

**ปัจจัยที่ส่งผลต่อความชื่นชอบของผู้ชม
การไลฟ์สตรีมมิงเกมของสตรีมเมอร์ เอก Heartrocker**

**Factors Influencing Viewers' Likability of the Game Livestreaming
of Streamer Aek Heartrocker**

วันที่รับบทความ: 11 มิ.ย. 68

วันที่แก้ไขบทความ:

ครั้งที่ 1 : 18 ส.ค. 68

ครั้งที่ 2 : 1 ก.ย. 68

วันที่ตอบรับ: 15 ก.ย. 68

ภรณ์ยู ขำน้ำคู้*

Paranyu Khamnamkhu*

บทคัดย่อ

บทความวิจัยเรื่อง “ปัจจัยที่ส่งผลต่อความชื่นชอบของผู้ชมการไลฟ์สตรีมมิงเกมของสตรีมเมอร์ เอก Heartrocker” เป็นส่วนหนึ่งของโครงการวิจัยเรื่องการวิเคราะห์วาทศิลป์ดิจิทัลในการไลฟ์สตรีมมิงเกมของสตรีมเมอร์ เอก Heartrocker บทความวิจัยนี้เป็นงานเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อความชื่นชอบของผู้ชมการไลฟ์สตรีมมิงเกมของสตรีมเมอร์ เอก Heartrocker โดยใช้วิธีการสัมภาษณ์ (Interview) ผู้ชม (Viewer) จำนวน 15 ท่าน ใช้แนวคิดเกี่ยวกับสตรีมเมอร์ประกอบการวิเคราะห์

ผลการวิจัยพบว่า ปัจจัยที่ส่งผลต่อความชื่นชอบของผู้ชมการไลฟ์สตรีมมิงเกมของสตรีมเมอร์ เอก Heartrocker มี 8 ปัจจัยโดยเรียงลำดับจากความถี่มากไปน้อย ได้แก่ 1) น้ำเสียงมีเอกลักษณ์ 2) การแปลเนื้อเรื่องเกมจากภาษาอังกฤษเป็นภาษาไทย 3) การสวมบทบาทเป็นตัวละคร

* นส.ม. (นิเทศศาสตร์) จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (2561) ปัจจุบันเป็นอาจารย์ประจำสาขาวิชานิเทศศาสตร์ คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

* M.A. in Communication Arts, Chulalongkorn University (2018); currently a full-time lecturer in Communication Arts, Faculty of Management Science, Pibulsongkram Rajabhat University.

4) ความใจเย็นในรายละเอียดเกม 5) ความพลีไหวในการบรรยาย 6) การสอดแทรกข้อคิดและการเล่นเกมกับแก๊งเพื่อน และ 7) การเล่นเกมเก่ง

คำสำคัญ: ความชื่นชอบ การไลฟ์สตรีมมิงเกม สตรีมเมอร์

Abstract

The research article titled “Factors Influencing Viewers’ Likability of the Game Livestreaming of Streamer Aek Heartrocker” is part of a research project on the digital rhetorical analysis of game livestreaming by streamer Aek Heartrocker. This qualitative study aims to investigate the factors that contribute to viewers’ likability of Aek Heartrocker’s game livestreaming. The data were collected through interviews with 15 viewers. Concepts related to streamers were incorporated into the analysis.

The findings revealed 8 key factors that influence viewers’ likability of his live streaming content, ranked in order from the highest to the lowest frequency as follow: 1) a unique and recognizable voice, 2) the translation of game content from English to Thai, 3) role-playing as in-game characters, 4) patience and attention to in-game details, 5) fluency and charisma in narration, 6) integration of meaningful insights and collaborative gameplay with friends, and 7) gaming skills.

Keywords: Likability, Live Game Streaming, Streamer

บทนำ

โลกได้ก้าวเข้าสู่สังคมดิจิทัลโดยสมบูรณ์ คนรุ่นใหม่จำนวนมากนิยมเลือกประกอบอาชีพอิสระได้ตามแบบที่ตนสนใจ สามารถสร้างรายได้ให้กับตนเองและครอบครัวได้ หลายคนมีศักยภาพในด้านสื่อดิจิทัลและสามารถนำมาใช้ในการทำงานด้านต่าง ๆ ทั้งการขายสินค้า การพัฒนา

แอปพลิเคชันเพื่อให้บริการทางธุรกิจ การสร้างแฟนเพจในเฟซบุ๊กเพื่อประกอบการทางธุรกิจ และอีกหนึ่งอาชีพที่เติบโตมากับโลกดิจิทัลคือ *สตรีมเมอร์ (streamer)*

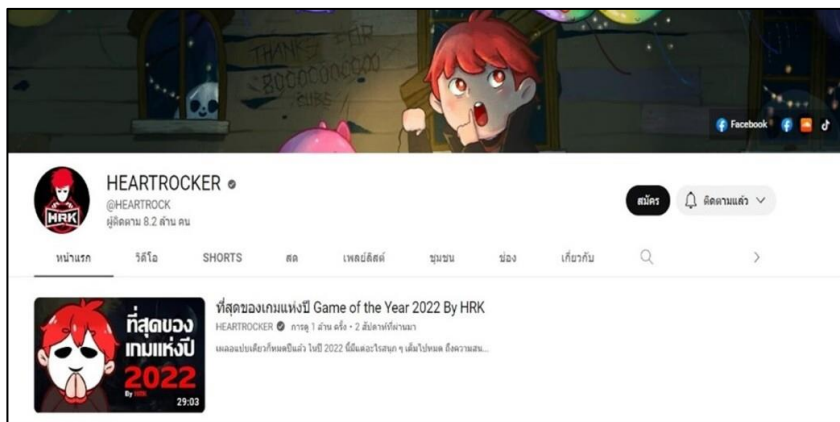
สตรีมเมอร์* ถือว่าเป็นอาชีพในฝันอันดับต้น ๆ ของเหล่าเกมเมอร์ผู้ชื่นชอบการเล่น เกมหลายคน ลักษณะของอาชีพนี้คือ การถ่ายทอดสดการเล่น เกม (live game streaming) แบบ เรียลไทม์ผ่านช่องทางหรือแพลตฟอร์มต่าง ๆ เช่น ยูทูบเฟซบุ๊ก หรือทวิต ซึ่งสามารถเล่นได้ทั้งเกม ออนไลน์และออฟไลน์ โดยในขณะที่ถ่ายทอดสดการเล่นเกมนั้น ก็จะมีการพูดเรื่องราวต่าง ๆ อาจจะเกี่ยวกับเกมหรือไม่เกี่ยวกับเกมก็ได้ เป็นการพูดเ็นเตอร์เทน (entertainment) ผู้ชม เพื่อให้ ผู้ชมเกิดความสนุกสนาน ไม่รู้สึกเบื่อ เนื้อหาที่พูดในการนำเสนออาจจะเป็นการสอนวิธีเล่นเกม เทคนิคการเล่น หรือเคล็ดลับการเล่นให้ชนะ ฯลฯ เปรียบเสมือนพิธีกรจัดรายการถ่ายทอดสด (Garena Academy, n.d.)

ทิศทางของโลกไปทางไหน “นักสตรีมเมอร์ ผู้ผลิตคอนเทนต์สตรีมมิง” ต้องรู้ และ หากประเทศไทยไม่มีการเตรียมความพร้อมบุคลากรด้านนี้ ทั้งที่เด็กไทยมีศักยภาพ มีความสามารถในการถ่ายทอด การเล่นเกม การผลิตเนื้อหา ควรได้รับการพัฒนาและส่งเสริมในด้านนี้ให้มีความ เชี่ยวชาญ สามารถเข้าสู่และอยู่รอดในอุตสาหกรรมสตรีมมิงได้ ตอนนี้แม้ทุกคนจะมีจอของตัวเอง สามารถถ่ายทอดสด ผลิตคอนเทนต์ได้ แต่การจะทำให้มีผู้ติดตามอย่างต่อเนื่อง และประสบความสำเร็จ ในการเป็นนักสตรีมเมอร์นั้น ไม่ใช่เรื่องง่าย (ชัยชัย หวังวิวัฒนา, 2563)

* อนึ่ง คำว่า “สตรีมเมอร์” มีขอบเขตความหมายได้ถึง บุคคลหรือบริษัทที่สตรีมข้อมูล เพลง วิดีโอ ฯลฯ โดย ส่งผ่านทางอินเทอร์เน็ตเพื่อให้ผู้ชมสามารถรับชมหรือรับฟังได้ในขณะเวลานั้น (Cambridge Dictionary, n.d.) โดยทั่วไป “สตรีมเมอร์” มักมีนัยยะใช้เรียกบุคคลที่ถ่ายทอดสดขณะเล่นเกมหรือเรียกว่าเกมสตรีมเมอร์ (game streamer) ก็ได้ และอีก 2 คำศัพท์ที่จะขอทำความเข้าใจไปพร้อมกับคำว่า สตรีมเมอร์ คือคำว่า เกมเมอร์ (gamer) และ นักแคสเกมหรือเกมแคสเตอร์ (game caster) ที่มีความหมายใกล้เคียงกัน แต่ใช้แทนกันไม่ได้ กล่าวคือ เกมเมอร์ คือ ผู้ที่เล่นเกมเป็นกิจกรรมหลัก ไม่ว่าจะเพื่อความบันเทิง ฝึกฝน ทดสอบ หรือแข่งขัน อาจไม่เผยแพร่ เนื้อหาหรือปรากฏตัวต่อสาธารณะเลยก็ได้ เกมเมอร์สามารถเป็นได้ทั้งผู้เล่นทั่วไป ผู้แข่งขัน E-Sports หรือผู้ที่ เล่นเกมคนเดียวโดยไม่มีผู้ชม ส่วน นักแคสเกม คือ ผู้ที่บันทึกวิดีโอการเล่นเกมที่พร้อมพากย์เสียงหรือบรรยาย แล้วนำไปเผยแพร่ผ่านช่องทางต่าง ๆ เช่น ยูทูบ (แบบไม่ถ่ายทอดสด)

ในประเทศไทย “เอก Heartrocker” หรือที่รู้จักในชื่อช่อง HEARTROCKER ถือเป็นหนึ่งในสตรีมเมอร์ระดับแนวหน้า เป็นเจ้าของเสียงอันแจ่มใสและทะเล้นไปในทีเดียวกัน เป็นเสียงที่มีเป็นเอกลักษณ์ยากที่ใครจะเลียนแบบได้ (Cjonia, 2020) ตลอดจนการเล่าเรื่องที่เข้าถึงผู้ชมได้อย่างเป็นธรรมชาติ ส่งผลให้เขามีผู้ติดตามจำนวนมากและมีฐานแฟนคลับที่เหนียวแน่น

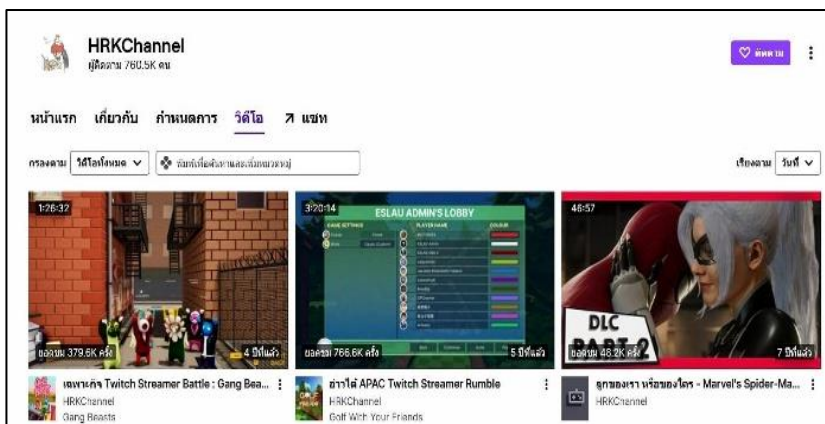
วิดีโอเกมที่น่าสนใจของเอก Hrk** มีทุกรูปแบบ ทั้งเกมพีซี คอนโซล รวมถึงคลิปวิดีโอๆ ยอดวิวเฉลี่ยแต่ละคลิป อยู่ที่ 4-7 แสนครั้ง (ไทยรัฐออนไลน์, 2558) เอก Hrk ได้สมัครยูทูบตั้งแต่ 3 ธันวาคม 2555 จนถึงเดือน กรกฎาคม 2558 มีผู้กดติดตามกว่า 1 ล้านคนบนยูทูบ แชนแนล และในปัจจุบันมีผู้กดติดตามกว่า 8.2 ล้านคนดังภาพที่ 1 (ข้อมูล ณ วันที่ 16 มกราคม 2566)



