

การวิเคราะห์วิจารณ์ภาพยนตร์เรื่อง 'เกมเมอร์ เกมแม่' เพื่อสะท้อนมุมมองสังคมไทย
ต่อการเล่นเกม การแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต และระบบนิเวศอีสปอร์ตในประเทศไทย
ANALYTICAL CRITIQUE OF THE FILM 'MOTHER GAMER' TO REFLECT THAI SOCIETY'S
PERSPECTIVES ON GAMING, ESPORTS COMPETITIONS,
AND THAILAND'S ESPORTS ECOSYSTEM

ขจรศักดิ์ กันไช้^{1*}

Khajonsak Khanchai¹

¹สาขาวิชาธุรกิจอีสปอร์ต คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม

¹Esports Business, Faculty of Management Science, Nakhon Pathom Rajabhat University

*Corresponding Author: khajonsak@webmail.npru.ac.th

Received: August 27, 2025

Revised: September 25, 2025

Accepted: September 26, 2025

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์และวิจารณ์ภาพยนตร์ เกมเมอร์ เกมแม่ ในฐานะกรณีศึกษาเชิงสังคมศาสตร์ที่สะท้อนมุมมองของสังคมไทยต่อการเล่นเกม กีฬาอีสปอร์ต และระบบนิเวศอีสปอร์ต โดยดำเนินการภายใต้กรอบวิชาการและเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่ใช่เพื่อการสนับสนุนเชิงพาณิชย์ และการอ้างอิงถึงภาพยนตร์อยู่ภายใต้หลักเกณฑ์การใช้ข้อมูลเพื่อการวิจัยและการวิพากษ์โดยสุจริต และใช้วิธีการวิเคราะห์เชิงภาพยนตร์และสัญลักษณ์ ร่วมกับบทสัมภาษณ์เชิงลึกจากผู้เกี่ยวข้องกับการผลิตภาพยนตร์หลัก และนักวิชาการใน 4 สาขาวิชา ได้แก่ ภาพยนตร์และสื่อสารมวลชน วิทยาศาสตร์การกีฬา เทคโนโลยีการศึกษา และธุรกิจบันเทิง ผลการวิจัยพบว่าภาพยนตร์สะท้อนทั้งมุมมองเชิงสนับสนุนและเชิงโต้แย้ง การเล่นเกมไม่เพียงถูกมองว่าเป็นความบันเทิง แต่ยังเป็นแรงบันดาลใจและเส้นทางสู่อาชีพดิจิทัล ขณะเดียวกันก็สะท้อนความกังวลด้านการเรียน สุขภาพ และอคติของผู้ใหญ่ที่มองเกมในแง่ลบ อย่างไรก็ตาม ภาพยนตร์ยังชี้ว่าเกมสามารถพัฒนาทักษะการคิดเชิงกลยุทธ์ การแก้ปัญหา และการทำงานเป็นทีม ในมิติการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต ภาพยนตร์นำเสนอความจริงของการฝึกซ้อมที่เข้มงวด โอกาสจากรายได้และชื่อเสียง ควบคู่ไปกับแรงกดดันจากครอบครัวและสังคม ตลอดจนความไม่มั่นคงของอาชีพและปัญหาสุขภาพจิต ส่วนในมิติระบบนิเวศ ภาพยนตร์สะท้อนการขยายตัวของลีก สโมสร สปอนเซอร์ และสื่อดิจิทัลที่ช่วยยกระดับอีสปอร์ต แต่ยังมีข้อจำกัดด้านโครงสร้างพื้นฐาน นโยบายการศึกษา และการสนับสนุนจากรัฐ ข้อค้นพบจากการสัมภาษณ์ชี้ว่าการนำเสนออีสปอร์ตอย่างสมจริงต้องอาศัยความร่วมมือจากหลายฝ่าย และสะท้อนการเปลี่ยนผ่านของสังคมไทยจากการมองเกมเชิงลบไปสู่การยอมรับอีสปอร์ตในฐานะกีฬาและอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ และมีข้อเสนอแนะเพื่อพัฒนาอีสปอร์ตไทยอย่างยั่งยืน ควรดำเนินการ 3 ระดับ ได้แก่ ระดับสังคม ควรสร้างความเข้าใจที่ถูกต้องและลดอคติระดับครอบครัว ควรมีกลไกสื่อสารเพื่อสร้างสมดุลระหว่างการเรียนและการเล่นเกม และระดับนโยบาย ภาครัฐควรจัดทำมาตรการและกฎหมายรองรับ เพื่อให้อีสปอร์ตไทยเติบโตเป็นทั้งกีฬาอาชีพและอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ที่มีศักยภาพทางเศรษฐกิจและวัฒนธรรม

คำสำคัญ: อีสปอร์ตไทย, การแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต, ระบบนิเวศอีสปอร์ต, การเล่นเกม, การวิเคราะห์วิจารณ์ภาพยนตร์

Abstract

This research aims to analyze and critique the film *Gamer Game Mae* as a socio-scientific case study that reflects Thai society's perspectives on gaming, e-sports, and the e-sports ecosystem. The study is conducted strictly within an academic framework and for educational purposes only. It is not intended to promote the film in any commercial sense, and all references to the film fall under the principles of fair use for research and scholarly critique. Employing film and semiotic analysis, alongside in-depth interviews with the director, lead actors, and scholars in film and mass communication, sports science, educational technology, and entertainment business, the research identifies both supportive and critical views presented in the film. Findings reveal that gaming is depicted not only as leisure but also as a path toward career opportunities and digital identity, while simultaneously echoing social concerns regarding education, health, and negative adult perceptions. The film also demonstrates how gaming fosters strategic thinking, problem-solving, and teamwork. In terms of esports competition, the film highlights the rigor of training, discipline, and team structures, while also portraying pressures from family and society, the risks of career instability, and mental health challenges. Regarding the esports ecosystem, it illustrates the rise of leagues, professional clubs, sponsorships, and digital platforms that expand public recognition, yet it also reflects structural limitations, policy gaps, and insufficient educational and governmental support. Interviews with filmmakers underscore the challenge of authentically portraying esports, while academic perspectives emphasize esports as part of Thailand's shifting attitudes—from stigma to recognition as a legitimate sport and creative industry. The research concludes that sustainable esports development in Thailand requires interventions at three levels: 1) socially, by fostering accurate understanding and reducing stigma; 2) within families, by enhancing communication and balance between study and play; and 3) through policy, by ensuring state measures, welfare, and legal frameworks that support esports as both a professional sport and a creative cultural industry.

Keywords: Thai esports, Esports competitions, Esports ecosystem, Gaming, Film critical analysis

บทนำ

ในปัจจุบัน การเล่นเกม และการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต (Esports) ได้กลายเป็นปรากฏการณ์ทางสังคมที่ได้รับความนิยมอย่างกว้างขวาง ทั้งในประเทศไทยและระดับสากล สังคมไทยซึ่งครั้งหนึ่งเคยมองการเล่นเกมในแง่ลบว่าเป็นปัญหาสังคมที่กระทบต่อการเรียนรู้และพฤติกรรมของเยาวชน กำลังอยู่ในช่วงเปลี่ยนผ่านทัศนคติไปสู่การยอมรับมากขึ้น (Chenchob, 2022; Udomsook & Kaewma, 2019) ผลการสำรวจความคิดเห็นประชาชน สะท้อนว่าคนไทยบางส่วนยังกังวลต่อกีฬาอีสปอร์ต โดยเห็นว่าอาจก่อให้เกิดภาวะเด็กติดเกม ขาดความสนใจการเรียน และส่งเสริมความรุนแรงหรือการพนัน ซึ่งอาจเป็นโทษต่อสุขภาพและศีลธรรม ขณะเดียวกันก็มีคนอีกกลุ่มที่เห็นประโยชน์ของอีสปอร์ต เช่น ช่วยให้เยาวชนใช้เวลาว่างอย่างสร้างสรรค์ ฝึกสมอง พัฒนาทักษะ และเปิดโอกาสใหม่ๆ ในชีวิตได้ แนวคิดเรื่องอีสปอร์ตในฐานะ “กีฬา” ยังเป็นที่ถกเถียง แต่ความนิยมที่เพิ่มขึ้นทำให้ภาครัฐไทยเริ่มให้ความสำคัญมากขึ้น เมื่อปี 2560 กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา ได้ประกาศรับรองให้อีสปอร์ตเป็นชนิดกีฬาที่ต้องตามกฎหมายไทยอย่างเป็นทางการ ตามพระราชบัญญัติการกีฬาแห่งประเทศไทย พ.ศ. 2558 ซึ่งนับเป็นก้าวสำคัญที่ทำให้อีสปอร์ตได้รับการยอมรับในวงกว้างมากขึ้น ปัจจุบันประเทศไทยมีผู้เล่นเกม

อิเล็กทรอนิกส์ทุกแพลตฟอร์ม (Platform) รวบรวม 27.5 ล้านคน และจำนวนดังกล่าวยังเพิ่มขึ้นต่อเนื่อง สอดคล้องกับแนวโน้มระดับโลกที่กีฬาอีสปอร์ตเติบโตอย่างรวดเร็ว โดยมีการบรรจุแข่งขันอีสปอร์ตเป็นกีฬาสารพัดในเอเชียนเกมส์ 2018 และเป็นกีฬาเหรียญรางวัลอย่างเต็มตัวครั้งแรกในเอเชียนเกมส์ 2022 ที่นครหางโจว ประเทศจีน นอกจากนี้มูลค่าตลาดอีสปอร์ตทั่วโลกยังพุ่งสูงถึงกว่า 1.1 พันล้านดอลลาร์สหรัฐในปี 2020 สะท้อนว่ากีฬาอีสปอร์ตไม่ได้เป็นเพียงเรื่องเล่นๆ อีกต่อไป หากแต่กลายเป็นอุตสาหกรรมใหม่ที่ทรงพลังในสายตาสังคมโลก (Wisetwongchai, 2020 cite in Valentine, 2020)

