

เฮท สปีช ฮูลิแกน ฟุตบอล จากพื้นที่ออนไลน์สู่พื้นที่ออฟไลน์ Hate Speech and Hooligan Football from Online to Offline

1. อีร์ คันโททอง (Thee Kunthotong), นศ.ด. (D.C.A.)*
2. นิรุมล หิรัญวิจิตรภรณ์ (Nirumol Hiranwijitporn), ศศ.ม. (M.A.)
3. หทัยกนก กวีกิจสุภักดิ์ (Hataikanok Kaweejitsupak), ศป.ม. (M.F.A)

วันที่ส่งบทความ : 4 เม.ย. 2566 วันที่แก้ไขบทความ : 9 พ.ค. 2566 วันที่ตอบรับตีพิมพ์ : 19 พ.ค. 2566

บทคัดย่อ

กลุ่มแฟนบอลที่มักจะใช้ความรุนแรงต่อกันทำร้ายกันระหว่างแฟนบอล ซึ่งการก่อเหตุอาจมีการเตรียมการนัดหมายกันมาก่อน หรือเป็นเหตุความรุนแรงหลังจากเกมฟุตบอลได้แข่งขันจบลงแล้ว หากมีเหตุการณ์ลุกลามมาสู่ภายนอกที่ไม่ใช่บริเวณสนามฟุตบอลแล้ว นั่นคือลักษณะของแฟนบอล “ฮูลิแกน (Hooligans)” สำหรับวงการฟุตบอลในประเทศไทยนั้น ความรุนแรงอาจเป็นจุดเปลี่ยนให้กีฬาฟุตบอลตกต่ำลงก็เป็นได้ ปัจจุบันสำหรับแฟนบอลไทยแล้ววิธีการสื่อสารที่ใช้กันมากที่สุดคือสื่อสังคมออนไลน์ การใช้ เฮทสปีช (Hate Speech) หรือวาจาที่สร้างความเกลียดชังหรือประทุษวาจา เพื่อสร้างความเกลียดชังและเป็นการดูถูกดูหมิ่นต่อทีมคู่แข่งจากเพียงคำพูด Hate Speech ในโลกออนไลน์ก็ได้ลุกลามออกมาเป็นพฤติกรรมการใช้ความรุนแรงจริงในโลกออฟไลน์ ซึ่งถือได้ว่าเป็นความรุนแรงระดับที่ 3 ของ เฮทสปีช คือ มีการยั่วยุให้เกิดการใช้ความรุนแรงต่อกลุ่มเป้าหมาย การสร้างจิตสำนึกที่ดีให้แก่แฟนบอลถือเป็นสิ่งสำคัญ การรู้แพ้รู้ชนะ การพอใจในผลงานและมาตรฐานของทีมที่ตนรัก และการเข้าใจว่าเกมการแข่งขันฟุตบอลเป็นกิจกรรมเพื่อความบันเทิงเป็นช่วงเวลาของการได้ปลดปล่อยอารมณ์จากความตึงเครียดที่ได้ถูกกดเก็บไว้ในช่วงเวลางานจะช่วยลดความรุนแรง ฟุตบอลก็จะเป็นเกมแห่งจิตวิญญาณของมิตรภาพและความสามัคคี และจรรโลงสังคมไทยต่อไป ผู้ที่เกี่ยวข้องทุกฝ่ายควรหาวิธีป้องกันกลุ่มแฟนบอลฮูลิแกนในโลกออนไลน์เพื่อไม่ให้ลุกลามสู่โลกออฟไลน์ซึ่งอาจส่งผลกระทบต่อวงการกีฬาในภาพรวมได้ในอนาคต

คำสำคัญ: เฮท สปีช , ฮูลิแกน , ฟุตบอล

Abstract

Groups of football fans who are prone to using violence are often involved in incidents that occur either intentionally or after the end of a game. In some cases, these incidents even spread beyond the stadium. These fans, commonly referred to as hooligans, can significantly impact the decline of the football league in Thailand. Nowadays, Thai football fans primarily use social media as a platform for communication, unfortunately resorting to hate speech to generate animosity and insults towards opposing teams. This hate speech in social media has escalated into real-life violent behavior outside of the games, representing the third level of hate speech violence, which incites violence against specific target groups. It is crucial to raise awareness among football fans of the importance of accepting game outcomes and understanding that football is an activity meant for entertainment and relaxation, providing a release from the emotional tensions of everyday life. By doing so, we can reduce violence and foster a sense of friendship and unity, ensuring the continuous positive impact of football on Thai society. All stakeholders involved should proactively consider strategies to prevent hooligan fans from spreading their negative behavior on social media, as it could have long-term detrimental effects on the sport as a whole.

Keywords: Hate Speech , Hooligans , Football

1, 3 คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยวงษ์ชวลิตกุล (Faculty of Communication Arts Vongchavalitkul University)

1. E-mail: thee_kun@vu.ac.th, 3. E-mail: hataikanok_kaw@vu.ac.th

2. คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี (Faculty of Management Science Phetchaburi Rajabhat University)

E-mail: Taewichii@gmail.com

1. ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

“บอลไทยไปมวยโลก” คำพูดที่มีการกล่าวกันจนติดหูและกลายเป็นเรื่องขำขันกับพฤติกรรมการใช้ความรุนแรงของแฟนบอลชาวไทย ฟุตบอลไทยกับการใช้ความรุนแรงที่มีการนำเสนอออกไปตามสื่อต่าง ๆ กลับส่งผลกระทบต่อภาพลักษณ์ของฟุตบอลไทยในวงกว้าง ซึ่งทำให้อนุมานได้ว่าฟุตบอลไทยเต็มไปด้วยความรุนแรง หรือเป็นเพียงมายาคติที่เกิดจากการประกอบสร้างของการนำเสนอที่เกินจริงของสื่อมวลชนมาโดยตลอดก็เป็นได้ สำหรับฮูลิแกน (Hooligan) จัดว่าเป็นแฟนฟุตบอลที่มีความโน้มเอียงไปในทางการใช้ความรุนแรงต่อฝ่ายตรงข้าม แม้ยังไม่มีข้อสรุปถึงต้นกำเนิดที่แน่ชัด แต่ก็มีทฤษฎีหนึ่งที่น่าสนใจก็คือ สันนิษฐานว่าจะมาจากชื่อของหัวหน้าแก๊งข้างถนนชาวไอร์แลนด์ในลอนดอน ที่ชื่อว่า "Patrick Hooligan" แห่งแก๊ง "Hooley" (คำว่า "Hooley" เองในภาษาไอร์แลนด์ มีความหมายว่า ป่าเถื่อน, รุนแรง) กระบวนการทำงานของฮูลิแกน ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน ก็จะเป็นแบบง่าย ๆ คือ "ดูบอลและก็ตีต่อยกัน" ยุคทศวรรษที่ 1960 รูปแบบใหม่ของลัทธิชาตินิยมบ้าคลั่ง (zealous-patriotism) เข้าสู่สังคมอังกฤษ ยุคสมัยนี้ได้สร้าง new-hooligan ที่ฝังความเชื่อแบบ Fascist และการเพิ่มจำนวนขึ้นหลังจากลดน้อยลงไปในยุคสงครามก็เพิ่มทวีคูณขึ้นมาก และด้วยวัฒนธรรมความรุนแรงนี้เองก็ค่อย ๆ แทรกซึมไปยังภูมิภาคอื่น ๆ ในยุโรปตามลำดับ ช่วงทศวรรษที่ 1970 แฟนฟุตบอลอันธพาลในอิตาลีส่วนหนึ่ง รวมกลุ่มกันในนาม "Ultras" ได้สร้างความรุนแรงและวุ่นวายให้กับการแข่งขันฟุตบอลในประเทศอย่างต่อเนื่อง (วิทยากร บุญเรือง, 2554)

