

อะไรคือ Furry ?

จากความชอบ → สัตว์ลักษณะ · กว่า 50 ปี



1970

จุดเริ่มต้นจากความชื่นชอบใน **Animal cartoon / Funny animal** และตัวละครแบบ **Anthropomorphic character**

EVOLUTION



TODAY

เติบโตเป็น **Fandom** และ **Identity** ที่ใช้ Animal Character แทนตัวเอง — ขณะที่คอมมูนิตี้อย่างคงความ **Anthropomorphic** ไว้เช่นเดิม

Anthropomorphic / การทำให้เหมือนมนุษย์

การทำให้สิ่งที่ไม่ใช่มนุษย์ มีลักษณะ ความคิด พฤติกรรม หรือสังคมแบบมนุษย์ — เช่น สัตว์พูดได้ ใส่เสื้อผ้า ทำงาน มีอารมณ์ หรือใช้ชีวิตเหมือนคน



CASE STUDY — ตัวอย่าง

Judy Hopps

กระต่ายใส่เสื้อผ้า พูดได้ เป็นตำรวจที่รักความถูกต้อง

ถ้าตัดคำว่า “กระต่าย” ออกไป → Judy Hopps ก็คือ “มนุษย์คนหนึ่ง”

Fursona / ตัวแทนของเราในร่าง furry



OC ORIGINAL CHARACTER

ตัวละครที่ “เราสร้างขึ้นเอง”

Fursona FUR + PERSONA

OC ที่เป็นตัวแทนของเราในร่าง furry / anthro — และไม่จำเป็นต้องมีแค่ 1 ตัว

เป็นตัวตนของเราในอีกจักรวาล อีกมิติ ในจินตนาการ

มีประวัติความเป็นมาไม่ต่างจากตัวละครใน Manga / Movie

และมักมีพลังหรือความสามารถพิเศษ



Aurorax the Queen

SPECIES Cyber / Wolf

REFERENCE Cyberpunk × Game of Thrones

SEX Bi

HISTORY — ประวัติ

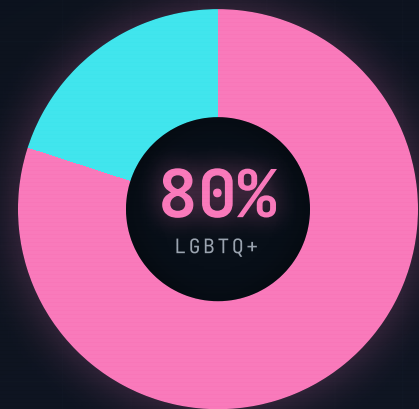
หมาป่าสาวจากตระกูลที่เก่าแก่ที่สุดในอาณาจักร **Cypher** ทำงานในบริษัท Tech อันดับ Top จนวันหนึ่งได้ Hack ข้อมูลบริษัทคู่แข่ง แล้วไปเจอความลับที่อาจเปลี่ยนแปลงโลกใบนี้ จากพนักงานบริษัทธรรมดา เธอกลายเป็นผู้กุมชะตาของโลก และค้นพบความลับจากอดีตของตัวเองที่ไม่เคยรู้มาก่อน

SPECIAL ABILITY — พลังพิเศษ

Time Dilation — ควบคุมการยืดหดของเวลา เคลื่อนไหวในห้วงเวลาที่ช้าลง ทำให้ดูเหมือนเคลื่อนที่ด้วยความเร็วสูง แต่ต้องชดเชยด้วยการเคลื่อนไหวที่ช้าลงในภายหลัง เป็นพลังที่ต้องใช้ไหวพริบและความเข้าใจในมิติของเวลา

ความหลากหลายทางเพศ / ในวงการ Furry

- วงการ Furry ประกอบด้วย **LGBTQ+** ราว **80%**
- ส่วนใหญ่ OC จะมี **sexual appearance** ตรงกับเจ้าของ แต่มีส่วนน้อยที่เป็นเพศอื่นหรือเพศตรงข้าม
- เพราะ Furry เป็นวงการที่ **แสดงออกเรื่องตัวตน** และยอมรับความหลากหลาย จึงเป็นพื้นที่ที่ทุกคนสบายใจที่จะค้นหาและแสดงออกตัวตนที่แท้จริง



