

ภาพตัวแทนผู้หญิงในเกมออนไลน์ RoV Women Representation In Online Game: RoV

กัญญกร กานต์โกศล¹ และ รัชณีกร แซ่วัง²

Kanyakorn Kankosol and Ratchaneekorn Sae-Wang

บทคัดย่อ

เกมอาร์ไอวี (RoV) หรือ Realm of Valor หมายถึง ดินแดนแห่งความกล้าหาญ เป็นเกมมือถือประเภท MOBA หรือ Multiplayer Online Battle Arena คือ เกมต่อสู้ออนไลน์แบบวางกลยุทธ์ ที่ผู้เล่นสองทีมแข่งกันควบคุมตัวละคร 1 ตัว ซึ่งในเกม RoV เรียกว่า “ฮีโร่” (Hero) เพื่อบุกทำลายฐานหลักของฝ่ายตรงข้าม บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาภาพตัวแทนผู้หญิงที่สะท้อนผ่านฮีโร่หญิงในเกม RoV ผ่านการวิเคราะห์เชิงคุณภาพ โดยใช้ทฤษฎีภาพตัวแทน และเก็บข้อมูลความถี่จากองค์ประกอบ 5 องค์ประกอบของฮีโร่หญิงทั้ง 45 ตัว ได้แก่ จำนวนฮีโร่ เนื้อเรื่อง ลักษณะภายนอกของฮีโร่ อาชีพ และความสัมพันธ์ ผลการศึกษาพบว่า ฮีโร่หญิงในเกม RoV มีจำนวนน้อยกว่าฮีโร่ชาย มีเนื้อเรื่องที่แสดงพฤติกรรมรุนแรง ฮีโร่หญิงมีลักษณะผอม ไม่มีกล้ามเนื้อ แต่งกายด้วยชุดแขนยาว กระโปรงสั้น สวมรองเท้าส้นสูง สวมเครื่องแต่งกายเสริมและเครื่องประดับ ถืออาวุธ มีความสัมพันธ์เชิงมิตรภาพกับฮีโร่ตัวอื่น ซึ่งสะท้อนการนำเสนอภาพตัวแทนผู้หญิงที่ยังไม่สามารถหลุดออกจากอุดมการณ์ชายเป็นใหญ่ได้ นั่นคือ ผู้หญิงต้องสวมเสื้อผ้าเปิดเผยร่างกาย มีความอ่อนโยน อ่อนแอ มีบทบาทน้อยกว่าผู้ชาย มีพฤติกรรมรุนแรงเพื่อแสดงถึงอำนาจตามแบบฉบับผู้ชาย แต่ยังคงรักษาความสัมพันธ์อันดีระหว่างผู้อื่น ซึ่งเป็นการผลิตซ้ำภาพตัวแทนผู้หญิงที่ปรากฏในสื่อและวิดีโอเกม อย่างไรก็ตาม ฮีโร่หญิงในเกม RoV สามารถประกอบอาชีพที่หลากหลาย ไม่ได้จำกัดเพียงอาชีพที่เกี่ยวข้องกับการรักสวยรักงาม หรือตอบสนองความต้องการของผู้ชายเสมอไป

คำสำคัญ: ภาพตัวแทน ฮีโร่ผู้หญิง เกมต่อสู้ออนไลน์

ABSTRACT

Realm of Valor (RoV) is a mobile MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) game, in which two teams compete by controlling one character called “Hero” to destroy the opponent’s base.

¹⁻² วิทยาลัยนวัตกรรมการบริหาร มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์; Thammasat University; ¹Email: bmci6523762539@citutu.ac.th

² Email: rsaewang@tu.ac.th

This study aims to examine the representation of women through female heroes in RoV using qualitative analysis based on representation theory. Data were collected by counting the frequency of five elements of all 45 female heroes: number of Heroes, storyline, appearance, occupation, and relationships. The study found that female heroes are fewer than male heroes and are associated with storylines involving violence. In terms of appearance, female heroes are slim, lack muscularity, wear long-sleeved tops, short skirts, high heels, and accessories, wield weapons, and maintain friendly relationships with other heroes. These features reflect representations of women that remain embedded within patriarchal ideology: women are expected to wear revealing clothing, appear gentle and delicate, hold less prominent roles than men, and display violence only to assert power in a masculine way while maintaining harmony with others. This reproduces patterns of female representation commonly found in other media and video games. Nevertheless, female heroes are depicted in diverse occupations and are not limited to roles emphasizing beauty or serving male desires.

Keywords: Representation, Female Heroes, Online Battle Game

ความเป็นมาและความสำคัญของเนื้อหา

สื่อ (Media) มีบทบาทสำคัญในการถ่ายทอดข้อมูล แนวคิด และมุมมองต่อประเด็นต่าง ๆ ไปสู่ผู้รับสาร ซึ่งจะทำให้ผู้รับสารเกิดกระบวนการเรียนรู้ ทำความเข้าใจต่อสิ่งที่รับรู้ผ่านสื่อ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง คือ สื่อใหม่ (New Media) ซึ่งเกิดจากการเข้ามาของอินเทอร์เน็ต เช่น สื่อสังคม (Social Media) เว็บไซต์ หรือ เกมออนไลน์ ที่ผู้รับสารไม่ใช่เพียงผู้เสพข้อมูล แต่สามารถมีส่วนร่วมกับสื่อ เป็นผู้แลกเปลี่ยน หรือผู้สร้างได้ สื่อใหม่จึงมีอิทธิพลในการสร้างกรอบความคิดและทัศนคติของผู้รับสารที่มีต่อเรื่องใดเรื่องหนึ่งได้อย่างลึกซึ้ง สามารถถ่ายทอดแนวคิดต่าง ๆ ได้อย่าง รวดเร็วกว่าในอดีต มีความกว้างขวาง และหลากหลายมากขึ้น (ปฏิภาณ ชัยช่วย และ กุลทิพย์ ศาสตรระจุจิ, 2559)

เกมออนไลน์ เป็นสื่อใหม่ที่ดึงดูดความสนใจจากผู้คนทั่วโลกในยุคปัจจุบัน สามารถสร้างความเป็นกันเองให้กับผู้เล่น เป็นแหล่งเรียนรู้ สร้างการแลกเปลี่ยนระหว่างผู้เล่นผ่านอินเทอร์เน็ต และด้วยการพัฒนาของเทคโนโลยี ยิ่งทำให้ผู้คนสามารถเข้าถึงเกมออนไลน์ได้หลากหลายช่องทางขึ้น เกมออนไลน์จึงกลายเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตประจำวัน และในฐานะสื่อ เกมเป็นอีกพื้นที่หนึ่งที่สามารถถ่ายทอดและนำเสนอประเด็นทางสังคมที่หลากหลายผ่านเนื้อหาของเกม รวมถึงทำหน้าที่สะท้อนและส่งเสริมค่านิยม หรือแนวคิดเรื่อง “เพศ” ให้กับผู้คนในบริบทสังคมหรือวัฒนธรรมหนึ่ง ๆ ได้ โดยอาจถูกถ่ายทอดแบบตั้งใจหรือไม่ได้ตั้งใจ

กล่าวคือ เกมออนไลน์เป็นพื้นที่ในการนำเสนอ “ภาพตัวแทน” ของเพศได้ โดยการศึกษาภาพตัวแทนในสื่อต่างมุ่งเน้นไปที่การศึกษาผ่านผู้หญิง ซึ่งภาพตัวแทนผู้หญิงที่ปรากฏในสื่อต่าง ๆ มักถ่ายทอดในรูปแบบของรูปร่างในอุดมคติ มีความสวยงาม เน้นคุณค่าที่รูปร่างภายนอกมากกว่าจิตใจ และมีอำนาจด้อยกว่าผู้ชาย (Hu, 2018) แม้ในสื่อบางประเภทจะพบรูปแบบการนำเสนอภาพตัวแทนผู้หญิงที่แตกต่างออกไป (ภัทรศศิริ ช้างเจิม, 2016) แต่สุดท้ายแล้วภาพตัวแทนเหล่านั้นก็ยังคงสะท้อนอำนาจของปิตาธิปไตย และไม่สามารถหลุดออกจากกรอบของภาพตัวแทนที่ถูกนำเสนอในลักษณะข้างต้นได้

