

ภาพแทนวัฒนธรรมอีสปอร์ตในภาพยนตร์อาเซียนด้วยการวิเคราะห์เชิงสัญลักษณ์วิทยา

กรณีไทย ฟิลิปปินส์ และมาเลเซีย

Representations of Esports Culture in ASEAN Films:

A Semiotic Analysis in Case Studies of Thailand, Philippines, and Malaysia

ขจรศักดิ์ กันไช้

Khajonsak Khanchai

สาขาวิชาธุรกิจอีสปอร์ต คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม

Esports Business, Faculty of Management Science, Nakhon Pathom Rajabhat University

ผู้นิพนธ์หลัก e-mail: khajonsak@webmail.npru.ac.th

Received: March 10, 2026

Revised: March 31, 2026

Accepted: April 1, 2026

Similarity Index: 0.00%

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาภาพแทนวัฒนธรรมอีสปอร์ตในภาพยนตร์อาเซียน โดยใช้การวิเคราะห์เชิงสัญลักษณ์เพื่ออธิบายสัญลักษณ์ของอีสปอร์ตในภาพยนตร์ของประเทศไทย ฟิลิปปินส์ และมาเลเซีย โดยศึกษา 3 ภาพยนตร์ ได้แก่ Mother Gamer ของประเทศไทย GG: Good Game ของฟิลิปปินส์ และ Soloz: Game of Life ของมาเลเซีย ผลการวิจัยพบว่าแต่ละประเทศใช้ภาพยนตร์เป็นเครื่องมือในการสร้างความหมายของอีสปอร์ตที่เชื่อมโยงกับปัญหาสังคมและวัฒนธรรมที่แตกต่างกัน ในภาพยนตร์ไทยการเล่นเกมถูกนำเสนอในฐานะเครื่องมือในการพิสูจน์ตัวเองในครอบครัวและการศึกษา ขณะที่ภาพยนตร์ฟิลิปปินส์ย้มาถึงอีสปอร์ตในฐานะเครื่องมือเพื่อยกระดับสถานะทางสังคมและความหวังของคนรุ่นใหม่ที่มาจากชนชั้นล่าง ในภาพยนตร์มาเลเซีย อีสปอร์ตได้รับการเสนอในฐานะอาชีพที่มีความเป็นมืออาชีพสูงและเกี่ยวข้องกับ การฝึกซ้อมอย่างเข้มข้น รวมทั้งการสร้างแบรนด์ส่วนบุคคลและชื่อเสียงในวงการ การเปรียบเทียบภาพแทนของอีสปอร์ตในสามประเทศนี้แสดงให้เห็นถึงจุดร่วมที่สำคัญคือการมองอีสปอร์ตเป็นพื้นที่ในการสร้างตัวตนและยกระดับสถานะทางสังคม แต่ความแตกต่างนั้นอยู่ที่วิธีที่แต่ละประเทศสร้างความหมายและการยอมรับของอีสปอร์ตในสังคม โดยภาพยนตร์ไทยเน้นการต่อสู้เพื่อการยอมรับจากครอบครัวและสังคม ภาพยนตร์ฟิลิปปินส์เน้นความต่อสู้ในเชิงเศรษฐกิจ และภาพยนตร์มาเลเซียเน้นการพัฒนาอีสปอร์ตในฐานะอาชีพที่มีมาตรฐานสูง ผลการวิจัยนี้ชี้ให้เห็นว่าอีสปอร์ตไม่เพียงกิจกรรมที่เกี่ยวกับการเล่นเกม แต่เป็นเครื่องมือในการสร้างอัตลักษณ์และทัศนคติในสังคมอาเซียนและสะท้อนถึงความเปลี่ยนแปลงทางสังคมที่เกิดขึ้น ซึ่งสามารถนำไปสู่การพัฒนานโยบายและการสนับสนุนอุตสาหกรรมอีสปอร์ตในระดับภูมิภาคได้

คำสำคัญ: วัฒนธรรมอีสปอร์ต, อาเซียน, ภาพยนตร์ไทย, ภาพยนตร์ฟิลิปปินส์, ภาพยนตร์มาเลเซีย

Abstract

This study aims to explore the representation of esports culture in ASEAN films by using semiotic analysis to explain the signs of esports in films from Thailand, the Philippines, and Malaysia. The study examines three films: Mother Gamer from Thailand, GG: Good Game from the Philippines, and Soloz: Game of Life from Malaysia. The research findings indicate that each country uses film as a tool to create meanings of esports that are linked to different social and cultural issues. In the Thai film, gaming is presented as a means of self-validation within the family and education. In contrast, the Filipino film emphasizes esports as a tool for social mobility and the hope of a younger generation from lower social classes. In the Malaysian film, esports is portrayed as a highly professional career involving rigorous training, as well as personal branding and fame within the industry. The comparison of esports representations in these three countries reveals a common theme: viewing esports as a space for identity creation and social status elevation. However, the differences lie in how each country constructs the meaning and social acceptance of esports. The Thai film focuses on the struggle for acceptance from family and society, the Filipino film emphasizes the economic struggle, and the Malaysian film focuses on the development of esports as a professional career. The findings suggest that esports is not merely an activity related to gaming but a tool for constructing identity and attitudes in ASEAN societies. It also reflects the social changes occurring through the medium of film, which could lead to the development of policies and the support of the esports industry at the regional level.

Keywords: Esports Culture, ASEAN, Thai Films, Philippine Films, Malaysian Films

บทนำ

ในทศวรรษที่ผ่านมา วัฒนธรรมอีสปอร์ต (Esport Culture) ได้ก่อรูปเป็นปรากฏการณ์ทางสังคมที่เติบโตอย่างรวดเร็วในระดับโลกและโดยเฉพาะในภูมิภาคอาเซียน งานวิจัยชี้ว่าจำนวนผู้ชมอีสปอร์ตทั่วโลกสูงถึงกว่า 532 ล้านคนในปี 2022 และคาดว่าจะเพิ่มเป็น 640 ล้านคนภายในปี 2025 (Kumar, 2025) สำหรับเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ข้อมูลอุตสาหกรรมระบุว่าผู้ชมอีสปอร์ตเป็นประจำกว่า 40 ล้านคนในหกประเทศหลัก และรายได้วงการจะเพิ่มจาก 39.2 ล้านดอลลาร์ ในปี 2021 เป็น 72.5 ล้านดอลลาร์ ในปี 2024 (Margaritell et al, 2023) ความแพร่หลายของอีสปอร์ตนี้ส่งผลให้ สื่อภาพยนตร์ เริ่มหยิบยกประเด็นเกมและการแข่งขันอีสปอร์ตมาเล่าเรื่องอย่างเห็นได้ชัด ไม่ว่าจะเป็นภาพยนตร์ไทยอย่าง เกมเมอร์ เกมแม่ (Mother Gamer) หรือภาพยนตร์ล่าสุดของฟิลิปปินส์ GG: Good Game ตลอดจนภาพยนตร์มาเลเซีย Soloz: Game of Life ซึ่งทั้งหมดล้วนสะท้อนการซึมซับวัฒนธรรมอีสปอร์ตเข้าสู่วงการภาพยนตร์

ในอาเซียน ผลเชิงสังคมและวัฒนธรรมที่เกิดขึ้นทำให้การศึกษาปรากฏการณ์นี้มีความสำคัญ เพราะอีสปอร์ตมิใช่เพียงการละเล่น แต่ได้กลายเป็นส่วนหนึ่งของวิถีชีวิตยุคดิจิทัลของเยาวชนในภูมิภาค เป็นทั้ง “วัฒนธรรม และ อัตลักษณ์” ของคนรุ่นใหม่ (PS-Engage, 2025) อีกทั้งยังพัฒนาไปสู่กิจกรรมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ที่เติบโตเร็ว ตลอดจนได้รับการยอมรับในระดับนานาชาติ เช่น การบรรจุอีสปอร์ตเป็นกีฬาเหรียญรางวัลครั้งแรกในมหกรรมกีฬาซีเกมส์ 2019 ซึ่งมีผู้ชมการแข่งขันออนไลน์นับล้านคนทั่วภูมิภาค สิ่งเหล่านี้ชี้ให้เห็นว่าวัฒนธรรมอีสปอร์ตได้ก้าวสู่ความโดดเด่นในสังคมอาเซียนอย่างไร และทำไมการศึกษาแนวโน้มดังกล่าวผ่านสื่อภาพยนตร์จึงมีความหมายเชิงวิชาการและวัฒนธรรม

