการขาดคุณสมบัติเหล่านั้น (อ่อนแอ, ต่ำต้อย) ¹⁴
- **ศีลธรรมของทาส (Slave Morality - ดี/ชั่ว):** คุณค่าถูกสร้างขึ้นโดยผู้อ่อนแอและผู้ถูกกดขี่ อันเนื่องมาจากความเคียดแค้นต่อนาย มันเป็นการตอบโต้โดยเริ่มต้นจากการนิยามว่า "นาย" และคุณลักษณะของพวกเขา คือ "ความชั่วร้าย" (Evil) จากนั้น "ความดี" (Good) จึงถูกนิยามให้เป็นสิ่งที่ตรงกันข้าม เช่น ความอ่อนน้อม, ความเมตตา, ความอดทน ซึ่งเป็นคุณธรรมของผู้ไร้อำนาจ ¹⁴
- **Ressentiment:** นี่คือการโกหกทางจิตวิทยาที่ขับเคลื่อนการปฏิบัติของทาส มันคือความเคียดแค้นที่ฝังลึกและไร้ทางออก ซึ่ง "ได้กลายเป็นความคิดสร้างสรรค์" ด้วยการประดิษฐ์ระบบศีลธรรมชุดใหม่ขึ้นมาเพื่อประณามต้นตอของความทุกข์ทรมานของตน ¹⁴

3.2 "การปฏิบัติของทาส" ยุคใหม่: การตีคุณค่าของสุขภาพและความงามใหม่

ส่วนนี้จะนำกรอบความคิดของนีทเชอมาประยุกต์ใช้โดยตรงกับความขัดแย้งทางวัฒนธรรมในปัจจุบัน โดยเสนอว่าเรากำลังเป็นประจักษ์พยานของ "การปฏิบัติทางศีลธรรมของทาส" ยุคใหม่ ซึ่งมีศูนย์กลางอยู่ที่เรื่องของเรือนร่าง

- **การวิเคราะห์:**

- **คุณค่าของ "ศีลธรรมนาย"** ถูกแทนที่ด้วยมาตรฐานดั้งเดิมของสุขภาพและความงาม นั่นคือ ความแข็งแรง, วินัย, ความสมส่วน, และความงามตามแบบแผน ซึ่งเป็นคุณค่าที่ถูกเชิดชูในภาพผัง "1970"
- **"ศีลธรรมของทาส"** ถูกขับเคลื่อนโดยกลุ่มแนวคิดสุดโต่งของ Body Positivity มันเริ่มต้นด้วยการนิยาม "นาย" (คนหุ่นดี, คนสวยตามแบบแผน) และคุณค่าของพวกเขาว่าเป็น "ความชั่วร้าย" โดยใช้ศัพท์ใหม่ๆ เช่น "fatphobic," "body-shaming," "การส่งเสริมมาตรฐานความงามที่ไม่สมจริง"
- จากนั้นจึงสร้างนิยามใหม่ของ "ความดี" ขึ้นมา นั่นคือ ความเป็นตัวของตัวเอง (authenticity), การรักตัวเองโดยไม่สนใจเงื่อนไขทางกายภาพ, และ "ความกล้าหาญ" ในการแสดงร่างกายที่อ้วนเพื่อท้าทายบรรทัดฐานทางสังคม สภาวะของความไร้อำนาจ (การมีสุขภาพไม่ดี) ได้ถูกตีความใหม่ให้กลายเป็นบ่อเกิดของความแข็งแกร่งทางศีลธรรม

อุดมการณ์นี้ทำหน้าที่เป็นกลไกป้องกันทางจิตวิทยาที่ทรงพลัง เพื่อต่อต้านความขัดแย้งทางความคิด (Cognitive Dissonance) ที่เกิดจากการรับรู้วิถีชีวิตของตนนั้นไม่ดีต่อสุขภาพ แต่ในขณะเดียวกันก็ได้รับสารจากขบวนการว่าเป็นสิ่งที่กล้าหาญและสวยงาม การผลักปัญหาไปสู่ปัจจัยภายนอก—เช่น การกล่าวโทษแพทย์ว่าเป็น "fatphobic", โฆษณามาตรฐานความงามว่า "กดขี่", และโทษคนหุ่นดีว่า "มีอภิสิทธิ์"—ทำให้ปัจเจกบุคคล

สามารถแก้ไขความขัดแย้งภายในนี้ได้ โดยไม่ต้องลงมือเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมที่ทำได้ยาก

3.3 การโจมตีสัญลักษณ์: ทำไมต้องเป็น "สาวเอเชียหุ่นดี"?

