

Linguistic Strategies in Public Media Discourse: A Case Study of Esports Competitions in the 19th Asian Games

กลวิธีทางภาษาในวาทกรรมสื่อสาธารณะ: กรณีศึกษาการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต ในมหกรรมกีฬาเอเชียนเกมส์ครั้งที่ 19

Apichaya Kaewuthai

Korada Mattayakorn*

อภิชยา แก้วอุทัย

กรรดา มาตยากร

Faculty of Liberal Arts, Prince of Songkla University, Thailand

Corresponding author*

e-mail: korada.m@psu.ac.th

Received 08-02-2025

Revised 18-07-2025

Accepted 24-07-2025

Doi: 10.69598/artssu.2025.4554.

How to Cite:

Kaewuthai, A. & Mattayakorn, K. (2025). Linguistic Strategies in Public Media Discourse: A Case Study of Esports Competitions in the 19th Asian Games. *Journal of Arts and Thai Studies*, 47(2), E4554 (1-15).

Keywords: linguistic strategies, esports, discourse, Asian games

คำสำคัญ: กลวิธีทางภาษา, อีสปอร์ต, วาทกรรม, เอเชียนเกมส์

Abstract

Background and Objectives: Esports, or electronic sports, is a form of individual or team sports. It is a type of sporting activity where games are used as the medium for competition. The gameplay typically resembles that of regular video games, including online strategy or fighting games, and is conducted via platforms such as consoles, PCs, or mobile devices. This research aimed to analyze the linguistic strategies used by fan page members on a Facebook fan page that featured esports during the 19th Asian Games.

Methods: This study analyzed the fan page members' comments relating to the performances of esports athletes within public media discourse, specifically from various Facebook fan pages including TESF, Vampire Esports, Talon PH, Bacon Time, and FaZe Clan. A total of 150 utterances were collected and subjected to content analysis. The data were categorized based on linguistic strategies and subsequently interpreted to explain the emerging phenomena. The analysis was grounded in relevant theoretical frameworks, particularly discourse analysis with a focus on linguistic strategies. The findings were presented in essay form.

Results: The study identified six linguistic strategies in public media discourse presenting information about the esports competitions of the Thai national esports team during the 19th Asian Games. These included 1) lexical choices, 2) negative presupposition, 3) metaphor, 4) causal and conditional sentence structures, 5) questions, and 6) modality. Additionally, these linguistic strategies reflect the beliefs and ideologies in the context of Thai society in 3 issues: the notion that esports is merely gameplay rather than a legitimate sport; Thai national esports athletes still need to improve their skills; and esports has not yet received comprehensive support from governmental authorities.

Application of this study: This study focuses on an investigation of modern media and the results can serve as a framework for studying linguistic strategies in other forms of public media discourse across different contexts.

Conclusions: Based on a study of linguistic strategies in public media discourse, focusing on Esports competitions in the 19th Asian Games, six key strategies were identified. —such as word choice, metaphor use, and modality—that reflect three prevailing perceptions in Thai society: e-sports is not yet considered a sport, Thai athletes require further development, and government support remains insufficient. This study not only conveys information about the competitions, but also reveals the discourse and attitudes embedded in modern media, which can be applied to the analysis of other types of discourse in different contexts. The findings indicate that public media discourse surrounding esports is not merely about reporting events; rather, it reflects underlying thoughts and beliefs about esports within the context of Thai society.

บทคัดย่อ

ที่มาและวัตถุประสงค์: อีสปอร์ต (Esports) หรือกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ (Electronic sports) คือ กีฬาประเภทบุคคลหรือทีมชนิดหนึ่ง เป็นกิจกรรมการแข่งขันกีฬาที่ใช้เกมในการดำเนินการแข่งขัน มีรูปแบบและวิธีการเล่นเหมือนกับการเล่นเกมทั่วไป ทั้งเกมแนววางแผนกลยุทธ์หรือเกมแนวต่อสู้ในระบบออนไลน์ผ่านอุปกรณ์ทั้ง Console, PC และ Mobile งานวิจัยเรื่อง “กลวิธีทางภาษาในวาทกรรมสื่อสาธารณะ: กรณีศึกษาการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตในมหกรรมกีฬาเอเชียนเกมส์ครั้งที่ 19” มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์กลวิธีการใช้ภาษาของสมาชิกแฟนเพจในเฟซบุ๊กแฟนเพจที่นำเสนอกีฬาอีสปอร์ตในมหกรรมกีฬาเอเชียนเกมส์ครั้งที่ 19

วิธีการศึกษา: วิเคราะห์ข้อความแสดงความคิดเห็นของสมาชิกแฟนเพจที่แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการแข่งขันของนักกีฬาอีสปอร์ตในวาทกรรมสื่อสาธารณะ คือ เฟซบุ๊กแฟนเพจ ได้แก่ TESF, Vampire Esports, Talon PH, Bacon Time และ FaZe Clan จำนวนทั้งสิ้น 150 ข้อความ โดยนำข้อมูลที่ได้มารวบรวมวิเคราะห์แยกประเด็น (Content Analysis)

จัดหมวดหมู่กลวิธี จากนั้นจึงตีความข้อมูลเพื่ออธิบายปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้น โดยอาศัยแนวคิดวาทกรรมวิเคราะห์ (discourse analysis) มุ่งเน้นการวิเคราะห์กลวิธีทางภาษา แล้วเสนอในรูปแบบความเรียง

ผลการศึกษา: กลวิธีการใช้ภาษาในวาทกรรมสื่อสารสาธารณะที่เสนอข้อมูลการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตของนักกีฬาอีสปอร์ตทีมชาติไทยในมหกรรมกีฬาเอเชียนเกมส์ครั้งที่ 19 พบทั้งสิ้น 6 กลวิธี ได้แก่ 1) การเลือกใช้คำศัพท์ 2) การปฏิเสธเพื่อสื่อลบ 3) การใช้อุปมาอุปไมย 4) การใช้ประโยคที่แสดงความสัมพันธ์แบบเหตุผลและเงื่อนไข 5) การใช้ประโยคคำถาม และ 6) การใช้คำแสดงทัศนภาวะ ทั้งนี้ กลวิธีทางภาษาดังกล่าวยังสะท้อนให้เห็นความคิดความเชื่อเกี่ยวกับอีสปอร์ตในบริบทสังคมไทย 3 ประเด็น ได้แก่ อีสปอร์ตเป็นการเล่นเกมไม่ใช่กีฬา นักกีฬาอีสปอร์ตทีมชาติไทยยังต้องพัฒนาความสามารถ และกีฬาอีสปอร์ตยังไม่ได้รับการสนับสนุนจากภาครัฐอย่างเต็มที่

การประยุกต์ใช้: การศึกษาในครั้งนี้มุ่งเน้นการศึกษาจากสื่อสมัยใหม่ซึ่งผลการศึกษาสามารถใช้เป็นแนวทางในการศึกษา กลวิธีทางภาษาในวาทกรรมสื่อสารสาธารณะอื่นต่อไปในบริบทที่แตกต่างกัน

บทสรุป: จากการศึกษากลวิธีทางภาษาในวาทกรรมสื่อสารสาธารณะ: กรณีศึกษาการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตในมหกรรมกีฬาเอเชียนเกมส์ครั้งที่ 19 พบกลวิธีทางภาษา 6 ประการ เช่น การเลือกใช้คำ การใช้อุปมาอุปไมย และการใช้คำแสดงทัศนภาวะ ซึ่งสะท้อนแนวคิดของสังคมไทยที่มองว่าอีสปอร์ตไม่ใช่กีฬา นักกีฬาไทยยังต้องพัฒนา และภาครัฐยังให้การสนับสนุนไม่เพียงพอ การศึกษาครั้งนี้จึงไม่เพียงถ่ายทอดข้อมูลการแข่งขัน แต่ยังเผยให้เห็นวาทกรรมและทัศนคติในสื่อสมัยใหม่ที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการศึกษาวาทกรรมอื่นในบริบทที่ต่างกันได้อีกด้วย ข้อค้นพบที่ได้จะบ่งชี้ถึงวาทกรรมสื่อสารสาธารณะที่เกิดขึ้น ไม่ได้เป็นเพียงแค่การถ่ายทอดเรื่องราวของอีสปอร์ต หากแต่ยังสะท้อนให้เห็นถึงความคิดความเชื่อเกี่ยวกับอีสปอร์ตในบริบทสังคมไทยอีกด้วย

บทนำ (Introduction)

อีสปอร์ต (Esports) หรือกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ (electronic sports) คือ กีฬาประเภทบุคคลหรือทีมชนิดหนึ่ง เป็นกิจกรรมการแข่งขันกีฬาที่ใช้เกมในการดำเนินการแข่งขัน มีรูปแบบและวิธีการเล่นเหมือนกับการเล่นเกมทั่วไป ทั้งเกมแนววางแผนกลยุทธ์หรือเกมแนวต่อสู้ในระบบออนไลน์ผ่านอุปกรณ์ทั้ง Console, PC และ Mobile กีฬาอีสปอร์ตในประเทศไทยเริ่มเห็นชัดใน พ.ศ. 2556 ได้มีการก่อตั้งสมาคมไทยอีสปอร์ต ต่อมาได้รับการอนุมัติให้เป็นสมาคมกีฬาภายใต้การกีฬาแห่งประเทศไทย ได้เปลี่ยนชื่อสมาคมใหม่เป็นสมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย (Thailand Esports Federation: TESF) โดยสมาคมได้บริหารจัดการการแข่งขันอีสปอร์ตและคัดเลือกนักกีฬาเป็นตัวแทนของประเทศไทยเข้าร่วมการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตระดับนานาชาติครั้งแรกในการแข่งขันกีฬาซีเกมส์ 2019 ณ กรุงมะนิลา ประเทศฟิลิปปินส์ ต่อมากีฬาอีสปอร์ตได้ถูกบรรจุเป็นรายการแข่งขันครั้งแรกในการแข่งขันกีฬาเอเชียนเกมส์ 2022 ณ เมืองหางโจว ประเทศจีน ซึ่งนักกีฬาอีสปอร์ตสามารถคว้าเหรียญรางวัลและสร้างชื่อเสียงให้กับประเทศไทยในการแข่งขันกีฬาระดับนานาชาติ ส่งผลให้กีฬาอีสปอร์ตในประเทศไทยได้รับการยอมรับ มีจำนวนผู้เล่นและผู้ชมชาวไทยเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง (Thawornprapasawat, 2023)

การนำเสนอการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตผ่านสื่อสาธารณะโดยเฉพาะแฟนเพจต่าง ๆ มีอิทธิพลต่อความคิด ความเชื่อ และการกระทำของคนในสังคมในวงกว้าง เนื่องจากสื่อออนไลน์จัดเป็นสื่อสาธารณะที่เสนอข่าวสาร ข้อมูล ข้อเท็จจริงอย่างรอบด้าน และเปิดโอกาสให้ประชาชนจำนวนมากสามารถเข้าถึงและเปิดรับสื่อได้อย่างเสมอภาค นอกจากเรื่องราวเกี่ยวกับเกมการเล่นของนักกีฬาที่ถูกนำเสนอแล้ว ความคิดเห็นต่าง ๆ ที่ทั้งจากแอดมินเพจและสมาชิกแฟนเพจต่าง ๆ ก็ล้วนถูกเสนอบนหน้าจอเพจทั้งสิ้น อาทิ