ภาพที่ 1 ช่องยูทูบ HEARTROCKER จำนวนผู้ติดตามราว 8 ล้าน 2 แสนคน

ที่มา: <https://www.youtube.com/@HEARTROCK>

** ผู้วิจัยจะขอเอ่ยนามอย่างย่อว่า เอก Hrk ตลอดจนบทความวิจัยนี้



ภาพที่ 2 ช่องทวิตช์ HRKChannel จำนวนผู้ติดตามรวม 7 แสน 6 หมื่นคน
ที่มา: <https://www.twitch.tv/hrkchannel>



ภาพที่ 3 ช่องเฟซบุ๊ก Heartrocker จำนวนผู้ติดตามรวม 1 ล้าน 3 แสนคน
ที่มา: <https://www.facebook.com/MightyCaster>

ช่อง HEARTROCKER เริ่มต้นจากการเล่นเกม The Walking Dead ที่โดดเด่นด้วยสไตล์การเล่าเรื่องที่มี “อินเนอร์” สร้างอารมณ์ร่วมได้ดี ต่อมาเขาก็ได้รับฉายา “ราชาเกมผี” จากการเล่นเกมแนวสยองขวัญ เช่น Home Sweet Home, Dead by Daylight และ Phasmophobia ซึ่งมีผู้ชมจำนวนมากที่ชื่นชอบความกลัวแบบช้า ๆ จากปฏิกิริยาสุดจริงใจของเขา อีกหนึ่งจุดแข็งของเอก Hrk คือการแปลเนื้อหาเกมจากภาษาอังกฤษให้ผู้ชมชาวไทยเข้าใจได้ง่าย โดยหลีกเลี่ยงคำหยาบ และเน้นความตลกแบบเรียล ๆ จากบุคลิกจริงใจของเขา นอกจากนี้ เขายังร่วมสร้างกลุ่ม “โปะปะแฟมิลี่” กับเพื่อนสตรีมเมอร์ เช่น เจมส์ ไปเต้ พี และกล่า ซึ่งสร้างสีสันและความสนุกในการเล่นร่วมกัน ด้วยผลงานที่ต่อเนื่องและบุคลิกที่เข้าถึงง่าย เอก Hrk จึงเป็นแรงบันดาลใจให้กับทั้งแฟนคลับและนักแคสเกมรุ่นใหม่ มีกลุ่มแฟนคลับเหนียวแน่นสนับสนุนเขาอย่างต่อเนื่องโดยไม่สนว่าเขาจะเปิดเผยหน้าหรือไม่ว่า เพราะสิ่งที่แฟน ๆ รักคือ “ตัวตนที่จริงใจ ความสามารถ และความใส่ใจในผู้ชม” ของเขานั่นเอง (Thomas Thailand, n.d.)

จากการทบทวนวรรณกรรม พบว่างานศึกษาที่เกี่ยวข้องกับสตรีมเมอร์เอก Hrk ส่วนใหญ่สะท้อนข้อมูลเพียงระดับความนิยมเท่านั้น เช่น งานวิจัยของ Ongkrutraksa (2022) เรื่อง “Exposures, Attitudes, and Behavioral Responses of Young Consumers toward Product Placement through YouTube Video-Game Streaming” สํารวจพบว่า ช่องเกมที่ได้รับความนิยมมากที่สุดคือช่อง HEARTROCKER รองลงมาคือช่อง Zbing z. สำหรับช่อง Zbing z. นั้น พบว่ามีการศึกษาถึงคุณลักษณะและวิธีการสื่อสารของสตรีมเมอร์แล้วคืองานวิจัยของ อธิคม ภูเก้าล้วน (2560) เรื่อง “คุณลักษณะและรูปแบบรายการของเกมแคสเตอร์ที่ประสบความสำเร็จในประเทศไทย: กรณีศึกษาแชนแนล Zbing z.” ในขณะที่ช่อง HEARTROCKER มีการศึกษาโดย อภิษฎา กองงาม, ดำรง นันทพาสุก และ ורתัย สุทธิ (2023) เรื่อง “การสลับภาษาในการแคสเกม SEKIRO: Shadows Die Twice ของช่องยูทูป เอก HEARTROCKER” ซึ่งมุ่งเน้นการวิเคราะห์ทักษะด้านการใช้ภาษาไทยและภาษาอังกฤษเท่านั้น แต่ยังไม่ได้นำเสนอองค์ประกอบอื่น ๆ ที่สะท้อนถึงความสำเร็จของสตรีมเมอร์อย่างรอบด้านและเชิงลึก ผู้วิจัยจึงเห็นถึงความจำเป็นในการศึกษาสตรีมเมอร์เอก Hrk ในเชิงลึก เพื่อทำความเข้าใจถึงสไตล์เฉพาะตัวที่แตกต่างจากสตรีมเมอร์ชื่อดังรายอื่น ๆ อีกทั้งยังช่วยสร้างความเข้าใจที่ว่า การเป็นสตรีมเมอร์ที่ได้รับความนิยมไม่จำเป็นต้องมีรูปแบบหรือ

แนวทางการไลฟ์สตรีมที่เหมือนกัน หากแต่สามารถประสบความสำเร็จได้ด้วยเอกลักษณ์และสไตล์ที่หลากหลาย

จากความสำคัญข้างต้น จึงนำมาซึ่งบทความวิจัยเรื่อง “ปัจจัยที่ส่งผลต่อความชื่นชอบของผู้ชมการไลฟ์สตรีมมิงเกมของสตรีมเมอร์ เอก Heartrocker” เพื่อมาช่วยอธิบายปัจจัยต่าง ๆ ที่นำไปสู่ความสำเร็จของสตรีมเมอร์คนหนึ่ง และยังสะท้อนให้เห็นแนวโน้มทักษะของผู้ชมที่มีต่อการไลฟ์สตรีมมิงเกมในยุคปัจจุบัน ตลอดจนผลการวิจัยจะเป็นแนวทางให้กับสตรีมเมอร์มือใหม่ในการพัฒนาตัวเองต่อไป งานวิจัยนี้ได้รับทุนอุดหนุนจากทุนวิจัยเพื่อพัฒนานักวิจัย ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2565 คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม และผ่านการรับรองจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์จากคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม PSRU-EC No. : 2023/011

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อความชื่นชอบของผู้ชมการไลฟ์สตรีมมิงเกมของสตรีมเมอร์ เอก Heartrocker

นิยามศัพท์

ปัจจัย (factor) หมายถึง ตัวแปร เงื่อนไข หรือองค์ประกอบที่คาดว่าจะมีอิทธิพลต่อความชื่นชอบของผู้ชมที่มีต่อการไลฟ์สตรีมมิงเกมของสตรีมเมอร์เอก Hrk อันได้แก่ ทักษะและบุคลิกลักษณะ

สตรีมเมอร์ (streamer) หมายถึง บุคคลที่พูดคุย บรรยายหรือพากย์เกมขณะที่เล่นเกมไปพร้อม ๆ กัน โดยรูปแบบมีทั้งออนไลน์ที่มีการถ่ายทอดสดให้ผู้ชมได้ดูแบบเรียลไทม์ สามารถมีปฏิสัมพันธ์กัน (interactive) ระหว่างสตรีมเมอร์และผู้ชมได้ทันที และรูปแบบออฟไลน์ที่เป็นการเล่นเกมอัดคลิปและตัดต่อเพื่อนำเสนอแก่ผู้ชมผ่านทางแพลตฟอร์มออนไลน์ เฟซบุ๊ก ยูทูป และทวิต เป็นต้น เมื่อผู้ชมเจอสตรีมเมอร์ที่ชื่นชอบ จะทำการโคเนท (donate) เพื่อเป็นกำลังใจและ

สนับสนุนสตรีมเมอร์ที่ชื่นชอบ รายได้จากการสนับสนุนของเหล่าผู้ชมส่วนหนึ่งจะเป็นของสตรีมเมอร์ โดยงานวิจัยครั้งนี้หมายถึง สตรีมเมอร์ เอก Hrk

ความชื่นชอบ (likability) หมายถึง ความรู้สึกพึงพอใจ ประทับใจ ชื่นชม และเพลิดเพลินต่อการไลฟ์สตรีมมิงเกมของสตรีมเมอร์ เอก Hrk

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. แนวคิดเกี่ยวกับสตรีมเมอร์

Garena Academy (n.d.) ได้ให้ข้อมูลเกี่ยวกับสตรีมเมอร์ไว้ในแต่ละประเด็น ได้แก่ ขอบเขตและความหมาย คุณสมบัติและทักษะ บุคลิกลักษณะ ดังนี้

ขอบเขตและความหมาย (meaning) อาชีพในฝันอันดับต้น ๆ ของเหล่าเกมเมอร์ผู้ชื่นชอบการเล่นเกม ซึ่งลักษณะงานของสตรีมเมอร์คือ การเล่นเกมออนไลน์และมีการถ่ายทอดสด (live streaming) แบบเรียลไทม์ผ่านช่องทางต่าง ๆ ซึ่งในขณะที่เล่นเกมออนไลน์ถ่ายทอดสดนั้นก็จะพูดคุยเรื่องราวต่าง ๆ ทั้งที่อาจจะเกี่ยวกับเกมหรือไม่เกี่ยวกับเกมที่กำลังเล่นอยู่ก็ได้ เพื่อให้ผู้รับชมเกิดความสนุกสนาน โดยเนื้อหาที่น่าสนใจในการพูดคุยอาจจะเป็นการสอนวิธีการเล่นเกม เทคนิคการเล่น เกมเคล็ดลับการเล่นให้ชนะ เปรียบเสมือนพิธีกรจัดรายการถ่ายทอดสด

Perez (2019) อธิบายเพิ่มเติมว่า สตรีมเมอร์ ยังสามารถจัดเก็บการถ่ายทอดสดหรือวิดีโอไว้เพื่อคนที่ไม่ได้ชมแบบถ่ายทอดสดได้ดูเวลาใดก็ได้ในภายหลังตามความสะดวก

คุณสมบัติและทักษะ (skill) งานของสตรีมเมอร์จะเป็นลักษณะของการถ่ายทอดสดโดยไม่ผ่านการตัดต่อ ทำให้ต้องใช้ทักษะหลายด้านในเวลาเดียวกัน ดังนั้นจึงจำเป็นต้องฝึกฝนทักษะต่าง ๆ ให้เกิดความชำนาญ โดยมีทักษะที่สำคัญ ได้แก่

1. มีทักษะการสื่อสารให้น่าสนใจ

ทักษะการพูดนั้นถือเป็นสิ่งสำคัญของอาชีพสตรีมเมอร์ เพราะการถ่ายทอดสดในแต่ละครั้ง นอกจากจะต้องเล่นเกมไปด้วยซึ่งต้องใช้การประสานงานระหว่างสมอง สายตา นิ้วมือแล้ว ยังต้องพูดคุยสื่อสารกับผู้ชมไปในขณะเดียวกัน ดังนั้นการพูดคุยเล่าเรื่องราวต่าง ๆ จึงต้องทำให้

เข้าใจง่าย ชัดเจน มีความสั้นไหว และสนุกสนาน โดยคำนึงถึงเรื่องที่จะสื่อสารออกไปและพูด
โต้ตอบกับผู้ชมให้น่าสนใจและอยากติดตามต่อไป

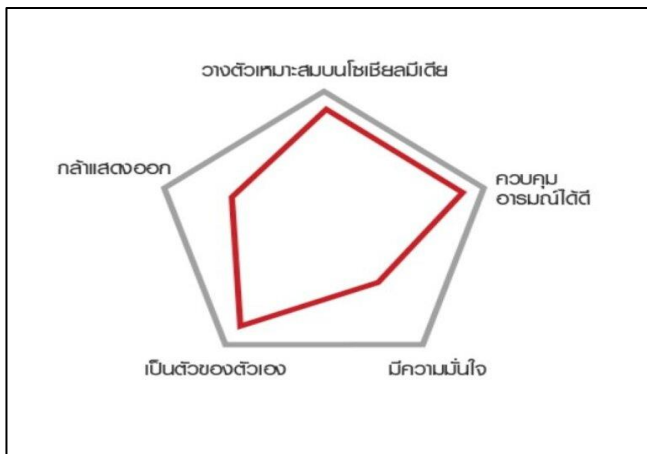
2. มีความเป็นเอ็นเตอร์เทนเนอร์ (entertainer)

