



เด็กติดเกม หรือนักกีฬาอีสปอร์ต: การศึกษาภาพตัวตน และการต่อรองอัตลักษณ์ในสังคมไทย*

Received: 10 March 2025

Revised: 19 May 2025

Accepted: 7 June 2025

รดารัตน์ ศรีพันธุ์วรกุล**

แม้ว่าอีสปอร์ตจะเป็นกีฬาที่ได้รับการสนับสนุนจากภาครัฐและภาคเอกชนมากขึ้นในปัจจุบัน แต่ “นักกีฬาอีสปอร์ต” ก็ยังไม่ได้รับการยอมรับมากนักในสังคมไทย เพราะต้องต่อสู้กับภาพจำที่คนในสังคมมีต่อ “เด็กติดเกม” การวิเคราะห์ข่าวเกี่ยวกับเด็กติดเกมและบทสัมภาษณ์ของนักกีฬาอีสปอร์ตแสดงให้เห็นความพยายามในการนำเสนออัตลักษณ์ของนักกีฬาอีสปอร์ตเพื่อต่อรองกับภาพตัวตนของเด็กติดเกมที่ถูกประกอบสร้างและนำเสนอในด้านลบ กล่าวคือในขณะที่เด็กติดเกมถูกนำเสนอว่าเป็นผู้ที่ต้องได้รับการแก้ไขหรือรักษาเป็นคนผิดปกติและเป็นผู้ที่ทำให้บุคคลรอบข้างเป็นทุกข์ นักกีฬาอีสปอร์ตพยายามนำเสนออัตลักษณ์ของตนเองว่าเป็นนักกีฬามืออาชีพ เป็นผู้ที่ประสบความสำเร็จในชีวิต เป็นผู้ที่มีความฝันและทำตามความฝันของตนเอง สามารถบริหารจัดการเวลาในชีวิตได้ดี อีกทั้งยังทำให้บุคคลรอบข้างมีความสุขและได้รับการสนับสนุนจากบุคคลรอบข้าง ทั้งนี้ เครื่องมือสำคัญที่มีผลต่อการประกอบสร้างภาพตัวตนและการนำเสนออัตลักษณ์ คือ กลวิธีทางภาษาต่างๆ ทั้งการเลือกใช้คำศัพท์หรือกลุ่มคำ การใช้มูลบท การใช้สัทพยางค์ การใช้โครงสร้างประโยคแบบเหตุ-ผล การเน้นความ การใช้อุปมาอุปไมย การใช้โครงสร้างประโยคแบบเงื่อนไขและการใช้โครงสร้างประโยคแสดงความขัดแย้ง

บทความวิจัย

บทคัดย่อ

คำสำคัญ

เด็กติดเกม;
นักกีฬาอีสปอร์ต;
ภาพตัวตน;
อัตลักษณ์

* ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณรองศาสตราจารย์ ดร.ศิริพร ภักดีผาสุข เป็นอย่างสูงที่กรุณาให้คำแนะนำอันเป็นประโยชน์ต่อการปรับแก้ต้นฉบับบทความ

** อาจารย์ประจำภาควิชาภาษาไทย คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ติดต่อได้ที่: Radarat.s@hotmail.com



Game Addict or E-sports Athlete: A Study of Representation and Identity Negotiation in Thai Society*

Received: 10 March 2025

Revised: 19 May 2025

Accepted: 7 June 2025

Radarat Sripunvoraskul**

Although esports has been increasingly supported by both public and private sectors, esports athletes are still not widely accepted in Thai society as they struggle against the prevailing perception of “game addicts.” The analysis of news about game addicts and interviews with esports athletes reveals an effort to present the identities of esports athletes as a counter-narrative to negotiate with the representations of game addicts, which are often constructed and portrayed negatively. While game addicts are portrayed as individuals in need of correction or treatment, as abnormal, and as sources of distress for those around them, esports athletes attempt to redefine themselves as professional athletes, successful individuals, and people with aspirations who actively pursue their goals. They also emphasize their ability to manage their time effectively, contribute positively to those around them, and gain support from their peers and families. These representations and identities are shaped through various linguistic strategies, including lexical selection, presupposition, intertextuality, causal construction, inference, metaphor, conditional structure, and contrastive structure.

Research Article

Abstract

Keywords

game addict;
e-sports athlete;
representation;
identity

* I would like to express sincere gratitude to Associate Professor Dr. Siriporn Phakdeephasook for her invaluable guidance and insightful suggestions in revising this article

** Lecturer, Department of Thai, Faculty of Arts, Chulalongkorn University, e-mail: Radarat.s@hotmail.com

1. บทนำ

อีสปอร์ต (e-sport) หรือกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ (electronic sport) หมายถึง “กิจกรรมกีฬาที่ผู้เล่นพัฒนาและฝึกฝนทักษะทางกายภาพและจิตวิทยาในการใช้ข้อมูลและการสื่อสารผ่านเทคโนโลยี” (Wagner, 2006) อุตสาหกรรมอีสปอร์ตเติบโตขึ้นอย่างมากในช่วงที่ผ่านมา จากข้อมูลของสหพันธ์อีสปอร์ตนานาชาติ (IeSF) ระบุว่า ในปี 2020 อุตสาหกรรมอีสปอร์ตสร้างรายได้ประมาณ 1,000 ล้านดอลลาร์สหรัฐ มีการคาดการณ์กันว่าตัวเลขเหล่านี้ น่าจะมีแนวโน้มเพิ่มสูงขึ้นในอนาคต แสดงให้เห็นถึงความสำคัญของอีสปอร์ตที่เริ่มมีบทบาทมากขึ้น

อย่างไรก็ตาม แม้ว่าปัจจุบันหลายประเทศ เช่น จีนและสหรัฐอเมริกาจะยอมรับอีสปอร์ตในฐานะกีฬาประเภทหนึ่ง อีกทั้งยังมีการบรรจุอีสปอร์ตเป็นกีฬาในมหกรรมกีฬานานาชาติต่างๆ แต่ก็ยังมีผู้ที่ไม่ยอมรับว่าอีสปอร์ตเป็นกีฬา เนื่องจากลักษณะของอีสปอร์ตแตกต่างจากการแข่งขันกีฬาประเภทอื่น โดยเฉพาะในประเด็นที่กีฬาต้องอาศัยทักษะทางกายภาพและต้องมีความมั่นคงในระดับสถาบัน (Jenny et al., 2017) นอกจากนี้ ยังมีข้อกังวลเกี่ยวกับผลกระทบของการเล่นเกมที่มีต่อสุขภาพของผู้เล่นด้วย โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อองค์การอนามัยโลกประกาศให้โรคติดเกม (Gaming Disorder: GD) เป็นโรคที่เกิดจากพฤติกรรมเสพติด (กรมสุขภาพจิต, 22 ตุลาคม 2562) ก็ยิ่งก่อให้เกิดข้อถกเถียงเกี่ยวกับอีสปอร์ต ส่งผลให้อีสปอร์ตไม่ได้รับการยอมรับหรือสนับสนุนมากเท่าที่ควร

หากพูดถึงคนเล่นเกมในสังคมไทย ภาพจำที่ติดมากับคนกลุ่มนี้คงจะหนีไม่พ้นคำว่า “เด็กติดเกม” ซึ่งเป็นคำที่ใช้เรียกเด็กที่ชื่นชอบการเล่นเกมนจนถึงขั้นหมกมุ่น ส่งผลกระทบต่อการเรียนและสุขภาพ ทั้งยังเป็นผู้ที่มีอารมณ์รุนแรง จนก่อให้เกิดความสูญเสียมานับครั้งไม่ถ้วน ดังปรากฏในพาดหัวข่าว เช่น “นายกนักประดิษฐ์ฯ หวั่นเด็กไทยติดเกม ทำบกรร่งการเรียน วอนรัฐเอาใจใส่” และ “สุดช็อก 3 ศพที่ตรัง ลูกชาย ม.4 ยิ่งแม่ ฆ่าน้องกรอกปากตัวเอง พบติดเกม” การมีภาพจำในลักษณะนี้ทำให้ผู้ที่สนใจในการเล่นอย่างจริงจังซึ่งส่วนหนึ่งอาจพัฒนาจนเป็นอาชีพที่เรียกว่า “นักกีฬาอีสปอร์ต” ถูกตีตราว่าเป็น “เด็กติดเกม” และไม่ได้รับการสนับสนุนเท่าคนในวงการกีฬาอื่นๆ

ทั้งนี้ ผู้วิจัยสันนิษฐานว่าการประกอบสร้างภาพจำของ “เด็กติดเกม” ส่วนหนึ่งเกิดจากการที่คนในสังคมรับรู้ภาพของคนกลุ่มนี้ผ่านกลวิธีทางภาษาที่ปรากฏซ้ำๆ ในการนำเสนอข่าวของสื่อมวลชน จนกลายมาเป็นภาพตัวแทนที่คนในสังคมรับรู้ร่วมกัน ซึ่งบางครั้งอาจบิดเบือนไปจากความจริงหรือถูกเลือกมานำเสนอเพียงบางแง่มุม ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงนำความคิดเรื่องภาพตัวแทนมาใช้เป็นกรอบในการศึกษา เพื่อชี้ให้เห็นว่าภาพของ “เด็กติดเกม” ที่สื่อประกอบสร้างขึ้นผ่านการใช้กลวิธีทางภาษาต่างๆ นำเสนอคนกลุ่มนี้ในลักษณะใดบ้าง ซึ่งน่าจะช่วยให้เปิดโปงให้มองเห็นความคิดหรืออคติที่สอดแทรกมาในการนำเสนอข่าวและมุมมองที่คนในสังคมมีต่อกลุ่ม “เด็กติดเกม” มากขึ้น รวมถึงอาจเผยให้เห็นการครอบงำทางความคิดที่เอื้อประโยชน์ให้แก่คนบางกลุ่มด้วย

นอกจากนี้ เมื่อพิจารณาบทสัมภาษณ์ของนักกีฬาอีสปอร์ตพบว่าพวกเขาพยายามใช้กลวิธีทางภาษาต่างๆ เพื่อนำเสนอตนเองในมุมมองที่แตกต่างจากภาพจำที่คนในสังคมมีต่อคนเล่นเกม โดยเฉพาะกลุ่ม “เด็กติดเกม” ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงสนใจวิเคราะห์กลวิธีทางภาษาที่นักกีฬาใช้ในการให้สัมภาษณ์ด้วย ซึ่งน่าจะช่วยให้เข้าใจอัตลักษณ์ของ “นักกีฬาอีสปอร์ต” ที่พวกเขาต้องการนำเสนอและช่วยให้เห็นการต่อรองระหว่างอัตลักษณ์ของนักกีฬาอีสปอร์ตกับภาพตัวแทนของ “เด็กติดเกม” นอกจากนี้ ผลการศึกษาที่พบยังช่วยให้มองเห็นบทบาทของภาษาที่มีผลต่อการประกอบสร้างและนำเสนอภาพของบุคคลในสังคมไทย ทั้งภาพที่ผู้อื่นมีต่อคนกลุ่มใดกลุ่มหนึ่ง และภาพที่คนแต่ละกลุ่มพยายามนำเสนอตนเอง

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

2.1 เพื่อศึกษาภาพตัวแทนของ “เด็กติดเกม” ที่นำเสนอผ่านกลวิธีทางภาษาในสื่อสิ่งพิมพ์ออนไลน์ในสังคมไทย

2.2 เพื่อศึกษาอัตลักษณ์ที่นักกีฬาอีสปอร์ตนำเสนอผ่านกลวิธีทางภาษาในบทสัมภาษณ์และการต่อรองกับภาพตัวแทนของ “เด็กติดเกม” ในสังคมไทย