สำหรับประเทศไทยแล้ว กีฬาฟุตบอลได้เข้ามามีบทบาทเรื่อย ๆ จนมาถึงปัจจุบันที่มีการจัดการแข่งขันโดยสมาคมฟุตบอลแห่งประเทศไทย ซึ่งเป็นการจัดฟุตบอลลีกอาชีพอย่างเต็มรูปแบบ ฟุตบอลเป็นกีฬาที่ได้รับความนิยมมากที่สุดในประเทศไทย ปัจจุบันลีกสูงสุดของประเทศไทยใช้ชื่อว่า ไทยลีก (Thai League) หรือไฮลักซ์ รีโว่ ไทยลีก โดยในฤดูกาล 2565-2566 นี้มีทีมฟุตบอลเข้าร่วมการแข่งขันจำนวน 16 ทีม ด้วยกัน ซึ่งในปัจจุบันนี้เราสามารถพบเห็นกองเชียร์ร้องเพลงประจำทีมตะโกนเชียร์กันอย่างคึกคักทั้งก่อนแข่งขันนอกสนามและขณะแข่งขันในสนาม นับว่าเป็นสีสันของกีฬาฟุตบอลและกลายเป็นส่วนสำคัญของการขับเคลื่อนสโมสรฟุตบอลต่าง ๆ อีกด้วย เราจะสามารถเห็นภาพต่าง ๆ เหล่านี้ได้ในทุกสนามแข่งขัน แสดงให้เห็นว่าคนไทยได้หันมาให้ความสนใจการแข่งขันฟุตบอลลีกภายในกันมากขึ้น และเมื่อกีฬาได้รับความนิยมเพิ่มมากขึ้นจึงทำให้มีแฟนบอลเพิ่มจำนวนมากขึ้นเรื่อย ๆ ตามไปด้วยและก็มีการรวมกลุ่มเพื่อตามไปเชียร์กีฬาทุกหนทุกแห่ง ซึ่งในการเชียร์ตามสถานที่ต่าง ๆ นั้นเมื่อเกมกีฬาเกิดตึงเครียดกองเชียร์ก็เกิดดันไปด้วย บางครั้งจึงก่อให้เกิดพฤติกรรมความรุนแรงในการชมกีฬาได้ การแข่งขันกีฬาฟุตบอลแต่ละครั้งนั้นจึงมีปัจจัยอยู่หลายด้านที่ส่งผลต่อการเกิดพฤติกรรมความรุนแรงของแฟนบอลได้

ศศธร ตันติหาชัย (2555) ได้มีการศึกษาวิจัยเรื่องการพัฒนาแนวทางการป้องกันพฤติกรรมความรุนแรงในการชมกีฬาฟุตบอล โดยใช้การวิจัยเชิงคุณภาพซึ่งมีกลุ่มตัวอย่างเป็นผู้เชี่ยวชาญจำนวน 19 คน ประกอบด้วย นักวิชาการด้านกีฬาและอาจารย์ผู้สอน นักจิตวิทยาการกีฬา ผู้สื่อข่าวด้านกีฬา ผู้ฝึกสอนด้านกีฬา ผู้ตัดสินนักกีฬา นักกีฬาฟุตบอล ประธานแฟนคลับ นักกฎหมายด้านกีฬา และผู้บริหารงานด้านการรักษาความปลอดภัย เก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้แบบสัมภาษณ์และแบบสอบถาม ได้ผลการวิจัยที่น่าสนใจยิ่งโดยพบว่า

สาเหตุของพฤติกรรมความรุนแรงในการชมกีฬาฟุตบอลด้านนักกีฬามีการยั่วยุฝ่ายตรงข้ามและด้านผู้ชมก็มีการยั่วยุจากกองเชียร์แต่ละฝ่าย ด้านกฎหมายข้อบังคับมาตรการของการชมกีฬาฟุตบอลปัจจุบันยังไม่เป็นสากลพอ และยังไม่มีความหมายเฉพาะที่เกี่ยวกับการคุ้มครองนักกีฬาอาชีพฟุตบอล ด้านการจัดการการแข่งขันระบบการจัดการในการรักษาความปลอดภัยและการแข่งขันยังไม่มีความพร้อมพอ ด้านสนามกีฬาแข่งขันยังไม่ได้มาตรฐาน ด้านการนำเสนอของสื่อก็มีการนำเสนอความเห็นเพื่อเอาใจคนอ่านโดยไม่คำนึงถึงความเป็นจริง และด้านอื่น ๆ ยังพบว่า มีสาเหตุมาจากการทำหน้าที่ของผู้ตัดสินและผู้ช่วยผู้ตัดสินไม่ได้มาตรฐานอีกด้วย

ความรุนแรงอาจเกิดจากความชื่นชอบสโมสรฟุตบอลและต้องการปกป้องสโมสรที่ตนเองรัก โดยแฟนบอลในปัจจุบันมีการติดตามข่าวสารของสโมสรของตนเองผ่านทางสื่อสังคมออนไลน์ต่าง ๆ ซึ่งได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก นอกจากใช้ในการหาข้อมูลข่าวสารของทีมที่ตนเองชื่นชอบแล้ว ยังเป็นศูนย์กลางในการติดต่อสื่อสารระหว่างกลุ่มแฟนบอลด้วยกัน ทั้งที่ชื่นชอบในสโมสรเดียวกันและต่างสโมสรเพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และยังสามารถใช้เป็นพื้นที่พูดคุยสนทนาระหว่างแฟนบอลด้วยกัน เช่น Facebook, Twitter ซึ่งสื่อสังคมออนไลน์เหล่านี้เป็นที่นิยมมากในปัจจุบัน (ดวงพร บุญกลมสวัสดิ์, 2549) การแสดงตัวตนและการแสดงอารมณ์ของแฟนบอลในสื่อสังคมออนไลน์เหล่านี้ แม้จะเป็นเพียงความคิดเห็นส่วนตัวแต่เป็นการเปิดสู่พื้นที่สาธารณะ ซึ่งอาจทำให้เกิดผลเสียตามมาได้ ความขัดแย้งที่อาจเกิดขึ้นจากการปะทะกันในข้อถกเถียงที่เกิดขึ้นภายในสนามฟุตบอลก็ได้ติดตามมาแสดงออกในสื่อสังคมออนไลน์ กลายเป็นความขัดแย้งระหว่างบุคคลมากขึ้น การแสดงอารมณ์ ความขัดแย้ง และความก้าวร้าวของกลุ่มแฟนบอลบางกลุ่มในสื่อสังคมออนไลน์ เป็นการปลดปล่อยความรู้สึกอันเนื่องมาจากความรู้สึกรักและต้องการปกป้องสโมสร หรืออาจเกิดจากความรู้สึกว่าไม่ได้รับความยุติธรรมก็จะแสดงออกอย่างเปิดเผยผ่านสื่อสังคมออนไลน์ พฤติกรรมเหล่านี้ทำให้สื่อสังคมออนไลน์เป็นพื้นที่ทางอารมณ์ที่อิสระ โดยอารมณ์เหล่านั้นจะได้รับการตอบสนองจากสังคมออนไลน์ด้วยการกดไลค์ กดแชร์ หรือคอมเมนต์ ซึ่งเป็นการแสดงความคิดเห็นต่อจากข้อความที่โพสต์ ความรุนแรงระหว่างผู้ชมกีฬาฟุตบอลถือเป็นปัญหาอาชญากรรมทางการกีฬาและอาชญากรรมทางสังคม ซึ่งการใช้ความรุนแรงระหว่างผู้ชมกีฬาฟุตบอลย่อมก่อให้เกิดผลกระทบและเป็นการรบกวนสิทธิของบุคคลอื่น และในปัจจุบันสื่อสังคมออนไลน์ได้เข้ามามีบทบาทสำคัญและเป็นช่องทางของการสื่อสารระหว่างแฟนบอล การสื่อสารทางอารมณ์ของแฟนบอลในสื่อสังคมออนไลน์ในพื้นที่สาธารณะ กลับมีการใช้ภาษาที่รุนแรงเมื่อทีมรักถูกกล่าวหาในทางไม่ดี แฟนบอลก็มีการสื่อสารทางอารมณ์โต้ตอบกลับไป การเคลื่อนของความรุนแรงในสนามจริง ได้ขยายมาสู่โลกออนไลน์ หรือจากโลกออนไลน์ลุกลามไปสู่สนามจริงก็ได้เช่นกัน ซึ่งเราสามารถพบเห็นปรากฏการณ์เหล่านี้ได้ทั่วไปในปัจจุบัน