ข้อนี้ถือเป็นทักษะสำคัญสำหรับการต่อ ยอดฐานผู้ชม ผู้ติดตามและแฟนคลับให้เพิ่ม
มากขึ้น เพราะสิ่งแรกที่ผู้ชมต้องการเข้ามาดูสตรีมเมอร์คือ ความสนุกสนานเพลิดเพลิน สตรีมเมอร์
จะต้องถามตัวเองก่อนว่าจะสามารถสร้างรอยยิ้มและความสุขให้กับผู้ชมได้อย่างไร เพราะไม่เพียง
แค่การพูดที่ดึงดูดใจผู้ชมแล้ว ยังจะต้องสร้างความบันเทิงให้กับผู้ชมอีกด้วย

3. รู้เรื่องคอมพิวเตอร์และวิธีการใช้โปรแกรมในการถ่ายทอดสด

ซึ่งเป็นทักษะเสริมที่หากสตรีมเมอร์เข้าใจการใช้งานคอมพิวเตอร์หรือโปรแกรม
พื้นฐานที่ใช้ในการถ่ายทอดสดแล้ว เพราะจะช่วยให้การทำงานสะดวกและง่ายมากขึ้น เนื่องจาก
โดยส่วนใหญ่ผู้ที่สตรีมเมอร์จะต้องถ่ายทอดสดการเล่นเกมด้วยตัวเอง โดยไม่มีทีมงานเฉพาะทาง
มาช่วยเหลือ ดังนั้นหากสามารถที่จะถ่ายทำได้ด้วยตัวเอง จะช่วยทำให้งานเสร็จเร็วขึ้นและมี
เนื้อหาตรงตามไอเดียที่วางแผนไว้

บุคลิกลักษณะ (character) 1) กล้าแสดงออก มั่นใจในสิ่งที่จะพูดและนำเสนอ 2) เป็น
ตัวของตัวเอง มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว 3) ควบคุมอารมณ์ได้ดี การแสดงออกทางสีหน้า น้ำตา
รวมถึงน้ำเสียง 4) มีความมั่นใจในตัวเอง เชื่อในสิ่งที่ตัวเองพูดและทำ 5) วางตัวอย่างเหมาะสมบน
โซเชียลมีเดีย อ่อนน้อมถ่อมตน รู้จักกาลเทศะ



ภาพที่ 4 บุคลิกลักษณะ (character) ของสตรีมเมอร์

ที่มา: Garena Academy (n.d.)

นอกจากนี้ Taylor (2012) ได้ระบุถึงทักษะของสตรีมเมอร์ไว้ 7 ประการที่ทำให้สตรีมเมอร์แตกต่างจากผู้เล่นทั่วไปดังนี้ 1) มีทักษะและความเชี่ยวชาญในการเล่นเฉพาะตัว 2) มีทักษะทางสังคมและจิตวิทยา 3) มีสิ่งอำนวยความสะดวกในการสตรีมมิง 4) มีความเชี่ยวชาญในการเล่นอีสปอร์ต 5) มีความคิดเชิงกลยุทธ์ในการวางแผน 6) มีทักษะในการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า 7) มีความเข้าใจในอาชีพและการอีสปอร์ต

2. แนวคิดเกี่ยวกับการไลฟ์สตรีมมิงเกม

การไลฟ์สตรีมมิง (live streaming) คือกระบวนการถ่ายทอดภาพและเสียงแบบเรียลไทม์ผ่านอินเทอร์เน็ต ซึ่งเปิดโอกาสให้ผู้ผลิตเนื้อหาและผู้ชมมีปฏิสัมพันธ์กันโดยตรง โดยเฉพาะในวงการเกม การไลฟ์สตรีมมิงได้กลายเป็นแพลตฟอร์มสำคัญในการสร้างชุมชนผู้เล่นและผู้ติดตาม (Taylor, 2018) การไลฟ์สตรีมมิงให้เป็นที่สนใจของผู้รับชมสามารถทำได้หลายประการ ได้แก่ การออกแบบเนื้อหาให้ทันสมัย มีความแปลกใหม่และแตกต่างรวมถึงการนำเสนอวิดีโอสตรีมมิงให้ไปอยู่ในแหล่งชุมชนที่ตรงตามกลุ่มเป้าหมายและทำการตรวจสอบผลด้านความ

นิยมและคำวิจารณ์ต่าง ๆ จากผู้ชมเพื่อนำข้อมูลมาปรับปรุงและประเมินผลประสิทธิภาพของการสตรีมมิงและใช้เป็นข้อมูลในการวางแผนการสื่อสารการตลาดครั้งต่อไปให้ประสบความสำเร็จยิ่งขึ้น (ชาคริต ธนังมานิชญ์, ศศิพรรณ บิลมานิชญ์ และ สุเทพ เตะเชษฐ์, 2564)

สำหรับการไลฟ์สตรีมมิงเกม (game live streaming) คือรูปแบบหนึ่งของการถ่ายทอดสดที่เน้นการเล่นแบบเรียลไทม์ผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ โดยผู้ชมสามารถรับชมทักษะการเล่น เกม ติดตามความเคลื่อนไหวของผู้เล่น และมีปฏิสัมพันธ์กับสตรีมเมอร์ผ่านแชทสด (Kaytoue, Silva, Cerf, Meira Jr, & Raïssi, 2012) การไลฟ์สตรีมมิงเกมมีลักษณะเฉพาะที่รวมความเป็นสื่อ ความบันเทิง และการมีส่วนร่วมของผู้ชมเข้าด้วยกัน สตรีมเมอร์ไม่ได้เป็นเพียงผู้เล่นเกม แต่ยังเป็นผู้ดำเนินรายการ ผู้เล่าเรื่อง และผู้สร้างความบันเทิงในเวลาเดียวกัน

แพลตฟอร์มสตรีมมิง (streaming platform) ด้านเกมในปัจจุบันมีหลากหลาย แต่เป็นที่รู้จักมากที่สุด มีดังนี้ (ปาริชาติ สังเกต, 2565; Twitch Creator Camp, n.d.; Meta, n.d.)

1. Twitch คือ แพลตฟอร์มยอดนิยมที่ใช้สำหรับการสตรีมเกม ผู้ใช้สามารถสมัครบัญชีผ่านเว็บไซต์ twitch.tv จากนั้นใช้โปรแกรมถ่ายทอดสด เช่น OBS Studio, Streamlabs หรือ Twitch Studio ซึ่งสามารถเชื่อมต่อกับบัญชี Twitch ได้โดยคัดลอก Stream Key มาใส่ในโปรแกรม เมื่อตั้งค่าชื่อไลฟ์ หมวดหมู่เกม และอุปกรณ์เสริมอย่างไมโครโฟนหรือกล้องเรียบร้อยแล้ว ผู้ใช้สามารถกดเริ่มสตรีมเพื่อให้ผู้ชมรับชมการเล่นแบบเรียลไทม์ โดย Twitch มีระบบแชทสดให้โต้ตอบกับผู้ชม รวมถึงระบบสนับสนุนรายได้ผ่านการสมัครสมาชิก (subscription) หรือการให้ดาว (bits) ทั้งยังมีระบบคลิปย้อนหลัง (vod) และรองรับการเติบโตของชุมชนสตรีมเมอร์อย่างต่อเนื่อง จึงเป็นเครื่องมือสำคัญที่ช่วยให้ นักแคสเกมและสตรีมเมอร์สร้างตัวตนในวงการเกมออนไลน์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2. YouTube Gaming เป็นแพลตฟอร์มย่อยของยูทูบ ที่เน้นการถ่ายทอดสดและเผยแพร่วิดีโอเกี่ยวกับเกมโดยเฉพาะ แม้จะถูกรวมเข้ากับ YouTube หลักในภายหลัง แต่ก็ยังคงเป็นช่องทางยอดนิยมสำหรับเกมเมอร์และสตรีมเมอร์ในการสร้างคอนเทนต์ ผู้ใช้สามารถเริ่มต้นโดยการสมัครบัญชี YouTube และขึ้นคันตัวตน จากนั้นใช้โปรแกรมถ่ายทอดสดอย่าง OBS Studio หรือ Streamlabs เชื่อมต่อกับ YouTube ผ่าน Stream Key หรือบัญชี Google โดยสามารถตั้งค่าหัวข้อเกม

แท็ก และภาพขนาดย่อ (thumbnail) ก่อนเริ่มสตรีมได้ ระบบของ YouTube รองรับการแชทสดกับผู้ชม การสร้างรายได้ผ่าน Super Chat, การสมัครสมาชิกช่อง (membership), และโฆษณา นอกจากนี้ยังมีระบบจัดการวิดีโอที่ดี เช่น การบันทึกไลฟ์ย้อนหลังอัตโนมัติ และสร้างเพลย์ลิสต์ตามเกมหรือซีรีส์ จึงเหมาะสำหรับผู้ที่ต้องการทั้งถ่ายทอดสดและเก็บคอนเทนต์ไว้ให้ผู้ชมย้อนหลังบนแพลตฟอร์มเดียว

3. Facebook Gaming เป็นแพลตฟอร์มสำหรับการสตรีมเกมผ่านเฟซบุ๊ก ที่เปิดโอกาสให้เกมเมอร์และครีเอเตอร์สามารถถ่ายทอดสดการเล่นเกมและสร้างชุมชนผู้ติดตามได้อย่างง่ายดาย ผู้ใช้สามารถเริ่มสตรีมได้โดยสร้างเพจเกมมิ่ง (Gaming Video Creator Page) จากนั้นใช้โปรแกรมถ่ายทอดสดเช่น OBS Studio หรือ Streamlabs เชื่อมต่อกับ Facebook ผ่าน Stream Key หรือบัญชี Facebook โดยสามารถตั้งค่าหัวข้อเกม คำบรรยาย และภาพปกก่อนเริ่มสตรีมได้ Facebook Gaming มีระบบโต้ตอบกับผู้ชมแบบเรียลไทม์ผ่านการแชท การส่งดาว (Stars) ซึ่งเป็นระบบบริจาคของ Facebook เพื่อสนับสนุนสตรีมเมอร์ รวมถึงระบบสมัครสมาชิก (subscription) เพื่อสร้างรายได้ประจำ นอกจากนี้ Facebook ยังมีระบบแนะนำคลิป การจัดอันดับครีเอเตอร์ และกิจกรรมร่วมกับเกมดัง ทำให้เหมาะกับผู้ที่ต้องการสตรีมเกม พร้อมสร้างฐานแฟนคลับบนโซเชียลมีเดียในทีเดียว

3. แนวคิดเกี่ยวกับความชื่นชอบ

ความชื่นชอบ (likability) เป็นแนวคิดสำคัญที่มีบทบาทอย่างมากในด้านจิตวิทยาสังคม การสื่อสาร การตลาด และการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล โดยทั่วไปแล้ว ความชื่นชอบหมายถึงการที่บุคคลหนึ่งรู้สึกมีทัศนคติเชิงบวกต่ออีกบุคคล วัตถุ หรือข้อความใด ๆ ซึ่งสามารถส่งผลต่อการตัดสินใจ พฤติกรรมการบริโภค และความสัมพันธ์ในระดับต่าง ๆ (Cialdini, 2001) ผู้วิจัยได้ทบทวนงานวิจัยและบทความวิชาการที่เกี่ยวกับความชื่นชอบ สรุปมาได้ดังนี้

หนึ่งองค์ประกอบด้าน ความน่าดึงดูดทางกายภาพ (physical attractiveness) งานวิจัยของ Dion, Berscheid, and Walster (1972) พบว่า บุคคลที่มีลักษณะภายนอกน่าดึงดูดมักได้รับการประเมินในเชิงบวกมากกว่า ไม่ว่าจะเป็นในด้านความสามารถ ความซื่อสัตย์ หรือแม้กระทั่งความฉลาด

นี่คือสิ่งที่เรียกว่า "halo effect" ซึ่งส่งผลให้การรับรู้คุณลักษณะด้านอื่น ๆ ถูกชักจูงด้วยภาพลักษณ์ภายนอก

องค์ประกอบที่สอง ความคล้ายคลึงกัน (similarity) ไม่ว่าจะเป็นในด้านความคิดเห็น ความสนใจ หรือภูมิหลังทางสังคม บุคคลมักจะรู้สึกชอบคนที่มีความคล้ายคลึงกับตนเอง เพราะทำให้รู้สึกเชื่อมโยงและเข้าใจกันง่ายขึ้น (Byrne, 1971) ทั้งเอก Hrk เหล่าผู้ชม ต่างมีความสนใจในเรื่องเดียวกันนั่นคือ เกม