3. ทบทวนวรรณกรรม

3.1 อีสปอร์ตและการศึกษาเกี่ยวกับอีสปอร์ตในสังคมไทย

อาจกล่าวได้ว่าอีสปอร์ตในสังคมไทยเริ่มต้นขึ้นอย่างเป็นทางการเมื่อมีการจัดตั้ง “สมาคมไทยอีสปอร์ต” ขึ้นในปี 2556 ต่อมาในปี 2560 ที่ประชุมคณะกรรมการการกีฬาแห่งประเทศไทยเห็นชอบให้อีสปอร์ตเป็นกีฬาที่สามารถจดทะเบียนจัดตั้งเป็นสมาคมกีฬาได้ (ไทยรัฐออนไลน์, 27 กรกฎาคม 2560) ในปีเดียวกันนั้น สมาคมไทยอีสปอร์ตจึงได้เปลี่ยนชื่อเป็น “สมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย” (TGPL, 22 ธันวาคม 2560) และเริ่มมีการจัดการแข่งขันเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่องเรื่อยมา

จากการทบทวนวรรณกรรมพบว่างานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกมหรืออีสปอร์ตในสังคมไทยมีหลากหลายแง่มุม ในกรณีของเกม งานวิจัยส่วนใหญ่มักศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมของเด็กและเยาวชนไทย (วรุณา กลกิจโกวิท และคณะ, 2558) ส่วนงานวิจัยที่ศึกษาอีสปอร์ต พบทั้งงานที่มุ่งศึกษามุมมองและความคิดเห็นที่มีต่ออีสปอร์ตในสังคมไทย (ชยภัทร สุนทรนนท์, 2562) รวมถึงปัจจัยที่ส่งผลต่อการชมอีสปอร์ต (ปิติก รุธีรางกูร, 2564) นอกจากนี้ ยังพบงานวิจัยที่ศึกษาเกี่ยวกับนักกีฬาอีสปอร์ตด้วย ทั้งปัจจัยที่นำไปสู่ความสำเร็จ (ชยธร นฤทุม, 2555) และการสื่อสารเพื่อประกอบสร้างอัตลักษณ์ของนักกีฬาอีสปอร์ต (ศุภกฤตษ์ จิตตภัทราวาศ, 2562) อย่างไรก็ตาม อีสปอร์ตยังเป็นหัวข้อที่ไม่ค่อยได้รับความสนใจมากนักในเชิงภาษาศาสตร์ งานวิจัยนี้จึงน่าจะช่วยเติมเต็มองค์ความรู้เกี่ยวกับอีสปอร์ตในสังคมไทย โดยเฉพาะในมุมมองทางด้านความสัมพันธ์ระหว่างภาษากับอีสปอร์ต

3.2 การศึกษาภาพตัวแทนและอัตลักษณ์ในสังคมไทย

ภาพตัวแทน (representation) และอัตลักษณ์ (identity) เป็นหัวข้อที่นักภาษาศาสตร์สนใจ เนื่องจากแสดงให้เห็นความสัมพันธ์ระหว่างภาษากับการนำเสนอตัวตนว่าเราเป็นใครและผู้อื่นเป็นใคร ซึ่งช่วยให้เราเข้าใจการจัดวางตำแหน่งของตัวบุคคลในพื้นที่ทางสังคมหรือในความสัมพันธ์หนึ่งๆ อีกทั้งยังสะท้อนให้เห็นการแบ่งกลุ่มและช่วยให้เข้าใจมุมมองที่คนในสังคมมีต่อตนเองและผู้อื่น แม้ว่าคำสองคำนี้จะมีลักษณะที่คล้ายคลึงกัน แต่ก็มีจุดเน้นบางประการที่แตกต่างกัน ดังนี้

“ภาพตัวแทน” คือ “กระบวนการในการประกอบสร้างความหมายผ่านภาษาหรือสัญญาณเพื่อนำเสนอภาพสรรพสิ่งต่างๆ ที่อยู่ในความคิด” (Hall, 1997) ในขณะที่ “อัตลักษณ์” คือ การนิยามความหมายของตัวตนและ

การจัดวางตำแหน่งแห่งหนให้แก่ตัวตน ซึ่งเกี่ยวข้องกับความเข้าใจของเราว่า ‘เราเป็นใคร’ และ ‘ผู้อื่นเป็นใคร’ นอกจากนี้ ยังเกี่ยวข้องกับความเข้าใจของผู้อื่นต่อตัวตนของเขาและตัวตนของเราด้วย อัตลักษณ์จึงเป็นการต่อรองความหมายของตัวตนระหว่างตัวเรากับสังคม (ศิริพร ภักดีผาสุข, 2561, น. 5) ด้วยเหตุนี้ วูดวาร์ด (Woodward, 1997, p. 16) จึงกล่าวว่าภาพตัวตนและอัตลักษณ์เป็นสิ่งที่มีความเกี่ยวข้องกันในแง่ที่ว่าภาพตัวตนเป็นกระบวนการประกอบสร้างความหมาย ส่วนอัตลักษณ์เป็นความหมายของตัวตน จึงอาจกล่าวได้ว่าภาพตัวตนมีส่วนทำให้เกิดอัตลักษณ์ขึ้น อย่างไรก็ตาม คำว่า “ภาพตัวตน” และ “อัตลักษณ์” อาจมีจุดเน้นที่แตกต่างกันเล็กน้อย กล่าวคือโดยส่วนใหญ่ภาพตัวตนเป็นอัตลักษณ์ที่สร้างขึ้นจากเสียงของผู้อื่น ในขณะที่อัตลักษณ์มักเป็นสิ่งที่ตัวบุคคลนั้นต้องการนำเสนอ

จากการทบทวนวรรณกรรมพบว่าแนวคิดเรื่อง “ภาพตัวตน” เป็นแนวคิดที่ผู้วิจัยมักนำไปใช้เป็นกรอบในการศึกษากลุ่มบุคคลที่มักจะถูกตีตราและกดขี่ เช่น นักโทษประหาร (ธีระยุทธ สุริยะ, 2554) และบุคคลพ้นโทษ (นครินทร์ สำเภาพล, 2562) โดยมุ่งศึกษาวิเคราะห์กลวิธีทางภาษาที่สื่อใช้เพื่อนำเสนอข่าวเกี่ยวกับพวกเขาและภาพตัวตนที่ถูกประกอบสร้างขึ้นผ่านการใช้กลวิธีทางภาษาเหล่านั้น ทั้งนี้ เพื่อให้คนในสังคมเกิดความตระหนักในการรับสาร ซึ่งบางครั้งอาจเป็นข้อมูลที่ถูก “เลือก” มานำเสนอราวกับว่าเป็นความจริงที่เที่ยงแท้ จนก่อให้เกิดภาพจำบางประการต่อคนในสังคมบางกลุ่มและทำให้กลุ่มบุคคลเหล่านั้นเสียประโยชน์ ในขณะที่เอื้อให้คนบางกลุ่มในสังคมมีความชอบธรรมในการดำเนินการหรือกระทำการบางสิ่งที่เป็นประโยชน์ต่อตนเอง

ส่วนงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับ “อัตลักษณ์” ในสังคมไทย มีทั้งงานที่เลือกศึกษาอัตลักษณ์ที่พึงประสงค์ เช่น ผู้หญิงที่พึงประสงค์ (ศิริพร ภักดีผาสุข, 2553) อัตลักษณ์ของบุคคลที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตน เช่น อัตลักษณ์ของชูวิทย์ กมลวิศิษฐ์ (ณัฐพร พานโพธิ์ทอง, 2550) รวมถึงอัตลักษณ์ของกลุ่มคนชายขอบที่พยายามต่อรองกับความคิดบางอย่างในสังคม เช่น อัตลักษณ์ของกลุ่ม “เกย์ออนไลน์” (ธีระ บุษบกแก้ว, 2553) งานวิจัยเหล่านี้ทำให้เข้าใจความพยายามในการบอกว่า “เราเป็นใคร” และ “ผู้อื่นเป็นใคร” ซึ่งเป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นผ่านการเลือกใช้ทรัพยากรทางภาษาเพื่อถ่ายทอดความคิด

จะเห็นได้ว่าเกมและอีสปอร์ตเป็นประเด็นที่กำลังได้รับความสนใจ อย่างไรก็ตาม ยังไม่มีงานวิจัยที่สนใจศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างกลวิธีทางภาษากับภาพตัวตนของ “เด็กติดเกม” และการนำเสนออัตลักษณ์ของ “นักกีฬาอีสปอร์ต” ซึ่งเป็นกลุ่มคนที่มีจำนวนเพิ่มมากขึ้นและมีบทบาทสำคัญทั้งในวงการกีฬาและธุรกิจ งานวิจัยนี้จึงน่าจะช่วยให้เข้าใจภาพจำที่คนในสังคมมีต่อ “เด็กติดเกม” และมองเห็นการนำเสนออัตลักษณ์ของ “นักกีฬาอีสปอร์ต” ที่แสดงถึงการต่อรองระหว่างสิ่งที่พวกเขาต้องการนำเสนอกับสิ่งที่คนในสังคมมองเข้ามาและตัดสินพวกเขาจากมุมมองของคนภายนอก

4. ระเบียบวิธีวิจัย

4.1 วิธีการเก็บข้อมูลและขอบเขตของการศึกษา

ผู้วิจัยเก็บข้อมูลตั้งแต่เดือนมิถุนายน พ.ศ. 2560 ถึงเดือนมิถุนายน พ.ศ. 2566 เนื่องจากปี 2560 เป็นปีที่ประชุมคณะกรรมการการกีฬาแห่งประเทศไทยเห็นชอบให้อีสปอร์ตสามารถจดทะเบียนจัดตั้งเป็นสมาคมกีฬา

ในประเทศไทยได้ ทั้งนี้ จะศึกษาเฉพาะข้อมูลที่เป็นตัวเขียน เนื่องจากงานวิจัยนี้มุ่งศึกษาภาพตัวแทนและอัตลักษณ์ที่นำเสนอผ่านกลวิธีทางภาษา มีรายละเอียดดังนี้

ก) ข้อมูลที่นำมาวิเคราะห์ภาพตัวแทนของเด็กติดเกม ได้แก่ ข่าวในหนังสือพิมพ์ไทยรัฐออนไลน์ ซึ่งเป็นหนังสือพิมพ์ออนไลน์ที่ได้รับความนิยมสูงสุดตามข้อมูลของสมาคมผู้ผลิตข่าวออนไลน์ (14 มิถุนายน 2562) ทั้งนี้ ผู้วิจัยสืบค้นโดยใช้คำค้นว่า “เด็กติดเกม” หรือ “ติดเกม” ผลการสืบค้นได้ข่าวรวมทั้งสิ้น 60 ตัวบท โดยจะนำมาวิเคราะห์ทั้งหมด

ข) ข้อมูลที่นำมาวิเคราะห์การนำเสนออัตลักษณ์ของนักกีฬาอีสปอร์ต ได้แก่ บทสัมภาษณ์นักกีฬาอีสปอร์ตที่เผยแพร่ผ่านทางหนังสือพิมพ์ไทยรัฐออนไลน์และเว็บไซต์ www.oneesports.co.th ซึ่งเป็นเว็บไซต์ที่นำเสนอข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับอีสปอร์ตโดยตรงและมีการรวบรวมบทสัมภาษณ์ของนักกีฬาอีสปอร์ตหลากหลายประเภท โดยคัดเลือกเฉพาะบทสัมภาษณ์ของนักกีฬาอีสปอร์ตชาวไทยที่มีสังกัดในปัจจุบันหรือเคยเข้าร่วมการแข่งขันอย่างเป็นทางการ รวมทั้งสิ้น 81 บทความ ประกอบด้วยนักกีฬาที่ให้สัมภาษณ์ทั้งหมด 66 คน

4.2 วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลตามแนวทฤษฎีการวิเคราะห์เชิงวิพากษ์ ทั้งนี้ สามารถแบ่งเป็นขั้นตอนต่างๆ ได้ดังนี้

