

เอกสารการประชุมงานวิจัย
ระดับบัณฑิตศึกษาด้านนิเทศศาสตร์
วันจันทร์ที่ 27 กรกฎาคม 2558
อาคารมงกุฎสมมติวงศ์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

Proceedings of the
Graduate Research Conference in Communication Arts 2015
Jul 27, 2015

สราวุธ อนันตชาติ
บรรณาธิการ

จัดโดย
บัณฑิตศึกษา คณะนิเทศศาสตร์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

คุณลักษณะและการสร้างบทบาทของยูทูปเบอร์ที่มีชื่อเสียงบนสื่อวิดีโอออนไลน์ยูทูป
กรณีศึกษา เกมแคสเตอร์
CHARACTERISTIC AND ROLE MAKING OF FAMOUS YOUTUBERS ON YOUTUBE
A CASE STUDY OF GAME CASTERS

ชนิษฐา สกลปิยะวงศ์^{*}
CHANITTHA SAKONPIYAWONG

ชุติสันต์ เกิดวิบูลย์เวช^{*}
CHUTISANT KERDVIBULVECH

บทคัดย่อ

บทความฉบับนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อค้นหาคุณลักษณะ และศึกษารูปแบบการนำเสนอตัวตนของเกมแคสเตอร์ที่มีชื่อเสียงบนสื่อวิดีโอออนไลน์ยูทูป ใช้ระเบียบวิธีวิจัยเป็นการวิจัยเชิงคุณภาพโดยมีกลุ่มตัวอย่างเป็นบุคคลที่เป็นเกมแคสเตอร์จำนวน 5 คน ใช้เครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลจากการสัมภาษณ์ทั้งแบบไม่เป็นทางการและแบบเจาะลึก รวมถึงการสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วมของผู้วิจัย

ผลการวิจัยพบว่าการนำเสนอตัวตนของกลุ่มตัวอย่างเป็นไปในแนวทางของการสร้างบทบาทความเป็นผู้นำในการสร้างความบันเทิงโดยการใช้เกมเป็นสื่อและการเป็นแนวหน้าในการเปลี่ยนแปลงสังคมไปในทิศทางที่ดี รูปแบบการแสดงออกจะเป็นการยึดหลักการใช้วาจาสุภาพ มีความประณีตในการออกแบบเนื้อหาที่มีความสร้างสรรค์และแปลกใหม่ มีวุฒิภาวะและความน่าเชื่อถือที่ซึ่งสามารถสร้างความเชื่อมั่นให้แก่ผู้ติดตามได้

ผลการค้นหาคุณลักษณะของเกมแคสเตอร์ที่มีชื่อเสียงบนสื่อวิดีโอออนไลน์ยูทูป พบว่าสามารถแบ่งลักษณะสำคัญได้แบ่งออกเป็น 6 ประการแบบกว้างๆ ได้แก่ 1. เป็นผู้กระตือรือร้นในการเปิดรับหรือแสวงหาข่าวสารใหม่ ๆ รวมถึงนวัตกรรมเกี่ยวกับสิ่งที่ตนเองสนใจ 2. เป็นผู้รับความคิดเห็นมาก่อน 3. เป็นผู้ที่มีความคิดนอกกรอบและมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ๆ 4. เป็นผู้ที่มีความสามารถในการใช้เทคโนโลยี 5. เป็นผู้ที่ให้ความสำคัญกับการใช้เทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับเกมและการผลิตสื่อ 6. เป็นผู้ที่มีทักษะในการพูดคุยกับผู้อื่น และมีความยินดีที่จะปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่นในสังคม

Abstract

This paper is to find the characteristic and perceive the role making of famous Game Casters. This study employs the qualitative method and collecting data by informal interviews, in-depth interview and non-participation observation from 5 Game Casters.

The result of famous Game Casters' role making found that the concept is to create roles of leaders to entertain by using game as a media. They are also a front-line of changing game community into a better direction. Their performance patterns are using polite language, elaborately designing contents creatively and originally. They have maturity and credibility which can build confidence for their subscribers.

^{*} หลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศและนวัตกรรม คณะนิเทศศาสตร์และนวัตกรรมการจัดการ สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์
Graduate School of Communication Arts and Management Innovation, National Institute of Development Administration

The finding result of famous Game Casters' characteristic on Youtube can be divided broadly into 6 factors. First is being enthusiastic about updated news including their interested innovations. Second, they have adopted ideas. Third, they think outside of the box and originate new creative things. Fourth is being expert in technology. Fifth, they realize the importance of using the effective technology devices that related to games and online media production. Lastly, They have pleasant social skill to communicate with others and have a will.

บทนำ

สื่อวิดีโอออนไลน์ยูทูป (Youtube) เป็นสื่อสังคมออนไลน์ประเภทหนึ่งที่มีผู้นำทางความคิดสามารถนำเสนอข้อมูลได้อย่างมีประสิทธิภาพเพราะสามารถเผยแพร่ได้ทั้งเสียงและภาพเคลื่อนไหว การสร้างพื้นที่ในการเผยแพร่ข้อมูลของตนเองก็สามารถทำได้โดยง่าย อีกทั้งรูปแบบของเว็บไซต์ยูทูปยังเอื้อต่อการแพร่กระจายข่าวสารในลักษณะที่เป็นวงกว้าง มีช่องทางที่สามารถชี้วัดจำนวนของผู้รับสารในคลิปวิดีโอและระดับความนิยมได้อย่างเป็นรูปธรรมจากการนับจำนวนผู้เข้าชมของทุก ๆ คลิปวิดีโอ และการจัดทำระบบผู้ติดตาม (Subscribers) เพื่อให้บุคคลทั่วไปสามารถเข้ามาติดตามเพื่อจะได้รับข่าวสารจากแชนแนล (Channel) ที่ตนเองชื่นชอบได้ตลอดเวลา ในส่วนของการนับจำนวนของผู้ติดตามยังสามารถชี้วัดถึงความนิยมของแชนแนลนั้น ๆ ได้อีกด้วย ทำให้สื่อวิดีโอออนไลน์ยูทูปจึงเป็นที่นิยมแก่ผู้นำทางความคิดในวงการต่าง ๆ ซึ่งหากบุคคลใดมีความสามารถในการผลิตเนื้อหา (Content) ที่น่าสนใจก็จะส่งผลให้มีผู้เข้ามาติดตามเป็นจำนวนมาก ซึ่งจะนำไปสู่การเป็นบุคคลที่เป็นผู้นำทางความคิดบนสื่อสังคมออนไลน์ที่มีชื่อเสียงและสามารถสร้างรายได้สูงผ่านสื่อวิดีโอออนไลน์ยูทูปได้ ซึ่งในสื่อสังคมออนไลน์นี้ชื่อเรียกบุคคลเหล่านี้ว่า “ยูทูปเบอร์” (Youtubers)