องค์ประกอบที่สาม พฤติกรรมที่เป็นมิตรหรือสุภาพ (friendliness and warmth) ก็เป็นปัจจัยสำคัญในการเพิ่มระดับความชื่นชอบ เช่น บุคคลที่ยิ้มแย้ม แจ่มใส ใช้ภาษากายที่เปิดเผย และแสดงความใส่ใจต่อผู้อื่น มักได้รับการตอบสนองเชิงบวกมากกว่าผู้ที่มีความทื่อทึงทึง (Reis & Aron, 2008) ซึ่งองค์ประกอบนี้มีความน่าสนใจ สะท้อนให้เห็นปัจจัยจากภายในหรือคุณค่าจากภายใน (beautiful inside) ดังจะได้วิเคราะห์ในผลวิจัยต่อไป

4. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

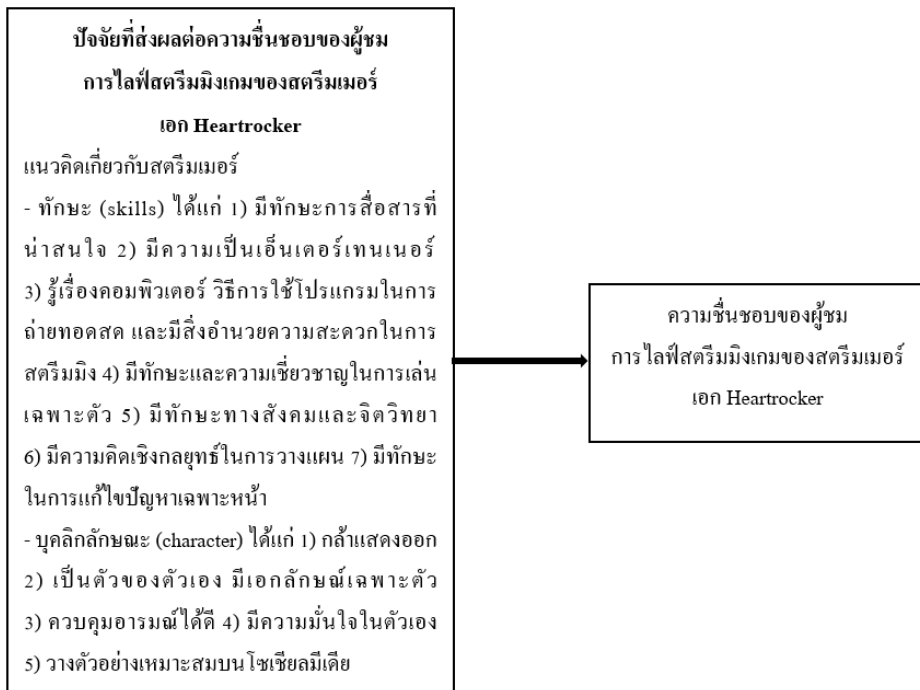
Zhao, Hu, Hong, and Westland (2020) บทความวิจัยเรื่อง “Understanding Characteristics of Popular Streamers on Live Streaming Platforms: Evidence from Twitch.tv.” ผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่า 1) ลักษณะบุคลิกภาพบางประการ (เช่น ความเปิดกว้าง) มีความสัมพันธ์ในทางลบกับความนิยมทั้งในระยะยาวและปัจจุบัน 2) ผู้เล่นที่มีความเป็นมืออาชีพมีแนวโน้มที่จะดึงดูดฐานผู้ชมที่ใหญ่กว่า และ 3) คุณลักษณะทางสังคม เช่น การสร้างโปรไฟล์ การเชื่อมต่อทางสังคม และการโต้ตอบทางสังคม มีความสัมพันธ์ในทางบวกกับความนิยมทั้งในระยะยาวและปัจจุบัน

ชยาภัทร ว่องศิริพร (2562) การศึกษาเรื่อง “การศึกษาเส้นทางอาชีพและการพัฒนาอาชีพสตรีมเมอร์ (Video Game Streamer) ในประเทศไทย” พบว่า แนวทางการประกอบพัฒนาและเส้นทางการประกอบอาชีพสตรีมเมอร์ มีจุดเริ่มต้นอาชีพเกี่ยวข้องกับเกม เช่น ทำอาชีพที่เกี่ยวข้องกับเกม หรือเล่นเกมเป็นประจำ ในขั้นตอนการเตรียมพร้อมและเริ่มต้นลงมือทำอาชีพจะต้องวางแผนว่าจะเป็นสตรีมเมอร์ที่สร้างสรรค์ผลงานแบบสนุกสนานหรือเป็นสตรีมเมอร์ที่เป็นนักกีฬาแข่งเกม

ปาริชาติ สังเกต (2565) การวิจัยเรื่อง “คุณลักษณะของเกมสตรีมเมอร์ที่ประสบความสำเร็จในประเทศไทย” ผลการวิจัยพบว่า 1) เลือกใช้น้ำเสียงที่หลากหลายเหมาะสมกับสถานการณ์ในสตรีม 2) เลือกใช้ภาษาที่เหมาะสมเน้นความใกล้ชิดกับผู้ชม 3) แบ่งปันความรู้ของเกมในการสตรีม โดยที่เน้นการใช้ประสบการณ์ในการแบ่งปันความรู้ สร้างความน่าเชื่อถือตามความเชี่ยวชาญของเกมสตรีมเมอร์ คือ นักแข่งขันมืออาชีพ, ผู้ฝึกสอน, นักพากย์ และเกมสตรีมเมอร์ที่มีความชำนาญในการเล่น 4) การแสดงตัวตนของเกมสตรีมเมอร์โดยการเปิดกล้องและการแต่งกายสบาย ๆ สร้างความเป็นกันเองเข้าถึงง่าย 5) เน้นการสื่อสารเพื่อความบันเทิงกับผู้ชมโดยการเล่นเกมที่พร้อมกับการพูดคุยเพื่อความบันเทิง 6) รูปแบบการนำเสนอด้วยการเล่นเกมกับคนอื่นและเล่นคนเดียวเป็นหลัก โดยมีกิจกรรมอื่น ๆ เสริมตามโอกาส 7) มีการสร้างปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับผู้ชมโดยการตอบแชทและการให้ความสำคัญกับผู้ชมโดยการเรียกชื่อผู้สนับสนุน 8) สร้างบรรยากาศระหว่างสตรีมให้เป็นไปตามที่เกมสตรีมเมอร์ต้องการ โดยการเล่นกับผู้ชม นอกจากนี้ยังมีช่องทางการสื่อสารอื่น ๆ อีกหลากหลายแพลตฟอร์มมาให้เป็นช่องทางการเพิ่มการรับรู้ของผู้ชม

อนัศยา อินทโชติ (2565) สารนิพนธ์เรื่อง “การตัดสินใจติดตามและสมัครเป็นผู้สนับสนุนสตรีมเมอร์ บนแพลตฟอร์ม Facebook Gaming” พบว่า ผู้สนับสนุนจะเลือกสตรีมเมอร์ที่ไลฟ์สตรีมเกมเดียวกับที่ตนเองเล่นเพื่อศึกษาเทคนิค โดยดูบุคลิกนิสัยและพฤติกรรมประกอบการตัดสินใจ เหตุผลในการสนับสนุนสตรีมเมอร์ กดสมัครสมาชิกเพื่อเป็นกำลังใจ ต้องการรางวัล สิ่งของที่สตรีมเมอร์แจก และมีความพึงพอใจสังคมในช่องสนทนา ส่วนการเลิกติดตามมีสาเหตุจากสภาพคล่องทางการเงิน ข้อมูลในแง่ลบของสตรีมเมอร์ การไม่มาสตรีมเป็นเวลานาน และการเลิกเป็นสตรีมเมอร์ ยังพบอีกว่าแม้สตรีมเมอร์ไม่ได้เข้ามาสนทนากับผู้สนับสนุนในช่องสนทนา แต่สมาชิกด้วยกันยังมีความสัมพันธ์อย่างต่อเนื่อง สตรีมเมอร์เปรียบเสมือนสินค้าที่ภาพลักษณ์มีผลต่อการตัดสินใจในการรับชมและติดตาม หากสร้างผลงานและเนื้อหาที่มีคุณค่าย่อมมีผู้ให้การสนับสนุนเพื่อเป็นกำลังใจในการผลิตผลงาน และคนเรามักจะมองหาและเลือกอยู่ในสังคมที่ตนเองพึงพอใจมีตัวตนและเข้ากับผู้อื่นได้

กรอบแนวคิด



ภาพที่ 5 กรอบแนวคิดการวิจัย

วิธีการศึกษา

งานวิจัยเรื่องนี้เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ (qualitative Research) มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อความชื่นชอบของผู้ชมการไลฟ์สตรีมมิงเกมของสตรีมเมอร์ เอก Hrk โดยใช้วิธีการสัมภาษณ์ (interview)

กลุ่มผู้ให้ข้อมูลและขอบเขตการศึกษา ผู้ชมจำนวน 15 ท่าน อาศัยตามหลักการอิ่มตัวของข้อมูล (data Saturation) ซึ่งเป็นจำนวนที่พอเหมาะต่อการวิเคราะห์ในการวิจัยครั้งนี้ ใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง (purposive Sampling) ผู้ชมที่มีอายุตั้งแต่ 20 ขึ้นไปซึ่งเป็นกลุ่มที่สามารถให้ความ

ยินยอม (informed consent) ได้อย่างเต็มที่ตามหลักจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ และมีประสบการณ์ในการรับชมการไลฟ์สตรีมมิงเกมหรือคลิปบันทึกการไลฟ์สตรีมมิงเกมของเอก Hrk อย่างน้อย 5 ครั้ง เวลาในการสัมภาษณ์ท่านละ 7 – 10 นาที ดำเนินการสัมภาษณ์ระหว่างวันที่ 1 ตุลาคม พ.ศ. 2566 ถึง 31 มกราคม พ.ศ.2567

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ "แบบสัมภาษณ์" โดยเป็นแบบสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง (semi-structured interview) มีประเด็นหลักสำหรับการตั้งคำถามซึ่งสร้างจากการทบทวนวรรณกรรม เป็นคำถามปลายเปิด เพื่อให้ผู้ให้ข้อมูลสามารถตอบได้อย่างอิสระแต่ยังอยู่ในประเด็น

การตรวจสอบเครื่องมือวิจัย ผู้วิจัยได้นำแบบสัมภาษณ์ไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิด้านนิเทศศาสตร์และสื่อออนไลน์จำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบความถูกต้องคำถาม ความสมบูรณ์ และครอบคลุมของงานวิจัย พร้อมทั้งตรวจสอบความสอดคล้องระหว่างประเด็นการสัมภาษณ์กับประเด็นสำคัญที่ระบุในแนวคิดเกี่ยวกับสตรีมเมอร์ และทดลองใช้แบบสัมภาษณ์ (pre-test) กับกลุ่มตัวอย่างจำนวน 2 ท่านที่มีคุณสมบัติใกล้เคียงกับกลุ่มเป้าหมายเพื่อให้เกิดความเที่ยง (validity) และความน่าเชื่อถือ (reliability)

การวิเคราะห์ข้อมูล ใช้การวิเคราะห์เชิงธีม (thematic analysis) แจกแจงความถี่และปัจจัยที่ส่งผลต่อความชื่นชอบของผู้ชมโดยเรียงจากมากไปน้อย และนำเสนอผลวิจัยในรูปแบบสรุปเป็นตารางและพรรณนาวิเคราะห์ (descriptive analytics) ผู้วิจัยจะมีการวิเคราะห์เชื่อมโยงอธิบาย พร้อมยกตัวอย่างคำสัมภาษณ์ประกอบ การยกตัวอย่างคำสัมภาษณ์ประกอบนั้น จะถอดถ้อยคำตามต้นฉบับ ไม่มีการดัดแปลง เพื่อคงความหมายและอรรถรสจากต้นฉบับให้มากที่สุด ตลอดจนวิเคราะห์ร่วมกับบทความวิชาการ งานวิจัย และเอกสารที่เกี่ยวข้องอื่น ๆ ที่ค้นพบ

ผลการศึกษา

จากการสัมภาษณ์และวิเคราะห์ข้อมูลจากผู้ชมทั้ง 15 ท่าน พบปัจจัยที่ส่งผลต่อความชื่นชอบของผู้ชมต่อการไลฟ์สตรีมมิงเกมของสตรีมเมอร์ เอก Hrk ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 1 ตารางสรุปปัจจัยที่ส่งผลต่อความชื่นชอบของผู้ชมต่อการไลฟ์สตรีมมิงเกมของ
สตรีมเมอร์ เอก Heartrocker