ตัวอย่างที่ใช้หยิบยกขึ้นมาเรื่อง "การด้อยค่าคนสุขภาพดีเช่น สาวเอเชียหุ่นดี" คือภาพสะท้อนที่สมบูรณ์แบบของการทำงานของ *Ressentiment*

- **การวิเคราะห์:**

- "สาวเอเชียหุ่นดี" ไม่ใช่แค่บุคคล แต่เป็นสัญลักษณ์ที่ทรงพลังของ "ศีลธรรมนาย" เธอคือภาพแทนของการบรรจบกันของคุณค่าที่ "น่ารังเกียจ" หลายประการในสายตาของศีลธรรมชุดใหม่: สุขภาพดี, ความมีวินัย, ความงามตามแบบแผน (ที่มักถูกมองว่า "ยากที่จะไปถึง"), และความเป็นผู้หญิง
- ตามทฤษฎีของนิทเชอ ผู้ที่ขับเคลื่อนด้วย *Ressentiment* ไม่สามารถเอาชนะสัญลักษณ์นี้ได้ด้วยเงื่อนไขของสัญลักษณ์เอง พวกเขาไม่สามารถกลายเป็นสัญลักษณ์นั้นได้ ดังนั้น หนทางเดียวคือการทำลาย "คุณค่า" ของสัญลักษณ์นั้นเสีย
- การโจมตีจึงไม่ใช่เรื่องบังเอิญ แต่เป็นยุทธศาสตร์ที่จำเป็น ในการที่จะทำให้ระบบศีลธรรมชุดใหม่ของตนอยู่รอด พวกเขาจำเป็นต้องทำลายคุณค่าของสัญลักษณ์แห่งศีลธรรมชุดเก่าให้ย่อยยับ การกระทำนี้ไม่ใช่การมุ่งสู่ความเท่าเทียมกับสัญลักษณ์ แต่เป็นการมุ่งสู่การมีอำนาจเหนือกว่าทางศีลธรรม ด้วยการพลิกกลับระบบคุณค่าที่เคยเชิดชูสัญลักษณ์นั้นให้กลายเป็นสิ่งเลวร้าย

กรอบความคิดของนิทเชอยังชี้ให้เห็นว่าเหตุใดความขัดแย้งนี้จึงรุนแรงและยากจะประนีประนอม การให้อภัยหรือการปรองดองที่แท้จริงนั้นเป็นไปได้จากจุดยืนของ *Ressentiment* ¹⁷ เพราะ "ศีลธรรมของทาส" ก่อร่างขึ้นจาก "ความทรงจำ" ถึงความเจ็บปวดและการ "พุ่มพุก" ความคับแค้นใจ การให้อภัย "นาย" ก็เท่ากับเป็นการสลายรากฐานอัตลักษณ์ทางศีลธรรมของตนเอง ดังนั้น ข้อเรียกร้องให้มีการประนีประนอมหรือ "หาทางสายกลาง" จึงถูกมองโดยกลุ่มผู้ยึดมั่นในอุดมการณ์สุดโต่งว่าเป็นการบีบบังคับให้พวกเขาทอดทิ้งตัวตนและศีลธรรมของตนเอง ทำให้ความขัดแย้งนี้กลายเป็นเกมที่ต้องมีผู้แพ้ผู้ชนะ (Zero-Sum Game) เท่านั้น

ส่วนที่ 4: สมรภูมิแห่งวัฒนธรรม - อุดมคติ ปะทะ อุดมการณ์ ในวิดีโอเกม

ส่วนนี้จะนำการวิเคราะห์ทั้งหมดที่ผ่านมา มาประยุกต์ใช้กับอุตสาหกรรมวิดีโอเกม ซึ่งได้กลายเป็นพื้นที่จำลองของสงครามวัฒนธรรมที่ใหญ่กว่า โดยจะเปรียบเทียบผลประกอบการทางการตลาดของเกมที่ตอบสนองต่อความปรารถนาในอุดมคติ กับเกมที่ถูกมองว่าให้ความสำคัญกับสารทางอุดมการณ์เป็นหลัก

4.1 สองปรัชญาการออกแบบ: ตะวันตก ปะทะ ตะวันออก

ในช่วงไม่กี่ปีที่ผ่านมา ปรากฏการณ์การออกแบบตัวละครระหว่างผู้พัฒนาเกมระดับ AAA ในโลกตะวันตกกับผู้พัฒนาในเอเชียตะวันออก (โดยเฉพาะญี่ปุ่นและเกาหลีใต้) ได้แสดงให้เห็นถึงความแตกต่างที่ชัดเจนขึ้นเรื่อยๆ

- **แนวทางตะวันตก:** มีแนวโน้มมุ่งสู่ "ความจริง" (realism), "ความเข้าถึงง่าย" (relatability), และการปฏิบัติตามแนวทาง DEI (Diversity, Equity, Inclusion) ซึ่งบ่อยครั้งนำไปสู่การออกแบบตัวละครที่ใจให้ดูไม่สวยงามตามแบบแผนหรือไม่อยู่ในอุดมคติ นักวิจารณ์มองว่านี่เป็นการตัดสินใจที่ขับเคลื่อนด้วยการเมือง¹⁸ โดยเป้าหมายหลักเปลี่ยนจากสุนทรียศาสตร์ไปสู่การเป็นตัวแทน (representation)²¹
- **แนวทางตะวันออก:** ยังคงยึดมั่นในสุนทรียศาสตร์แบบอุดมคติ, มีสไตล์, และสร้างแรงบันดาลใจ ตัวละครมักถูกออกแบบมาให้ "ดูดีกว่าตัวเราเอง" เพื่อตอบสนองวัตถุประสงค์ของการหลีกหนีจากความเป็นจริงและเติมเต็มจินตนาการ²² ปรากฏการณ์นี้ให้ความสำคัญกับประสบการณ์ทางสุนทรียะและจินตนาการของผู้เล่นเป็นอันดับแรก