ในการศึกษาภาพตัวแทนผู้หญิงบนเนื้อหาของเกมออนไลน์ พบว่ามีลักษณะใกล้เคียงกับสื่อรูปแบบอื่น ๆ คือ ตัวละครผู้หญิงในเกมต้องมีความสวยงาม ยั่วยวน ใส่เสื้อผ้าน้อยชิ้น อ่อนแอ มีบทบาทที่เป็นรองกว่าตัวละครชาย และปรากฏในเนื้อหาบนเกมน้อยกว่าตัวละครชายอย่างชัดเจน สะท้อนให้เห็นว่าเกมออนไลน์เป็นพื้นที่ที่ถูกครอบครองโดยผู้ชาย และผู้หญิงกลับถูกผลิตซ้ำจากภาพตัวแทนที่เคยปรากฏในสื่ออื่น ๆ เช่นเดิม เกมจึงกลายเป็นพื้นที่ตอกย้ำภาพลักษณ์ของผู้หญิง และบทบาททางเพศที่ต้องเป็นไปตามค่านิยมของสังคม ซึ่งอาจส่งผลกระทบต่อการด้อยค่าตนเองในกลุ่มผู้เล่นหญิง การเกิดอคติทางเพศ รวมถึงสร้างภาพจำของผู้เล่นที่มีต่อผู้หญิงในเชิงลบได้ (Torre-Sierra & Guichot-Reina, 2024)

เกม “อาร์โอวี” (RoV) เป็นเกมมือถือออนไลน์ที่มีชื่อเสียงในประเทศไทย ซึ่งมีต้นกำเนิดมาจากเกม Honor of King ของสาธารณรัฐประชาชนจีน นำเข้าโดยบริษัท Garena เป็นเกมประเภท MOBA หรือ Multiplayer Online Battle Arena คือ เกมวางแผนยุทธศาสตร์ต่อสู้ที่แข่งขันกันระหว่าง 2 ทีม โดยผู้เล่นสามารถเลือกและควบคุมตัวละครได้เพียง 1 ตัว ในรูปแบบการเล่นทั่วไปจะแบ่งผู้เล่นออกเป็นทีมละ 5 คน ซึ่งผู้เล่นสามารถเลือกตัวละคร หรือ “ฮีโร่” (Hero) ได้ 1 ตัว เพื่อต่อสู้กับฝ่ายตรงข้ามด้วยการบุกทำลายฐานย่อย ไปถึงฐานใหญ่สุดด้านในของฝ่ายตรงข้าม หากทำลายได้ก็จะได้รับชัยชนะ โดย RoV เป็นเกมที่มีความนิยมในประเทศไทยมาอย่างต่อเนื่อง นับตั้งแต่เปิดตัวในปี พ.ศ. 2559 จนถึงปัจจุบัน เป็นเวลานานกว่า 8 ปี ซึ่งเป็นเกมมือถือที่มียอดดาวน์โหลดมากที่สุดในประเทศไทย รวมกว่า 58 ล้านครั้ง โดยสัดส่วนผู้เล่นแบ่งออกเป็น เพศชาย ร้อยละ 66 และเพศหญิง ร้อยละ 34 (Pakin Janjarastong, 2024)

เกม RoV ยังเป็นเกมที่มีบทบาทในการขับเคลื่อนวงการกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ (E-Sport) ของประเทศไทยเป็นอย่างมาก โดยในปี 2560 ได้เกิดลีก (League) การแข่งขันอาชีพในประเทศไทย ชื่อว่า RoV Pro League (RPL) ซึ่งภายใน 7 ปี ได้จัดการแข่งขันมาแล้ว 15 ฤดูกาล (Esports Charts, 2025) ซึ่งลีก RoV Pro League ของประเทศไทย ได้มีการเพิ่มผู้เล่นหญิงเข้ามาในทีมการแข่งขันเป็นครั้งแรก ในฤดูกาลที่ 13 ที่จัดขึ้นในช่วงเดือนกุมภาพันธ์ - มีนาคม 2567 ซึ่งการแข่งขันที่ผ่านมาในลีกนี้จะมีเพียงผู้เล่นชายเท่านั้น โดยจากทีมแข่งขันทั้งหมด 7 ทีม มี 3 ทีมได้แก่ KOG, Talon และ Hydra ที่เพิ่มผู้เล่นหญิงเข้ามาทีมละ 1 คน และจากสถิติผู้เล่นเกม RoV ซึ่งเป็นเพศชายถึงร้อยละ 66 แสดงให้เห็นว่า ผู้ชายยังคงมีบทบาทมากกว่า

ผู้หญิงในเกม RoV และครอบครองพื้นที่ในเกมมากกว่า ซึ่งเป็นลักษณะเช่นเดียวกับเกมต่าง ๆ ดังที่เคยมีการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับภาพตัวแทนผู้หญิงในข้างต้น

ด้วยปรากฏการณ์การนำเสนอภาพตัวแทนผู้หญิงบนเกมออนไลน์ต่าง ๆ ดังกล่าว รวมถึงความนิยมของเกม RoV ในประเทศไทย ผู้วิจัยจึงเล็งเห็นถึงความสำคัญของเกม RoV ที่มีความสามารถในการถ่ายทอดค่านิยม ภาพลักษณ์ และบทบาทของเพศหญิงผ่านเนื้อหาภายในเกม ที่จะนำไปสู่การประกอบสร้างภาพตัวแทนของผู้หญิงได้ นอกจากนี้ มีงานวิจัยจำนวนมากที่ศึกษาเกี่ยวกับภาพตัวแทนผู้หญิงบนเกมต่าง ๆ แต่ยังไม่ได้มีการศึกษาในบริบทเกม RoV ดังนั้น งานวิจัยนี้จึงมุ่งเน้นศึกษาว่า องค์ประกอบในเกม RoV มีการประกอบสร้างและนำเสนอภาพตัวแทนผู้หญิง ในบริบทของเกมซึ่งเป็นพื้นที่ของผู้ชายอย่างไร

วัตถุประสงค์การวิจัย

เพื่อศึกษาภาพตัวแทนผู้หญิงในเกม RoV

ขอบเขตการวิจัย

ขอบเขตด้านเนื้อหา: ศึกษาวิจัยองค์ประกอบ 5 องค์ประกอบของฮีโร่หญิงในเกม RoV ประกอบไปด้วย จำนวนฮีโร่ เนื้อเรื่อง ลักษณะภายนอกของฮีโร่ อาชีพ และความสัมพันธ์ จากฮีโร่จำนวน 45 ตัว ได้แก่ Amily, Aoi, Astrid, Airi, Annette, Arum, Alice, Aya, Bonnie, Butterfly, Charlotte, Capheny, Celica, Dextra, Diao Chan, Dolia, Erin, Helen, Iggy, Illumia, Ishar, Kahlii, Keera, Krixii, Lauriel, Liliana, Lindis, Marja, Mina, Natalya, Qi, Rouie, Roxie, Sephera, Sinestrea, Taara, Teeri, Tel'Annas, Veera, Veres, Violet, Wisp, Wonder Woman, Yena และ Yue

ขอบเขตด้านเวลา: เก็บข้อมูลเฉพาะเนื้อหาเกม RoV ที่มีการปรับปรุงระบบล่าสุดโดยผู้พัฒนาเกม RoV ในเดือนเมษายน พ.ศ. 2568

