

การสื่อสารเพื่อประกอบสร้างอัตลักษณ์นักแข่งอีสปอร์ตในประเทศไทย



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทสาขาสถาปัตยกรรมศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาสถาปัตยกรรมศาสตร์ ไม่สังกัดภาควิชา/เทียบเท่า

คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ปีการศึกษา 2562

ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

COMMUNICATION FOR IDENTITY CONSTRUCTION OF E-SPORT COMPETITORS IN
THAILAND



A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree of Master of Arts (Communication Arts) in Communication Arts
Common Course
Faculty of Communication Arts
Chulalongkorn University
Academic Year 2019
Copyright of Chulalongkorn University

หัวข้อวิทยานิพนธ์	การสื่อสารเพื่อประกอบสร้างอัตลักษณ์นักแข่งอีสปอร์ตในประเทศไทย
โดย	นายศุภกฤตษ์ จิตตภัทรารวงศ์
สาขาวิชา	นิเทศศาสตร์
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก	รองศาสตราจารย์ ดร.ปรีดา อัครจันทโชติ

คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้หัวข้อวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของ
การศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทนิเทศศาสตรมหาบัณฑิต

..... คณบดีคณะนิเทศศาสตร์
(ศาสตราจารย์ ดร.ปรีชาต สถาปิตานนท์)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

..... ประธานกรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ฐิตินันท์ บุญภาพ คอมมอน)

..... อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก
(รองศาสตราจารย์ ดร.ปรีดา อัครจันทโชติ)

..... กรรมการภายนอกมหาวิทยาลัย
(รองศาสตราจารย์ ดร.สมสุข หินวิมาน)

CHULALONGKORN UNIVERSITY

ศุภกฤตษ์ จิตตภัทรวงษ์ : การสื่อสารเพื่อประกอบสร้างอัตลักษณ์นักแข่งอีสปอร์ตในประเทศไทย. (COMMUNICATION FOR IDENTITY CONSTRUCTION OF E-SPORT COMPETITORS IN THAILAND) อ.ที่ปรึกษาหลัก : รศ. ดร.ปรีดา อัครจันทโชติ

การศึกษาเรื่อง “การสื่อสารเพื่อประกอบสร้างอัตลักษณ์นักแข่งอีสปอร์ตในประเทศไทย” เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative research) มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1.) อธิบายลักษณะการสื่อสารเพื่อประกอบสร้างอัตลักษณ์ของนักแข่งอีสปอร์ต 2.) อธิบายลักษณะการสื่อสารอัตลักษณ์นักแข่งอีสปอร์ตต่อบุคคลภายนอกบนพื้นที่สาธารณะ และ 3.) อธิบายลักษณะการรับรู้อัตลักษณ์นักแข่งอีสปอร์ต จากการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In-depth interview) กับนักแข่งอีสปอร์ตในประเทศไทย ผู้เกี่ยวข้องกับอีสปอร์ตต่าง ๆ เช่น นักวิชาการ ผู้ฝึกสอนอีสปอร์ต ผู้สนับสนุน นักกีฬา เป็นอาทิ สัมภาษณ์แบบกลุ่ม (Focus group) การสังเกตการณ์อย่างไม่มีส่วนร่วมในพื้นที่การแข่งขันอีสปอร์ต (Non-participant Observation) พร้อมทั้งศึกษาเอกสารต่าง ๆ (Document analysis) ประกอบด้วย

ผลการศึกษาพบว่า นักแข่งอีสปอร์ตมีการประกอบสร้างอัตลักษณ์ใน 2 พื้นที่ คือ 1.) โลกกายภาพ (Physical world) ผ่านการให้ความหมาย ตัวตนและภาพปรากฏ ลักษณะภาษาที่ใช้ และกระบวนการแข่งขันอีสปอร์ต 2.) พื้นที่โลกเสมือน (Virtual world) ผ่านการขยายตัว การตั้งชื่อ การสร้างตัวตนทั้ง 2 พื้นที่จะรวมเป็นอัตลักษณ์นักแข่งอีสปอร์ตและสื่อสารเพื่อหรือสร้าง ประกอบสร้าง และต่อต้านภาพเหมารวมของสังคม

การรับรู้และถอดรหัสอัตลักษณ์ของนักแข่งอีสปอร์ตของบุคคลคนในสังคมพบว่าการรับรู้อัตลักษณ์ของนักแข่งอีสปอร์ตจะมีการรับรู้อัตลักษณ์ผ่านการนิยามความหมาย รวมทั้งตัวตนและภาพปรากฏของนักแข่งอีสปอร์ตที่ไม่มีการแยกพื้นที่หรือช่วงเวลาเป็นสำคัญ อีกทั้งการรับรู้และถอดรหัสอัตลักษณ์นักแข่งอีสปอร์ตจะมีลักษณะที่แตกต่างกันตามความใกล้ชิด การติดตาม ซึ่งส่งผลต่อการยอมรับอัตลักษณ์นักแข่งอีสปอร์ต

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

สาขาวิชา นิเทศศาสตร์

ปีการศึกษา 2562

ลายมือชื่อนิสิต

ลายมือชื่อ อ.ที่ปรึกษาหลัก

6084683128 : MAJOR COMMUNICATION ARTS

KEYWORD: E-sport, E-sport competitor, Communication for identity construction,
Communication and subculture

Suphakit Chittaphatthawong : COMMUNICATION FOR IDENTITY CONSTRUCTION OF E-SPORT COMPETITORS IN THAILAND. Advisor: Assoc. Prof. PREEDA AKARACHANTACHOTE, Ph.D.

The study "Communication for identity construction of E-sport competitors in Thailand" is a qualitative research; intended to, first, describe communicative ways E-sport competitors employ to shape their identities. Second, to describe communicative ways E-sport competitors employ when communicating with the public. Third, to describe competitors' perceptions of their own identities. In doing so, researcher utilized 4 different research methodologies; In-depth Interview (with Thailand's E-sport competitors, coaches, scholars, sponsors, etc.), Focus Group Interview, Non-participant Observation, and Document Analysis

The findings exhibited 2 channels of identity formation. First, through a Physical World by Definition, Appearance & Demeanor, Language, and Competitions. Second, through a Virtual World by Self Extension and Name Picking. The combination of both channels resulted in competitors' complete identities and communicative ways to deconstruct, construct, and neutralize public generalization.

In terms of public perceptions and interpretations, the results demonstrated that the public perceived competitors' identities via Definition and Appearance & Demeanor regardless of specific place and time. In addition, varied degrees of interest accounted for different acceptance rates the public had toward competitors.

Field of Study: Communication Arts

Student's Signature

Academic Year: 2019

Advisor's Signature

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้จะสำเร็จและเกิดขึ้นไม่ได้เลย ถ้าไม่ได้รับความอนุเคราะห์จากผู้มีอุปการคุณเหล่านี้ เริ่มต้นจากรองศาสตราจารย์ ดร. ปรีดา อัครจันทโชติ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ผู้เปรียบเสมือนโค้ชที่คอยวางแผน Pick&Ban ฮีโร่ที่จะใช้สู้ในการแข่งขันครั้งนี้ให้ผู้วิจัย แล้วได้รับถ้วยรางวัลชนะเลิศในการแข่งขันครั้งนี้ ตลอดระยะเวลาที่ผู้วิจัยได้ร่วมฝ่าฟันทำวิทยานิพนธ์ครั้งนี้ ผู้วิจัยได้รับคำแนะนำ ดีชม ชื่นแนะ ตรวจสอบและแก้ไขข้อบกพร่องในงานครั้งนี้ คอยดูแลช่วยเหลือในทุก ๆ ด้าน จนวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ลุล่วงเป็นอย่างดี ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้ #ดีกว่าที่คิด

ขอกราบขอบพระคุณผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ฐิตินัน บุญภาพ คอมมอน ประธานกรรมการวิทยานิพนธ์ และรองศาสตราจารย์ ดร. สมสุข หินวิมาน กรรมการวิทยานิพนธ์ ที่เปรียบเสมือนผู้สนับสนุนทีมอีสปอร์ตของผู้วิจัย ที่มอบคำแนะนำและเติมเต็มแนวคิดของวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ได้เป็นอย่างดี #ขอบคุณยิ่งน้อยไป

ขอขอบพระคุณนักแข่งอีสปอร์ตจากทีม Bazaar gaming KoG Diamond Cobra และ Buriram United Esport RoV ตลอดจนโค้ช นักวิชาการทั้ง ผู้สนับสนุนอีสปอร์ต น้องนักกีฬาและน้อง ๆ ที่มาร่วม Focus group ที่มาร่วมถ่ายทอดความคิด ประสบการณ์ และเรื่องราวต่าง ๆ ให้แก่ผู้วิจัย จนนำมาสู่การศึกษาในครั้งนี้ #ขอบคุณนะคะที่กล้าจะสอนหนู

ขอขอบคุณกลุ่มบุคคลผู้ซัดโกล์และห่างไกลที่คอยเอื้อเพื่อความรู้อีก ๆ ให้เสมอมา ทั้งเพื่อนที่ร่วมแบ่งปันทั้งความทุกข์และความสุขด้วยกันอย่าง เพื่อน พี่ น้อง ออกทมน. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อนร่วมชั้นปริญญาโท เช่น ทีมเพื่อนเองงง ทีม#กานเก้าโปะระเบิด รวมไปถึงซิกว้ยด้วย แล้วยังมีเจ้าหน้าที่คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยอย่าง พี่อ้อย พี่เจี๊ยบ พี่ส้ม พี่หนิง (คนนี้รักมาก) ป้าต่าย แม่เร แม่ตา แล้วก็อีกมากมาย #ขอบคุณเธอที่มีในชีวิตฉัน

ขอบคุณผู้สนับสนุนใจดีอย่างอาม้าและป้าที่เป็นแรงใจที่ทำให้ลูกฝ่าฟันอุปสรรคต่าง ๆ ความเหน็ดเหนื่อย ความรู้สึกท้อแท้ รวมไปถึงสนับสนุนเรื่องทุนทรัพย์ต่าง ๆ ที่ทำให้การศึกษาระดับมหาบัณฑิตครั้งนี้สำเร็จไปได้ด้วยดี และทำให้มีอย่างทุกวันนี้ได้ #ขอบคุณฉันที่มีเธอในชีวิต

และที่ขาดไม่ได้เลย ขอขอบคุณตัวเองจริง ๆ สู้มาจนถึงทุกวันนี้ ขอขอบคุณที่ไม่ย่อท้อ และทำในสิ่งที่ตัวเองตั้งใจไว้ได้ ขอขอบคุณจริง ๆ #Thankyou3times

ศุภกฤตย์ จิตตภัทรารวงค์

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ค
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	ง
กิตติกรรมประกาศ.....	จ
สารบัญ.....	ฉ
สารบัญตาราง.....	ญ
สารบัญภาพ	ฎ
บทที่ 1 บทนำ	13
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญ	13
1.2 คำถามนำวิจัย	18
1.3 วัตถุประสงค์	18
1.4 ขอบเขตการวิจัย	18
1.5 คำจำกัดความที่ใช้ในงานวิจัย	19
1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	20
บทที่ 2 แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	21
2.1 แนวคิดเกี่ยวกับอีสปอร์ต (E-sport).....	22
2.1.1 ความหมายเกี่ยวกับกีฬา (Traditional sport)	22
2.1.2 ความหมายของอีสปอร์ต (E-sport)	25
2.1.3 การศึกษาเกี่ยวกับอีสปอร์ต.....	28
2.1.4 มุมมองเกี่ยวกับอีสปอร์ต.....	34
2.2 แนวคิดเรื่องการสื่อสารกับอัตลักษณ์ (Identity).....	39
2.2.1 ความหมายของอัตลักษณ์	39

2.2.2	อัตลักษณ์กับการสร้างตัวตนบนโลกออนไลน์	44
2.2.3	การสื่อสารอัตลักษณ์	46
2.2.4	อัตลักษณ์กับการแสดงออกทางอำนาจเชิงสัญลักษณ์	48
2.3	แนวคิดเรื่องวัฒนธรรมย่อย	50
2.3.1	ความหมายของวัฒนธรรมย่อย	50
2.3.2	วัฒนธรรมย่อยของวัยรุ่น.....	51
2.3.3	วัฒนธรรมย่อยกับนักแข่งอีสปอร์ต.....	53
2.3.4	การสื่อสาร อัตลักษณ์ และวัฒนธรรมย่อยของนักแข่งอีสปอร์ต	54
บทที่ 3	วิธีการดำเนินการวิจัย	56
3.1	รูปแบบการวิจัย	56
3.2	แหล่งข้อมูลที่ใช้ในการศึกษา.....	56
3.3	ประชากรและกลุ่มตัวอย่างการวิจัย.....	57
3.4	เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	58
3.5	การเก็บรวบรวมข้อมูล	58
3.6	การวิเคราะห์ข้อมูล และนำเสนอข้อมูล	59
บทที่ 4	กระบวนการสื่อสารและการประกอบสร้างอัตลักษณ์นักแข่งอีสปอร์ตในประเทศไทย.....	61
4.1	ความเป็นมาของการแข่งขัน RoV และข้อมูลพื้นฐานของผู้ให้ข้อมูลสำคัญ	62
4.1.1	ความเป็นมาของการแข่งขัน RoV ในประเทศไทย.....	62
4.1.2	ข้อมูลพื้นฐานของผู้ให้ข้อมูลสำคัญ.....	69
4.2	ภูมิหลังของนักแข่งอีสปอร์ต.....	72
4.2.1	กระบวนการกลายเป็้่นนักแข่งอีสปอร์ต.....	73
4.2.2	ปัจจัยที่ทำให้้่นักแข่งประสบความสำเร็จ	79
4.2.3	แรงจูงใจในการเป็นนักแข่งอีสปอร์ต	83
4.3	กระบวนการประกอบสร้างอัตลักษณ์ของนักแข่งอีสปอร์ต.....	86

4.3.1. การสร้างความหมายของอีสปอร์ต	87
4.3.2 การให้ความหมายของนักแข่งอีสปอร์ต	90
4.3.3 ตัวตนและภาพปรากฏ	94
4.3.4 ลักษณะภาษาที่ใช้.....	111
4.3.5 กระบวนการแข่งขันอีสปอร์ต.....	116
4.4 การสื่อสารอัตลักษณ์ของวัฒนธรรมย่อยกลุ่มนักแข่งอีสปอร์ตต่อกลุ่มวัฒนธรรมอื่น ๆ.....	123
4.4.1 ผู้สร้างอัตลักษณ์	123
4.4.2 อัตลักษณ์ที่สร้างผ่านพื้นที่อีสปอร์ต	127
4.4.3 กลวิธีการสร้างอัตลักษณ์.....	130
4.5 การต่อสู้ทางความหมายของนักแข่งอีสปอร์ต	133
4.5.1 การต่อสู้ทางความหมายของอัตลักษณ์นักแข่งอีสปอร์ตสู่ภายนอกกลุ่มวัฒนธรรม....	133
4.5.2 การต่อสู้ทางความหมายของอัตลักษณ์นักแข่งอีสปอร์ตภายในกลุ่มวัฒนธรรมเดียวกัน	135
บทที่ 5 การรับรู้อัตลักษณ์นักแข่งอีสปอร์ตในประเทศไทยของบุคคลที่เกี่ยวข้องและบุคคลทั่วไป ..	139
5.1 ข้อมูลพื้นฐานของผู้ให้ข้อมูลสำคัญ	140
5.1.1 ผู้เกี่ยวข้องกับอีสปอร์ต	140
5.1.2 บุคคลทั่วไป	146
5.2 การรับรู้และการถอดรหัสอัตลักษณ์ของนักแข่งอีสปอร์ตที่สื่อสารผ่านการแข่งขันอีสปอร์ต	148
5.2.1 การรับรู้และถอดรหัสความหมายของอีสปอร์ต	149
5.2.2 การรับรู้และถอดรหัสความหมายของนักแข่งอีสปอร์ต	158
5.2.3 การรับรู้และถอดรหัสตัวตนและภาพปรากฏของนักแข่งอีสปอร์ต	164
5.3 มุมมองของกลุ่มคนภายนอกที่มีต่อวัฒนธรรมย่อยนักแข่งอีสปอร์ต	171
5.3.1 การเข้ามาใช้ประโยชน์ในพื้นที่อีสปอร์ตของภาคธุรกิจ	171
5.3.2 วงการกีฬาอีสปอร์ต.....	176

5.3.3 ความแตกต่างระหว่างนักแข่งอีสปอร์ตและเด็กติดเกม	180
บทที่ 6 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	190
6.1 สรุปผลการศึกษา	190
6.2 อภิปรายผล	200
6.3 ข้อจำกัดในการวิจัย	207
6.4 ข้อเสนอแนะ	208
บรรณานุกรม	209
ภาคผนวก	220
ประวัติผู้เขียน	238



สารบัญตาราง

	หน้า
ตารางที่ 3.1 แสดงตัวอย่างแบบสัมภาษณ์.....	59
ตารางที่ 4.1 แสดงข้อมูลพื้นฐานของนักแข่งอีสปอร์ต.....	69
ตารางที่ 4.4.2 การให้ความหมายของอีสปอร์ตในทัศนะของนักแข่งอีสปอร์ต	87
ตารางที่ 4.3 การให้ความหมายนักแข่งอีสปอร์ต.....	91
ตารางที่ 4.4 การแสดงตัวตนและภาพปรากฏของนักแข่งอีสปอร์ตในช่วงเวลาต่าง ๆ	107
ตารางที่ 4.5 คำศัพท์เฉพาะกลุ่มที่นักแข่งอีสปอร์ตใช้เป็นประจำ	112
ตารางที่ 5.1 ข้อมูลพื้นฐานของนักวิชาการ	140
ตารางที่ 5.2 ข้อมูลพื้นฐานของผู้ฝึกสอนนักแข่งอีสปอร์ต	141
ตารางที่ 5.3 ข้อมูลพื้นฐานของผู้สนับสนุนอีสปอร์ต	143
ตารางที่ 5.4 ข้อมูลพื้นฐานของนักกีฬา.....	145
ตารางที่ 5.5 ข้อมูลพื้นฐานของบุคคลทั่วไป	147
ตารางที่ 5.6 การรับรู้และถอดรหัสความหมายของอีสปอร์ต	149
ตารางที่ 5.7 การรับรู้และถอดรหัสความหมายของนักแข่งอีสปอร์ต	159
ตารางที่ 5.8 การรับรู้และถอดรหัสอัตลักษณ์ตัวตนและภาพปรากฏของนักแข่งอีสปอร์ตของผู้ให้ ข้อมูลสำคัญ	164
ตารางที่ 5.9 เปรียบเทียบการฝึกซ้อมการเตรียมความพร้อมของนักกีฬาและนักแข่งอีสปอร์ต	178
ตารางที่ 5.10 ความแตกต่างระหว่างนักแข่งอีสปอร์ตและเด็กติดเกม	186
ตารางที่ 6.1 กระบวนการกลายเป็นนักแข่งอีสปอร์ตและเงื่อนไขที่พบ.....	191

สารบัญภาพ

	หน้า
ภาพที่ 1.1 หน้าเว็บไซต์ Garena live	17
ภาพที่ 2.1 พื้นที่ในเกม MOBA.....	26
ภาพที่ 2.2กระบวนการสร้างอัตลักษณ์และปัจเจกภาพในแนวคิดหลังสมัยใหม่.....	41
ภาพที่ 4.1 แผนที่ในเกม RoV.....	63
ภาพที่ 4.2 โปสเตอร์การแข่งขัน การแข่งขัน YAMAHA AEROX MVP BATTLE	67
ภาพที่ 4.3 กระบวนการกลายมาเป็นผู้แข่งอีสปอร์ตในประเทศไทย	78
ภาพที่ 4.4 การแต่งกายของนักแข่งอีสปอร์ตในชีวิตประจำวัน	97
ภาพที่ 4.5 เครื่องประดับที่แสดงอัตลักษณ์ทีมอีสปอร์ตที่นักแข่งอีสปอร์ตสังกัดในชีวิตประจำวัน	98
ภาพที่ 4.6 งาน Fan meeting ของทีมอีสปอร์ต	100
ภาพที่ 4.7 การแต่งกายของนักแข่งอีสปอร์ตในพื้นที่การแข่งขัน.....	103
ภาพที่ 4.8 รอบการแข่งขัน RoV Pro league season 3.....	118
ภาพที่ 4.9 ทีมอีสปอร์ตทีมที่ได้อันดับที่ 1 2 3 และ 4 จากรอบเก็บคะแนน	118
ภาพที่ 4.10 ผู้เข้าร่วมงาน RoV Pre league season 3.....	119
ภาพที่ 4.11 เปรียบเทียบคนชมอีสปอร์ตและคนชมกีฬา	119
ภาพที่ 4.12 จอการถ่ายทอดการแข่งขันอีสปอร์ต.....	120
ภาพที่ 4.13 ผู้บรรยายอีสปอร์ตและผู้บรรยายกีฬาทั่วไป.....	120
ภาพที่ 4.14 การแข่งขัน RoV Pro league season 3 ในงาน Garena World 2019.....	121
ภาพที่ 4.15 ทีม Diamond Cobra ผู้ชนะเลิศการแข่งขัน RoV Pro league season 3.....	121
ภาพที่ 4.16 ผู้สร้างอัตลักษณ์ในการแข่งขันอีสปอร์ต.....	127
ภาพที่ 4.17 กลวิธีการสร้างอัตลักษณ์	133

ภาพที่ 4.18 อัตลักษณ์ของนักแข่งอีสปอร์ตที่ต้องการจะสื่อสารกับนในกลุ่มวัฒนธรรมย่อยเดียวกัน 135

ภาพที่ 5.1 ระดับการยอมรับ (Different in degree) หรือการรับรู้ความหมายรวม 170

ภาพที่ 5.2 ผู้สนับสนุนการแข่งขัน RoV Pro league season 4 172

ภาพที่ 5.3 ผู้สนับสนุนการแข่งขัน RoV Pro league season 4 172

ภาพที่ 5.4 การเป็นผู้สนับสนุนทีมอีสปอร์ตโดยตรงของภาคเอกชน 173

ภาพที่ 5.5 กิจกรรมส่งเสริมการขายของเครื่องดื่ม est Play 175

ภาพที่ 5.6 กิจกรรมส่งเสริมการขายของเครื่องดื่มไออีซี กรีนที 175

ภาพที่ 5.7 อัตลักษณ์ของนักแข่งอีสปอร์ตผ่านมุมมองของวงการศึกษา 179

ภาพที่ 5.8 การต่อสู้ทางความหมายอัตลักษณ์ของวัฒนธรรมย่อยนักแข่งอีสปอร์ตต่อกลุ่มวัฒนธรรมอื่น 188

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญ

อีสปอร์ต (E-sport หรือ Electronic sport) หมายถึง รูปแบบของการแข่งขันวิดีโอเกมบนโลกไซเบอร์ (Southern, 2017) มีกฎและกติกาการแข่งขันแบบกีฬาทั่วไปที่ผู้เล่นต้องฝึกฝนความสามารถด้านร่างกายและจิตใจของคนที่ต้องใช้มือสองข้างและสายตาที่เฉียบคมในการคิดและตัดสินใจอย่างแม่นยำ (Wagner, 2006; Khoo, 2012; พีรพล เอื้ออารียกุล, 2559) ใช้อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ต่าง ๆ เช่น เมาส์ คีย์บอร์ด หูฟัง Joystick หรือจอ Touch screen โทรศัพท์เคลื่อนที่ (เลอทัต ศุภติลก, 2557) ผ่านคอมพิวเตอร์ ฮาร์ดแวร์ชนิดต่าง ๆ หรือระบบ Human-computer interfaces (Hamari and Sjöblom, 2016) เพื่อค้นหาบุคคลหรือทีมที่มีทักษะความสามารถในการเล่นที่เก่งที่สุด หรือผลแพ้หรือชนะ (Kim, 2013; Southern, 2017) ซึ่งประเภทของเกมที่ใช้ในการแข่งขัน คือ เกมออนไลน์หลายบุคคล (Massively multiplayer online : MMO ; Wagner, 2007 ; Adamus, 2012 ; Scholz, 2012) สามารถแบ่งได้ 4 ประเภท คือ MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game) คือ เกมเล่นตามบทบาทที่ต้องการ และตัวละครต้องเก็บค่าประสบการณ์จากการต่อสู้ MMORTS (Massively Multiplayer Online Real-Time Strategy) คือ เกมวางแผนการรบ สร้างฐานทัพ MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) คือ เกมที่แบ่งกัน 2 ฝ่าย มีผู้เล่นในทีม 5 คน และผู้เล่นแต่ละคนควบคุมตัวละครได้ 1 ตัวเพื่อป้องกันฐานทัพของตนและ ทำลายฐานทัพฝั่งตรงข้าม MMOFPS (Massively Multiplayer Online First-Person Shooter) คือ เกมยิงมุมมองบุคคลที่หนึ่ง (ประวัติ MMORPG, 2548)

การแข่งขันอีสปอร์ตเกิดขึ้นครั้งแรกในปี 1972 ที่มหาวิทยาลัยแสตมป์พอร์ตเป็นการแข่งขันเกมตู้ (Console game) โดยเกมที่ใช้แข่งขันคือ Spacewar แต่ยังเป็นเพียงการแข่งขันเล็ก ๆ ภายในมหาวิทยาลัยเท่านั้น และในปี 1983 ได้มีการจัดการแข่งขัน “Video Game Master Tournament” ที่เป็นการแข่งขันอีสปอร์ตอย่างเป็นทางการขึ้นเป็นครั้งแรกมีเกมที่ใช้ในการแข่งขันครั้งนี้ คือ Donkey Kong และ Space Invaders และต่อมาเทคโนโลยีสารสนเทศอย่างระบบ LANs (Local Area Network) ได้เข้ามาพัฒนาร่วมกับการแข่งขันเกมจึงทำให้การแข่งขันเกมสามารถแข่งกันหลายคนบนพื้นที่เดียวกันได้ โดยเกมที่พัฒนาให้สามารถใช้ระบบ LANs คือ Counter-Strike ประเภท FPS (First-Person Shooter) Quake และ StarCraft’s เป็นเกมประเภท RTS เกมทั้งสามเกมนี้เป็นเกมที่ได้รับความนิยมในการแข่งขันเป็นอย่างมาก ต่อมาในปี 2000 “อินเทอร์เน็ต” (Internet) มีส่วนร่วมในการเล่นและแข่งอีสปอร์ตเป็นอย่างมากและการแข่งขันอีสปอร์ตยังเป็นที่ยอมรับไปทั่วโลก

ปี 2010 เกมประเภท MOBA กลายเป็นเกมที่นิยมในการแข่งขันอีสปอร์ตเป็นอย่างมาก (Olsen, 2015 ; Pinnacle, 2017 และ Wood, 2018)

จากที่กล่าวไปแล้วว่าเกมประเภท MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) เป็นเกมที่มีความนิยมในการแข่งขันอีสปอร์ตเป็นอย่างมาก (Southern, 2017) โดยเกม MOBA เป็นเกมประเภทย่อยของเกมวางแผน (RTS : Real-Time Strategy game) ที่แบ่งออกเป็น 2 ทีม ทีมละ 5 คน ผู้เล่นแต่ละคนจะควบคุมตัวละครหนึ่งตัว ซึ่งตัวละครแต่ละตัวจะมีหน้าที่และความสามารถของตัวเอง เพื่อทำลายสิ่งก่อสร้างของฝ่ายตรงข้าม (Yang, Harrison and Robert, 2014) ตัวอย่างของเกมประเภท MOBA เช่น ตัวอย่างเกมประเภท MOBA เช่น DotA (Defense of The Ancients) Dota2 (Defense of The Ancients 2) LoL (League of Legends) HoN (Heroes of Newerth) Vain Glory Mobile Legends โดยเฉพาะ AoV (Arena of Valor) หรือ RoV

AoV หรือ Arena of Valor หรือคนไทยรู้จักในชื่อ RoV เป็นเกมประเภทประเภท MOBA หรือ Multiplayer Online Battle Arena เป็นเกมที่สามารถเล่นบนโทรศัพท์สมาร์ทโฟน จึงทำให้เป็นที่นิยมในประเทศไทยอย่างรวดเร็ว และยังมียอดดาวน์โหลดมากกว่า 5 ล้านครั้ง (หนูมรณไฟ. (นามแฝง), 2559) นอกจากประเทศไทยแล้วเกมนี้อย่างเปิดให้เล่นอีกหลายประเทศด้วย คือ เวียดนาม ไต้หวัน อินโดนีเซีย กลุ่มประเทศยุโรป กลุ่มประเทศอเมริกา และประเทศอินเดีย จากสถิติของบริษัท เทนเซน ระบุว่าในปี 2017 เกม RoV มียอดดาวน์โหลดทั่วโลกอยู่ที่ 10 ล้านครั้ง มีผู้เล่นสูงถึง 200 ล้านคนต่อเดือน หรือคิดเป็น 3 เท่าของประชากรในประเทศไทย โดยมีผู้เล่นเฉลี่ย 50 ล้านคนต่อวัน (ลงทุนแมน, 2561) นอกจากนี้เกม RoV ยังมีการจัดแข่งขันอย่างเป็นทางการในประเทศไทยที่แข่งไปแล้ว 8 รายการ คือ GSL Tournament 2017 โดย Garena Thailand, Road to Glory 2017 โดย Garena Thailand, Throne of Glory 2017 โดย Garena, ROV Major League 2017 โดย Garena Thailand, Road to Glory AIC 2017 โดย Garena Thailand, ROV Pro League season 2 โดย Garena Thailand, Road to AWC 2018 โดย Garena Thailand, RoV Pro League season 3 โดย Garena Thailand, (ข้อมูลวันที่ 2 กุมภาพันธ์ 2562) และการแข่งขันระดับนานาชาติ RoV คือ AIC 2017 (Arena of Valor International Championship 2017) โดย Garena, AWC 2018 หรือ Arena of Valor World cup 2018 โดย Garena จัดขึ้นที่ประเทศสหรัฐอเมริกา และ AIC 2018 (Arena of Valor International Championship 2018) โดย Garena นอกจากนี้ RoV ยังเป็นอีกหนึ่งเกมที่ใช้ในการแข่งขันอีสปอร์ตในงานมหกรรมกีฬาเอเชียนเกมส์ครั้งที่ 18 ปี 2018 ณ กรุงจาการ์ตาและปาเลมบัง ประเทศอินโดนีเซีย โดยในครั้งนี้ถือเป็นกีฬาสาธิต ในวันที่ 26 สิงหาคม - 1 กันยายน 2561 ที่ผ่านมา (Graham, 2017)

อีสปอร์ตมีรายได้จากค่าธรรมเนียมต่าง ๆ เช่น ค่าสื่อเผยแพร่ข้อมูล การขายสินค้าและบัตรเข้าชมการแข่งขัน ค่าโฆษณา และจากผู้สนับสนุนจัดแข่งขันอีสปอร์ต ทำให้อีสปอร์ตมีรายได้

เติบโตอย่างต่อเนื่อง และปี 2017 อีสปอร์ตทำรายได้รวมทั่วโลกได้ 655 ล้านดอลลาร์สหรัฐ และภายในปี 2018 อีสปอร์ตทำรายได้ 906 ล้านดอลลาร์สหรัฐ เติบโตขึ้นประมาณ 38.2% เมื่อเทียบกับช่วงเดียวกันของปีที่ผ่านมา โดยสด (Newzoo, 2018) โดยสดส่วนรายได้จากอีสปอร์ตในประเทศจีนและกลุ่มประเทศอเมริกาเหนือรวมกันสูงถึง 471.12 ล้านดอลลาร์สหรัฐ คิดเป็น 52% ของรายได้อีสปอร์ตทั่วโลก และคาดการณ์ว่าในปี 1650 ล้านดอลลาร์สหรัฐ ในด้านของสัดส่วนผู้ชมการแข่งขันอีสปอร์ตทั่วโลก พบว่าในปี 2018 มีผู้เข้าชมอีสปอร์ตมากถึง 380 ล้านคน แบ่งเป็นผู้ชมการแข่งขันตามโอกาส 215 ล้านคน และผู้ชมการแข่งขันอย่างสม่ำเสมอ 165 ล้านคน นอกจากนี้ยังพบว่าผู้ชมการแข่งขันอีสปอร์ตส่วนใหญ่อยู่ในทวีปเอเชีย (Newzoo, 2018)

สถานการณ์อีสปอร์ตในระดับภูมิภาคเอเชีย ในปี 2017 อีสปอร์ตถูกบรรจุเป็นส่วนหนึ่งของการแข่งขัน Asian Indoor and Martial Arts Game (AIMAG) ครั้งที่ 5 ณ กรุงอาซากาบัติ เดิร์กเมนีสถาน และสาธารณรัฐประชาธิปไตยประชาชนลาวได้บรรจุอีสปอร์ตเป็นส่วนหนึ่งของกีฬามาตรฐานของประเทศเรียบร้อย เพื่อให้มีทีมชาติในการแข่งขันในรายการต่าง ๆ ระดับนานาชาติ (ธีรภัทร เจริญสุข, 2560) และในปีเดียวกันสภาโอลิมปิกแห่งเอเชียได้ประกาศอย่างเป็นทางการให้อีสปอร์ตเป็นการแข่งขันประเภทกีฬาสาธิตในงานมหกรรมกีฬาเอเชียนเกมส์ครั้งที่ 18 ปี 2018 ณ กรุงจาการ์ต้า และปาเลมบัง ประเทศอินโดนีเซีย เพื่อให้ผู้ชมได้ทำความรู้จักกีฬาอีสปอร์ต โดยแบ่งเป็น 3 ประเภทรายการ คือ เกม FIFA 2017, MOBA และ RTS (Sam Ponsan, 2561) และอีสปอร์ตจะมีการนับเหรียญรางวัลในมหกรรมเอเชียนเกมส์ ครั้งที่ 19 ปี 2022 ณ เมืองฮางโจว ประเทศจีน (Graham, 2017)

ส่วนสถานการณ์อีสปอร์ตในประเทศไทย การกีฬาแห่งประเทศไทย (กกท.) กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬาแห่งประเทศไทยได้ประกาศรับรองให้อีสปอร์ตเป็นหนึ่งในประเภทกีฬาที่สามารถจดทะเบียนตั้งสมาคมกีฬาได้ เมื่อวันที่ 17 ตุลาคม 2560 (การกีฬาแห่งประเทศไทย, 2560) และในปีเดียวกันสมาคมไทยอีสปอร์ตได้รับการอนุมัติให้เป็นสมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทยภายใต้การกีฬาแห่งประเทศไทยและเปลี่ยนชื่อเป็น “สมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย” (Thailand E-Sport Federation: TESF) เพื่อบริหารจัดการการแข่งขันอีสปอร์ตและคัดเลือกเป็นตัวแทนของประเทศไทย พร้อมกับการพัฒนาอีสปอร์ตให้ไปในทางที่ถูกต้อง รวมถึงผลักดันให้นักกีฬาอีสปอร์ตมีความเป็นมืออาชีพมากขึ้น (สมาคมอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย, 2560) นอกจากนี้ภาครัฐได้ส่งเสริมและพัฒนาอีสปอร์ตให้เป็นรู้จักของคนทั่วไป และในส่วนของมหาวิทยาลัยในประเทศไทยมีการเปิดหลักสูตรที่เกี่ยวกับอีสปอร์ตเพื่อผลิตบุคลากรที่มีความรู้และความสามารถในการบริหารอีสปอร์ตและพัฒนาเทคโนโลยีอย่างมีประสิทธิภาพ เช่น คณะดิจิทัลมีเดีย มหาวิทยาลัยศรีปทุม คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและนวัตกรรม มหาวิทยาลัยกรุงเทพ วิทยาลัยครีเอทีฟดีไซน์ แอนด์ เอ็นเตอร์เทนเมนต์

เทคโนโลยี มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต เช่นเดียวกับมหาวิทยาลัยในหลายประเทศอย่างสหรัฐอเมริกา อังกฤษ จีน เกาหลีใต้ ที่เปิดหลักสูตรเกี่ยวกับอีสปอร์ตเช่นกัน (ทศพล กฤษดาแสงพร, 2561)

อย่างไรก็ตามอีสปอร์ตก็คือการแข่งขันเกม ซึ่งเกมนี้มีทัศนคติชุดหนึ่งของคนในสังคมไทยที่มองว่าเกมเป็นสิ่งสิ้นเปลืองเวลา โดยเฉพาะการเล่นของเด็กและเยาวชนที่ถูกมองเป็นต้นเหตุการติดเกมและเป็นปัญหาต่อการพัฒนาการของเด็กและเยาวชนได้ (ยีน ภู่วรรณ และณัช ภู่วรรณ, 2550) ส่วนนักแข่งอีสปอร์ตนั้นก็จะถูกมองว่าเป็น “เด็กติดเกม” จึงทำให้มีผู้ออกมาคัดค้านจำนวนมากทั้งจากแพทย์ที่มองว่าการเล่นเกมเป็นต้นเหตุของโรคติดพฤติกรรมหรือโรคติดเกม (ไทยพีบีเอสนิวส์, 2561) คณะกรรมการส่งเสริมการพัฒนาเด็กและเยาวชนแห่งชาติ ที่มองว่าอีสปอร์ตเป็นเครื่องมือหนึ่งของเด็กที่ใช้ต่อรองกับผู้ปกครองในการเล่นเกมนอนไลน์มากขึ้น และจะส่งผลให้กลายเป็นเด็กติดเกมจนกลายเป็นปัญหาของสังคม (The Bangkok insight editorial team, 2561) แม้การกีฬาแห่งประเทศไทย (กกท.) จะประกาศให้อีสปอร์ตเป็นกีฬาแล้ว แต่นักวิชาการบางกลุ่มก็ยังบอกว่าอีสปอร์ตไม่ใช่กีฬา ยังเป็นแค่การเล่นเกมธรรมดา เพราะขาดคุณสมบัติหนึ่งของกีฬา คือการเป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรมทางร่างกาย (Hallmann & Giel, 2018)

ถึงกระนั้น “นักแข่งอีสปอร์ต” ก็พยายามนิยามตนเองว่าเป็นกลุ่มคนที่มีความสามารถในการเล่นเกมเป็นอย่างมาก อาจไม่ได้เป็นการเล่นเกมเพื่อสร้างความสนุกสนานให้กับตนเองเป็นอย่างเดียว แต่ยังเป็นการเล่นเกมเพื่อฝึกฝนความสามารถในการแข่งขันรายการต่าง ๆ โดยส่วนใหญ่แล้วนักแข่งอีสปอร์ตจะกลุ่มคนที่สนใจในเกมนั้น ๆ รวมกลุ่มกันเพื่อพัฒนาความสามารถของตนให้เป็นผู้เล่นระดับสูง (Pro-player) และร่วมแข่งขันในรายการต่าง ๆ นักแข่งอีสปอร์ตหลายคนก็นำเสนอความสามารถตัวเองผ่านช่องทางออนไลน์ต่าง ๆ เช่น Youtube live, Facebook live, Twitch, Garena live หรือ Nimo TV เป็นพื้นที่สาธารณะในการสื่อสารความเป็นตัวเองและยังใช้เป็นช่องทางในการติดต่อสื่อสารกับผู้ชมด้วย ที่ทำให้ผู้อื่นได้รับรู้ถึงสิ่งที่เรียกว่า “อัตลักษณ์” (Identity)

จากทั้ง “เด็กติดเกม” และ “นักแข่งอีสปอร์ต” อันเป็นผลมาจากการนิยามอัตลักษณ์ที่แตกต่างกันของกลุ่มคนในสังคมที่ต่างกัน นักแข่งอีสปอร์ตจึงพยายามต่อสู้ ต่อต้าน และต่อรองกับสังคมกระแสหลักว่าเขาไม่ใช่เป็นกลุ่มเด็กติดเกม แต่เราเป็นกลุ่มที่ใช้เกมเป็นเครื่องมือในการประสบความสำเร็จในชีวิต ดังนั้นผู้วิจัยจึงสนใจกลุ่มนักแข่งอีสปอร์ตที่เป็นกลุ่มคนที่ชื่นชอบในการเล่นเกมนำเวลาว่างมารวมกลุ่มกันเพื่อฝึกซ้อม ฝึกฝน เตรียมความพร้อมในการแข่งขันเกมรายการต่าง ๆ โดยนักแข่งอีสปอร์ตใช้สื่อพื้นที่สาธารณะในการสร้างอัตลักษณ์ สื่อสารให้กับคนภายนอกได้รับรู้ว่ากลุ่มนักแข่งอีสปอร์ตมีอัตลักษณ์ที่โดดเด่นอย่างไร และพยายามต่อสู้กับนิยามความหมายกับ “เด็กติดเกม” อย่างไร ซึ่งผลจากการศึกษาในครั้งนี้สามารถขยายองค์ความรู้เกี่ยวกับการสื่อสารเพื่อประกอบสร้างอัตลักษณ์ และเป็นประโยชน์กับผู้ที่เป็่นนักแข่งอีสปอร์ตและเกี่ยวข้อง หรือผู้ที่ต้องการจะพัฒนาตัวเองจากผู้เล่นเกมเป็นนักแข่งอีสปอร์ตในการพัฒนาทักษะการสื่อสารเพื่อสร้างความเข้าใจอันดีให้เกิดขึ้นกับทั้งตัวนักแข่งอีสปอร์ตและบุคคลทั่วไป

1.2 คำถามนำวิจัย

1. การสื่อสารเพื่อประกอบสร้างอัตลักษณ์นักแข่งอีสปอร์ตมีลักษณะเป็นอย่างไร
2. การสื่อสารอัตลักษณ์นักแข่งอีสปอร์ตต่อบุคคลภายนอกบนพื้นที่สาธารณะเป็นอย่างไร
3. การรับรู้อัตลักษณ์นักแข่งอีสปอร์ตเป็นอย่างไร

1.3 วัตถุประสงค์

1. เพื่ออธิบายลักษณะการสื่อสารเพื่อประกอบสร้างอัตลักษณ์ของนักแข่งอีสปอร์ต
2. เพื่ออธิบายลักษณะการสื่อสารอัตลักษณ์นักแข่งอีสปอร์ตต่อบุคคลภายนอกบนพื้นที่สาธารณะ
3. เพื่ออธิบายลักษณะการรับรู้อัตลักษณ์นักแข่งอีสปอร์ต

1.4 ขอบเขตการวิจัย

งานวิจัยนี้มุ่งศึกษาการสื่อสารเพื่อประกอบสร้างอัตลักษณ์ของนักแข่งอีสปอร์ต ซึ่งผู้วิจัยเลือกศึกษาเฉพาะกลุ่มนักแข่ง RoV หรือ AoV (Arena of Valor) เท่านั้น เนื่องจากเป็นกลุ่มขนาดใหญ่สามารถใช้เป็นกลุ่มตัวอย่างแทนอีสปอร์ตเกมอื่น ๆ ได้ และยังมีผู้ให้ความสนใจเป็นอย่างมาก นอกจากนี้ยังเป็นเกมที่ได้รับรางวัล the User's Choice Game of 2018 จาก Google Play (ข้อมูลวันที่ 4 ธันวาคม 2561)

1.5 คำจำกัดความที่ใช้ในงานวิจัย

นักแข่งอีสปอร์ต	หมายถึง	นักแข่งที่ใช้อุปกรณ์ทางคอมพิวเตอร์ ฮาร์ดแวร์ ชนิดต่าง ๆ เป็นสนามแข่งขันและใช้โลกไซเบอร์ เป็นโลกแห่งการแข่งขัน ซึ่งนักแข่งอีสปอร์ตต้องใช้แผนการเล่น รวมถึงทักษะและการฝึกซ้อมอย่างจริงจัง โดยในงานวิจัยนี้หมายถึงนักแข่งเกม RoV (Arena of Valor)
อีสปอร์ต (E-sport)	หมายถึง	รูปแบบของการแข่งขันเกมที่ใช้กฎและกติกาแบบกีฬาโดยใช้การแข่งขันผ่านเครื่องมืออิเล็กทรอนิกส์ต่าง ๆ โดยในงานวิจัยนี้หมายถึงเกม RoV (Arena of Valor)
อัตลักษณ์	หมายถึง	<p>คุณลักษณะเฉพาะตัวของนักแข่งอีสปอร์ตที่มีความโดดเด่น และทำให้เป็นที่รู้จักแก่คนทั่วไปอันประกอบด้วย</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. การให้ความหมาย คือ การนิยามสิ่งที่ตัวเองทำและสิ่งที่ตัวเองเป็น 2. ตัวตนและภาพปรากฏ คือ ลักษณะในการแสดงตัวตนของนักแข่งอีสปอร์ต ได้แก่ การใช้ชีวิตประจำวัน การแต่งกาย รวมไปถึงรูปแบบพฤติกรรมต่าง ๆ 3. ลักษณะภาษาที่ใช้ คือ การใช้ภาษาที่ใช้เพื่อสารภายในกลุ่มที่มีลักษณะพิเศษที่เข้าใจในเฉพาะกลุ่มของตนเอง 4. กระบวนการแข่งขัน คือ รูปแบบการจัดการแข่งขันเพื่อใช้เป็นพื้นที่ในการแสดงอัตลักษณ์ของนักแข่งอีสปอร์ต
การสื่อสารอัตลักษณ์	หมายถึง	การนำเสนออัตลักษณ์ที่โดดเด่นของนักแข่งอีสปอร์ต ผ่านเครื่องแต่งกาย รูปลักษณ์พฤติกรรมต่าง ๆ ไปจนถึงการใช้ภาษา

การประกอบสร้าง อัตลักษณ์	หมายถึง	การประกอบสร้างความหมายใหม่ขึ้นมาผ่านการผสมผสานองค์ประกอบของวัฒนธรรมเดิม แต่นำมาสร้างความสัมพันธ์ใหม่ขึ้นมาจนนำไปสู่การสร้างความหมายเฉพาะกลุ่ม แล้วนำมาใช้กับกลุ่มนักแข่งอีสปอร์ต เช่น การแต่งกายด้วยเสื้อทีม การแสดงออกกิริยาท่าทางของตนเองให้เหมือนนักกีฬา และการพูดคุยด้วยศัพท์เฉพาะที่ใช้สื่อสารแล้วจะเข้าใจภายในกลุ่ม
-------------------------------------	---------	---

1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.6.1 ประโยชน์เชิงวิชาการ

- พัฒนาองค์ความรู้เรื่องการสื่อสารเพื่อการประกอบสร้างอัตลักษณ์ในบริบทที่กว้างขึ้น
- เป็นการสร้างองค์ความรู้ใหม่ที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาเกี่ยวกับอีสปอร์ต (E-sport)
- เป็นแหล่งอ้างอิงสำหรับผู้ที่ต้องการศึกษาหรือค้นคว้าวิจัยในเรื่องการสื่อสารเพื่อการยอมรับ และอีสปอร์ต (E-sport)

1.6.2 ประโยชน์เชิงวิชาชีพ

- ทีมอีสปอร์ตสามารถนำผลวิจัยไปเป็นแนวทางในการพัฒนาความสามารถในการสื่อสารของนักแข่งให้เป็นที่ยอมรับได้อย่างกว้างขวาง
- ทีมหรือสมาคมที่เกี่ยวข้องกับอีสปอร์ตสามารถนำผลการวิจัยไปพัฒนาคุณภาพการสื่อสารเพื่อสร้างการยอมรับให้กับวงการอีสปอร์ต (E-sport)

บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาเรื่อง “การสื่อสารเพื่อการประกอบสร้างอัตลักษณ์นักแข่งอีสปอร์ตในประเทศไทย” เป็นการศึกษาเกี่ยวกับการประกอบสร้าง “อัตลักษณ์ของนักแข่งอีสปอร์ต” ที่เป็นการสร้างขึ้นจากคนในกลุ่มเพื่อต่อสู้ หรือต่อรองกับวัฒนธรรมหรือภาพลักษณ์ของบุคคลภายนอกกลุ่ม และใช้เพื่อสร้างการยอมรับให้กับตัวเองและภาพรวม ในการตอบคำถามนำวิจัย 3 ข้อ คือ

1. เพื่ออธิบายลักษณะการสื่อสารเพื่อประกอบสร้างอัตลักษณ์ของนักแข่งอีสปอร์ต
2. เพื่ออธิบายลักษณะการสื่อสารอัตลักษณ์นักแข่งอีสปอร์ตต่อบุคคลภายนอกบนพื้นที่สาธารณะ
3. เพื่ออธิบายลักษณะการรับรู้อัตลักษณ์นักแข่งอีสปอร์ต

ผู้วิจัยได้นำแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง มาใช้เป็นกรอบในการศึกษา วิเคราะห์ สังเคราะห์ และอภิปรายผล ในการศึกษาครั้งนี้ ได้แก่

2.1 แนวคิดเกี่ยวกับกีฬา (Traditional sport) และอีสปอร์ต (E-sport)

การศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในส่วนนี้เป็นพื้นฐานในการสร้างความเข้าใจโดยรวมในการศึกษาเรื่องที่เกี่ยวข้องกับอีสปอร์ต โดยประกอบด้วย

- 2.1.1 ความหมายเกี่ยวกับกีฬา
- 2.1.2 ความหมายของอีสปอร์ต
- 2.1.3 การศึกษาเกี่ยวกับอีสปอร์ต
- 2.1.4 มุมมองเกี่ยวกับอีสปอร์ต

2.2 แนวคิดเกี่ยวกับการสื่อสารกับอัตลักษณ์ (Identity)

การศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยในส่วนนี้ เพื่อนำไปสู่การตอบคำถามนำวิจัย “ข้อที่ 1 การสื่อสารเพื่อการประกอบสร้างอัตลักษณ์นักแข่งอีสปอร์ตในประเทศไทยมีลักษณะเป็นอย่างไร” และ “ข้อที่ 2. การสื่อสารอัตลักษณ์ของนักแข่งอีสปอร์ตในประเทศไทยต่อบุคคลภายนอกบนพื้นที่สาธารณะเป็นอย่างไร” ประกอบด้วย

- 2.2.1 ความหมายของอัตลักษณ์
- 2.2.2 อัตลักษณ์กับการสร้างตัวตนบนโลกออนไลน์
- 2.2.3 การสื่อสารอัตลักษณ์กับนักแข่งอีสปอร์ต
- 2.2.4. อัตลักษณ์กับการแสดงออกทางอำนาจเชิงสัญลักษณ์

2.3 วัฒนธรรมย่อย (Sub-culture)

การศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยในส่วนนี้ เพื่อนำไปสู่การตอบคำถามนำวิจัย “ข้อที่ 1 การสื่อสารเพื่อการประกอบสร้างอัตลักษณ์นักแข่งอีสปอร์ตในประเทศไทยมีลักษณะเป็นอย่างไร” “ข้อที่ 2. การสื่อสารอัตลักษณ์ของนักแข่งอีสปอร์ตในประเทศไทยต่อบุคคลภายนอกบนพื้นที่สาธารณะเป็นอย่างไร” และ “ข้อที่ 3. การรับรู้อัตลักษณ์นักแข่งอีสปอร์ตในประเทศไทยของบุคคลทั่วไปเป็นอย่างไร” ประกอบด้วย

- 2.3.1 ความหมายของวัฒนธรรมย่อย
- 2.3.2 วัฒนธรรมย่อยของวัยรุ่น
- 2.3.3 การครอบงำและการต่อสู้ทางวัฒนธรรม
- 2.3.4 การใช้สื่อเพื่อสร้างความหมายของวัฒนธรรมย่อย
- 2.3.5 การสื่อสารเชิงวัฒนธรรม

2.1 แนวคิดเกี่ยวกับอีสปอร์ต (E-sport)

การศึกษาแนวคิดและงานวิจัยในส่วนนี้จะช่วยให้เข้าใจความหมายของ “อีสปอร์ต” (E-sport) ซึ่งเป็นพื้นฐานของการศึกษาเรื่องที่เกี่ยวข้องกับอีสปอร์ต มีรายละเอียดดังนี้

2.1.1 ความหมายเกี่ยวกับกีฬา (Traditional sport)

กีฬา (Traditional sport) ที่รู้จักอาจมีความหมายกว้างมาก อาจครอบคลุมถึงกิจกรรมหลายประเภทที่แตกต่างกันออกไป Elias (1986) วิเคราะห์กิจกรรมกรรมที่เรียกว่า “กีฬา” ออกเป็น 2 ความหมายด้วยกัน คือ

ความหมายอย่างกว้าง หมายถึง การแข่งขันและเป็นการออกกำลังกายที่มีอยู่ในทุกสังคม

ความหมายอย่างแคบ หมายถึง รูปแบบของการแข่งขันที่มีการมีจุดกำเนิดในประเทศอังกฤษ ก่อนจะเปลี่ยนมาเป็นกีฬา (Sport) อย่างในปัจจุบัน

ดังนั้นการทำความเข้าใจเกี่ยวกับกีฬาจึงต้องแบบแยกแยะระหว่างกิจกรรมยามว่าง (Pastimes) สันทนาการ (Leisure) และกีฬา (Sport) ให้ชัดเจน เพราะต่างก็มีความเชื่อมโยงของลักษณะของกันและกัน

Parke Cummings (1964) ได้อธิบายว่าความหมายของกีฬามีความหมายที่กว้างมาก สามารถจำแนกได้ 3 ลักษณะ คือ

1. กิจกรรมที่ทำให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน ได้แก่ กิจกรรมนันทนาการ (Recreation sport) ที่ผู้เล่นได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลินความบันเทิงในเวลาว่าง (Leisure)

2. การเล่น (Play) และเกม (Game) ต่าง ๆ ที่เป็นกิจกรรมง่าย ๆ ไม่มีกฎหรือกติกามากนัก และส่วนใหญ่เป็นกิจกรรมที่เล่นในที่โลกแจ้ง (Outdoor) เช่น การแข่งขัน (Racing) การตกปลา (Fishing) และการล่าสัตว์ (Hunting) เป็นต้น

3. เกม (Game) หรือ การทดสอบ (Contest) หรือการแข่งขันใด ๆ ก็ได้ที่ส่งเสริมให้เกิดความสง่าผ่าเผยและความแข็งแกร่งของร่างกาย รวมถึงส่งเสริมให้เกิดทักษะของบุคคลด้วย (Personal skill)

จากความหมายของ “กีฬา” (Sport) ข้างต้นสอดคล้องกับพจนานุกรมราชบัณฑิตยสถาน หมายถึง กิจกรรมหรือการเล่นที่มีกฎกติกา กำหนด เพื่อความสนุกเพลิดเพลินผ่อนคลายความเครียด หรือเสริมสร้างร่างกายให้แข็งแรง และอาจใช้เป็นการแข่งขันเพื่อความเป็นเลิศ เช่น ฟุตบอล วายน้ำ หมากรุก ปีนเขา ล่าสัตว์ (ราชบัณฑิตยสถาน, 2556) และจาก Oxford dictionary หมายถึง กิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการออกกำลังกายและทักษะในการแข่งขันที่บุคคลหรือทีมแข่งขันกับผู้อื่นเพื่อความบันเทิง (Oxford, n.p.) จากคำนิยามจะเห็นได้ว่ากีฬาหรือกิจกรรมที่มีกฎกติกาอย่างชัดเจนเพื่อสร้างความสนุกสนาน ความบันเทิง หรือเสริมสร้างร่างกายและเป็นกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการออกกำลังกาย ซึ่งจากความหมายดังกล่าวจะรวมเกมการเล่นตั้งแต่กีฬาบริดจ์ (Bridge) หมากรุก ไปถึงกีฬาพลาและบาสเกตบอล

อย่างไรก็ตามความหมายของกฎบัตรสหภาพกีฬายุโรป (The Council of Europe's European Sport Charter) ที่ตราขึ้นตั้งแต่ปี 1992 และปรับปรุงในปี 2001 หมายถึงรูปแบบของกิจกรรมทางร่างกายทั้งที่เป็นทางการหรือไม่เป็นทางการ มีจุดประสงค์ที่จะแสดงหรือปรับปรุงสมรรถภาพทางกายและจิตใจ และสร้างความสัมพันธ์ทางสังคมหรือได้รับผลลัพธ์ในการแข่งขันทุกระดับ (Council of Europe, 2001)

ดังนั้น “กีฬา” จึงหมายถึง กิจกรรมที่มุ่งเน้นให้เกิดทักษะเฉพาะทางร่างกาย ความแข็งแรงของร่างกายและจิตใจ เพื่อสร้างความสนุกสนานและใช้แข่งขันเพื่อหาความเป็นเลิศ หรือสร้างความสัมพันธ์ทางสังคม Guttman (1994) ได้อธิบายคุณลักษณะสำคัญของกีฬาได้ 7 ประเภท คือ

1. โลกวิสัย (Secularism) คือ กีฬาต้องไม่เกี่ยวข้องกับพิธีกรรมหรือความเชื่อทางศาสนา แต่อยู่ในสถานะเครื่องมือสร้างความบันเทิง

2. ความเท่าเทียม (Equality) คือ ผู้เข้าร่วมการแข่งขันต้องอยู่ภายใต้เงื่อนไขเหมือนกันทั้งหมด โดยไม่สนใจว่าเขาเป็นใคร มาจากไหน

3. ลักษณะเฉพาะตัว (Specialization) คือ กีฬาแต่ละชนิดจะมีความเฉพาะตัว จึงทำให้นักกีฬาที่มีความสามารถเฉพาะตัว เช่น นักฟุตบอลก็จะมีความสามารถในการเล่นฟุตบอลอย่างมาก และนอกจากนี้ก็จะมีความสามารถในตำแหน่งของตนอีกด้วย นอกจากนี้อุปกรณ์กีฬาก็จะเหมาะสมกับกีฬานั้น ๆ ด้วย เช่น รองเท้า ชูตแข่งเฉพาะกีฬา เป็นต้น

4. *มีความเป็นเหตุเป็นผล (Rationalization)* คือ การกำหนดวิธีการเพื่อไปสู่เป้าหมายของนักกีฬา ที่ใช้สร้างเงื่อนไขหรือกลยุทธ์ในการแข่งขันแต่ละครั้งเพื่อเตรียมพร้อมกับการเจอคู่แข่งที่หลากหลาย

5. *มีองค์กรกำกับดูแล (Bureaucratization)* คือ มีองค์กรที่ควบคุมดูแลบริหารจัดการ หรือวางบทลงโทษของนักกีฬา ทีม และการแข่งขัน นอกจากนี้ยังเป็นกลุ่มที่สร้างกฎและบังคับใช้กฎ จัดการการแข่งขัน รวมถึงการรับรองสถิติการแข่งขัน ทั้งในระดับท้องถิ่น ระดับชาติ ไปจนถึงระดับสากล

6. *การวัดผลเชิงปริมาณ (Quantification)* คือ การวัดผลในหลายรูปแบบ เช่น การวัดผลเรื่องเป็นเวลา ระยะทาง น้ำหนัก หรือคะแนน เพื่อการวัดผลและทำสถิติ

7. *การบันทึกสถิติ (Records)* คือ ผลงานในการแข่งขันแต่ละครั้งจะถูกนำมาบันทึกและใช้ในการเปรียบเทียบทั้งในระดับบุคคล ทีม ลีก (League) รายการ ทวีป ประเทศ ไปจนถึงระดับโลก

จากแนวคิดเรื่องคุณลักษณะของกีฬาของ Guttman (1994) ทำให้องค์การสมัชชาสหพันธ์กีฬานานาชาติ (Global Association of International Sports Federations: GAISF) (2017) ได้ใช้เป็นคำนิยามถึงคุณลักษณะของกีฬาไว้ว่า

1. กีฬาต้องมีองค์ประกอบของการแข่งขัน
2. กีฬาต้องไม่ใช้การพึ่งพิงโชคกลางในการแข่งขัน
3. กีฬาต้องไม่สร้างผลเสียต่อสุขภาพและร่างกายของนักกีฬา
4. กีฬาต้องไม่สร้างผลเสียให้กับสิ่งมีชีวิตอื่น ๆ
5. กีฬาต้องไม่พึ่งพาอุปกรณ์จากผู้ผลิตเพียงรายเดียว

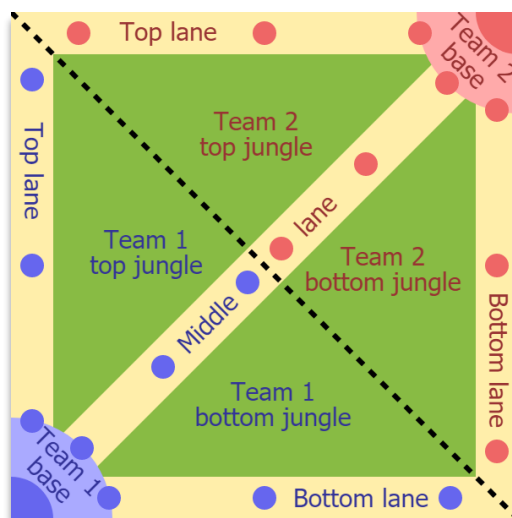
นอกจากนี้ยังกำหนดประเภทของกีฬาไว้ 5 ประเภท คือ 1.) *ใช้ร่างกาย (Primarily physical)* เช่น ฟุตบอล หรือกรีฑา 2.) *ใช้ความคิด (Primarily mind)* เช่น หมากรุกหรือไพ่บริจด์ 3.) *ใช้เครื่องยนต์กลไก (Primarily motorized)* เช่น Formula one 4.) *ใช้การประสานงาน (Primarily coordination)* เช่น บิลเลียด และ 5.) *ใช้สัตว์ในการสนับสนุน (Primarily animal-supported)* เช่น ชีม้า

จากการศึกษาเอกสารในส่วนที่ 2.1.1 **ความหมายเกี่ยวกับกีฬา (Traditional sport)** ทำให้เข้าใจความหมายของกีฬาเพื่อจะได้เป็นพื้นฐานในการเปรียบเทียบลักษณะของอีสปอร์ตกับกีฬา และตัวนักแข่งอีสปอร์ตกับนักกีฬาเพื่อหาความเชื่อมโยงของลักษณะซึ่งกันและกัน โดยจะใช้ในแนวคิดนี้เปรียบเทียบกับในส่วนอื่น ๆ ต่อไป

2.1.2 ความหมายของอีสปอร์ต (E-sport)

อีสปอร์ต (E-sport) หมายถึง รูปแบบของการแข่งขันวิดีโอเกมบนโลกไซเบอร์ (Southern, 2017) มีกฎและกติกาการแข่งขันแบบกีฬาทั่วไปที่ผู้เล่นต้องฝึกฝนความสามารถด้านร่างกายและจิตใจของคนที่ต้องใช้มือสองข้างและสายตาที่เฉียบคมในการคิดและตัดสินใจอย่างแม่นยำ (Wagner, 2006; Khoo, 2012; พีรพล เอื้ออารียกุล, 2559) ใช้อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ต่าง ๆ เช่น เม้าส์ คีย์บอร์ด หูฟัง Joystick หรือจอ Touch screen โทรศัพท์เคลื่อนที่ (เลอทัต ศุภติติก, 2557) ผ่านคอมพิวเตอร์ ฮาร์ดแวร์ชนิดต่าง ๆ หรือระบบ Human-computer interfaces (Hamari and Sjöblom, 2016) เพื่อค้นหาบุคคลหรือทีมที่มีทักษะ ความสามารถ กลยุทธ์ในการเล่นที่เก่งที่สุด หรือ ผลแพ้หรือชนะ (Kim, 2013; Southern, 2017) ซึ่งประเภทของเกมที่ใช้ในการแข่งขัน คือ เกมออนไลน์หลายบุคคล (Massively multiplayer online : MMO ; Wagner, 2007 ; Adamus, 2012 ; Scholz, 2012) ที่ประกอบด้วยสามารถแบ่งได้ 4 ประเภท คือ MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game) คือ เกมเล่นตามบทบาทที่ต้องการ และตัวละครต้องเก็บค่าประสบการณ์จากการต่อสู้ MMORTS (Massively Multiplayer Online Real-Time Strategy) คือ เกมวางแผนการรบ สร้างฐานทัพ MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) คือ เกมที่แบ่งกัน 2 ฝ่าย มีผู้เล่นในทีม 5 คน และผู้เล่นแต่ละคนควบคุมตัวละครได้ 1 ตัว เพื่อป้องกันฐานทัพของตนและ ทำลายฐานทัพฝั่งตรงข้าม MMOFPS (Massively Multiplayer Online First-Person Shooter) คือ เกมยิงมุมมองบุคคลที่หนึ่ง (ประวัติMMORPG, 2548)

โดยเฉพาะอย่างยิ่งเกมประเภท MOBAเป็นเกมที่ได้รับความนิยมในการใช้แข่งขันอีสปอร์ตเป็นอย่างมาก (Southern, 2017) Yang, Harrison and Roberts (2014) ได้อธิบายเกมประเภท MOBA ว่าเป็นเกมประเภทย่อยของเกมวางแผนเรียลไทม์ (Real-time strategy game) เกมจะแบ่งเป็น 2 ทีม ทีมละ 5 คน ผู้เล่นแต่ละคนจะควบคุมตัวละครหนึ่งตัว พื้นที่ในเกมแบ่งเป็นเลนบน (Top lane) เลนกลาง (Mid lane/Middle lane) เลนล่าง (Bottom lane) และพื้นที่อยู่ระหว่างเลนคือป่า (Jungle) ดังรูป



ภาพที่ 2.1 พื้นที่ในเกม MOBA

โดยแต่ละตัวละครจะมีหน้าที่เฉพาะในทีมของตน โดยแบ่งเป็น 5 ตำแหน่ง (Yang, Harrison and Roberts, 2014) คือ

- Carry เป็นตำแหน่งที่มีความสามารถในการสร้างความเสียหายจำนวนมาก ทั้งกับตัวผู้เล่นอีกฝ่ายและสิ่งก่อสร้าง ตำแหน่งนี้จะเล่นอยู่ในป่าหรือเลนกลางของเกม
- Mid laner เป็นตำแหน่งที่มีเน้นสร้างความเสียหายเป็นเวทมนตร์ (Magical damage) ที่รุนแรง ตำแหน่งนี้จะอยู่ที่เลนกลางของเกม
- Supporter หรือ Roamer เป็นตำแหน่งที่อยู่คอยช่วยเหลือผู้เล่นต่าง ๆ ภายในเกม และคอยเพิ่มพื้นที่การมองเห็นให้กับสมาชิกภายในทีม ตำแหน่งนี้มีวิธีการเล่น 2 วิธี คือ อยู่กับ Carry ของทีมที่เลนกลาง หรือคอยตาม Ganker ของทีมที่อยู่ในป่า
- Tank หรือ Fighter เป็นตำแหน่งที่คอยรับความเสียหายต่าง ๆ ให้กับทีม เพื่อช่วยให้สมาชิกในทีมสามารถอยู่ในการต่อสู้ได้นานขึ้น และยังมีหน้าที่ในการสร้างความเสียหายทางกายภาพ (Physical damage) ให้กับฝ่ายตรงข้าม ตำแหน่งนี้จะอยู่ที่เลนบนและเลนกลางของเกม
- Ganker หรือ Jungler เป็นตำแหน่งที่มีความสามารถในการสร้างความเสียหายอย่างมาก หน้าที่ของตำแหน่งนี้มีหน้าที่สังหารตัวละครฝ่ายตรงข้ามให้เร็วที่สุดเท่าที่เป็นได้ ตำแหน่งนี้จะเล่นอยู่ในป่าแต่จะออกมาช่วยเพื่อนในทีมตามเลนต่าง ๆ ตามความเหมาะสม

ตัวอย่างเกมประเภท MOBA เช่น DotA (Defense of The Ancients) Dota2 (Defense of The Ancients 2) LoL (League of Legends) HoN (Heroes of Newerth) Vain Glory Mobile Legends โดยเฉพาะ AoV (Arena of Valor) หรือ RoV ที่เป็นที่นิยมอย่างมากในประเทศไทย

ถึงแม้ว่าอีสปอร์ตและเกมคอมพิวเตอร์จะมีลักษณะคล้ายกัน แต่ความแตกต่าง คือ เกมคอมพิวเตอร์ผู้เล่นจะได้รับความสนุกสนานจากการเล่นเกม (Buchanan-Oliver & Seo, 2012) หรือเล่นเพื่อผ่อนคลายความเครียดในชีวิตประจำวัน (Molesworth, 2009) แต่อีสปอร์ตผู้เล่นจะเล่นเพื่อพัฒนาความสามารถในการใช้เทคโนโลยี (Digital technologies) เพื่อการแข่งขันที่มีกฎเกณฑ์ และหลักการในการเล่น (Thiborg, 2009)

จากที่กล่าวมาข้างต้นจะเห็นได้ว่าอีสปอร์ตนั้นพัฒนามาจากเกมคอมพิวเตอร์ ซึ่ง Olsen (2015) Pinnacle (2017) และ Woods (2018) ได้แบ่งพัฒนาการออกเป็น 3 ยุค คือ

1. ยุคกำเนิดอีสปอร์ต (*The birth of E-sport : 1980 - 1990*) การแข่งขันเกมเกิดขึ้นครั้งแรกในสมัยเกมตู้ (Arcade game) เป็นการแข่งขันเล็ก ๆ การแข่งขันและเงินรางวัลไม่สูงมากนัก เกมที่ใช้แข่งขันครั้งแรกคือ Spacewar ในช่วงปี 1972 ที่มหาวิทยาลัยสแตนฟอร์ด ต่อมาในปี 1983 การจัดการแข่งขัน “Video Game Master Tournament” ขึ้นอย่างเป็นทางการมีการโดยเกมที่ใช้ในการแข่งขันครั้งนี้ คือ Donkey Kong และ Space Invaders ถือได้ว่าอีสปอร์ตได้ถือกำเนิดขึ้นอย่างเป็นทางการจากการแข่งขันครั้งนี้

2. ยุคพัฒนาเกม (*Game development : 1990 - 2000*) ในช่วงแรกของยุคนี้ยังมีการจัดแข่งขันเกมเหมือนในยุคแรก คือ ยังเป็นการแข่งขันเกมตู้ เช่น Street Fighter และ Doom เป็นเกมที่มีความนิยมเป็นอย่างมาก

ต่อมาเทคโนโลยีสารสนเทศอย่างระบบ LANs (Local area network) ได้เข้ามาพัฒนาร่วมกับการแข่งขันเกม จึงทำให้เกิดการแข่งขันเกมหลายคนบนพื้นที่เดียวกันได้เป็นครั้งแรก โดยเกมพัฒนาให้สามารถเล่นในระบบ LANs คือ Counter-Strike เป็นเกมประเภท FPS Quake และ StarCraft's เป็นเกมประเภท RTM และทั้งสามเกมนี้ได้เป็นเกมที่มีความนิยมในการจัดการแข่งขันอีสปอร์ตอย่างมาก

ในปี 1999 เกม Counter-Strike เป็นเกมกลายเป็นเกมที่นิยมจัดการแข่งขันไปทั่วโลก และนักแข่งที่มีชื่อเสียงที่สุดในเวลานั้น คือ Fatal1ty ได้รับเงินรางวัลจากการแข่งขันมากกว่าห้าแสนดอลลาร์สหรัฐ

3. ยุคการแข่งขันทั่วโลก (*The rise of Global tournament : 2000 - Present*) ยุคนี้ “อินเทอร์เน็ต” มีส่วนร่วมในการเล่นและการแข่งขันอีสปอร์ตเป็นอย่างมาก และการแข่งขันอีสปอร์ตก็เป็นที่นิยมอย่างมากทั่วโลก อีกทั้งยังมีการถ่ายทอดสดการแข่งขันอีกด้วย

ในปี 2000 ได้มีการจัดการแข่งขัน World Cyber Game Challenge ครั้งที่ 1 ขึ้นที่ประเทศเกาหลีใต้ และมีผู้คนจากทั่วโลกเข้าร่วมการแข่งขันในครั้งนี้นับว่าจำนวนมาก และในปี 2006 ได้มีการจัดการแข่งขันผ่านรายการโทรทัศน์ในประเทศอเมริกา

ในปี 2010 เกมประเภท MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) ได้กลายเป็นเกมที่นิยมในการแข่งขันอีสปอร์ตเป็นอย่างมาก โดยเกมที่นิยมใช้ในการแข่งขันในเวลานั้นคือ LoL (League of Legends) และ Dota2 (Defense of The Ancients 2) นอกจากนี้ยังมีเกมที่ใช้ในการแข่งขันอีสปอร์ตอีกมาก อาทิ CS:GO (Counter Strike: Global Offensive) Heroes of the Storm, HoN (Heroes of the Newerth) StarCraft II, Overwatch และAoV (Arena of Valor) หรือ RoV

ส่วนที่ 2.1.2 นี้เป็นการสร้างความเข้าใจในด้านความหมายและที่มาของ “อีสปอร์ต” และเพื่อให้เข้าใจสิ่งที่ผู้วิจัยเลือกศึกษาครั้งนี้ว่ามีลักษณะเป็นอย่างไร เนื่องจากการศึกษาเกี่ยวกับนักแข่งอีสปอร์ตในประเทศไทยยังมีไม่มาก ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้ทบทวนเพิ่มเติมเกี่ยวกับลักษณะของนักแข่งอีสปอร์ตเพิ่มเติมไว้ในส่วนถัดไป

2.1.3 การศึกษาเกี่ยวกับอีสปอร์ต

จากการศึกษาค้นคว้าเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง พบว่าประเด็นการศึกษาเรื่องนักแข่งอีสปอร์ต สามารถสรุปได้เป็น 3 กลุ่ม ตามลักษณะของเรื่องที่ศึกษาในระดับปัจเจกชน (Individual) คือ กลุ่มการศึกษากระบวนการกลายมาเป็นนักแข่งอีสปอร์ต กลุ่มการศึกษาบุคลิกลักษณะของนักแข่งอีสปอร์ต และกลุ่มการศึกษาเกี่ยวกับผู้ชมอีสปอร์ต มีรายละเอียดดังนี้

2.1.3.1 กลุ่มการศึกษากระบวนการกลายมาเป็นนักแข่งอีสปอร์ต เป็นการศึกษาเรื่องของความหมายของนักแข่งอีสปอร์ต กระบวนการพัฒนาตัวเองจากผู้เล่นเกมทั่วไป จนสามารถผลักดันตัวเองให้กลายเป็นนักแข่งอีสปอร์ต การศึกษาในกลุ่มนี้ มีรายละเอียดดังนี้

การศึกษา Seo (2016) อธิบายลักษณะของการเล่นอีสปอร์ตของนักแข่งอีสปอร์ตมืออาชีพเป็นกิจกรรมสันทนาการที่จริงจังประเภทหนึ่ง (A serious leisure activity) ซึ่งสอดคล้องกับความหมายของ Stebbins (1982) คือ กิจกรรมที่อยู่ระหว่างการพักผ่อนและการทำงานอย่างจริงจัง เช่น การพัฒนาความคิดตัวเองหรือพัฒนาตนเองในระหว่างกิจกรรม นอกจากนี้ประเด็นสำคัญที่เป็นจุดดึงดูดให้ผู้เล่นเกมทั่วไปพัฒนามาเป็นนักแข่งมืออาชีพ คือ

1. *ข้อดีของการเป็นนักแข่งอีสปอร์ต (The special benefits of an E-sport career)* การกลายมาเป็นนักแข่งอีสปอร์ตมีข้อดีหลายประการ ซึ่งเป็นข้อดีที่พบในชีวิตประจำวัน คือ มีความสัมพันธ์ที่ดีในระหว่างกลุ่มนักแข่งด้วยกันเอง ให้ความรู้สึกว่าตนเองบรรลุเป้าหมายของตัวเอง (Self-actualization) ได้ผ่านการแข่งขัน ได้รับแรงเสริมทางบวก (Positive reinforcement) ให้แก่กันและกัน และความสุขที่มาจากกิจกรรมต่าง ๆ

2. การพัฒนาความสามารถและสร้างตัวตน Seo (2016) อธิบายการพัฒนาและสร้างตัวตนของนักแข่งอีสปอร์ตด้วย Hero journey monomyth (Campbell, 1965) 3 ช่วงคือ

2.1 ช่วงเสียงเรียกของการผจญภัย (The call to adventure) เป็นช่วงที่นักแข่งอีสปอร์ตมองว่าเกมที่ตนเองเล่นเป็นแค่เกม ๆ หนึ่งเท่านั้น จึงเป็นการเล่นเพื่อความสนุกสนาน และสร้างสังคมของคนเล่นเกม ขึ้นมาและพัฒนาความสัมพันธ์ขึ้นไปเรื่อย ๆ

2.2 ช่วงเส้นทางของการฝึกฝน (The road of trials) ช่วงนี้เป็นช่วงที่นักแข่งอีสปอร์ตเริ่มมีทัศนคติต่อเกมเปลี่ยนไป เช่น เริ่มมีความเชี่ยวชาญในทักษะและความรู้เกี่ยวกับเกม เริ่มเปลี่ยนจากเล่นเพื่อความสนุกสนานมาเป็นเล่นเพื่อฝึกซ้อมมากขึ้น เป็นต้น

2.3 ช่วงราชาแห่งสองโลก (The master of two world) เป็นช่วงที่นักแข่งอีสปอร์ตพัฒนาทักษะต่าง ๆ ได้รับความรู้ที่เกี่ยวกับเกมมากพอ และเริ่มเข้าสู่การแข่งขันรายการต่าง ๆ ตัวตนทางสังคมของเขาจากการเป็นผู้เล่นเกมทั่วไปกลายเป็นนักแข่งอีสปอร์ตมืออาชีพ (Pro-player) พวกเขา ก็พยายามสร้างตัวตน (Identity) ของตนเองในเกมนั้น ๆ และพยายามปรับตัวของตัวเองทั้งการเป็นนักแข่งอีสปอร์ตมืออาชีพให้เข้ากับชีวิตประจำวันของตัวเอง

Kim and Thomas (2015) ที่ศึกษาเรื่องกระบวนการที่ผู้เล่นเกมทั่วไปกลายเป็นนักแข่งอีสปอร์ต พบกระบวนการพัฒนาตนเองจากผู้เล่นเกมทั่วไปของนักแข่งอีสปอร์ตจนกลายเป็นนักแข่งมืออาชีพ แบ่งเป็น 5 ขั้นตอน คือ

1. ขั้นสนุกสนาน (Enjoying stage) เป็นขั้นที่นักแข่งอีสปอร์ตยังเป็นแค่ผู้เล่นทั่วไป เล่นเกมเพื่อความสนุกสนาน เรียนรู้ระบบต่าง ๆ ของเกม อย่างไรก็ตามความสามารถในการเล่นของพวกเขาที่สูงกว่าผู้เล่นทั่วไป มีการรวมกลุ่มกันเล่นเป็นทีมสมัครเล่น แลกเปลี่ยนข้อมูลภายในทีม และในโลกออนไลน์ก็มีชื่อเสียงระดับหนึ่ง

2. ขั้นฝ่าฟัน (Struggling stage) เป็นขั้นที่พัฒนาจากนักเล่นเกมที่เล่นเพื่อความสนุก และจากกลุ่มนักเล่นสมัครเล่นมาเป็นหนึ่งในทีมนักแข่งอีสปอร์ต และได้เรียนรู้ทักษะเกมจากนักแข่งรุ่นพี่ในทีม ฝึกฝนการทำงานเป็นทีมกับสมาชิก และได้เข้าร่วมการแข่งขันที่เป็นทางการต่าง ๆ

3. ขั้นประสบความสำเร็จ (Achieving stage) เป็นขั้นที่นักแข่งอีสปอร์ตประสบความสำเร็จในฐานะนักแข่งอีสปอร์ต ได้รับทั้งชื่อเสียงจากคนที่สนใจ ได้รับความไว้วางใจจากสมาชิกในทีมด้วยกัน และได้รับโอกาสในการแข่งขันต่าง ๆ ซึ่งในตอนนี้อาจถือว่าสามารถเรียนได้ว่า นักแข่งอีสปอร์ตมืออาชีพ (Professional player)

4. ขั้นตกต่ำ (Slumping stage) เป็นขั้นที่นักแข่งอีสปอร์ตมืออาชีพไม่สามารถคว้าชัยชนะในการแข่งขันได้เหมือนขั้นประสบความสำเร็จ เพราะความสามารถใน

การเล่นของเขาหรือกลยุทธ์ต่าง ๆ ของพวกเขาได้ถูกนำเสนอผ่านสื่อต่าง ๆ ทำให้นักแข่งรุ่นใหม่ลอกเลียนแบบเทคนิคต่าง ๆ หรือศึกษาวิธีการเล่น ทำให้ไม่สามารถแสดงความสามารถเหมือนกับในยุคที่รุ่งเรืองของพวกเขาได้

5. **ขั้นฟื้นฟู (Recovering stage)** เป็นขั้นที่นักแข่งที่อยู่ในขั้นตกต่ำตั้งใจกลับมาพัฒนาความสามารถของตัวเอง คิดค้นเทคนิคในการเล่นใหม่ ๆ เพื่อกลับมาลงแข่งในเกมอีกครั้งในฐานะนักแข่งอีกครั้งหนึ่ง

จากกระบวนการทั้ง 5 เป็นกระบวนการที่พัฒนาอย่างเป็นลำดับจากขั้นสนุกสนาน ไปสู่ขั้นฝ่าฟัน จนสู่ขั้นประสบความสำเร็จ แต่นักแข่งทุกคนก็ไม่สามารถรักษาระดับความสำเร็จได้นานนักจึงเข้าสู่ขั้นตกต่ำ ในการผ่านขั้นตกต่ำนี้ นักแข่งจำเป็นต้องใช้แรงจูงใจทั้งภายในตัวเองและภายนอกเพื่อผลักดันตัวเองกลับมาสู่ขั้นฟื้นฟู แต่ก็ไม่ใช่ทุกนักแข่งอีสปอร์ตทุกคนสามารถเข้าสู่ขั้นฟื้นฟูได้ พวกเขาจึงเปลี่ยนจากการเป็นนักแข่งอีสปอร์ตมาเป็นผู้ฝึกสอน นักพากย์เกมแทน หรือบางคนก็ไปเล่นเกมอื่นแทน

การศึกษางานวิจัยในส่วนนี้ทำให้เห็นถึงกระบวนการของผู้เล่นเกมทั่วไปที่พัฒนาตัวเองเป็นนักแข่งอีสปอร์ตมืออาชีพ โดยเริ่มต้นจากการเป็นผู้เล่นเกมทั่วไป พัฒนาความสามารถของตัวเอง เข้าร่วมกับทีมและแข่งขันในการแข่งขันรายการต่าง ๆ จนประสบความสำเร็จเป็นนักแข่งที่มีชื่อเสียง จากการศึกษาในลักษณะข้างต้นเป็นการศึกษาถึงขั้นตอนในการพัฒนาสิ่งที่อยู่ภายในเริ่มมาตั้งแต่การรับรู้และมองเห็นจากตนเองภายใน ไม่ใช่เพียงเรื่องของกระบวนการก้าวข้ามจากผู้เล่นเกมทั่วไปมาเป็นนักแข่งอีสปอร์ตมืออาชีพ แต่ในกระบวนการเหล่านี้มีการพัฒนาสิ่งที่เรียกว่า **“อัตลักษณ์” (Identity)** หรือตัวตนของตัวเองขึ้นมาตลอดกระบวนการ โดยการศึกษาในส่วนที่เกี่ยวข้องจะอยู่ในส่วนที่ 2.2 **แนวคิดเกี่ยวกับอัตลักษณ์**

2.1.3.2 กลุ่มการศึกษาบุคลิกลักษณะของนักแข่งอีสปอร์ต เป็นการศึกษาเรื่องบุคลิกลักษณะเฉพาะตัวของนักแข่งอีสปอร์ต ทั้งด้านร่างกายและจิตใจ ปัจจัยที่นำไปสู่ความสำเร็จ รวมถึงแบบแผนของแรงจูงใจของนักแข่งอีสปอร์ต (Motivational pattern) การศึกษาในกลุ่มนี้มีรายละเอียดดังนี้

ชยธร นฤทุม (2555) ได้ศึกษาปัจจัยที่นำไปสู่ความสำเร็จของนักกีฬาอีสปอร์ตของไทยในการแข่งขัน พบว่า ปัจจัยที่นำไปสู่ความสำเร็จของนักแข่งอีสปอร์ต คือ ปัจจัยที่นำไปสู่ความสำเร็จของนักกีฬา (1.) **การฝึกซ้อมและพัฒนาทักษะการเล่นกีฬาอีสปอร์ต** เพื่อให้เกิดความชำนาญ โดยส่วนใหญ่แล้วจะแบ่งการซ้อมออกเป็น 2 ลักษณะ คือ ซ้อมพร้อมกับเพื่อนร่วมทีมและซ้อมด้วยตัวเอง โดยหลังจากเสร็จการฝึกซ้อมจะมีการประชุมเพื่อหารือถึงการฝึกซ้อมที่ผ่านมา (2.) **การแก้ไขปัญหาของนักกีฬาอีสปอร์ต** ซึ่งปัญหาที่พบส่วนใหญ่ คือ การมีทัศนคติไม่ตรงกับ

ครอบครัวและครอบครัวเรื่องการเป็นนักกีฬาอีสปอร์ต และเรื่องการแบ่งเวลา (3.) การเรียนรู้ที่จะเป็นนักกีฬาอีสปอร์ตที่ดี เช่น การตรงต่อเวลา การควบคุมอารมณ์ และการวางตัวในที่สาธารณะ (4.) การได้รับการสนับสนุน การสนับสนุนส่วนใหญ่ของนักกีฬาอีสปอร์ตมาจากภาคเอกชนโดยเฉพาะผู้จำหน่ายอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ โดยให้การสนับสนุนค่าใช้จ่ายในการแข่งขัน อุปกรณ์ต่าง ๆ เช่น เสื้อทีม คีย์บอร์ด เมาส์ ที่รองเมาส์ เป็นต้น นอกจากนี้ได้รับการสนับสนุนค่าใช้จ่ายแล้ว การสนับสนุนจากครอบครัว เช่น คนในครอบครัว เพื่อน และกำลังใจจากแฟนคลับด้วย

การศึกษาของ Himmelstein et al. (2017) ได้ศึกษาทักษะทางจิตวิทยา (Mental skill) และเทคนิคการแข่งขันที่ทำให้นักแข่งประสบความสำเร็จในการแข่งขันทางการ (Official tournament) คือ (1.) มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับเกมเป็นอย่างดี (2.) คิดค้นกลยุทธ์หรือแผนในการเล่นอย่างรวดเร็วและตัดสินใจ (3.) แยกการเล่นทั่วไปออกจากการแข่งขัน (4.) มีสมาธิอยู่กับการแข่งขัน (5.) คิดเสมอว่าต้องพัฒนาตัวเองไปข้างหน้าตลอดเวลา ไม่จมอยู่กับอดีตหรือการแข่งขันที่ผ่านมา (6.) รับมือกับสิ่งที่เกิดขึ้นระหว่างการแข่งขันอย่างมีวิธีการที่ดี (7.) พัฒนาการคิดอยู่เสมอ และ (8.) เตรียมร่างกายและจิตใจให้พร้อมก่อนลงแข่งขัน เพื่อให้ประสบความสำเร็จสูงสุด นักแข่งต้องรับมือการสื่อสารภายในทีมที่ดีและเชื่อมั่นในความสามารถของตัวเอง ส่วนสิ่งที่ทำให้ไม่ประสบความสำเร็จในการแข่งขันคือ การขาดความมั่นใจในตัวเอง ความวิตกกังวล ยึดมั่นในความสามารถของตัวเองมากเกินไป ขาดการพัฒนาตัวเองและทีม เช่น ตามข้อมูลของเกมที่เปลี่ยนแปลงไม่ทัน ขาดการสื่อสารภายในทีมที่ไม่ดี และทักษะของนักแข่งที่ไม่เพียงพอ

นอกจากเรื่องทักษะด้านร่างกายและจิตใจของนักแข่งอีสปอร์ต ยังมี การศึกษารูปแบบของแรงจูงใจที่ทำให้ผู้เล่นเกมมาเล่นเกมแบบแข่งขัน การศึกษาในกลุ่มนี้จะมีพื้นฐานของรูปแบบของแรงจูงใจที่ต่างกัน Lee and Schoenstedt (2011) ศึกษาปัจจัยที่ทำให้คนใช้เวลาไปกับอีสปอร์ตทั้งของผู้แข่งอีสปอร์ต โดยมีปัจจัยทางแรงจูงใจ 14 ประเภท คือ การมีส่วนร่วมทางสังคม สร้างจินตนาการ สร้างตัวตน ให้ความเพลิดเพลิน (กิจกรรมยามว่าง งานอดิเรก) ความชื่นชอบการแข่งขัน ต้องการแสดงออกถึงความสามารถ และเพื่อให้ทัดเทียมกับผู้อื่น ร่วมกับทฤษฎีความพึงพอใจและการใช้ประโยชน์ (Use and gratification theory: Katz et al., 1973) ผลการศึกษาพบชี้ให้เห็นว่า องค์ประกอบของบุคคลและสังคม (Individual and Social elements) มีผลโดยตรงต่อความสนใจในอีสปอร์ตของคนเล่นเกม แรงจูงใจที่ทำให้คนใช้เวลาอยู่กับอีสปอร์ต คือ ชอบการแข่งขัน เพื่อให้ทัดเทียมกับผู้อื่น และต้องการแสดงความสามารถของตัวเอง

อีกด้าน Weiss and Schiele (2013) ได้ศึกษาความพึงพอใจในการแข่งขัน และความต้องการของนักแข่งอีสปอร์ตและผู้เล่นเกมทั่วไป ตามทฤษฎีความพึงพอใจและการใช้ประโยชน์ (Use and gratification theory: Katz et al., 1973) ผลการศึกษาชี้ให้เห็นว่าอีสปอร์ตสามารถตอบสนองความต้องการของนักแข่งและคนเล่นเกมได้ด้วยสำหรับผู้ชื่นชอบการแข่งขัน

ชอบความท้าทาย และต้องการหลีกเลี่ยง โดยการหลีกเลี่ยง (Escapism) หมายถึง ผู้เล่นหรือนักแข่งสามารถหนีปัญหาที่พบในชีวิตประจำวัน และกลายเป็นตัวละครหรือบุคคลอื่นในโลกออนไลน์ได้ แต่การหลีกเลี่ยงก็เป็นปัจจัยหนึ่งที่สร้างปัญหาให้กับตัวผู้ใช้และคนรอบข้างด้วย ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาของ Király et al. (2015) และ Yee (2006) ที่ระบุว่าการเล่นเป็นอุปสรรคต่อการใช้ชีวิตของผู้ใช้ที่ต้องมีหลายบทบาทในการใช้ชีวิตประจำวัน หรืออาจสร้างบุคลิกใหม่ของคน ๆ นั้นขึ้นมา

การศึกษาของภาพิมล ไชยวิวุฒิ (2558) เรื่อง แรงจูงใจในการสมัครเข้าเป็นนักกีฬาอีสปอร์ต (E-sport) พบว่า ผู้เล่นที่มีอายุ 20 – 28 ปี จะเป็นกลุ่มที่ให้ความสนใจและมีแรงจูงใจในการพัฒนาตัวเองมาเป็นนักแข่งอีสปอร์ตเป็นอย่างมาก กลุ่มคนเหล่านี้จะเป็นกลุ่มคนที่แสวงหาโอกาสและประสบการณ์ต่าง ๆ ให้กับตัวเอง โดยมีแรงจูงใจในการพัฒนาตัวเองมาเป็นนักกีฬาอีสปอร์ต คือ

1. *แรงจูงใจภายใน (Intrinsic motivation)* คือ แรงจูงใจที่มาจากภายในตัวบุคคล และเป็นแรงจูงใจที่ผลักดันให้บุคคลนั้นพัฒนาตัวเองมาเป็นนักแข่งอีสปอร์ต โดยไม่หวังผลรางวัลหรือแรงเสริมภายนอก ได้แก่ ชอบความเป็นส่วนตัว ต้องการ มีเพื่อน หรือเล่นตามเพื่อน
2. *แรงจูงใจภายนอก (Extrinsic motivation)* คือ แรงจูงใจที่ได้รับอิทธิพลจากภายนอก หรือแรงเสริมจากภายนอก เช่น ค่าชม เงินรางวัลในการแข่งขัน เป็นต้น

การศึกษาเอกสารและงานวิจัยในส่วน **2.1.3.2 กลุ่มการศึกษาบุคลิกลักษณะของนักแข่งอีสปอร์ต** เป็นกลุ่มที่ศึกษาลักษณะเฉพาะตัวทางร่างกายและจิตใจของนักแข่ง และยังคงศึกษาเข้าไปถึงแรงจูงใจในการเล่นอีสปอร์ตด้วย และในการศึกษาในส่วนนี้ทำให้เข้าใจกระบวนการคิดของนักแข่งอีสปอร์ตของแต่ละคนที่ต่อยอดมาจากส่วนที่ **2.1.3.1 กลุ่มการศึกษากระบวนการกลายมาเป็นนักแข่งอีสปอร์ต** เพื่อให้เข้าใจกระบวนการคิดที่ช่วยเสริมการสร้างอัตลักษณ์ของนักแข่งอีสปอร์ต ตั้งแต่เริ่มเป็นผู้เล่นเกมทั่วไปจนกลายมาเป็นนักแข่งอีสปอร์ตมืออาชีพต่อไป

2.1.3.3 กลุ่มการศึกษาเกี่ยวกับผู้ชมอีสปอร์ต อีสปอร์ตไม่คมีเพียงแค่ผู้เล่นอย่างเดียว ยังรวมไปถึงผู้จัดการแข่งขัน ผู้สนับสนุนต่าง ๆ ผู้บรรยายเกม และผู้ชมอีกด้วย จากการศึกษางานที่เกี่ยวข้องมีรายละเอียด ดังนี้

Lee et al. (2014) ศึกษาถึงลักษณะของผู้ชมที่เข้าชมการแข่งขันอีสปอร์ต พบว่าแรงจูงใจหลักที่ทำให้ผู้ชมสนใจการแข่งขันอีสปอร์ตในการแข่งแบบเป็นทางการ คือ การติดตามเรื่องราวการแข่งขันตลอดการแข่งขัน รวมไปถึงความสนุกสนานที่ทำให้รู้สึกผ่อนคลายจากการรับชมการแข่งขัน ความสนุกจากการบรรยายการแข่งขัน และทักษะการเล่นของนักแข่งโดยตรง โดยความสนุกสนานจากการบรรยายการแข่งขันเป็นปัจจัยหลักที่ทำให้คนเข้าชมการแข่งขันอีสปอร์ต

อีกด้านที่เกี่ยวกับผู้รับชมอีสปอร์ต Hamari and Sjöblom (2017) ที่ศึกษาถึงเหตุผลของการรับชมอีสปอร์ตบนอินเทอร์เน็ตใช้ทฤษฎีความพึงพอใจและการใช้ประโยชน์ (Use and gratification theory Katz et al. 1973) โดยผู้เขียนมองว่าอีสปอร์ตเทียบเคียงว่าอีสปอร์ตเป็นกีฬาชนิดหนึ่ง พบว่าผู้ที่ชมอีสปอร์ตชมอีสปอร์ตเพื่อ (1.) *ความแปลกใหม่ (Novelty)* เช่น ความสนุกสนานจากการชมนักแข่งหน้าใหม่หรือทีมใหม่ ๆ มองว่าเป็นกีฬาประเภทใหม่ เป็นต้น (2.) *หาความรู้ (Acquiring knowledge)* เช่น เรียนรู้วิธีการเล่นจากนักแข่งอีสปอร์ต ศึกษาข้อมูลต่าง ๆ ของเกม และเรียนรู้ทักษะใหม่ ๆ เป็นต้น (3.) *หลีกหนี (Escapism)* เป็นการใช้เพื่อลี้มหรือหลีกหนีจากปัญหาในชีวิต (4.) *เพลินเพลินกับความก้าวร้าว (Enjoyment aggression)* ในที่นี้หมายถึงความสนุกสนานที่ได้เห็นพฤติกรรมดีใจของนักแข่งที่แสดงออกมา ซึ่งส่วนใหญ่แล้วจะเป็นเกม Counter-strike

นอกจากนี้ Southern (2017) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผู้ชมอีสปอร์ตและสื่อที่ใช้รับชมกับผู้ชมกีฬา พบว่า ผู้ชมอีสปอร์ตมาจากพื้นฐานของเศรษฐกิจอิงประสบการณ์ (Experience economy) คือ รูปแบบของเศรษฐกิจที่มุ่งเน้นสร้างประสบการณ์ร่วมของผู้บริโภค (Pine and Gilmore, 1999) เช่น ความสุนทรีย์จากการชม การหลีกหนี และความบันเทิง ส่วนผู้ชมกีฬามาจากอารมณ์ร่วม ความเข้าใจในกีฬานั้น ๆ เมื่อเปรียบเทียบวัตถุประสงค์ของการรับชมอีสปอร์ตและกีฬามีสิ่งที่เหมือนกัน คือ

1. *ความสุนทรีย์ที่ได้จากการรับชม (Aesthetic)* กล่าวคือ ทั้งอีสปอร์ตและกีฬาสร้างความสุนทรีย์กับผู้ชม โดยอีสปอร์ตจะให้ความรู้สึกจากแสง สี เสียง และการบรรยายกาตงานการแข่งขันกับผู้ชม ส่วนกีฬาจะให้ความรู้สึกประหลาดใจ และความรู้สึกสุดยอดจากความสามารถของนักกีฬาเป็นส่วนใหญ่

2. *หลีกหนี (Escapism)* ทั้งอีสปอร์ตและกีฬาเป็นพื้นที่ให้ผู้ชมสามารถหลีกหนีความเป็นจริงในสังคม จากภาระการทำงาน กฎระเบียบทางสังคม ความเครียดในชีวิตประจำวัน เป็นต้น

3. *ความบันเทิง (Entertainment)* ผู้ชมการแข่งขันไม่ว่าจะเป็นอีสปอร์ตหรือกีฬาต่างมีจุดประสงค์หลักเพื่อชมความบันเทิงจากการแข่งขัน

สิ่งที่แตกต่างระหว่างอีสปอร์ตกับกีฬา คือ “สื่อ” ที่ใช้ในการรับชมอีสปอร์ต จะการถ่ายทอดสดผ่านอินเทอร์เน็ตเป็นหลัก สร้างผู้ชมสะดวกในการรับชมการแข่งขันที่สามารถรับชมได้ทุกที่ทุกเวลา ซึ่งต่างจากการชมกีฬาที่ใช้การถ่ายทอดสดผ่านโทรทัศน์และวิทยุเป็นหลัก

จากการศึกษาแนวคิดในกลุ่มที่ 2.1.3.3 *กลุ่มการศึกษาเกี่ยวกับผู้ชมอีสปอร์ต* ทำให้เข้าใจจุดประสงค์ของผู้รับชมอีสปอร์ตว่ามีการรับชมเพื่อ *ติดตามการแข่งขัน หลีกหนีจากความเครียดในชีวิตประจำวัน หาความรู้จากการแข่งขันเพื่อพัฒนาความสามารถของตัวเอง และหา*

ความบันเทิง ซึ่งการศึกษาแนวคิดในกลุ่มนี้เพื่อใช้เป็นพื้นฐานในการศึกษาการรับรู้เกี่ยวกับนักแข่งอีสปอร์ตของสังคมไทย

2.1.4 มุมมองเกี่ยวกับอีสปอร์ต

ในส่วนนี้เป็นส่วนที่นักวิชาการต่างประเทศได้แสดงทัศนะเกี่ยวกับอีสปอร์ต ซึ่งเป็นมุมมองว่าอีสปอร์ตนั้นมีลักษณะเป็นอย่างไร โดยการศึกษาในส่วนนี้เป็นการศึกษาจากความหมายของอีสปอร์ตและเปรียบเทียบกับความหมายของกีฬา (Traditional sport) จากแหล่งต่าง ๆ ในส่วนนี้ผู้วิจัยได้ศึกษามุมมองเกี่ยวกับอีสปอร์ตเพื่อเป็นแนวทางในการพิจารณามุมมองการยอมรับอีสปอร์ตที่อาจปรากฏจากการศึกษา สามารถแบ่งออกเป็น 3 กลุ่ม คือ

2.1.4.1 กลุ่มที่มองว่าอีสปอร์ตเป็นกีฬา เป็นกลุ่มที่สนับสนุนอีสปอร์ตเป็นกีฬาประเภทหนึ่ง จากการศึกษางานที่เกี่ยวข้องมีรายละเอียด ดังนี้

Wagner (2006) แสดงทรรศนะเกี่ยวกับอีสปอร์ตว่าอีสปอร์ตมีลักษณะคล้ายกับกีฬาประเภทหนึ่ง โดยดเปรียบเทียบข้อมูลระหว่างอีสปอร์ตและกีฬา โดยเปรียบเทียบ 4 ประเด็น คือ

1. *พฤติกรรมผู้บริโภค* อีสปอร์ตได้รับความสนใจจากคนทั่วโลก และจากการศึกษาจาก The International Council for Health, Physical Education, Recreation, Sport and Dance (ICHPEP-SD) พบว่า มีปัจจัยที่มีผลต่อการเล่นเกม อีสปอร์ต ทั้งหมด 15 ประการ โดยปัจจัยสำคัญที่ทำกลุ่มตัวอย่างใช้เวลาเล่นเกมอีสปอร์ต คือ การแข่งขัน

2. *กลยุทธ์* การคิดกลยุทธ์เป็นหลักพื้นฐานของทั้งนักกีฬาทั่วไปและนักแข่งอีสปอร์ตเพราะกลยุทธ์เป็นสิ่งสำคัญที่จะตัดสินแพ้ชนะ ยกตัวอย่างเช่น League of Legends และ Starcraft จะใช้เวลาในการคิดกลยุทธ์ในแต่ละเกมให้เกิดประโยชน์มากที่สุด และจะประยุกต์กลยุทธ์ให้เข้ากับการแข่งขันในแต่ละครั้ง ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับจุดแข็งหรือจุดอ่อนของคู่แข่งด้วย

3. *สุขภาพร่างกาย* แม้นักแข่งอีสปอร์ตไม่มีค่าความแข็งแรงเหมือนกับนักกีฬาทั่วไป แต่นักกีฬาอีสปอร์ต ก็เชื่อว่าร่างกายจะส่งผลต่อจิตใจที่ดี ดังนั้นนักแข่งอีสปอร์ตหลายคนจึงระมัดระวังเรื่องอาหาร การออกกำลังกาย และการพักผ่อน

4. *อัตราการตอบสนอง* นักแข่งอีสปอร์ตระดับสูงส่วนใหญ่จะมีอัตราการตอบสนองและความคิดที่รวดเร็ว มีค่าเฉลี่ยในการออกคำสั่งในเกมได้ถึง 300 คำสั่งต่อนาที

ต่อมา Mariona (2017) ได้สนับสนุนแนวคิดที่ว่า “อีสปอร์ตเป็นกีฬาประเภทหนึ่ง” ด้วยเหตุผลต่าง ๆ จากการเปรียบเทียบความหมายของกีฬาและอีสปอร์ต ดังนี้

1. *อีสปอร์ตไม่ใช่การแข่งขันเกมทั่วไป (E-sport is not video game)* อ้างอิงจากความหมายของวิดีโอเกม หมายถึง กิจกรรมที่เล่นเกมเพื่อสร้างความบันเทิง แต่

อีสปอร์ตเป็นการนำเกมมาแข่งขันบนกฎเกณฑ์เดียวกับ และก็ไม่ใช่วีดีโอเกมทุกเกมสามารถเป็นอีสปอร์ตได้ การนำเกมมาแข่งเป็นอีสปอร์ตได้ต้องเป็นเกมประเภทการแข่งขันหรือเกมประเภท MOBA MMORPG FPS ที่ได้รับความนิยมอย่างมาก เช่น LoL Counter Strike เป็นต้น

2. อีสปอร์ตเป็นกิจกรรมที่ต้องใช้ทักษะและความสามารถ (*E-sport needs player skill*) กล่าวได้ว่าอีสปอร์ตมีรูปแบบการแข่งขันที่นักกีฬาต้องใช้ทักษะและความสามารถเฉพาะตัว (Skill-play) เพื่อเอาชนะฝ่ายตรงข้าม แต่ชัยชนะต้องอยู่บนพื้นฐานของเกมที่ยุติธรรมด้วย

3. อีสปอร์ตเป็นกิจกรรมทางกายภาพ (*E-sport is a physical activity*) ในที่นี้หมายถึง การใช้ร่างกายควบคุมเครื่องมืออิเล็กทรอนิกส์ต่าง ๆ เช่น เมาส์ คีย์บอร์ด หรือคันบังคับ ผ่านความสัมพันธ์ระหว่างดวงตาและมือ ซึ่งมีลักษณะคล้ายกับกีฬายิงปืน (Hemphill, 2005)