ก็เอาทีมอ่อนไป จะไปชนะได้ไง pro league เก่ง ๆ มีตั้งเยอะไม่ได้รับโอกาส ก็สมควรแพ้
(Ns5nl7oy5q, 2023)

จากข้อความข้างต้น สมาชิกแฟนเพจได้แสดงทรรศนะในเกม eSports Arena of Valor (AOV) รอบรองชนะเลิศระหว่าง จีน vs ไทย เกมที่ 2 ในเอเชียนเกมส์ 2022 ซึ่งสมาชิกแฟนเพจแสดงทรรศนะว่าทีมชาติไทยที่แข่งขันในรอบนี้เป็นทีมที่ไม่ได้มีความสามารถมากที่สุด ทีมที่มีความสามารถมากกว่านี้กลับไม่ได้รับโอกาส จึงเหมาะสมที่ผลการแข่งขันจะพ่ายแพ้ให้แก่ทีมชาติจีน ข้อความเหล่านี้อาจส่งผลต่อความรู้สึกทางจิตใจของนักกีฬาที่ไม่สามารถจะคว้าชัยชนะมาได้

กล่าวได้ว่า การเสนอวาทกรรมกีฬาในสื่อสาธารณะนั้น นอกจากเพื่อความสนุกสนานแล้ว ยังแสดงให้เห็นถึงกลไกทางความหมายในเรื่องต่าง ๆ การเสนอกีฬาบางครั้งก็อาจพูดถึงเรื่องที่เป็นไปได้ในการที่จะทำให้เกิดความขัดแย้ง การสร้างทัศนคติที่

ตายตัว และการแปลเหตุการณ์จะถูกสร้างขึ้นให้เด่นชัดเพื่อเชื่อมโยงกับการเล่าเรื่อง การวิเคราะห์กลวิธีทางภาษาในวาทกรรม (discourse) จึงเป็นวิธีหนึ่งในการค้นหาคำตอบของความหมายที่ซ่อนเร้นอยู่ในตัวบทในที่นี้คือข้อความแสดงความคิดเห็นของสมาชิกแฟนเพจภายใต้กลยุทธ์ด้านภาษา และการเลือกใช้ข้อความที่ผู้ส่งสารมีความเคยชินตามที่ได้ปฏิบัติอยู่ในชุมชนหรือในวงการที่ตนเองสังกัดอยู่ ในที่นี้คือวาทกรรมสื่อสารสาธารณะที่นำเสนอเรื่องราวของการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต ทั้งนี้ภาษาที่ปรากฏในตัวบทนอกจากจะทำหน้าที่สื่อแทนความคิดและสื่อแทนปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลแล้ว ยังมีเจตนาและอำนาจในเชิงความคิดแฝงอยู่ด้วย ดังนั้น การอธิบายลักษณะการใช้ภาษา การตีความความคิดบางอย่างที่แฝงอยู่ในภาษาก็เป็นสิ่งสำคัญที่จะช่วยให้เข้าใจความหมายที่อยู่ในวาทกรรมสื่อสารสาธารณะช่องทางต่าง ๆ

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องด้านกลวิธีทางภาษากับวาทกรรมกีฬาพบว่ายังมีผู้ศึกษาเป็นจำนวนน้อย อาทิ Somsuk (2006) ศึกษา “การใช้วาทกรรมของผู้บรรยายการแข่งขันฟุตบอลพรีเมียร์ลีกอังกฤษทางยูบีซี” มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการใช้วาทกรรมของผู้บรรยายการแข่งขันฟุตบอลพรีเมียร์ลีกทางยูบีซี การใช้สมญานามเพื่อการสื่อสารของผู้บรรยายฟุตบอลพรีเมียร์ลีกทางยูบีซี และศึกษาถึงการชักกลวิธีในการโน้มน้าวใจผู้ชมของผู้บรรยายการแข่งขันฟุตบอลพรีเมียร์ลีกผ่านสื่อยูบีซี โดยวิเคราะห์วาทกรรมจากการบรรยาย การพูด ผลการวิจัยพบว่า วาทกรรมที่เกิดขึ้นระหว่างการบรรยายนั้นเป็นการถ่ายทอดความหมายโดยใช้วาทกรรมเพื่อเล่าเรื่อง สร้างความสนุกสนานเพลิดเพลิน ถ่ายทอดจินตนาการ เสนอเรื่องจริงนอกเหนือจากภาพที่ปรากฏ โดยใช้ทั้งคำพูดที่มีพลังภาษาที่เรียบง่ายและหลากหลาย พบกลวิธีทางวาทกรรม ได้แก่ 1. ศัพท์เฉพาะที่ใช้ในการแข่งขันมีการเปรียบเทียบจุดเด่นจุดด้อยของสองทีมคู่แข่งในแต่ละนัด 2. การใช้สมญานาม ทั้งที่มาจากสื่อ อาชีพ ภูมิภาค สถานที่ตั้ง และสมญานามของตัวบุคคล 3. การใช้กลวิธีโน้มน้าวใจ นอกจากนี้ การทำหน้าที่ของผู้บรรยายนั้นนอกเหนือจากการให้ข้อมูลแล้วยังทำให้ผู้ชมได้เกิดความรู้สึกคล้อยตามเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นและมีอารมณ์ร่วมไปกับเหตุการณ์อีกด้วย

Klomedee & Hanpongpanth (2007) ศึกษา “กระบวนการสร้างกระแสนิยมในการเล่นกีฬาเทนนิสอาชีพของสื่อหนังสือพิมพ์ใน พ.ศ. 2546: กรณีศึกษาวาทกรรมภราดรฟีเวอร์” โดยใช้การวิเคราะห์วาทกรรม “ภราดรฟีเวอร์” ที่ปรากฏในสื่อหนังสือพิมพ์ 4 ประเภท ได้แก่ หนังสือพิมพ์เดลินิวส์ หนังสือพิมพ์กรุงเทพธุรกิจ หนังสือพิมพ์มติชน และหนังสือพิมพ์สยามกีฬา และใช้การสัมภาษณ์เจาะลึกผู้ผลิตและผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการผลิตวาทกรรม “ภราดรฟีเวอร์” ผลการวิจัยพบว่าปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการสร้างกระแสนิยมในการเล่นกีฬาเทนนิสอาชีพ ได้แก่ กรอบการทำงานด้านข่าว กรอบความคิดส่วนบุคคล กรอบนโยบายของสถาบันที่เกี่ยวข้อง และกรอบความคิดทางสังคม วัฒนธรรม บรรทัดฐาน ค่านิยม ด้านกลวิธีในการผลิตสร้างวาทกรรมภราดรฟีเวอร์ของสื่อหนังสือพิมพ์ทั้ง 4 แนวเนื้อหา ได้แก่ การให้พื้นที่ในการเสนอข่าวภราดร ศรีชาพันธุ์ การให้ความถี่ในการเสนอข่าวภราดร ศรีชาพันธุ์ ระยะเวลาและความต่อเนื่องในการเสนอข่าวภราดร ศรีชาพันธุ์ การกำหนดหัวข้อเรื่องพิจารณา การจัดวางข่าวไว้ในตำแหน่งหน้าหนึ่ง การสร้างความสนใจด้วยภาพ การสร้างความโดดเด่นด้วยการเขียนข่าวเพื่อสร้างความสนใจหรือให้บุคคลนั้นดูน่าสนใจ และการสร้างคำศัพท์ ด้วยการบัญญัติคำใหม่ ๆ ต่อมา Suttisima (2014) ศึกษา “การสื่อสารกับวาทกรรมการวิ่งในสังคมไทย” มีวัตถุประสงค์เพื่อสำรวจความหมายของการวิ่งในสื่อของไทยจากอดีตจนถึงปัจจุบัน และวิเคราะห์หลักลักษณะของวาทกรรมที่ส่งเสริมให้เกิดความตื่นตัวในการวิ่งออกกำลังกายในสังคมไทย ผู้วิจัยได้ใช้แนวคิดการวิเคราะห์วาทกรรมของ Michel Foucault และ Norman Fairclough ร่วมด้วยแนวคิดกระบวนการสร้างอารยธรรมของ Norbert Elias ศึกษาจาก 1) สื่อสิ่งพิมพ์ 2) สื่อภาพยนตร์ 3) สื่อใหม่ (สื่อออนไลน์) และ 4) สื่อกิจกรรม เมื่อพิจารณาด้านการประกอบสร้างวาทกรรมที่ส่งเสริมการวิ่งออกกำลังกายในสังคมไทย ผู้วิจัยได้สรุปเป็นต้นแบบแนวคิดในการประกอบสร้างวาทกรรมออกกำลังกายเพื่อส่งเสริมสุขภาพในสังคมไทยผ่านการประกอบสร้างวาทกรรมส่งเสริมการวิ่งออกกำลังกาย ซึ่งเป็นไปตามหลักการ “กีฬาเพื่อมวลชน” หรือ sport for everybody ดังนี้ 1) สร้างตัวบทและความหมายของวาทกรรมที่มีความหลากหลาย 2) ประเด็นของวาทกรรมการวิ่ง ควรมีลักษณะของการผสมผสานทั้งวาทกรรมวิทยาศาสตร์และวาทกรรมอารมณ์และความรู้สึก 3) ประเภทของวาทกรรม ควรมีลักษณะของการอธิบายรายละเอียด ทำให้ผู้บริโภควาทกรรมรับรู้ได้อย่างเข้าใจชัดเจน 4) ภาพตัวแทนความรู้ที่สำคัญ คือ ความรู้ที่มาจากประสบการณ์ของผู้อื่นในสังคม 5) ช่องทางของวาทกรรมควรมีลักษณะหลากหลาย และเข้าถึงวิถีชีวิตผู้คนที่เป็นกลุ่มเป้าหมาย 6) อำนาจไม่ได้ยึดติดกับสถาบันใหญ่เท่านั้น

จากงานวิจัยทั้ง 3 เรื่อง จะเห็นได้ว่า เป็นการศึกษาในวาทกรรมสื่อสารสาธารณะ ได้แก่ ทางยูบีซี สื่อหนังสือพิมพ์ สื่อสิ่งพิมพ์ สื่อออนไลน์ ซึ่งวาทกรรมในสื่อสาธารณะเหล่านี้ล้วนมีอิทธิพลต่อมวลชนในวงกว้าง ทั้งนี้ ไม่ว่าจะเป็นวาทกรรมรูปแบบใดย่อมมีความสัมพันธ์กับตัวบท ถ้อยคำภาษา ภาวปฏิบัติการณ์ และบริบททางสังคม งานวิจัยทั้ง 3 เรื่อง มีการวิเคราะห์การใช้ถ้อยคำภาษา

