การประกอบสร้างชาตินิยมและอำนาจละมุนผ่านการเป็นเจ้าภาพการแข่งขันกีฬาซีเกมส์ ครั้งที่ 33 ของประเทศไทย*

The Construction of Nationalism and Soft Power Through Thailand's Hosting of the 33rd SEA Games

มณัสฉัตร ศรีชยานุพันธ์

Manatchat Srichayanuphan

สาขาวิชาการเมืองและการปกครอง คณะรัฐศาสตร์และรัฐประศาสนศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

Department of Politics and Government,

Faculty of Political Science and Public Administration, Chiang Mai University, Thailand.

Corresponding Author's Email: pepsi201363@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาวิธีการที่รัฐบาลไทยใช้ซีเกมส์ในการประกอบสร้างชาตินิยม และ 2) ศึกษาวิธีการที่รัฐบาลไทยใช้ซีเกมส์ในการประกอบสร้างอำนาจละมุน เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยใช้วิธีการวิจัยเอกสาร การลงพื้นที่สังเกตการณ์อย่างมีส่วนร่วม ณ สนามราชมังคลากีฬาสถาน และการรวบรวมข้อมูลในพื้นที่สื่อดิจิทัล กำหนดหน่วยในการวิเคราะห์คือรัฐบาลไทยและกลไกของรัฐที่พาดผ่านการเปลี่ยนผ่าน 4 คณะรัฐมนตรี วิเคราะห์ข้อมูลด้วยการวิเคราะห์เนื้อหาเชิงคุณภาพ การวิเคราะห์พื้นที่เชิงสังคมและการเมืองเชิงทัศน์ และการวิเคราะห์พลวัตเชิงสถาบัน

ผลการวิจัยพบว่า 1) รัฐบาลไทยใช้วิธีการประกอบสร้างชาตินิยมผ่านการประดิษฐ์สัญลักษณ์และพิธีกรรมทางการ ได้แก่ การออกแบบตราสัญลักษณ์รูปจั่วสามยอดและสั่งปรับแต่งเป็นสีธงชาติไทย การปรับเปลี่ยนดีไซน์มาสคอต "เดอะสาน" จากเดิมที่มี 7 สีพหุวัฒนธรรมให้กลายเป็นลายสีธงชาติไทย เพื่อตอบสนองต่อกระแสชาตินิยมเครือข่ายบนโลกออนไลน์ การจัดวางพิธีเปิดและพิธีปิดโดยอ้างอิงวาทกรรม "Back to the Origin" และการนำสถาบันหลักรวมถึงเพลงชาติมาใช้สถาปนา "ชาตินิยมทางการ" (Official Nationalism) อย่างไรก็ตาม ปฏิบัติการดังกล่าวเผชิญกับข้อจำกัดจากภาวะชะงักงันของการบริหารงานข้ามคณะรัฐมนตรี ส่งผลให้เกิดความผิดพลาดทางเทคนิคและข้อวิพากษ์วิจารณ์จากพลเมืองดิจิทัล 2) รัฐบาลไทยใช้วิธีการประกอบสร้างอำนาจละมุนด้วยการสวมรอยนำมหกรรมกีฬามาผูกโยงกับยุทธศาสตร์ซอฟต์พาวเวอร์แห่งชาติ 11 สาขา การส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ศิลปะการต่อสู้มวยไทย และการสร้างแบรนด์ชาติผ่านวาทกรรม Green SEA Games ทว่า ในกระบวนการปฏิบัติจริงกลับเกิดสภาวะลักลั่นสองระนาบ (Two-Tier Paradox) ระหว่างการสร้างภาพลักษณ์สากลนิยมสู่ภายนอกกับการตอบสนองความขัดแย้งชาตินิยมภายในประเทศ ตลอดจนปรากฏข้อบกพร่องทางการทูตเชิงสัญลักษณ์ เช่น ปัญหาการจัดทำกราฟิกแผนที่และธงชาติของประเทศเพื่อนบ้านผิดพลาด ซึ่งส่งผลกระทบต่อเกียรติภูมิและการสร้างอำนาจละมุนในระดับภูมิภาค

คำสำคัญ: ชาตินิยม; อำนาจละมุน; ซีเกมส์ ครั้งที่ 33; มหกรรมกีฬา; ประเพณีประดิษฐ์

*Received August 4, 2026; Revised September 6, 2026; Accepted September 16, 2026

Abstract

This research article aimed to: 1) explore the methods by which the Thai government utilized the SEA Games to construct nationalism; and 2) investigate the methods by which the Thai government utilized the SEA Games to construct soft power. This qualitative research employed document analysis, participant observation at Rajamangala National Stadium, and data collection within digital media spaces. The unit of analysis was defined as the Thai government and state mechanisms spanning the transition across four cabinets. Data were analyzed using qualitative content analysis, socio-spatial and visual politics analysis, and institutional dynamics analysis.

The research findings revealed the following: 1) The Thai government constructed nationalism through the invention of official symbols and rituals. This included designing the three-peaked gable logo and modifying it to feature the colors of the Thai flag, as well as altering the design of the mascot, "The San," from its original seven multicultural colors to a Thai flag pattern in response to online network nationalism. Furthermore, the opening and closing ceremonies utilized the "Back to the Origin" discourse, employing core institutions and the national anthem to establish "Official Nationalism." However, these operations faced limitations due to administrative stagnation across cabinets, resulting in technical errors and criticism from digital citizens. 2) The Thai government constructed soft power by strategically integrating the sporting mega-event with the 11-branch National Soft Power Strategy, promoting the creative economy, Muay Thai martial arts, and national branding through the "Green SEA Games" discourse. Nevertheless, the actual implementation process revealed a "Two-Tier Paradox" between projecting an image of universalism externally and responding to domestic nationalist conflicts internally. Additionally, flaws in symbolic diplomacy emerged, such as graphical errors in maps and national flags of neighboring countries, which negatively affected Thailand's prestige and regional soft power.