4. อีสปอร์ตมีกฎระเบียบของตัวเอง (*E-sport has own rule*) กฎระเบียบ กติกาของอีสปอร์ตในแต่ละรายการจะมีข้อบังคับอย่างแน่นนอนขึ้นอยู่กับการแข่งขันและแต่ละการแข่งขัน เช่น ในประเทศเกาหลีใต้นักกีฬาอีสปอร์ตทำผิดกฎด้วยการโกง นักกีฬาคณะนั้นถูกสั่งห้ามลงแข่งอีกตลอดชีวิต หรือในการแข่งขัน Counter-strike Major tournament มีนักแข่งใช้โปรแกรมโกงการแข่งขันถูกจับ ปรับแพ้ และสั่งห้ามลงแข่งตลอดชีวิตทันที (Owen, 2018)

5. นักแข่งอีสปอร์ตเป็นนักกีฬา (*E-sport player is an athlete*) นักแข่งอีสปอร์ตมืออาชีพต่างมีระเบียบในการดูแลตัวเองทั้งเรื่องการฝึกซ้อม การรับประทานอาหาร การออกกำลังกาย เพื่อให้ร่างกายแข็งแรงและพร้อมสำหรับการแข่งขัน ในปี 2013 นักแข่งอีสปอร์ตชาวแคนาดาได้รับวีชานักกีฬาจากประเทศสหรัฐอเมริกา เท่ากับว่านักแข่งอีสปอร์ตถูกยอมรับในฐานะนักกีฬาเหมือนกับกีฬาประเภทอื่น (Dave, 2013)

สิ่งที่ทำให้อีสปอร์ตพิเศษกว่ากีฬานิตอื่น คือ นักกีฬาอีสปอร์ตสามารถลงแข่งขันในรายการต่าง ๆ ได้สะดวกและง่ายกว่า เพราะ ไม่มีข้อจำกัดทางด้านร่างกาย เพศ หรืออายุในการแข่งขัน กล่าวคือ นักกีฬาอีสปอร์ตทุกเพศและทุกวัยสามารถลงแข่งขันในทุกรายการได้อย่างเสมอภาคและเท่าเทียมกัน นอกจากนี้ผู้ชมอีสปอร์ตสามารถชมการแข่งขันได้ทุกที่และทุกเวลา จึงทำให้สะดวกต่อการรับชมการแข่งขันเพียงแค่อินเทอร์เน็ตเท่านั้น

สรุปได้ว่าการยอมรับอีสปอร์ตในฐานะกีฬาเป็นการเปรียบเทียบความเหมือนของอีสปอร์ตและกีฬา (Traditional sport) เพื่อแสดงให้เห็นว่าอีสปอร์ตก็มีฐานะเป็นกีฬา คือ อีสปอร์ตต้องใช้ทักษะและความสามารถทางกายภาพ อีสปอร์ตไม่ใช่การแข่งขันเกมทั่วไป และอีสปอร์ตมีกฎและกติกาของตัวเอง

2.1.4.2 กลุ่มที่มองว่าอีสปอร์ตมีอิทธิพลต่อวงการกีฬา เป็นกลุ่มที่มองว่าอีสปอร์ตอาจส่งผลหรือมีอิทธิพลต่อกีฬาในอนาคต จากการศึกษางานที่เกี่ยวข้องมีรายละเอียด ดังนี้

Kalle and Jesper (2010) วิเคราะห์อีสปอร์ตเป็นกีฬาหรือไม่ ต้องมองเชิงประวัติศาสตร์ที่มีวิวัฒนาการสู่การเป็นกีฬาสมัยใหม่ (modern sport) ซึ่งเป็นทฤษฎีของ Guttman (2004) ในการตีความหมายของกีฬาท่ามกลางกระแสที่หลากหลาย สามารถคาดการณ์อนาคตของอีสปอร์ต 3 สถานการณ์ คือ

1. *อีสปอร์ตจะเป็นวัฒนธรรมที่สวนกระแส (Counterculture) หรือเป็นทางเลือกภายใต้นิยามกีฬาสมัยใหม่* กล่าวคือ อีสปอร์ตจะยังไม่ถือเป็นกีฬาอย่างเป็นทางการ เพราะในสังคมยังยึดความหมายของกีฬา (Traditional sport) ทำให้อีสปอร์ตยังเป็นกีฬาที่เป็นทางเลือก แต่ในบางประเทศ เช่น เกาหลีใต้ จีน รัสเซีย ฮังการี เดนมาร์ก ให้การยอมรับแล้วว่าอีสปอร์ตเป็นกีฬาอย่างเป็นทางการ (official sport) แม้องค์การกีฬาอย่าง คณะกรรมการโอลิมปิกนานาชาติ (International Olympic Committee : IOC) จะยังไม่มีท่าทีตอบรับอีสปอร์ตเป็นกีฬา ทำให้สังคมอีสปอร์ตต้องรวมตัวกันส่งเสริมตัวเอง โดยการก่อตั้งองค์กรกลางของอีสปอร์ต ได้แก่ สหพันธ์กีฬาอีสปอร์ตระหว่างประเทศ (The International E-sport Federation : IESF) มาทำหน้าที่ดูแลผลประโยชน์และส่งเสริมอีสปอร์ตตามแนวทางของตนเอง

2. *อีสปอร์ตจะเป็นส่วนหนึ่งที่มีอิทธิพลต่อวงการกีฬา* เป็นการสะท้อนมุมมองของกีฬาจากกระแสความนิยมของผู้คนในยุคปัจจุบัน เช่น จำนวนผู้รับชมที่คาดว่าจะในปัจจุบันมีผู้ชมอีสปอร์ตประมาณ 300 ล้านคน และคาดว่าจะพุ่งขึ้นเป็น 500 ล้านคน ในปี 2020 มูลค่าของอีสปอร์ตในปี 2016 ไร่ที่ 500 ล้านดอลลาร์สหรัฐ และมีโอกาสที่มูลค่าจะเติบโตขึ้นมากกว่า 1,000 ล้านดอลลาร์สหรัฐในอีก 3 ปีถัดไป (ปี2019) (Newzoo, 2017) จากสถิติจึงยากที่จะปฏิเสธอีสปอร์ตในฐานะของกีฬา แม้จะติดเงื่อนไขสำคัญคือการที่คณะกรรมการโอลิมปิกนานาชาติ ยังไม่รับรองให้เป็นกีฬาอย่างเป็นทางการก็ตาม ประกอบกับมุมมองของสังคมส่วนหนึ่งยังมองว่าวิดีโอเกมทำให้เกิดปัญหาสังคม แต่ก็มีพยายามหักล้างความเชื่อดั้งเดิม เช่น การเล่นเกมเป็นประจำอาจทำให้ทักษะในการใช้งานสายตาในระหว่างการจับชี้ดีขึ้น Li et al.(2016) ได้ใช้วิธีการวิจัยเชิงทดลอง โดยให้กลุ่มทดลองกลุ่มหนึ่งเล่นเกมแอ็กชัน (Action game)เป็นเวลา 5 ชั่วโมงทุกวัน ส่วนอีกกลุ่มไม่ได้เล่นเกมแอ็กชัน ผลการทดลองสรุปผลได้ว่า คนที่เล่นเกมจะมีทักษะในการใช้สายตาเพื่อควบคุมรถให้อยู่ในเลนได้ดีกว่า หรืออีสปอร์ตสามารถออกอากาศในโทรทัศน์เช่นเดียวกับกีฬาชนิดอื่นในสหรัฐอเมริกา ทำให้ภาพลักษณ์ของอีสปอร์ตเป็นไปในทางที่ดีขึ้นและมีแนวโน้มที่จะเป็นส่วนสำคัญของวงการกีฬาในอนาคต

3. *อีสปอร์ตจะเป็นกีฬาที่มีอิทธิพลในอนาคต* เป็นแนวทางที่อาจกล่าวเกินจริงไปจากสถานการณ์ในปัจจุบัน อย่างไรก็ตามเมื่อพิจารณาการเป็นกีฬาสมัยใหม่ของ Guttman

(2004) จะพบว่าองค์ประกอบสำคัญคือภาพสะท้อนของสังคมต่อกีฬาชนิดนั้น ๆ ซึ่งผลการศึกษาต่าง ๆ ก็เป็นภาพสะท้อนของสังคมเช่นกัน เปรียบเทียบได้กับเทคโนโลยีและวิถีชีวิตในสังคมเปลี่ยนแปลงไปเช่นเดียวกับความรู้สึกต่ออีสปอร์ตก็สามารถเปลี่ยนแปลงได้เช่นเดียวกัน ตัวอย่างเช่น การแข่งขันรถสูตร 1 (Formular1) อาจมีกระแสบางอย่างที่ส่งผลกระทบต่อกีฬาชนิดนี้ เช่น การแข่งขันที่ต้องเสี่ยงชีวิต และเป็นการปล่อยมลพิษต่อสิ่งแวดล้อม ซึ่งเกิดการตั้งคำถามว่าอาจจะเป็นเรื่องที่ดีกว่าหากการแข่งขันอยู่ในลักษณะของภาพกราฟฟิกในโลกเสมือนที่เกิดขึ้นบนหน้าจคอมพิวเตอร์ โดยที่ระบบการขับขีมีคามเหมือนกับการแข่งขันในสนามจริง จึงเป็นการตั้งสมมติฐานต่ออีสปอร์ตสามารถที่จะสร้างอารยะใหม่ในฐานะที่เป็นกีฬาสมัยใหม่

2.1.4.3 กลุ่มที่มองว่าอีสปอร์ตยังไม่เป็นกีฬา เป็นกลุ่มที่มองว่าอีสปอร์ตไม่ใช่กีฬา และมองว่าอีสปอร์ตเป็นการแข่งขันเกม จากการศึกษางานที่เกี่ยวข้องมีรายละเอียด ดังนี้

Hallmann and Giel (2018) ได้แสดงมุมมองเกี่ยวกับอีสปอร์ตเป็นกีฬาหรือไม่ โดยใช้แนวคิดเรื่องความหมายของ “กีฬา” จากกฎบัตรสภากีฬาแห่งยุโรป (Council of Europe’s European Sport Charter) ปี 2001 และความหมายของ Rodgers (1977) มาสรุปเป็นเกณฑ์ความหมายได้ 4 เกณฑ์ คือ เป็นกิจกรรมทางกายภาพ (Physical activity) เป็นกิจกรรมสร้างนันทนาการ (Part of recreation) เป็นส่วนหนึ่งของการแข่งขัน (Competitive elements) มีโครงสร้างขององค์กร (Organizational structures) พบว่าอีสปอร์ตมีองค์ประกอบ 3 ใน 4 อย่าง คือ เป็นกิจกรรมนันทนาการที่เป็นการสร้างความบันเทิง เป็นส่วนหนึ่งของการแข่งขันที่เพื่อหาความสามารถ และมีโครงสร้างขององค์กรในที่นี่หมายถึงมีรูปแบบการแข่งขันที่ชัดเจน แต่องค์ประกอบที่อีสปอร์ตยังไม่มี คือ เป็นกิจกรรมทางกาย เพราะ อีสปอร์ตเป็นกิจกรรมที่ผู้เล่นใช้การบังคับตัวละครในวิดีโอเกม ทำให้ไม่มีการเคลื่อนไหวร่างกายเหมือนกีฬาประเภทอื่น ๆ จึงทำให้อีสปอร์ตยังไม่กีฬา

Jim Parry (2018) ได้ให้ข้อสรุปจากงานวิจัยของเขาว่า “อีสปอร์ตไม่ได้เป็นกีฬา” โดยใช้ตัวชี้วัดจากการเปรียบเทียบความหมายของกีฬาโอลิมปิก (Olympic sport) หมายถึง กีฬาที่เป็น (1.) กิจกรรมของมนุษย์ (Human activity) หมายถึง มนุษย์เป็นผู้ดำเนินกิจกรรมโดยตรงที่ไม่ใช่การใช้สัตว์หรือเครื่องยนต์กลไกเข้ามาเกี่ยวข้อง (2.) กิจกรรมทางกายภาพ (Physical activity) หมายถึง การเคลื่อนไหวของร่างกายที่ทำให้กิจกรรมที่ทำอยู่เกิดการเปลี่ยนแปลงและเกิดผลของการกระทำ (3.) ทักษะทางกายภาพ (Physical skill) หมายถึง ทักษะในการเคลื่อนไหวร่างกายให้เหมาะกับกีฬา (4.) การแข่งขัน (Contest) 5. กฎระเบียบ (Rule-governed) หมายถึง การมีกฎ กติกา และระเบียบในการแข่งขัน (6.) สถาบัน (Institutionalised) หมายถึง การมีสมาคมกีฬาทั้งในระดับประเทศและสากล

เมื่อเปรียบเทียบกับอีสปอร์ต พบว่าองค์ประกอบที่อีสปอร์ตมีเหมือนกีฬา คือ การแข่งขันและกฎระเบียบ แต่สิ่งที่ทำให้อีสปอร์ตยังไม่เป็นกีฬา คือ อีสปอร์ตยังไม่มีความเป็นมนุษย์ เพราะว่าขาดลักษณะทางกายภาพ (Physicality) กล่าวคือ ไม่ได้เป็นกิจกรรมของมนุษย์ที่ไม่สามารถประมวลผลด้วยตัวเองจึงทำให้ไม่สามารถเป็นกิจกรรมที่ไม่ได้ใช้ทั้งทั้งร่างกายของมนุษย์และทักษะทางร่างกายของมนุษย์ด้วย และนอกจากอีสปอร์ตยังไม่มีส่วนร่วมพัฒนาร่างกายมนุษย์ จึงทำให้อีสปอร์ตเป็นแค่การแข่งขันเกมคอมพิวเตอร์แม้จะมีคุณสมบัติคล้ายกีฬาก็ตาม

นอกจากนี้ Khoo (2012) ได้กล่าวว่าผลเสียของอีสปอร์ตมีมากซึ่งจะมีผลโดยตรงต่อเด็กและเยาวชน เพราะว่าอีสปอร์ตก็ถือเป็นเกมประเภทหนึ่งและยังส่งผลต่อเด็กและเยาวชนโดยตรง ดังตัวอย่างที่เห็นได้จากข่าวทั่วโลก เช่น ในรัฐโอไฮโอ ประเทศสหรัฐอเมริกา ปี 2007 มีเด็กอายุ 16 ปียิงพ่อแม่ของตัวเองเพียงเพราะไม่ให้เล่นเกม และในปี 2005 ในประเทศเกาหลีใต้ ผู้เล่นเกมอายุ 28 ปีเสียชีวิตจากการเล่นเกมต่อเนื่องกว่า 50 ชั่วโมง ซึ่งทำให้เห็นว่าการใช้เวลากับวิดีโอเกมเป็นเวลานานได้สร้างผลเสียให้กับร่างกายของผู้เล่น จึงเป็นข้อสนับสนุนที่เพียงพอที่ว่าอีสปอร์ตไม่ใช่กีฬา เพราะกีฬาต้องไม่ทำร้ายร่างกายและสุขภาพของตัวเองด้วย

จะเห็นได้ว่ากลุ่มที่มองว่าอีสปอร์ตนั้นไม่ใช่กีฬามีด้วยกัน 3 ปัจจัย คือ *อีสปอร์ตเป็นเกม อีสปอร์ตขาดการใช้ทักษะทางกายภาพ และอีสปอร์ตส่งผลเสียเด็กและเยาวชน*

การศึกษาเอกสารในส่วนที่ **2.1.3 เป็นการศึกษามุมมองของอีสปอร์ต** ทำให้เห็นถึงลักษณะ ประเด็นของการยอมรับอีสปอร์ตในฐานะกีฬา ซึ่งเป็นผลมาจากการตีความทางด้านความหมายของอีสปอร์ตและกีฬา อย่างไรก็ตามงานวิจัยนี้ไม่ได้เป็นการศึกษาว่าอีสปอร์ตในประเทศไทยถูกยอมรับเป็นกีฬาหรือไม่ แต่เพื่อแนวทางในการศึกษารูปแบบการยอมรับอีสปอร์ตในสังคมไทย

จากการศึกษาเอกสารส่วนที่ **2.1 แนวคิดเกี่ยวกับอีสปอร์ต (E-sport)** ทำให้เข้าใจความหมายของอีสปอร์ตที่เป็นความรู้พื้นฐานในการเข้าใจอีสปอร์ต และการศึกษาที่เกี่ยวกับอีสปอร์ต ทั้งที่เกี่ยวข้องกับตัวนักแข่งและผู้ชม รวมไปถึงมุมมองของอีสปอร์ต เพื่อใช้เป็นองค์ความรู้พื้นฐานประกอบการศึกษาในส่วนที่ **2.2 แนวคิดเกี่ยวกับอัตลักษณ์ (Identity)** นอกจากนี้ยังสร้างความเข้าใจเบื้องต้นเกี่ยวกับอีสปอร์ตเพื่อนำไปสู่การตอบคำถามวิจัยข้อที่ 1. การสื่อสารเพื่อประกอบสร้างอัตลักษณ์นักแข่งอีสปอร์ตมีลักษณะเป็นอย่างไร และ ข้อที่ 2. การสื่อสารอัตลักษณ์นักแข่งอีสปอร์ตต่อบุคคลภายนอกบนพื้นที่สาธารณะเป็นอย่างไร

2.2 แนวคิดเรื่องการสื่อสารกับอัตลักษณ์ (Identity)

2.2.1 ความหมายของอัตลักษณ์

กาญจนา นาคสกุล (2547) กล่าวว่า อัตลักษณ์ เกิดจากการประกอบคำด้วยคำว่า “อัต” หรือ อดตุ ที่แปลว่า ตนเอง กับคำว่า ลักษณะ ที่แปลว่าลักษณะหรือสมบัติเฉพาะตัว ดังนั้น “อัตลักษณ์” จึงแปลว่า ลักษณะเฉพาะของตัวเอง

ตัวตน (Self) ของบุคคล เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นจากแนวคิดเกี่ยวกับตัวเอง (Self-Concept) หมายถึง ความคิด ความเชื่อ ความรู้สึก รวมถึงทัศนคติของบุคคลที่เป็นผลมาจากการหล่อหลอมทางสังคม ประกอบกับความเป็นตัวตน เป็นผลให้แสดงให้เห็นถึงตัวตน ความคิด ตลอดจนพฤติกรรมและการกระทำในบทบาทที่หลากหลายในสังคม

George Herbert Mead (1934) อธิบายเกี่ยวกับตัวตนว่า “ฉัน” (I) ในฐานะผู้กระทำด้วยตัวเองเป็นการบอกว่าเราเป็นอย่างไร ซึ่งแตกต่างจาก “ฉัน” (Me) ที่เป็นบุคคลในฐานะที่ผู้อื่นบอกว่าเราเป็นอย่างไร ด้วยลักษณะของบุคคลทั้ง 2 ลักษณะดังกล่าวจะช่วยบุคคลหนึ่งสามารถวิเคราะห์ถึงตัวตนของตนที่เป็น และสามารถคาดการณ์สิ่งที่จะเกิดขึ้นในอนาคตได้ด้วย

ดังนั้น อัตลักษณ์ (Identity) เป็นการนิยามว่าเราคือใคร “Who am I” แตกต่างจากคนอื่นอย่างไร เราเป็นใครในสายตาผู้อื่นและภายใต้กรอบของสังคมในสถานการณ์ต่าง ๆ ในฐานะที่เป็นสมาชิกของสังคม อัตลักษณ์จึงเหมือนกระบวนการที่มอบสถานะให้เรา เป็นเครื่องมือและกระบวนการที่เชื่อมโยงเราและสังคมที่อาศัยอยู่ นอกจากนี้อัตลักษณ์เป็นเรื่องของการสร้างความแตกต่างระหว่าง “พวกเขา-พวกเรา” เช่น อัตลักษณ์ระหว่างชนชาติ อัตลักษณ์ทางการเมือง อัตลักษณ์ผู้ชาย-หญิง เป็นต้น Woodward (2000) หรือเรียกว่า “อัตลักษณ์ร่วม” (Collective identity) หมายถึง กระบวนการสร้างความสำนึกร่วมของคนในสังคม (Melucci, 1995) ซึ่งอัตลักษณ์หรือตัวตัวจะเกิดขึ้นได้ก็ต่อเมื่อมีปฏิสัมพันธ์ระหว่าง “เรา” กับ “ผู้อื่น”

อัตลักษณ์เป็นสิ่งที่ประกอบสร้างขึ้นมาจากการสังสมประสบการณ์ การหล่อหลอมทางวัฒนธรรม จารีต และประเพณี ที่ระบุว่าแต่ละบุคคลเป็นใคร เป็นอะไร ด้วยตัวเองหรือด้วยบุคคลอื่น ซึ่งอัตลักษณ์จะเป็นตัวกำหนดบทบาทและพฤติกรรมว่าควรมีรูปแบบในการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมอย่างไร (จารุณี สุวรรณรัมย์, 2547) นอกจากนี้ อัตลักษณ์ยังเป็นการแสดงความเป็นกลุ่มเดียวกัน เช่น ตราสัญลักษณ์ เครื่องหมาย หรือภาษาที่ใช้ในการสื่อสาร ซึ่งสิ่งเหล่านี้เป็นการแสดงให้เห็นว่าเราเป็นใคร เราอยู่กลุ่มไหน จึงเป็นการแสดงอัตลักษณ์ตนเอง หรืออัตลักษณ์ทางสังคมออกมา (Woodward, 2004)

อัตลักษณ์ (Identity) จึงเป็นแนวคิดสำคัญที่ได้รับความสนใจศึกษาในมิติ “การเมืองเรื่องอำนาจ” ของ อัตลักษณ์ในด้านเพศชาติพันธุ์ วัย และสมาชิกของสังคม (กำจร หลุยยะพงศ์, 2553) และในงานวิจัยนี้คือ “นักแข่งอีสปอร์ต” มองว่าอัตลักษณ์จึงเป็นเรื่องการต่อสู้ แย่งชิง และ

การแสดงออกถึงตัวตนของมนุษย์ หากเปรียบเทียบการแสดงออกถึงตัวตนกับเหรียญที่มีสองด้าน ด้านหนึ่งคือด้านที่เราเป็นผู้สร้างความหมาย ส่วนอีกด้านหนึ่งสังคมเป็นกำหนดความหมาย อันทำให้อัตลักษณ์เป็นเพียงภาพตัวแทน (Representation) และเป็นสิ่งที่เกี่ยวข้องกับทั้งมนุษย์และสังคมที่ประกอบสร้างความหมายไว้ด้วยการ โดยความหมายจะมีลักษณะเป็นกระบวนการที่ไม่หยุดนิ่ง (อภิญา เพ็องฟูสกุล, 2546 และ Woodward, 2002)

การพิจารณาอัตลักษณ์ว่า ทุกอย่างไม่มีแก่นหรือคุณสมบัติเดียวอย่างที่เคยเชื่อมาในอดีต หรือเชื่อว่าอัตลักษณ์เกี่ยวข้องกับการรื้อภาพปัจเจกภาพหรือภาพความจริงของบุคคล (อภิญา เพ็องฟูสกุล, 2546) กล่าวอีกนัยหนึ่ง คือ ตัวตนของมนุษย์หรืออัตลักษณ์เป็นสิ่งที่ถูกสร้างขึ้นและปรับเปลี่ยนไปตามอำนาจที่กำหนด

การมองอัตลักษณ์ดังกล่าว เป็นแนวคิดหลักของสังคมยุคหลังสมัยใหม่ (Post modernism) ที่มองว่าหลักเหตุและผลของสังคมสมัยใหม่นั้นเป็น “อำนาจ” ที่กำหนดอยู่ นอกจากนี้ความจริงในยุคหลังสมัยใหม่อาจไม่เป็นคำตอบสุดท้าย แต่เป็นภาพที่ประกอบขึ้นเป็นภาพแทน ดังนั้นอัตลักษณ์หรือตัวตนของมนุษย์อาจไม่ใช้การกำหนดตัวเองเสียทั้งหมด แต่กลับขึ้นอยู่กับ “อำนาจ” ในการกำหนดความหมายของมนุษย์ทั้งเป็นผู้กำหนดเองและการกำหนดจากสังคม (อภิญา เพ็องฟูสกุล, 2546)

Jacque Derrida (1981) ได้แสดงทัศนะเกี่ยวกับอัตลักษณ์ว่าเป็นสิ่งที่ “การเลื่อนไหล” (Deferral) กล่าวคือ อัตลักษณ์ของมนุษย์นั้นไม่ได้หยุดนิ่งหรือตายตัว โดยสิ่งหนึ่งสามารถเป็นตัวมันและสิ่งที่ไม่ใช่ตัวมันในเวลาเดียวกัน

Micheal Foucault ได้ศึกษาเรื่องราวทฤษฎี (Discourse) หรือศึกษาภาษากับการแสดงออกด้วยวิธีการสื่อสารต่าง ๆ เพื่อให้เห็นมิติเชิงอำนาจที่เชื่อมโยงเป็นเครือข่าย (Network of power) และมากำหนดอัตลักษณ์ของมนุษย์ กล่าวคือ เป็นปัจจัยกำหนดตัวตนที่มาจากภายนอกตัวตนมากกว่าตนเองเป็นผู้กำหนด (กัจจร หลุยยะพงศ์, 2553)

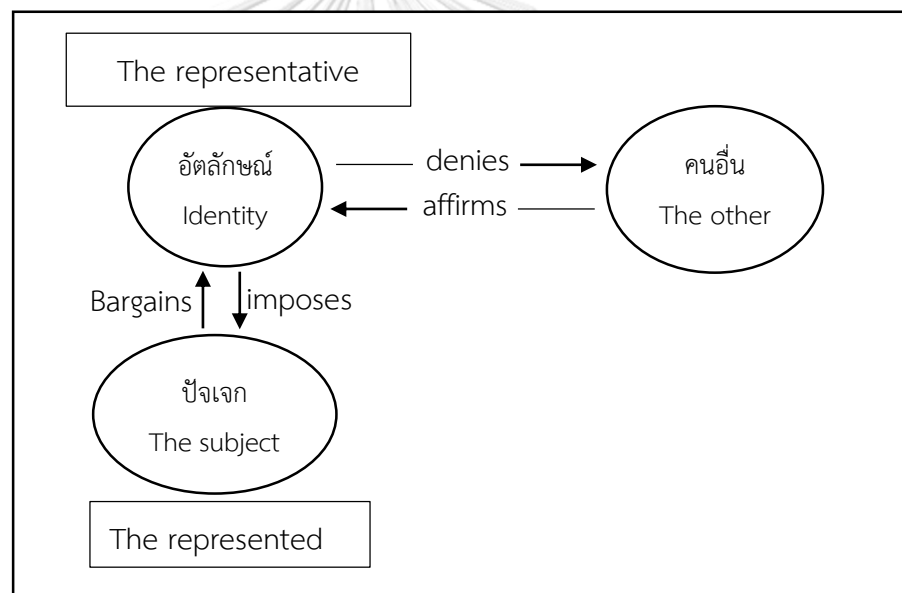
Stuart Hall ได้เสนอว่า “อัตลักษณ์” คือ ชิ้นส่วนของวาทกรรมที่หลากหลายร่วมกับอำนาจสังคมและอำนาจส่วนบุคคล และนำเสนอเป็นอัตลักษณ์ของบุคคล จึงทำให้อัตลักษณ์มีลักษณะเป็นกลุ่มหรือกระบวนการที่ไม่สิ้นสุด เช่น การนิยามอัตลักษณ์ความเป็นอังกฤษจะมีความสัมพันธ์กับเรื่องเพศ ชนชั้น สีผิว ชาติพันธุ์ ฯลฯ จึงทำให้อัตลักษณ์เป็นสิ่งที่ผสมผสานจากสิ่งต่าง ๆ และมานิยามเป็นตัวตนขึ้นมา (Barker, 2008 และอภิญา เพ็องฟูสกุล, 2546)

เช่น งานวิจัยของ Diego Costa Pinto et al. (2015) ได้อธิบายการสร้างอัตลักษณ์กลุ่มคนเล่นเกมประเภท MMORPGs ผ่านตัวละครในเกม (Avatar) พบว่า อัตลักษณ์ของคนเล่นเกม MMORPGs ผ่านตัวละครในเกมด้วยการขยายตัวตน (Self-extension) เป็นการสร้างตัวละครในเกมให้มีลักษณะคล้ายตนเอง การรวมกลุ่ม (Self-aggregation) เป็นการรวมกลุ่มของคนเล่นเกมให้เป็น

กิลด์ (Guild) เพื่อความร่วมมือในการแบ่งปันของต่าง ๆ เพื่อพัฒนาความสามารถของตัวละครของตนเอง การขยายตัวตนและการรวมกลุ่มทำให้เกิด*การรวมอัตลักษณ์ในสังคม (Assembling identity at the community)* หมายถึง การสร้างตัวละครของตัวเองให้เป็นที่รู้จักของผู้เล่นในแวดวงเดียวกัน ซึ่งเป็นการใช้ตัวละครของตนนิยามอัตลักษณ์ของตนขึ้นมา

จะเห็นได้ว่าอัตลักษณ์ตามความหมายแนวคิดหลังสมัยใหม่ (Post-modernism) นั้นแฝงไว้ด้วยความขัดแย้งและความสัมพันธ์เชิงอำนาจ ที่ทำให้อัตลักษณ์ไม่สามารถซ้อนกันได้สนิทกับปัจเจกภาพที่เป็นภาพตัวแทนได้ และทำให้กระบวนการนี้ไม่อาจหยุดนิ่งและตายตัวได้ เช่น การตั้งคำถาม การต่อรองความหมายของคู่ตรงข้ามในบริบทต่าง ๆ ที่ขัดแย้งกันเอง

อภิญา เฟื่องฟูสกุล (2546: 75) ได้ให้สรุปเรื่อง อัตลักษณ์ เป็นผล (Effect) ของชุดวาทกรรมต่าง ๆ ที่กำหนดบทบาทของมนุษย์ และเปลี่ยนแปลงไปตามสถานการณ์ ดังภาพ



ภาพที่ 2.2 กระบวนการสร้างอัตลักษณ์และปัจเจกภาพในแนวคิดหลังสมัยใหม่

จากภาพอภิญา เฟื่องฟูสกุล (2546) อธิบายว่า อัตลักษณ์มีลักษณะเหมือนกับเหรียญสองด้านที่ซ้อนกันอยู่ ด้านหนึ่งเป็นวาทกรรมที่หยิบยื่นภาพตัวแทน (Representative) ให้กับเรา เช่น ความเป็นเพศต่าง ๆ ความเป็นไทย และหล่อหลอมเป็นตัวเรา ซึ่งทำให้เราแตกต่างจากคนอื่น (The other) ส่วนอีกด้านตัวเราจะเป็นผู้ต่อรอง ยอมรับ ปฏิเสธ รวมถึงกำหนดภาพของตัวตนผ่านวาทกรรม เช่น กรณีของเด็กที่แม่เรียกให้ไหว้คุณปู่ เด็กก็ยกมืออย่างเสียไม่ได้ แสดงให้เห็นว่าด้านหนึ่งเป็นการยอมรับอัตลักษณ์ระบบอุปถัมภ์ แต่อีกด้านก็จะเป็นการต่อรองวาทกรรมดังกล่าวและเผยแพร่

ให้เห็นพลังของปัจเจกที่กำหนดความหมายของอัตลักษณ์ ที่เป็นหลักในการศึกษาเรื่องอัตลักษณ์ เช่น การต่อสู้ของสตรีในคุก (สายพิน ศุพุทรมงคล, 2543) อัตลักษณ์ของเด็กช่างกล (จารุณี สุวรรณรัศมี, 2547) อัตลักษณ์ของชายรักชายในการประกวดนางงามประเภทสอง (สมศักดิ์ ปัญจศิล, 2553) อัตลักษณ์ของผู้หญิงที่ชื่นชอบการ์ตูน YAOI (ญาณธรร เจียรรัตนกุล, 2550) จากการศึกษางานอัตลักษณ์ในกลุ่มนี้พบว่า กลุ่มคนชายขอบเหล่านี้ตกอยู่ภายใต้อำนาจของสังคม เช่น ผู้ต้องหา เด็ก เกร คนผิดเพศ หรือคนที่บ้ากาม ซึ่งเกิดจากการนำเสนอภาพด้านเดียวจากสื่อมวลชนประเภทต่าง ๆ เช่น โทรทัศน์ วิทยุ และสื่อสิ่งพิมพ์ จึงทำให้ภาพ “คนใน” ในสายตา “คนนอก” ถูกตีตราอย่างใดอย่างหนึ่งในแง่ลบ (Stigmatization) จนนำไปสู่การสร้างเป็นภาพแทน (stereotype) ของกลุ่มคนทั่วไป แต่ก็มี การต่อสู้เพื่อสร้างความหมายให้กับตัวตนของกลุ่มด้วยวิธีการที่ต่างกัน และอยู่บนพื้นฐานของอำนาจและความสามารถของตน เช่น กลุ่มสตรีในคุกมีการต่อสู้ผ่านวรรณกรรม เพศ และศาศนา กลุ่มเด็กช่างกล ก็ท้าทายอำนาจผ่านการใช้ภาพกราฟิติดหรือรอยขีดตามโต๊ะเรียน ห้องน้ำ หรือสถานที่ต่าง ๆ ส่วนกลุ่มชายรักชายที่ใช้การประกวดนางงามสาวประเภทสองหรือมิส ACDC เป็นพื้นที่ในการแสดงออกทางความคิดและมุมมองต่าง ๆ รวมถึงรวมตัวกันสร้างประโยชน์ให้กับสังคมเพื่อแสดงให้เห็นความสามารถของตนแทนการถูกมองในด้านลบ สิ่งเหล่านี้ทำให้เห็นว่า “ที่ใดมีอำนาจที่กดทับย่อมมีการต่อสู้เพื่อสร้างตัวตน”

จากแนวคิดของฟูโกต์ ฮอลล์ และนักวิชาการหลายท่าน ชี้ให้เห็นว่า “อัตลักษณ์” เป็นเรื่องของการประกอบสร้างตัวตนของมนุษย์ที่ด้านหนึ่งมีอำนาจที่ครอบงำ และอีกด้านหนึ่งบุคคลก็ต่อรองและประกอบสร้างความหมายของตนภายในการทำงานของวาทกรรมภายใต้วาทกรรมตลอดเวลา ขึ้นอยู่กับบริบทและเงื่อนไขต่าง ๆ นอกจากนั้นยังแสดงถึงหนทางที่ปัจเจกบุคคลพยายามต่อรองพื้นที่ในการสร้างตัวตนในสังคม งานวิจัยชิ้นนี้เห็นว่าอัตลักษณ์ของนักแข่งอีสปอร์ตน่าจะเป็นอัตลักษณ์ที่ประกอบสร้างขึ้นภายใต้วาทกรรม ทั้งในปากของสังคม กลุ่มผู้สนับสนุน คัดค้าน และกลุ่มนักแข่งอีสปอร์ตเองเป็นกลุ่มที่พยายามต่อรองความหมายของตนเองด้วยแนวทางอันหลากหลายที่ผู้วิจัยจะหาคำตอบจากงานวิจัยนี้

วาทกรรมและการปฏิบัติต่าง ๆ ในสังคมที่ดำเนินอยู่ในสังคมของแต่ละกลุ่ม เช่น การทักทาย การสนทนา การแสดงออกของพฤติกรรม หรือกิจกรรมต่าง ๆ ย่อมสร้างเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมวัฒนธรรมหรืออัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม (Cultural identity) ขึ้น และจะถูกยอมรับจากสมาชิกภายในกลุ่มเดียวกันหรือเรียกว่า เป็นคนวงในหรือคนในวัฒนธรรมเดียวกัน (Us) เช่น การแสดงความเป็นไทย ด้วยการใส่ชุดไทย การทำอาหารไทย ซึ่งเป็นการแสดงออกทางวัฒนธรรมของตนเองและยังแสดงให้เห็นที่ผู้อยู่ในวัฒนธรรมเดียวกันได้เห็น ทำให้ง่ายต่อการสื่อสารกันภายในกลุ่มและยังเป็นการแสดงออกอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมเดียวกันอีกด้วย (จุฑาพรรณ (จามจุรี) ผดุงชีวิต, 2550)

อัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมจึงเป็นสิ่งที่บ่งบอกว่าเราเป็นใครและแตกต่างจากคนอื่นอย่างไร (กาญจนา แก้วเทพ, 2549) ตัวแปรที่ทำให้แต่ละวัฒนธรรมมีอัตลักษณ์ที่ต่างกัน คือ (Sarbaugh, 1988)

1. *โลกทัศน์ (World view)* คือ ชุดความเชื่อเกี่ยวกับการมองโลก ความหมายของชีวิต และความสัมพันธ์ของมนุษย์กับธรรมชาติ จนกลายเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการคิด เช่น ฤคเวท (The Rigveda) หรือคัมภีร์ทางศาสนาของอินเดียที่เป็นพื้นฐานของการพัฒนาวัฒนธรรมของอินเดียต่าง ๆ ที่ว่า “มนุษยชาติทั้งหมดเป็นครอบครัวเดียวกัน” (Vasudhaiva Kutumbakam) จึงช่วยให้การมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างวัฒนธรรมของคนในอินเดียเป็นอย่างราบรื่น

2. *แบบแผนและบรรทัดฐานของความเชื่อและการกระทำ (The normative patterns of beliefs and actions)* คือ แนวคิดหรือแบบแผนที่วางแนวทางในการปฏิบัติของคนในกลุ่มว่าสิ่งที่ควรหรือไม่ควรทำเป็นอย่างไร สิ่งไหนเรียกว่าสิ่งที่ดีหรือไม่ดี ซึ่งระดับความเข้มงวดของแบบแผนในแต่ละวัฒนธรรมก็จะแตกต่างกันไป

3. *ระบบรหัส (Code system)* คือ รหัสที่เป็นแบบแผนหรือกฎที่เกี่ยวข้องกับความหมาย (Meaning) เช่น วจนภาษา อวจนภาษา โครงสร้างทางสังคม สถานที่ เวลา โดยระบบรหัสเกี่ยวข้องกับการสื่อสารโดยตรง

4. *การรับรู้ความสัมพันธ์และเจตนา (Perceived relationship and intent: PRI)* คือ การรับรู้ความสัมพันธ์ ความรู้สึกด้านบวก-ลบต่อผู้อื่นในการสารสนทนา ลำดับชั้นของความสัมพันธ์ เป้าหมายของแต่ละวัฒนธรรม

ตัวแปรสำคัญทั้ง 4 ตัวที่แสดงให้เห็นว่าถึงแม้ว่าบุคคลมีความแตกต่างทางโลกทัศน์ แบบแผนและบรรทัดฐานของความเชื่อและการกระทำ ระบบรหัส และการรับรู้ความสัมพันธ์และเจตนา แต่ก็สามารถสื่อสารกันได้ในรูปแบบอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมเดียวกัน เช่นกลุ่มคนมอญในไทยที่มีความเชื่อและนับถือผี จะมีพิธีและขนบธรรมเนียมเกี่ยวกับการเคารพผี และจะส่งต่อความคิดจากรุ่นหนึ่งไปสู่อีกรุ่นที่มีความคิด ความเชื่อ และวิถีปฏิบัติที่คล้ายกัน แสดงให้เห็นว่าการสื่อสารกับคนในอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมเดียวกันจะแสดงความเป็นตัวเราหรือคนวงในมากกว่าคนที่ไม่มีอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมที่แตกต่างกันออกไป (สมศักดิ์ ปัญจติล, 2553)

สรุปได้ว่า อัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมสามารถบ่งบอกว่าเราเป็นใครและเราต่างจากคนอื่นอย่างไร เป็นคนกลุ่มเดียวกันหรือไม่ ซึ่งฮีสปอร์ต เป็นการแสดงออกของอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมเดียวกันของกลุ่มคนที่มีความชื่นชอบในสิ่งเดียวกัน มีเป้าหมายในชีวิตของนักแข่งที่เข้าร่วมการแข่งขันต่าง ๆ เพื่อเป็นที่หนึ่งในการแข่งขัน และนอกจากนี้ยังแสดงถึงระเบียบวินัยในการฝึกซ้อม น้ำใจนักกีฬา อีกทั้งยังเป็นการแสดงอัตลักษณ์ของตนให้สังคมได้รับรู้ นอกจากนี้การการแข่งขันฮีสปอร์ตยัง

เป็นการต่อสู้กับวัฒนธรรมกระแสหลักอย่างการชมกีฬา วัฒนธรรมย่อย เช่น กลุ่มนักเล่นเกม รวมถึงวาทกรรมอย่างเด็กติดเกมอีกด้วย

ดังนั้น “อัตลักษณ์” จึงเป็นความพยายามในการสร้างขอบเขตที่ชัดเจนของทั้งปัจเจกบุคคลและกลุ่มคน เพื่อสื่อสารให้เรารู้ว่า “เราเป็นใคร” และเราแตกต่างจากคนอื่นอย่างไร ผ่านการต่อสู้ทางวาทกรรมเพื่อสร้างจุดยืนให้กับตัวเอง และประกอบสร้างความหมายขึ้นมาจากการมีปฏิสัมพันธ์ การสื่อสารกับบุคคลอื่น

2.2.2 อัตลักษณ์กับการสร้างตัวตนบนโลกออนไลน์

จากที่กล่าวไปในส่วนที่ 2.2.1 ความหมายของอัตลักษณ์ เป็นส่วนที่บุคคลใช้พื้นที่ในโลกของความเป็นจริงในการสร้างตัวตน แต่จากการศึกษาในส่วนที่ 2.1.3 การศึกษาเกี่ยวกับอีสปอร์ต พบว่านักแข่งอีสปอร์ตใช้อินเทอร์เน็ตเป็นช่องทางในการสร้างตัวตน และยังเป็นช่องทางหลักการติดต่อสื่อสารกับผู้อื่นอีกด้วย จึงทำให้ผู้วิจัยทบทวนแนวคิดในส่วนนี้ ดังนี้

Luft and Ingham (1973) ได้แสดงให้เห็นว่าอัตลักษณ์สามารถเกิดขึ้นได้ทั้งในโลกแห่งความเป็นจริงและโลกออนไลน์ โดยแบ่งออกเป็น 2 มิติ คือ 1. *แง่มุมของพฤติกรรมและลักษณะที่เราตระหนัก* และ 2. *แง่มุมของพฤติกรรมที่เราทราบดี ซึ่งรวมไปถึงการเปิดรับ (Openness) และความเข้าใจ (Perception)*

Dannefer and Poushinsky (1977) อธิบายว่าในการสื่อสารบนโลกออนไลน์ ผู้สื่อสารพยายามปกปิดข้อมูลที่แท้จริงของตน เพราะการปกปิดข้อมูลบางส่วนเป็นสิ่งที่น่าหลงใหล

Stone (1996) and Turkle (1995) ได้เชื่อมโยงข้อค้นพบเรื่องอัตลักษณ์ในพื้นที่เสมือนเข้ากับแนวคิดหลังสมัยใหม่ (Post-modernism) ว่าอัตลักษณ์ลักษณะนี้แยกย่อยและยืดหยุ่นมาก และสามารถแสดงและลองแสดงบุคลิกภาพต่าง ๆ ซึ่งปกติจะถูกสังคมไม่ให้แสดง (Reid, 1991)

กิตติ กันภัย (2543) กล่าวถึงการสร้างอัตลักษณ์บนพื้นที่เสมือนว่าเป็นการสื่อสารในบริบทที่เราไม่รู้ว่าเป็นใคร (Anonymous) แต่ทุกคนก็จะสร้างอัตลักษณ์ออนไลน์ (Online identities) รวมถึงสร้างอัตลักษณ์ซ้อน (Multiple identities) ซึ่งการสื่อสารในบริบทที่ไม่รู้ว่าเป็นใคร (Anonymous) เป็นทางเลือกของตัวตนรวมถึงการสร้างความสัมพันธ์กับประสบการณ์ที่ไม่เคยมีมาก่อน การสร้างอัตลักษณ์ในลักษณะนี้สัมพันธ์กับปัจจัย 4 ประการ คือ

1. *โครงสร้างเวลาของกลุ่มมีผลต่อศักยภาพในการสร้างอัตลักษณ์* กล่าวคือ เวลาเป็นปัจจัยสำคัญในการสร้างอัตลักษณ์ และการแสดงออกอัตลักษณ์ที่สร้างขึ้น สอดคล้องกับการศึกษาของ Walther (1996) พบว่า การตอบโต้แบบรวดเร็วมีผลต่อการสร้างความประทับใจให้คู่สื่อสารเพราะสามารถใช้กลยุทธ์ในการควบคุมการแสดงออกถึงตัวตนได้อย่างทันท่วงที ความถี่ในการมีส่วนร่วมก็มีผลต่อการแสดงอัตลักษณ์ด้วยเช่นกัน

2. บริบทภายนอก (External context) และวัตถุประสงค์ของกลุ่ม (Group purposes) มีผลต่อการสร้างอัตลักษณ์ กล่าวคือ ภายใต้บริบทภายนอกของผู้ที่สนใจในสิ่งเดียวกันก็เป็นปัจจัยหนึ่งที่ทำให้แสดงตัวตนที่แท้จริงของตนออกมา เช่น ผู้ที่สนใจเรื่องละครโทรทัศน์เหมือนกัน ย่อมแสดงตัวตนของตัวเองออกมา เพื่อประโยชน์ในการวิพากษ์วิจารณ์เรื่องกลุ่มสนใจอย่างเปิดเผยและตรงไปตรงมา

3. ความสัมพันธ์ระหว่างผู้ร่วมในกระบวนการสื่อสาร เป็นการสร้างความสัมพันธ์ผ่านการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ ผู้สื่อสารอาจมีความสัมพันธ์มาก่อนหรือไม่ก็ได้ แต่ก็สามารถพัฒนาความสัมพันธ์ได้ในอนาคต

4. บรรทัดฐานการแสดงออกทางพฤติกรรม (Behavioural norms) การสร้างบรรทัดฐานเป็นการกำหนดการแสดงออกทางพฤติกรรมและบรรทัดฐานของกลุ่ม เช่น การใช้สัญลักษณ์ การแสดงอารมณ์ความรู้สึก เป็นต้น ซึ่งหากมีผู้ใดฝ่าฝืนบรรทัดฐานกลุ่มก็จะมีผลลงโทษตามระบบโครงสร้างทางสังคมภายในกลุ่ม ซึ่งแต่ละกลุ่มจะมีมาตรการลงโทษที่แตกต่างกัน

ถึงแม้ว่านักวิชาการหลายท่านให้ความสนใจเรื่องแนวคิดการปกปิดตัวเอง แต่การศึกษาในปัจจุบันพบว่า มีคนจำนวนไม่น้อยที่สร้างตัวตนออนไลน์ที่สอดคล้องกับอัตลักษณ์จริงของตน โดยเฉพาะอย่างยิ่งในสังคมยุคโลกาภิวัตน์การสื่อสารในการสร้างอัตลักษณ์นอกจากจะสร้างได้ทั้งพื้นที่กายภาพและพื้นที่เสมือน กล่าวคือ พื้นที่ที่ไม่มีตัวตนอยู่จริง และพื้นที่เสมือนนี้ผู้ใช้ (User) สามารถสร้างอัตลักษณ์เสมือน หรืออัตลักษณ์ที่ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตสร้างขึ้นในชุมชนออนไลน์ แม้ว่าบางคนใช้ชื่อและอัตลักษณ์จริงในพื้นที่เหล่านี้ แต่ก็มีส่วนต้องการเปลี่ยนชื่อตัวเองโดยใช้ชื่ออื่นหรือแม้แต่ปลอมบุคลิกและนิสัยของตนเองขึ้นมาใหม่ เนื่องจากโลกออนไลน์เป็นโลกที่ผู้ใช้สามารถสร้างอัตลักษณ์อันแตกต่างจากอัตลักษณ์ในโลกกายภาพขึ้นมาได้ ปรีดา อัครจันทร์โชติ (2561) ได้อธิบายถึงสาเหตุที่อัตลักษณ์ทั้งสองโลกไม่สอดคล้องกัน เพราะ

1. อัตลักษณ์ในโลกเสมือนนั้นเป็นตัวตนของปัจเจกที่สามารถแสดงออกได้ในโลกกายภาพ เช่น อัตลักษณ์ทางเพศ เป็นต้น

2. อัตลักษณ์ในโลกเสมือนนั้นเกิดจากความเบื่อหน่าย/ความตึงเครียดจากตัวตนในโลกปกติ และต้องการประสบการณ์แปลกใหม่ที่ไม่สามารถกระทำได้ในโลกปกติ เช่น การสร้างอัตลักษณ์ในเกมประเภท MMORPG รวมไปถึงการสร้างบัญชีผู้ใช้หลายบัญชีและสร้างอัตลักษณ์ใหม่ในห้องสนทนา เป็นต้น

3. อัตลักษณ์ในโลกเสมือนแสดงถึงอุดมคติที่ปัจเจกชนต้องการจะเป็น ที่ไม่สามารถบรรลุได้ในโลกกายภาพ

4. อัตลักษณ์ในโลกเสมือนสามารถสร้างได้ง่าย เนื่องจากประชาชนในโลกไซเบอร์มีจำนวนมากจึงยากที่จะรู้ว่าเราเป็นใครในโลกกายภาพ

พื้นที่ในการสร้างตัวตนในโลกออนไลน์มีความง่ายในการสร้างและพัฒนาอัตลักษณ์ ซึ่งเป็นผลมาจากความอิสระเสรีของผู้สื่อสารที่มากกว่าพื้นที่ในโลกกายภาพและยังไม่ถูกจำกัดด้วยเงื่อนไขต่าง ๆ ที่อยู่ภายใต้ค่านิยม ขนบธรรมเนียม ประเพณี รวมถึงกฎหมายและกฎเกณฑ์ต่าง ๆ ที่ผู้มีอิทธิพลในสังคมได้กำหนดไว้ทำให้สร้างและสื่อสารอัตลักษณ์ได้อย่างเต็มที่ จึงทำให้อัตลักษณ์จึงเลื่อนไหลและไม่ชัดเจน ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาของพัทธ์ศรีณัญ ตนานุประวัติ (2552) ที่อธิบายเรื่องสื่อสารอัตลักษณ์ของกลุ่มผู้นิยมดนตรีฮาร์ดคอร์ในประเทศไทย และฐิตินัน บัญญาพ คอมมอน (2556) ที่การสร้างอัตลักษณ์ของเด็กวัยรุ่นผ่านสื่อใหม่ พบว่ามีการสื่อสารอัตลักษณ์ผ่านชื่อ User, Avatar, Emoticon, Signature file ข้อความแสดงสถานะความถี่ในการใช้งาน และภาษา นอกจากนี้การสื่อสารอัตลักษณ์บนพื้นที่เสมือนยังสามารถสื่อสารผ่านรูปโปรไฟล์ (Profile) ที่เป็นรูปตนเองหรือการ์ตูน ข้อความและรูปในสถานะ (Status) ของโซเชียลมีเดีย และการสร้างกลุ่ม (Group) เพื่อนบนโลกโซเชียลมีเดีย ซึ่งเป็นสิ่งที่สร้างขึ้นโดยไม่ขึ้นอยู่กับหลักเกณฑ์ต่าง ๆ ของสังคม และเป็นสิ่งที่เลื่อนไหลได้ตลอดเวลา

ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยเห็นว่ากลุ่มผู้นิยมกีฬาอีสปอร์ตหรือนักแข่งอีสปอร์ตในประเทศไทยเป็นกลุ่มหนึ่งที่มีการรวมกลุ่ม และมีปฏิสัมพันธ์ทั้งในพื้นที่จริงและพื้นที่เสมือน การสร้างและแสดงอัตลักษณ์ของกลุ่มนี้จึงทำได้ทั้ง 2 พื้นที่ ดังนั้นผู้วิจัยจึงใช้แนวคิดเรื่องอัตลักษณ์ของวิการ์ตัน พันธุ์ฤทธิ์ดำ (2544) เป็นกรอบในการวิเคราะห์อัตลักษณ์ของนักแข่งอีสปอร์ตในประเทศไทย

2.2.3 การสื่อสารอัตลักษณ์

การสื่อสาร (Communication) หมายถึง การแบ่งปันหรือการสร้างความหมายร่วมกัน โดนมี้วัตดูประสงค์เพื่อให้เกิดความหมายระหว่างผู้รับสารและผู้ส่งสาร (Merrill, 1951) การสื่อสารจึงนับเป็นปัจจัยพื้นฐานที่สำคัญของกระบวนการทางสังคม (Social Process) เช่น บทบาทที่สำคัญต่อการธำรงรักษาสังคม และการเปลี่ยนแปลงทางสังคม (ปรมะ สตะเวทิน, 2546)

อนึ่งการสื่อสารกับอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมเป็นสิ่งที่ไม่สามารถแยกกันได้และมีความหมายทั้งทางตรงและทางอ้อม ซึ่ง Smith (1966) ได้กล่าวไว้ว่า เมื่อไรที่มีผู้คนมีปฏิสัมพันธ์ เขาจะสื่อสารกัน ทั้งนี้มนุษย์สื่อสารกันเพื่ออาศัยในสังคมและดำรงไว้ซึ่งตัวตนของตนเอง กล่าวได้ว่า มนุษย์จำเป็นต้องสื่อสารเพื่อดำรงไว้ซึ่งอัตลักษณ์ของตนเอง

กล่าวได้ว่า การสื่อสารอัตลักษณ์ เป็นการนำเสนอตัวตนของตนเอง ผ่านกระบวนการสื่อสารไปยังกลุ่มเป้าหมาย โดยอัตลักษณ์ที่นำมาสื่อสารส่วนใหญ่แล้วจะเป็นสิ่งที่ตนเองชื่นชอบมาสร้างเป็นอัตลักษณ์ เช่น การ์ตูนญี่ปุ่น ศิลปินดาราดาราเกาหลี ดนตรีประเภทต่าง ๆ ฯลฯ (ญาณธรร เจียรรัตนกุล, 2550 ; กอบชัย ศักดาวงศ์ศิริมล, 2552 ; พัทธ์ศรีณัญ ตนานุประวัติ, 2552 และ ดิฐพงษ์ ประเสริฐไพฑูรย์, 2558) สิ่งที่ตัวเองเป็น เช่น นักเรียนอาชีวศึกษาสายช่าง หรือความ

หลากหลายทางเพศ (จารุณี สุวรรณรัตน์, 2547 และสมศักดิ์ ปัจศิลป์, 2553) มาสร้างเป็นอัตลักษณ์ของตนเองผ่านรูปแบบการใช้ชีวิตต่าง ๆ ซึ่งสอดคล้องกับองค์ประกอบของ Cohen (1972) และ Phillip F. Rice and Kim Gale Dolgin (2005) ที่ได้ประมวลสัญลักษณ์ที่เป็นอัตลักษณ์ที่แสดงออกในรูปแบบของวัยรุ่น คือ

1. *รูปแบบที่เป็นรูปลักษณ์* คือ การแสดงออกผ่านเครื่องแต่งกาย เช่น อัตลักษณ์ของกลุ่มวัฒนธรรมย่อยคอสเพลย์ ที่แต่งกายหรือใช้อุปกรณ์ต่าง ๆ คล้ายตัวการ์ตูนที่ตนชื่นชอบ (กอบชัย ศักตาวงศ์ศิริมิล, 2552) อัตลักษณ์ของกลุ่มผู้นิยมดนตรีฮาร์ทคอร์ ที่แต่งกายด้วยเสื้อยืดสกริดชื่อวงดนตรีฮาร์ดคอร์ที่ตนชื่นชอบ เสื้อยืดธรรมดาหรือเสื้อสีดำ กางเกงที่ใช้จะเป็นกางเกงยีนส์ กางเกงทหาร ส่วนรองเท้าจะนิยมสวมรองเท้าผ้าใบและรองเท้าแตะ เป็นต้น (พัทธ์ศรีณัญ ตนานุประวัติ, 2552) อัตลักษณ์ของกลุ่มนักเต้น Cover dance บางกลุ่มจะเลียนแบบการเปลี่ยนแปลงแบบศิลปินต้นฉบับให้เหมือนมากที่สุด ตั้งแต่ทรงผม การแต่งหน้า เสื้อผ้า กางเกง รองเท้า และอุปกรณ์ต่าง ๆ เช่น เข็มขัด กระเป๋า แหวน เป็นต้น หรือบางกลุ่มประยุกต์การแต่งกายจากศิลปินต้นฉบับ (ดิฐพงษ์ ประเสริฐไพฑูรย์, 2558) เครื่องใช้ต่าง ๆ เช่น อัตลักษณ์ของกลุ่มนักเรียนอาชีวศึกษาสายช่างใช้เครื่องประดับต่าง ๆ ของสถาบันเป็นสำคัญ เช่น เข็มกลัดตราสถาบันอาชีวศึกษา หัวเข็มขัด แหวนรุ่น เป็นต้น (ไปรยา ศรีสวัสดิ์, 2550)

2. *รูปแบบการประพฤติตัว* คือ การแสดงออกที่เป็นรูปแบบในกิจกรรมส่วนตัวและต่อสังคม อัตลักษณ์ของกลุ่มวัยรุ่นที่นิยมแต่งคอสเพลย์จะไม่แตกต่างจากกลุ่มวัยรุ่นในสังคมปกติ เพราะมีกรอบของสังคมคอยกำกับอยู่ แต่เมื่ออยู่ในบริบทของงานคอสเพลย์แล้ววัยรุ่นกลุ่มนี้ก็จะแสดงตัวเองเป็นตัวการ์ตูนตัวที่ตนกำลังเลียนแบบ (กอบชัย ศักตาวงศ์ศิริมิล, 2552) หรืออัตลักษณ์ของกลุ่มผู้ที่ชื่นชอบดนตรีฮาร์ทคอร์มีพฤติกรรมตัวเองที่เป็นเอกลักษณ์กลุ่มตัวเอง เช่น การชูป่าเป็นสัญลักษณ์ในการต่อสู้เพื่อสิทธิอันชอบธรรม การปรบมือ ฯลฯ (พัทธ์ศรีณัญ ตนานุประวัติ, 2552)

3. *รูปแบบภาษา* คือ การใช้ภาษาที่เป็นลักษณะเฉพาะของกลุ่มตน เช่น กลุ่มผู้ประกวดนางงามประเภทสองหรือ Miss ACDC ที่มีการใช้ภาษาบนเวทีการประกวดทั้งภาษาไทยปนภาษาอังกฤษ การใช้คำพวน หรือการใช้ภาษาร่วมไปกับกิริยาท่าทางที่แสดงออกบนเวที (สมศักดิ์ ปัจศิลป์, 2553) หรือกลุ่มเด็กอาชีวศึกษาสายช่าง มีการใช้คำศัพท์เฉพาะกลุ่มในการสื่อสารกันเอง เช่น ขาสั้น (นักเรียนมัธยมศึกษา) คณะ (กลุ่มเด็กช่างที่อาศัยอยู่ในละแวกเดียวกัน) สด (กล้าหาญ ยอดเยี่ยม เจ๋ง) เสี่ยว (ลักษณะการแต่งตัวดูไม่ดีหรือดูไม่ได้) เป็นต้น

การแสดงออกอัตลักษณ์นั้นสามารถใช้เกณฑ์แบ่งการแสดงออกได้ 2 ช่วงเวลา คือ (1.) *ช่วงเวลาเมื่ออยู่ในเวลาปกติ* คือ ช่วงเวลาที่บุคคลแสดงอัตลักษณ์ของตนเองในชีวิตประจำวันทั่วไป จะมีการแสดงอัตลักษณ์ของตนเองบ้างเล็กน้อย เช่น สิ่งของเครื่องใช้ที่มีงานแสดงออกถึง

อัตลักษณ์ของตนเอง อย่างกลุ่มวัฒนธรรมย่อยคอสเพลย์ใช้เครื่องประดับขนาดเล็ก ได้แก่ พวงกุญแจ สร้อย แหวน ที่ห้อยโทรศัพท์มือถือเกี่ยวข้องกับการ์ตูนหรือศิลปินที่ตนเองชื่นชอบ หรือการตัดเย็บ เสื้อผ้าหรืออุปกรณ์ในการแต่งที่ใช้ในงานด้วยตนเอง (2.) *ช่วงเวลาที่อยู่ในบริบทงาน* คือ ช่วงเวลาที่บุคคลแสดงอัตลักษณ์ได้อย่างเต็มที่และชัดเจนมากที่สุดผ่าน ผ่านเครื่องแต่งกายที่มีเอกลักษณ์ของตัวการ์ตูนนั้น ๆ เครื่องมือเครื่องใช้ที่ช่วยประกอบเครื่องแต่งกายเพื่อให้ความสมบูรณ์มากขึ้น พฤติกรรมต่าง ๆ ที่เลียนแบบละครในการ์ตูนเรื่องนั้น ๆ (กอบชัย ศักดาวงศ์ศิริมล, 2552)

นอกจากการสื่อสารอัตลักษณ์ของตนเองผ่านรูปแบบต่าง ๆ และช่วงเวลา การแสดงออกแล้ว การสื่อสารอัตลักษณ์ยังสามารถสร้างให้เป็นที่ยอมรับได้ผ่าน (1.) *การตั้งชื่อ* โดยตั้งให้โดดเด่น จดจำง่าย ไม่ควรเป็นชื่อที่ยาวเกิน 2 พยางค์ รวมถึงไม่ควรนำคำหรือพยางค์ที่เป็นที่นิยมในขณะนั้นมาใช้ (2.) *การสร้างสโลแกนหรือฉายา* เพื่อให้เป็นที่น่าจดจำมากยิ่งขึ้น (3.) *การสร้างบุคลิกภาพ* ไม่ว่าจะทรงผมหรือเครื่องแต่งกายให้มีความโดดเด่นเพื่อเป็นที่จดจำ (4.) *ทักษะความสามารถที่โดดเด่น* เพื่อให้เป็นที่ประจักษ์แก่ผู้พบเห็นและเป็นสิ่งที่ทำให้เกิดการติดตามอย่างต่อเนื่อง (สัจจวัฒน์ จาริกศิลป์, 2559)

จากที่กล่าวมาข้างต้นจะเห็นได้ว่าการสื่อสารเป็นปัจจัยหนึ่งที่ทำให้อัตลักษณ์ของบุคคลหนึ่งถูกส่งผ่านไปยังอีกบุคคลหนึ่งได้ผ่านวิธีการต่าง ๆ เช่น การใช้ชีวิตประจำวัน ช่วงเวลาพิเศษต่าง ๆ หรือแม้แต่การใช้ภาษา ซึ่งกลุ่มนักแข่งอีสปอร์ตเป็นกลุ่มที่ต้องการแสดงออกถึงอัตลักษณ์ของตนซึ่งนักแข่งอีสปอร์ตเป็นผู้ประกอบสร้างอัตลักษณ์และสื่อสารอัตลักษณ์ของนักแข่งอีสปอร์ต โดยมีเนื้อหาที่แสดงออกคือ การพยายามสร้างอีสปอร์ตให้เป็นกีฬาประเภทหนึ่ง หรือการสร้างตัวตนให้เหมือนเป็นนักกีฬา เพื่อต่อสู้ ต่อรองกับอัตลักษณ์กระแสหลัก โดยงานแข่งเป็นช่องทางในการสื่อสาร และผู้เข้าร่วมชมการแข่งขันเป็นผู้รับสารที่มีความหลากหลายทางอัตลักษณ์

2.2.4 อัตลักษณ์กับการแสดงออกทางอำนาจเชิงสัญลักษณ์

Pierre Bourdieu (1984) ได้อธิบายการแสดงอำนาจเชิงสัญลักษณ์ผ่านโครงสร้างสากล มองว่าผู้กระทำในสังคมเป็นเพียงหุ่นเชิดที่ใช้โครงสร้างเป็นเชือกนั้นไม่สามารถอธิบายเหตุอันแท้จริงในการกระทำของสังคมได้และรวมถึงอัตลักษณ์ด้วย แต่การอธิบายด้วย “ระบบความสัมพันธ์และอำนาจเชิงสัญลักษณ์ที่มีส่วนในการกำหนดการกระทำหรือปรากฏการณ์ต่าง ๆ ในสังคม” กล่าวคือ สังคมมีโครงสร้างที่กำหนดความรู้สึกนึกคิดและการกระทำของปัจเจก ซึ่งเป็นผลผลิตจากกระบวนการหล่อหลอมทางสังคม การปลูกฝังทางสังคม เช่น กฎระเบียบทางสังคม เงื่อนไขทางสังคม ความเชื่อ ค่านิยม ฯลฯ โดยโครงสร้างดังกล่าวจะกำหนดขอบเขตของการกระทำและสร้างชุดการรับรู้ และการประเมินค่าที่สอดคล้องกับโครงสร้างเหล่านั้น แล้วแสดงออกเป็นพฤติกรรมในการใช้ชีวิตประจำวันหรือการผลิตซ้ำ (Reproduction) โครงสร้างจึงถูกประกอบสร้าง (Constructed) ด้วย

การปฏิบัติต่าง ๆ ที่ถูกกำหนดทั้งจากพฤติกรรมของปัจเจกและโครงสร้างภายนอกอีกด้วย (ชนิตา เสี่ยงมไพศาลสุข, 2550)

“โครงสร้างที่เป็นทั้งผู้กำหนดและผู้ถูกกำหนด” เป็นที่มาของการครอบครอง “ทุน” (Capital) โดยเฉพาะอย่างยิ่ง “ทุนทางสัญลักษณ์” เช่น ศักดิ์ศรี สถานภาพ ฯลฯ ซึ่งทุนทางสัญลักษณ์นั้นก็จะสามารถควบคุมคนในสังคมได้ ก็ย่อมเป็นเป็นผู้ที่มี “อำนาจเชิงสัญลักษณ์” (Symbolic power) ด้วย ซึ่งอำนาจเชิงสัญลักษณ์นี้เป็นการนำมาอธิบายถึงความสัมพันธ์ระหว่างสถาบันทางสังคมกับความสัมพันธ์ที่มีส่วนในการกำหนดอัตลักษณ์ของบุคคลสังคมในมิติที่แตกต่างออกไป (สุภางค์ จันทรวานิช, 2553)

ดังที่กล่าวมาข้างต้น ความสัมพันธ์ระหว่างอำนาจเชิงสัญลักษณ์กับการผลิตทางวัฒนธรรม รวมถึงการต่อสู้ช่วงชิงอำนาจของผู้กระทำ (Agent) ในสังคม โดยการเชื่อมโยงกับโครงสร้างทางสังคมและวัฒนธรรม (Bourdieu, 1991) กล่าวคือ โครงสร้างทางสังคมอันได้แก่ โครงสร้างทางเศรษฐกิจ (ฐานะร่ำรวย-ยากจน) และโครงสร้างทางสังคม (สถานภาพทางสังคม เช่น ชนชั้นสูง แพทย์ นักธุรกิจ วิศวกร กรรมกร ฯลฯ) ได้กำหนดวิธีการบริโภคให้กับเรา และจะนำไปสู่การกำหนดรูปแบบการใช้ชีวิต ตัวตน และอัตลักษณ์ของบุคคลที่แตกต่างกันออกไป

จากแนวคิดของ Bourdieu (1984) ทำให้เห็นว่าเมื่อคนอื่นมองเราเป็นอย่างไร อยู่ในส่วนใดของสังคม เราย่อมแสดงให้เห็นถึงสัญลักษณ์ต่าง ๆ เช่น การใช้กระเป๋าแบรนด์เนม การใช้อุปกรณ์การสื่อสารรุ่นใหม่ การอ่านหนังสือแฟชั่นหรือวารสารวิชาการ การฟังเพลงคลาสสิกหรือเพลงสากล ฯลฯ การแสดงออกเหล่านี้เป็นการประกอบสร้างตัวตนตามฐานะทางสังคม ชนชั้น ต้นทุนทางวัฒนธรรมหรือต้นทุนทางสัญลักษณ์ที่บุคคลนั้นครอบครอง กล่าวคือ บุคคลหนึ่งย่อมมีต้นทุนทางเศรษฐกิจที่ต่างกันย่อมมีโอกาสในการสะสมทุนทางวัฒนธรรมที่มากกว่า เช่น คนรวยมีโอกาสเข้าถึงวัฒนธรรมชั้นสูงหรือวิจิตรบรรจงได้ง่ายกว่า เป็นต้น ในสังคมสมัยใหม่เราจะเห็นการสภาพการต่อสู้ระหว่างคนที่ครอบครองทุนทั้งสองประเภทนี้อยู่ตลอดเวลา เช่น การศึกษาของจิราวรรณ นันทพงศ์ (2552) ที่ได้อธิบายการสื่อสารเพื่อต่อสู้เพื่อต่อรองขอพื้นที่ในการแสดงแสดงอัตลักษณ์ของกลุ่มนักเต้นบ๊อบบี้ในพื้นที่สาธารณะผ่านอัตลักษณ์ของตน คือ *อัตลักษณ์ทางอวัจนภาษา* ได้แก่ ภาษาพูด ฉายา และเพลง *อัตลักษณ์ทางอวัจนภาษา* เช่น เสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย ท่าทาง ท่าเต้น ส่วนการต่อสู้ในการใช้พื้นที่สาธารณะของกลุ่มนักเต้นบ๊อบบี้ นั้น จะใช้พื้นที่ที่มีแสงสว่างชัดเจนใช้เป็นเวทีแสดงตัวให้คนภายนอกกลุ่มได้รับรู้และเข้าใจว่ากำลังทำอะไรอยู่ และไม่ได้มีว่สมหรือทำเรื่องที่ไม่ถูกต้อง เช่น ตามห้างสรรพสินค้า และในเวลาต่อมาได้รับการสนับสนุนจากโครงการ To be Number one จึงสามารถใช้พื้นที่สาธารณะได้อย่างเปิดเผย

จะเห็นได้ว่า ในเรื่องการแสดงออกทางอำนาจเชิงสัญลักษณ์ของการแข่งขันอีสปอร์ต เราจะพบว่า นักแข่งอีสปอร์ตเริ่มแสดงตนในพื้นที่สาธารณะมากขึ้น ทั้งในสื่อมวลชน สื่อสิ่งพิมพ์ หรือ

สื่อกิจกรรมต่าง ๆ แสดงให้เห็นการพยายามแสดงออกถึงอัตลักษณ์ของกลุ่มนักแข่งอีสปอร์ตในพื้นที่สาธารณะ และเริ่มปรับตัวรูปแบบการแข่งขันหรือพฤติกรรมต่าง ๆ เพื่อจะได้มีอำนาจในการต่อรองกับวัฒนธรรมกระแสหลัก

จากการทบทวนแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในส่วนที่ 2.2 แนวคิดเกี่ยวกับอัตลักษณ์ (Identity) ทำให้เห็นว่าอัตลักษณ์ของกลุ่มคนเป็นสิ่งที่เกิดขึ้น โดยนักแข่งอีสปอร์ตหรือกลุ่มคนที่สนใจอีสปอร์ตย่อมมีอัตลักษณ์ของตนเองในรูปแบบต่าง ๆ ตามที่ตนรับรู้ สร้างขึ้นมา และนำเสนอสู่อื่นต่าง ๆ ประกอบกับการศึกษาข้อมูลในส่วนที่ 2.1 แนวคิดเกี่ยวกับอีสปอร์ต (E-sport) เพื่อนำไปสู่การทำความเข้าใจการประกอบสร้างอัตลักษณ์ และสื่อสารอัตลักษณ์ของตนออกมาในลักษณะต่าง ๆ ที่มีความสัมพันธ์กับบริบทในสังคมไทย อย่างไรก็ตามการทำความเข้าใจเบื้องต้นเกี่ยวกับแนวคิดนี้เพื่อนำสู่การตอบคำถามนำวิจัยข้อที่ ข้อที่ 1. การสื่อสารเพื่อประกอบสร้างอัตลักษณ์นักแข่งอีสปอร์ตมีลักษณะเป็นอย่างไร และ ข้อที่ 2. การสื่อสารอัตลักษณ์นักแข่งอีสปอร์ตต่อบุคคลภายนอกบนพื้นที่สาธารณะเป็นอย่างไร

2.3 แนวคิดเรื่องวัฒนธรรมย่อย

2.3.1 ความหมายของวัฒนธรรมย่อย

กล่าวได้ว่ากลุ่มผู้เล่นอีสปอร์ตเป็นกลุ่มวัฒนธรรมย่อยของวัฒนธรรมวัยรุ่นที่พยายามสร้างวัฒนธรรมการแข่งขันเกมให้มีลักษณะคล้ายกันกีฬาประเภทหนึ่ง ซึ่งวัฒนธรรม คือ ระบบสัญลักษณ์ที่มนุษย์สร้างขึ้นและส่งต่อให้คนรุ่นหลังได้เรียนรู้และปฏิบัติตาม (กาญจนา แก้วเทพ, 2549)

สังคมหนึ่ง ๆ จะมีวัฒนธรรมหลัก (Dominant culture) ของตน อย่างประเทศไทย มีวัฒนธรรมหลัก อาจพบวัฒนธรรมย่อยอยู่มากมาย เช่น กลุ่มชาวมุสลิม กลุ่มรักร่วมเพศ ฯลฯ ในขณะที่เดียวกันทุกระดับในสังคมประกอบด้วยผู้คนที่มาจากหลาย จึงทำให้แต่ละสังคมมีกลุ่มวัฒนธรรมที่ย่อยลงไปอีกซึ่งเป็นการแสดงอัตลักษณ์เฉพาะกลุ่ม เช่น กลุ่มผู้นิยมดนตรีร็อก กลุ่มผู้นิยมการแสดงจิว หรือกลุ่มผู้นิยมการแข่งขันอีสปอร์ต ฯลฯ

ในการศึกษาวัฒนธรรมย่อยต้องเข้าใจเรื่องพื้นฐานก่อน คือ ในสังคมหนึ่ง ๆ นั้นไม่ได้ประกอบด้วยวัฒนธรรมเพียงวัฒนธรรมเดียว แต่ประกอบด้วยวัฒนธรรมที่มากกว่ามายมากกว่าหนึ่งวัฒนธรรมขึ้นไป (กาญจนา แก้วเทพ, 2549) มีนักวิชาการหลายท่านให้ความหมายเกี่ยวกับ “วัฒนธรรมย่อย” ดังนี้

วัฒนธรรมย่อย จัดเป็นส่วนหนึ่งของ “วัฒนธรรมชาติ” (National culture) ที่มีการสร้างภาพลักษณ์ ค่านิยม และพฤติกรรมเฉพาะที่แตกต่างไปตามวัฒนธรรมของคนส่วนใหญ่ (Brake, 1980)

Hall and Jefferson (1976) อธิบายว่าวัฒนธรรมย่อยเป็นวิธีการที่กลุ่มย่อยใช้จัดการกับชีวิตในด้านต่าง ๆ ที่ต่างไปจากกลุ่มอื่นโดยมีเป้าหมายเพื่อสร้างอัตลักษณ์ (Identity) ซึ่งเป็นวิธีการที่กลุ่มใช้สร้างความหมาย ความสัมพันธ์ ระบบค่านิยม หรือความเชื่อที่เป็นเอกลักษณ์ของกลุ่มออกมา

ความสัมพันธ์ระหว่างวัฒนธรรมหลักและวัฒนธรรมย่อยนั้นมีหลายรูปแบบ และบางรูปแบบย่อมเกิดการปะทะกันอย่างเปิดเผย บางรูปแบบอาจอยู่ร่วมกันได้ หรือบางรูปแบบวัฒนธรรมย่อยก็พยายามต่อรองเพื่อให้มี “พื้นที่สาธารณะ” ในการแสดงออก (กาญจนา แก้วเทพ, 2549) เช่น วัฒนธรรมของวัยรุ่นที่แสดงให้เห็นถึงความแตกต่าง โดยการตอบโต้และต่อรองต่อวัฒนธรรมหลักเพื่อการสืบทอดและการดำรงอยู่ของวัฒนธรรมของตน

2.3.2 วัฒนธรรมย่อยของวัยรุ่น

เนื่องด้วยกลุ่มนักแข่งอีสปอร์ตมักเป็นกลุ่มวัยรุ่นที่อายุไม่เกิน 30 ปี เนื่องจากข้อจำกัดเรื่องการแข่งขัน หน้าทีการงาน และทุนทางกายภาพ นอกจากกลุ่มวัยรุ่นก็จะเป็นการแข่งขันอีสปอร์ตในกิจกรรมพิเศษ เช่น งานประจำของบริษัท เป็นต้น ผู้วิจัยจึงเลือกศึกษาแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมย่อยของกลุ่มวัยรุ่น ดังรายละเอียดต่อไปนี้

วัฒนธรรมย่อยวัยรุ่น (Youth subculture) วัฒนธรรมย่อยของสังคกรูปแบบหนึ่ง (Willis, 1990) โดยพบว่า วัฒนธรรมสื่อมวลชนเป็นทรัพยากรเชิงสัญลักษณ์ที่เด็กวัยรุ่นใช้เป็นอย่างมาก เช่น การต้องเปิดเพลงอย่างไร ฟังแบบไหน ซึ่งเป็นการเรียนรู้วิธีที่จะเล่นกับรหัสและพร้อมที่จะดัดแปลงสิ่งต่าง ๆ สรุปได้ว่า เด็กวัยรุ่นกลุ่มคนที่ใช้สื่อเชิงรุก (Active user) ไม่ว่าจะเป็นเรื่องการฟังเพลง หรือการเลือกสวมใส่เสื้อผ้า และยังแสดงให้เห็นว่าวัยรุ่นตอบโต้การครอบงำของผู้ใหญ่ด้วยการสร้างสรรค์วัฒนธรรมของตน ด้วยการบริโภคสิ่งต่าง ๆ จากวัฒนธรรมหลักแล้วนำมาสร้างเป็นวัฒนธรรมย่อยของตนเอง

วัฒนธรรมย่อยของวัยรุ่นมีพื้นฐานมากจากความหลากหลายรูปแบบการดำเนินชีวิต และความสนใจของคนในกลุ่มที่จะแสดงออกด้วยสัญลักษณ์ ได้แก่ เสื้อผ้า รองเท้า ทรงผม เครื่องประดับต่าง ๆ รวมไปถึงความสนใจ เช่น ชนิดของเพลงที่ฟัง แหล่งรวมตัว สิ่งเหล่านี้ล้วนแสดงให้เห็นถึงความเป็นกลุ่มวัฒนธรรมย่อยและยังเป็นที่แสดงออกถึงตัวตนอีกด้วย

นอกจากนี้ Hebdige (1979) ได้อธิบายเรื่องภาพตัวแทน (Representation) ของกลุ่มวัยรุ่นที่ถูกนำเสนอจากสื่อมวลชน พบว่ามี 2 ประเภทหลัก คือ

1. ภายวัยรุ่นที่ชอบสร้างความเดือดร้อน (Trouble makers) เป็นภาพลักษณ์ของวัยรุ่นที่ชอบสร้างความเดือดร้อนให้กับสังคม ซึ่งเป็นไปในรูปแบบของการประท้วง ขอบมั่วสุม ทำร้ายหรือทำลายสิ่งของสาธารณะ คล้ายกับกรณีเด็กช่างกลของไทย หรือเด็กติดเกม

2. ภาพวัยรุ่นที่รักสนุก (Fun lover) เป็นภาพวัยรุ่นรักสนุก เช่น ในภาพยนตร์ต่าง ๆ หรือโฆษณาโทรทัศน์ วันรุ่นประเภทนี้เป็นวันรุ่นที่ไม่มีอันตราย

จากภาพแทนของกลุ่มวัยรุ่นที่ถูกสื่อมวลชนสร้างขึ้น Cohen (1972) ได้วิเคราะห์การต่อสู้ของวัฒนธรรมวัยรุ่นที่เป็นวัยศึกษาคณะน้อง วัยแห่งการต่อต้าน (Resistance) การต่อรอง (Negotiation) หรือการยอมรับบางส่วน (Accommodation) ที่แสดงออกมาในรูปแบบต่าง ๆ โดยมีส่วนประกอบของวัฒนธรรมวัยรุ่นที่ถูกสร้างขึ้นใหม่ ได้แก่ 1.) ประเด็นที่สนใจ (Focal concern) 2.) วิธีใช้สิ่งของ 3.) พิธีกรรมทางสังคม (Social ritual) 4.) การรับรู้และการนำเสนอตัวเองในฐานะสมาชิกกลุ่ม และ 5.) การนำวัตถุเดิมมาใช้ในความหมายใหม่ Cohen (1972) เรียกสิ่งเหล่านี้ว่า “สไตล์” (Style) หรือไลฟ์สไตล์ (Lifestyle) มีลักษณะสำคัญ 3 ประการ คือ

1. ภาพลักษณ์ (Image) เช่น การปรากฏตัว การทำงาน การแต่งกาย ฯลฯ
2. อากัปกริยา (Demenanor) เช่น การแสดงสีหน้า การเดิน ฯลฯ
3. การใช้ภาษาเฉพาะ (Argot) เช่น การมีถ้อยคำเฉพาะ มีวิธีพูดแบบเฉพาะ

นักแข่งอีสปอร์ตยังเป็นกลุ่มและอุดมการณ์ใหม่ในสังคมไทย ที่มีกระบวนการคิดการพัฒนาความสามารถของตนเองให้มีลักษณะคล้ายการแข่งขันกีฬาประเภทหนึ่ง ที่มีวิถีปฏิบัติจากกลุ่มเล็ก ๆ แต่ด้วยการสื่อสารนั้นทำให้แนวคิดและวิถีปฏิบัติถ่ายทอดและเผยแพร่ไปเรื่อย ๆ จึงทำให้มีผู้สนใจและเกิดความศรัทธาในแนวคิดอีสปอร์ตมากขึ้น จนทำให้เกิดเป็นวัฒนธรรมย่อย (Subculture) หรือวัฒนธรรมเฉพาะกลุ่มขึ้น ซึ่งเป็นการสร้างอัตลักษณ์เฉพาะตัวขึ้น ไม่ว่าจะเป็นความเชื่อ วิถีคิด โลกทัศน์ ความสนใจ ที่ถูกถ่ายทอดผ่านพฤติกรรม การแต่งกาย การสื่อสารต่าง ๆ ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาของ (Willis, 1990) ที่พบว่าวัฒนธรรมของวัยรุ่นที่นิยมชอบดัดแปลงหรือต่อยอดมาจากวัฒนธรรมหลักและนำมาสร้างเป็นวัฒนธรรมของตนเอง แต่ว่าภาพแทน (Representation) ของวัยรุ่นที่ถูกนำเสนอผ่านสื่อมวลชน จากการศึกษาของ Hebdige (1979) พบว่านักแข่งอีสปอร์ตนั้นมีภาพแทนทั้งสองด้าน คือ ด้านหนึ่งถูกนำเสนอในมุมมองของเด็กติดเกมเด็กเกเร พร้อมทั้งจะสร้างความเดือดร้อนให้กับสังคม และอีกด้านยังถูกนำเสนอว่าเป็นเด็กที่รักสนุกและไม่ได้เป็นอันตรายต่อสังคม ซึ่งจากที่ Cohen (1972) เรียกพฤติกรรมเหล่านี้ว่าสไลด์หรือไลฟ์สไตล์ที่เป็นการสร้างและแสดงออกถึงอัตลักษณ์เฉพาะของตนเองผ่านภาพลักษณ์ (Image) อากัปกริยา (Demenanor) และการใช้ภาษาเฉพาะ (Argot) ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาของ Seo (2016) ที่บอกว่านักแข่งอีสปอร์ตมีการใช้ภาษาเฉพาะกลุ่ม (Argot) ที่กลุ่มนักแข่งอีสปอร์ตมีอาชีพคิดและใช้กันสังคม เช่น ARAM/all-random-all-mid (ผู้เล่นทุกคนจะสุ่มเลือกตัวละครและมีเฉพาะเลนกลางคนเดียว), APM/Action per minute (การบังคับภายในหนึ่งนาที), noob (ผู้เล่นใหม่) , Juke (การหลบหลีกหรือหลบหนีจากการถูกฆ่าอย่างมีชั้นเชิง)หรือ pwned (ถูกผู้เล่นคนอื่นฆ่า) เป็นต้น ซึ่งเป็นรูปแบบหนึ่งของการสร้างและแสดงอัตลักษณ์ของกลุ่มและวัฒนธรรมกลุ่มตนอีกด้วย

แนวคิดเรื่อง การครองความเป็นเจ้าอุดมการณ์ (Hegemony) ของ Gramsci ที่อธิบายเรื่องวัฒนธรรมหรืออุดมการณ์ที่สามารถครอบครองจิตสำนึกของคนหมู่มากได้ ก็จะสามารถเป็นวัฒนธรรมอุดมการณ์หลักไป แต่ในเวลาเดียวกันวัฒนธรรมหรืออุดมการณ์ก็จะสามารถต่อสู้ต่อต้าน หรือปรับประสานได้ตลอดเวลา (กาญจนา แก้วเทพ และสมสุข หินวิมาน, 2551) ทำให้เห็นว่าเมื่อมีวัฒนธรรมหลักย่อมมีวัฒนธรรมย่อยเกิดขึ้น โดยวัฒนธรรมหลักจะเป็นวัฒนธรรมของคนที่มีความอำนาจในสังคม ความสัมพันธ์ระหว่างวัฒนธรรมหลักและวัฒนธรรมย่อยจะเป็นการใช้อำนาจเพื่อเอารัดเอาเปรียบวัฒนธรรมที่ด้อยกว่า และในทางกลับกันวัฒนธรรมย่อยจะมีการต่อสู้ ต่อรอง เพื่ออ้างวัฒนธรรมของตนเอง เช่น กลุ่มวัยรุ่นที่มีการแสดงออกในรูปแบบที่หลากหลาย ซึ่งสอดคล้องกับงานศึกษาของปริตดา เณลิเมฬา กอนันตกุล และคณะ (2546) ที่ศึกษาวัฒนธรรมของคนชายขอบหรือวัฒนธรรมย่อยของคน 6 กลุ่ม คือ กลุ่มเกย์ หญิงรักหญิง คนชรา คนเก็บขยะ เด็กข้างถนน และเด็กวัยรุ่น แสดงให้เห็นว่ากลุ่มคนเหล่านี้ย่อมมีวัฒนธรรมเป็นของตนเองและมีความขัดแย้งกับวัฒนธรรมหลัก ทั้งสองวัฒนธรรมจึงมีการต่อสู้ ต่อรอง เพื่อแสดงวัฒนธรรมของตนเอง เช่น กลุ่มวัยรุ่นไทยที่ชอบทำกิจกรรมเอ็กซ์เกม (Extreme games) เช่น สเก็ตบอร์ด จักรยานผาดโผน หรือดนตรีประเภทต่าง ๆ เช่น ดนตรีฮาร์ดคอร์ ดนตรีแร็ป และการเขียนภาพบนกำแพง (Graffiti) ซึ่งทั้งหมดนี้เป็นวัฒนธรรมที่สร้างขึ้นมาจากการบินบรีโศค และความสัมพันธ์กับสิ่งของที่มีการไหลเวียนและแลกเปลี่ยนกัน นอกจากนี้วัฒนธรรมเหล่านี้ยังเป็นการต่อสู้ ต่อรอง เพื่อแสดงวัฒนธรรมของตนบนพื้นที่สาธารณะ

2.3.3 วัฒนธรรมย่อยกับนักแข่งอีสปอร์ต

จากที่ได้ศึกษาแนวคิด และงานวิจัยในส่วนที่ 2.3.1 วัฒนธรรมย่อย และ 2.3.2 วัฒนธรรมย่อยของวัยรุ่น ที่อธิบายเกี่ยวกับวัฒนธรรมและวัฒนธรรมย่อย รวมถึงการสร้างควาหมายของนักแข่งอีสปอร์ต และการพยายามต่อสู้และลบภาพของ “เด็กติดเกม” ผ่านแสดงออกทางรูปลักษณะ (เครื่องแต่งกาย ทรงผม และเครื่องประดับต่าง ๆ) พฤติกรรม และภาษา

เมื่อกล่าวถึงวัฒนธรรมย่อยในเชิงโครงสร้างทางอำนาจ หมายถึง วัฒนธรรมที่ถูกวัฒนธรรมหลักใช้อำนาจครอบงำ การเอาเปรียบ (Domination) หรืออีกด้านหมายถึงการต่อสู้ ต่อรอง หรือมีปฏิกริยาต่อวัฒนธรรมหลักเพื่อดำรงอยู่ และสืบทอดวัฒนธรรมย่อยด้วย (กาญจนา แก้วเทพ, 2549) และภายใต้สังคมหนึ่ง ๆ ย่อมมีวัฒนธรรมที่หลากหลาย และวัฒนธรรมที่หลากหลายเหล่านี้ก็พยายามต่อสู้ ต่อรอง หรือมีการรวมขอมกันในบางโอกาส เพื่อยึดครองพื้นที่ทางสังคมของตนเอง

กลุ่มนักแข่งอีสปอร์ตเป็นวัฒนธรรมย่อยหนึ่งภายใต้วัฒนธรรมของคนเล่นเกม (Gamer culture) ที่มีเอกลักษณ์และความหลากหลายที่แตกต่างกันออกไป และเป็นส่วนหนึ่งในวัฒนธรรมย่อยของกลุ่มวัยรุ่น ที่วัฒนธรรมกระแสหลัก (Dominant culture) มองว่าความต้อยต่ำ

และกลายเป็นอื่น ที่มีความผิดแผกไปจากความคาดหวังของสังคมที่มีต่อกลุ่มวัยรุ่น กล่าวคือในวัยรุ่น เป็นวัยแห่งการเรียนรู้ การที่เล่นเกมยอมส่งผลเสียต่อตัวเด็กในด้านต่าง ๆ คือ *ด้านสภาพจิตใจ*ที่ทำให้บางคนมีภาวะซึมเศร้า ความเหงาโดดเดี่ยว ความวิตกกังวล ความก้าวร้าว และความเครียด (ศุภวดี บุญญวงค์, 2555) *ด้านพฤติกรรม*ที่เปลี่ยนไป เช่น หยุดเล่นเกมไม่ได้ เล่นเกมจนไม่สนใจการเรียน ใช้เวลาในการเล่นเกมอยู่ที่บ้านตลอดเวลา หนีออกจากโรงเรียนเพื่อไปเล่นเกม (Ozkaya, LaRose and Wohn, 2011) *ด้านสังคม* เช่น การแยกตัวออกจากสังคม ไม่สนใจกิจกรรมอื่น ๆ ไม่สนใจปัญหาจากการเล่นเกม ผลเสียด้านสุขภาพ เช่น การปวดหัวและปวดคอ ร่างกายทรุดโทรม ซุบซอม (ไพบุลย์ เปา นิธิ และคณะ, 2550; ชนิตชฎานันท์ เครือชัยแก้ว, 2556) จนทำให้เกิดผลเสียตามมา เช่น การไม่รู้จักรัก การแบ่งเวลา ทำให้ผลการเรียนตกต่ำ (ตะวันเศรษฐ์ เซ็นนันท์, 2549; ชนิตชฎานันท์ เครือชัยแก้ว, 2556)

ดังนั้นภายใต้สังคมที่ถูกหล่อหลอมด้วยคุณค่าของเด็กที่มุ่งเน้นให้เด็กวัยรุ่นที่ต้อง ตั้งใจเรียนมากกว่าการเล่น ซึ่งเป็นค่านิยมหลักและวัฒนธรรมที่สังคมกระแสหลักคาดหวัง จึงทำให้นักแข่งอีสปอร์ตถูกมองว่าเป็นวัฒนธรรมย่อย ดังนั้นนักแข่งอีสปอร์ตจึงต่อสู้และต่อรองกับวัฒนธรรมกระแสหลักเพื่อให้มีพื้นที่ในสังคมในการสื่อสารวัฒนธรรมของตนเองให้มีตัวตนและยืนหยัดในสังคม เช่น การ Streaming การแข่งขันในงานต่าง ๆ การร่วมในงานกิจกรรมทางการตลาดของสินค้าต่าง ๆ เป็นต้น ซึ่งกิจกรรมเหล่านี้ถือเป็นพื้นที่ในการสื่อสารของกลุ่มวัฒนธรรมย่อยเพื่อให้กลุ่มวัฒนธรรมกระแสหลักได้เห็นและยังเป็นการต่อบทต่อกับวัฒนธรรมหลัก เช่น การเล่นเกมไม่ได้เป็นสิ่งไร้สาระ การเล่นเกมสามารถทำเป็นอาชีพได้ ถือได้ว่าเป็นการปกป้องตัวตนและธำรงรักษาวัฒนธรรมของตนเองไว้

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

2.3.4 การสื่อสาร อัตลักษณ์ และวัฒนธรรมย่อยของนักแข่งอีสปอร์ต

จากที่ได้กล่าวมาข้างต้นทั้งเรื่องอัตลักษณ์ที่เป็นสิ่งที่มีใช้เกิดมาตั้งแต่กำเนิด หากแต่เป็นการประกอบสร้างขึ้นมาจากบุคคล และอัตลักษณ์สามารถแบ่งได้เป็นอัตลักษณ์ส่วนบุคคลที่เป็นสิ่งที่บุคคลต้องการบอกกับสังคมว่าเราแตกต่างจากผู้อื่นอย่างไร และอัตลักษณ์ทางสังคมที่เป็นสิ่งที่สังคมบอกว่าคุณคนนั้นเป็นอย่างไร และอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมที่เป็นการยกย่องว่าคนที่มีความวัฒนธรรมเดียวกันย่อมได้รับการรับจากสังคมว่าเป็นคนวงในหรือคนในวัฒนธรรมเดียวกัน นอกจากอัตลักษณ์จะสามารถบอกได้ว่าตัวเองเป็นใครได้แล้ว อัตลักษณ์ยังสามารถใช้เป็นเครื่องมือในการต่อสู้เพื่อต่อรองอัตลักษณ์อื่น ๆ เพื่อให้ตนเองมีพื้นที่ในการแสดงตัวตนในสังคม

จะเห็นได้ว่านักแข่งอีสปอร์ตก็เป็นหนึ่งในกลุ่มคนที่สร้างพยายามสร้างอัตลักษณ์ของตนเองขึ้นมาและนำเสนออัตลักษณ์ของตนผ่านพื้นที่ต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นโลกแห่งความเป็นจริงหรือโลกเสมือน โดยอัตลักษณ์ของนักแข่งอีสปอร์ตนั้นเป็นอัตลักษณ์ที่สร้างขึ้นมาเพื่อต่อสู้ และต่อรองกับ

อัตลักษณ์หรือตัวตนของเด็กติดเกมที่เป็นอัตลักษณ์ที่อยู่เหนือกว่าในสังคม อัตลักษณ์ของนักแข่งอีสปอร์ตที่เป็นกลุ่มคนที่ใช้เวลาในการเล่นเกม และใช้เวลาไปกับการทำสิ่งที่ไร้สาระ เบี่ยงเบนไปจากบรรทัดฐานของสังคมที่คาดหวังให้กับเด็กที่อยู่ในวัยเรียนควรจะเป็น จึงทำให้อัตลักษณ์ของนักแข่งอีสปอร์ตเป็นอัตลักษณ์รองที่พยายามต่อสู้กับอัตลักษณ์หลักที่มีอำนาจเหนือกว่า

ในกรณีของนักแข่งอีสปอร์ตก็เป็นอัตลักษณ์ที่ต่ำกว่าอัตลักษณ์ของสังคม และถือได้ว่าเป็นวัฒนธรรมของคนชายขอบ (ปริตตา เฉลิมเผ่า กอนันตกุล, 2546) ไร้ซึ่งอำนาจ จึงมีการสร้างพื้นที่ในการต่อสู้ ต่อรองกับวัฒนธรรมกระแสหลัก อีกทั้งยังเป็นการต่อสู้ต่อรองกับวัฒนธรรมย่อยด้วยกัน กล่าวคือ การแข่งขันอีสปอร์ตเป็นช่องทางหนึ่งในการสร้างความหมายให้กับการแข่งขันเกม และยังถือว่าอัตลักษณ์ของนักแข่งอีสปอร์ตและสร้างพื้นที่ให้กับกลุ่มตัวเอง ซึ่งการอีสปอร์ตเป็นพื้นที่ในการสื่อสารของกลุ่มนักแข่งอีสปอร์ตและผู้ชื่นชอบอีสปอร์ต ซึ่งนักแข่งอีสปอร์ตเป็นผู้ส่งสารที่ประกอบสร้างอัตลักษณ์ของตน เนื้อหาในพื้นที่สื่อสารการแข่งขัน คือ การต่อสู้ การต่อรองกับอัตลักษณ์กระแสหลักและอัตลักษณ์รอง และผู้ชมการแข่งขันเป็นผู้รับสารที่มีความหลากหลาย รวมถึงอัตลักษณ์และวัฒนธรรมที่ต่างกัน

จากการศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในส่วนที่ **2.3 แนวคิดเรื่องวัฒนธรรมย่อย** ทำให้เห็นว่าวัฒนธรรมย่อยของกลุ่มคนเป็นสิ่งที่เกิดขึ้น โดยนักแข่งอีสปอร์ตหรือกลุ่มคนที่สนใจอีสปอร์ตย่อมมีวัฒนธรรมของตนเองในรูปแบบต่าง ๆ ตามที่ตนรับรู้ สร้างขึ้นมา และนำเสนอสู่ผู้อื่นตามปัจจัยต่าง ๆ ประกอบกับการศึกษาข้อมูลในส่วนที่ **2.1 แนวคิดเกี่ยวกับอีสปอร์ต (E-sport)** และ **2.2 แนวคิดเรื่องการสื่อสารกับอัตลักษณ์** เพื่อนำไปสู่การทำความเข้าใจการประกอบสร้างอัตลักษณ์ และสื่อสารอัตลักษณ์ของตนออกมาในลักษณะต่าง ๆ ที่มีความสัมพันธ์กับบริบทในสังคมไทย อย่างไรก็ตามการทำความเข้าใจเบื้องต้นเกี่ยวกับแนวคิดนี้เพื่อนำสู่การตอบคำถามนำวิจัย

ข้อที่ 1. การสื่อสารเพื่อประกอบสร้างอัตลักษณ์นักแข่งอีสปอร์ตมีลักษณะเป็นอย่างไร ข้อที่ 2 การสื่อสารอัตลักษณ์นักแข่งอีสปอร์ตต่อบุคคลภายนอกบนพื้นที่สาธารณะเป็นอย่างไร และข้อที่ 3 การรับรู้อัตลักษณ์นักแข่งอีสปอร์ตเป็นอย่างไร

บทที่ 3

วิธีการดำเนินการวิจัย

การศึกษาเรื่อง “การสื่อสารเพื่อประกอบสร้างอัตลักษณ์ของนักแข่งอีสปอร์ตในประเทศไทย” ต้องการศึกษถึงการประกอบสร้างอัตลักษณ์ การสื่อสารอัตลักษณ์ของนักแข่งอีสปอร์ต การรับรู้อัตลักษณ์ของนักแข่งอีสปอร์ต ตลอดจนการต่อสู้กับความหมายของสังคมกระแสหลักที่พยายามนิยามพวกเขาว่าเป็น “เด็กติดเกม” โดยผู้วิจัยเลือกศึกษาและนำเสนอการส่งออกซึ่งอัตลักษณ์ของนักแข่งอีสปอร์ตผ่านมุมมองของนักแข่งอีสปอร์ตเอง โดยมีรายละเอียด ดังนี้

3.1 รูปแบบการวิจัย

งานวิจัยฉบับนี้ใช้วิธีการเชิงคุณภาพ (Qualitative) ในลักษณะเชิงพรรณนา (Descriptive analysis) โดยเริ่มจากการศึกษาเอกสาร และงานวิจัยต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง เพื่อสร้างเครื่องมือในการวิจัย โดยงานวิจัยครั้งนี้มีวิธีการศึกษาวิจัยดังนี้

3.1.1 *สัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth interview)* นักแข่งอีสปอร์ตในประเทศไทยเพื่อศึกษาการประกอบสร้างอัตลักษณ์ รวมถึงการสื่อสารเพื่อต่อรองอัตลักษณ์ของนักแข่งอีสปอร์ตกับสังคมกระแสหลักที่พยายามนิยามพวกเขาว่าเป็น “เด็กติดเกม”

3.1.2 *การสัมภาษณ์กลุ่ม (Focus group)* บุคคลทั่วไปเพื่อศึกษาลักษณะมุมมองของบุคคลทั่วไปเกี่ยวกับอีสปอร์ตและนักแข่งอีสปอร์ต รวมถึงเพื่อเป็นประโยชน์ในการตรวจสอบความน่าเชื่อถือของคำตอบ (Triangular cross-check for reliability)

3.1.3 *การวิเคราะห์ข้อมูลจากเอกสาร (Documentary analysis)* เป็นการเก็บรวบรวมข้อมูลจากเอกสารที่เกี่ยวข้องกับนักแข่งอีสปอร์ตและอีสปอร์ตจากสื่อต่าง ๆ ได้แก่ หนังสือพิมพ์ วารสาร นิตยสาร โทรทัศน์ และเอกสารออนไลน์ต่าง ๆ เช่น บทความบนเว็บไซต์ Youtube Fanpage Facebook เป็นต้น

3.2 แหล่งข้อมูลที่ใช้ในการศึกษา

การศึกษานี้ ผู้วิจัยได้รวบรวมศึกษาข้อมูลจากแหล่งข้อมูล 2 ประเภท คือ แหล่งข้อมูลประเภทสื่อและเอกสาร (Documentary research) ที่เกี่ยวข้องกับนักแข่งอีสปอร์ตในประเทศไทยและอีสปอร์ต และสื่อประเภทบุคคล ซึ่งมีรายละเอียด ดังนี้

3.2.1 *แหล่งข้อมูลที่เป็นเอกสาร* ผู้วิจัยใช้เพื่อรวบรวมข้อมูล แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับอัตลักษณ์ การประกอบสร้างอัตลักษณ์ การสื่อสารอัตลักษณ์ การสื่อสารเพื่อต่อรองอัตลักษณ์ และวัฒนธรรมย่อยของกลุ่มวัยรุ่น เพื่อประมวลและใช้สร้างเครื่องมือวิจัย ได้แก่

แบบสัมภาษณ์เชิงลึก แบบสัมภาษณ์กลุ่ม รวมถึงใช้ในการอภิปรายผลการวิจัย ซึ่งแหล่งข้อมูลที่เป็นเอกสารนี้สามารถแบ่งได้ 2 ประเภท คือ

ก. แหล่งข้อมูลเอกสารปฐมภูมิ ได้แก่ หนังสือ ตำรา รวมถึงวารสารวิชาการออนไลน์ที่เกี่ยวข้องจากอินเทอร์เน็ต

ข. แหล่งข้อมูลเอกสารทุติยภูมิ ได้แก่ งานวิจัย วิทยานิพนธ์ บทความวิชาการ และบทความวิจัยทั้งในและต่างประเทศ เอกสารตีพิมพ์อื่น ๆ รวมถึงเอกสารออนไลน์ที่เกี่ยวข้องจากอินเทอร์เน็ต เช่น บทความบนเว็บไซต์ Youtube Fanpage Facebook เป็นต้น

3.2.2 แหล่งข้อมูลที่เป็นบุคคล ได้แก่ นักแข่งอีสปอร์ตในประเทศไทย ผู้บริหารทีมผู้สนับสนุนอีสปอร์ต (Sponsor) ผู้ฝึกสอน (Coach) นักวิชาการที่แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับอีสปอร์ต และบุคคลทั่วไปที่รู้จักอีสปอร์ต

3.3 ประชากรและกลุ่มตัวอย่างการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่นำมาศึกษาในงานวิจัย “การสื่อสารเพื่อสร้างการยอมรับอัตลักษณ์นักแข่งอีสปอร์ตในประเทศไทย” แบ่งออกเป็น 3 กลุ่ม คือ

กลุ่มที่ 1 นักแข่งอีสปอร์ตในประเทศไทย ผู้วิจัยใช้วิธีการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างด้วยวิธีการสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive sampling) เพื่อให้ได้กลุ่มตัวอย่างที่มีความเหมาะสมต่อสิ่งที่มุ่งศึกษามากที่สุด โดยประกอบด้วยนักแข่งอีสปอร์ตในประเทศไทยจำนวน 3 ทีม ทีมละ 2 คน จำนวน 6 คน โดยมีคุณสมบัติของทีมที่เลือก คือ

1. เป็นทีมที่มีการจัดการอย่างเป็นมืออาชีพ
2. เป็นทีมที่สมาชิกในทีมเคยผ่านการแข่งขันอย่างเป็นทางการภายในประเทศหรือต่างประเทศ อย่างน้อย 4 รายการ
3. เป็นทีมที่สมาชิกในทีมเคยเข้าร่วมการแข่งขัน RoV Pro league อย่างน้อย 1 ครั้ง