Carnibella et al. (1996) (อ้างถึงในอาจินต์ ทองอยู่คง, 2557) ได้เสนอไว้ว่า โดยรวมแล้วพัฒนาการของความรุนแรงที่เกี่ยวข้องกับฟุตบอลในสังคมต่าง ๆ มักจะมีลักษณะร่วมที่ใกล้เคียงกันอยู่ 3 ลำดับขั้น คือ

ขั้นที่หนึ่ง เป็นความรุนแรงที่เกิดขึ้นเป็นครั้งคราวในสนามโดยเกี่ยวข้องกับผู้ตัดสินหรือนักฟุตบอล

ขั้นที่สอง เป็นความรุนแรงที่เริ่มมีการปะทะกันระหว่างแฟนบอลสองฝ่าย หรือแฟนบอลกับเจ้าหน้าที่รักษาความปลอดภัยแต่จะยังเกิดเหตุเฉพาะบริเวณพื้นที่สนามแข่งขันเท่านั้น

ขั้นที่สาม เป็นความรุนแรงในบริเวณที่ไม่เกี่ยวกับการแข่งขัน เช่น ตามท้องถนน ซึ่งอาจเป็นการดักรอทำร้ายฝ่ายตรงข้าม ทำลายทรัพย์สินสาธารณะหรือการปะทะกับตำรวจ

สำหรับในขั้นที่สามนี้เองจะมีลักษณะของความรุนแรงจากแฟนบอลอันธพาลที่ก่อความรุนแรงโดยไม่เกี่ยวข้องกับการแข่งขันในสนามแต่จะมีการใช้ความรุนแรงภายนอกสนามตามสถานที่ต่าง ๆ โดยมีการนัดหมายรวมตัวกันและมีการเตรียมการหรือแบบมีการจัดตั้งมาเพื่อก่อเหตุความรุนแรงกับแฟนบอลฝ่ายตรงข้ามเป็นการเฉพาะ สำหรับการใช้ความรุนแรงของแฟนบอลชาวไทย การก่อเหตุความรุนแรงจะมีลักษณะอยู่ในขั้นแรกและขั้นที่สองเป็นส่วนใหญ่ แต่เนื่องจากการเชียร์ฟุตบอลในบริบทของสังคมไทยก็มีแนวโน้มที่จะก่อให้เกิดความรุนแรงได้ทุกเมื่อและเมื่อวงการฟุตบอลไทยกำลังก้าวเดินด้วยแรงผลักดันจากกระแสไทยลีก ซึ่งแน่นอนว่าย่อมส่งผลต่อวัฒนธรรมการเชียร์ฟุตบอลของแฟนบอลในอนาคต ผู้ที่เกี่ยวข้องควรเริ่มต้นหาวิธีป้องกันบรรเทา สุลีแกนในโลกออนไลน์ เพื่อไม่ให้ป็นชนวนในโลกออฟไลน์ซึ่งอาจส่งผลเสียให้วงการกีฬาในภาพรวมได้ในอนาคต

2. แนวคิดกระบวนการทางสังคม ของนอร์เบิร์ต เอเลียส

เอเลียส (อ้างถึงในกาญจนา แก้วเทพ, 2553) ได้แบ่งกระบวนการทางสังคมออกเป็น 4 กระบวนการใหญ่ ๆ คือ 1. กระบวนการทางเศรษฐกิจ 2. กระบวนการควบคุมความรุนแรง 3. กระบวนการความรู้ และ 4. กระบวนการเกี่ยวกับปัจเจกบุคคล ซึ่งในส่วนของกระบวนการเกี่ยวกับปัจเจกบุคคลนั้น บทความนี้ขอขยมนำเสนอเพื่อใช้เป็นแนวทางในการวิเคราะห์ต่อไป ซึ่งกระบวนการเกี่ยวกับปัจเจกบุคคลประกอบไปด้วย

2.1 ทศนะของยุคแสงสว่างทางปัญญา (Enlightenment) อธิบายว่า มนุษย์เราย่อมประกอบไปด้วย 2 มิติพื้นฐาน คือ เหตุผลและอารมณ์ ซึ่งเป็นคู่แฝดของแรงผลักดันการกระทำของบุคคล และเห็นว่า มนุษย์เราควรจะใช้แต่เหตุผลในการตัดสินใจดำเนินชีวิต และควรควบคุม/ทำลายอารมณ์ให้หมดไปหรือให้น้อยที่สุด แต่ถึงแม้ว่าสังคมจะพยายามกดเก็บอารมณ์ของปัจเจกบุคคลเพียงใดแต่เนื่องจากอารมณ์เป็นคุณลักษณะพื้นฐานอย่างหนึ่งของสิ่งมีชีวิต ดังนั้นสังคมมีความศิวิไลซ์จึงไม่ทำลายอารมณ์ของมนุษย์ให้หมดไปได้ แต่สิ่งที่สังคมทำได้ก็คือการย้ายที่กิจกรรมหลายอย่างที่เคยอยู่ในพื้นที่สาธารณะให้ไปชุกซ่อนไว้ในพื้นที่ส่วนตัว เช่น การเปลี่ยนแปลง “กฎเกณฑ์มารยาท” มารยาทหลายอย่างในอดีตเราเคยทำได้ไม่ผิดในที่สาธารณะแต่ในปัจจุบันกลายเป็นมารยาทที่จะต้องอยู่ในพื้นที่ส่วนตัวไม่ให้ใครเห็น และสำหรับการกดเก็บอารมณ์เอาไว้ในพื้นที่ส่วนตัวนี้ และ Grossberg et al (1998) ยังได้เสนอเพิ่มเติมไว้ว่า ในสังคมสมัยใหม่ที่เน้นแต่การใช้เหตุผลอย่างปราศจากอารมณ์ และในสังคมสมัยใหม่มีอัตราการเสี่ยงภัยน้อยกว่าในสังคมโบราณเนื่องจากสังคมสมัยใหม่จะมีหลักประกันความปลอดภัย เช่น ตำรวจ กฎหมาย ศาล เป็นต้น ทำให้ผู้คนในสังคมสมัยใหม่จะมีลักษณะอารมณ์ที่ราบเรียบ คือ ไม่มีแบบตื่นเต้นสุดขีด ไม่ดีใจ/เสียใจแบบสุดซึ้ง เป็นต้น

2.2 อารมณ์เป็นเรื่องสัจยชาติญาณและสังคม กล่าวคือ การแสดงออกทางอารมณ์ทั้งหลายไม่ใช่แค่เป็นเรื่องทางจิตวิทยาเท่านั้น แต่เป็นเรื่องทางสังคมด้วย เช่น การหัวเราะ ในส่วนหนึ่งนั้นเกิดจากสัจยชาติญาณของมนุษย์ที่มีการแสดงออกทางจิตวิทยา แต่ในอีกด้านหนึ่งคนเราจะหัวเราะอะไร หัวเราะอย่างไร เวลาไหนควรหัวเราะ ห้ามหัวเราะกับใคร ฯลฯ ล้วนมีลักษณะทางสังคมเข้ามากำหนดทั้งสิ้น