■ LGBTQ+ · 80% ■ Straight · 20%

— FIELD GUIDE / 2026

FURSUIT

กายวิภาคของชุดเฟอร์ริชุก

ทำความเข้าใจ “ชุดขนสัตว์” ตั้งแต่ต้นกำเนิด ไปจนถึงเกณฑ์การจำแนกประเภททั้งสามแบบ ที่นักออกแบบและผู้สวมใส่ใช้กันจริงในแพลนด้อม

3 แขนงการจำแนก

12+ ประเภทย่อย

EST. 1993



FIG.00 — HERO / FULLSUIT REFERENCE

ต้นกำเนิด / ORIGINS

1980s

รากจาก furry fandom

Fursuit เติบโตมาจาก furry fandom ในสหรัฐอเมริกา โดยพัฒนาต่อยอดมาจากชุด **mascot** แบบดั้งเดิม

1993

คำว่า “fursuit” ถือกำเนิด

ตามทีเล่าต่อกันในแฟนด้อม เชื่อกันว่าคำนี้ถูกบัญญัติโดย **Robert King** ผู้สร้างชุดสมัครเล่น — ผสมคำว่า “fur” + “suit” และเล่นเสียงล้อกับคำว่า “pursuit”

ข้อถกเถียง

จุดกำเนิดที่แท้จริงยังไม่ชัด

ผู้สร้างชุดมืออาชีพอย่าง **Lance Ikegawa** ระบุว่าคำนี้ถูกใช้ในวงกว้างมาก่อนหน้านั้นแล้ว จุดกำเนิดที่แท้จริงจึงยังเป็นที่ถกเถียงกันอยู่



FIG.01 — MASCOT → FURSUIT

— [ภาพรวม] — แกนการจำแนก

จำแนกได้ 3 แกนหลัก

ชุดหนึ่งตัวอธิบายได้พร้อมกันทั้งสามแกน เช่น “Partial · Plantigrade · Toony” — แต่ละแกนตอบคำถามคนละข้อ

01

ปริมาณการปกคลุม

BODY COVERAGE

ปกคลุมร่างกายมากแค่ไหน — ตั้งแต่เฉพาะหัว ไปจนถึงเต็มตัว เป็นแกนที่พบบ่อยที่สุด

02

โครงสร้างขา

LEG STRUCTURE

รูปร่างขาเลียนแบบสัตว์มากแค่ไหน — เฉพาะชุดเต็มตัว มี 3 แบบหลัก

03

สไตล์งานศิลป์

ART STYLE

ภาษาภาพของชุด สะท้อนรากวัฒนธรรมที่ต่างกัน — การ์ตูน สมจริง หรือไซเบอร์

การปกคลุมร่างกาย / COVERAGE

ไล่จาก “น้อย → มาก” • เริ่มต้นง่ายสุดทางซ้าย



01

เฉพาะหัว

HEAD ONLY

มีแค่ส่วนหัว ถูกที่สุดและร้อนน้อยที่สุด หลายคนเริ่มจากตรงนี้ (ภาพจาก @seabunnystudios)



02

มินิพาเซียล

MINI PARTIAL

หัว + อุ้งมือ (handpaws) + หาง ยึด(ภาพจาก Koshka Fursuit)



03 • นิยมสุด

ชุดบางส่วน

PARTIAL / HALF-SUIT

หัว อุ้งมือ หาง (บางครั้งมีอุ้งเท้า) ไม่คลุมลำตัว ใส่เสื้อผ้าปกติก็ได้ ทำง่าย ใส่สบาย (ภาพจาก Daz_wolff)

≈ 70% ของเจ้าของ



04

สามส่วนสี่

THREE-QUARTER

มีหัว แขน ขา แต่ไม่มีชุดลำตัวเต็ม อยู่กึ่งกลาง partial กับ fullsuit (ภาพจาก Koshka Fursuit)