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

เข้าใจถึงรูปแบบการนำเสนอภาพตัวแทนผู้หญิงในบริบทเกม RoV ซึ่งแสดงถึงบทบาทและการประกอบสร้างตัวละครผู้หญิงในเกมออนไลน์ อันเป็นประโยชน์ต่อผู้ที่มีความสนใจด้านเกมออนไลน์ การพัฒนาและออกแบบตัวละครในเกม รวมถึงผู้ที่สนใจศึกษาเรื่องบทบาทเพศหญิงบนเกมออนไลน์

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ทฤษฎีภาพตัวแทน (Representation) หมายถึงการผลิตความหมายโดยใช้ระบบสัญลักษณ์ เกิดจากการประกอบสร้างความหมายผ่านภาษา โดยใช้สัญลักษณ์เพื่อสื่อสารความหมายจากผู้ส่งสารไปยังผู้รับสาร ซึ่งสัญลักษณ์ (Sign) ในที่นี้ หมายถึง สิ่งที่ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อให้ความหมาย (Meaning) แทนของจริงหรือตัวจริง (Object) ในตัวบท (Text) และในบริบท (Context) หนึ่ง ๆ (Hall S., 1997:15 อ้างถึงใน สุรเดช ไซติอุตมพันธ์, 2548) ดังนั้น ภาพตัวแทนจึงเกิดขึ้นจากการสร้างความหมายให้กับสิ่งต่าง ๆ ในสังคม โดยมองว่าสิ่งเหล่านั้นไม่ได้มีความหมายที่แท้จริง และใช้ภาษาเป็นสื่อในการถ่ายทอดความหมาย ไม่ว่าจะในเชิงรูปธรรมหรือนามธรรม การนำเสนอภาพแทน ไม่ใช่การถ่ายทอดสิ่งรอบข้างโดยตรง แต่เป็นการแอบแฝงผลิตความหมาย หมายถึง สิ่งรอบข้างไม่ได้มีความหมายในตัวของมันเอง โดยเกิดการใส่ "ความหมาย" ลงไปในกระบวนการนำเสนอ โดยนักเขียนหรือผู้นำเสนอ (กาญจนา แก้วเทพ และ สมสุข หินวิมาน, 2551) ภาษาจึงเป็นทั้งเครื่องมือที่ช่วยให้มนุษย์สามารถสื่อสารเพื่อสื่อความหมาย และยังมีบทบาทสำคัญในการสร้างบิดเบือน หรือจัดการกับความจริงบางอย่างได้ เช่น ภาพตัวแทนโสเภณีในละครโทรทัศน์ มักจะถูกประกอบสร้างให้ภาพเป็นแบบฉบับ (Typical) หรือแบบเหมารวม คือโสเภณีต้องแต่งตัวจัดจ้าน แต่งหน้าอู๊ดซาด พุดไม่สุภาพ เป็นผู้หญิงที่ไม่ดีของสังคม ซึ่งในความเป็นจริงโสเภณีอาจไม่ได้เป็นเช่นนั้นทั้งหมด แต่สังคมจะเข้าใจว่า ลักษณะดังกล่าวของผู้หญิงคือลักษณะของโสเภณี (ศราณี เวชชาสิรินทร์, 2554 อ้างถึงในวิราภรณ์ ดวงอยู่สาร, 2559) กระบวนการเหล่านี้สามารถสร้างความหมายให้กับบางสิ่งจากการสร้างของผู้ผลิต และอาจเป็นสาเหตุที่ทำให้เกิดภาพตัวแทนสิ่ง ๆ หนึ่ง หรือภาพเหมารวมให้กับบุคคลหรือกลุ่มคนในสังคมได้ เนื่องจากมีขั้นตอนในการสร้างจากการบิดเบือนเพื่อให้ผู้ชมเข้าใจง่าย และสิ่งที่นำเสนอย่อมไม่ใช่ทั้งหมดของความเป็นจริง (วิราภรณ์ ดวงอยู่สาร, 2559)

การสร้างภาพตัวแทนของฮอลล์ (Hall S.) แบ่งออกเป็น 3 รูปแบบ รูปแบบที่ 1 คือ ภาพตัวแทนสะท้อนความหมาย (Reflective Approach) คือ ภาษาทำหน้าที่เป็นกระจกสะท้อนความหมายที่แท้จริงของสิ่งต่าง ๆ ที่มีอยู่ในโลกแห่งความเป็นจริง และสะท้อนความคิดที่แฝงอยู่ในตัววัตถุ บุคคล หรือปรากฏการณ์ต่าง ๆ รูปแบบที่ 2 คือ ภาพตัวแทนแบบเฉพาะเจาะจง (Intentional Approach) เป็นการมองว่า ภาษาไม่ได้สะท้อนความจริง แต่ภาษาเป็นสิ่งที่ผู้ส่งสารเป็นผู้กำกับความหมายนั้น ๆ ไว้ ผ่านมุมมองของผู้ส่งสารเองเพื่อใช้ในการสื่อความหมายไปยังผู้รับสารอย่างเฉพาะเจาะจง ซึ่งหากผู้รับสารไม่สามารถตีความสารดังกล่าวได้ ก็จะเกิดความล้มเหลวในการสื่อสาร และรูปแบบที่ 3 คือ ภาพตัวแทนแบบสร้างความเป็นจริง (Constructionist Approach) มองว่า การประกอบสร้างความเป็นจริง ไม่ได้สะท้อนความเป็นจริง แต่เป็นเพียงการประกอบสร้างเสี้ยวหนึ่งของโลกความเป็นจริงเท่านั้น (นลินทิพย์ เนตรวงศ์, 2559) กล่าวคือ ไม่มีสิ่งใดที่มีความหมายโดยตัวมันเอง และไม่มีบุคคลใดที่สามารถกำกับความหมายของสิ่งนั้นเอาไว้ได้ แต่เกิดจากการ รวบรวมสัญลักษณ์ต่าง ๆ ที่ปรากฏในสังคม เพื่อนำมาสร้างความหมายใหม่ให้กับสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ซึ่งยังมี

ความคล้ายคลึงกับสิ่งเดิมที่มีอยู่แล้วในสังคม (บัณฑิต จันทรโรจนกิจ, 2565) ดังนั้น ในการสร้างภาพตัวแทน ผู้เขียนหรือผู้นำเสนอนับว่ามีความสำคัญอย่างมาก โดยเป็นผู้กำหนดความหมายของสิ่ง ๆ หนึ่งผ่านกระบวนการนำเสนอ โดยสื่อ (Media) ก็เป็นพื้นที่ที่สำคัญและมีบทบาทอย่างมากในการสร้างภาพตัวแทนเหล่านั้น (สุรเดช โชติอุดมพันธ์, 2548)

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ภัทรศิรี ช้างเจิม (2016) ได้ศึกษาภาพตัวแทนของผู้หญิงในการ์ตูน Disney Princess ปี ค.ศ. 2010 – 2013 พบว่า เจ้าหญิงยังคงต้องสวย รูปร่างดี มีเมตตา ใส่ชุดสวยงาม แต่ได้มีการเพิ่มความสามารถหรือเวทย์มนตร์ให้เจ้าหญิง ส่วนตัวร้ายผู้หญิง เป็นตัวร้ายที่ไม่สวย มีความโกง แต่งตัวจัดจ้านและทำร้ายเจ้าหญิง ซึ่งเป็นการผลิตซ้ำภาพตัวแทนผู้หญิงของการ์ตูน Disney Princess ในยุคแรก (ค.ศ. 1601-1950)