กีฬาอีสปอร์ตไทยจะเติบโตขึ้นมาก แต่การพัฒนาอุตสาหกรรมอีสปอร์ตในประเทศยังเผชิญกับสภาพปัญหาและอุปสรรคหลายประการเมื่อเทียบกับบางประเทศที่เป็นผู้นำด้านนี้ ในประเทศไทยเอง ทักษะของนักกีฬาอีสปอร์ตยังถูกมองในแง่ลบ ดังที่มีผู้ให้เหตุผลว่าสังคมไทยยังขาดความพร้อมในการสนับสนุนกีฬาอีสปอร์ต ผู้เล่นเยาวชนหลายคนยังขาดทักษะการแบ่งเวลาและวินัยที่เหมาะสม อีกทั้งพื้นฐานสังคมไทยแตกต่างจากต่างประเทศทำให้อาจควบคุมดูแลยาก เยาวชนจึงทุ่มเวลาให้การเล่นเกมนานเกินไปจนเกิดปัญหาติดเกมได้ง่าย (Udomsook & Kaewma, 2019) ปัจจัยด้านโครงสร้างพื้นฐานก็เป็นอุปสรรคหนึ่ง จากการจัดอันดับของ The Economist พบว่าไทยมีคะแนนคุณภาพและความเร็วอินเทอร์เน็ตเพียง 3.2 เต็ม 10 ขณะที่ประเทศชั้นนำทางดิจิทัลอย่างฮ่องกงและสิงคโปร์ได้ถึง 7.5 เต็ม 10 ซึ่งบ่งชี้ว่าไทยยังต้องพัฒนาสาธารณูปโภคดิจิทัลให้เพียงพอ (Chenchob, 2022) ในด้านการสนับสนุนเชิงนโยบาย ประเทศไทยเพิ่งได้รับรองสถานะของอีสปอร์ตเป็นกีฬาอาชีพเมื่อปี 2564 โดย คณะกรรมการกีฬาอาชีพ ได้ประกาศให้การแข่งขันอีสปอร์ตอยู่ภายใต้พระราชบัญญัติส่งเสริมกีฬาอาชีพ พ.ศ. 2556 เทียบเท่ากับกีฬาดั้งเดิมส่งผลให้นักกีฬาและสโมสรอีสปอร์ตได้รับการคุ้มครองตามกฎหมาย (Horayangura et al., 2024) ขณะที่ต่างประเทศมีความก้าวหน้าในด้านนี้มานานกว่า อาทิ เกาหลีใต้ที่ยอมรับกีฬาอีสปอร์ตตั้งแต่ปี 2000 ภาครัฐจัดตั้งสมาคมอีสปอร์ต (KeSPA) กำหนดให้แต่ละสโมสรต้องทำสัญญาจ้างนักกีฬาอีสปอร์ตเป็นเวลาอย่างน้อยหนึ่งปี พร้อมกำหนดเงินเดือนขั้นต่ำไว้ให้ผู้เล่นมืออาชีพอย่างเป็นระบบ และจีนประกาศรับรองอีสปอร์ตเป็นกีฬาอย่างเป็นทางการตั้งแต่ปี 2003 และผนวกการแข่งขันอีสปอร์ตเข้าไว้ในแผนพัฒนากีฬาแห่งชาติในแผนที่ 5 ฉบับที่ 13 เพื่อยกระดับวงการเกมให้เป็นส่วนหนึ่งของยุทธศาสตร์ชาติ (Lam & Wong, 2024) สหรัฐอเมริกาและยุโรปยังมีการลงทุนจากภาคเอกชนและจัดตั้งลีกอีสปอร์ตอาชีพอย่างแพร่หลาย รวมถึงมหาวิทยาลัยหลายแห่งในสหรัฐฯ อังกฤษ จีน และเกาหลีใต้ที่เปิดหลักสูตรด้านอีสปอร์ต ในขณะที่ไทยเองก็เริ่มปรับตัว โดยมีมหาวิทยาลัยศรีปทุม มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์ มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย และมหาวิทยาลัยกรุงเทพได้บรรจุวิชาเกี่ยวกับธุรกิจดิจิทัลและอีสปอร์ตในหลักสูตรระดับอุดมศึกษาแล้ว เพื่อผลิตบุคลากรรองรับการเติบโตของวงการนี้ให้ทัดเทียมต่างประเทศตามนโยบาย Thailand 4.0 (Udomsook & Kaewma, 2019) เมื่อเทียบกันแล้ว ไทยยังถือว่าอยู่ในช่วงเริ่มต้นของการพัฒนา ระบบนิเวศอีสปอร์ต ที่ต้องเร่งแก้ไขจุดอ่อนต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นการสร้างความเข้าใจที่ถูกต้องในสังคม การพัฒนาโครงสร้างพื้นฐาน และการสนับสนุนจากทั้งภาครัฐและเอกชนให้เทียบเท่ามาตรฐานสากลต่อไป

แนวทางที่จะศึกษา บริบทการพัฒนาทางกีฬา โดยเฉพาะกีฬาอีสปอร์ต และทัศนคติของสังคมต่อปรากฏการณ์ใหม่นี้ คือการวิเคราะห์สื่อบันเทิงที่สะท้อนภาพวงการเกมและอีสปอร์ตออกมาให้ผู้ชมวงกว้างได้เห็นอย่างเป็นรูปธรรม ซึ่งสื่อภาพยนตร์นับว่ามีบทบาทสำคัญในฐานะกระจกบานใหญ่ที่สะท้อนทั้งมุมมองและค่านิยมของสังคมได้อย่างชัดเจน (Naksen, 2013 cited in Tharavijitkul, 2008) ภาพยนตร์แนวกีฬา (Sports Films) มักนำเสนอเรื่องราวการต่อสู้ของนักกีฬา และการฝ่าฟันอุปสรรคของวงการกีฬา ซึ่งหลายครั้งมีรากฐานมาจากความเป็นจริงในสังคม ภาพยนตร์เรื่อง “เกมเมอร์ เกมแม่” (Mother Gamer) ถือเป็นภาพยนตร์ไทยเรื่องแรกที่หยิบเอาประเด็นกีฬาอีสปอร์ตมาเป็นแก่นเรื่องหลักของภาพยนตร์ เพื่อถ่ายทอดเบื้องหลังวงการเกมเมอร์และนักกีฬาอีสปอร์ตให้สังคมไทยได้เข้าใจมากขึ้น (Wisetwongchai, 2020) สะท้อนให้เห็นความตั้งใจที่จะนำเสนอโลกของกีฬาอีสปอร์ตอย่างสมจริงและเข้าถึงกลุ่มผู้ชมยุคใหม่ที่เติบโตมากับวัฒนธรรมเกมโดยตรง เนื้อหาของเรื่องกล่าวถึงผู้ใหญ่ (มารดา) ไม่เห็นด้วยกับเส้นทางนักกีฬาอีสปอร์ตของเยาวชน (ลูก) ถึงขั้นตัดสินใจลงนามแข่งเองด้วยการฟอร์มทีมอีสปอร์ตขึ้นมา เพื่อทำประลองและสั่งสอนให้ลูกได้เรียนรู้ความจริงจังของวงการนี้ โครงเรื่องดังกล่าว

ตั้งอยู่บนพื้นฐานสถานการณ์ร่วมสมัยของวงการอีสปอร์ตไทย โดยใช้เกม Realm of Valor (RoV) ซึ่งเป็นเกมแนว MOBA ยอดนิยมเป็นสื่อกลางในการแข่งขัน ตามความเป็นจริงที่ว่า RoV เป็นเกมออนไลน์ที่มีผู้เล่นชาวไทยนิยมอย่างแพร่หลายและมีจัดแข่งระดับมืออาชีพในประเทศ ในปี 2563 ที่ภาพยนตร์ออกฉาย วงการอีสปอร์ตไทยได้สร้างปรากฏการณ์สำคัญคือมีการจัดแข่งขัน RoV Pro League ซึ่งมีเงินรางวัลรวมสูงถึง 10 ล้านบาท ถือเป็นแรงบันดาลใจให้เกมเมอร์รุ่นใหม่ฝันอยากผันตัวเป็นนักกีฬาอาชีพกันอย่างกว้างขวาง ผ่านการต่อสู้ของตัวละครผู้มุ่งมั่นจะพิสูจน์ตนเองบนเส้นทางอาชีพนักกีฬาอีสปอร์ตและค่านิยมดั้งเดิมของผู้ปกครองไทยที่ห่วงอนาคตลูก ทว่าสุดท้ายแล้วภาพยนตร์ได้นำเสนอการปรับตัวของทั้งสองฝ่ายคือ เยาวชนก็ต้องพิสูจน์ตนเองด้วยความมุ่งมั่นและความรับผิดชอบ ขณะที่ผู้ปกครองเอง ต้อง “เปิดใจ” มองโลกในมุมใหม่เพื่อเข้าใจว่าอีสปอร์ตก็สามารถเป็นเส้นทางอาชีพที่มั่นคงได้หากได้รับการสนับสนุนที่ถูกต้อง (Siwapornpa, 2020)

งานวิจัยที่เกี่ยวกับการวิเคราะห์ภาพยนตร์เพื่อตีความมุมมองของสังคมมีให้เห็นในหลายบริบท ทั้งไทยและต่างประเทศ ผลการศึกษาของนักวิจัยไทยหลายท่านชี้ว่าภาพยนตร์สามารถสะท้อนปัญหาและค่านิยมของสังคมได้อย่างชัดเจนพบว่า ภาพยนตร์ไทยสะท้อนประเด็นปัญหาสังคมไทยไว้หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นปัญหาศีลธรรม ครอบครัวยุคใหม่ ความเหลื่อมล้ำทางการศึกษา อาชญากรรม หรือยาเสพติด เป็นต้น (Sena & Chermanchonlamark, 2021) ข้อค้นพบนี้สอดคล้องกับแนวคิดของสำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติที่ให้นิยามว่า ภาพยนตร์ เป็นสื่อเคลื่อนไหวที่สะท้อนเหตุการณ์ทางสังคมการเมือง และวัฒนธรรมของยุคสมัยนั้นๆ (Naksen, 2013 cited in Tharavijitkul, 2008) ในระดับสากลมีงานวิจัยในลักษณะวิเคราะห์ ภาพยนตร์กีฬาหรือสารคดีกีฬา เพื่อศึกษามิติทางสังคมของวงการกีฬา โดยพบว่า เนื้อหาภาพยนตร์สะท้อนพัฒนาการและประเด็นทางสังคมหลากหลายในบริบทกีฬาช่วงเวลาต่างๆ (Pearson et al., 2003) สำหรับในบริบทของการเล่นเกมและอีสปอร์ตโดยเฉพาะ แม้จะยังไม่มีงานวิจัยอยู่มากนัก แต่ก็เริ่มมีความสนใจจากทั้งวงการวิชาการและสื่อมวลชนในการวิเคราะห์การนำเสนอภาพลักษณ์ของ “เกมเมอร์” และกีฬาอีสปอร์ตในสื่อภาพยนตร์และโทรทัศน์มากขึ้น นักวิชาการด้านสื่อบางส่วนชี้ว่าแต่เดิม ภาพแทนของเกมเมอร์ในสื่อ มักถูกเหมารวมไปในทางลบและตลกขบขัน อาทิ ตัวละครเกมเมอร์ในภาพยนตร์หรือละครซีรีส์ (Sitcom) มักถูกวางบทให้เป็นคนติดเกมที่เก็บตัว ขาดทักษะสังคม และหมกมุ่นอยู่กับเกมตลอดเวลา ขณะเดียวกันก็มีสื่อบางส่วนที่พยายามสร้างภาพลักษณ์ที่ถูกต้องและหลากหลายมากขึ้นให้แก่ชุมชนเกมในภาพยนตร์สารคดี “Indie Game: The Movie” เผยแพร่ในปี 2012 ที่ติดตามชีวิตผู้สร้างวิดีโอเกมอิสระเพื่อเผยให้เห็นทั้งความหลงใหลและความยากลำบากของคนทำเกมอย่างตรงไปตรงมา (Lee, 2025) และ “Free to Play” เผยแพร่ในปี 2014 และ “The Smash Brothers” เผยแพร่ในปี 2013 ก็สะท้อนให้เห็นถึงการเติบโตของวงการกีฬาอีสปอร์ตและชีวิตจริงของผู้เล่นในระดับมืออาชีพ ซึ่งช่วยเปลี่ยนทัศนคติของสังคมที่มีต่อเกมเมอร์ในเชิงบวกมากขึ้น (Fuzzy Pixels, n.d) ทั้งนี้สื่อกระแสหลักจำนวนไม่น้อยยังคงนำเสนอภาพเกมเมอร์แบบเหมารวม จึงมีการเรียกร้องให้มีการสร้างสรรค์สื่อที่สะท้อนวัฒนธรรมเกมอย่างลึกซึ้งและเที่ยงตรงมากขึ้น เพื่อลดอคติและความไม่เข้าใจระหว่างสังคมวงกว้างกับกลุ่มคนเล่นเกมและกีฬาอีสปอร์ต