ซึ่งล้วนส่งผลต่อผู้ชมหรือสมาชิกแฟนเพจ ทั้งความนิยมในบุคคลหรือเรื่องราวที่น่าสนใจ หรือเกิดอารมณ์ร่วมไปกับเหตุการณ์ นอกจากนี้ การวิเคราะห์การประกอบสร้างวาทกรรมในงานวิจัยเรื่องที่ 2 และ 3 ทำให้เห็นความหมายของวาทกรรมที่หลากหลาย และสะท้อนให้เห็นความคิดความเชื่อเกี่ยวกับกีฬาในบริบทสังคมไทยอีกด้วย

วัตถุประสงค์การศึกษา (Research Objectives)

เพื่อวิเคราะห์กลวิธีการใช้ภาษาของสมาชิกแฟนเพจในเฟซบุ๊กแฟนเพจที่น่าสนใจกีฬาอีสปอร์ตในมหกรรมกีฬาเอเชียนเกมส์ครั้งที่ 19

กรอบแนวคิดในการศึกษา (Conceptual Framework)

คำว่า วาทกรรม (discourse) เป็นคำที่ได้รับความสนใจทั้งในศาสตร์ต่าง ๆ โดยเฉพาะด้านสังคมศาสตร์และภาษาศาสตร์ มีนักวิชาการได้นิยามความหมายของวาทกรรมไว้หลากหลายดังนี้ Charoensin-o-larn (1999 : 3-4) กล่าวว่า “วาทกรรม หมายถึงระบบและกระบวนการในการสร้าง/ผลิต (constitute) เอกลักษณ์ (identity) และความหมาย (significance) ให้กับสรรพสิ่งต่าง ๆ ในสังคมที่ห่อหุ้มเราอยู่ ไม่ว่าจะเป็นความรู้ความจริง อำนาจ หรือตัวตนของเราเอง นอกจากนี้วาทกรรมยังทำหน้าที่ตรึงสิ่งที่สร้างขึ้นให้ดำรงอยู่ และเป็นที่ยอมรับของสังคมในวงกว้าง (valorize) กลายสภาพเป็นสิ่งที่ผู้เขียนเรียกในงานศึกษาครั้งนี้ว่า “วาทกรรมหลัก” (dominant discourse) หรือที่ฟูโกต์เรียกว่า “Episteme”

อย่างไรก็ตาม เมื่อนักภาษาศาสตร์หันมาสนใจศึกษาวาทกรรม ก็ได้ผนวกแนวคิดจากสาขาสังคมศาสตร์เข้ากับแนวคิดด้านภาษาศาสตร์ และได้ให้นิยามวาทกรรมไว้หลากหลาย เช่น

วาทกรรม (discourse) หมายถึงรวมทั้งการใช้ภาษาทั้งพูดและเขียน และยังรวมกิจกรรมที่สื่อความหมายรูปแบบอื่น ๆ เช่น ภาพถ่าย ภาพยนตร์วีดิทัศน์แผนภูมิและอวัจนภาษา เพื่อใช้เป็นกระบวนการสร้างความหมายให้แก่สิ่งต่าง ๆ อย่างเป็นระบบ (Panpothong, 2013 : 6-7; Fairclough, 1995b: 54 cited in Sawasdee & Nantachantoon, 2015 : 156)

Angkapanichkit (2018) กล่าวว่า ข้อความ (discourse) คือ ภาษาที่อยู่ในบริบททางการสื่อสารอย่างใดอย่างหนึ่งของผู้ใช้ภาษาในสังคม ส่วนคำว่า “วาทกรรม” ต้องมีนัยแฝงถึงเรื่องความรู้ ความคิด กระบวนการการสื่อความหมายเพื่อแสดงปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและวิถีปฏิบัติทางสังคมที่สามารถบ่งชี้ตัวตนของบุคคลและสื่อถึงอุดมการณ์บางอย่างอยู่ด้วย

Van Dijk (1998 cited in Panpotong, 2013) กล่าวว่า การวิเคราะห์วาทกรรมจะต้องพิจารณาภาษาในตัวบททุกระดับ ได้แก่ เสียง คำศัพท์ วากยสัมพันธ์ ความหมายระดับประโยค ความหมายระดับตัวบท องค์ประกอบและการจัดเรียงองค์ประกอบในตัวบท กลวิธีทางวรรณศิลป์ วัจนกรรม และกลวิธีในการปฏิสัมพันธ์ นอกจากนี้ สิ่งที่พานโดกีย่ำในงานหลายชิ้นของเขาก็คือ ความสัมพันธ์ระหว่างวาทกรรมกับการครอบงำ (manipulation) ในโลกสมัยใหม่ อำนาจมีที่มาจากการครอบงำทางความคิดมากกว่าการใช้กำลังหรือการบังคับ และวาทกรรมก็มีบทบาทสำคัญในการครอบงำความคิด

กล่าวได้ว่า อำนาจมีที่มาจากการเข้าถึงวาทกรรม วาทกรรมมีบทบาทในการควบคุมความคิดของคนในสังคม ผู้มีอำนาจจะมีโอกาสเข้าถึงวาทกรรมสาธารณะได้มากกว่า จึงสามารถควบคุมความคิดของบุคคลอื่นในสังคมได้ (Mavong, 2021 : 54) การวิเคราะห์กลวิธีทางภาษาในวาทกรรม (discourse) จึงเป็นวิธีหนึ่งในการค้นหาคำตอบของความหมายหรืออำนาจที่ซ่อนเร้นอยู่ในตัวบท ดังที่ Angkapanichkit (2018) กล่าวว่า การอธิบายลักษณะภาษาที่ใช้นำเสนอข้อความเป็นการอธิบายในเชิงการใช้ที่มีวัตถุประสงค์บางอย่างแฝงอยู่หรือที่เรียกว่า กลวิธี (strategies) กลวิธีที่ปรากฏในการผลิตข้อความเพื่อสื่อไปยังผู้รับสารประการหนึ่งก็คือ กลวิธีทางภาษา (linguistic strategies) ซึ่งเป็นหนึ่งในกลวิธีของการผลิตตัวบททั้งตัวบทที่เป็นวัจนภาษาและอวัจนภาษา ทั้งนี้ ตัวบทแต่ละตัวบทผ่านการเลือกใช้ภาษาที่แฝงวัตถุประสงค์หรือมีเจตนามุ่งหมายของผู้ส่งสาร (หรือผู้ผลิตตัวบท) สื่อไปยังผู้รับสาร (ผู้บริโภคตัวบท) ท่ามกลางกิจกรรมสื่อสารบางประการ ตัวบทหรือข้อความประเภทต่าง ๆ มักจะเจือปนด้วยกลวิธีทางภาษาที่แตกต่างกันไปด้วย ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาการใช้ภาษาของสมาชิกแฟนเพจในเฟซบุ๊กแฟนเพจที่น่าสนใจกีฬาอีสปอร์ตในมหกรรมกีฬาเอเชียนเกมส์ครั้งที่ 19

วิธีการศึกษา (Research Methods)

ศึกษาการใช้ภาษาของสมาชิกแฟนเพจในเฟซบุ๊กแฟนเพจที่นำเสนอกีฬาอีสปอร์ตในนิตยสารกีฬาเอเชียเกมส์ ครั้งที่ 19 เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ ใช้การวิเคราะห์เอกสาร (documentary analysis)

1. แหล่งข้อมูลสำคัญ

แหล่งข้อมูลจากวาทกรรมข้อความแสดงความคิดเห็นของสมาชิกแฟนเพจที่แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการแข่งขันของนักกีฬาอีสปอร์ตในวาทกรรมสื่อสารสาธารณะผ่านทางเฟซบุ๊กแฟนเพจ ได้แก่ TESF, Vampire Esports, Talon PH, Bacon Time และ FaZe Clan ซึ่งเพจข้างต้นเป็นสโมสรที่มีนักกีฬาในสังกัดเป็นตัวแทนทีมชาติเข้าร่วมการแข่งขัน และมีการถ่ายทอดสดระหว่างวันที่ 23 กันยายน ถึง 8 ตุลาคม พ.ศ. 2566

2. การเก็บรวบรวมข้อมูลเชิงคุณภาพ

2.1 ศึกษารายละเอียดเกี่ยวกับแนวคิด ทฤษฎี เนื้อหา เอกสารวิชาการ ตำรา วารสารที่เกี่ยวข้องกับวาทกรรมหรือข้อความที่แสดงความคิดเห็นต่าง ๆ เกี่ยวกับนักกีฬาอีสปอร์ตทีมชาติไทยในสื่อเฟซบุ๊กแฟนเพจ

2.2 รวบรวมข้อมูลจากข้อความแสดงความคิดเห็นที่เกี่ยวกับการแข่งขันของนักกีฬาอีสปอร์ตในวาทกรรมสื่อสารสาธารณะผ่านทางเฟซบุ๊กแฟนเพจ ได้แก่ TESF, Vampire Esports, Talon PH, Bacon Time และ FaZe Clan ซึ่งเพจข้างต้นเป็นสโมสรที่มีนักกีฬาในสังกัดเป็นตัวแทนทีมชาติเข้าร่วมการแข่งขัน และมีการถ่ายทอดสดการแข่งขันในช่วงเวลาที่นักกีฬาทำการแข่งขันระหว่างวันที่ 23 กันยายน ถึง 8 ตุลาคม พ.ศ. 2566 จำนวนทั้งสิ้น 150 ข้อความ

3. การวิเคราะห์ข้อมูล

นำข้อมูลที่ได้มารวบรวมวิเคราะห์แยกประเด็น (content analysis) จัดหมวดหมู่ โดยใช้การแจกแจงความถี่ (frequency) จากนั้นจึงตีความข้อมูลเพื่ออธิบายปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้น โดยอาศัยแนวคิดที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ แนวคิดวาทกรรมวิเคราะห์ (discourse analysis) (Angkapanichkit, 2018) โดยมุ่งเน้นการวิเคราะห์กลวิธีทางภาษา แล้วเสนอในรูปความเรียง จากนั้นทำการสรุปผลการวิจัยและอภิปรายผล

ผลการศึกษา (Research Results)

กลวิธีทางภาษาที่ปรากฏในวาทกรรมสื่อสารสาธารณะที่นำเสนอข้อมูลการแข่งขันของนักกีฬาอีสปอร์ตทีมชาติไทย ผลการศึกษาพบกลวิธีทางภาษาทั้งสิ้น 6 กลวิธี ได้แก่ 1. การเลือกใช้คำศัพท์ (lexical choices) 2. การปฏิเสธเพื่อสื่อลบ (negative presupposition) 3. การใช้อุปมาอุปไมย (metaphor) 4. การใช้ประโยคที่แสดงความสัมพันธ์แบบเหตุผลและเงื่อนไข (causal and conditional sentence structures) 5. การใช้ประโยคคำถาม (questions) และ 6. การใช้คำแสดงทัศนภาวะ (modality) ดังรายละเอียดต่อไปนี้

1. การเลือกใช้คำศัพท์ (Lexical choices)

การเลือกใช้คำศัพท์ (lexical choices) สื่อแทนความคิดหรือประสบการณ์ของผู้ส่งสาร เป็นการแสดงความคิดและสื่อแทนความคิดของผู้ส่งสาร เมื่อคนเราอยู่ในวงการต่างกันอยู่ในชุมชนต่างกัน ย่อมทำให้เห็นมุมมองของผู้เขียนเกี่ยวกับเรื่องที่กล่าวถึง และการเลือกใช้ภาษาก็ต่างกันไปด้วย (Angkapanichkit, 2018) กลวิธีในการเลือกใช้คำศัพท์ ได้แก่