ก) การวิเคราะห์กลวิธีทางภาษาที่ใช้ประกอบสร้างภาพตัวแทนหรือนำเสนออัตลักษณ์ โดยใช้แนวคิดทางอรรถศาสตร์ วากยสัมพันธ์ วจนปฏิบัติศาสตร์และแนวทางการวิเคราะห์กลวิธีทางภาษาในงานวิจัยที่มีมาก่อน (ธีระ บุษบกแก้ว, 2553; ธีระยุทธ สุริยะ, 2554; นครินทร์ สำเภาพล, 2562)

ข) การวิเคราะห์ภาพตัวแทนของเด็กติดเกมที่ถูกนำเสนอผ่านกลวิธีต่างๆ ในสื่อสิ่งพิมพ์ออนไลน์ในสังคมไทยและการวิเคราะห์อัตลักษณ์ที่นักกีฬาอีสปอร์ตต้องการนำเสนอในบทสัมภาษณ์

ค) การวิเคราะห์การต่อรองอัตลักษณ์ของนักกีฬาอีสปอร์ตกับภาพตัวแทนของเด็กติดเกม

5. ผลการวิจัย

5.1 กลวิธีทางภาษากับการประกอบสร้างภาพตัวแทนของเด็กติดเกม

ผลการศึกษาพบว่า การนำเสนอข่าวเกี่ยวกับเด็กติดเกมในหนังสือพิมพ์ออนไลน์ได้ประกอบสร้างภาพตัวแทนให้กับคนกลุ่มนี้โดยใช้กลวิธีทางภาษาหลากหลายกลวิธี ดังมีรายละเอียดต่อไปนี้

5.1.1 กลวิธีทางภาษาที่ใช้ในการนำเสนอภาพตัวแทนของเด็กติดเกม

กลวิธีทางภาษาที่ใช้ในการนำเสนอภาพตัวแทนของเด็กติดเกมในหนังสือพิมพ์ออนไลน์มีทั้งหมด 7 กลวิธี ได้แก่ การเลือกใช้คำศัพท์หรือกลุ่มคำ การใช้มูลบท การใช้อุปลักษณ์ การใช้โครงสร้างประโยคแบบเหตุ-ผล การใช้โครงสร้างประโยคแบบเงื่อนไข การใช้สหพและการเน้นความ

5.1.1.1 การเลือกใช้คำศัพท์หรือกลุ่มคำ

ตามมุมมองของแฟร์คลัฟ (Fairclough, 1995, p. 27) และฟาน ไดก์ (Van Dijk, 1998, p. 270) คำศัพท์หรือกลุ่มคำที่ผู้พูดเลือกใช้เป็นแหล่งข้อมูลสำคัญที่สะท้อนให้เห็นความคิด ความเชื่อ รวมถึงอุดมการณ์ที่อยู่เบื้องหลัง ในขณะที่เดียวกันก็มีส่วนในการประกอบสร้างภาพตัวแทนให้กับคนบางกลุ่มด้วย จากการวิเคราะห์ว่าที่นำเสนอเกี่ยวกับเด็กติดเกมพบว่าคำศัพท์และกลุ่มคำที่ประกอบสร้างภาพตัวแทนของเด็กติดเกมสามารถแบ่งได้เป็น 3 กลุ่ม ดังนี้

ก) คำอ้างถึงเด็กติดเกม

คำอ้างถึงเป็นกลวิธีทางภาษาที่สะท้อนให้เห็นความคิดและมุมมองที่ผู้พูดมีต่อกลุ่มคนที่อ้างถึง เนื่องจากคำเหล่านี้เป็นสิ่งที่ผู้พูดเลือกออกมาจากตัวเลือกทางภาษาจำนวนมาก คำอ้างถึงจึงเป็นหลักฐานที่แสดงให้เห็นทัศนคติ การจัดกลุ่มและการนิยามคนในสังคมได้เป็นอย่างดี คำอ้างถึงเด็กติดเกมที่พบ เช่น “ผู้ที่มีปัญหา” “ผู้ป่วย” “ลูกทรมาน” ตัวอย่างเช่น

ตัวอย่างที่ 1

“สร้างระบบเฝ้าระวังและช่วยเหลือผู้ที่มีปัญหาให้เข้าถึงบริการได้อย่างครอบคลุม”

(ไทยรัฐออนไลน์, 1 พฤศจิกายน 2561)

จากตัวอย่างที่ 1 จะเห็นได้ว่าผู้เขียนเลือกที่จะเรียกเด็กติดเกมว่า “ผู้ที่มีปัญหา” ซึ่งเป็นการประกอบสร้างภาพตัวแทนว่า **เด็กติดเกมเป็นปัญหาที่ต้องได้รับการแก้ไข**

ข) กลุ่มคำบรรยายพฤติกรรมของเด็กติดเกม

กลุ่มคำบรรยายพฤติกรรมของเด็กติดเกมเป็นอีกกลวิธีหนึ่งที่มีผลต่อการประกอบสร้างภาพตัวแทน เนื่องจากเป็นสิ่งที่ผู้เขียนเลือกใช้เพื่อให้ผู้รับสารเห็นภาพตามที่คุณเขียนต้องการ ซึ่งบางครั้งอาจเป็นภาพที่บิดเบี่ยงไปจากความจริงหรือขับเน้นเฉพาะบางแง่มุม ตัวอย่างเช่น

ตัวอย่างที่ 2

“น้องทิม (นามสมมติ)...เล่าว่า...พอกลับออกจากห้องน้ำก็ได้ยินเสียงพ่อบ่นพี่ชายพร้อมกับเอาน้ำใส่แก้วไปพรบใส่หน้าพี่ชายที่นอนอยู่ ทำให้พี่ชายโมโหและมีอาการฉุนเฉียวจึงทะเลาะกับพ่อ แล้วเดินไปหลังบ้าน เอามีดฟันสิริชะพ่อจนล้มลงกับพื้นและฟันซ้ำอีกหลายครั้ง”

(ไทยรัฐออนไลน์, 19 มกราคม 2562)

จากตัวอย่างที่ 2 จะเห็นได้ว่ากลุ่มคำที่ใช้บรรยายพฤติกรรมของเด็กติดเกม คือ “เอามีดฟันสิริชะพ่อจนล้มลงกับพื้นและฟันซ้ำอีกหลายครั้ง” นำเสนอภาพความรุนแรงหรือความเหี้ยมโหดของเด็กติดเกมที่เป็นผู้ก่อเหตุ นอกจากนี้ ยังมีคำที่บรรยายพฤติกรรมด้านลบของเด็กติดเกมด้วย ทั้ง “โมโห” “ฉุนเฉียว” และ “ทะเลาะ” การเลือกใช้ภาษาในการนำเสนอเช่นนี้ก่อให้เกิดการประกอบสร้างภาพตัวแทนว่า **เด็กติดเกมเป็นผู้ที่นิยมใช้ความรุนแรงและมีจิตใจเหี้ยมโหด**

ค) กลุ่มคำบรรยายความรู้สึกของบุคคลรอบข้าง

ข่าวบางส่วนอาจมีการบรรยายความรู้สึกของบุคคลรอบข้างคนกลุ่มนี้ด้วย โดยเฉพาะเสียงของบุคคลในครอบครัว ซึ่งเมื่อพิจารณาแล้วพบว่าความรู้สึกที่ถูกนำเสนอมากเป็นความรู้สึกในเชิงลบ เช่น “ยาใจสลาย” “พ่อเศร้า” “แม่ทำให้แทบขาดใจ” ตัวอย่างเช่น

ตัวอย่างที่ 3

“ยาใจสลาย” รู้ข่าวจากลูกชาย หลานชายวัย 17 ปี วิ่งไปคว่ำป็น .38 จ่อยิงกลางหน้าผาก
...บอกหลานติดเกมจะเล่นตลอดแต่ตอนล่างจาน”

(ไทยรัฐออนไลน์, 20 กุมภาพันธ์ 2564)

จากตัวอย่างที่ 3 จะเห็นได้ว่ากลุ่มคำที่ใช้บรรยายความรู้สึกของยาที่ “ใจสลาย” แสดงให้เห็นถึงความเศร้าโศกเสียใจและเป็นทุกข์ อันเป็นผลมาจากการกระทำของหลานที่เป็นเด็กติดเกมซึ่งก่อเหตุฆ่าตัวตาย แม้ข่าวอาจไม่ได้ระบุชัดเจนว่าการฆ่าตัวตายเป็นผลมาจากการติดเกม แต่การนำเสนอว่าผู้ตายเป็นเด็กติดเกมก็ก่อให้เกิดการประกอบสร้างภาพตัวแทนว่า **เด็กติดเกมเป็นผู้ที่ทำให้บุคคลรอบข้างเป็นทุกข์**

5.1.1.2 การใช้มูลบท

มูลบท (presupposition) คือ การสื่อความคิดหรือความเชื่อบางอย่างที่มีอยู่ก่อนผ่านรูปภาษาบางชนิด (Levinson, 1983, pp. 181-184) รูปภาษาสื่อมูลบทที่ใช้ประกอบสร้างภาพตัวแทนของเด็กติดเกมที่พบ เช่น การใช้คำบ่งการเปลี่ยนสภาพ ตัวอย่างเช่น

ตัวอย่างที่ 4

“ทั้งนี้ จากการจัดค่ายป้องกันปัญหาติดเกมที่ผ่านมา ประเมินผลได้ในระดับดี โดยเด็กที่เข้าร่วมค่ายหายจากอาการติดเกมได้มากถึงร้อยละ 50”

(ไทยรัฐออนไลน์, 3 ธันวาคม 2563)

จากตัวอย่างที่ 4 จะเห็นได้ว่าผู้เขียนเลือกใช้คำว่า “หาย” ซึ่งเป็นคำบ่งการเปลี่ยนสภาพที่สื่อมูลบทว่าก่อนจะเข้าร่วมค่ายป้องกันปัญหาติดเกม เด็กที่เข้าร่วมค่ายมีอาการติดเกม ด้วยเหตุนี้หลังจากจบค่ายจึงจะสามารถ “หาย” จากอาการนั้นได้ การใช้กลวิธีทางภาษาเช่นนี้จึงประกอบสร้างภาพตัวแทนว่า **เด็กติดเกมเป็นผู้ป่วยที่ต้องได้รับการรักษา**

5.1.1.3 การใช้อุปลักษณ์

อุปลักษณ์ หมายถึง การเปรียบเทียบความเหมือนระหว่างสิ่งสองสิ่งโดยที่ทั้งสองสิ่งเป็นสมาชิกของกลุ่มทางความหมายที่ต่างกัน (ศิริพร ภักดีผาสุข, 2561, น. 81) นอกจากการเปรียบเทียบจะช่วยให้ผู้อ่านเห็นภาพชัดเจนมากยิ่งขึ้น ยังก่อให้เกิดการถ่ายทอดความหมาย รวมถึงการประเมินค่าจากแบบเปรียบเทียบยังสิ่งที่ถูกเปรียบด้วย ตัวอย่างเช่น

ตัวอย่างที่ 5

“หากยังปล่อยให้ เป็นสังคม ซอมบี้ ติดเกมแบบนี้ เราคนไทยจะไม่เหลืออนาคตของเยาวชน”

(ไทยรัฐออนไลน์, 1 พฤษภาคม 2562)

จากตัวอย่างที่ 5 จะเห็นได้ว่าผู้พูดเลือกใช้การเปรียบเทียบเด็กติดเกมกับซอมบี้ การใช้ความเปรียบเชื่อนี้ประกอบสร้างภาพตัวแทนว่า เด็กติดเกมเป็นผู้ที่มีสุขภาพกายและสุขภาพจิตไม่ปกติ อีกทั้งยังเป็นการนำเสนอภาพว่า เด็กติดเกมเป็นผู้ที่ไม่สามารถใช้ชีวิตปกติได้ เนื่องจากไม่มีจิตใจ ไม่มีความรู้สึกและไม่มีความคิดสร้างสรรค์