ลำดับ	ปัจจัยที่ส่งผลต่อความชื่นชอบของผู้ชม	ผู้ชม 15 ท่าน (ความถี่)	ร้อยละ
1	เสียงมีเอกลักษณ์	12	80
2	การเปลี่ยนเนื้อเรื่องเกมจากภาษาอังกฤษ เป็นภาษาไทย	11	73.33
3	การสวมบทบาทเป็นตัวละครในเกม	9	60
4	ความใจเย็นในรายละเอียดเกม	8	53.33
5	ความพลุกพล่านในการบรรยาย	7	46.67
6	การสอดแทรกข้อคิด	6	40
	การเล่นเกมนับถ่วงเพื่อน	6	40
7	การเล่นเกมน่าสนใจ	3	20

จากตารางที่ 1 พบว่าปัจจัยที่ส่งผลต่อความชื่นชอบของผู้ชมต่อการไลฟ์สตรีมมิงเกมของสตรีมเมอร์ เอก Hrk จำนวนได้เป็น 8 ปัจจัยเรียงตามลำดับความถี่ ได้ดังนี้ 1) เสียงที่มีเอกลักษณ์ (ความถี่ 12 คิดเป็น 80%), 2) การเปลี่ยนเนื้อเรื่องเกมจากภาษาอังกฤษเป็นภาษาไทย (ความถี่ 11 คิดเป็น 73.33%), 3) การสวมบทบาทเป็นตัวละครในเกม (ความถี่ 9 คิดเป็น 60%), 4) ความใจเย็นในรายละเอียดเกม (ความถี่ 8 คิดเป็น 53.33%) 5) ความพลุกพล่านในการบรรยาย (ความถี่ 7 คิดเป็น 46.67%), 6) มี 2 ปัจจัย คือการสอดแทรกข้อคิดความถี่เท่ากันกับการเล่นเกมนับถ่วงเพื่อน (ความถี่ 6 คิดเป็น 40%), และ 7) การเล่นเกมน่าสนใจ (ความถี่ 3 คิดเป็น 20%)

1. เสียงที่มีเอกลักษณ์ (a unique and recognizable voice) เป็นปัจจัยที่มีผู้ชมชื่นชอบมากที่สุด สตรีมเมอร์ที่มื่อนี้เสียงที่โดดเด่น น่าติดตาม และฟังเพลิน ผู้ชมหลายท่านต่างจำได้ว่าเสียงนี้คือเสียงของเอก Hrk จุดเด่นที่สำคัญคือ *เสียงก๊อ๊ดและเสียงหัวเราะ* กล่าวคือ ก๊อ๊ดก็ก๊อ๊ดสุด

หัวเราะก็หัวเราะสุด หรือที่มีผู้ชมเรียกว่า หัวเราะอ่อย ทำให้เพิ่มความสุข ถึงอกถึงใจในการชมไลฟ์สตรีมเกม ตัวอย่างคำสัมภาษณ์จากผู้ชมคนที่ 2 ว่า “หนูชอบที่ เสียงเขาคะ เสียงหล่อ เสียงหลง เสียงกรี๊ดเวลาเขาตกใจอะไรนี้จะกะ เวลาเขาเล่นเกมก็แล้วตกใจ เขาก็ครี๊ดแบบสุดเลยอะ กรี๊ดแล้วมันลุ้นไปกับเขา” ผู้ชมคนที่ 7 ให้ข้อมูลสอดคล้องกันว่า “เสียงหัวเราะ กรี๊ดเป็นเอกลักษณ์ ได้ยินเสียงหัวเราะแล้วต้องหยุดดู” หรือ ผู้ชมคนที่ 15 กล่าวว่า “ชอบเสียงหัวเราะ สร้างเอกลักษณ์ให้ผู้คนจดจำ แะได้ยินเสียงก็ อ้อ พี่เอก hrk”

การกรี๊ดสุด การหัวเราะสุด มีความสอดคล้องกับผลวิจัยของ Kaytoue et al. (2012) ที่ศึกษาลักษณะของสตรีมเมอร์ชอคนิยมบน Twitch.tv คือลักษณะของบุคลิกภาพด้าน Neurocism (ความอ่อนไหวง่าย) ยิ่งสูงยิ่งได้รับความนิยม ลักษณะของบุคลิกภาพด้านนี้หากพบในชีวิตประจำวันจะส่งผลเชิงลบ แต่กับบริบทในเกมนั้นจะส่งผลเชิงบวกต่อความนิยมสตรีมเมอร์ เหตุผลที่เป็นเช่นนั้น ผู้วิจัยวิเคราะห์ว่า ผู้ชมรู้สึกว่ามีชีวิตชีวา เพราะมีอารมณ์เหมือนคนธรรมดาทั่วไป มีการแสดงอารมณ์ได้ชัดเจน ตกใจเมื่อผีในเกมออกมาแบบไม่ได้ตั้งใจ สตรีมเมอร์ก็กรี๊ดแตก รู้สึกจริงและเข้าถึงได้

2. การแปลเนื้อเรื่องเกมจากภาษาอังกฤษเป็นภาษาไทย (the translation of game content from English to Thai) สะท้อนให้เห็นถึงความสามารถด้านภาษาอังกฤษและการพัฒนาตัวเองตลอดเวลา จึงทำให้ผู้ชมเข้าใจในเนื้อเรื่องของเกม ประหนึ่งช่วยเปิดประตูให้ผู้ชมเข้าถึงเรื่องราวของเกมได้ลึกซึ้ง บางเกมเป็นคำศัพท์อังกฤษเฉพาะทางและยาก เช่น เกมที่เกี่ยวกับการแพทย์ หมอ พยาบาล แต่เอก Hrk ก็สามารถแปลและอธิบายให้เข้าใจได้ง่าย ตรง และไว ทั้งยังคงสื่ออารมณ์ตัวละครตัวนั้นได้ดั้งเดิม ตัวอย่างคำสัมภาษณ์ ผู้ชมคนที่ 10 กล่าวว่า “เรื่องแรกเลยครับ ทักษะการแปลเกมดีมาก ๆ บางทีผมไม่มีเวลาเล่นเกมเนื้อเรื่อง ก็สามารถดูจากพี่เอกเล่นได้ครับ” หรือผู้ชมคนที่ 8 กล่าวว่า “หนูคิดว่าศัพท์นี้ยาก แต่พี่แกแปลได้ ศัพท์ยาก ๆ พวกหมอแกก็แปลได้ แกมีพัฒนาการการแปลภาษาสูงมาก” ในประเด็นนี้มีความสอดคล้องกับ Chen (2014) ที่ได้กล่าวถึงคุณลักษณะของสตรีมเมอร์ประการหนึ่งเรียกว่า “unique language-game” หมายถึงการใช้ภาษาที่ผสมคำศัพท์เฉพาะทางในเกมเข้ากับสโลลการพากย์หรือบรรยายพูดของสตรีมเมอร์ได้อย่างลงตัว

นอกจากจะได้ดูเพื่อความสนุกแล้ว ผู้ชมยังได้เรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ อีกทั้งยังได้สร้างแรงบันดาลใจการเรียนรู้ภาษาอังกฤษให้กับผู้ชมด้วย ดังมีคำสัมภาษณ์ผู้ชมคนที่ 6 ว่า “ที่ชอบมาก ๆ เลยคือการแปลภาษาอังกฤษของเขา เขาเป็นคนหนึ่งที่เป็น inspiration ในการเรียนภาษาอังกฤษของหนู เขาแปลได้คล่องแคล่ว เขารู้ศัพท์ลึก ๆ ศัพท์เฉพาะของเกม ๆ นั้น”

เมื่อพิจารณาอย่างถี่ถ้วน ปัจจัยด้านภาษาอังกฤษมีความจำเป็นอย่างยิ่งสำหรับสตรีมเมอร์ เพราะเกมส่วนใหญ่มักใช้ภาษาอังกฤษ โดยเฉพาะเกมเนื้อเรื่องยังต้องใช้ภาษาอังกฤษมากเป็นพิเศษ ถ้าไม่มีความรู้ภาษาอังกฤษเลยก็จะทำให้การไลฟ์สตรีมมิงเกมไม่สนุก อธิบายเนื้อหาไม่ได้ คนดูที่อยากรู้เนื้อเรื่องก็จะหันไปดูช่องอื่นแทน

อนึ่ง ยังมีข้อค้นพบความสามารถในการใช้ภาษาอื่น ๆ ของเอก Hek เช่น ภาษาญี่ปุ่น และภาษาไทยอีสาน อภิษฐา กองงาม และคณะ (2023) วิเคราะห์ไว้ว่า สาเหตุที่พบภาษาญี่ปุ่นเนื่องจากเป็นเกมแอ็กชันที่ผลิตโดยค่ายเกมในประเทศญี่ปุ่น และสาเหตุที่พบภาษาไทยถิ่นอีสานเพราะต้องการเพิ่มความน่าสนใจและสร้างความสนุกสนาน ด้วยบุคลิกของคนไทยถิ่นอีสานที่มีความตลกและสนุกสนาน ทำให้กลุ่มตลกมีการนำบุคลิกของคนไทยถิ่นอีสานและภาษาไทยถิ่นอีสานไปล้อเลียน แม้กระทั่งตัวละครในภาพยนตร์ และละครโทรทัศน์ก็มักจะสร้างตัวละครตลกให้เป็นคนไทยถิ่นอีสาน ทำให้ผู้รับสารมีภาพจำเกี่ยวกับภาษาไทยถิ่นอีสานในลักษณะนี้ ประเด็นนี้ที่สตรีมเมอร์ต้องนำภาษาอีสานมาใช้บ่งบอกเป็นนัยอยู่ว่าภาษาอีสานนั้นมีอิทธิพลผู้วิจัยสำรวจต่อในเกมออนไลน์บางเกม เช่น เกม ROV ก็นำภาษาอีสานมาใช้เป็นควิกแชท (Quick Chat) คือ ระบบข้อความด่วนในเกม ที่ช่วยให้ผู้เล่นสามารถสื่อสารกับเพื่อนร่วมทีมได้อย่างรวดเร็วโดยไม่ต้องพิมพ์ข้อความเองในระหว่างการเล่นเกม เช่น “อย่าทำบ่อย”, “อิหยังวะ”, หรือ “สวัสดิ์ชุมเจ้า”

3. การสวมบทบาทเป็นตัวละครในเกม (role-playing as in-game characters) ผู้ชมรู้สึกว่าจะไม่ใช่แค่คุณเล่นเกม แต่เหมือนกำลังดูภาพยนตร์หรือการแสดง เช่น การเลียนเสียงพูดแทนตัวละครหรือใส่อารมณ์ตามสถานการณ์ในเกม ดังผู้ชมคนที่ 14 ให้ข้อมูลว่า “เขาไม่ได้เล่นไปเฉย ๆ แต่คิดถึงตัวละครในเกมด้วยว่าเป็นแบบนั้น ยังคงเอกลักษณ์ของตัวละครนั้น ๆ สวมวิญญาณตัวละครตัวนั้นลงไปด้วย” ปัจจัยนี้ไปเกาะเกี่ยวได้กับแนวคิดทางศิลปะการแสดง (performing arts)

หรือประยุกต์ศิลปะการแสดงมาใช้ในการพัฒนาสคริปต์เมอร์ เพื่อทำความเข้าใจ ตีความตัวละคร และทำการแสดงออกมาให้สมจริงมากยิ่งขึ้นที่ไม่ใช่เพียงแค่เล่นเกมอย่างเดียว

ณัฐนันท์ เฉลิมพนัส (2021) วิเคราะห์เอก Hrk ไว้ว่า เราได้เห็นความใส่ใจความรู้สึกของตัวละครในเกมอย่างถึงที่สุด ทุกครั้งที่เล่นเกม เขาไม่ได้เป็นแค่ “ผู้เล่น” ที่บังคับตัวละครไปทำภารกิจ แต่พยายามพาคุณเข้าไปนั่งอยู่กลางหัวใจของตัวละคร เขาเงินเมื่อตัวละครมีความรักสนุกเมื่อตัวละครสนุก และเศร้าเมื่อตัวละครเศร้า