1.1 การใช้คำเรียก

คำเรียก เป็นกลวิธีทางภาษาอย่างหนึ่งที่แสดงให้เห็นมุมมองและความคิดเกี่ยวกับสิ่งที่กล่าวถึงได้ การเลือกหรือไม่เลือกใช้ชื่อเรียกอย่างใดอย่างหนึ่งสะท้อนทัศนคติที่เป็นด้านบวกหรือด้านลบ และมุมมองในเรื่องการจัดกลุ่มเกี่ยวกับสิ่งที่กล่าวถึงของผู้ใช้ภาษา คำศัพท์ที่นำมาใช้เป็นชื่อเรียกจึงมีใช้เพียงลักษณะทางภาษาเท่านั้น แต่ยังแฝงทัศนคติและความคิดทางสังคมบางอย่างที่

บุคคลมีต่อสิ่งที่กล่าวถึง (Angkapanichkit, 2018) จากข้อมูลผู้วิจัยพบว่า มีการใช้คำเรียก 2 กลุ่ม ได้แก่ คำเรียกนักกีฬาอีสปอร์ต และคำเรียกบุคคลอื่น ดังตัวอย่าง

1.1.1 คำเรียกนักกีฬาอีสปอร์ต

ตัวอย่างที่ 1 **เทพแห่งเอเชีย**เจอกันเองในรอบชิง

(SFHgf3wl, 2023)

เทพแห่งเอเชีย เป็นคำเรียกที่เกิดการแข่งขันรอบชิงแชมป์สายล่าง (THA) Varanan "JubJub" Phatanasak vs KWAK Junhyouk(KOR) เมื่อวันที่ 27 กันยายน พ.ศ. 2566 ระหว่างไทยกับเกาหลี เทพแห่งเอเชียในที่นี้ คือ ประเทศไทยและประเทศเกาหลีใต้ กล่าวคือ สมาชิกแฟนเพจใช้คำเรียกว่า “เทพแห่งเอเชีย” เป็นคำเรียกที่แสดงถึงความชื่นชมในศักยภาพการเล่นเกมที่ดียเยี่ยมในระดับเอเชียทั้งประเทศไทยและประเทศเกาหลี

ตัวอย่างที่ 2 แต่มันก็ยังมีพวกไดโนเสาร์บอก**ไอ้พวกเล่นเกมส์**ไร้สาระ 

(Dk-ev8ug, 2023)

การแข่งขันรอบชิงแชมป์สายล่าง (THA)Varanan "JubJub" Phatanasak vs KWAK Junhyouk(KOR) เมื่อวันที่ 27 กันยายน 2566 ระหว่างไทยกับเกาหลี ผลการแข่งขันไทยสามารถชนะเกาหลีได้ อย่างไรก็ตาม ยังพบการใช้คำเรียก “ไอ้พวกเล่นเกมส์” ร่วมกับคำกริยา “ไร้สาระ” ในตัวอย่างข้างต้น สื่อให้เห็นว่าคนในสังคมยังมีมุมมองความคิดว่า ผู้เล่นอีสปอร์ตเป็นพวกเล่นเกมไร้สาระ การเล่นเกมไม่ได้ก่อให้เกิดประโยชน์ ทั้งยังเป็นมุมมองในแง่ลบ ไม่ได้มองว่าอีสปอร์ตก็เป็นกีฬาชนิดหนึ่งที่สร้างรายได้และชื่อเสียงให้แก่ผู้เล่นจนเกะกะกีฬาชนิดอื่น

1.1.2 คำเรียกบุคคลอื่น

ตัวอย่างที่ 3 แต่มันก็ยังมี**พวกไดโนเสาร์**บอก**ไอ้พวกเล่นเกมส์**ไร้สาระ 

(Dk-ev8ug, 2023)

จากตัวอย่าง คำเรียก “พวกไดโนเสาร์” เป็นคำเรียกที่สื่อถึง กลุ่มวัยผู้ใหญ่หรือกลุ่มผู้สูงอายุที่ยังมีมุมมองความคิดตามความเชื่อเดิมโดยเฉพาะเรื่องกีฬา กล่าวคือ ยังคงมีมุมมองความคิดว่าอีสปอร์ตคือการเล่นเกม ไม่ใช่กีฬาเนื่องจากการไม่มีการเสียเหงื่อ ไม่ได้ทำให้ร่างกายแข็งแรง การที่สมาชิกแฟนเพจกล่าวถึงบุคคลอื่นเช่นนี้ นับหนึ่งเพื่ออยากให้คนทั่วไปโดยเฉพาะผู้ใหญ่เข้าใจและมีมุมมองในเชิงบวกต่อการเล่นอีสปอร์ต

1.2 การใช้คำกริยา

การวิเคราะห์การใช้คำกริยา (verb forms) ในที่นี้ หมายถึง การวิเคราะห์การปรากฏของคำกริยาในประโยค ที่ไม่เพียงพิจารณาที่รูปคำกริยาเท่านั้น แต่จะต้องหมายรวมไปถึงคำที่สัมพันธ์กับกริยาด้วย เช่น คำนาม คำขยาย เพราะมีส่วนในการสื่อความหมายเกี่ยวกับเหตุการณ์และสิ่งที่ต้องการกล่าวถึง หรือหากจะขยายความไปอีกก็คือ เป็นเรื่องโครงสร้างในประโยคนั้นเอง เนื่องจากการปรากฏของคำกริยาในประโยคเกี่ยวข้องโดยตรงกับโครงสร้างของประโยค เช่น ประโยคกรรมวาจก (passive voice) ก็จะมีการเรียงลำดับคำกริยาต่างจากประโยคกรตุการ (active voice) ในภาษาที่ไม่มีการเปลี่ยนแปลงรูปคำ เช่นในภาษาไทย การเรียงลำดับของคำกริยาและการปรากฏร่วมของคำอื่น ๆ นอกจากนี้ การพิจารณาที่ใช้คำกริยาจึงเป็นเรื่องสำคัญในการทำ ความเข้าใจสิ่งที่กล่าวถึงในตวัพจน์นั้นมีสถานะอย่างไรท่ามกลางการสื่อสารของบุคคล (Angkapanichkit, 2018) ในวาทกรรมสื่อสารสาธารณะที่เสนอข้อมูลการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตในมหกรรมกีฬาเอเชียนเกมส์ครั้งที่ 19 พบว่า การใช้คำกริยาแบ่งเป็น 2 ลักษณะใหญ่ ๆ ได้แก่ คำกริยาที่เกี่ยวกับการให้กำลังใจและคำกริยาที่เกี่ยวกับการแสดงความเห็นใจดังรายละเอียดต่อไปนี้

1.2.1 คำกริยาที่เกี่ยวกับการให้กำลังใจ

คำกริยาที่เกี่ยวกับการให้กำลังใจ เช่น *สู้ ๆ โก โก แพ้ไม่เป็นไร เขียร์ สุดจริง ๆ เล่นให้สนุก ฯลฯ* ซึ่งจะพบคำกริยาที่ปลุกใจให้กำลังใจเป็นอย่างมาก เนื่องจากสมาชิกแฟนเพจมักจะให้กำลังใจทีมชาติของตนเองเพื่อให้ทำการแข่งขันได้อย่างเต็มที่ และเพื่อที่จะสามารถคว้าชัยชนะมาให้กับชาติไทยได้ ดังตัวอย่าง

ตัวอย่างที่ 4 *สู้ ๆ ครับ ThailandTHTHTHTHTHTH*

(Wiroon, 2023)

ตัวอย่างที่ 5 *แพ้ไม่เป็นไร ขอเขียร์ ๆ เอาให้เงินตึง ๆ*

(Nutn, 2023)

ข้อความที่แสดงกำลังใจ สมาชิกแฟนเพจมีเจตนาเพื่อให้กำลังใจต่อผู้แข่งขันกีฬาอีสปอร์ตทีมชาติไทย คำกริยาที่เกี่ยวกับการให้กำลังใจพบมากที่สุด เนื่องจากสมาชิกแฟนเพจทุกท่านมีจุดมุ่งหมายสูงสุด กล่าวคือ อยากให้ตัวแทนของประเทศไทยเป็นผู้ชนะการแข่งขัน

1.2.2 คำกริยาที่เกี่ยวกับการแสดงความเห็นใจ

คำกริยาที่เกี่ยวกับการแสดงความเห็นใจ เช่น *แอบเสียดาย เสียหาย สงสาร ฯลฯ* กล่าวคือ สมาชิกแฟนเพจได้ใช้คำกริยาที่เกี่ยวกับการแสดงความเห็นใจ เพื่อแสดงความเห็นใจ สงสาร ต่อนักกีฬาที่ทำการแข่งขัน เนื่องจากอาจไม่ชนะในการแข่งขันรอบนั้น ๆ หรือต้องไปแข่งขันกับสายการแข่งขันที่มีฝีมือการเล่นที่ดีกว่า ฯลฯ ดังตัวอย่าง

ตัวอย่างที่ 6 *สงสารปูอะ ควรได้ไปเล่น ti มากกว่า*

(Aekkachai, 2023)

จากตัวอย่างข้างต้น สมาชิกแฟนเพจมีความคิดเห็นในเชิง “สงสาร เห็นใจ” ว่า ปู ณัฐพล อ้วนภักดี หรือ Masaros ควรไปแข่งขันในมหกรรมที่ยิ่งใหญ่กว่ารายการเอเชียเกมส์ กล่าวคือ ควรไปแข่งขันในรายการแข่งขันอีสปอร์ตระดับโลก เช่น The International หรือ TI ของเกม DOTA 2 มากกว่าที่จะมาแข่งขันในเกม DOTA 2 ในครั้งนี้ อาจเนื่องด้วยเป็นเกมที่เงินได้เปรียบในฐานะประเทศเจ้าภาพที่มีโอกาสได้ทดลองเล่นเกมนี้มาก่อน ก่อให้เกิดความชำนาญมากกว่า อีกทั้ง หากได้ไปเล่นเกมในระดับ TI ก็จะถูกมองว่ามีความเป็นสากลมากกว่ารายการเอเชียเกมส์อีกด้วย

ตัวอย่างที่ 7 *เสียดายแทนนักกีฬา อุตสาหัสเดินทางเป็นตัวแทนประเทศไปแข่ง เอาไว้ครั้งหน้าพยายามใหม่*

(Cl6yk9wb4u, 2023)

สมาชิกแฟนเพจแสดงความคิดเห็นโดยใช้คำกริยา “เสียดาย” แทนนักกีฬา ในที่นี้คือ Dota 2 ที่ไม่ได้เหรียญจากการแข่งขันเอเชียเกมส์ในครั้งนี้ โดยผลการแข่งขันประเทศจีนได้รับรางวัลเหรียญทอง ประเทศมองโกเลียได้รับรางวัลเหรียญเงิน และประเทศมาเลเซียได้รับรางวัลเหรียญทองแดง คำว่า “เสียดาย” หมายถึง อาลัยสิ่งที่จากไป หรือรู้สึกอยากได้สิ่งที่สูญเสียไปกลับคืนมา ในที่นี้สมาชิกแฟนเพจเกิดความเห็นใจที่นักกีฬายกบางรายต้องเสียสละเดินทางไปแข่ง แต่กลับไม่ได้เหรียญใด ๆ จากการแข่งขันครั้งนี้