2.3 พัฒนาการของการแสดงออกซึ่งอารมณ์ของปัจเจกบุคคล กล่าวคือ ยิ่งสังคมมีกระบวนการตีวิถีมากขึ้นเท่าไร การแสดงออกทางอารมณ์ของบุคคลก็จะยิ่งถูกควบคุมมากขึ้นเท่านั้น กระบวนการที่สังคมสมัยใหม่ใช้ควบคุมมนุษย์นั้นไม่ใช่เรื่องของการควบคุมด้านเหตุผล แต่เป็นการควบคุมด้านอารมณ์ ซึ่งเป็นส่วนที่ควบคุมได้ยากที่สุด

การเล่นฟุตบอลในอดีตกับปัจจุบันนี้มีหลายอย่างที่แตกต่างกัน คือ การลดลงของระดับความรุนแรงและความสนุกสนานที่ได้รับจากการแข่งขันและเกม (Elias, 1986) กีฬาในสมัยโบราณนั้นไม่มีข้อห้ามมากมายนักเกี่ยวกับการเข้าทำร้ายกัน ความป่าเถื่อน แต่กีฬาในยุคปัจจุบันจะลดสิ่งเหล่านี้ลงไป จะมีกฎกติกาที่ห้ามทำร้ายกัน เอเลียสเห็นว่า “กระบวนการทำให้การเล่นกลายมาเป็นกีฬา” นี้เป็นกลไกสำคัญอย่างมากของกระบวนการที่ทำให้สังคมสมัยใหม่มีความศิวิไลซ์ เพราะสามารถที่จะควบคุมให้การแสดงออกตามสัญชาตญาณของอารมณ์ก้าวร้าวให้อยู่ในขอบเขตและมีอันตรายน้อยลง (กาญจนา แก้วเทพ, 2553) ดังนั้น “การทำกิจกรรมทั้งหมดในช่วงเวลาว่าง” ไม่ว่าจะเป็นการดูหนัง ฟังเพลง เล่นดนตรี เล่นกีฬา เป็นต้น และรวมไปถึงการชมกีฬาที่ล้วนแล้วแต่เป็นช่วงเวลาของการปลดปล่อยอารมณ์จากการกดเก็บในสังคมสมัยใหม่ที่มีระเบียบกฎเกณฑ์ที่ทำให้มนุษย์เราไม่สามารถแสดงออกทางอารมณ์ได้ตามสัญชาตญาณนั่นเอง

3. แนวคิดพื้นที่สาธารณะ (Public Sphere)

สำหรับพื้นที่สาธารณะ (Public Sphere) นั้นหมายถึง พื้นที่ที่เปิดให้ประชาชนสามารถเข้าถึงเพื่อรับรู้ แลกเปลี่ยนและอภิปราย โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อแสวงหาความเห็นร่วมกันในเรื่องต่าง ๆ ที่เป็นประเด็นสาธารณะของสังคมหรือชุมชน แนวคิดเรื่องพื้นที่สาธารณะ (Public Sphere) นี้ ริเริ่มโดยนักวิชาการชาวเยอรมันชื่อเจอร์เก้น ฮาเบอร์มาส (Jurgen Habermas) (อ้างถึงในกาญจนา แก้วเทพ, 2553) โดยได้กล่าวถึงพื้นที่สาธารณะ (Public Sphere) ว่าเป็นสถานที่ที่มีการอภิปรายถกเถียงอย่างเป็นประชาธิปไตย เพื่อสร้างและจรรโลงสังคมประชาธิปไตย เป็นเวทีเสรีทางความคิด ซึ่งเน้นความมีเหตุผล ความเท่าเทียมในการเข้าถึง และการนำไปสู่ประชาธิปไตย ทั้งนี้พื้นที่สาธารณะ (Public Sphere) ได้เกิดขึ้นระหว่างในช่วงศตวรรษที่ 17 และ 18 ในยุโรปตะวันตกซึ่งอยู่ในยุคแห่งแสงสว่างทางปัญญา โดยประชาชนใช้หอประชุมประจำเมือง ลานประชุมหมู่บ้าน ร้านกาแฟ โบสถ์ เพื่อพูดคุยและแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับประเด็นที่เกิดขึ้นในสังคม ซึ่งส่วนมากเป็นเรื่องการเมืองการปกครอง ประชาชนมีความคิดที่เปิดกว้างและมีสิทธิ์เสนอข้อถกเถียงแก่รัฐบาล เพื่อหาข้อสรุปที่เป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน เพื่อเสนอแก่รัฐบาลผ่านสื่อหนังสือพิมพ์ที่ทำหน้าที่เป็นสื่อกลางในการแจ้งข่าวสาร

สำหรับความหมายของ “พื้นที่สาธารณะ” นั้น กาญจนา แก้วเทพ (2543) ได้อธิบายไว้ว่า จะประกอบไปด้วยคำ 2 คำ คือ คำว่า “พื้นที่” และคำว่า “สาธารณะ” โดยคำว่า “พื้นที่” นั้นประกอบด้วยลักษณะที่เป็นรูปธรรมและนามธรรม โดยในแง่รูปธรรมพื้นที่ หมายถึง อาณาบริเวณแห่งใดแห่งหนึ่งที่มีการแบ่งกันเขตเอาไว้ อย่างแน่นอน และพื้นที่ยังมีความหมายทางสังคม การเมืองและวัฒนธรรมที่มีลักษณะเป็นนามธรรมด้วย เช่น หมายถึง เวทีทางสังคมที่มีการช่วงชิงอำนาจ และในความหมายที่เข้าใจกันโดยทั่วไปคือคำว่า “ส่วนรวม” (public) และสำหรับความหมายคำว่า “สาธารณะ” อาจจะขยายออกไปถึงเรื่องผลประโยชน์ของส่วนรวม

สำหรับคนหมู่มากหลากหลายกลุ่ม คำว่า “สาธารณะ” จึงมีนัยยะได้ 2 นัยยะเช่นเดียวกับคำว่า “พื้นที่” กล่าวคือ สามารถแสดงออกในลักษณะรูปธรรม เช่น สวนสาธารณะ คือ สวนของส่วนรวม และความหมายในเชิงนามธรรม เช่น ผู้นำชุมชนที่ทำงานเพื่อประโยชน์ส่วนรวมโดยไม่คำนึงถึงความสุขส่วนตัว เป็นต้น

พื้นที่สาธารณะ (Public Sphere) นั้นได้ถูกสร้างขึ้นซึ่งเป็นช่วงที่ยังไม่มีการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยที่อินเทอร์เน็ตนั้นได้ถูกนำมาใช้ประโยชน์ในทางสาธารณะในภายหลังจากการพัฒนาเทคโนโลยีและการสื่อสาร เครือข่ายสังคมออนไลน์นั้นจึงส่งผลกระทบโดยตรงต่อพื้นที่สาธารณะให้กลายเป็นพื้นที่ที่ไร้พรมแดน ไม่ถูกจำกัดเวลาและขอบเขตอีกต่อไป ซึ่งส่งผลให้การติดต่อสื่อสารของผู้คนนั้นสามารถเกิดขึ้นได้อย่างสะดวกรวดเร็ว และเป็นจำนวนมากได้อย่างที่ไม่เคยปรากฏขึ้นมาก่อน แต่ผลกระทบจากการใช้พื้นที่สาธารณะ (Public Sphere) ในโลกออนไลน์ก็ได้แสดงให้เห็นถึงอิทธิพล และพลังของความเห็นสาธารณะที่เกิดขึ้นภายในพื้นที่ดังกล่าวทั้งทางบวกและทางลบ การแสดงความคิดเห็นไม่ถูกจำกัดอีกต่อไป ความเป็นส่วนตัวไม่มีอีกต่อไปเมื่อเข้าสู่โลกของสื่อสังคมออนไลน์ ผลกระทบจากความคิดเห็นสาธารณะที่เกิดขึ้นอาจส่งผลอย่างกว้างขวาง อย่างเช่น เว็บไซต์พันทิป หรือเว็บไซต์อื่น ๆ ความคิดเห็นสาธารณะที่เกิดขึ้นอาจส่งผลกระทบต่อปัจเจกบุคคลและกลุ่มคนที่ถูกมองว่าเป็นบุคคลสาธารณะ เช่น ดารานักแสดง นักการเมือง นักวิชาการ นักกีฬา หรือแม้แต่แฟนกีฬาทั้งในด้านบวกและลบ การใช้พื้นที่สาธารณะในการแสดงความคิดเห็นเหล่านี้ต้องมีความรับผิดชอบ และมีความรอบคอบในการแสดงความคิดเห็นให้มากขึ้น เพราะความคิดเห็นนั้นสามารถแพร่กระจาย และส่งต่อไปยังบุคคลต่าง ๆ ภายใต้อุปกรณ์เครือข่ายสังคมออนไลน์อย่างไร้ขอบเขต โดยปราศจากข้อจำกัดทางด้านพื้นที่และเวลานั่นเอง