Keywords: Nationalism; Soft Power; The 33rd SEA Games; Sporting Mega-Event; Invented Tradition

บทนำ

มหกรรมกีฬาในฐานะเครื่องมือเชิงยุทธศาสตร์และพื้นที่ประกอบสร้างอำนาจรัฐ ถือเป็นปรากฏการณ์ทางการเมืองวัฒนธรรมที่รัฐสมัยใหม่นำมาประยุกต์ใช้เพื่อจัดระเบียบความทรงจำร่วมหมู่ ตลอดจนสถาปนาจินตนาการเกี่ยวกับชาติ อันนำไปสู่การผลิตซ้ำความชอบธรรมให้แก่ระเบียบอำนาจของผู้ปกครองอย่างเป็นระบบ (Anderson, 1991; Bairner, 2001) ดังปรากฏในตัวอย่างประวัติศาสตร์สากล เช่น การแข่งขันกีฬาโอลิมปิก ณ กรุงเบอร์ลิน (ค.ศ. 1936) การแข่งขันฟุตบอลโลกในยุคฟาสซิสต์อิตาลี (ค.ศ. 1934 และ 1938) หรือฟุตบอลโลกในอาร์เจนตินา (ค.ศ. 1978) ซึ่งรัฐบาลทหารนำกีฬามาใช้เบี่ยงเบนความสนใจทางการเมืองและสร้างความชอบธรรมให้แก่รัฐ สำหรับบริบทของภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ การแข่งขันกีฬาซีเกมส์ (Southeast Asian Games) ซึ่งถือกำเนิดขึ้นในยุคสงครามเย็น (SEAP Games) ได้ถูกออกแบบให้เป็นพื้นที่

สร้างอัตลักษณ์ระดับภูมิภาคและกระชับความสัมพันธ์เชิงยุทธศาสตร์ระหว่างรัฐสมาชิกอย่างต่อเนื่อง (Sirirat, 2023)

นอกเหนือจากการสร้างชาตินิยมภายในประเทศแล้ว มหกรรมกีฬายังถูกพัฒนาเป็นเครื่องมือสำคัญในการแผ่ขยายอำนาจละมุน (Soft Power) ของรัฐในระดับนานาชาติ ตามกรอบแนวคิดของ โจเซฟ ไนย์ (Nye, 2004) ที่ชี้ว่ารัฐสามารถสร้างอิทธิพลและการยอมรับผ่านเสน่ห์ทางวัฒนธรรม ภาพลักษณ์ทางการเมือง และคุณค่าทางสังคม โดยไม่ต้องพึ่งพาอำนาจเชิงบังคับ (Hard Power) ผสานเข้ากับแนวคิดการสร้างแบรนด์ชาติ (Nation Branding) ของ ไซมอน แอนโฮลต์ (Anholt, 2007) และยุทธศาสตร์มหกรรมกีฬา (Grix and Houlihan, 2014) อย่างไรก็ตาม การจัดการแข่งขันซีเกมส์ของประเทศไทย ในฐานะผู้ก่อตั้งและเป็นเจ้าภาพมาแล้ว 7 ครั้ง ต้องเผชิญกับบริบททางการเมือง สังคม และเศรษฐกิจที่ผันแปร โดยเฉพาะการจัดซีเกมส์ ครั้งที่ 33 (พ.ศ. 2568) ซึ่งเกิดขึ้นภายใต้สภาวะการเปลี่ยนผ่านทางการเมืองส่วนบนที่พาดผ่านถึง 4 คณะรัฐมนตรี ได้แก่ รัฐบาลพลเอก ประยุทธ์ จันทร์โอชา, รัฐบาลนายเศรษฐา ทวีสิน, รัฐบาลนางสาวแพทองธาร ชินวัตร และกลไกขับเคลื่อนหน้างานภายใต้นายอนุทิน ชาญวีรกูล

แรงจูงใจสำคัญในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ เกิดขึ้นจากการเล็งเห็นช่องว่างทางวิชาการในการทำความเข้าใจสภาวะลักลั่นเชิงสถาบัน เมื่อรัฐบาลไทยต้องใช้งบประมาณแผ่นดินกว่า 3,000 ล้านบาท ท่ามกลางกระแสการตรวจสอบความคุ้มค่าจากพลเมืองดิจิทัล และบรรยากาศความตึงเครียดของสงครามวัฒนธรรมไซเบอร์ระดับภูมิภาค คุณค่าและประโยชน์ที่ได้รับจากการศึกษานี้ จะช่วยให้เข้าใจเชิงลึกถึงกระบวนการและกลยุทธ์ที่รัฐไทยประยุกต์ใช้วัฒนธรรมประชานิยมผ่านพื้นที่กีฬา เพื่อสถาปนาฉันทามติชั่วคราวภายในประเทศควบคู่ไปกับการฉายภาพแบรนด์ชาติสู่ภายนอกในยุคทุนนิยมดิจิทัล

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาวิธีการที่รัฐบาลไทยใช้ซีเกมส์ในการประกอบสร้างชาตินิยม
2. เพื่อศึกษาวิธีการที่รัฐบาลไทยใช้ซีเกมส์ในการประกอบสร้างอำนาจละมุน

วิธีดำเนินการวิจัย

ขั้นตอนที่ 1 การศึกษาด้านเนื้อเอกสารแนวคิดทฤษฎี (Documentary Study)

ทำการทบทวนวรรณกรรม เอกสาร แผนงานนโยบาย มติคณะรัฐมนตรี ประกาศราชการกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา ข้อมูลการกีฬาแห่งประเทศไทย (กกท.) ตลอดจนรายงานข่าวจากสื่อมวลชนกระแสหลักและสื่อดิจิทัล

ขั้นตอนที่ 2 การศึกษาในภาคสนาม (Field Study)

ลงพื้นที่ภาคสนามเพื่อสังเกตการณ์เชิงพฤติกรรม สุนทรียศาสตร์ทางการเมือง และบรรยากาศอารมณ์ร่วมหมู่ ณ สนามราชมังคลากีฬาสถาน กรุงเทพมหานคร ในช่วงพิธีเปิดและพิธีปิดการแข่งขันระหว่างวันที่ 9 ธันวาคม ถึง 20 ธันวาคม พ.ศ. 2568

ขั้นตอนที่ 3 ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ (Key Information)

การวิจัยนี้ใช้วิธีการเลือกแหล่งข้อมูลและกลุ่มเป้าหมายแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เพื่อให้สอดคล้องกับระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพและการวิเคราะห์การเมืองเชิงทัศน์ โดยไม่ได้ใช้การสัมภาษณ์ส่วนบุคคลในพื้นที่ แต่จำแนกและรวบรวมข้อมูลสารัตถะ ทัศนะ และปฏิกิริยาจาก 2 แหล่งข้อมูลสำคัญ ดังนี้