A. M. De la Torre Sierra- & V. Guichot -Reina (2024) ได้ศึกษาอคติในการนำเสนอภาพของตัวละครหญิงในวิดีโอเกมยอดนิยม 11 อันดับแรกของประเทศสเปนในปี 2023 แสดงให้เห็นว่า ตัวละครหญิงมีสัดส่วนน้อยกว่าตัวละครชาย อาศัยอยู่ในช่วงวัยรุ่น สวมเสื้อผ้าเปิดเผยร่างกาย ถูกวางบทบาทให้มีความรักและดูแลผู้อื่น ดำเนินเรื่องไปพร้อมกับตัวละครหลัก มากกว่าการเป็นผู้นำเอง และแสดงพฤติกรรมใช้ความรุนแรง ซึ่งเป็นการแสดงความเข้มแข็งตามแบบฉบับผู้ชาย

Shinan Chen (2023) ได้ศึกษาบทบาทของผู้หญิงในเกม GTA พบว่า ตัวละครหญิงมีจำนวนน้อยกว่าตัวละครชาย มีการวางบทบาทให้ผู้หญิงประกอบอาชีพที่ตอบสนองความต้องการของตัวละครชาย เช่น ผู้ให้บริการทางเพศ หรือนักเต้นเปลื้องผ้า ในขณะที่ตัวละครชายมีความกล้าหาญ เป็นผู้นำ และเป็นตัวละครหลักในการดำเนินเรื่อง

Suoyi Zhang (2021) ได้ศึกษาการนำเสนอภาพตัวละครหญิงในเกม Honor of Kings พบว่า การนำเสนอภาพตัวละครหญิงในเกมนี้ มักถูกออกแบบให้สวมเสื้อผ้าที่เปิดเผยร่างกาย สีหน้าและท่าทางแสดงความอ่อนหวาน ไม่มีอาวุธอยู่ในมือ ทำให้ดูไม่เหมาะกับการต่อสู้

Yang Hu (2018) ได้ศึกษาการนำเสนอภาพลักษณ์ของผู้หญิงบนอินสตาแกรม (Instagram) พบว่า ผู้หญิงมักนำเสนอความเซ็กซี่ และความดึงดูดใจ เน้นรูปร่างที่ผอมเพรียว ผมหยาว และการสวมใส่เสื้อใต้น้อยชิ้น และมีการนำเสนอภาพเพื่อวัตถุประสงค์ทางธุรกิจและการส่งเสริมรูปร่างที่เป็นอุดมคติ แต่ยังมีภาพบางส่วนที่ทำทนายภาพกระแสหลัก เช่น ภาพผู้หญิงยกน้ำหนัก หรือทำกิจกรรมผจญภัย

ระเบียบวิธีวิจัย

1. การสำรวจข้อมูล

สำรวจข้อมูลจากฐานข้อมูลในแอปพลิเคชันเกม RoV

2. ประชากรในการศึกษา

ฮีโร่ที่นำมาวิเคราะห์ผ่านทฤษฎีภาพตัวแทน คือ ฮีโร่หญิงจำนวน 45 ตัว จากการปรับปรุงระบบล่าสุดโดยผู้พัฒนาเกม RoV ในเดือนเมษายน พ.ศ. 2568

3. การออกแบบเครื่องมือ

เครื่องมือที่นำมาใช้ในการศึกษาวิจัย คือ ตารางบันทึกความถี่ เพื่อหาความถี่ที่ปรากฏมากที่สุดจาก 5 องค์ประกอบ คือ จำนวนฮีโร่ เนื้อเรื่อง ลักษณะภายนอก อาชีพ และความสัมพันธ์ ดังรายละเอียดต่อไปนี้

- 1) ตารางบันทึกจำนวนฮีโร่ ระบุสัดส่วนจำนวนของฮีโรชายและฮีโร่หญิง แบ่งตามประเภทฮีโร่ 6 ประเภท ได้แก่ ไฟต์เตอร์ แทงก์ เมจ แคร์รี่ แอสซาซิน และซัพพอร์ต ซึ่งสะท้อนการครอบครองพื้นที่ในเกม และบ่งบอกได้ว่าผู้หญิงถูกให้ความสำคัญ หรือมีส่วนร่วมบนเกมมากน้อยเพียงใด
- 2) ตารางบันทึกเนื้อเรื่อง ระบุเรื่องราวภูมิหลังของฮีโร่ แบ่งออกเป็น การฆ่า ต่อสู้ หรือทำร้าย, การดูแล รักใคร่, การหลบหนี, การสูญเสีย พลัดพราก และการเดินทาง ผจญภัย ซึ่งมีผลต่อการนิยามบทบาทและแรงจูงใจในการกระทำสิ่งต่าง ๆ ของฮีโร่ ทำให้เห็นรูปแบบการนำเสนอผู้หญิงเป็นส่วนหนึ่งของโครงสร้างเรื่องเล่า
- 3) ตารางบันทึกลักษณะภายนอก (Appearance) ของฮีโร่ ระบุลักษณะทางกายภาพ เช่น เสื้อผ้า ทรงผม สีผิว ฯลฯ ซึ่งเป็นองค์ประกอบที่สามารถกำหนดภาพลักษณ์ของฮีโร่หญิงได้ โดยประกอบไปด้วย
 - 3.1) รูปร่าง แบ่งออกเป็น มีกล้ามเนื้อ คือ รูปร่างกระชับ แข็งแรง เห็นเส้นกล้ามเนื้อชัดเจน และไม่มีกล้ามเนื้อ คือ รูปร่างผอมหรืออวบ ไม่มีเส้นกล้ามเนื้อชัดเจน
 - 3.2) สกีน หรือเครื่องแต่งกายของฮีโร่ แบ่งออกเป็น ประเภทเสื้อ ความยาวแขนเสื้อ ความยาวกางเกงหรือกระโปรง ประเภทรองเท้า มีหรือไม่มีเกราะเป็นส่วนประกอบ สวมหรือไม่สวมเครื่องแต่งกายเสริม เช่น ถุงมือ ถุงเท้า หมวก สวมหรือไม่สวมเครื่องประดับ มีหรือไม่มีอาวุธ
 - 3.3) สี แบ่งออกเป็น สีโทนร้อน สีโทนเย็น และสีโทนกลาง
- 4) ตารางบันทึกอาชีพ ระบุอาชีพ หรือในบริบทเกม RoV ใช้คำว่า ตำแหน่ง ซึ่งสามารถสะท้อนถึงสถานะทางสังคมของฮีโร่หญิงได้

- 5) ตารางบันทึกความสัมพันธ์ ระบุรูปแบบความสัมพันธ์ที่ปรากฏ แบ่งออกเป็น ความสัมพันธ์เชิงมิติรูปภาพ ความสัมพันธ์เชิงเพศ ความสัมพันธ์แบบร่วมมือ และความสัมพันธ์แบบศัตรู ซึ่งสามารถนำเสนอโครงสร้างทางสังคมภายในเกม แสดงถึงการมีปฏิสัมพันธ์ และความสามารถในการอยู่ร่วมกันระหว่างฮีโรหญิงและฮีโรตัวอื่น

การวิเคราะห์ข้อมูล

วิเคราะห์ผลลัพธ์ที่ได้จากตารางบันทึกความถี่ทั้ง 5 องค์ประกอบ ดังที่ได้มีการกำหนดเกณฑ์ต่าง ๆ ข้างต้น ภายใต้แนวคิดทฤษฎีภาพตัวแทนของฮอลล์ (Hall S.) ซึ่งความถี่ที่พบมากที่สุดในแต่ละองค์ประกอบสะท้อนถึงรูปแบบของฮีโรหญิงที่ปรากฏซ้ำมากที่สุด จะสามารถเป็นเครื่องมือในการสื่อความหมายและสร้างภาพตัวแทนความเป็นหญิง และนำมาวิเคราะห์ได้ว่า ภาพตัวแทนของฮีโรหญิงถูกประกอบสร้างอย่างไร และสามารถสะท้อนค่านิยม อำนาจ หรือบทบาทของผู้หญิงในสังคมอย่างไร