จากความข้างต้น แม้งานวิจัยเกี่ยวกับการนำเสนอกีฬาอีสปอร์ตในสื่อภาพยนตร์และโทรทัศน์เริ่มมีปรากฏบ้างแล้ว แต่ในบริบทสังคมไทยยังไม่พบการศึกษาที่เชื่อมโยงอย่างเป็นระบบระหว่างศาสตร์ภาพยนตร์กับปรากฏการณ์อีสปอร์ต จึงเป็นช่องว่างสำคัญที่ผู้วิจัยสนใจ ดังนั้นสำหรับงานวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยจึงต่อยอดจากกรอบแนวคิดดังกล่าว โดยวิเคราะห์เชิงวิจารณ์ภาพยนตร์ เกมเมอร์ เกมแม่ ในฐานะสื่อสะท้อนมุมมองของสังคมไทยต่อการเล่นเกม การแข่งขันอีสปอร์ต และระบบนิเวศอีสปอร์ตในประเทศไทย และมีใช้เพียงการวิจารณ์ภาพยนตร์เพื่อความบันเทิง แต่เป็นการใช้ภาพยนตร์เป็นกรณีศึกษาสำหรับวิเคราะห์เชิงวิจารณ์บริบทการพัฒนาวงการกีฬาอีสปอร์ตไทยตลอดจนทัศนคติและค่านิยมของสังคมไทยต่อการเล่นเกมและกีฬาอีสปอร์ตที่แฝงอยู่ในเนื้อหาของภาพยนตร์ และยังสะท้อนให้เห็นถึงทิศทางและความเปลี่ยนแปลงทางสังคมไทยในยุคดิจิทัลที่วิดีโอเกมเป็นกีฬาอาชีพ ธุรกิจสร้างสรรค์ และวัฒนธรรมร่วมสมัยที่มีบทบาทต่อชีวิตของไทยต่อไป โดยผู้วิจัยกำหนดวัตถุประสงค์ไว้ 3 ประการ ได้แก่ 1) เพื่อวิเคราะห์วิจารณ์เนื้อหา ตัวละคร และสัญลักษณ์ทางภาพยนตร์ในเรื่อง ‘เกมเมอร์ เกมแม่’ ที่สะท้อนมุมมองของสังคมไทยต่อการเล่นเกม การแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต และระบบนิเวศอีสปอร์ตใน

ประเทศไทย 2) เพื่อวิเคราะห์บทสัมภาษณ์จากผู้เกี่ยวข้องกับการผลิตภาพยนตร์หลักในภาพยนตร์ในเรื่อง ‘เกมเมอร์ เกมแม่’ และนักวิชาการสะท้อนมุมมองของสังคมไทยต่อการเล่นเกม การแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต และระบบนิเวศอีสปอร์ตในประเทศไทย และ 3) เพื่อระบุและอธิบายปัญหา อุปสรรค และโอกาสของการพัฒนากีฬาอีสปอร์ตไทยทางภาพยนตร์ในเรื่อง ‘เกมเมอร์ เกมแม่’ ที่เชื่อมโยงกับสถานการณ์ในสังคมไทย

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์และวิจารณ์ภาพยนตร์ ‘เกมเมอร์ เกมแม่’ ในฐานะกรณีศึกษาเชิงสังคมศาสตร์ที่สะท้อนมุมมองของสังคมไทยต่อการเล่นเกม กีฬาอีสปอร์ต และระบบนิเวศอีสปอร์ต โดยดำเนินการภายใต้กรอบวิชาการและเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่ใช่เพื่อการสนับสนุนเชิงพาณิชย์ และการอ้างอิงถึงภาพยนตร์อยู่ภายใต้หลักเกณฑ์การใช้ข้อมูลเพื่อการวิจัยและการวิพากษ์โดยสุจริตตามแนวทางของ Fisher (2021) งานวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยใช้แนวทางการวิเคราะห์วิจารณ์ภาพยนตร์ (Film Criticism Analysis) และการวิเคราะห์เนื้อหาเชิงสัญลักษณ์ (Content & Semiotic Analysis) เพื่อทำความเข้าใจการสะท้อนทัศนคติของสังคมไทยผ่านภาพยนตร์ ข้อมูลที่ใช้มีดังนี้

แหล่งของข้อมูล

ข้อมูลปฐมภูมิ ผู้วิจัยอาศัยข้อมูลจาก 1) ภาพยนตร์เรื่อง ‘เกมเมอร์ เกมแม่’ ‘Mother Gamer’ ที่เผยแพร่ในปี 2563 ซึ่งจะใช้เป็นกรณีศึกษาหลักในการวิจัยครั้งนี้ จำนวน 1 เรื่อง 2) บทสัมภาษณ์เชิงลึกจากผู้เกี่ยวข้องในการผลิตภาพยนตร์ที่มีการเผยแพร่ในสื่อมวลชนและสื่อสาธารณะ ซึ่งในข้อที่ 2 ผู้วิจัยกำหนดคุณสมบัติผู้ให้ข้อมูลว่าต้องเป็นผู้ที่มีส่วนร่วมหลักในการผลิตภาพยนตร์หลัก จำนวน 4 คน โดยผู้วิจัยเลือกแหล่งข้อมูลจากบทสัมภาษณ์ที่เป็นอิสระจากค่ายภาพยนตร์หรือและผู้ให้การสนับสนุนภาพยนตร์ เพื่อให้เกิดความน่าเชื่อถือ (Credibility) และความเป็นอิสระจากอคติของผู้วิจัย (Confirmability) ตามหลัก Trustworthiness ของ Lincoln & Guba (1985) และ 3) การสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิทางวิชาการระดับตั้งแต่ผู้ช่วยศาสตราจารย์ขึ้นไปใน 4 สาขาวิชาฯ ละ 1 คน รวมทั้งหมด 4 คน ได้แก่ ภาพยนตร์และสื่อสารมวลชน วิทยาศาสตร์การกีฬา เทคโนโลยีการศึกษา และธุรกิจบันเทิง ซึ่งในข้อที่ 3 ผู้วิจัยกำหนดคุณสมบัติผู้ให้ข้อมูลว่าต้องมีผลงานวิชาการหรือประสบการณ์เกี่ยวข้องโดยตรงกับประเด็นที่ศึกษา โดยพิสูจน์ได้ด้วยการถูกแต่งตั้งให้ดำรงตำแหน่งตั้งแต่ผู้ช่วยศาสตราจารย์ขึ้นไป การเข้าถึงผู้ให้ข้อมูลใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ควบคู่กับการแนะนำต่อเนื่อง (Snowball Sampling) เพื่อให้ได้ผู้เชี่ยวชาญที่เหมาะสม จำนวนผู้ให้ข้อมูลสาขาละ 1 คน รวมทั้งหมด 4 คน โดยพิจารณาตามหลักการบรรลุจุดอิ่มตัวของข้อมูล (Data Saturation) ตามหลักการของการใช้กรณีศึกษา (Case Study) (Nastasi & Schensul, 2005 cited in Sutheewasinnon & Pasunon, 2016)

ข้อมูลทุติยภูมิ คือ งานวิจัย บทความวิชาการ ตำรา และเอกสารทางการที่เกี่ยวข้องกับการเล่นเกม กีฬาอีสปอร์ต และระบบนิเวศอีสปอร์ต ทั้งในประเทศไทยและต่างประเทศ ร่วมกับนโยบายและประกาศของหน่วยงานรัฐ และรายงานข่าว สื่อสิ่งพิมพ์ และเว็บไซต์ทางการขององค์กรอีสปอร์ตในและต่างประเทศ

เครื่องมือวิจัย วิธีการได้มาซึ่งข้อมูล และการวิเคราะห์ข้อมูล

งานวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพในการวิเคราะห์วิจารณ์ภาพยนตร์และการวิเคราะห์เนื้อหาเชิงสัญลักษณ์ โดยเครื่องมือวิจัยที่สามารถตอบวัตถุประสงค์ผู้วิจัยได้ศึกษางานวิจัยที่ใกล้เคียงกัน กำหนดไว้ 4 เครื่องมือ ดังนี้

เครื่องมือที่ 1: การวิเคราะห์ภาพยนตร์ด้วยการบันทึกข้อมูลเชิงโครงสร้าง โดยประยุกต์ทฤษฎี Film Semiotics ของ Metz (1974) เพื่อถอดรหัสองค์ประกอบภาพยนตร์ โดยจำแนกตามแนวคิด Denotation/Connotation ของ Barthes (1967) เพื่อสะท้อนทัศนคติทางสังคมที่เกี่ยวกับอีสปอร์ต ที่ชี้ว่าภาพยนตร์เป็นระบบสัญลักษณ์ที่สามารถถอดรหัสเพื่อทำความเข้าใจทั้งความหมายตรงและความหมายแฝง โดยผู้วิจัยรับชมภาพยนตร์อย่างน้อย 3 รอบ พร้อมบันทึกข้อมูลในแบบฟอร์ม

ได้แก่ 1) ตัวละครหลัก 2) เหตุการณ์สำคัญ 3) บทสนทนาที่เกี่ยวข้องกับกีฬาอีสปอร์ต และ 4) องค์ประกอบภาพ เสียง หรือ สัญลักษณ์ที่สะท้อนทัศนคติทางสังคมอย่างใดอย่างหนึ่ง แล้วจึงนำข้อมูลที่บันทึกมาจัดหมวดหมู่เป็น 2 ชั้น คือ ความหมายตรง (denotation) และ ความหมายแฝง (connotation) จากนั้นเชื่อมโยงพร้อมกับพรรณนาข้อค้นพบสังคมไทยต่ออีสปอร์ต