2. การปฏิเสธเพื่อสื่อมูลลบ (Negative presupposition)

Butsabokkaew (2010) กล่าวถึง การปฏิเสธมูลลบว่าเป็นการใช้ภาษาเพื่อปฏิเสธหรือกล่าวแย้งข้อมูลที่มีมาก่อนหรือชุดความคิดที่ผู้ส่งสารเชื่อมาก่อน นอกจากนี้ การปฏิเสธสามารถใช้ในการโต้แย้งกับความคิดหรือโต้ข้อกล่าวหาที่มีมาก่อนหน้าก็ได้ ดังตัวอย่าง

ตัวอย่างที่ 8 เก่งมาก ๆ ต้องขอชื่นชมที่ทำชื่อเสียงให้ประเทศชาติ แต่หาเวลาเล่นกีฬาจริง ๆ หรือออกกำลังกายบ้างก็ดี เพราะEsport มันเป็นแค่เกมส์ *ไม่ใช่กีฬา*ที่ทำให้สุขภาพเราแข็งแรงนะ

(Khunpong, 2023)

ตัวอย่างที่ 9 ถึงแม้จะเป็นแค่เกมส์ *ไม่ใช่กีฬา* แต่ผมขอชื่นชมคุณจากใจจริงในฐานะตัวแทนคนไทย

(Poiz, 2023)

จากตัวอย่างที่ 8-9 ข้างต้น เป็นการแสดงความคิดเห็นว่าอีสปอร์ตเป็นแค่เกมไม่ใช่กีฬา กล่าวคือ แม้ในวันที่ 27 กรกฎาคม พ.ศ. 2560 ที่ประชุมคณะกรรมการการกีฬาแห่งประเทศไทยได้เห็นชอบให้อีสปอร์ตเป็นชนิดกีฬาที่สามารถจดทะเบียนจัดตั้งเป็นสมาคมกีฬาในประเทศไทยได้ และได้รับการลงนามอนุมัติอย่างเป็นทางการจากรัฐมนตรีว่าการกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬาในวันที่ 17 ตุลาคม พ.ศ. 2560 ทำให้ไทยสามารถส่งผู้เข้าแข่งขันอีสปอร์ตในนามทีมชาติไทยอย่างเป็นทางการได้ ในรายการแข่งขันอีสปอร์ตระหว่างประเทศต่าง ๆ (Naewna, 2017) อย่างไรก็ตาม สมาชิกแฟนเพจยังปฏิเสธกับมูลบทที่ว่าอีสปอร์ตเป็นกีฬาสชนิดหนึ่ง ยังมีมุมมองว่าเป็นแค่เกม ไม่ใช่กีฬาเพราะอาจมองว่าไม่ได้ทำให้สุขภาพแข็งแรง เนื่องจากไม่ได้เคลื่อนไหวร่างกายที่ทำให้เกิดการเผาผลาญพลังงานตามธรรมชาติของกีฬา หรือไม่ได้เป็นกีฬาที่ทำให้เกิดการออกกำลังกายได้

3. การใช้อุปมา (Metaphor)

การใช้อุปมา เป็นการใช้ภาษาเพื่อแสดงการเปรียบเทียบในลักษณะที่นำเอาสิ่งที่ต่างกัน 2 สิ่งหรือมากกว่าแต่มีคุณสมบัติบางประการร่วมกันหรือคล้ายคลึงกันมาเปรียบเทียบกันในลักษณะการเปรียบเทียบโดยใช้คำเชื่อม เป็น ซึ่งอาจรวมไปถึงการใช้ความเปรียบเทียบอุปมาที่เป็นการเปรียบเทียบด้วย หรือเป็นการใช้ภาษาของคนที่ในสังคมหนึ่งโดยไม่รู้ตัว ได้อาศัยการสื่อสารหนึ่งด้วยการใช้ข้อความที่อยู่ในแวดวงของอีกความคิดหนึ่งมาสื่อหรืออธิบายถึงสิ่งนั้น โดยที่ข้อความเหล่านั้นสื่อให้เห็นว่ามีคุณสมบัติหรือความคิดบางอย่างร่วมกันทำให้เกิดโน้ตขึ้นว่าทั้งสองสิ่งนั้นมีลักษณะอย่างเดียวกัน (Angkapanichkit, 2018) ดังตัวอย่าง

ตัวอย่างที่ 10 ชนะเจ้าดำหรับ *ไม้เบ๊อไม้เมา* ไทย-เกาหลี

(Asroma, 2023)

จากตัวอย่างข้างต้น เป็นการแข่งขันรอบชิงแชมป์สายล่าง (THA) Varanan "JubJub" Phatanasak vs KWAK Junhyouk (KOR) เมื่อวันที่ 27 กันยายน พ.ศ. 2566 ระหว่างไทยกับเกาหลี โดยไทยสามารถชนะเกาหลีผู้เป็นเจ้าดำรับแห่งกีฬาสอีสปอร์ตได้ ทั้งนี้ ไทยกับเกาหลีถูกเปรียบเทียบว่าเป็น "ไม้เบ๊อไม้เมา" หมายถึง ชัดแย้งกันตลอด ไม่ลงรอยกัน (Office of the Royal Society, n.d.) เนื่องจากเป็นคู่แข่งกันเป็นเวลานาน เมื่อสามารถชนะเกาหลีได้ทำให้ผู้ที่คอยติดตามการแข่งขันอีสปอร์ตมาตลอดภาคภูมิใจกับความชนะของทีมชาติไทยที่เกิดขึ้นในครั้งนี้

ตัวอย่างที่ 11 ทำไ้ได้เกมนี้เงินมันเล่นอยู่ประเทศเดียว*เหมือนอยู่ดี ๆ ให้นักปิงปองมาเล่นเทนนิส*ก็งั้นแหละมันไม่ยอมเสียเปรียบไปเล่นเกมที่คนอื่นเล่นหรอก

(Gaewkampa, 2023)

จากตัวอย่างข้างต้นเป็นการแสดงความคิดเห็นใน eSports Arena of Valor (AOV) รอบรองชนะเลิศระหว่างจีนกับไทย เกมที่ 2 สมาชิกแฟนเพจแสดงความคิดเห็นโดยเปรียบเทียบว่าเกมนี้เหมือนให้นักกีฬาปิงปองมาเล่นเทนนิส กล่าวคือ แม้จะเป็นกีฬาเน็ตเหมือนกันแต่ความถนัดก็แตกต่างกัน เนื่องจากเกม Arena of Valor (AOV) ไม่มีในประเทศไทย จีนจึงได้เปรียบที่ได้ทดลองเล่นเกมนี้มาก่อน มีประสบการณ์มาก่อน ทีมที่ไม่เคยมีประสบการณ์จึงยอมเสียเปรียบ ทั้งนี้ การใช้อุปมาที่สื่อความในเชิงลบเช่นนี้อาจบั่นทอนความรู้สึกหรือกำลังใจของนักกีฬาได้เช่นกัน

4. การใช้ประโยคที่แสดงความสัมพันธ์แบบเหตุผลและเงื่อนไข (Causal and conditional sentence structures)

ในวาทกรรมสื่อสารสาธารณะที่เสนอข้อมูลการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตในมหกรรมกีฬาเอเชียนเกมส์ครั้งที่ 19 มีการใช้ประโยคที่แสดงความสัมพันธ์แบบเหตุผลและเงื่อนไข เพื่อให้เห็นเหตุผลหรือเงื่อนไขที่เกิดขึ้นจากการกระทำ มักปรากฏคำเชื่อมบอกเหตุ เช่น เพราะ เพราะว่า นำหน้าประโยคที่แสดงเหตุที่ก่อให้เกิดเหตุการณ์นั้น และมักจะมีผลตามมา กลวิธีนี้ทำให้เห็นเหตุผลหรือเงื่อนไขที่นักกีฬาอีสปอร์ตแข่งขันในมหกรรมกีฬาเอเชียนเกมส์ครั้งที่ 19 ดังตัวอย่าง

ตัวอย่างที่ 12 เรื่องนี้ทำให้รู้ว่าไทยเรายังขาดผู้เล่นมือโปรของเกม Dota2 อยู่ น่าเสียดาย
เด็กไทยสมัยนี้สมาธิสั้น เกม dota2 ที่ต้องใช้เวลานาน เล่นไม่ค่อย
ได้รับความนิยมในไทยเท่าไร

(Jayauui, 2023)

จากตัวอย่างข้างต้น เนื่องด้วยกีฬาเอเชียนเกมส์ในครั้งนี้ ไทยไม่ได้เหรียญรางวัลจากการแข่งขันเกม Dota 2 สมาชิกแฟนเพจจึงแสดงความคิดเห็นด้วยประโยคแสดงความสัมพันธ์แบบเหตุผลและเงื่อนไขว่าเด็กไทยสมัยนี้สมาธิสั้น เกม Dota 2 ต้องใช้เวลานานในการเล่น จึงส่งผลให้ไทยขาดผู้เล่นที่มีความเชี่ยวชาญ ส่งผลให้ไม่ได้เหรียญรางวัลจากการแข่งขันกีฬาเอเชียนเกมส์ในครั้งนี้

ตัวอย่างที่ 13 ถ้าอยู่กรุ๊ปอื่นอาจจะได้ลุ้นเหรียญยู่อะ ดันมาอยู่ B ที่ต้องไปเจอเงิน
อันนี้ยากเลย

(Mahtattar, 2023)

จากตัวอย่างข้างต้น สมาชิกแฟนเพจแสดงเหตุผลว่า หากไทยถูกจัดให้อยู่ในกลุ่มอื่นน่าจะมีโอกาสได้ลุ้นเหรียญ แต่ไทยถูกจัดให้มาอยู่กลุ่ม B ที่ต้องแข่งขันกับทีมจีน จึงยากที่จะสามารถชนะทีมจีนซึ่งเป็นเจ้าภาพและมีความสามารถได้ การที่นักกีฬาได้รับสารด้วยประโยคเช่นนี้ อาจเป็นการลดทอนกำลังใจ ที่นักกีฬาพยายามฝึกซ้อม และทำการแข่งขันอย่างเต็มความสามารถ

5. การใช้ประโยคคำถาม (Questions)

การใช้ประโยคคำถามมีเจตนาเพื่อให้ได้คำตอบหรือบางครั้งอาจถามเพื่อให้ผู้รับสารได้ครุ่นคิดอะไรบางอย่าง ในการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตมีการใช้คำถามเพื่อแสดงความคิดเห็นถึงผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นจากการแข่งขันไปแล้วว่าทำไมหรือเหตุใดจึงไม่ทำเช่นนั้น อาจจะได้อะไรที่ดีขึ้น ซึ่งผู้รับสารที่เป็นผู้แข่งขันอาจไม่สามารถกระทำได้ตามที่สมาชิกแฟนเพจในรูปแบบคำถามนี้ต้องการ (Angkapanichkit, 2018) นอกจากนี้ จากการที่ผู้วิจัยได้สัมภาษณ์นักกีฬาอีสปอร์ตก็พบว่า การใช้ประโยคคำถามเป็นกลวิธีการใช้ภาษาที่ทำให้เกิดความรู้สึกแง่ลบทางจิตใจแก่ตัวนักกีฬาซึ่งส่งผลต่อความสามารถในการแข่งขันรอบต่อไป อีกด้วย ดังตัวอย่าง