05 • อิมเมอร์ซีฟสุด

ชุดเต็มตัว

FULLSUIT

คลุมทั้งร่างจนไม่เห็นผิวหนังเลย สมจริงสุด แต่ซับซ้อนและร้อน มาก ต้องมีระบบระบายความร้อน (ภาพจาก Lemonbrat)

เพียง 10-15%

โครงสร้างขา / LEG STRUCTURE

เฉพาะ FULLSUIT • ทำให้ขา “ดูเป็นสัตว์” มากขึ้น



ขาตรงแบบมนุษย์

PLANTIGRADE

ขาตรงแบบคน ให้ลูกที่มนุษย์โดยไม่เพิ่มลักษณะสัตว์ที่ขา ใส่
ง่าย เย็นกว่า เหมาะกับการสวมนาน ๆ (ภาพจาก Koshka
Fursuit)



เดินด้วยปลายเท้า

DIGITIGRADE

ใช้โฟมเสริมให้ขาองเลี่ยนแบบสัตว์ที่เดินด้วยปลายเท้า (สุนัข
แมว นก) ดูเป็นสัตว์มากขึ้น แต่หนักและร้อนกว่า (ภาพจาก
Koshka Fursuit)



สัตว์ก๊ีบ

UNGULIGRADE

โครงขาของสัตว์ที่เดินด้วยปลายก๊ีบ เช่น ม้าและกวาง เป็น
แบบที่พบน้อยและทำยากที่สุดในสามแบบ
(ภาพจาก Snowy_Lycantusk)

— [แกนที่ 03] - สไตส์งานศิลป์

สไตส์งานศิลป์ / ART STYLE

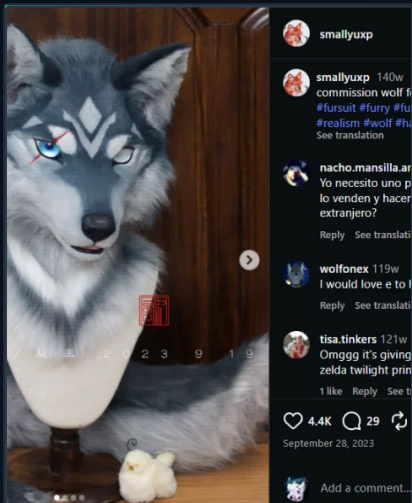
สะท้อนรากวัฒนธรรมที่ต่างกัน



การ์ตูน

TOONY

สไตส์การ์ตูนเกินจริง พบบ่อยที่สุด มีรากจากแอนิเมชันตะวันตกและงาน mascot



สมจริง

REALISTIC / SEMI

เน้นปั้นให้เหมือนสัตว์จริง พัฒนาขึ้นเมื่อเทคนิคทำหัวและลงขนละเอียดก้าวหน้าขึ้น



เคโมโมะ

KEMONO ケモノ

แรงบันดาลใจจากอนิเมะ ตาโต ปากสั้น สัตว์ส่วนน่ารัก มีต้นกำเนิดจากแพนด้อมญี่ปุ่น



โปรโตเจน / เทค

PROTOGEN / TECH

แนวไซเบอร์ มีจอ LED หรือ visor เป็น “open species” ยุคดิจิทัล ผสมอันลึกรรอนิกส์เข้ากับชุด

— [สรุป] — ประกอบร่างชุดของคุณ

เลือกได้ ทุกการผสม

ไม่มีสูตรตายตัว — ชุดหนึ่งตัวคือการผสมข้ามทั้งสามแกน ตามจบ ความสบาย และคาแรกเตอร์ที่อยากเป็น

- 01 ปริมาณการปกคลุม — Partial $\approx$ 70% · Fullsuit 10–15%
- 02 โครงสร้างขา — Plantigrade · Digitigrade · Unguligrade
- 03 สไตล์ศิลปิน — Toony · Realistic · Kemono · Protogen