4. แฟนบอลกับความรุนแรงในพื้นที่ออฟไลน์

ปัจจุบันฟุตบอลไทยลีกกำลังเป็นที่นิยมมากขึ้นเรื่อย ๆ ในประเทศไทย อีกทั้งยังได้รับการสนับสนุนจากภาครัฐ และภาคเอกชน ทำให้สโมสรฟุตบอลเติบโตขึ้นและเกิดสโมสรในส่วนภูมิภาคมากมาย และสโมสรเองก็มีการสร้างกลุ่มแฟนคลับฟุตบอลขึ้นมาเพื่อเป็นผู้สนับสนุนสโมสร อย่างไรก็ตามมุมมองของสังคมที่เกี่ยวข้องกับแฟนคลับนั้นมีทั้งด้านดีและไม่ดี โดยเฉพาะด้านที่ไม่ดีซึ่งส่งผลกระทบต่อภาพลักษณ์ของสโมสรและกลุ่มแฟนบอลของสโมสรนั้นด้วย แม้ว่าจะเป็นเพียงแฟนบอลกลุ่มเล็ก ๆ ก็ตาม อาจมีการรวมตัวสร้างเป็นกลุ่มศัตรูคู่แค้น จนอาจนำไปสู่การทะเลาะวิวาทต่อไปได้ ภาพลักษณ์ของฟุตบอลไทยเต็มไปด้วยความรุนแรงนั้น แต่เมื่อพิจารณาจากสถิติการเกิดเหตุและผลกระทบของความรุนแรงแล้ว พบว่าไม่ได้เกิดขึ้นบ่อยครั้งหรือมีความรุนแรงของเหตุการณ์มากนัก ซึ่งสื่อมวลชนอาจมีการเสนอข่าวที่เกินกว่าความเป็นจริง จนทำให้เกิดภาพลักษณ์ของฟุตบอลไทยในทางที่ไม่ดีมากเกินไป เมื่อมาพิจารณาในรายละเอียดที่มากขึ้นของสาเหตุที่ทำให้มีการก่อเหตุการณ์ใช้ความรุนแรงของแฟนบอลก็สามารถสรุปให้เห็นได้ตามตารางดังนี้

ตารางที่ 1 สาเหตุหลักที่ทำให้แฟนบอลมีการใช้ความรุนแรง

สาเหตุ	ร้อยละ
นักเตะไม่มีน้ำใจนักกีฬา ไม่รู้แพ้รู้ชนะไม่รับฟังคำตัดสิน	40.5
การยั่วยุจากกองเชียร์แต่ละฝ่าย	23.5
การดื่มสุรา ของมีเมา	16.6
การทำหน้าที่ของผู้ตัดสินและผู้ช่วยผู้ตัดสินไม่ได้มาตรฐาน	15.1
การตัดสินบนผู้ตัดสินเพื่อล่อผลการแข่งขัน	4.3
รวม	100

ที่มา: ศูนย์วิจัยมหาวิทยาลัยกรุงเทพ (2554)

กีฬาฟุตบอลได้เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของวิถีชีวิตของแฟนบอลที่เข้าไปชมในสนามทั้งเหย้าหรือเยือนนั้น ย่อมอาจก่อให้เกิดการกระทบกระทั่งกันได้ง่ายเนื่องจากการมีอารมณ์ร่วมไปกับเกมการแข่งขันนั่นเอง จนอาจเป็นเหตุให้เกิดการใช้ความรุนแรงกับแฟนบอลคู่แข่งฝ่ายตรงข้ามได้ ซึ่งอาจินต์ ทองอยู่คง (2557) ได้มีการอ้างอิงถึงสถิติอัตราการเกิดเหตุความรุนแรงในการแข่งขันฟุตบอลไทยปี 2556 แล้วมีการเกิดเหตุการใช้ความรุนแรงเพียง 12 นัดจากการแข่งขันทั้งหมด 578 นัด หรือคิดเป็นเพียงแค่ 2.1% หรือประมาณ 1 ต่อ 50 นัด และเมื่อเทียบกับช่วงฤดูกาลแข่งขัน 1999/2000-2002/2003 ของฟุตบอลพรีเมียร์ลีกของอังกฤษและเวลส์นั้น มีอัตราการเกิดเหตุรุนแรงอยู่ที่ 1 ครั้งต่อการแข่งขัน 20 นัด นั้นแสดงให้เห็นว่า ความรุนแรงในฟุตบอลไทยที่พบน้อยกว่าในฟุตบอลอังกฤษและเวลส์อยู่มากนั่นเอง

ดังนั้นความรุนแรงที่เกิดขึ้นในการแข่งขันกีฬาฟุตบอลนั้นจึงถือว่าเป็นปัญหาอาชญากรรมทางการกีฬาที่ส่งผลกระทบต่อภาพลักษณ์ของสโมสรโดยตรง ทั้งนี้การใช้ความรุนแรงระหว่างแฟนบอลย่อมก่อให้เกิดผลกระทบต่อนักเตะก่อให้เกิดอันตรายแก่ร่างกายและจิตใจของบุคคลอื่น เช่น การใช้คำพูดและการส่งสัญญาณที่มีความหมายในทางลบหรือการใช้คำพูดในทางดูหมิ่นและเหยียดหยามต่อผู้เล่นหรือแฟนบอลฝ่ายตรงข้าม การล้อเลียนชาติกำเนิดของผู้เล่นหรือแฟนบอลฝ่ายตรงข้าม การขว้างปาสิ่งของลงไปในสนามกีฬาฟุตบอล การถ่มน้ำลายใส่ผู้เล่นหรือแฟนบอลฝ่ายตรงข้าม และรวมถึงการใช้ถ้อยคำที่ไม่เหมาะสมหรือมีเจตนาทำร้ายร่างกายผู้เล่นหรือแฟนบอลฝ่ายตรงข้าม สิ่งต่าง ๆ เหล่านี้ถือเป็นปัญหาอาชญากรรมทางการกีฬาทั้งสิ้น พฤติกรรมการใช้ความรุนแรงเหล่านี้ของแฟนบอล มักก่อให้เกิดปัญหาที่ส่งผลกระทบต่อเกมการแข่งขันกีฬาฟุตบอลทั้งทางตรงและทางอ้อมอีกด้วย

5. วาจาที่สร้างความเกลียดชัง (Hate Speech) กับความรุนแรงในพื้นที่ออนไลน์สู่พื้นที่ออฟไลน์

โลกออนไลน์ถือว่าเป็นพื้นที่สาธารณะที่ทุกคนเมื่อเข้าสู่ออนไลน์แล้วจะไม่มีความเป็นส่วนตัวอีกต่อไป สำหรับแฟนบอลแล้วการแสดงความคิดเห็นต่าง ๆ ทั้งก่อนเกมการแข่งขันและหลังเกมการแข่งขันถือเป็นเรื่องปกติของเกมกีฬา การวิพากษ์วิจารณ์ที่อยู่ในขอบเขตที่เหมาะสมต่อทีมคู่แข่งทั้งแฟนบอลและผู้เล่นถือว่าเป็นสิทธิ์ของเกมกีฬา แต่สำหรับแฟนบอลบางกลุ่มบางคนแล้วกลับมีการใช้คำพูดที่รุนแรงในการแสดงความคิดเห็นต่อทีมคู่แข่งโดยเฉพาะกับแฟนบอลจะพบเห็นได้ตามสังคมออนไลน์และเว็บไซต์ต่าง ๆ ซึ่งการใช้คำพูดที่รุนแรงเหล่านี้