4. ความใส่ใจในรายละเอียดเกม (patience and attention to in-game details) เกมแนวเนื้อเรื่องหรือเกมที่มีเควส* จำนวนมาก เอก Hrk มีความใส่ใจในรายละเอียดเล็ก ๆ น้อย ๆ ภายในเกม คุยกับ NPC** เกือบทุกตัว ไม่เร่งข้ามฉาก คัทซีน*** (cutscene) อย่างตั้งใจ ไม่กดข้ามบทสนทนา และเก็บเควสย่อยทั้งหมดให้ครบแม้จะใช้เวลานาน รวมไปถึงความใส่ใจผู้กล่าวคือ แม้จะสู้กับบอสในเกมแพ้หลายครั้ง แต่เอก Hrk จะจดจำรูปแบบการต่อสู้ของบอสตัวนั้น ๆ เอาไว้ นำมาพลิกแพลง และพัฒนาทักษะการเล่นของตัวเองจนเอาชนะได้ ตัวอย่างความคิดเห็นของผู้ชมที่กล่าวถึงความใส่ใจของเอก Hrk เช่น ผู้ชมคนที่ 5 กล่าวว่า “คำนยา ๆ เขาก็เล่นจนชนะไม่ย่อท้อ เขาชอบเก็บรายละเอียด เป็นคนขยันเก็บเควส คุยเรื่องราว ขวนเราคุยไปด้วย เล่นเกมจนสุด เก็บทุกเควส การประคองตัวละครไปได้ถึงจุดจบ เพื่อไม่ให้ตาย” และผู้ชมคนที่ 10 กล่าวว่า “ปกติเล่นเกมแนวเนื้อเรื่อง เราจะกดข้ามบทพูดตลอด เพราะมันเยอะ และบางทีก็เป็นภาษาอังกฤษที่เราไม่ได้เข้าใจทั้งหมด แต่ที่เขาตั้งใจฟังทุกประโยค มันทำให้เรารู้สึกว่าเขาให้เกียรติเกม”

* เควส (quest) คือ ภารกิจหรือเป้าหมายที่ตัวละครซึ่งผู้เล่นควบคุม (จะเป็นเดี่ยวหรือกลุ่มก็ได้) ต้องทำให้สำเร็จเพื่อรับรางวัลหรือความก้าวหน้าในเกม ซึ่งอาจอยู่ในรูปแบบของเนื้อเรื่องหลัก (main quest) เควสรองหรือเควสย่อย (side quest) หรือกิจกรรมต่าง ๆ

** NPC (non-playable character) คือ ตัวละครที่อยู่ในเกมแต่ไม่ใช่ผู้เล่นจริง มีหน้าที่เฉพาะ เช่น ให้เควสแก่ผู้เล่น ทำหน้าที่เป็น พ่อค้าหรือผู้ช่วย หรือให้ข้อมูลหรือคำแนะนำเนื้อเรื่อง

*** คัทซีน (cutscene) คือ ฉากวิดีโอในเกมที่ใช้เล่าเรื่องราว โดยผู้เล่นไม่สามารถควบคุมเกมได้ชั่วคราว เช่น ฉากที่ตัวละครหลักพบศัตรูเป็นครั้งแรก ฉากเปิดเรื่องหรืออธิบายภูมิหลังของโลกในเกม ฉากจบที่สรุปชะตากรรมของตัวละคร

5. ความพลั้วไหวในการบรรยาย (fluency and charisma in narration) ปัจจัยนี้ทำให้ผู้ชมส่วนใหญ่ตอบไปทำนองเดียวกันว่าทำให้ “เฟลิดเฟลิน” คำว่า เฟลิดเฟลิน หมายถึง สนุกสนานไม่รู้จักเบื่อ สนุกสนานจนลืมกังวล (พจนานุกรมราชบัณฑิต, 2554) อธิบายคือ มีความไหลลื่นในการบรรยาย โดยที่ไม่ว่าผู้สังเกตจะปิดหรือเปลี่ยนหนี ผู้ชมคนที่ 9 ให้สัมภาษณ์ว่า “เขาพากย์เกมมันมีความไหลลื่น ธรรมชาติ ไม่ฝืน ในสไตล์ของตัวเองแต่ถ่ายทอดให้คนดูรู้สึกสนุกสนานเอ็นจอยเฟลิดเฟลินกับการดูคลิ๊ป ๆ นึงเป็นชั่วโมงได้” หรือผู้ชมคนที่ 13 กล่าวว่า “เล่นเกมแล้วพูดไปเรื่อย การใส่เกม หรือการพูดทักษะอะไรหลาย ๆ อย่าง ทำให้ดูแบบว่าคล่องตัวลื่น แล้วมันดูน่าสนใจ” ซึ่งคำตอบที่ว่า พูดไปเรื่อย ทำให้ผู้วิจัยคิดเชื่อมโยงถึงข้อความหนึ่งที่คนไทยมักเชวกันเองว่า “คนไทยชอบพูดไปเรื่อย” ซึ่งจะจริงหรือไม่จริงนั้นก็ไม่ทราบได้แน่ แต่มีครูกรีน นิธิวัชร ดันติภัสร์ศิริ (2567) จากสถาบัน The Modern Melody อธิบายถึงข้อดีของการพูดไปเรื่อยในทางจิตวิทยาว่า “การพูดไปเรื่อยกับใครมันคือการที่บอกเขาทางอ้อมว่าเราสบายใจที่จะอยู่กับเขา เช่น เรามีเพื่อนที่สนิท ๆ กันมากคุยกันเรื่อง a สักพักไปต่อเรื่อง b ไปต่อเรื่อง c สักพักไปเรื่อง ก ข ค ง งมากมาทะเลเรื่องนี้ได้ยัง ใจก็ไม่รู้” น่าจะกล่าวได้ว่าลักษณะการพูดไปเรื่อยของเอก Hrk นั้นช่วยให้ผู้ชมรู้สึกสบายใจและสร้างความสนิทมากขึ้น และอีกประเด็นคือความคล่องในการแปลเนื้อเรื่องจากภาษาอังกฤษเป็นภาษาไทยอันมีความสัมพันธ์กับปัจจัยความพลิ้วไหวในการบรรยาย มีผู้ชมคนที่ 2 กล่าวว่า “ในการแปลของเขามันตรงและไว” สะท้อนถึงความโดดเด่นทักษะทางภาษาอังกฤษของเอก Hrk เพิ่มเข้าไปอีก

อนึ่ง ที่ผู้วิจัยใช้คำว่าพลั้วไหว ก็เพราะว่ามีความเหมาะสมเมื่อพูดถึงการบรรยายหรือการเล่าเรื่อง เพราะให้ภาพของการเคลื่อนไหวที่มีชีวิตและมีความรู้สึกมากกว่าคำอื่น ๆ เช่น ราบรื่น ไหลลื่น ลื่นไหล หรือคล่องแคล่ว แต่ก็นับว่ามีความหมายไปในทางเดียวกัน

6. การสอดแทรกข้อคิด (integration of meaningful insights) และการเล่นกับแก๊งเพื่อน (collaborative gameplay with friends) การสอดแทรกข้อคิด เอก Hrk ยังเป็นผู้ถ่ายทอดข้อคิดและมุมมองชีวิตผ่านการเล่นเกม เช่น ช่วงท้ายของเกมหรือหลังจากจบเนื้อเรื่องสำคัญ มักจะสอดแทรกข้อคิดจากเรื่องราวในเกมมาสู่ชีวิตจริงของผู้ชม ดังคำสัมภาษณ์จากผู้ชมคนที่ 15 ว่า “หลังจากที่เขาเล่นเกม ๆ นึงจบแบบ ending เขาจะฝากข้อคิดของเกมนั้น ๆ ไว้เสมอ ข้อคิดที่สามารถนำมาปรับใช้

ในชีวิตจริงของคนเราได้ครับ” ประเด็นนี้สะท้อนไปถึงสถานะความเป็นผู้ใหญ่อีกด้วย กล่าวคือ มุมหนึ่งเวลาจริงจังก็แสดงถึงความจริงจังมีเหตุผล อีกมุมเวลาจะสนุกสนานก็เอ็นเตอร์เทนผู้ชมเต็มที่ มีผู้ชมกล่าวว่านับถือในทัศนคติและเป็นคนให้คำปรึกษาที่ดีได้

การเล่นกับแก๊งเพื่อนหรือเรียกว่าดี* แก๊งของเอก Hrk ชื่อว่า “โยะโยะแฟมิลี่” หรือบางคนรู้จักในชื่อ “ไส่นัวแฟมิลี่” สมาชิกกลุ่ม เช่น กล้า CigaretteS ไปได้ iamSometimes เจมส์ Jamezconer พี่ Mr.Yeam แพทตี้ Patiizz และกาย Zylmazter (CJonia, 2020) แก๊งนี้มีความเป็นกันเองและมีเคมีที่เข้ากัน ซึ่งสร้างความสนุกและอบอุ่นระหว่างการสตรีมเกม สมาชิกแต่ละคนมีบุคลิกที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว ตัวอย่างข้อมูลจากผู้ชมคนที่ 11 “คือเขาไม่ได้เล่นคนเดียว เอาเพื่อนที่รู้จัก หรือเอาเพื่อนในแก๊ง คนนั้นก็สนุก คนนี้ก็สนุก รวมกันมัน ได้พูดคุย เห็นมุมมองหลาย ๆ คน มันไม่ได้ขัดกัน มันลงตัว มันเข้ากัน” หรือผู้ชมคนที่ 9 กล่าวว่า “ชอบที่เขาเล่นกับกลุ่มเขา เวลาเขาเล่นเป็นกลุ่ม เหมือนเขาคุยแล้วรู้กัน”

นอกจากนี้ ผู้วิจัยสำรวจคลิปการไลฟ์สตรีมมิงเกมช่องยูทูปของเอก Hrk พบว่า 3 อันดับแรกที่ได้รับความนิยมสูงสุดเป็นเกม In Silence, Goose Goose Ducks และ Among us ซึ่งเป็นเกมที่รูปแบบการเล่นกันแบบดีหรือเล่นกับแก๊งเพื่อนดังที่ได้กล่าวในย่อหน้าที่ผ่านมา มีผู้ชมท่านหนึ่งให้ข้อมูลต่อการเล่นเกมกันเป็นดีแบบนี้ว่า “นัวดี” ผู้วิจัยเห็นว่าคำว่า “นัว” น่าสนใจที่จะขบคิดต่อเพราะมีความเชื่อมโยงถึงชื่อแก๊งของเอก Hrk อีกด้วย “นัว” ในถิ่นอีสานแปลว่า ครบเครื่องหรือครบรส (MICHELIN Guide, 2023) ถ้าภาษาญี่ปุ่นเรียกว่ารส “อูมามิ” สะท้อนถึงความลงตัวและกลมกล่อมของอาหาร แต่งานวิจัยครั้งนี้ผู้ชมนำมาใช้เรียกเป็นผลของความรู้สึกหนึ่งในการสื่อสาร และสามารถเปรียบเทียบได้เข้ากันทำให้เห็นภาพชัดขึ้น อธิบายคือ ด้วยคุณลักษณะและเอกลักษณ์เฉพาะตัวของเอก Hrk พร้อมกับการเสริมทัพจากแก๊งเพื่อนที่รู้จักกันและเอกลักษณ์

* คำว่า “ดี” เป็นคำทับศัพท์จากภาษาอังกฤษว่า “party” ซึ่งหมายถึงกลุ่มผู้เล่นที่รวมตัวกันเพื่อทำภารกิจร่วมกัน เช่น เกมแนว MMORPG ย่อมาจาก Massive Multiplayer Online Role-Playing Game (เกมออนไลน์ผู้เล่นจำนวนมากแบบเล่นตามบทบาท) ผู้เล่นต้องการความร่วมมือจากสมาชิกในทีมเพื่อเอาชนะศัตรูหรือผ่านด่านต่าง ๆ เช่น Final Fantasy, XIV Online หรือ World of Warcraft และรวมถึงประเภทเกมที่มีผู้เล่นหลายคนรวมตัวกันในรอบเดียวกัน โดยมีปฏิสัมพันธ์กันในเกมไม่ว่าจะเป็น หอคอยล่อ ไรต์สวอน เป็นต้น เช่น Among us

เฉพาะตัวของเพื่อน ๆ แต่ละคน จึงทำให้การไลฟ์สตรีมเกมของเอก Hrk มีรสชาติอร่อยครบเครื่อง และลงตัว