1) กลุ่มตัวแทนกลไกรัฐ ฝ่ายบริหาร คณะผู้จัดงาน และศิลปินนักแสดง โดยรวบรวมข้อมูลทัศนะและการสื่อสารเชิงยุทธศาสตร์ผ่านตัวบทคำแถลงอย่างเป็นทางการ (Official Statements) การแถลงข่าว และ

บทให้สัมภาษณ์ต่อสื่อมวลชนสาธารณะของบุคคลสำคัญที่เกี่ยวข้องกับการจัดงาน เช่น นายกรัฐมนตรี รัฐมนตรี, ผู้บริหารการกีฬาแห่งประเทศไทย, ตัวแทนคณะกรรมการจัดงาน และศิลปินผู้มีบทบาทในพิธีการ (เช่น บัวขาว บัญชาเมฆ, กระแต อาร์สยาม)

2) ข้อมูลภาคสนามเชิงประจักษ์ (Empirical Field Data) โดยรวบรวมจากการลงพื้นที่สังเกตการณ์อย่างมีส่วนร่วม (Participant Observation) ของผู้วิจัย ณ สนามราชมังคลากีฬาสถาน ในคืนวันพิธีเปิดการแข่งขัน เพื่อบันทึกบรรยากาศ ปฏิกิริยาอารมณ์ร่วมของมวลชนในสนาม และสุนทรียศาสตร์ทางการเมืองในสถานที่จริง

ขั้นตอนที่ 4 เครื่องมือและวิธีการที่ใช้ในการศึกษา

1) การสังเกตการณ์อย่างมีส่วนร่วม (Participant Observation) ในพื้นที่พิธีกรรมทางกายภาพ

2) การวิเคราะห์ตัวบทเชิงทัศน์และสัญลักษณ์ (Visual and Symbolic Text Analysis) จากตรา-สัญลักษณ์ มาสคอต สินค้าที่ระลึก และฉากการแสดง

ขั้นตอนที่ 5 การรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการรวบรวมข้อมูลอย่างเป็นระบบ โดยจำแนกตามประเภทของสื่อและขั้นตอนการจัดเก็บข้อมูล ดังนี้

1) ประเภทของสื่อที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล

สื่อทางการของรัฐ เช่น สื่อดิจิทัล เอกสารข่าวประชาสัมพันธ์ (Press Releases) และคลิปวิดีโอแถลงข่าวจากการกีฬาแห่งประเทศไทย (กกท.), กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา และเพจหน่วยงานภาครัฐที่เกี่ยวข้อง

สื่อสังคมออนไลน์และสื่อมวลชนดิจิทัล เช่น เนื้อหาโพสต์ ภาพ และความคิดเห็น (Comments) จากเพจ Facebook ทางการของการแข่งขันกีฬาซีเกมส์ ครั้งที่ 33 (ประเทศไทย) ร่วมกับรายงานข่าวเชิงวิเคราะห์และคลิปวิดีโอบนแพลตฟอร์มออนไลน์ของสำนักข่าวชั้นนำ เช่น The Standard, Thairath Online, Matichon และกระแสไวรัลบนแพลตฟอร์ม X

สื่อเชิงประจักษ์ในภาคสนาม เช่น ภาพถ่ายดิจิทัล คลิปวิดีโอบันทึกเหตุการณ์ และสมุดบันทึกภาคสนาม (Fieldnotes) ที่ผู้วิจัยบันทึกรายละเอียดทางสายตา สุนทรียศาสตร์ทางการเมือง และบรรยากาศอารมณ์ร่วมของมวลชนในวันงานจริง

2) ขั้นตอนและวิธีการรวบรวมข้อมูล

ขั้นที่ 1 การสืบค้นและคัดกรองข้อมูลดิจิทัลย้อนหลัง (Digital Search & Filtering): กำหนดคำสำคัญ (Keywords) ในการสืบค้น เช่น "ซีเกมส์ ครั้งที่ 33", "มาสคอตเดอะสาน", "ตราสัญลักษณ์ซีเกมส์", "ซอฟต์พาวเวอร์ มวยไทย", "พิธีเปิดซีเกมส์ 2568" เพื่อดึงข้อมูลดิจิทัลตามลำดับเวลา (Chronological Order) ครอบคลุมจุดเริ่มต้นโครงการนโยบายในยุครัฐบาล พลเอก ประยุทธ์ จันทร์โอชา จนถึงการขับเคลื่อนหน้างานข้ามคณะรัฐมนตรี

ขั้นที่ 2 การบันทึกข้อมูลภาคสนามในวันจริง (Field Data Recording): ผู้วิจัยลงพื้นที่สังเกตการณ์ในคืนพิธีเปิด ณ สนามราชมังคลากีฬาสถาน ทำการบันทึกภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหวขององค์ประกอบเชิงสัญลักษณ์ เช่น โดรนแปรอักษร, ฉากการแสดง, ธงชาติ, การแต่งกาย พร้อมทั้งจดบันทึกพฤติกรรมและปฏิกิริยาของผู้ชมในสนามอย่างทันที (Immediate Field Notes)

ขั้นที่ 3 การจัดเก็บและจัดหมวดหมู่หลักฐาน (Archiving & Categorization): ทำการบันทึกภาพหน้าจอ (Screen Capture) ของโพสต์และข้อความแสดงความคิดเห็นบนโซเชียลมีเดีย สำรองคลิปวิดีโอและภาพถ่าย แล้วนำมาจัดหมวดหมู่ลงในฐานข้อมูลดิจิทัล โดยแยกตามประเด็นหลัก 2 ด้าน คือ (1) การประกอบ

สร้างชาตินิยม (ตราสัญลักษณ์, มาสคอต, พิธีกรรม) และ (2) การประกอบสร้างอำนาจละมุน (ซอฟต์พาวเวอร์, สิ่งแวดล้อม, ภาพลักษณ์ทางการทูต) เพื่อนำไปสู่กระบวนการลงรหัสและวิเคราะห์ในขั้นตอนถัดไป

ขั้นตอนที่ 6 การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพด้วยกระบวนการวิเคราะห์แก่นสาระ (Thematic Analysis) ร่วมกับการลงรหัสข้อมูลอย่างเป็นระบบ (Systematic Coding) ผ่านขั้นตอนดังต่อไปนี้

1) กระบวนการลงรหัสข้อมูล (Coding Process)