ภายใต้กรอบแนวคิดด้านการสื่อความหมายและภาพแทน (representation) ในสื่อ วรรณกรรมวิชาการชี้ว่า ภาพยนตร์ ทำหน้าที่มากกว่าการสะท้อนความจริง หากแต่เป็นกระบวนการ ผลิตและไหลเวียนความหมาย ทางวัฒนธรรมในสังคม งานของ สจวร์ต ฮอลล์ (Hall, 1997) นักทฤษฎีวัฒนธรรมได้อธิบายว่า “ภาพตัวแทน” เป็นผลผลิตของความหมายที่ถูกประกอบสร้างผ่านระบบสัญลักษณ์หรือภาษาทางวัฒนธรรมของมนุษย์ กล่าวคือ สื่อมิได้นำเสนอความจริงอย่างตรงไปตรงมา หากแต่เลือกใช้ภาพ เสียง และเนื้อเรื่องเพื่อสร้างความหมายบางประการขึ้นมาให้ผู้ชม ตีความ ตามรหัสทางสังคมที่คุ้นเคย (จงเจริญวิทย์ จิตติวรารักษ์, 2544 อ้างถึงใน พรพรรณ สมบูรณ์บัติ, 2549) ภาพยนตร์จึงเป็นตัวแทนทางวัฒนธรรมที่สังคมสนทนากับตัวเองผ่านจอภาพ (Elsaesser & Buckland, 2002) การนำเสนอตัวละครหรือเนื้อหาในภาพยนตร์เกี่ยวกับอีสปอร์ตย่อมแฝงนัยยะทางสังคม เช่น การสร้างภาพนักแข่งเกมวัยรุ่น การกำหนดบทบาทหญิงชายในวงการเกม หรือตัวตนของ ชุมชนเกมเมอร์ ซึ่งทั้งหมดคือ ภาพแทน ที่สื่อมีส่วนกำหนดความหมายและความเข้าใจที่สังคมมีต่อกลุ่มเหล่านั้น (ณัฐพงษ์ สายพิณ และ วรัชญ์ ครุจิต, 2565) (Fiveable, 2024) ตัวอย่างเช่น สื่อกระแสหลักมักผลิตซ้ำภาพเหมารวมว่ากลุ่มเกมเมอร์เป็น ชายวัยรุ่นเก๋ตัว ใช้เวลาเล่นเกมทั้งวันในห้องมืด (Smith, 2010) และมักถูกมองว่า “ซี้เกียจ เป็นเด็ก ไม่เข้าสังคม หรือมีพฤติกรรมก้าวร้าว” (Galanis & King, 2025) แม้ภาพจำดังกล่าวจะเริ่มสั่นคลอนกับความจริงเมื่อวงการอีสปอร์ตเปิดกว้างขึ้น แต่อคติและตรรกะเหมารวม ยังคงส่งผลต่อมุมมองที่คนทั่วไปมีต่อเกมเมอร์ ในขณะเดียวกัน งานศึกษาด้านภาพยนตร์สำหรับเยาวชนพบว่าภาพยนตร์สามารถส่งอิทธิพลต่อความเชื่อ ทัศนคติ และแบบแผนบทบาททางสังคมของเยาวชนได้อย่างมีนัยสำคัญ (Kubrak, 2020) (Kadar, 2024) กล่าวคือภาพแทนที่เยาวชนเห็นในภาพยนตร์จะมีส่วนร่วมในการก่อรูปอัตลักษณ์และท่าทีของพวกเขาต่อประเด็นต่าง ๆ ในชีวิตจริง

งานวิจัยเกี่ยวกับวัฒนธรรมอีสปอร์ตในสื่อแขนงอื่นเริ่มเพิ่มจำนวนขึ้นในระยะหลัง แต่การศึกษาเชิงสัญลักษณ์ที่พิจารณาภาพแทนของอีสปอร์ตในภาพยนตร์ยังคงมีอย่างจำกัด ภาพรวมองค์ความรู้ปัจจุบันพบว่างานวิจัยด้านอีสปอร์ตมุ่งไปที่หลากหลายประเด็น เช่น การถ่ายทอดสดและสตรีมมิง การตลาด เพศ การพนัน สุขภาพ ตลอดจนมิติการกีฬาในความหมายดั้งเดิม ยังไม่ปรากฏหัวข้อการวิเคราะห์เนื้อหาภาพยนตร์หรือตัวบทวัฒนธรรมในรายการดังกล่าวอย่างชัดเจน นอกจากนี้ ผลงานที่ผ่านมาเป็นการศึกษาอีสปอร์ตผ่านสื่อใหม่และแพลตฟอร์มออนไลน์หรือเชิงปริมาณในสื่อสารมวลชนและนิเทศศาสตร์ เช่น การสำรวจผู้ชมสตรีมอีสปอร์ต (Hamari & Sjöblom, 2017) (Hallmann, 2022) การวิจัยเชิงธุรกิจและ

การจัดการในอุตสาหกรรมเกม การศึกษาผลกระทบทางสังคมและจิตวิทยาของการเล่นเกม (Kamaruddin, 2025) จะเห็นได้ว่ามิติด้านเนื้อหาและสัญญาณทางวัฒนธรรมของอีสปอร์ตยังไม่ได้รับความสนใจเท่าที่ควรในวงวิชาการปัจจุบัน โดยเฉพาะในบริบทภาพยนตร์สารคดีหรือภาพยนตร์แนวเรื่องในอาเซียน ซึ่งไม่ปรากฏงานวิจัยที่วิเคราะห์เชิงเปรียบเทียบระหว่างประเทศ ช่องว่างองค์ความรู้นี้มีนัยสำคัญ เพราะภาพยนตร์เป็นสื่อที่แพร่หลายในภูมิภาค และการศึกษาภาพแทนของอีสปอร์ตในภาพยนตร์จะช่วยสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับการรับรู้อีสปอร์ตในวัฒนธรรมอาเซียนที่ยังไม่ถูกสำรวจมาก่อน ซึ่งที่ผ่านมาเริ่มพิจารณาประเด็นใกล้เคียง เช่น การวิเคราะห์การนำเสนออีสปอร์ตในสื่อถ่ายทอดกีฬา เพื่อเปรียบเทียบกับ การถ่ายทอดกีฬาทั่วไป (Reitman, et al., 2020) หรือการนำเสนอกรอบแนวคิดข้ามชาติในการศึกษาภาพยนตร์ในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ (Maharam, 2021) การนำแนวคิดมาใช้กับภาพยนตร์อีสปอร์ตข้ามชาติในอาเซียนยังคงเป็นช่องว่างที่ควรค่าแก่การวิจัย

งานวิจัยนี้เลือกศึกษาเปรียบเทียบภาพยนตร์อีสปอร์ตสามเรื่องจาก ประเทศไทย ฟิลิปปินส์ และมาเลเซีย เนื่องจากทั้งสามประเทศมีความแตกต่างทางบริบทที่น่าสนใจในเชิงอุตสาหกรรมภาพยนตร์ นโยบายสื่อ ระบบนิเวศอีสปอร์ต และภูมิทัศน์ทางสังคม นโยบายและการสนับสนุนจากรัฐ ตลอดจนวัฒนธรรมการเล่นเกมของผู้คน ทำให้การเปรียบเทียบกรณีของไทย ฟิลิปปินส์ และมาเลเซียสามารถให้เห็นทั้งแบบแผนร่วมและความหลากหลายในการประกอบสร้างภาพแทนอีสปอร์ตผ่านสื่อภาพยนตร์ด้วยการนำเสนอมุมมองเชิงสัญญาณเกี่ยวกับวิธีที่ภาพยนตร์สามสัญชาติในอาเซียนนิยามและนำเสนอวัฒนธรรมอีสปอร์ต แตกต่างหรือคล้ายคลึงกัน และปัจจัยทางบริบทที่มีอิทธิพลต่อการสร้างภาพแทน ทั้งนี้ การเลือกกรณีศึกษาที่หลากหลายจะช่วยให้ผลการวิจัยมีความครอบคลุมและลุ่มลึกยิ่งขึ้นในการอธิบายสื่อภาพยนตร์กับวัฒนธรรมดิจิทัลใหม่อย่างอีสปอร์ตในภูมิภาคอาเซียนต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่ออธิบายสัญญาณของภาพแทนวัฒนธรรมอีสปอร์ตในภาพยนตร์ของไทย ฟิลิปปินส์ และมาเลเซีย
2. เพื่อวิเคราะห์ความหมายเชิงสัญญาณวิทยาของภาพแทนวัฒนธรรมอีสปอร์ตในภาพยนตร์ของไทย ฟิลิปปินส์ และมาเลเซีย
3. เพื่อเปรียบเทียบความเหมือนและความต่างของภาพแทนวัฒนธรรมอีสปอร์ตในภาพยนตร์ของไทย ฟิลิปปินส์ และมาเลเซีย

การดำเนินการวิจัย

1. งานวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) แบบวิเคราะห์เนื้อหาเชิงสัญญาณวิทยา (Semiotic Analysis) ร่วมกับการเปรียบเทียบข้ามชาติ (Cross-national Comparative Study) ในกรอบ วัฒนธรรมศึกษาและภาพแทน (Cultural Studies & Representation) การศึกษาอยู่ในลักษณะวิจัยเชิงเอกสาร (Documentary Research) ที่ใช้ภาพยนตร์เป็นข้อมูลหลัก โดยวิเคราะห์วิธีที่ภาพยนตร์ประกอบสร้างความหมายเกี่ยวกับอีสปอร์ต อัตลักษณ์เยาวชน เพศภาวะ ชนชั้น และระบบนิเวศ

อุตสาหกรรม ผ่านองค์ประกอบภาพยนตร์และทำการเทียบเคียงระหว่างบริบทประเทศไทย ฟิลิปปินส์ และ มาเลเซีย เพื่อระบุแบบแผนร่วม และความแตกต่างเชิงบริบทที่มีนัยสำคัญต่อภาพแทนของอีสปอร์ต

2. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ประชากรที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้คือ ภาพยนตร์แนวเรื่องที่ผลิตโดย สตูดิโอผู้สร้างในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้และมีอีสปอร์ตเป็นแกนเนื้อหอยกอย่างชัดเจนตลอดระยะเวลาที่มีการกล่าวถึงมีจำนวนทั้งสิ้น 7 เรื่อง และกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ ใช้วิธีคัดเลือกแบบมีเหตุผล (Purposive Sampling) โดยใช้เกณฑ์คัดเข้าและคัดออก ดังนี้

2.1 เกณฑ์คัดเข้า ต้องเป็นภาพยนตร์เรื่องแต่งหรือมีเค้าโครงจากเรื่องจริงความยาวระดับ ภาพยนตร์โรง ผลิตโดยผู้สร้างหรือใช้ทุนสร้างในประเทศอาเซียน มีเนื้อหาเกี่ยวกับการแข่งขันอีสปอร์ตหรือ ชีวิตผู้เล่นอีสปอร์ตอย่างเด่นชัด และสามารถเข้าถึงฉบับที่เผยแพร่สาธารณะตามกฎหมายเพื่อการวิเคราะห์ เชิงวิชาการ

2.2 เกณฑ์คัดออก ต้องไม่เป็นสารคดี รายการโทรทัศน์ มินิซีรีส์ เว็บซีรีส์ โปรชอร์ด โฆษณา และผลงานที่ไม่มีบริบทอีสปอร์ตเป็นประเด็นหลัก มีจำนวน 3 เรื่อง ที่เข้าเกณฑ์ ได้แก่ ประเทศไทย ใช้ Mother Gamer (เกมเมอร์ เกมแม่) ฉายเมื่อปี 2020 ประเทศฟิลิปปินส์ ใช้ GG: Good Game ฉายเมื่อปี 2024 และประเทศมาเลเซีย ใช้ Soloz: Game of Life ฉายเมื่อปี 2025