7. การเล่นเกมเก่ง (gaming skills) เป็นปัจจัยที่มีความถีน้อยที่สุด ผู้ชมหลายท่านไม่ค่อยได้กล่าวถึงประเด็นนี้หรือหากกล่าวก็จะบอกตรง ๆ เลยว่า ไม่จำเป็นต้องเล่นเกมเก่ง ตัวอย่างผู้ชมคนที่ 14 กล่าวว่า “การเล่นเกมเก่งไม่เกี่ยวข้องจะต้องมีคนติดตาม ไม่ต้องเก่งเกม ความที่เล่นเกมไม่เก่ง ก็จะกลายเป็นจุดฮาของเขาแทน คนชอบดูอะไรตลก ๆ” หรือผู้ชมคนที่ 3 บอกตรง ๆ เลยว่า “ไม่จำเป็นต้องเก่งเกม” มีการศึกษาของ Kaytoue et al. (2012) ที่สอดคล้องกันว่า ความนิยมของสตรีมเมอร์ชื่อ Steven Bonnell II มาจากความสามารถในการสร้างความบันเทิงมากกว่าฝีมือการเล่นเกม อย่างไรก็ตาม ก็พบว่าผู้ชมที่ชื่นชอบทักษะการเล่นเกมเก่งบ้าง ซึ่งทำให้เกิดความลื่นไหล เมื่อวิเคราะห์แล้วปัจจัยนี้จะไปช่วยเสริมปัจจัยที่ 5 คือความพรูว์ไวด้านการบรรยายหรือการพากย์เกมได้มากยิ่งขึ้น ซึ่งเป็นปัจจัยที่มองข้ามไปไม่ได้

อภิปรายผล

“สตรีมเมอร์” ที่ไม่ใช่แค่การเล่นเกมแต่คือ “การทำโชว์”

ผลการวิจัยทั้ง 8 ปัจจัยที่ส่งผลต่อความชื่นชอบของผู้ชมต่อการไลฟ์สตรีมมิงเกมของสตรีมเมอร์ เอก Hrk นั้น วิเคราะห์ได้ว่า จัดเป็นกลวิธีหรือกลยุทธ์ในการเอ็นเตอร์เทน ขยายความคือ ปัจจัยเหล่านี้สามารถช่วย “กระตุ้น” อารมณ์ของผู้ชมให้เกิดความสนใจ ฟังพอใจ เพลิดเพลิน และติดตามชมการไลฟ์สตรีมเกมไปจนจบได้ ผู้วิจัยจึงขอเรียกในบทอภิปรายนี้ว่า “การทำโชว์” จะเห็นได้ว่าการเป็นสตรีมเมอร์ยอดเยี่ยมต้องเป็นอะไรที่มากกว่าแค่การมาเล่นเกมโชว์ธรรมดา ๆ แต่ต้องอาศัยบุคลิกลักษณะที่โดดเด่น ความรู้และทักษะต่าง ๆ ที่ถูกสั่งสมและฝึกฝนมาจนชำนาญ จึงทำให้โชว์ไลฟ์สตรีมมิงเกมนั้นมีคุณภาพน่ารับชม โดยผู้วิจัยจะอภิปรายปัจจัยต่าง ๆ เพิ่มเติมผ่านแต่ละประเด็น ดังนี้

ประเด็นแรกความสำคัญของ “เสียง” จากผลการวิจัยจะเห็นว่าเสียงส่งผลต่อความชื่นชอบของผู้ชมมากที่สุด งานวิจัยของชญานิ ฉลาดธัญญกิจ (2564) ระบุว่าเสียงสามารถสร้างอารมณ์และความผ่อนคลายให้ผู้ฟังได้อย่างมีประสิทธิภาพ และเป็นองค์ประกอบที่ขาดไม่ได้ในการสร้าง

ความสัมพันธ์ระหว่างผู้พูดและผู้ฟังในสื่อเสียง และเมื่อพิจารณาการไลฟ์สตรีมเกมของเอก Hrk นอกจาก “เสียงที่มีเอกลักษณ์” แล้ว ยังเป็นปัจจัยสำคัญในการขับเคลื่อนปัจจัยอื่น ๆ ให้โดดเด่นด้วย เช่น การสวมบทบาทเป็นตัวละครในเกม เอก Hrk ไม่ได้ใช้ร่างกายตัวเองในการแสดงแต่คือใช้เสียงในการแสดงเป็นตัวละครนั้น ๆ ซึ่งต้องเข้าถึงอารมณ์ของตัวละครและที่สำคัญต้องแสดงถึงเสียงที่หลากหลายตามตัวละครที่ปรากฏในเกมนั้นด้วย สตรีมเมอร์ต้องทำตัวคล้ายกับโฮว์การ แสดงให้ผู้ชม และต้องเป็นการแสดงที่มีคุณภาพ สมจริง ดังที่มีผู้ชมยืนยันว่าเอก Hrk “สวมวิญญาณตัวละครตัวนั้นลงไปด้วย” สะท้อนให้เห็นว่าผู้ที่มาเป็นสตรีมเมอร์ต้องให้ความสำคัญเรื่อง “เสียง” และฝึกฝนการใช้เสียงให้ชำนาญ

ประเด็นที่สอง การไลฟ์สตรีมมิงเกมของเอก Hrk สามารถพิจารณาได้ว่าเป็นประเภท การพูดแบบสาระบันเทิง (edutaining speech) กล่าวคือ เราจะเห็นได้จากปัจจัยด้านการการเปลี่ยนเนื้อ เรื่องจากภาษาอังกฤษเป็นภาษาไทยและการแทรกข้อคิด ทำให้ผู้ชมได้รับความรู้ทั้งด้านภาษาและ ข้อคิดที่สามารถนำไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันด้วย ซึ่งผู้ชมไม่ได้รับเพียงแค่ความบันเทิงไป เท่านั้น ซึ่งผู้ชมได้รับทั้งสาระพร้อมกับความบันเทิง

ประเด็นที่สาม การสร้างความใกล้ชิดกับผู้ชมผ่านการเล่นเกมกับแก๊งเพื่อน การเล่นเกมกับแก๊งเพื่อนของเอก Hrk สะท้อนถึงบริบทการสื่อสารแบบเป็นกันเอง (intimate communication context) กล่าวคือ ภาษาที่ใช้จะเป็นภาษาที่ใช้กันในกลุ่มเพื่อน อาจมีคำหยอกล้อ คำแซว ผู้ชมจะ สัมผัสถึงบรรยากาศเหมือน “เพื่อนคุยกัน” ทำให้ผู้ชมรู้สึกใกล้ชิดมากยิ่งขึ้นเหมือนนั่งอยู่ในวง เพื่อนสนิท ทำให้เกิดความรู้สึกผูกพันและไว้วางใจกัน

ประเด็นที่สี่ ความพร้อมไหวในการบรรยาย ซึ่งการที่สตรีมเมอร์เอก Hrk จะพลีไหว ได้นั้น ต้องผ่านการ “สั่งสม” ทั้งองค์ความรู้ ความเข้าใจบริบทในแต่ละเกม คลังคำศัพท์ วิธีการใช้ โปรแกรม และทักษะต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการไลฟ์สตรีมเกมมากมายพอ เพื่อสามารถบรรยายหรือ พากย์ได้อย่างคล่องแคล่วไม่สะดุด และการไลฟ์สตรีมเกมไม่สามารถคาดการณ์ล่วงหน้าได้ ทั้งหมด เช่น เกมมีเหตุการณ์ไม่แน่นอน ศัตรูมาโจมตีไม่คาดคิด เควสมีเงื่อนไขเปลี่ยน หรือผู้ชม คอมเมนต์ถามสด ๆ สตรีมเมอร์ก็ต้องแก้ไขหรือปรับเปลี่ยนตามสถานการณ์ที่เกิดขึ้น กล่าวอีก อย่างคือสตรีมเมอร์ควรมีทักษะการค้นสด (improvisation)

ประเด็นสุดท้าย การเล่นเกมเก่งอาจช่วยให้สตรีมเมอร์ได้รับความนิยมมากขึ้น ถึงแม้ว่าผลการวิจัยนี้ไม่ได้สะท้อนว่าการเล่นเกมเก่งเป็นปัจจัยสำคัญต่อความชื่นชอบของผู้ชม แต่จากการสำรวจงานวิจัยที่เกี่ยวข้องก็พบว่ามีผลวิจัยที่มึใจความถึงความสำคัญของการเล่นเกมเก่ง เช่น งานวิจัยของปาริชาติ สังเกต (2565) เรื่อง “คุณลักษณะของเกมสตรีมเมอร์ที่ประสบความสำเร็จในประเทศไทย” ที่ได้อธิบายถึงคุณลักษณะของเกมสตรีมเมอร์ประการหนึ่งคือ การเป็นนักแข่งขัน มืออาชีพเพราะสามารถแบ่งปันความรู้และประสบการณ์ในเกมได้อย่างน่าเชื่อถือ หรือ บทความวิจัยของ Zhao et al. (2020) เรื่อง “Understanding Characteristics of Popular Streamers on Live Streaming Platforms: Evidence from Twitch.tv.” ผลการวิจัยตอนหนึ่งบอกว่า ผู้เล่นที่มีความเป็นมืออาชีพมีแนวโน้มที่จะดึงดูดฐานผู้ชมที่ใหญ่กว่า นอกจากผลการศึกษาที่กล่าวมานั้น หากเราวิเคราะห์เชื่อมโยงถึงสตรีมเมอร์ผู้มีชื่อเสียงระดับต้น ๆ ของโลกอย่างไทเลอร์ เบลวินส์ (tyler blevins) หรือรู้จักกันในชื่อ “นินจา” (ninja) ก็พบว่ามีทั้งการไลฟ์สตรีมเกมที่น่าสนใจและเล่นเกมเก่งด้วย Master Class (2022) กล่าวถึงสไตล์การสตรีมของนินจาไว้ว่า “high-energy performance style and cunning set of gaming skills” แปลเป็นไทยคือ การแสดงที่เต็มพลังและทักษะการเล่นเกมอันชาญฉลาด ผู้วิจัยเสริมประเด็นนี้ต่อว่า สตรีมเมอร์ที่มีฝีมือการเล่นที่เก่ง เมื่อเผชิญหน้ากับบอสใหญ่หรือด่านที่มีความท้าทายสูง จะทำให้ผู้ชมรู้สึกตื่นเต้นมากขึ้น ซึ่งสามารถเทียบเคียงได้กับเรารับชมการแข่งขันกีฬาที่คู่แข่งมีฝีมือสูสีกันหรือเรียกว่ามวยคู่เอก ผู้ชมจะสัมผัสถึงความสนุกและลุ้นระทึกกับการแข่งขันครั้งนั้นอย่างเข้มข้น และยังมีบทความวิจัยของ Schofield and LeDone (2019) เรื่อง “The motivations of video game streamers and their viewers” ซึ่งในบทอภิปรายได้มีการกล่าวถึงความสัมพันธ์ของสตรีมเมอร์ เกมที่มีความท้าทาย และผู้ชมไว้ว่า การดูสตรีมเมอร์เผชิญหน้ากับความท้าทายนั้นอาจทำให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกเชื่อมโยงกับสถานการณ์ของสตรีมเมอร์ได้ ความสัมพันธ์ที่แน่นไปที่ความท้าทายเช่นนี้อาจเพิ่มความเพลิดเพลินและความบันเทิงให้กับผู้ชมในการที่ได้เห็นสตรีมเมอร์สามารถเอาชนะความท้าทายที่ยากเกินกว่าความสามารถของผู้ชมเองได้

โดยสรุป หากย้อนกลับไปยังนิยามของคำว่า “สตรีมเมอร์” หมายถึงบุคคลที่ทำหน้าที่พูดคุย บรรยาย หรือพากย์เกมไปพร้อมกับการเล่นเกมแบบถ่ายทอดสด ซึ่งสาระสำคัญของการเป็นสตรีมเมอร์นั้นจะอยู่ที่ทักษะด้านการสื่อสารเป็นส่วนใหญ่ เพื่อสร้างความบันเทิงให้กับผู้ชม แต่ถ้า

สตรีมเมอร์มีความสามารถในการเล่นเกมได้ดีควบคู่กันไป ก็จะถือเป็นคุณลักษณะเสริมช่วยเพิ่มคุณค่าของสตรีมเมอร์และ ไลฟ์สตรีมเกมได้น่าสนใจมากยิ่งขึ้น นอกจากนี้ยังสามารถเป็นคำตอบเพิ่มเติมในการศึกษาของชยาภัทร ว่องศิริพร (2562) ที่ได้ศึกษาเส้นทางอาชีพและการพัฒนาอาชีพสตรีมเมอร์ในประเทศไทย ได้อธิบายถึงขั้นตอนการเตรียมพร้อมและเริ่มต้นลงมือทำอาชีพไว้ว่า จะต้องวางแผนเป็นสตรีมเมอร์ที่สร้างสรรค์ผลงานแบบสนุกสนานหรือเป็นสตรีมเมอร์ที่เป็นนักกีฬาแข่งเกม ซึ่งใจความนี้ให้เลือกทางใดทางหนึ่ง แต่จากการอภิปรายที่ผ่านมาเราสามารถเพิ่มได้อีกหนึ่งทางก็คือ สามารถเป็นสตรีมเมอร์ที่สร้างสรรค์ผลงานแบบสนุกสนานและเป็นสตรีมเมอร์ที่เป็นนักกีฬาแข่งเกมไปพร้อมกันได้