ผลการวิจัย

จากการศึกษาองค์ประกอบทั้ง 5 องค์ประกอบที่สามารถประกอบสร้างภาพตัวแทนผู้หญิงผ่านเกมออนไลน์ RoV ตามทฤษฎีภาพตัวแทน มีผลการศึกษาวิจัย ดังนี้

1. **จำนวนฮีโร** จากประเภทฮีโรทั้ง 6 ประเภท ได้แก่ ไฟต์เตอร์, แทงก์, เมจ, แคร์, แอสซาซิน และซัพพอร์ต พบว่า ความถี่การปรากฏของจำนวนฮีโรชายอยู่ที่ 103 ครั้ง ในขณะที่ฮีโรหญิงมีความถี่เพียง 57 ครั้ง ฮีโรชายมีจำนวนมากกว่าฮีโรหญิงในประเภทฮีโร 5 ประเภท ได้แก่ ไฟต์เตอร์ แทงก์ แคร์ แอสซาซิน และซัพพอร์ต โดยมีจำนวนมากที่สุดในประเภทไฟต์เตอร์ ซึ่งเป็นฮีโรแนวหน้า พลังโจมตีและพลังชีวิตเยอะ ส่วนประเภทฮีโรที่จำนวนฮีโรหญิงมากกว่าฮีโรชายมีเพียงประเภทเดียว คือ เมจ ซึ่งเป็นฮีโรโจมตีระยะไกล และมีพลังชีวิตน้อย ต้องอยู่ห่างจากศัตรูและยืนด้านหลังฮีโรตัวอื่น
2. **เนื้อเรื่อง** พฤติกรรมหรือเหตุการณ์ของฮีโรหญิงที่ปรากฏในเนื้อเรื่อง พบพฤติกรรมการฆ่า ต่อสู้ หรือทำร้ายมากที่สุด โดยส่วนใหญ่เป็นการฆ่า หรือต่อสู้กับตัวละครที่ไม่ใช่ฮีโรด้วยกัน ไม่มีรูปร่างหน้าตาปรากฏในเกม เช่น Dong Zhuo, กองทัพปีศาจ คนในองค์กร สัตว์ประหลาด หรือไม่ปรากฏคู่ต่อสู้ชัดเจน แต่ระบุเพียงว่าเกิดการต่อสู้ หรือผ่านการสู้รบ สังหารผู้อื่นในอดีตมาก่อน
3. **ลักษณะภายนอกของฮีโรหญิง** จากจำนวนสกิน หรือเครื่องแต่งกายของฮีโรหญิงทั้งหมด 461 สกิน พบว่า มีจำนวน 446 สกิน ที่มีลักษณะรูปร่างไม่มีกล้ามเนื้อ พบเครื่องแต่งกายประเภทชุดติดกันระหว่างท่อนบนและท่อนล่างมากที่สุด สวมชุดกระโปรงสั้นมากที่สุด และเลื่อมมีลักษณะแขนยาวมากที่สุด สวมรองเท้าส้นสูง สวมเครื่องแต่งกายเสริม เช่น ถุงเท้า ถุงมือ สายรัดถุงเท้า สวม

เครื่องประดับ เช่น ต่างหู สร้อยคอ เครื่องประดับผม และถืออาวุธ มีอาวุธติดตัว ในขณะที่โทนสีและสีต่าง ๆ มีสัดส่วนความถี่ที่ใกล้เคียงกัน จึงไม่นับสำคัญแต่อย่างใด

4. **อาชีพ** จากจำนวนฮีโร่หญิงทั้งหมด 45 ตัว พบว่า ส่วนใหญ่ประกอบอาชีพที่แตกต่างกัน เช่น ช่างเครื่องยนต์ อาจารย์ นักเรียน นักเวท นักประดิษฐ์ ฯลฯ ไม่ได้มีตำแหน่งหรืออาชีพที่โดดเด่นเป็นพิเศษ บทบาทของฮีโร่หญิงในเกม RoV จึงมีความหลากหลาย ประกอบอาชีพทั่วไป
5. **ความสัมพันธ์** ความสัมพันธ์ระหว่างฮีโร่หญิงและฮีโร่ตัวอื่น ๆ ที่พบมากที่สุด คือ ความสัมพันธ์เชิงมิตรภาพ เช่น เพื่อน เพื่อนสนิท คู่หู อาจารย์-นักเรียน แม่บุญธรรม-ลูกบุญธรรม ฯลฯ โดยพบความสัมพันธ์ลักษณะนี้ระหว่างฮีโร่หญิง - ชาย และ หญิง - หญิง เป็นจำนวนเท่ากัน ทำให้เห็นว่าฮีโร่หญิงมีความสัมพันธ์อันดีต่อทั้งฮีโร่ชายและฮีโร่หญิงด้วยกัน

สรุปและอภิปรายผล

จากผลการศึกษาคู่เปรียบเทียบต่าง ๆ ของฮีโร่หญิงในเกม RoV พบว่า ฮีโร่หญิงมีสัดส่วนน้อยกว่าฮีโร่ชายในเกือบทุกประเภทของฮีโร่ โดยมีสัดส่วนเพียงร้อยละ 35.62 มีเพียงประเภทเมจเท่านั้นที่ฮีโร่หญิงมีจำนวนมากกว่า แต่กลับเป็นประเภทฮีโร่ที่อ่อนแอ พลังชีวิตน้อย ต้องยืนด้านหลังฮีโร่ตัวอื่น ทำให้ดูเหมือนเป็นผู้ตามมากกว่าผู้นำ ในขณะที่ฮีโร่ชายมีสัดส่วนมากกว่าถึงร้อยละ 64.38 มีตำแหน่งแนวหน้า มีพลังชีวิตและพลังโจมตีเยอะ ซึ่งหมายถึงการที่ผู้หญิงมีพื้นที่น้อยกว่า และมีบทบาทน้อยกว่าบนพื้นที่เดียวกันกับฮีโร่ชาย ซึ่งผลลัพธ์ดังกล่าวเป็นไปในทิศทางเดียวกันกับผลการศึกษากาตวแทนผู้หญิงบนเกมอื่น ๆ เช่น GTA V (Chen, 2023), Honor of Kings (Zhang, 2021) และเกมยอดนิยมในประเทศสเปน ปี 2023 (Torre Sierra- & Guichot -Reina, 2024) ที่มีผลการศึกษาว่าตัวละครหญิงมีจำนวนน้อยกว่าตัวละครชาย และมีบทบาทน้อยกว่า ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่า ภาพตัวแทนผู้หญิงในเกม RoV เป็นการ “ผลิตซ้ำ” (Reproduction) ความเป็นหญิงที่ปรากฏในเกมอื่น ๆ ซึ่งปรากฏการณ์ที่ผู้หญิงมีพื้นที่บนสื่อน้อยกว่าผู้ชายนี้ นอกจากจะเกิดขึ้นซ้ำกับวิดีโอเกมหรือเกมออนไลน์รูปแบบอื่น ๆ แล้ว ยังเกิดขึ้นกับพื้นที่สื่อ หรือพื้นที่ทางสังคมอื่น ๆ เช่น ในประเทศมอนเตเนโกร ผู้หญิงที่ได้รับการนำเสนอผ่านภาพข่าวและผู้สื่อข่าวหญิง มีโอกาสปรากฏบนหน้าจอน้อยกว่าผู้ชายด้วยสัดส่วน 1 ต่อ 5 มีสัดส่วนการรายงานข่าวเกี่ยวกับเศรษฐกิจ การเมือง หรือกีฬาเพียงร้อยละ 18.8 เมื่อเทียบกับผู้สื่อข่าวชาย ทั้งยังถูกนำเสนอในฐานะ “เหยื่อ” บนเนื้อหาข่าว (UNDP, 2022) จึงกล่าวได้ว่า เป็นการผลิตซ้ำความเป็นหญิงที่ต้องมีพื้นที่หรือบทบาทบนสื่อน้อยกว่าผู้ชาย