3. เครื่องมือวิจัย วิธีการรวบรวมข้อมูล และการวิเคราะห์ข้อมูล

3.1 การวิเคราะห์ภาพยนตร์ด้วยการบันทึกข้อมูลเชิงโครงสร้าง โดยประยุกต์ทฤษฎี Film Semiotics ของ Metz (1974) เพื่อถอดรหัสองค์ประกอบภาพยนตร์ โดยจำแนกตามแนวคิด Denotation/Connotation ของ Barthes (1967) เพื่อสะท้อนทัศนคติทางสังคมที่เกี่ยวกับอีสปอร์ต ที่ชี้ว่า ภาพยนตร์เป็นระบบสัญลักษณ์ที่สามารถถอดรหัสเพื่อทำความเข้าใจทั้งความหมายตรงและความหมายแฝง โดยชมภาพยนตร์อย่างน้อย 3 รอบ พร้อมบันทึกข้อมูล ได้แก่ 1) ตัวละครหลัก 2) เหตุการณ์สำคัญ 3) บทสนทนาที่เกี่ยวกับอีสปอร์ต และ 4) องค์ประกอบภาพ เสียง หรือสัญลักษณ์ที่สะท้อนทัศนคติทางสังคม แล้วจึงมาจัดหมวดหมู่เป็น 2 ชั้น คือ ความหมายตรง (Denotation) และ ความหมายแฝง (Connotation) จากนั้นเชื่อมโยงพร้อมทั้งพรรณนาข้อค้นพบ

3.2 การวิเคราะห์เนื้อหาแนวทางนี้อ้างอิงจาก Krippendorff (2019) Neuendorf (2017) และ Berelson (1952) ที่เสนอวิธีสร้างเกณฑ์รหัส (Coding Scheme) สำหรับการวิเคราะห์เนื้อหอยกเป็นระบบ เพื่อให้การตีความมีความน่าเชื่อถือและตรวจสอบซ้ำได้ ผู้วิจัยพัฒนาเครื่องมือนี้โดยอิงจาก งานวิจัยและทฤษฎีด้านอีสปอร์ตและสังคมวัฒนธรรมซึ่งประกอบด้วยกรอบการยอมรับอีสปอร์ตในฐานะกีฬา (Jenny et al., 2017) และปัญหาการติดเกมหรืออคติสังคม (André et al., 2020)

3.3 การตรวจสอบความน่าเชื่อถือของข้อมูลในการวิเคราะห์เนื้อหาใช้แนวคิด Triangulation ของ Denzin (1978) ใช้ข้อมูลจากเครื่องมือที่ 2 เชื่อมโยงกับแหล่งข้อมูลที่เชื่อถือได้ โดยผู้วิจัยรวบรวมข้อมูล 2 ประเภท ได้แก่ 1) เนื้อหาจากภาพยนตร์ และ 2) งานวิจัยหรืองานวิชาการ และ/หรือประกาศหรือหรือนโยบายรัฐที่เกี่ยวข้องกับอีสปอร์ต

3.4 การตรวจสอบการปรากฏ (Presence) ความลึก (Depth) และการเปรียบเทียบระดับชั้นกว่า (Comparative Link) ผู้วิจัยพัฒนา Checklist โดยใช้ข้อมูลที่ได้จากเครื่องมือที่ 1 และ 2 โดยใช้การประเมินเชิงเปรียบเทียบและตรวจว่าประเด็นในภาพยนตร์สะท้อนหรือขัดแย้งที่ได้จากเครื่องมือที่ 3 มีเกณฑ์การปรากฏ ได้แก่ ไม่ปรากฏและปรากฏ และเกณฑ์ความลึก ได้แก่ กล่าวถึงผ่านๆ ส่วนหนึ่งของเรื่อง และแก่นสำคัญ แล้วจึงสรุปว่าสถานการณ์ดังกล่าวเป็นเชิงสนับสนุนหรือเชิงโต้แย้ง

ในการวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยจะแสดงผลการวิจัยส่วนส่วนของเครื่องมือที่ 3.1-3.4 ผู้วิจัยได้ใช้หลักเกณฑ์หลักและหลักเกณฑ์รองด้านการเล่นเกม การแข่งขันอีสปอร์ต และระบบนิเวศอีสปอร์ตของขรศักดิ์ กันไช (2569) ในกำหนดรหัสหลักและรหัสรองสำหรับวิเคราะห์ ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 หลักเกณฑ์หลักและหลักเกณฑ์รองด้านการเล่นเกม การแข่งขันอีสปอร์ต และระบบนิเวศอีสปอร์ต

หลักเกณฑ์หลัก	หลักเกณฑ์รอง	ตัวอย่าง
1. การเล่นเกม	1.1 แรงจูงใจในการเล่น	เล่นเพื่อความสนุก หรือเพื่ออาชีพ
	1.2 ผลกระทบจากการเล่นเกม	ขาดเรียน เหนื่อยล้า ขาดสมาธิ
	1.3 การรับรู้ทางสังคม	สนับสนุน เข้าใจผิด ต่อด้าน
	1.4 ทักษะและการเรียนรู้	การวางแผน การทำงานเป็นทีม การแก้ปัญหา
	1.5 ภาพลักษณ์ทางสังคม	การติดเกม หมกมุ่น
2. การแข่งขันอีสปอร์ต	2.1 การฝึกฝนและวินัย	การฝึกฝนอย่างสม่ำเสมอ การบริหารเวลา
	2.2 การจัดทีม	บทบาทในทีม การทำงานร่วมกัน
	2.3 ความกดดันและความท้าทาย	ความคาดหวังจากครอบครัว/โค้ช
	2.4 รางวัลและชื่อเสียง	เงินรางวัล การยอมรับ เส้นทางอาชีพ
	2.5 ความยั่งยืน	อายุการทำงานสั้น โอกาสหลังเกษียณ
3. ระบบนิเวศอีสปอร์ต	3.1 โครงสร้างการแข่งขัน	ลีก ทัวร์นาเมนต์ จัดโดยบริษัทเกม
	3.2 สโมสร/ทีมมืออาชีพ	การเข้าร่วม การคัดเลือก
	3.3 การสนับสนุน	สปอนเซอร์ แบรนด์ อุปกรณ์ เงินทุน
	3.4 สื่อและแพลตฟอร์ม	การถ่ายทอดสด
	3.5 การศึกษา	หลักสูตรอีสปอร์ต
	3.6 ปัญหาและความเสี่ยง	การติดเกม การพนัน สุขภาพจิตรอบแนวคิด

ผลการวิจัย

การวิจัยได้ทำการศึกษาและเปรียบเทียบภาพแทนของอีสปอร์ตในภาพยนตร์ของสามประเทศในภูมิภาคอาเซียน ได้แก่ ไทย ฟิลิปปินส์ และมาเลเซีย โดยใช้กรอบการวิเคราะห์เชิงสัญลักษณ์เพื่อเข้าใจถึงการนำเสนออีสปอร์ตในแต่ละบริบท ผลการศึกษาได้ชี้ให้เห็นถึงความแตกต่างในวิธีการที่แต่ละประเทศมีการแสดงออกและการสะท้อนภาพลักษณ์ของอีสปอร์ตอย่างชัดเจน ซึ่งมีผลต่อการรับรู้และการยอมรับของสังคมในแต่ละประเทศ โดยสามารถเปรียบเทียบผลการวิจัยได้ดังในตารางที่ 2

ตารางที่ 2 วิเคราะห์เปรียบเทียบภาพแทนวัฒนธรรมอีสปอร์ตในภาพยนตร์ไทย ฟิลิปปินส์ และมาเลเซีย