จากคุณสมบัติข้างต้นจึงมีทีมที่ผ่านคุณสมบัติ ดังนี้

1. ทีม *Buriram United* เนื่องจากเป็นทีมอีสปอร์ตที่สโมสรฟุตบอลเข้ามาเป็นผู้บริหารและสนับสนุนทีมอีสปอร์ตถึงสองฤดูกาลการแข่งขัน และสมาชิกในทีมทุกคนเคยเข้าร่วมการแข่งขันอย่างเป็นทางการทั้งในและต่างประเทศ

2. ทีม *KoG Diamond Cobra* เนื่องจากเป็นทีมอีสปอร์ตที่ได้ไปแข่งขันในระดับนานาชาติสองรายการ คือ กีฬาสถิตในงานมหกรรมเอเชียนเกมส์ครั้งที่ 18 ปี 2018 ณ กรุงจาการ์ต้า และปาล์มบัง ประเทศอินโดนีเซีย และรายการ Arena of Valor International Championship 2018 (AIC 2018) จัดในประเทศเวียดนามและประเทศไทย

3. ทีม Barzaar Gaming เนื่องจากเป็นทีมอีสปอร์ตที่ผ่านการแข่งขัน RoV Pro League ทั้งสามรายการ และเข้ารอบ 4 ทีมสุดท้ายทุกครั้ง นอกจากนี้ยังได้เป็นตัวแทนในการแข่งขันรายการ Arena of Valor International Championship 2018 (AIC 2018) จัดในประเทศไทย เวียดนามและประเทศไทย

กลุ่มที่ 2 ผู้เกี่ยวข้องกัอีสปอร์ต ได้แก่ นักวิชาการที่แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับอีสปอร์ต จำนวน 3 คน ผู้ฝึกสอน (Coach) จำนวน 2 คน ผู้สนับสนุนทีมอีสปอร์ต (Sponsor) จำนวน 2 คน และนักกีฬา (Athlete) จำนวน 2 คน รวม 9 คน ผู้วิจัยใช้วิธีการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างด้วยวิธีการสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive sampling) และการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบลูกโซ่ (Snowball sampling) เพื่อให้ได้กลุ่มตัวอย่างที่มีความเหมาะสมต่อสิ่งที่มุ่งศึกษามากที่สุด

กลุ่มที่ 3 บุคคลทั่วไปที่รู้จักอีสปอร์ต จำนวน 1 กลุ่ม อายุตั้งแต่ 18 -30 ปี ด้วยการสมัครใจที่จะเป็นอาสาสมัครในการสนทนากลุ่ม โดยคุณสมบัติของผู้เข้าร่วมการสนทนากลุ่มครั้งนี้ มีการรับรู้เกี่ยวกับอีสปอร์ตในระดับที่แตกต่างกัน

3.4 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้เก็บข้อมูลในการศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ใช้เทคนิคการเข้าถึงข้อมูลด้วยการสังเกตการณ์ (Observation) ในพื้นที่การจัดงานแข่งขัน RoV ตลอดจนการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In-dept interview) และการสัมภาษณ์กลุ่ม (Focus group) ดังนั้นเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่

- 1.) ผู้วิจัย มีบทบาทเป็นทั้งผู้สังเกตและสัมภาษณ์
- 2.) กล้องถ่ายรูป สำหรับบันทึกภาพบรรยากาศภายในงานแข่งขัน
- 3.) เครื่องบันทึกเสียง สำหรับบันทึกการสัมภาษณ์
- 4.) แบบสัมภาษณ์ และแบบบันทึกการสัมภาษณ์

3.5 การเก็บรวบรวมข้อมูล

เนื่องจากการศึกษาเป็นการศึกษาด้วยวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative research) ที่ผู้วิจัยเป็นเครื่องมือสำคัญในการเข้าถึงข้อมูล ผู้วิจัยแบ่งวิธีการเก็บข้อมูลออกเป็น 2 ส่วน คือ

3.5.1 ข้อมูลประเภทบุคคล

ผู้วิจัยจำแนกกลุ่มผู้ให้ข้อมูลออกเป็น 3 กลุ่ม คือ

กลุ่มที่ 1 นักแข่งอีสปอร์ต

กลุ่มที่ 2 ผู้เกี่ยวข้องกัอีสปอร์ต

กลุ่มที่ 3 บุคคลทั่วไป

ผู้วิจัยจะทำการเก็บข้อมูลด้วยวิธีการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth interview) กับกลุ่มที่ 1 และ 2 เพื่อทราบถึงความเข้าใจ มุมมอง การนิยามนักแข่งอีสปอร์ต การประกอบสร้างอัตลักษณ์ และการสื่อสารอัตลักษณ์ของนักแข่งอีสปอร์ต และจะใช้วิธีการสัมภาษณ์กลุ่ม (Focus group) กับกลุ่มที่ 3 เพื่อให้เข้าใจถึงมุมมองที่เกี่ยวข้องกับนักแข่งอีสปอร์ต รวมถึงใช้เพื่อตรวจสอบความน่าเชื่อถือของคำตอบ (Triangular cross-check for reliability)

ระหว่างการดำเนินการสัมภาษณ์ทั้งในกลุ่มนักแข่งอีสปอร์ตและบุคคลทั่วไป ผู้วิจัยบันทึกข้อมูลระหว่างการสัมภาษณ์ลงแบบบันทึกการสัมภาษณ์ ดังแสดงในตัวอย่างตารางที่ 1

ตารางที่ 3.1 แสดงตัวอย่างแบบสัมภาษณ์

คำถาม	คำถามย่อย	คำตอบ
ข้อความหลักที่เกี่ยวข้องกับอัตลักษณ์นักแข่งอีสปอร์ต	คำถามย่อย รายละเอียดหรือประเด็นย่อยต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง	บันทึกคำตอบที่ได้จากการสัมภาษณ์

3.5.2 ข้อมูลประเภทเอกสาร

ผู้วิจัยดำเนินการศึกษารวบรวมและวิเคราะห์เอกสารที่เกี่ยวข้อง เช่น ภาพถ่าย คลิปวิดีโอของนักแข่งอีสปอร์ต รวมถึงบทความวารสาร นิตยสาร และบทความบนเว็บไซต์ต่าง ๆ นำมาใช้ในการศึกษาครั้งนี้ เพื่อนำมาประกอบการวิเคราะห์การสื่อสารกับการประกอบสร้างอัตลักษณ์ของนักแข่งอีสปอร์ต

3.6 การวิเคราะห์ข้อมูล และนำเสนอข้อมูล

หลังจากผู้วิจัยได้ข้อมูลจากการเก็บรวบรวมทั้งเอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ตลอดจนข้อมูลจากเว็บไซต์ต่าง ๆ ข้อมูลจากการสังเกต ข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก และข้อมูลที่ได้จากการสนทนากลุ่ม ผู้วิจัยนำข้อมูลมาวิเคราะห์ตามเกณฑ์การวิเคราะห์ตามแนวคิดและทฤษฎีเป็นการวิเคราะห์ ดังต่อไปนี้

1. ลักษณะและบทบาทของอีสปอร์ต คือ การแสดงถึงอัตลักษณ์ของนักแข่งอีสปอร์ต และการรื้อสร้างความหมายของอีสปอร์ตว่าเป็นการแข่งขันกีฬาประเภทหนึ่ง ว่านักแข่งต้องมีการฝึกฝนฝึกซ้อม ไม่ต่างจากนักกีฬาประเภทอื่น ๆ ซึ่งเป็นการสื่อสารของกลุ่มนักแข่งอีสปอร์ตที่ต้องการแสดงอัตลักษณ์ของตนเอง

2. วิธีการสร้างอัตลักษณ์ คือ การแสดงออกของกลุ่มนักแข่งอีสปอร์ต หรือการเข้ารหัส (Encoding) ของกลุ่มนักแข่งอีสปอร์ต ผ่านตัวนักแข่งอีสปอร์ตเอง รวมไปถึงเครื่องแต่งกาย ภาษากริยาท่าทาง ตลอดจนกระบวนการแข่งขันอีสปอร์ต ซึ่งเป็นการสร้างอัตลักษณ์ของนักแข่งอีสปอร์ต

อันเป็นการแสดงถึงอำนาจของกลุ่มวัฒนธรรมย่อย ในการต่อสู้ ต่อรอง หรือรอมชอมให้กับอัตลักษณ์ กระแสหลักของสังคม ตลอดจนการให้ความหมายและการนิยามตนเอง

3. การรับรู้การแสดงออก คือ การรับรู้ความหมายของกลุ่มนักแข่งอีสปอร์ตที่เข้ารหัสมา และผู้รับสารสามารถถอดรหัส (Decoding) ที่มีทั้งกลุ่มบุคคลที่เกี่ยวข้อง และกลุ่มบุคคลทั่วไป โดยทั้งสองกลุ่มนี้สามารถถอดอัตลักษณ์ของนักแข่งอีสปอร์ต

เมื่อวิเคราะห์ข้อมูลตามเกณฑ์ที่ผู้วิจัยตั้งไว้แล้ว ผู้วิจัยนำข้อมูลจากเอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ตลอดจนรูปถ่าย วิดีทัศน์ ข้อมูลตามเว็บไซต์ต่าง ๆ ข้อมูลจากการสังเกต และข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์แบบเจาะลึกและสัมภาษณ์กลุ่ม นำมาวิเคราะห์กับกรอบแนวคิด ทฤษฎี เพื่อใช้ในการอธิบายลักษณะและบทบาทของการแข่งอีสปอร์ตที่เป็นการรื้อสร้างความหมายของการแข่งขันกีฬา ตลอดจนการสื่อสาร และการประกอบสร้างอัตลักษณ์นักแข่งอีสปอร์ต โดยนักแข่งอีสปอร์ตเป็นผู้เข้ารหัสให้ความหมาย มีอำนาจในการนิยามตนเอง เพื่อต่อสู้ ต่อรองกับวัฒนธรรมกระแสหลัก และการรับรู้อัตลักษณ์ของนักแข่งอีสปอร์ตของบุคคลอื่น ๆ ซึ่งเป็นการถอดรหัสและการตีความชุดความหมายของการแข่งขันอีสปอร์ตและนักแข่งอีสปอร์ต และอำนาจในการนิยามกลุ่มนักแข่งอีสปอร์ต

การนำเสนอข้อมูลในรูปแบบพรรณนาวิเคราะห์ (Analysis description) โดยผู้วิจัยได้ใช้แนวคิดเรื่องกีฬาและอีสปอร์ต แนวคิดเรื่องอัตลักษณ์ และวัฒนธรรมย่อย มาใช้ประกอบการวิเคราะห์ ผู้วิจัยแบ่งข้อมูลการนำเสนอ ดังนี้

บทที่ 4 นำเสนอข้อมูลเกี่ยวกับการสื่อสาร การสร้างอัตลักษณ์ การนิยามตนเอง การสร้างความหมายและอัตลักษณ์ของนักแข่งอีสปอร์ต ทั้งการต่อสู้ ต่อรอง หรือการรอมชอมกับวัฒนธรรมกระแสหลัก หรือวัฒนธรรมย่อยด้วยตนเอง เพื่อให้อัตลักษณ์ของตนมีพื้นที่และตัวตนในสังคม

บทที่ 5 นำเสนอข้อมูลเกี่ยวกับการรับรู้อัตลักษณ์ของผู้เกี่ยวข้องกับอีสปอร์ตและบุคคลทั่วไป ซึ่งเป็นการถอดรหัสที่ได้จากตัวนักแข่งอีสปอร์ต ในการนิยามและการรับรู้ความหมายของอัตลักษณ์นักแข่งอีสปอร์ต และแสดงถึงอำนาจของวัฒนธรรมกระแสหลักที่มีต่อวัฒนธรรมกระแสรอง รวมไปถึงวัฒนธรรมกระแสรองด้วยตนเอง

บทที่ 6 สรุปผลการศึกษาจากการวิเคราะห์ อภิปรายผลจากการวิจัย และข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์ต่องานวิจัยที่มีประเด็นใกล้เคียงต่อไปในอนาคต

บทที่ 4

กระบวนการสื่อสารและการประกอบสร้างอัตลักษณ์นักแข่งอีสปอร์ตในประเทศไทย

กลุ่มนักแข่งอีสปอร์ตในประเทศไทยได้พยายามสร้างตัวตน อัตลักษณ์ของตนและกลุ่ม รวมถึงธำรงรักษาอัตลักษณ์ของกลุ่มนักแข่งอีสปอร์ต เพื่อใช้ต่อสู้ ต่อรอง หรือรอมชอมกับสังคมที่มอง กลุ่มนักแข่งอีสปอร์ตว่าเป็น “เด็กติดเกม” เพื่อให้ตนเองได้มีพื้นที่ในการแสดงอัตลักษณ์ของตนเอง ส่วนนี้ ผู้วิจัยจะนำเสนอถึงความสัมพันธ์ระหว่างการกระบวนกรสื่อสารกับการประกอบสร้างอัตลักษณ์ของ นักแข่งอีสปอร์ตในประเทศไทย โดยพิจารณาจาก ลักษณะที่ปรากฏ ลักษณะพฤติกรรม ภาษาของ กลุ่ม และลักษณะทางประชากร ผ่านพื้นที่ในการประกอบสร้างอัตลักษณ์ ภายใต้แนวคิดการประกอบ สร้างอัตลักษณ์ของนักแข่งอีสปอร์ตที่มองอัตลักษณ์ของตนเองเชื่อมโยงระหว่างบุคคลและสังคมที่เขา อาศัยอยู่ นอกจากนี้อัตลักษณ์ยังรวมถึง “ฉันเป็นใคร มองตัวเองอย่างไร และคนอื่นมองฉันว่าเป็น อะไร” ผ่านกระบวนการรับรู้ตัวตนของนักแข่งอีสปอร์ต

ตามมุมมองของผู้วิจัย พื้นที่ในการประกอบสร้างอัตลักษณ์ คือ พื้นที่ในการสื่อสารและ นำเสนอตัวตนของนักแข่งอีสปอร์ต เพื่อใช้ต่อสู้ ต่อรอง หรือรอมชอมกับสังคม ทั้งนี้เพื่อให้เห็นถึง ตัวตนของนักแข่งอีสปอร์ตที่ชัดเจน ผู้วิจัยได้แบ่งพื้นที่ในการแสดงตัวตนเป็น 2 พื้นที่คือ 1. โลก ภายนอก (Physical world) และ 2. โลกเสมือน (Virtual world) และแบ่งได้ 2 ช่วงเวลา คือ 1. พื้นที่ในชีวิตประจำวัน และ 2. พื้นที่ที่มีการจัดกิจกรรมแข่งขันอีสปอร์ต โดยผู้วิจัยอาศัยเครื่องมือใน การเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยการสังเกตการณ์อย่างไม่มีส่วนร่วม การสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In-depth interview) นักแข่งอีสปอร์ต ประกอบกับการวิเคราะห์เอกสารที่เกี่ยวข้อง และนำเสนอผลการศึกษา ออกเป็น 5 ประเด็นมีรายละเอียด ดังต่อไปนี้

4.1 ความเป็นมาของการแข่งขัน RoV และข้อมูลพื้นฐานของผู้ให้ข้อมูลสำคัญ

4.1.1 ความเป็นมาของการแข่งขัน RoV ในประเทศไทย

4.1.2 ข้อมูลพื้นฐานของผู้ให้ข้อมูลสำคัญ

4.2 ภูมิหลังของนักแข่งอีสปอร์ต

4.2.1 กระบวนการเป็นนักแข่งอีสปอร์ต

4.2.2 บุคลิกลักษณะของนักแข่งอีสปอร์ต

4.3 กระบวนการประกอบสร้างอัตลักษณ์สื่อสารผ่านการแข่งขันอีสปอร์ต

4.3.1 ความหมายของกีฬาอีสปอร์ต

4.3.2 ความหมายของนักแข่งอีสปอร์ต

4.3.3 ตัวตนและภาพปรากฏ

4.3.4 ลักษณะภาษาที่ใช้

4.3.5 กระบวนการแข่งขันอีสปอร์ต

4.4 การสื่อสารอัตลักษณ์ของวัฒนธรรมย่อยกลุ่มนักแข่งอีสปอร์ตต่อกลุ่มวัฒนธรรมอื่น ๆ

4.4.1 ผู้สร้างอัตลักษณ์

4.4.2 อัตลักษณ์ที่สร้างผ่านพื้นที่อีสปอร์ต

4.4.3 กลวิธีการสร้างอัตลักษณ์

4.5 การต่อสู้ทางความหมายของนักแข่งอีสปอร์ต

4.5.1 การต่อสู้ทางความหมายอัตลักษณ์ของนักแข่งอีสปอร์ตสู่ภายนอกวัฒนธรรม

4.5.2 การต่อสู้ทางความหมายของอัตลักษณ์นักแข่งอีสปอร์ตภายในกลุ่มวัฒนธรรม

เดียวกัน

4.1 ความเป็นมาของการแข่งขัน RoV และข้อมูลพื้นฐานของผู้ให้ข้อมูลสำคัญ

เพื่อเป็นการสร้างความเข้าใจและมองเห็นภาพรวมของการแข่งขัน RoV และตัวนักแข่งอีสปอร์ตที่เป็นผู้ให้ข้อมูลสำคัญในการศึกษาคั้งนี้ กล่าวคือ อธิบายถึงภูมิหลังของการแข่งขัน RoV ในประเทศไทย ซึ่งเป็นพื้นที่การสื่อสารในการศึกษาคั้งนี้ อีกทั้งยังเป็นการนำเสนอข้อมูลพื้นฐานของผู้ให้ข้อมูลสำคัญของนักแข่งอีสปอร์ตในการศึกษาคั้งนี้ โดยข้อมูลที่ได้นั้นมาจากการศึกษาจากเอกสาร เว็บไซต์ที่เกี่ยวข้อง วิดีทัศน์ และการเข้าไปสังเกตการณ์ในวันที่มีการจัดการแข่งขัน RoV Pro league season 2 และ 3 รวมถึง การแข่งขัน Arena of Valor International Championship 2018 (AIC 2019) มีรายละเอียด ดังนี้

4.1.1 ความเป็นมาของการแข่งขัน RoV ในประเทศไทย

RoV (Realm of Valor ปัจจุบัน Arena of Valor: AoV) เป็นเกมที่ออกแบบและพัฒนาโดยบริษัท Tencent เปิดตัวครั้งแรกในปี 2558 ด้วยชื่อเกมว่า King of Glory และได้เปลี่ยนชื่อเกมเป็น Realm of Valor สำหรับภูมิภาคอาเซียน Warsong สำหรับประเทศญี่ปุ่น และ Arena of Valor ในกลุ่มประเทศยุโรปและอเมริกา เป็นเกมประเภท MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) ที่เป็นเกมที่แบ่งผู้เล่นออกเป็น 2 ฝ่าย ฝ่ายละ 5 คน โดยฝ่ายไหนทำลายฐานหลักของฝั่งตรงข้ามได้ก่อนจะเป็นฝ่ายชนะ

รูปแบบของเกม RoV จะมีรูปแบบคล้ายเกม MOBA ที่เล่นบนเครื่องคอมพิวเตอร์ (PC) ทั่วไป แต่ RoV นั้นถูกปรับให้ง่ายและถูกเปลี่ยนมาเล่นบนโทรศัพท์มือถือแทน แต่ยังคงรูปแบบการเล่นเหมือน MOBA เกมอื่น ๆ คือ ตัวเกมจะใช้มุมมองบุคคลที่ 3 โดยมีเป้าหมายหลักเพื่อทำลายฐานของศัตรูให้ได้ แผนที่ในเกมก็จะมีองค์ประกอบต่าง ๆ เช่น ทหาร (Minion) ที่เดินในเลน (Lane)

มอนสเตอร์ในป่า และป้อมปราการเลนละ 3 ป้อม โดยมีทั้งหมด 3 เลน และตัวละครในเกมซึ่งแบ่งเป็น 6 ประเภท คือ

- *Tank* เป็นตัวตัวละครที่มีจุดเด่นที่ค่าพลังป้องกันสูง และค่าพลังชีวิตสูง
- *Fighter* เป็น ตัวละครที่มีพลังโจมตีกายภาพ (Physical damage) ป้องกัน และค่าพลังชีวิตในระดับกลาง
- *Mage* เป็นตัวละครที่มีจุดเด่นในการสร้างความเสียหายทางเวทมนตร์ (Magical damage) ที่สูง แต่มีพลังป้องกันและพลังชีวิตต่ำ
- *Assassin* เป็นตัวละครที่มีความว่องไวและการสร้างความเสียหายทางกายภาพ (Physical damage) ที่รุนแรง แต่มีพลังป้องกันและพลังชีวิตต่ำ
- *Archer* เป็นตัวละครที่สามารถโจมตีได้ในระยะไกล การสร้างความเสียหายทางกายภาพ (Physical damage) ที่รุนแรง แต่มีพลังป้องกันและพลังชีวิตต่ำ
- *Support* เป็นตัวละครที่มีความสามารถในการช่วยเหลือเพื่อนร่วมทีม เช่น การเพิ่มค่าพลังชีวิต การลบล้างค่าสถานะต่าง ๆ



ภาพที่ 4.3 แผนที่ในเกม RoV

ที่มา : <https://gamebrott.com/wp-content/uploads/2018/08/antaris-baru-2-e1535113095189>.

โดยแต่ละตัวละครทั้ง 6 ประเภทจะมีหน้าที่ในเกม คือ

- *Carry* เป็นตำแหน่งที่มีความสามารถในการสร้างความเสียหายจำนวนมาก ทั้งกับตัวผู้เล่นอีกฝ่ายและสิ่งก่อสร้าง ตำแหน่งนี้จะเล่นอยู่ในป่าหรือเลนล่างของเกม

- *Mid laner* เป็นตำแหน่งที่มีเน้นสร้างความเสียหายเป็นเวทมนตร์ (Magical damage) ที่รุนแรง ตำแหน่งนี้จะอยู่ที่เลนกลางของเกม

- *Supporter* หรือ *Roamer* เป็นตำแหน่งที่อยู่คอยช่วยเหลือผู้เล่นต่าง ๆ ภายในเกม และคอยเพิ่มพื้นที่การมองเห็นให้กับสมาชิกภายในทีม ตำแหน่งนี้จะมีวิธีการเล่น 2 วิธี คือ อยู่กับ Carry ของทีมที่เลนล่าง หรือคอยตาม Ganker ของทีมที่อยู่ในป่า

- *Tank* หรือ *Fighter* เป็นตำแหน่งที่คอยรับความเสียหายต่าง ๆ ให้กับทีม เพื่อช่วยให้สมาชิกในทีมสามารถอยู่ในการต่อสู้ได้นานขึ้น และยังมีหน้าที่ในการสร้างความเสียหายทางกายภาพ (Physical damage) ให้กับฝ่ายตรงข้าม ตำแหน่งนี้จะอยู่ที่เลนบนและเลนล่างของเกม

- *Ganker* หรือ *Jungler* เป็นตำแหน่งที่มีความสามารถในการสร้างความเสียหายอย่างมาก หน้าที่ของตำแหน่งนี้มีหน้าที่สังหารตัวละครฝ่ายตรงข้ามให้เร็วที่สุดเท่าที่เป็นได้ ตำแหน่งนี้จะเล่นอยู่ในป่าแต่จะออกมาช่วยเพื่อนในทีมตามเลนต่าง ๆ ตามความเหมาะสม

เนื่องจาก RoV เป็นเกม MOBA ที่มีระบบในการควบคุมง่าย และสามารถเล่นบนโทรศัพท์มือถือได้ จึงทำให้เป็นที่นิยมของคนได้อย่างรวดเร็ว โดยในปี 2559 RoV ได้รับความนิยมอย่างมากด้วยยอดผู้เล่นถึงวันละ 50 ล้านคน และมีผู้เล่นมากถึง 200 ล้านคน ในปี 2560 ยังเป็นเกมที่มีผู้เล่นทั่วโลกมากถึง 160 ล้านคน ปัจจุบันมีผู้เล่นมากกว่า 200 ล้านคน (Jiraps. 2019)

ด้วยความนิยมและชุมชน (Community) ของเกม RoV ที่มีขนาดใหญ่มาก จึงทำให้มีการจัดการแข่งขัน RoV ในฐานะอีสปอร์ตขึ้น จึงทำให้มีผู้เล่นที่มีความสามารถพัฒนาตัวเองและรวมตัวกันเป็นทีมเพื่อเข้าร่วมการแข่งขันในระดับต่าง ๆ ซึ่งการแข่งขัน RoV สามารถแบ่งได้เป็น 2 ระดับ คือ

1.) *ระดับอาชีพ* เป็นการแข่งขันในระดับที่ผู้เข้าแข่งขันสามารถยึดเป็นอาชีพ กล่าวคือ เป็นกลุ่มคนที่มีการทำสัญญาจ้างงานโดยมีค่าตอบแทนเพื่อวัตถุประสงค์ ทำให้มีรายได้จากการแข่งขัน การแข่งขัน RoV ระดับอาชีพมีทั้งหมด 3 รายการ คือ

1.1) *รายการระดับประเทศ* เป็นการแข่งขันที่จัดขึ้นอย่างเป็นทางการที่จัดแข่งขันโดย Garena Thailand ร่วมกับผู้สนับสนุนอื่น ๆ ซึ่งเป็นการแข่งขันที่มีทีมจากสโมสรระดับต้น ๆ มาเข้าแข่งขัน แบ่งได้เป็น 2 ระดับ คือ

1.1.1) *Tier 1* เป็นการจัดการแข่งขันในระดับสูงของประเทศ มีเงินรางวัลที่สูง และยังมีเงินรางวัลให้กับผู้เข้าแข่งขันที่โดดเด่นในแต่ละประเภท กล่าวได้ว่าการแข่งขันในระดับนี้เป็นการแข่งขันที่รู้จักของคนที่เล่นเกมนี้ มันจะจัดขึ้นเป็นรอบออฟไลน์ (Offline playoff) คือ การแข่งขันแบบให้ผู้เข้าแข่งขันมาแข่งกันในสถานที่เดียวกัน

- *รายการ RoV Pro league* เป็นรายการแข่งขันที่อยู่ในระดับสูงสุดของการแข่งขัน RoV มีการจัดมาแล้ว 4 ครั้ง โดยการแข่งขัน

รายการนี้จะแบ่งเป็น 2 ครั้งต่อปี คือ ช่วงต้นปี คือ ประมาณเดือนมกราคมถึงต้นเมษายน และปลายปี คือ ประมาณเดือนสิงหาคมถึงตุลาคม (ข้อมูลวันที่ 8 พฤศจิกายน 2562) ในการแข่งขันรายการนี้มีทีมที่เข้าร่วมแข่งขันเพียง 8 ทีม ใช้ระยะเวลาการแข่งขัน 3 เดือน มีทั้งหมด 2 รอบ คือ รอบเก็บคะแนน จะเป็นการแข่งขันแบบเจอกันหมดทั้ง 2 รอบ และจะเลือกทีมที่มีคะแนนมากที่สุด 4 ทีมแรก ไปแข่งขันในรอบชิงชนะเลิศ

- **รายการ RoV Major league** เป็นการแข่งขันแบบ Pro league ครั้งแรกของการแข่งขัน RoV ในฐานะอีสปอร์ต มีการจัดการแข่งขันรายการนี้ 1 ครั้ง ปัจจุบันเปลี่ยนชื่อเป็น RoV Pro league

1.1.2) **Tier 2** เป็นการจัดการแข่งขันที่เงินรางวัลและชื่อเสียงรองลงมาจากการแข่งขันระดับ Tier 1 และยังเป็นการแข่งขันเพื่อหาผู้ที่จะเลื่อนระดับไปสู่ระดับ Tier 1 การแข่งขันในระดับ Tier 2 จะเป็นการแข่งขันประเภทออฟไลน์ (Offline playoff) ออนไลน์ (Online playoff) คือ การแข่งขันที่ให้นักแข่งอีสปอร์ตจัดการแข่งขันกันเองแล้วนำผลการแข่งขันมาแจ้งกับทางผู้จัดงาน หรือทั้งสองประเภท

- **รายการ RoV Division 1** เป็นการแข่งขันเพื่อค้นหาทีมที่ชนะเลิศเพื่อไปแข่งขันในรายการ RoV Pro league ในการแข่งขันรายการนี้มีทีมที่เข้าร่วมทั้งหมด 10 ทีม โดยเป็นทีมที่ชนะเลิศจากทั้ง 5 ภูมิภาคของประเทศไทยจากการแข่งขันรายการ Valor City Tournament

- **รายการ Valor City Tournament** เป็นรายการแข่งขันสำหรับคนทั่วไป ทุกเพศ ทุกวัน ไม่จำกัดช่วงอายุ จากทั้ง 5 ภูมิภาคของประเทศไทย ได้แก่ ภาคเหนือ ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ภาคกลาง ภาคตะวันออก และภาคใต้ เพื่อหาทีมตัวแทนภูมิภาคละ 2 ทีมเพื่อไปแข่งขันในรายการ RoV Division 1

- **รายการ RoV Valor Tournament** เป็นรายการสำหรับคนทั่วไปที่ต้องการพัฒนาตัวเองเป็นนักแข่งอีสปอร์ต เพราะ ในรายการนี้นักแข่งอีสปอร์ตจากรายการ RoV Pro league ถูกจำกัดสิทธิ์ไม่ให้เข้าร่วมการแข่งขัน การแข่งขันรายการนี้มีการจัดมาแล้ว 2 ครั้ง (ข้อมูล ณ วันที่ 8 พฤศจิกายน 2562) โดยทั้งสองครั้งนอกจากจะได้รับเงินรางวัลในแต่ละอันดับแล้ว ทีมที่ชนะเลิศยังได้รับทุนการศึกษาปริญญาตรีหรือปริญญาโท จากวิทยาลัยครีเอทีฟดีไซน์ แอน เอ็นเตอร์เทนเมนต์เทคโนโลยี (Creative and Entertainment Technology Collage) มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตอีกด้วย

1.2 **รายการระดับนานาชาติ** เป็นการแข่งขันที่จัดขึ้นอย่างเป็นทางการ เป็นการแข่งขันที่ทุกทีมจะผ่านรอบคัดเลือกของแต่ละประเทศหรือเป็นตัวแทนของประเทศมาร่วมการแข่งขัน

รายการ Arena of Valor International Championship

(AIC) เป็นการแข่งขัน RoV ระดับนานาชาติที่เป็นทางการที่จัดการแข่งขันโดยบริษัท Garena และ Tencent โดยทีมที่เข้าแข่งขันในรายการนี้มีทั้งสิ้น 12 ทีม จากการแข่งขันทั้ง 6 รายการ คือ (1) **อันดับ 1 ใน Valor Series Professional League Championship** (ทวีปอเมริกาเหนือ อเมริกาใต้ และยุโรป ภูมิภาคละ 1 ทีม) (2) **อันดับ 1 และ 2 ใน Garena Challenger Series** (ไต้หวัน ฮองกง และมาเก๊า) (3) **อันดับ 1 ใน ROV Pro League Season** (ไทย) (4) **อันดับ 1-3 ใน Arena of Glory** (เวียดนาม) (5) **อันดับ 1 ใน AIC Qualifier Championship** (อินโดนีเซีย อินเดีย จีน และเกาหลีใต้) และ (6) **อันดับ 1 ใน Valor Cup** (สิงคโปร์ มาเลเซีย และฟิลิปปินส์) การแข่งขันรายการนี้จัดขึ้นแล้วทั้งสิ้น 4 ครั้ง โดยจะจัดขึ้นปีละ 1 ครั้ง (ข้อมูลวันที่ 8 พฤศจิกายน 2562) การแข่งขันจะแบ่งออกเป็น 3 รอบ คือ รอบแข่งขันแบบแบ่งกลุ่ม (Group stage) รอบ Quarterfinal โดยเลือกทีมที่ได้คะแนนสูงสุด 8 ทีม รอบ Semi-finals และ รอบ Grand final

- **รายการ Arena of Valor World Cup (AWC)** เป็นการแข่งขัน RoV ระดับนานาชาติที่เป็นทางการที่จัดการแข่งขันโดยบริษัท Garena และ Tencent โดยทีมที่เข้าแข่งขันครั้งนี้มีทั้งสิ้น 12 ทีม จาก 9 ภูมิภาค ประกอบด้วย กลุ่มประเทศไต้หวัน ฮองกง และมาเก๊า ประเทศเวียดนาม ประเทศญี่ปุ่น ประเทศเกาหลีใต้ ประเทศจีน กลุ่มประเทศอาเซียน กลุ่มประเทศอเมริกาเหนือ กลุ่มประเทศอเมริกาใต้ และกลุ่มประเทศแอฟริกา การแข่งขันรายการนี้จัดขึ้นแล้วทั้งสิ้น 2 ครั้ง โดยจะจัดขึ้นปีละ 1 ครั้ง (ข้อมูลวันที่ 8 พฤศจิกายน 2562) การแข่งขันจะแบ่งออกเป็น 3 รอบ คือ รอบแข่งขันแบบแบ่งกลุ่ม (Group stage) รอบ Quarterfinal โดยเลือกทีมที่ได้คะแนนสูงสุด 8 ทีม และรอบ Grand final

- **การแข่งขันเอเชียนเกมส์** RoV ได้ถูกบรรจุเป็นหนึ่งในรายการแข่งขันในประเภทกีฬาอีสปอร์ต ซึ่งเป็นกีฬาสาธิตในการแข่งขันมหกรรมกีฬาเอเชียนเกมส์ 2018 ซึ่งเหรียญรางวัลจะไม่ถูกนับรวมอยู่ในการสรุปเหรียญรางวัลอย่างเป็นทางการ และจะมีการบรรจุเป็นกีฬาหลักในเอเชียนเกมส์ 2022 ต่อไป (ข้อมูล ณ วันที่ 8 พฤศจิกายน 2562)

- **การแข่งขันซีเกมส์** RoV ถูกบรรจุเป็นหนึ่งในรายการแข่งขันอีสปอร์ตในประเภทกีฬาอีสปอร์ตในมหกรรมการแข่งขันซีเกมส์ครั้งที่ 30 ประเทศฟิลิปปินส์ นอกจากนี้อีสปอร์ตยังถูกนับเป็นหนึ่งในประเภทกีฬาที่จะถูกสรุปเหรียญรางวัลอย่างเป็นทางการ โดยการรายการแข่งขันอีสปอร์ตครั้งนี้มีทั้งสิ้น 6 รายการ คือ TEKKEN 7, DOTA 2, MOBILE LEGENDS BANG BANG, STARCRAFT 2, HEARTHSTONE และ ROV (ข้อมูล ณ วันที่ 8 พฤศจิกายน 2562)

1.3 รายการคัดเลือกตัวแทนประเทศ เป็นการแข่งขันที่จัดขึ้นอย่างเป็นทางการ เพื่อหาตัวแทนประเทศไทยไปแข่งขันในรายการระดับนานาชาติ จัดการแข่งขันโดย Garena Thailand เช่น รายการ RoV Road to Asian Games National Qualifiers 2018 ที่เป็นการแข่งขันหาตัวแทนประเทศไทยไปแข่งขันรอบคัดเลือกในการแข่งเอเชียนเกมส์ 2018 รายการ Road to AWC 2019 ที่เป็นการแข่งขันเพื่อหาตัวแทนประเทศไทยไปเข้าร่วมการแข่งขัน Arena of Valor 2019 เป็นต้น

2. ระดับมือสมัครเล่น คือ การแข่งขันที่ผู้เข้าแข่งขันไม่ได้หวังเป็นอาชีพ กล่าวคือ เป็นระดับการแข่งขันที่มีเงินรางวัลไม่สูงมากจนสามารถยึดเป็นอาชีพได้ ผู้เข้าแข่งขันในระดับนี้ส่วนใหญ่แล้วจะเป็นคนเล่นเกมทั่วไปที่สมัครเข้าไปร่วมแข่งขัน

2.1 รายการที่ทางเอกชนจัดการแข่งขันขึ้นเพื่อเป็นกิจกรรมทางการตลาด เป็นการแข่งที่ถูกจัดขึ้นโดยภาคเอกชนเพื่อใช้เป็นการส่งเสริมการตลาดของธุรกิจของตน โดเมนการแข่งขันในรายการนี้จะมีเงินรางวัลไม่สูงมาก เช่น การแข่งขัน RoV Amateur league Rules of Tournament ที่จัดขึ้นโดยเครื่องดื่ม Sponsor การแข่งขัน ROV Super League 2019 Lotus x IT CITY ที่จัดโดย Tesco Lotus และ IT City การแข่งขัน YAMAHA AEROX MVP BATTLE ที่จัดโดยรถจักรยานยนต์ Yamaha Aerox เป็นต้น



ภาพที่ 4.4 โปสเตอร์การแข่งขัน การแข่งขัน YAMAHA AEROX MVP BATTLE

ที่มา : <https://www.phitsanulokhotnews.com/2019/05/18/130907>

2.2 รายการที่จัดการแข่งขันในสถานศึกษา เป็นการแข่งขัน RoV ที่จัดขึ้นในภายในสถานศึกษา โดยให้บุคลากรสถานศึกษาเข้าร่วมการแข่งขัน เช่น การจัดการแข่งขันเป็นงานกีฬา เป็นงานแข่งขันกีฬาโอกาสพิเศษ เช่น งาน Open house ของโรงเรียน ฯลฯ การจัดการแข่งขันในกีฬามหาวิทยาลัย การจัดการแข่งขันในกีฬาอุดมศึกษา เป็นอาทิ

การแข่งขัน RoV จะมีขั้นตอนการแข่งขันเหมือนกับขั้นตอนการเล่นเกมที่ คือ จะมีการเลือกตัวละครหรือฮีโร่ที่จะใช้ในการแข่งขันนั้น ซึ่งขั้นตอนในการเลือกตัวละครในการแข่งขันจะมีความแตกต่างจากการเล่นทั่วไป คือ จะมีการ Ban&Pick¹ ก่อนการแข่งขัน จากนั้นจะเป็นการเข้าสู่การแข่งขัน ช่วงที่มีการ Load สนามแข่งขัน จะใช้ผู้ฝึกสอนของทั้งสองทีมมาจับมือกันเพื่อแสดงถึงการเคารพซึ่งกันและกัน โดยในการแข่งจะมีการตัดสินแบบหาทีมที่ชนะมากที่สุดหรือระบบ Best of โดยจะมีทั้งสิ้น 4 ระบบ คือ

- **หาผู้ชนะในสองเกม (Best of two: Bo2)** ระบบนี้จะใช้ในรอบเก็บคะแนนเป็นส่วนใหญ่ โดยผู้ชนะจะได้เกมละ 1 คะแนน ผู้แพ้ได้ 0 คะแนนต่อเกม หรือบางการแข่งขันผู้ชนะได้เกมละ 1 คะแนน ผู้แพ้ -1 คะแนนต่อเกม

- **หาผู้ชนะสองในสามเกม (Best of three: Bo3)** ระบบนี้จะใช้ในการแข่งขันรอบเก็บคะแนนหรือรอบ Quarter finals เป็นการหาผู้ชนะแบบผู้ทีชนะ 2 ใน 3 เกมจะเป็นผู้ชนะในรอบนั้น ส่วนในรอบเก็บคะแนนนั้นผู้ชนะจะได้เกมละ 1 คะแนน

- **หาผู้ชนะสามในห้าเกม (Best of five: Bo5)** ระบบนี้จะใช้ในการแข่งขันรอบ Quarter finals Semi-finals หรือรอบ Grand final ซึ่งเป็นการหาผู้ชนะ 3 ใน 5 เกมจะเป็นผู้ชนะในรอบนั้น

- **หาผู้ชนะห้าในเจ็ดเกม (Best of seven: Bo7)** ระบบนี้จะใช้ในการแข่งขันรอบ Quarter finals Semi-finals หรือรอบ Grand final ซึ่งเป็นการหาผู้ชนะ 5 ใน 7 เกมจะเป็นผู้ชนะในรอบนั้น ในระบบนี้เกมที่ 7 ถ้าใช้ระบบ Global Ban&Pick ข้อห้ามในการเลือกตัวละครซ้ำนั้นถือว่าเป็นการยกเลิก

จากความเป็นของ RoV ทำให้เห็นถึงความเป็นการแข่งขันของ RoV .ในฐานะอีสปอร์ตซึ่งการใช้รูปแบบของการแข่งขันกีฬาเข้ามาปรับใช้ให้เหมาะสมกับรูปแบบของการแข่งขัน

¹ **การ Ban&Pick** คือ ระบบการเลือกตัวละครหรือฮีโร่ในเกมประเภท MOBA Pick คือ การเลือกตัวละคร Ban คือ การห้ามใช้ตัวละครนั้นในเกมนี้ โดย RoV จะมีการ Ban ฝั่งละ 4 ตัว รวม 8 ตัว ซึ่งการ Ban&Pick มี 2 ระบบ คือ 1.) แบบธรรมดา คือ การเลือก Ban ฝั่งละ 4 ตัว และเลือกตัวละคร ฝั่งละ 5 ตัว และ 2.) ระบบ Global Ban&Pick คือ เป็นการแบนฝั่งละ 4 ตัว และเลือกตัวละครฝั่งละ 5 ตัว โดยเมื่อจบการแข่งขัน 1 เกม เกมถัดไปจะไม่สามารถเลือกตัวละครที่ซ้ำกับเกมที่แข่งไปแล้วของฝั่งตัวเองได้

ของตน ซึ่งนอกจากนี้จะเห็นถึงความนิยมของการแข่งขัน RoV .ในสังคมไทยและต่างประเทศ ซึ่งเป็น การสร้างความเข้าใจและทราบถึงพื้นที่ที่ผู้วิจัยจะใช้ในการศึกษาครั้งนี้

4.1.2 ข้อมูลพื้นฐานของผู้ให้ข้อมูลสำคัญ

เบื้องต้นผู้วิจัยขอกล่าวถึงข้อมูลพื้นฐานของผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ โดยนักแข่งอีสปอร์ตใช้การเข้ารหัส (Encoding) ได้แก่ ชื่อของนักแข่งอีสปอร์ต อายุ การศึกษา และ ข้อมูลเกี่ยวกับนักแข่งอีสปอร์ต กล่าวคือ ชื่อที่ใช้ในการแข่งขัน ทีมที่สังกัด ประวัติการแข่งขันในอดีต และประวัติการแข่งขันเกม RoV ซึ่งเป็นปัจจัยหนึ่งที่มีความสำคัญต่อกระบวนการประกอบสร้าง อัตลักษณ์ของวัฒนธรรมย่อย ที่นำไปสู่กระบวนการสื่อสารเพื่อประกอบสร้างอัตลักษณ์ของนักแข่ง อีสปอร์ตต่อไป

ตารางที่ 4.2 แสดงข้อมูลพื้นฐานของนักแข่งอีสปอร์ต

ชื่อในการแข่งขัน	อายุ	ทีมที่สังกัดปัจจุบัน	ทีมที่เคยสังกัด	ตำแหน่งที่เล่น	ประวัติการแข่งขันเกม RoV
Tony	24	Bazaar gaming	- Dion Strategist	Supporter	-RoV Major League 2017 -RoV Pro League Season 1 -RoV Road to Asian Games National Qualifiers 2018 -RoV Pro League Season 2 -RoV Pro League Season 3 -Road to AWC 2019
Error	28	Bazaar gaming	- Dion Strategist	Mid laner	-RoV Major League 2017 -RoV Pro League Season 1 -RoV Road to Asian Games National Qualifiers 2018 -RoV Pro League Season 2 -Arena of Valor International Championship 2018 -RoV Pro League Season 3

ตารางที่ 4.1 แสดงข้อมูลพื้นฐานของนักแข่งอีสปอร์ต (ต่อ)

ชื่อในการแข่งขัน	อายุ	ทีมที่สังกัดปัจจุบัน	ทีมที่เคยสังกัด	ตำแหน่งที่เล่น	ประวัติการแข่งขันเกม RoV
Moowan	20	KoG Diamond Cobra	- Spornsor Neolution - ALPHA X	Figther หรือ Carry	-RoV Pro League Season 1 -PvP Esports Championship (การแข่งขันของต่างประเทศ เท่ากับ Tier 2 ของไทย) -RoV Valor Tournament Season 2 – Open Qualifier -Arena of Valor International Championship 2018 Thailand Qualifier -Arena of Valor International Championship 2018 -RoV Pro league Season 3 -Arena of Valor World Cup 2019
MrSunz	25	KoG Diamond Cobra	- Alpha Red	Mid laner	-RoV Pro League Season 1 -2018 Asian Games -Arena of Valor International Championship 2018 Thailand Qualifier -Arena of Valor International Championship 2018 -RoV Pro league Season 3 -Arena of Valor World Cup 2019
Firstone	25	Bruriram United	-Mama Hexen - Alpha Red	Jungler	-RoV Pro League Season 1 -RoV Pro League Season 2 -Arena of Valor International Championship 2018 Thailand Qualifier -Arena of Valor International Championship 2018 -RoV Pro league Season 3 - Road to AWC 2019

ตารางที่ 4.1 แสดงข้อมูลพื้นฐานของนักแข่งอีสปอร์ต (ต่อ)

ชื่อในการแข่งขัน	อายุ	ทีมที่สังกัดปัจจุบัน	ทีมที่เคยสังกัด	ตำแหน่งที่เล่น	ประวัติการแข่งขันเกม RoV
Summer	24	Burirum United	- Mama Hexen - KoG Diamond Cobra	Fighter	-RoV Pro League Season 2 -Arena of Valor International Championship 2018 Thailand Qualifier -Arena of Valor International Championship 2018 -RoV Pro league Season 3

จากข้อมูลพื้นฐานของผู้ให้ข้อมูลสำคัญของนักแข่งอีสปอร์ตที่ผู้วิจัยได้ติดต่อเข้าสัมภาษณ์ นักแข่งอีสปอร์ตเคยเข้าร่วมแข่งขันอีสปอร์ตที่จัดการแข่งขันอย่างเป็นทางการทั้งในและต่างประเทศทั้งยังเป็นที่ยอมรับในกลุ่มของผู้ติดตามเกม RoV และนอกจากนี้ผู้ให้ข้อมูลสำคัญสามารถแบ่งนักแข่งอีสปอร์ตที่เป็นตัวจริง และนักแข่งอีสปอร์ตที่เป็นตัวสำรอง และทีมที่สังกัดของตนในปัจจุบัน ทำให้เห็นถึงความหลากหลายของผู้ให้ข้อมูลสำคัญ รวมถึงได้ข้อมูลที่มีความหลากหลายอีกด้วย โดยกลุ่มตัวอย่างมีดังนี้

BZ Tony นักแข่งอีสปอร์ตทีม Bazaar gaming ที่ได้รางวัลชนะเลิศในการแข่งขัน RoV Pro league Season 2 ตำแหน่งที่เล่นในทีมคือ Supporter เข้าร่วมการแข่งขัน RoV Pro League ถึง 3 ครั้ง และได้รางวัล MVP of Pro League season 2 ในการแข่งขัน RoV Pro League season 2

BZ Erl2oR นักแข่งอีสปอร์ตทีม Bazaar gaming ที่ได้รางวัลชนะเลิศในการแข่งขัน RoV Pro league Season 2 ตำแหน่งที่เล่นในทีมคือ Mid Laner เข้าร่วมการแข่งขัน RoV Pro league ถึง 3 ครั้ง และยังเข้าร่วมการแข่งขัน Arena of Valor International Championship 2018 (AIC 2018) ที่จัดขึ้นร่วมกันระหว่างเวียดนามและประเทศไทย ปัจจุบันเป็นนักแข่งอีสปอร์ตตัวสำรองของทีม

KOG Moowan นักแข่งอีสปอร์ตทีม King of Gamer Diamond Cobra ที่ได้รางวัลชนะเลิศในการแข่งขัน RoV Pro league Season 3 ตำแหน่งที่เล่นในทีมคือ Fighter หรือ Carry เข้าร่วมการแข่งขัน RoV Pro league ถึง 3 ครั้ง นอกจากนี้ยังเคยเข้าร่วมการแข่งขัน Arena of Valor International Championship 2018 (AIC 2018) ที่จัดขึ้นร่วมกันทั้งประเทศไทย เวียดนามและประเทศไทย และ Arena of Valor World Cup 2019 (AWC 2019) รวมถึงยังได้รับ

รางวัลชนะเลิศรายการ PvP Esports Championship ที่ประเทศสิงคโปร์เป็นการแข่งขันเทียบเท่าระดับ Tier 2 ของประเทศไทย

KOG MrSunz นักแข่งอีสปอร์ตทีม King of Gamer Diamond Cobra ที่ได้รางวัลชนะเลิศในการแข่งขัน RoV Pro league Season 3 ตำแหน่งที่เล่นในทีม คือ Mid laner และยังเป็นหัวหน้าทีมอีกด้วย ก่อนเข้าร่วมการแข่งขัน RoV Pro league ทั้ง 3 ครั้ง ยังเป็นผู้ร่วมรายการ King of Gamer ที่เป็นรายการทางโทรทัศน์ที่สร้างนักกีฬาอีสปอร์ตหน้าใหม่และเป็นหนึ่งในทีมที่ชนะเลิศในรายการนั้นด้วย และยังคงเข้าร่วมการแข่งขัน Arena of Valor International Championship 2018 (AIC 2018) ที่จัดขึ้นร่วมกันระหว่างเวียดนามและประเทศไทย และ Arena of Valor World Cup 2019 (AWC 2019) และเป็นตัวแทนประเทศไทยในการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต ในมหกรรมกีฬาเอเชียนเกมส์ 2018 (Asian Game 2018) ที่ประเทศอินโดนีเซียอีกด้วย

BRUTD FirstOne นักแข่งทีมอีสปอร์ตทีม Buriram United Esports ได้รับรางวัลชนะเลิศในการแข่งขัน RoV Pro league Season 4 ตำแหน่งที่เล่นในทีม คือ Jungler และยังเป็นหัวหน้าทีม Buriram United Esports เคยเข้าร่วมการแข่งขัน RoV Pro league ถึง 3 ครั้ง นอกจากนี้เคยเข้าร่วมการแข่งขัน Arena of Valor International Championship 2018 (AIC 2018) ที่จัดขึ้นร่วมกันระหว่างเวียดนามและประเทศไทย

BRUTD Summer นักแข่งทีมอีสปอร์ตทีม Buriram United Esports RoV Pro league Season 4 ตำแหน่งที่เล่นในทีม คือ Fighter เคยเข้าร่วมการแข่งขัน RoV Pro league 2 ครั้ง นอกจากนี้เคยเข้าร่วมการแข่งขัน Arena of Valor International Championship 2018 (AIC 2018) ที่จัดขึ้นร่วมกันระหว่างเวียดนามและประเทศไทย

นักแข่งอีสปอร์ตส่วนใหญ่มีอายุอยู่ในช่วงวัยรุ่น โดยอายุน้อยที่สุดคือ 15 ปี จากที่ผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่ผู้วิจัยได้สัมภาษณ์และพูดคุยนั้น มีอายุระหว่าง 20 – 28 ปี โดยส่วนใหญ่แล้วนักแข่งอีสปอร์ตทั้งหมดจะเป็นนักแข่งอีสปอร์ตเต็มตัว ไม่มีการประกอบอาชีพอื่นเลย แต่อาจมีการ Steaming เพื่อที่จะได้พูดคุยกับกลุ่มแฟนคลับบ้าง แต่ถึงอย่างนั้นนักแข่งอีสปอร์ตก็ถือว่าการ Steaming ถือว่าเป็นงานเสริมของตนเองอีกด้วย และส่วนใหญ่รายได้ของนักแข่งอีสปอร์ตถือได้ว่าเป็นผู้มีรายได้ค่อนข้างดี เนื่องจากได้เงินเดือนจากสโมสรหรือทีมที่ตนสังกัด อีกทั้งยังได้เงินจากการ Steaming อีกด้วย

4.2 ภูมิหลังของนักแข่งอีสปอร์ต

ในการศึกษาเรื่อง “การประกอบสร้างอัตลักษณ์นักแข่งอีสปอร์ตในประเทศไทย” ผู้วิจัยเล็งเห็นความสำคัญของการศึกษาภูมิหลังของนักแข่งอีสปอร์ตและเพื่อเข้าใจตัวนักแข่งอีสปอร์ตมาก

ขึ้น การศึกษาความเป็นมาของนักแข่งอีสปอร์ตจึงเป็นมิติแรกและเป็นมิติที่สำคัญในการศึกษาครั้งนี้ จากการสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลสำคัญสามารถสรุปประเด็นได้ ดังนี้

4.2.1. กระบวนการกลายเป็นนักแข่งอีสปอร์ต

จากที่ผู้วิจัยได้ปรับปรุงภูมิหลังของนักแข่งอีสปอร์ตจากที่ได้ศึกษาแนวคิดของ Seo (2016) และ Kim and Thomas (2015) ที่ได้นำเสนอแนวคิดเรื่องขั้นตอนการกลายเป็นนักแข่งอีสปอร์ตในประเทศไทย ทำให้เห็นกระบวนการกลายเป็นนักแข่งอีสปอร์ต 4 ขั้นตอน คือ

1.) ช่วงเริ่มต้น (Initiation stage) เป็นช่วงที่นักแข่งอีสปอร์ตเริ่มเล่นเกมต่าง ๆ และ มองว่าเกมที่เป็นแค่เกมที่ใช้เพื่อสร้างความสนุกสนาน เรียนรู้ระบบต่าง ๆ ของเกม อย่างไรก็ตามความสามารถในการเล่นของพวกเขาที่สูงกว่าผู้เล่นเกมอื่น ๆ นอกจากนี้ยังมีการรวมกลุ่มเพื่อเล่นเป็นทีม หรือตั้งกลุ่มเพื่อพูดคุย และแลกเปลี่ยนข้อมูล ทั้งในและนอกโลกออนไลน์ ในช่วงนี้นักแข่งอีสปอร์ตมีฐานะเป็นแค่คนเล่นเกมทั่วไป

“ก็ปกติอะครับ ก็เหมือนคนเล่นเกมทั่วไป อย่างตอนมัธยมปลายก็เป็นนักกีฬาโรงเรียน ก็เล่นเกมฆ่า ๆ ไม่ได้จริงจังอะไร ไม่ได้มีอะไร ไม่ได้เก่งกว่าคนอื่นเท่าไร แต่เริ่มมาเล่นจริงจังตอนเรียนมหาวิทยาลัย เพราะว่ามันสนุกได้ก็มีการรวมกลุ่มฝึกฝนกับเพื่อน ก็มีการคุยกันว่าต้องเล่นยังไงถึงเก่งกว่าคนอื่นอะไรแบบนี้ ตอนนั้นก็เริ่มดูแคสเกมแล้ว ศึกษาวิธีการเล่นเกมจริงจังแล้ว”

(BRUTD Summer, นักแข่งอีสปอร์ต, สัมภาษณ์ 28 กรกฎาคม 2562)

“...ตอนแรก ๆ ก็เล่นเพราะว่ามีคนชวน แต่พอเล่นไปสักพัก ก็รู้สึกว่ามันเล่นเก่งกว่าคนที่เล่นด้วยกันเฉยเลย คือ คนที่รู้จักเกือบทุกคนเล่นสู้ผมไม่ได้เลย ผมเลยคิดว่าตัวเองมีดีด้านนี้”

(BZ Tony, นักแข่งอีสปอร์ต, สัมภาษณ์ 29 มิถุนายน 2562)

“...แต่ก็เป็นคนเล่นเกมทั่ว ๆ ไปอะครับ เล่นเกมไปเรื่อย ๆ ไม่ได้จริงจังอะไรเลย ส่วนใหญ่ก็เป็นเกม MOBA แต่พอมีเกม ROV ที่เล่นในมือถือได้เข้ามา แล้วมันก็เป็นเกมที่เล่นที่ไหนก็ได้ ก็เลยเล่นเรื่อย ๆ ตอนแรกก็บอกเลยว่าติด แต่ว่าก็แบ่งเวลาเล่นได้...”

(KOG Moowan, นักแข่งอีสปอร์ต, สัมภาษณ์ 1 สิงหาคม 2562)

จากคำให้สัมภาษณ์ของนักแข่งอีสปอร์ตข้างต้น แสดงให้เห็นว่า จุดเริ่มต้นของการเป็นนักแข่งอีสปอร์ต คือ การเป็นคนเล่นเกมทั่วไปก่อน ถึงแม้ว่านักแข่งอีสปอร์ตจะมีตัวตนเป็นคนเล่นเกมทั่วไป แต่ก็จะมีลักษณะที่เด่นกว่าคนอื่น ๆ คือ เป็นคนที่มีความสามารถในการเล่นเกม

มากกว่าคนอื่น และด้วยความสามารถในการเล่นเกมที่โดดเด่นจึงทำให้เกิดการรวมกลุ่มกันเพื่อเล่นเกมด้วยกันหรือเพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลต่าง ๆ

2.) *ช่วงสร้างตัว (Formation stage)* เป็นช่วงที่นักแข่งอีสปอร์ตพัฒนาจากคนเล่นเกมทั่วไปหรือคนที่เล่นเกมเพื่อความสนุกสนานมาเป็นหนึ่งในสมาชิกในทีมอีสปอร์ต กล่าวคือเริ่มมีการรวมทีมเพื่อเข้าแข่งขันในรายการเล็ก ๆ และได้เรียนรู้ระบบการทำงานเป็นทีม เริ่มมีตำแหน่งที่เล่นในทีมที่ชัดเจน เริ่มมีเป้าหมายในการเล่นของตนเองมากขึ้น และเริ่มเป็นที่รู้จักของผู้ที่ติดตามเกมนั้น ๆ ในช่วงนี้นักแข่งอีสปอร์ตจะมีลักษณะเป็นนักแข่งมือสมัครเล่น (Semi-pro player)

“ตอนนั้นประมาณ 5 ผมเริ่มเข้าทีมอีสปอร์ตแล้ว แต่สุดท้ายทีมผมติดท้ายตาราง RoV Pro league season 1 แล้วในใจก็ท้อ เพราะคิดว่าตัดสินใจผิดใหม่ แต่ก็ตัดสินใจฝึกกับเพื่อนแบบเป็นทีมนอก Pro league ชื่อทีม ALPHA X จนสุดท้ายไปได้แชมป์ที่สิงคโปร์ ก็เลยเป็นแรงฮึดขึ้นมา”

(KOG Moowan, นักแข่งอีสปอร์ต, สัมภาษณ์ 1 สิงหาคม 2562)

“ตอน RoV เปิดให้เล่นใหม่ ๆ ก็จะเป็นช่วงประมาณซีซั่น 1 ผมก็ทำงานไปด้วยซ้อมทีมไปด้วย แต่เวลานั้นเป็นทีมเล็ก ๆ แล้วไปแข่งลงแข่ง ก็ไปแพ้ให้กับกัปตันทีมเก่าของผม แล้วทีมก็แตกเลย แต่ผมก็เป็นคนเดียวในทีมเดิมที่ยังอยากอยู่ในจุดนี้อีกก็เลยไปเป็น Solo rank แล้วไปเจอ H2K กับ Eri2oR คือ ตาแรกที่เล่นด้วยกัน ผมแพ้ให้เขา แต่ว่าตอนเล่นก็สู้สินะครับ แต่หลังจากนั้น 5 ตาติดผมอยู่ทีมเดียวกับเขาตลอด แล้วเขาก็เห็นความสามารถของผมก็เลยชวนผมมาเล่นตำแหน่ง Support ให้ทีมเขา”

(BZ Tony, นักแข่งอีสปอร์ต, สัมภาษณ์ 29 มิถุนายน 2562)

“ตอนนั้นพอมือชื่อในเกมแล้ว คือ ติด Top 50 แล้ว ก็มีการรวมทีมกับเพื่อนจะลงแข่งขัน Road to Glory 2017 ตอนนั้นก็ไม่ได้เป็นตัวเต็งอะไรก็แพ้ตกรอบไปตามระเบียบ”

(BZ Eri2oR, นักแข่งอีสปอร์ต, สัมภาษณ์ 29 มิถุนายน 2562)

จากคำให้สัมภาษณ์ข้างต้นแสดงให้เห็นว่า นักแข่งอีสปอร์ตมีการพัฒนาตัวเองจากการเป็นคนเล่นเกมทั่วไปกลายมาเป็นนักแข่งอีสปอร์ตมือสมัครเล่น จากเรื่องต่าง ๆ คือ

- *มีประสบการณ์* คือ มีประสบการณ์ในการเล่นเกมนั้น ๆ ในระยะเวลาหนึ่ง เพื่อเรียนรู้ระบบเกมต่าง ๆ มีเทคนิคในการเล่นและรู้จักความสามารถของตัวเองได้ดี

- *มีความสามารถที่โดดเด่น* คือ มีความสามารถในการเล่นที่โดดเด่นมากจากการเล่นของคนที่เล่นด้วยกัน ซึ่งจากการสัมภาษณ์นักแข่งอีสปอร์ตพบว่า การมีความสามารถที่โดดเด่นจะเป็นปัจจัยที่ทำให้ได้อยู่ทีมอีสปอร์ต

- *การมีชื่อเสียง* คือ การเป็นที่รู้จักในกลุ่มคนเล่นเกม เช่น อยู่ในอันดับต้น ๆ ของเซิร์ฟเวอร์ เนื่องจากการติดอันดับต้น ๆ ของเกมเป็นเครื่องยืนยันในความสามารถของคนเล่นเกมทั่วไปได้ว่า เป็นคนที่มีความสามารถในการเล่น

- *การได้รับโอกาส* คือ การถูกเรียกตัวเข้ามาคัดตัวเข้าทีมอีสปอร์ต เช่น จากการเห็นความสามารถในการเล่น จากการมีชื่อเสียงในเกม หรือการรวมทีมกันเพื่อเข้าร่วมการแข่งขันในรายการต่าง ๆ จนมีทีมอีสปอร์ตเรียกตัวเข้ามาเซ็นสัญญา เป็นต้น

ในการระบุระยะเวลาในการเล่นระดับของนักแข่งอีสปอร์ตนั้นไม่สามารถระบุได้อย่างชัดเจน เพราะจากการสัมภาษณ์นักแข่งอีสปอร์ตไม่ได้ระบุอย่างชัดเจน แต่ระบุเป็นเงื่อนไขในข้างต้น แต่ข้อสำคัญที่สุดในการเข้าสู่ช่วงนี้ คือ *มีความสามารถที่โดดเด่นและการได้รับโอกาส*

3. *ช่วงประสบความสำเร็จ (Achievement stage)* เป็นช่วงนี้นักแข่งอีสปอร์ตประสบความสำเร็จในฐานะนักแข่งอีสปอร์ต กล่าวคือ นักแข่งอีสปอร์ตมีทั้งชื่อเสียงจากคนที่สนใจ ได้ร่วมการแข่งขันรายการที่เป็นทางการทั้งในและต่างประเทศต่าง ๆ ในฐานะนักแข่งอีสปอร์ตตัวจริงตลอดจนมีรายได้จากการเป็นนักแข่งอีสปอร์ตที่สามารถเลี้ยงตัวเองได้ ในช่วงนี้นักแข่งอีสปอร์ตจะมีลักษณะเป็นนักแข่งอีสปอร์ตมืออาชีพ (Professional player)

“พอได้เป็นแชมป์จากลิงคโพรแล้ว ก็เป็นที่รู้จักประมาณหนึ่งแล้ว ทาง Diamond Cobra ก็ชวนมาอยู่ทีมจนมาถึงตอนนี้เลย แล้วได้เป็นทั้งแชมป์ซีซั่น 3 ได้ไปแข่ง AWC 2019 แล้วทีมก็ยังมีเคยมีแชมป์โลก RoV มาอยู่ด้วยถึง 2 คนอีก โห อนาคตสดใสเลยครับ (ขำ)”

(KOG Moowan, นักแข่งอีสปอร์ต, สัมภาษณ์ 1 สิงหาคม 2562)

“แล้วพอย้ายมาอยู่กับ H2K แล้วก็รวมทีมกับ Erl2oR Jommy แล้วก็ jAyGODz รวมตัวเป็น Dion Strategist พอแข่งแล้วสู้กับทีมตัวเต็งของรายการทาง Bazaar Gaming ก็ติดต่อให้ไปเซ็นสัญญา แล้วก็อยู่มาถึงตอนนี้เลย ได้ทั้งแชมป์ซีซั่น 2 ได้ไปแข่งต่างประเทศด้วย”

(BZ Tony, นักแข่งอีสปอร์ต, สัมภาษณ์ 29 มิถุนายน 2562)

“คือ ผมเป็นนักแข่งอีสปอร์ตมานานแล้วครับ อย่างตอนแข่ง LoL (League of Legends) ผมก็ได้แชมป์เยอะมาก ทั้งในไทย ในระดับเอเชีย ถ้าเป็นระดับโลกก็ได้เข้ารอบ Group stage คือ ตอนนั้นผมบอกได้เลยว่า เป็นผู้อาวุโสในวงการ LoL ได้เลย แล้วตอนย้ายมาแข่ง ROV ผมย้ายมาตอนอยู่ซีซั่น 2 ก็ไปอยู่ที่ทีม Alpha Red ก่อน แล้วก็ได้ที่ 2 พอคัด AIC 2018 ที่เวียดนาม ทีมผมก็ได้ไปอีก พอจบ AIC บุรีรัมย์ก็ชวนมาเข้าทีมแล้วก็ได้เป็นผู้เล่นหลักอีก คือ ยิ่งกว่าสุดอะพี่ ทีมบุรีรัมย์มันคือจบอะครับ แล้วเวลาไปแข่งที่งานนะครับ มีคนมาขอถ่ายรูปละเยอะมากแบบ 2 ชั่วโมงถ้าไม่ปฏิเสธ คือ ไม่ได้ออกไปไหนเลย”

(BRUTD FirstOne, นักแข่งอีสปอร์ต, สัมภาษณ์ 28 กรกฎาคม 2562)

จากคำให้สัมภาษณ์ข้างต้นแสดงให้เห็นว่า การเลื่อนระดับจากช่วงสร้างตัว (Formation stage) ที่นักแข่งอีสปอร์ตมีฐานะเป็นนักแข่งอีสปอร์ตมือสมัครเล่น (Semi-pro player) เข้าสู่ช่วงประสบความสำเร็จ (Achievement stage) ที่นักแข่งอีสปอร์ตได้กลายเป็นนักแข่งอีสปอร์ตมืออาชีพ (Professional player) ผู้ให้ข้อมูลสำคัญกล่าวไปในทางเดียวกันว่าสิ่งที่บ่งบอกว่าการเป็นนักแข่งอีสปอร์ตที่ประสบความสำเร็จนั้นนอกจากเงื่อนไขที่ต้องผ่านในช่วงสร้างตัวแล้ว ยังเพิ่มเงื่อนไขอีก 2 ด้าน คือ

- 1.) การมีรายได้ที่มั่นคง คือ นักแข่งอีสปอร์ตมีรายได้จากการเป็นนักแข่งอีสปอร์ตที่สามารถใช้ในการดำรงชีวิตได้ และยังอยู่ในทีมสโมสรที่มีที่ดี
- 2.) การได้เข้าแข่งขันในรายการที่สำคัญ คือ นักแข่งอีสปอร์ตเข้าร่วมการแข่งขันในรายการที่จัดการแข่งขันอย่างเป็นทางการหรือการแข่งขันประเภท Tier 1 ของเกมที่ตัวเองแข่งขัน

การระบุช่วงเวลาที่ใช้เลื่อนระดับของนักแข่งอีสปอร์ตขึ้นมาในช่วงสร้างตัวนั้น จากการสัมภาษณ์นักแข่งอีสปอร์ตพบว่าไม่สามารถระบุระยะเวลาได้อย่างแน่นอน เนื่องจากการประสบความสำเร็จของนักแข่งอีสปอร์ตแต่ละคนไม่เหมือนกัน แต่นักแข่งอีสปอร์ตจะระบุเป็นเงื่อนไขในลักษณะข้างต้น คือ การมีรายได้ที่มั่นคงและการได้เข้าแข่งขันในรายการที่สำคัญส่วนการได้รางวัล

ชนะเลิศในการแข่งขันที่ลงแข่งขันอาจไม่ใช่ตัวชี้วัดที่สำคัญ เพราะการเป็นผู้ชนะในการแข่งขันที่ลงแข่งขันเป็นเป้าหมายที่ตนอยากทำให้สำเร็จ

จะเห็นได้ว่าในช่วงประสบความสำเร็จของนักแข่งอีสปอร์ต เป็นช่วงที่นักแข่งอีสปอร์ตมีการสั่งสมต้นทุนต่าง ๆ เช่น การมีชื่อเสียง การมีต้นทุนทางเศรษฐกิจ เพื่อใช้ในการประกอบสร้างอัตลักษณ์ของนักแข่งอีสปอร์ต ซึ่งเป็นต้นทุนที่ใช้ในการสร้างอำนาจให้กับตัวเองเพื่อใช้ในการสื่อสารอัตลักษณ์ของตนเองต่อไป

4.) ช่วงอิมิตัว (stage) เป็นช่วงที่นักแข่งอีสปอร์ตมีอาชีพรู้สึกเขาประสบความสำเร็จในการเป็นนักแข่งอีสปอร์ตอาชีพแล้ว หรือเริ่มเบื่อหน่ายกับการแข่งขัน รวมถึงไม่สามารถรักษามาตรฐานของตัวเองในการแข่งขันได้เหมือนในช่วงประสบความสำเร็จ จนทำให้นักแข่งอีสปอร์ตผันตัวเองมาเป็นนักแข่งอีสปอร์ตตัวสำรอง เพื่อกลับมาฝึกฝนความสามารถของตนให้กลับมาเหมือนเดิม หรือผันตัวเองไปสู่ด้านอื่น ๆ ของวงการอีสปอร์ต

“ตอนนี้ผมออกมาเป็นตัวสำรองแล้ว คือ อยากพักด้วย เริ่มเหนื่อยด้วย เหมือนเริ่มแก่แล้วด้วย แล้วฟอร์มผมมันไม่นิ่งด้วย เรื่องนี้ต้องยอมรับเลย บางตาก็เล่นดี บางตาก็ละไปเลย แล้วมันก็เอียนแล้วด้วย ก็เลยถอยมาเป็นตัวสำรองแทน แต่พอเห็นเขาแข่งแล้วเราก็อยากแข่งบ้างนะ ก็เลยถอยออกมาดูแลตัวเอง เหมือนมารีเฟรชตัวเองด้วย”

(BZ Erl2oR, นักแข่งอีสปอร์ต, สัมภาษณ์ 29 มิถุนายน 2562)

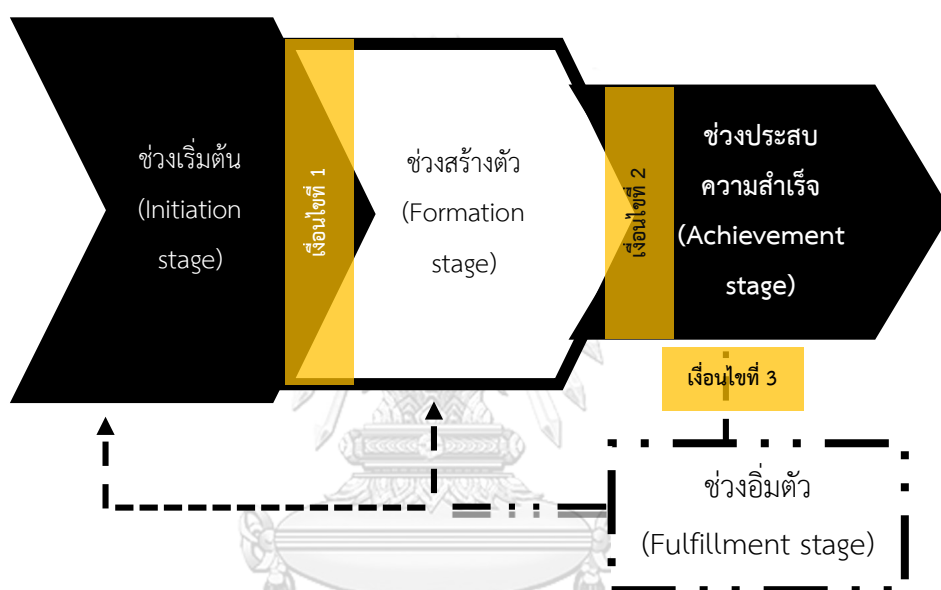
“เมื่อก่อนทีมผมขาดโค้ชกับนักวิเคราะห์ของทีม โค้ชทีมผมเขาก็เคยเป็นนักแข่งมาก่อน แต่เขาเหมือนเต็มเต็มความฝันของตัวเองแล้ว เขาก็เลยถอยมาเป็นโค้ชกับนักวิเคราะห์ของทีมเราแทน แต่เขาก็ยังมาเล่นกับผมบ้างนะ แต่ว่าไม่ได้มาในฐานะนักแข่งแล้วเท่านั้นเอง”

(KOG MrSunz, นักแข่งอีสปอร์ต, สัมภาษณ์ 1 สิงหาคม 2562)

จากคำสัมภาษณ์ข้างต้นแสดงให้เห็นว่า เมื่อนักแข่งอีสปอร์ตไม่สามารถรักษามาตรฐานของตัวเองได้ รวมไปถึงเต็มเต็มความฝันของตัวเองแล้วก็จะผันตัวเองไปสู่ตำแหน่งอื่น ๆ ในทีมอีสปอร์ต เช่น นักแข่งอีสปอร์ตตัวสำรอง ผู้ฝึกสอนอีสปอร์ต แบรินด์แอมบาสเตอร์ของทีมอีสปอร์ต เป็นต้น หรือทำงานอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับวงการเกม เช่น การเป็น Streamer Game-caster การเป็น Influencer ที่เกี่ยวข้องกับเกม หรือคอนเทนต์ครีเอเตอร์ที่เกี่ยวกับเกม เป็นต้น

จะเห็นได้ว่าในช่วงอิมตัวของนักแข่งอีสปอร์ต เป็นช่วงที่นักแข่งอีสปอร์ตใช้ต้นทุนทางสัญลักษณ์และต้นทุนทางเศรษฐกิจที่ตัวเองสั่งสมในช่วงประสบความสำเร็จ มาขยายต่อในช่วงนี้เพื่อพัฒนาต่อยอดของตัวเองต่อไป เนื่องจาก การเป็นนักแข่งอีสปอร์ตตัวสำรองของทีมสามารถใช้เวลาว่างในการ Streaming เพื่อสร้างรายได้ให้กับตัวเองได้ หรือการผันตัวเองไปสู่ตำแหน่งอื่นในวงการเกมก็จะเป็นการนำต้นทุนที่สั่งสมมาเพื่อใช้ต่อยอดของตัวเองต่อไป

จากคำสัมภาษณ์ของผู้ให้ข้อมูลสำคัญข้างต้น ทำให้เห็นกระบวนการกลายมาเป็นนักแข่งอีสปอร์ตในประเทศไทย สามารถเขียนเป็นแผนภาพได้ ดังนี้



ภาพที่ 4.5 กระบวนการกลายมาเป็นนักแข่งอีสปอร์ตในประเทศไทย

ผู้วิจัยปรับปรุงจากแผนภาพของ Kim and Thomas (2015)

จากภาพที่ 4.3 อธิบายกระบวนการกลายมาเป็นนักแข่งอีสปอร์ต โดยเริ่มต้นจากช่วงที่เข้ามาเป็นคนเล่นเกมทั่วไปที่เล่นเกมเพื่อสร้างความสนุกสนาน แต่ก็พบว่าตัวเองมีความสามารถในการเล่นที่เหนือกว่าคนเล่นเกมทั่วไป จากนั้นก็จะมีกรรวมกลุ่มกันเพื่อพูดคุยแลกเปลี่ยนข้อมูล รวมไปถึงเพื่อไปแข่งขันในรายการต่าง ๆ จนมีชื่อเสียงเป็นที่รู้จักในระดับหนึ่งซึ่งจะอยู่ในช่วงสร้างตัว (Formation stage) และเมื่อลงแข่งขันอย่างเป็นทางการ จนมีชื่อเสียงเป็นที่รู้จักของผู้ติดตามเกมนั้น ๆ เป็นอย่างมาก และได้อยู่ในทีมหรือสโมสรที่ให้การสนับสนุนในทุกด้าน เช่น ที่อยู่อาศัย เงินเดือน หรือสวัสดิการต่าง ๆ รวมถึงเป็นนักแข่งอีสปอร์ตตัวจริงในการแข่งขันรายการต่าง ๆ ส่วนนักแข่งอีสปอร์ตที่ประสบความสำเร็จหรือบรรลุเป้าหมายของการเป็นนักแข่งอีสปอร์ตแล้วหรือไม่สามารถรักษามาตรฐานของตัวเองในการแข่งขันได้ก็ด้วยปัจจัยต่าง ๆ หรือเริ่มเบื่อหน่ายการ

แข่งขัน ก็จะเข้าสู่ช่วงอิ่มตัว (Fulfillment stage) ซึ่งเป็นช่วงที่นักแข่งอีสปอร์ตถอยกลับมาใช้ชีวิตส่วนตัวมากขึ้น กลับมาพัฒนาความสามารถของตนเองอีกครั้งเพื่อกลับไปสู่การแข่งขันอีก หรือผันตัวเองไปสู่เส้นทางอื่นในวงการอีสปอร์ต เช่น การเป็น Streamer Game-caster ผู้ฝึกสอน (Coach) ต่อไป แต่ช่วงอิ่มตัว (Fulfillment stage) นักแข่งอีสปอร์ตที่ถอยตัวมาเป็นผู้เล่นสำรองก็จะฝึกฝนเพื่อกลับไปสู่ช่วงประสบความสำเร็จอีกครั้ง มีนักแข่งอีสปอร์ตบางคนที่ย้ายทีมก็จะเป็นการนำประสบการณ์และชื่อเสียงของตัวเองไปสู่ทีมใหม่ และกลับเข้าสู่ช่วงสร้างตัวเพื่อกลับเข้าสู่ช่วงประสบความสำเร็จอีกครั้ง แต่นักแข่งอีสปอร์ตบางคนก็ไปเริ่มต้นใหม่เกมประเภทอื่น

สำหรับนักแข่งอีสปอร์ตในเกม RoV ซึ่งเป็นเกมที่เพิ่งเริ่มมีการแข่งขันได้ไม่นาน จึงทำให้มีนักแข่งอีสปอร์ต 2 กลุ่ม คือ (1) กลุ่มที่มีเข้ามาใหม่ก็จะเริ่มจากช่วงเริ่มต้นและพัฒนาตามช่วงต่าง ๆ และ (2) นักแข่งอีสปอร์ตที่เคยสังสรรค์ประสบการณ์หรือต้นทุนมาก่อนในเกมอื่น ทำให้มาเริ่มในช่วงสร้างตัวในเกมนี้และพัฒนาไปตามช่วงต่าง ๆ

4.2.2 ปัจจัยที่ทำให้นักแข่งประสบความสำเร็จ

จากการศึกษาในส่วนที่ 4.2.1 กระบวนการกลายเป็มนักแข่งอีสปอร์ต ทำให้ผู้วิจัยพบข้อค้นพบปัจจัยที่ทำให้นักแข่งอีสปอร์ตประสบความสำเร็จ มีรายละเอียดดังนี้

1.) การฝึกซ้อมและการพัฒนาตัวทักษะในการเล่นเกม ในช่วงเริ่มต้นนักแข่งอีสปอร์ตจะเป็นการฝึกพื้นฐานการควบคุมตัวละคร การทำความเข้าใจในการเล่นของตัวเองและการฝึกฝนกับเพื่อน นักแข่งอีสปอร์ตจะมีการฝึกซ้อมในรูปแบบ 2 ลักษณะ คือ

(1.) การฝึกซ้อมพร้อมกับเพื่อนร่วมทีม เป็นการฝึกซ้อมเพื่อฝึกซ้อมแผนการในการแข่งขัน เพื่อพัฒนาการทำงานเป็นทีมให้มากขึ้น

(2.) การฝึกซ้อมด้วยตัวเอง เป็นการฝึกซ้อมเพื่อเพิ่มทักษะในการควบคุม สร้างความคุ้นเคย หรือคิดค้นเทคนิคในการเล่นตัวละครนั้น ๆ ในแบบฉบับของตนเอง

“การฝึกของทีมนเราก็จะเป็นการฝึกแบบซ้อมทีมนก็จะมีเวลาบ่ายโมงถึง 5 โมง แล้วก็พักถึง 1 ทุ่ม แล้วก็มาวอมมือหรือซ้อมกับตัวเองตอน 1 - 2 ทุ่ม แล้ว 2 ทุ่มถึง 5 ทุ่มก็จะซ้อมทีมต่อ ซ้อมทีมนก็จะเป็นการซ้อมแผนต่าง ๆ ในทีมนว่าจะเล่นแบบไหน แล้วก็ดูความเข้ากันได้ของทีมนด้วย พอถึง 5 ทุ่ม ก็จะเป็นเวลาพัก แต่ผมก็จะซ้อมต่อกับเพื่อนที่เป็น Jungler กับ Mid laner เพราะตำแหน่งผมต้องประสานกับ 2 ตำแหน่งนี้ตลอดเวลา หรือไม่ก็ดูเทปที่เคยแข่งไปแล้วบ้าง เพราะมันมีการเล่นแบบใหม่ทุกวันเราก็ต้องศึกษาของเราเพื่อเอามาปรับใช้กับเรา”

(BZ Tony, นักแข่งอีสปอร์ต, สัมภาษณ์ 29 มิถุนายน 2562)

“ในการฝึกซ้อมก็จะแยกเป็นซ้อมมือกับตัวเองตอนบ่ายโมงเป็นต้นไป ก็คือเพื่อฝึก Hero ตัวใหม่ ๆ หรือฝึกเทคนิคของตัวเอง ถ้าเป็นการซ้อมกับทีม ก็จะเป็น ซ้อมความเป็นหนึ่งเดียวกัน ลองแผนการเล่นใหม่ ๆ”

(BRUTD FirstOne, นักแข่งอีสปอร์ต, สัมภาษณ์ 28 กรกฎาคม 2562)

2.) การสื่อสารภายในเกม เป็นปัจจัยที่สำคัญที่ทำให้นักแข่งอีสปอร์ต ประสบความสำเร็จ เพราะเนื่องจากในทุกช่วงของการเป็นนักแข่งอีสปอร์ตจำเป็นต้องสื่อสารกับคนรอบข้าง ไม่ว่าจะเป็นการสื่อสารในการฝึกซ้อมหรือการสื่อสารในการระหว่างแข่งขัน

“การสื่อสารเป็นอะไรที่สำคัญมากในการแข่งขันเลยครับ คือเราคุยกันว่า ต้องทำยังไงบ้าง เกิดอะไรขึ้นบ้างในเกม คืออันนี้เป็นเรื่องที่ไม่ได้แค่ตอนแข่งขันนะครับ ตอนซ้อมก็สำคัญเพราะว่าต้องมีการคุยกันว่าต้องทำยังไงบ้าง อะไรพวกนี้ครับ”

(KOG MrSunz, นักแข่งอีสปอร์ต, สัมภาษณ์ 1 สิงหาคม 2562)

“การสื่อสารภายในทีมเป็นอะไรที่สำคัญมากเลยครับ เพราะผมเป็น Support ของทีม เวลาเห็นอะไรเกิดขึ้นนิดหน่อยในเกมก็ต้องแจ้งคนในทีมรู้ แล้วก็จะมีคนที่เป็นคนตัดสินใจของที่เป็นคนเล่นเกมว่าจะต้องทำอะไรต่อทำอะไรบ้าง คือก่อนจะเล่นเกม เราต้องมีการสื่อสารเพื่อให้ได้ข้อมูลก่อน”

(BZ Tony, นักแข่งอีสปอร์ต, สัมภาษณ์ 29 มิถุนายน 2562)

3.) การแก้ไขปัญหาของนักแข่งอีสปอร์ต เป็นปัจจัยหนึ่งที่นักแข่งอีสปอร์ต ต้องใช้ทั้งปัญหาของตนเอง เช่น การแบ่งเวลา การจัดการอารมณ์ของตัวเอง ทักษะจิตใจของคนรอบข้าง ในการเป็นนักแข่งอีสปอร์ต ปัญหาของทีม เช่น การสื่อสารไม่ตรงกัน การไม่เข้าใจกัน เป็นต้น

การแบ่งเวลา

“ตอนเข้ามาเป็นนักแข่งอีสปอร์ตใหม่ ๆ ผมต้องเรียนไปด้วย เล่นบาส ให้โรงเรียน เพราะเป็นนักบาสของโรงเรียน แล้วพอแข่งเกมก็ซ้อมทีมด้วย ก็แบ่งเวลา ด้วยการตอนเช้าก็ไปเรียน แล้วตอนเย็น 4 โมงถึง 2 ทุ่มซ้อมบาส แล้ว 3 ทุ่มถึงเที่ยงคืน หรือตีหนึ่งแข่งเกม เป็นอย่างนี้ทุกวัน”

(KOG Moowan, นักแข่งอีสปอร์ต, สัมภาษณ์ 1 สิงหาคม 2562)

“อย่างตอนที่เริ่มแข่งเกมใหม่ ๆ ผมก็ต้องทำงานไปด้วย ตอนกลางวัน ผมก็ไปทำงาน ตอนเย็นก็มาซ้อมทีม ก็ใช้การแบ่งเวลาเอา แต่พอมีสปอนเซอร์ ของ Bazaar gaming ก็เลยลาออกมา”

(BZ Erl2oR, นักแข่งอีสปอร์ต, สัมภาษณ์ 29 มิถุนายน 2562)

จากคำให้สัมภาษณ์แสดงให้เห็นว่าเป็นการแบ่งเวลาในการใช้ชีวิตระหว่างการเป็นนักแข่งอีสปอร์ตและบทบาทอื่นในช่วงการเป็นนักแข่งอีสปอร์ตมือสมัครเล่น แต่เมื่อเป็นนักแข่งอีสปอร์ตมืออาชีพแล้วการแบ่งเวลาก็จะเปลี่ยนไปเป็นเรื่องของตารางการฝึกซ้อมต่าง ๆ

การจัดการทัศนคติของคนรอบข้าง

“ตอนนั้นตอนเรียนปี 3 ผมได้โอกาสเข้าทีมใหญ่เกมหนึ่งเป็นเกม LoL มีเงินเดือนให้แต่ก็ต้องมาอยู่กรุงเทพฯ เพราะว่าตอนนั้นผมเรียนมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ผมก็ตัดสินใจบอกที่บ้าน ที่ยากคือจะบอกไปทำอะไร ผมก็บอกว่าจะดรอปเรียนหนึ่งปี แล้วจะไปทำสิ่งที่ชอบ เขาก็กลัวว่าเราจะไม่กลับมาเรียน แต่ผมก็สัญญากับเขาแน่ ๆ ว่ากลับมาแน่หนึ่งปี เพราะเขากลัวว่าจะ ‘ติดลมบน’ แต่ผมก็สัญญากับเขาจริงจัง ที่ยากกว่าสัญญากับเขาคือจะอธิบายว่าจะไปทำอะไร คือ เขาไม่เข้าใจเลยว่าไปทำอะไร เราก็อธิบายให้เข้าใจว่าเป็นนักกีฬา แล้วเป็นมีเงินเดือน อธิบายทุกอย่างเลย...”

(BRUTD Summer, นักแข่งอีสปอร์ต, สัมภาษณ์ 28 กรกฎาคม 2562)

“ตอนนั้นที่บอกว่าจะเลิกเล่นบาส โดนที่บ้านด่าเยอะมาก จะไปเล่นเกมได้อย่างไร เลิกเล่นบาสที่เคยเล่นมาตั้งแต่ ป. 2 เจอเกมปีเดียวก็ทิ้งไปเลยเหอ เลิกได้ไง จะทิ้งอนาคตได้ไง คือตอนนั้นโดนด่าละเลย ผมก็เลยทำให้เขาเห็นด้วยการทำทุกอย่างควบคู่ไป แล้วก็ค่อย ๆ บอกเขาทีละนิดว่า ‘เนี่ยเห็นไหม โตได้เงินเดือนแล้วเนี่ย เล่นบาส ไม่ได้ตั้งสักบาท’ เขาก็เริ่ม ๆ เข้าใจ แล้วก็ยอมรับเราทีละนิด ๆ”

(KOG Moowan, นักแข่งอีสปอร์ต, สัมภาษณ์ 1 สิงหาคม 2562)

จากคำให้สัมภาษณ์ข้างต้นแสดงให้เห็นว่าการจัดการทัศนคติของคนรอบข้าง เป็นปัจจัยหนึ่งที่ทำให้คนรอบข้างยอมรับตัวตนของการเป็นนักแข่งอีสปอร์ต เพราะ จากการสัมภาษณ์ นักแข่งอีสปอร์ตพบว่าเมื่อคนรอบข้างยอมรับตัวตนที่เป็นนักแข่งอีสปอร์ต และจะได้รับการสนับสนุน จากคนรอบข้างตามไปด้วย

การจัดการอารมณ์

“มันก็มีบ้างที่เวลาแข่งหรือซ้อมทีมที่คุยกันแล้วหงุดหงิดใส่กัน
เราก็จะพักกันก่อน ไปให้แต่ละคนมันเย็นลง เพราะว่าอารมณ์ร้อนใส่กันมันก็ไม่ได้อะไร
พอใจเย็นแล้วมาคุยกันดีกว่า”

(KOG MrSunz, นักแข่งอีสปอร์ต, สัมภาษณ์ 1 สิงหาคม 2562)

4.) การได้รับการสนับสนุนที่ดี เป็นอีกหนึ่งประเด็นที่ช่วยสนับสนุนนักแข่งอีสปอร์ตให้ประสบความสำเร็จ กล่าวคือ ในทุกช่วงกระบวนการกลายเป็มนักแข่งอีสปอร์ตหากได้รับการสนับสนุนที่ดี ไม่ว่าจะเป็น การสนับสนุนจากผู้สนับสนุน เช่น เงินเดือน อุปกรณ์ในการแข่งขัน เป็นต้น นอกจากการได้รับการสนับสนุนด้านการเงินแล้ว การมีสิ่งแวดล้อมที่ดีก็สำคัญอีกด้วย กล่าวคือ การมีทีมงานที่ดี การมีบ้านพักที่เหมาะสม เป็นต้น

“ตอนที่ออกจากทีมเก่า ก็มีทีมเสนอให้ผมเยอะมาก แต่ผมก็เลือกทีมที่
สังกัดอยู่ตอนนี้ ก็เพราะเนวินค่าเดียวอะพี จบอะ พอยายมาเขาก็ดูแลเราดีมาก
มีทุกอย่างให้พร้อม มีทั้งที่พักที่พร้อม มีทีมงานที่ดี ไม่ว่าจะโค้ชเก่ง ๆ จากต่างประเทศอีก”

(BRUTD FirstOne, นักแข่งอีสปอร์ต, สัมภาษณ์ 28 กรกฎาคม 2562)

“ตอนที่อยู่ทีมเก่า ก็ไม่มีระบบอะไรมากเหมือนทีมที่อยู่ตอนนี้เลย ทั้งบ้านพักที่ดี
มีคนคอยดูแลเรื่องต่าง ๆ มีห้องซ้อมที่ดี มีตารางการซ้อมที่เป็นเวลา แล้วก็เวลาไปแข่ง
ที่ไหนนะครั้บทีมผมก็จะมีนักจิตวิทยาตามไปด้วย แบบเวลาถ้าไปดูตาม Behind the
scenes ก็จะเห็นมีตามเราไปทุกการแข่งขันเลย คอยดูแลเรื่องจิตใจของเราด้วย
คือเท่าที่รู้มาก็มีแค่ทีมผมนะครั้บ”

(KOG Moowan, นักแข่งอีสปอร์ต, สัมภาษณ์ 1 สิงหาคม 2562)

5.) การมีเป้าหมายที่ชัดเจน เป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่จะช่วยผลักดันให้นักแข่งอีสปอร์ตเดินตามความต้องการของตัวเองตั้งแต่ช่วงเริ่มต้น (Initiation stage) ที่เป็นผู้เล่นทั่วไปว่าตนมีเป้าหมายหรือความต้องการอะไร ต่อมาเมื่อเข้าสู่ช่วงสร้างตัว (Formation stage) และช่วงประสบความสำเร็จ (Achievement stage) ก็มีความต้องการอยากเป็นผู้ชนะในรายการในรายการใหญ่ ๆ ในประเทศหรือต่างประเทศ

“...ตอนที่ผมเข้าเริ่มแข่งเกมใหม่ ๆ ตอนนั้นเป็น DOTA ถ้าแข่งผ่านเข้ารอบ 8 ทีมสุดท้ายจะได้ไปแข่งที่ Central World ตอนนั้นน่าจะมัธยมปลาย ผมก็ลงแข่งแต่ว่ารอบแรกผมไม่ติด แต่ว่าอยากรู้ใจว่ามันเป็นอย่างไง ผมก็เลยไปดูเลยว่าเป็นยังไง ตื่นเต้นมาก คนเยอะมาก แล้วก็เจอคนเก่ง ๆ ที่เคยเจอตอนแข่ง ก็เลยเป็นแรงบันดาลใจให้ผมว่า ‘คนนี่ต้องเจอผมสักวัน ผมต้องชนะให้ได้’ ผมก็เริ่มฝึกฝนเลย”

(BRUTD FirstOne, นักแข่งอีสปอร์ต, สัมภาษณ์ 28 กรกฎาคม 2562)

“ตอนเริ่มเล่นเกมแรก สมัยร้านเกมเลยครับ ผมมีเป้าหมายว่าผมอยากเป็นทีหนึ่งจากร้านเกม ผมก็เลยทำทุกอย่างให้เป็นทีหนึ่งจากร้านเกมให้ได้ เพื่อจะได้ให้คนรู้จักผมว่าผมเก่งที่สุดในร้านนี้”

(KOG MrSunz, นักแข่งอีสปอร์ต, สัมภาษณ์ 1 สิงหาคม 2562)

“ตอนแรกก็ไม่ได้ทำอะไรกับเกมเท่าไรนะครับ เป็นการเล่นซ้ำ ๆ มากกว่าแค่เล่นสนุกๆ กับเพื่อน ไม่ได้จริงจังอะไรมาก ตอนแรกก็เล่นคนเดียว พอมีเพื่อนก็เล่นกับเพื่อน แต่เวลาผมเล่นเกมผมจะมีเป้าหมายว่าอยากเป็น Top 100 ของเซิร์ฟเวอร์ที่เล่นเวลาน้อยที่สุดให้ได้เท่านั้นเอง”

(BZ Eri2oR, นักแข่งอีสปอร์ต, สัมภาษณ์ 29 มิถุนายน 2562)

จากคำให้สัมภาษณ์ข้างต้นแสดงให้เห็นว่านักแข่งอีสปอร์ตมีการตั้งเป้าหมายที่แตกต่างกันไปในแต่ละช่วง กล่าวคือ ในช่วงที่เริ่มต้นนักแข่งอีสปอร์ตต้องการเป็นคนที่ยุ่จกของคนทั่วไป แต่เมื่อช่วงสร้างตัวก็มีเป้าหมายอยากประสบความสำเร็จในสิ่งที่ตัวเองทำ และในช่วงประสบความสำเร็จก็มีเป้าหมายที่จะประสบความสำเร็จต่อไปเรื่อย ๆ

4.2.3 แรงจูงใจในการเป็นนักแข่งอีสปอร์ต

จากการศึกษาในส่วนที่ 4.2.1 กระบวนการกลายเป็นนักแข่งอีสปอร์ต นอกจากผู้วิจัยจะพบข้อค้นพบตามส่วนที่ 4.2.2 ปัจจัยที่ทำให้นักแข่งประสบความสำเร็จแล้ว ผู้วิจัยยังพบแรงจูงใจในการเป็นนักแข่งอีสปอร์ตอีกด้วย มีรายละเอียด ดังนี้

1.) ความชื่นชอบในการเล่นเกม เป็นอีกแรงจูงใจหนึ่งทีช่วยผู้เล่นเกมทั่วไปเริ่มก้าวเข้าสู่การเป็นนักแข่งอีสปอร์ต เนื่องจากการเล่นเกมเป็นพื้นฐานของการแข่งขันอีสปอร์ต แต่การชื่นชอบการเล่นเกมของนักแข่งอีสปอร์ตเป็นการเล่นเพื่อฝึกฝนมากกว่าเล่นเพื่อสนุกสนาน

“ผมชอบเล่นเกม คือก่อนจะมาเป็นนักกีฬาอีสปอร์ตอะครับ ผมก็เล่นเกมทุกอย่างเลย ตอนนั้นก็เล่นเกม PC พวก HoN LoL ประเภท MOBA แต่ว่าตอนนั้นยังไม่ได้แข่ง แต่พอเริ่มมาแข่งแล้วผมก็ยังชอบอยู่ เพียงแต่ว่าสิ่งที่ผมชอบก็เปลี่ยนเป็นงานไปด้วยเท่านั้นเอง”

(KOG Moowan, นักแข่งอีสปอร์ต, สัมภาษณ์ 1 สิงหาคม 2562)

“...ตอนผมที่ไปเข้าทีม LoL ได้ 1 ปีอะครับ อันนั้นผมเล่นเกมวันละ 15 ชั่วโมง แล้วเวลาที่เหลือคือ กินข้าว กับนอน หลัก ๆ คือ เล่นเกมกับคู่แข่ง ถ้าถามว่าเหนื่อยไหม ก็เหนื่อยแค่ร่างกาย แต่ว่าเราชอบ มันเป็นตัวเรา ก็ไม่รู้สึกฝืนอะไร ตอนนั้นรู้แค่ว่าอยากเก่งขึ้น อยากพัฒนาตัวเองอย่างเดียว”

(BRUTD Summer, นักแข่งอีสปอร์ต, สัมภาษณ์ 28 กรกฎาคม 2562)

“...มันมีการแข่งขัน มันมีเสียงเฮ แล้วใจมันทำทนาย ตอนแข่งถ้าไม่ชนะใครเขาจะเชียร์เรา จึงเป็นแรงบันดาลใจให้ผมอยากชนะเรื่อย ๆ “

(BRUTD FirstOne, นักแข่งอีสปอร์ต, สัมภาษณ์ 28 กรกฎาคม 2562)

2.) การต้องการเข้าสังคม ความต้องการมีเพื่อน หรือเป็นที่ยอมรับของบุคคลอื่น เป็นอีกหนึ่งแรงจูงใจที่ทำให้คนเล่นเกมทั่วไปก้าวมาเป็นนักแข่งอีสปอร์ต สังคมในที่นี้คือสังคมที่อยู่ในโลกจริงและโลกไซเบอร์

“ตอนแรกผมเล่นเกมก็เพราะชอบเข้าสังคม ก็คือถ้าเจอเพื่อนผมก็ต้องเจอผม ตอนแรกก็จะเป็นร้านเกมบ้าง แต่พอเป็นวันเสาร์อาทิตย์ผมก็ไปเล่นคนเดียวแล้วก็เจอเพื่อนในเกมแล้ว คือการมีเพื่อนในเกมเราจะได้อะไรที่ใหม่ ๆ ที่ไม่ค่อยได้เจอ ก็จะเป็นการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกันอะไรพวกนี้”

(BRUTD FirstOne, นักแข่งอีสปอร์ต, สัมภาษณ์ 28 กรกฎาคม 2562)

“ตอนนั้นเล่นเกม ก็อยากให้ได้ Top 100 ของเซิร์ฟเวอร์ที่มีเวลาน้อยที่สุด เพื่อที่จะได้เป็นที่รู้จักของคนในเกม ว่าคนนี้เล่นเกมเก่ง แต่พอได้แล้วก็มีคนมาขอเป็นเพื่อนในเกมเยอะขึ้น แล้วก็มีคนเริ่มชวนเข้าทีม ก็เลยได้แข่งมาเรื่อย ๆ ก็เป็นที่รู้จักของคนติดตามเรา เวลามีคนเจอผมในเกมก็มีทักทายเป็นบ้าง หรือเวลาไปไหนก็มีคนเข้ามาทักผมบ้าง”

(BZ Erl2oR, นักแข่งอีสปอร์ต, สัมภาษณ์ 29 มิถุนายน 2562)

จากคำสัมภาษณ์ข้างต้นแสดงให้เห็นว่าการอยากเข้าสังคมของนักแข่งอีสปอร์ต คือ การอยากเป็นที่รู้จักของคนทั่วไป เช่น การเป็นที่รู้จักของคนในวงการเล่นเกม การเป็นที่รู้จักของคนทั่วไป ซึ่งการเป็นที่ยอมรับนี้เป็นหนึ่งเป้าหมายของนักแข่งอีสปอร์ตที่ใช้ในการพัฒนาตัวเองอีกด้วย

3.) เงินรางวัลและชื่อเสียง เนื่องจากเงินรางวัลที่สูงในแต่ละการแข่งขันที่สามารถเลี้ยงชีพได้ในระดับหนึ่ง และการได้เป็นที่รู้จักของคนที่สนใจอีสปอร์ต เงินรางวัลและชื่อเสียงจึงเป็นอีกแรงจูงใจหนึ่งที่ทำให้ผู้เล่นเกมทั่วไปพัฒนาตัวเองมาเป็นนักแข่งอีสปอร์ต

“ตอนที่เข้ามาแข่งเกมแรก ๆ ก็แค่อยากรู้ อยากเข้าสังคมเฉย ๆ แต่พอได้แข่งจริง ๆ แล้วได้เงิน มันเลยรู้สึกว่แบบสิ่งนี้มันเป็นทางของเรา ผมก็เลยโฟกัสไปที่ทำเป็นอาชีพ เพราะเงินรางวัลมันเยอะมาก ๆ ตอนนั้นเพิ่งจบม. 6 แบบแข่งที่ได้เงิน 3 หมื่น มันก็เยอะ แล้วพอมันเริ่มพัฒนาเงินมันก็เยอะขึ้นเรื่อย ๆ ผมก็อยากได้เงินมาเพื่อเปลี่ยนชีวิตตัวเอง ชีวิตคนในครอบครัวผมด้วย”

(BRUTD FirstOne, นักแข่งอีสปอร์ต, สัมภาษณ์ 28 กรกฎาคม 2562)

“... ตอนนี่ผมดรอปเรียนแล้วมาเล่นเกมเป็นอาชีพ เพราะว่าเกมเป็นสิ่งเดียวที่สามารถทำให้ผมมีรายได้ แล้วสามารถแบ่งเบาภาระของทางบ้านได้บ้าง เพราะตอนที่เรียนอยู่ผมก็จ่ายค่าเทอมเอง จ่ายค่าทุกอย่างเอง แต่ว่าตอนนี่ผมก็ไม่ได้เรียนเพราะดรอปอยู่ แต่กำลังคิดว่าจะไปเรียนภาคพิเศษแทน เพราะว่าอยากทำให้แม่ภูมิใจในตัวผมอีก”

(KOG MrSunz, นักแข่งอีสปอร์ต, สัมภาษณ์ 1 สิงหาคม 2562)

จากคำให้สัมภาษณ์ของข้างต้นแสดงให้เห็นว่าเงินรางวัลและชื่อเสียงที่จากการเป็นนักแข่งอีสปอร์ตนั้นมีจำนวนมากพอที่สามารถใช้ในการดำรงชีวิตของตนได้ซึ่งมองว่าเป็นรายได้ที่มั่นคง จนนักแข่งอีสปอร์ตบางคนสามารถใช้เลี้ยงตัวเองได้ ใช้จ่ายในชีวิตประจำวันได้ จึงเป็นการแสดงให้เห็นว่าการเป็นคนทีเล่นชื่นชอบการเล่นเกมเองก็ต้องการความมั่นคงให้กับชีวิต นอกจากนี้เงินรางวัลและชื่อเสียงเป็นผลจากการต่อสู้อัตลักษณ์ของนักแข่งอีสปอร์ต ที่เป็นการขยายต้นทุนทางสัญลักษณ์ไปสู่การต่อยอดทางทุนทางเศรษฐกิจของนักแข่งอีสปอร์ต รวมไปถึงการสร้างหน้าที่การงานให้กับนักแข่งอีสปอร์ต

4.) *ความต้องการพัฒนาตัวเอง* เป็นอีกแรงจูงใจหนึ่งซึ่งช่วยผลักดันให้ผู้เล่นเกมทั่วไปพัฒนามาเป็นนักแข่งอีสปอร์ต เนื่องจากการเป็นนักแข่งอีสปอร์ตจะได้เล่นเกมหรือแข่งขันกับคนที่มีความสามารถที่มากขึ้นหรือความแปลกใหม่ และนำสิ่งที่ตัวเองเจอมาใช้พัฒนาตัวเองได้

“... หลังจากที่ผมไปดูงานแข่งวันรอบออฟไลน์แล้ววันนั้น ผมก็กลับมาศึกษาเลย มันก็จะเหมือนเรียนหนังสือเลย คือ ผมก็ดูข้อมูลที่แข่งขันในวันนั้น ว่าทำไมเขาทำแบบนี้ เราก็ดูเขาเป็นตัวอย่าง เอาข้อดีของเขามาปรับให้เป็นของเรา แล้วผมก็ทำอย่างนั้น ๆ เรื่อย ๆ จนในที่สุดผมก็สามารถทำตามหวังได้ คือ ชนะคนที่เคยชนะผมไปทั้งหมด”