ยูทูปเบอร์ คือ บุคคลที่หาเลี้ยงชีพด้วยการอัปโหลดคลิปวิดีโอผ่านสื่อวิดีโอออนไลน์ยูทูปให้กับผู้ติดตาม ซึ่งการสร้างชื่อเสียงโด่งดังและรายได้ที่ได้นั้นขึ้นอยู่กับการผลิตเนื้อหาให้มีความน่าสนใจและน่าติดตามอยู่เสมอ ช่องทางทำเงินจากยูทูป มาจากบริการ AdSense ของกูเกิ้ล (Google) ซึ่งเป็นการฝากข้อความโฆษณาไปยังเว็บไซต์ต่าง ๆ ซึ่งเจ้าของเว็บจะได้รับรายได้ทั้งจากจำนวนคลิก และจำนวนการมองเห็น (ThaiPBSNEWS, 2556) ในปัจจุบัน ยูทูปเบอร์ที่มีชื่อเสียงนั้นมีมากมายหลายวงการ แต่สำหรับยูทูปเบอร์ที่โด่งดังและครองสถิติแชนแนลยูทูปที่มีผู้ติดตามมากที่สุดในโลกนั้นคือยูทูปเบอร์ในแวดวงเกมที่ชื่อว่า PewDiePie ซึ่งมีจำนวนผู้ติดตามสูงถึง 37,137,134 คน มียอดวิวรวมมากกว่า 9,000,000,000 วิว และเป็นบุคคลที่ได้รับรายได้จากเว็บไซต์ยูทูปสูงที่สุดในโลก (Pornchai, 2015) ซึ่งยูทูปเบอร์ในสาขานี้ ชาวต่างชาติโดยส่วนใหญ่จะเรียกยูทูปเบอร์สาขานี้ว่า วิดีโอเกมคอมเมนต์เตอร์ (Video game Commentator) และสำหรับคนไทยจะเรียกว่า เกมแคสเตอร์ (Game casters)

เกมแคสเตอร์ คือบุคคลที่มีความสนใจหรือชื่นชอบเกมและการเล่นเกม โดยลักษณะของเนื้อหาในคลิปวิดีโอจะเป็นในลักษณะของการสร้างประสบการณ์ไปพร้อมกับผู้ชมและให้ข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับเกมนั้น ๆ โดยการอัปโหลดวิดีโอในขณะที่ตนกำลังเล่นเกมตั้งแต่ต้นจนจบ ซึ่งในระหว่างเล่นเกมแคสเตอร์ก็จะบรรยายเนื้อหาและรายละเอียดเกี่ยวกับเกมไปด้วย ไม่ว่าจะเป็นการเล่าเรื่องราวของเกมการเล่น การแสดงความคิดเห็นถึงเกมในแต่ละฉาก การบอกเล่าเทคนิคการเล่นในส่วนต่าง ๆ ในเกม ซึ่งวิธีการเหล่านี้ ในแวดวงเกมเรียกกันว่า “การแคสเกม” อย่างไรก็ตาม สิ่งที่ยกตัวอย่างมาทั้งหมดนี้อาจมีแนวทางอื่น ๆ อีกขึ้นอยู่กับแนวทางของเกมแคสเตอร์แต่ละคน เทคนิคของการบรรยายของเกมแคสเตอร์แต่ละคนนั้นจะมีการใช้บรรยากาศที่แตกต่างกันออกไป แต่เกมแคสเตอร์ที่มีชื่อเสียงโดยส่วนใหญ่จะใช้การบรรยายที่สามารถสร้างประสบการณ์ร่วมให้กับผู้ชมได้ เช่น การพูดคุยในลักษณะที่สร้างความรู้สึกเสมือนกับผู้ชมได้นั่งเล่นไปด้วย

ในปัจจุบัน เกมแคสเตอร์กลายเป็นอาชีพใหม่ที่เกิดขึ้นจากการพัฒนาของเทคโนโลยี ซึ่งสำหรับประเทศไทยเอง อาชีพเกมแคสเตอร์นั้นมีอัตราการเติบโตที่รวดเร็วและกำลังเป็นที่นิยมมากในกลุ่มคนเล่นเกมของไทย เพราะนอกจากตัวเองจะได้รับความสนุกสนานแล้ว หากมีเทคนิคใหม่ ๆ ในการสร้างเนื้อหาของคลิปวิดีโอให้มีความสนุกสนานน่าสนใจจะเป็นกระแสปากต่อปากทำยอดคลิกเพิ่มขึ้น ซึ่งยอดคลิกทั้งหมดจะเป็นตัวกำหนดรายได้ให้กับเจ้าของแชนแนล (ASTVผู้จัดการรายวัน, 2558) เกมแคสเตอร์ในประเทศไทยปัจจุบันมีจำนวนไม่น้อย แต่ไม่มากนักที่สามารถกลายเป็นเกมแคสเตอร์ที่มีชื่อเสียงได้ หากต้องการเป็นเกมแคสเตอร์ที่มีชื่อเสียง ตนเองก็ต้องมีความสามารถ