ตัวอย่างที่ 14 *ทำไม* nts เขามาเล่นได้แล้ว แก๊งทาลอน มาไม่ได้หรือครับ

(Dullayasopha, 2023)

สมาชิกแฟนเพจ เกิดข้อสงสัยว่า Cheng Jin Xiang “NothingToSay” นักแข่งเกม Dota 2 สังกัด G2.iG สามารถมาเล่นได้ทำไม TALON ประเทศไทยซึ่งเป็นแชมป์นักกีฬาสำหรับเกม VALORANT และ Arena of Valor (RoV) จึงไม่มาแข่งขันครั้งนี้

ตัวอย่างที่ 15 ชนะไปเจอเงิน *ทำไม*ระบบจัดให้เจอแบบนี้ = =

(FOLLOWTHEDREAM, 2023)

เมื่อทีมชาติไทยชนะในสาย ในรอบต่อไปต้องไปพบกับทีมชาติจีน การจัดแบบนี้ผู้เขียนสะท้อนความคิดว่า ไทยไม่สามารถชนะจีนได้

6. การใช้คำแสดงทัศนภาวะ (Modality)

การใช้คำแสดงทัศนภาวะ เป็นการใช้คำที่มีการใส่ทัศนะของผู้พูดเข้าไปในข้อความที่กล่าว เพื่อประเมินความเป็นจริงของข้อความ แสดงความเชื่อในบางเรื่องของผู้พูด ทัศนภาวะสามารถจำแนกได้ 2 ประเภท คือ ทัศนภาวะที่เกี่ยวข้องกับระดับความรู้ที่มีของผู้พูด (epistemic modality) หมายรวมมโนทัศน์ที่เกี่ยวกับการแสดงความเป็นไปได้ ความน่าจะเป็น ระดับความมั่นใจ ตลอดจนการบ่งบอกแหล่งที่มาของข้อมูลหรือความรู้ เข้าไว้ด้วยกัน และทัศนภาวะที่เกี่ยวข้องกับภาระหน้าที่และความผูกพันของผู้พูด (deontic modality) สื่อถึงมโนทัศน์ความจำเป็น การอนุญาต ความสามารถ และความต้องการ (Puapattanakun, 2013) ดังตัวอย่าง

ตัวอย่างที่ 16 *หวังว่าจะได้เข้าชิง Grand Final เจอ Last boss จีน ซวยจัด ๆ*

(Cosoolmoder, 2023)

ผู้แสดงทรรศนะมีความคิดเห็นโดยคาดหวังว่านักกีฬาอีสปอร์ตทีมชาติไทยจะได้เข้าชิงการแข่งขันในรอบชิงชนะเลิศทีมไทย แต่ “ซวยจัด ๆ” คือ โชคไม่ดีที่ต้องไปแข่งขันกับทีมเจ้าภาพอย่างประเทศจีน ซึ่งการแสดงทรรศนะเช่นนี้เนื่องจากมีมุมมองความคิดว่าประเทศจีนมีความสามารถที่โดดเด่นกว่าทีมชาติไทยเป็นอย่างมาก ซึ่งไม่สามารถจะทำการแข่งขันชนะทีมชาติจีนได้

ตัวอย่างที่ 17 *จีนนอนมาเลย ไทยไม่มีภาพ ผมว่าแพ้ อินโด ด้วยซ้ำ*

(MarkKeeho, 2023)

ผู้แสดงทรรศนะแสดงความคิดเห็นเชิงประเมินค่าว่า ทีมชาติไทยไม่สามารถชนะทีมชาติจีนได้ อีกทั้ง คาดว่าจะแพ้ อินโดนีเซียด้วย กล่าวคือ ประเมินความสามารถทีมชาติไทยว่ายังอยู่ในเกณฑ์ต่ำ

ตัวอย่างที่ 18 *ก็เอาทีมอ่อนไป จะไปชนะได้ไง pro league เก่งๆมีตั้งเยอะไม่ได้รับ*

โอกาส ก็สมควรแพ้

(Ns5nl7oy5q, 2023)

จากตัวอย่างข้างต้นเป็นการแสดงความคิดเห็นในเกม eSports Arena of Valor (AOV) รอบรองชนะเลิศ จีน vs ไทย เกมที่ 2 เอเชียนเกมส์ 2022 ซึ่งสมาชิกแฟนเพจมองว่าทีมไทยที่แข่งขันเป็นทีมที่อ่อนไป ทีมที่มีความสามารถมากกว่านี้กลับไม่ได้รับโอกาส จึงเหมาะสมแล้วว่าพ่ายแพ้ทีมจีน

ตัวอย่างที่ 19 *อยากให้อีสปอร์ตไทยได้ซัก 1 เหรียญทอง ภาครัฐจะได้เห็นความสำคัญ*

กีฬาชนิดนี้มากขึ้น

(Sanpangpud, 2023)

จากการแข่งขันเกม eSports Arena of Valor (AOV) ชิงเหรียญทองแดง เวียดนาม vs ไทย เกมที่ 2 วันที่ 26 กันยายน พ.ศ. 2566 สมาชิกแฟนเพจแสดงความเห็นว่าไทยทำได้ดีแล้ว ที่ได้เหรียญทองแดง อย่างไรก็ตามก็ตียากให้ได้เหรียญทองอย่างน้อยสัก 1 เหรียญเพื่อภาครัฐจะเห็นถึงความสำคัญของกีฬานี้มากขึ้น อาจกล่าวได้ว่า ความคิดเห็นนี้ สื่อว่าภาครัฐยังไม่เห็นถึงความสำคัญของกีฬาอีสปอร์ตมากนัก

กล่าวได้ว่า กลวิธีทางภาษาที่ปรากฏในวาทกรรมสื่อสารณะที่เสนอข้อมูลการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตของนักกีฬาอีสปอร์ตทีมชาติไทยในมหกรรมกีฬาเอเชียนเกมส์ครั้งที่ 19 พบทั้งสิ้น 6 กลวิธี ได้แก่ 1. การเลือกใช้คำศัพท์ (lexical choices) 2. การปฏิเสธเพื่อสื่อมูลบท (negative presupposition) 3. การใช้อุปมาอุปไมย (metaphor) 4. การใช้ประโยคที่แสดงความสัมพันธ์แบบเหตุผลและเงื่อนไข (causal and conditional sentence structures) 5. การใช้ประโยคคำถาม (questions) และ 6. การใช้คำแสดงทัศนภาวะ (modality) ทั้งนี้ กลวิธีทางภาษาเหล่านี้ ยังสะท้อนให้เห็นความคิดความเชื่อเกี่ยวกับอีสปอร์ตในบริบทสังคมไทย 3 ประเด็น ได้แก่ อีสปอร์ตเป็นการเล่นเกมที่ไร้กีฬา นักกีฬาอีสปอร์ตทีมชาติไทยยังต้องพัฒนาความสามารถ และนักกีฬาอีสปอร์ตยังไม่ได้รับการสนับสนุนจากภาครัฐอย่างเต็มที่

สรุปและอภิปรายผลการศึกษา (Conclusion and Discussion)

งานวิจัยเรื่อง “กลวิธีทางภาษาในวาทกรรมสื่อสารสาธารณะ: กรณีศึกษาการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตในมหกรรมกีฬาเอเชียนเกมส์ครั้งที่ 19” มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์กลวิธีการใช้ภาษาของสมาชิกแฟนเพจในเฟซบุ๊กแฟนเพจที่นำเสนอกีฬาอีสปอร์ตในมหกรรมกีฬาเอเชียนเกมส์ครั้งที่ 19 ณ เมืองหางโจว สาธารณรัฐประชาชนจีน ระหว่างวันที่ 23 กันยายน ถึง 8 ตุลาคม พ.ศ. 2566 โดยได้วิเคราะห์ข้อความแสดงความคิดเห็นของสมาชิกแฟนเพจที่แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการแข่งขันของนักกีฬาอีสปอร์ตในวาทกรรมสื่อสารสาธารณะ คือ เฟซบุ๊กแฟนเพจต่าง ๆ ได้แก่ TESF, Vampire Esports, Talon PH, Bacon Time และ FaZe Clan จำนวนทั้งสิ้น 150 ข้อความ โดยนำข้อมูลที่ได้มารวบรวมวิเคราะห์แยกประเด็น (Content Analysis) จัดหมวดหมู่ ด้วยการแจกแจงความถี่ (Frequency) จากนั้นจึงตีความข้อมูลเพื่ออธิบายปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้น โดยอาศัยแนวคิดที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ แนวคิดวาทกรรมวิเคราะห์ (discourse analysis) โดยมุ่งเน้นการวิเคราะห์กลวิธีทางภาษา แล้วเสนอในรูปแบบความเรียง

ผลการศึกษพบกลวิธีทางภาษาที่ปรากฏในวาทกรรมสื่อสารสาธารณะที่เสนอข้อมูลการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตของนักกีฬาอีสปอร์ตทีมชาติไทยในมหกรรมกีฬาเอเชียนเกมส์ครั้งที่ 19 ทั้งสิ้น 6 กลวิธี ได้แก่ 1. การเลือกใช้คำศัพท์ (lexical choices) 2. การปฏิเสธเพื่อสื่อมูลบท (negative presupposition) 3. การใช้อุปมาอุปไมย (metaphor) 4. การใช้ประโยคที่แสดงความสัมพันธ์แบบเหตุผลและเงื่อนไข (causal and conditional sentence structures) 5. การใช้ประโยคคำถาม (questions) และ 6. การใช้คำแสดงทัศนภาวะ (modality)

นอกจากกลวิธีทางด้านวัจนภาษาทั้ง 6 กลวิธีข้างต้นแล้ว ผู้วิจัยยังพบว่าการใช้กลวิธีทางภาษาที่น่าสนใจ ได้แก่ การใช้คำเติม หมายถึง การเติม การเพิ่มสระ พยัญชนะ หรือตัวเลขเพิ่มขึ้นไปในคำเดิมที่มีความหมายและมีที่ใช้น้อยอยู่แล้ว โดยการเติมหรือเพิ่ม เข้าไปนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อต้องการสื่อความหมาย และขยายความให้เกิดอารมณ์ความรู้สึกมากยิ่งขึ้น สร้างจินตภาพให้เกิดขึ้นกับผู้รับสารอย่างแจ่มชัด (Yamaphai, 2009) เช่น

มันมากกก ทีมไทยสุดยอดมากครับ ดิงมาก  LA

(Pojz, 2023)

สมาชิกแฟนเพจแสดงความเห็นว่า สนุกมาก ไทย VS กัมพูชาในเกม PUBG MOBILE มาก มีการเติม ก หลายตัว เพื่อสื่อถึงความมัน ความสนุกอย่างมาก