หลักเกณฑ์ รอง	ชื่อ ภาพยนตร์	เนื้อหา	ความหมายตรง (Denotation: D) ความหมายแฝง (Connotation: C)		การปรากฏและ ความลึก		สรุปเชิงเปรียบเทียบ	
			การเล่นเกม		ความเหมือน	ความต่าง		
แรงจูงใจใน การเล่น	Mother...	ตัวเอกฝึกซ้อมเพื่อพิสูจน์ว่าเกมคืออาชีพ ไม่ใช่แค่ของเล่นเกม	(D) การฝึกฝนเพื่อชนะ (C) ความฝันที่มีมูลค่าใหม่ของเยาวชน	แก่นสำคัญ	ทุกเรื่องมองเกมเป็นเครื่องมือสร้างตัว	การพิสูจน์ตนเองต่อครอบครัว	การยอมรับในฐานะความเป็นมืออาชีพ ความขัดแย้งในครอบครัว	
	GG...	ตัวเอกเล่นเกมเพื่อหาเงินช่วยครอบครัวและสร้างชื่อในชุมชน	(D) การหารายได้ (C) ความหวังในการหลุดพ้นความยากจน	แก่นสำคัญ		การกระตือรือร้น		
	SoloZ...	ตัวเอกต้องการก้าวไปสู่ระดับโลกในฐานะนักกีฬาอาชีพ	(D) การสร้าง Career Path (C) เกียรติยศระดับชาติ	แก่นสำคัญ		ความมุ่งมั่น		
ผลกระทบจากการ เล่นเกม	Mother...	การเรียนรู้จากเกมสอนให้เด็กเห็นคุณค่าในตัวเอง	(D) ผลกระทบต่อการเรียน (C) เกมเป็นอุปสรรคต่อวินัย	ส่วนหนึ่งของเรื่อง	มีการแลกเปลี่ยน	ความขัดแย้งในครอบครัว	ความรับผิดชอบในระดับอาชีพ	
	GG...	การใช้เวลาในร้านอินเทอร์เน็ตจนละเลยภาระหน้าที่ในชีวิตจริง	(D) การแยกตัวจากสังคม (C) สภาวะหลอมรวมในโลกเสมือน	ส่วนหนึ่งของเรื่อง	ความสบายกับความสำเร็จ			
	SoloZ...	ความกดดันจากการฝึกซ้อมและการรักษามาตรฐานชื่อเสียง	(D) ความเครียดจากการทำงาน (C) ราคาสำหรับมืออาชีพ	ส่วนหนึ่งของเรื่อง				
การรับรู้ทางสังคม	Mother...	เกมไม่ใช่กีฬาและมีการต่อต้าน	(D) การปฏิเสธจากผู้ใหญ่ (C) ช่องว่างระหว่างวัย	แก่นสำคัญ	ในช่วงแรกทุกสังคมมีอคติ	สู้กับคำนิยมอนุรักษ์นิยม	ได้รับการยอมรับและสนับสนุน	
	GG...	คนในชุมชนมองว่าพวกเขาที่แค่เด็กเกอร์ในร้านอินเทอร์เน็ต	(D) ทัศนคติของชุมชน (C) การถูกตีตราว่าเป็นคนชายขอบ	ส่วนหนึ่งของเรื่อง		รัฐยอมรับและสนับสนุน		
	SoloZ...	สังคมเริ่มจับตามองและให้ความสนใจในฐานะคนมีชื่อเสียง	(D) การยอมรับจากสังคม (C) การเปลี่ยนผ่านสู่เศรษฐกิจดิจิทัล	แก่นสำคัญ				
ทักษะและการเรียนรู้	Mother...	ทีมวางแผนการเดินทางและการใช้อุปกรณ์อย่างละเอียด	(D) การใช้กลยุทธ์ (C) เกมช่วยฝึกกระบวนการคิดเชิงวิพากษ์	ส่วนหนึ่งของเรื่อง	นำเสนอว่าการเล่นเกมคือการ	การจัดการตนเองให้เก่ง	การบริหารทีมที่เป็นระบบ	
	GG...	การประสานงานและการสื่อสารในทีมระหว่างวิกฤต	(D) การทำงานเป็นทีม (C) การสร้างมิตรภาพและความสามัคคี	ส่วนหนึ่งของเรื่อง				
	SoloZ...	การวิเคราะห์ข้อมูลคู่แข่งและการฝึกเชิงเทคนิคขั้นสูง	(D) ทักษะเฉพาะทาง (C) วิทยาศาสตร์การกีฬาและการจัดการ	ส่วนหนึ่งของเรื่อง		ใช้สติปัญญา		
ภาพลักษณ์ทางสังคม	Mother...	เด็กดีเกม คือ เด็กมีปัญหาและไม่มีอนาคต	(D) ภาพลักษณ์ลบจากผู้ใหญ่ (C) เกมมอมเมาเยาวชน	ส่วนหนึ่งของเรื่อง	ทำลายภาพจำเก่าของเกม	Fighter/Survivor	Fighter/Survivor	
	GG...	เด็กในสมัยที่พยายามก้าวข้ามขีดจำกัด	(D) ภาพลักษณ์คนผู้ซื่อสัตย์ (C) เกมเป็นทางเลือกสู่ความสำเร็จ	ส่วนหนึ่งของเรื่อง				
	SoloZ...	นักธุรกิจรุ่นใหม่ที่มีไลฟ์สไตล์ทันสมัย	(D) ภาพลักษณ์คนดัง (C) ความสำเร็จที่จับต้องได้ทางเศรษฐกิจ	แก่นสำคัญ		Idol/Entrepreneur		
การแข่งขันอีสปอร์ต								
การฝึกฝนและวินัย	Mother...	ตัวเอกวางแผนและวิเคราะห์คู่แข่งอย่างละเอียดตลอดคืน	(D) การเตรียมแผน (C) การเปลี่ยนการเล่นเป็นการทำงาน	แก่นสำคัญ	ชัยชนะต้องแลกมาด้วยความอดทน	การใช้เทกติก	ความทรหด	
	GG...	ทีมซ้อมในร้านอินเทอร์เน็ตท่ามกลางเสียงรบกวนแต่มีสมาธิสูง	(D) การฝึกฝนซ้ำๆ (C) ความพยายามเพื่อก้าวข้ามขีดจำกัด	แก่นสำคัญ				
	SoloZ...	ทีมเข้าแคมป์กับตัวและมีการซ้อมที่เคร่งครัด	(D) ฝึกแบบมืออาชีพ (C) มาตรฐานสากลของกีฬา	แก่นสำคัญ		ความเป็นระบบ		
การจัดทีม	Mother...	การดึงคนต่างอายุมาร่วมทีมแข่งขัน	(D) การรวมกลุ่ม (C) การลดช่องว่างระหว่างวัย	ส่วนหนึ่งของเรื่อง	ทีมสร้าง	ความล้มพินในครอบครัว	มิตรภาพในชุมชนครอบครัว	
	GG...	การรวมตัวของกลุ่มเพื่อนสนิทที่เติบโตมาด้วยกัน	(D) การทำงานกลุ่ม (C) ความเชื่อใจและการพึ่งพากัน	ส่วนหนึ่งของเรื่อง	ความสัมพันธ์ทางสังคมใหม่			
	SoloZ...	การจัดการโดยสโมสรและการคัดเลือกผู้เล่นระดับหวัหะทิ	(D) การบริหารทีม (C) ระบบทุนนิยมและธุรกิจกีฬาอาชีพ	ส่วนหนึ่งของเรื่อง				
ความกดดันและความท้าทาย	Mother...	การแข่งขันที่คาดหวังการยอมรับจากแม่และอนาคตการเรียน	(D) อุปสรรคทางอารมณ์ (C) การสู้กับความฝันและกรอบสังคม	แก่นสำคัญ	ความกดดันในเกมสะท้อน	ผู้มีความคาดหวังของสังคม	ผู้มีความยากจน	
	GG...	วิกฤตการเงินครอบครัวบีบให้ต้องชนะเพื่อความอยู่รอด	(D) ความกดดันทางเศรษฐกิจ (C) ทางเลือกสุดท้ายของชีวิต	แก่นสำคัญ	ความตื่นตระหนก	ผู้ได้รับการรักษาภาพลักษณ์		
	SoloZ...	การรักษาฟอร์มการเล่นเพื่อชื่อเสียงและสปอนเซอร์	(D) ความเครียดอาชีพ (C) ภาระหน้าที่ที่มีอิทธิพลต่อสังคม	แก่นสำคัญ	ชีวิตจริง			