เครื่องมือที่ 2: การวิเคราะห์เนื้อหาแนวทางนี้อ้างอิงจาก Krippendorff (2018) Neuendorf (2017) และ Berelson (1952) ที่เสนอวิธีสร้างเกณฑ์รหัส (Coding Scheme) สำหรับการวิเคราะห์เนื้อหาอย่างเป็นระบบ เพื่อให้การตีความมีความน่าเชื่อถือและตรวจสอบซ้ำได้ ผู้วิจัยพัฒนาเครื่องมือนี้โดยอิงจากงานวิจัยและทฤษฎีด้านอีสปอร์ตและสังคมวัฒนธรรมซึ่งประกอบด้วยการยอมรับอีสปอร์ตในฐานะกีฬา (Jenny et al., 2017) และปัญหาการติดเกมหรืออคติสังคม (André et al., 2020)

เครื่องมือที่ 3: การตรวจสอบความน่าเชื่อถือของข้อมูลในการวิเคราะห์เนื้อหาใช้แนวคิด Triangulation ของ Denzin (2012) ใช้ข้อมูลจากเครื่องมือที่ 2 เชื่อมโยงกับแหล่งข้อมูลที่น่าเชื่อถือ อาทิ งานวิจัยหรืองานวิชาการที่เกี่ยวข้อง และประกาศหรือนโยบายรัฐเพื่อเพิ่มความถูกต้องและลดอคติของผู้วิจัย โดยผู้วิจัยรวบรวมข้อมูล 2 ประเภท ได้แก่ 1) เนื้อหาจากภาพยนตร์ และ 2) งานวิจัยหรืองานวิชาการ และ/หรือประกาศหรือนโยบายรัฐที่เกี่ยวข้องกับอีสปอร์ต

เครื่องมือที่ 4: การตรวจสอบการปรากฏ (Presence) ความลึก (Depth) และการเปรียบเทียบระดับขั้นกว่า (Comparative Link) ผู้วิจัยพัฒนา Checklist โดยใช้ข้อมูลที่ได้จากเครื่องมือที่ 1 และ 2 โดยใช้การประเมินเชิงเปรียบเทียบ และตรวจว่าประเด็นในภาพยนตร์สะท้อนหรือขัดแย้งที่ได้จากเครื่องมือที่ 3 มีเกณฑ์การปรากฏ ได้แก่ ไม่ปรากฏและปรากฏ และเกณฑ์ความลึก ได้แก่ กล่าวถึงผ่านๆ ส่วนหนึ่งของเรื่อง และแก่นสำคัญ แล้วจึงสรุปว่าสถานการณ์ดังกล่าวเป็นเชิงสนับสนุนหรือขัดแย้ง

เครื่องมือที่ 5: การตรวจสอบความน่าเชื่อถือของข้อมูลในการวิเคราะห์บทสัมภาษณ์โดยใช้หลัก Trustworthiness ของ Lincoln & Guba (1985) เพื่อสร้างความน่าเชื่อถือของข้อมูล และเชื่อมโยงกับแหล่งข้อมูลที่น่าเชื่อถือ ได้แก่ การเลือกแหล่งข้อมูลจากหลายมิติ (Triangulation) การคัดสรรบทสัมภาษณ์ที่มีการเผยแพร่สู่สาธารณะและไม่ขึ้นกับผู้ผลิตภาพยนตร์ (Confirmability) และการเลือกผู้ทรงคุณวุฒิที่มีผลงานหรือประสบการณ์ตรง (Dependability) โดยงานวิจัยหรืองานวิชาการที่เกี่ยวข้อง และประกาศหรือนโยบายรัฐเพื่อเพิ่มความถูกต้องและลดอคติของผู้วิจัย โดยผู้วิจัยรวบรวมข้อมูล 2 ประเภท ได้แก่ 1) การถอดบันทึกการสัมภาษณ์ และ 2) งานวิจัยหรืองานวิชาการ และ/หรือประกาศหรือนโยบายรัฐที่เกี่ยวข้องกับอีสปอร์ต

เครื่องมือที่ 6: แบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง (Semi-structured Interview) เพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับสะท้อนมุมมองสังคมไทยต่อการเล่นเกม การแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต และระบบนิเวศอีสปอร์ตในประเทศไทยที่ได้รับจากภาพยนตร์ โดยออกแบบชุดคำถามให้เหมาะสมกับผู้ให้ข้อมูลซึ่งมีความเชี่ยวชาญเฉพาะด้าน ประกอบด้วยคำถามปลายเปิดจำนวน 5 ข้อ เพื่อกระตุ้นให้ผู้ให้สัมภาษณ์สะท้อนมุมมอง ความรู้ ความเชื่อ และข้อเสนอแนะ ได้แก่ 1) ท่านมีมุมมองว่าปรากฏการณ์การเล่นเกมและการแข่งขันอีสปอร์ตสะท้อนภาพสังคมไทยในมิติใดบ้าง 2) จากมุมมองของท่านข้างต้น สังคมไทยมีทัศนคติเชิงบวกและเชิงลบต่อเกมและอีสปอร์ตอย่างไร และมีปัจจัยใดเป็นตัวกำหนดทัศนคตินั้น 3) ท่านเห็นบทบาทของสาขาวิชาที่ท่านเชี่ยวชาญ ต่อการพัฒนาหรือการสร้างความสำเร็จเรื่องอีสปอร์ตในสังคมไทยอย่างไร 4) ท่านมองว่าระบบนิเวศอีสปอร์ตไทยมีจุดแข็ง จุดอ่อน โอกาส และความท้าทายอะไรบ้าง และ 5) ท่านมีข้อเสนอแนะเชิงนโยบายหรือเชิงปฏิบัติอย่างไร เพื่อให้สังคมไทยสามารถใช้ประโยชน์จากการเติบโตของอีสปอร์ตได้อย่างสร้างสรรค์และยั่งยืน

ในการวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยจะแสดงผลการวิจัยในส่วนของเครื่องมือที่ 1-4 ผู้วิจัยได้ใช้กรอบในการกำหนดรหัสหลักและรหัสรองสำหรับวิเคราะห์ ดัง Table 1.

Table 1. Primary codes according to the objectives and secondary codes of gaming, esports competition, and the esports ecosystem.

Obj.code	Sub-codes	Example
C1: Gaming	C1.1: Motivation to play	Play for fun, for a career
	C1.2: Impact of playing	Miss school, exhaustion, lack of focus
	C1.3: Social perception	Supportive, misunderstood, opposed
	C1.4: Skills and learning	Planning, teamwork, problem-solving
	C1.5: Social image	Gaming addiction, lack of future
C2: Esports Competition	C2.1: Practice and discipline	Regular practice, time management
	C2.2: Team organization	Role in the team, collaboration
	C2.3: Pressure and challenges	Expectations from family/coaches
	C2.4: Rewards and fame	Prize money, recognition, career path
	C2.5: Sustainability	Short career lifespan, opportunities after retirement
C3: Esports Ecosystems	C3.1: Competition structure	Leagues, tournaments, organized by gaming companies
	C3.2: Professional clubs/teams	Affiliation, selection
	C3.3: Sponsors	Brands, equipment, funding
	C3.4: Media and platforms	Live broadcasting, streaming
	C3.5: Education	Esports curriculum
	C3.6: Problems and risks	Gaming addiction, gambling, mental health

กรอบแนวคิดงานวิจัย

งานวิจัยนี้ผู้วิจัยใช้ภาพยนตร์ 'เกมเมอร์ เกมแม่' เป็นฐานในการวิเคราะห์และเชื่อมโยงกับมิติการเล่นเกม การแข่งขันอีสปอร์ต และระบบนิเวศอีสปอร์ต โดยเริ่มจากการวิเคราะห์เชิงสัญลักษณ์ (Denotation/Connotation) และการเข้ารหัสข้อมูล (Objective Code/Sub-code) ก่อนตรวจสอบความน่าเชื่อถือของข้อมูลด้วยวิธีการ Triangulation และ Trustworthiness รวมถึงการพิจารณาความลึกซึ้งและการเปรียบเทียบเชื่อมโยง (Presence, Depth, Comparative Link) ข้อมูลที่วิเคราะห์จะถูกสนับสนุนจากบทสัมภาษณ์ผู้เกี่ยวข้องกับการผลิตภาพยนตร์หลัก เพื่อสะท้อนเจตนารมณ์การเล่าเรื่อง และมุมมองต่ออีสปอร์ต และขยายด้วยการสัมภาษณ์เชิงลึกนักวิชาการที่มีตำแหน่งตั้งแต่ผู้ช่วยศาสตราจารย์ขึ้นไปใน 4 สาขา ได้แก่ ภาพยนตร์และสื่อสารมวลชน วิทยาศาสตร์การกีฬา เทคโนโลยีการศึกษา และธุรกิจบันเทิง เพื่อสะท้อนมุมมอง สังคมไทยต่อการเล่นเกม การแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต และระบบนิเวศอีสปอร์ตในประเทศไทย ที่ครอบคลุมปัญหา อุปสรรค และโอกาสของการพัฒนากีฬาอีสปอร์ตไทย ดัง Figure 1.

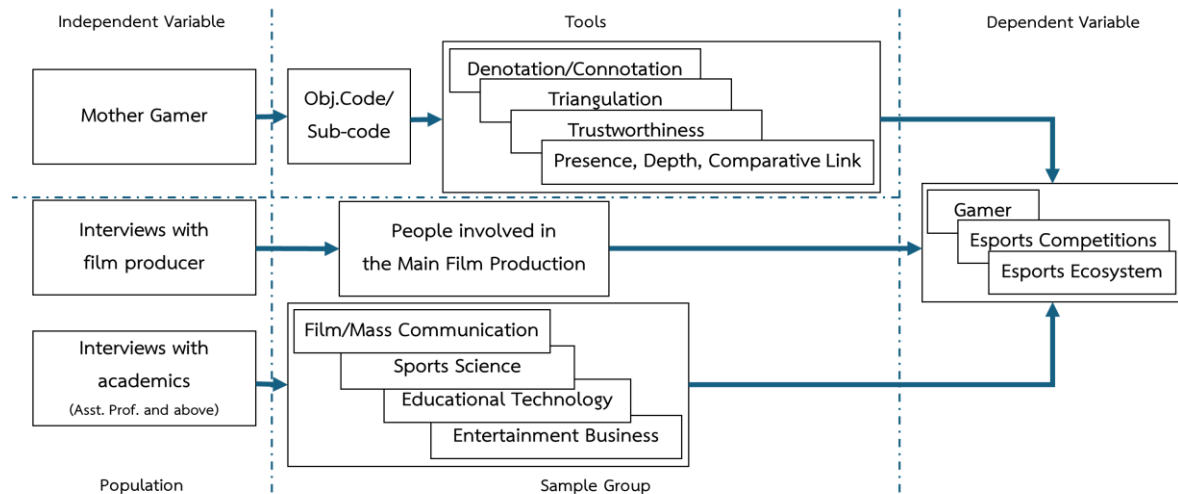


Figure 1. Research Conceptual Framework

ผลการวิจัย

ผลการวิจัยจากการวิเคราะห์และวิจารณ์ภาพยนตร์ ‘เกมเมอร์ เกมแม่’ โดยใช้กรอบการเข้ารหัสหลักตามวัตถุประสงค์และรหัสรองแบ่งออกเป็น 3 มิติหลัก ได้แก่ C1: การเล่นเกม C2: การแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต และ C3: ระบบนิเวศอีสปอร์ต โดยภาพยนตร์สะท้อนมุมมองของสังคมไทยต่อเกมและอีสปอร์ตทั้งเชิงสนับสนุนและเชิงโต้แย้ง ข้อมูลถูกจัดหมวดหมู่เป็นรหัสรองและเปรียบเทียบกับหลักฐานเชิงวิชาการและนโยบายรัฐที่เกี่ยวข้อง และจากบทสัมภาษณ์จากผู้เกี่ยวข้องกับการผลิตภาพยนตร์หลัก และนักวิชาการสะท้อนมุมมองของสังคมไทย