การให้รหัสแบบเปิด (Open Coding): นำข้อมูลตัวบทคำแถลง รายงานข่าว บันทึกภาคสนาม และความคิดเห็นบนสื่อสังคมออนไลน์ มาอ่านซ้ำอย่างละเอียดเพื่อจำแนกหน่วยความหมาย (Meaning Units) และกำหนดรหัสเบื้องต้นจากปรากฏการณ์จริง เช่น #จั่วสีธงชาติ, #เดอะสานลายธงชาติ, #โดรนแปรอักษร, #ลิปซิงก์, #การพูดผิดพิธีปิด, #มวยไทยซอฟต์พาวเวอร์, #ธงชาติผิด, #ตัดแผนที่เวียดนาม, #กรีนซีเกมส์vs จุดพลุ

การให้รหัสตามแกน (Axial Coding): นำรหัสที่ได้จาก Open Coding มาจัดกลุ่มหมวดหมู่เชิงความสัมพันธ์ โดยเชื่อมโยงเงื่อนไขเชิงบริบทและการกระทำ เพื่อสร้างหมวดหมู่ย่อย (Sub-categories) เช่น สัญญะชาตินิยมทางการ, ชาตินิยมไซเบอร์, การทูตเชิงสัญลักษณ์ผิดพลาด, ความล่าช้าเชิงงบประมาณ และความย้อนแย้งเชิงนโยบาย

การให้รหัสแบบเลือกสรร (Selective Coding): บูรณาการหมวดหมู่ย่อยทั้งหมดเข้าสู่แก่นสาระหลัก (Core Themes) เพื่อตอบวัตถุประสงค์การวิจัย ได้แก่ 1) กลยุทธ์การประกอบสร้างชาตินิยมทางการและชาตินิยมเชิงพาณิชย์ และ 2) สภาวะลักลั่นสองระนาบ (Two-Tier Paradox) ในการประกอบสร้างอำนาจละมุน

2) การวิเคราะห์ผ่าน 4 ระนาบ (Four-Dimensional Analysis)

การวิเคราะห์เนื้อหาเชิงคุณภาพและแก่นสาระทางการเมือง (Qualitative Content and Political Discourse Analysis): วิเคราะห์วาทกรรมทางการเมือง เช่น วาทกรรม "Back to the Origin" และนโยบายซอฟต์พาวเวอร์ 11 สาขา เพื่อตีความการผลิตซ้ำอุดมการณ์รัฐผ่านกีฬา

การวิเคราะห์พื้นที่เชิงสังคมและการเมืองเชิงทัศน์ (Visual Politics and Social Space Analysis): ถอดรหัสภาพสัญลักษณ์ การจัดวางแสง สี เสียง ฉากการแสดง สุนทรียศาสตร์ในสนามราชมังคลากีฬาสถาน และกราฟิกดิจิทัล เพื่ออธิบายการใช้อำนาจนำผ่านสายตาและการตอบโต้ของมวลชน

การวิเคราะห์พลวัตเชิงสถาบันพาดผ่าน 4 คณะรัฐมนตรี (Institutional Dynamics Analysis): นำข้อมูลเชิงลำดับเวลา (Chronological Data) มาวิเคราะห์ความต่อเนื่องและการสะดุดหยุดลงของสายพานนโยบาย ตั้งแต่ยุครัฐบาล พล.อ. ประยุทธ์ จนถึงรัฐบาล อนุทินส่งผลต่อข้อผิดพลาดหน้างาน

การวิเคราะห์เชิงบริบทแวดล้อมทางประวัติศาสตร์ (Historical Context Analysis): เชื่อมโยงผลการศึกษากับบริบทความตึงเครียดของสงครามวัฒนธรรมไซเบอร์ในภูมิภาคอาเซียน และภาวะวิกฤตความชอบธรรมทางการเมืองภายในประเทศ เพื่อสะท้อนข้อค้นพบเชิงโครงสร้างได้อย่างรอบด้าน

ขั้นตอนที่ 7 สรุปผลการศึกษาวิจัยและการนำเสนอผลการศึกษาวิจัย (Descriptive Presentation)

ตรวจสอบข้อมูลแบบสามเส้า (Triangulation) และสังเคราะห์ผลการศึกษาเสนอในรูปแบบความเรียงเชิงพรรณนาวิเคราะห์

ผลการวิจัย

วัตถุประสงค์ที่ 1 เพื่อศึกษาวิธีการที่รัฐบาลไทยใช้ซีเกมส์ในการประกอบสร้างชาตินิยม ผลการวิจัยพบว่า รัฐบาลไทยใช้ซีเกมส์เป็นเทคโนโลยีทางวัฒนธรรมเพื่อผลิตซ้ำอุดมการณ์ชาตินิยมผ่านกลไกเชิงสัญลักษณ์และพิธีกรรมทางการ 4 ประการหลัก โดยมีหลักฐานเชิงประจักษ์รองรับ ดังนี้

1. การประดิษฐ์ตราสัญลักษณ์ : มีการสั่งปรับแก้แบบรูป "จั่วสามยอด" จากสไตล์สปอร์ตแฟชั่นให้บรรจุแถบสีธงไตรรงค์ โดย กกท. แถลงยืนยันว่า "เพื่อสะท้อนถึงเอกลักษณ์ของชาติและรวมใจคนไทย" อันเป็นการตีกรอบอารมณ์รักชาติผ่านสัญลักษณ์ทางการ

2. การสยบยอมต่อชาตินิยมไซเบอร์ : มีการยกเลิกมาสคอต "เดอะสาน" ร่างแรกที่มี 7 สีพหุวัฒนธรรม แล้วแทนที่ด้วยลายสีธงชาติไทย เพื่อตอบสนองกระแสวิจารณ์ของพลเมืองเน็ตบนเพจ Facebook ทางการ เช่น "มาสคอตของไทย ทำไมไม่ใช้สีธงชาติ" และ "ขาดอัตลักษณ์เจ้าภาพ"

3. การสถาปนาชาตินิยมทางการและเชิงพาณิชย์ : ข้อมูลบันทึกภาคสนามในคืนพิธีเปิด ณ สนามราชมังคลาฯ พบการใช้วาทกรรม "Back to the Origin" ผ่านโดรนแปรอักษรเพื่อเชิดชูบทบาทนำของไทย, การเสด็จฯ เป็นประธานขององค์พระประมุข และการขับร้องเพลงชาติร่วมกันของมวลชนเรือนหมื่นอย่างพร้อมเพรียงเพื่อหลอมรวมจิตใจ ควบคู่ไปกับการจำหน่ายสินค้าที่ระลึกและเสื้อเชียร์ลายธงชาติที่มีผู้ชมในสนามสวมใส่เป็นจำนวนมาก