การใช้สัญลักษณ์ หมายถึง การใช้สัญลักษณ์เพื่อแสดงความหมายหรือความรู้สึกต่าง ๆ ที่สอดคล้องหรือสัมพันธ์กันสัญลักษณ์นั้น ๆ เพื่อสื่อความหมายแทนการใช้วัจนภาษา เช่น

TH  

(Chantorn, 2023)

จากตัวอย่างข้างต้น เป็นการใช้สัญลักษณ์ TH และชูสองนิ้ว สื่อถึงประเทศไทยสูง ๆ เป็นการเชียร์ในโปรแกรมการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตทีมชาติไทยในการแข่งขันกีฬาเอเชียนเกมส์ ครั้งที่ 19 วันที่ 26 กันยายน พ.ศ. 2566 เกม LEAGUE OF LEGENDS เป็นการแข่งขันในรอบแบ่งกลุ่ม แข่งขันในระบบ Best of 1 เพื่อหาตัวแทนกลุ่มไปแข่งรอบ 8 ทีมต่อไป โดยทีมชาติไทยพบกับทีมชาติมาเก๊า

สัญลักษณ์ต่าง ๆ เหล่านี้ อาจช่วยเสริมสร้างพลังทางจิตใจให้แก่นักกีฬา ช่วยให้นักกีฬามีกำลังใจ มีความภาคภูมิใจในการเป็นตัวแทนประเทศไทยไปแข่งขันมากยิ่งขึ้น

จากการศึกษากลวิธีทางภาษาที่ปรากฏทั้งสิ้น 6 กลวิธี นำเสนอความคิดความเชื่อ สรุปได้ดังนี้

1. อีสปอร์ตเป็นการเล่นเกมที่ไร้สาระ

ความคิดนี้สะท้อนให้เห็นจากกลวิธีที่ใช้คำเรียก ดังตัวอย่าง แต่มันก็ยังมีพวกไดโนเสาร์บอกไอ้พวกเล่นเกมไร้สาระ  (Dk-ev8ug, 2023) การใช้คำเรียก “ไอ้พวกเล่นเกม” ร่วมกับคำกริยา “ไร้สาระ” สื่อให้เห็นว่าคนในสังคมยังมีมุมมองต่ออีสปอร์ตในแง่ลบ โดยมีความคิดว่า ผู้เล่นอีสปอร์ตเป็นพวกเล่นเกมไร้สาระ การเล่นเกมไม่ได้ก่อให้เกิดประโยชน์อันใด

การปฏิเสธเพื่อสื่อมูลลบ (negative presupposition) เป็นการปฏิเสธกับความคิดหรือโต้ข้อกล่าวหาที่มีมาก่อนหน้า การปฏิเสธมูลลบที่พบในวาทกรรมสื่อสารสาธารณะที่นำเสนอการแข่งขันกีฬาสปอร์ตทีมชาติไทย ดังตัวอย่าง *Esport มั่นเป็นแค่เกมส์ ไม่ใช่กีฬา* ที่ทำให้สุขภาพเราแข็งแรงนะ (Khunpong, 2023) ถึงจะเป็นแค่เกมส์ ไม่ใช่กีฬา แต่ผมขอชื่นชมคุณจากใจจริงในฐานะ ตัวแทนคนไทย (Poiz, 2023)

จากการปรากฏใช้กลวิธีทางภาษาเช่นนี้ คนในสังคมไทยยังมีมุมมองว่าอีสปอร์ตเป็นแค่เกม ไม่ใช่กีฬาอย่างที่ช่วยให้สุขภาพแข็งแรง อาจเนื่องจากไม่ได้เคลื่อนไหวร่างกายที่ทำให้เกิดการเผาผลาญพลังงานตามข้อระบุของกีฬา หรือไม่ได้เป็นกีฬาที่ทำให้เกิดการออกกำลังกายได้ อีกทั้ง ไม่ได้มองว่าอีสปอร์ตก็เป็นกีฬานิดหนึ่งที่สามารถเล่นได้และชื่อเสียงให้แก่ผู้เล่นเฉกเช่นกีฬานิดอื่น ทั้งนี้ อาจเนื่องมาจากในช่วงแรกคนส่วนใหญ่รู้จักอีสปอร์ตเพียงความหมายของการเล่น “เกมออนไลน์” เพราะยังไม่ได้จัดให้มีการแข่งขันหรือมีการรับรองทางกฎหมาย และจาก NIDA Poll (2018 cited in Kanchanat & Jaruwadee, 2019) พบมุมมองว่าภาพลักษณ์ของอีสปอร์ตในฐานะ “กีฬา” อาจเปิดโอกาสให้เยาวชนใช้เป็นข้ออ้างในการเล่นเกมนานเกินไป ทำให้ควบคุมยากที่จะไม่ให้ล้าเส้นของความเป็นกีฬากับการเสพติดเกมได้

2. นักกีฬาอีสปอร์ตทีมชาติไทยยังต้องพัฒนาความสามารถ

ความคิดนี้สะท้อนให้เห็นจากกลวิธีการใช้ประโยคที่แสดงความสัมพันธ์แบบเหตุผลและเงื่อนไข เช่น *เรื่องนี้ทำให้รู้ว่าไทยเรายังขาดผู้เล่นมือโปรของเกม Dota2 อยู่* (Jayauui, 2023) ตัวอย่างนี้ สื่อให้เห็นความคิดที่ว่า ทีมชาติไทยยังต้องพัฒนาความสามารถของผู้เล่นเพื่อให้สามารถเล่นเกมที่หลากหลายได้ กลวิธีการใช้อุปลักษณ์ เช่น *ทำไงได้เกมนี้จีนมันเล่นอยู่ประเทศเดียวเหมือนอยู่ดี ๆ ให้นักปิงปองมาเล่นเทนนิสก็ทะเลาะมันไม่ยอมเสียเปรียบไปเล่นเกมที่คนอื่นเล่นหรือ* (Gaewkampa, 2023) และกลวิธีการใช้ประโยคคำถาม เช่น *ชนะไปเจอจีน ทำไมระบบจัดให้เจอแบบนี้* = = เป็นการเปรียบเทียบและตั้งคำถามระหว่างชาติไทยกับชาติจีนที่เป็นประเทศเจ้าภาพที่จีนมีความได้เปรียบในการได้ทดลองเล่นมาก่อน มีประสบการณ์มาก่อน ทีมที่ไม่เคยมีประสบการณ์จึงยอมเสียเปรียบ ผู้เขียนยังสะท้อนความคิดว่า ไทยไม่สามารถชนะจีนได้ ทั้งนี้ การใช้กลวิธีต่าง ๆ เหล่านี้ย่อมบ่งทอนความรู้สึกหรือกำลังใจของนักกีฬาได้เช่นกัน

3. กีฬาสปอร์ตยังไม่ได้รับการสนับสนุนจากภาครัฐอย่างเต็มที่

ความคิดนี้สะท้อนให้เห็นจากกลวิธีการใช้คำแสดงทัศนภาวะ เช่น *ทำได้ดีแล้วแต่อยากให้อีสปอร์ตไทยได้ซัก 1 เหรียญทอง ภาครัฐจะได้เห็นความสำคัญกีฬานิดนี้มากขึ้น* (Sanpangpud, 2023) อาจกล่าวได้ว่า ความคิดเห็นนี้ สื่อว่าภาครัฐยังไม่เห็นถึงความสำคัญของกีฬาสปอร์ตมากนักหรือการสนับสนุนต่อกีฬานิดนี้ยังไม่เต็มที่

นอกจากนี้ สื่อสาธารณะหรือโซเชียลมีเดียยังเป็นเหมือนเหรียญสองด้าน มีทั้งข้อดีและข้อเสีย ข้อดีช่วยให้ได้เปิดเผยข้อมูลข่าวสาร หากแต่ข้อเสีย อาทิ “ทำไมฉันไม่เก่งเท่าเขา ?” การเห็นความสำเร็จของคนอื่นในโซเชียลมีเดีย อาจทำให้นักกีฬาหลายคนรู้สึกด้อยค่า เพราะเอาตัวเองไปเปรียบเทียบกับคนอื่น และสูญเสียความมั่นใจ ดังนั้น การเรียนรู้ที่จะใช้โซเชียลมีเดียอย่างชาญฉลาด จะช่วยให้นักกีฬาสามารถรักษาจิตใจที่แจ่มใส สมองปลอดโปร่ง และพัฒนาศักยภาพของตนเองได้อย่างเต็มที่ (Sport Psych lab, 2025)

กล่าวได้ว่า กลวิธีทางภาษาต่าง ๆ ที่ปรากฏในวาทกรรมสื่อสารสาธารณะนอกจากกลวิธีที่ใช้ภาษาแสดงกำลังใจแล้วยังสะท้อนมุมมองความคิดเชิงลบต่อกีฬาสปอร์ตและส่งผลต่อการสนับสนุนจากภาครัฐต่อกีฬานิดนี้ยังไม่เต็มที่อีกด้วย อย่างไรก็ตาม หากจะให้ภาพเหล่านี้เลือนหายไป การใช้วาทกรรมหรือภาษาในสื่อสาธารณะเพื่อการแสดงความคิดเห็นของคนในสังคมถือเป็นสิ่งสำคัญยิ่งที่ต้องสื่อสารโดยผ่านการพิจารณาอย่างรอบคอบและระมัดระวัง

กิตติกรรมประกาศ (Acknowledgments)

โครงการวิจัยเรื่อง “กลวิธีทางภาษาในวาทกรรมสื่อสารสาธารณะที่มีผลต่อความเข้มแข็งทางจิตใจของนักกีฬาอีสปอร์ตทีมชาติไทย” ผ่านการพิจารณาเห็นชอบโดยสอดคล้องกับหลักการเบลมอนต์ (Belmont) จากคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ สาขาสังคมศาสตร์และพฤติกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ รหัสหนังสือรับรอง: PSU IRB 2023-LL-Librats-023 (Internal) และได้รับ “ทุนอุดหนุนการวิจัยจากกองทุนวิจัยคณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ ประจำปีงบประมาณ 2566 สัญญาเลขที่ LIA6604033S” ผู้วิจัยขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้ด้วย

รายการเอกสารอ้างอิง (References)