ในตารางที่ 2 มิติการเล่นเกม (C1) ภาพยนตร์แสดงให้เห็นแรงจูงใจของเยาวชนในการเล่นเกมที่เกินกว่าความบันเทิง แต่รวมถึงความฝันด้านอาชีพ (C1.1) สะท้อนผลกระทบต่อการเรียน สุขภาพ และความสัมพันธ์กับครอบครัว (C1.2) ซึ่งตรงกับความกังวลของสังคม ทั้งยังสะท้อนทัศนคติของผู้ใหญ่ที่ปฏิเสธเกมในฐานะกีฬา (C1.3) ภาพลักษณ์เชิงลบของนักเล่นเกม (C1.5) แต่ชี้ว่าการเล่นเกมสามารถสร้างทักษะการวางแผนและการทำงานเป็นทีม (C1.4) ในตารางที่ 3 มิติการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต (C2) ภาพยนตร์สะท้อนความสำคัญของการฝึกซ้อมและวินัยที่เข้มงวด (C2.1) การจัดทีมตามบทบาท (C2.2) และแรงกดดันจากครอบครัวและสังคม (C2.3) ขณะเดียวกันยังชี้ให้เห็นโอกาสจากเงินรางวัลและชื่อเสียง (C2.4) แต่ก็นำเสนอความไม่มั่นคงของอาชีพนักกีฬา (C2.5) และในตารางที่ 4 มิติระบบนิเวศอีสปอร์ต (C3) ภาพยนตร์สะท้อนองค์ประกอบของวงการไทยที่กำลังพัฒนา เช่น โครงสร้างการแข่งขันที่มีรูปแบบลีกและทัวร์นาเมนต์ (Leagues & Tournaments) (C3.1) และบทบาทของสโมสรอาชีพ (C3.2) รวมทั้งการสนับสนุนจากผู้สนับสนุน (C3.3) และการถ่ายทอดสดผ่านสื่อดิจิทัล (C3.4) ที่ช่วยขยายการยอมรับของสังคม แต่ก็ยังสะท้อนความขัดแย้งด้านการศึกษา (C3.5) และปัญหาความเสี่ยงจากการเล่นเกมเกินพอดี (C3.6)

จากบทสัมภาษณ์ผู้เกี่ยวข้องกับการผลิตภาพยนตร์หลัก ในตารางที่ 5 ภาพยนตร์ไม่เพียงสะท้อนโลกของอีสปอร์ต แต่ยังแสดงความสัมพันธ์ระหว่างครอบครัว โดยเฉพาะความขัดแย้งระหว่างแม่และลูกที่มองเกมต่างมุมกัน เล่าถึงแรงบันดาลใจของตัวละครที่ใฝ่ฝันอยากเป็นนักกีฬาอีสปอร์ตระดับโลก แต่กลับถูกผู้ปกครองไม่เข้าใจและกีดกัน (B) ขณะที่ในบทสัมภาษณ์ประสบการณ์ผู้ปกครองที่พยายามห้ามลูกเล่นเกมจนเกิดการประชดทำทนายและร่วมแข่งขันไปด้วย ก่อให้เกิดเส้นเรื่องที่สะท้อนความไม่เข้าใจของสองวัย (C) ให้ข้อมูลว่าการสร้างภาพยนตร์อีสปอร์ตเป็นความท้าทายใหม่ในวงการไทย ตั้งแต่การทำงานกับการ์ตูน (Garena) เพื่อให้ข้อมูลเกมถูกต้อง ไปจนถึงการใช้คอมพิวเตอร์กราฟิกและออกแบบตัวละครให้น่าสนใจ (A) และต้องศึกษาทักษะการเล่นเกมที่สื่อสารบทบาทได้สมจริง (D)

จากการสัมภาษณ์นักวิชาการที่สะท้อนมุมมองของสังคมไทยในตารางที่ 6 อีสปอร์ตสะท้อนพลวัตของสังคมไทยที่กำลังเปลี่ยนผ่านจากการมองเกมเป็นเพียงกิจกรรมบันเทิง ไปสู่การยอมรับว่าเกมสามารถพัฒนาเป็นกีฬาและอาชีพได้จริง การเล่นเกมไม่ได้จำกัดอยู่แค่ความสนุก แต่เป็นพื้นที่ฝึกสมาธิ การคิดเชิงกลยุทธ์ และการทำงานเป็นทีม (F, G) การแข่งขันอีสปอร์ตยังสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจผ่านการถ่ายทอดสด การตลาดดิจิทัล และการสนับสนุนจากสปอนเซอร์ (E, H) นักวิชาการชี้ยังระบุวาระระบบนิเวศอีสปอร์ตไทยมีจุดแข็งคือจำนวนผู้เล่นและผู้ชมจำนวนมาก รวมถึงทักษะของเยาวชนที่แข่งขันได้ในระดับสากล (F, G) แต่ยังมีจุดอ่อนสำคัญคือการขาดโครงสร้างพื้นฐาน เช่น ศูนย์ฝึกมาตรฐาน ระบบสนับสนุนจากรัฐ และการบริหารจัดการที่เป็นมืออาชีพ (E, H) ทั้งนี้มีปัจจัยท้าทายจากทัศนคติของสังคม โดยเฉพาะความกังวลของผู้ปกครองและครูที่ยังมองเกมในแง่ลบ เช่น เรื่องสุขภาพและการเรียน (E, F, G) และนักวิชาการเห็นตรงกันว่าหากประเทศไทยสามารถลงทุนด้านโครงสร้างพื้นฐาน พัฒนานโยบายที่ชัดเจน และสร้างความเข้าใจแก่สาธารณะ อีสปอร์ตจะไม่เพียงเป็นการเล่นเกม แต่จะเป็นระบบนิเวศที่สร้างทั้งความบันเทิง โอกาสทางอาชีพ และพลังทางเศรษฐกิจสร้างสรรค์ที่ยั่งยืน

Table 2. Critical analysis of the film ‘Mother Gamer’ based on the primary codes according to the objectives and secondary codes of gaming

Obj.code	Sub-codes	Content	Denotation	Connotation	Documents	Presence, Depth, Comparative Link	Summarize
C1: Gaming	C1.1: Motivation to play	Om practiced RoV all night to prepare for the Pro League competition.	Determination in practice to win	Thai youth see esports as a new, valuable dream	Yee (2006), Saejueng (2022)	Appears as a central story	Reflects that gaming is not just for entertainment, but for a career
	C1.2: Impact of playing	The teacher scolded Om, saying, "You only play games and don't do your homework."	Impact on studies	Games are seen as stealing time from education	WHO (2020), NID (2022), Pinto (2021, 2022), Junklai & Awakiat (2023)	Appears as part of the story	Games are stigmatized as a threat to education
	C1.3: Social perception	Om's mother said, "Games are not sports."	Direct rejection from parents	The generation gap in Thai society	Udomsook & Kaewma (2019), Amarin TV Online (2024)	Appears as a central story	Reflects the conservative attitudes still present in Thailand
	C1.4: Skills and learning	Om's team planned their strategy before the competition.	Use of strategies and communication within the team	Games help train teamwork and problem-solving skills	Intel (n.d.a), NID (2022), Yee (2006),	Appears as part of the story	Games are a learning space, not just entertainment
	C1.5: Social image	The teacher criticized, saying, "A child addicted to games equals a wasted future."	Negative perspectives from adults	Gamers are stereotyped as failures	Muendech & Noriya (2023), depa (n.d.)	Appears as part of the story	Thai society still holds the belief that games are a problem for youth

Table 3. Critical analysis of the film ‘Mother Gamer’ based on the primary codes according to the objectives and secondary codes of esports competition

Obj.code	Sub-codes	Content	Denotation	Connotation	Documents	Presence, Depth, Comparative Link	Summarize
C2: Esports Competition	C2.1: Practice and discipline	Mom's team has to practice hard even without a gaming background	Practice is a routine	Discipline is the heart of esports, just like other sports	Garena Academy (n.d.), Intel (n.d.b)	Appears as a central story	In terms of discipline, esports is no different from other sports
	C2.2: Team organization	Om chooses teammates to compete in the Pro League	The team must have roles and positions in the game	Team organization reflects teamwork and prioritization	Garena Academy (n.d.), Tang (2022)	Appears as part of the story	Team organization reflects the structure of real competitions
	C2.3: Pressure and challenges	Om is pressured by his mother, saying gaming is not a future	Family conflicts	Thai gamers still face resistance from their families	Garena Academy (n.d.), Alipon (2023), Li (2024), Ahn & Kim (2024)	Appears as part of the story	Family is a major pressure for Thai gamers
	C2.4: Rewards and fame	Announced prize money for RoV Pro League is 10 million baht	The competition has high rewards	Esports is a pathway to a career and wealth	Webb (2019), Garena Academy (n.d.)	Appears as part of the story	Reflects the economic opportunities from esports
	C2.5: Sustainability	Om's friend complains, "This career won't last long"	Concerns about the future	Professional gamers have a short career lifespan	Udomsook & Kaewma (2019), Suansunandha Rajabhat University (2024), Tang (2018)	Appears by being mentioned briefly	Reflects the vulnerability of the profession

Table 4. Critical analysis of the film ‘Mother Gamer’ based on the primary codes according to the objectives and secondary codes of esports ecosystem