นอกจากนี้ ภาพตัวแทนฮีโร่หญิงยังนำเสนอว่าผู้หญิงต้องมีรูปร่างผอม ไม่มีกล้ามเนื้อ ซึ่งเป็นไปตามมาตรฐานความงาม (Beauty Standard) ของสังคมในปัจจุบัน รวมถึงแสดงความอ่อนแอ และต้องสวมเสื้อผ้าเปิดเผยร่างกาย โดยการสวมชุดกระโปรงสั้น เพื่อส่งเสริมรูปร่างและภาพลักษณ์ความเป็นหญิงในอุดมคติ ดังที่ปรากฏซ้ำในการนำเสนอภาพลักษณ์ของผู้หญิงบนอินสตาแกรม (Instagram) (Hu, 2018)

และสวมเครื่องประดับ ที่แสดงถึงความรักสวยรักงาม ซึ่งลักษณะการแต่งกายนี้มีความไม่เหมาะสมในบริบทเกม RoV ที่เป็นเกมต่อสู้บนสนามรบ และยังเป็นการผลิตซ้ำความเป็นหญิงที่ปรากฏในเกมอื่น ๆ ที่ตัวละครในเกมต้องรูปร่างผอม มีความยั่วยวน สวมเสื้อผ้าเปิดเผยร่างกายอีกเช่นกัน

ภาพตัวแทนผู้หญิงที่นำเสนอผ่านการสวมชุดกระโปรงสั้นและรองเท้าส้นสูง ไม่ใช่เพียงการบ่งชี้ลักษณะภายนอกของฮีโรหญิง เนื่องจากเครื่องแต่งกายเป็นสิ่งที่สามารถสื่อความหมายเกี่ยวกับตัวตน เพศสภาพ หรือบทบาททางสังคม และนำเสนออัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมเฉพาะกลุ่ม ซึ่งมีอำนาจในการกำหนดการแสดงออก ตอกย้ำบรรทัดฐานทางเพศ และสร้างภาพแทนของบุคคลนั้น ๆ ในฐานะเพศชายหรือเพศหญิง (Jestratijević, 2016) ซึ่งการสวมชุดกระโปรง (Dress) หรือกระโปรง (Skirt) โดยเฉพาะกระโปรงสั้นที่เปิดเผยผิวบางส่วนล่าง จะทำให้ผู้หญิงที่สวมใส่ถูกมองว่ามีความยั่วยวน น่าสนใจ ในสายตาของผู้ชาย แต่อาจถูกมองว่าไม่มีความเรียบร้อย หรือเสี่ยงต่อการถูกล่วงละเมิดทางเพศ และส่งเสริมบทบาททางเพศที่สังคมคาดหวัง (Johnson et al., 2014) ในขณะที่ส้นสูง เป็นสัญลักษณ์ของความเป็นหญิงและความยั่วยวน (Watkins & Leitch, 2018) ช่วยเพิ่มความน่าดึงดูดของผู้หญิงในสายตาผู้ชาย และอาจมีผลประโยชน์ทางจิตใจและเพศสภาพต่อผู้หญิงที่สวมใส่ ทั้งในด้านการได้รับความสนใจจากผู้ชาย หรือการรับรู้ความงามในตัวเอง แม้ว่าการสวมส้นสูงจะสร้างข้อจำกัดทางร่างกายมากขึ้น (Barnish et al., 2016) ส้นสูงจึงเป็นเครื่องแต่งกายที่สะท้อนถึงการยึดโยงความงามในตัวผู้หญิงกับความพึงพอใจของผู้ชาย

จากข้างต้น สะท้อนให้เห็นว่า การแต่งกายด้วยชุดกระโปรงสั้นและส้นสูงของฮีโรหญิง ล้วนแสดงถึงการได้รับอิทธิพลจากมุมมองสายตาผู้ชาย (Male Gaze) หมายถึง แนวคิดที่นำเสนอว่า สื่อประเภทต่าง ๆ สร้างขึ้นจากผู้ชายซึ่งมีบทบาทเป็นผู้มองหรือผู้กระทำ ส่วนผู้หญิงมีบทบาทเป็นผู้ถูกมอง หรือผู้ถูกกระทำ (Mulvey, 1975) ผู้หญิงมักมีสถานะเป็นอาหารตา หรือของประดับ รวมถึงการเปิดเผยสัดส่วนร่างกายที่ไม่จำเป็น เพื่อสร้างความดึงดูดและตอบสนองความต้องการของผู้ชายเป็นหลัก (Alley, 2021) ซึ่งมุมมองสายตาผู้ชาย เป็นผลผลิตที่เกิดจากระบบชายเป็นใหญ่ (Patriarchy) คือ ระบบทางสังคมที่ผู้ชายเป็นศูนย์กลางทั้งในระดับครอบครัวและสังคม และเป็นผู้ครอบครองอำนาจหลักในมิติต่าง ๆ ขณะที่ผู้หญิงถูกกำหนดให้มีสถานะด้อยกว่า มีบทบาทรองหรือเป็นอื่น ทำให้ผู้ชายสามารถกำหนดบรรทัดฐานและควบคุมผู้หญิงได้ (Maan, 2025) กล่าวคือ ระบบชายเป็นใหญ่และมุมมองของผู้ชายเป็นสิ่งที่กำหนดว่าผู้หญิงควรทำอะไร แต่งกายอย่างไร ดังนั้น การแต่งกายที่สวมชุดกระโปรงสั้น เปิดเผยผิว สวมรองเท้าส้นสูงนั้น จึงยึดโยงกับมุมมองและความพึงพอใจจากผู้ชาย ไม่ใช่ความพึงพอใจจากตนเอง ทำให้ผู้ชายมีอำนาจในการกำหนดทิศทางการแต่งตัวของผู้หญิงไปโดยปริยาย และการแต่งกายลักษณะนี้ยังไม่ได้สะท้อนประโยชน์ของการใช้งาน หรือความคล่องตัว แต่กลับส่งเสริมความสำคัญเชิงรูปลักษณ์ ความสวยงามมากกว่า ซึ่งยังคงตอกย้ำแนวคิดชายเป็นใหญ่อีกด้วย และไม่สอดคล้องกับบริบทเกม RoV ซึ่งเป็นเกมต่อสู้อีกด้วย

ภาพแทนดังกล่าวยังส่งผลต่อมุมมองผู้เล่นที่มีต่อตัวละครหญิงในเกม จากงานวิจัยของ Nathee Monthonwit & Nandawan (2019) ที่ศึกษาทัศนคติของผู้เล่นชายชาวไทยที่เลือกเล่นตัวละครหญิงในวิดีโอเกม พบว่าแรงจูงใจหลักในการเลือกคือความพึงพอใจทางเพศจากการมอง คือ ตัวละครหญิงมีรูปร่างสวย น่ารัก มีสัดส่วนเข้าโค้ง จึงเลือกนำมาเล่น ไม่ได้เลือกเพราะความสามารถของตัวละครหรือปัจจัยอื่น ๆ ภาพตัวแทนของฮีโรหญิงในเกม RoV จึงสามารถทำหน้าที่ตอบสนองจินตนาการและอุดมคติของผู้เล่นชาวไทยในลักษณะเดียวกัน กล่าวคือ มีส่วนในการส่งเสริมและตอกย้ำทัศนคติของผู้เล่นที่มีต่อบทบาทและคุณค่าของฮีโรหญิง โดยมองว่าฮีโรหญิงไม่ได้ถูกมองในฐานะตัวละครสำหรับการต่อสู้ แต่ยังถูกทำให้เป็นวัตถุแห่งการมอง (object of gaze) ที่ตอบสนองความพึงพอใจของผู้เล่นเพศชาย