เฉพาะตัว หรือลักษณะพิเศษบางอย่างที่สามารถทำให้คนรู้สึกสนใจและอยากติดตามได้ เช่น ความสร้างสรรค์ของเนื้อหาในคลิปวิดีโอ หรือการนำเสนอตัวตนที่มีความเฉพาะตัวผ่านสื่อวิดีโอออนไลน์ยูทูปในรูปแบบต่าง ๆ

ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษารูปแบบการนำเสนอตัวตนของเกมแคสเตอร์ที่มีชื่อเสียงแต่ละคนว่าเป็นอย่างไร ซึ่งจะนำไปสู่ข้อค้นพบถึงการสร้างบทบาทของเกมแคสเตอร์ที่มีชื่อเสียงบนสื่อวิดีโอออนไลน์ยูทูปในภาพรวม รวมถึงการค้นหาลักษณะของเกมแคสเตอร์ที่มีชื่อเสียงภายใต้แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับผู้นำทางความคิดว่ามีประเด็นที่สอดคล้องกับความเป็นผู้นำทางความคิดในด้านใดบ้าง เพื่อเป็นความรู้แก่คนที่ต้องการศึกษาเกี่ยวกับยูทูปเบอร์ หรือผู้นำทางความคิดที่มีอิทธิพลในโลกสื่อสังคมออนไลน์ และเพื่อที่จะทำให้บุคคลที่มีความชื่นชอบเกมหรือบุคคลทั่วไปได้ความรู้เกี่ยวกับเกมแคสเตอร์ และได้ศึกษาข้อมูลเพื่อนำมาเป็นแนวทางและแบบแผนในกรณีที่ต้องการจะประกอบอาชีพนี้ในอนาคต

ปัญหานำวิจัย

1. คุณลักษณะสำคัญของเกมแคสเตอร์ที่มีชื่อเสียงประกอบไปด้วยอะไรบ้าง
2. รูปแบบการนำเสนอตัวตนของเกมแคสเตอร์ที่มีชื่อเสียงเป็นอย่างไร

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อค้นหาคุณลักษณะของเกมแคสเตอร์ที่มีชื่อเสียง
2. เพื่อศึกษารูปแบบการนำเสนอตัวตนของเกมแคสเตอร์ที่มีชื่อเสียง

แนวคิดและทฤษฎีที่ใช้ และกรอบแนวคิดในการวิจัย

แนวคิดเกี่ยวกับการใช้ความคิดสร้างสรรค์ของบุคคล

มนุษย์มีวิวัฒนาการทางความคิดแตกต่างกันออกไป ทางด้านสมองซีกซ้ายประสานการทำงานสมองซีกขวา เกิดแรงบันดาลใจสร้างสิ่งต่าง ๆ รอบตัว (อรรถพล นาคราช, 2554) การที่คนเราจะมีความคิดสร้างสรรค์ ขึ้นอยู่กับศักยภาพการทำงานและการพัฒนาของสมอง ซึ่งสมองของคนเรามี 2 ซีก มีการทำงานที่แตกต่างกัน สมองซีกซ้ายทำหน้าที่ในส่วนของการตัดสินใจ การใช้เหตุผล สมองซีกขวา ทำหน้าที่ในส่วนของการสร้างสรรค์ การคิดเชิงศิลปะ และจินตนาการ แม้สมองจะทำงานต่างกัน แต่ในความเป็นจริงแล้ว สมองทั้งสองซีก จะทำงานเชื่อมโยงไปพร้อมกันในแทบทุกกิจกรรมทางการคิด (เครือข่ายครูน้อย, ม.ป.ป.) ความคิดสร้างสรรค์ เป็นลักษณะพฤติกรรมเฉพาะตัวอย่างหนึ่ง บุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์ เป็นผู้ที่ตื่นตัวอยู่ตลอดเวลา มีความสามารถในการใช้สมาธิ มีความสามารถในการจินตนาการหารายละเอียดเกี่ยวกับเรื่องใดเรื่องหนึ่งอย่างละเอียดกว้างขวาง คุณลักษณะอีกประการหนึ่งก็คือ เป็นผู้ที่เปิดรับประสบการณ์ต่าง ๆ อย่างไม่หลีกเลี่ยงขอบเขตออกมามากกว่าที่จะเก็บกักไว้ มองเห็นเส้นทางที่จะแก้ปัญหาได้ดีกว่า เนื่องจากมีความตั้งใจจริง มีการรับรู้เร็วและง่าย และมีแรงจูงใจสูง (อารี พันธมณี, 2540) อย่างไรก็ตาม แม้ว่าการใช้ความคิดสร้างสรรค์ต้องใช้สมองทั้งสองด้านเพื่อเสริมซึ่งกันและกันจะช่วยให้ความคิด แต่ผู้ที่เป็นนักสร้างสรรค์ มักจะมีลักษณะของการทำงานของสมองซีกขวามากกว่าซีกซ้าย คือมีการคิดเชิงศิลปะสร้างสรรค์มากกว่าการคิดเชิงเหตุและผล (Csikszentmihalyi cited in Wichan Lattipongpun, 2014)

แนวคิดเกี่ยวกับอัตลักษณ์สุนทรียภาพ

คำว่าอัตลักษณ์ หมายถึง ผลรวมของลักษณะเฉพาะของสิ่งใดสิ่งหนึ่งซึ่งทำให้สิ่งนั้นเป็นที่รู้จักหรือจำได้ กระบวนการเกิดอัตลักษณ์เป็นกระบวนการตลอดทั้งชีวิต (A life-long process) และเราสามารถเปลี่ยนแปลงลักษณะสำคัญของตนเองได้ ปัจจุบันแต่ละคนจะรับผิดชอบต่อทางเลือกในชีวิตและรูปแบบอัตลักษณ์ที่ตนเลือกจะเป็น อีกทั้งโดยธรรมชาติของมนุษย์นั้นมีความต้องการที่จะแตกต่างจากผู้อื่น ทำให้แต่ละคนจึงมีอัตลักษณ์ที่ไม่เหมือนกัน