Obj.code	Sub-codes	Content	Denotation	Connotation	Documents	Presence, Depth, Comparative Link	Summarize
C3: Esports Ecosystems	C3.1: Competition structure	The RoV Pro League competition is broadcasted live	There are real leagues and competition systems	Thailand now has professional-level competitions	Webb (2019), Tang (2018)	Appears as a central story	Reflects the real competition system in Thai society
	C3.2: Professional clubs/teams	Om's team signs a contract with a small club	The necessity of having a team affiliation	Entry into a semi-professional system	VPN4GAMES (2017), Webb (2019), Garena Academy (n.d.)	Appears as part of the story	Thai professional teams have started to emerge, but are not yet strong or stable
	C3.3: Sponsors	The Garena logo and main sponsors	Organizers and sponsors support the competition	Businesses play a role in driving the industry	Denwittayanan (2017)	Appears by being mentioned briefly	Thailand has sponsors, but they remain limited
	C3.4: Media and platforms	The competition is broadcasted online	The competition is broadcasted through digital media	Esports is tied to streaming platforms	Webb (2019), Streams Charts Team (2024)	Appears as a central story	Online media is the core of the esports ecosystem
	C3.5: Education	The teacher argues with Om's mother, saying Om should focus more on studying than gaming	Education competes with gaming	Thailand has not yet integrated esports into the curriculum as seriously as other sports	Suansunandha Rajabhat University (2024)	Appears as part of the story	Reflects the weaknesses in studying the esports ecosystem
	C3.6: Problems and risks	Om collapsed because he played games too much.	Negative effects on health	Bias: "Kids addicted to games equals poor health"	RICD (n.d.), Phosang (2021)	Appears as part of the story	Reflects the major risks that Thai society is most concerned about

Table 5. Interview with People involved in the main film production

Questions	Interviewee	Interview
What is ‘Mother Gamer’	Interviewee B	Ohm had a dream that he wanted to become an e-sports athlete, to compete in world-class tournaments, and to build a profile that could be among the smallest and rarest in the world. But then, it turned out that his mother did not understand and could not accept it. She didn’t want to go along with any of these things.
	Interviewee C	As someone who knows him best, she could see that one day he just would not stop playing games. It turned out he was playing so much that he became almost a pro player—yet antisocial, avoiding phone calls and resisting outside life. His mother wondered how she could ever make her son quit. No matter how much she told him, he wouldn’t listen. Out of frustration, she sarcastically challenged her son, saying: “If you’re going to keep playing, then I will defeat you. That way you won’t need to play anymore. Just wait—I’ll beat you!” And that’s where the story of forming a team begins.
The beginning of ‘Mother Gamer’	Interviewee A	This project actually began with Sahamongkol Film. They had developed the concept but didn’t yet have a director to take it on. When they called me, I felt it was very interesting and also a personal challenge. I thought I could make it into something exciting and enjoyable for audiences, just like a real game. At first, when we started shooting, I felt the film was about a kid addicted to games and a mother who didn’t understand. In this story, Ohm is addicted, and the question becomes: what will his mother do? We developed it into something more fun, and eventually it became a youth-centered film.
The challenges of ‘Mother Gamer’	Interviewee A	The first big challenge was that this had never been done in Thailand before—a film about e-sports. Another challenge was the capability required from the cast, especially the mother character. We couldn’t deny that the role needed someone with immense talent, and when we thought of the character of the mother, the image of the actress immediately came to mind. Garena supported us from start to finish, from securing the rights to ensure accuracy, through script choices, design, even selecting heroes and characters for the matches. They helped with professional players and capturing in-game footage for the film. As for CG, it was a whole new experience for me. I had done commercials and music videos before, but since this was a gaming and action film, it required new learning about CGI. We planned extensively and constantly adapted because we didn’t want to make just another film—we had to think differently and create something fresh at every step.
	Interviewee B	It was a lot of fun. The actress who played the mother felt more like an older sister. We had many scenes together, and acting with her felt natural, as if we were just playing along. She truly gave the vibe of a supportive sister.
	Interviewee D	For me, I had to put in extra effort. I needed to study my character in the game, learn how the skills worked, and practice so that when performing game scenes, I could speak and act naturally.
The uniqueness of ‘Mother Gamer’	Interviewee A	I think for non-gamers, the mother character represents them—learning about the game and the characters step by step. The audience gets to learn alongside her throughout the film.
	Interviewee B	Most people who saw the trailer asked: “Is this a gaming movie? If I don’t play games, will I even understand it?” For me, I feel anyone can watch it. You don’t have to be a gamer, because at its heart the story is about relationships—between mother and son, friends, and lovers.
	Interviewee C	When people walk out of the cinema, they’ll feel happy, entertained, full of laughter, and also take away meaningful reflections—an understanding of the differences between generations, between mothers and children, and within families. In the end, there’s only one word I can use to describe what they’ll experience: fun.

Table 6. Interview with Academics

Interviewee Questions	Interviewee E (Assist.Prof. in Film/Mass Communication)	Interviewee F (Assist.Prof. in Sports Science)	Interviewee G (Assist.Prof. in Educational Technology)	Interviewee H (Assist.Prof. in Entertainment Business)
How does gaming and esports reflect Thai society?	Esports reflects Thai society in multiple dimensions: cultural change where youth grow up with digital technology and build identity through gaming; the rise of the creative economy linked to live streaming, marketing, and sponsorship; and intergenerational conflicts in families and education, where parents still see gaming as a problem while youth see it as a new skill and opportunity. Esports also expands the definition of “sport” and fuels debates about professional recognition.	Esports reflects a shift in how Thai society views sport—from emphasizing physical performance to recognizing focus, strategic thinking, and teamwork as essential skills. It also embodies the digital values of younger generations who can compete internationally. At the same time, it raises concerns such as health risks from prolonged sitting and gaming addiction, while also showcasing economic potential through investment and sponsorship. This highlights the need for Thai society to balance youth development with risk management.	From the perspective of educational technology, esports reflects a transformation in how Thai society learns and uses technology. Youth do not play games solely for entertainment but also as a space to practice thinking, communication, and teamwork. Esports demonstrates that learning goes beyond classrooms, taking place through digital media and online communities. At the same time, it reveals challenges such as digital inequality and unbalanced time use. If integrated properly, esports could drive Thailand toward creative digital learning.	Esports reflects Thailand’s transition into a digital economy driven by new media and creativity. It is more than gaming—it mirrors consumer behavior shifts, new business models, and youth identity formation, while also exposing inequalities in technology access. For Thai society, esports represents both significant opportunities and challenges.
What positive and negative attitudes exist, and what factors shape them?	Thai attitudes remain divided. Positively, younger generations view gaming as a source of skills and careers. Negatively, adults worry about health, education, and addiction. Media portrayal and personal experience shape these attitudes—when media coverage is positive or families see success, perceptions can change. Thai society is now in transition between concern and acceptance.	Thai attitudes remain divided. On the positive side, youth see esports as a pathway to careers and global opportunities. On the negative side, parents, teachers, and health professionals worry about addiction and its impact on education. Key factors shaping attitudes are personal experience and media representation: when the media highlights success or families see positive results, perspectives shift in a constructive direction.	Thai attitudes remain divided. The positive view highlights 21st-century skills and new career opportunities, while the negative—especially from parents and teachers—sees esports as harmful to learning and behavior. Attitudes are shaped by direct experience and media portrayals. Families who see games used for learning are more supportive, while negative effects reinforce skepticism. This indicates the need for clear academic evidence and policies to prove the educational value of esports.	Thai attitudes are mixed. On the positive side, esports is seen as a business opportunity and income source, especially by younger generations and investors. On the negative side, parents often view it as time-wasting and harmful to education. The decisive factor is information and direct experience: when families or the public see tangible success stories, perceptions tend to shift positively.
What role can your field play in promoting	From a film and media perspective, the field plays a crucial role in storytelling through films and documentaries to reduce bias and portray the realities of esports athletes, including both	Sports science plays a critical role in legitimizing esports as a true sport. It provides knowledge on training, health management, and injury prevention, along with research	Educational technology plays a key role by designing curricula, activities, and teaching media that use games as learning tools. Esports competitions can help students	Entertainment business and digital media play key roles in designing sustainable business models for esports—from tournaments and team management to marketing and digital

Interviewee Questions	Interviewee E (Assist.Prof. in Film/Mass Communication)	Interviewee F (Assist.Prof. in Sports Science)	Interviewee G (Assist.Prof. in Educational Technology)	Interviewee H (Assist.Prof. in Entertainment Business)
understanding of esports in Thailand?	opportunities and challenges. It also involves analyzing media discourse to build knowledge for public communication and policymaking.	showing that structured esports training benefits both body and mind. This reduces bias and helps gain parental acceptance. If applied effectively, such expertise can accelerate safe and sustainable development of Thai esports.	develop analytical thinking, teamwork, and time management. Research is also needed to demonstrate educational benefits and reduce bias, while collaboration with teachers and parents builds acceptance. With proper regulation, esports can become a tool for preparing Thai learners for the digital future.	content creation. The field also acts as a connector among players, investors, government, and consumers, helping to build a balanced ecosystem. Clear knowledge dissemination and supportive policies could enable esports to grow into a stable creative industry in Thailand.
What are the strengths, weaknesses, opportunities, and challenges of Thailand's esports ecosystem?	Thai esports ecosystem has strengths such as a large, capable base of players and viewers. Weaknesses include inconsistent state support and infrastructure. Opportunities lie in developing esports as soft power and part of the creative economy, while challenges include international competition and social issues like health and gaming addiction.	The strengths of Thai esports lie in its large player base and internationally competitive skills. Weaknesses include a lack of structured support—such as training centers, professional coaches, and systematic health care. Opportunities involve building professional athletes and related industries like sports tourism. Challenges include stronger international competition and lingering negative perceptions in Thai society.	Strengths of Thai esports include highly skilled and digitally engaged youth. Weaknesses lie in the lack of clear educational policies, with some schools dismissing it as trivial. Opportunities include positioning esports as both a learning activity and a career pathway. Challenges remain in parental and institutional attitudes that stigmatize esports rather than recognizing its value.	Strengths of Thai esports include a large consumer base and skilled youth. Weaknesses include weak business management systems such as licensing, clubs, and athlete welfare. Opportunities lie in expanding into new businesses like streaming, esports tourism, and global branding. Challenges include strong foreign competition with better support systems and Thailand's unclear legal framework.
What policies or actions would help Thai society benefit from esports sustainably?	Recommendations include: (1) public communication policies to foster accurate understanding; (2) investment in infrastructure such as training centers and athlete funds; and (3) integrating esports with education and business to build skills and industries, alongside health and social safeguards. If achieved, esports could become a sustainable and creative force in Thai society.	Recommendations include integrating esports into the national sports system—through research centers, training facilities, and health guidelines for players. The government should support youth development from school age and use media to convey that esports requires disciplined practice. With these measures, Thailand can achieve sustainable domestic recognition and global acceptance.	Recommendations include integrating esports into the education system, from schools to universities. The government should support policies such as skill-development curricula, gamified learning resources, and related research. Training programs for teachers and parents are essential to build understanding. Structured esports competitions in schools could reinforce discipline and recognition. If implemented, esports will no longer be seen as just play but as a medium for learning and a new career path that contributes to national development.	Recommendations include creating a national esports strategy that integrates all stakeholders. The government should support startups, improve copyright laws, and provide tax incentives. At the same time, guidelines on athlete health and ethics should be introduced, and domestic competitions promoted to position Thailand as a regional esports hub. With these measures, esports could evolve into both an entertainment industry and a driver of the digital economy and national soft power.

สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยกำหนดวัตถุประสงค์ไว้ 3 ประการ ได้แก่ 1) เพื่อวิเคราะห์วิจารณ์เนื้อหา ตัวละคร และสัญลักษณ์ทางภาพยนตร์ในเรื่อง ‘เกมเมอร์ เกมแม่’ ที่สะท้อนมุมมองของสังคมไทยต่อการเล่นเกม การแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต และระบบนิเวศอีสปอร์ตในประเทศไทย 2) เพื่อวิเคราะห์บทสัมภาษณ์จากผู้เกี่ยวข้องกับการผลิตภาพยนตร์หลักในภาพยนตร์ในเรื่อง ‘เกมเมอร์ เกมแม่’ และนักวิชาการสะท้อนมุมมองของสังคมไทยต่อการเล่นเกม การแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต และระบบนิเวศอีสปอร์ตในประเทศไทย และ 3) เพื่อระบุและอธิบายปัญหา อุปสรรค และโอกาสของการพัฒนากีฬาอีสปอร์ตไทยทางภาพยนตร์ในเรื่อง ‘เกมเมอร์ เกมแม่’ ที่เชื่อมโยงกับสถานการณ์ในสังคมไทย โดยการวิเคราะห์ให้ผู้วิจัยอาศัยกรอบการเข้ารหัสตามวัตถุประสงค์ 3 มิติ คือ การเล่นเกม การแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต และระบบนิเวศอีสปอร์ต พร้อมเปรียบเทียบกับงานวิชาการงานวิจัย และนโยบายที่เกี่ยวข้องทั้งในไทยและต่างประเทศ โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

จากผลการวิเคราะห์ในมิติการเล่นเกมนพบว่าภาพยนตร์สะท้อนแรงจูงใจที่หลากหลายของเยาวชนไทยในการเล่นเกมน ไม่ได้จำกัดอยู่แค่ความบันเทิง แต่รวมถึงความผิ่ด้านอาชีพและการสร้างตัวตนในสังคมดิจิทัล ซึ่งสอดคล้องกับงานของ Yee (2006) ที่ระบุแรงจูงใจของผู้เล่นออนไลน์ไว้ทั้งด้านความสำเร็จ การเข้าสังคม และการจมนั่งในโลกเกม ขณะที่ในสังคมไทย งานของ Saejueng (2022) พบว่าวัยรุ่นไทยจำนวนมากเล่นเกมเพื่อหาความท้าทายและโอกาสทางอาชีพ ผลกระทบของการเล่นเกมก็ถูกนำเสนออย่างสมจริง ทั้งด้านลบ เช่น การละเลยการเรียน การเสียสุขภาพ และการขัดแย้งกับครอบครัว ซึ่งตรงกับผลการวิจัยของ Pinto (2022) และ Junklai & Awakiat (2023) ที่รายงานว่าวัยรุ่นและนักศึกษามีปัญหาสุขภาพและการเรียนจากการเล่นเกมมากกว่าด้านการเงิน และยังสอดคล้องกับเกณฑ์โรคติดเกม (Gaming Disorder) ขององค์การอนามัยโลก (WHO, 2020) ในขณะเดียวกัน ภาพยนตร์ยังสะท้อนทัศนคติของผู้ใหญ่และครูที่ปฏิเสธเกมว่าไม่ใช่กีฬา และสร้างภาพจำเชิงลบว่าเกมเมอร์คือ “เด็กติดเกม” ซึ่งตรงกับรายงานของสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล (depa, n.d.) ที่ระบุว่าสังคมไทยยังมีการเหมารวมในลักษณะนี้ ทั้งนี้ภาพยนตร์นำเสนอมุมหนึ่งคือเกมช่วยพัฒนาทักษะ เช่น การคิดเชิงกลยุทธ์ การทำงานเป็นทีม และการแก้ปัญหา ซึ่งสนับสนุนข้อค้นพบของ Hamari & Sjöblom (2017) และ Green & Bavelier (2003) ว่าเกมสามารถส่งเสริมทักษะการรู้คิดและการทำงานร่วมกันในชีวิตจริงได้ บทสัมภาษณ์ยืนยันว่าแรงบันดาลใจของตัวละครคือการก้าวสู่การเป็นผู้เล่นที่มีทักษะสูงในเกมที่เล่นเป็นอาชีพหรือโปรเพลเยอร์ ขณะที่สามารถแสดงให้เห็นความไม่เข้าใจและความกังวลของผู้ปกครองที่พยายามห้ามลูกเล่นเกม ซึ่งเป็นจุดเริ่มต้นของความขัดแย้งระหว่างวัย

มิติการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตในภาพยนตร์สะท้อนความเป็นจริงของวงการอีสปอร์ตไทยอย่างเด่นชัด เริ่มจากการเน้นวินัยและการฝึกซ้อมอย่างเข้มงวดที่ไม่ต่างจากนักกีฬาประเภทอื่น ซึ่งสอดคล้องกับคำแนะนำของ Garena Academy (n.d.) และบทสัมภาษณ์ผู้เล่นที่มีทักษะสูงในเกมที่เล่นเป็นอาชีพหรือโปรเพลเยอร์ใน Intel (n.d.b) ที่ระบุว่าต้องซ้อมวันละ 6–8 ชั่วโมง การสร้างทีมที่มีบทบาทชัดเจนถูกนำเสนออย่างชัดเจน ผ่านฉากการเลือกตำแหน่งและการวางกลยุทธ์ในทีม สอดคล้องกับ Scholz et al. (2019) ที่ยืนยันว่าโครงสร้างทีมคือหัวใจของอีสปอร์ต อย่างไรก็ตาม ภาพยนตร์ยังแสดงให้เห็นแรงกดดันและความท้าทายจากครอบครัว สังคม และการแข่งขันซึ่งสอดคล้องกับ Yin, et al. (2020) ที่พบว่านักกีฬาอีสปอร์ตจำนวนมากเผชิญความเครียดและภาวะหมดไฟ (Burnout) ขณะเดียวกันภาพยนตร์ยังเสนอเชิงสนับสนุนที่ระบุรายได้โปรเพลเยอร์ไทยตั้งแต่หลักหมื่นถึงหลักล้านต่อเดือน อย่างไรก็ตาม ภาพยนตร์ยังไม่ละเลยการชี้ให้เห็นข้อจำกัดของอาชีพนี้ (Garena Academy, n.d.) ที่มีอายุการเล่นสั้นและไม่มั่นคง ซึ่งตรงกับงานวิจัยของ Udomsook & Kaewma (2019) และ Sjöblom & Hamari (2017) ที่ชี้ว่าอายุการเล่นอีสปอร์ตเฉลี่ยเพียง 25–26 ปี บทสัมภาษณ์จากผู้เกี่ยวข้องกับการผลิตภาพยนตร์หลักให้สัมภาษณ์ว่าต้องการนำเสนอการฝึกซ้อมและการแข่งขันให้น่าสนใจทั้งคนเล่นและไม่เล่นเกม และสะท้อนแรงกดดันที่นักกีฬาเผชิญจริง และระบุถึงการต้องฝึกเล่นเกมจริงเพื่อสื่อสารบทบาทได้สมจริง

มิติระบบนิเวศอีสปอร์ตภาพยนตร์นำเสนอองค์ประกอบของวงการอีสปอร์ตไทยที่กำลังพัฒนา เริ่มจากโครงสร้างการแข่งขันที่มีรูปแบบลีกและทัวร์นาเมนต์เป็นระบบ เช่น RoV Pro League ซึ่งสอดคล้องกับรูปแบบการแข่งขันระดับ

นานาชาติ เช่น LOL World Championship ที่มีผู้ชมกว่า 100 ล้านคน ภาพยนตร์ยังนำเสนอการมีอยู่ของสโมสรอาชีพที่สะท้อนการเติบโตของทีมในไทยหลังการกีฬาแห่งประเทศไทยประกาศรับรองอีสปอร์ตเป็นกีฬาในปี 2560 และการมีบทบาทของสปอนเซอร์ แม้ยังจำกัด ซึ่งตรงกับรายงานของ Denwittayan (2017) ที่ระบุว่ารายได้หลักของอีสปอร์ตมาจากการสนับสนุนเชิงธุรกิจ ทั้งนี้ภาพยนตร์ยังสะท้อนการแพร่ภาพผ่านสื่อดิจิทัลที่ช่วยให้สังคมเข้าถึงอีสปอร์ตได้กว้างขึ้น ตรงกับข้อค้นพบของ Hamari & Sjöblom (2017) ว่าแพลตฟอร์มอย่าง Twitch และ YouTube เป็นตัวเร่งการเติบโตของอีสปอร์ต ขณะเดียวกันก็ชี้ให้เห็นความขัดแย้งด้านการศึกษาที่ครูและผู้ปกครองยังไม่เห็นด้วยกับการเล่นเกม ซึ่งสะท้อนความเป็นจริงที่แม้หลายมหาวิทยาลัยไทยจะเริ่มเปิดหลักสูตรอีสปอร์ต แต่ทัศนคติทางการศึกษายังไม่เปิดกว้างเต็มที่ สุดท้าย ภาพยนตร์ยังนำเสนอปัญหาความเสี่ยงตรงกับข้อกังวลขององค์การอนามัยโลก (WHO, 2020) และสถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ (RICD, n.d.) ที่ชี้ว่าการเล่นเกมเกินพอดีส่งผลเสียทั้งด้านกายและใจ นักวิชาการด้านภาพยนตร์มีมุมมองว่าอีสปอร์ตช่วยขยายความหมายกีฬาและเป็นเครื่องมือสื่อสารสังคม ด้านวิทยาศาสตร์การกีฬาต้องการให้การฝึกซ้อมและการดูแลสุขภาพที่เป็นระบบ ด้านเทคโนโลยีการศึกษามีมุมมองว่าอีสปอร์ตเป็นพื้นที่การเรียนรู้เชิงดิจิทัลที่ควรถูกบูรณาการในหลักสูตร และด้านธุรกิจบันเทิงมีมุมมองว่าอีสปอร์ตคือโอกาสทางเศรษฐกิจและ Soft Power ของชาติ แต่ยังคงขาดโครงสร้างธุรกิจและการสนับสนุนจากรัฐ