(BRUTD FirstOne, นักแข่งอีสปอร์ต, สัมภาษณ์ 28 กรกฎาคม 2562)

“ตอนที่มาเข้าทีมแรก ๆ ผมก็ไม่ได้เล่นซัพพอร์ตให้ทีม เขาก็เอามาฝึกผมจนเป็น จากนั้นผมก็พัฒนาตัวเองเพื่อเป็นซัพพอร์ตที่เก่งให้ได้ ด้วยการซ้อม ทั้งซ้อมกับตัวเองและและกับคนในทีม โดยฮีโร่ตัวหนึ่งที่คนอื่น ๆ เขาเล่นไม่กี่ครั้งก็เป็นแต่ผมจะเล่นบ่อย ๆ จนชินมือแล้วก็พัฒนาเทคนิคในการใช้งานฮีโร่ตัวนั้นให้เป็นของผมคนเดียว”

(BZ Tony, นักแข่งอีสปอร์ต, สัมภาษณ์ 29 มิถุนายน 2562)

จากการศึกษาในส่วนภูมิภาคหลังของนักแข่งอีสปอร์ตที่ประกอบด้วย **4.2.1 กระบวนการกลายเป็นนักแข่งอีสปอร์ต** **4.2.2 ปัจจัยที่ทำให้นักแข่งประสบความสำเร็จ** และ **4.2.3 แรงจูงใจในการเป็นนักแข่งอีสปอร์ต** พบว่าภูมิภาคหลังของนักแข่งอีสปอร์ตเป็นส่วนหนึ่งที่มีส่วนช่วยในการสร้างอัตลักษณ์ของนักแข่งอีสปอร์ตในประเทศไทย ในเรื่องของการสร้างตัวตนของนักแข่งอีสปอร์ตตั้งแต่เริ่มต้นจากการเป็นผู้เล่นเกมทั่วไป จนกลายมาเป็นนักแข่งอีสปอร์ต ซึ่งแรงจูงใจและปัจจัยที่ทำให้นักแข่งอีสปอร์ตประสบความสำเร็จนั้นเป็นส่วนหนึ่งซึ่งช่วยสร้างตัวตนของนักแข่งอีสปอร์ตในประเทศไทย อย่างไรก็ตามข้อมูลในส่วนนี้เป็นข้อมูลเบื้องต้นเพื่อให้เข้าใจความเป็นมาของนักแข่งอีสปอร์ต

4.3 กระบวนการประกอบสร้างอัตลักษณ์ของนักแข่งอีสปอร์ต

ขั้นตอนการศึกษากระบวนการประกอบสร้างอัตลักษณ์ของนักแข่งอีสปอร์ตในประเทศไทย ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง จึงสามารถจำแนกกระบวนการประกอบสร้างอัตลักษณ์ของนักแข่งอีสปอร์ตในประเทศไทยได้ทั้งสิ้น 5 หัวข้อ และนำมาเป็นเกณฑ์สำหรับวิเคราะห์การประกอบสร้างอัตลักษณ์ของนักแข่งอีสปอร์ตได้ ดังนี้

4.3.1. การสร้างความหมายของอีสปอร์ต

การสร้างความหมายของนักแข่งอีสปอร์ต มีความหมายกับการแข่งขันอีสปอร์ต เนื่องจากนักแข่งอีสปอร์ตเป็นผู้ให้ความหมายโดยตรง ดังนั้นการให้ความหมายของอีสปอร์ตจึงเป็นให้คำนิยามเบื้องต้นเกี่ยวกับการแข่งขันอีสปอร์ต ซึ่งเป็นอัตลักษณ์ประการหนึ่งของนักแข่งอีสปอร์ต

อีสปอร์ต (E-sport หรือ Electronic sport) ผู้ให้ข้อมูลสำคัญได้แสดงความหมาย และสามารถสรุปได้ว่า เป็นการแข่งขันเกมเพื่อหาทีมที่มีความสามารถสูงที่สุดในการแข่งขัน ซึ่งมีลักษณะเป็นกีฬาอย่างหนึ่งเพราะถูกบรรจุเป็นหนึ่งในประเภทกีฬาของภารกิจแห่งประเทศไทย (กทท.) ทั้งนี้อีสปอร์ตจัดเป็นกีฬาเกมที่ใช้ความคิด ความสามารถ และประสาทสัมผัสของผู้เล่นในการบังคับหรือควบคุมตัวละครของตัวเองและประสานกับเพื่อนร่วมทีมในการแข่งขัน ผู้ให้ข้อมูลสำคัญได้ให้คำนิยามเกี่ยวกับอีสปอร์ต ที่สื่อสารถึงความเป็นอัตลักษณ์ของตนเอง ผู้วิจัยสามารถสรุปเป็นประเด็นต่าง ๆ ได้ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 4.4.3 การให้ความหมายของอีสปอร์ตในทัศนะของนักแข่งอีสปอร์ต

มิตินการให้ความหมายของอีสปอร์ต	การให้ความหมาย
การแข่งขันเกม	เป็นการแข่งขันเกม เพื่อหาทีมที่มีความสามารถในการแข่งขันมากที่สุด
การเป็นกีฬาประเภทหนึ่ง	เป็นประเภทหนึ่งของการแข่งขันกีฬา แต่เป็นกีฬาที่มีใช้สมอง ประสาทสัมผัสต่าง ๆ หรือความคิดแทนการใช้กำลังหรือร่างกาย
รูปแบบการแข่งขันเฉพาะ	มีรูปแบบของการแข่งขันที่เฉพาะตัว คือ ใช้การควบคุมตัวละคร (Avatar) เล่นในตำแหน่งของตัวเองและประสานกับเพื่อนร่วมทีม

การให้ความหมายของอีสปอร์ตเป็นการแสดงทัศนะของนักแข่งอีสปอร์ต ซึ่งแสดงให้เห็นถึงความเห็นถึงความเป็นอัตลักษณ์ของนักแข่งอีสปอร์ต อีกทั้งนักแข่งอีสปอร์ตเป็นการถือได้ว่าเป็นผู้เข้ารหัสให้กับการแข่งขันอีสปอร์ต ซึ่งนักแข่งอีสปอร์ตได้แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับประเด็นต่าง ๆ ดังนี้

1.) มิติด้านการแข่งขันเกม (Gaming competition)

การแข่งขันเกม เป็นความหมายเบื้องต้นของอีสปอร์ต เนื่องจากอีสปอร์ต (E-sport) คือ การแข่งขันเกมเพื่อผู้เล่นหรือทีมทีมที่มีความสามารถในการแข่งขันมากที่สุด ดังที่ให้ผู้ให้ข้อมูลสำคัญได้แสดงทัศนะเกี่ยวกับความหมายของอีสปอร์ตด้านการแข่งขันเกม ดังนี้

“สำหรับผมอีสปอร์ต คือ การแข่งขันเกี่ยวกับเกม ที่มีลักษณะเหมือนกีฬา แต่ว่ามีเกมเป็นสื่อกลาง เพื่อหาคนที่เก่งที่สุดในการแข่งขันนั้น ๆ”

(BZ Eri2oR, นักแข่งอีสปอร์ต, สัมภาษณ์ 29 มิถุนายน 2562)

“...จริง ๆ แล้วอีสปอร์ตเป็นการแข่งเกมนะครับ อย่างผมแข่งเกม RoV”

(KOG Moowan, นักแข่งอีสปอร์ต, สัมภาษณ์ 1 สิงหาคม 2562)

จากคำให้สัมภาษณ์ข้างต้น แสดงให้เห็นว่าการให้ความหมายของอีสปอร์ตเป็นการแข่งขันเกม ซึ่งเป็นมิติความหมายเบื้องต้นที่ใช้เรียกกิจกรรมที่ทำอยู่ อย่างไรก็ตามมิติความหมายนี้เป็นมิติความหมายที่นักแข่งอีสปอร์ตต้องการนำเสนอ เพื่อให้กิจกรรมที่ตัวเองทำอยู่นั้นเป็นสิ่งที่จริงจังมากกว่าการเล่นเพื่อความสนุกสนานเพียงอย่างเดียว

2.) มิติด้านการเป็นประเภทหนึ่งของกีฬา (Kind of sport)

การเป็นประเภทหนึ่งของกีฬาเป็นประเด็นที่ผู้ให้ข้อมูลสำคัญได้แสดงทัศนะเกี่ยวกับความหมายของอีสปอร์ต ที่มีความหมายเช่นเดียวกับการเป็นประเภทหนึ่งของกีฬา ไม่ใช่กีฬาที่ใช้กำลังทางร่างกาย แต่กีฬาของเขาใช้ประสาทสัมผัส ความสามารถด้านความคิดในการแข่งขันแทน ดังทัศนะของกลุ่มผู้ให้ข้อมูลสำคัญต่อไปนี้

“อีสปอร์ต ก็คือกีฬาครับ เดิม ‘E’ เข้ามาก็คือเป็นกีฬาของเกม แล้วก็ถูกบรรจุเป็นประเภทหนึ่งของกีฬาแล้วด้วยครับ”

(KOG MrSunz, นักแข่งอีสปอร์ต, สัมภาษณ์ 1 สิงหาคม 2562)

“อีสปอร์ต คือ อะไรหรรอครับ อีสปอร์ตเป็นกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ที่ใช้สมองเป็นส่วนใหญ่ ถ้าเปรียบเทียบง่าย ๆ ก็จะเหมือนหมากรุกครับ”

(BZ Tony, นักแข่งอีสปอร์ต, สัมภาษณ์ 29 มิถุนายน 2562)

“อีสปอร์ตก็เป็นกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ ที่ผมต้องใช้สมองประสาทสัมผัสต่าง ๆ ในการแข่งขันแทนร่างกายนะครับ เป็นที่นิยมมากในต่างประเทศ แต่ในเมืองไทยเพิ่งเป็นที่นิยมตอนนี้”

(BRUTD FirstOne, นักแข่งอีสปอร์ต, สัมภาษณ์ 28 กรกฎาคม 2562)

จากการให้ความหมายของนักแข่งอีสปอร์ตในมิติความหมายด้านการเป็นส่วนหนึ่งของกีฬา (Kind of sport) ทำให้เห็นว่า มีการนำคุณลักษณะของการเป็นกีฬาเข้ามาเปรียบเทียบ ซึ่งผู้วิจัยใช้คุณลักษณะการเป็นกีฬาของ Guttman (1994) และ Global Association of International Sports Federations (GAISF) (2017) มาเปรียบเทียบ คือ

- การแข่งขัน มีการแข่งขันเพื่อหาความเป็นเลิศในสิ่งที่ทำ ซึ่งเป็นความหมายเบื้องต้นของกีฬา

- มีลักษณะเฉพาะตัว คือ เป็นกีฬาที่มีความเฉพาะตัว ที่ทำให้นักแข่งมีความสามารถเฉพาะตัว คือ นักแข่งมีความสามารถ ทักษะ ในเกมที่ตัวเองแข่งขันความสามารถในการควบคุมตัวละคร รวมถึงอีสปอร์ตมีกฎและกติกาที่ชัดเจน

จะเห็นได้ว่าในมุมมองมิติด้านกีฬานั้น นักแข่งอีสปอร์ตมีการใช้มิติของการเป็นกีฬาด้านการแข่งขันและการมีลักษณะเฉพาะตัว มาใช้ในการเปรียบเทียบกับความหมายของอีสปอร์ต

3.) มิติด้านรูปแบบการแข่งขันเฉพาะ (Mode)

รูปแบบการแข่งขัน ถือได้ว่าเป็นอีกหนึ่งประเด็นที่นักแข่งอีสปอร์ตได้แสดงทัศนคติว่า รูปแบบของการแข่งขันของตัวเองมีลักษณะเฉพาะตัว มีกฎ กติกาที่ใช้แข่งขันเช่นเดียวกับการแข่งขันกีฬาประเภทอื่น ๆ ดังที่คณะต่อไปนี้

“... ในการแข่งขันก็จะมีเกมเป็นสื่อกลาง โดยมีกติกาของเกมเป็นหลัก ก็เหมือนกับฟุตบอลที่มีข้อกำหนดอย่างนั้นอย่างนี้ อีสปอร์ตก็มีข้อกำหนด กฎ กติกาของตัวเองเหมือนกัน”

(BZ Erl2oR, นักแข่งอีสปอร์ต, สัมภาษณ์ 29 มิถุนายน 2562)

“... อีสปอร์ตถ้าจะเปรียบเทียบกับเหมือนหมากรุก ที่มีแบบแผนในการเล่น อย่างผมเล่นเกมประเภท MOBA ผมก็จะเล่นผ่านตัวละครที่เลือก ในตำแหน่งของผมที่ได้รับมา แล้วก็ประสานกับเพื่อนร่วมทีมด้วยครับ”

(BRUTD Summer, นักแข่งอีสปอร์ต, สัมภาษณ์ 28 กรกฎาคม 2562)

จากที่ผู้ให้ข้อมูลสำคัญได้แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับความหมายของอีสปอร์ต ผู้วิจัยสามารถสรุปความหมายของอีสปอร์ตในทัศนะของผู้ให้ข้อมูลสำคัญได้ว่า อีสปอร์ตเป็นการแข่งขันเกมที่ใช้หาคนหรือทีมที่มีความสามารถในการเล่นเกมที่เก่งสุด อีสปอร์ตยังถือเป็น “กีฬา”

ประเภทหนึ่ง แต่เป็นกีฬาของเกมที่ต้องใช้ความคิด ประสาทสัมผัสระหว่างมือและสมอง ร่วมกับความ
ความสามารถของตัวนักแข่งในการแข่งขันกีฬาแทนความสามารถทางร่างกาย กีฬาย่อมมีกฎในการ
การแข่งขันกีฬาของกีฬานั้น ๆอีสปอร์ตก็มีกฎของตัวเองเช่นกัน แต่เป็นกฎ กติกา ของเกมที่ใช้เป็น
เครื่องมือในการตัดสินแพ้ชนะในการแข่งขัน และรูปแบบการแข่งขันก็จะเป็นรูปแบบเฉพาะของเกม

การแข่งขันอีสปอร์ตจึงเป็นพื้นที่ในการต่อรอง (Negotiate) พื้นที่ทางสังคม
กล่าวคือ เป็นพื้นที่ของกลุ่มนักแข่งอีสปอร์ตในการแสดงตัวตน และอัตลักษณ์ของตนเอง อีกทั้งยังเป็นการ
รื้อสร้างความหมายใหม่ให้กับการเล่นเกม โดยเน้นที่การวางแผนในการเล่น การเล่นเกมอย่างเป็น
ระบบแบบแผน มีเป้าหมายในการเล่นว่าเล่นไปเพื่ออะไร เช่น พัฒนาความสามารถตัวเอง เล่นเพื่อไป
แข่งขัน เป็นอาทิ ดังที่ BZ Tony กล่าวเพิ่มเติมว่า

“จากตอนที่เล่นเกมไปวัน ๆ พอมานั่งเข้าทีมอีสปอร์ตแล้ว มันก็ต่างกัน
มากเลยนะครับ เพราะว่าตอนเราเล่นคนเดียวเราก็เล่นตามใจตัวเอง ได้ว่าอยากเล่น
อะไรก็เล่น ทำอะไรก็ทำ ชนะก็ชนะ แพ้ก็แค่หัวเสีย เพราะว่าไม่ได้มีความสำคัญอะไรกับเรา
แต่มาแข่งอีสปอร์ต ผมต้องทำงานเป็นทีม เพื่อให้มันเป๊ะ เราต้องคุยกัน ปรึกษากัน
เพื่อให้ไปถึงเป้าหมายที่เราตั้งไว้”

(BZ Tony, นักแข่งอีสปอร์ต, สัมภาษณ์ 29 มิถุนายน 2562)

จากคำสัมภาษณ์ของผู้ให้ข้อมูลสำคัญทำให้เห็นว่า การแข่งขันอีสปอร์ตเป็นการ
เปลี่ยนแปลงความหมายของการแข่งขันอีสปอร์ตที่ทำให้ “เกม” เปลี่ยนไปจากเดิมด้วย กล่าวคือ เป็น
การแสดงให้เห็นถึงมิติของการต่อสู้เพื่อเปลี่ยนแปลงความหมายที่มองว่าเป็นสิ่งไร้สาระในวัฒนธรรม
กระแสหลัก โดยเพิ่มมิติด้านความเป็นกีฬาที่ต้องการมีการฝึกซ้อม การวางแผน กฎ กติกาในการเล่น
เป็นส่วนหนึ่ง ซึ่งเป็นการนำมิติด้านความเป็นกีฬาเข้ามาเสริมแรง จึงทำให้เห็นว่าการแข่งขันอีสปอร์ต
เป็นการแสดงถึงอัตลักษณ์กระแสรองอย่างหนึ่งของวัฒนธรรมการเล่นเกมที่สามารถต่อรองกับ
วัฒนธรรมกระแสหลักหรือภาพของการเล่นเกมของคนทั่วไปอย่างหนึ่ง

4.3.2 การให้ความหมายของนักแข่งอีสปอร์ต

การให้ความหมายของนักแข่งอีสปอร์ตมีความสำคัญเป็นอย่างยิ่ง นักแข่ง
อีสปอร์ตนั้นเป็นผู้นิยามหรือให้ความหมายตัวเอง ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญในการสร้างอัตลักษณ์ของนัก
แข่งอีสปอร์ตซึ่งเป็นหัวใจหลักของอัตลักษณ์ของนักแข่งอีสปอร์ตประการหนึ่งด้วย ในส่วนความหมาย
ของนักแข่งอีสปอร์ต สามารถสรุปได้ ดังนี้

ตารางที่ 4.4 การให้ความหมายนักแข่งอีสปอร์ต

มิตการให้ความหมายของ นักแข่งอีสปอร์ต	การให้ความหมาย
นักกีฬาคนหนึ่ง	เป็นนักกีฬาคนหนึ่งที่มีอยู่ในระบบการแข่งขัน มีตารางฝึกซ้อมที่แน่นอน มีระเบียบในการใช้ชีวิต
อาชีพที่ใช่	เป็นอาชีพหนึ่งที่สามารถเลี้ยงชีพตัวเองได้ สามารถส่งเงินให้คนในครอบครัวตัวเองได้ และยังเป็นอาชีพที่ตัวเองชอบและสามารถทำมันออกมาได้ดี
นักล่าฝัน	เป็นคนที่กำลังทำตามเป้าหมายของตนเองที่ได้ตั้งไว้ ซึ่งตอนนี้อยู่ในระหว่างทางที่ตัวเองกำลังฝ่าฟันอยู่

ความหมายของนักแข่งอีสปอร์ตของผู้ให้ข้อมูลสำคัญได้แสดงทัศนะ สามารถแบ่งออกเป็นประเด็นต่าง ๆ ดังนี้

1.) เป็นนักกีฬาคนหนึ่ง

คำว่า “นักกีฬา” เป็นวงความหมายแรกที่นักแข่งอีสปอร์ตนิยามความเป็นตัวเอง โดยใช้การเปรียบเทียบระบบที่ตัวเองอยู่กับนักกีฬา เช่น มีผู้ฝึกสอน มีนักจิตวิทยา การกีฬา การมีตารางเวลาในการฝึกซ้อมที่ชัดเจน การควบคุมการรับประทานอาหาร ตารางการใช้ชีวิต โดยผู้ให้ข้อมูลสำคัญได้แสดงทัศนะไว้ ดังนี้

“ผมเป็นนักกีฬาคนหนึ่งเลยนะครับ เพราะว่า ผมอยู่ในระบบทุกอย่างแบบนักกีฬาคนอื่นเขามี ไม่ว่าจะเป็โค้ช นักจิตวิทยาการกีฬา การแข่งขันต่าง ๆ แล้วก็มีการตารางเวลาแน่นอน...”

(BZ Tony, นักแข่งอีสปอร์ต, สัมภาษณ์ 29 มิถุนายน 2562)

“ตอนผมหมดสัญญากับทีมเก่า ทางบุรีรัมย์ก็มาชวนเข้าทีม ผมก็ตกลง แต่ว่าไม่ได้เป็นการซื้อขายตัวนะ คือคนอื่นมีแต่ของผมครับมันหมดสัญญา คือเหมือนเป็นนักบอลเลย์ฟี่ แบบย้ายมาเล่นให้บุรีรัมย์”

(BRUTD Summer, นักแข่งอีสปอร์ต, สัมภาษณ์ 28 กรกฎาคม 2562)

“ผมเป็นนักกีฬาคนหนึ่งนะครับ ด้วยระบบที่ผมอยู่ ด้วยระบบการแข่งขันต่าง ๆ คือมันไม่ได้แข่งกับทีมอื่นอย่างเดียว มันแข่งกับตัวเองด้วย ก็เหมือน ๆ กับกีฬาทั่ว ๆ ไป”

(BRUTD FirstOne, นักแข่งอีสปอร์ต, สัมภาษณ์ 28 กรกฎาคม 2562)

จากการสัมภาษณ์นักแข่งอีสปอร์ตพบว่า มีการนำมิติของการเป็นนักกีฬามาเปรียบเทียบกับตัวเองในมิติต่าง ๆ สามารถสรุปได้ ดังนี้

- *มีการแข่งขัน* คือ สิ่งที่นักแข่งอีสปอร์ตต้องมีการแข่งขันเกมเพื่อหาความเป็นเลิศในการแข่งขันชั้น ๆ ซึ่งในที่นี้ คือ การแข่งขันเกม ซึ่งมีความหมายเดียวกับการเป็นนักกีฬาแต่แตกต่างกันที่นักแข่งอีสปอร์ตใช้การแข่งขันที่ไม่ใช่ร่างกายในการแข่งขัน นอกจากนี้ในมิติยังรวมไปถึงการฝึกซ้อม เตรียมตัว และการวางแผนที่ใช้ในการแข่งขัน

- *การมีระเบียบวินัยและความรับผิดชอบ* คือ การรักษาระเบียบวินัยในการใช้ชีวิตต่าง ๆ เช่น การฝึกซ้อม การใช้ชีวิตประจำวัน รวมไปถึงการเคารพกฎกติกาในการแข่งขัน

- *การมีทีมงานสนับสนุน* คือ การที่นักแข่งอีสปอร์ตมีผู้ที่คอยสนับสนุนในเรื่องต่าง ๆ เช่น การมีผู้ฝึกสอนในช่วยฝึกสอน วางแผนที่จะใช้ในการแข่งขัน รวมไปถึงผู้จัดการในทีม หรือล่ามที่ในการสื่อสารกับผู้ฝึกสอนชาวต่างชาติ เป็นต้น

จากมิติการเปรียบเทียบความหมายกับนักกีฬาของนักแข่งอีสปอร์ตแสดงให้เห็นว่า นักแข่งอีสปอร์ตมีการเทียบเคียงสิ่งที่ตัวเองทำให้เหมือนกับนักกีฬา เพื่อเป็นการแสดงให้เห็นว่าตนนั้นเป็นนักกีฬาคนหนึ่ง รวมถึงยังนิยามว่าตนเป็นนักกีฬามากกว่าการเป็นนักแข่งอีสปอร์ต โดยสังเกตจากการใช้คำที่เรียกตัวเองว่า “นักกีฬาอีสปอร์ต” อย่างเต็มภาคภูมิและกล้าบอกกับคนที่ตัวเองรู้จักว่าเป็นนักกีฬาอีสปอร์ตอาชีพ

2.) อาชีพที่ใช้

ด้วยหน้าที่และกิจวัตรประจำวันที่ตัวเองทำอยู่เป็นอีกสิ่งหนึ่ง นักแข่งอีสปอร์ตใช้ในการเปรียบเทียบกับการทำงาน เพราะ ตนมีรายได้ที่สามารถเลี้ยงตัวเองได้ มีตารางเวลาเข้าออกงานชัดเจน และยิ่งไปกว่านั้นยังเป็นอาชีพที่ตนเองชอบ และสามารถทำมันออกมาได้ดี ดังที่คนจะต่อไปนี้

“ผมว่าสิ่งที่ผมทำอยู่ตอนนี้อาจไม่ใช่สิ่งที่ชอบมากที่สุดนะครับ แต่ก็ชอบนะ แต่เหตุผลที่ผมยังทำอยู่ในตอนนี้มันเป็นอาชีพที่เลี้ยงตัวผมได้”

(KOG MrSunz, นักแข่งอีสปอร์ต, สัมภาษณ์ 1 สิงหาคม 2562)

“มันก็เป็นอาชีพแล้วนะครับ มีพามไปออกงานบ้าง มีองค์กรให้สังกัด เป็นหลักแหล่ง มีเงินเดือน มีที่พักให้ คือมันใช่เลยอะครับ เป็นอาชีพที่ผม อยากทำอยู่แล้วด้วย”

(BRUTD FirstOne, นักแข่งอีสปอร์ต, สัมภาษณ์ 28 กรกฎาคม 2562)

“ผมให้ความหมายกับการเป็นนักกีฬาอีสปอร์ตของผมว่า เป็นคนที่ทำงาน ในสิ่งที่ผมชอบแล้วก็สนุกกับมัน ถึงว่าจะมีเบื่อ ๆ บ้าง แต่ก็เป็นที่ชอบไปครับ มันก็เลยทำให้ผมอยู่กับมันได้นาน”

(BZ Erl2oR, นักแข่งอีสปอร์ต, สัมภาษณ์ 29 มิถุนายน 2562)

“ผมเป็นพนักงานคนหนึ่งของบริษัทครับ แต่ว่าดีหน่อยที่ผมทำงานในสิ่งที่ผมรัก”

(KOG Moowan, นักแข่งอีสปอร์ต, สัมภาษณ์ 1 สิงหาคม 2562)

3.) นักล่าฝัน

ส่วนคำว่า “นักล่าฝัน” เป็นการแสดงให้เห็นว่า นักแข่งอีสปอร์ต เป็นคนที่กำลังเดินตามความฝันที่ตัวเองที่ตั้งใจไว้ ทั้งนี้คำว่า “ล่าฝัน” เป็นการทำตามเป้าหมายของ ตัวเองที่ได้ตั้งใจไว้ ซึ่งผู้ให้ข้อมูลสำคัญให้ทัศนะไว้ ดังนี้

“ผมว่านักแข่งอีสปอร์ตก็เป็นนักล่าฝันคนหนึ่งนะครับ คือ ตอนนี้ผมกำลัง ตามความฝันของตัวเองอยู่ คือมันใกล้แล้ว แต่มันเฉียดไปเฉียดมา”

(BRUTD Summer, นักแข่งอีสปอร์ต, สัมภาษณ์ 28 กรกฎาคม 2562)

จากการให้ความหมายของนักแข่งอีสปอร์ต โดยผู้ให้ข้อมูลสำคัญได้แสดงทัศนะได้ ประเด็นต่าง ๆ ผู้วิจัยสามารถสรุปความหมายของนักแข่งอีสปอร์ตว่า เป็นนักกีฬาอาชีพคนหนึ่งที่อยู่ ในระบบระเบียบการแข่งขันเช่นเดียวกับนักกีฬาประเภทอื่น ๆ และเมื่อเป็นนักกีฬาก็ต้องมีสังกัด ซึ่งการมีสังกัดถือว่าเป็นพนักงานคนหนึ่งของบริษัท และยังถือได้ว่าเป็นการทำงานในสิ่งที่ตนเองรัก และสามารถใช้เป็นเส้นทางหนึ่งในการเดินตามเป้าหมายที่ตัวเองได้ตั้งใจไว้อีกด้วย

จะเห็นได้ว่าการให้ความหมายของตัวตนของนักแข่งอีสปอร์ตมีความหมายที่ แตกต่างกัน ซึ่งเป็นผลมาจากการให้ความหมายของ “อีสปอร์ต” ของนักแข่งอีสปอร์ตที่แตกต่างกัน ผ่านมุมมองเกี่ยวกับอีสปอร์ตที่แตกต่างกัน กล่าวคือ นักแข่งอีสปอร์ตใช้ลักษณะของกิจกรรมที่ตนเอง

เข้ามาเป็นสิ่งที่ใช้สร้างความหมายที่ใช้ในการนิยามความหมายที่แตกต่างกัน จึงทำให้เกิดความหมายของการนิยามตัวตนที่แตกต่างกัน

การให้ความหมายของนักแข่งอีสปอร์ตดังกล่าวเป็นการแสดงถึงตัวตนของตนเองอย่างหนึ่ง ที่แสดงความเป็นอัตลักษณ์ของตนเอง กล่าวคือ กลุ่มนักแข่งอีสปอร์ตเป็นกลุ่มที่มีความจริงจังในการทำเรื่องอย่างการแข่งขัน “เกม” ที่เป็นเรื่องไร้สาระในสายตาของใครหลายคน แต่สำหรับนักแข่งอีสปอร์ตเป็นสิ่งที่สามารถใช้เป็นเครื่องสร้างฐานะ สร้างตัวตน หรือเติมเต็มความต้องการของตัวเองได้ และนอกจากนี้ยังใช้การให้ความหมายของตัวเองเป็นเครื่องมือในการต่อสู้กับอัตลักษณ์หรือภาพลักษณ์ของเด็กติดเกม ที่มองว่าเป็นกลุ่มคนที่ใช้เวลาไปกับการทำเรื่องไร้สาระ ไม่เกิดประโยชน์ และยังสร้างโทษให้กับตัวเองอีก กล่าวได้ว่าการให้นิยามความหมายของนักแข่งอีสปอร์ตเป็นการเพิ่มคุณค่าให้กับตนเอง และยังเป็น การขยายต้นทุนทางสัญลักษณ์ เช่น การมีชื่อเสียง การเป็นที่รู้จักของคนในสังคม รวมถึงสร้างต้นทุนทางเศรษฐกิจให้กับตัวเองอีกด้วย

4.3.3 ตัวตนและภาพปรากฏ

ตัวตนและภาพปรากฏเป็นรูปแบบหนึ่งของการแสดงออกอัตลักษณ์ของนักแข่งอีสปอร์ตในประเทศไทย การแสดงตัวตนของนักแข่งอีสปอร์ตนั้นสามารถแสดงออกได้ใน 2 พื้นที่ คือ พื้นที่ในโลกกายภาพ (Physical world) และพื้นที่ในโลกเสมือน (Virtual world) มีรายละเอียดดังนี้

1.) พื้นที่ในโลกกายภาพ (Physical world)

เป็นพื้นที่ที่เป็นจริงที่นักแข่งอีสปอร์ตสามารถนำเสนอตัวตนของนักแข่งอีสปอร์ตให้ผู้อื่นได้รับรู้ จากการศึกษาของผู้วิจัยจากการศึกษาผ่านการสังเกตการณ์และการสัมภาษณ์ สามารถแบ่งการแสดงอัตลักษณ์ของนักแข่งอีสปอร์ตได้ตามช่วงเวลาออกเป็น 2 ช่วง ดังนี้

1.) *ช่วงเวลาปกติ* เป็นช่วงเวลาที่นักแข่งอีสปอร์ตไม่มีการแข่งขัน กล่าวคือเป็นช่วงเวลาที่นักแข่งอีสปอร์ตใช้ชีวิตประจำวันปกติเหมือนคนปกติทั่วไป ช่วงเวลาปกติของนักแข่งอีสปอร์ตมี 2 ช่วง คือ ช่วงก่อนและหลังแข่งหลักการแข่งขัน จะเป็นช่วงที่นักแข่งอีสปอร์ตพักผ่อนเป็นส่วนใหญ่ สำหรับนักแข่งอีสปอร์ตเกม RoV จะมีช่วงเวลาพักผ่อน 2 ช่วง คือ ช่วงกลางเดือนเมษายนถึงต้นเดือนกรกฎาคม และปลายเดือนตุลาคมถึงต้นเดือนมกราคม ในช่วงพักเวลาปกตินี้ อาจมีการซ้อมเล็กน้อย ก่อนมีการแข่งขันในรอบเก็บคะแนนหรือในรายการต่าง ๆ มีรายละเอียดดังนี้

ก. *การใช้ชีวิตประจำวัน* การใช้ชีวิตประจำวันของนักแข่งอีสปอร์ตในประเทศไทยในช่วงเวลา ก่อนและหลังการแข่งขันในรายการต่าง ๆ นั้นก็จะมีรูปแบบการใช้ชีวิตประจำวันเหมือนกับวัยรุ่นทั่วไปในสังคม กล่าวคือ เมื่อไม่มีแข่งขันนักแข่งอีสปอร์ตก็จะใช้ชีวิตตามปกติ เช่น ดูหนัง ฟังเพลง เล่นอินเทอร์เน็ต ไปเที่ยวตามที่ต่าง ๆ แต่อาจมีความแตกต่างจากสังคม

หลักบ้าง เช่น มักใช้เวลาอยู่กับการพักผ่อนมากกว่าปกติ การใช้เวลาอยู่กับคนในครอบครัว เพื่อน หรือคนใกล้ชิดเป็นส่วนใหญ่ เนื่องจากในการแข่งขันรายการหนึ่ง ๆ นักแข่งอีสปอร์ตจะใช้เวลาในการเก็บตัวเป็นเวลานาน จึงทำให้นักแข่งอีสปอร์ตจึงกลับไปใช้เวลากับคนใกล้ชิดของตัวเอง

“ก็ถ้าเป็นช่วงไม่มีแข่ง ผมก็พักผ่อน นอน ไปเที่ยวกับครอบครัว เพื่อน เพราะว่าในระหว่างที่เรากำลังแข่งอยู่เราจะไม่มีเวลาเลย แล้วเวลาพักได้เวลาพักแค่ 1 - 2 วิก ก็เลยอยากอยู่กับครอบครัวให้นานที่สุด”

(KOG Moowan, นักแข่งอีสปอร์ต, สัมภาษณ์ 1 สิงหาคม 2562)

“วันปกติตื่นบ่ายโมง ก็เล่นโทรศัพท์เล่น Line Facebook ดูว่ามีการ์ตูนอะไร ออกใหม่ไหม แล้วสักครึ่งชั่วโมงไปอาบน้ำแปรงฟัน เล่นกับหมา แล้วก็ไปกินข้าว กลับมา ดูทีวี จนถึง 5 โมงเย็นก็ไปกินข้าวกับแฟน แล้วก็อยู่กับแฟน พอทุ่มกว่า ๆ สองทุ่มก็กลับมา อยู่กับที่บ้าน แล้วก็เล่นเกมถึงเที่ยงคืน พอตีหนึ่งก็ออกไปกินข้าว แล้วก็อ่านหนังสือการ์ตูน นิยายจีน จนถึงตีสามตีสี่ แล้วก็นอน”

(BZ Erl2oR, นักแข่งอีสปอร์ต, สัมภาษณ์ 29 มิถุนายน 2562)

“ตอนไม่ซ้อมตื่นนอนก็เที่ยงแล้วครับ ก็อาบน้ำแต่งตัว ลงมาสั่งกาแฟมากิน เพราะเป็นคนชอบกินกาแฟ แล้วก็หาอะไรกิน จากนั้นช่วงบ่าย ๆ ก็เปิดคอมเล่นเกมยาว ๆ ถ้าวินไหนไปเที่ยวกับที่บ้านก็ไป จริง ๆ ถ้าไม่ซ้อมก็อยู่กับที่บ้านอะครับ”

(BRUTD Summer, นักแข่งอีสปอร์ต, สัมภาษณ์ 28 กรกฎาคม 2562)

นอกจากการใช้เวลาอยู่กับคนใกล้ชิดของตัวเองแล้ว นักแข่งอีสปอร์ตยังคงใช้เวลาเล่นเกมในรูปแบบต่าง ๆ เช่น การ Streaming เพื่อเป็นการติดต่อกับกลุ่มแฟนคลับในการสื่อสารและเล่นเกมพร้อมกับแฟนคลับ อัปเดตคลิปวิดีโอในการสอนการเล่นตัวละครในเกม แนะนำวิธีการเล่นตัวละครใหม่ ๆ หรือวิธีการเล่นใหม่ ๆ

“ถึงผมจะพักแต่ก็ยังเฝ้าหน้าจอเว็บบนอยู่กับ RoV ตลอดเวลาครับ ก็ตอนกลางคืนก็มี Stream บางทีก็คิด content ใหม่ ๆ หรือแบบถ้าเล่นเกมแล้ว เจอคลิปที่ดี ๆ ก็จะอัดไว้แล้วมาลง Youtube บางทีก็ดูแข่งเพื่อหาวิธีการเล่นใหม่ ๆ ที่ไม่พักแบบทิ้งยาวไปเลยเพราะว่ากลัวสนิมขึ้น”

(BZ Tony, นักแข่งอีสปอร์ต, สัมภาษณ์ 29 มิถุนายน 2562)

“ตอนไม่มีแข่งผมก็ตื่นมา กินข้าวแล้วก็เล่นเกมเลย คือ มันเหมือนเป็น 80% ของชีวิตผมไปแล้ว แต่ว่าที่ว่าเล่นเกมมันก็เป็นการซ้อมมากกว่า ตื่นป่ายแล้วก็ซ้อมมือเลย ไม่ก็หาคลิปวิดีโอเกี่ยวกับเกมเพื่อศึกษาวิธีการเล่นใหม่ ๆ เพราะกลัวตัวเองอ่อนลง”

(BRUTD FirstOne, นักแข่งอีสปอร์ต, สัมภาษณ์ 28 กรกฎาคม 2562)

จากการให้สัมภาษณ์แสดงให้เห็นว่าแม้นักแข่งอีสปอร์ตอยู่ในช่วงพักผ่อน ก็มีการฝึกซ้อมด้วยตัวเอง ศึกษาวิธีการเล่นของคู่แข่ง วิเคราะห์การเล่นของตัวเอง รวมถึงหาวิธีการเล่นใหม่ ๆ จากลักษณะดังกล่าวนี้แสดงให้เห็นว่านักแข่งอีสปอร์ตมีวิถีคิดคล้ายกับนักกีฬาอาชีพ คือ การฝึกซ้อมอยู่ตลอดเวลา ศึกษาวิธีการเล่นของคู่แข่งและตนเอง เป็นต้น ในการแสดงพฤติกรรมลักษณะนี้เป็นผลมาจากการนิยามตัวว่าเป็นนักกีฬาคนหนึ่งของนักแข่งอีสปอร์ตจึงทำให้นักแข่งอีสปอร์ตแสดงพฤติกรรมดังกล่าว

ข. การแต่งกาย การแต่งกายของนักแข่งอีสปอร์ตในช่วงไม่มีการแข่งขันนั้น มักจะแต่งกายเหมือนกับคนปกติทั่วไป ไม่ได้มีอะไรที่บ่งบอกถึงอัตลักษณ์ของนักแข่งอีสปอร์ตอย่างชัดเจนมาก เนื่องจากชีวิตปกติของนักแข่งอีสปอร์ตนั้นถูกจำกัดด้วยระบบสังคม จึงทำให้นักแข่งอีสปอร์ตไม่สามารถแสดงอัตลักษณ์ของตัวเองได้เท่าที่ควร

“ถ้าตอนไม่มีแข่งใช้ปะครีบ ชีวิตผมง่ายมาก หยิบอะไรใส่ได้ก็ใส่อันนั้นในตู้เลย ไม่มีอะไรพิเศษไปว่านั่นเลย หรือถ้าไปเที่ยวอะไรพวกนี้ก็แต่งตัวดีหน่อย จะได้ไม่อายเค้า”

(KOG Moowan, นักแข่งอีสปอร์ต, สัมภาษณ์ 1 สิงหาคม 2562)

“ปกติก็แต่งตัวสบาย ๆ ไม่มีอะไรมาครีบ เสื้อยืดกางเกงขาสั้นแบบนี้ ส่วนถ้าออกไปข้างนอกบ้านแบบไกล ๆ ก็แบบนี้เลย ถ้าไปไกล ๆ ก็แต่งตัวดีนิดหนึ่ง ”

(BRUTD FirstOne, นักแข่งอีสปอร์ต, สัมภาษณ์ 28 กรกฎาคม 2562)



ภาพที่ 4.6 การแต่งกายของนักแข่งอีสปอร์ตในชีวิตประจำวัน

ที่มา : <https://www.instagram.com/p/B0752W2JDYa/?igshid=1g9oqxqolk9my>

อย่างไรก็ตามนักแข่งอีสปอร์ตก็ได้มีการใช้เครื่องประดับเพื่อปกป้องความเป็นนักแข่งอีสปอร์ตของทีมที่ตัวเองสังกัดอยู่ เช่น ริชต์แบนด์ (wristband) กำไลข้อมือ เป็นต้น หรือในบางครั้งก็นำเสื้อที่ใช้ในการแข่งขันมาใส่ในชีวิตประจำวัน เนื่องจากสิ่งของเหล่านี้ไม่มีลักษณะที่แปลกไปจากสิ่งคนส่วนใหญ่ และยังเป็นทางหนึ่งในการแสดงออกถึงอัตลักษณ์ของกลุ่มนักแข่งอีสปอร์ตอีกด้วย

“...ก็จะมีริชต์แบนด์ของทีม Bazaar gaming แล้วทีมนี้นี้เค้าก็จะมีเสื้อที่ทำให้นักแข่งใส่อยู่บ้าน เป็นเสื้อ Fair play สีดำ ไว้ใส่อยู่บ้าน ใส่สบายดี หรือบางทีก็เอาเสื้อแข่งมาใส่เลย”

(BZ Tony, นักแข่งอีสปอร์ต, สัมภาษณ์ 29 มิถุนายน 2562)



ภาพที่ 4.7 เครื่องประดับที่แสดงอัตลักษณ์ทีมอีสปอร์ตที่นักแข่งอีสปอร์ตสังกัดในชีวิตประจำวัน
ที่มา : <https://www.instagram.com/p/BxAOXOIFDZP/?igshid=1fqlnsaiurz18>

ค. การฝึกซ้อมและการเตรียมตัว การฝึกซ้อมในช่วงก่อนและหลังการแข่งขันของนักแข่งอีสปอร์ตในประเทศไทยนั้น ส่วนใหญ่แล้วนักแข่งอีสปอร์ตจะไม่เน้นการฝึกซ้อมแบบทีมในทีมที่ไม่มีการเปลี่ยนแปลงสมาชิกภายในทีม เพียงแต่เป็นการฝึกซ้อมของตัวเองเพื่อคิดค้นวิธีการเล่นใหม่ ๆ หรือดูเทปบันทึกการแข่งขันในครั้งที่ผ่านมาจากทีมต่าง ๆ ทั้งในและต่างประเทศ เพื่อศึกษาวิธีการเล่นและนำมาประยุกต์ใช้กับทีมของตัวเอง ส่วนทีมที่ปรับเปลี่ยนสมาชิกภายในทีมจะมีทั้งการฝึกซ้อมแบบทีมเพื่อให้สมาชิกในทีมได้ฝึกการทำงานเป็นทีม สร้างความเป็นหนึ่งเดียวกัน และการฝึกซ้อมด้วยตัวเอง แต่ทั้งนี้การฝึกซ้อมในช่วงนี้จะไม่จริงจังหรือเข้มข้นเท่าช่วงแข่งขัน

“อย่างทีมผมตอนนี้มันลงตัวแล้ว แต่ว่าบางทีก็ต้องการเสริมบ้าง แบบเปลี่ยนตำแหน่งของคนในทีมก็จะมีซ้อมเพิ่มเติม แต่ว่ามันก็ลงตัวแล้ว แล้วผมก็มีซ้อมด้วยตัวเองบ้าง ฝึกเล่นกับเพื่อน ไม่ก็ดูคลิปแข่ง อย่างตอนนี้มีแข่ง AWC ผมก็ดูเพราะว่ามีหลายประเทศมาแข่งด้วยกัน ผมดูแล้วก็ศึกษาเมต้าหลาย ๆ ประเทศด้วย”

(BZ Tony, นักแข่งอีสปอร์ต, สัมภาษณ์ 29 มิถุนายน 2562)

“ทีมผมมันเพิ่งมีสมาชิกใหม่มาเสริม แล้วก็สมาชิกเดิมออกไป
ก็เลยยังต้องซ้อมอยู่ แต่ว่าตอนนี้จะเป็นการซ้อมทีมง่าย ๆ เพื่อให้มันเป็นทีมเดียวกัน
ได้คุยกัน สร้างวัฒนธรรมทีมขึ้นมา อย่างตอนบ่าย ๆ ก็จะซ้อมด้วยการเล่นด้วยตัวเอง
แล้วพอ 2 ทุ่มก็ซ้อมเป็นทีม แต่ก็จบเอา ๆ ไม่ได้จริงจังเท่าไร ”

(BRUTD FirstOne, นักแข่งอีสปอร์ต, สัมภาษณ์ 28 กรกฎาคม 2562)

ง. รูปแบบพฤติกรรม พฤติกรรมสามารถแสดงถึงลักษณะของ
บุคคลได้ว่ามีลักษณะเป็นอย่างไร พฤติกรรมของนักแข่งอีสปอร์ตเมื่อไม่มีการแข่งจะมีรูปแบบ
พฤติกรรมเหมือนกับวัยรุ่นทั่วไปในสังคม เพราะว่าเป็นนักแข่งอีสปอร์ตก็เป็นก็เป็นวัยรุ่นที่เป็นส่วนหนึ่ง
ของสมาชิกในสังคมหลักด้วย จึงไม่สามารถแสดงพฤติกรรมที่แหวกกฎต่าง ๆ ได้

“ชีวิตผมตอนไม่แข่งก็เหมือนกับวัยรุ่นทั่วไปเลย ปกติเลย ไม่ได้มีอะไร
แต่ก็มีคนเข้ามาทักทาย ขอถ่ายรูปบ้าง”

(BZ Tony, นักแข่งอีสปอร์ต, สัมภาษณ์ 29 มิถุนายน 2562)

“ก็เป็นวัยรุ่นธรรมดาทั่วไป ไปดูหนัง เดินห้าง ไปเที่ยวตามที่ต่าง ๆ
เดินตลาดนัดรถไฟอะไรแบบนี้ บางทีก็ไปเล่นบ้านเพื่อน อะไรพวกนี้ครับ”

(KOG Moowan, นักแข่งอีสปอร์ต, สัมภาษณ์ 1 สิงหาคม 2562)

จากการสัมภาษณ์แสดงให้เห็นว่า ในช่วงที่นักแข่งอีสปอร์ตไม่มีการแข่งขัน ถึงแม้ว่านักแข่งอีสปอร์ตจะแสดงตนเป็นวัยรุ่นทั่วไปในสังคม แต่ด้วยบทบาทของการเป็น
นักแข่งอีสปอร์ตจึงยังทำให้เป็นที่รู้จักกลุ่มของคนเล่นเกมอยู่จึงทำให้มีคนที่ยื่นขอเข้ามาพูดคุยด้วยใน
บางครั้ง นอกจากนี้ในช่วงที่ไม่มีการแข่งซึ่งนักแข่งอีสปอร์ตจะมีลักษณะเหมือนวัยรุ่นทั่วไปแล้ว
นักแข่งอีสปอร์ตยังรับงานในฐานะต่าง ๆ อีกด้วย เช่น เป็นนักแข่งอีสปอร์ตในงานพบปะแฟนคลับ
(Fan meeting) หรือการ Streaming ในช่องทางของตัวเอง เป็น Presenter สินค้าต่าง ๆ เป็นต้น

“ก็อย่างตอนแข่งเสร็จแล้วก็จัดงานแฟนมีท ก็มีคนมาหาผมเต็มเลยครับ
ก็เป็นแฟน ๆ มาร่วมทำกิจกรรมกับเรา มาขอเราถ่ายรูป ให้กำลังใจเรา ก็ถือว่าเป็นเรื่องดีนะครับ มีคนรักเรา แล้วก็ต้องขอบคุณพวกเขาที่คอยซัพพอร์ตเราครับ”

(KOG MrSunz, นักแข่งอีสปอร์ต, สัมภาษณ์ 1 สิงหาคม 2562)

“อย่างเมื่อไม่นานมานี้ก็มีงาน Fan meeting กันที่แคมป์เลย ก็สนุกดีได้ทำกิจกรรมร่วมกับทุกคน ... นอกจากนี้ผมก็ยังเป็น Presenter ให้กับสินค้าที่หนึ่งด้วย”

(BZ Erl2oR, นักแข่งอีสปอร์ต, สัมภาษณ์ 29 มิถุนายน 2562)

“ก็ถ้าอยู่เฉย ๆ ผมซื้อมอนนะครีบ แล้วเวลา Stream หรือไปออกงานอะครับ ผมก็จะเป็น Buriram United Summer อะครับ ตอนไปออกงานก็รู้สึกแปลก ๆ เพราะเราก็ไม่คิดว่าจะได้เป็น Presenter สินค้าด้วยครับ”

(BRUTD Summer, นักแข่งอีสปอร์ต, สัมภาษณ์ 28 กรกฎาคม 2562)



ภาพที่ 4.8 งาน Fan meeting ของทีมอีสปอร์ต

การจัดงานพบปะแฟนคลับ (Fan meeting) ที่เป็นงานที่นักแข่งอีสปอร์ตพบกับกลุ่มแฟนคลับของตนนั้น เป็นที่น่ายินดีว่าการแข่งขันอีสปอร์ตเป็นการแข่งขันบนโลกไซเบอร์หรือโลกเสมือนที่นักแข่งอีสปอร์ตใช้ตัวละครในเกม (Avatar) แทนตัวผู้แข่งขันที่อยู่ในโลกกายภาพ ซึ่งจากการสัมภาษณ์อีสปอร์ตในเรื่องการจัดงานพบปะแฟนคลับพบว่า นักแข่งอีสปอร์ตจัดงานเพื่อทำกิจกรรมกับแฟนคลับของตน ซึ่งการที่แฟนคลับรับรู้ตัวตนในโลกกายภาพของเขาได้นั้น มาจากการที่นักแข่งอีสปอร์ตมีการ Streaming ที่มีการส่งข้อความที่สามารถพูดคุยกับนักแข่งอีสปอร์ตได้ทันที นอกจากนี้ยังมีช่องทางการติดต่อที่เข้าถึงง่าย เช่น Facebook ของนักแข่งอีสปอร์ต Facebook fanpage ของนักแข่งอีสปอร์ต Instagram ของนักแข่งอีสปอร์ต จึงทำให้นักแข่งอีสปอร์ตเป็นที่รู้จักของผู้ติดตามได้ด้วยทางหนึ่ง

ตัวตนและภาพปรากฏของนักแข่งอีสปอร์ตนักแข่งอีสปอร์ตในช่วงที่ไม่มีการแข่งขันนั้นจะมีการซ้อนทับกันระหว่างตัวตนของการเป็นวัยรุ่นที่เป็นสมาชิกของกลุ่มสังคมกระแสหลัก การเป็นนักแข่งอีสปอร์ตในกลุ่มวัฒนธรรมอีสปอร์ตที่เป็น (Idol) หรือตัวอย่างให้กับคนในกลุ่มวัฒนธรรม อีกทั้งยังเป็น Presenter ในกิจกรรมส่งเสริมการขายสินค้า

2.) *ช่วงเวลาในช่วงการแข่งขัน* ในการนับช่วงเวลาการแข่งขันจะเป็นช่วงเวลาการก่อนการแข่งขัน 1 เดือน จนจบการแข่งขันรายการนั้น ๆ ซึ่งแต่ละรายการจะมีระยะเวลาประมาณ 3 เดือน โดยจะแบ่งเป็น 3 รอบ คือ รอบคัดเลือกซึ่งเป็นการแข่งขันคัดเลือกทีมจากทีมที่สมัครเข้ามา เพื่อมาแข่งขันรอบเก็บคะแนนหรือรอบ 8 ทีมสุดท้าย จากนั้นจะนำผู้ที่มีคะแนนมากที่สุด 4 ทีมแรกมาแข่งขันในรอบ Play-off หรือรอบ Offline หรือรอบชิงชนะเลิศ ซึ่งในช่วงเวลานี้ นักแข่งอีสปอร์ตจะมีพฤติกรรมเป็นนักแข่งอีสปอร์ต มีรายละเอียดดังนี้

ก. *การใช้ชีวิตประจำวัน* การใช้ชีวิตประจำวันในช่วงเวลาการแข่งขันของนักแข่งอีสปอร์ตในช่วงนี้จะถูกปรับเวลาให้เป็นระบบมากขึ้นเพื่อให้สอดคล้องกับตารางการฝึกซ้อมของทีมซึ่งเวลาส่วนใหญ่จะเป็นเวลาในการฝึกซ้อมเป็นหลัก

“ช่วงแข่งก็ตื่นมาตอนบ่าย กินข้าว ซ้อมกินข้าว ก็ไม่ได้ทำอย่างอื่นเลย
แล้วก็ตอนแข่งก็ต้องมานอนที่แคมป์ด้วย”

(BZ Erl2oR, นักแข่งอีสปอร์ต, สัมภาษณ์ 29 มิถุนายน 2562)

“ก็ตื่นประมาณเที่ยงครึ่ง มาถึงที่ซ้อมประมาณบ่ายโมง ก็ซ้อม ๆ จนถึง
ประมาณ 5 โมงเย็น แล้วก็พัก 2 ชั่วโมง คือตอนพักเขาให้ไปนอน แล้วก็กลับมาเจอ
กันตอน 1 ทุ่ม แล้วก็ซ้อมถึงเที่ยงคืนแล้วก็ไปนอน”

(KOG Moowan, นักแข่งอีสปอร์ต, สัมภาษณ์ 1 สิงหาคม 2562)

“คือตารางตอนช่วงแข่งก็จะเหมือน ๆ กับช่วงก่อนหน้านั้น แต่ว่าตอนนี้ก็
จะเป็นเวลามากขึ้น เป็นระบบมากขึ้น ทุกคนต้องตื่นเช้ากว่าเดิม เพราะบ่ายโมงทุกคน
ต้อง!!! กด Rank แล้ว กินข้าวก็ต้องกินพร้อมกัน ทำอะไรก็ต้องพร้อมกัน เป็นตารางมากขึ้น”

(BRUTD Summer, นักแข่งอีสปอร์ต, สัมภาษณ์ 28 กรกฎาคม 2562)

ถึงแม้ว่าเวลาส่วนใหญ่ของนักแข่งอีสปอร์ตในช่วงการแข่งขันจะใช้เวลาซ้อมแบบทีมเป็นส่วนใหญ่ แต่ก็ยังมีวันพักผ่อนเพื่อผ่อนคลายความเมื่อยล้าจากการฝึกซ้อม โดยส่วนใหญ่แล้วจะพักหนึ่งวันต่อสัปดาห์

“ในช่วงแข่งอะครีบ ก็จะมีฝึกซ้อมตลอดเลยซึ่งส่วนใหญ่ก็ขึ้นอยู่กับดุลพินิจของโค้ชกับผลงานที่ทำได้ แล้วก็ช่วงแข่งเก็บคะแนนผมจะมีวันหยุดพัก 1 วันต่อสัปดาห์ แต่ถ้าเป็นช่วงใกล้ Play-off จะไม่มีเลยจะเป็น Boost Camp แบบยิ่งยาวเลยแล้วค่อยพักทีเดียว”

(BZ Tony, นักแข่งอีสปอร์ต, สัมภาษณ์ 29 มิถุนายน 2562)

ข. การแต่งกาย การแต่งกายของนักแข่งอีสปอร์ตในช่วงแข่งขันนั้นจะแบ่งออกเป็น 2 รูปแบบ คือ การแต่งกายในช่วงเวลาที่ไม่มีการแข่งขันจะแต่งกายในลักษณะเหมือนกับช่วงปกติ เนื่องจากนักแข่งอีสปอร์ตอยู่ในสถานที่ฝึกซ้อมของตัวเองจึงไม่ได้พบเจอใคร แต่เมื่อนักแข่งอีสปอร์ตต้องไปแข่งขันในรอบต่าง ๆ จะแต่งกายด้วยเสื้อทีมอีสปอร์ตที่ตัวเองสังกัด กางเกงขายาว และรองเท้าผ้าใบ อาจจะมีเครื่องประดับที่แสดงออกถึงทีมอีสปอร์ตที่สังกัด เช่น ริชต์แบนด์ หรือเครื่องประดับอื่น ๆ เช่น สร้อยคอ สร้อยข้อมือ แหวน เป็นต้น

“เวลาไปแข่งผมก็ใส่เสื้อทีมไป กางเกงขายาว รองเท้าผ้าใบไป แต่ถ้ากลัวหนาวก็จะเอาเสื้อกันหนาวไปด้วย แคนั่นเอง”

(BRUTD FirstOne, นักแข่งอีสปอร์ต, สัมภาษณ์ 28 กรกฎาคม 2562)

“เวลาไปแข่งก็นั้นแหละครับ เสื้อทีม กางเกงขายาว รองเท้าผ้าใบ ซึ่งมันเป็นชุดฟอร์มที่ใคร ๆ เขาก็ใส่กันนะครับ ถ้าเป็นตอนแข่งรอบเก็บคะแนนที่แข่งที่ XXX ก็แต่งตัวแบบง่าย ๆ หน่อย แต่ว่าถ้าไปแข่งในงาน Play-off ก็จะมีเครื่องประดับเต็มที่แล้ว”

(KOG Moowan, นักแข่งอีสปอร์ต, สัมภาษณ์ 1 สิงหาคม 2562)



ภาพที่ 4.9 การแต่งกายของนักแข่งอีสปอร์ตในพื้นที่การแข่งขัน

ค. การฝึกซ้อมและการเตรียมตัว การฝึกซ้อมและการเตรียมตัว ของนักแข่งอีสปอร์ตในช่วงแข่งขันนั้น พบว่าส่วนใหญ่จะเป็นการซ้อมแบบทีมเป็นส่วนใหญ่ เพื่อให้เกิด ความเป็นหนึ่งเดียวกันของสมาชิกภายในทีม สร้างรูปแบบการเล่นที่เป็นแบบเฉพาะของทีม ซึ่งเป็น หน้าที่ของผู้ฝึกสอนเป็นหลัก ในการวางแผนฝึกซ้อม นอกจากการฝึกซ้อมแบบทีมแล้ว ยังมีการ ฝึกซ้อมด้วยตัวเอง หรือกับฝึกซ้อมกับสมาชิกในทีมบางคนเพื่อฝึกการประสานงานของตำแหน่งของ ตนกับเพื่อน ซึ่งการฝึกสองประเภทนี้เป็นการฝึกเพื่อเพิ่มทักษะในด้านต่าง ๆ เช่น การทำความเข้าใจ ตัวละครในเกม การฝึกฝนเทคนิคใหม่ ๆ การทำงานเป็นทีม เป็นอาทิ และยังเป็นการฝึกฝนทางด้าน สมรรถภาพในการคิดและตัดสินใจของนักแข่งอีสปอร์ตอีกด้วย

“เราก็ซ้อมประมาณบ่าย 2 โมง แล้วก็ซ้อมถึงประมาณ 5 โมงเย็นก็จะ เป็นเวลาพัก คำว่า ‘พัก’ ในที่นี้คือการนอนครับ ก็จะนอนสองชั่วโมงเพื่อฟื้นฟูร่างกาย แล้วก็กลับมาซ้อมต่อตอน 1 ทุ่มถึงเที่ยงคืน”

(KOG MrSunz, นักแข่งอีสปอร์ต, สัมภาษณ์ 1 สิงหาคม 2562)

“พอช่วงซ้อมใกล้แข่ง ก็จะแบบว่าช่วงบ่าย ๆ ก็จะเล่น Rank เพื่อฝึกของตัวเอง ก็จะเล่นถึงประมาณ 4 โมง ก็จะหาอะไรกิน จากนั้นก็พักผ่อน พอช่วง 2 ทุ่มก็จะเริ่มซ้อมทีม ก็มานั่งซ้อมในห้องซ้อมทีม ซ้อม 2 ทุ่มถึงเที่ยงคืน พอซ้อมเสร็จถ้าหิวก็หาอะไรกิน แต่บางวัน ก็ไม่หิวเพราะว่ามีขนมกินไปบ้างแล้ว”

(BRUTD Summer, นักแข่งอีสปอร์ต, สัมภาษณ์ 28 กรกฎาคม 2562)

“การฝึกของทีมเราก็จะเป็นการฝึกแบบซ้อมทีมก็จะมีเวลาบ่ายโมงถึง 5 โมง แล้วก็พักถึง 1 ทุ่ม แล้วก็มาวอมมือหรือซ้อมกับตัวเองตอน 1 - 2 ทุ่ม แล้ว 2 ทุ่ม ถึง 5 ทุ่มก็จะซ้อมทีมต่อ ซ้อมทีมก็จะเป็นการซ้อมแผนต่าง ๆ ในทีมว่าจะเล่นแบบไหน แล้วก็ดูความเข้ากันได้ของทีมด้วย พอถึง 5 ทุ่ม ก็จะเป็นเวลาพัก แต่ผมก็จะซ้อมต่อกับเพื่อนที่เป็น Jungler กับ Mid laner เพราะตำแหน่งผมต้องประสานกับ 2 ตำแหน่งนี้ตลอดเวลา”

(BZ Tony, นักแข่งอีสปอร์ต, สัมภาษณ์ 29 มิถุนายน 2562)

นอกจากการฝึกซ้อมในด้านทักษะและการทำงานของสมองและร่างกายแล้ว นักแข่งอีสปอร์ตยังเข้ารับการฝึกฝนด้านจิตใจ (Mental skill) จากนักจิตวิทยาการกีฬาอีกด้วย ในการฝึกฝนทางด้านจิตใจ เช่น การทำสมาธิ การให้กำลังใจ การทำให้มีจิตใจที่มั่นคงในระหว่างการแข่งขัน เป็นต้น ซึ่งจากการสัมภาษณ์พบ 2 ทีมแข่งขัน RoV ที่มีการฝึกฝนทางด้านจิตใจ (Mental skill) และนอกจากจะเข้ารับการฝึกฝนจากนักจิตวิทยาแล้ว ยังมีการให้นักจิตวิทยาร่วมเดินทางไปในงานแข่งขันอีกด้วย เพื่อช่วยสร้างกำลังใจ และช่วยให้นักแข่งอีสปอร์ตมีสมาธิกับการแข่งขันมากขึ้น

“ทีมเราก็จะมีนักจิตวิทยา来帮助ทำให้ใจเรานิ่งขึ้น เขาก็จะมาสอนวิธีการทำสมาธิ มันก็ช่วยให้ทีมผมมีสมาธิขึ้น แล้วก็เล่นได้คงที่ตลอดเวลาด้วยครับ แล้วก็นักจิตวิทยาไปด้วยในงานแข่ง เขาจะช่วยให้เราทำสมาธิเพื่อให้ใจเรานิ่งขึ้น ซึ่งแต่ละคนก็จะมีวิธีไม่เหมือนกัน”

(KOG Moowan, นักแข่งอีสปอร์ต, สัมภาษณ์ 1 สิงหาคม 2562)

“ทีมผมก็มี Mental Coach ไปในวันแข่งด้วยครับ คล้าย ๆ นักจิตวิทยา เขาจะคอยให้กำลังใจเรา แต่ว่าก่อนแข่งก็มีเรียนกับเขาเดือนละประมาณ 3-4 ครั้ง แบบฝึกเรื่องทำสมาธิ การใช้ชีวิตประจำวันต้องทำอย่างไร การฝึกยิงให้ฝีมือเราคงที่ การจินตนาการ อะไรพวกนี้อะครับ”

(BZ Tony, นักแข่งอีสปอร์ต, สัมภาษณ์ 29 มิถุนายน 2562)

การเตรียมตัวก่อนแข่งขันของนักแข่งอีสปอร์ตนั้น จะเหมือนกับการแข่งขันกีฬา กล่าวคือ มีการศึกษาข้อมูลการแข่งขันของคู่ต่อสู้ เพื่อหาวิธีแก้ไขแผนการเล่นของเขา ศึกษาการเลือกตัวละครในเกมว่าจะใช้ตัวอะไรแข่งขัน เป็นต้น

“ก่อนแข่งเราก็จะดู Replay ที่ซ้อมของทีมเราไปด้วยก็มี แล้วก็ดู Replay ของอีกทีมที่แข่ง ๆ ไปแล้วว่าเขาอย่างไร จะเอาอะไรไปสู้ เราก็วางแผนรับมือ”

(KOG Moowan, นักแข่งอีสปอร์ต, สัมภาษณ์ 1 สิงหาคม 2562)

“การแข่งก็จะมีเตรียมตัว แล้วก็เตรียมใจแล้ว เราก็ต้องเตรียมแผนด้วย ว่าเราจะต้องวางแผนรับมือกับฝ่ายตรงข้ามยังไงว่าเขาจะทำอะไรบ้าง ก็ฝึกดราฟตัว กับโค้ช ให้โค้ชเป็นทีมเรา แล้วเราเป็นอีกทีม แล้วก็มาให้คะแนนกันว่าใครได้เปรียบ”

(BZ Erl2oR, นักแข่งอีสปอร์ต, สัมภาษณ์ 29 มิถุนายน 2562)

“วันไปแข่งเราก็ต้องวางแผนว่าจะเล่นยังไง ก็จะช่วยพวกพี่ ๆ คิดดราฟว่า จะเล่นอะไร จะเล่นแบบไหน”

(BRUTD Summer, นักแข่งอีสปอร์ต, สัมภาษณ์ 28 กรกฎาคม 2562)

นอกจากการฝึกซ้อมทั้งด้านทักษะความสามารถในการควบคุมตัวละครของตัวเอง ยังรวมไปถึงการเตรียมแผนการในการแข่งขันในแต่ละครั้งแล้ว การเตรียมความพร้อมของสภาพร่างกายและจิตใจให้พร้อมกับการแข่งขันของนักแข่งอีสปอร์ตก็เป็นหนึ่งประการในด้านการเตรียมตัวก่อนแข่งขัน ซึ่งจากการสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลสำคัญก็จะมีการเตรียมความพร้อมของสภาพร่างกายและจิตใจที่ต่างกัน แต่โดยภาพรวมแล้วก็จะมีการเตรียมสภาพร่างกายให้พร้อมด้วยการนอนพักผ่อนให้เพียงพอ เตรียมสมองหรือสร้างความรู้สึกร่วมก่อนแข่งขัน รวบรวมสมาธิเพื่อสร้างจุดสนใจกับการแข่งขัน และการเรียกกำลังใจให้กับคนในทีม

“...พอคิดดราฟตัวกับพวกพี่ ๆ เสร็จก็ต้องรีบนอนตอนเช้าจะได้สดชื่น แต่ว่ามันก็จะซัด ๆ หน่อย เพราะนอนแบบนี้มาตลอดแล้ว (ขำ) แต่ก็จะมีเยลลี่มาให้กินก่อนนอน พอตื่นแล้วก็จะสดชื่นหน่อย แล้วก่อนแข่งก็จะวอมสัก 2-3 ตา เพื่อให้สมองมันตื่นเฉย ๆ”

(BRUTD Summer, นักแข่งอีสปอร์ต, สัมภาษณ์ 28 กรกฎาคม 2562)

“วันก่อนแข่งก็จะเป็นการซ้อมมือเล็ก ๆ น้อย ๆ เราว่าเราซ้อมมาพอแล้ว แล้วก็พักยาวเลย ส่วนวันแข่งผมก็จะไม่หลับในช่วงเวลานั้น มันจะทำให้สมองผมไม่แล่น ตอนระหว่างรอก็จะมีเพลงที่ชอบ แล้วก็มีการบวมเรียกความฮึกเหิมก่อนเข้าห้องแข่ง ซึ่งมันก็ทำให้เราฮึกเหิมจริง ๆ นะ แบบอยากแข่งแล้วอะ”

(BZ Erl2oR, นักแข่งอีสปอร์ต, สัมภาษณ์ 29 มิถุนายน 2562)

“ก่อนแข่งก็จะทำสมาธิก่อน เพราะว่าวันจริงมันกดดัน วิธีการทำสมาธิของผมนี่ก็จะเอาหูฟังมาฟังเพลงที่ตัวเองชอบ โฟกัสกับสิ่งที่จะทำ ทำตัวเองให้นิ่ง แล้วก็เข้าห้องแข่ง ก็จะมีการบวมเพื่อเรียกกำลังใจก่อนทุกครั้ง”

(BZ Tony, นักแข่งอีสปอร์ต, สัมภาษณ์ 29 มิถุนายน 2562)

จะเห็นได้ว่าการฝึกซ้อมและการเตรียมตัวของก่อนแข่งขันของนักแข่งอีสปอร์ตจะมีลักษณะคล้ายกับการเตรียมตัวก่อนการแข่งขันของนักกีฬาอาชีพ กล่าวคือ นักกีฬาอาชีพจะมีการฝึกซ้อมเพื่อเสริมทักษะการเล่นกีฬาของตน การฝึกจิตใจให้พร้อมกับการแข่งขัน การเตรียมแผนการที่จะใช้รับมือคู่ต่อสู้หรือฝ่ายตรงข้าม รวมไปถึงการเตรียมสภาพร่างกายและจิตใจให้พร้อมก่อนการแข่งขัน

จ. รูปแบบพฤติกรรม การแข่งขันอีสปอร์ตเป็นการประกอบสร้างอัตลักษณ์ของนักแข่งอีสปอร์ตที่เข้าถึงกลุ่มวัฒนธรรมอื่นได้ดีที่สุด คือ สถานที่จัดงานแข่งขันอีสปอร์ต ผู้วิจัยได้เก็บข้อมูลในพื้นที่ในงาน RoV Pro league season 3 วันที่ 7 เมษายน 2562 ณ ไบเทค บางนา ร่วมกับการสัมภาษณ์ และคลิปวิดีโอการแข่งขันที่เกี่ยวข้อง

“ในงานแข่งผมก็เป็นนักแข่งอีสปอร์ต ซ้อมอะไรมาก็แข่งไปแบบนั้น แต่งานแข่งมันจะค่อนข้างตื่นเต้นหน่อย เพราะว่าป็นงานใหญ่ คนมาดูเยอะ เราก็ต้องทำตัวเองให้เป็นนักกีฬาอีสปอร์ต เรียบบร้อย ไม่ให้เหมือนคนติดเกม”

(BZ Erl2oR, นักแข่งอีสปอร์ต, สัมภาษณ์ 29 มิถุนายน 2562)

จากการสังเกตการณ์ในงานแข่งขันนักแข่งอีสปอร์ตจะแสดงอัตลักษณ์ของการเป็นนักแข่งอีสปอร์ตออกมาได้อย่างเต็มที่ คือ มีลักษณะเป็นนักแข่งอีสปอร์ตที่มีคนรู้จักเป็นนอยมาก มีการเลียนแบบพฤติกรรมของนักกีฬามวยสากล การมีมารยาท และการมีน้ำใจนักกีฬา นอกจากนี้ยังมีการออกไปพบปะแฟนคลับที่มาเชียร์ ด้วยการถ่ายรูปด้วยกัน แจกกล้วยน้ำว้า พุดคุย ให้ของที่ระลึก เป็นต้น

“ถ้าผมมีเวลาว่างจากการแข่งก็จะหาเวลาไปเจอแฟน ๆ ด้วยตัวเอง มีทั้งแบบเดินออกไปเอง หรือไม่ก็โดนให้ออกไป แต่ก็คิดนะเขามาหาเรา แล้วเขาก็มาไกล เราก็ต้องออกไปต้อนรับเขาหน่อย”

(BRUTD FirstOne, นักแข่งอีสปอร์ต, สัมภาษณ์ 28 กรกฎาคม 2562)

“ถ้าวันงานตอนที่เห็นว่าออกไปตามบุทของ XXX อันนั้นเขาเชิญให้เราไป
แล้วก็มีออกไปเอง หรือโดนบังคับไปก็มี แล้วแต่โอกาส (ซ้ำ) เราก็ชอบนะ ก็มีแบบ
ไปแจกลายเซ็น ออกไปถ่ายรูปก็มี”

(BZ E12oR, นักแข่งอีสปอร์ต, สัมภาษณ์ 29 มิถุนายน 2562)

ตารางที่ 4.5 การแสดงตัวตนและภาพปรากฏของนักแข่งอีสปอร์ตในช่วงเวลาต่าง ๆ

อัตลักษณ์ที่ปรากฏ	ช่วงเวลาปกติ	ช่วงเวลาในช่วงการแข่งขัน
การใช้ชีวิตประจำวัน	1) เป็นช่วงเวลาพักผ่อน โดยทำกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อผ่อนคลายตัวเอง 2) คงไว้ซึ่งกิจกรรมเกี่ยวกับอีสปอร์ต	1) การฝึกซ้อมเป็นหลัก ทั้งการฝึกซ้อมแบบทีม และฝึกซ้อมด้วยตัวเอง
การแต่งกาย	1) แต่งกายด้วยเสื้อผ้าปกติ 2) สวมเสื้อผ้า เครื่องประดับ ที่บ่งบอกทีมอีสปอร์ตที่สังกัดในบางโอกาส	1) แต่งกายด้วยเสื้อทีมอีสปอร์ตที่สังกัด ทางเกง ขาว และรองเท้าผ้าใบในงานแข่งขัน
การฝึกซ้อมและการเตรียมตัว	1) การฝึกซ้อมในช่วงนี้จะไม่เข้มข้น 2) ทีมที่ไม่มีการเปลี่ยนแปลงสมาชิกในทีมจะซ้อมเล็กน้อยเพื่อให้ฝีมือคงที่ 3) ทีมที่มีการเปลี่ยนตัวจะซ้อมเพื่อสร้างความเป็นทีมเดียวกัน	1) การฝึกซ้อมด้านทักษะ (Skill) เทคนิค และการทำงานของสมอง 2) การฝึกฝนทางด้านจิตใจ (Mental skill) 3) ศึกษาและวางกลยุทธ์ที่จะใช้ในการแข่งขัน 4) เตรียมสภาพร่างกายและจิตใจให้พร้อมก่อนลงแข่ง
รูปแบบการประพุดิ	1) พฤติกรรมเป็นวัยรุ่นทั่วไปในชีวิตประจำวัน 2) พฤติกรรมเป็นนักแข่งอีสปอร์ตในกิจกรรมพิเศษ	1) พฤติกรรมเป็นนักแข่งอีสปอร์ตที่มีชื่อเสียงเมื่ออยู่ในพื้นที่การแข่งขัน

จากการศึกษาการแสดงตัวตนและภาพปรากฏของนักแข่งอีสปอร์ต ภาพปรากฏของนักแข่งอีสปอร์ตจะมีการแสดงออกเป็น 2 ช่วงเวลา คือ ช่วงเวลาปกติที่ไม่มีการแข่งขัน นักแข่งอีสปอร์ตจะมีตัวตนและภาพปรากฏไม่แตกต่างจากวัยรุ่นหรือคนในสังคมทั่วไป ทั้งการใช้ชีวิตประจำวัน การแต่งกายที่ไม่ขัดแย้งกับรูปแบบวัฒนธรรมหลักยอมรับ รวมไปถึงรูปแบบความประพุดิที่มีลักษณะไม่แตกต่างจากคนในสังคมปกติ เพราะมีกรอบของสังคมคอยกำกับไว้ อย่างไรก็ตามนักแข่งอีสปอร์ตจะสนใจกับสิ่งที่เป็งานหลักของพวกเขา คือ การเล่นเกม ซึ่งเป็นสิ่งที่ทำให้นักแข่งอีสปอร์ตมีความแตกต่างจากวัยรุ่นหรือคนในสังคมทั่วไป แต่เมื่ออยู่ในช่วงบริบทการแข่งขันนักแข่งอีสปอร์ตก็จะแสดงตัวเองเป็นนักแข่งอีสปอร์ตที่เป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมอีสปอร์ต ทั้งการแต่งกายที่มีการบ่งบอกถึงทีมอีสปอร์ตที่ตัวเองสังกัด ซึ่งเป็นลักษณะของการต่อสู้เชิงสัญลักษณ์กับสังคมกระแสหลักบนโลก

กายภาพในเรื่องการสร้างตัวตนหรือรูปลักษณ์ภายนอกที่เหมือนกับนักกีฬา ยังรวมไปถึงการสร้างรูปแบบพฤติกรรมต่าง ๆ เช่น การใช้ชีวิตประจำวัน การฝึกซ้อม รวมถึง

จากการตั้งข้อสังเกตของผู้วิจัยพบว่า ตัวตนและภาพปรากฏในโลกกายภาพของนักแข่งอีสปอร์ต พบว่ามีความคล้ายกับวัฒนธรรมย่อยอื่น ๆ คือ จะมีการแสดงอัตลักษณ์ของตนเองในบริบทของงานเป็นหลัก ไม่ว่าจะเป็นการ Streaming การออกงานต่าง ๆ รวมไปถึงในพื้นที่การแข่งขันอีสปอร์ต ที่จะมีการแสดงอัตลักษณ์ของตัวเองออกมาอย่างชัดเจน

อย่างไรก็ตามเมื่อนักแข่งอีสปอร์ตอยู่ในบริบทที่ไม่ใช่ในพื้นที่การแข่งขัน ก็จะไม่แสดงอัตลักษณ์ของตนมากนัก นอกจากนี้ในเรื่องของอบายมุขต่าง ๆ นักแข่งอีสปอร์ตจะไม่มีการแสดงออกให้สังคมได้เห็นอย่างชัดเจน รวมไปถึงยังเป็นแสดงให้เห็นถึงการเป็นนักกีฬาที่ดีที่มีการดูแลตัวเองอยู่ตลอดเวลา ยังแสดงให้เห็นถึงภาพลักษณ์ที่ดีของนักแข่งอีสปอร์ตในสายตาของสังคมโดยรวม เพื่อใช้ในการสื่อความหมายทางสัญลักษณ์ของการเป็นนักแข่งอีสปอร์ตทางหนึ่งได้ด้วย

เมื่อสอบถามถึงตัวตนจริง ๆ กับภาพปรากฏที่ต้องแสดงตัวตนเป็นนักแข่งอีสปอร์ตมีความขัดแย้งบ้างหรือไม่ พบว่า ตัวตนจริง ๆ กับตัวตนที่เป็นนักแข่งอีสปอร์ตไม่มีความขัดแย้งกัน กล่าวได้ว่าการตัวตนที่เป็นนักแข่งอีสปอร์ตที่ได้ทำในสิ่งที่ตัวเองชื่นชอบ และตัวตนจริง ๆ ของตัวเองมีความสอดคล้องและลงตัว หรือพยายามรวมตัวตนของตัวเองเข้ากับความเป็นนักแข่งอีสปอร์ต

“การเป็นนักแข่งกับตัวตนจริง ๆ ของผมมันก็ไม่ขัดกันนะครับ เพราะว่า
เราเป็นคนสนุกสนาน เวลาเรา Call เกมหรืออะไรเราก็เป็นทำให้เป็นคนสนุก ๆ ได้”

(BZ Erl2oR, นักแข่งอีสปอร์ต, สัมภาษณ์ 29 มิถุนายน 2562)

“มันก็ไม่ขัดแย้งกัน เพราะว่าผมก็พยายามเอามารวมกัน คือ ผมเป็นยังงี้กับเพื่อน
ก็จะเป็นอย่างนั้นกับแฟนคลับ ผมไม่ได้สร้างตัวตนอื่นขึ้นมาเลย เวลาผม Stream ผมก็
หยาบคายแบบปกติ ไม่ถึงขั้นประดิษฐ์ขึ้นมา”

(BRUTD Summer, นักแข่งอีสปอร์ต, สัมภาษณ์ 28 กรกฎาคม 2562)

“ผมว่ามันไม่ขัดเลยนะครับ มันกลมกลืนไปหมดเลย เป็นยังงี้ก็เป็นแบบนี้
เหมือนเป็นตัวเราไปแล้ว”

(BRUTD FirstOne, นักแข่งอีสปอร์ต, สัมภาษณ์ 28 กรกฎาคม 2562)

อย่างไรก็ตามก็มีนักแข่งอีสปอร์ตบางส่วนที่บอกว่าตัวตนของตัวเองขัดแย้งกับความเป็นนักแข่งอีสปอร์ต เนื่องจากตัวตนเป็นคนที่อารมณ์ร้อน และเมื่อต้องการพูดคุย อาจทำให้ภาพลักษณ์ที่ของตัวเองขัดแย้งกับภาพลักษณ์ที่นักแข่งอีสปอร์ตควรจะเป็น

“..ก็อาจจะขัดแย้งบ้างนะครับ เพราะว่าตัวตนในโลกจริงของผมค่อนข้างเป็นคนจริงจัง เลือดร้อน แต่เวลาเล่นเกมต้องเป็นคนสุขุม มันก็เลยอาจมีแสดงออกทางสีหน้าบ้าง มันก็เลยค่อนข้างทำให้โดนเพื่อนร่วมทีมกับคนอื่นว่าอยู่บ่อย ๆ แต่จริง ๆ มันเป็นการคุยกันธรรมดา ตอนนั้นก็กำลังปรับนิสัยให้เป็นคนใจเย็นแล้ว”

(KOG MrSunz, นักแข่งอีสปอร์ต, สัมภาษณ์ 1 สิงหาคม 2562)

2.) พื้นที่โลกเสมือน (Virtual world)

อย่างที่กล่าวไปในต้นแล้วว่า การแข่งขันอีสปอร์ตเป็นการแข่งขันบนโลกไซเบอร์หรือโลกเสมือน (Virtual world) ที่นักแข่งอีสปอร์ตใช้ตัวละครในเกม (Avatar) แทนตัวผู้เข้าแข่งขันที่อยู่ในโลกกายภาพ (Physical world) จากการศึกษาพบว่านักแข่งอีสปอร์ตมีการสร้างตัวตนในโลกเสมือน ดังนี้

1.) การตั้งชื่อ (Naming) คือ การตั้งชื่อผู้ใช้ (User) ที่ใช้ในการเล่นเกม รวมถึงการแข่งขันของนักแข่งอีสปอร์ต การตั้งชื่อสามารถแบ่งได้ 2 ประเภท คือ

ก. ชื่อจริงในชีวิตจริง เป็นชื่อจริงของตัวนักแข่งอีสปอร์ตเอง อาจมีการเพิ่มคำบางคำเข้าไป เช่น ชื่อจากทีมอีสปอร์ตที่ตัวเองสังกัด คำนำหน้าชื่อ เป็นต้น

“ชื่อในเกมคือ BZ Tony Tony เป็นชื่อจริง ๆ ของผมเลยครับ คือ ตอนนั้นไม่รู้ว่าจะตั้งว่าอะไร ก็เลยใช้ชื่อนี้ไปเลย”

(BZ Tony, นักแข่งอีสปอร์ต, สัมภาษณ์ 29 มิถุนายน 2562)

“Mr. Sunz มาจาก ตอนนั้นผมทะเลย์ร้านเกมแล้วเขา Mr. กันเยอะ ผมก็เลยอยากเข้าทีมเข้าบ้างแต่เข้าไม่ได้ ผมก็เลยเลียนแบบเขา แล้วก็ใช้มาเรื่อย ๆ แล้วชั้นมันก็เป็นชื่อจริง ๆ ของผมด้วย”

(KOG MrSunz, นักแข่งอีสปอร์ต, สัมภาษณ์ 1 สิงหาคม 2562)

ข. ชื่อที่คิดขึ้นมาเอง ชื่อนี้เป็นชื่อที่นักแข่งอีสปอร์ตคิดขึ้นมาใหม่เพื่อใช้ในการแข่งขัน โดยชื่อที่คิดขึ้นมาจะมีที่มาที่แตกต่างกัน แต่ส่วนใหญ่แล้วก็เกี่ยวข้องกับตัวนักแข่งอีสปอร์ต เช่น

“Erl2oR มันเป็นชื่อที่สอง ตอนแรกใช้ อู่เพย เพราะ เมื่อก่อนชาว ดี ส่วนชื่อ Error เป็นชื่อที่ได้จากเกม DOTA เพราะว่าคอมมันกาก เวลามันตายทีหนึ่ง มันค้างนาน 3-5 นาที แล้วมันก็ขึ้น ERROR ขึ้นมา”

(BZ Erl2oR, นักแข่งอีสปอร์ต, สัมภาษณ์ 29 มิถุนายน 2562)

“Summer มันเป็นชื่อแมวที่ผมเลี้ยงกับ ตั้งแต่เกมเก่าแล้ว ไม่ได้ตั้งใจจะใช้ชื่อนี้ แต่ว่าคนติดชื่อนี้ไปแล้วก็เลย อะ ชื่อนี้ก็ได้ ”

(BRUTD Summer, นักแข่งอีสปอร์ต, สัมภาษณ์ 28 กรกฎาคม 2562)

“ชื่อในเกมมันคือ Moowan มันมาจากชื่อในเกมที่เขียนแบบ xmu;wau คือมันเป็นชื่อเด็กเกรียนคนหนึ่ง ตอนนั้นหาเอาจากอินเทอร์เน็ตแล้วเห็นเทคก็เลยใช้ แต่พอได้ไปแข่งที่สิงคโปร์ มันเลยต้องใช้เป็นภาษาอังกฤษ เขาจะได้อ่านได้ง่าย ก็เลยกลายเป็น Moowan”

(KOG Moowan, นักแข่งอีสปอร์ต, สัมภาษณ์ 1 สิงหาคม 2562)

การตั้งชื่อของนักแข่งอีสปอร์ตนี้มีข้อสังเกตที่น่าสนใจว่า การตั้งชื่อส่วนใหญ่แล้วจะใช้ชื่อเป็นภาษาอังกฤษตั้งแต่เริ่มต้นอยู่แล้ว หรือนักแข่งบางคนก็มีการตั้งชื่อเป็นภาษาไทยมาก่อนแล้วมาเปลี่ยนเป็นภาษาอังกฤษ โดยให้เหตุผลว่า ต้องการให้ชื่อของตัวเองเป็นชื่อทางการที่สามารถให้ผู้อื่นอ่านได้อย่างเข้าใจง่าย ซึ่งแสดงให้เห็นว่าการตั้งชื่อของนักแข่งอีสปอร์ตเป็นภาษาอังกฤษที่เป็นภาษาสากลเพื่อให้ชื่อของตัวเองเป็นสากล นอกจากนี้ยังช่วยให้เป็นที่จดจำของคนทั้งในและต่างประเทศได้ง่าย

2.) การขยายตัวตน (Self-extension) เป็นการขยายตัวตนหรือลักษณะนิสัยของตัวเองลงไปในตัวละครที่ตัวเองเล่น กล่าวคือ เกมที่นักแข่งอีสปอร์ตมีการกำหนดรูปร่างของตัวละครไว้แล้ว แต่ต่างกันไปประเภทของตัวละครเท่านั้น ซึ่งจากการสัมภาษณ์นักแข่งอีสปอร์ต พบว่า นักแข่งอีสปอร์ตมีการเลือกตัวละครที่มีลักษณะการเล่นเหมือนกับนิสัยของตัวเอง

“อย่างผมใช้ปะครับ เล่นตำแหน่งเมจ คือ มันเป็นตำแหน่งที่ทำตามเมจจาก
ระยะไกลแล้วผมเป็นพวกบ้ำพลังแต่กลัวเจ็บ ก็เลยจะเล่นตัวประเภทนี้แทน
แล้วเวลาเล่นมันไม่ต้องอะไรเลย ตี ๆ ถอด ๆ เล่นง่าย ๆ”

(BZ Erl2oR, นักแข่งอีสปอร์ต, สัมภาษณ์ 29 มิถุนายน 2562)

“อย่างตอนแรกผมก็เล่นเป็น Solo rank ในเกม แต่ว่าผมเป็นพวกใจเย็น
มันเลยเล่นตัวเดินเกมไม่ค่อยดี แล้วพี่ XXX ที่เขาชวนผมมาอยู่ด้วยเห็นว่าผมน่าจะ
เล่นตำแหน่งนี้ได้ดี เขาก็เลยสอนผมเล่นตำแหน่งนี้แทน ก็เลยได้เล่นซัพพอร์ตมาถึง
ทุกวันนี้ก็สนุกดี เป็นตัวเองดีด้วยครับ”

(BZ Tony, นักแข่งอีสปอร์ต, สัมภาษณ์ 29 มิถุนายน 2562)

จากการสัมภาษณ์แสดงให้เห็นว่า นักแข่งอีสปอร์ตมีการนำ
ลักษณะนิสัยตัวเองสะท้อนผ่านตัวละครที่ตัวเองเล่น คือ นักแข่งที่ชื่นชอบการต่อสู้ บุคลิกก็จะเล่น
ตัวละครสาย Fighter Assassin เป็นหลักและจะมีวิธีการในการเล่นที่เน้นเข้าต่อสู้ บุคลิกก็เลยเล่น
มินิสัยใจเย็นก็จะเล่นตัวละครที่เป็นฝ่ายสนับสนุนที่ต้องคอยดูรูปเกมในการเล่นตลอดเวลา ซึ่งลักษณะ
ดังกล่าวนี้เองแสดงให้เห็นว่านักแข่งอีสปอร์ตมีการนำลักษณะนิสัยของตัวเองผ่านตัวละครในเกมโดย
เชื่อมโยงกับประเภทของตัวละครที่ใช้และสะท้อนผ่านรูปแบบการเล่นของตนอีกด้วย

4.3.4 ลักษณะภาษาที่ใช้

ภาษาที่ใช้ในการสื่อสาร ถือว่าเป็นเครื่องบ่งบอกถึงอัตลักษณ์ประการหนึ่ง
เช่นเดียวกับการให้ความหมาย ตัวตนและภาพปรากฏที่แสดงออกมา เนื่องจากภาษาเป็นสิ่งที่แสดงให้เห็น
ถึงตัวตนได้อย่างชัดเจน การสร้างคำศัพท์หรือคำสแลง (Slang) ที่เข้าใจและรับรู้กันในกลุ่ม เพื่อให้
มีสิ่งที่ไม่โดดเด่นและแตกต่าง และใช้เพื่อต่อรองอำนาจของสังคม แต่เมื่อผู้วิจัยได้สัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูล
สำคัญกลับเห็นว่า กลุ่มนักแข่งอีสปอร์ตในประเทศไทยได้เปลี่ยนหน้าที่ของการนำเสนอภาษาไม่ได้ใช้เพื่อ
การต่อสู้ ต่อรอง เพื่อสร้างอัตลักษณ์ของกลุ่มอย่างชัดเจน แต่เป็นการสร้างอัตลักษณ์ในด้านการมี
ภาษาที่เป็นของตัวเอง ใช้กันในกลุ่มพวกเรา ซึ่งคำศัพท์ที่นักแข่งอีสปอร์ตใช้ทั่วไป เรียกว่า “คำศัพท์
เฉพาะวงการ” (Jargon) เป็นคำที่ใช้สื่อสารกันอย่างไม่เป็นทางการ จึงทำให้คนนอกอาจไม่เข้าใจ
ความหมายของคำนั้น โดยคำศัพท์เฉพาะวงการที่นักแข่งอีสปอร์ตในประเทศไทยใช้นั้นจะเป็นคำศัพท์
ที่คนที่เล่นเกมรู้ความหมายและเข้าใจ

“ภาษาที่เราใช้ในการแข่งขันมันก็เหมือน ๆ กับภาษาเกมที่คนอื่นเขารู้
ทั่ว ๆ ไป อย่าง เช่น พุ่ม L ซ้าย L ขวา พุ่มนรก เอาบ้อม อะไรแบบนี้”

(KOG MrSunz, นักแข่งอีสปอร์ต, สัมภาษณ์ 1 สิงหาคม 2562)

“คำศัพท์ที่พวกผมใช้ในเกมก็จะเป็นภาษาที่คนในวงการเกมรู้จักกันทั่วไป
อย่างตอนผมแข่ง หรือ Streaming ผมก็ Call game ปกติ เหมือนกับสังคม
เกมปกติ”

(BZ Tony, นักแข่งอีสปอร์ต, สัมภาษณ์ 29 มิถุนายน 2562)

จากการศึกษาคำศัพท์ที่นักแข่งอีสปอร์ตในประเทศไทยใช้จากคลิปวิดีโอในการสอน
เล่น และการ Streaming ของนักแข่งอีสปอร์ต พบว่าคำเฉพาะวงการที่นักแข่งอีสปอร์ตใช้เป็นประจำ
นั้นจะเป็นกลุ่มคำที่ใช้ในการแจ้งข้อมูล (To inform) สมาชิกในทีมได้ทราบว่าคุณภาพในเกมตอนนี้เป็น
อย่างไรบ้าง ต้องการให้ทิศทางของเกมเป็นอย่างไร หรือแสดงอารมณ์ความรู้สึกของตน ซึ่งจะเข้าใจ
เฉพาะในกลุ่มกันเอง เพื่อสร้างอัตลักษณ์ด้านภาษาของตัวเอง คนที่เข้าใจจะเป็นคนที่เล่นเกมด้วยกัน
คำศัพท์ที่นักแข่งอีสปอร์ตไทยรู้จักและใช้บ่อย ได้แก่

ตารางที่ 4.6 คำศัพท์เฉพาะกลุ่มที่นักแข่งอีสปอร์ตใช้เป็นประจำ

คำศัพท์	ความหมาย
(ชื่อตัวละคร) เจ็บ	ตัวละครตัวนั้นเสียเลือดมาก
.... จัด	มากถึงมากที่สุด
(ชื่อตัวละคร) หาย	ตัวละครตัวนั้นหายจากการมองเห็น
Burst / Burst damage	การทำดาเมจสูง ๆ ในระยะเวลาสั้น ๆ
All	การรวมกลุ่มเพื่อเตรียมตัวโจมตีพร้อมกัน
All in	การรวมกลุ่มและโจมตีใส่เป้าหมาย ซึ่งเป็นการโจมตีแบบพุ่มสุดตัว
CC (Crowd control skill)	สกิลที่สามารถก่อกวนศัตรูได้ เช่น การทำให้เดินช้าลง การทำให้ไม่ สามารถใช้สกิลได้ การไม่สามารถเคลื่อนที่ได้
EZ (Easy)	ง่าย ๆ
GG (Good game)	(Good game) เป็นเกมที่ดี เป็นเกมที่สนุก

ตารางที่ 4.6 คำศัพท์เฉพาะกลุ่มที่นักแข่งอีสปอร์ตใช้เป็นประจำ (ต่อ)

คำศัพท์	ความหมาย
ไคท์ (Kite)	การที่ตัวละครที่โจมตีระยะไกลใช้การยิงโจมตีศัตรูแล้วถอยออกมา แล้ววิ่งเข้าไปโจมตีอีกครั้งแล้วถอยออกมา โดยอยู่นอกระยะการโจมตีของศัตรู
Snowball	สถานการณ์ของเกมที่ฝ่ายหนึ่งสามารถควบคุมเกมได้อย่างที่ตัวเองต้องการ
Sustain	ความสามารถในการฟื้นฟูเลือดขึ้นมา
Trade	การทำความเสียหายแบบแลกกันเพื่อไม่ให้เป็นฝ่ายเสียเปรียบหรือโดนโจมตีอยู่ฝ่ายเดียว
เกลือ	ได้สิ่งของที่ไม่อยากได้จากการสู้ของในเกม
เกิด	ใช้เมื่อตัวละครในเกมฆ่าศัตรูได้มาก ๆ ออกไอเทมในเกมได้มาก ๆ จนทำให้เป็นตัวละครที่เก่งที่สุดในเกมนั้น ๆ
ไก่	คนที่เล่นไม่เก่งอย่างมาก
แจก	การเข้าไปให้ศัตรูฆ่าบ่อย ๆ
โซน (Zone/Zoning)	การเข้าควบคุมพื้นที่
ดาเมจ AOE (Area of effect damage)	ความเสียหายที่สร้างแก่ศัตรูเป็นวงกว้าง
ดาเมจ DPS (Damage per second)	ความเสียหายต่อวินาที เป็นความเสียหายที่เกิดจากการโจมตีศัตรูไปเรื่อย ๆ
ดัน	การทำให้ Creep เลนของตัวเองเดินไปใกล้ฐานศัตรูมากที่สุด
เดฟ (Def) บ้าน	การป้องกันป้อมของตัวเอง
ไดร์ท (Drive)	การพุ่งเข้าไปโจมตีศัตรู ใช้บ่อยในสถานการณ์พุ่งเข้าโจมตีศัตรูในป้อมเพื่อสังหารเป้าหมาย
ถอย	การกลับมาตั้งหลักใหม่
โป๊ก (Poke)	การโจมตีด้วยการโจมตีธรรมดาหรือการใช้สกิลโจมตี แล้วทำให้เลือดของศัตรูลดลง
พุ่ม L ขวา	พุ่มไม้รูปตัว L ที่อยู่ข้างขวาในบริเวณเลนกลาง
พุ่ม L ซ้าย	พุ่มไม้รูปตัว L ที่อยู่ข้างซ้ายในบริเวณเลนกลาง
พุ่มนก	พุ่มไม้ที่อยู่ใกล้มอนเตอร์นกกกลางแม่น้ำ

ตารางที่ 4.6 คำศัพท์เฉพาะกลุ่มที่นักแข่งอีสปอร์ตใช้เป็นประจำ (ต่อ)

คำศัพท์	ความหมาย
โยน	อาการของคนที่ไม่ตั้งใจเล่น และชอบไปให้ฝ่ายตรงข้ามฆ่าบ่อย ๆ
สวย	ดีมาก
หัวร้อน	อาการหงุดหงิดที่เกิดจากการแพ้ในการเล่นเกม
หิว	ความอยากฆ่าศัตรูอยากมาก แต่สุดท้ายตัวเองตายแทน
แห้ง	จบ พลาด ใช้ในกรณีที่ไม่เป็นไปตามที่คาดหวัง

จากตารางที่ 4.6 จะเห็นได้ว่าส่วนใหญ่ที่นักแข่งอีสปอร์ตใช้สื่อสารกันในเกม แท้จริงแล้วเป็นภาษาที่ใช้ในเกมที่คนเล่นเกมทั่วไปสามารถเข้าใจได้ โดยมีการสร้างคำขึ้นมาใหม่ ย่อคำลง คำศัพท์ที่แปลมาจาก หรือคำศัพท์บางคำมีการให้ความหมายของคำศัพท์ที่แตกต่างไปจากคำในภาษาปกติ

จากการศึกษาจากคลิปวิดีโอทางอินเทอร์เน็ต ผู้วิจัยพบว่า คำศัพท์หรือคำสแลงเกี่ยวกับอีสปอร์ตจะใช้เพื่อแจ้งข้อมูลให้กลับสมาชิกในทีม หรือบางคำก็อาจกลายเป็นการยั่วโมโหให้กับฝ่ายตรงข้าม เช่น GGEZ แปลว่า เป็นเกมที่ดีและง่ายมาก ซึ่งความหมายของประโยคนี้นี้เป็นการดูถูกฝ่ายตรงข้าม เป็นต้น แต่คำเหล่านี้จะไม่ใช้ในการแข่งขันจริง เพราะเป็นเรื่องของมารยาทในการแข่งให้เกียรติฝ่ายตรงข้าม แต่คำศัพท์ที่ใช้ในการยั่วจะใช้ในการเล่นทั่ว ๆ ไป ซึ่งนักแข่งอีสปอร์ตในประเทศไทยส่วนใหญ่จะไม่มีการพิมพ์ หรือใช้เพื่อดูถูกหรือยั่วฝ่ายตรงข้าม เพราะเป็นเรื่องของการให้เกียรติฝ่ายตรงข้ามที่เล่นด้วยกัน ดังที่ BRUTD Summer ได้กล่าวเสริมไว้ว่า

“ผมเป็นคนให้เกียรติฝ่ายตรงข้ามนะครับ ไม่ว่าจะยังไง จะโดนเขายั่วโมโห
แค่นั้นผมก็ไม่ทำ Bad manner ใส่คนที่ไม่รู้จักนะครับ เพราะว่ามันจะทำให้เขาเกรงใจเรา”
(BRUTD Summer, นักแข่งอีสปอร์ต, สัมภาษณ์ 28 กรกฎาคม 2562)

จากการสัมภาษณ์ในเรื่องการใช้ภาษาที่แสดงถึงการดูถูกเหยียดหยามคู่ต่อสู้ สำหรับนักแข่งอีสปอร์ตแล้วจะไม่ใช้ลักษณะภาษาดังกล่าวทั้งในการแข่งขันที่ต้องสื่อสารกับฝ่ายตรงข้าม หรือกับคนในเกมด้วยกัน เนื่องจาก พฤติกรรมดังกล่าวนี้เป็นพฤติกรรมที่ไม่ดีอาจทำให้ภาพลักษณ์ของการเป็นนักแข่งอีสปอร์ตเสียหายได้ ซึ่งพฤติกรรมการคิดลักษณะนี้สะท้อนให้เห็นว่าอัตลักษณ์นักแข่งอีสปอร์ตเป็นคนที่มีความสามารถควบคุมตนเอง รวมถึงอารมณ์ความรู้สึกของตนที่จะแสดงออก

ในที่สาธารณะได้ ซึ่งมีลักษณะที่สอดคล้องกับมิติตามความหมายของนักแข่งอีสปอร์ตที่นิยามว่าตัวเองเป็นนักกีฬาคนหนึ่งที่ต้องมีการรักษาระเบียบวินัยต่าง ๆ รวมถึงมารยาทต่าง ๆ อีกด้วย

คำศัพท์บางส่วนที่นักแข่งอีสปอร์ตแต่ละทีมคิดขึ้นหรือเป็นคำที่เข้าใจเฉพาะกันในทีมของตัวเอง จะทำให้แต่ละทีมมีคำศัพท์ที่แตกต่างกันออกไปจากทีมอื่น ๆ แต่ก็ยังคงเข้าใจได้ในกลุ่มนักแข่งอีสปอร์ตและคนเล่นเกมทั่ว ๆ ไป เรียกว่า “คำศัพท์เฉพาะกลุ่ม” (Argot) โดยคำศัพท์เฉพาะกลุ่มนี้เกิดจากความเข้าใจซึ่งกันและกัน การฝึกซ้อม หรือการสร้างขึ้นเพื่อเป็นการย่อคำ ตัดคำ หรือเพื่อสร้างความเข้าใจที่ตรงกัน เพื่อใช้ในการเล่นเกม (Call game) ให้เป็นไปตามที่กำหนดไว้

“มันก็จะมีที่เป็นคำพูดของแต่ละทีม แบบเป็นคำพูดที่คนในทีมจะเข้าใจ เช่น ของผมก็จะมีแบบว่า ‘กูมา’ คือผมจะไปช่วยเพื่อน แล้วเพื่อนในทีมอีกคนก็จะบอกว่าผมมาแล้วให้ทำอะไรบ้าง บางทีก็พูดว่า ‘เอาดี’ ก็คือใส่เต็มที่เลย เดียวมีคนตามมาช่วยเอง หรือถ้าคนที่เป็นซัพพอร์ตบอกว่า ‘เล่นล่าง 4 คน’ ก็คือจะให้ผมเล่นข้างบนคนเดียว อย่างเล่นห้าวันนะ ห้ามตายด้วยมันจะให้ทีมเล่นลำบาก หรือถ้าบอกว่า ‘เลนหาย’ ทุกคนในทีมก็จะระวังตัว อาจมีศัตรูไปหากก็ได้ อะไรแบบนี้”

(BRUTD Summer, นักแข่งอีสปอร์ต, สัมภาษณ์ 28 กรกฎาคม 2562)

“... เวลาพูด Call game กันมันอาจจะสั้นกว่าเกมเมอร์ปกติทั่วไปอย่างสมมติว่า ‘เอาป้อมบน’ ถ้าเป็นเกมเมอร์ก็จะเอาป้อมอย่างเดียว แต่ถ้าเป็นพวกผมก็ต้องดูปัจจัยอื่น ๆ ด้วย ดูซิว่ามีอะไรเกิดขึ้นรอบ ๆ ป้อมบนบ้างไหม เช่น มีคนอยู่กี่คน มีใครจะมากันไหม ถ้าเห็นว่ามีก็จะไม่เอาแล้ว ซึ่งอันนี้เป็นคำที่เกิดขึ้นจากการฝึกซ้อมด้วยกันอะนะครับ”

(BZ Tony, นักแข่งอีสปอร์ต, สัมภาษณ์ 29 มิถุนายน 2562)

“ตอน Call game ก็จะมีแบบว่าใครหาย หรือเกิดอะไรขึ้นบ้าง แล้วก็ไม่ว่าจะเป็นการซ้อมทีมหรือแข่งจริง จะหลีกเลี่ยงคำว่า ‘ไม่’ เช่น ไม่บวก ไม่สู้ จะไม่พูด แต่จะใช้เป็น ‘ถอย’ แทน เพราะว่า ถ้าพูดว่าไม่ ไม่นะ มันจะทำให้เห็นภาพแล้วเสียงมันก็จะขาดไปด้วย เลยพยายามไม่พูดคำว่า ‘ไม่’”

(BZ Er12oR, นักแข่งอีสปอร์ต, สัมภาษณ์ 29 มิถุนายน 2562)