Gordon Allport (อ้างถึงใน อภิญา เพ็ญฟูสกุล, 2543) ได้คิดค้นทฤษฎีที่ว่าด้วยเรื่องของบุคลิกภาพของมนุษย์ที่ชื่อ Trait Theory ขึ้น Trait คือลักษณะโดดเด่นบางประการในบุคลิกภาพของมนุษย์ที่ถูกดึงออกมาจัดให้เป็นลักษณะเฉพาะตัวที่มีแบบแผน แม้มนุษย์แต่ละคนจะมีพฤติกรรมตอบสนองต่อสิ่งเร้าต่างกันออกไปมากมาย

แต่ก็จะมีลักษณะบางอย่างที่อยากจะเปลี่ยนแปลงและเกิดขึ้นซ้ำ ๆ Trait จะสามารถนิยามและแบ่งประเภทได้เป็น 5 กลุ่มใหญ่ ได้แก่

1. Neuroticism คือบุคลิกที่เปราะบางทางอารมณ์ มีความกังวลอยู่เสมอ
2. Extrovert เป็นบุคลิกภาพที่อบอุ่น ชอบเข้าสังคม ชอบแสดงความเป็นตัวเองออกมา
3. Agreeableness เป็นพวกที่ตรงไปตรงมา มีความไว้วางใจผู้อื่น ถ่อมตน ยึดมั่นในระบบคุณค่าบางอย่าง
4. Conscientiousness คือผู้ที่มีความสามารถในการแข่งขันสูง เน้นความสมบูรณ์แบบในสิ่งที่ทำ
5. Openness คือพวกที่มีความอยากรู้อยากเห็นในเชิงปัญญา มีความโน้มเอียงทางศิลปะและสุนทรีย์ มีความอดกลั้นต่อความเห็นต่าง ชอบใช้จินตนาการ

สื่อออนไลน์เป็นสื่อหนึ่งที่สามารถใช้ในการติดต่อสื่อสารระหว่างกันโดยไม่ต้องพบหน้ากันหรือรู้จักกันได้ ทำให้ปัจเจกบุคคลสามารถสร้างอัตลักษณ์เฉพาะตนได้หลากหลายและเปลี่ยนไปได้เรื่อย ๆ ดังที่ อภิญา เพ็ญฟูสกุล (2543) ได้กล่าวไว้ว่า อาณาจักรไซเบอร์เป็นชุมชนนามธรรม (Abstract community) ในโลกไซเบอร์คุณสามารถเป็นใครหรืออะไรก็ได้ทั้งสิ้น คุณสามารถลบตัวตนเก่า ๆ สร้างตัวตนใหม่ในชื่อที่ไม่มีใครรู้จักหรือได้พบเห็นเป็นตัวตนในจินตนาการล้วน ๆ (Disembodied self) เช่นเดียวกับ เดียร์ชัย อิศรเดช (2552) ที่กล่าวว่าคอมพิวเตอร์เป็นเครื่องมือที่ช่วยให้เราเห็นชีวิตหลายหน้า (Multifaceted) คอมพิวเตอร์ทำหน้าที่ได้หลายอย่างคือตัวเปรียบเทียบให้เห็นตัวตนของเราที่ต้องตอบสนองมากกว่าหนึ่งบทบาทอย่างต่อเนื่องที่มีมากกว่าหนึ่งตัวตน (One self) แต่คือหลายตัวตน (Many selves) ก่อให้เกิดการสื่อสารระหว่างตัวตนที่อยากรักษาหรือตัวตนประกอบสร้างซึ่งเกิดจากการประกอบกันของภาพถ่าย (Pictures) ภาพเคลื่อนไหว (Animations) และเสียง (Sound) ประกอบขึ้นเป็น “อัตลักษณ์ออนไลน์” (Online identity) เมื่อตัวตนประกอบสร้างของแต่ละบุคคลมีการสื่อสารร่วมกันก็จะนำไปสู่การรวม “กลุ่มสนิยม” ผูกสัมพันธ์กันผ่าน “อัตลักษณ์ประกอบสร้าง” (Mediated self) ที่สร้างขึ้นบนโลกออนไลน์ จากเทคโนโลยีสื่อสารต่าง ๆ ไม่ว่าจะด้วยการถ่ายภาพ การใช้ข้อความหรือภาษา ก่อให้เกิดอัตลักษณ์แบบใหม่ที่เรียกว่า “อัตลักษณ์สุนทรีย์ภาพ” (Aesthetic identity) ที่ปัจเจกชนมีเสรีภาพที่จะประดิษฐ์คิดสร้างสรรค์ตัวตนขึ้นมาตามความรู้สึกของตนเอง ซึ่งบุคคลที่มีแนวคิดเหมือนกัน จิตวิญญาณแบบเดียวกันมาปฏิบัติสัมพันธ์กันผ่านโลกออนไลน์ก็จะนำไปสู่การสร้างกติกา การหารูปแบบการแสดงออกจนกลายเป็นอัตลักษณ์กลุ่มเกิดขึ้นแนวคิดเกี่ยวกับผู้นำทางความคิด

ผู้นำทางความคิด คือบุคคลซึ่งมีการเปิดรับข่าวสาร ได้รับข้อมูลข่าวสารจากสื่อสารมวลชน จากนั้นจึงส่งผ่านข้อมูลไปยังบุคคลอื่น ๆ พร้อมกับการให้คำแนะนำหรือความเห็นของตนเอง มีความสามารถในการพูดและมีอิทธิพลที่จะทำให้อีกฝ่ายเกิดการเปลี่ยนทัศนคติหรือพฤติกรรมได้