หลักเกณฑ์	ชื่อ ภาพยนตร์	เนื้อหา	ความหมายตรง (Denotation: D) ความหมายแฝง (Connotation: C)	การปรากฏและ ความลึก	สรุปเชิงเปรียบเทียบ	
					ความเหมือน	ความต่าง
รางวัลและ ชื่อเสียง	Mother...	ถ้อยรางวัลและการได้รับการชื่นชมจากแม่	(D) วัตถุแห่งชัยชนะ (C) การได้รับความชอบธรรมและตัวตน	ส่วนหนึ่งของเรื่อง	รางวัลคือ	รางวัลคือความเข้าใจ
	GG...	เงินรางวัลจากการแข่งเพื่อไปใช้จ่ายในชีวิตจริง	(D) ผลตอบแทนทางการเงิน (C) การยกระดับคุณภาพชีวิต	แก่นสำคัญ	สัญลักษณ์	รางวัลคือความอยู่รอด
	Solo...	การเป็นไอดอลที่มีไลฟ์สไตล์หรูหราและเป็นที่ยอมรับทั่วโลก	(D) การเป็นคนสาธารณะ (C) ความมั่งคั่งและความสำเร็จสูงสุด	แก่นสำคัญ	ของ	รางวัลคือความรวย/ชื่อเสียง
ความยั่งยืน	Mother...	การมองหาเส้นทางเป็นได้หรือผู้จัดการที่หลังจบการแข่งขัน	(D) การวางแผนอาชีพ (C) การยอมรับระบบนิเวศที่กว้างขวาง	ส่วนหนึ่งของเรื่อง	อีปอไรต์	การเปลี่ยนแปลงทางสังคม
	GG...	ความหวังว่าชัยชนะครั้งนี้จะเปลี่ยนชีวิตคนในทีมไปตลอดกาล	(D) โอกาสในสังคม (C) ความเชื่อในพลังของการเปลี่ยนแปลง	ส่วนหนึ่งของเรื่อง	ไม่ใช่เรื่อง	การเปลี่ยนแปลงสังคม
	Solo...	การสร้างแบรนด์ส่วนตัวและธุรกิจที่ต่อยอดจากชื่อเสียง	(D) ความมั่นคงทางธุรกิจ (C) อีปอไรต์เป็นอุตสาหกรรมที่ยั่งยืน	ส่วนหนึ่งของเรื่อง	ชั่วคราวแต่	ความมั่นคงทางธุรกิจ
ระบบนิเวศอีปอไรต์						
โครงสร้าง การแข่งขัน	Mother...	การแข่งขันระดับ Pro League ที่มีลีลาชีวิตและกฎกติกาชัดเจน	(D) ลีลาชีวิตมาตรฐาน (C) ความเป็นทางการของอุตสาหกรรม	แก่นสำคัญ	ลำดับชั้นจาก	พิสูจน์ความสามารถ
	GG...	การได้เข้าจากทัวร์นาเมนต์ท้องถิ่นสู่ระดับโลก	(D) บันไดสู่ความสำเร็จ (C) โอกาสท้าทายในโลกดิจิทัล	แก่นสำคัญ	สมัครเล่นสู่	เลื่อนชั้นทางสังคม
	Solo...	การแข่งขันระดับโลกที่มีเงินรางวัลและถ่ายทอดสดขนาดใหญ่	(D) สนามแข่งขันนานาชาติ (C) Soft Power ของชาติ	แก่นสำคัญ	มืออาชีพ	ตัวแทนประเทศ
สโมสร/ทีม มืออาชีพ	Mother...	การบริหารทีมที่มีโค้ชและผู้จัดการทีมดูแล	(D) องค์การกีฬา (C) การทำงานที่เป็นระบบมากกว่าแค่การเล่น	ส่วนหนึ่งของเรื่อง	เป็นนิติบุคคล	ครอบครัวยุคแรก
	GG...	การรวมตัวกันเองแบบอิสระแต่มีความมุ่งมั่นแบบมืออาชีพ	(D) การจัดการกลุ่ม (C) พลังของชุมชน	ส่วนหนึ่งของเรื่อง	หรือบริษัท	กลุ่มเพื่อนสนิทที่รวมตัวกัน
	Solo...	สโมสรขนาดใหญ่ที่มีสโมสรและสถานที่พักผ่อนที่ทันสมัย	(D) ธุรกิจการกีฬา (C) ความมั่นคงในสายอาชีพ	แก่นสำคัญ	ขนาดเล็ก	บริษัท/องค์กรที่มีสวัสดิการ
การ สนับสนุน	Mother...	สปอนเซอร์จากภาคเอกชนและแบรนด์สินค้าเทคโนโลยี	(D) ทุนสนับสนุน (C) การยอมรับจากภาครัฐกิจ	ส่วนหนึ่งของเรื่อง	พึ่งพาทุนจาก	สปอนเซอร์ที่เจาะกลุ่มวัยรุ่น
	GG...	การสนับสนุนจากคนในชุมชนและเจ้าของร้านอินเทอร์เน็ต	(D) ทุนท้องถิ่น (C) ความเห็นอกเห็นใจในสังคมชายขอบ	ส่วนหนึ่งของเรื่อง	ภายนอกเพื่อ	การสนับสนุนจากร้านเล็กๆ
	Solo...	การสนับสนุนจากรัฐบาลและบริษัทข้ามชาติ	(D) นโยบายรัฐและทุนใหญ่ (C) เศรษฐกิจดิจิทัลก้าวหน้า	แก่นสำคัญ	ขับเคลื่อนทีม	การสนับสนุนจากรัฐชัดเจน
สื่อและ แพลตฟอร์ม	Mother...	การถ่ายทอดสดผ่านแพลตฟอร์มโซเชียลและการพากย์เกม	(D) ช่องทางการสื่อสาร (C) พื้นที่แสดงออกของคนรุ่นใหม่	ส่วนหนึ่งของเรื่อง	สื่อออนไลน์	การหลบหนีจากความจริง
	GG...	การสร้างกระแสผ่านวิดีโอออนไลน์และการแข่งในกลุ่มเพื่อน	(D) สื่อทางเลือก (C) การสร้างการมีส่วนร่วมของมวลชน	ส่วนหนึ่งของเรื่อง	คือหัวใจ	ตัวตนของคนยากจน
	Solo...	การสัมภาษณ์ผ่านสื่อกระแสหลักและการเป็นผู้มีชื่อเสียง	(D) สื่อมวลชน (C) การยอมรับในระดับสังคมกว้างขวาง	แก่นสำคัญ	สำคัญในการ	การสร้างมูลค่าระดับโลก
การศึกษา	Mother...	ความขัดแย้งระหว่างการเรียนในโรงเรียนกับการเป็นนักแข่ง	(D) สถาบันการศึกษา (C) อำนาจนิยมที่ขัดแย้งกับความฝัน	แก่นสำคัญ	การศึกษายุค	เรียนตึกกับเล่นเกม
	GG...	การดิ้นรนเรียนรู้ทักษะด้วยตนเองจนกระทั่งโรงเรียน	(D) การเรียนรู้ในระบบ (C) ความเหลื่อมล้ำทางการศึกษา	ส่วนหนึ่งของเรื่อง	มองว่าเป็นตัว	การศึกษาไม่ตอบโจทย์ชีวิต
	Solo...	การนำทักษะเกมมาปรับใช้เพื่อความรู้อย่างมีประสิทธิภาพ	(D) ทักษะเฉพาะทาง (C) การพัฒนาทุนมนุษย์	ส่วนหนึ่งของเรื่อง	ตรงข้ามกับอี	การเรียนรู้เพื่อนำไปสู่ธุรกิจ
ปัญหาและ ความเสี่ยง	Mother...	ปัญหาความสัมพันธ์ในครอบครัวและการเสพติดเกม	(D) วิกฤตส่วนบุคคล (C) มายาคติเชิงลบที่สังคมมีต่อเกม	ส่วนหนึ่งของเรื่อง	ด้านมืดเพื่อ	ลดความสัมพันธ์ในครอบครัว
	GG...	การพนันใน-game และความเสี่ยงทางเศรษฐกิจ	(D) อาชญากรรม/การเงิน (C) ช่องโหว่กฎหมายในโลกใหม่	ส่วนหนึ่งของเรื่อง	ความเป็นจริง	ถูกล่อลวงเข้าสู่วงจรการพนัน
	Solo...	ความเหลื่อมล้ำ ภาวะหมดไฟ และแรงกดดันจากการคาดหวัง	(D) ปัญหาสุขภาพจิต (C) ราคาที่ต้องจ่ายในระบบทุนนิยม	ส่วนหนึ่งของเรื่อง	ของสังคม	การเป็นสินค้าในระบบทุนนิยม

จากตารางที่ 2 พบว่า ภาพแทนวัฒนธรรมอีสปอร์ตในภาพยนตร์ของทั้งสามประเทศจะมีองค์ประกอบที่คล้ายคลึงกัน แต่ก็มี ความแตกต่างในด้านการตีความหมายของอีสปอร์ต ซึ่งสะท้อนผ่านการจัดการภาพลักษณ์ของตัวละคร ความสัมพันธ์ภายในครอบครัว และการต่อสู้เพื่อพิสูจน์ความสามารถในโลกของอีสปอร์ต อาทิ ภาพยนตร์ไทยให้ความสำคัญกับการต่อรองอำนาจในครอบครัวและการยอมรับทางสังคมในฐานะเกมเมอร์ ขณะที่ภาพยนตร์ฟิลิปปินส์สะท้อนการใช้เกมเป็นทางเลือกในการพัฒนาความมั่นคงทางเศรษฐกิจ และภาพยนตร์มาเลเซียมองอีสปอร์ตในฐานะอาชีพที่มีมาตรฐานและโอกาสทางธุรกิจ การเปรียบเทียบนี้ช่วยให้เราเห็นภาพรวมของการสร้างความหมายในอีสปอร์ตในบริบทของแต่ละประเทศ พร้อมทั้งชี้ให้เห็นถึงความแตกต่างของสังคมที่อาจมีผลต่อการสร้างตัวตนและการยอมรับของผู้เล่นในโลกอีสปอร์ตในแต่ละชาติ

สรุปผลการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยใช้กรอบการวิเคราะห์เชิงสัญลักษณ์ ซึ่งประกอบด้วยการศึกษาทั้งความหมายตรง และความหมายแฝง ในการศึกษาค้นคว้า สื่อภาพยนตร์เป็นเครื่องมือสำคัญที่สะท้อนและประกอบสร้างภาพลักษณ์ของอีสปอร์ตในแต่ละบริบท และได้เปรียบเทียบกันข้ามชาติ เพื่อทำความเข้าใจถึงความหมายที่แตกต่างของอีสปอร์ตในภูมิภาคอาเซียน ผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่าอีสปอร์ตไม่ใช่เพียงแค่กิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการเล่นเกมเท่านั้น แต่เป็นเครื่องมือในการสร้างอัตลักษณ์และทัศนคติในสังคมอาเซียนได้อย่างชัดเจน ซึ่งสามารถสรุปผลการวิจัยได้ตามวัตถุประสงค์การวิจัยได้ดังนี้

วัตถุประสงค์ที่ 1 เพื่ออธิบายสัญลักษณ์ของภาพแทนวัฒนธรรมอีสปอร์ตในภาพยนตร์ของไทย ฟิลิปปินส์ และมาเลเซีย โดยพบว่า การศึกษาในครั้งนี้ได้แสดงให้เห็นถึงวิธีที่ภาพยนตร์แต่ละประเทศใช้เพื่อถ่ายทอดวัฒนธรรมอีสปอร์ตในแบบที่มีความหมายตรงและความหมายแฝง โดยในภาพยนตร์ไทยจะมุ่งไปที่การต่อรองความหมายของการเล่นเกมในเชิงอัตลักษณ์ส่วนบุคคลและการยอมรับจากครอบครัว ส่วนภาพยนตร์ฟิลิปปินส์และมาเลเซียจะสะท้อนการใช้เกมเป็นเครื่องมือในการเปลี่ยนแปลงสถานะทางสังคม และการพัฒนาอาชีพในอีสปอร์ต

วัตถุประสงค์ที่ 2 เพื่อวิเคราะห์ความหมายเชิงสัญลักษณ์ของภาพแทนวัฒนธรรมอีสปอร์ตในภาพยนตร์ของไทย ฟิลิปปินส์ และมาเลเซีย โดยพบว่า การวิเคราะห์พบว่าในทั้งสามประเทศ การเล่นเกมได้รับการนำเสนอในฐานะการสร้างและต่อรองอำนาจระหว่างวัย ระหว่างเพศ และระหว่างชนชั้น โดยเฉพาะในภาพยนตร์ไทยที่การเล่นเกมเป็นเครื่องมือที่ใช้ในการพิสูจน์ตัวเองให้กับครอบครัว ในภาพยนตร์ฟิลิปปินส์ อีสปอร์ตถูกนำเสนอเป็นช่องทางสำหรับผู้ด้อยโอกาสเพื่อเปลี่ยนแปลงสถานะชีวิต ในขณะที่ภาพยนตร์มาเลเซียเสนอภาพของอีสปอร์ตในฐานะอาชีพที่มีความเป็นมืออาชีพสูง มีการฝึกซ้อมอย่างเข้มข้น และเป็นการสร้างแบรนด์ที่เชื่อมโยงกับภาพลักษณ์ของคนดัง

วัตถุประสงค์ที่ 3 เพื่อเปรียบเทียบความเหมือนและความต่างของภาพแทนวัฒนธรรมอีสปอร์ตในภาพยนตร์ของไทย ฟิลิปปินส์ และมาเลเซีย โดยพบว่า ทั้งสามประเทศมีจุดร่วมที่สำคัญคือ การมอง