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะสำหรับการศึกษาค้างต่อไป

1. บทความวิจัยนี้เป็นการวิจัยเฉพาะผู้รับสาร (receiver) เท่านั้น ครั้งต่อไปสามารถขยายการวิจัยฝั่งผู้ส่งสาร โดยการสัมภาษณ์เชิงลึกต่อได้ และการวิเคราะห์เนื้อหาเกมของผู้ส่งสารนำมาไลฟ์สตรีมมิง ประเด็นต่อมา คือข้อจำกัดของกลุ่มเป้าหมายเป็นผู้ชมที่มีประสบการณ์ในการรับชมไม่น้อยกว่า 5 ครั้งเท่านั้น และกลุ่มตัวอย่างทั้ง 15 ท่านส่วนใหญ่จะชมคลิปบันทึกไลฟ์สตรีมมิงเกมย้อนหลัง จึงค่อนข้างขาดบริบทแบบเรียลไทม์จริง ๆ หากได้ศึกษากลุ่มแฟนด้อมโดยตรง (fandom) จะเห็นข้อมูลเชิงลึกในหัวข้ออื่น ๆ เพิ่มเติม เช่น การโต้ตอบเพื่อมีปฏิสัมพันธ์กับกลุ่มแฟนด้อมที่ใดเนทาให้

2. การวิจัยนี้ระบุขอบเขตการวิเคราะห์อยู่ที่คลิปวิดีโอบันทึกไลฟ์สดหรือขณะไลฟ์สตรีมมิงเกมเท่านั้น จึงยังไม่ได้เห็นกระบวนการทั้งหมดตั้งแต่การเตรียม การวางแผน และการประเมินผู้ชมในภายหลัง ซึ่งอีกปัจจัยหนึ่งถึงสองที่ผู้วิจัยตั้งสมมติฐานไว้ว่าจะส่งผลต่อความชื่นชอบด้วยการไลฟ์สตรีมมิงเกมอย่างสม่ำเสมอและมีเวลาที่ชัดเจน

3. สตรีมเมอร์ในเมืองไทยมีหลายท่านที่ได้รับความนิยม และมีเอกลักษณ์ของตัวเองแตกต่างกันไป หากได้ศึกษาเชิงเปรียบเทียบระหว่างสตรีมเมอร์ จะเห็นจุดร่วมที่มีพื้นฐานของผู้ที่จะเป็นสตรีมเมอร์และจุดต่างในเรื่องของความโดดเด่น เอกลักษณ์ และเทคนิคเฉพาะ รวมไปถึง

ข้อควรระวังในการเป็นสตรีมเมอร์ เพื่อเป็นองค์ความรู้ให้กับสตรีมเมอร์มือใหม่ได้ฝึกฝนและพัฒนาตัวเองต่อไปเพื่อเป็นสตรีมเมอร์ที่มีคุณภาพในอนาคต

ข้อเสนอแนะสำหรับการนำผลการศึกษาไปใช้ประโยชน์

1. บทความวิจัยนี้สามารถนำไปใช้ประโยชน์ในการพัฒนาการสร้างสรรค์เนื้อหาของผู้ผลิตคอนเทนต์เกมรายอื่น ๆ สามารถนำไปเป็นแนวทางวางแผนและเตรียมตัวการเป็นสตรีมเมอร์มืออาชีพ ปัจจัยที่ค้นพบทั้ง 8 ปัจจัย นำไปวิเคราะห์และประยุกต์ใช้ให้เหมาะสมกับบุคลิกภาพของตนเอง ไม่ว่าจะเป็นการใช้เสียง ทักษะการแปลภาษาให้เข้าถึงผู้ชม การเล่นเกมถึงการแสดงโชว์ เพื่อสร้างสตรีมเมอร์ในแบบฉบับของเราเอง และหากประสบความสำเร็จในการเป็นสตรีมเมอร์ ก็จะสามารถทำเป็นอาชีพสร้างรายได้ให้กับตัวเราเองได้อย่างมั่นคงอีกด้วย หรืออย่างน้อยก็ได้ใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ และเปลี่ยนมุมมองต่อการเล่นเกมในเชิงบวกมากขึ้น

รายการอ้างอิง

- ชญานิ ฉลาดชัยญกิจ. (2564). *การสร้างสรรค์สื่อเสียงเพื่อสร้างความผ่อนคลาย: เทียวทิพย์ เอเอส เอ็มอาร์ ทราเวล พอดแคสต์*. (โครงการงานนิพนธ์ปริญญาโทบริหารบัณฑิต).
- มหาวิทยาลัยรามคำแหง. กรุงเทพฯ.
- ชยาภัทร ว่องศิริพร. (2562). *การศึกษาเส้นทางอาชีพและการพัฒนาอาชีพสตรีมเมอร์ (Vido Game Streamer) ในประเทศไทย*. (การค้นคว้าอิสระบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต).
- มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์. กรุงเทพฯ.
- ชาคริต ธนังมาโนชญ์, ศศิพรรณ บิลมาโนชญ์ และ สุเทพ เดชะชีพ. (2564). พฤติกรรมการเปิดรับชมความพึงพอใจและการใช้ประโยชน์ในการรับชมการแข่งขันอีสปอร์ตในรูปแบบสตรีมมิงผ่านช่องทางเฟซบุ๊กของนักศึกษา มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต. *วารสารนิเทศสยามปริทัศน์*, 20(1), 30-43.

ซัชชัย หวังวัฒนา. (2563). 'สตรีมเมอร์' อาชีพคนรุ่นใหม่ รายได้หลักแสน. สืบค้นจาก

<https://www.bangkokbiznews.com/social/886031>

ณัฐนันท์ เกลิมพนัส (2021). #วันเกิดใครจะไม่ปวดอก Heartrocker ชายปริศนาผู้เป็นทั้งความรัก
ความสุข เสียงหัวเราะ และแรงบันดาลใจ. สืบค้นจาก [https://thestandard.co/eak-](https://thestandard.co/eak-heartrocker/)

[heartrocker/](https://thestandard.co/eak-heartrocker/)

นิธวัชร ดันติกส์ศิริ. (2567). คนไทยพูดไปเรื่อย จริงหรือไม่. สืบค้นจาก

<https://www.youtube.com/shorts/16JMpch49e0>

ไทยรัฐออนไลน์. (2558). พาไปส่อง! MR.Heart Rocker นักแคสเกม อันดับ 1 เมืองไทย ผู้ติดตาม
ล้านกว่าคน. สืบค้นจาก <https://thairath.co.th/content/512564>

ปาริชาติ สังเกต. (2565). คุณลักษณะของเกมสตรีมเมอร์ที่ประสบความสำเร็จในประเทศไทย.

(ปริญญาณิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. กรุงเทพฯ.

พจนานุกรมราชบัณฑิต. (2554). เพลิดเพลิน. สืบค้นจาก <https://dictionary.orst.go.th>

อนัศยา อินทโชติ. (2565). การตัดสินใจติดตามและสมัครเป็นผู้สนับสนุนสตรีมเมอร์

บนแพลตฟอร์ม Facebook Gaming. (สารนิพนธ์การจัดการมหาบัณฑิต).

มหาวิทยาลัยมหิดล. กรุงเทพฯ.

อภิษฎา กองงาม, ดำรง นันทผาสุข และ อรทัย สุทธิ. (2566). การสลับภาษาในการแคสเกม

SEKIRO: Shadows Die Twice ของช่องยูทูป เอก HEARTROCKER.

วารสารวิจิตรวรรณสาร, 7(2), 91-144.

Byrne, D. (1971). *The attraction paradigm*. New York: Academic Press.

Cambridge Dictionary. (n.d.). *Streamer*. Retrieved from

<https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/streamer>

Chen, F. (2014). Toward a hermeneutic narratology of interactive digital storytelling. In A.

Mitchell, C. Fernández-Vara,& D. Thue (Eds.), *Interactive storytelling: 7th*

International Conference on Interactive Digital Storytelling, ICIDS 2014, Singapore,

November 3–6, 2014, Proceedings (pp. 125–133). Springer International Publishing

Switzerland. https://doi.org/10.1007/978-3-319-12337-0_12

Garena Academy. (n.d.). สตรีมเมอร์. สืบค้นจาก <https://www.garenaacademy.com/job/game-player-caster/streamer>

Cialdini, R. B. (2001). *Influence: Science and practice* (4th ed.). Boston: Allyn & Bacon.

CJonia. (2020). มาทำความรู้จักกับเขาคณนี้ " พี่เอก HRK ". สืบค้นจาก https://intrend.trueid.net/article/มาทำความรู้จักกับเขาคณนี้-พี่เอก-hrk-trueidintrend_79237

Dion, K., Berscheid, E., & Walster, E. (1972). What is beautiful is good. *Journal of Personality and Social Psychology*, 24(3), 285–290.

Kaytoue, M., Silva, A., Cerf, L., Meira Jr, W., & Raïssi, C. (2012). Understanding characteristics of popular streamers on live streaming platforms: Evidence from Twitch.tv. In *Proceedings of the 21st International Conference on World Wide Web (WWW '12)* (pp. 1181–1188). ACM. Retrieved from <https://dl.acm.org/doi/10.1145/2187980.2188259>

MasterClass. (2022). Tyler 'Ninja' Blevins's esports career and achievements. Retrieved from <https://www.masterclass.com/articles/tyler-ninja-blevins-esports-career-and-achievements>

Meta. (n.d.). เริ่มต้นค่าการสตรีมของคุณ | ครีเอเตอร์ Facebook Gaming. สืบค้นจาก https://www.facebook.com/fbgaminghome/creators/getstarted?locale=th_TH

MICHELIN Guide. (2023). “นิว” แบบอีสานคืออะไร และทำไมอาหารต้องถึงรสนั้น. สืบค้นจาก <https://guide.michelin.com/th/th/article/features/on-the-culinary-trail-the-nuea-taste-of-isan>

Ongkrutraksa, W. (2022). Exposures, attitudes, and behavioral responses of young consumers toward product placement through YouTube video-game streaming. *International Journal of Electronic Commerce Studies*, 13(3), 45–68. <https://doi.org/10.7903/ijecs.2113>

- Perez, C. (2019). *Everything You Need to Know About a Streamer and Streaming*. Retrieved from <https://www.esportstalk.com/blog/what-is-a-streamereverything-you-need-to-know-342>
- Reis, H. T., & Aron, A. (2008). Love: What is it, why does it matter, and how does it operate?. *Perspectives on Psychological Science*, 3(1), 80–86.
- Schofield, D., & LeDone, R. (2019). The motivations of video game streamers and their viewers. *Screen Thought*, 3(1), 1-13.
- Twitch Creator Camp. (n.d.). คู่มือเพื่อการเริ่มต้นสตรีมบน Twitch ได้อย่างรวดเร็ว. สืบค้นจาก <https://www.twitch.tv/creatorcamp/th-th/paths/going-live/quick-start-guide-to-streaming-on-twitch/>
- Thomas Thailand. (n.d.). ทำไมใคร ๆ ก็หลงรักพีเอก HRK (HEARTROCKER) สตรีมเมอร์มือทองของไทย. สืบค้นจาก <https://thomasthailand.co/business/social-media->
- Taylor, T. L. (2012). *Raising the stakes: E-sports and the professionalization of computer gaming*. Massachusetts: MIT.
- Taylor, T. L. (2018). *Watch me play: Twitch and the rise of game live streaming*. Retrieved from https://press.princeton.edu/books/paperback/9780691183558/watch-me-play?srsltid=AfmBOoo9J2CuzSIN_fNopnKJ0_BIkTFck18AZwE5CyAguFSzdLTZR3O-
- Zhao, K., Hu, Y., Hong, Y., & Westland, J. C. (2020). Understanding characteristics of popular streamers on live streaming platforms: Evidence from Twitch.tv. *Journal of the Association for Information Systems*, 22(4), 1–27.