ในขณะเดียวกัน พบองค์ประกอบที่มีความแตกต่างจากผลการศึกษาภาพตัวแทนผู้หญิงในเกมอื่น ๆ คือ ตำแหน่งของฮีโรหญิงที่มีความหลากหลาย สามารถประกอบอาชีพเช่นเดียวกับผู้ชายได้ เช่น ช่างเครื่องยนต์ ไม่ได้จำกัดว่าต้องประกอบอาชีพที่เกี่ยวข้องกับความสวยงาม หรือเป็นอาชีพที่ตอบสนองความต้องการของฮีโรชาย หรือในด้านความสัมพันธ์ ที่ไม่ได้ยึดโยงกับความรักหรืออารมณ์เป็นหลัก แต่เน้นการนำเสนอความสัมพันธ์เชิงมิตรภาพ ความเป็นเพื่อน แต่ความสัมพันธ์เชิงมิตรภาพดังกล่าว ซึ่งปรากฏในพื้นที่เกมซึ่งเป็นพื้นที่ของผู้ชายนั้น สะท้อนถึงการตอกย้ำแนวคิดชายเป็นใหญ่เช่นกัน กล่าวคือ ในพื้นที่เกม RoV ซึ่งเป็นพื้นที่ของผู้ชาย การที่ฮีโรหญิงต้องมีความอ่อนโยน เห็นอกเห็นใจ เป็นผู้รักษาความสัมพันธ์อันดีมากกว่าการเป็นผู้มีอำนาจ เผชิญหน้ากับความขัดแย้ง ซึ่งเป็นบทบาทในสังคมของผู้ชาย โดยเฉพาะอย่างยิ่งในเกมต่อสู้ ทำให้เห็นว่าความสัมพันธ์เชิงมิตรภาพไม่มีความสำคัญในบริบทเกม RoV จึงเป็นการลดบทบาทฮีโรหญิง และส่งเสริมบทบาทของฮีโรชายให้มีจุดยืนที่ชัดเจนและสอดคล้องกับเกม RoV มากขึ้น

ในด้านพฤติกรรมของฮีโรหญิงที่มีความรุนแรงต่อผู้อื่น มีอำนาจหรือพลังในการต่อสู้หรือฆ่าผู้อื่นได้ หากวิเคราะห์ในบริบทเกม RoV ที่เป็นเกมต่อสู้ พฤติกรรมที่รุนแรงจึงอาจกล่าวได้ว่าเป็นความปกติ แต่การแสดงความรุนแรงอย่างการฆ่า ต่อสู้ หรือทำร้ายผู้อื่นของฮีโรหญิงในเรื่อง ส่วนใหญ่เป็นการแสดงออกต่อตัวละครที่ไม่ใช่ฮีโร เช่น กองทัพศัตรู สัตว์ประหลาด หรือตัวละครเสริม หรือไม่ปรากฏลักษณะของฝ่ายตรงข้าม แต่ระบุเพียงแค่ว่าฮีโรหญิงมีการต่อสู้เกิดขึ้น กล่าวคือ แม้ฮีโรหญิงจะได้รับการออกแบบเนื้อเรื่องให้ดูมีอำนาจเหนือผู้อื่น สามารถใช้ความรุนแรงได้เช่นเดียวกับตัวละครชาย แต่การแสดงออกถึงอำนาจนั้นกลับไม่มีความโดดเด่นหรือสำคัญ ดังนั้น พฤติกรรมความรุนแรงของฮีโรหญิงจึงสะท้อนว่า ความเป็นหญิงยังถูกกดทับด้วยการมีบทบาทที่ด้อยและไม่สำคัญ และอาจกล่าวได้ว่าเป็นการผลิตซ้ำความเป็นหญิงบนวิดีโอเกมที่ต้องมีความแข็งแกร่งตามฉบับผู้ชาย มีคุณสมบัติของความเป็นชาย เพื่อให้สามารถมีบทบาทในเกมมากขึ้น ทั้งยังมีความสอดคล้องกับการนำเสนอภาพลักษณ์ตัวละครหญิงในซีรีส์และภาพยนตร์เอเชียตะวันออก ที่ตัวละครหญิงอาจดูเหมือนมีความเป็นตัวของตัวเอง แต่การประเมินคุณค่าในตัวเองกลับต้อง

ได้รับการยืนยันจากผู้ชาย และต้องพยายามคงอำนาจของตนไว้ด้วยการเลียนแบบแบบแผนของอำนาจชาย ซึ่งสะท้อนการติดอยู่ในกรอบระบบชายเป็นใหญ่ (Li, 2025)

อย่างไรก็ตาม พฤติกรรมรุนแรงของฮีโรหญิงมีความขัดแย้งกับความสัมพันธ์อย่างชัดเจน ที่เน้นมิตรภาพ รักษาสันติภาพระหว่างฮีโรตัวอื่นมากกว่าความขัดแย้ง หรือการเป็นศัตรู ความไม่สอดคล้องกันนี้ บ่งบอกถึงความพยายามในการสร้างผู้หญิงที่เข้มแข็ง แต่ยังคงความอ่อนโยนตามอุดมคติของสังคม ในมุมหนึ่ง อาจเป็นการส่งเสริมความเป็นหญิงสมัยใหม่ที่มีความแข็งแกร่ง มีความสามารถ แต่ก็ยังคงสะท้อนกรอบความคิดของสังคมที่มองว่าผู้หญิงมีความอ่อนโยน ต้องไม่ละทิ้งความเป็นหญิงตามแบบฉบับเดิม แม้ว่าจะแข็งแกร่งเพียงใดก็ตาม

ดังนั้น ภาพตัวแทนผู้หญิงบนเกมออนไลน์ RoV จึงเป็นการผลิตซ้ำ (Reproduction) ความเป็นหญิงบนสื่อออนไลน์และเกม ทั้งในด้านการมีพื้นที่ที่น้อยกว่าผู้ชาย และการนำเสนอความเป็นหญิงที่ถูกกำหนดโดยอำนาจของผู้ชาย ภายใต้อุดมการณ์ชายเป็นใหญ่ ซึ่งประกอบไปด้วยรูปลักษณะภายนอก พฤติกรรม ความสัมพันธ์ หรือบทบาทที่กำหนดโดยมุมมองของผู้ชาย เป็นการส่งเสริมทัศนคติของผู้เล่นให้ยึดโยงฮีโรหญิงกับแรงจูงใจทางเพศ แม้จะมีการพยายามออกแบบตัวละครให้ออกจากกรอบความเป็นผู้หญิงในอุดมคติ ทั้งในด้านเนื้อเรื่องหรืออาชีพ แต่กลับเป็นการตอกย้ำค่านิยมทางเพศของผู้หญิงในสังคมชายเป็นใหญ่ ที่มองว่าผู้หญิงยังต้องอ่อนแอ อ่อนโยน มีพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับเพศชาย ส่งเสริมอำนาจเพศชาย ภาพตัวแทนผู้หญิงบนเกม RoV นี้ จึงเป็นการตอกย้ำว่าเพศชายมีอำนาจและความสำคัญมากกว่าเพศหญิง บทบาทของผู้หญิงยังคงด้อยกว่าผู้ชายในพื้นที่เกม RoV ซึ่งเป็นพื้นที่ของผู้ชาย