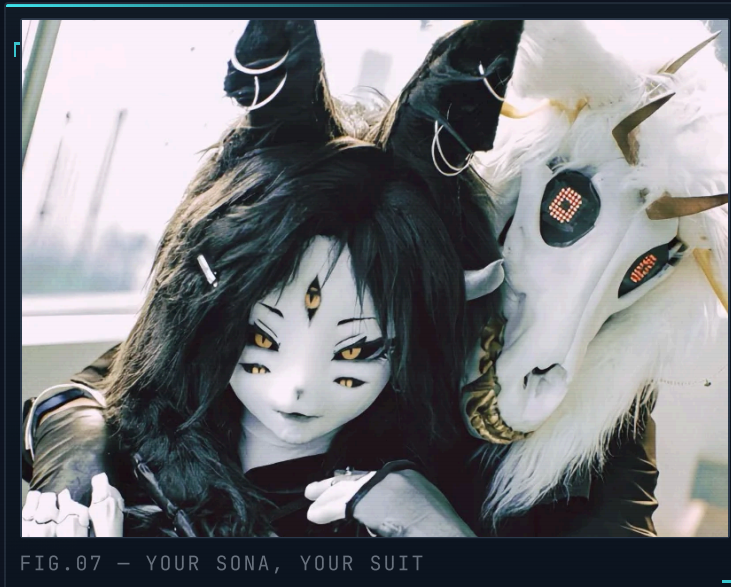


FIG.07 — YOUR SONA, YOUR SUIT

ระบบ Species / OWNERSHIP

คล้ายสร้างตัวละคร RPG + ทะเบียนเจ้าของ

OPEN SPECIES

เปิด

ใครก็สร้าง OC ได้ แต่ทำตาม guideline ของ species นั้น



SEMI-OPEN

กึ่งเปิด

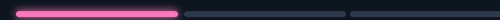
สร้าง trait ทั่วไปได้เอง แต่ของ **rare** ต้องขอหรือซื้อสิทธิ์



CLOSED SPECIES

ปิด

ต้องซื้อ **adopt** หรือ **MYO slot** ก่อนถึงสร้างได้



MYO SLOT

สิทธิ์ “Make Your Own” สร้างตัวละครใน species นั้น

TRAIT RARITY

common · uncommon · rare · legendary
(ปัก เขา หางพิเศษ ไซเบอร์)

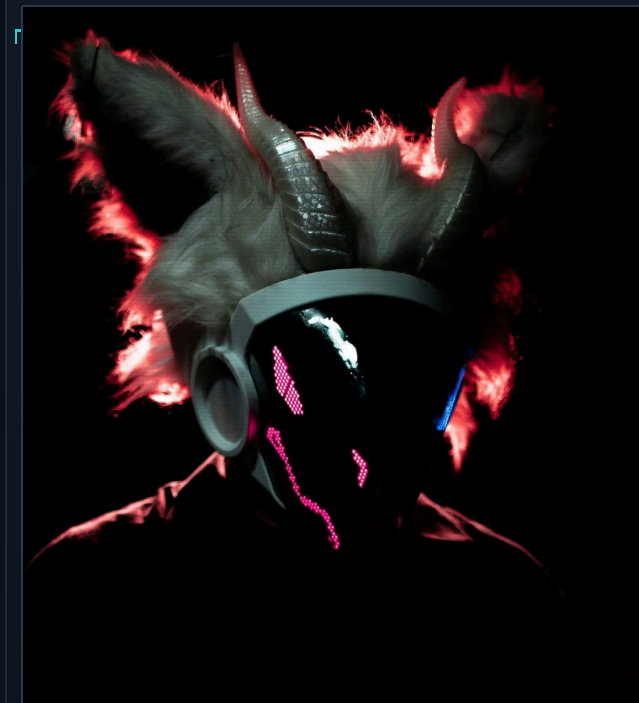
MASTERLIST

ทะเบียนตัวละคร official ว่าใครเป็นเจ้าของ

CANON / NON-CANON

เข้ากฎ lore โหม · ใช้ใน community official ได้ไหม

Protopogen / & Primagen



// TECH SPECIES • EST. 2017

Primagen

CLOSED SPECIES

ผู้สร้าง Malice-Risu

การสร้าง ต้องมีสิทธิ์ / adopt ก่อน

Protopogen

SEMI-OPEN • 2017

ผู้สร้าง Malice-Risu / Cedar Andrews

การสร้าง common-uncommon = free-to-make ·
rare มีข้อจำกัด

Protopogen คือ **sub-species** **เปิดกว่า** ของ Primagen เพื่อให้คนใน fandom สร้าง OC ได้ง่ายขึ้น