5.1.1.4 การใช้โครงสร้างประโยคแบบเหตุ-ผล

การใช้โครงสร้างประโยคแบบเหตุ-ผลในที่นี้หมายถึง การใช้รูปประโยคที่แสดงว่าข้อความหนึ่งเป็นสาเหตุหรือผลของอีกข้อความหนึ่ง มักปรากฏคำเชื่อม “เนื่องจาก” “เพราะ” ตัวอย่างเช่น

ตัวอย่างที่ 6

“มีผู้ปกครองพาบุตรชายวัย 13 ปี เข้ารับการรักษาที่โรงพยาบาล หลังพบว่าเด็กเกิดอาการชัก ร่างกายขาดน้ำและสารอาหาร เนื่องจากเล่นเกมออนไลน์ทั้งวันทั้งคืนโดยไม่ทานอาหารและไม่พักผ่อน”

(ไทยรัฐออนไลน์, 18 พฤศจิกายน 2561)

จากตัวอย่างที่ 6 เป็นการรายงานข่าวเด็กคนหนึ่งที่ถูกนำตัวส่งโรงพยาบาลเนื่องจากเกิดอาการชัก โดยผู้เขียนเลือกใช้โครงสร้างแบบเหตุ-ผลเพื่อนำเสนอว่าอาการดังกล่าวเป็นผลมาจากการเล่นเกมออนไลน์ซึ่งประกอบสร้างภาพตัวแทนว่า เด็กติดเกมเป็นผู้ที่มีสุขภาพกายและสุขภาพจิตไม่ปกติ

5.1.1.5 การใช้โครงสร้างประโยคแบบเงื่อนไข

การใช้โครงสร้างประโยคแบบเงื่อนไขในที่นี้หมายถึง การใช้รูปประโยคที่แสดงว่าข้อความหนึ่งเป็นเงื่อนไขที่ทำให้เกิดข้อความที่ตามมา มักปรากฏคำเชื่อมแสดงเงื่อนไข เช่น “ถ้า” “หาก” ตัวอย่างเช่น

ตัวอย่างที่ 7

“หากสังเกตว่าลูกมีอาการติดเกม ควรพาไปพบจิตแพทย์เพื่อบำบัดรักษา”

(ไทยรัฐออนไลน์, 7 พฤษภาคม 2563)

จากตัวอย่างที่ 7 จะเห็นได้ว่าผู้เขียนเลือกใช้โครงสร้างประโยคแบบเงื่อนไข “หาก...ควร...” เพื่อนำเสนอว่าอาการติดเกมเป็นเงื่อนไขที่ทำให้เกิดการบำบัดรักษา ซึ่งนำไปสู่การประกอบสร้างภาพตัวแทนว่า เด็กติดเกมเป็นผู้ป่วยที่ต้องได้รับการรักษา

5.1.1.6 การใช้สหพ

สหพ หมายถึง ตัวบทหรือวาทกรรมอื่นๆ ที่แทรกอยู่ในตัวบทที่กำลังศึกษา (Fairclough, 1992, p. 84) อาจปรากฏในลักษณะการยกคำพูดของบุคคลอื่นหรือแทรกเรื่องเล่าต่างๆ เพื่อสนับสนุนความคิดที่ผู้พูดต้องการนำเสนอ ตัวอย่างเช่น

ตัวอย่างที่ 8

“น.ต.นพ.บุญเรือง ไตรเรืองวรวัฒน์ อธิบดีกรมสุขภาพจิต เปิดเผยว่า ปัญหาการติดเกมของเด็กและวัยรุ่นไทยน่าเป็นห่วงมาก”

(ไทยรัฐออนไลน์, 12 กุมภาพันธ์ 2561)

จากตัวอย่างที่ 8 จะเห็นได้ว่าผู้เขียนข่าวอ้างคำพูดของอธิบดีกรมสุขภาพจิตเพื่อสร้างความน่าเชื่อถือให้กับข้อมูลของตน แต่เนื่องจากสิ่งนี้เป็นความเห็นของผู้ที่มีความเชี่ยวชาญที่น่าเชื่อถือ จึงยังเป็นการตอกย้ำภาพตัวแทนว่า **เด็กติดเกมเป็นปัญหาที่ต้องได้รับการแก้ไข**

5.1.1.7 การแนะนำ

การแนะนำในที่นี้หมายถึง การที่ผู้เขียนไม่ได้นำเสนอข้อมูลโดยตรงไปตรงมา แต่ใช้ภาษาที่ทำให้ผู้อ่านสามารถเชื่อมโยงความได้ด้วยตนเอง ซึ่งเป็นกลวิธีทางภาษาที่มีผลต่อการประกอบสร้างภาพตัวแทนของเด็กติดเกมด้วยเช่นกัน ตัวอย่างเช่น

ตัวอย่างที่ 9

“ส่วนข้อสงสัยอื่นๆ ของญาติที่ระบุว่าน่าจะเกิดจากการขาดการ...ทางตำรวจได้สอบสวนอย่างละเอียด...ไม่พบความผิดปกติใดๆ อย่างไรก็ตาม มีรายงานว่า ลูกชายมีพฤติกรรมชอบเล่นเกมแนวยิงกันบนมือถือที่กำลังนิยมกันในหมู่วัยรุ่นและนักเรียนนักศึกษาอยู่ในขณะนี้ด้วย”

(ไทยรัฐออนไลน์, 17 สิงหาคม 2563)

จากตัวอย่างที่ 9 แม้ว่าผู้เขียนจะไม่ได้กล่าวว่าการที่ลูกชายเป็นเด็กติดเกมทำให้ออกคดีนี้ขึ้น แต่ข้อความ “ลูกชายมีพฤติกรรมชอบเล่นเกมแนวยิงกันบนมือถือที่กำลังนิยมกันในหมู่วัยรุ่นและนักเรียนนักศึกษาอยู่ในขณะนี้ด้วย” ก็เป็นการแนะนำที่ทำให้ผู้อ่านสามารถเชื่อมโยงได้ว่าสาเหตุที่ลูกชายใช้ปืนยิงแม่ น้องสาว และตัวเอว่นั้นอาจเป็นผลมาจากการเป็นเด็กติดเกม ซึ่งก่อให้เกิดการประกอบสร้างภาพตัวแทนว่า **เด็กติดเกมเป็นผู้ที่ชอบใช้ความรุนแรงและมีจิตใจเหี้ยมโหด**

5.1.2 ภาพตัวแทนของเด็กติดเกมที่ปรากฏในหนังสือพิมพ์ออนไลน์

ภาพตัวแทนของเด็กติดเกมที่ปรากฏในหนังสือพิมพ์ออนไลน์อาจแบ่งได้เป็น 3 กลุ่ม สามารถสรุปเป็นตารางได้ดังนี้

ตารางที่ 1

สรุปภาพตัวแทนของ “เด็กติดเกม” ที่ปรากฏในหนังสือพิมพ์ออนไลน์

ภาพตัวแทน	ลักษณะที่ปรากฏในหนังสือพิมพ์ออนไลน์
เด็กติดเกมเป็นผู้ที่ต้องได้รับการแก้ไขหรือรักษา	เด็กติดเกมเป็นปัญหาสังคมที่ส่งผลกระทบต่อการพัฒนาของชาติ ดังนั้นภาครัฐและภาคส่วนอื่นๆ จะต้องให้ความสนใจและหาทางแก้ไข เพื่อให้ปัญหาเหล่านี้หมดไป นอกจากนี้ เนื่องจากภาวะติดเกมเป็นอาการทางจิตประเภทหนึ่ง เด็กติดเกมจึงเป็นผู้ป่วยที่ต้องได้รับการรักษาจากแพทย์หรือผู้ที่มีความเชี่ยวชาญ เพื่อให้เด็กคนนั้นหายจากอาการดังกล่าว
เด็กติดเกมเป็นคนผิดปกติ	เด็กติดเกมเป็นผู้ที่นิยมใช้ความรุนแรงและมีจิตใจเหี้ยมโหด มีพฤติกรรมก้าวร้าว ไม่สามารถควบคุมอารมณ์ของตนเองได้ สามารถทำร้ายและฆ่าผู้อื่นได้โดยปราศจากการยั้งคิดหรือรู้สึกผิด พฤติกรรมเหล่านี้เป็นผลมาจากการที่เด็กเล่นเกมที่มีการใช้ความรุนแรงและเลียนแบบพฤติกรรมเหล่านั้น อีกทั้งยังเป็นผู้ที่ไม่สามารถใช้ชีวิตปกติได้ เนื่องจากเด็ก

ภาพตัวแทน	ลักษณะที่ปรากฏในหนังสือพิมพ์ออนไลน์
	เล่นเกมอย่างหมกมุ่นจนไม่สามารถควบคุมตนเองให้ทำกิจกรรมประจำวันที่เป็นไปได้ รวมถึงส่งผลกระทบต่อการเรียนรู้ด้วย
เด็กติดเกมเป็นผู้ที่ทำให้บุคคลรอบข้างเป็นทุกข์	พฤติกรรมของเด็กติดเกมเป็นสิ่งที่ทำให้บุคคลรอบข้างเป็นทุกข์ ซึ่งมีตั้งแต่เป็นกังวล เป็นห่วง หรือไม่พอใจ ไปจนถึงความทุกข์หนักอย่างการสูญเสียลูกหลานอันเป็นที่รัก ซึ่งมีผลมาจากการติดเกม

จากตารางข้างต้นจะเห็นได้ว่าภาพตัวแทนของเด็กติดเกมที่ปรากฏในหนังสือพิมพ์ออนไลน์ล้วนแล้วแต่เป็นภาพในเชิงลบทั้งสิ้นและเป็นการนำเสนอที่ทำให้เห็นว่าการติดเกมเป็นสิ่งที่ส่งผลกระทบต่อตนเอง บุคคลในครอบครัว สังคมและประเทศชาติ นอกจากนี้ ภาพตัวแทนเหล่านี้ยังสร้างความชอบธรรมให้แก่พ่อแม่ผู้ปกครอง สถาบันการศึกษา แพทย์ รวมถึงหน่วยงานของภาครัฐในการเข้ามามีการจัดการกับเด็กกลุ่มนี้ เนื่องจากพวกเขาเป็น “ปัญหาที่ต้องได้รับการแก้ไข” และเป็น “ผู้ป่วยที่ต้องได้รับการรักษา”

5.2 กลวิธีทางภาษากับการนำเสนออัตลักษณ์ของนักกีฬาอีสปอร์ต

ผลการศึกษาพบว่าทหสัมภาษาของนักกีฬาอีสปอร์ตเป็นพื้นที่ในการนำเสนออัตลักษณ์ของคนกลุ่มนี้ ซึ่งมีหลากหลายมิติและนำเสนอผ่านการใช้กลวิธีทางภาษาหลากหลายกลวิธี ดังรายละเอียดต่อไปนี้

5.2.1 กลวิธีทางภาษาที่ใช้ในการนำเสนออัตลักษณ์ของนักกีฬาอีสปอร์ต

กลวิธีทางภาษาที่ใช้ในการนำเสนออัตลักษณ์ของนักกีฬาอีสปอร์ตในบทสัมภาษณ์มีทั้งหมด 4 กลวิธี ประกอบด้วย การเลือกใช้คำศัพท์หรือกลุ่มคำ การใช้มูลบท การใช้อุปมาอุปไมยและการใช้โครงสร้างประโยคแสดงความขัดแย้ง