ข้อเสนอแนะ

บทความนี้ ช่วยสร้างความตระหนักรู้เกี่ยวกับค่านิยมทางเพศที่สอดแทรกผ่านเนื้อหาของเกมออนไลน์ โดยผู้อ่านและผู้เล่นสามารถศึกษาข้อมูลจากงานวิจัยนี้เพื่อมองเห็นโครงสร้างอำนาจที่ซ่อนอยู่ในการออกแบบตัวละคร และตั้งคำถามต่อบทบาททางเพศ ซึ่งอาจส่งผลต่อทัศนคติและพฤติกรรมมุมมองเพศหญิง ในขณะเดียวกัน ผู้พัฒนาเกมสามารถนำผลการศึกษานี้ไปปรับปรุงการออกแบบตัวละครให้มีความหลากหลายด้านรูปร่าง บุคลิกภาพ และบทบาท เพื่อหลีกเลี่ยงการผลิตซ้ำความเป็นหญิงที่ถูกกดทับด้วยอุดมการณ์ชายเป็นใหญ่ เพิ่มการมีส่วนร่วมของผู้เล่นทั้งเพศชายและหญิง ช่วยสนับสนุนความเท่าเทียมและความหลากหลายทางเพศในอุตสาหกรรมเกมต่อไปในอนาคต

เอกสารอ้างอิง

กาญจนาแก้วเทพ และ สมสุข หินวิมาน. (2551). *สายธารแห่งนักคิดทฤษฎีเศรษฐศาสตร์การเมือง*

กับสื่อสารศึกษา. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ภาพพิมพ์.

- คมลักษณะ ไชยยะ. (2562). พื้นฐานแนวคิดสัญวิทยาของโรลิ่งด์ บาร์ตส์. *Journal of Humanities and Social Sciences*, 7(2), 31-43.
- นลินทิพย์ เนตรวงศ์. (2559). ภาพตัวแทน “ผู้ชายในฝัน” ในละครโทรทัศน์แนวโรมานซ์. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์]. TU Digital Collections.
https://ethesisarchive.library.tu.ac.th/thesis/2016/TU_2016_5607030466_3448_6348.pdf
- บัณฑิต จันทร์โรจน์กิจ. (2565, 1 พฤษภาคม). การสร้างภาพตัวแทนคืออะไร? | บัณฑิต จันทร์โรจน์กิจ. สำนักพิมพ์สมมติ. <https://www.sm-thaipublishing.com/content/11371/visual-politics-reflectiveapproach>
- ปฎิภาณ ชัยช่วย และ กุลทิพย์ ศาสตรระจุ. (2559). การสื่อสารประเด็นสาธารณะของสังคมไทยผ่านนวัตกรรมการสื่อสาร เพื่อการรณรงค์ เว็บไซต์ Change.org. *Veridian E-Journal*, 9(2). 1526-1536.
- ภัทรศศิริ ช้างเจิม. (2559). ภาพตัวแทนผู้หญิงในการ์ตูน *Disney Princess*. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์]. TU Digital Collections.
http://ethesisarchive.library.tu.ac.th/thesis/2016/TU_2016_5607030193_3072_4739.pdp
- วิภากรรณ์ ดวงอยู่สาร. (2559). ภาพตัวแทนหญิงรักหญิงในสื่อบันเทิงไทย: กรณีศึกษามผลงานของผู้ผลิตที่เป็นหญิงรักหญิง. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยเชียงใหม่]. CMUDC.
<https://cmudc.library.cmu.ac.th/frontend/Info/item/dc:126348>
- สุรเดช โชติอุดมพันธ์. (2548, 24 พฤศจิกายน). วาทกรรม ภาพแทน และอัตลักษณ์ [เอกสารประกอบการสอน]. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. <http://www.phdlit.arts.chula.ac.th/Download/discourse.pdf>
- Pakin Janjarastong. (2567, 9 สิงหาคม). เปิดสถิติและปัจจัยที่ทำให้ RoV เป็นเกมมือถือที่ยืนระยะได้รับความนิยมถึง 8 ปี ในประเทศไทย. *Marketeer*. <https://marketeeronline.co/archives/369234>
- Pitisak Chot. (2567, 9 เมษายน). ทำเนียบแชมป์ RoV Pro League 13 ซีซั่น Talon จี้ Bacon Time. *One Esports*. <https://www.oneesports.co.th/arena-of-valor/rov-pro-league-talon-bacon-time/>
- Alexandra, S. (2014, April 3). *The Media Is (Still) Dominated By Men*. *Time*.
<https://time.com/48170/the-media-is-still-dominated-by-men>
- Alley, S. (2021, November 22). *The Male Gaze in the Media: A Tale of Two Harley Quinns*.

- OUCAMPUS. <http://www.oucampus.org/2021/11/22/the-male-gaze-in-the-media-a-tale-of-two-harley-quinns/>
- Barnish, M., Heather, M.M. & Barnish, J. (2018). The 2016 HIGH Heels: Health effects And psychosexual Benefits (HIGH HABITS) study: systematic review of reviews and additional primary studies. *Advances in BMC Public Health*, 18(37), 1-13. DOI: 10.1186/s12889-017-4573-4
- Chen, S. (2023). Exploring the Effects of Female Characters Objectification in Video Games on Gender Perception. *International Conference on Global Politics and Socio-Humanities*, Northumbria University, UK.
- Esports Charts. (2025). *RoV Pro League*. <https://escharts.com/events/rov-pro-league>
- Hu, Y. (2018). *Exploration of How Female Body Image Is Presented and Interpreted on Instagram*. *Journalism and Communication*, 56(4), 85-120.
DOI: 10.4236/ajc.2018.64009
- Jestratijević, I. (2016). Fashion and the semiotics of gender. *Issues in Ethnology and Anthropology*. 10(4). <https://doaj.org/article/87ef936d19484f95a0da0dfa9432f0a4?>
- Johnson, K., Lennon, Sharron, J., & Rudd, N. (2014). Dress, body and self: research in the social psychology of dress. *Advances in Fashion and Textiles*, 1(20), 1-24.
- Li, Q. (2025). An Analysis of Female Character Images Based on Feminism to Reveal Women's Predicaments: Taking East Asian TV Dramas as Examples. *Proceedings of ICILLP 2025 Symposium: Property Law and Blockchain Applications in International Law and Legal Policy*, University of West London, UK.
- Maan, S. (2025). Concept of Patriarchy: Origin, Evolution and Effects. *Journal of Research in Humanities and Social Science*, 13(3), 23–25. DOI: 10.35629/9467-13032325
- Monthonwit, N. & Nandawan, O. (2019, May 24-26). Attitudes of Thai Male VDO Game Players Choosing to Use VDO Games' Female Characters. *Proceeding of The Asian Conference on Cultural Studies 2019*, Tokyo, Japan.
- Mulvey, L. (1975). *Visual Pleasure and Narrative Cinema*. *Screen*, 16(3), 6–18.
- Torre-Sierra, A.M.d.I and Guichot-Reina, V. (2024). Women in Video Games: An Analysis of the

- Biased Representation of Female Characters in Current Video Games. *Sexuality & Culture*, 29(2), 532-560. DOI: <https://doi.org/10.1007/s12119-024-10286-0>
- UNDP. (2022, October 31). *Media through gender lenses: A male-dominated world of the media*. <https://www.undp.org/montenegro/press-releases/media-through-gender-lenses-male-dominated-world-media>
- Watkins, C. & Leitch, A. (2018). Using Sexual Selection Theories to Examine Contextual Variation in Heterosexual Women's Orientation Toward High Heels. *Archives of Sexual Behavior*. 49, 849-860. DOI: 10.1007/s10508-019-01539-3
- Zhang, S. (2021, November 26-28). The Female Body and Experience in Chinese Multiplayer Online Battle Arena Games. *Proceedings of the 2021 International Conference on Social Development and Media Communication (SDMC 2021)*, Sanya, China.