“ของผมหรือ มีนิดเดียว เพราะผมเล่นเลนข้าง เช่น หายนะ ไตที่ได้
กันป้อมได้ ไม่ต้องพูดเยอะ แต่จะเป็นศัพท์เฉพาะของทีมเรา เพราะตอนนั้นเรามีคนเกาหลี
อยู่ด้วย ก็จะมี Key ที่เข้าใจกัน แต่ว่ามันก็ทั่ว ๆ ไปก็จะเป็นศัพท์ที่คนเล่นเกมเข้าใจกัน
อยู่แล้วอะครับ”

(KOG Moowan, นักแข่งอีสปอร์ต, สัมภาษณ์ 1 สิงหาคม 2562)

ลักษณะภาษาที่ใช้ในการสื่อสารของนักแข่งอีสปอร์ตโดยปกติจะสื่อสารด้วยคำศัพท์
ที่วัยรุ่นทั่วไปเข้าใจ แต่บางโอกาสที่คนที่ไม่สนใจและไม่ใช้คนในวัฒนธรรมเกมอาจไม่เข้าใจ ซึ่งเป็น
ตอนที่นักแข่งอีสปอร์ตกำลังอยู่ในบริบทของการเป็นนักแข่งอีสปอร์ต เช่น การ Streaming การซ้อม
แข่งขัน หรือการแข่งขันจริง แต่ถ้าหากเป็นคนที่สนใจหรืออยู่ในวัฒนธรรมเดียวกันจะมีโอกาสเข้าใจได้
ซึ่งเนื้อหาที่ใช้ในการสื่อสารจะเป็นสิ่งที่เข้าใจกันเองในเฉพาะคนที่สนใจหรืออยู่ในวัฒนธรรมเดียวกัน
โดยคำศัพท์ที่นักแข่งอีสปอร์ตใช้จะแบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม คือ 1) คำศัพท์เฉพาะวงการ (Jargon) ที่เป็น
คำที่ใช้ในกลุ่มคนเล่นเกมทั่วไปใช้กัน และ 2) คำศัพท์เฉพาะกลุ่ม (Argot) ที่เป็นคำที่นักแข่งอีสปอร์ต
ใช้ในเฉพาะทีมที่ตัวเองสังกัด เนื่องจากเป็นคำที่มีความหมายเข้าใจกันอย่างง่าย ๆ ซึ่งเกิดจาก
การฝึกฝนร่วมกัน การเข้าใจกัน และการสร้างขึ้นเพื่อเป็นคำกลางในการสื่อสาร

4.3.5 กระบวนการแข่งขันอีสปอร์ต

กระบวนการแข่งขันอีสปอร์ต เป็นการประกอบสร้างอัตลักษณ์อย่างหนึ่งของนักแข่ง
อีสปอร์ต โดยกระบวนการแข่งขันอีสปอร์ตเป็นการจัดเลียนแบบการแข่งขันกีฬา ซึ่งเป็นการแข่งขัน
เพื่อหาความเป็นเลิศในกีฬานั้น ๆ ในการแข่งขันอีสปอร์ตจะมีการแบ่งการแข่งขันออกเป็นรอบ ๆ
เพื่อหาทีมที่เก่งที่สุดในแต่ละรอบมาแข่งขันกันในรอบชิงชนะเลิศ ซึ่งลักษณะการแข่งขันนี้จะคล้าย
การแข่งขันทั่ว ๆ ไป ที่เน้นเพื่อหาบุคคลหรือทีมที่มีความสามารถในชนิดกีฬานั้น ๆ ซึ่งอีสปอร์ตมี
การเลียนแบบ (Imitation) การจัดการแข่งขันกีฬาจริง ๆ แต่ก็มีการสร้างความหมายใหม่ (Redefine)
ให้กับการเล่น เกม โดยการเล่นจะไม่ได้หาแค่ผลแพ้ชนะในการแข่งขัน แต่เป็นการดูไหวพริบ
เทคนิคในการแข่งขันของนักแข่งอีสปอร์ต จึงทำให้การแข่งขันอีสปอร์ตไม่ได้หาแค่ผู้เล่นที่มีมือเก่ง
อย่างเดียว

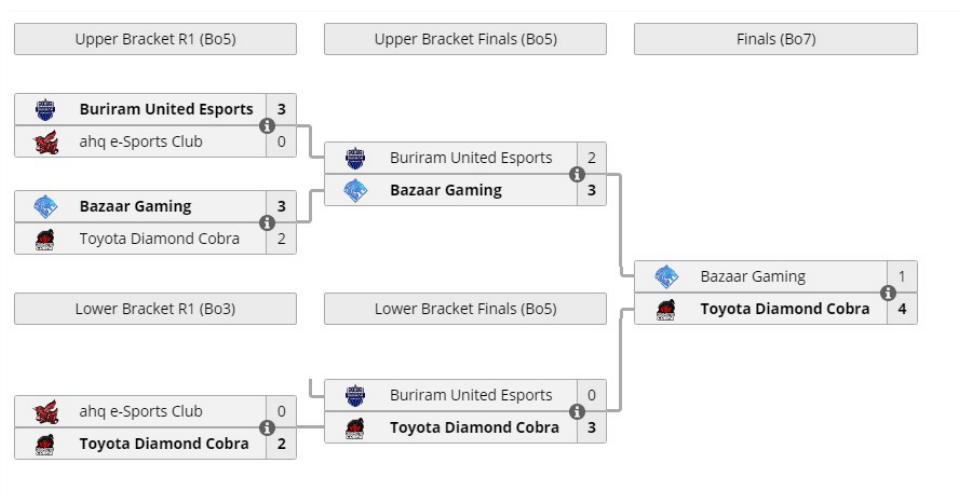
กระบวนการแข่งขันอีสปอร์ตเรียกได้ว่าเป็นพื้นที่ในการต่อต้าน (Resistance)
เชิงสังคมอย่างหนึ่ง กล่าวคือ เป็นพื้นที่ในการแสดงอัตลักษณ์ของนักแข่งอีสปอร์ตที่ต้องการสร้าง
ความหมายใหม่ของคนที่ชอบเล่นเกม หรือคนที่ทำในสิ่งที่ตัวเองรักผ่านการแข่ง ซึ่งการแข่งขัน
อีสปอร์ตเป็นการเลียนแบบการแข่งขันกีฬา โดยการแข่งขันกีฬาจะเป็นการแข่งขันที่นักกีฬาจะใช้
ความสามารถทางร่างกายในการแข่งขันหาความเป็นเลิศในกีฬานั้น ๆ แต่ในการแข่งขันอีสปอร์ตหาผู้

เป็นเลิศในการเล่นเกมนั้น ๆ แทน แต่การจะได้ผลแพ้หรือชนะต้องผ่านการแข่งขัน ซึ่งการแข่งขันนี้เป็นการใช้ความสามารถทางสมองในการแก้ไขปัญหา และควบคุมตัวละครในเกมเพื่อให้ได้มาซึ่งแพชชนะในแต่ละครั้งที่แข่งขัน เห็นได้ว่าการแข่งขันอีสปอร์ตเป็นกระบวนการ (Process) ที่คนที่ชอบชื่นชอบในการเล่นเกมนั้นได้แสดงให้เห็นผ่านกระบวนการแข่งขัน ซึ่งจากผู้วิจัยเข้าไปสังเกตการณ์การแข่งขัน RoV Pro league season 3 วันที่ 6 - 7 เมษายน 2562 ณ ไบเทค บางนา และการศึกษาผ่านเอกสารต่าง ๆ สามารถสรุปกระบวนการแข่งขัน ได้ตามลำดับ ดังนี้

ในงานการแข่งขัน RoV Pro league season 3 ที่จัดขึ้นในงานวันที่ 7 เมษายน 2562 เป็นการจัดแข่งขันในวันรอบชิงชนะเลิศ หรือ Championship round เพื่อหาผู้ชนะเลิศในการแข่งขันฤดูกาลนี้ ซึ่งในงานนี้จัดร่วมกันงาน Garena World 2019 Unlock Your Passion การแข่งขันเริ่มต้นหลังจากพิธีเปิดงาน Garena world 2019 Unlock Your Passion หลังจากที่เปิดงาน Garena world 2019 Unlock Your Passion แล้ว เป็นการเปิดงานการแข่งขัน RoV Pro league season 3 โดยพิธีกรได้เชิญทีมอีสปอร์ตลำดับที่ 5 6 7 และ 8 ขึ้นบนเวทีและถ่ายภาพร่วมกัน จากนั้นเป็นการแข่งขันครั้งนี้นอกจากจะหาผู้ชนะเป็นการแข่งขันเพื่อหาผู้ชนะในการแข่งขันนี้ และจะเป็นตัวแทนประเทศไทยในการแข่งขัน Arena of Valor World Cup 2019 (AWC 2019) ที่ประเทศเวียดนาม และเชิญทีมที่ได้อันดับที่ 1 2 3 และ 4 จากในรอบเก็บคะแนนร่วมถ่ายภาพบนเวที และจากนั้นเป็นนั้จึงเป็นการเริ่มต้นการแข่งขัน RoV Pro league season 3 อย่างเป็นทางการ

ในการแข่งขันในรอบแรก (Upper bracket R1) ที่จะใช้การตัดสินแบบหาผู้ชนะ 3 ใน 5 รอบการแข่งขัน (Best of five) โดยเริ่มต้นการแข่งขันจากทีมที่ได้อันดับที่ 1 และอันดับที่ 4 ของตารางเก็บคะแนนเป็นการพบกันระหว่างทีม Buriram United และ AHQ Esports club ในรอบนี้ Buriram United เป็นทีมที่ชนะในรอบนี้ด้วยคะแนน 3 - 0 และทีม Buriram United ผ่านเข้าไปรอบในรอบที่สอง (Upper bracket Final) ส่วนทีม AHQ Esports club ไปรอแข่งขันในรอบ Lower bracket R1 จากนั้นในการแข่งขันรอบที่สองเป็นการพบกันระหว่างทีมที่ได้ที่ 2 และ 3 ของตารางการแข่งขัน คือ ทีม Bazaar gaming และทีม Diamond Cobra ซึ่งทีม Bazaar gaming เป็นผู้ชนะไปด้วยคะแนน 3 - 2 และได้เข้าไปรอแข่งขันกับทีม Buriram United ในรอบต่อไป ส่วนทีม Diamond Cobra ไปแข่งกับ AHQ Esports club ในรอบ Lower bracket R1 ที่เป็นการหาผู้ชนะ 2 ใน 3 รอบการแข่งขัน (Best of three) ผลคือ Diamond Cobra เป็นผู้ชนะไปด้วยคะแนน 2 - 0 คะแนน และได้ผ่านเข้ารอบไปในรอบ Lower bracket final จากนั้นเป็นการแข่งขันรอบ Upper bracket final ที่แข่งหาผู้ชนะ 3 ใน 5 รอบการแข่งขัน (Best of five) ที่เป็นการแข่งขันระหว่างทีม Buriram United กับทีม Bazaar gaming ซึ่งทีม Bazaar gaming เป็นผู้ชนะในรอบนี้ด้วยคะแนน 3 - 2 และผ่านเข้าไปรอบ Grand final ส่วนทีม Buriram United ไปแข่งขันกับทีม Diamond Cobra ในรอบ Lower bracket final ที่แข่งขันหาผู้ชนะ 3 ใน 5 รอบการแข่งขัน (Best of five)

ทีม Diamond Cobra เป็นผู้ชนะในรอบนี้ด้วยคะแนน 3 - 0 และในรอบ Grand Final เป็นการแข่งขันของทีม Bazaar gaming กับทีม Diamond Cobra ด้วยการแข่งขันหาผู้ชนะ 4 ใน 7 รอบการแข่งขัน (Best of seven) ซึ่งทีม Diamond Cobra เป็นผู้ชนะในฤดูกาลนี้ด้วยคะแนน 4 - 1 ผู้ชนะในรายการนี้ได้สิทธิ์เป็นตัวแทนประเทศไทยไปแข่งขันในรายการ Arena of Valor World cup 2019 (AWC 2019) พร้อมเงินรางวัล 6,000,000 บาท



ภาพที่ 4.10 รอบการแข่งขัน RoV Pro league season 3

ที่มา : https://liquipedia.net/arenaofvalor/RoV_Pro_League/Season_3



ภาพที่ 4.11 ทีมอีสปอร์ตทีมที่ได้อันดับที่ 1 2 3 และ 4 จากรอบเก็บคะแนน

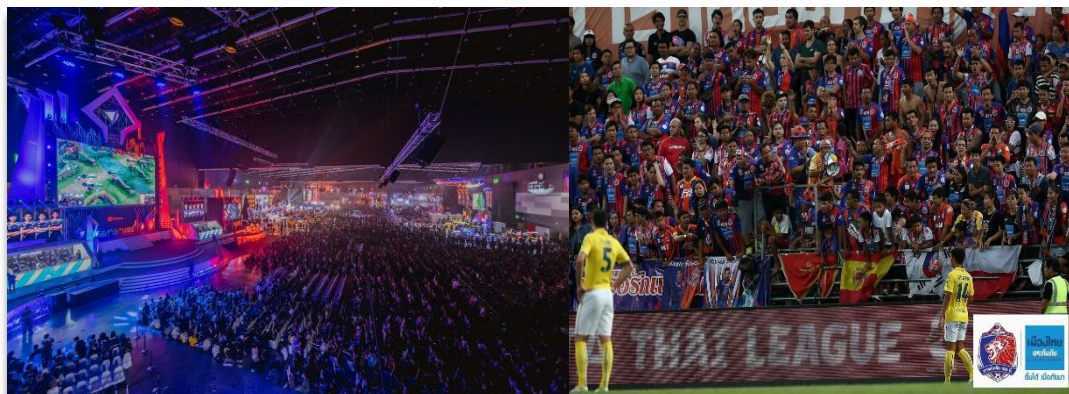
บรรยากาศในการแข่งขัน RoV Pro league season 3 ภายในงาน Garena world 2019 Unlock Your Passion ได้มีการแบ่ง 1 Hall มาให้การแข่งขัน RoV รอบชิงชนะเลิศ จาก

การสังเกตการณ์ครั้งนี้ ผู้เข้าชมในงานนี้หลากหลายเพศและช่วงวัย โดยส่วนใหญ่จะเป็นกลุ่มอายุ 13 ปีขึ้นไป การแต่งกายของผู้เข้าร่วมงานครั้งนี้จะแต่งกายด้วยเครื่องแต่งกายที่เหมือนกับวัยรุ่นทั่วไป อาจมีการสวมเครื่องแต่งกายที่บ่งบอกถึงทีมอีสปอร์ตที่ตนชื่นชอบ เช่น การใส่เสื้อทีมอีสปอร์ตที่ชื่นชอบ ริชต์แบนด์ เป็นต้น



ภาพที่ 4.12 ผู้เข้าร่วมงาน RoV Pre league season 3

ผู้วิจัยตั้งข้อสังเกตเกี่ยวกับการจัดแข่งขันอีสปอร์ตในงาน Garena world 2019 Unlock your passion ว่าอีสปอร์ตเป็นเกมที่แข่งขันบนโลกเสมือน ดังนั้นการจัดการแข่งขันนั้นสามารถจัดขึ้นผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตได้ แต่การจัดงานที่มีการนำนักแข่งอีสปอร์ตมาแข่งขันกันในพื้นที่จริง ๆ นั้นเป็นการแสดงให้เห็นว่าการแข่งขันอีสปอร์ตนั้นมีการพยายามเลียนแบบรูปแบบการแข่งขันกีฬาจริง ๆ ขึ้นมา ทั้งการจัดเวทีการแข่งขัน การมีนักพากย์การแข่งขัน รวมถึงมีคนดูที่เป็นพยานในการแข่งขัน



ภาพที่ 4.13 เปรียบเทียบคนชมอีสปอร์ตและคนชมกีฬา

จากภาพแสดงให้เห็นว่า ผู้ชมอีสปอร์ตนั้นมีจำนวนมากและมีลักษณะการแต่งกายที่คล้ายกับผู้ที่มีชมกีฬา เพียงแต่รูปแบบของการชมการแข่งขันนั้นมีลักษณะที่แตกต่างกัน คือ ผู้ชมกีฬาจะดูนักกีฬาทำกิจกรรมต่าง ๆ ในโลกจริง และสามารถมองเห็นได้ทั้งสนามในการแข่งขัน รวมถึงเห็นพฤติกรรมของนักกีฬาได้ด้วยตัวเอง แต่ผู้ชมอีสปอร์ตจะชมสิ่งต่าง ๆ ที่เกิดภายในเกมผ่านจอภาพ (Screen) ที่รายงานผลต่าง ๆ ตามที่คนควบคุมจะเลือกฉากมาให้ชม ส่วนการเห็นพฤติกรรมของนักแข่งอีสปอร์ตขณะแข่งขันจะเห็นผ่านจอภาพเช่นเดียวกัน



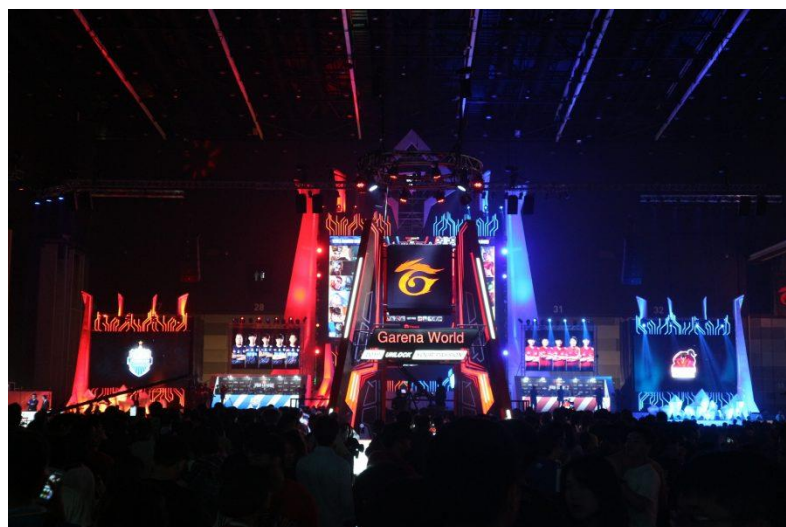
ภาพที่ 4.14 จอการถ่ายทอดการแข่งขันอีสปอร์ต



ภาพที่ 4.15 ผู้บรรยายอีสปอร์ตและผู้บรรยายกีฬาทั่วไป

จากภาพที่ 4.13 แสดงให้เห็นว่าผู้บรรยายอีสปอร์ตและผู้บรรยายกีฬาทั่วไปจะมีลักษณะที่เหมือนกัน ทั้งในด้านการแต่งกายที่แต่งกายด้วยชุดสุภาพ รวมถึงจำนวนของผู้บรรยาย นอกจากการแต่งกายและจำนวนที่เหมือนกันแล้ว หน้าที่ในการบรรยายยังมีหน้าที่เหมือนกันด้วย คือ

ผู้บรรยายคนแรกจะเป็นผู้อธิบายสถานการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นภายในเกม ส่วนผู้บรรยายอีกคนจะเป็นวิเคราะห์กลยุทธ์ เทคนิคต่าง ๆ ที่นักแข่งหรือนักกีฬาใช้ในการแข่งขัน



ภาพที่ 4.16 การแข่งขัน RoV Pro league season 3 ในงาน Garena World 2019



ภาพที่ 4. 17 ทีม Diamond Cobra ผู้ชนะเลิศการแข่งขัน RoV Pro league season 3

การแข่งขันอีสปอร์ตในรอบต่าง ๆ เป็นการแสดงอัตลักษณ์ของนักแข่งอีสปอร์ต ผ่านตัวตนและภาพปรากฏที่เป็นการสร้างอัตลักษณ์ของตัวเอง ซึ่งการแสดงออกเหล่านี้แม้จะอัตลักษณ์เหล่านี้จะมีบทบาทของนักแข่งอีสปอร์ตที่ตัวเองสังกัดอยู่ แต่ก็ยังมีความเป็นอัตลักษณ์ของนักแข่งอีสปอร์ตผสมอยู่ด้วย ทั้งนี้การแสดงออกถึงอัตลักษณ์ของนักแข่งอีสปอร์ตเป็นการเลียนแบบอัตลักษณ์ของนักกีฬาเมื่ออยู่ในสนามแข่ง ถึงแม้พฤติกรรมบนสนามจะเหมือนนักกีฬา แต่รูปแบบในการแข่งขัน

ของนักแข่งอีสปอร์ตและนักกีฬานั้นมีความต่างกัน โดยที่นักกีฬาจะใช้ทักษะและร่างกายในการแข่งขันเพื่อหาผู้ชนะ แต่นักแข่งอีสปอร์ตจะใช้ไหวพริบ เทคนิค และการทำงานของสมองในการควบคุมตัวละครในเกมเพื่อตัดสินแพ้ชนะ ซึ่งการนำเสนอเหล่านี้เป็นการประกอบสร้างความหมายให้กับอัตลักษณ์ของนักแข่งอีสปอร์ต

“ตอนแข่งผมก็ทำแบบที่ซ้อมมา ก็ไม่อะไรเลย ถ้าเขากราฟตัวตามที่เราวางไว้ มันก็ทำให้เราเล่นงาน แล้วตอนเล่นผมต้องใช้สมาธิเป็นอย่างมาก ตอนแข่งหน้าที่ของผมก็จะแบ่งเป็น 2 ส่วนหลัก ๆ คือ ส่วนของเรา แล้วก็ Call team กับเพื่อน”

(BZ Erl2oR, นักแข่งอีสปอร์ต, สัมภาษณ์ 29 มิถุนายน 2562)

“ตอนแข่งเราก็ทำหน้าที่ของเราให้ดีที่สุด ถ้าเปรียบก็เหมือนนักกีฬาที่ลงไปแข่งแล้วก็ทำให้ดีที่สุด ถ้าเป็นนักแสดงก็เวทีนี้เป็นของเรา”

(BRUTD Summer, นักแข่งอีสปอร์ต, สัมภาษณ์ 28 กรกฎาคม 2562)

จากคำให้สัมภาษณ์แสดงให้เห็นว่าการแข่งขันเป็นอีกช่องทางหนึ่งที่น่าเสนออัตลักษณ์ของนักแข่งอีสปอร์ต ซึ่งเป็นการเปรียบเทียบอัตลักษณ์ของตนเองกับอัตลักษณ์ของนักกีฬา เมื่อนักแข่งอีสปอร์ตมีเวลาว่างจากการแข่งขันใน นักแข่งอีสปอร์ตจะหาเวลาว่างเพื่อออกไปพบกับแฟนคลับในที่ต่าง ๆ ในบริเวณงานแข่งขัน เช่น ในชุมชนขายสินค้าที่ระลึกของทีมที่ตัวเองสังกัด บริเวณงานงานแข่งขัน ฯลฯ เพื่อพูดคุย ให้กำลังใจ ถ่ายรูปเป็นที่ระลึก เป็นต้น

“เวลาออกไปเจอเขาก็มาขอถ่ายรูป บอกว่า นาน ๆ เจอที ก็ขอถ่ายรูปหน่อย เขาคงมองว่าเราเป็นไอดอลของเขา มองว่าเราเป็นนักกีฬาคนหนึ่ง แบบมาบอกว่าพี่คือคนที่ผมเล่นตาม อย่างผมก็มีนักแข่งในดวงใจ อย่าง Faker ใครเจอก็อยากถ่าย มันก็เป็นประมาณนี้ เขาอยากเจอเรา ก็ถ่ายรูปเก็บเป็นที่ระลึก”

(BRUTD FirstOne, นักแข่งอีสปอร์ต, สัมภาษณ์ 28 กรกฎาคม 2562)

จากคำสัมภาษณ์แสดงให้เห็นว่านักแข่งอีสปอร์ตก็รับรู้ความหมายของบุคคลที่เข้ามาหาได้ โดยนักแข่งอีสปอร์ตจะมองว่าคนที่เข้ามาหาเขานั้น เห็นว่าตนเป็นไอดอล เป็นบุคคลตัวอย่างที่ทำให้เล่นเกมตาม หรืออยากพัฒนาฝีมือการเล่นของตัวเองให้เป็นแบบนักแข่งอีสปอร์ต ผู้วิจัยตั้งข้อสังเกตว่าพฤติกรรมนี้ก็เป็นหนึ่งของพฤติกรรมของผู้ชื่นชอบนักกีฬาเมื่อได้พบเจอนักกีฬาที่ตัวเองชื่นชอบก็จะมองว่าเป็นไอดอลหรือบุคคลตัวอย่าง จึงเข้าไปหา พูดคุย และถ่ายรูปไว้เป็นที่ระลึก

แม้ว่ากระบวนการแข่งขันอีสปอร์ตจะมีลักษณะคล้ายกับการแข่งขันกีฬา กล่าวคือ มีการแข่งขันเป็นรอบ ๆ ทั้งรอบคัดเลือก รอบเก็บคะแนน และรอบชิงชนะเลิศ นอกจากนี้ในรอบชิงชนะเลิศยังแบ่งสายการแข่งขันเป็นสายบนที่เป็นสายที่ชนะมาตลอด และสายล่างที่เป็นสายที่แพ้ การแข่งขันรอบชิงชนะเลิศ และเป็นการแข่งขันเพื่อหาความเป็นเลิศในสิ่งนั้น ๆ ผ่านกิจกรรมทางร่างกาย (Physical activity) เพียงแต่ว่าการแข่งขันอีสปอร์ตมีการสร้างความหมายใหม่ให้การการแข่งขัน คือ เป็นการแข่งขันประเภทหนึ่งที่ใช้เข้าแข่งขันต้องใช้ไหวพริบ ทักษะ การทำงานของสมองประสานสัมพันธ์ หรือความคิดแทนการใช้กำลังหรือร่างกาย และนอกจากนี้การแข่งขันอีสปอร์ตยังมีกฎและกติกาของแต่ละเกมที่ใช้เป็นรูปแบบในการแข่งขันเฉพาะตัว จึงทำให้การสร้างความหมายของนักแข่งอีสปอร์ตกับนักกีฬาไม่มีความหมายเหมือนกันทั้งหมด เพราะนักแข่งอีสปอร์ตพยายามประกอบสร้างความหมายของตัวเองผ่านสิ่งต่าง ๆ ที่ได้กล่าวไปแล้วข้างต้นที่แฝงอัตลักษณ์ของนักแข่งอีสปอร์ตไปด้วย

4.4 การสื่อสารอัตลักษณ์ของวัฒนธรรมย่อยกลุ่มนักแข่งอีสปอร์ตต่อกลุ่มวัฒนธรรมอื่น ๆ

การสื่อสารเพื่อประกอบสร้างอัตลักษณ์ของวัฒนธรรมกลุ่มนักแข่งอีสปอร์ต ซึ่งเป็นกระบวนการสร้างอัตลักษณ์ของกลุ่มนักแข่งอีสปอร์ต ผ่านการเข้ารหัส (Encoding) ของนักแข่งอีสปอร์ต ซึ่งกระบวนการสร้างอัตลักษณ์ตั้งแต่การให้ความหมายของนักแข่งอีสปอร์ต เพราะ นักแข่งอีสปอร์ตเป็นเจ้าของพื้นที่ในการสื่อสาร การนิยามตนเองจึงเป็นสร้างอัตลักษณ์ให้กับกลุ่มของตัวเอง การให้ความหมายของการแข่งขันอีสปอร์ต กระบวนการแข่งขันอีสปอร์ตที่เป็นพื้นที่พิเศษในการแสดงออกอัตลักษณ์ของตนให้บุคคลอื่นทราบและเข้าใจความหมายของนักแข่งอีสปอร์ต จากการศึกษาของผู้วิจัยพบว่านักแข่งอีสปอร์ตมีการต่อสู้เพื่อแสดงอัตลักษณ์ของตนเองมาปะทะกับวัฒนธรรมอื่น ๆ สามารถแบ่ง 3 ประเด็นได้ ดังนี้

4.4.1 ผู้สร้างอัตลักษณ์

นักแข่งอีสปอร์ตเป็นผู้สื่อสารอัตลักษณ์ของตนเองโดยตรงผ่านการแข่งขันอีสปอร์ต ซึ่งการแข่งขันอีสปอร์ตที่ต้องการนำเสนอตัวตนว่าตนเป็นนักแข่งอีสปอร์ตหรือนักกีฬาอีสปอร์ต โดยใช้กระบวนการประกอบสร้างอัตลักษณ์ ผ่านพื้นที่ที่ใช้ในการแสดงออกอัตลักษณ์ที่แสดงให้กับบุคคลอื่นได้รับรู้ถึงอัตลักษณ์ของตน ที่เป็นการแสดงให้เห็นถึงผู้ที่สร้างอัตลักษณ์ มีรายละเอียดต่าง ๆ ดังนี้

1.) ฉันทันเป็นนักกีฬาคนหนึ่ง

นักแข่งอีสปอร์ตเป็นผู้สร้างอัตลักษณ์ของตนบนพื้นที่การแข่งขันอีสปอร์ต ซึ่งเกิดจากการประกอบสร้างอัตลักษณ์ดังที่กล่าวไปแล้วในข้อที่ **4.3 กระบวนการประกอบสร้างอัตลักษณ์ของนักแข่งอีสปอร์ตที่สื่อสารผ่านการแข่งขันอีสปอร์ต** ซึ่งการประกอบสร้างอัตลักษณ์ครั้งนี้เป็นการเลียนแบบอัตลักษณ์ของนักกีฬา ซึ่งประกอบด้วยการฝึกซ้อมทั้งการซ้อมวิธีการเล่นที่

พัฒนาการทำงานของสมอง การฝึกฝนทางด้านจิตใจ เช่น การฝึกสมาธิ การฝึกควบคุมจิตใจ การสร้าง Mindset ให้กับตัวเอง ฯลฯ จากนักจิตวิทยาการกีฬา (Mental coach) การวางแผนในการแข่งขันในแต่ละครั้ง นอกจากนี้ยังมีเรื่องของกฎ ระเบียบ และวินัยต่าง ๆ ที่นักแข่งอีสปอร์ตต้องรักษา ดังที่ KOG Moowan ได้กล่าวเสริมว่า

“เรื่องของระเบียบวินัยเปลี่ยนไปมาก คือเมื่อก่อนไม่ได้เรื่องเลยครับ แต่ผมมาอยู่ที่ทีมนี้ต้องตรงเวลามากขึ้น มีการซ้อมที่เป็นระเบียบมากขึ้นกว่าเมื่อก่อน มีการซ้อมต่าง ๆ และที่สำคัญผมว่าผมเป็นนักกีฬาคนหนึ่ง”

(KOG Moowan, นักแข่งอีสปอร์ต, สัมภาษณ์ 1 สิงหาคม 2562)

จากการสัมภาษณ์นักแข่งอีสปอร์ตในประเด็นการเป็นนักกีฬาคนหนึ่งนั้น พบว่า นักแข่งอีสปอร์ตต้องการแสดงอัตลักษณ์นักแข่งอีสปอร์ตในฐานะนักกีฬาอาชีพคนหนึ่ง จึงพยายามสร้างอัตลักษณ์ของตนขึ้นมาผ่านการเลียนแบบ (Imitation) อัตลักษณ์ของนักแข่งอีสปอร์ต

2.) ความมั่นคงในชีวิต

ถึงแม้การแข่งขันอีสปอร์ตจะเป็นการแข่งขันที่มีเงินรางวัลในการแข่งขันเป็นหลัก แต่นักแข่งอีสปอร์ตก็มีการฝึกซ้อมในทีมที่ตัวเองสังกัด ก็จะมีการได้เงินเดือนจากการอยู่ในสังกัดนั้น นอกจากนี้นักแข่งอีสปอร์ตบางคนสามารถหารายได้เสริมจากการ Streaming จนสามารถซื้อบ้านให้คนในครอบครัว ซื้อรถยนต์ส่วนบุคคล หรือกู้เงินกับทางสถาบันการเงินได้ ซึ่งเป็นการแสดงให้เห็นได้ว่าการเป็นนักแข่งอีสปอร์ตเป็นเป็นผู้มีรายได้ที่ข้างมั่นคงและสามารถทำสิ่งที่ตนชื่นชอบนั้นเป็นงานเป็นอาชีพของตนเองได้

“อย่างทีมผม Bazaar Gaming เขาก็เป็นบริษัทเลย เขาก็ให้ผมเป็นพนักงาน ในบริษัทเขา มีเงินเดือนให้ มีการหักภาษีอย่างถูกต้องตามกฎหมาย อย่างเวลาผมกู้ซื้อบ้าน ซื้อรถ ก็ผ่านง่าย ๆ เลยนะครับ แล้วถ้าผมหลุดจากการแข่งขันไป ก็จะหางานในแวดวงอีสปอร์ตให้ด้วย”

(BZ Tony, นักแข่งอีสปอร์ต, สัมภาษณ์ 29 มิถุนายน 2562)

“ตอนนี้ผมก็หาเงินเองได้แล้วก็มีเงินจากการเป็น streamer แล้วไหนจะเงินเดือนที่ได้จากต้นสังกัดอีก คือเงินเดือนมันก็สูงด้วย แล้วไหนจะสวัสดิการต่าง ๆ อีก

เอาง่าย ๆ ก็เหมือนตอนนี้ได้เงินเดือนจากบริษัท เงินโบนัสก็เป็นเงินรางวัลที่ได้จากการแข่งขัน อะไรประมาณนี้”

(BRUTD Summer, นักแข่งอีสปอร์ต, สัมภาษณ์ 28 กรกฎาคม 2562)

จากการให้สัมภาษณ์แสดงให้เห็นว่าถึงลักษณะความมั่นคงในชีวิตของนักแข่งอีสปอร์ต ใน 2 ประเด็น คือ

ก. ความมั่นคงทางการเงิน คือ นักแข่งอีสปอร์ตมีรายได้จากการดำรงชีวิตที่มั่นคง เช่น การมีเงินเดือนที่เป็นรายได้ประจำที่สามารถใช้เลี้ยงตัวเองและแบ่งเบາภาระของทางบ้านได้ การมีใบแจกแจงรายได้ (Pay slip) ที่สามารถช่วยในการทำธุรกรรมทางการเงินได้ รวมถึงสถานะทางการเงินที่เชื่อได้จากการจ่ายภาษี เป็นต้น ซึ่งใช้เป็นเครื่องแสดงฐานะทางสังคมได้อย่างหนึ่ง

ข. ความรู้ภูมิใจ (Sense of belonging) คือ ความรู้สึกของการมีสังกัดหรือในองค์กรที่มีชื่อเสียง

ลักษณะความมั่นคงในชีวิตจึงเป็นเครื่องแสดงออกให้เห็นถึงความแตกต่างระหว่างนักแข่งอีสปอร์ตมืออาชีพกับคนที่ทำงานในวงการเกมเหมือนกัน เช่น การเป็น Streamer เกมแคสเตอร์ (Game caster) เป็นต้น เนื่องจากการมีหลักฐานทางการเงินที่มั่นคงและความภูมิใจของการได้อยู่ในสังกัดทีมที่ดี

3.) ความเท่าเทียม

คุณลักษณะหนึ่งของการแข่งขันอีสปอร์ตที่มีความแตกต่างระหว่างการแข่งขันกีฬาทั่วไป คือ การมีข้อจำกัดทางอายุ เพศ หรือด้านอื่น ๆ ได้แก่ น้ำหนัก เป็นต้น เช่น การแข่งขันฟุตบอลเยาวชนชาย การแข่งขันเทควันโดหญิงรุ่นน้ำหนัก 49 กิโลกรัมแต่ไม่เกิน 53 กิโลกรัม เป็นอาทิ แต่เวทีการแข่งขันอีสปอร์ตไม่มีข้อจำกัดทางด้านอายุหรือเพศใด ๆ ซึ่งเป็นการเปิดพื้นที่ให้กลุ่มคนที่ชื่นชอบการเล่นเกม มีความสามารถ และมีเป้าหมายได้แสดงอัตลักษณ์ของตนได้ ดังที่ BRUTD Summer กล่าวเพิ่มเติมว่า

“ตอนนั้นมีพี่อยู่ในทีม ผมก็ขอคำแนะนำเขา พอเขาออกไปผมก็กลายเป็นพี่ใหญ่แทน ก็ต้องกลายเป็นคนให้คำแนะนำแทน อย่างน้องเล็กสุดในทีมผมก็ 15 อีกคนที่ 17 อะไรแบบนี้ก็ไม่ชินเท่าไร แต่เรื่องเพศกับอายุไม่ใช่ข้อจำกัดในการแข่งอีสปอร์ตด้วยกันเลย ผู้หญิงก็แข่งกับผมได้ อย่างเจ้แนน ตอนนี้อยู่ Bazaar ก็เคยแข่งมาก่อน...”

(BRUTD Summer, นักแข่งอีสปอร์ต, สัมภาษณ์ 28 กรกฎาคม 2562)

จากคำให้สัมภาษณ์ข้างต้นแสดงให้เห็นว่า การเป็นนักแข่งอีสปอร์ตนั้นไม่มีข้อจำกัดในการเป็นนักแข่งอีสปอร์ต ไม่ว่าจะเป็นด้านอายุ เพศ รวมไปถึงสภาพร่างกาย เพราะอีสปอร์ตเป็นการแข่งขันที่ใช้ตัวละครในโลกเสมือนมาต่อสู้แทนร่างกายคนคน จึงทำให้ตัดเรื่องข้อจำกัดด้านเหล่านี้ออกไป

4.) แข่งขันด้วยสมอง

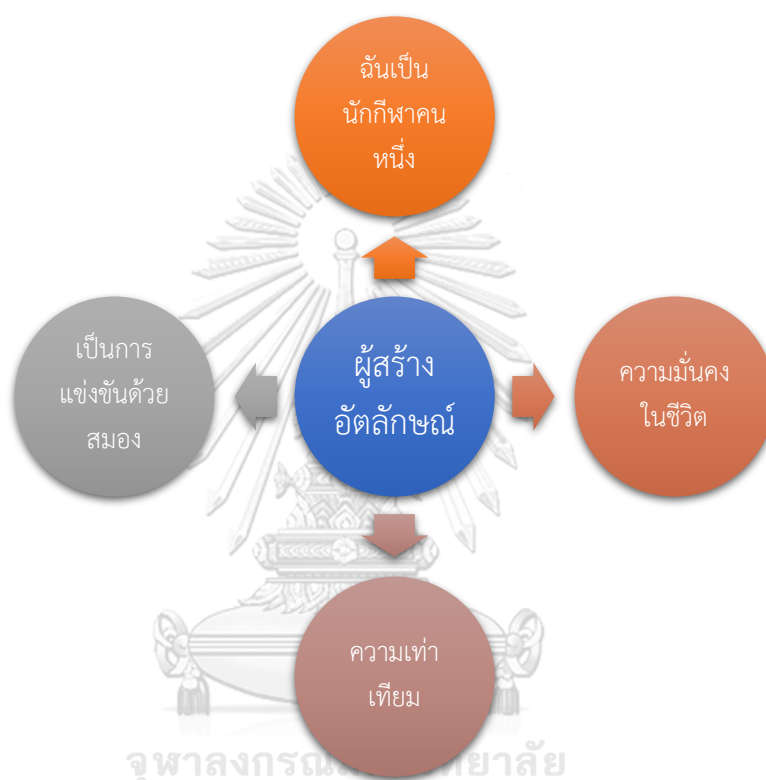
การแข่งขันอีสปอร์ตเป็นการแข่งขันที่วัดความสามารถจากไหวพริบ ทักษะการทำงานของสมอง ประสานสัมผัส หรือความคิดแทนการใช้กำลังหรือร่างกาย ซึ่งนักแข่งอีสปอร์ตนั้นต้องมีการฝึกฝนการทำงานของสมองอยู่เสมอ อีกทั้งยังการแข่งขันยังต้องใช้การตัดสินใจอย่างรวดเร็ว และถูกต้องเพื่อให้ผลการแข่งขันเป็นไปอย่างที่ต้องการ ดังที่ BRUTD FirstOne กล่าวเพิ่มเติมว่า

“ก่อนแข่งเราก็ทำแผน วางแผนว่าจะเล่นยังไง ทำสภาพจิตใจให้ดี ไม่คิดเรื่องอื่น โฟกัสกับความคิดกับเรื่องแข่งนะผมจะเห็นรายละเอียดหมดเลย บางอย่างเขาทำ แต่ละก้าวที่เขาทำ เราจะรู้หมด เราจะดูออกกว่าเขาจะเริ่มตรงไหน จะมีอะไรเปลี่ยนแปลงในเกมบ้าง ซึ่งเป็นที่ที่เราต้องคำนวณทุกอย่าง ดังนั้นเวลาเล่นผมต้องมีสมาธิ มันจะทำให้ผมชนะง่ายมากขึ้น”

(BRUTD FirstOne, นักแข่งอีสปอร์ต, สัมภาษณ์ 28 กรกฎาคม 2562)

จากการสื่อสารอัตลักษณ์ของตัวผู้สร้างอัตลักษณ์ สามารถสรุปได้ว่าอัตลักษณ์ความเป็นนักแข่งอีสปอร์ต คือ ตัวนักแข่งอีสปอร์ตเอง ที่เป็นกลุ่มคนที่มีมองว่าตนเองนั้นเป็นนักกีฬาคนหนึ่งที่มีความสามารถในการเล่นเกมและสามารถทนต่อสภาพการฝึกซ้อมอย่างเข้มข้นได้ ซึ่งการเป็นนักแข่งอีสปอร์ตนั้นเป็นการแข่งขันที่ต้องใช้การทำงานของสมองและประสาทสัมผัสมากกว่าใช้ร่างกาย และยิ่งไปกว่านั้นการก้าวมาเป็นนักแข่งอีสปอร์ตนั้นไม่มีข้อจำกัดทางด้านอายุและเพศเหมือนกับการแข่งกีฬาชนิดอื่น อีกทั้งการเป็นนักแข่งอีสปอร์ตสามารถสร้างรายได้ที่ค่อนข้างมั่นคงให้ตนเองได้อีกด้วย

ซึ่งจากคุณสมบัติทั้ง 4 ด้านที่กล่าวมานั้นเป็นสิ่งที่นักแข่งอีสปอร์ตนำมาสร้างอัตลักษณ์ให้กับตนเอง (Self-construction) ผ่านองค์ประกอบต่าง ๆ ดังที่อธิบายในส่วนที่ **4.3 กระบวนการประกอบสร้างอัตลักษณ์ของนักแข่งอีสปอร์ตที่สื่อสารผ่านการแข่งขันอีสปอร์ต** ซึ่งแต่ละองค์ประกอบสามารถสื่อภาพความเป็นนักแข่งอีสปอร์ตได้ออกมาให้กับบุคคลทั่วไปได้รับรู้ สามารถเขียนแผนภาพได้ดังนี้



ภาพที่ 4.18 ผู้สร้างอัตลักษณ์ในการแข่งขันอีสปอร์ต

4.4.2 อัตลักษณ์ที่สร้างผ่านพื้นที่อีสปอร์ต

อัตลักษณ์ที่สร้างผ่านการแข่งขันอีสปอร์ตถือได้ว่าเป็นอัตลักษณ์กระแสรองในสังคม เนื่องจากกลุ่มนักแข่งอีสปอร์ตถูกมองว่าเป็นกลุ่มคนที่ชื่นชอบการเล่นเกม แต่เป็นการชื่นชอบที่ในสิ่งที่ไม่สร้างประโยชน์ให้กับสิ่งไม่เป็นประโยชน์ หรือสิ่งที่ไร้สาระ ดังนั้นกลุ่มนักแข่งอีสปอร์ตจึงมีการสร้างอัตลักษณ์ของตนเองโดยใช้อีสปอร์ตเป็นพื้นที่ในการสื่อสารอัตลักษณ์ เป็นที่ประกอบสร้างความหมายใหม่ (Reconstruction) ให้กับการแข่งขันอีสปอร์ต กล่าวคือการแข่งขันกีฬาจะเป็นการแข่งขันที่นักกีฬาจะใช้ความสามารถทางร่างกายในการแข่งขันหาความเป็นเลิศในกีฬานั้น ๆ แต่ในการแข่งขันอีสปอร์ตนั้นจะเป็นเลิศในการเล่นเกมนั้น ๆ แต่การจะได้ผลแพ้หรือชนะต้องผ่าน

การแข่งขัน ซึ่งการแข่งขันนี้เป็นการใช้ความสามารถทางสมองในการแก้ไขปัญหา และควบคุมตัวละครในเกมเพื่อให้ได้มาซึ่งแพชชนะในแต่ละครั้งที่แข่งขัน สามารถสรุปอัตลักษณ์ที่มีการสร้างผ่านพื้นที่อีสปอร์ตได้ ดังนี้

1.) *อัตลักษณ์ที่รื้อสร้างความหมายใหม่* อัตลักษณ์ที่สร้างผ่านพื้นที่การแข่งขันอีสปอร์ตนั้น เป็นอัตลักษณ์ที่สร้างขึ้นเพื่อต่อต้าน ต่อสู้ และต่อรองกับอัตลักษณ์หรือภาพที่ 4.วัฒนธรรมหรือกลุ่มสังคมกระแสหลักได้สร้างภาพของคนที่เล่นเกมไว้ ซึ่งอัตลักษณ์มีการรื้อสร้างความหมายใหม่ (Redefinition) ให้กับอัตลักษณ์ของกลุ่มคนที่ชื่นชอบการเล่นเกมที่เป็นชีวิตจิตใจ โดยใช้กิจกรรมเดียวกันในการแบ่งแยกคนออกมาเป็น 3 กลุ่ม คือ

ก. *เด็กติดเกม (Addict gamer)* คือ กลุ่มคนที่ชื่นชอบการเล่นเกมเป็นชีวิตจิตใจ แต่การชื่นชอบการเล่นของคนกลุ่มนี้นั้นไม่สร้างประโยชน์ให้กับตัวคนเล่น ซึ่งจากการสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลสำคัญทำให้บอกคุณลักษณะของ “เด็กติดเกม” ได้ว่า (1) *เล่นเกมไปวัน ๆ* ไม่สนใจเรื่องอื่น ๆ (2) *ไม่มีเป้าหมายในการเล่น* (3) *ไม่สามารถควบคุมตัวเอง* ทั้งเรื่องอารมณ์ความรู้สึกอยากในการเล่น และ (4) *ไม่สามารถแบ่งเวลาได้*

ข. *คนเล่นเกมทั่วไป (Gamer)* คือ กลุ่มคนที่เล่นเกมเฉย ๆ กล่าวคือ เป็นกลุ่มที่อยู่ตรงกลางระหว่างเด็กติดเกม และนักแข่งอีสปอร์ต ซึ่งจากการสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลสำคัญสามารถบอกถึงลักษณะของ “คนเล่นเกมทั่วไป” ได้ว่า (1) *เล่นเพื่อผ่อนคลายความเครียด* เป็นการเล่นเพื่อสร้างความสนุกสนานให้กับตัวเอง และ (2) *สามารถแบ่งเวลา* ผู้เล่นเกมทั่วไปสามารถแบ่งเวลาในการเล่นและการทำกิจกรรมอื่น ๆ

ค. *นักแข่งอีสปอร์ต (E-sport competitor)* คือ กลุ่มคนที่สามารถใช้การเล่นของตัวเองเป็นอาชีพได้ และสามารถใช้ประโยชน์จากการเล่นเกมได้อย่างสูงสุด จากการสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลสำคัญสามารถสรุปคุณลักษณะของ “นักแข่งอีสปอร์ต” ได้ว่า (1) *สามารถทำเป็นอาชีพได้* สร้างรายได้จากการสิ่งที่ตัวเองทำได้ และสามารถใช้จ่ายตัวเองในชีวิตประจำวันได้ (2) *มีวินัยในตัวเอง* นักแข่งอีสปอร์ตสามารถแบ่งเวลาในการเล่น เกม ในการทำกิจกรรมต่าง ๆ ได้ นอกจากเรื่องเวลาแล้วนักแข่งอีสปอร์ตยังต้องมีวินัยในการฝึกซ้อม ในการใช้ชีวิตต่าง ๆ อีกด้วย (3) *มีเป้าหมายในการเล่น* นักแข่งอีสปอร์ตต้องมีเป้าหมายในการเล่นแต่ละครั้ง เช่น ต้องได้วิธีการเล่นใหม่ ๆ ต้องได้เทคนิคใหม่ ๆ หรือต้องได้ประโยชน์ในการเล่นครั้งนั้น ๆ (4) *สามารถจัดการตัวเองได้* นักแข่งอีสปอร์ตสามารถจัดการกับชีวิตตัวเองได้ วางแผนในการใช้ชีวิตจัดการเวลาในแต่ละหนึ่งวันได้ รวมไปถึงการจัดการกับคนรอบข้างของตัวเองได้

จากการรื้อสร้างความหมายใหม่ของคนทั้ง 3 กลุ่มข้างต้น ทำให้เห็นมิติที่ใช้ในการแบ่งแยกของคนทั้ง 3 กลุ่มที่ทำในสิ่งเดียวกัน คือ *การมีวินัยในตัวเอง* เพราะ การมีวินัยในตัวเองเป็นคุณลักษณะตั้งต้นของการที่ทำให้คนที่ชื่นชอบการเล่นเกมสามารถควบคุมตัวเองในการใช้

ชีวิตของตนได้อย่างมีระบบ และทำให้เกิดคุณลักษณะต่าง ๆ ตามมา ดังนั้นกลุ่มนักแข่งอีสปอร์ตจึงสร้างอัตลักษณ์ของกลุ่มตัวเองขึ้นมาเพื่อใช้ต่อสู้ ต่อรอง จากกับอัตลักษณ์ทั้ง 2 ประเภทข้างต้น ด้วยการใช้กระบวนการประกอบสร้างอัตลักษณ์นักแข่งอีสปอร์ตเพื่อให้กลุ่มนักแข่งอีสปอร์ตมีพื้นที่ในการแสดงถึงตัวตนในสังคมได้เห็น ซึ่งเป็นตัวตนที่ขัดกับตัวตนที่สังคมได้กำหนดและคาดหวังกับสิ่งที่สังคมคาดหวังกับเด็กวัยเรียนได้ปฏิบัติตาม จึงทำให้อัตลักษณ์นักแข่งอีสปอร์ตมีพื้นที่ในการแสดงออกทางสังคม

2.) *อัตลักษณ์ที่มีร่วมกับวัฒนธรรมกระแสหลัก* การแข่งขันอีสปอร์ตที่มีลักษณะร่วมกับการแข่งขันกีฬากระแสหลัก ดังที่กล่าวไปข้างต้นว่าการแข่งขันอีสปอร์ตเกิดจากการเลียนแบบการแข่งขันกีฬา แม้ว่าการแข่งขันอีสปอร์ตจะมีการแข่งขันที่ใช้เกมเป็นสื่อกลาง แต่มีโครงสร้างเหมือนกับการแข่งขันกีฬา คือ มีการแบ่งการแข่งขันเป็นรอบ ๆ มีการแข่งขันเพื่อหาความเป็นเลิศ จึงแสดงให้เห็นว่าการแข่งขันอีสปอร์ตยังคงมีลักษณะร่วมของการแข่งขันกีฬาอยู่ สามารถสรุปเป็นประเด็นต่าง ๆ ได้ ดังนี้

2.1) *อัตลักษณ์นักกีฬา* หมายถึง ลักษณะเฉพาะตัวของนักกีฬาที่มีความแตกต่างจากผู้อื่น ซึ่งเป็นการส่งเสริมภาพจำให้กับนักกีฬาคนนั้น ซึ่งนักแข่งอีสปอร์ตก็มีการสร้างลักษณะเฉพาะตัวของตนขึ้นมา เพื่อสร้างการจดจำให้กับคนที่ติดตาม การสร้างอัตลักษณ์ของนักกีฬาที่นักแข่งอีสปอร์ตมีสร้างขึ้นมาเพื่อให้มีความโดดเด่นมีวิธีการ ดังนี้

ก. *การสร้างบุคลิกภาพ* บุคลิกภาพของนักแข่งอีสปอร์ตเป็นอีกสิ่งหนึ่งที่คนอื่นจดจำ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของทรงผม การแต่งกายต่าง ๆ ซึ่งนักแข่งอีสปอร์ตก็มีการแต่งกายให้เป็นจดจำด้วยการใส่เสื้อทีมที่ตัวเองสังกัด บางคนก็มีการทำสีผม สวมเครื่องประดับต่าง ๆ ซึ่งเป็นบุคลิกภาพภายนอกของนักแข่งอีสปอร์ต นอกจากนี้การแสดงออกในพื้นที่ต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นพื้นที่ส่วนตัว พื้นที่สาธารณะ หรือพื้นที่สนามแข่งขันก็เป็นอีกหนึ่งสิ่งที่นักแข่งอีสปอร์ตใช้ในการสร้างภาพจำให้กับตัวเอง

ข. *ทักษะและความสามารถ* ความแตกต่างในเรื่องของทักษะและความสามารถในการควบคุมตัวละครในเกม ถือว่าเป็นสิ่งหนึ่งที่นักแข่งอีสปอร์ตใช้สร้างภาพจดจำให้กับตัวเอง การแสดงศักยภาพในการแข่งขัน เช่น ผู้เล่นหนึ่งคนสามารถควบคุมตัวละครประเภทเดียวกันได้หลายตัว ความสามารถในการควบคุมตัวละครที่ต่างประเภทกัน หรือความสามารถในการควบคุมตัวละครที่เป็นตำแหน่งของตัวเองได้อย่างโดดเด่น ให้เป็นที่ประจักษ์แก่สายตาผู้อื่น

จากการใช้ลักษณะการสร้างอัตลักษณ์ของนักกีฬาที่ประกอบด้วย การตั้งชื่อและฉายา การสร้างบุคลิกภาพ และทักษะและความสามารถของนักแข่งอีสปอร์ต ที่มีลักษณะ

คล้าย ๆ กับนักกีฬา ทำให้เห็นว่าแม้จะมีการสร้างความหมายใหม่ (Redefine) ให้กับนักแข่งอีสปอร์ต แต่ก็ยังคงความหมายของการเป็นนักกีฬาไว้ อัตลักษณ์ของนักแข่งอีสปอร์ตนี้จึงเป็นการเลียนแบบ (Imitation) อัตลักษณ์ของนักกีฬาขึ้นมา เพื่อเป็นการสร้างความน่าเชื่อถือให้กับตัวเองในการสื่อสารความเป็นนักแข่งอีสปอร์ตให้กับบุคคลอื่นได้รับทราบในพื้นที่อีสปอร์ตทั้งในชีวิตประจำวันและในบริบทพิเศษด้วย

4.4.3 กลวิธีการสร้างอัตลักษณ์

การสร้างอัตลักษณ์ของนักแข่งอีสปอร์ตในการแข่งขันอีสปอร์ตมีกลวิธีการสร้างหลายอย่าง ทั้งนี้เกิดจากตัวนักแข่งอีสปอร์ตมีความหลากหลายทั้งอายุ ทีมที่สังกัด จึงทำให้การนำเสนออัตลักษณ์ของนักแข่งอีสปอร์ตมีความหลากหลาย ดังนั้นพื้นที่อีสปอร์ตจึงเป็นพื้นที่พิเศษที่ทำให้ให้นักแข่งอีสปอร์ตได้แสดงอัตลักษณ์ของตนเองออกมา ผ่านการเข้ารหัสอัตลักษณ์ จากการสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลสำคัญทำให้ผู้วิจัยสามารถสรุปประเด็นได้ ดังนี้

1.) การต่อสู้ความหมายผ่านกิจกรรม

การต่อสู้ความหมายผ่านกิจกรรมโดยก่อนที่จะแสดงออกมาเป็นกิจกรรมได้นั้น นักแข่งอีสปอร์ตต้องมีการประกอบสร้างอัตลักษณ์ต่าง ๆ ทั้งผ่านการนิยามความหมายต่าง ๆ ตัวตนและภาพปรากฏ ลักษณะภาษาที่ใช้ และกระบวนการแข่งขันต่าง ๆ ซึ่งล้วนแต่เป็นกลวิธีหนึ่งที่นักแข่งอีสปอร์ตใช้ในการสร้างอัตลักษณ์ของตนขึ้นมา เพราะกิจกรรมที่ตนทำอยู่นั้นถือว่าเป็นความชื่นชอบของบุคคล จากการสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลสำคัญได้เล่าให้ผู้วิจัยฟังว่า กิจกรรมการแข่งขันอีสปอร์ตที่ตนกำลังทำอยู่นั้น พยายามนำเสนอในมุมมองที่เป็นความชื่นชอบและการเป็นอาชีพที่สามารถเลี้ยงดูตนเองและคนในครอบครัวได้ โดยพยายามการนำเสนอว่านักแข่งอีสปอร์ตเป็นอาชีพที่สามารถเลี้ยงดูตนเองได้โดยไม่ต้องพึ่งพาครอบครัวของตนแล้ว จึงเป็นเครื่องแสดงให้เห็นถึงกลวิธีสร้างอัตลักษณ์ของนักแข่งอีสปอร์ตที่ผ่านการต่อสู้ความหมายผ่านกิจกรรมของนักแข่งอีสปอร์ต

2.) การรื้อสร้างความหมายใหม่

การรื้อสร้างความหมายใหม่ (Redefinition) เป็นอีกกลวิธีหนึ่งที่นักแข่งอีสปอร์ตใช้เป็นเพื่อสร้างความหมายใหม่ให้กับตนเองและอีสปอร์ตที่เป็นกิจกรรมที่ตนเกี่ยวข้องโดยตรง กล่าวคือ นักแข่งอีสปอร์ตใช้การรื้อสร้างความหมายใหม่ให้กับการเป็นนักแข่งอีสปอร์ตที่จะถูกสังคมส่วนใหญ่เหมารวมว่าเป็น “เด็กติดเกม” โดยนักแข่งอีสปอร์ตมีการนำภาพความเป็นนักกีฬามาเทียบเคียงกับการเป็นนักแข่งอีสปอร์ตทั้งด้านการฝึกซ้อมต่าง ๆ การนิยามความหมายต่าง ๆ ตัวตนและภาพปรากฏ ลักษณะในการใช้ภาษา และกระบวนการแข่งขันอีสปอร์ตที่ช่วยส่งเสริมกลวิธีการสร้างอัตลักษณ์ของนักแข่งอีสปอร์ตในพื้นที่อีสปอร์ตอีกด้วย นอกจากนี้

การจัดการแข่งขันอีสปอร์ตยังเป็นการจัดเลียนแบบการแข่งขันกีฬา แต่นักแข่งอีสปอร์ตก็มีการนำ ความหมายใหม่เพิ่มเติมเข้าไป ซึ่งแสดงให้เห็นว่าการแข่งขันอีสปอร์ตเป็นกระบวนการ (Process) หนึ่งที่นักแข่งอีสปอร์ตใช้ประกอบสร้างอัตลักษณ์ของตนเองขึ้นมา แต่ก็ไม่ได้เหมือนกับการแข่งขัน กีฬาไปเสียทีเดียว เพราะ การแข่งขันอีสปอร์ตเป็นการเน้นหาผู้ที่มีความสามารถในการแข่งขันที่ใช้ ไหวพริบ ทักษะ การทำงานของสมอง ประสาทสัมผัส แทนการใช้ร่างกาย แต่ก็ไม่ได้ละทิ้งความเป็น เลิศในการแข่งขันที่เป็นพื้นฐานสำคัญของการแข่งขัน

3.) การสร้างพื้นที่พิเศษ

การแข่งขันอีสปอร์ตถือได้ว่าเป็นพื้นที่พิเศษ เป็นกระบวนการทำ ให้นักแข่งอีสปอร์ตมีพื้นที่ในการใส่ความหมายต่าง ๆ ในการพื้นที่การแข่งขัน เนื่องจากพื้นที่แข่งขัน ถูกใช้เป็นพื้นที่ในการประกอบสร้างอัตลักษณ์ของตน นอกจากนี้ใช้เป็นพื้นที่ในการประกอบสร้าง อัตลักษณ์แล้วยังเป็นพื้นที่ในการต่อต้านการสร้างภาพเหมารวมของคนเล่นเกมที่สังคมกำหนดไว้ ที่ มองว่านักแข่งอีสปอร์ตเป็นคนที่ชื่นชอบการเล่นเกมซึ่งเป็นสิ่งที่ไร้สาระ และเกมยังสร้างปัญญาให้ สังคมอีกด้วย หากแต่การกระทำดังกล่าวต้องได้รับการอนุญาตจากสังคมส่วนใหญ่ ซึ่งนักแข่งอีสปอร์ต สามารถแสดงตัวตนที่เป็นนักกีฬาได้อย่างเต็มที่ ที่แสดงให้เห็นถึงอัตลักษณ์ของนักแข่งอีสปอร์ตที่ได้ ถูกประกอบสร้างขึ้น

4.) การแสดงให้เห็นเชิงประจักษ์

การแสดงให้เห็นเชิงประจักษ์เป็นอีกกลวิธีหนึ่งที่นักแข่งอีสปอร์ต ใช้ในสร้างอัตลักษณ์นักแข่งอีสปอร์ต ด้วยการลงมือทำให้คนอื่นได้เห็นว่าคุณเป็นนักแข่งอีสปอร์ต ซึ่ง สังเกตได้จากการฝึกซ้อมต่าง ๆ การทำให้ตัวเองประสบความสำเร็จในด้านต่าง ๆ ทั้งในด้านการเป็น นักแข่งอีสปอร์ตที่สามารถเข้ามาถึงระบบการแข่งขัน (League) ที่สูงสุดในประเทศไทย บางคนก็ สามารถไปแข่งขันในระบบการแข่งขันของต่างประเทศ หรือบางคนก็สามารถไปแข่งขันในระดับ นานาชาติ และประสบความสำเร็จในด้านการใช้ชีวิต เช่นสามารถมีรายได้ที่สามารถเลี้ยงดูตัวเองได้ สามารถเรียนจบในระดับการศึกษาชั้นต่ำตามที่สังคมเป็นคนกำหนด เป็นต้น ซึ่งการแสดงให้เห็นเชิง ประจักษ์นี้เป็นการแสดงความน่าเชื่อถือของตัวเองเพื่อสร้างการยอมรับของคนในสังคม โดยเริ่มจาก คนใกล้ชิด เรื่อยไปจนผู้ติดตาม และบุคคลทั่วไป ดังที่ KOG Mr. Sunz ได้กล่าวเพิ่มเติมว่า

“ผมโดนดูถูกอย่างมากเลยครับ ว่าติดเกมจะไปรอดไหม แต่ทุกวันนี้ผมใช้ การพิสูจน์ให้เขาเห็นว่า ถึงผมจะติดเกม แต่ผมก็สามารถมีชีวิตที่ดีได้ มีการมีงานทำ นอกจากนี้ก็ยังมีเรื่องวินัยของผม ที่สามารถทำให้เขาเห็นเป็นเชิงประจักษ์ได้ว่า ผมสามารถประสบความสำเร็จในชีวิตของผมได้”

(KOG MrSunz, นักแข่งอีสปอร์ต, สัมภาษณ์ 1 สิงหาคม 2562)

5.) การมีช่องทางติดต่อที่หลากหลาย

ช่องทางในการติดต่อของนักแข่งอีสปอร์ตถือว่าเป็นอีกทางหนึ่งใน กลวิธีการสร้างอัตลักษณ์ กล่าวคือ การมีช่องทางติดต่อที่หลากหลายสามารถช่วยให้นักแข่งอีสปอร์ต นำเสนออัตลักษณ์ตนเองได้ หรืออาจเป็นช่องทางเลือกในการติดต่อกับกลุ่มแฟนคลับ ทำให้นักแข่ง อีสปอร์ตมีความใกล้ชิดกับตัวคนติดตาม เนื่องจากนักแข่งอีสปอร์ตมีช่องทางการติดต่อที่สามารถ เข้าถึงได้ง่าย เช่น Facebook และ Instragram ส่วนตัว นอกจากนี้ผู้ติดตามยังสามารถร่วมเล่นเกมกับ นักแข่งอีสปอร์ตได้ด้วยการ Streaming ของนักแข่งอีสปอร์ต จึงทำให้การมีช่องทางติดต่อที่ หลากหลายของนักแข่งอีสปอร์ตเป็นอีกกลวิธีหนึ่งในการสร้างอัตลักษณ์ของนักแข่งอีสปอร์ต

“มี Facebook ช่อง Youtube แล้วก็ตอน Stream คือผมอ่านแล้วก็ตอบทุกคน หลัก็พังก็ตอบหลัก็พังก เขาก็จะได้ใกล้ชิดกับเรา”

(BZ Erl2oR, นักแข่งอีสปอร์ต, สัมภาษณ์ 29 มิถุนายน 2562)

“ช่องทางในการติดต่อผมก็มีกลุ่ม Line ลับเฉพาะคนที่เข้ามาดูเวลาผม Stream ผมบ่อย ๆ แล้วเราจำเขาได้ หรือคนที่ Donate ให้เราบ่อย ๆ (เข้า) ก็จะไม่ไ้คุยกัน แต่ว่า จะไม่ให้ไลน์ส่วนตัวนะ แล้วก็มิเพจ IG ส่วนตัว แล้วก็ Nimo ที่ไว้เล่นเกมกับแฟนคลับ”

(BRUTD Summer, นักแข่งอีสปอร์ต, สัมภาษณ์ 28 กรกฎาคม 2562)

กล่าวได้ว่ากลวิธีการสร้างอัตลักษณ์ของนักแข่งอีสปอร์ตมีกลวิธีในการสร้าง อัตลักษณ์ผ่านตัวนักแข่งอีสปอร์ตเองที่แสดงผ่านตัวตนและภาพปรากฏที่เป็นของนักแข่งอีสปอร์ต ตลอดจนกระบวนการแข่งขันอีสปอร์ตที่ช่วยแสดงกลวิธีการสร้างอัตลักษณ์ของนักแข่ง อีสปอร์ตที่ต้องการต่อสู้ ต่อรอง หรือรวมขอมทางอัตลักษณ์ต่อสังคมกระแสหลักมองเข้ามาในกลุ่ม วัฒนธรรมนักแข่งอีสปอร์ต และอัตลักษณ์รองด้วยตนเอง และกลวิธีเหล่านี้ยังเป็นการสื่อสารให้เห็นถึง การมีตัวตนของกลุ่มตนเองในสังคม จึงทำให้พื้นที่อีสปอร์ตเป็นพื้นที่ในการต่อสู้ ต่อรอง หรือรวมขอม ทางด้านตัวตนกับสังคม สามารถเขียนแผนภาพกลวิธีการสร้างอัตลักษณ์ได้ ดังภาพที่ 4.11



4.5 การต่อสู้ทางความหมายของนักแข่งอีสปอร์ต

การต่อสู้ทางความหมายของนักแข่งอีสปอร์ตที่เป็นการต่อสู้ของกลุ่มวัฒนธรรมย่อยโดยใช้กิจกรรมการแข่งขันอีสปอร์ตเป็นพื้นที่ในการต่อสู้ทางความหมาย เพื่อให้อัตลักษณ์ของตนเองมีพื้นที่ในสังคม จากการศึกษาของผู้วิจัยสามารถแบ่งประเด็นการต่อสู้ทางความหมายได้ ดังนี้

4.5.1 การต่อสู้ทางความหมายของอัตลักษณ์นักแข่งอีสปอร์ตสู่ภายนอกกลุ่มวัฒนธรรม

การต่อสู้ทางความหมายระหว่างอัตลักษณ์ของกลุ่มวัฒนธรรมย่อยอีสปอร์ตสู่ภายนอกกลุ่มวัฒนธรรม เกิดขึ้นจากภายนอกกลุ่มมีพื้นที่ในการทางสังคมหรืออำนาจทางสังคมเหนือกว่าอัตลักษณ์กระแสรอง จนทำให้เกิดการกดทับ เบียดบังให้อัตลักษณ์กระแสรองที่มีอำนาจน้อย หรือไร้พื้นที่ในการแสดงออก กลายเป็นกลุ่มชายขอบของสังคม จึงทำให้วัฒนธรรมย่อยทางสังคมพยายามต่อสู้ ต่อรอง หรือรอมชอมกับวัฒนธรรมอื่น ๆ เพื่อให้วัฒนธรรมย่อยของตนได้มีพื้นที่ในการแสดงออกซึ่งอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม เช่น การแข่งขันอีสปอร์ตที่เป็นการต่อสู้ของกลุ่มนักแข่งอีสปอร์ตที่ต้องการสื่อสารอัตลักษณ์ของตนเองให้สังคมได้รับรู้การมีตัวตนอยู่ของกลุ่มตัวเอง ด้วยการ

ร่วมมือกับหน่วยงานต่าง ๆ จัดกิจกรรมการแข่งขันอีสปอร์ตขึ้นมา โดยมีภาระใส่ความหมายให้กับการแข่งขัน ทำให้การแข่งขันมีความน่าสนใจมากขึ้น และยังเป็นการทำให้อุตสาหกรรมอีสปอร์ตของกลุ่มวัฒนธรรมย่อยนี้ เป็นสิ่งที่กลุ่มวัฒนธรรมย่อยทำอยู่ไม่ใช่เรื่องไร้สาระ

การแข่งขันอีสปอร์ตเป็นการสร้างความหมายใหม่ให้กับการแข่งขันเกม กล่าวคือเป็นการใส่ความหมายของการแข่งกีฬาประเภทหนึ่งเข้าไป เพื่อให้หาความเป็นเลิศในการแข่งขัน ผ่านการเลียนแบบการแข่งขันกีฬาที่เป็นวัฒนธรรมกระแสหลัก นอกจากนี้การต่อสู้ทางความหมายของการแข่งขันอีสปอร์ตที่นักแข่งอีสปอร์ตเป็นผู้นิยามขึ้นจึงเป็นการต่อสู้ทางความหมายของอัตลักษณ์กลุ่มวัฒนธรรมย่อยต่อกลุ่มวัฒนธรรมหลักของสังคมด้วย เนื่องจากการแข่งขันกีฬาเป็นการแข่งขันเพื่อหาความเป็นเลิศในกีฬานั้น ๆ ผ่านการแข่งขันทางร่างกาย เพื่อให้เกิดความเท่าเทียมกันในการแข่งขันจึงมีการกำหนดเพศ อายุ น้ำหนักขึ้น แต่การแข่งขันอีสปอร์ตนั้นไม่มีการกำหนดกฎเกณฑ์ดังกล่าว และความหมายของการแข่งขันอีสปอร์ตยังเป็นการแข่งขันเพื่อหาความเป็นเลิศคล้ายกับวัฒนธรรมกระแสหลักของสังคม แต่สิ่งที่แตกต่างกันคือนักแข่งอีสปอร์ตต้องใช้ไหวพริบ ทักษะการทำงานของสมอง ประสาทสัมผัส หรือความคิดแทนการใช้กำลังหรือร่างกาย จึงทำให้เห็นการต่อสู้ทางความหมายของการแข่งขันอีสปอร์ตซึ่งเป็นกลุ่มวัฒนธรรมย่อยกับวัฒนธรรมหลักของสังคมด้วยการจัดการแข่งขันอีสปอร์ตของกลุ่มวัฒนธรรมย่อยอีสปอร์ตที่มีการเลียนแบบการแข่งขันกีฬา ยังมีการใส่ความหมายใหม่ให้กับการแข่งขันอีสปอร์ต

นอกจากการต่อสู้ทางความหมายของการแข่งขันแล้ว นักแข่งอีสปอร์ตยังมีการต่อสู้ทางความหมายของการนิยามตัวตนอีกด้วย ซึ่งถือได้ว่าเป็นการต่อสู้ทางการนิยามตัวเองของกลุ่มวัฒนธรรมย่อยอีสปอร์ต กล่าวคือ นักแข่งอีสปอร์ตต้องมีการแต่งกายให้เหมือนเป็นนักกีฬาเมื่ออยู่ในพื้นที่การแข่งขันอีสปอร์ต นอกจากการแต่งกายแล้ว การใช้ชีวิตประจำวัน การฝึกซ้อม การเตรียมตัวก่อนแข่งขัน รวมไปถึงการใช้ภาษาของนักแข่งอีสปอร์ตที่มีการสร้างความโดดเด่นให้กับตัวเอง กล่าวได้ว่าการกระทำได้กล่าวเป็นการแสดงให้เห็นถึงการต่อสู้ทางความหมายของการเป็นนักแข่งอีสปอร์ต

ตัวตนของนักแข่งอีสปอร์ตที่มีอยู่ทั้ง 2 โลก คือ โลกกายภาพและโลกเสมือน เป็นการสร้างตัวตนที่มีการหลอมรวมอัตลักษณ์ทั้ง 2 โลกเข้าด้วยกันเพื่อใช้ในการสร้างอัตลักษณ์ของตนเองขึ้นมาและนำเสนอผ่านโลกทั้งสอง อย่างไรก็ตามการแข่งขันอีสปอร์ตก็เป็นการแข่งขันในโลกเสมือนที่นักแข่งอีสปอร์ตไม่ได้มีการแข่งขันจริง เพราะว่าการแข่งขันเกมเป็นการแข่งขันเกมและนักแข่งอีสปอร์ตไม่ได้มีการเคลื่อนไหวร่างกายเหมือนนักกีฬาประเภทอื่น ๆ จึงทำให้สังคมก็ยังมองว่าการแข่งขันอีสปอร์ตยังไม่เป็นกีฬา ถึงกระนั้นนักแข่งอีสปอร์ตจึงใส่ความหมายใหม่ของการแข่งขันเกมว่าเป็นที่เป็นการแข่งขันที่มีความจริงจังแล้วใส่ความหมายของการเป็นกีฬาประเภทหนึ่งเข้าไปว่าเป็นการแข่งขันด้วยความคิด การทำงานของประสาทสัมผัสแทนการใช้ร่างกาย รวมถึงตัวนักแข่งอีสปอร์ต

เองก็มีการสร้างความแตกต่างให้กับตัวเองว่ามีลักษณะที่แตกต่างจากคนที่เล่นเกมคนอื่น ๆ ด้วยการสามารถยึดในสิ่งที่ตัวเองชื่นชอบเป็นอาชีพได้ อีกทั้งมีการแสดงออกในด้านการเป็นนักกีฬาที่ดีทั้งการใช้ชีวิตประจำวัน การฝึกซ้อม รวมไปถึงการแสดงออกในพื้นที่สาธารณะ ซึ่งการกระทำเหล่านี้แสดงให้เห็นถึงมีการต่อสู้ ต่อรอง และต่อต้านบรรทัดฐานของสังคม (Norm) ที่กำหนดให้เด็กในวัยเรียนต้องเรียนหนังสือ หรือคนที่ชื่นชอบการเล่นเกมเป็นสิ่งที่ไร้สาระ ดังนั้นการที่นักแข่งอีสปอร์ตได้แสดงนำเสนออัตลักษณ์ผ่านพื้นที่ต่าง ๆ จึงถือว่าเป็นการต่อต้านกฎเกณฑ์ทางสังคมที่ได้กำหนดไว้ด้วย

4.5.2 การต่อสู้ทางความหมายของอัตลักษณ์นักแข่งอีสปอร์ตภายในกลุ่มวัฒนธรรมเดียวกัน

นอกจากนักแข่งอีสปอร์ตยังใช้พื้นที่ในการสื่อสารอัตลักษณ์ของตัวเองให้บุคคลอื่น ๆ หรือคนนอกกลุ่ม ที่มีความสัมพันธ์ระหว่าง “เรา” กับ “คนอื่นและสังคม” แล้ว สิ่งที่นักแข่งอีสปอร์ตยังต้องการสื่อสารในกลุ่มเดียวกันด้วย นั่นคือสิ่งที่นักแข่งอีสปอร์ตต้องการสื่อสารให้กับบุคคลที่อยู่กลุ่มวัฒนธรรมเดียวกันได้รับทราบ ซึ่งจากการศึกษาด้วยการสังเกตการณ์ การสัมภาษณ์ทั้งอย่างเป็นทางการและไม่เป็นทางการ ทำให้ผู้วิจัยทราบว่า กลุ่มนักแข่งอีสปอร์ตมีการต่อสู้เพื่อประกอบสร้างอัตลักษณ์ของตนเองผ่านพื้นที่สาธารณะ



ภาพที่ 4.20 อัตลักษณ์ของนักแข่งอีสปอร์ตที่ต้องการจะสื่อสารกับคนในกลุ่มวัฒนธรรมย่อยเดียวกัน

สิ่งที่นักแข่งอีสปอร์ตต้องการสื่อสารให้กลุ่มคนในวัฒนธรรมเดียวกันเป็นสิ่งที่คนในกลุ่มวัฒนธรรมคิดว่าการเป็นนักแข่งอีสปอร์ตใครก็สามารถเป็นได้ เพียงแค่เล่นเกมเก่งเท่านั้น แต่ความเป็นจริงแล้วพบว่า นักแข่งอีสปอร์ตต้องการสื่อสาร คือ

1.) การแบ่งเวลา เป็นเรื่องสำคัญของการเป็นนักแข่งอีสปอร์ต เพราะ แบ่งเวลาได้เท่ากับสามารถแสดงให้คนอื่นเห็นได้ถึงความรับผิดชอบในตัวเอง ไม่ว่าจะเป็นการแบ่งเวลาในการเรียน การเล่นเกม และเรื่องทำงาน ซึ่งการแบ่งเวลาที่ดีก็จะทำให้เราสามารถทำเรื่องต่าง ๆ ได้อย่างดี

“การแบ่งเวลาเป็นเรื่องสำคัญมาก คือก่อนที่จะมาเป็นนักแข่งอีสปอร์ต ผมก็มีทะเลาะกับที่บ้านบ้าง แต่ว่าพอเราแบ่งเวลาเป็น เป็นเรื่องเรียน เรื่องการทำงาน แบ่งเวลามาซ้อมแข่งด้วย ก็ทำให้เราสามารถทำอะไรหลายอย่างได้และหลายอย่างนั้น ก็ไม่เสียด้วย พุดง่าย ๆ คือ ตอนเด็ก ๆ เอาแต่เล่นเกม ไม่แบ่งเวลามาอ่านหนังสือมากกว่า”

(BZ Erl2oR, นักแข่งอีสปอร์ต, สัมภาษณ์ 29 มิถุนายน 2562)

2.) การพัฒนาตัวเองอยู่ตลอดเวลา เป็นสิ่งที่นักแข่งอีสปอร์ตมองว่าเป็นเรื่องสำคัญ และอยากสื่อสารให้กับคนในกลุ่มวัฒนธรรมเดียวกันได้รับรู้ เพราะ การพัฒนาตัวเองตลอดเวลาเป็นการทำให้ตัวเองพัฒนาความสามารถของตัวเองไปข้างหน้า การพัฒนาตัวเองสามารถทำได้หลายวิธี ได้แก่ การศึกษาวิธีการเล่นจากคลิปวิดีโอการแข่งขันต่าง ๆ ฟังคำแนะนำจากคนอื่น ๆ การฝึกซ้อม

“การพัฒนาตัวเองตัวเองเป็นเรื่องสำคัญมากเลย การที่เราไม่หยุดนิ่งอยู่กับที่เป็นอะไรเป็นเรื่องที่ร้ายแรงสำหรับนักแข่งอีสปอร์ตมาก เพราะการที่เราหยุดอยู่กับที่มันทำให้เราอ่อนลง เราเลยต้องพัฒนาอยู่เรื่อย ๆ ทั้งดูคลิปที่เคยแข่งไปแล้วบ้าง ทั้งของไทยและต่างประเทศ ฟังคำแนะนำจากคนอื่น การฟังคนอื่นมันไม่ทำให้เราอ่อนเลยนะครับ การลด Ego ลงมันทำให้เราพัฒนาตัวเองได้ดีขึ้นมาก ๆ แล้วยกยาลืมเรื่องการฝึกซ้อมด้วย”

(BRUTD FirstOne, นักแข่งอีสปอร์ต, สัมภาษณ์ 28 กรกฎาคม 2562)

3.) การมีเป้าหมาย นักแข่งอีสปอร์ตมองว่าการมีเป้าหมายที่ชัดเจนจะช่วยให้สามารถเป็นนักแข่งอีสปอร์ตที่ประสบความสำเร็จได้ เพราะว่ามันช่วยให้นักแข่งอีสปอร์ตส่วนใหญ่ตั้งเป้าหมายไว้ชัดเจนว่า สิ่งที่เราต้องการคืออะไร เช่น เป้าหมายที่จะเล่นได้ในแต่ละครั้ง เป้าหมายที่จะให้เกิดขึ้นแต่อนาคตอันใกล้และไกล ดังนั้นการมีเป้าหมายที่ชัดเจนจึงเป็นอีกเรื่องหนึ่งที่นักแข่งอีสปอร์ตอยากสื่อสารให้กับคนในกลุ่มวัฒนธรรมเดียวกันได้รับรู้

“คือส่วนใหญ่ผมจะมีเป้าหมายของผมไว้ก่อนอยู่แล้ว คือ ถ้าเป้าหมายเราชัดเจน เราก็จะเป็นแรงผลักดันให้ตัวเองเดินไปถึงเท่านั้นเอง ก็อย่างที่ผมบอกตอนแรกอะ คือ ตอนยังไม่แข่งผมก็เป้าหมาย คือ เอาให้มีชื่อก่อน แล้วพอแข่งก็อยากเป็นแชมป์ แคนั่นเอง”

(BZ Erl2oR, นักแข่งอีสปอร์ต, สัมภาษณ์ 29 มิถุนายน 2562)

4.) การจัดลำดับความสำคัญ เป็นเรื่องที่นักแข่งอีสปอร์ตอยากสื่อสารกับคนในกลุ่มมากเรื่องหนึ่ง เพราะ ภาพนักแข่งอีสปอร์ตที่คนนอกกลุ่มส่วนใหญ่จะเห็นว่านักแข่งอีสปอร์ตเล่นเกมอยู่ตลอดเวลา แต่ความเป็นจริงแล้วนักแข่งอีสปอร์ตส่วนมีการจัดลำดับความสำคัญของสิ่งที่ตนทำก่อนอยู่เสมอ ทั้งเรื่องการเรียนรู้ การทำงาน การเล่นเกม หรือเรื่องครอบครัว

“อยากให้ลองพยายามให้ที่ดู แล้วก็เรื่องที่สำคัญ อย่าทิ้งอะไรที่มันสำคัญกับเรา อย่างเช่นเรื่อง ‘การเรียนรู้’ การเรียนไม่มีโทษให้ใครอยู่แล้ว ยังไงมันก็เป็นใบเบิกทางในการใช้ชีวิต สิ่งรอบตัวเราก็อย่าทิ้งอะไรที่เราต้องทำก็ต้องทำไม่ใช่ทิ้งมันไปเพราะอยากเป็นนักแข่งอีสปอร์ต มันไม่หนักหนาหรอก ก็ถ้าเปรียบเหมือนกับครอบครัวกับแฟน เราไม่สามารถทิ้งครอบครัวไปอยู่กับแฟนได้ แล้วเราจะเลือกเอาแฟนมาแทนครอบครัวก็ไม่ได้ เราต้องทำควบคู่กันไปให้ได้”

(BRUTD Summer, นักแข่งอีสปอร์ต, สัมภาษณ์ 28 กรกฎาคม 2562)

การมีวินัยในตัวเอง นักแข่งอีสปอร์ตมองว่าการมีวินัยในตัวเอง เป็นเรื่องสำคัญที่สุดของนักแข่งอีสปอร์ต เพราะการมีวินัยเป็นการรวมทุกเรื่องข้างต้นไว้ในเรื่องนี้ กล่าวคือ การมีวินัยเป็นสิ่งที่จะช่วยควบคุมตนเองให้ทำสิ่งต่าง ๆ ได้ดี เช่น การมีวินัยในการฝึกซ้อม การมีวินัยเรื่องการตรงต่อเวลา ฯลฯ และการมีวินัยจะเป็นแบบแผนในการดำเนินชีวิตของนักแข่งอีสปอร์ตอีกด้วย

“หัวใจหลักของการเป็นนักแข่งอีสปอร์ตจริง ๆ แล้วมันเป็นเรื่องของวินัย เพราะว่า วินัยจะช่วยให้เราเป็นนักแข่งอีสปอร์ตที่ดีได้ การที่เรามีวินัยมันจะช่วยให้เราทำสิ่งต่าง ๆ ได้ดี คือ มันจะช่วยเราวางแผนการใช้ชีวิต วางแผนว่าเราต้องแบ่งเวลา ยังไง ลำดับความสำคัญว่าจะไร่มาก่อนมาหลัก เช่น ถ้าเรียนอยู่เราก็จะรู้ว่าเราต้องเรียนก่อน แล้วเรื่องเล่นเกมเป็นเรื่องรอง มันเลยทำให้วินัยเป็นเรื่องที่สุดที่เราควรมี...”

(BZ Tony, นักแข่งอีสปอร์ต, สัมภาษณ์ 29 มิถุนายน 2562)

การต่อสู้ทางความหมายของอัตลักษณ์นักแข่งอีสปอร์ตภายในกลุ่มวัฒนธรรมเดียวกันนั้น ต้องการสื่อสารให้คนในกลุ่มวัฒนธรรมเดียวกันได้ทราบถึงคุณลักษณะของการเป็นนักแข่งอีสปอร์ตที่ดี อีกทั้งยังต้องการสร้างความหมายที่แท้จริงของการเป็นนักแข่งอีสปอร์ตมืออาชีพ กล่าวคือ ต้องการนำเสนอว่านอกจากการมีความสามารถในการเล่นเกมแล้ว การรู้จักแบ่งเวลา การพัฒนาตัวเองอยู่เสมอ การมีเป้าหมายที่ชัดเจน การจัดลำดับความสำคัญ ตลอดจนมีวินัยในตัวเอง เป็นสิ่งที่นักแข่งอีสปอร์ตมืออาชีพต้องแสดงให้คนอื่นได้เห็น เพื่อเป็นตัวอย่างที่ดีให้กับคนในวัฒนธรรมเดียวกัน ไม่เพียงแต่นักแข่งอีสปอร์ตด้วยตนเอง ยังรวมไปถึงคนเล่นเกมด้วย

กล่าวโดยสรุปว่า “การต่อสู้ทางความหมายของนักแข่งอีสปอร์ต” ต่อกลุ่มวัฒนธรรมอื่น ๆ ทำให้ทราบว่าอัตลักษณ์ของนักแข่งอีสปอร์ตที่ต้องการนำเสนอต่อวัฒนธรรมหลักของสังคมหรือบุคคลอื่น พบว่ามีการมีการริ่สร้างควมหมายใหม่ให้กับตัวนักแข่งอีสปอร์ตและการแข่งขันอีสปอร์ต กล่าวคือ การแข่งขันอีสปอร์ตเป็นการที่หาความเป็นเลิศของกลุ่มคนที่ชื่นชอบการเล่นเกม ที่ผู้เข้าแข่งขันหรือนักแข่งอีสปอร์ตต้องใช้ความสามารถทางประสาทสัมผัส หรือการทำงานของสมองในการควบคุมตัวละครในเกมแทนการใช้ร่างกายแบบนักกีฬา ส่วนตัวนักแข่งอีสปอร์ตก็มีการเลียนแบบอัตลักษณ์ของนักกีฬาในสังคมกระแสหลัก และการพยายามสร้างควมหมายใหม่ให้กับกลุ่มคนที่ชื่นชอบการเล่นเกมให้เป็น 3 ระดับ อย่างไรก็ตามแม้ว่ามีการริ่สร้างควมหมายใหม่ให้กับนักแข่งอีสปอร์ตและการแข่งขันอีสปอร์ต แต่ก็ยังมีเค้าโครงของการแข่งขันกีฬาของสังคมกระแสหลักปนอยู่เช่นกัน

จากการศึกษา “กระบวนการสื่อสารและการประกอบสร้างอัตลักษณ์นักแข่งอีสปอร์ตในประเทศไทย” ทำให้ทราบถึงภูมิหลังของนักแข่งอีสปอร์ตในด้านต่าง ๆ อันได้แก่ กระบวนการกลายเป็นนักแข่งอีสปอร์ต ปัจจัยที่ทำให้นักแข่งประสบความสำเร็จ และแรงจูงใจในการเป็นนักแข่งอีสปอร์ต ซึ่งเป็นการศึกษาปัจจัยหนึ่งที่ทำให้เข้าใจกระบวนการประกอบสร้างตัวตนของนักแข่งอีสปอร์ตในประเทศไทย ในส่วนของการกระบวนการประกอบสร้างอัตลักษณ์ของนักแข่งอีสปอร์ตในประเทศไทยมีกลวิธีการสร้างอัตลักษณ์ผ่านการสร้างความหมายของนักแข่งอีสปอร์ต การแข่งขันอีสปอร์ต ตัวตนและภาพปรากฏ อันประกอบด้วย การใช้ชีวิตประจำวัน การแต่งกาย การฝึกซ้อมและการเตรียมตัว และรูปแบบการประพฤติตัว ทั้งในช่วงก่อน-หลังการแข่งขันและในช่วงการแข่งขัน เป็นอาทิ ลักษณะการใช้ภาษา ตลอดจนกระบวนการแข่งขันอีสปอร์ตที่มีส่วนช่วยในการประกอบสร้างอัตลักษณ์ทั้งสิ้น อีกทั้งการสื่อสารในพื้นที่การแข่งขันอีสปอร์ตยังเป็นการต่อสู้ ต่อรอง และรวมขอมควมหมายของนักแข่งอีสปอร์ตและการแข่งขันอีสปอร์ตกับสังคมกระแสหลัก เพื่อให้อัตลักษณ์ของตนเองมีอำนาจมากขึ้นในสังคม

บทที่ 5

การรับรู้อัตลักษณ์นักแข่งอีสปอร์ตในประเทศไทยของบุคคลที่เกี่ยวข้องและบุคคลทั่วไป

หลังจากที่นักแข่งอีสปอร์ตได้สื่อสารอัตลักษณ์ของตน ได้แก่ การสร้างความหมายของอีสปอร์ต การสร้างความหมายของนักแข่งอีสปอร์ต การสร้างตัวตนผ่านตัวตนและภาพปรากฏ ลักษณะภาษาที่ใช้ รวมไปถึงกระบวนการแข่งขันที่นำเสนอผ่านพื้นที่สาธารณะ ผ่านการสื่อสารอัตลักษณ์เพื่อให้ผู้อื่นได้รับรู้ ดังที่ผู้วิจัยอธิบายในบทที่ 4 ข้างต้น ส่วนบทที่ 5 นี้ผู้วิจัยจะได้นำถึงการรับรู้อัตลักษณ์นักแข่งอีสปอร์ตในประเทศไทยของบุคคลที่เกี่ยวข้องและบุคคลทั่วไป โดยผู้วิจัยศึกษาถึงการถอดรหัส (Decoding) ของนักแข่งอีสปอร์ตของผู้ถอดรหัส (Decoder) 2 กลุ่ม คือ บุคคลที่เกี่ยวข้องกับอีสปอร์ตและบุคคลทั่วไป การถอดรหัสอัตลักษณ์ของนักแข่งอีสปอร์ตประกอบด้วย การรับรู้ถึงความหมายของอีสปอร์ตและนักแข่งอีสปอร์ต ตัวตนและภาพปรากฏ ลักษณะภาษาที่ใช้ ตลอดจนการแข่งขันอีสปอร์ต ซึ่งเป็นการประกอบสร้างอัตลักษณ์นักแข่งอีสปอร์ตที่มีทั้งในพื้นที่ชีวิตประจำวันและบนพื้นที่พิเศษ ซึ่งเป็นเรื่องความต้องการของนักแข่งอีสปอร์ตในการสื่อสารอัตลักษณ์ของตนให้บุคคลอื่นได้รับรู้

การเข้าถึงข้อมูลของผู้วิจัยนั้น ใช้วิธีการเข้าไปสังเกตการณ์ในพื้นที่การแข่งขัน การพูดคุยกับผู้เข้าชมการแข่งขัน RoV Prologue Season 2 และ 3 พร้อมทั้งติดต่อสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In-depth interview) กับผู้ให้ข้อมูลสำคัญ ตลอดจนการสนทนากลุ่ม (Focus group) มีการบันทึกเสียงจากเครื่องบันทึกเสียง พร้อมด้วยการจดบันทึก การนำเสนอผลการศึกษา ผู้วิจัยแบ่งข้อมูลออกเป็น 4 ประเด็น มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

5.1 ข้อมูลพื้นฐานของผู้ให้ข้อมูลสำคัญ

5.2 การรับรู้และการถอดรหัสอัตลักษณ์ของนักแข่งอีสปอร์ตที่สื่อสารผ่านการแข่งขันอีสปอร์ต

5.2.1 การรับรู้ความหมายของอีสปอร์ต

5.2.2 การรับรู้ความหมายของนักแข่งอีสปอร์ต

5.2.3 การถอดรหัสตัวตนและภาพปรากฏของนักแข่งอีสปอร์ต

5.3 มุมมองของกลุ่มคนภายนอกที่มีต่อวัฒนธรรมย่อยนักแข่งอีสปอร์ต

5.3.1 การเข้ามาใช้ประโยชน์ในพื้นที่อีสปอร์ตของภาคธุรกิจ

5.3.2 วงการกีฬาอีสปอร์ต

5.3.3 ความแตกต่างระหว่านักแข่งอีสปอร์ตและเด็กติดเกม

5.1 ข้อมูลพื้นฐานของผู้ให้ข้อมูลสำคัญ

ผู้วิจัยขอกล่าวถึงข้อมูลพื้นฐานของผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ ซึ่งเป็นข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวข้องกับบุคคลทั่วไปที่เป็นผู้ถอดรหัส (Decoding) ของอีสปอร์ตและนักแข่งอีสปอร์ต โดยผู้วิจัยแบ่งผู้ให้ข้อมูลสำคัญส่วนนี้ออกเป็น 2 กลุ่ม คือ

5.1.1 ผู้เกี่ยวข้องกับอีสปอร์ต

5.2.1.1 นักวิชาการ ในเบื้องต้นจะกล่าวถึงผู้ถอดรหัสนักแข่งอีสปอร์ต ซึ่งเป็นข้อมูลด้านข้อมูลพื้นฐานและความเกี่ยวข้องกับนักแข่งอีสปอร์ตของแต่ละคนในรูปแบบของตารางในตารางที่ 5.1 และคำอธิบายโดยย่อ โดยมีรายละเอียดดังนี้

ตารางที่ 5.7 ข้อมูลพื้นฐานของนักวิชาการ

ผู้ถอดรหัส ข้อมูลพื้นฐาน	นักวิชาการคนที่ 1	นักวิชาการคนที่ 2	นักวิชาการคนที่ 3
1. ข้อมูลเบื้องต้น			
1.1 การศึกษา	ปร.ด. (วิทยาศาสตรการออกกำลังกายและกีฬา) มหาวิทยาลัยบูรพา	Ph.D. Computer Science, Imperial College Univ. of London	วท.ด. (วิทยาศาสตรการกีฬา) จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
1.2 อาชีพ	อาจารย์ประจำภาควิชา วิทยาศาสตร์การกีฬาและสุขภาพ คณะวิทยาศาสตร์การกีฬา มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตกำแพงแสน	อาจารย์ประจำภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ คณะวิศวกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย	อาจารย์ประจำแขนงวิชาการ เสริมสร้างสมรรถนะทางการกีฬา คณะวิทยาศาสตร์การกีฬา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
1.3 ความเกี่ยวข้องกับอีสปอร์ต	อดีตนักจิตวิทยาการกีฬาประจำทีมอีสปอร์ต	อาจารย์ที่ปรึกษาชมรม E-sport	ผู้แสดงความคิดเห็นและติดตามอีสปอร์ตอย่างใกล้ชิด
2. การติดตามอีสปอร์ต			
2.1 ประเด็นในการติดตามอีสปอร์ต	- การพัฒนาศักยภาพของนักแข่งอีสปอร์ตด้านจิตวิทยา	การแข่งขันอีสปอร์ต	- ผลกระทบของอีสปอร์ต - ความน่าจะเป็นกีฬาของอีสปอร์ต
2.2 ความถี่ในการติดตามอีสปอร์ต	เมื่อมีโอกาส	เมื่อมีโอกาส	เมื่อมีโอกาส

จากข้อมูลพื้นฐานของผู้ถอดรหัสกลุ่มนักวิชาการมีจำนวน 3 คน พบว่า ผู้ถอดรหัสมีระดับการศึกษาระดับปริญญาเอกในสาขาต่าง ๆ ผู้ถอดรหัสทุกคนมีความเกี่ยวข้องกับอีสปอร์ตในด้านต่าง ๆ เช่น เป็นนักจิตวิทยาประจำทีมอีสปอร์ต อาจารย์ประจำชมรมอีสปอร์ตของมหาวิทยาลัย และนักวิชาการที่แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับอีสปอร์ตอย่างใกล้ชิด

จากข้อมูลด้านการติดตามอีสปอร์ต ผู้ถอดรหัสกลุ่มนักวิชาการมีประในการติดตามอีสปอร์ตตามความสนใจของตน เช่น นักวิชาการที่เป็นนักจิตวิทยาประจำทีมอีสปอร์ตจะมีการติดตามข้อมูลข่าวสารด้านการพัฒนาศักยภาพของนักแข่งอีสปอร์ตด้านจิตวิทยาการกีฬา นักวิชาการที่แสดงความเห็นเกี่ยวกับอีสปอร์ตจะมีการติดตามข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับอีสปอร์ตในประเด็นผลกระทบของอีสปอร์ตและความน่าจะเป็นของอีสปอร์ตในการเป็นกีฬาในอนาคต ส่วนนักวิชาการที่เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาประจำชมรมอีสปอร์ตจะมีการติดตามอีสปอร์ตในประเด็นการแข่งขันอีสปอร์ต เช่น การแข่งขันอีสปอร์ตในระดับมหาวิทยาลัย การแข่งขันอีสปอร์ตที่ตัวเองติดตาม เป็นต้น

5.2.1.2 ผู้ฝึกสอนนักแข่งอีสปอร์ต ในเบื้องต้นจะกล่าวถึงผู้ถอดรหัสนักแข่งอีสปอร์ต ซึ่งเป็นข้อมูลด้านข้อมูลพื้นฐานและความเกี่ยวข้องกับนักแข่งอีสปอร์ตของแต่ละคนในรูปแบบของตารางในตารางที่ 5.2 และคำอธิบายโดยย่อ โดยมีรายละเอียดดังนี้

ตารางที่ 5.8 ข้อมูลพื้นฐานของผู้ฝึกสอนนักแข่งอีสปอร์ต

ผู้ถอดรหัส ข้อมูลพื้นฐาน	ผู้ฝึกสอนอีสปอร์ตคนที่ 1	ผู้ฝึกสอนอีสปอร์ตคนที่ 2
1. ข้อมูลเบื้องต้น		
1.1 การศึกษา	ปริญญาตรี คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์	ปริญญาโท คณะพาณิชยศาสตร์และการบัญชี จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
1.2 อาชีพ	ผู้ฝึกสอนและนักวิเคราะห์อีสปอร์ต	- วิศวกร การไฟฟ้าฝ่ายผลิต - ผู้ฝึกสอนทีมอีสปอร์ต
1.3 ความ เกี่ยวข้องกับ อีสปอร์ต	ผู้ฝึกสอนและนักวิเคราะห์อีสปอร์ตทีม KoG Diamond Cobra	ผู้ฝึกสอนทีมอีสปอร์ตทีม Buriram United Esport (RoV) (Part-time)

ตารางที่ 5.2 ข้อมูลพื้นฐานของผู้ฝึกสอนนักแข่งอีสปอร์ต (ต่อ)

ผู้ทอดรหัส ข้อมูลพื้นฐาน	ผู้ฝึกสอนอีสปอร์ตคนที่ 1	ผู้ฝึกสอนอีสปอร์ตคนที่ 2
2. การติดตาม อีสปอร์ต 2.1 ประเด็นใน การติดตาม อีสปอร์ต 2.2 ความถี่ในการ ติดตาม อีสปอร์ต	- ข้อมูลต่าง ๆ ภายในเกม - การแข่งขัน RoV ทั้งในและต่างประเทศ ทุกวัน	- ข้อมูลต่าง ๆ ภายในเกม - การแข่งขัน RoV ทั้งในและต่างประเทศ ทุกวัน

จากตารางที่ 5.5.3 แสดงข้อมูลพื้นฐานของผู้ให้ข้อมูลสำคัญกลุ่มผู้ฝึกสอนนักแข่งอีสปอร์ต ส่วนใหญ่จบการศึกษาระดับปริญญาตรีในสาขาที่หลากหลาย และมีความเกี่ยวข้องกับอีสปอร์ตด้วยการเป็นผู้ฝึกสอนนักแข่งอีสปอร์ตเพียงแต่ว่าอยู่คนละทีมอีสปอร์ตเท่านั้น ส่วนอาชีพของผู้ฝึกสอนของทั้งสองคนพบว่าผู้ฝึกสอนอีสปอร์ตคนที่ 1 เป็นผู้ฝึกสอนและนักวิเคราะห์อีสปอร์ตเป็นหลัก แต่คุณผู้ฝึกสอนอีสปอร์ตคนที่ 2 เป็นวิศวกรของการไฟฟ้าฝ่ายผลิตเป็นอาชีพหลักและผู้ฝึกสอนทีมอีสปอร์ตเป็นอาชีพเสริม ผู้วิจัยตั้งข้อสังเกตว่า การเป็นผู้ฝึกสอนทีมอีสปอร์ตนั้นสามารถทำควบคู่กับอาชีพอื่นได้ เพราะ จากการสัมภาษณ์นักแข่งอีสปอร์ตในเรื่องการฝึกซ้อมของนักแข่งอีสปอร์ตส่วนใหญ่จะฝึกซ้อมช่วงเวลา 19.00 - 24.00 น. เป็นหลัก จึงทำให้ผู้ฝึกสอนสามารถอาชีพอื่นและแบ่งเวลามาเป็นฝึกซ้อมให้ทีมอีสปอร์ตในช่วงเวลาดังกล่าวของวันธรรมดา ส่วนวันเสาร์อาทิตย์นั้นผู้ฝึกสอนสามารถฝึกสอนนักแข่งอีสปอร์ตได้ทั้งวัน ดังที่ผู้ฝึกสอนอีสปอร์ตคนที่ 2 ได้ให้ข้อมูลว่า

“ต้องบอกว่าพี่เป็นคนออกแบบตารางฝึกซ้อมเอง พี่ออกตามหลังเวลาเลิกงานพี่คือ ตารางมีว่าบ่ายโมงต้องตื่นมาซ้อมนะ วันทำงานพี่ก็จะเช็คว่าทำตามที่วางแผนไว้ไหม ดูตาม stat ที่มีในเกม ส่วนวันเสาร์ อาทิตย์ ก็ซ้อมปกติ ส่วนวันไปแข่งก็ดูว่าชนวันธรรมดา พี่ก็ใช้วันหยุดพักผ่อนของพี่ ก็ไปเที่ยวให้น้อยลงหน่อย แต่ถ้าถามว่าไปทำอย่างอื่นที่ไม่ชอบ ก็ไม่ยากทำ อันนี้มันเป็นเรื่องที่เราชอบก็ไม่หือ”

(ผู้ฝึกสอนอีสปอร์ตคนที่ 2, สัมภาษณ์, 8 สิงหาคม 2562)

จากการสัมภาษณ์ทำให้เห็นว่า การเป็นผู้ฝึกสอนทีมอีสปอร์ตสามารถออกแบบตารางการฝึกซ้อมเองได้ เพื่อไม่ให้ชนกับเวลาที่เป็นเวลาทำงานปกติ นอกจากนี้ยังแสดงให้เห็นว่า

นักแข่งอีสปอร์ตต้องเป็นคนที่มีความวินัยเป็นอย่างมาก เพราะ ต้องเป็นผู้ซ้อมด้วยตัวเองในช่วงเวลาที่ผู้ฝึกสอนไม่อยู่ ส่วนประเด็นในการติดตามอีสปอร์ตนั้นผู้ฝึกสอนต้องติดตามอยู่เป็นประจำ ทั้งการศึกษาแผนการเล่นของทั้งทีมอีสปอร์ตภายในและต่างประเทศ รวมถึงข้อมูลต่าง ๆ ภายในเกมที่มีการปรับปรุงตลอดเวลา เพื่อนำมาปรับใช้กับทีมอีสปอร์ตของตนเองที่ดูแลอยู่

5.2.1.3 ผู้สนับสนุนอีสปอร์ต ในเบื้องต้นจะกล่าวถึงผู้ถอดรหัสนักแข่งอีสปอร์ต ซึ่งเป็นข้อมูลด้านข้อมูลพื้นฐานและความเกี่ยวข้องกับนักแข่งอีสปอร์ตของแต่ละคนในรูปแบบของตารางในตารางที่ 5.3 และคำอธิบายโดยย่อ โดยมีรายละเอียดดังนี้