4.2 กรณีศึกษาแห่งความไฟฟั่น: ปรากฏการณ์ *Stellar Blade*

เกม *Stellar Blade* คือตัวอย่างที่ชัดเจนที่สุดของ "เศรษฐกิจแห่งความไฟฟั่น" ที่กำลังทำงานอยู่ในตลาด

- **ข้อมูลสำคัญ:**
 - **ปรากฏการณ์การออกแบบ:** ผู้กำกับเกม ฮยุง แท คิม (Hyung-Tae Kim) ได้กล่าวอย่างชัดเจนว่าเป้าหมายของการสร้างตัวละครที่ "ดูดีกว่า" และ "เป็นอุดมคติ" เพื่อให้ผู้เล่นได้ชื่นชม ซึ่งเขาถือว่าเป็นหัวใจสำคัญของความบันเทิง²² โมเดลตัวละครเอก "อีฟ" (Eve) นั้นมีต้นแบบมาจากซูเปอร์โมเดลชาวเกาหลีในชีวิตจริง คือ ชิน แจ-อึน (Shin Jae-eun)²²
 - **ข้อถกเถียงในสื่อ:** เกมนี้ถูกวิพากษ์วิจารณ์อย่างหนักจากสื่อตะวันตกบางส่วนว่าการ "ทำให้เป็นวัตถุทางเพศมากเกินไป" (over-sexualization) โดยมองว่าการออกแบบตัวละครนั้นล้ำสมัยและเป็นการลดทอนคุณค่า¹⁸
 - **ความสำเร็จเชิงพาณิชย์:** แม้จะ (หรืออาจเป็นเพราะ) มีข้อถกเถียงมากมาย เกมกลับประสบความสำเร็จทางการค้าอย่างถล่มทลาย โดยขายได้มากกว่า 1 ล้านชุดในสองเดือนแรกบนเครื่อง PS5 เพียงอย่างเดียว และทะลุ 3 ล้านชุดทั่วโลกหลังวางจำหน่ายบน PC²⁶ สิ่งนี้ชี้ให้เห็นว่ามีตลาดขนาดใหญ่ที่ยังคงต้องการเกมที่ยึดมั่นในปรากฏการณ์การออกแบบเช่นนี้

4.3 กรณีศึกษาแห่งความแปลกแยก: การล่มสลายของ *Saints Row Reboot*

ในทางตรงกันข้าม เกม *Saints Row* ฉบับรีบูตปี 2022 ได้กลายเป็นตัวอย่างของความเสี่ยงทางการค้าที่เกิดจากการไม่ตอบสนองต่อความต้องการของฐานแฟนคลับหลัก เพื่อหันไปหา "ความรู้สึกร่วมสมัย" ตามที่ผู้พัฒนาเชื่อ

- **ข้อมูลสำคัญ:**
 - **ปรากฏการณ์การออกแบบ:** เกมฉบับรีบูตตั้งใจที่จะละทิ้งโทน "หลุดโลก" ของภาคก่อนๆ และถูกแฟนเกม

จำนวนมากมองว่าได้นำสุนทรียศาสตร์แบบ "woke" มาใช้ ซึ่งทำให้เกมน่าดึงดูดน้อยลงและขาดเอกลักษณ์³² ทีมพัฒนาได้กล่าวว่า "บรรยากาศทางสังคมในปัจจุบันได้ก้าวข้ามโทนของเกม *Saints Row* ภาคก่อนๆ ไปแล้ว"³²

- **เสียงตอบรับและยอดขาย:** เกมได้รับคำวิจารณ์ที่หลากหลายไปจนถึงแง่ลบ และเผชิญกับการต่อต้านอย่างรุนแรงจากฐานแฟนคลับเดิม³² เกมขายได้เพียง 1.7 ล้านชุด ซึ่งไม่ถึงเป้าคุ่มทุนที่ 2 ล้านชุด และต่ำกว่าภาคก่อนๆ อย่าง *Saints Row: The Third* (มากกว่า 5.5 ล้านชุด) อย่างมาก³³
- **ผลที่ตามมา:** ความล้มเหลวทางการค้านี้ได้นำไปสู่การปิดตัวของสตูดิโอผู้พัฒนาอย่าง Volition โดยบริษัทแม่ Embracer Group³²

ตารางที่ 2: ผลประกอบการเชิงพาณิชย์ของปรัชญาการออกแบบที่แตกต่างกัน
ตัวชี้วัด
สตูดิโอ
วันวางจำหน่าย
คะแนนจากผู้ใช้ (Metacritic)
ยอดขาย
ผลลัพธ์ของสตูดิโอ

ผลลัพธ์ทางการค้าที่แตกต่างกันอย่างสิ้นเชิงของ *Stellar Blade* และ *Saints Row* ได้มอบหลักฐานเชิงประจักษ์ที่ทรงพลังให้กับข้อโต้แย้งของรายงานฉบับนี้ ตลาดโลกกำลังทำหน้าที่เสมือนระบบลงคะแนนเสียงขนาดใหญ่ที่ไม่มีศูนย์กลาง มันกำลังให้รางวัลแก่ผลิตภัณฑ์ที่สอดคล้องกับความปรารถนาในอุดมคติและการหลีกเลี่ยงจากความเป็นจริง และกำลังลงโทษผลิตภัณฑ์ที่ถูกมองว่าเป็นการสั่งสอนหรือขับเคลื่อนด้วยอุดมการณ์ สิ่งนี้บ่งชี้ว่า "ศีลธรรมของทาส" แบบ *Ressentiment* แม้จะมีอิทธิพลในแวดวงวิชาการและสื่อบางกลุ่ม แต่กลับไม่มีที่ยืนที่มั่นคงในตลาดผู้บริโภคขนาดใหญ่ที่แสวงหาความบันเทิง