- Aekkachai. [@aekkachai0277]. (2023, September 27). Song saan Poo ?a khuan dai pai len TI maak kwaa "I feel sorry for Pu. He deserved to play at TI more." [Comment on the post "(THA)Varanan JubJub Phatanasak vs KWAK Junhyouk (KOR)". Facebook. <https://www.facebook.com/lakelzlk/posts/pfbid034c9KxyQGKzbmjpkmA2gWig4HhRhm5boMydwQzzQdz9FXXjwy5EQ7gsGaxgoqQh4YI> (In Thai)
- Angkapanichkit, J. (2018). *Discourse Analysis*. 2nd ed. Bangkok: Thammasat University. (In Thai)
- Asroma. [@asroma2997]. (2023, September 29). Jao tam rab mai beua mai mao Thai – Korea "Defeating the archrival, the long-time nemesis Thailand vs Korea." [Comment on the post "(THA) Varanan "JubJub" Phatanasak vs KWAK Junhyouk (KOR)". Facebook. <https://www.facebook.com/thailandesports> (In Thai)
- Butsabokkaew, T. (2010). *Linguistic Devices and The Presentation of Self-Identity by The "Online Gays"*. Master Thesis, M.A. in Thai, Chulalongkorn University, Thailand. (In Thai)
- Charoensin-o-larn, Ch. (1999). *Development Discourse Power Knowledge Truth Identity and Otherness*. Bangkok: Research and Development Center, Krirk University. (In Thai)
- Cl6yk9wb4u. [@cl6yk9wb4u]. (2023, September 25). Sia daai taen nak kee laa ut saa dern thang pen tua tan pra thet pai khaeng ao wai krang naa pha yaam mai "I feel sorry for the athlete they made the effort to travel as the country's representative to compete, try again next time!" [Comment on the post "2023 Asian Games Dota 2"]. Facebook.<https://www.facebook.com/lakelzlk/posts/pfbid034c9KxyQGKzbmjpkmA2gWig4HhRhm5boMydwQzzQdz9FXXjwy5EQ7gsGaxgoqQh4YI> (In Thai)
- Cosoolmoder. [@cosoolmoder]. (2023, September 28). Nuek wa ja dai khao ching grand final jer last boss Jeen suay jad jad "I thought we'd make it to the Grand Final to face the last boss, China—what bad luck!" [Comment on the post "What happened to Thailand's national team at this year's Asian Games?"] Facebook. <https://www.facebook.com/VampireEsport> (In Thai)
- Dk-ev8ug. [@Dk-ev8ug]. (2023, September 27). Tae man ko yang mi phuak dinosaur bok ai phuak len game rai sara "But there are still some dinosaurs saying that gamers are just wasting their time." [Comment on the post "(THA) Varanan JubJub Phatanasak vs KWAK Junhyouk (KOR)". Facebook. <https://www.facebook.com/thailandesports> (In Thai)
- FOLLOWTHEDREAM. [@FOLLOWTHEDREAM]. (2023, September 28). Cha na pai jer Jeen tam mai ra bop jad hai jer baep nee "We won, and now we have to face China. Why did the system arrange it this way?" [Comment on the post "What happened to Thailand's national Dota 2 team at this year's Asian Games? Let's answer the question everyone wants to know."] Facebook. <https://www.facebook.com/thailandesports> (In Thai)
- Gaewkampa, T. [@teerawatgaewkampa1714]. (2023, September 30). Tam ngai dai game nee Jeen man len yuu pra thet diao, muean yuu dee dee hai nak ping pong maa len tennis ko nee lae man mai yom sia preap pai len game tee khon eun len lok "What can you do? This game is mainly played only in China. It's like suddenly asking a ping-pong player to play tennis, they won't put themselves at a disadvantage by choosing a game that others play." [Comment on the post "2023 Asian Games"]. Facebook. <https://www.facebook.com/TalonEsports> (In Thai)
- Jayauui. [@Jayauui]. (2023, September 28). Rueang nee tam hai roo waa Thai rao yang khaad phuu len meu pro khong game Dota 2 yuu, naa sia daai dek Thai samai nee sa-ma-thi san, game Dota 2 tee tong chai way laa len naan, loei mai koi dai rap khwaam ni yoom nai Thai tao-rai "This shows that Thailand still lacks professional players in

Dota 2. It's a pity that many Thai youths nowadays have short attention spans. Since Dota 2 requires long playtime, it hasn't really gained much popularity in Thailand." [Comment on the post "The competition results of the Thai national esports team at the 19th Asian Games."]. Facebook. <https://www.facebook.com/bacontimes> (In Thai)

Kanchanat, U., & Jaruwadee, K. (2019). Electronic E-sport's Thailand: Opinion & Movement from social and Public Policy. *SSKRU Research and Development Journal*, 6(2), 1-14. (In Thai)

Khunpong. [@khunpong6329]. (2023, September 25). Keng maak maak tong ko chuen chom tee tam chuea siang hai pra thet chat, tae haa way laa len gee laa jing jing baang go dee, pro Esport man pen kae games mai chai gee laa tee tam hai suk kha paap rao khaeng raeng na. "You're really great! I must commend you for bringing fame to the country but it would also be good to find time to play real sports or exercise, because esports are just games not a type of sport that strengthens your health." [Comment on the post "(THA) JubJub vs (KOR) KWAK - FC Online Lower Bracket Finals"]. Facebook. <https://www.facebook.com/thailandesports> (In Thai)

Klomedee, O., & Hanpongpanth, P. (2007). *Popularizing Process of Professional Tennis on Newspapers in Year 2003: A Case Study of Paradox Fever Discourse*. Master Thesis, M.A. in Communication Arts, Bangkok University, Thailand. (In Thai)

Mavong, P. (2021). The Power of Nationalism Discourse Language in Soul-stirring Songs. *Mangrai Saan Journal, Language Institute and Global Affairs*, 9 (2), 54.

Mahtattar. [@mahtattar]. (2023, September 28). Ta yoo group eun aat ja dai loon riang yoo na dan ma yoo B tee tong pai jer Jeen an nee yak loey "If they had been in another group, they might have had a chance at a medal. But ending up in Group B and having to face China—now that's tough" [Comment on the post "The competition results of the Thai national esports team at the 19th Asian Games."]. Facebook. <https://www.facebook.com/lakelzlk/posts/pfbid034c9KxyQGKzbmjpkmA2gWig4HhRhm5boMydwozzQdz9FXXjwy5EQ7gsGaxgoqQh4YI> (In Thai)

MarkKeeho. [@MarkKeeho]. (2023, September 28). Jeen non ma loey Thai mai mee phap phom wa pae Indo duay sam "China won easily, and Thailand didn't even have footage. I think we even lost to Indonesia." [Comment on the post "Thailand's national team at this year's Asian Games?"] Facebook. <https://www.facebook.com/TheFaZeClan> (In Thai)

Meechai, T. (2023, September 24). Su su kha thim chat Thai fight on! Thailand national team [Comment on the post "Arena of Valor Asian Games Version"]. Facebook. <https://www.facebook.com/thailandesports> (In Thai)

Naewna. (2017). *Approved! The Sports Authority of Thailand has Officially Recognized Esports as a Sport*. Retrieved 5 June 2023, from <https://www.naewna.com/sport/298038>

Ns5nl7oy5q. [@user-ns5nl7oy5q]. (2023, September 28). Ko ao team on pai ja pai cha na dai ngai pro league keng keng mee tang yoe mai dai rap o-kat ko som khuan pae "They sent a weak team, how could they possibly win? there are so many skilled players in the pro league who never got the chance, so losing was only to be expected." [Comment on the post "eSports Arena of Valor (AOV) Semifinal: China vs Thailand "] Facebook. <https://www.facebook.com/TalonEsportsPH> (In Thai)

Nutn. [@nutn.2089]. (2023, September 27). Phae mai pen rai kho khem khem ao hai Chin tueng tueng "Losing's fine just bring the heat and make China sweat!" [Comment on the post "Summary of Asian Games Dota 2: Can Thailand make it? What's the percentage chance of winning a medal?"]. Facebook. <https://www.facebook.com/lakelzlk/posts/pfbid034c9KxyQGKzbmjpkmA2gWig4HhRhm5boMydwozzQdz9FXXjwy5EQ7gsGaxgoqQh4YI> (In Thai)

- Dullayasopha, N. [@nuttapongoatoatdullayasoph1220]. (2023, September 28). Tam mai NTS khao ma len dai laew gang Talon ma mai dai rue khrap "Why is NTS allowed to play already, but Talon can't come?" [Comment on the post " the 19th Asian Games."] Facebook. <https://www.facebook.com/TalonEsportsPH> (In Thai)
- Office of the Royal Society. (n.d.). *Mai Buea Mai Maw*. [Fight like Cat and Dog]. Retrieved 5 March 2025, from <https://www.orst.go.th/> (In Thai)
- Panpothong, N. (2013). *Critical Discourse Analysis by Linguistics: Theme and Studying in Thai Discourse*. Bangkok: Chulalongkorn University Press. (In Thai)
- Pojz. [@pojz88]. (2023, September 29). Thueng ja pen kae games mai chai gee laa tae phom kho chuen chom khun jaak jai jing nai thaa na tua taan khon Thai "Even though it's just a game and not a sport, I sincerely admire you as a representative of the Thai people." [Comment on the post "2023 Asian Games"]. Facebook. <https://www.facebook.com/TheFaZeClan> (In Thai)
- Puapattanakun, C. (2013). *The Relationship between Language and Ideologies in the Discourse of Fortune Telling: A Critical Discourse Analysis*. Doctoral dissertation, Ph.D. in Thai, Chulalongkorn University, Thailand. (In Thai)
- Sanpangpud, T. [@tongsuksanpangpud4731]. (2023, September 28). Yak hai e-sport Thai dai sak neung rian thong phak rat ja dai hen khwam sam khan gee la cha nit nee mak khuen "I hope Thailand can win at least one gold medal so that the government will recognize the importance of this sport even more" [Comment on the post " eSports Arena of Valor (AOV) Bronze Medal Match: Vietnam vs Thailand "]. Facebook. <https://www.facebook.com/TalonEsportsPH> (In Thai)
- Sawasdee, Bh., & Nantachantoon, S. (2015). Linguistic Strategies which Convey Ideologies of Femininity in Brand-name Fashion Product Advertisements. *Silpakorn University Journal*, 35(3), 149-174.
- SFHgf3wl. [@SFHgf3wl]. (2023, September 27). Thep haeng Asia choe kan eng nai rop ching "The gods of Asia face each other in the final." [Comment on the post "(THA) JubJub vs KWAK (KOR) FC Online"]. Facebook. <https://www.facebook.com/thailandesports> (In Thai)
- Somsuk, P. (2006). *Discourse Usage of The Commentators in English Premier League Football Match on UBC*. Master Thesis, M.A. in Arts (Communication), Dhurakij Pundit University, Thailand. (In Thai)
- Sport Psych lab. (2025). *Social Media is A Double-edged Sword for Athletes*. Retrieved 8 February 2025, from <https://www.facebook.com/profile.php?id=100027999557393>
- Suttisima, V. (2014). *Communication and Discourses of Running in Thai Society*. Doctoral Dissertation, Ph.D. in Communication Arts, Chulalongkorn University, Thailand. (In Thai)
- Thawornprapasawat, P. (2023). *Kila Esports Khong Prathet Thai Kap Kan Khaengkhan Kila Radap Nanachat*. [Thailand's Esports and Its Participation in International Competitions]. Retrieved 8 February 2025, from <https://library.parliament.go.th/en/radioscript/rr2566-dec3> (In Thai)
- Wiroon. [@Wiroon940]. (2023, September 27). Su su krap ThailandTHTHTHTHTHTH "Fighting Thailand." [Comment on the post "2023 Asian Games"]. Facebook. <https://www.facebook.com/TheFaZeClan> (In Thai)
- Yamaphai, S. (2009). "Language used in communication" in *Summary of The Communication Skills Course Content Units 1-7*. Bangkok: Arunkanpim. (In Thai)