ตารางที่ 5.9 ข้อมูลพื้นฐานของผู้สนับสนุนอีสปอร์ต

ผู้ถอดรหัส	ผู้สนับสนุนคนที่ 1	ผู้สนับสนุนคนที่ 2
ข้อมูลพื้นฐาน		
1. ข้อมูลเบื้องต้น		
1.1 การศึกษา	ไม่ได้ระบุ	ปริญญาตรี
1.2 อาชีพ	เจ้าหน้าที่การกีฬาแห่งประเทศไทย	พนักงานบริษัทเอกชนแห่งหนึ่ง
1.3 ความเกี่ยวข้องกับอีสปอร์ต	ผู้ดูแลและควบคุมสมาคมอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย	ผู้ดูแลทีมอีสปอร์ต KoG Diamond Cobra
2. การติดตามอีสปอร์ต		
2.1 ประเด็นในการติดตามอีสปอร์ต	สถิติการแข่งขันของนักแข่งอีสปอร์ต	- ความสามารถนักแข่งอีสปอร์ต - เกมที่ออกมาใหม่ - ผลการแข่งขัน
2.2 ความถี่ในการติดตามอีสปอร์ต	นาน ๆ ครั้ง	3 - 4 วันต่อสัปดาห์

จากข้อมูลพื้นฐานของผู้ให้ข้อมูลสำคัญกลุ่มผู้สนับสนุนอีสปอร์ต เป็นผู้ให้ข้อมูลที่มีความหลากหลายทั้งทางด้านอาชีพ อายุ และการศึกษา มีทั้งหน่วยงานของรัฐและเอกชน ซึ่งส่วนใหญ่แล้วความเกี่ยวข้องกับอีสปอร์ตนั้นจะเป็นในเรื่องของการให้การสนับสนุนอีสปอร์ตในด้านต่าง ๆ เช่น สนับสนุนด้านการจัดตั้งประเภทกีฬา การประเมินสถิติต่าง ๆ

ส่วนข้อมูลการติดตามเกี่ยวกับอีสปอร์ตพบว่าการติดตามอีสปอร์ตจะมีความแตกต่างกันไปตามวัตถุประสงค์ของการใช้งาน เช่น การบันทึกสถิติในการแข่งขัน การหาข้อมูลต่าง ๆ เกี่ยวกับอีสปอร์ตเพื่อนำมาเป็นข้อมูลในการลงทุนหรือสนับสนุนในด้านต่าง ๆ เช่น การเป็นหน่วยงานของรัฐก็จะเป็นการช่วยเหลือในทางภาครัฐ เช่น การเป็นดำเนินเรื่องของการตัวแทนประเทศไทยในการไปแข่งขันในรายการต่าง ๆ การสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับอีสปอร์ตให้กับคนในสังคม

5.2.1.4 *นักกีฬา (Athlete)* ในเบื้องต้นจะกล่าวถึงผู้ถอดรหัสนักแข่งอีสปอร์ต ซึ่งเป็นข้อมูลด้านข้อมูลพื้นฐานและความเกี่ยวข้องกับนักแข่งอีสปอร์ตของแต่ละคนในรูปแบบของตารางในตารางที่ 5.4 และคำอธิบายโดยย่อ โดยมีรายละเอียดดังนี้



ตารางที่ 5.10 ข้อมูลพื้นฐานของนักกีฬา

ผู้ถอดรหัส ข้อมูลพื้นฐาน	นักกีฬาคนที่ 1	นักกีฬาคนที่ 2
<p>1. ข้อมูลเบื้องต้น</p> <p>1.1 การศึกษา</p> <p>1.2 อาชีพ</p> <p>1.3 ประเภทกีฬา ที่เล่น</p> <p>1.4 รางวัล - ความสำเร็จ</p> <p>1.5 ความ เกี่ยวข้องกับ อีสปอร์ต</p>	<p>กำลังศึกษาปริญญาตรี</p> <p>นักศึกษา</p> <p>บาสเก็ตบอล</p> <p>ร่วมการแข่งขัน Youth Olympic Game ครั้งที่ 2 Young Change-Maker for Buenos Aires 2018 Youth Olympic Games</p> <p>เคยเข้าร่วมการประชุมของคณะกรรมการการกีฬา แห่งชาติ ในการพิจารณาอีสปอร์ตเป็นประเภทหนึ่ง ของกีฬา</p>	<p>กำลังศึกษาปริญญาตรี</p> <p>นักศึกษา</p> <p>เทควันโด</p> <p>-เหรียญทอง กีฬาเทควันโดรายการ U.S. Open 2017, เทควันโดชิงแชมป์เอเชีย 2016, Thailand Open 2014, Korea open 2012, 2013 และ 2014, Korea open 2015, กีฬายาวชนแห่งชาติครั้งที่ 28 และ 32, กีฬาแห่งชาติครั้งที่ 43, -เหรียญเงิน กีฬาเทควันโดรายการเทควันโดเยาวชน ชิงแชมป์เอเชีย 2013, 2015 และ 2018, Trelleborg Open 2013, กีฬายาวชนแห่งชาติครั้งที่ 29, กีฬา แห่งชาติ ครั้งที่ 41 - เหรียญทองแดง กีฬาเทควันโดรายการเทควันโดชิง แชมป์โลก 2017, เทควันโดชิงแชมป์เอเชีย 2016, กีฬามหาวิทยาลัยแห่งประเทศไทยครั้งที่ 46 -รางวัลนักกีฬาเยาวชนสมัครเล่นหญิงรองดีเด่น “วัน กีฬาแห่งชาติ” ประจำปี 2559 Singha Sports Hall of Fame ประจำปี 2560 -เครื่องราชอิสริยาภรณ์ เหรียญทองดิเรกคุณาภรณ์</p> <p>น้องชายเป็นนักแข่งอีสปอร์ตของโรงเรียน</p>

ตารางที่ 5.4 ข้อมูลพื้นฐานของนักกีฬา (ต่อ)

ผู้ถอดรหัส ข้อมูลพื้นฐาน	นักกีฬาคนที่ 1	นักกีฬาคนที่ 2
2. การติดตาม อีสปอร์ต 2.1 ประเด็นใน การติดตามอี สปอร์ต	ดูการแคสเกมบน Youtube ดูการแข่งขัน RoV	ดูการแคสเกมบน Youtube ดูการแข่งขัน RoV
2.2 ความถี่ในการ ติดตาม อีสปอร์ต	3 – 4 วันต่อสัปดาห์ หรือเมื่อมีเวลาว่าง	1 – 2 วันต่อสัปดาห์ หรือเมื่อมีเวลาว่าง

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญกลุ่มนักกีฬามีจำนวน 2 คน ที่ร่วมถอดรหัสนักแข่งอีสปอร์ต จากข้อมูลพบว่า ผู้ให้ข้อมูลสำคัญเป็นนักศึกษาระดับปริญญาตรี และเป็นนักกีฬาจริง ๆ ที่ใช้ร่างกายในการแข่งขันทั้งประเภทเดียวกับเป็นทีม นอกจากนี้ผู้ให้ข้อมูลสำคัญยังมีความเกี่ยวข้องกับอีสปอร์ตในด้านต่าง ๆ เช่น การเป็นเคยเข้าร่วมการประชุมของคณะกรรมการการกีฬาแห่งชาติให้หัวข้อเกี่ยวกับอีสปอร์ต หรือมีคนในครอบครัวเป็นนักแข่งอีสปอร์ตของโรงเรียน เป็นต้น ส่วนการติดตามอีสปอร์ตของผู้ให้ข้อมูลสำคัญในกลุ่มนักกีฬาพบว่า ผู้ให้ข้อมูลสำคัญมีวัตถุประสงค์ในการติดตามเพื่อสร้างความบันเทิงให้กับตัวเอง เช่น ชมการแข่งขัน ชมการแคสเกมในช่อง Youtube ของนักแข่งอีสปอร์ตที่ตนชื่นชอบ เป็นต้น หรือเพื่อใช้ในการทำรายงานในวิชาเรียนของตน

5.1.2 บุคคลทั่วไป

ในเบื้องต้นจะกล่าวถึงผู้ถอดรหัสนักแข่งอีสปอร์ต ซึ่งเป็นข้อมูลด้านข้อมูลพื้นฐานและความเกี่ยวข้องกับนักแข่งอีสปอร์ตของแต่ละคนในรูปแบบของตารางในตารางที่ 5.5.5 และคำอธิบายโดยย่อ โดยมีรายละเอียดดังนี้

ตารางที่ 5.11 ข้อมูลพื้นฐานของบุคคลทั่วไป

ลำดับ	ชื่อ	อายุ	การศึกษา	อาชีพ	ความเกี่ยวข้อง กับอีสปอร์ต	ประเด็นในการ ติดตามอีสปอร์ต	สาเหตุในการติดตาม อีสปอร์ต
1	เมอเบล	19	กำลังศึกษา ระดับ ปริญญาตรี	นักศึกษา	ผู้ติดตามอีสปอร์ต	- ข่าวสาร - การแคสเกม - ดูการแข่งขัน - ชม Streaming	- เพื่อความ สนุกสนาน - เพื่อคลายเครียด - ความบันเทิง
2	บุม	25	ปริญญาตรี	พนักงานบริษัท	- ผู้ติดตามอีสปอร์ต - นักแข่งอีสปอร์ต มือสมัครเล่น	- ข่าวสาร - การแคสเกม - ดูการแข่งขัน - ชม Streaming	- เพื่อความ สนุกสนาน - เพื่อคลายเครียด - ความบันเทิง
3	ชูกัส	19	กำลังศึกษา ระดับ ปริญญาตรี	นักศึกษา	ผู้ติดตามอีสปอร์ต	- ข่าวสาร - การแคสเกม - ดูการแข่งขัน - ชม Streaming	- เพื่อความ สนุกสนาน - เพื่อคลายเครียด - ความบันเทิง - เพื่อหาวิธีการเล่น ใหม่ ๆ
4	หวาน	18	กำลังศึกษา ระดับ ปริญญาตรี	นักศึกษา	ผู้ติดตามอีสปอร์ต	- ข่าวสาร - การแคสเกม - ดูการแข่งขัน - ชม Streaming	- เพื่อความ สนุกสนาน - เพื่อคลายเครียด - ความบันเทิง
5	ภูมิ	20	กำลังศึกษา ระดับ ปริญญาตรี	นักศึกษา	ผู้ติดตามอีสปอร์ต	- ข่าวสาร - การแคสเกม - ดูการแข่งขัน - ชม Streaming	- เพื่อความ สนุกสนาน - เพื่อคลายเครียด - ความบันเทิง - เพื่อหาวิธีการเล่น ใหม่ ๆ
6	อาร์ต	19	กำลังศึกษา ระดับ ปริญญาตรี	นักศึกษา	- ผู้ติดตามอีสปอร์ต - นักแข่งอีสปอร์ต มือสมัครเล่น	- ข่าวสาร - การแคสเกม - ดูการแข่งขัน - ชม Streaming	- เพื่อความ สนุกสนาน - เพื่อคลายเครียด - ความบันเทิง - เพื่อหาวิธีการเล่น ใหม่ ๆ
7	กร	24	ปริญญาตรี	พนักงานบริษัท	ผู้ติดตามอีสปอร์ต	- การแคสเกม - ชม Streaming	- เพื่อความ สนุกสนาน - เพื่อคลายเครียด - ความบันเทิง
8	นัท	29	ปริญญาตรี	พนักงานบริษัท	ผู้ติดตามอีสปอร์ต	- ข่าวสาร - การแคสเกม - ชม Streaming	- เพื่อคลายเครียด - ความบันเทิง

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญกลุ่มบุคคลทั่วไปมีจำนวน 8 คน ที่ร่วมถอดรหัสนักแข่งอีสปอร์ต จากข้อมูล ผู้ให้ข้อมูลสำคัญมีระดับการศึกษาในระดับปริญญาตรี โดยมีอายุระหว่าง 18- 29 ปี โดยผู้ให้ข้อมูลทั้ง 8 คนเป็นผู้ที่มีการติดตามอีสปอร์ตในประเด็นที่มีลักษณะคล้ายกัน คือ มีการติดตามข่าวสาร ชมการแคสเกม การ Streaming และการแข่งขันของนักแข่งอีสปอร์ต นอกจากนี้บูมและอาร์ตยังเป็น นักแข่งอีสปอร์ตมือสมัครเล่น (Amateur pleyer) ส่วนใหญ่แล้วผู้ให้ข้อมูลสำคัญกลุ่มบุคคลทั่วไปมีการวัตถุประสงค์ในการติดตามอีสปอร์ตเพื่อความสนุกสนาน เพื่อผ่อนคลายความเครียด และเพื่อความบันเทิงเป็นหลัก แต่ก็มีเพื่อศึกษาวิธีการเล่นของนักแข่งอีสปอร์ตเพื่อนำมาปรับใช้กับเล่นเกมของตนเองด้วย

ภาพรวมของผู้ให้ข้อมูลสำคัญทั้ง 5 กลุ่ม คือ นักวิชาการ กลุ่มผู้ฝึกสอน ผู้สนับสนุน นักกีฬา และบุคคลทั่วไป เป็นกลุ่มคนที่มีความใกล้ชิดกับนักแข่งอีสปอร์ตอย่างมากอย่างผู้ฝึกสอน ตลอดจนนักกีฬา (Athlete) จะเห็นได้ว่าอายุของผู้ให้ข้อมูลสำคัญมีอายุตั้งแต่ 18 ปีเป็นต้นไป แต่จากที่ผู้วิจัยได้เข้าสังเกตการณ์ในการแข่งอีสปอร์ตพบว่าผู้ชมในงานการแข่งขัน RoV Pro league season 3 พบว่า ผู้ชมอีสปอร์ตไม่ได้ถูกจำกัดอยู่ในช่วงอายุใดช่วงหนึ่งแต่ส่วนใหญ่จะเป็นกลุ่มวัยรุ่นอายุตั้งแต่ 13 ปีขึ้นไป ในส่วนระดับการศึกษานั้นมีตั้งแต่ระดับปริญญาตรีขึ้นไป อาชีพของผู้ให้ข้อมูลสำคัญก็มีความหลากหลายทั้งนักศึกษา นักศึกษา พนักงานบริษัท อาจารย์มหาวิทยาลัย แต่ส่วนใหญ่จะมีประเด็นและวัตถุประสงค์ที่แตกต่างการในการติดตามอีสปอร์ตที่แตกต่างกัน กล่าวคือ ติดตามอีสปอร์ตเพื่อติดตามข่าวสารต่าง ๆ การแคสเกม (Game casting) การ Streaming และการแข่งขันอีสปอร์ต เพื่อสร้างความสนุกสนาน คลายเครียด ความบันเทิง จนกระทั่งเพื่อนำมาปรับใช้กับตัวเองในด้านต่าง ๆ เช่น เพื่อนำมาใช้เพื่อฝึกสอน หรือหาข้อมูลเพื่อใช้ประโยชน์ในธุรกิจของตนเอง จึงเป็นที่น่าสังเกตว่าอีสปอร์ตเป็นพื้นที่หนึ่งที่มีผู้เข้ามาใช้ประโยชน์ในวัตถุประสงค์ที่หลากหลาย ซึ่งทำลายความเชื่อเดิมของคนในสังคม คือ อีสปอร์ตหรือการแข่งขันเกมจะเป็นการทำลายสังคมหรือพัฒนาการแข่งขันเด็กในสังคม แต่อีสปอร์ตยังมีประโยชน์ต่อกลุ่มอื่นอีกด้วย

ทั้งนี้ผู้ให้ข้อมูลสำคัญทั้งหมดที่ผู้วิจัยได้ติดต่อเพื่อขอสัมภาษณ์เกี่ยวกับการถอดรหัสของนักแข่งอีสปอร์ตในประเทศไทยและการแข่งขันอีสปอร์ต ซึ่งผู้ให้ข้อมูลสำคัญทุกคนยินดีให้ผู้วิจัยให้สัมภาษณ์เกี่ยวกับการรับรู้อัตลักษณ์ของนักแข่งอีสปอร์ตในประเทศไทย

5.2 การรับรู้และการถอดรหัสอัตลักษณ์ของนักแข่งอีสปอร์ตที่สื่อสารผ่านการแข่งขันอีสปอร์ต

การรับรู้และการถอดรหัสอัตลักษณ์ของนักแข่งอีสปอร์ตที่สื่อสารผ่านการแข่งขันอีสปอร์ตของบุคคลที่เกี่ยวข้องทั้ง 5 กลุ่ม ที่มีทั้งคนที่ใกล้ชิดกับนักแข่งมากที่สุดอย่างผู้ฝึกสอนนักแข่งอีสปอร์ต จนไปถึงกลุ่มที่มีอัตลักษณ์ตรงข้ามกับนักแข่งอีสปอร์ตอย่างนักกีฬา ที่รับรู้ความหมายจากการสร้างอัตลักษณ์ของกลุ่มนักแข่งอีสปอร์ตที่นักแข่งอีสปอร์ตสื่อสารผ่านความหมาย ตัวตนและภาพ

ปรากฏ ลักษณะการใช้ภาษา ตลอดจนกระบวนการแข่งขันผ่านพื้นที่อีสปอร์ต การรับรู้และการถอดรหัสอัตลักษณ์นักแข่งอีสปอร์ตของผู้รับสาร (Receiver) ที่มีทั้งกลุ่มนักวิชาการ ผู้ฝึกสอน ผู้สนับสนุน นักกีฬาและบุคคลทั่วไป ที่รับรู้และถอดรหัสอัตลักษณ์ของนักแข่งอีสปอร์ตในประเทศไทย ที่นักแข่งอีสปอร์ตนำเสนอมาแล้วสามารถรับรู้และถอดรหัสอัตลักษณ์ได้ สามารถแบ่งได้ 3 ประเด็น มีรายละเอียด ดังนี้

5.2.1 การรับรู้และถอดรหัสความหมายของอีสปอร์ต

การรับรู้ความหมายของอีสปอร์ตจากกลุ่มผู้ให้ข้อมูลทั้ง 5 กลุ่ม อันประกอบด้วย นักวิชาการ ผู้ฝึกสอน ผู้สนับสนุน นักกีฬาและบุคคลทั่วไป ได้แสดงทัศนะและให้ความหมาย พบว่า อีสปอร์ต (E-sport หรือ Electronic sport) หมายถึง เป็นการแข่งขันเกมเพื่อหาผลการแข่งขันแพ้ชนะในการแข่งขันเหมือนกีฬาเพียงแต่ไม่ได้ใช้ร่างกายในการแข่งขัน โดยมีเกมเป็นสื่อกลางที่มีกฎกติกา ในการแข่งขันของเกมนั้น ๆ เป็นหลัก ซึ่งผู้แข่งขันใช้ตัวละครในเกมเป็นผู้แข่งขันแทนตัวนักแข่ง ผู้วิจัยสามารถสรุปเป็นประเด็นต่าง ๆ ได้ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 5.12 การรับรู้และถอดรหัสความหมายของอีสปอร์ต

การรับรู้และการถอดรหัส	ทัศนะของนักแข่งอีสปอร์ต	ทัศนของกลุ่มผู้ให้ข้อมูลสำคัญ					สรุป
		กลุ่มนักวิชาการ	ผู้ฝึกสอน	นักกีฬา	ผู้สนับสนุน	บุคคลทั่วไป	
การแข่งขันเกม	การแข่งขันเกมเพื่อหาทีมที่มีความสามารถในการแข่งขันมากที่สุด	การแข่งขันเกมเพื่อหาผลแพ้ชนะ		การแข่งขันเกม ที่มีความจริงจังมาก	การแข่งขันเกม	เป็นการแข่งขันเกมที่หาผลเพื่อ	การแข่งขันของเกมรูปแบบหนึ่งที่หาผลการแพ้หรือชนะในการแข่งขัน
การเป็นประเภทหนึ่ง	ประเภทหนึ่งของการแข่งขันกีฬา แต่เป็นกีฬาที่ใช้สมองประสาทสัมผัสต่าง ๆ หรือความคิดแทนการใช้กำลังหรือร่างกาย	กีฬาของการแข่งขันเกมที่เลียนแบบการแข่งขันกีฬาจริง ๆ	กีฬาประเภทหนึ่งที่มีใช้สมองและประสาทสัมผัสในการแข่ง	มีลักษณะเป็นกีฬาประเภทหนึ่งเพราะต้องมีการฝึกซ้อมแล้ว	กีฬาของการแข่งขันเกมที่เลียนแบบการแข่งขันกีฬาจริง ๆ	กีฬาประเภทหนึ่งที่ไม่ได้ใช้ร่างกายในการแข่งขัน	กีฬา ที่เป็นกีฬาที่ใช้เกมเป็นสื่อกลาง หรือมีการเลียนแบบการแข่งขันของกีฬา และเป็นกีฬาที่ไม่ใช้ร่างกายในการแข่งขัน

ตารางที่ 5.6 การรับรู้และถอดรหัสความหมายของอีสปอร์ต

การรับรู้ และการ ถอดรหัส	ทักษะของ นักแข่ง อีสปอร์ต	ทักษะของกลุ่มผู้ให้ข้อมูลสำคัญ					สรุป
		นักวิชาการ	ผู้ฝึกสอน	นักกีฬา	ผู้สนับสนุน	บุคคลทั่วไป	
รูปแบบ การ แข่งขัน	รูปแบบของการ แข่งขันที่เฉพาะตัว คือ ใช้การควบคุมตัวละคร (Avatar) เล่นใน ตำแหน่งของตัวเอง และประสานกับเพื่อน ร่วมทีม		มีรูปแบบ เฉพาะในการ แข่งขัน คือ ใช้ ตัวละครในเกม เป็นคนแข่ง แทนตัวเอง			มีกติกาในการ แข่งขัน เฉพาะตัว ซึ่งมี ลักษณะเป็น เกม ๆ ไป	มีกติกาในการ แข่งขันที่ เหมาะกับเกม นั้น ๆ โดยใช้ การแข่งขัน ผ่านตัวละคร ในเกม

จากตารางการให้ความหมายของอีสปอร์ตที่ผู้ให้ข้อมูลสำคัญได้แสดงทักษะเกี่ยวกับการแข่งอีสปอร์ตข้างต้น แสดงให้เห็นถึงการรับรู้และการถอดรหัสอัตลักษณ์ทางความหมายอย่างหนึ่งของกิจกรรมที่นักแข่งอีสปอร์ตเป็นผู้สร้างความหมายขึ้นมา สามารถสรุปการแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับประเด็นต่าง ๆ ได้ดังนี้

1.) มิติด้านการแข่งขันเกม (Game competition)

การแข่งขันเกมเป็นความหมายพื้นฐานของอีสปอร์ต เนื่องจากอีสปอร์ตเป็นการแข่งขันเกมเพื่อหาผู้เล่นหรือทีมที่มีความสามารถในการแข่งขันมากที่สุด ซึ่งผู้ให้ข้อมูลสำคัญทั้ง 5 กลุ่มสามารถรับรู้ความหมายของอีสปอร์ตในมิติการแข่งขันได้เป็นส่วนใหญ่

“อีสปอร์ตมันก็คือการแข่งขันเกม ที่เป็นแบบทีมหรือแบบเดี่ยวบนโลกไซเบอร์หรือโลกออนไลน์ ตามที่หลาย ๆ คนรู้เลย”

(นักวิชาการคนที่ 3, สัมภาษณ์, 29 มิถุนายน 2562)

“มันก็คือการแข่งขันเกมอะค่ะ แต่หนูก็ไม่รู้ว่าทำไมต้องจริงจังขนาดไหนถึงเรียกว่ากีฬาได้”

(นักกีฬาคนที่ 2, สัมภาษณ์, 5 กรกฎาคม 2562)

“อีสปอร์ตเป็นแข่งขันเกมในเชิงกีฬา การแข่งขันเกมที่มีกติกาเป็นสื่อ โดยใช้วิธีของกีฬามาเป็นแบบอย่าง โดยถามว่าการแข่งขันเกมวิดีโอใช้ไหม บอกเลยว่าใช้เป็นวิดีโอเกมในเชิงกีฬา โดยมีกฎ กติกาเป็นเกณฑ์”

(ผู้สนับสนุนคนที่ 1, สัมภาษณ์, 15 กรกฎาคม 2562)

“อีสปอร์ตเป็นการแข่งขันที่เอาความสามารถในการเล่นเกามาแข่งขัน เพื่อหายอดของเกมนั้น ๆ โดยใช้กฎเหมือนของกีฬา”

(ภูมิ, บุคคลทั่วไป, สัมภาษณ์, 12 กันยายน 2562)

“อีสปอร์ตเป็นเรื่องของการแข่งขันเกม โดยไม่จำกัดแพลตฟอร์ม พีซีก็ใช้แข่งขัน ได้มือถือก็แข่งขันได้ Gameplay station เกมคอนโซล อะไรก็แข่งได้”

(อาร์ต, บุคคลทั่วไป, สัมภาษณ์, 12 กันยายน 2562)

จากการให้สัมภาษณ์ของผู้ให้ข้อมูลสำคัญในด้านนิติการแข่งขันท่ามกลาง (Game competition) แสดงให้เห็นว่า เป็นนิติการรับรู้ความหมายแรกสุดของการแข่งขัน เนื่องจากผู้ให้ข้อมูลสำคัญสามารถรับรู้ความหมายนี้ได้เกือบทุกคน เพราะว่า อีสปอร์ตเป็นคำสร้างขึ้นเพื่อเรียกกิจกรรมการแข่งขันที่มีความเป็นกีฬามากขึ้น นอกจากนี้อีสปอร์ตเป็นคำที่ใช้ในต่างประเทศมานานแล้ว จึงทำให้อีสปอร์ตในต่างประเทศมีความหมายใกล้เคียงกับการเป็นประเภทหนึ่งของกีฬามากขึ้น แต่ในประเทศไทยเพิ่งจะถูกนำมาใช้ได้ไม่นานจึงทำให้มีความหมายการแข่งขันเกมเป็นที่รับรู้ด้วยทั่วไป และจากการที่ผู้วิจัยเข้าไปร่วมสังเกตการณ์และร่วมสนทนากับผู้ร่วมงานการแข่งขัน RoV Pro League season 3 พบว่า ผู้ร่วมงานที่เป็นผู้ปกครองส่วนใหญ่จะเข้าใจความหมายของอีสปอร์ตในนิติการของการแข่งขันเกม

2.) มิติด้านการเป็นประเภทกีฬา (Kind of sport)

การเป็นกีฬาประเภทหนึ่งเป็นอีกมิติหนึ่งของผู้ให้ข้อมูลสำคัญสามารถรับรู้ความหมายของอีสปอร์ตว่าเป็นการแข่งขันกีฬาประเภทหนึ่งโดยใช้เกมเป็นสื่อกลางในการแข่งขันแทนการใช้ร่างกาย โดยมีการเลียนแบบการแข่งขันของกีฬา และมีการนำกีฬาจริง ๆ มาเปรียบเทียบกับอีสปอร์ตเพื่อให้เห็นมิติของความเป็นกีฬาเช่นกัน

“อีสปอร์ตมันเหมือนเป็นการแข่งขันที่หาคนแข่งที่เก่งที่สุดในกติกานั้น ๆ จริง ๆ มันเหมือนเป็นการแข่งขันกีฬา แต่เปลี่ยนเป็นเกมแทน แต่ว่าหลัก ๆ คือ การหาคนที่เก่งที่สุด แต่ว่ามันต่างกับกีฬาอื่นตรงที่มันไม่ได้ออกกำลังกาย มันใช้สมองแทน”

(นักวิชาการคนที่ 2, สัมภาษณ์, 20 มิถุนายน 2562)

“อีสปอร์ต คือ กีฬาประเภทหนึ่ง เป็นกีฬาที่เกิดขึ้นมาใหม่ในยุคนี้ เป็นกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ โดยจะตัดความเกี่ยวข้องทางด้านร่างกายต่าง ๆ โดยส่วนใหญ่กีฬาทั่วไปจะมีความแตกต่างทางด้าน Physical เข้ามา แต่ของอีสปอร์ตจะไม่ด้านนี้แต่จะใช้สมองเข้ามาแทน คือ เป็นกีฬาที่ใช้สมองเล่น เลยทำให้ทุกคนทุกเพศทุกวัยสามารถเล่นได้”

(ผู้ฝึกสอนอีสปอร์ตคนที่ 1, สัมภาษณ์, 1 สิงหาคม 2562)

“อีสปอร์ตเป็นกีฬาที่มีคนเล่นเยอะมาก เป็นกีฬาที่ทุกคนเริ่มต้นเท่ากัน คือ ถ้าจะลงแข่งไม่ว่ากรณีใด ๆ การเติมเงินหรือการมีของที่มาเพิ่มความสามารถของตัวเอง จะไม่มีผล คือ ถ้ามีก็แค่ชุดสวยเท่านั้น คือเริ่มต้นเท่ากันหมด แต่ความสามารถของผู้แข่งขันก็อีกเรื่องหนึ่ง เอาจริงก็เหมือนแบดมินตันที่ทุกคนมีไม่เหมือนกัน จับไม้เหมือนกัน ไม่ผิดอะไรไปมากกว่ากัน ส่วนจะพันอะไรก็เพื่อความสวยงามเท่านั้นก็ได้ช่วยให้เก่งขึ้น”

(ผู้ฝึกสอนอีสปอร์ตคนที่ 2, สัมภาษณ์, 8 สิงหาคม 2562)

“อีสปอร์ตมันเป็นเหมือนอีกขั้นหนึ่งของการเล่นเกม เพราะว่ามันมีกฎ มีระเบียบ มีวินัยที่ตัวนักแข่งต้องรักษา มีวางแผนอะไรอีก ถ้าจะเปรียบง่าย ๆ ก็เป็นกีฬาประเภทหนึ่งที่ไม่ต่างจากกีฬาที่เป็น Tradition เลยมันต่างกันแค่วิธีเล่นเฉย ๆ อย่างหมากรุก หมากล้อม สุกเกอร์อันนั้นอะเหมือนอีสปอร์ตเลย ไม่ได้ใช้ร่างกาย...”

(ผู้สนับสนุนคนที่ 2, สัมภาษณ์ 1 สิงหาคม 2562)

“อีสปอร์ตเป็นกีฬาชนิดหนึ่งที่ต่างกันไป เป็นเรื่องของเกม ที่ให้เกมเมอร์มาเจอกัน มันก็สนุกดี เวลาดูหนูก็เหมือนเชียร์กีฬาเลย”

(เฉอเบล , บุคคลทั่วไป, สัมภาษณ์, 12 กันยายน 2562)

จากการให้ความหมายของผู้ให้ข้อมูลสำคัญในมิติการเป็นประเภทหนึ่งของกีฬา (Kind of sport) ทำให้เห็นว่า การรับรู้ความหมายของการแข่งขันอีสปอร์ตเป็นกีฬาประเภทหนึ่งโดยใช้เกมเป็นสื่อกลางในการแข่งขัน อีกทั้งการแข่งขันอีสปอร์ตยังไม่มีข้อจำกัดของร่างกายผู้เข้าร่วมการแข่งขันเพราะว่าการแข่งขันอีสปอร์ตใช้ความคิดหรือการทำงานของสมองแทนการใช้ร่างกายในการแข่งขัน แสดงให้เห็นว่าอีสปอร์ตเป็นกีฬาที่มีความเท่าเทียมของผู้เล่น ไม่เพียงจะเป็นเรื่องเพศ อายุ สภาพร่างกาย แต่ยังรวมไปถึงตัวละครที่อยู่ในเกมที่ต้องมีความเท่าเทียมกันอีกด้วย

เมื่อผู้วิจัยได้ถามผู้ให้ข้อมูลสำคัญทั้ง 5 กลุ่ม ถึงการใช้คุณลักษณะของกีฬาที่นำมาใช้เปรียบเทียบกับอีสปอร์ต พบว่า ผู้ให้ข้อมูลสำคัญมีการใช้ลักษณะของกีฬา (Sport)

มาเปรียบเทียบกับอีสปอร์ตในหลายมิติ โดยผู้วิจัยสรุปประเภทกีฬาตามคำอธิบายของ ซึ่งผู้วิจัยใช้คุณลักษณะการเป็นกีฬาของ Guttman (1994) และ Global Association of International Sports Federations (GAISF) (2017) ได้ดังนี้

1. มิติการแข่งขัน เป็นความหมายอย่างกว้างที่ใช้ให้ความหมายของกีฬา ที่แข่งขันเพื่อความเป็นเลิศในด้านนั้น ๆ หรือหาคนหรือทีมในการแข่งขันนั้น ๆ

“ผมมองว่ามันดำเนินการแข่งขัน และ Discipline ของมันเปรียบได้กับกีฬาเลยนะ แต่ว่าหลัก ๆ มันก็ยังเป็นการแข่งเกมอยู่ดี แต่จริง ๆ มันเป็นการแข่งขันเพื่อนำไปสู่ความเป็นเลิศของศาสตร์ของการแข่งขันนั้น ๆ”

(นักวิชาการคนที่ 2, สัมภาษณ์, 20 มิถุนายน 2562)

“อีสปอร์ต เป็นกีฬา เพราะ มีการฝึกซ้อม เพื่อนำไปสู่การแข่งขัน คือเป็นการบอกว่าถ้าจะเป็นกีฬาต้องมีการฝึกซ้อมเพื่อนำไปแข่งขัน มันเลยต่างจากการเล่นเกมตรงที่เล่นเกมก็คือการเล่นไปวัน ๆ แต่อีสปอร์ตมันไม่ใช่ มันต้องมีการฝึกซ้อม ฝึกฝน เพื่อนำไปแข่งจริง ๆ แล้วที่นี้อีสปอร์ตมันมีการแข่งขันหลายระดับ ทั้งมือสมัครเล่น มืออาชีพทั้งในประเทศ ในระดับนานาชาติ”

(ผู้สนับสนุนคนที่ 1, สัมภาษณ์, 15 กรกฎาคม 2562)

“มันเป็นการแข่งขัน มีการจัดอันดับ เพื่อหาผู้แพ้ผู้ชนะ มันก็เหมือนกีฬาหลัก ๆ มีที่ 1 2 3 อยู่แล้ว”

(เมอเบล, บุคคลทั่วไป, สัมภาษณ์, 12 กันยายน 2562)

จากคำให้สัมภาษณ์ของผู้ให้ข้อมูลสำคัญข้างต้นแสดงให้เห็นว่า ในมิติความหมายของการแข่งขันที่เป็นมิติแรกที่มีการนำมาเปรียบเทียบกับอีสปอร์ต ไม่ว่าจะเป็นการดำเนินรูปแบบการแข่งขัน การจัดอันดับต่าง ๆ เป็นต้น อย่างไรก็ตามการนำมิติการแข่งขันของกีฬามาเปรียบเทียบแล้ว แต่การรับรู้ความหมายของผู้ให้ข้อมูลสำคัญยังคงมีลักษณะยึดโยงกับภาพของการแข่งขันเกมอยู่ดี

2. มิติการฝึกซ้อมและการวางแผน เป็นอีกมิติหนึ่งให้ผู้ให้ข้อมูลสำคัญได้แสดงความคิดเห็นถึง เนื่องจากการเป็นกีฬานั้นผู้เล่นต้องมีการฝึกซ้อม และวางแผนในการเล่น การฝึกซ้อม เพื่อนำมาซึ่งผลสัมฤทธิ์ที่ต้องการ

“คือ หนูมองว่าอีสปอร์ตมันเหมือนกับหนูตรงที่มีการฝึกฝนร่างกายเหมือนกัน อย่างหนูเล่นบาสก็ต้องฝึกฝนร่างกายเหมือนกัน เขาก็ฝึกฝนร่างกายเพื่อให้ไปส่งผลต่อการทำงานของสมอง หนูยังรู้สึกว่างอีสปอร์ตมันมีความเป็นกีฬามากกว่าหมากรุก หมากล้อมด้วยนะ เพราะว่า อันนั้นมันใช้แค่สมองมากกว่า เหมือนโอลิมปิกวิชาการมากกว่า (ซ้ำ) คือ มันเป็นเรื่องการฝึกทักษะ แต่ถ้าจะเป็นกีฬามันต้องมีบทบาททางด้านร่างกายด้วย”
(นักกีฬาคนที่ 1, สัมภาษณ์, 14 กรกฎาคม 2562)

“สิ่งที่อีสปอร์ตเหมือนกับกีฬาของหนูคือ มันต้องต่อสู้เหมือนกัน มันต้องมันต้องฝึกซ้อมเหมือนกัน ต้องศึกษาคู่ต่อสู้เหมือนกัน ต้องแก้เทคนิคเขายังไง”
(นักกีฬาคนที่ 2, สัมภาษณ์, 5 กรกฎาคม 2562)

“มันคือการวางแผนค่ะ มันเหมือนกีฬาที่เราต้องวางแผน เตรียมตัว แล้วก็ลงแข่ง มันคือเส้นทางเดียวกับกีฬาเลยคะ”
(หวาน, บุคคลทั่วไป, สัมภาษณ์, 12 กันยายน 2562)

“มันเป็นการวางแผน ทุกคนต้องมีการวางแผน ต้องมีการฝึกฝน มีการทำงานร่วมกัน พุดง่าย ๆ โครงสร้างมันเหมือนกับการฝึกฝนนักกีฬาคนหนึ่งเข้าทีมแข่งเลย”
(นักวิชาการคนที่ 1, สัมภาษณ์, 15 กรกฎาคม 2562)

จากการให้สัมภาษณ์ของผู้ให้ข้อมูลสำคัญข้างต้น มิติด้านการฝึกซ้อมและการวางแผนในการแข่งขันกีฬานักกีฬาทุกคนต้องเตรียมตัวฝึกซ้อม รวมไปถึงการวางแผนที่จะใช้ในการแข่งขัน เป็นที่น่าสังเกตว่าผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่แสดงความคิดเห็นในมิตินี้ มีทัศนะที่มองว่างอีสปอร์ตมีลักษณะที่ร่วมกับกีฬาอย่างชัดเจน

3. มิติกฎและกติกาในการแข่งขัน มีกฎระเบียบในการแข่งขันเป็นระเบียบกลางที่บังคับใช้ในการแข่งขัน หรือใช้กับคนที่ทำผิดกฎในการแข่งขัน เช่น การโกง หรือปัญหาที่เกิดขึ้นในระหว่างการแข่งขัน

“มันเป็นกีฬาตรงที่ผู้เล่นทุกคนแข่งขันภายใต้กฎ กติกาเดียวกัน แล้วมันก็สามารถเอ็นเทอร์เทนคนดูได้ ก็เป็นสิ่งเดียวกับสิ่งที่กีฬาให้ได้เหมือนกัน”
(ชูกัส, บุคคลทั่วไป, สัมภาษณ์, 12 กันยายน 2562)

“ต้องบอกก่อนว่ากีฬามันเกิดขึ้นจากการมีกติกา เกมมันก็มีของมัน แต่ว่าที่แข่งขันกับที่เล่นบางทีมันต่างกัน อย่างในเกม Pub G เวลาเล่นกันเอง ต้องเป็นที่ 1 ถึงจะชนะ แต่เวลาลงแข่งมันก็จะอีกแบบหนึ่งที่สามารถวัดผลได้ เพราะว่ารากฐานมาจากกีฬาเหมือนกัน แล้วก็มีบทลงโทษสำหรับนักแข่งที่ผิดกฎ กติกาในการแข่งขัน อย่างตอนแข่งมีการโกงเกิดขึ้นนักแข่งก็โดนแบนไปเลย”

(บุม, บุคคลทั่วไป, สัมภาษณ์, 12 กันยายน 2562)

จากการการให้สัมภาษณ์ของผู้ให้ข้อมูลสำคัญเกี่ยวกับการนำคุณลักษณะของกีฬามาเปรียบเทียบกับอีสปอร์ตพบว่า มีการใช้มิติของการแข่งขันซึ่งเป็นความหมายเบื้องต้นของการแข่งขันกีฬา การฝึกซ้อมและการเตรียมตัวของนักแข่งอีสปอร์ตในการแข่งขัน และการมีกฎ กติกาที่ระบุในการแข่งขันพร้อมกับบทลงโทษผู้กระทำความผิด เมื่อผู้วิจัยถามถึงลักษณะสิ่งที่ทำให้อีสปอร์ตต่างจากกีฬากับผู้ให้ข้อมูลทั้ง 5 กลุ่ม ให้ความเห็นไปในทางเดียวกันว่าสิ่งที่เป็นความแตกต่างระหว่างอีสปอร์ตและกีฬา (Sport) คือ อีสปอร์ตไม่ได้ใช้ร่างกายในการแข่งขัน

“มันต่างกับกีฬาต่างกันตรงที่เล่นผ่านอุปกรณ์ แต่หนูใช้ร่างกายอะไรแบบนี้ ถ้าเปรียบก็จะเปรียบว่าเป็นหมากรุกที่ว่าเป็นกีฬานะคะ”

(นักกีฬาคนที่ 1, สัมภาษณ์, 14 กรกฎาคม 2562)

“อีสปอร์ตมันเป็นการแข่งขันเกม มันเลยไม่ได้เป็นกีฬาเท่าไร แล้วอีสปอร์ตมันไม่ได้ใช้ร่างกายแข่งขันเหมือนกีฬาด้วยอะครับ คือ ร่างกายเขาไม่ได้ขยับเลย”

(กร, บุคคลทั่วไป, สัมภาษณ์, 12 กันยายน 2562)

“คือ มันไม่ได้ใช้ร่างกาย คือ ถ้าจะบอกว่ามันใช้ร่างกาย มันใช้แค่นี้วะครับ

(นัท, บุคคลทั่วไป, สัมภาษณ์, 12 กันยายน 2562)

จากการสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลสำคัญทั้ง 5 กลุ่ม ทำในมิติด้านการเป็นประเภทหนึ่งของกีฬา ทำให้จัดกลุ่มการแสดงความคิดเห็นของผู้ให้ข้อมูลสำคัญได้ เป็น 2 กลุ่มคือ

ก. ผู้ที่มองว่าอีสปอร์ตเป็นกีฬา คือ กลุ่มที่ใช้มิติด้านการแข่งขัน ด้านการฝึกซ้อมและการวางแผน และด้านการมีกฎ กติกา และระเบียบในการแข่งขัน

เพื่อหาความเป็นเลิศในการแข่งขัน โดยมีทั้งการอ้างประกาศของภารกิจแห่งประเทศไทย (กกท.) รวมถึงการเทียบเคียงอีสปอร์ตกับกีฬาจริง ๆ เพียงแต่ยังคงมีมิติของการแข่งขันเกมไว้เสมอ

ข. ผู้ที่มองว่าอีสปอร์ตไม่เป็นกีฬา คือ กลุ่มที่ใช้มิติด้านความหมายของกีฬาที่กีฬาต้องมีการเคลื่อนไหวของร่างกายมาเป็นตัวเปรียบเทียบ ซึ่งแสดงให้เห็นว่าการเป็นกีฬานั้นต้องมีการเคลื่อนไหวของร่างกายจริง ๆ อย่างไรก็ตามในกลุ่มผู้ที่มองว่าอีสปอร์ตไม่เป็นกีฬาก็สามารถรับรู้มิติความหมายด้านการแข่งขัน ด้านการฝึกซ้อมและการวางแผน และด้านการมีกฎ กติกา และระเบียบในการแข่งขันได้

จะเห็นได้ว่าผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่ 5 กลุ่มจะให้ข้อมูลไปในทางเดียวกันเกี่ยวกับการรับรู้ความหมายของอีสปอร์ตมิติการเป็นกีฬา ว่าอีสปอร์ตนั้นเป็นกีฬาในมิติด้านการแข่งขัน การที่ต้องฝึกฝนและวางแผน และการมีกฎ ระเบียบในการแข่งขันที่ชัดเจน เพื่อหาความเป็นเลิศในการแข่งขันนั้น ๆ ส่วนผู้ที่มองว่าไม่เป็นกีฬาเพราะว่าอีสปอร์ตไม่ได้ใช้ร่างกายในการแข่งขัน คือ ไม่มีการเคลื่อนไหวของร่างกายเหมือนกับกีฬา ซึ่งจะเห็นได้ว่าผู้ให้ข้อมูลสำคัญมีการนำลักษณะของกีฬามาเปรียบเทียบกับอีสปอร์ตอยู่ตลอดเวลาในการให้รับรู้ความหมายของอีสปอร์ตในมิติของการเป็นกีฬาประเภทหนึ่ง นอกจากนี้ผู้วิจัยยังสังเกตเห็นว่าการรับรู้ความหมายในมิติของการเป็นกีฬาของอีสปอร์ตนั้น ผู้ที่มีความใกล้ชิดนักแข่งอีสปอร์ตหรือติดตามอีสปอร์ตอย่างต่อเนื่องอย่างผู้ฝึกสอนนักแข่งอีสปอร์ตหรือบุคคลที่ติดตามอีสปอร์ตอย่างต่อเนื่องจะมีรับรู้ความหมายของอีสปอร์ตในมิติการเป็นกีฬาได้มากกว่าบุคคลที่ห่างออกไปหรือคนที่ไม่ค่อยติดตามอีสปอร์ต

สามารถสรุปได้ว่าในมิติความหมายด้านการเป็นกีฬาประเภทหนึ่ง (Kind of sport) ของอีสปอร์ตเป็นมิติที่มองว่าการแข่งขันอีสปอร์ตเป็นกีฬาประเภทหนึ่งที่เป็นการเล่นแบบการแข่งขันกีฬาจริง ๆ เพียงแต่ว่าอีสปอร์ตเป็นกีฬาที่ไม่ได้ใช้ร่างกายในการแข่งขัน ซึ่งมิติการเป็นกีฬาที่ผู้ให้ข้อมูลทั้ง 5 กลุ่มมีการรับรู้ความหมายของการแข่งขันอีสปอร์ตที่แตกต่างกันไป โดยผู้ให้ข้อมูลสำคัญจะนำคุณลักษณะของกีฬาจริง ๆ มาเปรียบเทียบกับอีสปอร์ตในมิตินี้ โดยมิติของกีฬาที่ผู้ให้ข้อมูลสำคัญนำมาเปรียบกับอีสปอร์ต คือ การที่ต้องแข่งขันกันเพื่อหาความเป็นเลิศเหมือนกัน การที่ต้องมีการฝึกฝน เตรียมตัว และวางแผนเหมือนกัน และการมีกฎ กติกาที่บังคับใช้ในการแข่งขันเหมือนกันเพียงแต่ว่ากฎและกติกาของอีสปอร์ตจะยึดกับตัวเกมที่ใช้ในการแข่งขันเป็นหลัก ส่วนที่ผู้ให้ข้อมูลสำคัญแสดงทัศนะว่าอีสปอร์ตต่างจากกีฬาเพราะว่าไม่ใช่ร่างกายมาเป็นส่วนเกี่ยวข้อง

3.) มิติด้านรูปแบบการแข่งขันที่เฉพาะตัว (Mode)

รูปแบบการแข่งขัน เป็นอีกหนึ่งมิติของการนิยามความหมายของอีสปอร์ตที่ผู้ให้ข้อมูลสำคัญรับรู้ว่ารูปแบบการแข่งขันอีสปอร์ตจะมีลักษณะเฉพาะตัว มีกฎ กติกา ที่ใช้

ในการแข่งขัน และนอกจากนี้ยังมีลักษณะเป็นการเล่นผ่านสื่อกลางอย่าง “เกม” หรือตัวละครในเกม เพื่อแข่งขันแทนร่างกายจริง ๆ

“เป็นการแข่งขันกีฬาอย่างหนึ่ง ที่เป็นแบบทีมหรือเดี่ยว โดยเป็นการแข่งขันผ่านตัวเกม สมาชิกในทีมก็จะมึบทบาทของตัวเองเพื่อจะทำหน้าที่ของตัวเองให้ดีที่สุด และชนะฝั่งตรงข้าม”

(นักวิชาการคนที่ 1, สัมภาษณ์, 15 กรกฎาคม 2562)

“เป็นกีฬาอย่างหนึ่งแค่เปลี่ยนรูปแบบตากการเล่นตัวต่อตัวมาเล่นผ่านบางสิ่งแทน แต่ก็ยังเป็นกีฬาอยู่ดี”

(หวาน, บุคคลทั่วไป, สัมภาษณ์, 12 กันยายน 2562)

“มันเป็นการแข่งขันที่ตัวผู้เล่นอยู่ในโลกของความเป็นจริง แล้วแข่งขันผ่านสื่อกลาง ไม่ว่าจะเป็นอุปกรณ์ต่าง ๆ หรือตัวละครในเกมเพื่อสู้กันทันเอาตัวเองไปแข่ง ซึ่งมันก็มีความสนุกอยู่นะครับเวลาดู”

(กร, บุคคลทั่วไป, สัมภาษณ์, 12 กันยายน 2562)

“มองว่าเป็นกีฬานิดหนึ่ง มันมีกฎและกติกาที่แยกกันหลายอย่าง ขึ้นอยู่กับกติกาของเกมนั้น ๆ อย่างฟุตบอลก็มีกฎเกณฑ์ที่ต่างกันไป มวยก็มีต่างกันว่ามวยแต่มีสपोर्टมันจะต่างกันมาก ๆ เพราะว่าเป็นเกม ๆ ก็ขึ้นอยู่กับคนที่เล่นอีสปอร์ตต้องเรียนรู้เป็นเกม ๆ ไป”

(บวม, บุคคลทั่วไป, สัมภาษณ์, 12 กันยายน 2562)

การรับรู้ความหมายในมิติด้านรูปแบบการแข่งขัน (Mode) ของผู้ให้ข้อมูลสำคัญแสดงให้เห็นว่า มิติด้านนี้มองว่าอีสปอร์ตมีรูปแบบการแข่งขันที่มีลักษณะการแข่งขันที่เฉพาะตัว มีกฎ กติกา ที่ใช้ในการแข่งขัน และยังเป็นการเล่นผ่านสื่อกลางอย่าง “เกม” รวมถึงตัวละครในเกม (Avatar) เพื่อแข่งขันแทนร่างกาย โดยมิตินี้เป็นมิติที่เฉพาะกลุ่มคนที่ให้ความสนใจในอีสปอร์ตจะสามารถรับรู้ได้มากกว่า 2 มิติแรก

จากการศึกษาการรับรู้ความหมายของอีสปอร์ต ผู้วิจัยสามารถสรุปได้ว่าผู้ให้ข้อมูลสำคัญทั้ง 5 กลุ่มสามารถรับรู้ความหมายเบื้องต้นของอีสปอร์ตอย่างการแข่งขันเกมได้เกือบทุกคน และในมิติการเป็นกีฬาประเภทหนึ่งนั้นจะเป็นขั้นที่ผู้ให้ข้อมูลสำคัญมีการแปลความหมายของอีสปอร์ต

จากการเปรียบเทียบกับคุณลักษณะของกีฬา (Traditional sport) ผู้ถอดรหัสที่เป็นนักวิชาการ ผู้สนับสนุน ผู้ฝึกสอน นักกีฬา หรือบุคคลทั่วไป ที่มีความสนใจในหรือความใกล้ชิดอีสปอร์ตจะสามารถรับรู้ ความหมายของอีสปอร์ตในมิติที่เป็นมิติเฉพาะอย่างมิติด้านรูปแบบการแข่งขันได้ อย่างไรก็ตามผู้ให้ ข้อมูลที่ไม่ค่อยสนใจหรืออยู่นอกกลุ่มวัฒนธรรมอีสปอร์ตจะมองว่าเป็นสิ่งที่ “ไร้สาระ” เพราะว่าเป็น สิ่งที่ตรงข้ามกับบรรทัดฐานหลักของสังคมอย่าง “การเรียน” เพราะอย่างไรก็ตามอีสปอร์ตยังเป็น “เกม” อยู่ ซึ่งเกมก็เป็นสิ่งที่ไร้สาระ เชื่อว่าเป็นสิ่งที่สร้างปัญหาให้กับเยาวชนในสังคม ซึ่งแสดงให้เห็น ว่าอีสปอร์ตยังถูกวัฒนธรรมกระแสหลักมองว่าเป็นวัฒนธรรมกระแสรองที่ไร้สาระ ไร้ประโยชน์อยู่และ มีการแบ่งแยกอย่างชัดเจน อย่างไรก็ตามก็ยังมีผู้ให้ข้อมูลสำคัญสนับสนุนว่าเป็นกีฬาประเภทหนึ่ง แต่ยังคงมีความกังวลร่วมด้วย ดังที่ นักวิชาการคนที่ 3 ได้แสดงทัศนะว่า

“รู้สึกเป็นห่วง เพราะด้วยวัฒนธรรมบ้านเรา เขามองว่าคนที่เล่นเกมในลักษณะนี้ เวลาเล่นเกมมาก ๆ หมกมุ่นมาก ๆ จะกลายเป็นเสพติดไป ก็จะกลายเป็นเกมให้โทษ แต่ถ้า มองในมุมมองของนักวิทยาศาสตร์การกีฬาก็จะมองได้สองอย่าง คือ มองว่าเป็นกีฬาอีสปอร์ต เพราะว่ามีเกมฝึกซ้อม มีการเทรนนิ่งเหมือนนักกีฬาจริง แต่ถ้ามองในด้านการส่งเสริมสุขภาพ น่าเป็นห่วง เพราะงานวิจัยหลายชิ้นบอกว่าทำให้เด็กมีปัญหาด้านสุขภาพ และถ้าเล่นมาก ๆ อาจนำไปสู่ความรุนแรงได้”

(นักวิชาการคนที่ 3, สัมภาษณ์, 29 มิถุนายน 2562)

จากคำให้สัมภาษณ์ข้างต้น แสดงให้เห็นว่าวัฒนธรรมของสังคมก็ยังคงเป็นตัว กำหนดการรับรู้ความหมายของอีสปอร์ตของคนในสังคมอยู่ อย่างไรก็ตามการที่ผู้ให้ข้อมูลสำคัญทั้ง 5 กลุ่มก็สามารถรับรู้ความหมายของการแข่งขันเกม และการเป็นประเภทหนึ่งของกีฬา แสดงให้เห็นว่า ผู้รับชมการแข่งขันอีสปอร์ตสามารถรับรู้ความหมายของอีสปอร์ตว่ามีการสร้างความหมายร่วม (Shared meaning) ในทั้งสองมิติดังกล่าว

5.2.2 การรับรู้และถอดรหัสความหมายของนักแข่งอีสปอร์ต

การรับรู้ความหมายของนักแข่งอีสปอร์ตในประเทศไทยในพื้นที่การแข่งขันอีสปอร์ต ที่เลียนแบบการแข่งขันกีฬา โดยมีการแบ่งการแข่งขันเป็นรอบต่าง ๆ เพื่อหาทีมหรือบุคคลที่มีความสามารถที่สุดในการแข่งขันนั้น ๆ ซึ่งการรับรู้ความหมายของนักแข่งอีสปอร์ตยังเป็นการรับรู้ อัตลักษณ์ทางความหมายของกลุ่มนักแข่งอีสปอร์ตด้วย หลังจากศึกษาการรับรู้ความหมายของนักแข่ง อีสปอร์ตในประเทศไทยจากผู้ให้ข้อมูลสำคัญทั้ง 5 กลุ่ม สามารถสรุปได้ ดังนี้

ตารางที่ 5.13 การรับรู้และถอดรหัสความหมายของนักแข่งอีสปอร์ต

การให้ความหมายของนักแข่งอีสปอร์ต	การรับรู้และการถอดรหัสของ	ทัศนของกลุ่มผู้ให้ข้อมูลสำคัญ					สรุป
		นักวิชาการ	ผู้ฝึกสอน	นักกีฬา	ผู้สนับสนุน	บุคคลทั่วไป	
นักกีฬาคนหนึ่ง	นักกีฬาอาชีพ	มีหลายระดับในการเป็นนักกีฬาขึ้นอยู่กับความจริงใจของนักแข่งอีสปอร์ตคนนั้น	นักกีฬาคือหนึ่งในระบบการแข่งขัน มีตารางฝึกซ้อมและการใช้ชีวิต และสามารถสร้างรายได้จากสิ่งนี้	มีหลายระดับในการเป็นนักกีฬา แต่ถ้ามีการจัดการตัวเองที่ดีก็ถือว่าเป็นนักกีฬาคือหนึ่ง	นักกีฬาประเภทหนึ่ง โดยขึ้นอยู่กับความจริงใจของนักแข่งอีสปอร์ต	ขึ้นอยู่กับนักแข่งอีสปอร์ต ถ้าอยู่ในระบบแต่เป็นนักกีฬาที่ไม่ได้ใช้ร่างกายในการแข่งขัน	นักกีฬาคือหนึ่งที่ขึ้นอยู่กับระดับความจริงใจของการเป็นนักแข่งอีสปอร์ต และสามารถยึดสิ่งที่ทำอยู่เป็นอาชีพได้
อาชีพในฝัน							ผู้ให้ข้อมูลไม่สามารถรับรู้และถอดรหัสอัตลักษณ์ทางความหมายในมิตินี้ได้
นักล่าฝัน							ผู้ให้ข้อมูลไม่สามารถรับรู้และถอดรหัสอัตลักษณ์ทางความหมายในมิตินี้ได้
	คนเล่นเกม	คนเล่นเกมที่มีความสามารถมาก และมีพื้นที่ในการรองรับความชื่นชอบของตนเอง					คนที่เล่นเกมเหมือนคนอื่นแต่ถ้ามีความสามารถหรือพื้นที่ในการแสดงความสามารถ และสามารถจัดการเรื่องต่าง ๆ ในชีวิตได้เป็นอย่างดี

จากตารางการให้ความหมายของนักแข่งอีสปอร์ตของผู้ให้ข้อมูลสำคัญทั้ง 5 กลุ่มข้างต้นที่ได้แสดงทัศนะเกี่ยวกับความหมายของนักแข่งอีสปอร์ต สามารถสรุปการแสดงความคิดเห็นได้ ดังนี้

1.) คนเล่นเกม

เป็นวงความหมายแรกของผู้ให้ข้อมูลสำคัญ ที่สามารถรับรู้ความหมายจากนักแข่งอีสปอร์ตที่นำเสนอออกมา โดยความหมายของนักแข่งอีสปอร์ตในมิตินี้ของผู้ให้ข้อมูลสำคัญเป็นการรับรู้ความหมายตามกิจกรรมที่นักแข่งอีสปอร์ตทำอยู่คือ “การเล่นเกม” แต่การเล่นเกมนักแข่งอีสปอร์ตมีความจริงจังมากกว่า จนสามารถยึดเป็นอาชีพได้

“นักกีฬาอีสปอร์ต ก็ยังเป็นเด็กเล่นเกมอยู่นะ ณ ตอนนี่ คือบังเอิญมีที่รองรับแล้วก็มีความเป็นทางการมากขึ้น มันเลยเป็นความโชคดีที่มีที่รองรับ คือ ถ้าไม่มีที่รองรับก็จะเป็นคนเล่นเกม”

(นักวิชาการคนที่ 1, สัมภาษณ์, 15 กรกฎาคม 2562)

“เด็กก็ยังเป็นเด็กอะนะครับ คือ ณ ตอนนี่ของเรานั้นยังเป็นเด็กอยู่ แต่นักแข่งอีสปอร์ตมันเกิดขึ้นมาเพราะว่ามีการแข่งขันขึ้นมา แต่ในทีมมันมีการเปลี่ยนแปลงอะไรบ่อยๆ ยังไม่ทันเรียนรู้อะไรกันเลยก็เปลี่ยนกันแล้ว เลยยังไม่ทันทำให้เป็นนักกีฬาที่เปลี่ยนทีมแล้ว”

(ผู้สนับสนุนคนที่ 2, สัมภาษณ์ 1 สิงหาคม 2562)

“เขาเป็นคนที่เล่นเกมแล้วมีสิ่งที่มีมารองรับความชอบของเขาได้ พอชอบก็ทำได้ดีแล้วบังเอิญว่ามีที่รองรับความชอบเขาได้ ทำให้พัฒนาเป็นอาชีพได้ แล้วก็พัฒนาตัวเองไปเรื่อย ๆ”

(หวาน, บุคคลทั่วไป, สัมภาษณ์, 12 กันยายน 2562)

“เป็นพวกจริงจัง Gaming เล่นเอาจริงกว่าคนอื่น ๆ มุ่งมั่นกว่าคนอื่น เอาจริงกว่าคนอื่น มุ่งมั่นได้อันดับ มีความสามารถด้วย มีเป้าหมายด้วย”

(บูม, บุคคลทั่วไป, สัมภาษณ์, 12 กันยายน 2562)

“เขาก็เป็นคนเล่นทั่วไปอะครับ ก็เล่นเกมทั่ว ๆ ไป เล่นเกมเก่งกว่าคนอื่นก็เลยมีคนมาชวนเข้าทีมแข่งขัน แล้วก็กลายเป็นคนที่แข่งเกมขึ้นมา หาเงินได้ อะไรได้”

(นัท, บุคคลทั่วไป, สัมภาษณ์, 12 กันยายน 2562)

จากการให้ความหมายของผู้ให้ข้อมูลสำคัญแสดงให้เห็นว่า การรับรู้ความหมายของนักแข่งอีสปอร์ตในมิติของการเป็นคนเล่นเกม นั้น นักแข่งอีสปอร์ตยังคงเป็นคนเล่นเกมอยู่ เป็นที่น่าสังเกตจากการให้คำตอบของผู้ให้ข้อมูลสำคัญส่วนใหญ่จะเด็กนักแข่งอีสปอร์ตว่า “เด็ก” ซึ่งมีนัยยะว่า คนที่เล่นเกมยังคงมีความเป็นเด็กอยู่ เนื่องจากผู้ให้ข้อมูลสำคัญให้เหตุผลว่า “เกม” ยังคงเป็นกิจกรรมและความชอบของเด็ก แม้ว่านักแข่งอีสปอร์ตจะไม่ได้เป็นเด็กแล้วก็ตาม อย่างไรก็ตามก็จะถูกมองว่าเป็นเด็ก แต่ยังคงมองว่ามีเป้าหมาย และความสามารถมากกว่าคนเล่นเกมทั่วไป และยังมีพื้นที่ในการรองรับความชื่นชอบจนพัฒนาเป็นอาชีพได้ จึงทำให้นักแข่งอีสปอร์ตพื้นที่ในการแสดงตัวให้สังคมได้รับรู้มากกว่าคนเล่นเกมทั่วไป

2.) นักกีฬาอาชีพ

คำว่า “นักกีฬา” เป็นอีกมิติทางความหมายหนึ่งซึ่งผู้ให้ข้อมูลสำคัญรับรู้ความหมายได้ กล่าวคือ เป็นการมองว่านักแข่งอีสปอร์ตมีความเป็นนักกีฬา ด้วยการเปรียบเทียบนักแข่งอีสปอร์ตกับนักกีฬา เช่น การหน้าที่ที่ต้องรับผิดชอบ มีตารางในการฝึกซ้อม มีการแข่งขัน มีทีมงานที่คอยช่วยเหลือ รวมไปถึงสามารถเป็นอาชีพที่สามารถเลี้ยงตัวเองได้

“มันต้องดูหลายระดับอะนะ ถ้าเป็นนักกีฬาอาชีพ ก็จะเป็นนักกีฬาคนหนึ่งได้ แล้วนะ ก็เป็นระดับโปร ที่เล่นเป็นอาชีพ ก็เหมือนเป็นนักกีฬาอาชีพแล้ว เพราะต้องต้อง Perform ตามที่นักกีฬาอาชีพอื่น ๆ เขาต้องรักษา ต้องอยู่ใน Contact เพราะถ้าไม่อยู่ใน Contact ก็ต้องโดนลงโทษไปอะนะ อย่างที่มีข่าวXXXออกมา ก็ถือว่าเป็นระดับมืออาชีพไปงั้นก็แต่ว่าอะนะมันมีหลายระดับ มีระดับกึ่งอาชีพ ระดับนักเรียนไปแข่ง มันก็ไม่เชิงเป็นมืออาชีพ ซึ่งก็ต้องดูเป็นรายบุคคลไป”

(นักวิชาการคนที่ 2, สัมภาษณ์, 20 มิถุนายน 2562)

“อันนี้หนูเปรียบกับน้องชายหนูนะคะ น้องหนูก็มีมุมที่เป็นเด็กที่เล่นเกมด้วย แล้วก็มุมที่เป็นนักกีฬาด้วย ตรงที่เป็นเด็กเล่นเกมอะคะ ก็จะเป็นกิจกรรมที่เขาทำอยู่ มันเป็นการเล่นเกม ส่วนที่เป็นนักกีฬาก็ถ้าเทียบกับตัวหนู ว่ามันเหมือนกันตรงที่ต้องซ้อมเหมือนกัน ถ้าไม่ซ้อมก็คือแพ้ไปเบน อย่างเรื่องอีสปอร์ต ถ้าเราไม่มีการซ้อมให้เข้ากับคนในทีมถึงเวลาไปแข่งก็จะไม่ได้ พลาดแล้วก็แพ้ได้”

(นักกีฬาคนที่ 2, สัมภาษณ์, 5 กรกฎาคม 2562)

“คิดว่าเป็นนักกีฬา ไม่ได้เป็นเด็กเล่นเกม เพราะว่าเขาแบ่งเวลาว่าตื่นมาต้องทำอะไร ตารางซ้อมมีแบบนี้ก็ต้องตื่นมารับผิดชอบ ซ้อมเสร็จต้องทำอะไรต่อ ออกกำลังกายนะ ต้องคุยกันเรื่องวางแผนต่าง ๆ ก็ไม่ใช่เด็กเล่นเกมแล้ว มันเป็นอาชีพที่สามารถเลี้ยงตัวเองได้ แม้ว่าเรียนอยู่ก็ตาม”

(ผู้ฝึกสอนอีสปอร์ตคนที่ 2, สัมภาษณ์, 8 สิงหาคม 2562)

จากการสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลสำคัญสามารถ ทำให้เห็นว่ามี การนำ มิติของการเป็นนักกีฬามาเปรียบเทียบกับนักแข่งอีสปอร์ตในด้านต่าง ๆ สามารถจัดประเภทได้ ดังนี้

1.) การมีการแข่งขัน คือ เป็นสิ่งที่นักแข่งอีสปอร์ตต้องมีการแข่งขันเพื่อหาความเป็นเลิศ ซึ่งเป็นความหมายที่เกี่ยวข้องกับการเป็นนักกีฬา แต่กีฬาที่นักแข่งอีสปอร์ตแข่งขันเป็นกีฬาที่ใช้ร่างกายในการแข่งขัน ซึ่งความหมายที่มีการนำมาเปรียบเทียบในมิตินี้ก็เป็นหนึ่งในมิติผู้ให้ข้อมูลสำคัญมองว่านักแข่งอีสปอร์ตมีความแตกต่างจากนักกีฬาเช่นกัน

“ก็มีต่างนะ ก็การเล่นที่ต่างกัน เขาเล่นผ่านอุปกรณ์ แต่หนูใช้ร่างกายอะไรแบบนี้”

(นักกีฬาคนที่ 1, สัมภาษณ์, 14 กรกฎาคม 2562)

“มันต่างกับหนูตรงที่กีฬาของหนู เขาใช้ร่างกายแต่ของหนูใช้ความคิด เหมือนใช้ร่างกายคนละส่วนกัน”

(นักกีฬาคนที่ 2, สัมภาษณ์, 5 กรกฎาคม 2562)

ถึงแม้ว่าความแตกต่างทางการใช้ร่างกาย (Physical) ในการแข่งขันเป็นมิติแรกๆ ที่ผู้ให้ข้อมูลสำคัญแสดงทัศนะไว้ แต่ความเหมือนของนักแข่งอีสปอร์ตกับนักกีฬาจริง ๆ ที่ผู้ให้ข้อมูลสำคัญได้แสดงทัศนะไว้ คือ

1.1) การฝึกซ้อม เตรียมตัว และการวางแผน ในด้านนี้นักแข่งอีสปอร์ตมีความคล้ายกับนักกีฬาจริง ๆ เพราะ ในการแข่งขันต่าง ๆ นักแข่งอีสปอร์ตต้องมีการฝึกซ้อม เตรียมตัว และการวางแผนในการแข่งขันแต่ละครั้ง เพื่อให้ชนะคู่แข่ง

1.2) การมีระเบียบวินัยและความรับผิดชอบ เป็นอีกลักษณะหนึ่งของนักกีฬาที่นำมาเปรียบเทียบกับนักแข่งอีสปอร์ต เพราะ นักแข่งอีสปอร์ตมีหน้าที่ต้องคอยรับผิดชอบต่อตารางการฝึกซ้อม ต้องรักษาวินัยในการใช้ชีวิตประจำวัน หรือการเคารพ

กติกากในการแข่งขัน ผลการแข่งขัน ตลอดจนสิ่งที่จะต้องรับผิดชอบอื่น ๆ ที่ตนมี เช่น การเรียน ครอบครัว เป็นต้น

2.) *ทีมงานคอยสนับสนุน* หมายถึง นักแข่งอีสปอร์ตมีทีมงานคอยสนับสนุนเรื่องต่าง ๆ ในการแข่งขัน เช่น การมีผู้ฝึกสอน (Coach) ในการช่วยฝึกสอนวางแผนหรือรูปแบบที่จะใช้ในการแข่งขัน การมีผู้จัดการทีมที่ช่วยคอยจัดการเรื่องต่าง ๆ เป็นต้น

3.) *ความสำเร็จ* เป็นอีกหนึ่งเรื่องที่ถูกข้อมูลสำคัญใช้เปรียบเทียบนักแข่งอีสปอร์ตกับนักกีฬา ซึ่งเป็นความสำเร็จทั้งในด้านการเป็นชื่อเสียงในการแข่งขันอีสปอร์ต หรือการสำเร็จในด้านต่าง ๆ ดังที่อาจารย์ ดร. นักวิชาการคนที่ 3 ได้แสดงทัศนะเพิ่มเติมว่า

“เอาจริง แน่ ๆ เลย คือมันต้องประสบความสำเร็จ มันต้องมีความสำเร็จทั้งการแข่งขัน และไม่ใช่ความสำเร็จในด้านกีฬาด้านเดียวด้วย มันต้อง Perfect รอบด้าน เช่น เล่นเกมได้ ร่างกายไม่เสีย การเรียนไม่แย่”

(นักวิชาการคนที่ 3, สัมภาษณ์, 29 มิถุนายน 2562)

จะเห็นได้ว่าผู้ให้ข้อมูลสำคัญทั้ง 5 กลุ่ม จะให้ข้อมูลไปในทิศทางเดียวกัน ในมิติของการเป็นนักกีฬาของนักแข่งอีสปอร์ตในประเทศไทย โดยจะแบ่งนักแข่งอีสปอร์ตออกเป็นหลายระดับ เช่น มีสมัครเล่น ระดับนักเรียน เป็นต้น ส่วนนักแข่งที่เป็นระดับโปร (Pro player) นั้น ผู้ให้ข้อมูลสำคัญส่วนใหญ่จะมีการเทียบเคียงลักษณะของนักแข่งอีสปอร์ตกับนักกีฬา (Athlete) เช่น การมีตารางฝึกซ้อม การมีระเบียบวินัยต่าง ๆ เป็นต้น นอกจากนี้การคำสัมภาษณ์ของผู้ให้ข้อมูลสำคัญกลุ่มที่เป็นนักกีฬา พบว่า นักกีฬาจริง ๆ มองว่านักแข่งอีสปอร์ตมีลักษณะเป็นนักกีฬารวมไปถึงอีสปอร์ตที่มีความเป็นกีฬามากกว่าหมากรุก หมากล้อม เนื่องจากการใช้ร่างกายเข้ามาเกี่ยวข้อง เพียงแต่ใช้ร่างกายกันคนละส่วน และนอกจากนี้ยังมองว่าหมากรุก หมากล้อม มีลักษณะเป็นการแข่งขันกันทางทักษะ (Skill) มากกว่าจะเป็นกีฬาด้วย

จากการศึกษาการรับรู้ความหมายนักแข่งอีสปอร์ตของผู้ให้ข้อมูลสำคัญทั้ง 5 กลุ่ม ที่ได้แสดงทัศนะไปแล้ว ผู้วิจัยสามารถสรุปได้ว่า กลุ่มคนทุกคนมีการรับรู้ความหมายอัตลักษณ์นักแข่งอีสปอร์ตไปในทางเดียวกันหมด ซึ่งมีทั้งด้านคนเล่นเกมและด้านนักกีฬา โดยผู้ที่มีการติดตามอีสปอร์ตที่มีความใกล้ชิดกับนักแข่งอีสปอร์ต หรืออยู่ในวัฒนธรรมการเล่นส่วนใหญ่แสดงออกถึงความเป็นเรา (Us) ได้เป็นอย่างดี สังเกตได้จากกรให้คำสัมภาษณ์ที่มีการเข้าใจในกิจกรรมหรือสิ่งที่เป็นได้เป็นอย่างดี ซึ่งแสดงถึงความเป็นพวกเดียวกันและอัตลักษณ์เดียวกัน ส่วนผู้ที่อยู่ไกลออกมาก็มีลักษณะการยอมรับอัตลักษณ์นักแข่งอีสปอร์ตได้พอสมควร แต่บางคนก็มีได้ยอมรับได้อย่างชัดเจน เช่น การแสดงความคิดเห็นว่ามีลูกหรือคนในครอบครัวที่เป็นนักแข่งอีสปอร์ตก็จะเป็นนักแข่งอีสปอร์ตก็จะเป็นกังวล หรือ

ความไม่เข้าใจเกี่ยวกับอีสปอร์ตทำในสิ่งที่ตัวเองทำอยู่ อาจกล่าวได้ว่าการยอมรับนี้อาจจะเสมือน การยอมรับ แต่ความจริงแล้วก็ยังมีกระแสแอมแปงอยู่ด้วย นอกจากนี้การใช้อัตลักษณ์ของ นักกีฬาเป็นตัวเปรียบเทียบกับอัตลักษณ์นักแข่งอีสปอร์ตนั้นแสดงให้เห็นว่าเป็นนำอัตลักษณ์ที่เป็นที่ ยอมรับของสังคมมาเป็นเครื่องมือในการเปรียบเทียบจนอัตลักษณ์นักแข่งอีสปอร์ตมีลักษณะเป็น อัตลักษณ์รองของสังคม จนทำให้อัตลักษณ์อื่น (Other) มีความเป็นอื่นจนกลายเป็นลักษณะที่ด้วย กว่าหรือแตกต่างจากอัตลักษณ์หลักของสังคม แต่ก็มียอมรับในความสามารถของนักแข่งอีสปอร์ต ไปในตัว

5.2.3 การรับรู้และถอดรหัสตัวตนและภาพปรากฏของนักแข่งอีสปอร์ต

การถอดรหัสตัวตนและภาพปรากฏของนักแข่งอีสปอร์ตของผู้รับสาร ที่มีการสื่อสาร ความเป็นอัตลักษณ์ของตนออกมาผ่านกระบวนการต่าง ๆ เมื่อศึกษาการรับรู้และการถอดรหัสนักแข่ง อีสปอร์ตของผู้ให้ข้อมูลสำคัญทั้ง 5 กลุ่ม พบว่า

ตารางที่ 5.14 การรับรู้และถอดรหัสอัตลักษณ์ตัวตนและภาพปรากฏของนักแข่งอีสปอร์ตของผู้ให้ ข้อมูลสำคัญ

อัตลักษณ์ที่ พบ	จำนวนที่ พบ (n=17)	ตัวอย่าง
คนเล่นเกมที่มี ความสามารถ	n=17 (100.00%)	เป็นคนที่มีความสามารถมาก แบบเป็น Multi-tasking ค่ะ แบบเร็วมาก ทั้งสมองทั้ง มือ แล้วยังเป็นคนที่มีความสามารถในการสื่อสารด้วย คอยกันสั้นมาก ๆ แต่เข้าใจเร็ว มาก ซึ่งตอนที่หนูดูว่าเขาทำได้ตอนที่มันยาก ๆ เขาทำได้ เป็นหนูทำไม่ได้ แต่เขาทำได้ เหมือนมันง่ายมากเลยคะ เขาทั้งพูดกับคนดู แล้วยังเล่นไปด้วย เจ๋งมาก ๆ เลยคะ (นักกีฬาคนที่ 1, นักกีฬา, สัมภาษณ์, 14 กรกฎาคม 2562)
ขยันฝึกซ้อม	n=13 (76.47%)	เป็นคนขยันฝึกซ้อม เป็นคนที่มีเข้าใจในสิ่งที่ตัวเองกำลังเล่นอยู่ มีการวางแผน ทำอะไร ซ้ำ ๆ ให้ตัวเองเกิดความชำนาญ ถึงเราจะไม่เห็นว่าเขาซ้อมก็เถอะ แต่รู้ว่าเขาไม่ได้ ซ้อมให้เห็นก็เถอะ แต่มีแสดงออกมาในผลงานการแข่งขัน (นักวิชาการคนที่ 3, นักวิชาการ, สัมภาษณ์, 29 มิถุนายน 2562)
สนุกสนาน	n=5 (29.41%)	เป็นคนที่มีความสนุกสนาน เฮฮาในตัวเอง คือ เวลาเล่นเกมมันเครียดด้วย แต่อันนี้ก็จะ เป็นนิสัยส่วนตัวของแต่ละคนนะ ซึ่งก็จะเป็นคนพูดเก่ง ไม่เครียด (ผู้ฝึกสอนอีสปอร์ต คนที่ 2, ผู้ฝึกสอน, สัมภาษณ์, 8 สิงหาคม 2562)

ตารางที่ 5.8 การรับรู้และถอดรหัสอัตลักษณ์ตัวตนและภาพปรากฏของนักแข่งอีสปอร์ตของผู้ให้ ข้อมูลสำคัญ (ต่อ)

อัตลักษณ์ที่พบ	จำนวนที่พบ (n=17)	ตัวอย่าง
มีระเบียบวินัย	n=7 (46.67%)	เป็นคนที่ต้องรักษาวินัยต่าง ๆ ทั้งเรื่องวินัยในการซ้อม วินัยในการชีวิตด้วย เพราะว่าอย่างเด็กในชมรมผม ก็จะพยายามให้ไม่ให้ซ้อมเกินเวลา ซึ่งเด็ก ๆ ก็ทำกัน เขาก็รักษาวินัยในการซ้อม วินัยในการเรียนด้วย เพราะว่าถ้าเรียนไม่ดีก็จะได้แข่งด้วย (นักวิชาการคนที่ 2, นักวิชาการ, สัมภาษณ์, 20 มิถุนายน 2562)
ความกล้า	n=3 (17.65%)	เป็นคนที่กล้า กล้าที่จะออกมาทำในสิ่งที่ตัวเองชอบ เพราะว่าเพื่อนของหนูตอนนั้นเขาอยู่ 6 ตอนนั้นเขาเครียดมาก เพราะเป็นช่วงที่ต้องสอบเข้ามหาวิทยาลัย แต่เขาก็กล้าที่จะเลือกแข่งให้มันสุดทางไปเลย ตอนนั้นเขาก็เรียนมหาวิทยาลัยที่สนับสนุนอีสปอร์ตไปแล้ว ชีวิตเขาตอนนี้เขามีความสุขมาก (หวาน, บุคคลทั่วไป, สัมภาษณ์, 12 กันยายน 2562)
ไม่มีข้อจำกัด (Non-boundary)	n=4 (23.53%)	ไม่มีข้อจำกัดเรื่องเพศ หรือร่างกายเข้ามาเกี่ยวข้อง มันเลยทำให้เข้าถึงง่าย ไม่ว่าจะเด็ก 10 ขวบ ก็มาอยู่ในทีมได้ก็เพียงแค่ว่ามีความสามารถ ก็สามารถมาอยู่ในทีมเดียวกันได้ ก็สามารถแข่งขันกับคนอายุ 25 ได้ ซึ่งตอนนี้ก็มีให้เห็นเยอะแล้วด้วย ตอนนี้มีอายุ 16 ก็มี แล้วคนที่อายุมาก ๆ ก็ไม่ใช่จะชนะเสมอไปด้วย (ผู้ฝึกสอนอีสปอร์ตคนที่ 1, ผู้ฝึกสอน, สัมภาษณ์, 1 สิงหาคม 2562)
บุคคลสร้างแรงบันดาลใจ (Idol)	n=6 (35.29%)	เขาเป็นคนที่อยากทำให้ผมเล่นเกมเก่งเหมือนเขา ทำให้ผมฝึกเล่นตามเขา เล่นให้เหมือนเขาเลย ผมก็เวลาไปเจอเขาผมก็ขอถ่ายรูปบ้าง (ซูกัส, บุคคลทั่วไป, สัมภาษณ์, 12 กันยายน 2562)

จากตารางที่ 5.5.8 พบลักษณะของตัวตนและภาพปรากฏของนักแข่งอีสปอร์ตมีรายละเอียดต่อไปนี้

1.) *คนเล่นเกมที่มีความสามารถ* ตัวตนและภาพปรากฏในลักษณะเป็นภาพปรากฏที่นักแข่งอีสปอร์ตแสดงออกมาให้คนได้เห็น กล่าวคือ เป็นการแสดงสิ่งที่ตัวเองชื่นชอบออกมา ซึ่งเมื่อคนที่มาเห็นย่อมเห็นว่าเป็นคนที่มีความสามารถ ทักษะ ไหวพริบในการเล่นเกมที่สูงมากกว่าคนเล่นเกมอื่น ๆ อีกทั้งยังเป็นคนที่มีความจริงจังในการเล่นมากกว่าคนอื่นอีกด้วย

2.) *ขยันฝึกซ้อม* ภาพปรากฏที่เป็นคนที่มีความขยันในการฝึกซ้อมเป็นอัตลักษณ์หนึ่งที่ทำให้ข้อมูลสำคัญสามารถรับรู้ได้ โดยส่วนใหญ่แล้วการรับรู้ตัวตนที่เป็นขยันฝึกซ้อมจะเป็นการรับรู้ได้จากการเห็นผลงานในการแข่งขัน เพราะว่า ทีมหรือนักแข่งที่มีการฝึกซ้อมที่ดีมีการวางแผนในการแข่งขันที่ดีกว่า ย่อมแสดงออกผ่านผลการแข่งขัน อีกทั้งการขยันฝึกซ้อมยังแสดง

ถึงการเป็นคนทีรักในสิ่งที่ทำ เพราะว่า การซ้อมในสิ่งที่ตัวเองชอบ หรือทำอะไรซ้ำ ๆ ในสิ่งที่ตัวเองชอบนั้น ก็จะไม่สามารถทำได้ ดังที่นักวิชาการคนที่ 1 ได้อธิบายไว้ว่า

“อย่างแรกเลยนะ เป็นคนที่เล่นด้วยความรัก เพราะว่าถ้าไม่รักก็ทำไม่ได้นะ อีสปอร์ตมันสนุกก็จริง แต่ถ้าจะซ้อมไปแข่งขัน มันไม่ได้จะซ้อมตามใจคุณได้นะ มันต้องซ้อมตาม Course ตามสิ่งที่กำหนด ตามวัตถุประสงค์ มันถึงจะพัฒนาตัวเองได้ ดังนั้น การเป็นคนทีรักในสิ่งที่ชอบ จึงเป็นพื้นฐานที่สำคัญ”

(นักวิชาการคนที่ 1, สัมภาษณ์, 15 กรกฎาคม 2562)

3) สนุกสนาน ตัวตนและภาพปรากฏในลักษณะนี้จะเป็นการแสดงออกจากการ Streaming ของนักแข่งอีสปอร์ต ว่าเป็นคนทีมีความเฮฮา สนุกสนาน เป็นการกันเอง ซึ่งอัตลักษณ์การเป็นคนสนุกสนานจะเป็นอัตลักษณ์เฉพาะตัวของนักแข่งอีสปอร์ต

4) มีระเบียบวินัย เช่น การมีระเบียบวินัยในการใช้ชีวิต การมีระเบียบวินัยในการฝึกซ้อม การทำตามตารางการฝึกซ้อม การแต่งกายในสนามแข่งขัน หรือการประพฤติตัวในพื้นที่สาธารณะของนักแข่งอีสปอร์ต เป็นต้น ซึ่งอัตลักษณ์นี้เป็นการแสดงถึงการเป็นนักแข่งอีสปอร์ตที่ดี โดยการรับรู้นี้เป็นการรับรู้ผ่านการลักษณะนิสัยของนักแข่งอีสปอร์ต รวมไปถึงการนำเสนอตัวเองผ่านพื้นที่ต่าง ๆ

5.) ความกล้า เป็นตัวตนที่ผู้ให้ข้อมูลสำคัญรับรู้ได้ เนื่องจากกาเป็นนักแข่งอีสปอร์ตนั้นต้องเป็นคนทีมีความกล้าในตัวเอง เนื่องจากการแข่งขันอีสปอร์ตเป็นการแข่งขันเกม ซึ่งการแข่งขันเกมในสังคมไทยนั้นเป็นสิ่งที่ขัดกับความคาดหวังของสังคม อีกทั้งยังยึดเป็นอาชีพในการดำรงชีวิตซึ่งเป็อาชีพทีมีความไม่มั่นคง เพราะ เป็นอาชีพทีขึ้นอยู่กับกระแสของสังคมเกม ดังนั้น การเป็นคนทีมีความกล้าทีจะทำในสิ่งที่ตัวเองรักจึงเป็นอีกหนึ่งอัตลักษณ์ของนักแข่งอีสปอร์ตทีผู้ให้ข้อมูลสำคัญแสดงทีศนะถึง ดังทีคุณผู้ฝึกสอนอีสปอร์ตคนที่ 2 ได้แสดงทีศนะว่า

“เป็นคนทีมีความกล้ามาก คือ เราเล่นเกมมาก่อนเรารู้ทีความตั้งใจของเรา มันเป็นยังงี้ แต่ทีละคนทีเรียนจบมา แต่กลับมาแข่งอีสปอร์ต มันเลยเป็ความมุ่งมั่น ความกล้าทีเขาออกทำจริง ๆ อย่างผมนะ ผมทีเคยแข่งผมยังไม่กล้าทีเสี่ยงเลย แต่เขาก็กล้าทีจะทำให้เต็มทีในช่วงทีเขาทำได้อ”

(ผู้ฝึกสอนอีสปอร์ตคนที่ 2, สัมภาษณ์, 8 สิงหาคม 2562)

6.) *ไม่มีข้อจำกัด* คือ การไม่มีข้อจำกัดในการเป็นนักแข่งอีสปอร์ตในประเทศไทย กล่าวคือ การเป็นนักแข่งอีสปอร์ตในประเทศไทยไม่มีข้อจำกัดในการลงแข่งขัน เช่น อายุ เพศ สภาพของร่างกาย เป็นต้น เพราะ ในการแข่งขันอีสปอร์ตเป็นการแข่งขันที่ใช้ความสามารถในการเล่นเป็นหลัก ดังนั้นเพียงแค่ผู้เข้าแข่งขันมีความสามารถก็สามารถร่วมแข่งขันอีสปอร์ตได้ทุกรายการ ไม่ว่าจะป็นรายการที่ย่อย ๆ หรือรายการหลัก

7.) *บุคคลสร้างแรงบันดาลใจ (Idol)* คือ การที่นักแข่งอีสปอร์ตเป็นตัวอย่งของบุคคลอื่นในด้านการเล่นเกม กล่าวคือ นักแข่งอีสปอร์ตเป็นตัวอย่งในการฝึกเล่นเกมให้มีความสามารถ หรือรูปแบบการเล่นเกที่คล้ายกับนักแข่งอีสปอร์ต รวมไปถึงใช้นักแข่งอีสปอร์ตเป็นเสมือนครูในการเล่นเก เช่น ศึกษาวิธีการเล่นการบังคับตัวละครต่าง ๆ ศึกษาการตั้งค่าต่าง ๆ ในเกเป็นต้น ซึ่งอัตลักษณ์ที่พบในลักษณะนี้เป็นตัวตนเฉพาะของผู้ให้ข้อมูลสำคัญในกลุ่มบุคคลทั่วไป กล่าวถึง เนื่องจากเป็นคนที่ติดตามนักแข่งอีสปอร์ตอย่างใกล้ชิด

การการรับรู้และการถอดรหัสตัวตนและภาพปรากฏของนักแข่งอีสปอร์ตจากผู้ให้ข้อมูลสำคัญทั้ง 5 กลุ่ม ทำให้เห็นว่าการรับรู้ตัวตนและภาพปรากฏของนักแข่งอีสปอร์ตนั้นจะไม่มีการแบ่งลักษณะที่ปรากฏตัวของนักแข่งอีสปอร์ตที่มีการแสดงตัวตนเป็น 2 บริบท คือ ช่วงเวลาปกติ และช่วงเวลาในช่วงการแข่งขัน เนื่องจากผู้ให้ข้อมูลสำคัญมองว่า ไม่ว่าจะอยู่ในบริบทไหนนักแข่งอีสปอร์ตก็มีลักษณะเป็นนักแข่งอีสปอร์ตตลอดเวลา กล่าวคือ เมื่ออยู่ในช่วงก่อนและหลังการแข่งขัน นักแข่งอีสปอร์ตมีบทบาทเป็นนักแข่งอีสปอร์ตเพราะว่าต้องมีการฝึกซ้อม การออกงานต่าง ๆ รวมไปถึงการ Streaming ที่มีการแสดงออกถึงตัวตนความเป็นนักแข่งอีสปอร์ต เนื่องจากมีการใช้ช่อง (Channel) ที่ใช้ Streaming นั้นก็เป็นชื่อของนักแข่งอีสปอร์ตเอง จึงทำให้ผู้ให้ข้อมูลสำคัญมองว่าแม้ไม่อยู่ในช่วงก่อนและหลังการแข่งขันนักแข่งอีสปอร์ตก็มีตัวตนเป็นนักแข่งอีสปอร์ต

อย่างที่ผู้วิจัยให้ความหมายของอีสปอร์ตอยู่เสมอว่า **“อีสปอร์ต เป็นการแข่งขันเพื่อหาบุคคลหรือทีมที่มีความสามารถในการเล่นเกมมากที่สุด”** ดังนั้นตัวตนของนักแข่งอีสปอร์ตที่อยู่ในเกมก็เป็นอีกตัวตนหนึ่งที่ผู้ให้ข้อมูลสำคัญสามารถรับรู้ได้ ผ่านวิธีเล่น หรือระหว่างการแข่งขันอีสปอร์ต กล่าวคือ รูปแบบการเล่นหรือการควบคุมตัวละครในเกของนักแข่งอีสปอร์ตที่มีลักษณะที่แตกต่างกัน ก็จะแสดงให้เห็นถึงวิธีการเล่นที่แตกต่างกัน ดังที่บูมได้กล่าวว่า

“เวลาเราดูนักแข่งอะครับ เราก็จะดูที่วิธีการเล่นของเขา คือมันมีวิธีที่เล่นมาก
อย่างถ้าจะเล่นแบบเรียบ ๆ ก็จะเป็นธรรมดา บางคนก็จะเล่นแบบดุ ๆ ซึ่งมันก็ขึ้นอยู่กับ
วิธีการเล่นของแต่ละคนและตำแหน่งของตัวเอง แล้วผมก็ว่ามันทำให้เห็นลักษณะของคนเล่น
ด้วยนะครับคือ ตอนเราดูแข่งอะครับ มันจะมีให้เห็นหน้าคนเล่นด้วย เราก็จะเห็นเขาคุยกัน
แต่ไม่ได้ยินแต่ก็รู้ว่าเขาคุยอะไรกันบ้าง”

(บูม, บุคคลทั่วไป, สัมภาษณ์, 12 กันยายน 2562)

จากคำให้สัมภาษณ์แสดงให้เห็นว่าการรับรู้ตัวตนและภาพปรากฏในเกมของนักแข่งอีสปอร์ตนั้น เป็นการรับรู้ผ่านวิธีการเล่นของนักแข่งอีสปอร์ต โดยยึดโยงกับตำแหน่งภายในเกมของนักแข่ง เช่น ถ้าเล่นในตำแหน่ง Jungler ที่เป็นคนที่ต้องคอยเดินเกม ก็จะสั่งการให้คนในทีมทำตามแผนที่วางไว้ ก็จะมีลักษณะการเล่นที่ดูตัน ชอบบุกตะลุย หรือถ้าเป็นตำแหน่ง Roaming ที่เป็นตำแหน่งคอยหาข้อมูลต่าง ๆ ในเกมให้กับเพื่อนร่วมทีม ก็จะต้องเล่นอย่างใจเย็น ไม่ผลิผลาม วิธีการเล่นก็จะเป็นคนใจเย็น เป็นต้น

นอกจากนี้วิธีการเล่น รูปแบบการเล่นของนักแข่งอีสปอร์ต ของนักแข่งอีสปอร์ตในเกมหรือโลกเสมือน ยังเป็นส่วนหนึ่งที่จะช่วยในการสร้างตัวตนและภาพปรากฏของนักแข่งอีสปอร์ตในโลกแห่งความเป็นจริง กล่าวคือ ลักษณะวิธีการบังคับตัวละครของนักแข่งอีสปอร์ต ไม่ว่าจะเป็นการเล่นแบบดูตัน บุกตะลุย ไม่สนใจสิ่งต่าง ๆ การเล่นแบบดูตัน บุกตะลุย แต่ยังมีการใช้ความคิดคำนวณต่าง ๆ หรือการเล่นแบบป้องกัน คอยรับการโจมตีไปเรื่อย ๆ แล้วรอดโต้กลับ เป็นอาทิ จะช่วยเชื่อมโยงตัวตนของนักแข่งอีสปอร์ตในโลกความเป็นจริงด้วย เพราะ วิธีการเล่นจะแสดงออกถึงนิสัยของนักแข่งอีสปอร์ต ซึ่งเป็นสิ่งที่ผู้ให้ข้อมูลสำคัญกล่าวไว้ว่า

“หนูไปดูงานแข่งอะค่ะ ก็จะมีการแข่งขันที่นักแข่งที่เขาเล่นแบบดู ๆ ก็จะได้เห็นเขาคุยกับเพื่อนในทีมแบบดู ๆ โวยวายอะค่ะ แล้วก็ถ้าคนไหนเล่นแบบนิ่ง ๆ ก็จะได้เห็นเขาคุยกับเพื่อนในทีมแบบนิ่ง ๆ ซึ่งมันก็เป็นอะไรที่ทำให้เรารู้ว่าตัวตนในเกมที่เล่นผ่านตัวละครมันเหมือนกับตัวเขาเลย”

(เมอเบล, สัมภาษณ์, 12 กันยายน 2562)

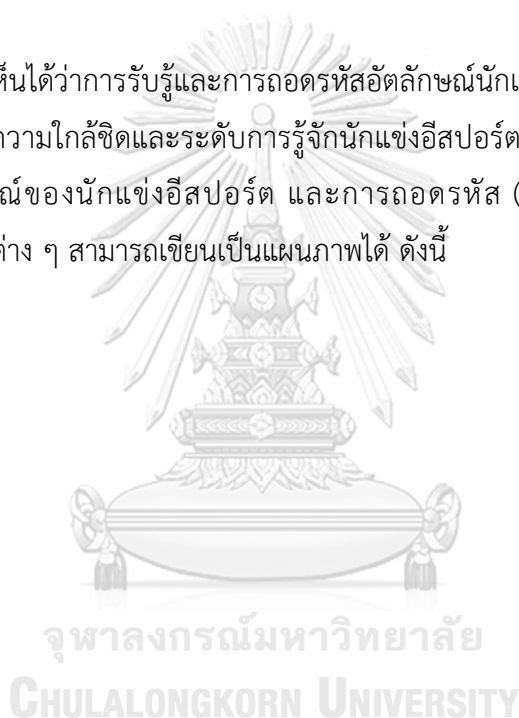
“ว่าเรารู้ว่าวิธีการเล่นของเขามันเป็นยังไง เราก็จะติดตามนักแข่งคนนั้น คือ เรารู้ว่าเขาเป็นคนเล่นยังไง เราก็จะเลียนแบบวิธีการเล่นของเขา หรือไม่ก็ดูว่าวิธีการเล่นเกมของเรากับเขามันเหมือนกันยังไง ถ้าเหมือนกันก็เล่นตามเลย แบบนี้”

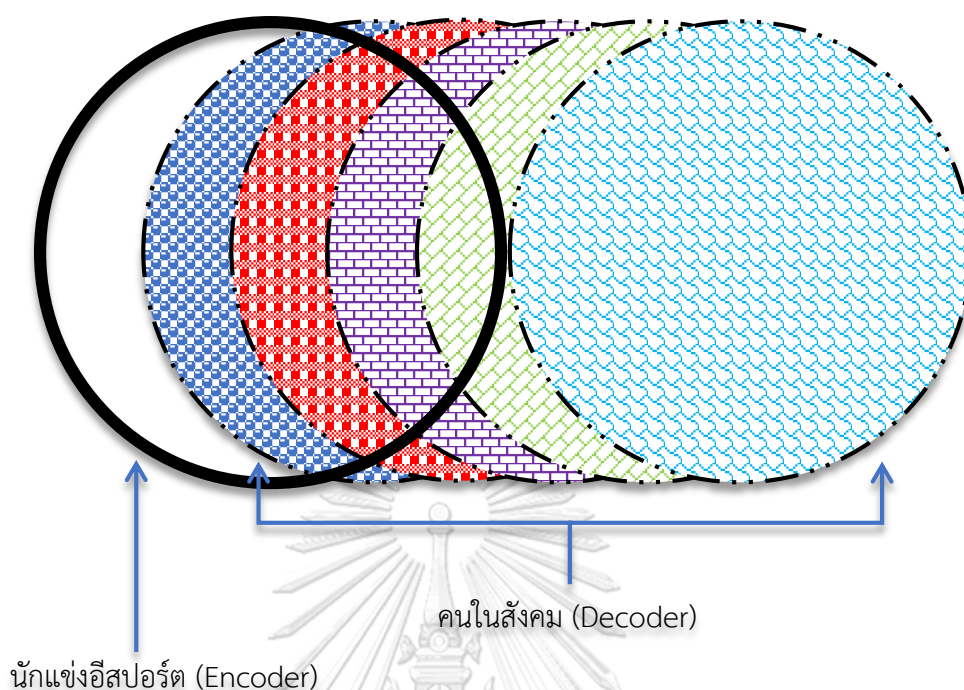
(นัท, บุคคลทั่วไป, สัมภาษณ์, 12 กันยายน 2562)

จากคำให้สัมภาษณ์ของผู้ให้ข้อมูลสำคัญแสดงให้เห็นว่า ตัวตนในเกมของนักแข่งอีสปอร์ตและตัวตนในโลกความเป็นจริงนั้นสามารถเชื่อมโยงได้กับตำแหน่งของตัวเองที่เป็นอยู่ และนอกจากนี้ยังแสดงภาพปรากฏของนักแข่งอีสปอร์ตว่าเป็นคนอย่างไร อีกทั้งยังเป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้คนติดตามนักแข่งอีสปอร์ตด้วย เพราะ ด้วยลักษณะนิสัยหรือรูปแบบในการเล่นเหมือนกัน จึงทำให้เป็นส่วนหนึ่งของการติดตามนักแข่งอีสปอร์ต

จากการศึกษาการรับรู้และการถอดรหัสตัวตนของนักแข่งอีสปอร์ตผ่านผู้ให้ข้อมูลสำคัญทั้ง 5 กลุ่มนั้น ทำให้เห็นว่าการรับรู้ตัวตนของนักแข่งอีสปอร์ตนั้นสามารถรับรู้ได้ทั้งในโลกของความเป็นจริง เช่น รูปลักษณะที่ปรากฏ เช่น การมีบุคลิกภาพที่ 5.ดี เป็นต้น การขยันฝึกซ้อม การเป็นคนมีระเบียบวินัย หรือภาพปรากฏของนักแข่งอีสปอร์ต เช่น การเป็นคนที่มีความสามารถในการเล่นเกมเป็นอย่างมาก การเป็นคนสร้างแรงบันดาลใจให้คนเล่นเกม เป็นต้น นอกจากนี้ตัวตนในเกมก็ยังเป็นอีกตัวตนหนึ่งที่สามารถรับรู้ได้ผ่านรูปแบบการเล่นของนักแข่งอีสปอร์ต ซึ่งเป็นตัวตนในโลกเสมือน (Visual world) ที่สะท้อนมาจากโลกของความเป็นจริง และนอกจากนี้ตัวตนและภาพปรากฏของนักแข่งอีสปอร์ตยังเป็นส่วนหนึ่งที่ช่วยในการติดตามหรือการตีความนักแข่งอีสปอร์ตของบุคคลอื่นอีกด้วย

จะเห็นได้ว่าการรับรู้และการถอดรหัสอัตลักษณ์นักแข่งอีสปอร์ต มีลักษณะเป็นการแปลความหมายตามความใกล้ชิดและระดับการรู้จักนักแข่งอีสปอร์ตและอีสปอร์ต จากการเข้ารหัส (Encoding) อัตลักษณ์ของนักแข่งอีสปอร์ต และการถอดรหัส (Decoding) จากกลุ่มคนนอกวัฒนธรรมในประเด็นต่าง ๆ สามารถเขียนเป็นแผนภาพได้ ดังนี้





ภาพที่ 5.1 ระดับการยอมรับ (Different in degree) หรือการรับรู้ความหมายรวม (Shared meaning)ของผู้ถอดรหัสต่อลักษณะนักแข่งอีสปอร์ตหรือคนในสังคม
ผู้วิจัยปรับปรุงจาก : สมศักดิ์ ปัญจศิล. (2553). *การสื่อสารกับการสร้างอัตลักษณ์ของชายรักชายใน การประกวดนางงามประเภทสอง: Miss ACDA*. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต. สาขา สื่อสารมวลชน คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์. หน้า 266.