5.2.1.1 การเลือกใช้คำศัพท์หรือกลุ่มคำ

จากการวิเคราะห์บทสัมภาษณ์ของนักกีฬาอีสปอร์ตพบว่า การเลือกใช้คำศัพท์และกลุ่มคำเป็นกลวิธีทางภาษาสำคัญที่ใช้ในการนำเสนออัตลักษณ์ของนักกีฬา สามารถแบ่งได้เป็น 4 กลุ่ม ดังนี้

ก) คำอ้างถึงนักกีฬาอีสปอร์ต

เมื่อพิจารณาบทสัมภาษณ์ของนักกีฬาอีสปอร์ต พบว่ามีการใช้คำอ้างถึงนักกีฬาอีสปอร์ตหลากหลายถ้อยคำ ซึ่งเป็นหลักฐานที่ชี้ให้เห็นว่านักกีฬาผู้ให้สัมภาษณ์ต้องการนำเสนอภาพลักษณ์ของนักกีฬาอีสปอร์ตในลักษณะใด เช่น “นักกีฬาทีมชาติไทย” “แชมป์ซีเกมส์” “เด็กรุ่นใหม่ที่กำลังเติบโตด้วยกีฬา E-Sports” ตัวอย่างเช่น

ตัวอย่างที่ 10

“ฉะนั้นผมรู้สึกว่าโลกหมุนเร็ว อีสปอร์ตเข้าสู่โลกเร็วขึ้น ถ้าเราผลิตนักกีฬาไม่ทัน ไทยเราอาจสู้ต่างประเทศยาก...คำว่าไม่ทันคือคุณต้องรู้ด้วยว่าการเป็นนักกีฬาต้องทำตัวแบบไหน การเป็นนักกีฬาอาชีพต้องทำตัวอย่างไร”

(Kittitach, 14 กันยายน 2565)

จากตัวอย่างที่ 10 จะเห็นได้ว่าคำอ้างถึงที่ปรากฏคือคำว่า “นักกีฬา” และ “นักกีฬาอาชีพ” ช่วยนำเสนอให้นักกีฬาอีสปอร์ตในฐานะ **นักกีฬามีอาชีพ** ซึ่งอาจขัดแย้งกับความรู้สึกของคนส่วนใหญ่ที่มองว่านักกีฬาอีสปอร์ตเป็นเพียงคนที่เล่นเกมหรือแข่งเกมเป็นงานอดิเรก

ข) กลุ่มคำบรรยายข้อมูลส่วนตัวของนักกีฬาอีสปอร์ต

ในบทสัมภาษณ์จำนวนหนึ่งมีการบรรยายข้อมูลส่วนตัวของนักกีฬา โดยเฉพาะข้อมูลเกี่ยวกับประวัติการศึกษาและการทำงาน เช่น “หนุ่มวิศวะเครื่องกล กฟผ. 1” “นักศึกษาสาขาวิชาการโฆษณา คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยรังสิต” ตัวอย่างเช่น

ตัวอย่างที่ 11

“ตอนนี้อยู่กำลังศึกษาอยู่ที่คณะวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ สาขาสถิติ...”

(One esports, 13 มิถุนายน 2564)

จากตัวอย่างที่ 11 เป็นคำให้สัมภาษณ์ของ Ramella นักกีฬาอีสปอร์ตหญิงเกม Mobile Legends: Bang Bang จะเห็นได้ว่ากลุ่มคำบรรยายข้อมูลส่วนตัวที่ปรากฏเป็นการบอกสถานศึกษาที่สังกัด ข้อมูลดังกล่าวเป็นการนำเสนอว่า **นักกีฬาอีสปอร์ตเป็นผู้ที่ประสบความสำเร็จในการเรียน** แตกต่างจากความคิดของคนทั่วไปที่อาจมองว่าการเล่นเกมส่งผลเสียต่อการเรียน

ค) กลุ่มคำบรรยายพฤติกรรม

กลุ่มคำบรรยายพฤติกรรมที่พบในบทสัมภาษณ์ของนักกีฬาอีสปอร์ตมีทั้งคำบรรยายพฤติกรรมของตัวนักกีฬาและคำบรรยายพฤติกรรมของบุคคลรอบข้าง ซึ่งล้วนแล้วแต่มีส่วนในการนำเสนออัตลักษณ์ของนักกีฬา ตัวอย่างเช่น

ตัวอย่างที่ 12

“หลังจากเลิกงานผมต้องรีบกลับบ้าน ถึง 2 ทุ่มก็เริ่มซ้อมเลย ซ้อมเสร็จเที่ยงคืนก็รีบนอน ตื่น 6 โมงเช้า เตรียมตัวไปทำงานต่อ”

(Beam.Warat, 16 กุมภาพันธ์ 2563)

จากตัวอย่างที่ 12 เป็นคำให้สัมภาษณ์ของ Memarkz นักกีฬาอีสปอร์ตเกม ROV จะเห็นได้ว่าคำบรรยายพฤติกรรมที่ปรากฏไม่ได้แสดงถึงความขยันฝึกซ้อมเพียงอย่างเดียว แต่ยังกล่าวถึงกิจวัตรประจำวันทั้งหมด ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่านักกีฬาสามารถแบ่งเวลาและบริหารจัดการภาระหน้าที่ต่างๆ ในชีวิตของตนเองได้เป็นอย่างดี การบรรยายพฤติกรรมเช่นนี้ก็นำเสนออัตลักษณ์ของนักกีฬาอีสปอร์ตว่า **เป็นผู้ที่สามารถบริหารจัดการเวลาในชีวิตได้ดี** นอกจากนี้ ยังสะท้อนให้เห็นว่า **นักกีฬาอีสปอร์ตเป็นผู้ที่ประสบความสำเร็จในการทำงาน** ด้วย เนื่องจากในขณะที่เป็นนักกีฬาอีสปอร์ตก็ยังสามารถทำงานประจำควบคู่กันไปได้

ตัวอย่างที่ 13

“ครอบครัวยกย่องสนับสนุนอย่างเต็มที่ ถ้าไม่ซ้อมก็จะบ่นเสียด้วยซ้ำ คอยติดตามการแข่งขัน ชมถ่ายทอดสดในทุกๆ ครั้งที่เราไปแข่ง”

(ไทยรัฐออนไลน์, 26 กรกฎาคม 2560)

จากตัวอย่างที่ 13 เป็นคำให้สัมภาษณ์ของ “ต้า” นักกีฬาอีสปอร์ตเกม FIFA Online 3 จะเห็นได้ว่ากลุ่มคำที่ใช้ในการบรรยายพฤติกรรมของคนในครอบครัวของนักกีฬาอีสปอร์ต ไม่ว่าจะเป็น “สนับสนุน” “ติดตาม

การแข่งขัน” และ “ชมถ่ายทอดสด” ล้วนนำเสนออัตลักษณ์ว่า นักกีฬาอีสปอร์ตเป็นผู้ที่ได้รับการสนับสนุนจากบุคคลรอบข้าง โดยเฉพาะคนในครอบครัว

ง) กลุ่มคำบรรยายความรู้สึก

นอกจากการบรรยายพฤติกรรมแล้ว ในบทสัมภาษณ์ของนักกีฬาอีสปอร์ตยังมักกล่าวถึงความรู้สึกด้วย ทั้งความรู้สึกของตัวนักกีฬาและบุคคลรอบข้าง เช่น “ดีใจ” “ภูมิใจ” “พอใจ” “มีความสุข” ตัวอย่างเช่น

ตัวอย่างที่ 14

“สิ่งที่ทำให้ผมภูมิใจมากที่สุดตั้งแต่วันแรกที่เลือกเดินเส้นทางนี้คือสามารถเลี้ยงครอบครัวได้”

(Kittitachs, 8 กรกฎาคม 2564)

จากตัวอย่างที่ 14 เป็นคำให้สัมภาษณ์ของ G9 นักกีฬาอีสปอร์ตเกม PUBG Mobile จะเห็นได้ว่าความรู้สึกที่นักกีฬาบรรยาย คือ “ภูมิใจ” แสดงให้เห็นว่านักกีฬามองว่าการเป็นนักกีฬาอีสปอร์ตทำให้เขารู้สึกภาคภูมิใจในตนเอง ซึ่งเป็นการนำเสนออัตลักษณ์ว่า นักกีฬาอีสปอร์ตเป็นอาชีพที่น่าภาคภูมิใจ อีกทั้งยังเป็นอาชีพที่สามารถหารายได้เลี้ยงดูคนในครอบครัวได้

5.2.1.2 การใช้มูลบท

มูลบทเป็นอีกกลวิธีหนึ่งที่พบในบทสัมภาษณ์และเป็นเครื่องมือที่ใช้ในการนำเสนออัตลักษณ์ของนักกีฬารูปภาษาสื่อมูลบทที่พบ เช่น การใช้รูปภาษาบ่งการเกิดซ้ำ ตัวอย่างเช่น

ตัวอย่างที่ 15

“หลังได้รับคำปรึกษา Happy ตัดสินใจสู้ต่อบนเส้นทางโปร RoV ด้วยการเซ็นสัญญากับ Talon Esports และเป็นการเริ่มต้นใหม่อีกครั้งกับการเดินตามความฝันต่อไป”

(Kittitachs, 22 ตุลาคม 2563)

จากตัวอย่างที่ 15 การใช้คำว่า “อีกครั้ง” เป็นรูปภาษาบ่งการเกิดซ้ำที่สื่อมูลบทว่าการเดินตามความฝันของ Happy ซึ่งเป็นนักกีฬาอีสปอร์ตเกม ROV เป็นสิ่งที่เคยเกิดขึ้นมาแล้วและเกิดขึ้นซ้ำอีก การใช้รูปภาษาเช่นนี้แสดงให้เห็นว่า Happy เป็นผู้ที่มีความฝันและมุ่งมั่นที่จะทำตามความฝันอย่างไม่ย่อท้อ ซึ่งเป็นการนำเสนออัตลักษณ์ว่า นักกีฬาอีสปอร์ตเป็นผู้ที่มีความฝันและทำตามความฝันของตนเอง นอกจากนี้คำว่า “เส้นทางโปร RoV” และ “การเซ็นสัญญา” ยังสะท้อนให้เห็นว่า นักกีฬาอีสปอร์ตเป็นนักกีฬาอาชีพที่มีการแข่งขันและสัญญาจ้างอย่างเป็นรูปธรรมด้วย

5.2.1.3 การใช้อุปมาอุปไมย

ผลการวิจัยพบว่าในบางครั้งนักกีฬาเลือกใช้การเปรียบเทียบโดยแบบเปรียบเทียบที่พบมักเป็นการเปรียบเทียบอีสปอร์ตกับกีฬาอื่นๆ โดยเฉพาะฟุตบอล ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่านักกีฬามองว่าอีสปอร์ตมีลักษณะร่วมกับกีฬาชนิดอื่นๆ ตัวอย่างเช่น

ตัวอย่างที่ 16

“จากที่ทีมเราเหมือนเรอัล มาดริด ยุคกาลาดิกอส กลายเป็นต้องไปดึงใครมาก็ไม่รู้ เพราะต้องหาผู้เล่นใหม่เข้ามาเสริมหลายคน”

(Kittitachs, 2 กุมภาพันธ์ 2564)

จากตัวอย่างที่ 16 เป็นคำให้สัมภาษณ์ของ Summer นักกีฬาอีสปอร์ตเกม ROV จะเห็นได้ว่า นักกีฬาพยายามเปรียบเทียบทีมของตนกับสโมสรกีฬาฟุตบอล “เรอัล มาดริด” ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่านักกีฬามองว่า สังกัดของตนมีลักษณะร่วมกับสโมสรกีฬาฟุตบอลนี้ เป็นการนำเสนออัตลักษณ์ว่า นักกีฬาอีสปอร์ตเป็นนักกีฬาอาชีพ เหมือนกับนักกีฬาอื่นๆ ที่ได้รับการยอมรับ