เว็บ **ZOR official** รวม Protopogen Trait List · Rare Protopogen Masterlist · Primagen Masterlist — แยก trait และทะเบียนตัวละครชัดเจน

ตลาด & ราคา / OC vs FURSUIT

ช่วงราคา 2025-2026 • เรท ~32.9 บาท/USD

ประเภท	ราคา (บาท)
OC / Adopt หัวโบ \$20-150	฿660-4,900
OC / Adopt งานดี · species ดัง \$150-1,000+	฿4,900-32,900+
Fursuit — หัว (Head) \$700-3,000+	฿23k-99k+
Fursuit — Partial \$800-2,500	฿26k-82k
Fursuit — Full suit \$2,500-7,000+	฿82k-230k+
Premium maker \$8,000-12,000+	฿263k-395k+

OC / Adopt DESIGN + RIGHTS

ขายดีไซน์ · ref sheet · สิทธิใช้งาน — โอนตัวละครผ่าน Toyhouse

Flat

Auction SB/MI/AB

Trade · OTA

Resell · ดู TOS

Fursuit PHYSICAL ASSET

Commission · premade · used · auction — มีตลาดอย่าง The Dealers Den

ถ้า OC มี fursuit แล้ว มูลค่ามักสูงขึ้น, ได้ทั้ง character + suit + art ในแพ็คเกจเดียว

ขายได้ไม่ผิด — แต่ต้องเคารพตัวละคร

ทำไมถึง ดราม่า

- ! บุ่มมองต่างกัน - สาย identity มอง OC = ตัวตน - สาย asset มอง suit = ของราคาแพง
- ! ซื้อไม่นานแล้วขาย หรือขายแพงกว่าทุนมาก = ดู **เก็งกำไร**
- ! ไม่บอกประวัติ suit — กลิ่น สภาพ ซ่อม ขนาดตัว
- ! ไม่ชัดว่าโอน OC rights ไหม — คนซื้อได้แค่ชุด หรือได้ character ด้วย

ขายอย่างไรให้ดราม่าน้อย

- ✓ แยกให้ชัด — ขาย **suit only** หรือ **OC rights + suit**
- ✓ ใส่ราคา breakdown — suit · art · shipping · repair · parts
- ✓ บอก condition ตรง ๆ · เคารพ TOS ของ artist / maker / species
- ✓ ใช้คำว่า “**rehome**” แทน “เบ้อเลยขาย” จะนุ่มกว่า

Furkig คืออะไร? / FUR + KIG

Furry × Kigurumi × Kemono

Fursuit สไตล์ลูกผสมระหว่าง **Furry + Kigurumi / Animegao + Kemono**

- จุดเด่นคือหน้า **anime / doll-like** · ตาใหญ่ · muzzle เล็ก
- ใช้เป็น **fursona / OC** ที่ใส่จริงได้
- Mood ต่างจาก western fursuit — **น่ารัก เรียบ เนียน** และบางทีมีความ uncanny