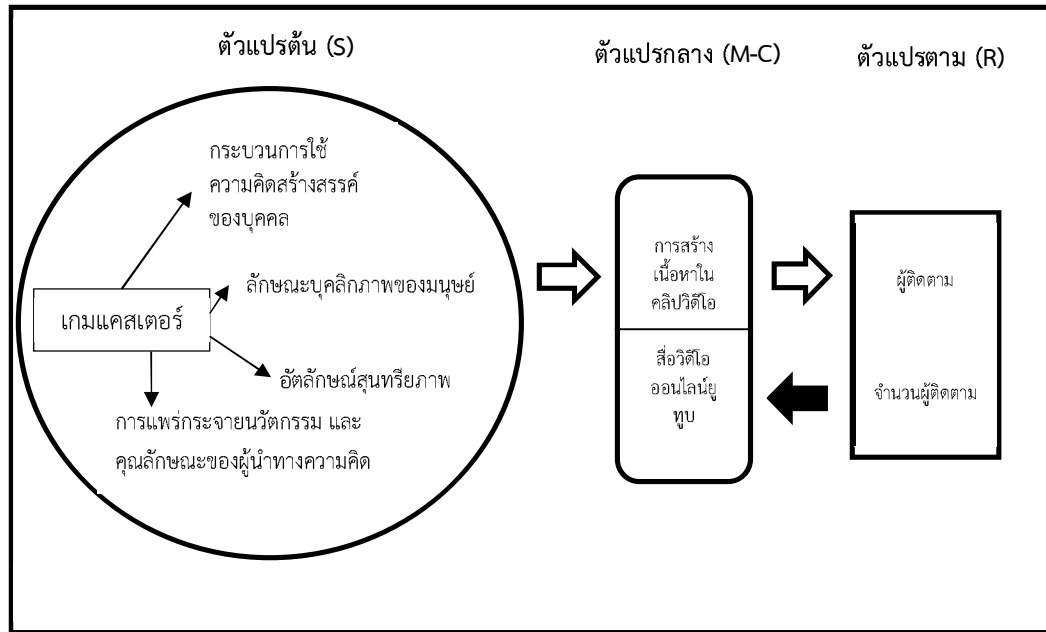
แนวคิดเกี่ยวกับคุณลักษณะของผู้นำทางความคิด

จากการรวบรวมแนวคิดเกี่ยวกับคุณลักษณะของผู้นำทางความคิดจากนักวิชาการหลายท่าน ผู้วิจัยสามารถสรุปได้ว่าคุณลักษณะของผู้นำทางความคิดนั้นอาจแบ่งลักษณะสำคัญได้ดังนี้

1. มีลักษณะทางประชากรศาสตร์ แบบแผนการดำเนินชีวิต คล้ายคลึงกับผู้รับความคิด
2. เป็นผู้ที่มีความสนใจ ความรู้ มีประสบการณ์ที่เกี่ยวข้องกับผลิตภัณฑ์หรือกลุ่มผลิตภัณฑ์
3. เป็นผู้ที่มีความสนใจในผลิตภัณฑ์ใหม่ ๆ หรืออาจเป็นกลุ่มแรกที่ทดลองใช้ผลิตภัณฑ์ใหม่
4. เป็นผู้ที่มีความมั่นใจในตัวเอง
5. เป็นผู้ที่มีความยินดีและเต็มใจที่จะติดต่อสื่อสารกับบุคคลอื่น

กรอบแนวคิดในการวิจัย

บทความเรื่อง “คุณลักษณะและการสร้างบทบาทของยูทูปเบอร์ที่มีชื่อเสียงบนสื่อวิดีโอออนไลน์ยูทูปกรณีศึกษา: เกมแคสเตอร์” มีกรอบแนวคิดในการวิจัย ดังนี้



ระเบียบวิธีวิจัย

บทความเรื่อง “คุณลักษณะและการสร้างบทบาทของยูทูปเบอร์ที่มีชื่อเสียงบนสื่อวิดีโอออนไลน์ยูทูปกรณีศึกษา: เกมแคสเตอร์” มีรูปแบบการศึกษาเป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยใช้วิธีการสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วม (non-participation observation) การสัมภาษณ์แบบไม่เป็นทางการ (Informal interview) และการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In-depth interview) กลุ่มประชากรที่เลือกศึกษาคือเกมแคสเตอร์ไทยจำนวน 5 คน ที่มีจำนวนผู้ติดตามบนสื่อวิดีโอออนไลน์ยูทูปมากกว่า 100,000 คน ได้แก่ HeartRocker, Fapgamer, Xcross, Lanna Jr. และ Leepung

ผลการวิจัย

บทความเรื่อง “คุณลักษณะและการสร้างบทบาทของยูทูปเบอร์ที่มีชื่อเสียงบนสื่อวิดีโอออนไลน์ยูทูปกรณีศึกษา: เกมแคสเตอร์” ผู้วิจัยได้แบ่งผลการออกเป็น 2 ส่วน ได้แก่ ผลการวิจัยเกี่ยวกับคุณลักษณะที่สอดคล้องกับทฤษฎีเกี่ยวกับผู้นำทางความคิด และผลการวิจัยเกี่ยวกับการสร้างตัวตนของเกมแคสเตอร์บนสื่อวิดีโอออนไลน์ยูทูปจากการวิเคราะห์ผ่านองค์ความรู้เกี่ยวกับอรรถลักษณะและลักษณะบุคลิกภาพของมนุษย์ และการใช้ความคิดสร้างสรรค์ของคุณ