จากแผนภาพแสดงให้เห็นว่า ผู้เข้ารหัสหรือนักแข่งอีสปอร์ตเป็นผู้สร้างและควบคุมความหมายหลัก (Dominant meaning) คืออีสปอร์ต เป็น การแข่งขันเกมเพื่อหาคนหรือทีมที่มีความสามารถสูงที่สุด มีลักษณะเป็นกีฬาอย่างหนึ่ง โดยเป็นกีฬาที่ใช้ความคิด ความสามารถ และประสาทสัมผัสของผู้เล่นแทนการใช้ร่างกาย และนักแข่งอีสปอร์ต คือ นักกีฬาคนหนึ่งไม่ใช่เด็กติดเกม ซึ่งสามารถหารายได้เลี้ยงตัวเองได้ สามารถยึดเป็นอาชีพได้ และยังเป็นอาชีพที่ตัวเองชอบอีกด้วย ซึ่งผู้ส่งสารใช้พื้นที่อีสปอร์ตเป็นการสร้างความหมายและส่งไปยังผู้รับสาร ถึงแม้ว่าผู้ส่งสารจะควบคุมความหมายหลักของสารไว้ก็ตาม การรับสารของผู้รับสารนั้นย่อมมีความแตกต่างกัน (Difference in degree) ขึ้นอยู่กับความใกล้ชิด การติดตามของผู้รับสาร ซึ่งส่งผลต่อการยอมรับอัตลักษณ์ของกลุ่มนักแข่งอีสปอร์ต

5.3 มุมมองของกลุ่มคนภายนอกที่มีต่อวัฒนธรรมย่อยนักแข่งอีสปอร์ต

ผู้วิจัยได้ศึกษาการรับรู้และการถอดรหัสอัตลักษณ์นักแข่งอีสปอร์ตของทั้งผู้ให้ข้อมูลสำคัญทั้ง 5 กลุ่ม และจากการศึกษาเอกสารต่าง ๆ พบว่าเมื่อนักแข่งอีสปอร์ตได้สื่อสารอัตลักษณ์ของตนผ่านพื้นที่สาธารณะแล้ว กลุ่มสังคมจะรับรู้และถอดรหัสของนักแข่งอีสปอร์ตออกมาในรูปแบบต่าง ๆ และสื่อสารออกมาปะทะกับวัฒนธรรมนักแข่งอีสปอร์ต ผลของการปะทะกันระหว่างสังคมนักแข่งอีสปอร์ตและวัฒนธรรมย่อยนักแข่งอีสปอร์ต ทำให้เกิดมุมมองของสังคมที่ต่ออีสปอร์ตและนักแข่งอีสปอร์ต ที่เป็นพื้นที่ใหม่ในการสื่อสารในรูปแบบต่าง ๆ เช่น การเข้ามาใช้ประโยชน์ในด้านต่าง ๆ การใช้เป็นพื้นที่ในการตีความหมาย หรือการแสดงความคิดเห็นต่าง ๆ สามารถสรุปเป็นประเด็นต่าง ๆ ได้ ดังนี้

5.3.1 การเข้ามาใช้ประโยชน์ในพื้นที่อีสปอร์ตของภาคธุรกิจ

จากข้อมูลการเจริญเติบโตทางเศรษฐกิจของวงการอีสปอร์ตทั่วโลกที่เพิ่มขึ้น ซึ่งในปี 2018 พบว่ามีรายได้หมุนเวียนในวงการอีสปอร์ตทั่วโลกมากถึง 941 ล้านดอลลาร์สหรัฐฯ และคาดว่าจะมีโอกาสเติบโตมากถึง 29% ในทุก ๆ ปี นอกจากรายได้ที่เพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่องแล้ว ผู้ชมอีสปอร์ตทั้งชาวและขาประจำในปี 2018 มีมากถึง 385 ล้านคนทั่วโลก ซึ่งคาดการณ์ว่าจำนวนผู้ชมอีสปอร์ตจะเพิ่มขึ้น 15% ในทุกปี (Newzoo, 2019) ส่วนในประเทศไทยนั้นมียอดการเจริญเติบโตทางเศรษฐกิจในประเทศมากถึง 146% จากช่วงเดียวกันในปี 2560 และจากงาน “Garena World 2019 : Unlock Your Passion” มีผู้ชมมากถึง 269,500 คน ซึ่งมากกว่าทุกครั้งที่มีการจัดงาน อีกทั้งตลาดอีสปอร์ตนั้นเป็นตลาดที่ไม่เจาะจงเพศหรืออายุ (Wittawat A., 2019) แสดงให้เห็นว่ากระแสอีสปอร์ตในประเทศไทยกำลังเป็นที่นิยมของสังคมอย่างมาก จึงทำให้มีผู้เข้ามาใช้พื้นที่อีสปอร์ตในจุดประสงค์ต่าง ๆ จากการศึกษาของผู้วิจัยทั้งจากเอกสาร และการสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ พบว่าภาคธุรกิจเข้ามาใช้พื้นที่อีสปอร์ตด้วยการเป็นผู้สนับสนุนอีสปอร์ตผ่านการทำการตลาดของธุรกิจต่าง ๆ มีด้วยกัน 3 วิธี คือ

1.) การเป็นผู้สนับสนุนงานแข่งขันอีสปอร์ต ได้แก่ การเข้ามาเป็นผู้สนับสนุนหลักในงานแข่งขัน เช่น Truemove H ที่เข้ามาเป็นผู้สนับสนุนหลักในการแข่งอีสปอร์ตถึง 4 ฤดูกาล หรือการเข้ามาเป็นผู้สนับสนุนงานแข่งขันร่วม ๆ เช่น Yamaha Shopee ธนาคารกสิกรไทย Nimo TV ไทยประกันชีวิต फिल्मติดกระจกโทรศัพท์มือถือ Focus เป็นอาทิ



ภาพที่ 5.2 ผู้สนับสนุนการแข่งขัน RoV Pro league season 4
ที่มา : <https://mgronline.com/game/detail/9620000009502>



ภาพที่ 5.3 ผู้สนับสนุนการแข่งขัน RoV Pro league season 4
ที่มา : <https://www.sanook.com/game/1036825/>

จะเห็นได้ว่าการเข้ามาเป็นผู้สนับสนุนการแข่งขันอีสปอร์ตเข้าใช้พื้นที่เพื่อโฆษณาและสร้างปฏิสัมพันธ์สัมพันธ์ของตราสินค้า (Brand engagement) กับกลุ่มผู้ชมอีสปอร์ตโดยตรงและเพื่อสร้างความคุ้นเคยให้กับลูกค้าในวงการเกม อีกทั้งเป็นการปูทางไปสู่การทำการตลาดแบบอื่น ๆ

2.) การเป็นผู้สนับสนุนทีมอีสปอร์ตโดยตรง เช่น ทีม Diamond Cobra ที่ในการแข่งขัน RoV Pro league season 3 ที่มีผู้สนับสนุนหลักเป็น Toyota ทีม Neolution CoolKidz ที่มีผู้สนับสนุนทีมเป็น เครื่องดื่มเกลือแร่ Sponsor ทีม Fighting fish ที่มีผู้สนับสนุนทีมเป็น Workpoint หรือการเข้ามาเป็นเจ้าของทีมอีสปอร์ตของสโมสรกีฬาอย่าง บุรีรัมย์ ยูไนเต็ด ในชื่อ

“บุรีรัมย์ ยูไนเต็ด อีสปอร์ต” หรือบริษัท กันตนา กรุ๊ป จำกัด (มหาชน) ที่กลับมาเป็นเจ้าของทีม KOG Diamond Cobra และเป็นผู้สนับสนุนหลักในการแข่งขัน RoV Pro League season 4



ภาพที่ 5.4 การเป็นผู้สนับสนุนทีมอีสปอร์ตโดยตรงของภาคเอกชน

ที่มา <https://www.mustplay.in.th/static/thumb/2019/0/25/attach-1548408519662.jpg>

และ https://pbs.twimg.com/media/EB51t-IXYAlk_8z.jpg

จากภาพข้างต้นแสดงให้เห็นว่าการเป็นผู้สนับสนุนทีมอีสปอร์ตโดยตรงนั้นเป็นการสร้างปฏิสัมพันธ์ตราสินค้า (Brand engagement) โดยลักษณะการทำการตลาดจะมีลักษณะเหมือนทีมกีฬาชนิดอื่น เช่น การมีตราสินค้า (Logo) ปรากฏบนเสื้อของนักแข่งอีสปอร์ต การใส่ชื่อเข้าไปในทีมอีสปอร์ต เป็นต้น

“คืออีสปอร์ตมันมาพร้อมกับ Entertainment เสมอ ซึ่งเราก็เป็นคนที่แกร่งด้านนี้ อยู่แล้ว มี project ต่าง ๆ มากมาย ซึ่งเราจะจัดการกับฐานแฟนคลับยังไง สร้าง Content ต่าง ๆ ออกมา ซึ่งเราก็เห็นแล้วว่ามันเป็นตลาดของเราด้วย”

(ผู้สนับสนุนคนที่ 2, สัมภาษณ์ 1 สิงหาคม 2562)

จากการให้สัมภาษณ์ของผู้ให้ข้อมูลสำคัญ พบว่า การเข้ามาสนับสนุนของบริษัท กันตนา กรุ๊ป จำกัด (มหาชน) ที่เป็นเจ้าของธุรกิจบันเทิง นั้นเล็งเห็นถึงมูลค่าของฐานแฟนคลับที่จะเกิดขึ้นในอนาคต และเป็นการตลาดของธุรกิจตัวเองเข้ามาสู่พื้นที่ใหม่อีกด้วย

การเข้ามาเป็นการผู้สนับสนุนทีมอีสปอร์ตโดยตรงของบริษัทต่าง ๆ ทำให้เห็นว่าเป็นการทำตลาดแบบการตลาดเชิงอิทธิพล (Influencer marketing) กล่าวคือ ในภาคธุรกิจเห็นว่าตัวนักแข่งอีสปอร์ตนั้นมีฐานแฟนคลับที่คอยติดตามอยู่ จึงใช้ตัวนักแข่งอีสปอร์ตเป็นพื้นที่ในการสร้างปฏิสัมพันธ์ให้กับธุรกิจของตนเองได้โดยตรง ทั้งบนสื่อออนไลน์ เวทีการแข่งขัน และโดยเฉพาะ Streaming ของนักแข่งอีสปอร์ต ซึ่งจะเห็นได้ว่าการเข้ามาสนับสนุนทีมอีสปอร์ตโดยตรงนี้ จะมีลักษณะที่เหมือนกับทีมกีฬาจริง ๆ ที่มีการสนับสนุนทีมและให้นักกีฬาเป็นผู้ช่วยประชาสัมพันธ์ให้กับธุรกิจของตนเอง

3.) การทำกิจกรรมทางการตลาด (Marketing campaign) คือ การเพิ่มยอดขายให้กับสินค้าและบริการของตนเอง โดยส่วนมากจะเป็นการสร้างเนื้อหาของเกมหรือไอเทมภายในเกมให้มีความสอดคล้องกับสินค้าและบริการของตนเอง หรือการสร้างกิจกรรมแลกอเทมต่าง ๆ ภายในเกม เช่น เครื่องดื่มเกลือแร่ Sponsor ได้ร่วมกับผลิตไอเทมในเกมที่มีตราสินค้าของตนเองในเกม (Logo) เครื่องดื่มโออิชิ ได้ใช้วิธีการแจกโค้ดเพื่อแลกชุดของตัวละคร (Skin) ภายในเกม หรือ Truemove H ที่มีการออกซิโมโทรศัพท์มือถือที่สามารถเล่นเกม RoV ได้โดยไม่เสียค่า Internet และยังสามารถนำไปแลกไอเทมภายในเกมได้อีกด้วย หรือเครื่องดื่ม est Play ที่มีการจัดกิจกรรมร่วมเล่นเกมกับนักแข่งอีสปอร์ต และได้รับของที่ระลึกจากนักแข่งอีสปอร์ต



ภาพที่ 5.5 กิจกรรมส่งเสริมการขายของเครื่องดื่ม est Play

ที่มา : <https://www.beartai.com/news/about-beartai/283789>



ภาพที่ 5.6 กิจกรรมส่งเสริมการขายของเครื่องดื่มไอศิย กรีนที

ที่มา : <https://www.marketthink.co/2063>

จะเห็นได้ว่าการสร้างกิจกรรมส่งเสริมการขายของธุรกิจต่าง ๆ นั้น เป็นการใช้พื้นที่อีสปอร์ตเป็นเครื่องมือในการทำการตลาดกับกลุ่มผู้เล่นเกม ไม่ว่าจะเป็นการใช้สินค้าและบริการที่สามารถทำได้ไอเทมที่หายากภายในเกม รวมไปถึงได้ทำกิจกรรมกับนักแข่งอีสปอร์ตในดวงใจของตนเองอีกด้วย

จะเห็นได้ว่าภาคธุรกิจเข้ามาสนับสนุนอีสปอร์ตและนักแข่งอีสปอร์ตนั้น เป็นเพราะว่า เม็ดเงินที่หมุนเวียนในพื้นที่อีสปอร์ตนั้นเป็นพื้นที่มหาดศาล ดังนั้น การทำการตลาดนั้นจึงเป็นการทำการตลาดกับกลุ่มแฟนคลับของนักแข่งอีสปอร์ตโดยใช้นักแข่งอีสปอร์ตเป็นตัวกลางในการสร้างกิจกรรมทางการตลาดต่าง ๆ เพื่อเป็นการส่งเสริมการขายและภาพลักษณ์ของธุรกิจของตนเองเท่านั้น

5.3.2 วงการกีฬากับอีสปอร์ต

วัฒนธรรมย่อยนักแข่งอีสปอร์ตเป็นวัฒนธรรมย่อยที่มีการประกอบสร้างสร้างอัตลักษณ์ขึ้นมาจากการเปรียบเทียบและการเลียนแบบอัตลักษณ์ของนักกีฬาอาชีพดังที่ผู้วิจัยได้กล่าวไว้ในบทที่ 4 แล้ว แต่ในส่วนนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาในเรื่องมุมมองของกลุ่มนักกีฬาจริง ๆ มีความคิดความเข้าใจ ต่อกลุ่มนักแข่งอีสปอร์ต จากการศึกษาด้วยการสัมภาษณ์เชิงลึกกับนักกีฬา และนักวิชาการที่สายวิทยาศาสตร์การกีฬา ทำให้เห็นว่ายังถูกมองว่าเป็นคนที่ชอบการเล่นเกม และยังไม่มีความเป็นนักกีฬาเท่าที่ควร

“ถ้าถามว่ามีความเป็นนักกีฬาไหมก็มี แต่ยังไงก็มีความเป็นคนที่เล่นเกมมากกว่า เพราะว่า การเป็นนักกีฬานั้นต้องมีระเบียบวินัยในชีวิตมากกว่านั้น คือ มีทั้งเรื่องการกินอาหาร การพักผ่อนที่ถูกต้องยังไงให้ร่างกายฟื้นตัวเพราะว่ามันมีการใช้งาน”

(นักวิชาการคนที่ 3, สัมภาษณ์, 29 มิถุนายน 2562)

“ก็อย่างที่บอกไปว่านักกีฬาอีสปอร์ตยังมีความเป็นเด็กเล่นเกมอยู่ คือ เปรียบนักกีฬานะ มันยังไม่ได้เลยจริง ๆ คือ เขาต้องมีการดูแลตัวเองให้ดี คือ ‘กินให้อิ่ม นอนให้หลับ พักให้พอ แล้วก็คิดให้ถูก’ อันนี้เป็นเรื่องพื้นฐานเลยนะ เขาบอกว่าเขานอนแต่นอนเที่ยงคืน ตื่นมาตอนเช้าก็อะไรก็ได้ตอนเช้า มันไม่ควรเป็นแบบนั้นไง แล้วถ้าถามว่าออกกำลังกายไหม เชื่อว่าน่าจะไม่มี ถ้าบอกว่าเป็นนักแข่งอีสปอร์ตแล้วไม่ต้องออกกำลังกายนะ เป็นอะไรที่ไม่มีความเป็นมืออาชีพเลย เพราะว่าสมองมันจะดีได้ ก็อยู่ที่ร่างกายที่แข็งแรง”

(นักวิชาการคนที่ 1, สัมภาษณ์, 15 กรกฎาคม 2562)

จากการให้สัมภาษณ์ข้างต้นแสดงให้เห็นว่า กลุ่มวัฒนธรรมกีฬายังมองว่าอีสปอร์ตเป็นกิจกรรมของคนที่ชื่นชอบการเล่นเกม ถึงแม้ว่านักกีฬาอีสปอร์ตได้นำเสนอตนเองในฐานะนักกีฬาแล้ว แต่ผู้ให้ข้อมูลสำคัญข้างต้นกลับให้ความเห็นว่า การเป็นนักกีฬาต้องเป็นคนที่ใช้ชีวิตเป็นนักกีฬาตลอดเวลา กล่าวคือ ต้องดูแลตัวเองตลอดเวลา ไม่ว่าจะเป็นเรื่องการใช้ชีวิตประจำวัน เช่น การรับประทานอาหาร การพักผ่อน การออกกำลังกาย เป็นต้น รวมไปถึงระบบการคิด (Mindset) ที่มองว่าตนเองเป็นนักกีฬา ซึ่งการดูแลตารางชีวิตและกระบวนการคิดนี้เป็นสิ่งที่ช่วยแยกความแตกต่างระหว่างนักแข่งอีสปอร์ตกับคนเล่นเกมหรือเด็กติดเกม และยังช่วยให้นักแข่งอีสปอร์ตมีลักษณะเป็นนักกีฬามากขึ้น

“หนูมองว่าไม่ต่างกันมากเลยนะคะ เพราะว่า แข่งอีสปอร์ตมันต้องฝึกซ้อม
แข่งเทควันโดก็เหมือนกัน หนูต้องซ้อมแล้วซ้อมหนักมากด้วย มันแทบไม่ต่างกันเลย
มันต้องมีการวางแผน ซ้อมเทคนิค ศึกษาคู่ต่อสู้ วางแผนแก้ทาง อะไรพวกนี้ ง่าย ๆ
มันก็คือการแข่งขันเหมือนกัน”

(นักกีฬาคนที่ 2, สัมภาษณ์, 5 กรกฎาคม 2562)

กลุ่มนักกีฬาบางคนมองว่านักแข่งอีสปอร์ตไม่ได้มีความแตกต่างจากตนเอง เพราะรูปแบบการแข่งขันทั้งสองอย่างเหมือนกัน จำเป็นต้องการฝึกซ้อมเพื่อให้เกิดความชำนาญ อีกทั้งยังต้องใช้ความพยายามในการฝึกซ้อมและการเตรียมความพร้อมเพื่อลงแข่งขันเหมือนกัน เพื่อให้ได้ชัยชนะตามที่ตนต้องการ เมื่อผู้วิจัยถามถึงการใช้ชีวิตในช่วงก่อนและหลังการแข่งขัน และช่วงการแข่งขันของนักกีฬา รวมไปถึงเตรียมความพร้อมของตนก่อนการแข่งขัน พบว่า การฝึกซ้อมของนักกีฬาและนักแข่งอีสปอร์ตมีความแตกต่างกันเพราะนักกีฬาต้องมีการฝึกซ้อมทางด้านร่างกาย แต่นักแข่งอีสปอร์ตไม่มีออกกำลังกายที่แน่นอน จะขึ้นอยู่กับนักแข่งอีสปอร์ตเป็นหลัก ส่วนเรื่องเตรียมตัวก่อนการแข่งขันทั้งของนักกีฬาและนักแข่งอีสปอร์ตจะมีความเหมือนกัน ดังตารางที่ 5.5.9

ตารางที่ 5.15 เปรียบเทียบการฝึกซ้อมการเตรียมความพร้อมของนักกีฬาและนักแข่งอีสปอร์ต

		นักกีฬา	นักแข่งอีสปอร์ต
การฝึกซ้อม	การฝึกร่างกาย	- Body weight training และ Cardio เพื่อสร้างความแข็งแรงให้กับร่างกาย	- ขึ้นอยู่กับตัวนักแข่งอีสปอร์ต
	การฝึกฝนทักษะและเทคนิค	- การซ้อมเทคนิคที่ใช้ในกีฬาของตนเอง - ฝึกซ้อมแบบทีมเพื่อประสานการทำงานเป็นทีม - ซ้อมแข่งในสถานการณ์จริง	- การซ้อมด้วยตัวเองเพื่อพัฒนาทักษะของตนเอง - การซ้อมแบบทีมเพื่อประสานการทำงานเป็นทีม
	การฝึกฝนจิตใจ	- มีนักจิตวิทยาช่วยดูแลเรื่องการใช้ชีวิตประจำวัน ให้กำลังใจ สอนทำสมาธิ	- มีนักจิตวิทยาช่วยดูแลเรื่องการใช้ชีวิตประจำวัน ให้กำลังใจ สอนทำสมาธิ
การเตรียมความพร้อม	การวางแผนกลยุทธ์	- ศึกษาเทคนิคของคู่ต่อสู้ - หาวิธีรับและวางกลยุทธ์รับมือคู่ต่อสู้	- ศึกษาเทคนิคของคู่ต่อสู้ - หาวิธีรับและวางกลยุทธ์รับมือคู่ต่อสู้
	เตรียมสภาพร่างกายและจิตใจ	- เตรียมอุปกรณ์ต่าง ๆ ที่จะใช้การแข่งขัน - เตรียมสภาพร่างกายให้พร้อมก่อนการแข่งขัน - ทำสมาธิ และบวมเรียกความฮึกเหิม	- เตรียมสภาพร่างกายให้พร้อมก่อนการแข่งขัน - ทำสมาธิ และบวมเรียกความฮึกเหิม

นอกจากนี้ทั้งนักกีฬาและนักวิชาการสายวิทยาศาสตร์สุขภาพยังเป็นห่วงเรื่องสุขภาพของนักแข่งอีสปอร์ตด้วย เพราะ นักแข่งอีสปอร์ตเป็นกลุ่มคนที่ต้องใช้เวลากับหน้าจอเป็นเวลานาน การนั่งซ้อมอยู่กับที่ผิดสุขลักษณะ ตลอดจนการใช้ชีวิตของนักแข่งอีสปอร์ต

“การเป็นนักแข่งอีสปอร์ตมันต้องนั่งเล่นเกมตลอดเวลาใช้ปะคะ แล้วมันก็ส่งผลถึงสุขภาพอะคะ พวกนี้วัลล็อก สายตาสั้น แล้วพวก office syndrome ที่มาจากการเล่นเกมนาน ๆ ก็เป็นห่วงเขาเรื่องนี้ด้วย”

(นักกีฬาคนที่ 1, สัมภาษณ์, 14 กรกฎาคม 2562)

“หนูเป็นห่วงเขาเรื่องสุขภาพอะค่ะ ถ้าดูจากน้องของหนู บางทีเล่นแล้วเครียด ไม่ยอมนอน ไปแข่งมาแล้วแพ้ ก็จะไม่โทษตัวเองว่าทำให้ทีมแพ้ ก็จะเครียดแล้วก็ไม่ยอมนอน ก็ทำให้เสียสุขภาพ”

(นักกีฬาคนที่ 2, สัมภาษณ์, 5 กรกฎาคม 2562)

จากที่กล่าวมาทั้งหมดนี้แสดงให้เห็นได้ว่าผู้ให้ข้อมูลสำคัญทั้งนักกีฬาและนักวิชาการสายวิทยาศาสตร์สุขภาพมีความเป็นห่วงนักแข่งอีสปอร์ตในด้านการดูแลสุขภาพมากที่สุด เพราะ การดูแลสุขภาพให้ถูกต้องและถูกวิธีนั้นเป็นสิ่งที่จะช่วยให้นักแข่งอีสปอร์ตพัฒนาความคิดของตัวเองและจะช่วยให้พัฒนาตัวเองให้มีลักษณะเป็นนักกีฬาในอนาคตได้



ภาพที่ 5.7 อัตลักษณ์ของนักแข่งอีสปอร์ตผ่านมุมมองของวงการกีฬา

จากคำให้สัมภาษณ์ของผู้ให้ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับวงการกีฬาที่มีต่อนักแข่งอีสปอร์ต ทำให้เห็นว่าวงการกีฬามีมุมมองต่ออีสปอร์ตในลักษณะที่เปรียบเทียบกับนักแข่งอีสปอร์ตกับสิ่งที่ตัวเองเป็น กล่าวคือ เป็นการมองว่านักแข่งอีสปอร์ตยังคงเป็นคนที่ชอบการเล่นเกม แต่ก็มีลักษณะคล้ายนักกีฬา คือ มีการฝึกซ้อม การแข่งขัน หรือระบบต่าง ๆ คล้ายกัน แต่สิ่งแตกต่างกันระหว่างนักกีฬาและนักแข่งอีสปอร์ต คือ นักแข่งอีสปอร์ตใช้ตัวละครในเกมแข่งขันแทนตัวเอง ซึ่งในลักษณะนี้จึงทำให้อีสปอร์ตยังขาดลักษณะของการเป็นกีฬา แต่นักกีฬาบางคนก็ยังเห็นว่าเมื่อเปรียบเทียบกับอีสปอร์ตกับกีฬาบางประเภทอย่างหมากรุก หรือหมากล้อมแล้ว อีสปอร์ตยังมีความเป็นกีฬามากกว่ากีฬาสองประเภทดังกล่าว เพราะ อีสปอร์ตต้องใช้ความสามารถของร่างกายรวมถึงการฝึกฝนร่างกายเพิ่มเติมด้วย

5.3.3 ความแตกต่างระหว่างนักแข่งอีสปอร์ตและเด็กติดเกม

จากผลการศึกษาในส่วนที่ 5.2 ที่ได้นำเสนอการรับรู้และการถอดรหัส อัตลักษณ์นักแข่งอีสปอร์ตของบุคคลที่เกี่ยวข้องและบุคคลทั่วไปแล้ว พบว่า มีการรับรู้อัตลักษณ์ของ นักแข่งอีสปอร์ตผ่านความหมายของอีสปอร์ต ความหมายนักแข่งอีสปอร์ต รวมไปถึงตัวตนและภาพ ปรากฏของนักแข่งอีสปอร์ต ซึ่งในส่วนนี้เป็นการนำการถอดรหัสของผู้ให้ข้อมูลสำคัญทั้ง 5 กลุ่มมา วิเคราะห์ถึงความแตกต่างระหว่างนักแข่งอีสปอร์ตและเด็กติดเกม เพราะ คนสองกลุ่มนี้เป็นกลุ่มคนที่ ทำในสิ่งเดียวกัน แต่นักแข่งอีสปอร์ตมีการสร้างความใหม่ของการเป็นคนเล่นเกมขึ้น การสัมภาษณ์ ผู้ให้ข้อมูลสำคัญสามารถสรุป ความแตกต่างระหว่างนักแข่งอีสปอร์ตและเด็กติดเกมได้ ดังนี้

1.) การพัฒนาตัวเอง คือ การพัฒนาศักยภาพของตนเองอยู่ ตลอดเวลา กล่าวคือ การเป็นนักแข่งอีสปอร์ตต้องมีการพัฒนาตัวเองอย่างต่อเนื่อง เช่น การพัฒนา ทักษะในการเล่นเกมน (Skill play)

“การฝึกซ้อม พัฒนาทักษะที่จะใช้ในการแข่งขัน ก็คือฝีมือในการเล่นเกมนให้ดี อะมันก็เป็นเรื่องของการฝึกซ้อมที่จะทำให้ตัวเองเหนือกว่าเด็กติดเกม แต่ว่าเด็กติดเกม ก็เล่นเกมเก่งเหมือนกัน แต่มันต่างกันตรงที่เขาพัฒนาทักษะเพื่อไปแข่งขัน มันเลยต่างกัน”
(นักวิชาการคนที่ 1, สัมภาษณ์, 15 กรกฎาคม 2562)

“การฝึกซ้อมแล้วพัฒนาทักษะในการเล่นของตัวเองอยู่ตลอดเวลา คือ ถ้าพูดเรื่องทักษะมันก็ไม่ต่างจากคนติดเกมเลย ความจริงมันต่างตรงที่เขามีการพัฒนา ทักษะในการเล่นเกมนของเขาเพื่อทำงานเป็นทีม เพื่อเล่นตัวละครในแบบที่คนอื่นเล่นไม่ได้ แบบใน RoV มันมีฮีโร่ที่เขาไม่เล่นกันแล้ว คนพวกนี้เขาก็เอามาเล่นให้เป็นอะไรที่คนอื่น คิดไม่ถึงอะไรแบบนี้”

(กร, บุคคลทั่วไป, สัมภาษณ์, 12 กันยายน 2562)

จะเห็นได้ว่าการพัฒนาทักษะการเล่นเกมนเป็นคุณลักษณะหนึ่งของ ความแตกต่างระหว่างนักแข่งอีสปอร์ตและเด็กติดเกม แต่ความแตกต่างในการพัฒนาทักษะระหว่าง คนสองกลุ่มนี้ คือ กลุ่มนักแข่งอีสปอร์ตจะพัฒนาทักษะตัวเองเพื่อใช้ในการแข่งขัน ซึ่งในการฝึกซ้อมที่ พัฒนาคณะตนเองนั้นอาจต้องใช้ตัวละครที่ไม่เป็นที่นิยม หรือตัวละครที่ตัวเองเล่นไม่เป็น เพื่อให้ตัวเอง พัฒนาการควบคุมตัวละครนั้น ๆ ให้ดียิ่งขึ้น ซึ่งเป็นสิ่งที่ต่างจากเด็กติดเกม ที่พัฒนาทักษะการเล่นเกมน เพื่อให้ตัวเองชนะในการเล่นเกมนั้น ๆ และเป็นทีหนึ่งตลอดเวลาเพื่อให้ตัวเองมีความสุข นอกจาก

การพัฒนาทักษะการเล่นเกมที่ เป็นเรื่องของคุณแล้ว การพัฒนาสมรรถภาพทางร่างกาย ต่อให้คุณบอกว่าไม่ใช้ร่างกายมันก็ต้องใช้ร่างกาย ซึ่งเวลาครูไปเทรนก็บอกให้พัฒนาเรื่องนี้ด้วย เพราะว่าถ้าร่างกายมันดี มันก็ส่งผลต่อสมองที่ต้องใช้การตัดสินใจที่ไว แล้วก็ เป็นเรื่องจิตใจ ซึ่งแน่นอนว่าอีสปอร์ตจะมาเสียสมาธิไม่ได้ ผิดนิดเดียวไม่ได้เลย ก็ต้องพัฒนาด้านนี้ด้วย”

(นักวิชาการคนที่ 1, สัมภาษณ์, 15 กรกฎาคม 2562)

2.) การมีวินัย เป็นส่วนที่แบ่งระหว่างนักแข่งอีสปอร์ตและเด็กติดเกมได้อย่างชัดเจนมากที่สุด เพราะการเป็นนักแข่งอีสปอร์ตต้องมีวินัยในการฝึกซ้อมที่เหมือนกับนักกีฬาประเภทอื่น ๆ ที่มีการแบ่งเวลาฝึกซ้อม เวลาพักผ่อนที่ชัดเจน

“เด็กติดเกมเป็นคนที่ทำอะไรเลย หายใจเข้าออกเป็นเกม ไม่เรียนหนังสือ ไม่ทำอะไรเลย อยู่แต่ร้านเกมหรืออยู่บ้านก็เล่นแต่เกม เวลาที่จะหมดไปอยู่ที่เกมไปหมด ส่วนคนที่เป็นคนเล่นเกม ก็จะเป็นรู้จักการแบ่งเวลาว่าช่วงไหนทำอะไร ช่วงไหนเรียน ช่วงไหนเล่นเกม ช่วงไหนทำงาน ก็จะแบ่งเวลาได้ ส่วนนักแข่งอีสปอร์ตก็ต้องมีทั้งหมดแล้วมียิ่งกว่าคนเล่นเกมด้วย”

(ผู้ฝึกสอนอีสปอร์ตคนที่ 2, สัมภาษณ์, 8 สิงหาคม 2562)

“คือ ถ้าเทียบกับตัวหนูนะคะ คือ เขาแบ่งเวลาได้ แบบไม่ได้ตลอดเวลา ถ้าเป็นตอนซ้อมก็เต็มที่กับการซ้อม ถ้าถึงเวลาเรียนเขาก็ไม่ทิ้งการเรียน เรียนก็ต้องเรียนได้ดีด้วย ชีวิตต้องไม่พังด้วย”

(นักกีฬาคนที่ 2, สัมภาษณ์, 5 กรกฎาคม 2562)

จากคำให้สัมภาษณ์ของผู้ให้ข้อมูลสำคัญทำให้ทราบว่า การแบ่งเวลาในการใช้ชีวิตเป็นข้อหนึ่งที่ใช้แบ่งกลุ่มนักแข่งอีสปอร์ตและเด็กติดเกม เพราะ นักแข่งอีสปอร์ตนั้นจะมีการแบ่งเวลาที่ใช้ในการฝึกซ้อม การแบ่งเวลาในการพักผ่อน ซึ่งต่างจากเด็กติดเกมที่ไม่มีการแบ่งเวลาในการเล่นหรือการพักผ่อนเลย นอกจากนี้ยังมีเรื่องของมารยาทหรือวินัยของนักกีฬาที่แสดงออกในพื้นที่สาธารณะอีกด้วย เช่น การแต่งกาย พฤติกรรมต่าง ๆ เป็นต้น

“ก็นอกจากเรื่องของการมีวินัยในการซ้อมการซ้อม การใช้ชีวิตแล้ว ก็ยังเป็น เรื่องของภาพลักษณ์ เพราะว่า นักแข่งอีสปอร์ตมันไม่ได้แข่งด้วย Physical มันเลยต้อง โชว์ Image มากกว่า เพราะงั้นก็พวก การแต่งกายในสนาม ความสำรวมในสนาม มารยาทในสนาม ทำให้มันดูดีก็พอ”

(นักวิชาการคนที่ 2, สัมภาษณ์, 20 มิถุนายน 2562)

“จริง ๆ เรื่องของวินัยที่แสดงให้เห็นแล้วว่าเป็นคนมีวินัยในการใช้ชีวิตแล้ว ภาพลักษณ์ของเขาอะครั้นก็ต้องทำให้เห็นด้วยว่าเป็นนักแข่งจริง ๆ ภาพลักษณ์ก็พวก การแต่งกาย การมีน้ำใจนักกีฬาเวลาแข่ง พฤติกรรมความสำรวมเวลาไปแข่ง คือ ถ้าเราเห็นแล้วเราดูออกอะ มันเป็นความรู้สึกเหมือนเวลาเจอคนแล้วไม่มีราศีอะไร พวกนี้อะครับ”

(กร, บุคคลทั่วไป, สัมภาษณ์, 12 กันยายน 2562)

จากทัศนะข้างต้น แสดงให้เห็นว่า นอกจากเรื่องวินัยที่นักแข่งอีสปอร์ตต้องแสดงให้ผู้คนเห็นแล้ว เรื่องมารยาท พฤติกรรมต่าง ๆ การแต่งกาย ตลอดจนภาพลักษณ์ของการเป็นนักแข่งอีสปอร์ตที่แสดงออกให้ผู้อื่นได้เห็นเชิงประจักษ์ก็จะเป็นอีกสิ่งหนึ่งที่ช่วยทำให้นักแข่งอีสปอร์ตมีความแตกต่างจากเด็กติดเกม แต่สิ่งที่เป็นสิ่งที่แสดงให้เห็นวุฒิภาวะของการเป็นนักแข่งอีสปอร์ตที่แตกต่างจากเด็กติดเกม คือ การควบคุมอารมณ์และการมีน้ำใจนักกีฬา ซึ่งเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นระหว่างการแข่งขันหรือการเล่นเกมที่สม่ำเสมอ ซึ่งทั้งนักแข่งอีสปอร์ตและเด็กติดเกมต่างก็ได้รับอารมณ์และความกดดันจากการเล่นเกมเช่นกันทั้งคู่ แต่การจัดการอารมณ์นั้นได้ การไม่ด่าทอ ซ้ำเติม ขณะเล่นหรือหลังเล่น ซึ่งการแสดงออกในลักษณะนี้เป็นสิ่งที่ทำให้เห็นถึงความแตกต่างของนักแข่งอีสปอร์ตและเด็กติดเกมได้มากที่สุด

“คือนอกจากเรื่องการพัฒนาตัวเองอยู่ตลอดเวลาแล้ว วินัยก็สำคัญ แต่สิ่งที่สำคัญกว่านั้นคือ การควบคุมอารมณ์ การจัดการอารมณ์ของตัวเอง คือในตอนแข่งในเกม อาจจะหงุดหงิดได้ แต่ว่าไม่ควรแสดงออกมาตอนแข่งเสร็จ ไม่พอใจอะไรก็ไปคุยกันหลังบ้าน ไม่ไปช้อออกมาโวยวาย มันดูไม่โปร”

(นักวิชาการคนที่ 1, สัมภาษณ์, 15 กรกฎาคม 2562)

“ต้องบอกว่า ถ้าเป็นกีฬาแล้ว อารมณ์เป็นสิ่งที่สำคัญกับนักกีฬามาก อย่างถ้าแข่ง เทควันโด มวย อะไรพวกนี้ไปต่อกรรมการหรือคนอื่น ก็จะกลายเป็นนักเลงไปเลย อย่างในข่าวที่นักบอลต่อยกันในสนาม นักเตะคนนั้นก็แยไปเลย นักกีฬาอีสปอร์ตก็เช่นกัน จะมาหงุดหงิด แล้วไม่พอใจกันแล้วทะเลาะกันให้คนเห็นมันก็ได้ มันดูจัดการอารมณ์ไม่ได้ ถ้าจะตีกันก็ไปตีกันเอง ไปเคลียกันเองให้เจียบ ๆ อย่างมาทำให้เป็นเรื่องใหญ่ มันดูไม่ดีต่อ ตัวคุณแล้วก็นักกีฬาอีสปอร์ตคนอื่น ๆ ด้วย”

(ผู้สนับสนุนคนที่ 1, สัมภาษณ์, 15 กรกฎาคม 2562)

“เรื่องอารมณ์ด้วย ถ้าจัดการอารมณ์ดี ไม่หัวร้อนใส่คนอื่น ในที่นี้คือไม่ Toxic ใส่ คนอื่นตอนเล่นเกม ไม่พิมพ์คำ ไม่โยนเกม อันนี้เคยเจอกับตัวเองตอนเล่น มันชอบมีคน พิมพ์ว่า มาตอนเล่นไม่ได้แบบที่ตัวเองตั้งใจ อันนี้เป็นอะไรที่ถ้านักแข่งทำนะ คือ แย่มาก เรื่องการจัดการอารมณ์เลยเป็นเรื่องที่สำคัญสุด ๆ”

(ผู้ฝึกสอนอีสปอร์ตคนที่ 1, สัมภาษณ์, 1 สิงหาคม 2562)

จะเห็นได้ว่าความแตกต่างด้านวินัยเป็นหนึ่งในคุณลักษณะสำคัญที่ใช้ ในการแบ่งกลุ่มนักแข่งอีสปอร์ตและเด็กติดเกมได้อย่างชัดเจนมากที่สุด วินัยในที่นี้ประกอบด้วย การแบ่งเวลา มารยาทการแสดงออกในที่สาธารณะ รวมถึงการควบคุมอารมณ์นั้นเป็นสิ่งที่สังคมรับรู้ ได้เป็นสิ่งแรก ดังนั้นแสดงให้เห็นเชิงประจักษ์ในด้านการมีวินัยนั้นสิ่งที่จะช่วยให้คนที่เล่นเกมเก่งถูก สังคมยอมรับในฐานะนักแข่งอีสปอร์ตได้ ดังที่ อาร์ต ได้กล่าวเสริมว่า

“ในการแบ่งคนสองกลุ่ม ผมใช้อยู่ 3 อย่าง คือ ทักษะ ชื่อเสียง แล้วก็วินัย ถ้าเป็นนักกีฬาต้องมีทั้งหมดเลย แต่ถ้าเด็กติดเกมจะมีแต่ทักษะ วินัยก็ไม่มีแน่ ๆ ส่วนชื่อเสียงก็ไม่มีแน่นอน มันแตกต่างกันแน่นอน”

(อาร์ต, บุคคลทั่วไป, สัมภาษณ์, 12 กันยายน 2562)

จากข้อความข้างต้นทำให้เห็นว่า นักแข่งอีสปอร์ตและเด็กติดเกม คุณลักษณะที่ใกล้เคียงกัน คือ การมีทักษะในการเล่นที่เหมือนกัน แต่การมีวินัยเป็นสิ่งที่ทำให้นักแข่งอีสปอร์ตแตกต่างจากการเป็นเด็กติดเกม

3.) การมีเป้าหมายในการเล่น คือ การตั้งเป้าหมายในการเล่นเกม ในแต่ละครั้งว่าสิ่งที่ได้กลับมาจากการเล่นในแต่ละครั้งคืออะไร ซึ่งจากทัศนะของผู้ให้ข้อมูลสำคัญ

แสดงให้เห็นว่า นักแข่งอีสปอร์ตจะมีเป้าหมายในการเล่นเพื่อพัฒนาการเล่นของตัวเอง เช่น ต้องได้วิธีการเล่นใหม่ ๆ เทคนิคในการควบคุมตัวละครแบบใหม่ เป็นต้น ซึ่งต่างจากเด็กติดเกมที่มีเป้าหมายว่าต้องการเล่นเกมโดยไม่สนว่าแพ้หรือชนะ

“เป้าหมายมันต่างกัน คือ ผมใช้เรื่องเป้าหมายที่จะแบ่งเด็กติดเกมกับนักแข่งอีสปอร์ตนะครับ คนหนึ่งเล่นเพื่อไปแข่ง เล่นเพื่อฝึกฝน อาจมีเล่นเพื่อเอาสนุกบ้าง แต่ก็จะเป็นการฝึกของเขาไป แต่อีกคนเล่นเพื่ออยากเล่นให้ตัวเองสบายใจ”
(กร, บุคคลทั่วไป, สัมภาษณ์, 12 กันยายน 2562)

“สิ่งที่ต่างกันก็คือ เป้าหมายในการเล่นของเขา คนที่เป็นเด็กติดเกมเขาจะมีเป้าหมายว่าต้องการเล่น โดยไม่สนว่าจะชนะหรือแพ้ เขาต้องการเล่นเพื่อให้ตัวเองสบายใจเท่านั้น ซึ่งต่างจากนักแข่งอีสปอร์ตที่รู้ว่า เขาเล่นแล้วต้องได้อะไรกลับไป เขาเล่นแล้วต้องพัฒนา Skill play ของเขาเอง”
(ผู้ฝึกสอนอีสปอร์ตคนที่ 1, สัมภาษณ์, 1 สิงหาคม 2562)

“มันอยู่ที่เป้าหมายอะครับ ว่าเขาเล่นเกมไปเพื่ออะไร ถ้าเป็นเด็กติดเกมก็จะเล่นไปวัน ๆ ไม่มีเป้าหมายอะไร แต่ถ้าเป็นนักกีฬาเขารู้ว่าเขาจะเล่นเพื่อฝึกซ้อมเล่นเพื่อเป็นอาชีพ”
(ภูมิ, บุคคลทั่วไป, สัมภาษณ์, 12 กันยายน 2562)

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

CHULALONGKORN UNIVERSITY

4.) ความสำเร็จ เช่น ชื่อเสียงในกลุ่มคนเล่นเกมหรือสังคม การเป็นที่ยอมรับในสังคม หรือการมีความมั่นคงในชีวิต ได้แก่ การเรียนจบการศึกษาขั้นต่ำที่สังคมคาดหวัง การมีรายได้สามารถดูแลตนเองและครอบครัวได้ ฯลฯ ตลอดจนความสำเร็จในการแข่งขันในรายการที่เป็นที่ยอมรับของสังคม เป็นอาทิ

“ณ ตอนนี้นั้นคือความสำเร็จตัวเองเลย ก็เหมือนที่พูดไปแล้วว่าถ้าแข่งไปชนะก็ได้เป็นนักกีฬา ถ้าแพ้จะเรียกอะไร สุดท้ายเราก็มองเห็นที่คนที่ประสบความสำเร็จ ถ้าแบบคุณหาเงินเลี้ยงตัวเองได้ เลี้ยงครอบครัวได้ อันนั้นก็อาจถือได้ว่าเป็นสิ่งที่ต่างจากเด็กติดเกมแล้ว”

(นักวิชาการคนที่ 3, สัมภาษณ์, 29 มิถุนายน 2562)

“แล้วก็มีเรื่อง Profile หรือความสำเร็จของเขาด้วยอะค่ะ แต่ว่าไม่ได้เป็นเรื่องใหญ่ขนาดนั้น เพราะมันเป็นเรื่องของบุคคล ถ้าคนไม่เคยได้แชมป์ แต่ถ้าเขาประสบความสำเร็จแล้ว เช่น เข้าลีกใหญ่ได้ เข้าทีมใหญ่ ๆ ได้ ก็เป็นเรื่องของเขา สำหรับหนูเลยคิดว่า Profile ก็เป็นอีกเรื่องแต่ไม่ได้ใหญ่ขนาดนั้น”

(นักกีฬาคนที่ 1, สัมภาษณ์, 14 กรกฎาคม 2562)

“นักกีฬาคือได้ตั้ง แต่เด็กติดเกมไม่ได้ตั้ง ถ้าคุณเป็นเด็กติดเกม แล้วสามารถหาที่ตั้งได้ ในที่นี้คือ หาตั้งที่เลี้ยงตัวเองได้ ให้พ่อแม่ได้ มีสังกัดอยู่ ผมก็มองว่าเป็นนักกีฬาเหมือนกัน เองง่าย ๆ นักกีฬาส่วนใหญ่ก็อัพเกรดขึ้นมาจากเด็กติดเกมทั้งนั้นแหละ แต่ว่าพวกเขาเป็นเด็กติดเกมที่มีวินัย ประสบความสำเร็จ อะไรพวกนี้ด้วย”

(บุม, บุคคลทั่วไป, สัมภาษณ์, 12 กันยายน 2562)

ความแตกต่างในคุณลักษณะนี้อาจไม่ได้เป็นความแตกต่างที่สามารถแยกได้อย่างสิ้นเชิง เพราะผู้ให้ข้อมูลสำคัญยังบอกว่า “เด็กติดเกมบางคนก็สามารถหาเงินจากการเล่นเกมได้ แต่ว่าก็เป็นการหาเงินแต่อาจไม่พอจะให้ทางบ้านแต่ก็พอจะให้ตัวเองใช้ได้ในระดับหนึ่ง” ภูมิ, บุคคลทั่วไป, สัมภาษณ์, 12 กันยายน 2562) แต่ผู้วิจัยขอตั้งข้อสังเกตว่าคุณลักษณะนี้จะ เป็นคุณลักษณะที่ใช้แบ่งแยกความเป็นนักแข่งอีสปอร์ตและเด็กติดเกมได้ในภาพรวม โดยส่วนใหญ่แล้วจะเห็นว่าเด็กติดเกมเป็นกลุ่มคนที่อยู่ในภาวะของการติดเกมเกินไปจนไม่สามารถแบ่งเวลาของตัวเองไปทำเรื่องต่าง ๆ ได้ จนทำให้คนอื่นมองว่าเป็นการใช้ชีวิตที่ไม่ประสบความสำเร็จ

จากการศึกษาคุณลักษณะที่แตกต่างกันของนักแข่งอีสปอร์ตและเด็กติดเกมสามารถเขียนเป็นตารางได้ดังตารางที่ 5.10

ตารางที่ 5.16 ความแตกต่างระหว่างนักแข่งอีสปอร์ตและเด็กติดเกม

คุณลักษณะ	นักแข่งอีสปอร์ต	เด็กติดเกม
1. การพัฒนาตัวเอง	- การพัฒนาทักษะการเล่นเกมน - พัฒนาร่างกายและจิตใจ	- การพัฒนาทักษะการเล่นเกม
2. การมีวินัย	- การแบ่งเวลา - มารยาท - การควบคุมอารมณ์	- ไม่สามารถแบ่งเวลาได้ - ไม่ควบคุมอารมณ์ได้
3. เป้าหมายในการเล่นเกมน	- ต้องการเล่นเพื่อพัฒนาตัวเอง	- ต้องการเล่นเกมเพื่อให้ตัวเองมีความสุข อย่างเดียว
4. ความสำเร็จ	- ความสำเร็จในการแข่งขัน - ความสำเร็จในการใช้ชีวิต	- การใช้ชีวิตในช่วงเวลานั้นเสียหาย

อย่างไรก็ตามมีผู้ให้ข้อมูลสำคัญแสดงความคิดเห็นว่า “เด็กติดเกม” เป็นภาวะของคนที่ชอบในการเล่นเกมนมากเกินไปจนทำให้ตัวเองมีความต้องการเล่นเกมมากกว่าคนทั่วไป ซึ่งภาวะนี้อาจเป็นภาวะหนึ่งของคนในช่วงเวลาหนึ่งเท่านั้น ซึ่งนักแข่งอีสปอร์ตก็เคยเป็นเด็กติดเกมมาก่อน แต่หากมีวินัยในตัวเอง สามารถพัฒนาตัวเองให้ก้าวพ้นจากคำว่า “เด็กติดเกมได้” ก็สามารถกลายเป็นนักแข่งอีสปอร์ตเพียงแค่มีโอกาส ซึ่งสอดคล้องกับหวานที่ได้แสดงทัศนะไว้ว่า

“เด็กติดเกมก็จะเป็นคนที่เล่นเกมแบบไม่รู้จักเวลา ทำให้เสียทุกอย่าง คือถ้าเปรียบเทียบก็จะคนหนึ่งคนแยกเป็น 2 ร่าง คือทางที่เสียก็จะเป็นเด็กติดเกม ถ้าเป็นทางที่ดีก็จะเป็นนักแข่ง เราก็จะเป็นเด็กติดเกมจนไม่รู้จักอะไรเลย เป็นภาวะคนอื่นแบบถ้าเราเอาทางดีเราก็สามารถพัฒนาตัวเองเป็นนักแข่งได้ ซึ่งนักแข่งเองก็เคยอาจเป็นเด็กติดเกมมาก่อนแต่พัฒนาตัวเอง จนก้าวพ้นออกมาได้ หนุว่าการเป็นเด็กติดเกมมันเป็นภาวะหนึ่งเท่านั้นเอง”

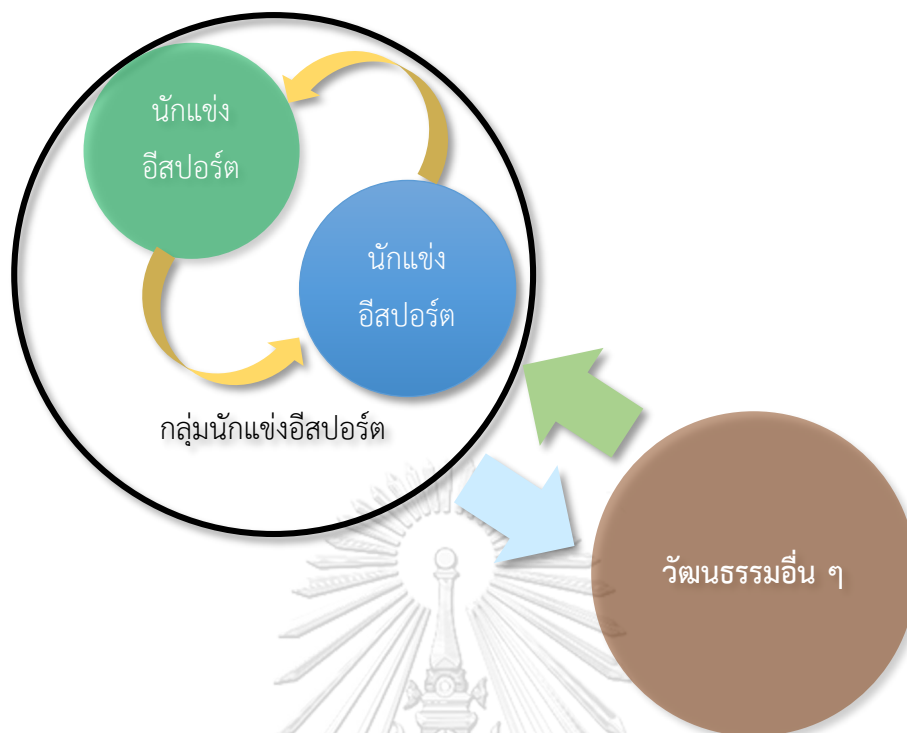
(หวาน, บุคคลทั่วไป, สัมภาษณ์, 12 กันยายน 2562)

จะเห็นได้ว่าผู้ให้ข้อมูลสำคัญทั้ง 5 กลุ่ม มีจุดร่วมในการแสดงความคิดเห็นว่านักแข่งอีสปอร์ตไม่ใช่เด็กติดเกม เพราะ เป็นกลุ่มคนที่สามารถจัดการชีวิตของตัวเองได้อย่างเป็นระบบ และสามารถเลี้ยงชีพตัวเองได้ แต่สิ่งที่แต่สิ่งที่ผู้ให้ข้อมูลสำคัญมักแสดงทัศนะถึงนั้นจะเป็นเรื่องการเป็นการถกเถียงเรื่องการเป็นเกมหรือกีฬาของอีสปอร์ตมากกว่า ซึ่งการถกเถียงในประเด็นดังกล่าวก็ย่อมส่งผลต่อการตัดสินตัวตนหรืออัตลักษณ์ของนักแข่งอีสปอร์ตว่าเป็นนักกีฬาด้วยหรือไม่เช่นกัน

จากการแสดงความคิดเห็นดังกล่าวนั้นยืนยันได้ว่า การรับรู้และการถอดรหัสอัตลักษณ์นักแข่งอีสปอร์ตของผู้ให้ข้อมูลนอกกลุ่มวัฒนธรรมนั้นนอกจากรับรู้และตีความสารที่ได้รับจากความใกล้ชิดและการติดตามแล้ว การตัดสินใจจากสิ่งที่รับรู้ได้ในโลกกายภาพต่าง ๆ เป็นสิ่งที่ช่วยสนับสนุนการรับรู้และการตีความต่าง ๆ รหัสอัตลักษณ์ที่นักแข่งอีสปอร์ตเป็นผู้ส่งสาร ซึ่งนำไปสู่การยอมรับอัตลักษณ์และสื่อสารกลับเข้าไปในกลุ่มวัฒนธรรมนักแข่งอีสปอร์ตอีกที

จากการศึกษาในส่วนของ 5.3 มุมมองของกลุ่มคนภายนอกที่มีต่อวัฒนธรรมย่อยนักแข่งอีสปอร์ต พบว่า วัฒนธรรมย่อยนักแข่งอีสปอร์ตเป็นกลุ่มวัฒนธรรมที่สร้างขึ้นจากพื้นที่อีสปอร์ตที่เป็นพื้นที่ใหม่ในการสื่อสาร โดยมีกลุ่มต่าง ๆ เข้าใช้พื้นที่นี้จำนวนมาก กล่าวคือ ภาคธุรกิจเป็นกลุ่มที่มีการใช้พื้นที่ของอีสปอร์ตในการประชาสัมพันธ์สินค้าและบริการของตนเองผ่านอีสปอร์ตและนักแข่งอีสปอร์ต เช่น การเข้ามาสนับสนุนการจัดการแข่งขันอีสปอร์ต การสนับสนุนทีมอีสปอร์ต หรือเข้ามาจัดกิจกรรมทางการตลาดผ่านงานการแข่งขันอีสปอร์ตหรือผ่านตัวนักแข่งอีสปอร์ต นอกจากนี้ยังมีมุมมองของวงการศึกษาซึ่งเป็นกลุ่มคนที่ถูกนำมาเปรียบเทียบกับนักแข่งอีสปอร์ตโดย ซึ่งจากการศึกษาพบว่า บทที่ 4 กระบวนการสื่อสารและการประกอบสร้างอัตลักษณ์นักแข่งอีสปอร์ตในประเทศไทย ที่ได้นำเสนอกระบวนการประกอบสร้างอัตลักษณ์ของนักแข่งอีสปอร์ตว่าเป็นการเลียนแบบอัตลักษณ์ของนักกีฬานั้น ในการศึกษาพบเห็นว่า นักแข่งมีการเลียนแบบอัตลักษณ์ของนักกีฬาทั้งในเรื่องของการฝึกซ้อมและการเตรียมตัว รวมไปถึงการแสดงตัวในพื้นที่สาธารณะด้วย

จากการสื่อสารในส่วนของ 5.3 มุมมองของกลุ่มคนภายนอกที่มีต่อวัฒนธรรมย่อยนักแข่งอีสปอร์ต ที่สื่อสารในพื้นที่อีสปอร์ตกลับไปเข้าไปในวัฒนธรรมนักแข่งอีสปอร์ต เมื่อนำมารวมกับการศึกษาในส่วนของ 4.5 การต่อสู้ทางความหมายของนักแข่งอีสปอร์ตที่นักแข่งสื่อสารออกมาภายนอกกลุ่มวัฒนธรรม และยังสื่อสารภายในกลุ่มวัฒนธรรมตัวเองอีกด้วย จึงทำให้เกิดการต่อสู้ทางความหมายของอัตลักษณ์นักแข่งอีสปอร์ตขึ้น สามารถสรุปเป็นแผนภาพได้ ดังนี้



ภาพที่ 5.8 การต่อสู้ทางความหมายอัตลักษณ์ของวัฒนธรรมย่อยนักแข่งอีสปอร์ตต่อกลุ่มวัฒนธรรมอื่น

การต่อสู้ ต่อรอง ระหว่างอัตลักษณ์นักแข่งอีสปอร์ตและสังคมกระแสหลักที่เป็นผู้นิยามนักแข่งอีสปอร์ตนั้น คือ นักแข่งอีสปอร์ตเป็นอัตลักษณ์กระแสรองในสังคม เน้นมิติด้านการแข่งขันที่เป็นประเภทหนึ่งของกีฬาเข้าไป เพื่อให้มีความเป็นเลิศในการแข่งขันนอกจากนี้ยังเสริมมิติของความเท่าเทียมเข้าไปด้วย คือ การเป็นนักแข่งอีสปอร์ตไม่มีข้อจำกัดหรือกฎเกณฑ์ด้านเพศ น้ำหนัก อายุ ของเพียงมีความสามารถก็สามารถแข่งขันกันได้แล้ว และนอกจากนี้ยังเป็นการแข่งขันที่ใช้ไหวพริบ ทักษะ และการทำงานของสมอง ประสาทสัมผัสต่าง ๆ ดังนั้นร่างกายจึงไม่ใช่ข้อจำกัดในการแข่งขัน อีกทั้งการเป็นนักแข่งอีสปอร์ตนั้นไม่ใช่เด็กติดเกมหรือคนที่ทำในสิ่งที่ไร้สาระ เพราะว่าสิ่งที่ตนทำนั้นถือว่าเป็นการทำงานอย่างหนึ่ง ถือว่าเป็นอาชีพที่สามารถใช้เลี้ยงตนและครอบครัวได้ นอกจากนี้ยังสื่อสารภายในกลุ่มวัฒนธรรมเดียวกันเองที่ต้องการสร้างมาตรฐานของกลุ่มว่ามีไม่ใช่เป็นคนเล่นเกมทั่วไปหรือเด็กติดเกม อย่งไรก็ตามการสื่อสารย่อมไม่เกิดขึ้นฝ่ายเดียว กลุ่มคนอยู่นอกวัฒนธรรมย่อมสื่อสารกลับเข้าไปในวัฒนธรรมย่อยนักแข่งอีสปอร์ต

จากการศึกษา “การรับรู้อัตลักษณ์นักแข่งอีสปอร์ตในประเทศไทยของบุคคลที่เกี่ยวข้องและบุคคลทั่วไป” ทำให้ทราบถึงการรับรู้ความหมายของอัตลักษณ์ของนักแข่งอีสปอร์ตซึ่งนักแข่งอีสปอร์ตเป็นผู้สื่อสารเอง และได้สื่อสารมาให้กับสังคมที่เป็นผู้รับสารได้รับรู้บนพื้นที่อีสปอร์ต และสามารถรับรู้ความหมายหลักของการแข่งขันอีสปอร์ตได้ คือ เป็นการแข่งขันทเกมรูปแบบหนึ่ง โดยจัดว่าเป็นกีฬา

ประเภทหนึ่งที่ใช้เกมเป็นสื่อกลางโดยการเลียนแบบวิธีการแข่งของกีฬามาใช้ ซึ่งแต่ละเกมที่แข่งขันมีกติกาเฉพาะตัว รวมถึงสามารถรับรู้ความหมายหลักของการเป็นนักแข่งอีสปอร์ตได้ คือเป็นกลุ่มคนที่มีความสามารถในการเล่นเกมมากกว่าคนอื่น และยึดความชอบของตนเองนั้นเป็นอาชีพที่มีลักษณะเป็นนักกีฬาอาชีพ มีการฝึกซ้อม มีกฎระเบียบในการใช้ชีวิต ทั้งนี้การรับรู้ความหมายนั้นสามารถแบ่งได้เป็นระดับตามความใกล้ชิดของของตัวผู้รับสาร คือ ผู้ฝึกสอนนักแข่งอีสปอร์ตจะเป็นผู้ที่สามารถรับรู้และถอดรหัสอัตลักษณ์นักแข่งอีสปอร์ตได้ใกล้เคียงนักแข่งอีสปอร์ต ส่วนผู้ที่อยู่ไกลออกไปสามารถรับรู้และถอดรหัสอัตลักษณ์ที่นักแข่งอีสปอร์ตนำเสนอได้จากการรับข่าวสาร หรือการติดตามอีสปอร์ตที่มีการรับรู้ได้แตกต่างจากความหมายที่นักแข่งอีสปอร์ตเป็นผู้นำเสนอ ทั้งนี้สาเหตุมาจากนักแข่งอีสปอร์ตไม่สามารถควบคุมหรือกำกับรหัสอัตลักษณ์ เพราะ พื้นที่อีสปอร์ตเป็นพื้นที่พิเศษที่มีการใส่รหัสหรือความหมายต่าง ๆ เข้าไปจึงทำให้การรับรู้หรือการถอดรหัสของคนในสังคมจะเปลี่ยนไปตามการตีความของตน



บทที่ 6

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

จากการศึกษา “การสื่อสารเพื่อประกอบสร้างอัตลักษณ์ของนักแข่งอีสปอร์ตในประเทศไทย” มีวัตถุประสงค์ในการศึกษา คือ เพื่ออธิบายการสื่อสารกับการประกอบสร้างอัตลักษณ์ของนักแข่งอีสปอร์ต รวมไปถึงการสื่อสารอัตลักษณ์ของตนเองต่อบุคคลภายนอกกลุ่มวัฒนธรรมบนพื้นที่สาธารณะ ตลอดจนอธิบายการรับรู้อัตลักษณ์นักแข่งอีสปอร์ตของบุคคลทั่วไป ผู้วิจัยอาศัยแนวคิดเรื่องการสื่อสารกับอัตลักษณ์ (Identity) ที่เป็นแนวคิดการประกอบตัวตนและอัตลักษณ์ของนักแข่งอีสปอร์ตทั้งในพื้นที่กายภาพ และโลกเสมือน (Virtual world) รวมถึงยังใช้ในการสื่อสารอัตลักษณ์ของตนเองรวมถึงวัฒนธรรมย่อยของกลุ่มตนให้กับสังคมหลักได้รับรู้

การศึกษาครั้งนี้ผู้วิจัยอาศัยวิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative research) ในลักษณะเชิงพรรณนา (Descriptive analysis) ด้วยการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth interview) การสนทนากลุ่ม (Focus group) ร่วมด้วยการสังเกตการณ์อย่างไม่มีส่วนร่วม (Non participative observation) ในการแข่งขัน RoV ตลอดจนการสนทนาอย่างไม่เป็นทางการ และการวิเคราะห์เอกสารที่เกี่ยวข้อง (Documentary analysis) เช่น หนังสือพิมพ์ วารสาร นิตยสาร บทความบนอินเทอร์เน็ต ตลอดจนภาพถ่าย คลิปวิดีโอต่าง ๆ มาใช้ในการศึกษาวิเคราะห์ โดยแบ่งกลุ่มผู้ให้ข้อมูลเป็น 3 กลุ่ม คือ กลุ่มแรกนักแข่งอีสปอร์ต กลุ่มที่สองผู้เกี่ยวข้องกับอีสปอร์ต ได้แก่ นักวิชาการ ผู้ฝึกสอน ผู้สนับสนุนทีมอีสปอร์ต และนักกีฬา กลุ่มที่สามบุคคลทั่วไป

ผู้วิจัยได้นำแนวคิดต่าง ๆ ที่อธิบายในบทที่ 2 แล้ว คือ แนวคิดเรื่องการสื่อสารกับอัตลักษณ์ (Identity) แนวคิดวัฒนธรรมย่อย และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องมาเป็นกรอบในการวิเคราะห์และสรุปผล ข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์เชิงลึกกับผู้ให้ข้อมูลสำคัญ เอกสารและงานวิจัยต่าง ๆ เพื่อให้เห็นถึงการประกอบสร้างอัตลักษณ์ของวัฒนธรรมย่อยกลุ่มนักแข่งอีสปอร์ตสู่การต่อสู้กับสังคมกระแสหลัก ทั้งนี้ในส่วนสรุปผล อภิปรายผล มีรายละเอียดดังนี้

- 6.1 สรุปผลการศึกษา
- 6.2 อภิปรายผล
- 6.3 ข้อเสนอแนะ
- 6.4 ข้อจำกัดในการวิจัย

6.1 สรุปผลการศึกษา

การศึกษา “การสื่อสารเพื่อประกอบสร้างอัตลักษณ์ของนักแข่งอีสปอร์ตในประเทศไทย” มีวัตถุประสงค์ คือ

1. เพื่ออธิบายการสื่อสารกับการประกอบสร้างอัตลักษณ์ของนักแข่งอีสปอร์ตในประเทศไทย
 2. เพื่ออธิบายการสื่อสารอัตลักษณ์นักแข่งอีสปอร์ตในประเทศไทยในฐานะวัฒนธรรมย่อยต่อบุคคลภายนอกกลุ่มวัฒนธรรมบนพื้นที่สาธารณะ
 3. เพื่ออธิบายลักษณะการรับรู้อัตลักษณ์นักแข่งอีสปอร์ตของบุคคลทั่วไป
- จากวัตถุประสงค์การวิจัยข้างต้น สามารถสรุปผลการศึกษาเพื่อให้เห็นถึงภาพรวมในการศึกษาครั้งนี้ ดังนี้

6.1.1 สรุปผลตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 เพื่ออธิบายการสื่อสารกับการประกอบสร้างอัตลักษณ์ของนักแข่งอีสปอร์ตในประเทศไทย

1. กระบวนการกลายเป็นนักแข่งอีสปอร์ต

การกลายมาเป็นนักแข่งอีสปอร์ตในประเทศไทย ผู้วิจัยได้ใช้แนวคิดของ Seo (2016) และ Kim and Thomas (2015) เป็นกรอบในการวิเคราะห์ช่วงเวลาของนักแข่งอีสปอร์ตได้ 4 ช่วงเวลา คือ

ตารางที่ 6.17 กระบวนการกลายเป็นนักแข่งอีสปอร์ตและเงื่อนไขที่พบ

ช่วงเวลา	ลักษณะที่ปรากฏ	เงื่อนไขการเลื่อนระดับ
ช่วงเริ่มต้น (Initiation stage)	<ul style="list-style-type: none"> - สนุกกับการเล่นเกม - มีความสามารถในการเล่นเกมที่โดดเด่น - มีฐานะเป็นคนเล่นเกมทั่วไป 	
ช่วงสร้างตัว (Formation stage)	<ul style="list-style-type: none"> - เริ่มเข้าสู่กระบวนการแข่งขันในรายการเล็ก ๆ - มีสังกัดทีมอีสปอร์ต - เริ่มเป็นที่รู้จักของกลุ่มคนเล่นเกม - มีฐานะเป็นนักแข่งอีสปอร์ตมือสมัครเล่น 	<ul style="list-style-type: none"> - มีประสบการณ์ - มีความสามารถที่โดดเด่น - มีชื่อเสียง - ได้รับโอกาส
ช่วงประสบความสำเร็จ (Achievement stage)	<ul style="list-style-type: none"> - มีชื่อเสียงเป็นที่รู้จักของคนเล่นเกม - ได้เป็นนักแข่งอีสปอร์ตตัวจริงของทีม - มีฐานะเป็นนักแข่งอีสปอร์ตมืออาชีพ 	<ul style="list-style-type: none"> - ปัจจัยที่ทำให้ประสบความสำเร็จ - มีรายได้ที่มั่นคง - ได้ร่วมแข่งขันในรายการที่สำคัญ
ช่วงอิ่มตัว (Fulfillment stage)	<ul style="list-style-type: none"> - กลับมาฝึกฝนความสามารถตัวเองใหญ่ - เป็นนักแข่งอีสปอร์ตตัวสำรองในทีม - ผันตัวเองไปสู่การเป็น Streamer ผู้ฝึกสอน 	<ul style="list-style-type: none"> - รู้สึกเบื่อหน่ายกับการแข่งขัน - เติมเต็มเป้าหมายการเป็นนักแข่งอีสปอร์ต - ไม่สามารถรักษามาตรฐานของตัวเองได้

เนื่องจาก RoV เป็นเกมประเภท MOBA ใหม่ จึงทำให้นักแข่งอีสปอร์ตที่มีความสามารถจากการเล่นเกม MOBA ที่มีการสั่งสมต้นทุน เช่น ชื่อเสียง ความสามารถ ประสบการณ์ ฯลฯ นักแข่งอีสปอร์ตกลุ่มเหล่านี้ก็จะใช้เวลาในช่วงเริ่มต้นสั้นกว่าผู้เล่นเกมทั่วไป และก้าวเข้าสู่ช่วงสร้างตัวในการแข่งขัน RoV และเดินทางสู่ช่วงประสบความสำเร็จต่อไป

2. แรงจูงใจในการเป็นนักแข่งอีสปอร์ต

แรงจูงใจ (Motivation) หมายถึง แรงขับที่เป็นพื้นฐานที่ทำให้เกิดพฤติกรรมขึ้นมา ซึ่งจากการศึกษาแรงจูงใจในการเป็นนักแข่งอีสปอร์ตในประเทศไทย พบว่า นักแข่งอีสปอร์ตมีความต้องการที่จะเพิ่มขีดความสามารถของตนเองขึ้นการต้องการทำในสิ่งที่ตนเองชอบและยึดมั่นขึ้นเป็นอาชีพ เพิ่มระดับขึ้นไปการมีรายได้ในการเลี้ยงดูตนเอง และการเป็นที่ยอมรับของสังคม ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของภาวิมล ไชยวุฒิ (2558) กล่าวว่าแรงจูงใจในการเป็นนักแข่งอีสปอร์ตนั้นเกิดขึ้นจากภายในตัวบุคคล (Intrinsic motivation) คือ แรงจูงใจที่เกิดขึ้นในตัวบุคคล และเป็นแรงขับที่ส่งเสริมให้เกิดพฤติกรรมนั้น โดยไม่หวังแรงเสริมจากภายนอก ซึ่งนักแข่งอีสปอร์ตทำให้เห็นว่าการพัฒนาความสามารถของตัวเองให้เก่งขึ้น ทำให้รู้จักเพื่อนและสังคมใหม่ ๆ รวมถึงการทำในสิ่งที่ตนชื่นชอบ และนอกจากนี้ยังมีปัจจัยภายนอก (Extrinsic motivation) คือ แรงจูงใจที่ได้รับอิทธิพลจากภายนอก เช่น คำชื่นชม รางวัล รายได้ ตลอดจนชื่อเสียงต่าง ๆ ทำให้นักแข่งอีสปอร์ตผลักดันตัวเองจนให้มีปฏิสัมพันธ์กับสังคมโดยมักเกิดขึ้นกับกลุ่มเพื่อนหรือคนในครอบครัว การแสดงออกเช่นนี้ทำให้เกิดกลุ่มเพื่อนใหม่ ๆ หรือการต่อสู้ทางความคิดต่าง ๆ เมื่อการแสดงออกถูกยอมรับหรือต่อต้าน นักแข่งอีสปอร์ตก็จะพัฒนาความสามารถของตัวเองมากยิ่งขึ้นเพื่อให้เป็นที่ยอมรับของสังคมในวงกว้างอีกที

3. กระบวนการประกอบสร้างอัตลักษณ์ของกลุ่มวัฒนธรรมย่อยนักแข่งอีสปอร์ต

จากการศึกษากระบวนการประกอบสร้างอัตลักษณ์ของนักแข่งอีสปอร์ต ผู้วิจัยได้ใช้แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ทำให้ผู้วิจัยจำแนกกระบวนการประกอบสร้างอัตลักษณ์นักแข่งอีสปอร์ตในประเทศไทยออกมาทั้งสิ้น 4 หัวข้อ คือ

1.) **การนิยามความหมาย** เป็นวิธีหนึ่งในการประกอบสร้างอัตลักษณ์ของตนเองขึ้นมาทั้งการให้ความขึ้นมาว่า “สิ่งที่เราทำอยู่คืออะไร” ซึ่งการนิยามสิ่งที่ทำนั้นเป็นการให้ความหมาย หรือสร้างความหมายของกิจกรรมที่เราทำขึ้นมา

ในมุมมองนักแข่งอีสปอร์ต อีสปอร์ต (E-sport : Electronic sport) หมายถึง เป็นการแข่งขันเกมเพื่อหาคนที่มีความสามารถสูงที่สุดในการแข่งขัน ซึ่งมีลักษณะเป็นกีฬาอย่างหนึ่งเพราะถูกบรรจุเป็นหนึ่งในประเภทกีฬาของกีฬาแห่งประเทศไทย (กกท.) ทั้งนี้อีสปอร์ต

จัดเป็นกีฬาเกมที่ใช้ความคิด ความสามารถ และประสาทสัมผัสของผู้เล่นในการบังคับหรือควบคุมตัวละครของตัวเองและประสานกับเพื่อนร่วมทีมในการแข่งขัน

จากความหมายของอีสปอร์ตที่นักแข่งอีสปอร์ตให้ความหมายมานั้น สามารถจำแนกได้ 3 มิติ คือการแข่งขันเกม (Gaming competition) มิติการเป็นประเภทหนึ่งของกีฬา (Kind of sport) มิติด้านรูปแบบการแข่งขัน (Mode)

นอกจากการให้ความหมายในสิ่งที่ตัวเองทำแล้ว การนิยามตัวเองก็เป็นการสร้างอัตลักษณ์ตนเองขึ้นมาอย่างหนึ่ง ในมุมมองของนักแข่งอีสปอร์ต นักแข่งอีสปอร์ต (E-sport competitor) คือ นักกีฬาอาชีพคนหนึ่งที่มีอยู่ในระบบระเบียบแบบเดียวกับนักกีฬาประเภทอื่น จึงทำให้นักแข่งอีสปอร์ตมีลักษณะเป็นอาชีพหนึ่งที่สามารถสร้างรายได้ให้ตัวเองได้ โดยเป็นอาชีพที่เริ่มจากสิ่งที่ตัวเองชอบ และยังเป็นทำตามเป้าหมายของตัวเองอีกด้วย

จากการให้ความหมายนักแข่งอีสปอร์ต สามารถจำแนกมิติการให้ความหมายได้ 3 ประเด็น คือ การเป็นนักกีฬาคนหนึ่ง เป็นอาชีพที่ใช่ และเป็นนักล่าฝัน

2.) การสร้างตัวตนและภาพปรากฏ เป็นวิธีหนึ่งในการประกอบสร้างอัตลักษณ์ของนักแข่งอีสปอร์ต ซึ่งตัวตนและภาพปรากฏของนักแข่งอีสปอร์ตในแต่ละเวลานั้นมีลักษณะที่แตกต่างกันออกไป ซึ่งนักแข่งอีสปอร์ตมีการแสดงตัวตนและภาพปรากฏใน 2 พื้นที่ คือ

2.1 พื้นที่กายภาพ (Physical world) คือ พื้นที่ในโลกของความเป็นจริงที่น่าสามารถนำเสนอตัวตนของตัวเองได้อย่างจริง ๆ แบ่งเป็น 2 ช่วงเวลา คือ

- *ในช่วงเวลาปกติ* เป็นช่วงเวลาที่นักแข่งอีสปอร์ตไม่มีการแข่งขัน ซึ่งจะใช้ชีวิตเหมือนกับวัยรุ่นทั่วไป ซึ่งจะเป็นช่วงเวลาก่อนและหลังช่วงเวลาการแข่งขัน

- *ช่วงเวลาในการช่วงการแข่งขัน* เป็นช่วงเวลาที่นักแข่งอีสปอร์ตอยู่ในบริบทการแข่งขัน ซึ่งจะเป็นการใช้ชีวิตเป็นนักแข่งอีสปอร์ต โดยช่วงเวลาการแข่งขันจะเริ่มก่อนรายการแข่งขัน 1 เดือน จนจบรายการแข่งขัน

ก) การใช้ชีวิตประจำวัน พบว่าการใช้ชีวิตประจำวันของทั้ง 2 ช่วงเวลา มีการประกอบสร้างอัตลักษณ์ของตนเองผ่านการใช้ชีวิตประจำวัน โดยในช่วงเวลาปกตินักแข่งอีสปอร์ตจะมีรูปแบบการดำเนินชีวิตเหมือนกับวัยรุ่นในสังคมทั่วไป แต่อาจมีลักษณะที่ต่างมากกว่าวัยรุ่นบ้าง คือ มีการใช้เวลาอยู่กับครอบครัว เพื่อน หรือคนใกล้ชิดมากกว่าปกติ เนื่องจากในช่วงการแข่งขันนักแข่งอีสปอร์ตจะใช้เวลาเกือบตัวเป็นเวลานาน และมีเวลาพักผ่อนในช่วงดังกล่าวน้อย ส่วนในช่วงเวลาในการแข่งขันนั้นชีวิตประจำวันจะถูกเปลี่ยนเป็นการฝึกซ้อมเป็นหลักโดยมีทั้งการซ้อมแบบทีมและซ้อมด้วยตัวเอง

เป็นที่น่าสังเกตว่าพฤติกรรมร่วมของนักแข่งอีสปอร์ตในการใช้ชีวิตประจำวันของทั้ง 2 ช่วงเวลา คือ ยังมีการทำกิจกรรมเกี่ยวกับอีสปอร์ต เช่น การเล่นเกมที่ตัวเองใช้แข่ง ดูการแข่งขันย้อนหลังทั้งในและต่างประเทศเพื่อเป็นการศึกษาคู่แข่ง และยังเป็นการรักษามาตรฐานการเล่นของตัวเองไว้ด้วย

ข) การแต่งกาย พบว่าการแต่งกายของนักแข่งของทั้ง 2 ช่วงเวลามีการประกอบสร้างอัตลักษณ์ในการแต่งกายที่คล้ายคลึงกัน คือ นักแข่งอีสปอร์ตจะแต่งกายด้วยเครื่องแต่งกายปกติเหมือนกับสังคมทั่วไปตอนที่ไม่มีการแข่งขันทั้งในช่วงเวลาปกติและช่วงเวลาในการแข่งขัน แต่เมื่ออยู่ในบริบทการแข่งขันนักแข่งอีสปอร์ตจะสวมเสื้อที่บ่งบอกทีมอีสปอร์ตที่สังกัด

ค) การฝึกซ้อมและการเตรียมตัว พบว่าการฝึกซ้อมและการเตรียมตัวของนักแข่งอีสปอร์ตทั้ง 2 ช่วงเวลานั้นมีการประกอบสร้างอัตลักษณ์ที่คล้ายกัน คือ การฝึกซ้อมด้านทักษะ เทคนิคในการควบคุมตัวละคร และการฝึกซ้อมกับสมาชิกในทีม เพียงแต่ว่าความเข้มข้น ความจริงจังในการฝึกซ้อมที่แตกต่างกันเท่านั้น

ง) รูปแบบพฤติกรรม พบว่ารูปแบบพฤติกรรมของนักแข่งอีสปอร์ตทั้ง 2 ช่วงเวลามีการประกอบสร้างอัตลักษณ์ผ่านรูปแบบการใช้ชีวิตประจำวันที่แตกต่างกันอย่างเห็นได้ชัด คือ ในช่วงเวลาปกติที่ไม่มีการแข่งขัน นักแข่งอีสปอร์ตจะมีรูปแบบพฤติกรรมเหมือนกับวัยรุ่นทั่วไปในสังคม เว้นเสียแต่ว่าต้องไปกิจกรรมต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับอีสปอร์ต ส่วนในช่วงเวลาในการแข่งขันนักแข่งอีสปอร์ตจะมีพฤติกรรมเป็นนักแข่งอีสปอร์ตในพื้นที่การแข่งขัน มีการรักษามารยาทและน้ำใจนักกีฬา รวมถึงการแสดงตนเป็นนักแข่งอีสปอร์ตที่เป็นต้นแบบ (Idol) ของคนที่มาดูการแข่งขันด้วย

2.2 *พื้นที่โลกเสมือน (Virtual world)* ที่เป็นการแข่งขันผ่านตัวละคร (Avatar) แต่ในเกม RoV เป็นเกมที่มีการสร้างตัวละครไว้แล้วจึงทำให้ไม่สามารถออกแบบรูปร่างหน้าตาได้ กระนั้นการสร้างตัวตนในโลกออนไลน์ของนักแข่ง RoV นั้นจะขึ้นอยู่กับประเภทของตัวละครที่ใช้ในการแข่งขัน เช่น นักแข่งอีสปอร์ตที่ชื่นชอบการต่อสู้ บุคตะลุยก็จะเล่นตัวละครสาย Fighter Assassin เป็นหลักและจะมีวิธีการในการเล่นที่เน้นเข้าต่อสู้ บุคทำลายคู่ต่อสู้ เป็นต้น ซึ่งเป็น *การขยายตัวตน (Self-extension)* ของนักแข่งอีสปอร์ตสู่โลกเสมือน นอกจากนี้การเล่นเป็นทีมของนักแข่งอีสปอร์ตก็แสดงให้เห็น *การรวมกลุ่ม (Self-aggregation)* ของคนเล่นที่ต้องการพัฒนาความสามารถของตัวละคร และนอกจากนี้ยังเป็นการหลอมรวมกระบวนการทั้งสองเข้าด้วยกันทำให้เกิดเป็น *อัตลักษณ์สังคม*

(*Assembling identity at community*) ที่ทำให้เป็นที่รู้จักของคนในแวดวงเดียวกันผ่านการใช้ตัวละครนิยามอัตลักษณ์ของตนเองขึ้นมา

3.) ลักษณะภาษาที่ใช้ เป็นอีกหนึ่งวิธีที่นักแข่งอีสปอร์ตใช้ในการประกอบสร้างอัตลักษณ์นักแข่งอีสปอร์ต ซึ่งภาษาเป็นเครื่องมือในการบ่งบอกอัตลักษณ์ประเภทหนึ่ง โดยภาษาจะเป็นเครื่องมือในการต่อรอง ต่อสู้เพื่อรักษาอำนาจของกลุ่มวัฒนธรรมย่อย แต่ภาษาที่นักแข่งอีสปอร์ตใช้ในการสื่อสารนั้นเป็นการสร้างอัตลักษณ์ทางด้านภาษาที่เป็นของตัวเอง ใช้ในเฉพาะกลุ่มตัวเอง ซึ่งคำศัพท์ที่แสดงอัตลักษณ์ทางภาษาของนักแข่งอีสปอร์ตนั้น แบ่งได้ 2 ประเภท คือ

- **ศัพท์เฉพาะวงการ (Jargon)** หมายถึง คำศัพท์ที่ใช้ในการสื่อสารอย่างไม่เป็นทางการของนักแข่งอีสปอร์ต โดยศัพท์เฉพาะวงการที่นักแข่งอีสปอร์ตใช้นั้นเป็นคำศัพท์ที่คนในกลุ่มนักเล่นเกมทราบและเข้าใจความหมายได้

- **ศัพท์เฉพาะกลุ่ม (Argot)** หมายถึง คำศัพท์ที่ใช้ในการสื่อสารเฉพาะกลุ่มของนักแข่งอีสปอร์ต ที่เกิดขึ้นจากการฝึกซ้อม การกำหนดความหมายที่ตรงกันของนักแข่งอีสปอร์ตในทีมนั้น

ลักษณะภาษาที่ใช้ของนักแข่งอีสปอร์ตนั้น จะใช้ในบริบทของการเป็นนักแข่งอีสปอร์ต เช่น การ Streaming การฝึกซ้อม การแข่งขัน ซึ่งภาษาที่นักแข่งอีสปอร์ตใช้นั้นเป็นลักษณะของการให้ข้อมูล (To inform) ว่าเกิดอะไรขึ้นภายในเกมบ้าง ต้องการเดินเกมอย่างไร หรือแสดงอารมณ์ความรู้สึกของตนเอง จึงทำให้ภาษาของนักแข่งอีสปอร์ตไม่ได้เป็นการใช้ภาษาเพื่อแสดงอยู่ถึงการมีตัวตนของกลุ่มวัฒนธรรมแต่เป็นการใช้ภาษาเพื่อแสดงให้ถึงการมีภาษาที่ใช้เป็นของตัวเอง สร้างความเป็นกลุ่มเดียวกันให้กับคนที่สามารถเข้าใจภาษาได้

4.) กระบวนการแข่งขันอีสปอร์ต เป็นการประกอบสร้างอัตลักษณ์อย่างหนึ่งของนักแข่งอีสปอร์ต โดยกระบวนการแข่งขันอีสปอร์ตเป็นการจัดเลียนแบบการแข่งขันกีฬา ซึ่งเป็นการแข่งขันเพื่อหาความเป็นเลิศในกีฬานั้น ๆ ในการแข่งขันอีสปอร์ตจะมีการแบ่งการแข่งขันออกเป็นรอบ ๆ เพื่อหาทีมที่เก่งที่สุดในแต่ละรอบมาแข่งขันกันในรอบชิงชนะเลิศ ซึ่งลักษณะการแข่งขันนี้จะคล้ายการแข่งขันทั่ว ๆ ไป ที่เน้นเพื่อหาบุคคลหรือทีมที่มีความสามารถในชนิดกีฬานั้น ๆ ซึ่งอีสปอร์ตมีการเลียนแบบ (Imitation) การจัดการแข่งขันกีฬาจริง ๆ แต่ก็มีสร้างความหมายใหม่ (Redefine) ให้กับการเล่นเกม โดยการเล่นเกมจะไม่ได้หาแค่ผลแพ้ชนะในการแข่งขัน แต่เป็นการดูไหวพริบ เทคนิคในการแข่งขันของนักแข่งอีสปอร์ต จึงทำให้การแข่งขันอีสปอร์ตไม่ได้หาแค่ผู้เล่นที่มีฝีมือเก่งอย่างเดียว

กระบวนการแข่งขันอีสปอร์ตถือได้ว่าเป็นพื้นที่ในการต่อต้าน (Resistance) เชิงสังคมอย่างหนึ่ง กล่าวคือ เป็นพื้นที่ในการแสดงอัตลักษณ์ของนักแข่งอีสปอร์ตที่ต้องการสร้างความหมายใหม่ของคนที่ชอบเล่นเกม หรือคนที่ทำในสิ่งที่ตัวเองรักผ่านการแข่ง ซึ่งการแข่งขันอีสปอร์ตเป็นการเลียนแบบการแข่งขันกีฬา โดยการแข่งขันกีฬาจะเป็นการแข่งขันที่นักกีฬาจะใช้ความสามารถทางร่างกายในการแข่งขันหาความเป็นเลิศในกีฬานั้น ๆ แต่ในการแข่งขันอีสปอร์ตนั้นจะเป็นเลิศในการเล่นเกมที่แต่การจะได้ผลแพ้หรือชนะต้องผ่านการแข่งขัน ซึ่งการแข่งขันนี้เป็นการใช้ความสามารถทางสมองในการแก้ไขปัญหา และควบคุมตัวละครในเกมเพื่อให้ได้มาซึ่งแพ้ชนะในแต่ละครั้งที่แข่งขัน เห็นได้ว่าการแข่งขันอีสปอร์ตเป็นกระบวนการ (Process) ที่คนที่ชอบซื้อชอบในการเล่นเกมที่แสดงให้ผ่านกระบวนการแข่งขัน

6.2.2 สรุปตามวัตถุประสงค์ ข้อที่ 2 เพื่ออธิบายการสื่อสารอัตลักษณ์นักแข่งอีสปอร์ตในประเทศไทยในฐานะวัฒนธรรมย่อยต่อบุคคลภายนอกกลุ่มวัฒนธรรมบนพื้นที่สาธารณะ

กลุ่มนักแข่งอีสปอร์ตได้แสดงอัตลักษณ์ของตนเอง ซึ่งเป็นการเข้ารหัสสารต่าง ๆ (Encoding) เพื่อสื่อสารให้เห็นถึงอัตลักษณ์ของตนต่อบุคคลอื่น ผู้วิจัยสามารถสรุปประเด็นต่าง ๆ ได้ดังนี้

1.) การนำเสนออัตลักษณ์บนพื้นที่อีสปอร์ตของนักแข่งอีสปอร์ต

การสื่อสารกับการนำเสนออัตลักษณ์บนพื้นที่อีสปอร์ตของนักแข่งอีสปอร์ตผ่านการเข้ารหัส (Encoding) ของนักแข่งอีสปอร์ต ผ่านกระบวนการต่าง ๆ เช่น การให้คำนิยาม การสร้างตัวตนและภาพปรากฏต่าง ๆ ลักษณะการใช้ภาษา รวมถึงกระบวนการแข่งขันต่าง ๆ เพื่อแสดงอัตลักษณ์ของตนให้กับคนอื่นได้รับรู้และเข้าใจอัตลักษณ์ของตนเอง แบ่งได้เป็น 3 ประเด็น คือ

1.1) ตัวผู้สร้างอัตลักษณ์ ในพื้นที่การนำเสนออัตลักษณ์บนพื้นที่อีสปอร์ตของนักแข่งอีสปอร์ตนั้น ผู้สร้างอัตลักษณ์ย่อมเป็นนักแข่งอีสปอร์ต กล่าวคือ นักแข่งอีสปอร์ตเป็นผู้สื่อสารอัตลักษณ์ผ่านตนเอง (Self-construction identity) ที่เป็นการใช้ความสามารถ การแสดงออกทางความหมาย พฤติกรรมต่าง ๆ ที่สร้างอัตลักษณ์ให้กับตนเอง ที่มีคุณสมบัติต่างจากคนเล่นเกมทั่วไปและกีฬาประเภทอื่น ๆ คือ

- ฉันทันเป็นนักกีฬาคนหนึ่ง
- เป็นงานมีความมั่นคงให้กับชีวิต
- เป็นกิจกรรมที่มีความเท่าเทียม
- เป็นการแข่งขันด้วยสมอง

1.2) อัตลักษณ์ที่สร้างขึ้นบนพื้นที่อีสปอร์ต การสร้างอัตลักษณ์ของนักแข่งอีสปอร์ตเป็นการแสดงให้เห็นว่าอีสปอร์ตเป็นพื้นที่พิเศษที่ทำให้เด็กเล่นเกมคนหนึ่งสามารถแสดงความหมายใหม่ของการเล่นเกมได้ ด้วยกระบวนการต่าง ๆ ของการแข่งขันอีสปอร์ตที่ทำให้อีสปอร์ตแตกต่างจากการเล่นเกมทั่วไป ดังนั้นการแข่งขันอีสปอร์ตจึงเป็นหรือสร้างความหมายใหม่ให้กับนักแข่งอีสปอร์ต สามารถสรุปได้ ดังนี้

- **อัตลักษณ์ที่ริ่สร้าง ความหมายใหม่** อัตลักษณ์ที่นักแข่งอีสปอร์ตได้มีการริ่สร้าง ความหมายใหม่ (Redefinition) ให้กับกลุ่มคนที่ชอบเล่นเกม 3 กลุ่ม คือ *เด็กติดเกม (Addict gamer)* เป็นกลุ่มคนที่ชอบการเล่นเกม หมกมุ่นอยู่กับการเล่นเกม จนไม่สามารถควบคุมตัวเองหรือแบ่งเวลาได้ *คนเล่นเกมทั่วไป (Gamer)* คือ กลุ่มคนที่ชอบเล่นเกมแต่สามารถควบคุมตัวเองและแบ่งเวลาในการเล่นได้ กล่าวได้ว่า เป็นกลุ่มคนที่อยู่ตรงกลางระหว่างเด็กติดเกมและนักแข่งอีสปอร์ต *นักแข่งอีสปอร์ต (E-sport competitor)* คือ กลุ่มคนที่สามารถใช้การเล่นเกมเป็นอาชีพของตัวเองได้ และสามารถทำให้การเล่นเกมนำมาเกิดประโยชน์สูงสุด

- **อัตลักษณ์มีลักษณะร่วมกับวัฒนธรรมกระแสหลัก** นอกจากการสร้าง ความหมายใหม่ให้กับกลุ่มคนที่ชอบเล่นเกมแล้ว ก็ยังมีอัตลักษณ์ร่วมกับการแข่งขันกีฬาของสังคม เพราะ การจัดการแข่งขันอีสปอร์ตนั้นเป็นการเลียนแบบการจัดการแข่งขันกีฬา ดังนั้นนักแข่งอีสปอร์ตย่อมมีอัตลักษณ์ร่วมกันกับอัตลักษณ์นักกีฬาด้วย คือ การตั้งชื่อและฉายา การสร้างบุคลิกภาพภายนอก และทักษะและความสามารถในการแข่งขัน

1.3) กลวิธีการสร้างอัตลักษณ์ กลวิธีการสร้างอัตลักษณ์ของนักแข่งอีสปอร์ตมีความหลากหลาย ทั้งนี้เกิดขึ้นจากตัวนักแข่งอีสปอร์ตที่เป็นผู้ส่งสารต้องการสื่อสารความหมายให้กับบุคคลทั่วไปได้รับรู้ความหมายอัตลักษณ์ของตนเอง โดยใช้พื้นที่อีสปอร์ตเป็นการพื้นที่ในการสื่อสาร โดยใช้กลวิธีตัวตนและภาพปรากฏตลอดจนกระบวนการแข่งขันอีสปอร์ต เพื่อใช้เป็นกลวิธีในการต่อสู้ ต่อรอง หรือรวมขอมอัตลักษณ์ของตนเองกับสังคมกระแสหลักที่มองเข้ามาในกลุ่มวัฒนธรรมของตนเองอีกด้วย

6.2.3 สรุปผลตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 3 เพื่ออธิบายลักษณะการรับรู้อัตลักษณ์นักแข่งอีสปอร์ตของบุคคลทั่วไป

การรับรู้และการถอดรหัสอัตลักษณ์นักแข่งอีสปอร์ตของนอกกลุ่มวัฒนธรรมจากสัมภาษณ์กลุ่มผู้ให้ข้อมูลสำคัญทั้ง 5 กลุ่ม ประกอบด้วย นักวิชาการ ผู้ฝึกสอนนักแข่งอีสปอร์ต ผู้สนับสนุน นักกีฬา และบุคคลทั่วไป ที่มีความใกล้ชิด และระดับการรู้จักอีสปอร์ตที่แตกต่างกัน สามารถสรุปเป็นประเด็นต่าง ๆ ได้ ดังนี้

2.1) การรับรู้และการถอดรหัสความหมายอีสปอร์ต จากการศึกษาพบว่า อีสปอร์ตตามทัศนะผู้ให้ข้อมูลสำคัญ หมายถึง *อีสปอร์ต (E-sport หรือ Electronic sport)* ในทัศนะของผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่รับรู้และให้เหตุผลหมายถึง เป็นการแข่งขันเกมเพื่อหาผลการแข่งขันแพ้ชนะในการแข่งขันเหมือนกีฬาเพียงแต่ว่าไม่ได้ใช้ร่างกายในการแข่งขัน โดยมีเกมเป็นสื่อกลางที่มีกฎ กติกาในการแข่งขันของเกมนั้น ๆ เป็นหลัก ซึ่งผู้แข่งขันใช้ตัวละครคนในเกมเป็นผู้แข่งขันแทนตัวนักแข่งสามารถจำแนกเป็นมิติต่าง ๆ ได้ดังนี้

- **การแข่งขันเกม (Gaming competition)** คือ การแข่งขันเกมเพื่อหาผู้คนที่มีความสามารถในการแข่งขันเกมนั้น ๆ มากที่สุด ซึ่งเป็นมิติความหมายที่สอดคล้องกับการให้ความหมายของ

- **มิติการเป็นประเภทหนึ่งของกีฬา (Kind of sport)** เป็นการแข่งขันกีฬาประเภทหนึ่งที่ใช่ประสาทสัมผัส ความคิดในการแข่งขันแทนการใช้ร่างกาย ซึ่งเป็นการให้ความหมายที่นำมิติของการเป็นประเภทหนึ่งของกีฬามาเปรียบเทียบกับการแข่งขันอีสปอร์ต

- **มิติด้านรูปแบบการแข่งขัน (Mode)** เป็นอีกมิติหนึ่งที่นักแข่งอีสปอร์ตให้ความหมายว่าอีสปอร์ตมีกฎ กติกา และรูปแบบในการแข่งขันเฉพาะตัว เช่น การมีกติกาหลักเป็นข้อกำหนดในการแข่งขัน มีการเล่นผ่านอุปกรณ์ต่าง ๆ ผ่านตัวละครในเกม ซึ่งเป็นการให้ความหมายในมิตินี้เป็นการนำรูปแบบหนึ่งของกีฬามาเปรียบเทียบเช่นเดียวกัน

2.2) การรับรู้และการถอดรหัสความหมายนักแข่งอีสปอร์ต การรับรู้ความหมายของการเป็นนักแข่งอีสปอร์ตนั้นเป็นการรับรู้ความหมายจากกิจกรรม และพฤติกรรมที่นักแข่งอีสปอร์ตนำเสนอให้กับบุคคลทั่วไปได้รับทราบ ซึ่งจากศึกษาพบว่าผู้ให้ข้อมูลสำคัญทั้ง 5 กลุ่มรับรู้ความหมายนักแข่งอีสปอร์ตใน 2 มิติ คือ

- **คนเล่นเกม** เป็นวงความแรกของผู้ให้ข้อมูลสำคัญพูดถึง เพราะเป็นความหมายที่เกิดจากพฤติกรรมของนักแข่งอีสปอร์ต เนื่องจากการแข่งขันอีสปอร์ตคือการแข่งขันเกมจึงทำให้มองว่านักแข่งอีสปอร์ตนั้นมีลักษณะเป็นคนที่เล่นเกม แต่เป็นคนที่เล่นเกมที่มีความสามารถ มีความจริงจังในการเล่นเกม อีกทั้งยังมีเป้าหมายในการเล่นอีกด้วย

- **นักกีฬาอาชีพ** เป็นอีกวงความหมายที่ผู้ให้ข้อมูลสำคัญรับรู้ความหมายได้ ซึ่งความหมายในมิติของการเป็นนักกีฬาอาชีพนั้นเป็นการนำคุณลักษณะของนักกีฬามาเปรียบเทียบกับนักแข่งอีสปอร์ต เช่น การมีการแข่งขัน มีการฝึกซ้อม เตรียมตัว การวางแผน การมีระเบียบวินัยและความรับผิดชอบต่อนหน้าที่ของตัวเอง การมีทีมงานคอยสนับสนุนดูแลและจัดการเรื่องต่าง ๆ

จากการให้ความหมายข้างต้นแสดงให้ว่าสังคมเป็นคนที่รับรู้และแสดง ความหมายนั้นออกมาผ่านการให้ความหมายต่าง ๆ ซึ่งการแสดงความหมายนี้เอง เป็นการบอกว่าตัว เรา เป็นอย่างไรในสังคม และเมื่อสังคมรับรู้แล้วย่อสร้างภาพแทน (Representation) และกำหนด ความหมายขึ้นมา (อภิญา เพ็องฟูสกุล, 2546 และ Woodward, 2002)

2.3) การรับรู้และถอดถอดรหัสตัวตนและภาพปรากฏของนักแข่งอีสปอร์ต

การรับรู้และการถอดถอดรหัสตัวตนและภาพปรากฏของนักแข่งอีสปอร์ตของผู้ให้ข้อมูลสำคัญทั้ง 5 กลุ่ม จะไม่มีการแบ่งลักษณะตัวตนและภาพปรากฏของนักแข่งอีสปอร์ตออกเป็น 2 บริบท (ช่วงเวลาก่อน- หลังแข่ง และช่วงเวลาในช่วงการแข่งขัน) เนื่องจากผู้ให้ข้อมูลสำคัญมองว่านักแข่งอีสปอร์ตไม่ว่าจะอยู่ในบริบทใดก็จะมีตัวตนและภาพปรากฏเป็นนักแข่งอีสปอร์ตเสมอ ซึ่งตัวตนและภาพปรากฏที่ผู้ให้ ข้อมูลสำคัญรับรู้ได้ คือ เป็นคนเล่นเกมที่มีความสามารถ ขยันฝึกซ้อม สนุกสนาน มีระเบียบวินัย มีความกล้า ไม่มีข้อจำกัด และบุคคลสร้างแรงบันดาลใจ ซึ่งเป็นตัวตนที่ผู้ให้ข้อมูลสำคัญรับรู้ได้ในโลก กายภาพ (Physical world)

นอกจากการแสดงออกในโลกกายภาพแล้ว การรับรู้วิธีการเล่นของนักแข่ง อีสปอร์ต เช่น การเล่นเกมแบบดุเดือดของนักแข่ง การเล่นเกมแบบใจเย็น ยังเป็นอีกหนึ่งตัวตนที่ผู้ให้ข้อมูล สำคัญยังรับรู้ได้ผ่านการเล่นเกมของนักแข่งอีสปอร์ต ซึ่งเป็นตัวตนในโลกเสมือน (Vitual world) ซึ่งผู้ให้ ข้อมูลสำคัญกล่าวว่าตัวตนในโลกความเป็นจริงนั้นจะแสดงออกในโลกเสมือน ซึ่งตัวตนทั้งสองลักษณะ นี้เป็นหนึ่งในปัจจัยที่ทำให้ติดตามนักแข่งอีสปอร์ตอีกด้วย

3.) การต่อสู้ทางความหมายอัตลักษณ์ของวัฒนธรรมย่อยนักแข่งอีสปอร์ตต่อ กลุ่มวัฒนธรรมอื่น ๆ ในสังคม

การต่อสู้ ต่อรอง ระหว่างอัตลักษณ์นักแข่งอีสปอร์ตและสังคมกระแสหลักที่ เป็นผู้นิยามนักแข่งอีสปอร์ตนั้น คือ นักแข่งอีสปอร์ตเป็นอัตลักษณ์กระแสรองในสังคม เน้นมิติด้าน การแข่งขันที่เป็นประเภทหนึ่งของกีฬาเข้าไป เพื่อให้มีความเป็นเลิศในการแข่งขันนอกจากนี้ยังเสริม มิติของความเท่าเทียมเข้าไปด้วย คือ การเป็นนักแข่งอีสปอร์ตไม่มีข้อจำกัดหรือกฎเกณฑ์ด้านเพศ น้ำหนัก อายุ ของเพียงมีความสามารถก็สามารถแข่งขันกันได้แล้ว และนอกจากนี้ยังเป็นการแข่งขันที่ ใช้ไหวพริบ ทักษะ และการทำงานของสมอง ประสาทสัมผัสต่าง ๆ ดังนั้นร่างกายจึงไม่ใช่ข้อจำกัดใน การแข่งขัน อีกทั้งการเป็นนักแข่งอีสปอร์ตนั้นไม่ใช่เด็กติดเกมหรือคนที่ทำในสิ่งที่ไร้สาระ เพราะว่าสิ่ง ที่ตนทำนั้นถือว่าการทำอย่างหนึ่ง ถือว่าเป็นอาชีพที่สามารถใช้เลี้ยงตนและครอบครัวได้

นักแข่งอีสปอร์ตไม่เพียงแต่ต่อสู้ทางความหมายอัตลักษณ์ของวัฒนธรรม ย่อยนักแข่งอีสปอร์ตกับสังคมกระแสหลักแล้ว ภายในวัฒนธรรมเดียวกันก็มีการสื่อสารกันภายในกลุ่ม

เพื่อเป็นการแสดงให้เห็นถึงมาตรฐานของกลุ่มว่ากลุ่มเรานั้นไม่ใช่เป็นเด็กเล่นเกม แต่เป็นกลุ่มคนที่การพัฒนาตัวเองอยู่ตลอดเวลา มีวินัย รู้จักการแบ่งเวลา และมีเป้าหมายในชีวิตที่ชัดเจน

อย่างไรก็ตามสังคมก็มีการสื่อสารกลับเข้ามาในกลุ่มวัฒนธรรมด้วยเช่นกัน ซึ่งจากการศึกษาของผู้วิจัยพบมุมมองกลุ่มภายนอกต่อวัฒนธรรมย่อยนักแข่งอีสปอร์ตใน 3 ลักษณะ คือ การเข้ามาเป็นผู้สนับสนุนของภาคธุรกิจเอกชน ซึ่งไม่ได้มองว่านักแข่งอีสปอร์ตเป็นเพียงนักเล่นเกม แต่มองว่าเป็นกลุ่มคนที่มีอิทธิพลต่อแฟนคลับและยังเป็นตัวกลางในการสื่อสารตราสินค้าของตัวเองกับกลุ่มแฟนคลับอีกด้วย มุมมองจากวงการกีฬา มุมมองนี้เป็นมุมมองจากการนักกีฬาและผู้เกี่ยวข้องกับวงการกีฬาจริง ๆ ที่มองว่านักแข่งอีสปอร์ตยังมีคล้ายนักกีฬาแต่ยังต้องพัฒนากระบวนการคิด (Mindset) ของตนเองอีก และการถูกตัดสินว่าจากสังคมว่าเป็นเด็กติดเกมหรือนักแข่งอีสปอร์ต

สรุปได้ว่าการต่อสู้ทางความหมายของนักแข่งอีสปอร์ต เป็นการต่อสู้ผ่านกิจกรรมการแข่งขันอีสปอร์ต ซึ่งเป็นการต่อสู้ของกลุ่มวัฒนธรรมย่อยนักแข่งอีสปอร์ตที่แสดงให้เห็นถึงอัตลักษณ์ของตนเอง ตลอดจนการได้มีพื้นที่ในการแสดงออกในสังคม โดยการต่อสู้ทางความหมายนั้นมี 3 ประเภท คือ 1.) การต่อสู้ทางความหมายระหว่างวัฒนธรรมย่อยกับสังคมกระแสหลัก 2.) การต่อสู้ทางความหมายภายในกลุ่มวัฒนธรรมเดียวกัน และ 3.) การต่อสู้ทางความหมายระหว่างสังคมกระแสหลักกับวัฒนธรรมย่อย เนื่องจากกลุ่มวัฒนธรรมย่อยต้องมีพื้นที่ในการแสดงออกอัตลักษณ์ของตนเองในสังคม และยังมีสังคมภายนอกก็เป็นเหมือนกระจกสะท้อนอัตลักษณ์การนำเสนออัตลักษณ์กลับเข้าไปยังวัฒนธรรมย่อยดีทาง ส่วนการสื่อสารภายในกลุ่มเดียวกันนั้น เป็นการแสดงให้เห็นถึงกฎระเบียบ ธรรมเนียมของวัฒนธรรมเดียวกัน

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

CHULALONGKORN UNIVERSITY

6.2 อภิปรายผล

จากการศึกษา “การสื่อสารเพื่อประกอบสร้างอัตลักษณ์นักแข่งอีสปอร์ตในประเทศไทย” มีวัตถุประสงค์เพื่ออธิบายการสื่อสารกับการประกอบสร้างอัตลักษณ์ของนักแข่งอีสปอร์ต อธิบายการสื่อสารสารอัตลักษณ์ของตนเองต่อบุคคลภายนอกกลุ่มวัฒนธรรมบนพื้นที่สาธารณะ ตลอดจนอธิบายการรับรู้อัตลักษณ์นักแข่งอีสปอร์ตของบุคคลทั่วไป จากผลการศึกษาข้างต้นผู้วิจัยสามารถนำมาอภิปรายผลการวิจัยได้ ดังนี้