หลายคำจะเป็นคำพูดในเชิงการดูถูกดูหมิ่น ความเกลียดชัง เราเรียกคำพูดเหล่านี้ว่า Hate Speech ถ้าแปลเป็นไทยก็คือ "วาจาที่สร้างความเกลียดชัง" หรือ "ประทุษวาจา" ซึ่งเป็นปรากฏการณ์ที่กำลังเกิดขึ้นของแฟนบอลในสังคมไทย โดยแต่ละฝ่ายต่างก็สรรหาคำที่รุนแรงออกมาโจมตีอีกฝ่ายเพื่อสร้างความเกลียดชังต่อกันมากขึ้น Hate Speech ยังรวมไปถึงภาพวาด ภาพเคลื่อนไหว บทกลอนเสียดสีฝ่ายต่าง ๆ คลิปวิดีโอ หรือการสื่อสารในรูปแบบอื่น ๆ ที่เป็นการแสดงออกถึงความเกลียดชังแบบแบ่งแยก โดยสิ่งที่จัดว่าเป็น Hate Speech นั้นจะต้องเป็นการแสดงความเกลียดชังต่อบุคคลหรือกลุ่มบุคคลอย่างชัดเจน มีการพุ่งเป้าแสดงความเกลียดชังในสิ่งที่เป็นอัตลักษณ์ร่วมของกลุ่ม อย่างเช่น เชื้อชาติ ศาสนา สีผิว สถานที่เกิด ที่อยู่อาศัย อุดมการณ์ทางการเมือง อาชีพ หรือการคุกคาม ช่มชู้ใช้ความรุนแรง เป็นต้น

ทั้งนี้ Hate Speech นั้นจะแบ่งออกได้เป็น 3 ระดับ ตามความรุนแรงจากน้อยที่สุดไปมากที่สุด คือ

ระดับที่ 1 การตั้งใจแบ่งแยก กีดกัน สร้างความเป็นเขา-เราต่อกลุ่มเป้าหมาย เช่น พวกเซราะกราว ทีมต่างจังหวัด เขมร ลาว เป็นต้น

ระดับที่ 2 มีการยั่วยุให้เกิดความเกลียดชังต่อกลุ่มเป้าหมาย เช่น พวกแฟนบอลสลิ้ม แฟนบอลรับจ้าง แฟนบอลข้าวกล้อง เป็นต้น

ระดับที่ 3 มีการยั่วยุให้เกิดการใช้ความรุนแรงต่อกลุ่มเป้าหมาย เช่น คำพูดที่ว่าฆ่าคนกลุ่มนี้ไม่บาป เพราะเป็นการช่วยเหลือประเทศชาติ เป็นต้น (kapook.com, 2559)

สำหรับโลกออนไลน์นั้น Hate Speech ของแฟนบอลอาจเป็นการยั่วยุให้เกิดผลร้ายต่อแฟนบอลทีมคู่แข่งได้ อาจเป็นคำพูดที่ปลุกระดมให้คนลุกขึ้นมาทำร้ายฝ่ายตรงข้ามได้ นั่นก็ถือได้ว่าเป็นอาชญากรรม การปลุกเร้าอารมณ์ของแฟนบอลและเมื่อถึงวันเวลาที่มีการแข่งขันจริงก็อาจนำไปสู่การใช้ความรุนแรงได้เช่นกัน และหากปล่อยให้มี Hate Speech เกิดขึ้นบ่อย ๆ คำพูดเหล่านี้ก็จะถูกส่งต่อไปยังแฟนบอลรุ่นหลังต่อไป ทำให้คนรุ่นหลังถูกปลุกฝังมาแบบผิด ๆ กลายเป็นวัฒนธรรมที่ผิดจนทำให้ความเกลียดชังแฟนบอลฝ่ายตรงข้ามในอนาคต และเกิดอคติขึ้นในสังคมมีการแบ่งฝักแบ่งฝ่ายกันซึ่งเป็นสิ่งที่ต้องพึงระวัง

สำหรับ Hate Speech นี้เองก็ยังเป็นอีกสาเหตุหนึ่งซึ่งส่งผลให้เกิดความรุนแรงในวงการฟุตบอลไทยอีกด้วย และตัวละครแห่งความรุนแรงที่สำคัญและมักจะถูกกล่าวถึงอยู่เสมอก็คือ “แฟนบอล” ในแง่ที่เป็นผู้ก่อความรุนแรงนั่นเอง (อาจินต์ ทองอยู่คง, 2557) ดังนั้นการใช้ความรุนแรงระหว่างผู้ชมกีฬาฟุตบอลย่อมก่อให้เกิดผลกระทบต่อผู้อื่นในสังคมในลักษณะที่ก่อให้เกิดอันตรายต่อบุคคลอื่นและรบกวนสิทธิของบุคคลอื่น เช่น การเจตนาทำร้ายร่างกายผู้ชมกีฬาฟุตบอลฝ่ายตรงข้าม การใช้วาจาที่สร้างความเกลียดชัง (Hate Speech) การเหยียดสีผิว (Racism) รวมถึงการกระทำที่เป็นการดูหมิ่นและเหยียดหยามและการขว้างปาสิ่งของลงไปในสนามกีฬาฟุตบอลหรือแม้แต่การส่งสัญญาณที่มีความหมายในทางลบต่อผู้อื่น เป็นต้น และในปัจจุบันสื่อสังคมออนไลน์ได้เข้ามามีบทบาทสำคัญและเป็นช่องทางของการสื่อสารระหว่างแฟนบอล การสื่อสารทางอารมณ์ของแฟนบอลในสื่อสังคมออนไลน์ในพื้นที่สาธารณะกลับมีการใช้ภาษาที่รุนแรงเมื่อทีมรักถูกกล่าวหาในทางไม่ดีแฟนบอลก็มีการสื่อสารทางอารมณ์โต้ตอบกลับไป การเคลื่อนไหวของความรุนแรงในสนามจริงก็ได้ขยายมาสู่โลกออนไลน์หรือจากโลกออนไลน์ก็ลุกลามไปสู่สนามจริงก็ได้เช่นกัน แต่สำหรับวัฒนธรรมความ

รุนแรงในฟุตบอลของสังคมไทยนั้น ส่วนใหญ่เกิดขึ้นจากความขัดแย้งทางชาติพันธุ์หรือการเชื่อมโยงทางการเมืองมากกว่า จึงทำให้ความรุนแรงในฟุตบอลไทยยังไม่รุนแรงมากนักอยู่ในวิสัยที่ยังสามารถควบคุมได้ (ธีร์ คันโททอง, 2561)

ดังนั้นการใช้ Hate Speech เพื่อสร้างความเกลียดชังและเป็นการดูถูกดูหมิ่นต่อทีมคู่แข่งนั้น และมีการนัดหมายเตรียมการเพื่อก่อเหตุความรุนแรงต่อทีมคู่แข่งฝ่ายตรงข้าม สิ่งเหล่านี้ถือได้ว่าอิทธิพลของการใช้ Hate Speech ส่งผลโดยตรงต่อแฟนบอลจนเป็นเหตุให้มีการรวมกลุ่มและก่อเหตุความรุนแรงเกิดขึ้นจริงในโลกออนไลน์ จากเพียงคำพูด Hate Speech ในโลกออนไลน์ก็ได้ลุกลามออกมาเป็นพฤติกรรมความรุนแรงในโลกออฟไลน์ ซึ่งเป็นความรุนแรงระดับที่ 3 ของ Hate Speech (kapook.com, 2559) ที่มีการยั่วยุให้เกิดการใช้ความรุนแรงต่อกลุ่มเป้าหมาย และมีการเตรียมการเพื่อมุ่งหวังให้เกิดเหตุถึงการได้รับบาดเจ็บแก่ร่างกายได้นั้นนับว่าเป็นอาชญากรรมในเกมกีฬาที่ไม่ควรเกิดขึ้นเป็นอย่างยิ่ง ซึ่งส่งผลให้เกิดความเสียหายทั้งทางกายและทางใจซึ่งกันและกันทั้งสองฝ่าย และยังส่งผลเสียต่อภาพลักษณ์ของแฟนบอลและสโมสรโดยตรงอีกด้วย