4.4 สงครามตัวแทน: Sweet Baby Inc. และการลูกธนูของผู้บริโภค

ข้อขัดแย้งที่รายล้อมบริษัทที่ปรึกษาด้าน DEI อย่าง Sweet Baby Inc. ได้กลายเป็นจุดปะทุของความขัดแย้งทั้งหมดนี้

- **การวิเคราะห์:**
 - Sweet Baby Inc. คือบริษัทที่ปรึกษาด้านการเล่าเรื่องที่ได้รับการว่าจ้างจากผู้พัฒนาเกม เพื่อ

ปรับปรุงความหลากหลายและความเท่าเทียมในเนื้อเรื่องของเกม³⁶

- ได้เกิดขบวนการของผู้บริโภคขึ้น ซึ่งมองว่าบริษัทเหล่านี้คือผู้บังคับใช้ระบอบการเมืองที่ไม่เป็นที่ต้องการ และเป็นต้นเหตุของความเสื่อมถอยในด้านความน่าดึงดูดของตัวละครและคุณภาพของเนื้อเรื่องในเกมตะวันตก³⁶ รายชื่อผู้ดูแล (Curator) บน Steam ที่ชื่อว่า "Sweet Baby Inc. Detected" ได้กลายเป็นเครื่องมือหลักของขบวนการคว่ำบาตรนี้³⁶
- นี่คือการลุกฮือทางการเมืองโดยตรง ผู้บริโภคกำลังใช้อำนาจการซื้อและเครื่องมือในการรวมกลุ่มเพื่อต่อสู้กับสิ่งที่พวกเขามองว่าเป็นการสอดแทรกอุดมการณ์ที่ขับเคลื่อนด้วย *Ressentiment* เข้าไปในกระบวนการพัฒนาเกมจากบนลงล่าง มันคือการปะทะกันอย่างรุนแรงระหว่างอิทธิพลทางอุดมการณ์จากสถาบันกับความต้องการของผู้บริโภคจากล่างขึ้นบน

ส่วนที่ 5: บัญชีแห่งความทุกข์: การวิเคราะห์เชิงเศรษฐศาสตร์ว่าด้วยผู้ได้และผู้เสียประโยชน์

ส่วนสุดท้ายนี้จะตอบคำถามหลักของผู้ใช้โดยตรง: "ใครได้ใครเสีย?" โดยจะเปลี่ยนจากการวิเคราะห์ทางวัฒนธรรมไปสู่การแจกแจงเชิงเศรษฐศาสตร์การเมืองของระบบทั้งหมดที่เกี่ยวข้องกับวิกฤตโรคอ้วน

5.1 ผู้แบกรับภาระ (ผู้เสียประโยชน์)

กลุ่มเหล่านี้คือผู้ที่ต้องจ่ายราคาให้กับวิกฤตโรคอ้วนและความขัดแย้งทางวัฒนธรรมที่ตามมา

- **ปัจเจกบุคคลที่มีภาวะโรคอ้วน:** พวกเขาต้องแบกรับต้นทุนหลักผ่านสุขภาพกายที่เสื่อมถอย (โรคหัวใจ, เบาหวาน, มะเร็งบางชนิด), ปัญหาด้านสุขภาพจิต (ภาวะซึมเศร้า, วิตกกังวล, ความภาคภูมิใจในตนเองต่ำจากการถูกตีตรา), และคุณภาพชีวิตที่ลดลง¹³
- **ระบบสาธารณสุขและผู้เสียภาษี:** พวกเขาต้องแบกรับภาระทางการเงินมหาศาล โรคอ้วนสร้างค่าใช้จ่ายให้กับระบบสาธารณสุขของสหรัฐฯ เกือบ 173,000 ล้านดอลลาร์ต่อปี³⁹ ขณะที่การประเมินอื่นชี้ว่าต้นทุนทางเศรษฐกิจทั้งหมดสูงกว่า 422,000 ล้านดอลลาร์ในปี 2018⁴¹ และคาดว่าจะส่งผลกระทบต่อทั่วโลกถึง 4.32 ล้านล้านดอลลาร์ภายในปี 2035⁴² โดยเฉลี่ยแล้ว ผู้ใหญ่ที่มีภาวะโรคอ้วนมีค่าใช้จ่ายทางการแพทย์สูงกว่าคนปกติถึง 2,505 ดอลลาร์ต่อปี⁴³
- **เศรษฐกิจในภาพรวม:** ต้นทุนยังรวมถึงผลิตภาพที่สูญเสียไปจากการขาดงาน ซึ่งอาจสูงถึง 6,000 ล้านดอลลาร์ต่อปีในสหรัฐฯ⁴⁴ และยังส่งผลกระทบต่อความพร้อมของกองทัพ เนื่องจากคนหนุ่มสาวจำนวนมากมีน้ำหนักไม่ผ่านเกณฑ์สำหรับการฝึกทหารขั้นพื้นฐาน³⁹
- **อุตสาหกรรมสร้างสรรค์:** บริษัทอย่าง Volition ที่อ่านตลาดผิดพลาดและผลิตสินค้าที่ไม่ประสบความสำเร็จทางการค้าต้องเผชิญกับการล้มละลายและปิดกิจการ นำไปสู่การสูญเสียงานและทุนทางความคิดสร้างสรรค์³³