4. ข้อจำกัดจากภาวะชะงักงันข้าม 4 คณะรัฐมนตรี : ส่งผลให้เกิดข้อผิดพลาดทางเทคนิค เช่น โดรนแสดงจำนวนเหรียญทองสลับเลข (547 แทน 574), ดราม่าบังคับลิปซิงก์ 100%, ปัญหาตั๋วเข้าชม และการกล่าวถ้อยคำผิดของ ร.อ. ธรรมนัส พรหมเผ่า ในพิธีปิดว่า "ขอเปิดการแข่งขันกีฬาซีเกมส์..." ซึ่งกลายเป็นคลิปไวรัลบน X และ TikTok ที่ถูกวิพากษ์วิจารณ์ เช่น "งบมหาศาลแต่ผิดพลาดเรื่องพื้นฐาน" ส่งผลลดทอนความชอบธรรมเชิงสมรรถนะของรัฐ

วัตถุประสงค์ที่ 2 เพื่อศึกษาวิธีการที่รัฐบาลไทยใช้ซีเกมส์ในการประกอบสร้างอำนาจละมุน ผลการวิจัยพบว่า รัฐบาลไทยขับเคลื่อนอำนาจละมุนและการทูตแบรนด์ชาติผ่าน 3 ยุทธศาสตร์หลัก ได้แก่ การผูกซีเกมส์กับนโยบายซอฟต์พาวเวอร์แห่งชาติ 11 สาขาและการท่องเที่ยวเชิงกีฬาตามนโยบายรัฐบาล นางสาวแพทองธาร ชินวัตร, การแสดงมวยไทยของ บัวขาว บัญชาเมฆ ในพิธีเปิดเพื่อยกระดับสู่วิถีชีวิตสุขภาวะสากล และการโปรโมตแบรนด์ "Green SEA Games" โดยใช้โดรนจำลองแสงไฟแทนการจุดคบเพลิงจริงเพื่อลดคาร์บอน ทว่า ในทางปฏิบัติกลับเกิด "สภาวะลักลั่นสองระนาบ" และความย้อนแย้งเชิงนโยบายอย่างชัดเจน ดังนี้

ความย้อนแย้งด้านสิ่งแวดล้อม : พิธีปิดกลับจุดพลุดอกไม้ไฟชุดใหญ่ยาวนาน ขัดกับภาพลักษณ์รักษ์โลกจนเกิดกระแสวิจารณ์บนโลกออนไลน์ว่าเป็นการ "ฟอกเขียว" (Greenwashing)

งบประมาณล่าช้าข้ามรัฐบาล : ศิลปินหลักในพิธีปิด (กระแต อาร์สยาม) ต้องโพสต์เปิดเผยว่า "ต้องควักเงินส่วนตัวหลายแสนบาททำโชว์เพราะงบประมาณรัฐยังไม่ลงมา แต่ยอมทำเพื่อรักษาหน้าตาประเทศ" ชี้ชัดถึงสภาวะคอขวดของภาครัฐที่ผลักภาระสู่เอกชน

ความบกพร่องทางการทูตเชิงสัญลักษณ์ : การฉายกราฟิกสลับคู่ธงชาติของเวียดนาม ลาว และอินโดนีเซีย รวมถึงการตัดต่อลบหมู่เกาะพาราเซลและสแปรตลีออกจากแผนที่เวียดนาม จนนำไปสู่การยื่นหนังสือประท้วงทางการทูตจากรัฐสมาชิกอาเซียน ซึ่งส่งผลกระทบเชิงลบและทำลายความน่าเชื่อถือในการสร้างอำนาจละมุนของไทยในระดับภูมิภาคอย่างร้ายแรง

องค์ความรู้ใหม่

จากการศึกษาวิจัย เรื่อง “การประกอบสร้างชาตินิยมและอำนาจละมุนผ่านการเป็นเจ้าภาพการแข่งขันกีฬาซีเกมส์ ครั้งที่ 33 ของประเทศไทย” ผู้วิจัยได้สังเคราะห์ชุดองค์ความรู้ใหม่และประมวลออกมาเป็นแบบกรอบแนวคิด ดังแผนภาพต่อไปนี้