ผลการวิจัยเกี่ยวกับคุณลักษณะที่สอดคล้องกับความเป็นผู้นำทางความคิด

จากการศึกษาพบว่ากลุ่มตัวอย่างทุกคนมีลักษณะความเป็นกลุ่มผู้ยอมรับนวัตกรรมก่อนผู้อื่น ไม่ว่าจะเป็นการเปิดรับข่าวสารหรือความกระตือรือร้นในการค้นหาข้อมูลข่าวสารในเรื่องที่เกี่ยวกับเกม ในเรื่องการรับนวัตกรรมใหม่ ๆ เกี่ยวกับเกมมาใช้ กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ค่อนข้างให้ความสนใจและคอยเฝ้ารอการจำหน่ายของนวัตกรรมเหล่านั้นเพื่อจะได้นำมาใช้ก่อนใคร ซึ่งสอดคล้องกับกลุ่มผู้รับนวัตกรรมในประเภท Early adopters ในทฤษฎีการแพร่กระจายนวัตกรรมของ Roger และคุณลักษณะของผู้นำทางความคิดในแง่ของ Innovativeness ในด้านของความรู้และความคุ้นเคยในเรื่องเทคโนโลยี กลุ่มตัวอย่างทุกคนนอกจากความสามารถในการเล่นเกมที่แล้วยังมีความสามารถในการผลิตสื่อออนไลน์ ไม่ว่าจะเป็นการตัดต่อ หรือการทำกราฟฟิกบนสื่อวิดีโอต่าง ๆ ได้เป็นอย่างดี ซึ่งก็เป็นพฤติกรรมที่สอดคล้องกับกลุ่มผู้รับนวัตกรรมประเภท Early adopters ด้วยเช่นกัน

กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ ก่อนที่จะกลายมาเป็นผู้นำทางความคิดด้านเกมนั้นเคยเป็นผู้รับความคิดเห็นมาก่อน ซึ่งคือเกมแคสเตอร์คนอื่น ๆ ที่อยู่ในวงการมาก่อนหน้าทั้งชาวไทยและชาวต่างชาติ เมื่อได้รับอิทธิพลมาแล้วก็เกิดการคิดต่าง มีความคิดริเริ่มในการสร้างเนื้อหาบนสื่อวิดีโอในรูปแบบใหม่ ๆ ที่แคสเตอร์คนอื่น ๆ ไม่เคยทำมาก่อน ซึ่งจุดนี้

สะท้อนให้เห็นถึงคุณลักษณะของผู้นำทางความคิดในแง่ของ Cognitive differentiation หรือการเป็นผู้คิดต่าง จากทฤษฎีของ Schiffman และ Kanuk นั้นเอง นอกจากการเป็นผู้คิดต่างแล้ว กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ยังเป็นผู้มองการณ์ไกลโดยมีแนวคิดที่จะเป็นแนวทางในการเปลี่ยนแปลงหรือผลักดันสิ่งใหม่ ๆ เช่น การสร้างเนื้อหาของสื่อวิดีโอของตนให้มีความสุขและไม่หยาบคาย เพื่อเปลี่ยนแปลงทัศนคติของผู้ชมซึ่งส่วนใหญ่เป็นวัยรุ่นให้เกิดการรับรู้ว่าเนื้อหาวิดีโอที่สนุกนั้นไม่จำเป็นต้องใช้คำหยาบคาย รวมถึงการสร้างเนื้อหาของสื่อวิดีโอที่ดีจะสามารถนำพาสื่อของตนไปปรากฏในสื่อมวลชนอื่น ๆ ได้ หรือการมีแนวคิดในการสร้างเนื้อหาของสื่อวิดีโอที่สามารถสอดแทรกความรู้เข้าไปได้ เพื่อให้ผู้ใหญ่ที่มองเรื่องเกี่ยวกับเกมในภาพลบมีการเปลี่ยนแปลงทัศนคติไปในทางที่ดีขึ้น

ในแง่ของการปฏิสัมพันธ์กับผู้ติดตามในสื่อสังคมออนไลน์โดยรวมเป็นไปในทิศทางที่ดี มีการติดตามความเคลื่อนไหวของผู้ติดตามอยู่เป็นประจำ และจากการสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วมของผู้วิจัย การพูดคุยโต้ตอบระหว่างกลุ่มตัวอย่างทุกคนกับผู้ติดตามบนสื่อสังคมออนไลน์ ตามทฤษฎีของผู้วิจัยจากการสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วมเห็นว่า มีทักษะในการพูดโต้ตอบที่ดี แม้กลุ่มตัวอย่างแต่ละคนจะมีลักษณะในการโต้ตอบที่ต่างกัน แต่ในทุก ๆ คำตอบนั้นล้วนเป็นคำตอบที่ทำให้ผู้รับเกิดความรู้สึกที่ดี ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีคุณลักษณะของผู้นำทางความคิดของ Schiffman และ Kanuk ที่อธิบายไว้ว่า หนึ่งในคุณลักษณะที่ผู้นำทางความคิดพึงมีคือ Willingness to talk หรือความเต็มใจในการสนทนา ผู้นำทางความคิดจะมีทักษะในการพูดที่ดี และมีความสามารถในการพูดให้ผู้อื่นรู้สึกอยากร่วมวงสนทนาด้วย กลุ่มตัวอย่างบางส่วนมีการกระชับปฏิสัมพันธ์กับผู้ติดตามมากขึ้นโดยการมีส่วนร่วมกับกิจกรรมทางสังคมต่าง ๆ ซึ่งนอกจากจะได้เพิ่มความสัมพันธ์อันดีกับผู้ติดตามแล้วยังเป็นโอกาสที่จะได้สร้างความสัมพันธ์และสร้างการจดจำกับบุคคลในสังคมอื่นนอกจากสมาชิก ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดเกี่ยวกับคุณลักษณะของผู้นำทางความคิดของ Schiffman และ Kanuk ในแง่ของ Gregariousness หรือการเป็นผู้ที่ชอบเข้าสังคมเพื่อให้ข้อมูลข่าวสารจากตนนั้นสามารถแพร่กระจายไปได้ในหลายกลุ่ม