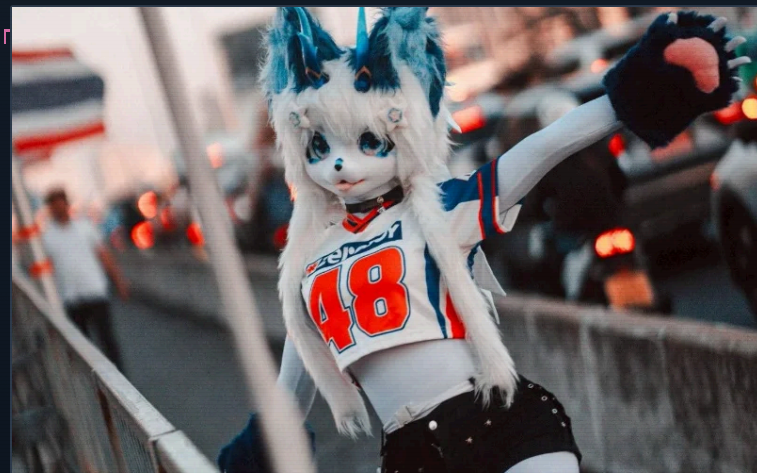


FIG.F1 — FURKIG REFERENCE

— [FURKIG • 02] — ที่มา

ที่มา

/ จุดตัดของหลายวัฒนธรรม

Furkig ไม่ได้เกิดจากที่เดียว — แต่หลอมรวมแนวคิดและสุนทรียะจากสี่ราก

FURRY

ให้แนวคิดเรื่อง fursona · OC · fursuit

ANIMEGAO KIGURUMI

ญี่ปุ่น masked cosplay จาก stage show / anime culture

KEMONO FURSUIT

อิทธิพลหน้าตา cute · ตาโต · muzzle สั้น

จีน / ญี่ปุ่น MAKER

ตลาด maker & premade ทำให้ Furkig แพร่หลายมากขึ้น

จุดเด่นของ Furkig / CRAFT

- หน้า เรียกว่า fursuit ปกติ
- มักใช้ **headbase / hard mask / skull**
- ใช้ขนสั้น · paint · airbrush · wig หรือ fur hair
- เข้ากับ **bodysuit · hood · cowl**
- เหมาะกับสาย **cute · creepy-cute · doll · mascot · anime furry**



ต่างจาก Fursuit & Kigurumi อย่างไร

FURSUIT

สัตว์ Anthro

เน้นงานขน · muzzle ชัด · performance แบบ furry

KIGURUMI

Anime / Human

เน้นตัวละคร anime/มนุษย์ · หน้ากาก + bodysuit

FURKIG

ลูกผสม

เอาหน้าแบบ kigurumi มาผสมกับ furry OC / fursona

สรุป — Furkig คือ furry identity ที่ใช้ aesthetic แบบ kigurumi

— [FURKIG · 05] — ทำไมน่าสนใจ

ทำไม Furkig น่าสนใจ

- เป็น สะพานระหว่าง Cosplay กับ Furry
- เข้ากับตลาดเอเชียที่ชอบ anime aesthetic
- ราคาเริ่มต้นบางแบบ เข้าถึงง่ายกว่า full fursuit
- ถ่ายรูป / ทำคอนเทนต์ลง X · TikTok · Douyin ได้ง่ายเพราะชุด
- ยังเป็น **niche** — มีเอกลักษณ์และจำง่าย

// THE TAKEAWAY

Furkig ไม่ใช่แค่ fursuit แบบใหม่ — แต่คือจุด
ตัดของ Furry · Kigurumi · Anime และ
วัฒนธรรม maker เอเชีย

ทำไมถูกไม่ยอมรับบางส่วน?

Furkig เป็น “ลูกครึ่งวัฒนธรรม” — ไม่ใช่ Fursuit ดั้งเดิม 100% และไม่ใช้ Kigurumi/Animegao ดั้งเดิม 100% แต่อยู่ตรงกลางระหว่าง **Furry • Kigurumi • Cosplay • Kemono**

ฝั่ง FURRY บางส่วน

“ไม่ใช่ fursuit แท้”

มองว่าหน้าแบบ mask / doll ไม่ใช่งานขนสัตว์ anthro แบบดั้งเดิม

ฝั่ง KIGURUMI บางส่วน

“ไม่ใช่ kigu แท้”

มองว่าการเป็น furry OC / fursona หลุดจากกรอบ animegao ของตัวละคร anime

คนทั่วไป

“แปลก / uncanny”

หน้าเรียบ ตาใหญ่ นี่ อาจให้ความรู้สึก uncanny กับคนนอกคอมมูนิตี้

สรุป — Furkig ถูกต่อต้านบางส่วน เพราะ**ไม่เข้ากล่องเดิม**ของคอมมูนิตี้ใดคอมมูนิตี้หนึ่งอย่างชัดเจน