สุดท้ายนี้ในภาพรวม การพัฒนาอีสปอร์ตไทยต้องเผชิญอุปสรรคทั้งเชิงสังคม วัฒนธรรม และโครงสร้าง ได้แก่ 1) ทัศนคติของผู้ปกครองและครูที่ยังมองเกมในแง่ลบ 2) ความไม่มั่นคงของอาชีพเนื่องจากอายุการเล่นสั้นและขาดสวัสดิการ 3) ปัญหาสุขภาพและการติดเกม 4) ข้อจำกัดเชิงนโยบายและการศึกษา และ 5) การพึ่งพาภาคเอกชนมากเกินไป ทำให้ระบบนิเวศยังไม่ยั่งยืน อย่างไรก็ตาม ผู้วิจัยเสนอว่าควรมีการพัฒนาาร่วมกัน 3 ระดับ ได้แก่ ระดับสังคม การรณรงค์สร้างความเข้าใจและลดอคติ, ระดับครอบครัว การสร้างกลไกการสื่อสารเพื่อหาสมดุลระหว่างการเรียนและการเล่น และระดับนโยบาย การออกกฎหมายและมาตรการรองรับเพื่อให้การเติบโตของอีสปอร์ตไทยมีความมั่นคง ทั้งนี้ อีสปอร์ตไทยควรถูกมองไม่เพียงแต่เป็นกิจกรรมยามว่างของเยาวชน แต่เป็นอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ที่มีศักยภาพในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจและวัฒนธรรมของประเทศ หากได้รับการสนับสนุนจากทุกภาคส่วนเช่นเดียวกับกีฬาอื่นๆ

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.
- Alipon, S. (2023). E-health of esports [Online]. Retrieved November 6, 2024 from: <https://medium.com/@shainna.alipon/e-health-of-esports-45aad2a3ea8d>.
- Amarin TV Online. (2024). Thais Play Games Intensively, Ministry of Culture Says Gaming Market Grows 10%, Reaching 44.1 Billion Baht [Online]. Retrieved November 6, 2024 from: <https://www.amarintv.com/spotlight/business-marketing/68689>.
- André, F., Broman, N., Håkansson, A., & Claesdotter-Knutsson, E. (2020). Gaming addiction, problematic gaming and engaged gaming—Prevalence and associated characteristics. *Addictive Behaviors Reports*, 12, 100324.
- Barthes, R. (1967). *Elements of Semiology* (trans. Annette Lavers & Colin Smith). London: Jonathan Cape.
- Chenchob, P. (2022). Study of esports situation in Thailand and development plan in accordance with the digital economy concept. Independent research for the Master of Science in Digital Policy and Management, College of Innovation, Thammasat University.
- Denwittayan, K. (2017). 'Esports': A Media and Entertainment Market to Watch [Online]. Retrieved November 6, 2024 from: <https://www.pwc.com/th/en/pwc-thailand-blogs/blog-20170830.html>.
- Denzin, N. K. (2012). Triangulation 2.0. *Journal of mixed methods research*, 6(2), 80-88.
- depa. (n.d.). eSports: A Game Beyond Just a Game [Online]. Retrieved October 25, 2024 from: <https://www.depa.or.th/th/article-view/esports>.

- Fisher, A. (2021). Unspoken Criticism: Audiovisual Forms of Critique as Fair Use. *The Columbia Journal of Law & The Arts*, 44(2), 243-277.
- Fuzzy Pixels. (n.d.). Esports in Pop Culture: A Personal Reflection on Its Portrayal in Films, TV, and Books [Online]. Retrieved October 25, 2024 from: <https://fuzzypixels.net/tips/esports-in-pop-culture-a-personal-reflection-on-its-portrayal-in-films-tv-and-books/>.
- Garena Academy. (n. d.) . eSports Player [Online]. Retrieved November 6 , 2024 from: <https://www.garenaacademy.com/job/game-player-caster/esport-player>.
- Green, C. S., & Bavelier, D. (2003). Action video game modifies visual selective attention. *Nature*, 423(6939), 534-537.
- Hamari, J., & Sjöblom, M. (2017). What is eSports and why do people watch it?. *Internet research*, 27(2), 211-232.
- Horayangura, N., Dilokgomon, T., Sooppipat, C., & Chaisanee, H. (2024). The Rise of E-Sports in Thailand and Opportunities for Investors [Online]. Retrieved November 6, 2024 from: <https://chambers.com/articles/the-rise-of-e-sports-in-thailand-and-opportunities-for-investors>
- Intel. (n. d. a) . Esports in Education [Online]. Retrieved November 6 , 2024 from: <https://www.thailand.intel.com/content/www/th/th/education/transforming-education/educational-gaming/esports.html>.
- Intel. (n. d. b) . Daily Training Plan of a Professional Gamer [Online]. Retrieved November 6, 2024 from: <https://www.thailand.intel.com/content/www/th/th/gaming/resources/gamer-life.html>.
- 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.
- Junklai, J., & Awakiat, S. (2023). The Impact of Undergraduate Students Online Gaming Behavior in Pathum Thani. *Western University Research Journal of Humanities and Social Sciences*, 9(3), 51–64.
- Krippendorff, K. (2018). Content analysis: An introduction to its methodology. Sage publications.
- Lam, G., & Wong, W. K. (2024). A comparison of esports in China, South Korea and Japan [Online]. Retrieved October 21, 2024 from: <https://idscesport.hksyu.edu/a-comparison-of-esports-in-china-south-korea-and-japan>.
- Lee, S. (2025) . Gaming in Media Studies: A Critical Analysis [Online]. Retrieved October 21, 2024 from: <https://www.numberanalytics.com/blog/gaming-in-media-studies-critical-analysis>.
- Lincoln, Y., & Guba, E. G. (1985). *Naturalistic inquiry*. Newbury Park, CA: Sage.
- Metz, C. (1974). *Film language ; a semiotics of the cinema*. New York : Oxford University Press
- Muendech, S., & Noriya, W. (2023). The Promotion of Esports Image to the People in Thailand. *Humanities and Social Sciences Journal of Pibulsongkram Rajabhat University*, 17(2), 480-493
- Naksen, W. (2013). Portrayals of alcohol beverages in Thai films. Independent research for the Master of Arts in Art Media and Media Design, Graduate School, Chiang Mai University.
- Nastasi, B. K., & Schensul, S. L. (2005). Contributions of qualitative research to the validity of intervention research. *Journal of School Psychology*. 43(3), 177-195.
- Neuendorf, K. A. (2017). *The content analysis guidebook*. Sage.
- NID. (2022). Video gaming may be associated with better cognitive performance in children [Online]. Retrieved November 6, 2024 from: <https://www.nih.gov/news-events/news-releases/video-gaming-may-be-associated-better-cognitive-performance-children>.
- Pearson, D. W., Curtis, R. L., Haney, C. A., & Zhang, J. J. (2003). Sport Films: Social Dimensions Over Time, 1930-1995. *Journal of Sport and Social Issues*, 27(2), 145-161.
- Phosang, P. (2021). Research Findings Indicate Thai Children Play Games for Fun and to Pass Time, but Are at Risk of Addiction, Gambling, Aggression, and Violence [Online]. Retrieved November 6, 2024 from: <https://theactive.thaipbs.or.th/news/20210129-3>.

- Pinto, N. (2021). Research Report: Parental communication to monitor online gaming behavior in teenaged children's view and their online gaming behavior in Bangkok. Pathum Thani: Faculty of Journalism and Mass Communication, Thammasat University.
- Pinto, N. (2022). Gaming Behavior of Bangkok Teens. *Journal of Journalism*, 15(1), 157-197.
- RICD. (n.d.). The Impact of Gaming Addiction on Children [Online]. Retrieved November 6, 2024 from: <https://www.camri.go.th/th/home/infographic/infographic-680>.
- Saejueng, P. (2022). Motivation that affects online gaming behavior. Master's Thesis in Business Administration, Business Administration Program, Srinakharinwirot University.
- Scholz, T. M., Scholz, T. M., & Barlow, M. (2019). *eSports is Business* (Vol. 15). Springer International Publishing.
- Sena, P., & Chermanchonlamark, C. (2021). Narrative and Reflection on Society in Thai Films to be Nominated for an Oscar Awards of the Year 2010 - 2019. *Journal of Communication Arts Review*, 25(1), 110-128.
- Siwapornpa, S. (2020). Mother Gamer: The E-Sport War Determines Relationships and the Key Performances of Third, Tonhon, and Vee from BNK48 [Online]. Retrieved October 21, 2024 from: <https://thestandard.co/mother-gamer>.
- Sjöblom, M., & Hamari, J. (2017). Why do people watch others play video games? An empirical study on the motivations of Twitch users. *Computers in human behavior*, 75, 985-996.
- Streams Charts Team. (2024). How Esports and Gaming continue to take over TV and Film [Online]. Retrieved November 6, 2024 from: <https://streamscharts.com/news/esports-gaming-culture-in-tv-and-film>.
- Suansunandha Rajabhat University. (2024). Suansunandha Rajabhat University Opens Enrollment for the First MBA in Esports Program, One-Year Completion with Study Tours to China, Korea, and Japan [Online]. Retrieved November 6, 2024 from: <https://cim.sru.ac.th/th/news/view/jeng5>.
- Sutheewasinnon, P., & Pasunon, P. (2016). Sampling Strategies for Qualitative Research. *Parichart Journal*, 29(2), 31-48.
- Tang, W. (2018). Understanding esports from the perspective of team dynamics. *The Sport Journal*, 21, 1-14.
- Tharavijitkul, M. (2008). An Analysis of the narrative in Korean romance films. Independent research for the Master of Arts in Art Media and Media Design, Graduate School, Chiang Mai University.
- Udomsook, K., & Kaewma, J. (2019). Electronic E-sport's Thailand : Opinion & Movement from social and Public Policy. *SSKRU Research and Development Journal*, 6(1), 8-21.
- Valentine, R. (2020). Newzoo: Global esports market will reach \$1.1b in 2020 Nearly three-fourths of all revenue will come from sponsorships and media rights [Online]. Retrieved October 23, 2024 from: <https://www.gamesindustry.biz/newzoo-global-esports-market-will-reach-usd1-1b-in-2020>.
- VPN4GAMES. (2017). E-SPORTS Has Been Officially Recognized as a Sport in Thailand [Online]. Retrieved November 6, 2024 from: <https://www.vpn4games.com/blog/detail/e-sports-ผ่านการรับรองการเป็นเกมกีฬาในประเทศไทยแล้ว>.
- Webb, K. (2019). More than 100 million people watched the 'League of Legends' World Championship, cementing its place as the most popular esports. Retrieved November 6, 2024 from: <https://www.businessinsider.com/league-of-legends-world-championship-100-million-viewers-2019-12>.
- WHO. (2020). Addictive behaviours: Gaming disorder [Online]. Retrieved November 6, 2024 from: <https://www.who.int/news-room/questions-and-answers/item/addictive-behaviours-gaming-disorder>.
- Wisetwongchai, P. (2020). "Mother Gamer" is Thailand's first eSports film that targets the gamer audience [Online]. Retrieved October 21, 2024 from: <https://everydaymarketing.co/pr/mother-gamer-the-first-esports-movie-in-thailand/>.
- Yee N. (2006). Motivations for play in online games. *Cyberpsychology & behavior : the impact of the Internet, multimedia and virtual reality on behavior and society*, 9(6), 772-775.
- Yin, K., Zi, Y., Zhuang, W., Gao, Y., Tong, Y., Song, L., & Liu, Y. (2020). Linking Esports to health risks and benefits: Current knowledge and future research needs. *Journal of sport and health science*, 9(6), 485-488.