อีสปอร์ตเป็นพื้นที่ที่สามารถช่วยสร้างตัวตนและยกระดับสถานะทางสังคมได้ ทั้งนี้ การเปลี่ยนแปลงสังคมที่เกิดจากอีสปอร์ตยังมีความแตกต่างในแต่ละประเทศ โดยในภาพยนตร์ไทยเน้นการต่อสู้เพื่อการยอมรับจากครอบครัวและสังคม ในภาพยนตร์ฟิลิปปินส์เน้นการต่อสู้ในเชิงเศรษฐกิจและความยากจน ในขณะที่ภาพยนตร์มาเลเซียเน้นการยกระดับเป็นอาชีพและการสร้างภาพลักษณ์ของนักกีฬาอีสปอร์ตแบบมืออาชีพ ในเชิงการเปรียบเทียบนี้ยังแสดงให้เห็นว่าอีสปอร์ตในทั้งสามประเทศไม่ได้เป็นแค่กิจกรรมการเล่นเกมที่มีความบันเทิงเท่านั้น แต่เป็นเครื่องมือที่ช่วยในการเปลี่ยนแปลงชีวิตและสร้างอัตลักษณ์ใหม่ให้กับผู้เล่น โดยประเทศไทยต้องพิสูจน์ตัวเองต่อครอบครัวและสังคมที่มองเกมในแง่ลบ ขณะที่ฟิลิปปินส์และมาเลเซียสะท้อนถึงการใช้เกมเป็นทางเลือกที่ช่วยยกระดับฐานะทางสังคม โดยเฉพาะในฟิลิปปินส์ที่อีสปอร์ตกลายเป็นเครื่องมือของผู้ที่อยู่ในชนชั้นล่างเพื่อการพัฒนาความมั่นคงทางเศรษฐกิจ และในมาเลเซีย อีสปอร์ตได้รับการพัฒนาไปสู่ระดับอาชีพอย่างมืออาชีพที่สามารถสร้างแบรนด์และชื่อเสียงในสังคมได้

อภิปรายผลการวิจัย

ผลการวิจัยครั้งนี้สะท้อนให้เห็นว่า อีสปอร์ตมิได้ดำรงอยู่เพียงในฐานะกิจกรรมการแข่งขันเกม แต่ได้พัฒนาเป็นปรากฏการณ์ทางวัฒนธรรม เศรษฐกิจ และนโยบายสาธารณะที่มีความซับซ้อนสูง โดยเฉพาะเมื่ออีสปอร์ตถูกถ่ายทอดผ่านภาพยนตร์ ซึ่งนำเสนออีสปอร์ตในฐานะพื้นที่ของความฝัน การต่อสู้ การเสียสละ การสร้างอาชีพ และการแสวงหาการยอมรับทางสังคม มากกว่าจะเป็นเพียงการเล่นเกมที่ในความหมายเดิม และช่วยสร้างกรอบความเข้าใจใหม่ให้ผู้ชมมองเห็นอีสปอร์ตเป็นระบบนิเวศที่กำลังเติบโต เมื่อพิจารณาาร่วมกับพัฒนาการเชิงนโยบาย จะพบว่าอีสปอร์ตไม่ได้ถูกผลักดันเพียงจากภาครัฐกิจหรือเท่านั้น แต่ยังถูกดึงเข้าสู่ระบบการรับรองของรัฐและองค์กรกีฬาระดับภูมิภาคและนานาชาติ การอภิปรายผลการวิจัยจึงจำเป็นต้องพิจารณาตามวัตถุประสงค์ต่อไปนี้

วัตถุประสงค์ที่ 1 ภาพยนตร์ทั้งสามประเทศใช้สัญญาณของการเล่นเกมแตกต่างกัน สามารถอธิบายได้ว่า ภาพแทนวัฒนธรรมจะคล้ายกัน เช่น การฝึกซ้อม การแข่งขัน ทีม ผู้เล่น หรือเวทิตัวร์นาเมนต์ แต่หลักเกณฑ์กลับไม่เหมือนกันเพราะแต่ละสังคมเลือกวางอีสปอร์ตไว้ในโครงสร้างความหมายคนละแบบ ตามกรอบของ Hall (1997) ภาพยนตร์จึงทำหน้าที่ประกอบสร้างว่าอีสปอร์ตคืออะไร ในอุดมคติของแต่ละประเทศ ไม่ใช่เพียงถ่ายทอดว่ามีอะไรเกิดขึ้นในเรื่องเท่านั้น ในกรณีของประเทศไทย สัญญะสำคัญที่เด่นชัดจากแม่ ครู โรงเรียน การเรียน และการแข่งขัน ซึ่งทำให้การเล่นเกมถูกวางไว้ในพื้นที่ของการต่อรองกับอำนาจแบบดั้งเดิม โดยเรื่องย่ออย่างเป็นทางการระบุชัดว่าแม่ซึ่งเป็นครูกังวลว่าลูกจะทิ้งการศึกษาไปสู่อาชีพอีสปอร์ต จึงตั้งทีมขึ้นมาต่อสู้กับชมรมของลูกในทัวร์นาเมนต์ใหญ่ แก่นของเรื่องจึงไม่ได้อยู่ที่ใครชนะเกมเท่านั้น แต่คือการต่อสู้เชิงสัญลักษณ์ระหว่างคุณค่าของระบบการศึกษากับความฝันของคนรุ่นใหม่ (Netflix, n.d.a) ขณะที่บทวิจารณ์สื่อไทยหลายแห่งชี้ตรงกันว่าภาพยนตร์พยายามพองคิเรื่องเกม เชื่อมร้อยระหว่างคนต่างรุ่น และทำให้อีสปอร์ตถูกมองเป็นเรื่องของความเข้าใจในครอบครัวมากพอ ๆ กับเรื่องการแข่งขัน ในกรณีของฟิลิปปินส์ สัญญะของอีสปอร์ตถูกจัดวางต่างออกไปอย่างชัดเจน ใช้ทีม

สมัครเล่น การรวมตัวของเพื่อน การฝึกซ้อมจากฐานล่าง และภาวะความสูญเสียเป็นแกนของเรื่อง โดยเรื่องย่อระบุว่าตัวเอกพยายามเปลี่ยนทีมมือสมัครเล่นให้กลายเป็นแชมป์อีสปอร์ตอาชีพพร้อมกับเผชิญหน้ากับความโศกเศร้าของตนเอง (Netflix, n.d.b) และในกรณีของมาเลเซียสร้างสัญญาณของอีสปอร์ตในอีกระดับหนึ่ง คือระดับของอุตสาหกรรม และอาชีพเต็มรูปแบบ แหล่งข่าวของ Malaysiakini (2024) ระบุว่าภาพยนตร์ได้รับแรงบันดาลใจจากชีวิตจริงของ Muhammad Faris Zakaria หรือ Soloz และเล่าเส้นทางการเผชิญอุปสรรคเพื่อก้าวสู่การเป็นผู้เล่นที่มีชื่อเสียง

วัตถุประสงค์ที่ 2 เมื่อพิจารณาในระดับความหมายเชิงสัญลักษณ์ ข้อค้นพบของผู้วิจัยที่ว่าอีสปอร์ตถูกนำเสนอเป็นพื้นที่ของการต่อรองอำนาจระหว่างวัย ระหว่างชนชั้น และระหว่างสถานะทางสังคมนั้น มีความสอดคล้องกับองค์ความรู้ร่วมสมัยด้านอีสปอร์ตอย่างชัดเจน เพราะงานศึกษาหลายชิ้นเสนอว่าอีสปอร์ตมิใช่เพียงกิจกรรมนันทนาการ แต่เป็นพื้นที่ที่ผู้เล่นสร้างอัตลักษณ์ แสวงหาการยอมรับ และนิยามตนเองใหม่ในโลกดิจิทัล โดย Seo (2016) ชี้ว่าการบริโภคและการมีส่วนร่วมในอีสปอร์ตเชื่อมโยงกับการแปลงรูปอัตลักษณ์และการแสวงหาการเติมเต็มตนเอง ขณะที่การศึกษาด้านภูมิภาคเกมในเอเชียตะวันออกเฉียงและเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ก็ชี้ว่าความหมายของเกมถูกประกอบสร้างแตกต่างกันตามบริบทท้องถิ่น มิได้เป็นปรากฏการณ์ที่ไร้รากทางสังคม ในกรณีของไทย ความหมายแฝงที่สำคัญที่สุดคือ อีสปอร์ตในฐานะเครื่องมือท้าทายอำนาจของผู้ใหญ่และค่านิยมที่ยึดการเรียนแบบดั้งเดิมเป็นศูนย์กลาง แม้ในบทบาทครูยิ่งทำให้ความขัดแย้งเรื่องเกมไม่ใช่เพียงความเห็นต่างในครอบครัว แต่เป็นการปะทะกันระหว่างอำนาจของบ้านกับอำนาจของสถาบันการศึกษาในเวลาเดียวกัน งานวิจัยที่สนับสนุนจากผู้ปกครองในวงการอีสปอร์ตพบว่าผู้ปกครองจำนวนมากยังลังเลต่ออีสปอร์ตเพราะภาพจำเชิงลบ ขาดความรู้ และมองว่าสภาพแวดล้อมทางสังคมยังไม่เอื้อต่อการสนับสนุนอย่างเต็มที่ (Svensson et al., 2024) ซึ่งอธิบายได้ดีว่าทำไมภาพยนตร์ไทยจึงเลือกใช้ความไม่เข้าใจของครอบครัวเป็นศูนย์กลางของเรื่อง ในกรณีอีสปอร์ตในฟิลิปปินส์ถูกเสนอเป็นทางออกของผู้ด้อยโอกาสและเป็นความหวังทางเศรษฐกิจ สอดคล้องกับตัวบทอย่างมาก เพราะเรื่องย่อใช้คำว่า risks everything และบทวิจารณ์หลายชิ้นอธิบายว่าภาพยนตร์ไม่ได้พูดถึงเกมอย่างผิวเผิน แต่ใช้เกมเป็นสื่อเล่าความเศร้า ความเป็นทีม และการค้นหาพื้นที่ยืนในอุตสาหกรรมที่ยังถูกดูแลอยู่ ดังนั้น ในระดับความหมายแฝง อีสปอร์ตในหนังฟิลิปปินส์จึงทำหน้าที่เป็นจินตนาการเรื่องการไต่ระดับทางสังคมของคนหนุ่มสาวที่มีทุนจำกัด แต่ยังมองเห็นอนาคตจากทักษะดิจิทัลของตนเอง (Philstar Tech, 2024) และในกรณีของมาเลเซียอีสปอร์ตถูกเสนอในฐานะอาชีพที่มีมาตรฐานสูง ต้องฝึกซ้อมหนัก และโยงกับการสร้างแบรนด์ส่วนบุคคลนั้น สอดคล้องกับพัฒนาการเชิงโครงสร้างของอีสปอร์ตมาเลเซียอย่างชัดเจน โดยมีการระบุว่ารัฐบาลมาเลเซียยอมรับอีสปอร์ตเป็นอุตสาหกรรมที่ชอบธรรม และผลักดัน National Esports Blueprint เพื่อวางตำแหน่งประเทศให้เป็น Regional Hub (Faris & Omar, 2025) ทั้งนี้งานวิจัยประสิทธิภาพและการฝึกฝนในกีฬาอีสปอร์ต พบว่าการพัฒนาระสิทธิภาพในอีสปอร์ตจำเป็นต้องพิจารณาอย่างเป็นระบบ ทั้งด้านการฝึก เทคนิค จิตวิทยา และองค์ประกอบสนับสนุน (Nagorsky & Wiemeyer, 2020) การสนับสนุนทางสังคม การควบคุมตนเอง และการใช้ทักษะทาง