นอกจากนี้ กลุ่มตัวอย่างยังมีรูปแบบที่สอดคล้องกับโครงสร้างของผู้นำทางความคิดจากทฤษฎีของ Roger ในแง่ของ Accessibility การเข้าถึงผู้อื่น กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีเครือข่ายที่สามารถเชื่อมโยงตนเองกับผู้ติดตามหลายช่องทางเพื่อให้สื่อของตนสามารถแพร่กระจายออกไปได้กว้างขวางมากขึ้น กลุ่มตัวอย่างบางส่วนมีการตอบรับเข้าถึงภัณฑบริษัทเกมค่ายใหญ่ในประเทศไทยเพื่อสร้างเครือข่ายให้ตนเองได้มากขึ้น หรือมีการแคสเกมร่วมกับเพื่อนร่วมวงการคนอื่น ซึ่งนอกจากจะสามารถกระชับความสัมพันธ์ระหว่างเพื่อนร่วมวงการด้วยกันแล้ว ยังอาจทำให้ผู้ติดตามของอีกฝ่ายได้รู้จักและจดจำตนได้ และอาจได้มาเป็นผู้ติดตามของตนด้วยในอนาคต

ผลการวิจัยเกี่ยวกับการสร้างตัวตนของเกมแคสเตอร์บนสื่อวิดีโอออนไลน์อยู่พบ

กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีลักษณะบุคลิกภาพที่โดดเด่นในด้านของ Extrovert คือความเป็นผู้ชอบเข้าสังคม เพื่อให้ตนได้สามารถแสดงความเป็นตัวเองออกมา ไม่ว่าจะเป็นเจตนาหรืออุดมการณ์ต่าง ๆ มีความยินดีในการปฏิสัมพันธ์กับผู้ติดตามและบุคคลอื่นผ่านสื่อออนไลน์เพื่อสร้างความสัมพันธ์ที่ดีและการปรากฏตัวในสังคมภายนอกเพื่อได้พบปะพูดคุยกับบุคคลอื่น ๆ ทั้งในวงการและนอกวงการในฐานะเกมแคสเตอร์ ผสมผสานกับบุคลิกภาพด้าน Openness หรือความเป็นผู้อยากรู้อยากเห็นในเชิงปัญญา มีความคิดเชิงศิลปะและจินตนาการ กลุ่มตัวอย่างมีการแสวงหาข้อมูลข่าวสารหรือความรู้ใหม่ ๆ เกี่ยวกับการเกมเป็นประจำ รวมถึงมีความเข้าใจและยอมรับในความเห็นของผู้ที่เห็นต่างเพื่อนำไปปรับปรุงและพัฒนาต่อยอดการใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างผลงาน ซึ่งในแง่ของการสร้างเนื้อหาที่เชื่อมโยงให้เห็นถึงความเป็นนักสร้างสรรค์ที่เป็นคนมีความสนใจกว้างขวาง ทันต่อเหตุการณ์รอบด้านต้องการการเอาใจใส่ในการศึกษาหาความรู้จากแหล่งต่าง ๆ เพิ่มเติมอยู่เสมอ กระบวนการใช้ความคิดสร้างสรรค์ของกลุ่มตัวอย่างโดยภาพรวมมีความโน้มเอียงไปทางการคิดเชิงศิลปะและจินตนาการ หรือมีลักษณะการทำงานที่มองซีกขวามากกว่าซีกซ้าย จากข้อค้นพบที่ว่าแนวทางในการสร้างเนื้อหาของกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มุ่งเน้นไปที่สร้างความบันเทิงซึ่งเกิดมาจากการใช้ศิลปะและจินตนาการต่าง ๆ ในการสร้างขึ้นมา และมีกระบวนการคิดเชิงสังเคราะห์ คือเป็นการสังเคราะห์ความรู้จากหลายแหล่ง (เช่น ผลงานของเกมแคสเตอร์ต่างประเทศ) และประสบการณ์ที่เคยมีมาของตน รวมถึงการใช้อิสระทางความคิดอย่างเต็มที่ มาบูรณาการให้เกิดผลงานชิ้นใหม่ที่เป็นแนวทางของตนเองที่แปลกใหม่ไม่เหมือนใคร

จากการวิเคราะห์ลักษณะพฤติกรรมของกลุ่มตัวอย่างในหลายแง่มุม ผู้วิจัยสามารถสรุปลักษณะพฤติกรรมของกลุ่มตัวอย่างโดยภาพรวมได้คือ กลุ่มตัวอย่างมีการรับรู้ตัวตนเองเป็นบุคคลที่มีความสามารถในการสร้างความบันเทิงและมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ในการผลิตสื่อวิดีโอออนไลน์ เป็นผู้ที่มีความมั่นใจในตนเองและเชื่อมั่นว่าการ

แนวทางการผลิตสื่อวิดีโอออนไลน์ของคุณสามารถนำไปสู่ความสำเร็จในหลาย ๆ ด้าน เช่น การเป็นผู้นำทางความคิด ด้านเกมที่มีชื่อเสียงอย่างยั่งยืน ความสำเร็จในการข้ามสื่อจากสื่อสังคมออนไลน์ไปยังสื่อหลักอื่น ๆ มุมมองต่ออาชีพคือการให้คุณค่ากับอาชีพเกมแคสเตอร์และเกม จึงทำให้เกิดจุดมุ่งหมายในการผลักดันให้บุคคลในสังคมทั่วไปได้ประจักษ์ว่าเกมนั้นสร้างประโยชน์อย่างไรได้บ้าง และเพื่อให้สังคมเกมเป็นที่ยอมรับในมุมมองของคนทั่วไปมากขึ้น ด้วยลักษณะพฤติกรรมเหล่านี้จึงทำให้การนำเสนอตัวตนของกลุ่มตัวอย่างโดยรวมจึงเป็นไปในแนวทางของการสร้างบทบาทความเป็นผู้นำในการสร้างความบันเทิงโดยการใช้เกมเป็นสื่อและการเป็นแนวหน้าในการเปลี่ยนแปลงสังคมเกมไปในทิศทางที่ดี รูปแบบการแสดงผลจะเป็นการยึดหลักการใช้วาจาสุภาพ มีความประณีตในการออกแบบเนื้อหาที่มีความสร้างสรรค์และแปลกใหม่ มีวุฒิภาวะและความน่าเชื่อถือที่สามารถสร้างความเชื่อมั่นให้แก่ผู้ติดตามได้