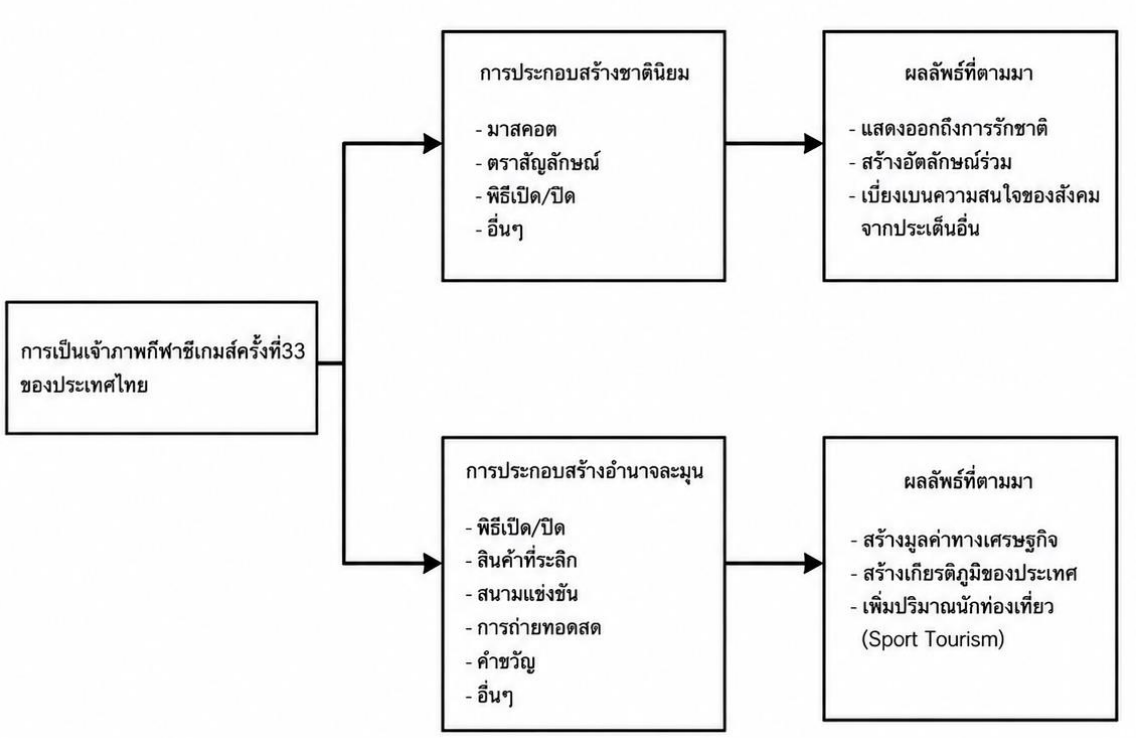


Figure 1: The Construction of Nationalism and Soft Power through Sporting Events

1) เพื่ออธิบายกลไกอำนาจรัฐผ่านการเป็นเจ้าภาพซีเกมส์ ครั้งที่ 33 ภายใต้การเปลี่ยนผ่านของ 4 คณะรัฐมนตรี โดยรัฐดำเนินยุทธศาสตร์แปลงสภาพเชิงสัญญะขนานกัน 2 ระนาบ ได้แก่ 1) ระนาบภายในประเทศ ผ่านการประดิษฐ์ตราสัญลักษณ์จั่วสามยอดและมาสคอตเดอะสานลายสีธงชาติเพื่อตอบสนองกระแสชาตินิยมเน็ต ควบคู่กับพิธีกรรมราชาชาตินิยมในพิธีเปิด-ปิดเพื่อสร้างอัตลักษณ์ร่วม และ

2) ระนาบสู่ภายนอก ผ่านการเชื่อมโยงซีเกมส์กับยุทธศาสตร์ซอฟต์พาวเวอร์ 11 สาขา มวยไทย และแบรนด์ Green SEA Games ทว่า ปลายทางกลับนำไปสู่ “สภาวะลักลั่นสองระนาบ” (Two-Tier Paradox) เมื่อการฉายภาพลักษณ์สากลนิยมสู่ภายนอกต้องเข้าปะทะกับกระแสชาตินิยมแบบกีดกันภายใน กอปรกับความชะงักงันของการบริหารงานข้ามรัฐบาล ส่งผลให้เกิดความย้อนแย้งเชิงนโยบาย (เช่น การจุดพลุอลังการขัดกับวาทกรรมรักษ์โลก) ตลอดจนข้อผิดพลาดทางการทูตเชิงสัญลักษณ์ (ฉายธงชาติและตัดต่อแผนที่เพื่อนบ้านผิดพลาด) ซึ่งแปรสภาพมหกรรมกีฬาจากการสร้างภาพลักษณ์ กลายเป็นการเปิดโปงความไร้สมรรถนะของรัฐในท้ายที่สุด

ความแตกต่างเชิงทฤษฎีขององค์ความรู้ใหม่ (Theoretical Distinction and Novelty) ปรากฏการณ์ "สภาวะลักลั่นสองระนาบ" ก้าวพ้นจากกรอบแนวคิดเดิมในแวดวงวิชาการ ดังนี้

แตกต่างจาก Soft Power Contradiction: ไม่ได้อธิบายเพียงความย้อนแย้งเชิงคุณค่าหรือการฟอกขาวภาพลักษณ์ (Sportswashing) แต่ชี้ให้เห็น "การปะทะเชิงการเมืองทัศน์ในยุคดิจิทัล" ที่รัฐยอมสยบต่อ

กระแส "ชาตินิยมเครือข่าย" ของพลเมืองเน็ต จนยอมกลืนกินและทำลายภาพลักษณ์พหุวัฒนธรรมสากลที่ตนเองสร้างขึ้น

แตกต่างจาก Nation Branding Tension: ก้าวข้ามความตึงเครียดทางการตลาด (ประเพณีดั้งเดิม vs ความทันสมัย) สู่การพิสูจน์ว่าความล้มเหลวของแบรนด์ชาติเกิดจาก "ความชะงักงันเชิงสถาบันจากการเปลี่ยนผ่าน 4 ครม." ที่ทำให้งบประมาณล่าช้าสะสม และแปรสภาพแบรนด์รักษ์โลกให้กลายเป็นการ "ฟอกเขียว" (Greenwashing)

แตกต่างจาก Domestic-International Dilemma: ไม่ได้เน้นเพียงเกมการต่อรองผลประโยชน์เชิงนโยบาย (Two-Level Games) แต่มองผ่าน "มิติพื้นที่เชิงพิธีกรรม" ที่รัฐยอมสังเวยความถูกต้องทางภูมิรัฐศาสตร์และความสัมพันธ์ระหว่างประเทศ เพื่อผลิตซ้ำชาตินิยมทางการค้ำจุนเสถียรภาพระยะสั้นภายในประเทศตนเอง

คุณค่าและการนำไปใช้ประโยชน์ 3 ระดับ

1. ระดับบุคคล : ส่งเสริมความรู้เท่าทันการเมืองเชิงทัศน์ (Visual Literacy) ของพลเมืองดิจิทัล เพื่อไม่ให้ตกเป็นเครื่องมือของการปลุกระดมกระแสชาตินิยมสุดโต่ง และเปิดรับความหลากหลายทางวัฒนธรรม

2. ระดับสังคม : ปลูกฝังวัฒนธรรมพหุนิยมในพื้นที่กีฬาที่ก้าวพ้นชาตินิยมแบบกีดกัน พร้อมสร้างเครือข่ายภาคประชาชนร่วมตรวจสอบความโปร่งใสและคุ้มค่าของการใช้งบประมาณแผ่นดิน

3. ระดับองค์กรและภาครัฐ : ปฏิรูปการทำงานบูรณาการระหว่างหน่วยงานกีฬาและกระทรวงการต่างประเทศ เพื่อกลั่นกรองข้อมูลภูมิรัฐศาสตร์และสัญลักษณ์อธิปไตย ปรับปรุงระบบงบประมาณให้ต่อเนื่องข้ามรัฐบาล และจัดวางยุทธศาสตร์แบรนด์ชาติที่เน้นคุณค่าสากลอย่างยั่งยืน