5.2 ผู้ได้รับประโยชน์จากความเจ็บป่วย (ผู้ได้ประโยชน์)

กลุ่มเหล่านี้คืออุตสาหกรรมและบุคคลที่ได้รับทุนทางเศรษฐกิจหรือสังคมจากวิกฤตการณ์นี้

- **อุตสาหกรรมอาหารและเครื่องดื่มแปรรูป:** แม้จะไม่มีรายละเอียดในข้อมูลที่ให้มา แต่กลุ่มนี้คือผู้ขับเคลื่อนหลักและผู้ได้รับประโยชน์เบื้องต้นจากรูปแบบการบริโภคที่นำไปสู่โรคอ้วน (ซึ่งจะถูกระบุว่าเป็นผู้มีส่วนได้ส่วนเสียโดยอ้อม)
- **อุตสาหกรรมลดน้ำหนัก (Weight Management Industrial Complex):** นี่คือการตลาดขนาดมหึมาและเติบโตอย่างรวดเร็วที่กำลังทำอะไรโดยตรงจากการมีอยู่ของโรคอ้วน
 - ตลาดการจัดการน้ำหนักทั่วโลกมีมูลค่ากว่า 142,000 ล้านดอลลาร์ในปี 2022 และคาดว่าจะสูงถึงเกือบ 300,000 ล้านดอลลาร์ภายในปี 2030 โดยบางประมาณการอาจสูงถึง 400,000 ล้านดอลลาร์⁴⁵ ซึ่งรวมถึงผลิตภัณฑ์อาหาร, อาหารเสริม, อุปกรณ์ออกกำลังกาย, และบริการต่างๆ
- **อุตสาหกรรมยาและการแพทย์:**
 - การเพิ่มขึ้นของการผ่าตัดลดความอ้วน (Bariatric Surgery) เป็นตัวขับเคลื่อนตลาดที่สำคัญ⁴⁸
 - มีการเติบโตอย่างก้าวกระโดดของยาตามใบสั่งแพทย์สำหรับรักษาโรคอ้วนชนิดใหม่ที่กำลังทำวิจัย (เช่น กลุ่ม GLP-1 agonists) ซึ่งสร้างโอกาสมหาศาลให้กับบริษัทยา⁴⁸
- **อุตสาหกรรมอุดมการณ์ (The Ideology Industry):** นี่คือการกลุ่มผู้ชนะที่สำคัญและมักถูกมองข้าม
 - **สื่อและนักวิจารณ์:** สงครามวัฒนธรรมคือ "คอนเทนต์" ความขัดแย้งสร้างยอดคลิก, ยอดวิว, และรายได้ สื่อทุกฝ่ายที่เข้าร่วมในประเด็นถกเถียงนี้ล้วนได้รับประโยชน์
 - **นักกิจกรรมและอินฟลูเอนเซอร์:** ทุนทางสังคม, แรนด์ส่วนตัว, และอาชีพ ถูกสร้างขึ้นจากการเป็นแกนนำของอุดมการณ์ *Ressentiment* อิทธิพลคือรูปแบบหนึ่งของสกุลเงินในยุคดิจิทัล
 - **บริษัทที่ปรึกษา:** บริษัทที่เชี่ยวชาญด้าน DEI และการให้คำปรึกษาด้านการเล่าเรื่อง (เช่น Sweet Baby Inc.) ได้สร้างอุตสาหกรรมบริการใหม่ที่กำลังทำอะไรจากความต้องการของโลกธุรกิจในการรับมือ (หรือแสดงจุดยืน) กับความขัดแย้งทางวัฒนธรรมนี้³⁶

ตารางที่ 3: งบประมาณเศรษฐกิจของวิกฤตโรคอ้วน
ผู้เสียประโยชน์ (ผู้แบกรับภาระ)
• ปัจเจกบุคคล (ต้นทุนสุขภาพ, คุณภาพชีวิต)
• ผู้เสียภาษี (ภาระระบบสาธารณสุข: ~1.73 แสนล้านดอลลาร์/ปี ในสหรัฐฯ)
• เศรษฐกิจ (ผลิตภาพที่สูญเสีย: ~6 พันล้านดอลลาร์/ปี ในสหรัฐฯ)
• ธุรกิจสร้างสรรค์ที่ล้มเหลว (เช่น Volition)