5.2.1.4 การใช้โครงสร้างประโยคแสดงความขัดแย้ง

การใช้โครงสร้างประโยคแสดงความขัดแย้งในที่นี้ หมายถึง การใช้รูปประโยคที่แสดงว่าข้อความสองส่วน มีเนื้อความที่ขัดแย้งกัน ซึ่งช่วยขับเน้นให้ข้อความส่วนหลังโดดเด่นขึ้น มักปรากฏคำเชื่อมแสดงความขัดแย้ง “แต่” ตัวอย่างเช่น

ตัวอย่างที่ 17

“คนติดเกมเล่นไปวันๆ ไม่มีเป้าหมาย แต่คนเล่นเกมที่ซุ่มจริงจังเขามีเป้าหมาย เขาหาข้อมูลความรู้ วิถีเล่นต่างๆ แผนการเล่น ว่าเขาต้องทำอะไร ทุกอย่างมันมีเป้าหมาย ไม่ใช่เล่นไปวันๆ”

(Kittitachs, 2 ตุลาคม 2564)

จากตัวอย่างที่ 17 เป็นคำให้สัมภาษณ์ของ VOORRIXx อดีตนักกีฬาอีสปอร์ตเกม Rules of Survival (ROS) จะเห็นได้ว่านักกีฬาเลือกใช้ประโยคที่มีคำเชื่อมแสดงความขัดแย้ง “แต่” เพื่อนำเสนอว่าการเป็นนักกีฬาอีสปอร์ตมีความแตกต่างจากเด็กติดเกมในแง่ที่ว่านักกีฬาต้องซุ่มอย่างจริงจัง มีเป้าหมายที่ชัดเจน หมั่นศึกษาหาข้อมูลความรู้และวิธีการเล่นต่างๆ อยู่เสมอ ซึ่งแตกต่างจากเด็กติดเกมที่เล่นเกมไปวันๆ โดยไม่มีเป้าหมาย การใช้โครงสร้างประโยคเช่นนี้นำเสนออัตลักษณ์ของนักกีฬาอีสปอร์ตว่าเป็น นักกีฬามีอาชีพที่มีระเบียบวินัย มีเป้าหมายชัดเจนและหมั่นพัฒนาตนเองอยู่เสมอ

5.2.2 อัตลักษณ์ของนักกีฬาอีสปอร์ตที่นำเสนอผ่านกลวิธีทางภาษาในบทสัมภาษณ์

อัตลักษณ์ของนักกีฬาอีสปอร์ตที่นำเสนอผ่านกลวิธีทางภาษาในบทสัมภาษณ์อาจแบ่งได้เป็น 5 กลุ่ม สามารถสรุปเป็นตารางได้ดังนี้

ตารางที่ 2

สรุปภาพอัตลักษณ์ของ “นักกีฬาอีสปอร์ต” ที่ปรากฏในบทสัมภาษณ์

อัตลักษณ์	ลักษณะที่ปรากฏในบทสัมภาษณ์
นักกีฬาอีสปอร์ตเป็นนักกีฬามีอาชีพ	นักกีฬาอีสปอร์ตเป็นนักกีฬามีอาชีพ ซึ่งต้องมีวินัย มีความพยายาม ขยันหมั่นฝึกซ้อมและเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ เพื่อพัฒนาตนเองอยู่เสมอ อีกทั้งยังเป็นผู้ที่มีเป้าหมายชัดเจนและมีรายได้ที่มั่นคง นอกจากนี้ ยังเป็นอาชีพที่น่าภาคภูมิใจและสามารถสร้างชื่อเสียงให้กับประเทศได้
นักกีฬาอีสปอร์ตเป็นผู้ที่ประสบความสำเร็จในชีวิต	นักกีฬาอีสปอร์ตเป็นผู้ที่ประสบความสำเร็จในด้านการเรียนและการทำงาน กล่าวคือนักกีฬาที่อยู่ในวัยเรียนสามารถเรียนควบคู่ไปกับการเป็นนักกีฬาได้และสำเร็จการศึกษาในสถาบันที่ได้รับการยอมรับ ในขณะที่นักกีฬาที่อยู่ในวัยทำงานก็มีตำแหน่งหน้าที่การงานที่มั่นคง

อัตลักษณ์	ลักษณะที่ปรากฏในบทสัมภาษณ์
นักกีฬาอีสปอร์ตเป็นผู้ที่มีความฝันและทำตามความฝันของตนเอง	นักกีฬาอีสปอร์ตเป็นผู้ที่มีความฝัน นั่นคือการได้เป็นนักกีฬาอีสปอร์ตที่ประสบความสำเร็จ อยู่ในสังกัดที่มีชื่อเสียงและได้รับชัยชนะในการแข่งขันรายการสำคัญหรือการแข่งขันในระดับนานาชาติ นักกีฬาเหล่านี้เป็นผู้ที่ไม่ได้ละทิ้งความฝันของตนเอง และก้าวเข้ามาสู่วงการอีสปอร์ตเพื่อทำตามความฝัน แม้ว่าอาจจะมีอุปสรรค ไม่ได้รับการสนับสนุน หรือล้มเหลว ก็ไม่ย่อท้อ พยายามฝึกฝนและพัฒนาตนเอง เพื่อให้ความฝันที่ตั้งไว้เป็นจริง
นักกีฬาอีสปอร์ตเป็นผู้ที่สามารถบริหารจัดการเวลาในชีวิตได้ดี	นักกีฬาอีสปอร์ตเป็นผู้ที่รู้จักการแบ่งเวลา สามารถฝึกซ้อมอีสปอร์ต ทำงาน เรียน ดูแลตนเองและครอบครัวได้เป็นอย่างดี รู้ว่าอะไรควรทำ อะไรไม่ควรทำ สามารถบริหารจัดการเวลาของตนได้อย่างเหมาะสม ทำให้การใช้ชีวิตในด้านต่างๆ สมดุลและเป็นไปอย่างเรียบร้อย
นักกีฬาอีสปอร์ตเป็นผู้ที่ทำให้บุคคลรอบข้างมีความสุขและได้รับการสนับสนุนจากบุคคลรอบข้าง	นักกีฬาอีสปอร์ตเป็นผู้ที่ทำให้บุคคลรอบข้างมีความสุข สามารถเลี้ยงดูตนเองและครอบครัวได้ ได้รับชัยชนะในการแข่งขัน มีชื่อเสียงเป็นที่รู้จัก ทำให้พ่อแม่และองค์กรภาคภูมิใจ นอกจากนี้ บุคคลรอบข้างยังพร้อมที่จะให้การสนับสนุนในทุกรูปแบบ เพื่อให้พวกเขาประสบความสำเร็จในการเป็นนักกีฬาอีสปอร์ต

จากตารางข้างต้นจะเห็นได้ว่าอัตลักษณ์ที่นักกีฬาอีสปอร์ตพยายามนำเสนอมีทั้งมุมมองที่เกี่ยวข้องกับการเป็นนักกีฬามืออาชีพ การพยายามนำเสนอว่าตนเป็นผู้ที่สามารถแบ่งเวลาในชีวิตได้เป็นอย่างดี ทำให้พวกเขาประสบความสำเร็จในการเป็นนักกีฬาควบคู่ไปกับด้านอื่นๆ ของชีวิต นอกจากนี้ นักกีฬายังชี้ให้เห็นว่าการเป็นนักกีฬาอีสปอร์ตเป็นสิ่งที่ทำให้บุคคลรอบข้างมีความสุขและภาคภูมิใจ อีกทั้งยังได้รับการสนับสนุนเป็นอย่างดีจากคนในครอบครัวและผู้ที่เกี่ยวข้องอื่นๆ ทำให้พวกเขาสามารถเดินตามความฝันของตนเองต่อไปได้

5.3 การต่อรองอัตลักษณ์ของนักกีฬาอีสปอร์ตกับภาพตัวแทนของเด็กติดเกม

เมื่อพิจารณาภาพตัวแทนของ “เด็กติดเกม” ที่ปรากฏในข่าวกับอัตลักษณ์ที่ “นักกีฬาอีสปอร์ต” พยายามนำเสนอในบทสัมภาษณ์จะเห็นได้ว่าอัตลักษณ์ที่นักกีฬาพยายามนำเสนอมีลักษณะเป็นการต่อรองกับภาพตัวแทนที่คนในสังคมมีต่อเด็กติดเกม เนื่องจากภาพตัวแทนเหล่านี้เป็นภาพจำที่คนนอกมีต่อคนเล่นเกมซึ่งอาจหมายรวมถึงนักกีฬาอีสปอร์ตด้วย พวกเขาจึงนำเสนอตนเองในแง่มุมที่แตกต่างออกไป เพื่อแยกตนออกจากกลุ่ม “เด็กติดเกม” อาจแบ่งเป็นประเด็นต่างๆ ได้ดังนี้

5.3.1 เด็กติดเกมเป็นปัญหาที่ต้องได้รับการแก้ไข เป็นผู้ป่วยที่ต้องได้รับการรักษาและเป็นผู้ที่ใช้ความรุนแรงก้าวร้าว มีจิตใจเหี้ยมโหด ในขณะที่นักกีฬาอีสปอร์ตเป็นนักกีฬามืออาชีพและเป็นผู้ที่มีความฝันและทำตามความฝันของตนเอง

ภาพตัวแทนของเด็กติดเกมที่ถูกนำเสนอผ่านการใช้กลวิธีทางภาษาต่างๆ ทั้งคำอ้างถึงเด็กติดเกม กลุ่มคำบรรยายพฤติกรรมของเด็กติดเกม มวลบท อุปลักษณ์ โครงสร้างประโยคแบบเหตุ-ผล โครงสร้างประโยคแบบเงื่อนไข สหพทและการเน้นความมักนำเสนอว่าพวกเขาเป็นปัญหา เป็นผู้ป่วยและเป็นผู้ที่ขอใช้ความรุนแรง

ซึ่งเป็นการนำเสนอที่ทำให้เห็นว่าเด็กติดเกมเป็นกลุ่มคนที่ไร้ความสามารถ ไม่มีประโยชน์ ควบคุมตนเองไม่ได้ อีกทั้งยังส่งผลกระทบต่อบุคคลอื่นๆ รวมถึงการพัฒนาของประเทศชาติและต้องการความช่วยเหลือจากผู้อื่น ดังนั้นเขาจึงต้องได้รับการ “แก้ไข” และ “รักษา” เพื่อให้กลับมาเป็นเด็กที่ปกติซึ่งจะเป็นอนาคตของชาติต่อไป

ภาพจำเหล่านี้เป็นสิ่งที่ผูกติดอยู่กับเด็กที่ชื่นชอบการเล่นเกมและส่งผลให้เด็กที่เล่นเกมมากไม่ได้รับการสนับสนุน เนื่องจากเกรงว่าหากเล่นเกมจนกลายเป็นเด็กติดเกม พวกเขาจะกลายเป็นปัญหา เป็นผู้ป่วยและออกไปทำร้ายผู้อื่น ดังนั้นนักกีฬาอีสปอร์ตจึงพยายามต่อรองกับความคิดเหล่านี้ โดยใช้กลวิธีทางภาษาต่างๆ ทั้งคำอ้างถึงนักกีฬาอีสปอร์ต กลุ่มคำบรรยายพฤติกรรมและความรู้สึก มุลบท อุปลักษณ์และโครงสร้างประโยค แสดงความขัดแย้ง เพื่อนำเสนอว่านักกีฬาอีสปอร์ตซึ่งชื่นชอบการเล่นเกมและเล่นเกมอย่างจริงจังไม่ได้มีลักษณะเป็นเด็กติดเกมแบบที่สังคมเข้าใจ พวกเขามีความเป็นนักกีฬามีอาชีพเช่นเดียวกับนักกีฬานานาชาติ มีสังกัดที่ชัดเจน มีการเข้าร่วมการแข่งขันอย่างเป็นทางการทั้งในระดับชาติและนานาชาติ มีความขยันหมั่นเพียร มีระเบียบวินัย มีเป้าหมายที่ชัดเจน สามารถควบคุมอารมณ์ของตนเองได้และมีรายได้เลี้ยงชีพอย่างมั่นคง นอกจากนี้ นักกีฬายังมักนำเสนอภาพว่าพวกเขาที่พวกเขาก้าวเข้ามาในเส้นทางของอีสปอร์ตเป็นสิ่งที่พวกเขาเลือก เนื่องจากเป็นการทำตามความฝัน เป็นการตัดสินใจอย่างมีสติ ไม่ได้เกิดจากพฤติกรรมการเล่นเกมที่ควบคุมไม่ได้