อภิปรายผลการวิจัย

การศึกษาวิจัย เรื่อง “การประกอบสร้างชาตินิยมและอำนาจละมุนผ่านการเป็นเจ้าภาพการแข่งขันกีฬาซีเกมส์ ครั้งที่ 33 ของประเทศไทย” สามารถนำผลการวิจัยมาอภิปรายเชิงทฤษฎีร่วมกับหลักฐานเชิงประจักษ์ได้ ดังนี้

1. การประกอบสร้างชาตินิยมผ่านมหกรรมกีฬา

ผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ที่ 1 พบว่า รัฐบาลไทยใช้ซีเกมส์เป็นกลไกผลิตซ้ำอุดมการณ์ชาตินิยมผ่าน 3 ประเด็นสำคัญ

การประดิษฐ์ประเพณีและสัญญะแห่งชาติ (Invented Traditions) การปรับตราสัญลักษณ์จั่วสามยอดและมาสคอต "เดอะสาน" จาก 7 สีพหุวัฒนธรรมให้กลายเป็นสีธงไตรรงค์ตามแรงกดดันบนโลกออนไลน์ สอดคล้องกับแนวคิด "ประเพณีประดิษฐ์" ของ Hobsbawm (1990) ที่ชี้ว่ารัฐมักสร้างสัญลักษณ์ขึ้นใหม่เพื่อสร้างความเป็นปึกแผ่นและภักดีต่อชาติ โดยมีหลักฐานจากถ้อยแถลงของ กกท. ที่ระบุว่าปรับสีเพื่อ "สะท้อนเอกลักษณ์ไทยและรวมใจคนในชาติ" ควบคู่กับความคิดเห็นของพลเมืองเน็ต เช่น "มาสคอตของไทย ทำไมไม่ใช้สีธงชาติ" ซึ่งสะท้อนการใช้อำนาจรัฐครอบงำงานออกแบบเพื่อตอบสนองลัทธิชาตินิยม

การสถาปนาชุมชนจินตกรรมและชาตินิยมทางการ (Imagined Communities & Official Nationalism) การจัดพิธีเปิด ณ สนามราชมังคลาฯ ผ่านวาทกรรม "Back to the Origin" การเสด็จฯ เป็นประธานขององค์พระประมุข และการขับร้องเพลงชาติร่วมกัน สอดคล้องกับแนวคิด "ชุมชนจินตกรรม" ของ Anderson (1991) และแนวคิดสนามกีฬาในฐานะ "ปะรำพิธีทางโลก" ของ Bairner (2001) โดยบันทึก

ภาคสนามยืนยันว่า มวลชนร่วมลุกขึ้นยืนตรงและร้องเพลงดังกึกก้อง สะท้อนการใช้พิธีกรรมหลอมรวมจิตใจเพื่อลดทอนรอยร้าวจากวิกฤตการเมืองและเศรษฐกิจภายในประเทศ

การเมืองเชิงทัศน์และการตอบโต้ของพลเมืองดิจิทัล (Visual Politics & Counter-Hegemony) ความผิดพลาดทางเทคนิค เช่น โดรนแสดงเลขเหรียญสลับ (547 แทน 574), ดราม่าบังคับลิปซิงก์, ระบบตั๋วขัดข้อง และการกล่าว "ขอเปิดกีฬาซีเกมส์" ในพิธีปิดของ ร.อ. ธรรมนัส สอดคล้องกับแนวคิด "การเมืองเชิงทัศน์" ของ Channarojanakit (2022) โดยมีหลักฐานคือการที่ผู้ใช้แพลตฟอร์ม X และ TikTok นำคลิปไปสร้างมีมล้อเลียนและวิจารณ์ เช่น "งบสามพันล้านแต่จัดการผิดพลาด" ซึ่งเป็นปฏิบัติการของพลเมืองดิจิทัลในการรื้อถอนความชอบธรรมเชิงสมรรถนะของรัฐ

2. การประกอบสร้างอำนาจละมุนและสภาวะลักลั่นสองระนาบ

ผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ที่ 2 ชี้ให้เห็นถึงความย้อนแย้งในการผลักดันอำนาจละมุนสู่สากลใน 3 มิติสำคัญ

ขีดจำกัดของอำนาจละมุนและความย้อนแย้งเชิงนโยบาย (Soft Power Deficit) การนำซีเกมส์ผูกกับยุทธศาสตร์ซอฟต์พาวเวอร์ 11 สาขา มวยไทย และ Green SEA Games สอดคล้องกับแนวคิด "อำนาจละมุน" ของ Nye (2004) แต่ความย้อนแย้งระหว่างการใช้โดรนลดคาร์บอนในพิธีเปิดกับการจุดพลุชุดใหญ่ในพิธีปิดจนเกิดกระแสวิจารณ์ว่า "ฟอกเขียว" (Greenwashing) ได้ตอกย้ำข้อเตือนใจของ Nye ว่า อำนาจละมุนจะพังทลายลงหากการปฏิบัติจริงขาดความจริงใจและความน่าเชื่อถือ

ความชะงักงันเชิงสถาบันกับการกัดกร่อนแบรนด์ชาติ (Institutional Failure & Nation Branding) ความล่าช้าของงบประมาณจากการเปลี่ยนผ่าน 4 คณะรัฐมนตรี จนศิลปินพิธีปิด (กระแต อาร์สยาม) ต้องโพสต์เปิดใจว่าต้องควักเงินส่วนตัวหลายแสนบาทเพื่อทำโชว์ สอดคล้องกับแนวคิด "แบรนด์ชาติ" ของ Anholt (2007) และงานวิจัยของ Grix and Houlihan (2014) ที่ระบุว่า ความไร้ประสิทธิภาพในการบริหารจัดการจะเปลี่ยนมหกรรมกีฬาจากเครื่องมือสร้างภาพลักษณ์ให้กลายเป็น "ภาวะเสื่อมถอยทางอำนาจละมุน" (Soft Disempowerment) ที่เปิดโปงความบกพร่องของระบบราชการสู่สายตาชาวโลก

ความบกพร่องทางการทูตเชิงสัญลักษณ์ในภูมิรัฐศาสตร์อาเซียน: การฉายกราฟิกสลับธงชาติเพื่อนบ้านและการลบหมู่เกาะในแผนที่เวียดนาม สอดคล้องกับงานวิจัยของ Creak (2015) และ Sirirat (2023) เรื่องความเปราะบางของสัญลักษณ์อธิปไตยในซีเกมส์ โดยมีหลักฐานจากการยื่นหนังสือประท้วงของประเทศสมาชิกอาเซียน ซึ่งเปลี่ยนพื้นที่ที่ควรสร้างมิตรภาพระดับภูมิภาคให้กลายเป็นวิกฤตทางการทูตที่ทำลายเกียรติภูมิของไทยลงอย่างสิ้นเชิง