อภิปรายผลการวิจัย

จากผลการวิจัยที่อธิบายข้างต้น มีประเด็นซึ่งนำไปสู่การอภิปรายผลดังนี้ การสร้างบทบาทของเกมนแคสเตอร์ที่มีชื่อเสียง

จากข้อค้นพบที่เกิดขึ้น จึงเป็นที่น่าสังเกตว่า การสร้างบทบาทของเกมนแคสเตอร์ที่มีชื่อเสียงนั้นเกิดมาจากการสร้างรูปแบบพฤติกรรมที่แสดงออกถึงความต้องการเป็นผู้นำในการสร้างสาระและความบันเทิงให้กับสังคมเกมของกลุ่มตัวอย่างแต่ละคน ซึ่งเมื่อแต่ละคนมีรูปแบบการนำเสนอตัวตนที่เป็นไปในทิศทางเดียวกัน พฤติกรรมที่เคยเป็นปัจเจกเหล่านั้นก็ถูกหลอมรวมและกลายเป็นรูปแบบที่แสดงออกถึงความ เป็นกลุ่มเดียวกัน ซึ่งนำไปสู่การเกิดบทบาทของเกมนแคสเตอร์ที่มีชื่อเสียงในที่สุด

คุณลักษณะของเกมนแคสเตอร์ที่มีชื่อเสียง

จากผลการวิจัยที่เกิดขึ้น สามารถสรุปได้ว่า เกมแคสเตอร์ที่มีชื่อเสียงนั้นจะมีลักษณะสำคัญแบ่งออกเป็น 6 ประการแบบกว้างๆ ได้แก่

1. เป็นผู้กระตือรือร้นในการเปิดรับหรือแสวงหาข่าวสารใหม่ ๆ รวมถึงนวัตกรรมเกี่ยวกับสิ่งๆ ที่ตนเองสนใจ
2. เป็นผู้รับความคิดมาก่อน
3. เป็นผู้ที่มีความคิดนอกกรอบและมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ๆ
4. เป็นผู้ที่มีความสามารถในการใช้เทคโนโลยี
5. เป็นผู้ให้ความสำคัญกับการใช้เทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับเกมและการผลิตสื่อ
6. เป็นผู้ที่มีทักษะในการพูดคุยกับผู้อื่น และมีความยินดีที่จะปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่นในสังคม

รายการอ้างอิง

เครือข่ายครูน้อย. (ม.ป.ป.). ความคิดสร้างสรรค์กับการเรียนรู้[อี-เลิร์นนิ่ง]. สืบค้นเมื่อ 12 กรกฎาคม, 2558, จาก

<https://sites.google.com/site/kruinetwork/khwam-khid-srangsrkh-kab-kar-reiyn-ru>

เอียรชัย อิศรเดช. (2552). อัตลักษณ์กับสื่อ:ตัวตนกับการสื่อสาร. วารสารวิชาการนิเทศศาสตร์ปริทัศน์, 13(1), 25-

39. สืบค้นเมื่อ 17 กุมภาพันธ์, 2558, จาก <http://www.rsu.ac.th/jca/viewarticle.php?id=11>

อรรถพล นาคราช. (2554). กระบวนการของการคิดสร้างสรรค์[บล็อก]. สืบค้นเมื่อ 12 กรกฎาคม, 2558, จาก

<http://becreativetv.com/blog/2011/11/คิดสร้างสรรค์/>

อารี พันธมณี. (2540). คิดอย่างสร้างสรรค์. กรุงเทพมหานคร:ตันอ้อ แกรมมี่ จำกัด.

อภิญญา เฟื่องฟูสกุล. (2546). อัตลักษณ์ (Identity) การทบทวนทฤษฎีและกรอบแนวคิด. กรุงเทพมหานคร:

สำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ.

ASTV ผู้จัดการรายวัน. (2558) เปิดโลกเกมออนไลน์ เล่นดี ๆ มีรายได้ กับ "จิรัฐติกา สุธิทธิธรรมรัตน์". ASTV

ผู้จัดการออนไลน์ [เว็บไซต์]. สืบค้นเมื่อ 7 กรกฎาคม, 2558, จาก

<http://www.manager.co.th/Daily/ViewNews.aspx?NewsID=9580000056651>

Pornchai J. (2558). PewDiePie เล่นเกมให้คนดูจนรวยล้าน?! [เว็บไซต์]. สืบค้นเมื่อ 7 กรกฎาคม, 2558, จาก

<http://www.aripfan.com/pewdiepie-เล่นเกมให้คนดูจนรวย/>

ThaiPBSNEWS. (2556). "ยูทูบ" ช่องทางปล่อยของ และสร้างชื่อของเหล่า "ยูทูบเบอร์"[เว็บข่าว]. สืบค้นเมื่อ 7 กรกฎาคม, 2558 จาก <http://news.thaipbs.or.th/content/ยูทูบ-ช่องทางปล่อยของ-และสร้างชื่อของเหล่า-ยูทูบเบอร์>

Csikszentmihalyi cited in Wichan Lattipongpun. (2014) *The Creative Process. CM7003 Creativity and Storytelling*. (10-13).

Everett M. Rogers. (1962). *Diffusion of Innovation*, Free Press:New York

Leon G. Schiffman and Leslie Lazar Kanuk. (2004). *Consumer behavior*, Prentice Hall:New Jersey.

Michael R. Solomon. (2009). *buying, having, and being*, Upper Saddle River, N.J. : Pearson Prentice Hall.