จิตวิทยามีความสัมพันธ์กับอันดับการแข่งขันที่สูงขึ้นได้ (Trotter et al, 2021) และการสร้างแบรนด์ตามวัตถุประสงค์เสนอว่านักกีฬาอีสปอร์ตไม่ได้แข่งขันอย่างเดียว แต่ยังต้องสร้างตัวตนในฐานะผู้มีชื่อเสียงและสินค้าเชิงวัฒนธรรมด้วย (Trotter et al, 2023)

วัตถุประสงค์ที่ 3 ทั้งสามประเทศมีจุดร่วมสำคัญคือการมองอีสปอร์ตเป็นพื้นที่สร้างตัวตนและยกระดับสถานะทางสังคม สามารถอธิบายได้ว่าเป็นแก่นร่วมของภาพแทนอีสปอร์ตแบบอาเซียนในช่วงร่วมสมัย กล่าวคือ อีสปอร์ตถูกทำให้มีความหมายมากกว่าความบันเทิง โดยเป็นทั้งพื้นที่ของการบรรลุศักยภาพสูงสุดของตนเอง การเปลี่ยนแปลงอัตลักษณ์ และการแสวงหาทุนทางสังคมในโลกดิจิทัล (Seo, 2016) ขณะทำงานด้านการเคลื่อนย้ายทางสังคมในกีฬาโดยทั่วไปก็เสนอว่า เส้นทางของกีฬาอาจเป็นช่องทางสู่รายได้ สถานะ อาชีพ และเกียรติภูมิได้ ถึงแม้โอกาสดังกล่าวจะไม่ได้กระจายเท่าเทียมกันก็ตาม (Spaaij & Ryder, 2022, 668-684) ทั้งนี้ความต่างที่ผู้วิจัยค้นพบระหว่างทั้งสามประเทศมิใช่เพียงความต่างเชิงเนื้อหา แต่เป็นความต่างเชิงความหมาย ในกรณีของไทยอีสปอร์ตถูกวางไว้ในระนาบของความชอบธรรมทางศีลธรรมและความยอมรับในครอบครัว ถึงแม้ว่าระดับนโยบายจะมีการรับรองสมพันธ์กีฬาอีสปอร์ตและส่งเสริมอุตสาหกรรมอย่างต่อเนื่อง แต่ภาพยนตร์ไทยยังเลือกขบเน้นว่าอุปสรรคสำคัญที่สุดคือการพิสูจน์ว่า “เกมไม่ใช่สิ่งไร้อนาคต” ต่อหน้าพ่อแม่ ครู และสังคม จึงอาจกล่าวได้ว่าอีสปอร์ตในภาพยนตร์ไทยยังอยู่ในช่วงของการให้ความชอบธรรมทางวัฒนธรรมมากกว่าการเป็นอาชีพที่ได้รับความนิยมที่สมบูรณ์ ในกรณีของฟิลิปปินส์ทำให้อีสปอร์ตผูกติดกับเศรษฐกิจฐานล่าง ความฝันของคนหนุ่มสาว และการต่อสู้กับชีวิตอย่างหนัก ภาครัฐฟิลิปปินส์รับรองอีสปอร์ตทั้งในแง่การรับรองผู้เล่นเป็นนักกีฬาและการบรรจุการแข่งขันในระบบกีฬาแห่งชาติ แต่ภาพยนตร์กลับไม่เน้นความหรรษาของอุตสาหกรรม หากเน้นความเสี่ยง ความสูญเสีย และความหวังของคนธรรมดา สิ่งนี้ทำให้ภาพแทนของอีสปอร์ตในฟิลิปปินส์มีมิติแบบประชาชนระดับรากหญ้ากล่าวคือ เกมเป็นทั้งเครื่องมือฝัน เครื่องมือทำงาน และเครื่องมือเยียวยาในเวลาเดียวกัน (Woodcock & Johnson, 2021) และในกรณีของมาเลเซียเสนอภาพอีสปอร์ตในระดับที่สถาบันและอุตสาหกรรมมีบทบาท ทั้งตัวบทภาพยนตร์ยึดโยงกับบุคคลจริงที่เป็นที่รู้จักของสังคมมีภาษาของการแข่งขันระดับภูมิภาค มีเรื่องสπονเซอร์ สโมสร การฝึก และชื่อเสียง ขณะที่ในระดับนโยบายรัฐมาเลเซียผลักดันกิจกรรมต่างๆ และการบูรณาการสู่การศึกษาอย่างเป็นระบบ จึงกล่าวได้ว่าภาพยนตร์มาเลเซียมองอีสปอร์ตในฐานะเส้นทางสู่ความเป็นมืออาชีพและการสร้างแบรนด์ระดับชาติมากกว่าการขอการยอมรับ

โดยในภาพรวมการอธิบายผลครั้งนี้สนับสนุนข้อสรุปของผู้วิจัยว่าอีสปอร์ตในภาพยนตร์อาเซียนไม่ได้ถูกสร้างภาพเป็นเพียงกิจกรรมนันทนาการ แต่ถูกทำให้เป็นภาษาทางวัฒนธรรมสำหรับพูดถึงครอบครัว ชนชั้น การศึกษา อาชีพ ความหวัง และความเปลี่ยนแปลงทางสังคม ในเชิงสัญลักษณ์เกมจึงเป็นทั้งวัตถุที่เห็นได้ทางตรงและสัญลักษณ์ที่บรรจุความหมายทางอุดมการณ์ไว้พร้อมกัน ภาพยนตร์ไทยใช้เกมเพื่อต่อรองกับอคติของผู้ใหญ่ ภาพยนตร์ฟิลิปปินส์ใช้เกมเพื่อต่อรองกับความเปราะบางทางชีวิต และภาพยนตร์มาเลเซียใช้เกมเพื่อต่อรองกับมาตรฐานของความสำเร็จในอุตสาหกรรมดิจิทัลร่วมสมัย ผลลัพธ์ดังกล่าว

ทำให้เห็นว่าอีสปอร์ตได้กลายเป็นหนึ่งในพื้นที่สำคัญที่สังคมอาเซียนใช้จินตนาการอนาคตของคนรุ่นใหม่ผ่านภาพยนตร์อย่างเด่นชัด

อุปสรรคในการวิจัย และข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งถัดไป

การวิจัยครั้งนี้สามารถอธิบายความหมายของภาพแทนวัฒนธรรมอีสปอร์ตในภาพยนตร์ได้อย่างชัดเจนในระดับหนึ่ง แต่ในการดำเนินการวิจัยยังพบอุปสรรคหลายประการ ซึ่งอาจมีผลต่อขอบเขตความคลุมลึก และการตีความผลการวิจัย ดังนี้

1. งานวิจัยครั้งนี้เลือกศึกษาภาพยนตร์เพียง 3 เรื่อง ได้แก่ Mother Gamer ของไทย, GG: Good Game ของฟิลิปปินส์ และ Soloz: Game of Life ของมาเลเซีย ซึ่งจะเป็นตัวบทที่มีความเหมาะสมต่อการเปรียบเทียบ แต่ก็ยังไม่ครอบคลุมภาพแทนวัฒนธรรมอีสปอร์ตทั้งหมดของแต่ละประเทศได้อย่างสมบูรณ์ เนื่องจากภาพยนตร์แต่ละเรื่องมีบริบทการผลิต แนวการเล่าเรื่อง กลุ่มผู้ชมเป้าหมาย และจุดมุ่งหมายในการสื่อสารที่แตกต่างกัน จึงอาจทำให้ข้อค้นพบสะท้อนเฉพาะภาพแทนที่ถูกคัดเลือกผ่านตัวบทเหล่านี้ มากกว่าจะเป็นตัวแทนทั้งหมดของวัฒนธรรมอีสปอร์ตในแต่ละชาติ

2. ภาพยนตร์จะเป็นสื่อที่มีพลังในการผลิตความหมายและสร้างภาพแทนทางสังคม แต่ภาพยนตร์มิได้สะท้อนความจริงทางสังคมโดยตรงทั้งหมด หากเป็นผลจากระบวนการคัดเลือก เรียบเรียง และประกอบสร้างความหมายตามมุมมองของผู้กำกับ ผู้เขียนบท ผู้ผลิต และอุตสาหกรรมสื่อ ดังนั้น ภาพแทนของอีสปอร์ตที่ปรากฏในภาพยนตร์มีลักษณะเป็นการเน้นบางมิติ ขยายบางประเด็น หรือทำให้บางประเด็นกลายเป็นเรื่องดราม่าเพื่อการเล่าเรื่อง ส่งผลให้การตีความต้องใช้ความระมัดระวังอย่างมากในการแยกแยะระหว่าง ภาพแทนในสื่อ กับ สภาพความเป็นจริงของวัฒนธรรมอีสปอร์ต