5.3.2 เด็กติดเกมเป็นผู้ที่ไม่สามารถใช้ชีวิตปกติได้ ในขณะที่นักกีฬาอีสปอร์ตเป็นผู้ที่สามารถบริหารจัดการเวลาในชีวิตได้ดีและประสบความสำเร็จในชีวิต

ภาพตัวแทนหนึ่งของเด็กติดเกม คือ การเป็นผู้ที่ไม่สามารถใช้ชีวิตปกติได้ เนื่องจากหมกมุ่นอยู่กับการเล่นเกม จนทำให้ชีวิตไม่ประสบความสำเร็จ ภาพดังกล่าวมักปรากฏในข่าวที่นำเสนอว่าเด็กติดเกมถูกไล่ออกจากโรงเรียนหรือมีปัญหาสุขภาพ ผ่านการใช้กลวิธีทางภาษาต่างๆ ทั้งกลุ่มคำบรรยายพฤติกรรมของเด็กติดเกม มุลบท อุปลักษณ์ โครงสร้างประโยคแบบเหตุ-ผลและสหพ

นักกีฬาอีสปอร์ตพยายามต่อรองกับภาพจำเหล่านี้โดยการบรรยายพฤติกรรมของตนเองเพื่อนำเสนอว่าผู้ที่เป็นนักกีฬาสามารถบริหารจัดการเวลาได้ดี แบ่งเวลาทำสิ่งต่างๆ ในชีวิตได้อย่างสมดุล ทั้งการเรียน การทำงาน การฝึกซ้อมอีสปอร์ต รวมไปถึงการดูแลตนเองและบุคคลรอบข้าง ส่งผลให้ชีวิตของพวกเขาประสบความสำเร็จ ไม่เพียงแต่ความสำเร็จในการเป็นนักกีฬาเท่านั้น แต่ยังประสบความสำเร็จในด้านการเรียนและการทำงานด้วย เช่น สามารถเข้าเรียนหรือจบการศึกษาในสถาบันที่ได้รับการยอมรับ หรือมีตำแหน่งหน้าที่การงานที่มั่นคง ซึ่งมักจะซ่อนให้เห็นผ่านกลุ่มคำที่ใช้บรรยายข้อมูลส่วนตัวของนักกีฬาอีสปอร์ต

5.3.3 เด็กติดเกมเป็นผู้ที่ทำให้บุคคลรอบข้างเป็นทุกข์ ในขณะที่นักกีฬาอีสปอร์ตเป็นผู้ที่ทำให้บุคคลรอบข้างมีความสุข

บุคคลรอบข้างโดยเฉพาะคนในครอบครัวเป็นคนอีกกลุ่มหนึ่งที่มักปรากฏในข่าวที่นำเสนอเกี่ยวกับเด็กติดเกม โดยมักปรากฏผ่านกลุ่มคำบรรยายความรู้สึกของบุคคลเหล่านี้ว่าได้รับความทุกข์และเป็นกังวลเกี่ยวกับลูกหลานที่เป็นเด็กติดเกม ซึ่งมีพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์หรือก่อให้เกิดความสูญเสีย จนประกอบสร้างภาพตัวแทนว่าเด็กติดเกมเป็นผู้ที่ทำให้บุคคลรอบข้างเป็นทุกข์

นักกีฬาอีสปอร์ตพยายามต่อรองกับภาพจำนี้โดยนำเสนอผ่านกลวิธีการบรรยายพฤติกรรมและความรู้สึกของบุคคลรอบข้าง เพื่อนำเสนอให้เห็นว่าการเป็นนักกีฬาอีสปอร์ตเป็นสิ่งที่ทำให้คนในครอบครัวมีความสุข

ที่พวกเขาประสบความสำเร็จ ได้ทำตามความฝันและเป้าหมายที่ตั้งไว้ มีรายได้เพียงพอในการเลี้ยงดูตนเอง อีกทั้งยังสะท้อนให้เห็นว่านักกีฬาสามารถบริหารจัดการชีวิตด้านอื่นๆ ได้อย่างลงตัว ไม่ทำให้บุคลกรรอบข้างเดือดร้อนหรือต้องเป็นกังวล นอกจากนี้ พวกเขายังได้รับการสนับสนุนเป็นอย่างดีจากบุคลกรรอบข้าง ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญอย่างหนึ่งที่ทำให้พวกเขาประสบความสำเร็จในการเป็นนักกีฬาอีสปอร์ต

6. สรุปและอภิปรายผลการวิจัย

อีสปอร์ตถือเป็นพื้นที่แห่งความหวังและความฝันของผู้ที่สนใจและชื่นชอบการเล่นเกม อย่างไรก็ตาม นักกีฬาอีสปอร์ตในสังคมไทยยังไม่ได้รับการยอมรับมากนัก ส่วนหนึ่งอาจเป็นเพราะคนในสังคมยังมีภาพจำด้านลบเกี่ยวกับ “เด็กติดเกม” ซึ่งเป็นคำเรียกที่สื่อมักใช้กล่าวถึงเด็กที่ชื่นชอบการเล่นเกมและมีพฤติกรรมไม่เหมาะสมหรือเป็นพฤติกรรมที่ขัดแย้งกับค่านิยมที่พึงประสงค์ในสังคมไทย เช่น ขาดวินัย ไม่ขยันหมั่นเพียร ออกกำลังกายและใช้ความรุนแรง จนประกอบสร้างเป็นภาพตัวแทนว่าเด็กติดเกมเป็นผู้ที่ต้องได้รับการแก้ไขหรือรักษา เป็นคนผิดปกติ และเป็นผู้ที่ทำให้บุคลกรรอบข้างเป็นทุกข์ อย่างไรก็ตาม ภาพจำดังกล่าวอาจไม่ได้ตีตราเฉพาะผู้ที่มีพฤติกรรมไม่เหมาะสมเท่านั้น แต่ยังส่งผลให้ผู้ชื่นชอบการเล่นเกมและมีความมุ่งมั่นที่จะเป็นนักกีฬาถูกตีตราว่าเป็นปัญหาของสังคมไปด้วย จนส่งผลให้พวกเขาไม่ได้รับการยอมรับ ถูกปฏิบัติอย่างไม่เท่าเทียมและเสียประโยชน์ ด้วยเหตุนี้ เมื่อพิจารณาบทสัมภาษณ์ของนักกีฬาอีสปอร์ตพบว่านักกีฬาบางส่วนพยายามต่อรองกับภาพจำดังกล่าว โดยนำเสนออัตลักษณ์ของตนเองว่าเป็นนักกีฬามืออาชีพ เป็นผู้ประสบความสำเร็จในชีวิต เป็นผู้ที่มีความฝันและทำตามความฝัน เป็นผู้ที่สามารถบริหารจัดการเวลาในชีวิตได้ดีและเป็นผู้ที่ทำให้บุคลกรรอบข้างมีความสุขและได้รับการสนับสนุนจากบุคลกรรอบข้าง

ในด้านกลวิธีทางภาษา ผลการศึกษาพบว่ากลวิธีที่พบทั้งในข่าวและบทสัมภาษณ์ คือ การเลือกใช้คำศัพท์หรือกลุ่มคำ มูลบทและอุปลักษณ์ ซึ่งเป็นกลวิธีทางภาษาที่สะท้อนให้เห็นพฤติกรรมของกลุ่มคนเหล่านี้ได้อย่างชัดเจน อีกทั้งยังสะท้อนให้เห็นความคิดหรือมุมมองที่ผู้ส่งสารมีต่อพวกเขาเหล่านี้ด้วย อย่างไรก็ตาม ข่าวยังปรากฏการใช้โครงสร้างประโยคแบบเหตุ-ผลและเงื่อนไข สหบทและการแนะนำความด้วย แตกต่างจากบทสัมภาษณ์ที่ไม่ปรากฏกลวิธีดังกล่าว แต่พบการใช้โครงสร้างประโยคแสดงความขัดแย้ง ทั้งนี้ อาจเป็นผลมาจากความแตกต่างของเนื้อหาที่นำเสนอ กล่าวคือในการนำเสนอข่าว การใช้โครงสร้างประโยคแบบเหตุ-ผลและการแนะนำความช่วยให้การบรรยายเหตุการณ์มีความเป็นเหตุเป็นผล ส่วนการใช้สหบทช่วยเพิ่มความน่าเชื่อถือให้แก่ข้อมูลที่นำเสนอโดยใช้เสียงของบุคคลหรือสถาบันที่มีอำนาจในสังคม ในขณะที่โครงสร้างประโยคแสดงความขัดแย้งในบทสัมภาษณ์เป็นกลวิธีที่นักกีฬาเลือกใช้เพื่อตอบโต้กับความคิดที่คนในสังคมมีต่อคนเล่นเกมหรือใช้เพื่อแยกความแตกต่างระหว่าง “เด็กติดเกม” กับ “นักกีฬาอีสปอร์ต”

ผลการศึกษาที่พบสอดคล้องกับงานวิจัยของสุกฤตฤกษ์ จิตตภทราวงศ์ (2562) ที่พบว่านักกีฬาหรือนักแข่งอีสปอร์ตแตกต่างจากเด็กติดเกมใน 4 ประเด็น คือ การพัฒนาตนเอง การมีวินัย เป้าหมายในการเล่นและความสำเร็จ อีกทั้งยังสอดคล้องกับผลการศึกษาของสุกเกียรติ เมืองแก้ว (2566) ที่พบว่าอาชีพนักกีฬาอีสปอร์ตหรือโปรเพลเยอร์ถูกประกอบสร้างผ่านแนวคิดเรื่อง “ความเป็นมืออาชีพ” ดังนั้นผู้ที่ต้องการได้รับการยอมรับว่าเป็นนักกีฬาอีสปอร์ตก็ควรต้องประพฤติตนให้เหมาะสมและมีลักษณะของนักกีฬาอาชีพด้วยเช่นกัน ปรากฏการณ์เช่นนี้ไม่ได้เกิดขึ้นเฉพาะในสังคมไทยเท่านั้น สังคมจีนก็เป็นอีกตัวอย่างหนึ่งที่มีภาพจำเชิงลบเกี่ยวกับเด็กที่เล่นเกมและ

มองว่านักกีฬาอีสปอร์ตเป็นอาชีพที่ไม่มีหน้ามีตาในสังคม ดังนั้นนักกีฬาอีสปอร์ตจึงต้องพยายามนำเสนออัตลักษณ์ของตนในฐานะผู้ที่ประสบความสำเร็จและมีฐานะมั่นคง เพื่อให้ได้รับการยอมรับจากสังคม (Zhao & Zhu, 2020)