6. บทสรุป

ฟุตบอลไทยลีก ลีกสูงสุดในประเทศไทยปัจจุบันได้รับการตอบสนองจากแฟนบอลเป็นอย่างมาก และมีการพัฒนาที่ดีขึ้นเรื่อย ๆ แต่สิ่งหนึ่งที่มีการพัฒนาควบคู่กับกีฬาฟุตบอลก็คือแฟนบอลนั่นเอง วัฒนธรรมการเชียร์และรูปแบบการเชียร์ของแฟนบอลชาวไทยนั้นในปัจจุบันแทบไม่ต่างจากฟุตบอลในลีกใหญ่ ๆ ในต่างประเทศเลย อาจเป็นเพราะว่าแฟนบอลโดยส่วนใหญ่จะติดตามการแข่งขันฟุตบอลในลีกต่างประเทศอยู่แล้ว และก็ได้นำรูปแบบต่าง ๆ ของการเชียร์มาพัฒนาและปรับให้เข้ากับบริบทของฟุตบอลไทยลีก แต่สิ่งหนึ่งที่เรารู้สึกว่าข่าวสารของแฟนบอลในต่างประเทศโดยเฉพาะยุโรปนั้นจะมีกลุ่มแฟนบอลที่มักจะใช้ความรุนแรง ตีกันทำร้ายกันระหว่างแฟนบอลจนสื่อมวลชนเรียกกลุ่มแฟนบอลเหล่านี้ว่า “ฮูลิแกน (Hooligans)” ซึ่งโดยทั่วไปจะใช้เรียกเฉพาะความรุนแรงในกีฬาฟุตบอลเท่านั้น เมื่อเราพิจารณาการก่อเหตุความรุนแรงแล้วพบว่า ในกรณีที่มีการนัดหมายรวมกลุ่มกันของแฟนบอลก่อนการแข่งขันและมีการเตรียมการต่าง ๆ เพื่อวัตถุประสงค์ที่จะใช้ความรุนแรงกับแฟนบอลคู่แข่งฝ่ายตรงข้าม นั้นจึงจะเรียกกลุ่มแฟนบอลที่ใช้ความรุนแรงนั้นว่า “ฮูลิแกน (Hooligans)” ซึ่งสอดคล้องกับ Carnibella et al (1996: 82-83) ที่เสนอว่า โดยรวมแล้วพัฒนาการของความรุนแรงที่เกี่ยวข้องกับฟุตบอลในสังคมต่าง ๆ มักจะมีลักษณะร่วมที่ใกล้เคียงกันอยู่ 3 ลำดับชั้น ซึ่งในชั้นที่ 3 นี้เอง การเกิดความรุนแรงจะเกิดในบริเวณที่ไม่เกี่ยวกับการแข่งขันมากขึ้น เช่น ที่ถนน สถานีขนส่ง สถานีรถไฟซึ่งจะมีทั้งที่เป็นการดักทำร้ายแฟนบอลฝ่ายตรงข้าม การทำลายทรัพย์สินสาธารณะ รวมถึงการปะทะกับตำรวจ (อาจินต์ ทองอยู่คง, 2557) ซึ่งต้องมีการเตรียมการนัดหมายกันมาก่อน หรือเป็นเหตุความรุนแรงหลังจากเกมฟุตบอลได้แข่งขันจบลงแล้วแต่แฟนบอลกลับมีการใช้ความรุนแรงกับฝ่ายตรงข้ามโดยมีเหตุการณ์ลุกลามมาสู่ภายนอกที่ไม่ใช่บริเวณสนามฟุตบอลแล้วจึงจะเรียกว่า “ฮูลิแกน (Hooligans)” แต่ความรุนแรงแบบอื่น ๆ เช่น การขว้างปาสิ่งของลงในสนามขณะแข่งขัน การใช้คำหยาบหรือต่อว่าระหว่างแฟนบอลในสนาม สิ่งเหล่านี้แม้เป็นความรุนแรงแต่จะยังไม่ถือว่าเป็นความรุนแรงของแฟนบอลแบบ “ฮูลิแกน (Hooligans)”

แม้ว่า “ฮูลิแกน (Hooligans)” หรือ “อันธพาลลูกหนัง” จะดูเป็นกลุ่มหัวรุนแรงที่ชอบก่อแวนและทะเลาะวิวาทกับแฟนบอลฝ่ายตรงข้ามอยู่เป็นประจำ แต่อันที่จริงแล้วนั้นตามตำราของ “ตำราแห่งฮูลิแกน” ถ้าผู้ใดจะเป็น “ฮูลิแกนของแท้” นั้นก็ต้องมีกฎประจำตัวของพวกเขาคือ ไม่ใช่จะอยากจะทำแบบไม่เลือกหน้าเสมอไป คือ ไม่ทำร้ายเด็ก สตรีและคนชรา ไม่ลงไปสร้างความวุ่นวายในสนามและต้องมีเรื่องกับฝ่ายตรงข้ามเท่านั้น และสุดท้ายห้ามมีเรื่องกันแบบ “หมาหมู่” ต้องตีกันแบบตัวต่อตัวเท่านั้น หาไม่แล้วผู้นั้นก็จะ เป็นฮูลิแกนที่ไร้ซึ่งคุณธรรมนั่นเอง (ปี แหลมสิงห์, 2559)

สำหรับวงการฟุตบอลในประเทศไทยนั้น ความรุนแรงอาจเป็นจุดเปลี่ยนให้กีฬาฟุตบอลกลับมา ตกต่ำก็เป็นได้ บางทีการที่แฟนบอลที่จริงจังกับทีมที่ตัวเองรักมากเกินไปก็อาจจะทำให้ส่งผลกระทบต่อทีมที่ตามมา ร้ายแรงกว่าที่เราคิด ในบางครั้งการสนับสนุนจากแฟน ๆ ทีมตัวเองก็สามารถทำให้สโมสรเจริญรุ่งเรืองได้ แต่ก็ อาจจะร่วงตกต่ำลงได้เช่นกัน หากไม่สามารถควบคุมแฟนบอลที่มักจะมีพฤติกรรมที่ชอบใช้ความรุนแรง แต่อย่างไร ก็ตามสำหรับการใช้ความรุนแรงของแฟนบอลชาวไทย หากพิจารณาจากการก่อเหตุความรุนแรงแล้วนั้นมักจะมี ลักษณะความรุนแรงอยู่ในขั้นแรกและขั้นที่สองเป็นส่วนใหญ่ โดยมักมีการก่อเหตุความรุนแรงขึ้นบ้างเพียงเล็กน้อย เป็นครั้งคราว และก็มีในขั้นที่สองบ้างที่ปรากฏตามสื่อต่าง ๆ ซึ่งก็สอดคล้องกับอาจินต์ ทองอยู่คง (2557) ที่ได้อ้างถึงสถิติอัตราการเกิดเหตุความรุนแรงในการแข่งขันฟุตบอลไทยปี 2556 ไว้ว่า มีการเกิดเหตุการใช้ ความรุนแรงเพียง 12 นัดจากการแข่งขันทั้งหมด 578 นัด หรือคิดเป็นเพียงแค่ 2.1% หรือประมาณ 1 ต่อ 50 นัดเท่านั้น และเมื่อเทียบกับช่วงฤดูกาลแข่งขัน 1999/2000-2002/2003 ของฟุตบอลพรีเมียร์ลีกของ อังกฤษและเวลส์นั้น มีอัตราการเกิดเหตุรุนแรงอยู่ที่ 1 ครั้งต่อการแข่งขัน 20 นัด นั้นแสดงให้เห็นว่า ความรุนแรง ในฟุตบอลไทยที่พบน้อยกว่าในฟุตบอลอังกฤษและเวลส์อยู่มาก