และจากอุปสรรคและข้อจำกัดดังกล่าว ผู้วิจัยเห็นว่าการศึกษารังต่อไปสามารถพัฒนาต่อยอดได้ในหลายมิติ เพื่อเพิ่มความคลุมลึก ความครอบคลุม และความเข้มแข็งทางวิชาการขององค์ความรู้เกี่ยวกับภาพแทนอีสปอร์ตในสื่ออาเซียนได้ดังนี้

1. การวิจัยครั้งต่อไปควรเพิ่มจำนวนภาพยนตร์ ซีรีส์ สารคดี หรือสื่อบันเทิงที่เกี่ยวข้องกับอีสปอร์ตในแต่ละประเทศ เพื่อให้เห็นความต่อเนื่องและความหลากหลายของภาพแทนมากขึ้น ไม่ควรจำกัดเพียงภาพยนตร์เรื่องเดียวต่อประเทศ เพราะการมีตัวบทหลายชิ้นจะช่วยให้การวิเคราะห์มีความสมดุล และลดข้อจำกัดจากการผูกข้อค้นพบไว้กับเรื่องใดเรื่องหนึ่งมากเกินไป

2. หากต้องการอธิบายภาพแทนวัฒนธรรมอีสปอร์ตในระดับอาเซียนอย่างรอบด้าน การศึกษารังถัดไปควรเพิ่มประเทศอื่นในภูมิภาค เช่น อินโดนีเซีย เวียดนาม สิงคโปร์ หรือเมียนมา เพื่อให้สามารถมองเห็นแบบแผนร่วมและความแตกต่างในระดับภูมิภาคได้ชัดเจนยิ่งขึ้น รวมทั้งอาจเปรียบเทียบประเทศที่มีการสนับสนุนอีสปอร์ตจากรัฐสูงกับประเทศที่ยังอยู่ในระยะเริ่มต้นของการพัฒนาอุตสาหกรรม

กิตติกรรมประกาศ

การวิจัยครั้งนี้ได้รับทุนสนับสนุนงานศึกษาด้านภาพยนตร์และการอนุรักษ์สื่อโฮตทัศน์ ประจำปีงบประมาณ 2569 สำหรับบทความวิชาการจากหอภาพยนตร์ (องค์การมหาชน) ภายใต้โครงการการศึกษาด้านภาพยนตร์และการอนุรักษ์สื่อโฮตทัศน์

เอกสารอ้างอิง

- Ahn, H., & Kim, I. (2024). An Exploratory Study on the Conceptualization of Burnout among the Professional Esports Athletes: Focused on League of Legends Champions Korea League. **Healthcare (Basel, Switzerland)**, 12(11), 1127.
- Barthes, R. (1967). *Elements of Semiology* (trans. Annette Lavers & Colin Smith). London: Jonathan Cape.
- Elsaesser, T., & Buckland, W. (2002). **Studying contemporary American film: A guide to movie analysis**. London: Arnold.
- Faris, S., & Omar, S. (2025). **An Overview of E-Sports Industry in Malaysia**. Kuala Lumpur: ISN Tech & Business Insight.
- Fiveable. (2024). **Key term-Stuart Hall**. Retrieved from <https://fiveable.me/key-terms/film-and-media-theory/stuart-hall>
- Galanis, C. R., & King, D. L. (2025). Stigma and other public perceptions of recreational gaming and gaming disorder: A large-scale qualitative analysis. **Computers in Human Behavior Reports**, 17, 100581.
- Hall, S. (1997). *REPRESENTATION Cultural Representations and Signifying Practices*. London: SAGE Publications Ltd.
- Hall, S. (1997). **Representation: Cultural representations and signifying practices**. London: Sage Publications, Inc.
- Hamari, J., & Sjöblom, M. (2017). What is eSports and why do people watch it?. **Internet research**, 27(2), 211-232.
- Jenny, S. E., Manning, R. D., Keiper, M. C., & Olrich, T. W. (2017). Virtual (ly) athletes: where eSports fit within the definition of “Sport”. **Quest**, 69(1), 1-18.
- Kadar, A. (2024, October 22). **Cinematic influences: Understanding stereotypes in movies and their impact on youth**. ResearchGate. Retrieved from https://www.researchgate.net/publication/385136011_CINEMATIC_INFLUENCES_UNDERSTANDING_STEREOTYPES_IN_MOVIES_AND_THEIR_IMPACT_ON_YOUTH

- Kamaruddin, N. A. A., Khir, M. M., & Mohd Nasir, H. (2025). A review of the eSports events industry in Malaysia: Exploring the potential gap. *International Journal of Academic Research in Accounting, Finance and Management Sciences*, 15(2).
- Krippendorff, K. (2018). **Content analysis: An introduction to its methodology**. London: Sage publications.
- Kubrak, T. (2020). Impact of films: Changes in young people's attitudes after watching a movie. *Behavioral sciences*, 10(5), 86.
- Kumar, N. (2025, October 3). **eSports Viewership Statistics 2025 (Growth & Demographics)**. Retrieved from <https://www.demandsage.com/esports-statistics/>
- Maharam, M. E. (2021). Transnational cultures of Malaysian, Indonesian, Singaporean, and Philippine national cinema. *Transnational Screens*, 12(2), 134-149.
- Malaysiakini. (2024). **Solo'z Journey to Mobile Legends Fame to be adapted into film, Game Of Life, directed by Syafiq Yusof**. Retrieved on March 10, 2026 from <https://www.malaysiakini.com/announcement/701362>
- Margaritell, A., Khamtonwong, B., Smetherham, J., & Borja, R. (2023, June). **EVERYTHING eSPORTS IN SOUTHEAST ASIA**. Retrieved from <https://www.asia-research.net/everything-esports-in-southeast-asia>
- Metz, C. (1974). **Film language ; a semiotics of the cinema**. New York : Oxford University Press.
- Nagorsky, E., & Wiemeyer, J. (2020). The structure of performance and training in esports. *PloS one*, 15(8), e0237584.
- Netflix. (n.d.a). **Mother Gamer**. Retrieved on March 10, 2026 from <https://www.netflix.com/th-en/title/81253744>
- Netflix. (n.d.b). **GG (Good Game)**. Retrieved on March 10, 2026 from <https://www.netflix.com/th-en/title/81766695>
- Neuendorf, K. A. (2017). **The content analysis guidebook**. London: Sage.
- PS-Engage. (2025, September 1). **E-sports in Southeast Asia: From Gaming Halls to Growth Engines**. Retrieved from <https://ps-engage.com/e-sports-in-southeast-asia-from-gaming-halls-to-growth-engines/>
- Reitman, J. G., Anderson-Coto, M. J., Wu, M., Lee, J. S., & Steinkuehler, C. (2020). Esports research: A literature review. *Games and Culture*, 15(1), 32-50.
- Rietz, J., & Hallmann, K. (2023). A systematic review on spectator behavior in esports: why do people watch?. *International Journal of Sports Marketing and Sponsorship*, 24(1), 38-55.

- Seo, Y. (2016). Professionalized consumption and identity transformations in the field of eSports. *Journal of Business Research*, 69(1), 264-272.
- Spaaij, R., & Ryder, S. (2022). Sport, Social Mobility, and Elite Athletes. In: L. Wenner (Ed.), *Oxford Handbook of Sport and Society*. New York: Oxford University Press.
- Svensson, J., Leis, O., & Trotter, M. G. (2024). Parental support in esports through the lens of the theory of planned behaviour. *Frontiers in Sports and Active Living*, 6, 1366122.
- Trotter, M. G., Coulter, T. J., Davis, P. A., Poulus, D. R., & Polman, R. (2021). Social support, self-regulation, and psychological skill use in e-athletes. *Frontiers in psychology*, 12, 722030.
- Trotter, M. G., Obine, E. A., & Sharpe, B. T. (2023). Self-regulation, stress appraisal, and esports action performance. *Frontiers in Psychology*, 14, 1265778.
- Wellings, E. H. (2010). *The Negative Stereotypes of Online Gamers and Their Communication Consequences*. Honors thesis. San Marcos: Texas State University.
- Woodcock, J., & Johnson, M. R. (2021). Work, play, and precariousness: An overview of the labour ecosystem of esports. *Media, Culture & Society*, 43(8), 1449-1465.
- Young, S. (2021). *Professional Counter-Strike: An Analysis of Media Objects, Esports Culture, and Gamer Representation*. Dissertation. Hattiesburg: The University of Southern Mississippi.
- ขจรศักดิ์ กันใช้ .(2569). การวิเคราะห์วิจารณ์ภาพยนตร์เรื่อง 'เกมเมอร์ เกมแม่' เพื่อสะท้อนมุมมองสังคมไทยต่อการเล่นเกม การแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต และระบบนิเวศอีสปอร์ตในประเทศไทย. *วารสารวิทยาศาสตร์การกีฬาและนวัตกรรมการสุขภาพ กลุ่มมหาวิทยาลัยราชภัฏแห่งประเทศไทย*, 5(1), 71–89.
- จงเจริญวิทย์ ฐิตีวรารักษ์. (2544). การสร้างสารสนเทศและภาพตัวแทนของชายรักชายในเว็บไซต์ไทย. *วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชาสารสนเทศศ. กรุงเทพมหานคร: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย*.
- ณัฐพงษ์ สายพิน และ วรัชญ์ ครุจิต. (2565). แนวทางการจัดการการสื่อสารและผลกระทบของอีสปอร์ตในสังคมไทย. *วารสารสังคมศาสตร์และมานุษยวิทยาเชิงพุทธ*. 7(10). 134-152.
- พรพรรณ สมบูรณ์บัติ. (2549). *หญิงชรา : ภาพตัวแทนในรายการสารคดีโทรทัศน์ "คนค้นคน"*. วิทยานิพนธ์วารสารศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชาสื่อสารมวลชน. ปทุมธานี: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.