1.) The master of two world : อัตลักษณ์ที่ตั้งบนพื้นที่อยู่ในโลกทั้งสอง

จุดเริ่มต้นของการเป็นนักแข่งอีสปอร์ต คือ การเป็นคนเล่นเกมมาก่อน แต่ใช้ว่าการเป็นนักแข่งอีสปอร์ตจะเกิดขึ้นกับคนเล่นเกมทุกคน เพราะจากการศึกษาพบว่าแรงจูงใจ (Motivation) เป็นแรงขับเคลื่อนความต้องการของเราให้เป็นจริงขึ้นมาได้ ซึ่งแรงจูงใจในการเป็น

นักแข่งอีสปอร์ตของคนเล่นเกมทั่วไปเกิดขึ้นจากความต้องการที่จะเพิ่มขีดความสามารถของตนเองในการเล่น การต้องการทำในสิ่งที่ตนเองชอบและยึดมั่นขึ้นเป็นอาชีพ เพิ่มระดับขึ้นไปการมีรายได้ในการเลี้ยงดูตนเอง และการเป็นที่ยอมรับของสังคม ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของภาวิมล ไชยวุฒิ (2558) กล่าวว่าแรงจูงใจในการเป็นนักแข่งอีสปอร์ตนั้นเกิดขึ้นจากภายในตัวบุคคล (Intrinsic motivation) คือ แรงจูงใจที่เกิดขึ้นในตัวบุคคล และเป็นแรงขับที่ส่งเสริมให้เกิดพฤติกรรมนั้น โดยไม่หวังแรงเสริมจากภายนอก ซึ่งนักแข่งอีสปอร์ตทำให้เห็นว่าการพัฒนาความสามารถของตนเองให้เก่งขึ้น ทำให้รู้จักเพื่อนและสังคมใหม่ ๆ รวมถึงการทำในสิ่งที่ตนชื่นชอบ และนอกจากนี้ยังมีปัจจัยภายนอก (Extrinsic motivation) คือ แรงจูงใจที่ได้รับอิทธิพลจากภายนอก เช่น คำชื่นชม รางวัล รายได้ ตลอดจนชื่อเสียงต่าง ๆ ซึ่งแรงจูงใจทั้งสองลักษณะข้างต้นเป็นตัวทำให้นักแข่งอีสปอร์ตพัฒนาตัวเองจากการเป็นคนเล่นเกมทั่วไปเป็นนักแข่งอีสปอร์ตในอนาคต

เมื่อคนเล่นเกมมีแรงจูงใจที่ต้องการเป็นนักแข่งอีสปอร์ตแล้ว การเดินทางในเส้นทางของนักแข่งอีสปอร์ตก็ได้เริ่มต้นขึ้นจากการเป็นคนเล่นคนเดียวที่เล่นเพื่อต้องการเรียนรู้ระบบต่าง ๆ ภายในเกม เล่นเพื่อความสนุกสนานเกิดขึ้น แต่เมื่อคนเล่นเกมคนนั้นมีความสามารถ มีประสบการณ์ในเกมที่มากพอ เป็นที่รู้จักของสังคมในเกมนั้น ๆ รวมถึงได้รับโอกาสเข้าทีมอีสปอร์ต ฐานะหรือตัวตนของเขาก็ได้เปลี่ยนไปจากการเป็นคนเล่นเกมทั่วไปเป็นนักแข่งอีสปอร์ตมืออาชีพที่อยู่นิ่งเพื่อเรียนรู้ทักษะในการเล่นที่มากขึ้น ฝึกฝนการทำงานเป็นทีม และเริ่มเข้าสู่การแข่งขันในรายการต่าง ๆ หลังจากการนักแข่งอีสปอร์ตสั่งสมประสบการณ์ในฐานะนักแข่งอีสปอร์ตแล้ว แสดงฝีมือการเล่นในเกมในทีสาธารณะจนกลายเป็นคนที่มีชื่อเสียง ได้แข่งขันในฐานะตัวจริงของทีม ร่วมแข่งขันในรายการใหญ่ และเริ่มมีรายได้ที่มั่นคง อยู่ในสังกัดทีมสโมสรที่ดี หรือด้วยอะไรก็ตามก็ทำให้นักแข่งอีสปอร์ตประสบความสำเร็จ ซึ่งขั้นตอนนี้กลายมาเป็นนักแข่งอีสปอร์ตตั้งแต่เริ่มต้นจนถึงการประสบความสำเร็จเป็นการสร้างตัวตนของนักแข่งอีสปอร์ตที่พัฒนาจากคนเล่นเกมทั่วไปจนกลายเป็นนักแข่งอีสปอร์ตมืออาชีพที่ผ่านช่วงเวลาต่าง ๆ โดยการเดินทางครั้งนี้ Seo (2016) ได้นำไปเปรียบเทียบกับเส้นทางกลายเป็น Super hero (Hero journey monomyth: Campbell, 1965) และจากการศึกษาครั้งนี้ทำให้เห็นว่าการเดินทางเส้นทางนี้มีความคล้ายกันอย่างมาก

จากคนเล่นเกมกลายมาเป็นนักแข่งอีสปอร์ตมืออาชีพทำให้คน ๆ นั้นพัฒนาสิ่งที่เรียกว่า “ตัวตน” หรือ “อัตลักษณ์” ขึ้นมาจากการประกอบสร้างจากสิ่งต่าง ๆ เช่น การนิยามสิ่งที่ทำให้ความหมายตนเอง รวมถึงการสร้างตัวตนและภาพปรากฏต่าง ๆ สร้างภาษาที่ใช้ในการสื่อสารเฉพาะกลุ่มขึ้นมา ซึ่งกระบวนการนี้เรียกว่าการประกอบสร้างอัตลักษณ์ โดยการศึกษาครั้งนี้สอดคล้องและสนับสนุนการศึกษาใน **บทที่ 2 หัวข้อที่ 2.2.3 การสื่อสารอัตลักษณ์** ทุกประการ จึงทำให้เห็นว่าการสร้างอัตลักษณ์ใด ๆ ในพื้นที่สาธารณะ ควรเริ่มต้นจากการให้ความหมายตนเองว่า “เราเป็นใคร”

แตกต่างจากคนอื่นอย่างไร ภายใต้กรอบของสังคมในสถานการณ์ที่ต่างกัน โดยเชื่อมโยงกับสังคมและวิถีชีวิตของเรา (Woodward, 2000)

การสร้างตัวตนในลักษณะข้างต้นเป็นการสร้างตัวตนบนโลกกายภาพ (Physical world) ที่เป็นโลกที่สร้างขึ้นในสังคม แต่อีสปอร์ตเป็นการแข่งขันเกมบนโลกออนไลน์ ดังนั้นนอกจากจะมีการสร้างตัวตนในโลกเสมือน (Virtual world) ที่มักสร้างตัวตนขึ้นมาปิดบังตัวเองในโลกของความเป็นจริง โดยสร้างไม่รู้ว่าตัวเองเป็นใคร แต่สำหรับนักแข่งอีสปอร์ตอัตลักษณ์บนโลกออนไลน์นั้น จะไม่มีการปิดบังตัวตนแต่อย่างใด ซึ่งพฤติกรรมในลักษณะนี้ขัดแย้งกับการให้ความหมายของนักวิชาการที่กล่าวว่าการสร้างอัตลักษณ์บนโลกเสมือนนั้นจะมีการปิดบังหรือสร้างอัตลักษณ์ซ้อนขึ้นมา (กิตติ กันภัย, 2543) เพราะจากการศึกษาพบว่า การสร้างตัวตนของนักแข่งอีสปอร์ตนั้นมีการรวมอัตลักษณ์ในสังคม (*Assembling identity*) เข้าด้วยกัน คือ เป็นการรวมตัวตนที่อยู่ในโลกกายภาพเข้ากับตัวตนในโลกกายภาพเข้าด้วยกัน ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาของ Diego Costa Pinto et al. (2015) ที่ได้ศึกษาการสร้างอัตลักษณ์ของคนเล่นเกมประเภท MMORPGs ว่ามีการขยายตัว (Self-extension) ที่มีการสร้างตัวละครที่มีลักษณะคล้ายตัวเองรวมถึงนิสัยในการเล่นเหมือนตัวเอง และการรวมกลุ่ม (Self-aggregation) ที่เป็นการรวมกลุ่มกันของคนเล่นเกมในโลกออนไลน์ และในโลกความเป็นจริงเพื่อพัฒนาความสามารถของตัวละครและความสามารถของตนเอง แต่สำหรับนักแข่งอีสปอร์ตแล้วมีความแตกต่างในประเด็นการขยายตัว (self-extension) กล่าวคือ นักแข่งอีสปอร์ตไม่สามารถสร้างตัวละครในเกมได้เหมือนกับเกมประเภท MMORPGs เพราะตัวละครที่ใช้ในเกม (Avatar) ที่มีการกำหนดรูปลักษณ์มาแล้ว แตกต่างกันที่ประเภทของตัวละคร จึงทำให้นักแข่งอีสปอร์ตเลือกตัวละครที่มีลักษณะคล้ายตัวเองและลักษณะนิสัยของตัวเองก็จะปรากฏในการควบคุมตัวละครนั้น ๆ เช่น คนที่มีนิสัยบุกตะลุยก มักจะเลือกตัวละครประเภท Fighter หรือ Assassin ที่มีพลังในการโจมตีสูงและสามารถเข้าปะทะกับศัตรูได้ตลอดเวลา หรือบางคนชอบการทำลายแต่ไม่กล้าเอาตัวเองเข้าไปเสี่ยงในการต่อสู้ ก็จะใช้ตัวละครประเภท Mage หรือ Archer ที่สามารถสร้างความเสียหายได้สูง แต่ไม่สามารถเข้าร่วมการต่อสู้ได้ เนื่องจากมีพลังป้องกันต่ำ เป็นต้น และลักษณะนิสัยหรือตัวตนของนักแข่งอีสปอร์ตยังปรากฏในวิธีการเล่นอีกด้วย นอกจากการสื่อสารด้วยตัวตนและลักษณะนิสัยของตนบนโลกออนไลน์แล้ว

จะเห็นได้ว่าการหลอมรวมตัวตนของทั้ง 2 โลกเข้าด้วยกันของนักแข่งอีสปอร์ตมีลักษณะเป็นการรวมอัตลักษณ์ในสังคม (*Assembling identity*) ที่นักแข่งอีสปอร์ตใช้พื้นที่ทั้งสองโลกในการประกอบสร้างอัตลักษณ์นักแข่งอีสปอร์ตขึ้นมา โดยตัวตนในโลกเสมือนเป็นเพียงช่องทางหนึ่งของพื้นที่สาธารณะในการนำเสนอตัวตน แต่สำหรับโลกกายภาพแล้วเป็นพื้นที่หลักที่นักแข่งอีสปอร์ตใช้ในการประกอบสร้างอัตลักษณ์ นำเสนออัตลักษณ์ของตนเอง เพื่อใช้ในการสร้างพื้นที่ในการนำเสนออัตลักษณ์ตัวและกลุ่มได้มีพื้นที่ในการแสดงออกให้สังคมได้รับรู้

จากการประกอบสร้างอัตลักษณ์ทั้งในโลกกายภาพ (Physical world) และโลกเสมือน (Virtual world) ของนักแข่งอีสปอร์ตที่เป็นกลุ่มคนในสังคมที่มีอำนาจในการต่อรองน้อย สังคมจึงมีการใช้อัตลักษณ์ดังกล่าวสร้างอำนาจเชิงสัญลักษณ์ผ่านโครงสร้าง และใช้เพื่อเป็นการต่อสู้เชิงสัญลักษณ์กับปัจเจกบุคคลและความสัมพันธ์ระหว่างสถาบันทางสังคมเพื่อสร้างพื้นที่ในการแสดงออกอัตลักษณ์บอกให้สังคมได้รับรู้และรับทราบถึงการมีตัวตนให้กับวัฒนธรรมอื่น ๆ ได้รับรู้ (Harvey, 1995; นิดา เสี่ยงไพศาลสุข, 2550 และสุภางค์ จันทรวานิช, 2553)

กลุ่มนักแข่งอีสปอร์ตใช้พื้นที่สาธารณะในการแสดงออกถึงอำนาจเชิงสัญลักษณ์ เช่น การแสดงตัวตนบนโลกออนไลน์ การใช้ชีวิตประจำวัน และในพื้นที่การแข่งขันอีสปอร์ต ซึ่งเป็นหนึ่งในแนวคิดของ Bourdieu (1984) ที่อธิบายเรื่องความสัมพันธ์ระหว่างอำนาจเชิงสัญลักษณ์กับต้นทุนทางวัฒนธรรม รวมถึงการต่อสู้เพื่อช่วงชิงอำนาจของระหว่างผู้กระทำและสังคม ซึ่งเป็นไปในลักษณะเดียวกับนักแข่งอีสปอร์ตที่มีการสร้างทุนทางสัญลักษณ์ เช่น สถานภาพ ชื่อเสียง หรือการได้รับยกย่องในกลุ่ม เป็นต้น ทุนทางวัฒนธรรม รวมไปถึงทุนทางเศรษฐกิจ เพื่อนำมาสร้างอำนาจของตนเองในสังคมเพื่อให้กลุ่มวัฒนธรรมหลักได้รับรู้อัตลักษณ์ของตน จากพื้นที่ทั้ง 3 คือ พื้นที่ในชีวิตประจำวัน พื้นที่ในการแข่งขันอีสปอร์ต และพื้นที่ออนไลน์ นักแข่งอีสปอร์ตใช้การประกอบสร้างอัตลักษณ์ของตน ตามทักษะของผู้วิจัยแล้วหากพื้นที่ใดพื้นที่หนึ่งขาดหายไป อาจทำให้การนำเสนออัตลักษณ์ของนักแข่งอีสปอร์ตไม่ถูกนำเสนอออกมาในพื้นที่สาธารณะ ซึ่งการแสดงออกในลักษณะนี้จึงเป็นลักษณะหนึ่งของการแสดงออกเชิงสัญลักษณ์ เพื่อนำมาใช้ต่อรองกับกลุ่มวัฒนธรรมหลักและวัฒนธรรมย่อยอื่น ๆ เพื่อสร้างพื้นที่ในการแสดงอัตลักษณ์ให้กับตนเองบนพื้นที่สาธารณะ

2.) ความคิดฉัน ความคิดเธอ : การปะทะกันของสองวัฒนธรรม

การประกอบสร้างอัตลักษณ์ของกลุ่มนักแข่งอีสปอร์ตนั้น จำเป็นต้องใช้พื้นที่ประจำวันในการฝึกซ้อม และพื้นที่ในการแข่งขันในการประกอบสร้างอัตลักษณ์ของนักแข่งอีสปอร์ต ซึ่งการประกอบสร้างอัตลักษณ์นี้ย่อมทำให้เกิดการปะทะกันของความหมายในกลุ่มวัฒนธรรมเดียวกัน โดยต้นรากของวัฒนธรรมย่อยอีสปอร์ตนั้น คือ **วัฒนธรรมย่อยของวัยรุ่น** ที่มีพื้นฐานมาจากความหลากหลายจากการใช้ชีวิตและความสนใจ เช่น เสื้อผ้า ทรงผม รวมไปถึงกิจกรรมต่าง ๆ ที่ชอบ เช่น ชนิดของเพลงที่ชอบ การเต้น Cover dance (ดิษพงษ์ ประเสริฐไพฑูรย์, 2558) สิ่งต่าง ๆ เหล่านี้ล้วนเป็นสิ่งที่ทำให้เห็นถึงวัฒนธรรมย่อย แต่ในความจริงแล้วสมาชิกในวัฒนธรรมย่อยอีสปอร์ตนั้นไม่ได้มีแค่วัยรุ่นเท่านั้น เนื่องจากวัฒนธรรมอีสปอร์ตเป็นหนึ่งในวัฒนธรรมเกมที่ทุกเพศและทุกวัยสามารถเข้าถึงได้ ทำให้วัฒนธรรมนี้มีสมาชิกอยู่ได้ทุกช่วงวัย จึงทำให้การเกิดการต่อรองทางความหมายไม่ใช่เฉพาะแค่กลุ่มวัยรุ่นเท่านั้น

Cohen (1972) วิเคราะห์ถึงวิธีการต่อสู้ทางวัฒนธรรมของวัยรุ่นที่มีหลายรูปแบบ มีทั้งการต่อรอง (Resistance) การต่อรอง (Negotiation) หรือการยอมรับบางส่วน (Accommodation) ที่

แสดงออกมาในรูปแบบต่าง ๆ เช่น 1.) *ประเด็นที่สนใจ (Focal concern)* 2.) *วิธีใช้สิ่งของ* 3.) *พิธีกรรมทางสังคม (Social ritual)* 4.) *การรับรู้และการนำเสนอตัวเองในฐานะสมาชิกกลุ่ม* และ 5.) *การนำวัตถุเดิมมาใช้ในความหมายใหม่* ซึ่งรูปแบบของนักแข่งอีสปอร์ตก็ได้นำวิธีการดังกล่าวมาใช้เช่นกัน คือ การนำสิ่งที่ตนเองชื่นชอบ คือ การเล่นเกม มาสร้างเป็นรูปแบบหนึ่งของวัฒนธรรมย่อย มีกิจกรรมต่าง ๆ ที่ทำให้คนเล่นเกมคนหนึ่งเลื่อนขึ้นมาเป็นนักแข่งอีสปอร์ตมืออาชีพ (Professional player) เช่น การต้องเข้าแข่งขันในลีก (League) สูงสุด การนำเสนอตัวเองในฐานะสมาชิกกลุ่ม วัฒนธรรมด้วยการสร้างความสามารถที่โดดเด่น รวมไปถึงการนำสิ่งที่มีอยู่แล้ว เช่น การแข่งขันกีฬา มาเปรียบเทียบกับการแข่งขันเกม โดยผ่านภาพตัวตนและภาพปรากฏต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นการปรากฏตัวในที่สาธารณะ การแต่งกาย ท่าทางต่าง ๆ รวมไปถึงการมีรูปแบบภาษาของกลุ่ม

อย่างไรก็ตามกลุ่มนักแข่งอีสปอร์ตก็เป็นกลุ่มหรือแนวคิดใหม่ในสังคมไทยที่มีกระบวนการคิด การพัฒนาความสามารถของตนเองให้มีลักษณะคล้ายการแข่งขันกีฬาประเภทหนึ่ง ที่มีวิถีปฏิบัติจากกลุ่มเล็ก ๆ แต่ด้วยการสื่อสารนั้นทำให้แนวคิดและวิถีปฏิบัติถ่ายทอดและเผยแพร่ไปเรื่อย ๆ จึงทำให้มีผู้สนใจและเกิดความศรัทธาในแนวคิดอีสปอร์ตมากขึ้น จนทำให้เกิดเป็นวัฒนธรรมย่อย (Subculture) หรือวัฒนธรรมเฉพาะกลุ่มขึ้น ซึ่งเป็นการสร้างอัตลักษณ์เฉพาะตัวขึ้น ไม่ว่าจะเป็นความเชื่อ วิธีคิด โลกทัศน์ ความสนใจ ที่ถูกถ่ายทอดผ่านพฤติกรรม การแต่งกาย การสื่อสารต่าง ๆ ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาของ (Willis, 1990) ที่พบว่าวัฒนธรรมของวัยรุ่นที่นิยมชอบตัดแปลงหรือต่อยอดมาจากวัฒนธรรมหลักและนำมาสร้างเป็นวัฒนธรรมของตนเอง แต่ที่ภาพแทน (Representation) ของวัยรุ่น อย่างไรก็ตามก็ยึดอัตลักษณ์ที่นักแข่งอีสปอร์ตประกอบสร้างขึ้นและใช้ในการดำเนินชีวิตจนกลายเป็นวิถีชีวิตหรือไลฟ์สไตล์ ซึ่งเป็นคำที่ ซึ่งจากที่ Cohen (1972) เรียกพฤติกรรมเหล่านี้ที่เป็นการสร้างและแสดงออกถึงอัตลักษณ์เฉพาะของตนเองผ่านรูปลักษณ์ (Image) อากัปกริยา (Demeanor) และการใช้ภาษาเฉพาะกลุ่ม (Argot) การศึกษาครั้งนี้ผู้วิจัยได้รวมรูปลักษณ์ (Image) อากัปกริยา (Demeanor) เป็นเรื่องตัวตนและภาพปรากฏ ซึ่งพบว่านักแข่งอีสปอร์ตมีการใช้เสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย รวมถึงกริยาท่าทางต่าง ๆ ทั้งในพื้นที่ประจำวันและพื้นที่พิเศษ แสดงอัตลักษณ์ตน ส่วนการใช้ภาษาเฉพาะกลุ่ม (Argot) นั้น ยังพบการใช้ภาษาเฉพาะวงการ (Jargon) ที่เป็นการแสดงอัตลักษณ์ทางภาษาของตนทำให้เห็นถึงการมีตัวตนของกลุ่มวัฒนธรรม แต่ภาษาที่ใช้นั้นมีไว้เพื่อแสดงให้ถึงการมีภาษาที่ใช้เป็นของตัวเอง สร้างความเป็นกลุ่มเดียวกันให้กับคนที่สามารถเข้าใจภาษาได้ ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาของ Seo (2016) ที่บอกว่านักแข่งอีสปอร์ตมีการใช้ภาษาเฉพาะกลุ่ม (Argot) ที่กลุ่มนักแข่งอีสปอร์ตมืออาชีพคิดและใช้กันสังคม ซึ่งเป็นรูปแบบหนึ่งของการสร้างและแสดงอัตลักษณ์ของกลุ่มและวัฒนธรรมกลุ่มตนอีกด้วย

แนวคิดเรื่องวัฒนธรรมวัยรุ่น (Youth culture) มักจะถูกนำเสนอให้เป็นภาพลบจนกลายเป็นปัญหาหนึ่งของสังคม ที่อยู่ในกลุ่มการครอบงำทางวัฒนธรรม (Hegemony) ที่สนใจเรื่อง

การสร้างประกอบสร้าง (Construction) การรื้อสร้าง (Deconstruction) และการสร้างขึ้นมาใหม่ (Reconstruction) เช่น งานศึกษาของปริตดา เฉลิมเผ่า กอนันตกุล และคณะ (2546) ที่ศึกษาวัฒนธรรมของคนชายขอบหรือวัฒนธรรมย่อยของคนที 6 กลุ่ม และงานของดิษพงษ์ ประเสริฐโพธิ์ (2558) ที่ศึกษาถึงวัฒนธรรมย่อยนักร้อง Cover dance แสดงให้เห็นว่ากลุ่มคนเหล่านี้ย่อมมีวัฒนธรรมเป็นของตนเองและมีความขัดแย้งกับวัฒนธรรมหลัก ทั้งสองวัฒนธรรมจึงมีการต่อสู้ ต่อรอง เพื่อแสดงวัฒนธรรมของตนเอง เช่นเดียวกับวัฒนธรรมย่อยนักร้องอีสปอร์ตถูกมองว่าเป็นปัญหาของสังคม เช่น ถูกมองว่าเป็นปัญหาของสังคม ถูกตราว่าเป็นกลุ่มคนที่ทำในสิ่งที่ขัดกับความต้องการของสังคม

วัฒนธรรมย่อยนักร้องอีสปอร์ตก็เป็นไปในลักษณะเดียวกับการวัฒนธรรมย่อยอื่น ๆ คือ มีอำนาจในการต่อรองทางความหมายของตัวเองในสังคมน้อย จึงทำให้สังคมมีการตีตราว่าเป็นกลุ่มคนที่ทำในสิ่งที่ไร้สาระ หรืออยู่ภายใต้ว่าทกรรมเด็กติดเกม จนเกิดเป็นคนกลุ่มรองของสังคม อย่างไรก็ตามกลุ่มวัฒนธรรมย่อยอีสปอร์ตก็ไม่ยอมแพ้ต่อการนิยามตัวตนของตนเองจากกลุ่มวัฒนธรรมหลัก จึงมีการประกอบสร้างอัตลักษณ์ของตนเองขึ้น ร่วมกับกลุ่มอื่น ๆ ในสังคม เช่น ภาครัฐ เอกชน ฯลฯ เพื่อสร้างอำนาจต่อรองของวัฒนธรรมตัวเอง เพื่อให้วัฒนธรรมของตนมีพื้นที่ในการแสดงออกในพื้นที่สาธารณะ เพื่อนำมาซึ่งประโยชน์ของคนในวัฒนธรรมเองคือ การมีพื้นที่ในการแสดงออกซึ่งอัตลักษณ์ของตนเอง ตลอดจนสามารถต่อรอง รื้อสร้าง สร้างความหมายใหม่ของการเป็นคนเล่นเกมได้ รวมถึงเป็นการต่อสู้เพื่อยกระดับตัวเองขึ้นมาจากเด็กติดเกม ในขณะเดียวกันคนนอกวัฒนธรรมก็ได้รับประโยชน์จากการช่วยเหลือวัฒนธรรมย่อยนักร้องอีสปอร์ตเช่นเดียวกัน ซึ่งเป็นที่น่าสังเกตว่านอกจากวัฒนธรรมย่อยจะมีการต่อสู้และต่อรองพื้นที่ในการแสดงอำนาจของตนด้วยตัวเองแล้ว ยังมีการยึดความช่วยเหลือของกลุ่มอื่น ๆ ในสังคมเข้าเป็นปัจจัยเสริมในต่อรองพื้นที่ในสังคม เช่นเดียวกับวัฒนธรรมย่อยคอสเพลย์ วัฒนธรรมย่อยบ๊อบบี้ (จิรวรรณ นันทพงศ์, 2552 และกอบชัย ศักดาวงศ์วิมล, 2552)

3.) อีสปอร์ต กับ สปอร์ต : ปัจจุบันและอนาคต

จากการศึกษาวิจัยครั้งนี้ทำให้สามารถสรุปความหมายของอีสปอร์ต (E-sport: Electronic sport) หมายถึง การแข่งขันเกมเพื่อหาคนที่มีความสามารถสูงสุดการแข่งขันเกมนั้น ๆ มีลักษณะเป็นกีฬาอย่างหนึ่ง เพราะถูกบรรจุเป็นหนึ่งในประเภทกีฬาของคณะกรรมการกีฬาแห่งประเทศไทย (กกท.) ทั้งนี้อีสปอร์ตเป็นกีฬาที่ใช้ความคิดและประสาทสัมผัสของผู้เล่นในการบังคับหรือควบคุมตัวละครในเกม จะเห็นได้ว่าการนิยามอีสปอร์ตข้างต้นจะเน้นไปที่มิติด้านการแข่งขันเกมและการเป็นกีฬา จึงเป็นวงความหมายที่นักวิชาการส่วนใหญ่ของสองประเภทนี้ แต่อย่างก็ตามจากการศึกษาครั้งนี้

มิตีความหมายที่ควรสนใจ คือ “รูปแบบการแข่งขัน” เพราะอีสปอร์ตมีรูปแบบการแข่งขันที่เฉพาะตัวของตนเอง

จะเห็นได้ว่าการให้ความหมายของอีสปอร์ตยังมีการนำความหมายของกีฬาเข้ามาเปรียบเทียบเพื่อให้เห็นคุณลักษณะบางอย่างของกีฬาที่มีร่วมกันของอีสปอร์ต คือ การใช้ความสามารถทักษะของผู้เข้าแข่งขัน การมีกฎระเบียบของตัวเอง ซึ่งจากการศึกษาของผู้วิจัยสอดคล้องกับแนวคิดของ Mariona (2017) ขาดแต่เพียงว่า อีสปอร์ตไม่ได้ใช้ร่างกายในการแข่งขัน (Physical activity) ซึ่งเป็นมุมมองที่คนส่วนใหญ่มองว่าอีสปอร์ตขาดคุณสมบัติในลักษณะนี้ (Hallmann and giel, 2018)

อย่างไรก็ตามต้นกำเนิดของอีสปอร์ต คือ “เกม” ซึ่งในภาพจำหรือการรับรู้ของคนที่เกี่ยวข้องกับเกมมีลักษณะในแง่ลบ ประกอบกับการแสดงความคิดเห็นของนักวิชาการและสื่อต่าง ๆ จึงยังสร้างภาพลักษณ์ที่เป็นลบให้กับเกมและคนที่ชอบเล่นเกม เช่น เป็นกิจกรรมที่เสียเวลา เสียสุขภาพ ทำให้เกิดภาวะติดเกม สร้างนิสัยก้าวร้าว และพฤติกรรมแยกตัวออกจากสังคม เป็นต้น จึงทำให้สังคมตีตรา (Stigmatization) คนที่เล่นเกมอย่างหนักจนนำไปสู่การสร้างภาพเหมารวม (stereotype) ของกลุ่มคนทั่วไป ว่าเป็น “เด็กติดเกม” ซึ่งจะเห็นสะท้อนภาพของการเล่นเกมเป็นเรื่องของเด็ก และเด็กนั้นก็คือคนที่ไร้สาระตลอดเวลา ส่วนคำว่า “ติด” ที่นำมาใช้เรียกคนกลุ่มนี้ว่าเป็นคนที่ชอบทำอะไรหรือคลั่งจนเกินความพอดี ซึ่งพบเจอในกรณีของผู้หญิงที่ชื่นชอบการ์ตูน YAOI ที่มองว่าเป็นผู้หญิงที่หมกมุ่นเรื่องเพศเกินไป (ญาณธร เจียรรัตนกุล, 2550) หรือเด็กช่างกลที่ชอบวาดภาพตามกำแพง ว่าเป็นคนที่สร้างปัญหาให้กับสังคม (จารุณี สุวรรณรัมย์, 2547) อย่างไรก็ตามกลุ่มคนเหล่านี้ก็มีการต่อสู้เพื่อสร้างความหมายให้กับสิ่งที่ตัวเองทำด้วยวิธีการต่าง ๆ

กระนั้นก็มีกลุ่มคนที่ชื่นชอบการเล่นเกมที่นำไปสู่การแข่งขันเพื่อหาความเป็นเลิศในการแข่งขันพยายามสร้างความหมายใหม่ (Redefinition) ให้กับสิ่งที่ตัวเองชื่นชอบโดยมีการนำมิติของการเป็นกีฬามาเป็นตัวเปรียบเทียบจนเรียกว่า “อีสปอร์ต” ด้วยการพยายามนิยามการเล่นเกมที่พวกเขาทำอยู่ให้เหมือนกับการเป็นกีฬา การพยายามสร้างตัวตนให้เหมือนกับการเป็นกีฬา ซึ่งจากการศึกษาในครั้งนี้พิสูจน์แล้วว่านักแข่งอีสปอร์ตพยายามสร้างตัวตนให้มีลักษณะดังกล่าว

เดิมทีคำว่า “กีฬา” ก็เริ่มต้นจากเกมที่มีการจัดระบบระเบียบการแข่งขันจนกลายเป็นกีฬา ซึ่งแบ่งได้ 2 ประเภท คือ กีฬาทางความคิด (Intellectual sport) เช่น หมากระดานต่าง ๆ ไพบริจัน เป็นต้น และกีฬาทางร่างกาย (Physical sport) เช่น ฟุตบอล แบดมินตัน เป็นต้น (Guttman, 1994) ซึ่งจากนิยามของ Guttman (1994) จึงทำให้อีสปอร์ตเป็นกีฬาที่อยู่ตรงกลางระหว่างกีฬาทางความคิดและกีฬาทางร่างกาย ซึ่งประกอบกับการสัมภาษณ์นักกีฬาว่าในการแข่งขันก็ใช้ทั้งร่างกายและทักษะและความคิดต่าง ๆ ในการแข่งขัน เช่น บาสเก็ตบอลในการส่งบอลแต่ละครั้ง นักกีฬาต้องใช้ความคิดในการจะส่งบอลไปให้เพื่อนร่วมทีม หรือเทควันโดที่ต้องใช้ความคิดในการเตะ

เพื่อทำแต่งให้มากที่สุด แต่สิ่งที่เด่นชัดของนักกีฬาคือการแสดงร่างกายให้เห็นจริง สำหรับอีสปอร์ตก็มีลักษณะเหมือนกับกีฬาข้างต้นทุกประการ เพียงแต่ว่าภาพที่เห็นกับสิ่งที่นำเสนอั้นไม่ตรงกัน กล่าวคือ สิ่งที่นักแข่งอีสปอร์ตพยายามบอกว่าเป็นกีฬานั้น แต่ภาพที่เห็นคือ คนที่กำลังเล่นเกมในโลกเป็นจริงใช้ร่างกายควบคุมตัวละครในโลกเสมือน จึงทำให้หลายคนตั้งคำถามในส่วนนี้

นักแข่งอีสปอร์ตจึงมีการร่วมมือกับหน่วยงานต่าง ๆ จัดการแข่งขันอีสปอร์ตขึ้นมา เพื่อสร้างพิธีกรรมหรือพื้นที่สาธารณะ ที่มีการนำนักแข่งอีสปอร์ตมาแข่งขันกันในโลกความเป็นจริง ด้วยการเลียนแบบวิธีการจัดการแข่งขันกีฬา เช่น การมีเวทีที่ใช้ในการแข่งขัน มีผู้บรรยายเกมที่มีรายงานความเคลื่อนไหวในเกมพร้อมอธิบายเทคนิคต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในเกม นักแข่งอีสปอร์ตมีการเลียนแบบอัตลักษณ์นักกีฬาต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นเครื่องแต่งกาย บุคลิกต่าง ๆ ทั้งในและนอกสนาม ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาของสัจจวัฒน์ จาริกศิลป์ (2559) เป็นที่น่าสังเกตว่าเหตุที่นักแข่งอีสปอร์ตสร้างอัตลักษณ์ในโลกกายภาพในเหมือนนักกีฬา ทั้งที่การแข่งขันอีสปอร์ตทั้งหมดเกิดขึ้นในโลกเสมือน เพราะต้องการสร้างภาพจำของตัวเองและการแข่งขันกีฬาให้มีลักษณะเหมือนการแข่งขันกีฬาเพื่อให้ผู้เห็นจดจำตัวเองในฐานะนักกีฬาคนหนึ่ง

ในส่วนของผู้ชมกีฬาและอีสปอร์ตนั้น จากการสัมภาษณ์ของผมและการสังเกตการณ์ของผู้วิจัยนั้นพบว่า มีลักษณะที่ไม่แตกต่างกัน ซึ่งผลที่พบนี้สอดคล้องกับแนวคิดของ Southern (2017) แต่สิ่งที่อีสปอร์ตมอบให้กับผู้ชมมากกว่าการเป็นกีฬานั้น คือการมีส่วนร่วมของผู้ชมที่ได้รับทั้งความบันเทิงจากการแข่งขัน การได้รับเทคนิคใหม่ ๆ ที่ได้จากการชมการแข่งขันนั้น และมาปรับใช้กับการเล่นเกมของตัวเองอีกด้วย

ตามทัศนะของผู้วิจัยเกี่ยวกับสถานการณ์ของอีสปอร์ตในปัจจุบัน อีสปอร์ตยังอยู่ในช่วงการสร้างตัวที่พยายามทำลายกรอบความคิด หรือภาพจำเกี่ยวกับการเล่นเกมที่เป็นโทษต่อสุขภาพ ภายใต้กรอบหรือการเลียนแบบกีฬา แต่เมื่อคนในวัฒนธรรมอีสปอร์ตสามารถแสดงให้เห็นถึงคุณลักษณะของการเป็นกีฬาที่ดีได้ การมีคุณธรรมที่ดี รวมถึงสร้างมาตรฐานให้กับคนในกลุ่มวัฒนธรรมเดียวกันได้ เช่นเดียวกับกีฬาสนุกเกอร์ที่มีจุดเริ่มต้นคล้ายอีสปอร์ตที่พัฒนากระบวนการคิด พัฒนาความสามารถ รวมไปถึงการสร้างความเข้าใจให้กับคนในสังคม อาจทำให้อีสปอร์ตถูกยอมรับว่าเป็นกีฬาประเภทหนึ่งในอนาคตได้

6.3 ข้อจำกัดในการวิจัย

จากการศึกษาเรื่อง “การสื่อสารเพื่อประกอบสร้างอัตลักษณ์ของนักแข่งอีสปอร์ตในประเทศไทย” มีข้อจำกัดในการศึกษาครั้งนี้ คือ

1. ระยะเวลาในการเก็บข้อมูลของผู้วิจัยอยู่ในช่วง มิถุนายน - กันยายน 2562 อาจมีการเปลี่ยนแปลงสังกัดทีมของนักแข่งที่เกิดขึ้นหลังจากนี้

2. ผู้ให้ข้อมูลสำคัญบางท่านไม่สะดวกให้ผู้วิจัยเข้าสัมภาษณ์ ผู้วิจัยจึงใช้ข้อมูลจากสื่อบนอินเทอร์เน็ตแทน

6.4 ข้อเสนอแนะ

จากการศึกษาเรื่อง “การสื่อสารเพื่อประกอบสร้างอัตลักษณ์ของนักแข่งอีสปอร์ตในประเทศไทย” ทำให้ผู้วิจัยเห็นว่ายังมีประเด็นในการศึกษาที่น่าสนใจ หรือทำการต่อยอดต่อไปได้ คือ

1. ศึกษาถึงอัตลักษณ์ที่สื่อมวลชนเป็นสร้างให้ ว่ามีกระบวนการเป็นอย่างไร รวมถึงผลกระทบต่อสถานภาพของนักแข่งอีสปอร์ตและอีสปอร์ตในสังคมที่มีทั้งด้านบวกและด้านลบ เพราะสื่อเป็นส่วนสำคัญในการนำเสนอข่าวสาร ข้อมูล และข้อเท็จจริงให้กับสังคม ก็สามารถสร้างภาพลักษณ์ให้กับกลุ่มคนได้ ซึ่งในกรณีของนักแข่งอีสปอร์ตก็เช่นเดียวกัน

2. ในการศึกษาครั้งนี้มุ่งเน้นการศึกษาการสื่อสารเพื่อประกอบสร้างอัตลักษณ์ของนักแข่งอีสปอร์ต ซึ่งในการศึกษาครั้งต่อไปน่าจะศึกษาในรูปแบบการสั่งสมทุนทางวัฒนธรรมของกลุ่มนักแข่งอีสปอร์ต เพราะ จากการศึกษาพบว่านักแข่งอีสปอร์ตบางคนใช้พื้นที่อีสปอร์ตเป็นพื้นที่ในการสั่งสมทุนของตัวเองเข้าสู่แวดวง (Field) อื่น ๆ ต่อไป

3. การศึกษาครั้งนี้เป็นการศึกษาการประกอบสร้างอัตลักษณ์ของนักแข่งอีสปอร์ตในประเภทเกม MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) ซึ่งในการศึกษาครั้งต่อไปน่าจะศึกษาในหัวข้อเดียวกันแต่เปลี่ยนกลุ่มผู้ให้ข้อมูลสำคัญเป็นนักแข่งอีสปอร์ตในเกมประเภทอื่น เช่น ประเภท FP (First-Person Shooter) ประเภท RTS (Real-Time Strategy) เพื่อให้ทราบถึงความแตกต่างของการสร้างอัตลักษณ์ของนักแข่งอีสปอร์ตที่แข่งขันกันคนละประเภทเกม

4. อาจศึกษาหัวข้อเดิม แต่เปลี่ยนกลุ่มผู้ให้ข้อมูลสำคัญเป็นกลุ่มอื่น ๆ เช่น นักแข่งอีสปอร์ตที่ผันตัวเป็นผู้ฝึกสอนหรือ Streamer เพื่อให้ทราบถึงสาเหตุที่แท้จริงของการสร้างอัตลักษณ์ของกลุ่มนักแข่งอีสปอร์ต ผ่านมุมมองของผู้ที่เคยเป็นทั้งคนในและปัจจุบันกลายมาเป็นคนนอก ซึ่งอาจทำให้ได้รับข้อสังเกตบางประการที่น่าสนใจเพิ่มขึ้น

5. ในวงการอีสปอร์ตเองนั้น มีกลุ่มคนที่เรียกว่ากลุ่มแฟนคลับของนักแข่งอีสปอร์ต จึงน่าจะศึกษาอัตลักษณ์ของกลุ่มแฟนคลับ หรือประเด็นอื่น ๆ ในกลุ่มแฟนคลับด้วย เช่น กลุ่มแฟนคลับอีสปอร์ตมีการมองกลุ่มนักแข่งอีสปอร์ตอย่างไร มีการเชื่อมโยงตัวตนของนักแข่งอีสปอร์ตที่เป็นการแข่งขันโดยใช้ตัวแทน (Avatar) กับตัวตนในโลกความเป็นจริงอย่างไร

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

- กาญจนา นาคสกุล. (2547). ไตรลักษณ์ ภาพลักษณ์ อปัลลักษณ์ สัญลักษณ์ เอกลักษณ์ อัตลักษณ์. *สกุลไทย*. 50(2606): 50-51.
- กาญจนา แก้วเทพ. (2549). *ศาสตร์แห่งสื่อและวัฒนธรรมศึกษา*. กรุงเทพฯ: เอดิชั่นเพรสโปรดักส์.
- กาญจนา แก้วเทพ และสมสุข หินวิมาน. (2551). *สายธารแห่งนักคิดทฤษฎีเศรษฐศาสตร์การเมืองกับสื่อสารศึกษา*. กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.
- การกีฬาแห่งประเทศไทย. (2560, 10 ตุลาคม). *กำหนดชนิดกีฬาที่สามารถจดทะเบียนตั้งสมาคมกีฬา (ฉบับที่ 4) พ.ศ. 2560*.
- กำจร หลุยยะพงศ์. (2553). *การสื่อสารกับวาทกรรมอัตลักษณ์ผู้สูงอายุในสังคมไทย*. วิทยานิพนธ์ดุขุฎิบัณฑิต. คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- กิตติ กันภัย. (2543). *การสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ในสังคมไทยสังคมสารสนเทศ*. ใน *มองสื่อใหม่ มองสังคมใหม่*. กรุงเทพฯ: เอดิชั่นเพรสโปรดักส์.
- จิรวรรณ นันทพงศ์. (2552). *บทบาทของการสื่อสารกับการสร้างและนำเสนออัตลักษณ์ของกลุ่มวัฒนธรรมย่อยนักเต้นปีปอยในประเทศไทย*. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต. สาขาวิชาการสื่อสารมวลชน ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- จารุณี สุวรรณรัมย์. (2547). *กราฟฟิติ (graffiti): การสื่อสารและอัตลักษณ์*. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต. สาขาสื่อสารมวลชน คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- จุฬาพรธ (จามจุรี) ผดุงชีวิต. (2550). *วัฒนธรรม การสื่อสาร และอัตลักษณ์*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ชนัตชญานันท์ เครือแก้วชัย. (2556). *พฤติกรรมเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนโรงเรียนเวียงมอกวิทยา จังหวัดลำปาง*. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต. คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- ชนิดา เสี่ยมไพศาลสุข. (2550). *เศรษฐกิจของทรัพย์สินเชิงสัญลักษณ์*. กรุงเทพฯ: โครงการจัดพิมพ์คบไฟ.
- ชยธร นฤทุม. (2555). *ภูมิหลังและปัจจัยที่นำไปสู่ความสำเร็จของนักกีฬาโอลิมปิกของไทย*. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต. สาขาพัฒนาสังคม คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.

- ฐิตินันท์ บุญภาพ คอมมอล. (2556). รายงานผลการวิจัยบทบาทของสื่อใหม่ในการสร้างค่านิยมทางสังคมและอัตลักษณ์ของเยาวชนไทยในเขตกรุงเทพมหานคร. กรุงเทพฯ: ศูนย์วิจัยมหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต
- ดิฐพงษ์ ประเสริฐไพฑูรย์. (2558). การสื่อสารกับการประกอบสร้างอัตลักษณ์กลุ่มวัฒนธรรมย่อยของนักเต้น Cover Dance. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต. สาขาวิชาสื่อสารมวลชน คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ดิษยุตม์ ธนบุญชัย. (2561). รายการเรียลตี้อีสปอร์ต ที่ช่วยเปลี่ยนภาพลักษณ์เกมเมอร์สู่นักกีฬาอาชีพ. [ออนไลน์]. แหล่งที่มา: <https://thestandard.co/king-of-gamers/> King of Gamers [20 กันยายน 2561].
- ตะวันเศรษฐ์ เซ็นนันท์. (2549). พฤติกรรมและผลกระทบของการเสพติดเกมออนไลน์ของกลุ่มผู้เล่นเกมในระดับนักเรียนนักศึกษา. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต. สาขาวิชาวารสารสนเทศ ภาควิชาวารสารสนเทศ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ทศพล กฤษดาแสงพร. (2561). เปิดตัว Thailand E-Sports Arena สนามแข่งขันอีสปอร์ตครบวงจรแห่งแรกในประเทศไทย มุ่งเป้าพัฒนาเด็กไทยสู่นักกีฬามืออาชีพ. [ออนไลน์]. แหล่งที่มา: <https://www.beartai.com/news/it-thai-news/264981>. [20 กันยายน 2561].
- ไทยพีเอสนิวส์. (2561). E-sport โอกาสสู่นักกีฬา หรือเพิ่มเด็กติดเกม?. [ออนไลน์]. แหล่งที่มา: <https://news.thaipbs.or.th/content/272796>. [20 กันยายน 2561].
- ธนพันธ์ เอมะบุตร. (2557). ปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจเลือกเล่นเกมออนไลน์ของประชาชนในกรุงเทพมหานครปี 2558. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต. บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.
- ธานี ชื่นคำ. (2555). ศึกษาอัตลักษณ์เกย์ในสื่อภาพยนตร์ไทย. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต. สาขานิเทศศาสตร์ คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.
- ธนาธร เจียรรัตนกุล. (2550). YAOL: การ์ตูนเกย์โดยผู้หญิงเพื่อผู้หญิง. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต. สาขาวิชาเพศศาสตร์ บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- บุญธรรม กิจปริดาบริสุทธ์. (2540). ระเบียบวิธีการวิจัยทางสังคมศาสตร์. พิมพ์ครั้งที่ 7. กรุงเทพฯ: เจริญผล.
- บุรีรัมย์ ยูไนเต็ด. (2561). “บุรีรัมย์ ยูไนเต็ด อีสปอร์ต” กับโอกาสเติบโตแบรนด์กีฬายุคดิจิทัล ตั้งเป้าไปไกลระดับโลก. [ออนไลน์]. แหล่งที่มา: https://www.buriramunited.com/main_news/detail/505 [20 กันยายน 2561].
- ประวัติMMORPG. (2548). สืบคำจาก <http://crazyxblog.exteen.com/>. 20050827/mmorpg.

- ปริตตา เฉลิมเผ่า กอนันตกุล และคณะ. (2546). *ชีวิตชายขอบ: ตัวตนกับความหมาย*. กรุงเทพฯ: ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร.
- ปริตตา อัครจันทร์โชติ. (2561). *การสื่อสารกับแนวคิดการข้ามพันวัฒนธรรม Communication & Transculturalism*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ปริตดาพร ศรีเมือง. (2560). *การสื่อสารอัตลักษณ์และบทบาททางสังคมของลิเกไทยใหญ่*. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ. สาขาวิชานิติศาสตร์ คณะนิติศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ไพบรียา ศรีสวัสดิ์. (2550). *การสร้างอัตลักษณ์ของนักเรียนอาชีวศึกษาสายช่าง*. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ. สาขาวิชาพาณิชยศาสตร์ สาขาวิชาพาณิชยศาสตร์และสื่อสารการตลาด คณะนิติศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พัทธ์ศรีธัญย์ ตนานุประวัติ. (2552). *การสื่อสารเพื่อสร้างและธำรงรักษาอัตลักษณ์ของกลุ่มผู้นิยมแนวคนตรีฮาร์ดคอร์ในประเทศไทย*. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ. สาขาวิชาศิลปศาสตร์ พัฒนาการ ภาควิชาการประชาสัมพันธ์ คณะนิติศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พิสุทธิณี บัวทรัพย์. (2551). *การขยายเครือข่ายและเสริมสร้างอัตลักษณ์กลุ่มวัฒนธรรมย่อยปาร์ตี้คนตรีนอกระแสด้านเว็บไซต์ myspace.com*. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ. สาขาวิชาวารสารสนเทศ ภาควิชาวารสารสนเทศ คณะนิติศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พิรพล เอื้ออารีย์กุล. (ผู้ดำเนินรายการ). (2559). *สปอร์ตทูรู*. [รายการโทรทัศน์]. 18 ธันวาคม 2559.
- ไพบุลย์ เปานิล และคณะ. (2550). *แนวทางในการป้องกันและแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบเกี่ยวกับปัญหาการติดเกมคอมพิวเตอร์ของเยาวชนไทย*. รายงานการวิจัย. สำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ (วช.)
- ภาพิมล ไชยวุฒิ. (2558). *แรงจูงใจในการสมัครเข้าเป็นนักกีฬาอีสปอร์ต (E-sport)*. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ. บัณฑิตวิทยาลัย. มหาวิทยาลัยสยาม.
- ยีน ภู่วรรณ และณัช ภู่วรรณ. (2550). *รู้ทันเกมคอมพิวเตอร์*. กรุงเทพฯ: คิวบิกเคีเอทีพี.
- หนุ่มรณไพ. (นามแฝง). 2559. *Garena เซอร์ไพรส์ปลายปีเปิดตัว Realm of Valor สูดยอดเกม MOBA บน มือถือ*. [ออนไลน์]. แหล่งที่มา: <https://game.mthai.com/online-games/90116.html> [20 กันยายน 2561].
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2556). *พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2554 เฉลิมพระเกียรติ พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว เนื่องในโอกาสพระราชพิธีมหามงคลเฉลิมพระชนมพรรษา 7 รอบ 5 ธันวาคม 2554*. กรุงเทพฯ : ราชบัณฑิตยสถาน

- เลอทัต ศุภติลก. (2557). เมื่อการเล่นเกม กลายเป็นเล่นกีฬา (e-Sports Startups). [ออนไลน์].
แหล่งที่มา: <http://lertad.com/columns/sm-magazine/esports-gaming-startups>
[10 ตุลาคม 2561]
- วิภารัตน์ พันธุ์ฤทธิ์ดำ. (2544). อิทธิพลของวัฒนธรรมต่างประเทศที่มีต่ออัตลักษณ์ของวัยรุ่นไทย: ศึกษาเฉพาะกรณีดนตรีญี่ปุ่น. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต. ภาควิชาสังคมศาสตร์และมานุษยวิทยา คณะรัฐศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ศิรินาถ ปิ่นทองพันธ์. (2546). การรับรู้และการสื่อสารในการแสดงอัตลักษณ์ความเป็นชาวไต้หวัน นักศึกษาภาคใต้ ในกรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต. สาขาวิชาวิทยาภาควิทยาและสื่อสารการแสดง คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ศุภาวดี บุญญวงศ์. (2550). การป้องกันและแย่งชิงเส้นทางเข้าสู่พฤติกรรมเสี่ยงของเด็กและเยาวชน ไทย: ฐานคิดสำหรับการแนะแนวและการให้คำปรึกษา. สงขลา : เหมการพิมพ์
- สมาคมอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย. (2560). เปิดตัวสมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย วางแผนผลักดันอีสปอร์ตแบบยั่งยืน. [ออนไลน์]. แหล่งที่มา: <http://www.tesf.or.th/2184/เปิดตัวสมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย วางแผนผลักดันอีสปอร์ตแบบยั่งยืน>. [20 กันยายน 2561].
- สมศักดิ์ ปัญจศิลป์. (2553). การสื่อสารกับการสร้างอัตลักษณ์ของชายรักชายในการประกวดนางงามประเภทสอง: Miss ACDA. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต. สาขาสื่อสารมวลชน คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
- สายพิณ ศุภธรรมมงคล. (2543). คู่กับคน: อำนาจและการต่อต้านชัดเจน. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- สังจวัฒน์ จาริกศิลป์. (2559). การสร้างอัตลักษณ์นักกีฬา. วารสารวิทยบริการ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ 27(2). 148-153
- สุภางค์ จันทวานิช. (2553). ทฤษฎีสังคมวิทยา. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อภิญา เพ็ญฟูสกุล. (2546). อัตลักษณ์ Identity การทบทวนทฤษฎีและกรอบแนวคิด. กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ.
- Sam Ponsan. (นามแฝง). (2561). ประกาศแล้ว 6 ชนิดกีฬา eSports ที่จะแข่งในเอเชียนเกมส์ 2018 RoV และ LoL นำทีม. [ออนไลน์]. แหล่งที่มา: <https://www.mangozero.com/asian-game-e-sports-2018/>. [20 กันยายน 2561].

The Bangkok insight editorial team. (2561).ทูปโต๊ะ! 'อีสปอร์ต' ไม่ใช่กีฬา เหตุกระทบสุขภาพเด็ก. [ออนไลน์]. แหล่งที่มา: <https://www.thebangkokinsight.com/38638/>. [20 กันยายน 2561].

ภาษาอังกฤษ

- Adamus, T. (2012). Playing Computer Games as Electronic Sport: In Search of a Theoretical Framework for a New Research Field. In J. Fromme & A. Unger (Eds.), *Computer Games and New Media Cultures: A Handbook of Digital Games Studies* (pp. 477-490). Dordrecht: Springer Netherlands.
- Barker, P. (2008) How Social Media Is Transforming Employee Communications at Sun Microsystems, *Global Business and Organizational Excellence*, vol. 27 (4). pp. 6-14
- Bourdieu, P. (1991). *Language and symbolic power*. Cambridge: Polity.
- Brake, M. (1980). *The Sociology of Youth Culture and Youth Subculture*. London: Routledge, Kegan & Paul.
- Brembeck, W. L. and Howel, W. S. (1976). *Persuasion: A means of social influence*. Upper Saddle River, NJ: Prentice Hall.
- Buchanan-Oliver, M., & Seo, Y. (2012). Play as co-created narrative in computer game consumption: The hero's journey in Warcraft III. *Journal of Consumer Behaviour*, 11, 423–431.
- Buckingham, D., 2009. *Skate perception: self-representation, identity and visual style in a youth Subculture*. In Buckingham, D. & Willet, R., (eds), *Video Cultures: Media Technology and Everyday Creativity*. London: Palgrave Macmillan
- Campbell, J. (1965). *Hero with 1000 faces*. New York: World.
- Cohen, P. (1972). *Sub-culture Conflict and Working Class Community*. Working papers CCCS, University of Birmingham.
- Council of Europe (2001). *Recommendation No. R (92) 13 REV of the committee of ministers to member states on the revised European sports charter*. Retrieved from https://search.coe.int/cm/Pages/result_details.aspx?ObjectID=09000016804c9dbb. [2019, March 20]
- Cumming, P. (1964). *The Encyclopaedia of Sport*. New York: Prentice-Hall.

- Dannefer, W. D., & Poushinsky, N. (1977). 'Cb in Perspective: Language and Community'. *Journal of Communication*, 46(1), 122-126.
- Dave, P. (2013). Online game League of Legends star gets U.S. visa as pro athlete. [Online]. Available from: <http://articles.latimes.com/2013/aug/07/business/la-fi-online-gamers-20130808>. [2018, November 23].
- Derrida, J. (1981). *Writing and Difference*. Alan Bass (Trans.) London: Routledge & Kegan Paul.
- Elias, N. (1986a). An Essay on Sport and Violence. In N. Elias & E. Dunning, *Quest for Excitement*, 150-174.
- Entertainment Software Association. (2018). *Essential facts about the computer and video game industry*. [Online]. Available from: http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2018/05/EF2018_FINAL.pdf [2018, September 9]
- Gecas, V. (1984). Social Class, Occupational Conditions, and Efficacy-Based Self-Esteem. *Sociological Perspectives*. 27(1). 85-109.
- Global Association of International Sports Federations. (2017). *Definition of sport*. Retrieved from <https://worldlacrosse.sport/worldlacrosse/gaisf/>. [2019, March 20]
- Goffman, E. (1963). *Stigma: Notes on the Management of Spoiled Identity*. ENGLANG CLIFFS, N.J.: Prentice-Hall.
- Good, S. O. (2018). *5 esports pros who were caught cheating*. [Online]. Available from: <https://www.foxsportsasia.com/esports/958816/5-esports-pros-who-were-caught-cheating>. [2018, November 23]
- Graham, B. A. (2017). *eSports to be a medal event at 2022 Asian Games*. [Online]. Available from: <https://www.theguardian.com/sport/2017/apr/18/esports-to-be-medal-sport-at-2022-asian-games>. [2018, September 9]
- Griffiths, M. (2017). The psychosocial impact of professional gambling. Professional video gaming and eSport. *Casino & Gaming International*, 28: 59-63.
- Guttman, A. (1994). *Games & Empires: Modern Sports and Cultural Imperialism*. New York: Columbia University Press.
- Guttman, A. (2004). *Sports: The First Five Millennia*. University of Massachusetts Press.

- Hall, S., & Jefferson, T. (1976). *Resistance through Ritual*. London: Hutchinson University Library.
- Hall, S. (1990). Cultural identity and diaspora. In J. Rutherford (ed.), *Identity*, London: Lawrence & Wishart.
- Hallmann, K. & Giel, T. 2018. "eSports – Competitive sports or recreational activity?," *Sport Management Review*, Elsevier, vol. 21(1), 14-20.
- Hamari, J., Keronen L., and Alha, L. (2015). Why Do People Play Games? A Review of Studies on Adoption and Use. 2015 48th Hawaii International Conference on System Sciences. Kauai. HI. pp. 3559-3568.
- Hamari, J., & Sjöblom, M. (2016). What is eSports and why do people watch it?. Retrieved from https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=2686182.
- Hebdige, D. (1979). *Subculture: The meaning of style*. London: Methuen.
- Hemphill, D. (2005). Cybersport. *Journal of the Philosophy of Sport*, 32(2), 195-207.
- Hilivoorde, I. V., Sport and play in a digital world. *Sport, Ethics and Philosophy* 10. (2016): 1-15
- Himmelstein, D., Liu, Y., & Shapiro, J. L. (2017). An exploration of mental skills among competitive League of Legend players. *International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations*, 9(2), 1–21.
- Jim Parry (2018) E-sports are Not Sports, *Sport, Ethics and Philosophy*, [online]. Available: <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/17511321.2018.1489419?scroll=top&needAccess=true>. DOI: 10.1080/17511321.2018.1489419
- Kalle, J. & Jesper, T. (2010) Electronic sport and its impact on future sport, *Sport in Society*, 13(2), 287-299
- Katz, E., Blumler, J. G., & Gurevitch, M. (1973). Uses and gratifications research. *The Public Opinion Quarterly*, 37(4), 509–523.
- Kihlstrom, J. F., & Klein, S. B. (1994). The self as a knowledge structure. In R. S. Wyer, Jr. & T. K. Srull (Eds.), *Handbook of social cognition: Basic processes; Applications* (pp. 153-208). Hillsdale, NJ, US: Lawrence Erlbaum Associates, Inc.

- Király, O., Nagygyörgy, K., Koronczi, B., Griffiths, M. D., & Demetrovics, Z. (2015). Assessment of problematic internet use and online video gaming. In E. Aboujaoude & V. Starcevic (Eds.), *Mental health in the digital age: Grave dangers, great promise* (pp. 46–68). New York: Oxford University Press.
- Khoo, A. (2012). *eSocial Networking and eSports, More or Less Democracy & New Media*, [Online]. Available from: http://www.futureleaders.com.au/book_chapters/pdf/more-or-Less/Anthony_Khoo.pdf [2018, October 25]
- Kim, S. H., & Thomas, M. K. (2015). A stage theory model of professional video game players in South Korea: The socio-cultural dimensions of the development of expertise. *Asian Journal of Information Technology*, 14(5), 176–186.
- Kim, Y. (2013). A Study of Wellness Core Technology and E-Sports. 2013 International Conference on IT Convergence and Security (ICITCS), 1-3.
- Lee, D., & Schoenstedt, L. J. (2011). Comparison of eSports and traditional sports consumption motives. *The ICHPER-SD Journal of Research in Health, Physical Education, Recreation, Sport & Dance*, 6(2), 39–44.
- Lee, J.-Y., An, J.-W., & Lee, S.-W. (2014). Factors affecting eSports audience satisfaction-The case of League of Legends. *Journal of Korea Game Society*, 14(3), 35–46.
- Li. L., Chen, R. and Jin, C. (2016) *Playing Action Video Games Improves Visuomotor Control*. Neural Science Program. China: New York University Shanghai. Psychological Science, 2016 v. 27 n. 8, p. 1092-1108
- Luft, J. and Ingham, H. (1955). *The Johari Window: a graphic model for interpersonal relations*, University of California Western Training Lab
- Mead, George (1934). *Mind, Self, and Society*. United States of America: The University of Chicago Press.
- Melucci, A. (1995). 'The Process of Collective Identity'. Pp. 41–63 in *Social Movements and Culture*, edited by Hank, J. and Bert, K. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Molesworth, M. (2009). Adults' consumption of videogames as imaginative escape from routine. *Advances in Consumer Research*, 36, 378–383. http://www.acrwebsite.org/volumes/v36/NAACR_vol36_36.pdf

- Newzoo. (2018). Global 2018 Global Esports Market Report Newzoo. [online]
Available at: https://resources.newzoo.com/hubfs/Reports/Newzoo_2018_Global_Esports_Market_Report_Excerpt.pdf. [Accessed 19 Feb. 2019]
- Olsen, A.H. (2015). The Evolution of eSports: An Analysis of its origin and a look at its prospective future growth as enhanced by Information Technology Management tools. CoRR, abs/1509.08795.
- Oyserman, D., Elmore, K., & Smith, G. (2012). Self, self-concept, and identity. *Handbook of self and identity*, 2, 69-104.
- Oxford English Dictionaries. (n.d.). *Sport*. Retrieved from <https://en.oxforddictionaries.com/definition/sport>. [Accessed 19 Feb. 2019]
- Ozkaya, E. Y., LaRose, R., & Wohn, D. Y. (2011). *Online game addiction studies: An overview*. Paper presented at the International Communication Association Conference, Phoenenix, AZ.
- Pine, B. J. and Gilmore, J. B. (1999). *The Experience Economy: Work is theatre and every business is a stage*. Boston, MA: Harvard Business Press.
- Pinnacle. (2017). *A brief history of eSport*. [Online]. Available from <https://www.pinnacle.com/en/esports/betting-articles/educational/brief-history-of-esports/mc62rvfxmwubsvch>. [Accessed 2018, October 25].
- Pinto, D. C., Reale G., Segabinazzi R., et al. (2015). Online identity construction: how gamers redefine their identity in experiential communities. *Journal of Consumer Behaviour*; 14(6):399–409.
- Putnam, L. L., & Wilson, S. R. (1982). Communicative strategies in organizational conflicts: Reliability and validity of a measurement scale. *Communication Yearbook 6*, (pp. 629- 652). Newbury Park, CA: Sage.
- Reid, E. M. (1991). *Electropolis: Communication and Community On Internet Relay Chat*. [<http://www.crosswinds.net/~aluluei/electropolis.htm>]
- Rice, F. P., & Dolgin, K. G. (2005). *The adolescent: Development, relationships and culture*. 11th ed. Auckland, New Zealand: Pearson Education New Zealand.
- Rodgers, B. (1977). *Rationalising sports policies: Sport in its social context*. International comparisons. Strasbourg: Council of Europe.
The Free Press.

- Sarbaugh, L. (1988). *A taxonomic approach to intercultural communication*. In Kim. Y., et al. (Eds.), *Theories in intercultural communication* (pp. 22-38). Newbury Park: Sage.
- Schiffman, L. G., & Kanuk, L. L. (1994). *Consumer behavior*. (7 th ed.). Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
- Scholz, T. (2012). *New broadcasting ways in IPTV – The case of the Starcraft broadcasting scene*. Paper presented at the World Media Economics and Management Conference, Thessaloniki, Greece.
- Shibutani, T. (1961). *Social and personality*. Prentice Hall.
- Seo, Y. (2016). Professionalized consumption and identity transformations in the field of eSports. *Journal of Business Research*. 69(1), 264–272
- Southern, N. (2017). The rise of eSports: A new audience model and a new medium?. [online] pp.65-68. Available at: <https://www.csustan.edu/sites/default/files/groups/University%20Honors%20Program/Journals/southern.pdf> [Accessed 11 May 2018].
- Stebbins, R. A. (1982). Serious leisure: A conceptual statement. *Pacific Sociological Review*, 25(2), 251–272.
- Stone, A.R. (1996). *The War of Desire and Technology at the Close of the Mechanical Age*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Thiborg, J. (2009). *eSport and governing bodies – An outline for a research project and preliminary results*. Paper presented at the Kultur-Natur Conference, Norrköping, Sweden.
- Turkle, S. (1995). *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet*. New York: Simon and Schuster.
- Wagner, M. G. (2006). On the scientific relevance of eSport. In: *International conference on internet computing & conference on computer gamers development*. Las Vegas, NV: ICOMP.
- Wagner, M. (2007). Competing in metagame space – eSports as the first professionalized computer metagame. In F. von Borries, S. Walz, U. Brinkmann, & M. Böttger (Eds.), *Space time play – Games, architecture, and urbanism* (pp. 182–185). Basel: Birkhäuser.

Weiss, T., & Schiele, S. (2013). Virtual worlds in competitive contexts: Analyzing eSports consumer needs. *Electronic Markets*, 23(4), 307–316.

Willis, P. (1990). *Common Culture*. UK: Open University Press.

Wood, D. (2018). *A brief history of eSports*. [Online]. Available from https://www.pokerstars.com/en/blog/2018/a-brief-history-of-esports-170942.shtml?no_redirect=1. [Accessed 2018, October 25]

Woodward, K. (2004). *Questioning identity: gender, class, ethnicity*. London: Sage in association with open university.

Yang, P., Harrison, B.E., & Roberts, D.L. (2014). Identifying patterns in combat that are predictive of success in MOBA games. *FDG*.

Yee, N. (2006). Motivations for play in online games. *CyberPsychology & Behavior*, 9(6), 772–775.







แบบสัมภาษณ์ประกอบการวิจัย #ฉบับจัดทำครั้งที่ 1
เรื่อง การสื่อสารเพื่อสร้างการยอมรับอัตลักษณ์ของนักแข่งอีสปอร์ตในประเทศไทย

ฉบับที่หนึ่ง แบบสัมภาษณ์แบบเจาะลึกนักแข่งอีสปอร์ตในประเทศไทย

ส่วนที่ 1 : ข้อมูลส่วนตัว

1. ชื่อ - นามสกุล อายุ ของผู้ให้สัมภาษณ์
2. อาชีพในปัจจุบัน (นอกจากเหนือจากการเป็นนักแข่งอีสปอร์ต)
3. ทีมปัจจุบันที่สังกัด

ส่วนที่ 2 : อัตลักษณ์ของนักแข่งอีสปอร์ตในประเทศไทย

(การรับรู้ตัวเอง การสร้างอัตลักษณ์ การสื่อสารอัตลักษณ์)

1. ข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับตัวคุณก่อนที่จะมาเป็นนักแข่งอีสปอร์ต (ตอนเป็นผู้เล่นทั่วไป จนเริ่มมีทีม แล้วก็ลงแข่งในรายการต่าง ๆ และปัจจุบันเป็นอย่างไรบ้าง)
2. คุณนิยามตนเองว่าอย่างไร คิดว่าตนเองเหมือนหรือแตกต่างจากนักกีฬาประเภทอื่น ๆ หรือไม่ อย่างไร
3. การเป็นนักแข่งอีสปอร์ตขัดแย้งกับตัวตนของตนเองหรือไม่ อย่างไร
4. คุณคิดว่าจุดเด่นของตนเองคืออะไร มีเอกลักษณ์อย่างไร
5. มีกิจกรรมที่ทำร่วมกันในทีมบ้างไหม ไม่นับการซ้อมแข่งหรือการเล่นเกมด้วยกัน
6. ในการเป็นนักแข่งอีสปอร์ตมีเป้าหมายสูงสุดอะไรบ้าง
7. การเป็นนักแข่งอีสปอร์ตมีแบบแผน กฎ กติกา แบบแผนอะไรบ้างในการแข่งขัน หรือการใช้ชีวิต
8. มีอะไรบ้างที่เป็นเครื่องบ่งบอกว่าคุณเป็นนักแข่งอีสปอร์ต
9. ตอน Steaming ทำอะไรบ้าง นอกจากใช้ช่องทาง Steaming ติดต่อกับกลุ่มแฟนคลับแล้ว มีช่องทางอื่นหรือไม่
10. ชีวิตประจำวันทำอะไรบ้าง
11. ตอนแข่งขัน หรือในงานแข่งที่ผ่าน ๆ มา แตกต่างจากการใช้ชีวิตประจำวันมากหรือไม่ อย่างไร
12. เวลาอยู่ในกลุ่ม ทั้งในชีวิตประจำวัน ตอนซ้อมแข่ง ตอนแข่งขันจริง พูดคุยกันอย่างไร แตกต่างกันหรือไม่ มีคำศัพท์ที่ใช้แล้วรู้เรื่องกันในกลุ่มไหม
13. ชื่อในเกมของคุณ มีที่มาจากอะไร

ส่วนที่ 3 : การสื่อสารเพื่อสร้างการยอมรับของนักแข่งอีสปอร์ตในประเทศไทย

1. ตั้งแต่เป็นนักแข่งอีสปอร์ต เคยมีการทะเลาะกับใครบ้าง แล้วจัดการกับเรื่องนั้น ๆ อย่างไร
2. รู้สึกอย่างไรกับคำว่า “เด็กติดเกม” เคยโดยว่าบ้างไหม แล้วคุณมีการรับมือกับคำนี้อย่างไร
3. คุณมีความรู้สึกอย่างไรเมื่อต้องคุยกับคนที่ไม่ชอบอีสปอร์ต มีวิธีการสื่อสารอย่างไรให้เขาเข้าใจเรา
4. อะไรที่คิดว่าเป็นจุดแข็งของคุณ ไม่ว่าจะเป็นด้านการสื่อสาร ความสามารถ ฯลฯ

ส่วนอื่น ๆ : ข้อเสนอแนะอื่น ๆ

1. ภาพลักษณ์ของนักแข่งอีสปอร์ตในอนาคตมีลักษณะเป็นอย่างไร เพราะอะไร
2. หากท่านต่อฝากถึงนักแข่งอีสปอร์ตรุ่นต่อไป เพื่อเป็นแนวทางในการคิด การแสดงออก และการสื่อสารเพื่อสร้างการยอมรับ ท่านอยากฝากข้อคิดอะไรถึงพวกเขาบ้าง



ฉบับที่สอง แบบสัมภาษณ์แบบเจาะลึกผู้เกี่ยวข้องกับอีสปอร์ต

ส่วนที่ 1 : ข้อมูลส่วนตัว

1. ชื่อ-นามสกุล ของผู้ให้สัมภาษณ์
2. อายุ
3. อาชีพ

ส่วนที่ 2 : การรับรู้เกี่ยวกับอีสปอร์ตและอัตลักษณ์นักแข่งอีสปอร์ต

1. ตามความคิดของท่าน ท่านคิดว่า “อีสปอร์ต” หมายถึงอะไร
2. ท่านรู้จักอีสปอร์ตได้อย่างไร ท่านติดตามข่าวสารเกี่ยวกับอีสปอร์ตหรือไม่ ทางใดบ้าง
3. ท่านรู้จักหรือชื่นชอบนักแข่งอีสปอร์ตคนไหนบ้าง อย่างไร
4. ถ้าพูดถึง “นักแข่งอีสปอร์ต” แต่ละท่านจะนึกถึงอะไรบ้าง เพราะอะไร
5. ท่านคิดว่าคนกลุ่มนี้มีเอกลักษณ์อย่างไรบ้าง

ส่วนที่ 3 : การยอมรับอัตลักษณ์นักแข่งอีสปอร์ต และอีสปอร์ตในประเทศไทย

1. ท่านคิดเห็นอย่างไรกับนักแข่งอีสปอร์ต (เป็นนักกีฬา หรือคนเล่นเกม)
2. ท่านรู้สึกอย่างไรต่อการแสดงออกของคนกลุ่มนี้
3. ท่านเคยเข้าชมการแข่งขันอีสปอร์ตหรือไม่ อย่างไร เช่น การแข่งขันที่มีการถ่ายทอดสด

ผ่านอินเทอร์เน็ต การจัดงานแข่งขันแบบเป็นทางการ

4. ท่านรู้สึกอย่างไรเกี่ยวกับอีสปอร์ต
5. ท่านคิดว่าอีสปอร์ตจะเป็นอย่างไรในอนาคต

ส่วนอื่น ๆ : ข้อเสนอแนะอื่น ๆ ประเด็นอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับท่านนั้น ๆ

1. หากท่านต้องการฝากคำพูด หรือข้อเสนอแนะให้กับผู้ที่สนใจอีสปอร์ตอย่างไรบ้าง
2. ทำไมท่านถึงเข้ามาสนับสนุนทีมอีสปอร์ต
3. การเป็นผู้ฝึกสอน (Coach) ของนักแข่งอีสปอร์ตมีหน้าที่อะไรบ้าง

ฉบับที่สาม แบบสัมภาษณ์กลุ่มบุคคลทั่วไป

ส่วนที่ 1 : คำถามสร้างบรรยากาศให้ผู้เข้าร่วมสนทนากลุ่มรู้สึกผ่อนคลายและกล้าแสดงความคิดเห็น

1. ขอให้ทุกท่านช่วยแนะนำตัว เรียนหรือทำงานอะไร ที่ไหน และงานอดิเรกชอบทำอะไร
2. ปกติท่านติดตามข่าวสารเกี่ยวกับอีสปอร์ตบ้างไหม ทางไหนบ้าง
3. แต่ละท่านรู้จักหรือชื่นชอบนักแข่งอีสปอร์ตคนไหนบ้าง อย่างไร

ส่วนที่ 2 : การรับรู้เกี่ยวกับอีสปอร์ตและอัตลักษณ์นักแข่งอีสปอร์ต

1. สำหรับแต่ละท่าน “อีสปอร์ต” หมายถึงอะไร
2. ถ้าพูดถึง “นักแข่งอีสปอร์ต” แต่ละท่านจะนึกถึงอะไรบ้าง เพราะอะไร
3. ท่านคิดว่าคนกลุ่มนี้มีเอกลักษณ์อย่างไรบ้าง

ส่วนที่ 3 : การยอมรับอัตลักษณ์นักแข่งอีสปอร์ต และอีสปอร์ตในประเทศไทย

1. แต่ละท่านคิดเห็นอย่างไรกับนักแข่งอีสปอร์ต (เป็นนักกีฬา หรือคนเล่นเกม)
2. ท่านรู้สึกอย่างไรต่อการแสดงออกของคนกลุ่มนี้
3. ท่านเคยเข้าชมการแข่งขันอีสปอร์ตหรือไม่ อย่างไร เช่น การแข่งขันที่มีการถ่ายทอดสดผ่านอินเทอร์เน็ต การจัดงานแข่งขันแบบเป็นทางการ
4. ท่านรู้สึกอย่างไรเกี่ยวกับอีสปอร์ต
5. ท่านคิดว่าอีสปอร์ตจะเป็นอย่างไรในอนาคต

ส่วนอื่น ๆ : ข้อเสนอแนะอื่น ๆ

1. หากท่านต้องการฝากคำพูด หรือข้อเสนอแนะให้กับผู้ที่สนใจอีสปอร์ตอย่างไรบ้าง

แบบสัมภาษณ์ประกอบการวิจัย #ฉบับจัดทำครั้งที่ 2
การสื่อสารเพื่อประกอบสร้างอัตลักษณ์ของนักแข่งอีสปอร์ตในประเทศไทย

ฉบับที่หนึ่ง แบบสัมภาษณ์แบบเจาะลึกนักแข่งอีสปอร์ตในประเทศไทย

ส่วนที่ 1 : ข้อมูลส่วนตัว

1. ชื่อ – นามสกุล อายุ เพศ ของผู้ให้สัมภาษณ์
2. อาชีพในปัจจุบัน (นอกเหนือจากการเป็นนักแข่งอีสปอร์ต)
3. ทีมที่สังกัดในปัจจุบัน ตำแหน่งในทีม

ส่วนที่ 2 : อัตลักษณ์ของนักแข่งอีสปอร์ตในประเทศไทย

การรับรู้ตนเอง

1. คำว่า E-sport ตามความเข้าใจของคุณหมายถึงอะไร
1. ตอนเริ่มเล่นเกมครั้งแรกความรู้สึกเป็นอย่างไร
2. เริ่มเข้าสู่วงการ E-sport ได้ยังไง (เข้าด้วยตัวเองมีคนพาเข้ามา) มีเหตุผลอะไรถึงเข้ามาเริ่มแข่งขัน
3. ตอนเข้าวงการอีสปอร์ตครั้งแรกรู้สึกอย่างไร ปัจจุบันรู้สึกอย่างไร
4. คุณนิยามตัวเองว่าอย่างไร

การสร้างอัตลักษณ์

1. ชีวิตประจำวันใช้ชีวิตอย่างไรบ้าง (การทำงาน การเรียน การแต่งกาย พฤติกรรม)
2. ในชีวิตประจำวันมีอะไรบ้างที่บ่งบอกว่าเราเป็นนักแข่งอีสปอร์ต
3. ชื่อในเกมของคุณคืออะไร มีที่มาจากอะไร
4. ช่วยเล่าตอนอยู่ในช่วงการแข่งขันมีอะไรบ้าง (การแต่งการ ทำอะไรบ้าง)
5. ในการแข่งขันที่ผ่านมาตอนก่อนแข่งขันทำอะไรบ้าง หลังแข่งทำอะไรบ้าง ระหว่างแข่งทำอะไรบ้าง
6. ตอนอยู่ในกลุ่มนักแข่ง ตอนstreaming ตอนซ้อมแข่ง พูดคุยกันอย่างไร มีคำพูดที่แบบใช้แล้วเข้าใจเลยไหม
7. ตัวตนของนักแข่งอีสปอร์ตกับตัวเองขัดแย้งกันไหม
8. เป้าหมายในชีวิตของคุณคืออะไร แล้วเป้าหมายของการเป็นนักแข่งอีสปอร์ตคืออะไร

การสื่อสารอัตลักษณ์

1. มีช่องทางอะไรบ้างที่เราใช้ในการสื่อสารกับกลุ่มคนอื่น ๆ
2. มีสื่อมวลชนเข้ามาสัมภาษณ์บ้างไหม ตอนเข้ามาสัมภาษณ์พูดอะไรบ้าง
3. คนนอกรู้จักอีสปอร์ตบ้างไหม แล้วเขารู้จักอีสปอร์ตได้อย่างไร

การต่อรองอัตลักษณ์

1. ตั้งแต่เป็นนักแข่งอีสปอร์ต เคยมีการทะเลาะกับใครบ้าง แล้วจัดการกับเรื่องนั้น ๆ อย่างไร
2. รู้สึกอย่างไรกับคำว่า “เด็กติดเกม” เคยโดยว่าบ้างไหม แล้วคุณมีการรับมือกับคำนี้ได้อย่างไร
3. คุณมีความรู้สึกอย่างไรเมื่อต้องคุยกับคนที่ไม่ชอบอีสปอร์ต มีวิธีการสื่อสารอย่างไรให้เขาเข้าใจเรา
4. อะไรที่คิดว่าเป็นจุดแข็งของคุณ ไม่ว่าจะเป็นด้านการสื่อสาร ความสามารถ ฯลฯ
5. คุณคิดว่าอะไรเป็นจุดเด่น หรือเอกลักษณ์ที่ทำให้คุณแตกต่างจากคนเล่นเกมทั่วไป หรือเด็กติดเกม

ส่วนอื่น ๆ : ข้อเสนออื่น ๆ

1. ภาพลักษณ์ของนักแข่งอีสปอร์ตในอนาคตมีลักษณะเป็นอย่างไร เพราะอะไร
2. หากท่านต่อฝากถึงนักแข่งอีสปอร์ตรุ่นต่อไป เพื่อเป็นแนวทางในการคิด การแสดงออก และการสื่อสารเพื่อสร้างการยอมรับ ท่านอยากฝากข้อคิดอะไรถึงพวกเขาบ้าง

ฉบับที่สอง แบบสัมภาษณ์แบบเจาะลึกผู้เกี่ยวข้องกับอีสปอร์ต

ส่วนที่ 1 : ข้อมูลส่วนตัว

1. ชื่อ-นามสกุล ของผู้ให้สัมภาษณ์
2. อายุ
3. อาชีพ

ส่วนที่ 2 : การรับรู้เกี่ยวกับอีสปอร์ตและอัตลักษณ์นักแข่งอีสปอร์ต

1. ตามความคิดของท่าน ท่านคิดว่า “อีสปอร์ต” หมายถึงอะไร
2. ท่านรู้จักอีสปอร์ตได้อย่างไร ท่านติดตามข่าวสารเกี่ยวกับอีสปอร์ตหรือไม่ ทางใดบ้าง
3. ท่านรู้จักหรือชื่นชอบนักแข่งอีสปอร์ตคนไหนบ้าง อย่างไร
4. ถ้าพูดถึง “นักแข่งอีสปอร์ต” แต่ละท่านจะนึกถึงอะไรบ้าง เพราะอะไร
5. ท่านคิดว่าคนกลุ่มนี้มีเอกลักษณ์อย่างไรบ้าง

ส่วนที่ 3 : การยอมรับอัตลักษณ์นักแข่งอีสปอร์ต และอีสปอร์ตในประเทศไทย

1. ท่านคิดเห็นอย่างไรกับนักแข่งอีสปอร์ต (เป็นนักกีฬา หรือคนเล่นเกม)
2. ท่านรู้สึกอย่างไรต่อการแสดงออกของคนกลุ่มนี้
3. ท่านเคยเข้าชมการแข่งขันอีสปอร์ตหรือไม่ อย่างไร เช่น การแข่งขันที่มีการถ่ายทอดสดผ่านอินเทอร์เน็ต การจัดงานแข่งขันแบบเป็นทางการ
4. ท่านรู้สึกอย่างไรเกี่ยวกับอีสปอร์ต
5. ท่านคิดว่าอีสปอร์ตจะเป็นอย่างไรในอนาคต

ส่วนอื่น ๆ : ข้อเสนอแนะอื่น ๆ ประเด็นอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับท่านนั้น ๆ

1. หากท่านต้องการฝากคำพูด หรือข้อเสนอแนะให้กับผู้ที่สนใจอีสปอร์ตอย่างไรบ้าง
2. ทำไมท่านถึงเข้ามาสนับสนุนทีมอีสปอร์ต
3. การเป็นผู้ฝึกสอน (Coach) ของนักแข่งอีสปอร์ตมีหน้าที่อะไรบ้าง

ฉบับที่สาม แบบสัมภาษณ์กลุ่มบุคคลทั่วไป

ส่วนที่ 1 : คำถามสร้างบรรยากาศให้ผู้เข้าร่วมสนทนากลุ่มรู้สึกผ่อนคลายและกล้าแสดงความคิดเห็น

1. ขอให้ทุกท่านช่วยแนะนำตัว เรียนหรือทำงานอะไร ที่ไหน และงานอดิเรกชอบทำอะไร
2. ปกติท่านติดตามข่าวสารเกี่ยวกับอีสปอร์ตบ้างไหม ทางไหนบ้าง
3. แต่ละท่านรู้จักหรือชื่นชอบนักแข่งอีสปอร์ตคนไหนบ้าง อย่างไร

ส่วนที่ 2 : การรับรู้เกี่ยวกับอีสปอร์ตและอัตลักษณ์นักแข่งอีสปอร์ต

1. สำหรับแต่ละท่าน “อีสปอร์ต” หมายถึงอะไร
2. ถ้าพูดถึง “นักแข่งอีสปอร์ต” แต่ละท่านจะนึกถึงอะไรบ้าง เพราะอะไร
3. ท่านคิดว่าคนกลุ่มนี้มีเอกลักษณ์อย่างไรบ้าง

ส่วนที่ 3 : การยอมรับอัตลักษณ์นักแข่งอีสปอร์ต และอีสปอร์ตในประเทศไทย

1. แต่ละท่านคิดเห็นอย่างไรกับนักแข่งอีสปอร์ต (เป็นนักกีฬา หรือคนเล่นเกม)
2. ท่านรู้สึกอย่างไรต่อการแสดงออกของคนกลุ่มนี้
3. ท่านเคยเข้าชมการแข่งขันอีสปอร์ตหรือไม่ อย่างไร เช่น การแข่งขันที่มีการถ่ายทอดสด

ผ่านอินเทอร์เน็ต การจัดงานแข่งขันแบบเป็นทางการ

4. ท่านรู้สึกอย่างไรเกี่ยวกับอีสปอร์ต
5. ท่านคิดว่าอีสปอร์ตจะเป็นอย่างไรในอนาคต

ส่วนอื่น ๆ : ข้อเสนอแนะอื่น ๆ

1. หากท่านต้องการฝากคำพูด หรือข้อเสนอแนะให้กับผู้ที่สนใจอีสปอร์ตอย่างไรบ้าง

แบบสัมภาษณ์ประกอบการวิจัย #ฉบับที่ใช้เก็บข้อมูลจริง
การสื่อสารเพื่อประกอบสร้างอัตลักษณ์ของนักแข่งอีสปอร์ตในประเทศไทย
ข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้จะนำไปใช้เพื่อการศึกษาเท่านั้น
หากผู้ให้สัมภาษณ์ประสงค์ทราบผลการศึกษาในภาพรวม
ผู้วิจัยยินดีอย่างยิ่งที่จะจัดส่งข้อมูลดังกล่าวผ่านช่องทางที่ท่านสะดวก

คำชี้แจง

1. แบบสัมภาษณ์ฉบับนี้จัดทำขึ้นเพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลจากนักแข่งอีสปอร์ตในประเทศไทย ด้วยการ สัมภาษณ์เชิงลึกเกี่ยวกับการรับรู้ตนเอง การสร้างและนำเสนอตนเองในฐานะนักแข่งอีสปอร์ตจาก ประสบการณ์ของท่าน รวมถึงการสื่อสารที่ท่านใช้เพื่อสร้างความเป็นนักแข่งอีสปอร์ตต่อบุคคลอื่น ๆ
2. ข้อคำถามในการสัมภาษณ์ครั้งนี้มีจำนวน 15 ข้อ ดังรายละเอียดต่อไปนี้

ข้อคำถาม จำนวน 15 ข้อ

- ข้อที่ 1 ตามความเข้าใจของท่าน อีสปอร์ต (E-sport) หมายถึงอะไร
- ข้อที่ 2 สำหรับตัวท่านเอง ท่านมองว่าการที่ท่านมาเรียนอยู่ในบทบาทของนักแข่งอีสปอร์ตอาชีพได้ ท่านต้องผ่านอะไรมาบ้าง อย่างไร
- ข้อที่ 3 คุณนิยามตัวคุณเองไว้อย่างไร
- ข้อที่ 4 ชื่อในเกมของคุณคืออะไร ที่มาจากอะไร
- ข้อที่ 5 ในหนึ่งวัน หน้าที่ความรับผิดชอบของท่านที่ต้องทำอยู่เป็นประจำมีอะไรบ้าง
- ข้อที่ 6 ในช่วงเวลาการแข่งขันท่านทำอะไรบ้าง โดยแบ่งเป็นช่วงเวลาก่อนแข่งขัน ระหว่างแข่งขัน และหลังการแข่งขัน
- ข้อที่ 7 ตลอดการเป็นนักแข่งอีสปอร์ตอาชีพของคุณ กับสิ่งที่คุณเป็นอยู่ขัดแย้งกันหรือไม่ อย่างไร
- ข้อที่ 8 เป้าหมายในชีวิตของท่านคืออะไร แล้วเป้าหมายของการเป็นนักแข่งอีสปอร์ตอาชีพคืออะไร
- ข้อที่ 9 ท่านมีช่องทางในการติดต่อสื่อสารกับกลุ่มแฟนคลับหรือคนอื่น ๆ ทางใดบ้าง และอย่างไร

- ข้อที่ 10 คนใกล้ชิด / เพื่อน มีใครทราบบ้างว่าท่านเป็นนักแข่งอีสปอร์ต แล้วท่านคิดว่าบุคคลเหล่านั้นมองคุณอย่างไร เพราะเหตุใดถึงเป็นเช่นนั้น แล้วคนเหล่านั้นมีส่วนช่วยอย่างไรในการพัฒนาตัวท่านเองให้สำเร็จจนถึงทุกวันนี้
- ข้อที่ 11 ตั้งแต่ท่านเป็นนักแข่งอีสปอร์ตมาจนถึงปัจจุบัน ท่านทะเลาะกับผู้อื่นเรื่องการเป็นนักแข่งอีสปอร์ตหรือไม่ อย่างไร แล้วท่านจัดการกับปัญหาเหล่านั้นอย่างไร
- ข้อที่ 12 ท่านเคยถูกมองว่าเป็น “เด็กติดเกม” หรือไม่ หากท่านโดนว่าท่านจัดรับมือกับคำนี้อย่างไร
- ข้อที่ 13 ท่านคิดว่าอะไรในตัวท่านที่เป็นสิ่งสำคัญที่ทำให้ท่านแตกต่างจากเด็กติดเกมหรือคนเล่นเกมทั่วไป
- ข้อที่ 14 ท่านคิดว่าอะไรในตัวท่านที่เป็นสิ่งสำคัญที่ทำให้ท่านเป็นที่ยอมรับในสังคม
- ข้อที่ 15 จากผ่านมาทั้งหมด จนกระทั่งเป็นนักแข่งอีสปอร์ตอาชีพ ท่านคิดว่าสภาพของนักแข่งอีสปอร์ตในประเทศไทยตอนนี้เป็นมีลักษณะเป็นอย่างไร และท่านมีอะไรที่อยากจะฝากถึงคนที่อยากมาเป็นนักแข่งอีสปอร์ตหรือไม่

แบบสัมภาษณ์ประกอบการวิจัย #ฉบับที่ใช้เก็บข้อมูลจริง
การสื่อสารเพื่อประกอบสร้างอัตลักษณ์ของนักแข่งอีสปอร์ตในประเทศไทย
ข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้จะนำไปใช้เพื่อการศึกษาเท่านั้น
หากผู้ให้สัมภาษณ์ประสงค์ทราบผลการศึกษาในภาพรวม
ผู้วิจัยยินดีอย่างยิ่งที่จะจัดส่งข้อมูลดังกล่าวผ่านช่องทางที่ท่านสะดวก

คำชี้แจง

1. แบบสัมภาษณ์ฉบับนี้จัดทำขึ้นเพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลจาก **นักวิชาการ** ที่มีทัศนคติต่ออีสปอร์ตด้วยการสัมภาษณ์เชิงลึกเกี่ยวกับการรับรู้เกี่ยวกับอีสปอร์ตและนักแข่งอีสปอร์ต กับเรื่อง การตีความหมาย ของที่ได้จากอีสปอร์ตกับนักแข่งอีสปอร์ต
2. ข้อคำถามในการสัมภาษณ์ครั้งนี้มีจำนวน 8 ข้อ ดังรายละเอียดต่อไปนี้

ข้อคำถาม จำนวน 9 ข้อ

- ข้อที่ 1 ตามความเข้าใจของท่าน อีสปอร์ต (E-sport) หมายถึงอะไร
- ข้อที่ 2 ท่านรู้จักอีสปอร์ตครั้งแรกได้อย่างไร และมีการติดตามข่าวสารเกี่ยวกับอีสปอร์ตบ้างหรือไม่ ทางใดบ้าง
- ข้อที่ 3 ท่านรู้สึกอย่างไรกับอีสปอร์ต และทัศนคติของท่านต่ออีสปอร์ตเป็นอย่างไร
- ข้อที่ 4 ท่านรู้สึกอย่างไรกับนักแข่งอีสปอร์ต ทัศนคติของท่านต่อตัวนักแข่งอีสปอร์ตเป็นอย่างไรบ้าง
- ข้อที่ 5 ท่านคิดว่าอะไรเป็นเอกลักษณ์ของนักแข่งอีสปอร์ต
- ข้อที่ 6 ท่านคิดว่านักแข่งอีสปอร์ตกับท่านเหมือนหรือแตกต่างกับนักกีฬาอาชีพอย่างไร
- ข้อที่ 7 ตามความคิดของท่านนักแข่งอีสปอร์ตต้องมีคุณลักษณะอย่างไรบ้างที่จะทำให้สังคมไทยยอมรับว่านักแข่งอีสปอร์ตเป็นนักกีฬา
- ข้อที่ 8 ตามความคิดของท่านอะไรที่ใช้เป็นเครื่องแบ่งแยกระหว่างนักแข่งอีสปอร์ตกับเด็กติดเกม
- ข้อที่ 9 จากที่ผ่านมาทั้งหมดจนถึงปัจจุบัน ท่านคิดว่าสถานภาพของนักแข่งอีสปอร์ตในประเทศไทยตอนนี้เป็นมีลักษณะเป็นอย่างไร และท่านมีอะไรที่อยากจะฝากถึงคนที่อยากมาเป็นนักแข่งอีสปอร์ตหรือไม่

แบบสัมภาษณ์ประกอบการวิจัย #ฉบับที่ใช้เก็บข้อมูลจริง
การสื่อสารเพื่อประกอบสร้างอัตลักษณ์ของนักแข่งอีสปอร์ตในประเทศไทย
ข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้จะนำไปใช้เพื่อการศึกษาเท่านั้น
หากผู้ให้สัมภาษณ์ประสงค์ทราบผลการศึกษาในภาพรวม
ผู้วิจัยยินดีอย่างยิ่งที่จะจัดส่งข้อมูลดังกล่าวผ่านช่องทางที่ท่านสะดวก

คำชี้แจง

1. แบบสัมภาษณ์ฉบับนี้จัดทำขึ้นเพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลจากผู้สนับสนุน (Sponsor) อีสปอร์ตด้วยการสัมภาษณ์เชิงลึกเกี่ยวกับการรับรู้เกี่ยวกับอีสปอร์ตและนักแข่งอีสปอร์ต กับเรื่อง การตีความหมายของที่ได้จากอีสปอร์ตกับนักแข่งอีสปอร์ต
2. ข้อคำถามในการสัมภาษณ์ครั้งนี้มีจำนวน 7 ข้อ ดังรายละเอียดต่อไปนี้

ข้อคำถาม จำนวน 7 ข้อ

- ข้อที่ 1 ตามความเข้าใจของท่าน อีสปอร์ต (E-sport) หมายถึงอะไร
- ข้อที่ 2 ท่านรู้จักอีสปอร์ตครั้งแรกได้อย่างไร และมีการติดตามข่าวสารเกี่ยวกับอีสปอร์ตบ้างหรือไม่ ทางใดบ้าง
- ข้อที่ 3 ท่านรู้สึกอย่างไรกับนักแข่งอีสปอร์ต ทศนคติของท่านต่อตัวนักแข่งอีสปอร์ตเป็นอย่างไรบ้าง
- ข้อที่ 4 ท่านคิดว่าอะไรเป็นเอกลักษณ์ของนักแข่งอีสปอร์ต
- ข้อที่ 5 ท่านสังเกตเห็นอะไรในอีสปอร์ต จึงเป็นเหตุที่ทำให้ท่านเข้ามาสนับสนุนอีสปอร์ต
- ข้อที่ 6 ท่านคิดว่าอะไรในตัวนักแข่งอีสปอร์ตที่ทำให้ท่านยอมรับ และอะไรที่ใช้ในการแบ่งแยกระหว่างเด็กติดเกมกับนักแข่งอีสปอร์ต
- ข้อที่ 7 จากที่ผ่านมาทั้งหมดจนถึงปัจจุบัน ท่านคิดว่าสถานภาพของนักแข่งอีสปอร์ตในประเทศไทยตอนนี้เป็นมีลักษณะเป็นอย่างไร และท่านมีอะไรที่อยากจะฝากถึงคนที่อยากมาเป็นนักแข่งอีสปอร์ตหรือไม่

แบบสัมภาษณ์ประกอบการวิจัย #ฉบับที่ใช้เก็บข้อมูลจริง
การสื่อสารเพื่อประกอบสร้างอัตลักษณ์ของนักแข่งอีสปอร์ตในประเทศไทย
ข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้จะนำไปใช้เพื่อการศึกษาเท่านั้น
หากผู้ให้สัมภาษณ์ประสงค์ทราบผลการศึกษาในภาพรวม
ผู้วิจัยยินดีอย่างยิ่งที่จะจัดส่งข้อมูลดังกล่าวผ่านช่องทางที่ท่านสะดวก

คำชี้แจง

1. แบบสัมภาษณ์ฉบับนี้จัดทำขึ้นเพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลจากผู้ฝึกสอน (Coach) นักแข่งอีสปอร์ตด้วย การสัมภาษณ์เชิงลึกเกี่ยวกับการรับรู้เกี่ยวกับอีสปอร์ตและนักแข่งอีสปอร์ต กับเรื่องการตีความหมายของที่ได้จากอีสปอร์ตกับนักแข่งอีสปอร์ต
2. ข้อคำถามในการสัมภาษณ์ครั้งนี้มีจำนวน 7 ข้อ ดังรายละเอียดต่อไปนี้

ข้อคำถาม จำนวน 7 ข้อ

- ข้อที่ 1 ตามความเข้าใจของท่าน อีสปอร์ต (E-sport) หมายถึงอะไร
- ข้อที่ 2 ท่านรู้จักอีสปอร์ตครั้งแรกได้อย่างไร
- ข้อที่ 3 ท่านรู้สึกอย่างไรกับนักแข่งอีสปอร์ต
- ข้อที่ 4 ท่านคิดว่าอะไรเป็นเอกลักษณ์ของนักแข่งอีสปอร์ต
- ข้อที่ 5 ในการเป็นผู้ฝึกสอนของนักแข่งอีสปอร์ตมีหน้าที่อะไรบ้าง
- ข้อที่ 6 ท่านคิดว่าอะไรในตัวนักแข่งอีสปอร์ตที่ทำให้ท่านยอมรับ และอะไรที่ใช้ในการแบ่งแยกระหว่างเด็กติดเกมกับนักแข่งอีสปอร์ต
- ข้อที่ 7 จากที่ผ่านมาทั้งหมดจนถึงปัจจุบัน ท่านคิดว่าสภาพของนักแข่งอีสปอร์ตในประเทศไทยตอนนี้เป็นมีลักษณะเป็นอย่างไร และท่านมีอะไรที่อยากจะฝากถึงคนที่อยากมาเป็นนักแข่งอีสปอร์ตหรือไม่

แบบสัมภาษณ์ประกอบการวิจัย #ฉบับที่ใช้เก็บข้อมูลจริง
การสื่อสารเพื่อประกอบสร้างอัตลักษณ์ของนักแข่งอีสปอร์ตในประเทศไทย
ข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้จะนำไปใช้เพื่อการศึกษาเท่านั้น
หากผู้ให้สัมภาษณ์ประสงค์ทราบผลการศึกษาในภาพรวม
ผู้วิจัยยินดีอย่างยิ่งที่จะจัดส่งข้อมูลดังกล่าวผ่านช่องทางที่ท่านสะดวก

คำชี้แจง

1. แบบสัมภาษณ์ฉบับนี้จัดทำขึ้นเพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลจาก **นักกีฬาอาชีพ** ด้วยการสัมภาษณ์เชิงลึกเกี่ยวกับการรับรู้เกี่ยวกับอีสปอร์ตและนักแข่งอีสปอร์ต กับเรื่องการศึกษาความหมายของที่ได้จากอีสปอร์ตกับนักแข่งอีสปอร์ต
2. ข้อคำถามในการสัมภาษณ์ครั้งนี้มีจำนวน 11 ข้อ ดังรายละเอียดต่อไปนี้

ข้อคำถาม จำนวน 11 ข้อ

- ข้อที่ 1 ตามความเข้าใจของท่าน อีสปอร์ต (E-sport) หมายถึงอะไร
- ข้อที่ 2 ในหนึ่งวัน หน้าที่ความรับผิดชอบของท่านที่ต้องทำอยู่เป็นประจำมีอะไรบ้าง
- ข้อที่ 3 ในช่วงเวลาการแข่งขันท่านทำอะไรบ้าง โดยแบ่งเป็นช่วงเวลาก่อนแข่งขัน ระหว่างแข่งขัน และหลังการแข่งขัน
- ข้อที่ 4 เป้าหมายของการเป็นนักกีฬาอาชีพของคุณคืออะไร
- ข้อที่ 5 ท่านรู้จักอีสปอร์ตครั้งแรกได้อย่างไร และมีการติดตามข่าวสารเกี่ยวกับอีสปอร์ตบ้างหรือไม่ ทางใดบ้าง
- ข้อที่ 6 ท่านรู้สึกอย่างไรกับอีสปอร์ต และทัศนคติของท่านต่ออีสปอร์ตเป็นอย่างไร
- ข้อที่ 7 ท่านรู้สึกอย่างไรกับนักแข่งอีสปอร์ต ทัศนคติของท่านต่อตัวนักแข่งอีสปอร์ตเป็นอย่างไรบ้าง
- ข้อที่ 8 ท่านคิดว่าอะไรเป็นเอกลักษณ์ของนักแข่งอีสปอร์ต
- ข้อที่ 9 ท่านคิดว่านักแข่งอีสปอร์ตกับท่านเหมือนหรือแตกต่างกับท่านอย่างไร
- ข้อที่ 10 ท่านคิดว่าอะไรในตัวนักแข่งอีสปอร์ตที่ทำให้ท่านยอมรับ และอะไรที่ใช้ในการแบ่งแยกระหว่างเด็กติดเกมกับนักแข่งอีสปอร์ต

ข้อที่ 11 จากที่ผ่านมาทั้งหมดจนถึงปัจจุบัน ท่านคิดว่าสถานภาพของนักแข่งอีสปอร์ตในประเทศไทยตอนนี้เป็นมีลักษณะเป็นอย่างไร และท่านมีอะไรที่อยากจะฝากถึงคนที่อยากมาเป็นนักแข่งอีสปอร์ตหรือไม่



แบบสัมภาษณ์กลุ่ม
การสื่อสารเพื่อประกอบสร้างอัตลักษณ์ของนักแข่งอีสปอร์ตในประเทศไทย

คำชี้แจง

1. แบบสัมภาษณ์ฉบับนี้จัดทำขึ้นเพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลจากบุคคลทั่วไปด้วยการสัมภาษณ์กลุ่มเกี่ยวกับการรับรู้เกี่ยวกับอีสปอร์ตและนักแข่งอีสปอร์ต เรื่องการตีความหมายของที่ได้จากอีสปอร์ตกับนักแข่งอีสปอร์ต

ข้อที่ 1 ปกติท่านติดตามข่าวสารเกี่ยวกับอีสปอร์ตบ้างหรือไม่ ทางใดบ้าง

ข้อที่ 2 ท่านรู้จักหรือชื่นชอบนักแข่งอีสปอร์ตคนไหนบ้าง ท่านมีการติดตามนักแข่งคนนั้นทางใดบ้าง

ข้อที่ 3 สำหรับท่านแล้ว “อีสปอร์ต” หมายถึงอะไร

ข้อที่ 4 ถ้าพูดถึง “นักแข่งอีสปอร์ต” แต่ละท่านนึกถึงอะไรบ้าง เพราะอะไร

ข้อที่ 5 ท่านคิดว่าอะไรเป็นเอกลักษณ์ของนักแข่งอีสปอร์ต

ข้อที่ 6 ท่านคิดว่านักแข่งอีสปอร์ตกับท่านเหมือนหรือแตกต่างกับท่านอย่างไร

ข้อที่ 7 ท่านเคยเข้าชมการแข่งขันอีสปอร์ตบ้างหรือไม่ อย่างไร แล้วท่านรู้สึกอย่างไรกับการแข่งขันอีสปอร์ต

ข้อที่ 8 ท่านคิดว่าอะไรในตัวนักแข่งอีสปอร์ตที่ทำให้ท่านยอมรับ และอะไรที่ใช้ในการแบ่งแยกระหว่างเด็กติดเกมกับนักแข่งอีสปอร์ต

ข้อที่ 9 หากท่านต้องการฝากคำพูดถึงนักแข่งอีสปอร์ตท่านอย่างบอกอะไรพวกเขา หรือท่านอยากแนะนำผู้ที่สนใจอีสปอร์ตอย่างไร

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	ศุภกฤตษ์ จิตตภัทรารวงศ์
วัน เดือน ปี เกิด	31 กรกฎาคม 2536
สถานที่เกิด	จังหวัด กรุงเทพมหานคร
วุฒิการศึกษา	- ปีการศึกษา 2558 : ศิลปศาสตรบัณฑิต (เกียรตินิยมอันดับ 2) มนุษยศาสตร์ เอกภาษาไทย : ภาษาและวรรณคดีไทย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ที่อยู่ปัจจุบัน	บ้านเลขที่ 47 ซอยสิริวานิช ถนน สุขุมวิท 64 แขวงพระโขนงใต้ เขต พระโขนง กรุงเทพมหานคร 10260