แม้นักกีฬาอีสปอร์ตหลายคนอาจเคยถูกเรียกว่าเด็กติดเกมมาก่อน แต่ไม่ได้หมายความว่าเด็กติดเกมทุกคนจะเป็นนักกีฬาอีสปอร์ตที่ประสบความสำเร็จ เนื่องจากเด็กติดเกมและนักกีฬาอีสปอร์ตมีความแตกต่างกันในหลายด้าน ทั้งพฤติกรรมการใช้ชีวิต ความสำเร็จและการได้รับการยอมรับจากผู้อื่น ทั้งนี้ เนื่องจากที่ผ่านมานักกีฬาอีสปอร์ตไม่ได้มีพื้นที่ในการนำเสนอตนเองมากนัก ภาพจำด้านลบเกี่ยวกับเด็กติดเกมจึงเป็นสิ่งที่อยู่ในการรับรู้ของคนส่วนใหญ่ในสังคม แต่ในขณะนี้นักกีฬาอีสปอร์ตเริ่มมีพื้นที่ในการเปล่งเสียงและนำเสนออัตลักษณ์ของตนเองมากขึ้น จึงถือเป็นหน้าที่สำคัญของผู้ที่ประสบความสำเร็จในฐานะนักกีฬาที่จะต้องนำเสนอภาพด้านบวกของนักกีฬาอีสปอร์ตเพื่อตอบโต้และต่อรองกับภาพจำเกี่ยวกับเด็กติดเกมที่มีมานานแสนนาน ทั้งนี้ เพื่อให้เด็กและเยาวชนรุ่นใหม่ที่ชอบและสนใจการเล่นเกมได้รับการยอมรับและมีพื้นที่ในการนิยามและนำเสนออัตลักษณ์ของตนเอง อันจะเป็นส่วนสำคัญที่ช่วยผลักดันและขับเคลื่อนให้วงการอีสปอร์ตของไทยเติบโตต่อไป

รายการอ้างอิง

- กรมสุขภาพจิต. (2562, 22 ตุลาคม). กรมสุขภาพจิตแนะข้อตกลง 3 ประการก่อนให้ลูกเริ่มเล่นเกม.
<https://www.dmh.go.th/news-dmh/view.asp?id=30036>
- ชยธร นฤทุม. (2555). ภูมิหลังและปัจจัยที่นำไปสู่ความสำเร็จของนักกีฬาอีสปอร์ตของไทย
[วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ]. มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- ชยภัทร สุนทรนนท์. (2562). ความคิดเห็นของนิสิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยที่มีต่อกีฬาอีสปอร์ต
[วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ]. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ณัฐพร พานโพธิ์ทอง. (2550). จาก “เจ้าพ่ออ่างทองคำ” สู่ “คนชนชั้นธรรมดาที่กล้าแฉ”: กลวิธีทางภาษากับการนำเสนออัตลักษณ์ของชววิทย์ กมลวิศิษฐ์ ในวาทกรรมการหาเสียงเลือกตั้ง. วารสารภาษาและวรรณคดีไทย, 24, 271-296.
- ไทยรัฐออนไลน์. (2560, 26 กรกฎาคม). ไม่ใช่แค่เด็กติดเกม! เปิดใจ ‘ต้า-เบส’ ตัวแทนไทยแข่ง E-Sport ชิว 3 ล้าน.
<https://www.thairath.co.th/news/tech/1017000>
- ไทยรัฐออนไลน์. (2560, 27 กรกฎาคม). เกมเมอร์ไทยเฮ! บอร์ด กกท. บรรจุ ‘E-Sport’ เป็นกีฬาเพื่อการแข่งขันแล้ว.
<https://www.thairath.co.th/sport/worldsport/others/1018271>
- ไทยรัฐออนไลน์. (2561, 12 กุมภาพันธ์). แฉพบเด็ก-วัยรุ่นไทยติดเกมเพิ่ม 6 เท่า.
<https://www.thairath.co.th/news/local/1201705>
- ไทยรัฐออนไลน์. (2561, 1 พฤศจิกายน). สธ.-84 องค์การสภากาชาดเด็กติดเกม. <https://www.thairath.co.th/news/society/1408146>
- ไทยรัฐออนไลน์. (2561, 18 พฤศจิกายน). เล่นเกมออนไลน์ เล่นได้แต่อย่าติดหนึบ.
<https://www.thairath.co.th/lifestyle/life/1423215>
- ไทยรัฐออนไลน์. (2562, 19 มกราคม). ทนไม่ไหวถูกบ่น ลูกคว้ามืดพันหัวฟัดบ่อนอก แล้วนั่งเล่นเกมต่อรอบมอตัว.
<https://www.thairath.co.th/news/local/northeast/1473774>
- ไทยรัฐออนไลน์. (2562, 1 พฤษภาคม). นายกนักประดิษฐ์ หวังเด็กไทยติดเกม ทำบกรรณการเรียน วอนรัฐเอาใจใส่.
<https://www.thairath.co.th/news/local/bangkok/1557646>

- ไทยรัฐออนไลน์. (2563, 7 พฤษภาคม). เผย 3 ระดับติดเกม-จีพ้อแม่ใส่ใจลูก.
<https://www.thairath.co.th/news/local/1838314>
- ไทยรัฐออนไลน์. (2563, 17 สิงหาคม). สุดซ็อก 3 ศพที่ตรัง ลูกชาย ม.4 ยิ่งแม่ ชำนาญ กรอกปากตัวเอง พบติดเกม.
<https://www.thairath.co.th/news/local/south/1912232>
- ไทยรัฐออนไลน์. (2563, 3 ธันวาคม). เด็กไทย ร้อยละ 5 ใช้ชีวิตติดเกมขั้นหนักมุ่น จัดค่ายติดอาวุธให้เด็กใช้ป้องกัน.
<https://www.thairath.co.th/news/society/1988305>
- ไทยรัฐออนไลน์. (2564, 20 กุมภาพันธ์). ยาเผย หลานวัย 17 ถูกพ่อยึดมือถือ ห้ามเล่นเกม กว่า .38 จ่อหน้าผาก.
<https://www.thairath.co.th/news/local/northeast/2036635>
- ธีระ บุชบกแก้ว. (2553). กลวิธีทางภาษากับการนำเสนออัตลักษณ์ของตนเองโดยกลุ่ม “เกย์ออนไลน์”
[วิทยานิพนธ์ปริญญาโท]. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ธีระยุทธ สุริยะ. (2554). ความสัมพันธ์ระหว่างภาษากับภาพตัวแทนของนักโทษประหารและการประหารชีวิต
ในหนังสือพิมพ์รายวันไทย [วิทยานิพนธ์ปริญญาโท]. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- นครินทร์ สำเภาพล. (2562). ความสัมพันธ์ระหว่างภาษาและภาพตัวแทนบุคคลพ้นโทษในวาทกรรมสนับสนุน
บุคคลพ้นโทษในสื่อสาธารณะ [วิทยานิพนธ์ปริญญาโท]. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ปิติกร สุธีรางกูร. (2564). ปัจจัยใดที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมในการรับชมอีสปอร์ต [สารนิพนธ์ปริญญาโท].
มหาวิทยาลัยมหิดล.
- วรุณา กลกิจโกวิท, ชัยพร วิศิษฐ์พงศ์อารีย์, พิศาสัน เตชะเกษม, ชาญวิทย์ พรนภดล, และบุษบา ศุภวัฒน์ธนบดี. (2558).
การติดเกมคอมพิวเตอร์ ปัจจัยเสี่ยงและปัจจัยป้องกันของเด็กนักเรียนในเขตดุสิต กรุงเทพมหานคร. *วชิรเวชสาร*,
59(3), 1-13.
- ศิริพร ภัคดีสาสุข. (2553). วาทกรรม “ความเป็นผู้หญิง” ในนิตยสารสุขภาพและความงามไทย (รายงานการวิจัยฉบับสมบูรณ์).
สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา (สกอ.) และสำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย (สกว.).
- ศิริพร ภัคดีสาสุข. (2561). ความสัมพันธ์ระหว่างภาษากับอัตลักษณ์และแนวทางการนำมาศึกษาภาษาไทย.
โครงการเผยแพร่ผลงานวิชาการ คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ศุภกฤต จิตตภัทราวศ์. (2562). การสื่อสารเพื่อประกอบสร้างอัตลักษณ์นักแข่งอีสปอร์ตในประเทศไทย
[วิทยานิพนธ์ปริญญาโท]. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ศุภเกียรติ เมืองแก้ว. (2566). อีสปอร์ต: กระบวนการสู่ความศิวิไลซ์ ความสัมพันธ์เชิงพึ่งพิงและเส้นทางสู่ความเป็นนักกีฬา
มืออาชีพในประเทศไทย [วิทยานิพนธ์ปริญญาโท]. มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- สมาคมผู้ผลิตข่าวออนไลน์. (2562, 14 มิถุนายน). Member of SONP performance STAT from TrueHits May 2019.
<https://www.facebook.com/SONPThai/photos/pb.100040871664795.-2207520000/2431214670440533/?type=3>
- Beam.Warat. (2563, 16 กุมภาพันธ์). ONE Esports Talk: MeMarkz การกลับมาของผู้ปลุกกระแส RoV เมืองไทย.
<https://shorturl.at/KHx5L>
- Fairclough, N. (1992). *Discourse and social change*. Polity Press.
- Fairclough, N. (1995). *Critical discourse analysis: The critical study of language*. Longman.
- Hall, S. (1997). *Representation: Cultural representations and signifying practices*. Sage.
- Jenny, S. E., Manning, R. D., Keiper, M. C., & Olrich, T. W. (2017). Virtual(ly) athletes: Where eSports fit within
the definition of “sport”. *Quest*, 1-18. <https://doi.org/10.1080/00336297.2016.1144517>
- Kittitachs. (2563, 22 ตุลาคม). จาก Level 0: Happy แชมป์ RoV Pro League ที่พิสูจน์ว่าความพยายามไม่เคยทำร้ายใคร.
<https://rb.gy/1gw5dk>
- Kittitachs. (2564, 2 กุมภาพันธ์). แฟนทีมแตก/แชมป์2สมัย/ขอสู้อีกครั้ง: Summer ความหวังใหม่ EVOS.
<https://shorturl.at/roAeP>

- Kittitachs. (2564, 8 กรกฎาคม). G9: ชีวิตและการเดินทางบนถนนแห่ง *PUBG Mobile* ชีวิตและการเดินทางบนถนน *PUBG Mobile* ของ G9 ในวัย 26 ปี. <https://www.oneesports.co.th/pubg/g9-pubg-mobile-buriram-esports/>
- Kittitachs. (2564, 2 ตุลาคม). กว่าจะเป็น VOORRIXx: เด็กชายผู้เล่นเกมพิชิตความกลัวเพื่อเป็นสตรีมเมอร์. <https://www.oneesports.co.th/pubg/voorrixxx-buriram-esports-interviews/>
- Kittitachs. (2565, 14 กันยายน). จากนักแข่งสู่ผู้บริหาร: Voo กับสิ่งที่อีสปอร์ตไทยต้องเปลี่ยนแปลงเพื่อเติบโตอย่างมั่นคง. <https://www.oneesports.co.th/pubg/voo-thailand-esports-interview/>
- Levinson, S. C. (1983). *Pragmatics*. Cambridge University Press.
- One esports. (2564, 13 มิถุนายน). Ramella : สาวแกร่งหนึ่งเดียวบนเวที MSC 2021. <https://shorturl.at/73hnG>
- TGPL. (2560, 22 ธันวาคม). เปิดตัวสมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย วางแผนผลักดันอีสปอร์ตแบบยั่งยืน. <https://www.tgpl.in.th/mainpage/23910/%E0%B9%80%E0%B8%>
- Van Dijk, T. A. (1998). *Ideology: A multidisciplinary approach*. Sage.
- Wagner, M. (2006). On the scientific relevance of e-sports. In *Proceedings of the 2006 international conference on internet computing & conference on computer games development* (pp. 437-442). CSREA Press.
- Woodward, K. C. (1997). *Identity and difference* (Vol. 3). Sage.
- Zhao, Y., & Zhu, Y. (2020). Identity transformation, stigma power, and mental wellbeing of Chinese eSports professional players. *International Journal of Cultural Studies*, 1-19. <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1367877920975783>