สรุป

การศึกษาวิจัยเรื่องการประกอบสร้างชาตินิยมและอำนาจละมุนผ่านการเป็นเจ้าภาพการแข่งขันกีฬาซีเกมส์ ครั้งที่ 33 ของประเทศไทยสรุปภาพรวมได้ว่า มหกรรมกีฬาซีเกมส์ไม่ได้ดำรงอยู่เป็นกลางทางคุณค่า หากแต่เป็นพื้นที่ปฏิบัติการทางอำนาจที่รัฐบาลไทยและกลไกรัฐใช้เป็นเครื่องมือทางการเมืองวัฒนธรรม ในมิติการสร้างชาตินิยม รัฐประสบความสำเร็จในการใช้ประเพณีประดิษฐ์ สัญลักษณ์จั่วสีธงชาติ มาสคอตเดอะสาน และพิธีกรรมทางการในการกระตุ้นอารมณ์รักชาติ และสร้างอัตลักษณ์ร่วมในวิถีชีวิตประจำวัน แต่ต้องเผชิญการท้าทาย จากพลเมืองดิจิทัลและข้อผิดพลาดในการจัดการหน้างานในมิติอำนาจละมุน รัฐพยายามผูกซีเกมส์เข้ากับยุทธศาสตร์ซอฟต์พาวเวอร์และแบรนด์ชาติ แต่เกิดสภาวะลักลั่นสองระนาบอันเป็นผลมาจากรอยต่อการเปลี่ยนผ่านสี่คณะรัฐมนตรี จนนำไปสู่ความย้อนแย้งเชิงนโยบายรักษ์โลกและข้อผิดพลาดทางการทูตเชิงสัญลักษณ์

ข้อเสนอแนะ

จากผลการวิจัย ผู้วิจัยมีข้อเสอลนอแนะ ดังนี้

1. ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

ผลจากการวิจัยวัตถุประสงค์ที่ 1 พบว่า การสร้างชาตินิยมทางการผ่านการบังคับใช้สีธงชาติต่อสัญลักษณ์กีฬา ก่อให้เกิดความต้านทานจากมวลชนและทำลายภาพลักษณ์พหุวัฒนธรรม หน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรนำไปใช้ดำเนินการ ดังนี้: กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา และ กกท. ควรเปิดพื้นที่ให้ภาคส่วนเอกชนและนักออกแบบอิสระมีเสรีภาพในการสร้างสรรค์สัญลักษณ์กีฬาที่เน้นคุณค่าสากลนิยมและความหลากหลาย

ผลจากการวิจัยวัตถุประสงค์ที่ 2 พบว่า การขาดความแม่นยำเชิงสัญลักษณ์และการเปลี่ยนผ่านนโยบายกะทันหันส่งผลกระทบต่อเกียรติภูมิทางการทูต หน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรนำไปใช้ดำเนินการ ดังนี้ คณะกรรมการอำนวยการจัดงานระดับชาติควรจัดตั้งหน่วยงานตรวจสอบความถูกต้องเชิงภูมิรัฐศาสตร์และสัญลักษณ์อธิปไตยร่วมกับกระทรวงการต่างประเทศก่อนการเผยแพร่สื่อมวลชนสากล

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

สำหรับประเด็นในการวิจัยครั้งต่อไปควรทำวิจัยในประเด็นเกี่ยวกับ

2.1 การศึกษาเปรียบเทียบกลยุทธ์การประกอบสร้างอำนาจละมุนผ่านมหกรรมกีฬาระหว่างประเทศไทยกับประเทศสมาชิกอาเซียนอื่น ๆ เช่น มาเลเซีย หรือเวียดนาม

2.2 การศึกษาวิจัยเชิงปริมาณเพื่อวัดผลกระทบของการรับรู้แบรนด์ชาติและพฤติกรรมการท่องเที่ยวเชิงกีฬา (Sports Tourism) ของนักท่องเที่ยวต่างชาติหลังจบมหกรรมกีฬาซีเกมส์

2.3 การศึกษามุมมองและกระบวนการตอบโต้เชิงอุดมการณ์ของกลุ่มพลเมืองดิจิทัลข้ามพรมแดนต่อการอ้างสิทธิ์มรดกทางวัฒนธรรมในมหกรรมกีฬาระดับภูมิภาค

ดังนั้น การศึกษาวิจัยในอนาคตจะช่วยขยายขอบเขตความเข้าใจเรื่องเศรษฐศาสตร์การเมืองของการกีฬาในยุคทุนนิยมดิจิทัลได้อย่างรอบด้านยิ่งขึ้น

References

Anderson, B. (1991). *Imagined Communities: Reflections on the Origin and Spread of Nationalism.* (Rev. ed.). London, England: Verso.

Anholt, S. (2007). *Competitive Identity: The New Brand Management for Nations, Cities and Regions*. New York, NY: Palgrave Macmillan.

Bairner, A. (2001). *Sport, Nationalism, and Globalization: European and North American Perspectives*. Albany, NY: State University of New York Press.

Channarojanakit, B. (2022). *Visual Politics: On Politics, Power, Art and Ways of Seeing Towards Cultural Meaning*. Bangkok: Sommadhi Publishing.

Creak, S. (2015). *Embodied Nation: Sports, Culture, and Society in Modern Laos*. Honolulu, HI: University of Hawai'i Press.

Grix, J., & Houlihan, B. (2014). Sports Mega-Events as Contested Terrain: Evaluating Aims, Motives and Implementation. *International Journal of Sport Policy and Politics*, 6(3), 573–596.

Hobsbawm, E. (1990). *Nations and Nationalism Since 1780: Programme, Myth, Reality*. Cambridge, England: Cambridge University Press.

Nye, J. S. (2004). *Soft Power: The Means to Success in World Politics*. New York, NY: PublicAffairs.

Sirirat, J. (2023). Sport and Politics: The South East Asia Peninsular Games as an Instrument of Thailand's Foreign Policy. *The Journal of the Thai Khadi Research Institute*, 21(1), 137–172.