ระบบเศรษฐกิจได้สร้างวงจรย้อนกลับที่บิดเบี้ยวขึ้นมา ที่ซึ่งอุตสาหกรรมที่สร้างปัญหา (เช่น อาหารแปรรูป) และอุตสาหกรรมที่ขายทางแก้ (เช่น ธุรกิจลดน้ำหนัก, ยา) ต่างก็เป็นผู้ชนะทางเศรษฐกิจรายใหญ่ทั้งคู่ "ผู้แพ้" ในสมการนี้คือประชาชนและผู้เสียภาษีที่ติดอยู่ตรงกลาง ต้องจ่ายทั้งค่าอาหารราคาถูกลงที่ก่อให้เกิดโรค และค่ายาราคาแพงเพื่อรักษาโรค "อุตสาหกรรมอุดมการณ์" คือการเปลี่ยนปรากฏการณ์ทางจิตวิทยาที่นึกเชื่อด้อยค่าไว้ให้กลายเป็นสินค้า *Ressentiment* ได้ถูกนำมาผลิตซ้ำและขายในรูปแบบของคอนเทนต์สื่อ, บริการให้คำปรึกษา, และแบรนด์ส่วนบุคคล ซึ่งหมายความว่าขณะนี้ผู้เล่นที่ทรงอิทธิพลและมีผลประโยชน์ทับซ้อนทั้งทางการเงินและสังคมในการทำให้ความขัดแย้งทางวัฒนธรรมนี้ดำรงอยู่ต่อไป เพราะความเกี่ยวข้องและรายได้ของพวกเขาขึ้นอยู่กับดำรงอยู่ของความคับแค้นที่พวกเขาอ้างว่าเป็นตัวแทน

บทสรุป: เศรษฐกิจแห่งความใฝ่ฝัน ปะทะ เศรษฐกิจแห่งความเคียดแค้น

บทสรุปของการวิเคราะห์ทั้งหมดนี้ชี้ให้เห็นว่าปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้น ตั้งแต่เรื่องสาธารณสุขไปจนถึงวิดีโอเกม สามารถทำความเข้าใจได้ในฐานะการปะทะกันระหว่างโมเดลทางเศรษฐกิจและวัฒนธรรมที่อยู่ตรงข้ามกันสองขั้ว

- **เศรษฐกิจแห่งความใฝ่ฝัน (The Aspiration Economy):** โมเดลนี้ขับเคลื่อนด้วยความปรารถนาพื้นฐานของมนุษย์ในการพัฒนาตนเอง, การแสวงหาความงาม, และการหลีกเลี่ยงจากความเป็นจริง มันสร้างผลิตภัณฑ์และเรื่องเล่าที่นำเสนอภาพอุดมคติของความเป็นจริง ดังที่พิสูจน์แล้วจากความสำเร็จของเกมอย่าง *Stellar Blade* และอุตสาหกรรมสุขภาพและความงามที่มีมูลค่าหลายพันล้านดอลลาร์ นี่คือพลังขับเคลื่อนทางการตลาดที่ทรงพลังอย่างยิ่ง
- **เศรษฐกิจแห่งความเคียดแค้น (The Resentment Economy):** โมเดลนี้ขับเคลื่อนด้วยการเปลี่ยนความคับข้องใจ, ความอิจฉา, และความขัดแย้งทางอุดมการณ์ให้กลายเป็นเงิน มันสร้างผลิตภัณฑ์, เรื่องเล่า, และบริการที่ตอบสนองต่อจิตวิทยาของ *Ressentiment* แม้ว่าจะมีอิทธิพลในสถาบันทางวัฒนธรรมเฉพาะกลุ่มและสามารถสร้างรายได้ให้กับผู้เล่นหลัก (อุตสาหกรรมอุดมการณ์) แต่ข้อมูลทางการตลาดชี้ให้เห็นว่ามันมีพลังน้อยกว่ามากเมื่อต้องแข่งขันเพื่อแย่งชิงงบประมาณด้านความบันเทิงของผู้บริโภคส่วนใหญ่

แม้ว่าเศรษฐกิจแห่งความเคียดแค้นจะส่งเสียงดังและมีความโดดเด่นทางวัฒนธรรม แต่เศรษฐกิจแห่งความใฝ่ฝันยังคงเป็นพลังที่ครอบงำในตลาด และท้ายที่สุดแล้ว "การเลือกของผู้บริโภค" คือการลงคะแนนเสียงที่ทรงพลังที่สุดในการลงประชามติทางวัฒนธรรมที่กำลังดำเนินอยู่นี้

ผลงานที่อ้างอิง

1. Obesity — United States, 1999–2010 - CDC, เข้าถึงเมื่อ สิงหาคม 23, 2025
<https://www.cdc.gov/mmwr/preview/mmwrhtml/su6203a20.htm>
2. Epidemiology of obesity - Wikipedia, เข้าถึงเมื่อ สิงหาคม 23, 2025
https://en.wikipedia.org/wiki/Epidemiology_of_obesity
3. Prevalence of Obesity | World Obesity Federation, เข้าถึงเมื่อ สิงหาคม 23, 2025
<https://www.worldobesity.org/about/about-obesity/prevalence-of-obesity>