ปัจจุบันสำหรับแฟนบอลไทยแล้ววิธีการสื่อสารที่ใช้กันมากที่สุดคือสื่อสังคมออนไลน์ โดยแฟนบอล มักจะสนทนากันและแสดงความคิดเห็นต่าง ๆ ผ่านเว็บไซต์หรือเครือข่ายสังคมออนไลน์ ซึ่งถือว่าเป็นช่องทาง สื่อสารหลักของแฟนบอลไทย แฟนบอลแทบทุกกลุ่มจะมีการจัดกลุ่มสนทนาเป็นของตัวเอง ทั้งที่เป็นส่วนหนึ่งของ เว็บไซต์อย่างเป็นทางการของสโมสรและที่แฟนบอลสร้างกันขึ้นมาเอง พวกเขามักจะใช้พื้นที่สาธารณะในโลก ออนไลน์นี้ในการสื่อสาร นัดหมาย และแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ทั้งวิพากษ์วิจารณ์ในทางบวกและทางลบใน ประเด็นต่าง ๆ ตามกระแสสังคม สื่อสังคมออนไลน์ทำให้มีการลดข้อจำกัดเรื่องเวลาและสถานที่ลง ทำให้แฟนบอล สามารถมีส่วนร่วมในชุมชนแฟนของตนเองได้ในทุกเวลาตามที่ต้องการ แต่การสื่อสารผ่านสื่อสังคมออนไลน์นั้น จะมีลักษณะเป็นการสื่อสารที่สั้นกระชับและรวดเร็ว ซึ่งนั่นก็อาจทำให้สารเกิดความไม่ชัดเจนได้ ทำให้การเข้าใจ และการตีความหมายสารของผู้รับสารผิดได้โดยง่าย และนำไปสู่ความขัดแย้ง การวิวาท และการแสดง ความรุนแรงได้ นอกจากนี้การสื่อสารผ่านสื่อสังคมออนไลน์ยังทำให้ผู้ส่งสารมักจะแสดงออกถึงความรู้สึกของผู้ส่งสาร โดยยึดความคิดเห็น และลักษณะตัวตนของตนเองเป็นสำคัญ ทำให้การคำนึงถึงความรู้สึกของผู้อื่นและ ผลกระทบที่ตามนั้นจะน้อยลงอีกด้วย

ดังนั้นแล้วการสร้างจิตสำนึกที่ดีให้แก่แฟนบอลจึงต้องถือเป็นสิ่งสำคัญ การรู้แพ้รู้ชนะ พอใจในผลงานของทีมรักและมาตรฐานของทีม และเข้าใจในเกมการแข่งขันฟุตบอลว่าเป็นกิจกรรมเพื่อความบันเทิง การชมกีฬา นั้นเป็นช่วงเวลาของการได้ปลดปล่อยอารมณ์จากความตึงเครียดที่ได้ถูกกดเก็บอารมณ์ไว้ในช่วงเวลางานปกติ ซึ่งก็ จะทำให้แฟนบอลไม่ยึดติดกับเกมกีฬามากเกินไป ความรุนแรงก็จะลดน้อยลงไปด้วย ฟุตบอลก็จะได้เป็นเกม แห่งจิตวิญญาณของมิตรภาพและความสามัคคี และจรรโลงสังคมไทยต่อไป สิ่งเหล่านี้จะทำให้การพัฒนา ฟุตบอลลีกอาชีพในประเทศไทย สามารถเติบโตเป็นมืออาชีพอย่างแท้จริง ผู้ที่เกี่ยวข้องทุกฝ่ายก็น่าจะเริ่มต้นคิด ที่จะหาวิธีป้องกันแฟนบอลกลุ่มฮูลิแกนในโลกออนไลน์เพื่อไม่ให้ออกมาสู่โลกออฟไลน์ ซึ่งอาจส่งผลเสียให้ วงการกีฬาในภาพรวมได้ในอนาคต

7. เอกสารอ้างอิง

- กาญจนา แก้วเทพ. (2543) *สื่อสารมวลชน: ทฤษฎีและแนวทางการศึกษา* (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: ห้างหุ้นส่วนจำกัดภาพพิมพ์.
- กาญจนา แก้วเทพและสมสุข หินวิมาน. (2553). *สายธารแห่งนักคิดทฤษฎีเศรษฐศาสตร์การเมืองกับสื่อสารศึกษา*. กรุงเทพฯ: ห้างหุ้นส่วนจำกัดภาพพิมพ์.
- ดวงพร บุญกลมสวัสดิ์. (2549). *พฤติกรรมกรรมการชมฟุตบอลต่างประเทศผ่านสื่อโทรทัศน์ของแฟน บอลชาวไทย*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, คณะนิเทศศาสตร์, ภาควิชาการสื่อสารมวลชน, สาขาวิชาการสื่อสารมวลชน.
- ธีร คันโททอง. (2561). วัฒนธรรมประชาานิยมจากการชมและเชียร์กีฬาฟุตบอลไทยลีก. *วารสารสุทธิปริทัศน์*, 32(104), 223-236.
- บี แหลมสิงห์. (2559, 16 กันยายน). แฟนบอลไทยควรรู้...เปิด “ตำราฮูลิแกน”! แหกกฎ!แค่“ผู้ก่อการร้ายแห่งโลกลูกหนัง”. สืบค้นจาก <https://www.naewna.com/sport/235583>
- วิทยากร บุญเรือง. (2554, 26 มิถุนายน) *เรียนรู้ประวัติความรุนแรงในเกมฟุตบอล*. สืบค้นจาก <http://radicalfootball.blogspot.com/2011/03/blog-post.html>
- ศูนย์วิจัยมหาวิทยาลัยกรุงเทพ. (2554, 10 กุมภาพันธ์). *แฟนบอลคิดอย่างไรกับการพัฒนาฟุตบอลสπόνเซอร์ไทยพรีเมียร์ลีก*. สืบค้นจาก <https://bangkokpoll.bu.ac.th/poll/result/poll518.php?pollID=374&Topic>
- ศศธร ตันติหาชัย. (2555). *การพัฒนาแนวทางการป้องกันพฤติกรรมความรุนแรงในการชมกีฬาฟุตบอล*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ). มหาวิทยาลัยมหิดล, บัณฑิตวิทยาลัย.
- อาจินต์ ทองอยู่คง. (2557). *ฟุตบอลไทย: ประวัติศาสตร์ อำนาจ การเมือง และความเป็นชาย*. ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน. เชียงใหม่: ห้างหุ้นส่วนจำกัดวนิดาการพิมพ์.

- Carnibella, G., Fox, A., Fox, K., McCann, J., Marsh, J., and Marsh, P. (1996). *Football Violence in Europe*. Oxford: The Social Issues Research Centre. p.82-83.
- Elias, N. and Eric, D. (2008[1986]). *Quest for Excitement: Sport and Leisure in the Civilising Process*. Dunning, E. (ed.). Dublin: University College Dublin Press.
- Grossberg, L. et al (1998). *MediaMaking: Mass Media in Popular Culture*. Thousand Oaks: Sage.
- kapook.com. (2559). *Hate Speech คืออะไร ปรากฏการณ์ใหม่ใช้วาจาสร้างความเกลียดชัง*. สืบค้นจาก <http://highlight.kapook.com/view/98194>