4. Adult Obesity Prevalence Maps - CDC, เข้าถึงเมื่อ สิงหาคม 23, 2025
<https://www.cdc.gov/obesity/data-and-statistics/adult-obesity-prevalence-maps.html>
5. en.wikipedia.org, เข้าถึงเมื่อ สิงหาคม 23, 2025
https://en.wikipedia.org/wiki/Body_positivity#:~:text=The%20origins%20of%20the%20body,%2Din%22%20in%20Central%20Park.
6. Fat acceptance movement - Wikipedia, เข้าถึงเมื่อ สิงหาคม 23, 2025
https://en.wikipedia.org/wiki/Fat_acceptance_movement
7. Body positivity - Wikipedia, เข้าถึงเมื่อ สิงหาคม 23, 2025
https://en.wikipedia.org/wiki/Body_positivity
8. A Brief History of Body Positivity - Thigh Society USA Inc., เข้าถึงเมื่อ สิงหาคม 23, 2025
<https://www.thighsociety.com/blogs/ts-blog/body-positivity-history>
9. THE HISTORY OF THE BODY POSITIVITY MOVEMENT (FAT ACTIVISM) - The Petite Pear Project, เข้าถึงเมื่อ สิงหาคม 23, 2025
<https://www.thepetitepearproject.com/blog/2019/3/12/what-is-body-positivity>
10. Understanding body acceptance and community influence in the body positivity movement | College of Arts and Sciences - The Ohio State University, เข้าถึงเมื่อ สิงหาคม 23, 2025
<https://artsandsciences.osu.edu/news/understanding-body-acceptance-and-community-influence-body-positivity-movement>
11. #BodyPositive? A critical exploration of the body positive movement within physical cultures taking an intersectionality approach - PMC, เข้าถึงเมื่อ สิงหาคม 23, 2025
<https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC9589104/>
12. Fat acceptance and fat pride movement: Are we glorifying obesity in ..., เข้าถึงเมื่อ สิงหาคม 23, 2025
<https://www.hindustantimes.com/fitness/fat-acceptance-and-fat-pride-movement-are-we-glorifying-obesity-in-the-name-of-body-positivity/story-mf6KnAwlkhUOvjtnfHWWsj.html>
13. Media and Its Influence on Obesity - PMC, เข้าถึงเมื่อ สิงหาคม 23, 2025
<https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC5959781/>
14. What is Nietzsche's understanding of "ressentiment"? : r/askphilosophy - Reddit, เข้าถึงเมื่อ สิงหาคม 23, 2025
https://www.reddit.com/r/askphilosophy/comments/84457x/what_is_nietzsches_understanding_of_ressentiment/
15. Friedrich Nietzsche (Stanford Encyclopedia of Philosophy), เข้าถึงเมื่อ สิงหาคม 23, 2025
<https://plato.stanford.edu/entries/nietzsche/>
16. Socrates > directory > @ Stanford Encyclopedia of Philosophy/wikis > concepts > Ressentiment - KronoStreams, เข้าถึงเมื่อ สิงหาคม 23, 2025
http://www.kronostreams.com/kronostreams/main_elem.php?rb=a&bid=16&rtlid=462&rt1vid=4085&rtid=381&rtvid=3893&racid=11&ravid=2168&ralid=57720
17. Forgiveness - Stanford Encyclopedia of Philosophy, เข้าถึงเมื่อ สิงหาคม 23, 2025
<https://plato.stanford.edu/entries/forgiveness/>
18. WTF Is Going On With Female Character Designs From Western Developers - Smash JT, เข้าถึงเมื่อ สิงหาคม 23, 2025
<https://www.smashjt.com/post/wtf-is-going-on-with-female-character-designs-f>

[rom-western-developers](#)

19. Western vs Eastern design of the same character. : r/KotakuInAction - Reddit, เข้าถึงเมื่อ สิงหาคม 23, 2025
https://www.reddit.com/r/KotakuInAction/comments/1e3xhzv/western_vs_eastern_design_of_the_same_character/
20. The DEI Dilemma: How Forced Mandates Are Reshaping Video Game Development for Better or Worse - Medium, เข้าถึงเมื่อ สิงหาคม 23, 2025
<https://medium.com/@lvleMph/the-dei-dilemma-how-forced-mandates-are-reshaping-video-game-development-for-better-or-worse-92a553d045ec>
21. Why Video Game Designers Cannot Ethically Ignore Players' Real-World Identities - DigitalCommons@ONU, เข้าถึงเมื่อ สิงหาคม 23, 2025
https://digitalcommons.onu.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1036&context=phre_faculty
22. Why Is Stellar Blade's Character Model Causing Controversy?, เข้าถึงเมื่อ สิงหาคม 23, 2025 <https://www.thegamer.com/stellar-blade-eve-character-design-model/>
23. Character Design in West vs East: the Main Differences - RetroStyle Games, เข้าถึงเมื่อ สิงหาคม 23, 2025
<https://retrostylegames.com/blog/character-design-in-west-vs-east-the-main-differences/>
24. On the thematic schism between Japanese and Western games - Digitally Downloaded, เข้าถึงเมื่อ สิงหาคม 23, 2025
<https://www.digitallydownloaded.net/2024/02/on-the-thematic-schism-between-japanese-and-western-games.html>
25. The game is fun but here's the problem with Stellar Blade and EVE - Steam Community, เข้าถึงเมื่อ สิงหาคม 23, 2025
<https://steamcommunity.com/app/3489700/discussions/0/555745107853211718/>
26. Stellar Blade - Wikipedia, เข้าถึงเมื่อ สิงหาคม 23, 2025
https://en.wikipedia.org/wiki/Stellar_Blade
27. Stellar Blade has sold over 3 million copies worldwide on PS5 and PC - RPG Site, เข้าถึงเมื่อ สิงหาคม 23, 2025
<https://www.rpgsite.net/news/17740-stellar-blade-pc-sales-numbers-ps5-total-3-million-copies>
28. Stellar Blade has sold over 3 million copies worldwide across PS5 and PC. Over 1 million units sold on PC in 3 days : r/gaming - Reddit, เข้าถึงเมื่อ สิงหาคม 23, 2025
https://www.reddit.com/r/gaming/comments/1lcr4hw/stellar_blade_has_sold_over_3_million_copies/
29. Stellar Blade surpasses 3 million copies in cumulative sales across all platforms - Reddit, เข้าถึงเมื่อ สิงหาคม 23, 2025
https://www.reddit.com/r/Games/comments/1lcgma4/stellar_blade_surpasses_3_million_copies_in/
30. Stellar Blade Plans For a Sequel After 1 Million Sales - CBR, เข้าถึงเมื่อ สิงหาคม 23, 2025 <https://www.cbr.com/stellar-blade-1-million-sales-sequel/>
31. Stellar Blade's PC Port Sales Revealed - TheGamer, เข้าถึงเมื่อ สิงหาคม 23, 2025
<https://www.thegamer.com/stellar-blade-shift-up-pc-sales-numbers-massive-success/>

32. Saints Row (2022 video game) - Wikipedia, เข้าถึงเมื่อ สิงหาคม 23, 2025
[https://en.wikipedia.org/wiki/Saints_Row_\(2022_video_game\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Saints_Row_(2022_video_game))
33. Saints Row Reboot Hits Franchise Low, Selling Under 2M Copies - 80 Level, เข้าถึงเมื่อ สิงหาคม 23, 2025
<https://80.lv/articles/saints-row-reboot-hits-franchise-low-selling-under-2m-copies>
34. Saints Row reboot sold 1.7 million units, according to former Volition employee: how it compares to other games in series, เข้าถึงเมื่อ สิงหาคม 23, 2025
<https://gameworldobserver.com/2024/05/15/saints-row-2022-sales-1-7-million-copies-vs-other-games>
35. Saints Row (2022) sold 1.7 million units before Volition's closure. : r/SaintsRow - Reddit, เข้าถึงเมื่อ สิงหาคม 23, 2025
https://www.reddit.com/r/SaintsRow/comments/1csorjf/saints_row_2022_sold_17_million_units_before/
36. Sweet Baby Inc. - Wikipedia, เข้าถึงเมื่อ สิงหาคม 23, 2025
https://en.wikipedia.org/wiki/Sweet_Baby_Inc.
37. Sweet Baby Inc. and the paranoid style in video game culture - ReaderGrev, เข้าถึงเมื่อ สิงหาคม 23, 2025
<https://www.readergrev.com/p/sweet-baby-inc-paranoid-style-hofstadter>
38. Why a Montreal video game consulting studio is at the centre of an online anti-diversity storm | CBC Radio, เข้าถึงเมื่อ สิงหาคม 23, 2025
<https://www.cbc.ca/radio/thecurrent/sweet-baby-inc-gamergate-1.7149888>
39. About Obesity - CDC, เข้าถึงเมื่อ สิงหาคม 23, 2025
<https://www.cdc.gov/obesity/php/about/index.html>
40. How Much Does Obesity Cost the U.S?, เข้าถึงเมื่อ สิงหาคม 23, 2025
<https://obesitymedicine.org/blog/health-economic-impact-of-obesity/>
41. Modeling the Economic Cost of Obesity Risk and Its Relation to the Health Insurance Premium in the United States: A State Level Analysis - MDPI, เข้าถึงเมื่อ สิงหาคม 23, 2025 <https://www.mdpi.com/2227-9091/10/10/197>
42. Economic impact of overweight and obesity to surpass \$4 trillion by 2035, เข้าถึงเมื่อ สิงหาคม 23, 2025
<https://www.worldobesity.org/news/economic-impact-of-overweight-and-obesity-to-surpass-4-trillion-by-2035>
43. Direct medical costs of obesity in the United States and the most populous states - PMC, เข้าถึงเมื่อ สิงหาคม 23, 2025
<https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC10394178/>
44. The Line Between Body Positivity and Glorifying Obesity – An Ecological Approach to Obesity and Eating Disorders - Pressbooks.pub, เข้าถึงเมื่อ สิงหาคม 23, 2025
<https://pressbooks.pub/btugman/chapter/the-line-between-body-positivity-and-glorifying-obesity/>
45. Weight Management Market Size And Share Report, 2030, เข้าถึงเมื่อ สิงหาคม 23, 2025
<https://www.grandviewresearch.com/industry-analysis/weight-management-market>

46. Weight Loss Market Size to Reach USD 399.3 Billion by 2032, เข้าถึงเมื่อ สิงหาคม 23, 2025 <https://dimensionmarketresearch.com/report/weight-loss-market/>
47. Weight Loss and Weight Management Market Size, Share, Global Forecast to 2030, เข้าถึงเมื่อ สิงหาคม 23, 2025 <https://www.fnfresearch.com/weight-loss-and-weight-management-market>
48. Weight Loss and Obesity Management Market, Size Report 2032, เข้าถึงเมื่อ สิงหาคม 23, 2025 <https://www.gminsights.com/industry-analysis/weight-loss-and-obesity-management-market>
49. Weight Management Market Climbs USD 362.1 Bn by 2034 - Towards Healthcare, เข้าถึงเมื่อ สิงหาคม 23, 2025 <https://www.towardshealthcare.com/insights/weight-management-market-sizing>