

การประชุมวิชาการ งานวิจัยและงานสร้างสรรค์ ทางนิเทศศาสตร์ ครั้งที่ ๘

คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยสยาม
และเครือข่ายนิเทศศาสตร์ “ยินดีต้อนรับ”
อาจารย์ นักวิชาการ นิสิต นักศึกษา
สู่การประชุมวิชาการงานวิจัยและงาน
สร้างสรรค์ทางนิเทศศาสตร์ครั้งที่ ๘

“ขอขอบพระคุณ”

ผู้ทรงคุณวุฒิอภิปรายงานวิจัย

- รองศาสตราจารย์ รจิตลักษณ์ แสงอุไร
- ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ขวัญเรือน กิตติวัฒน์
- รองศาสตราจารย์ อวยพร พานิช
- รองศาสตราจารย์ ถิรนนท์ อนวัชศิริวงศ์
- รองศาสตราจารย์ เมตตา วิวัฒนานุกูล
- ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กาญจนา มีศิลปวิกัย
- ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศศิพรรณ บิลมานิษฐ์
- รองศาสตราจารย์ ดร.กุลธิดา ธรรมวิวัฒน์
- ผู้ช่วยศาสตราจารย์ รัดนา ทิมเมือง
- ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สมเกียรติ รุ่งเรืองวิริยะ
- คุณจักรพันธ์ ฐ สงขลา
- คุณนิธิวัฒน์ ธาราธ

The Proceedings of the 8th Academic Conference
on Communication Research and Creative Works

วันศุกร์ที่ ๑๓ กรกฎาคม ๒๕๖๑

เวลา ๐๘.๓๐ น. - ๑๖.๓๐ น.

สถานที่

- ห้องประชุมมิลลิเนียม ชั้น ๑๙
- ห้องอดิทยอริยม ชั้น ๑๙

- ห้องประชุมคณะนิเทศศาสตร์ ชั้น ๗
- ห้อง ๑๙-๗๐๒/๑ ชั้น ๗
- ห้อง ๑๙-๗๐๒/๒ ชั้น ๗

อาคารเฉลิมพระเกียรติ ๑๙ มหาวิทยาลัยสยาม

Twitch สื่อใหม่ของการ live Streaming

กัญณกา ถระการบุญชัย*



ภาพที่ 1 ภาพตราสัญลักษณ์ของ Twitch

บทคัดย่อ

การไลฟ์สดริมนิ่ง ที่ทุกสื่อมองว่าเป็นเพียงโปรแกรมเสริมในเครือข่ายสังคม และมีการให้ใช้งานเพียงเพื่อรายงานสถานการณ์ เหตุการณ์สำคัญๆ แต่การเกิดเครือข่ายสังคมที่นำการไลฟ์สดริมนิ่งมาเป็นสื่อหลักในการใช้งาน Twitch เป็นเครือข่ายสังคมที่นำการเล่นเกมส์มาใช้งาน โดยที่สามารถให้ทุกคนสร้างช่องไลฟ์สดริมนิ่งของตนเองได้ และสามารถทำสร้างรายได้จนเป็นอาชีพให้กับตนเองได้

Abstract

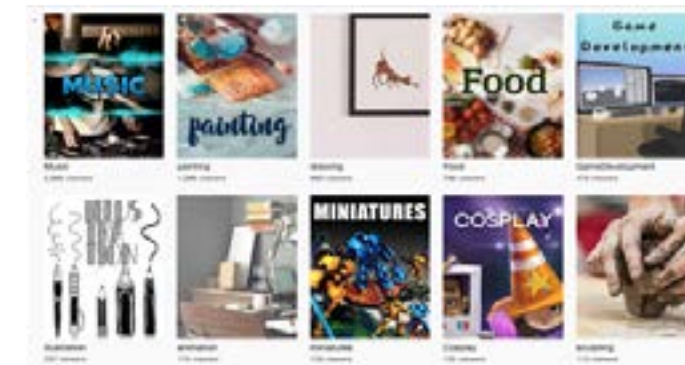
Live streaming which Other social media is considered a social networking add-on.it is only available for reporting situations News. Twitch is a social network that live streaming of video game Content. it can create their own live streams And can make money as a career. for themselves.

ทุกท่านคงรู้จักยูทูบ (YouTube) กันเป็นอย่างดีอยู่แล้วว่าเป็นเครือข่ายสังคมวิดีโอ ที่สามารถให้ทุกคนสามารถเผยแพร่วิดีโอของตัวเองได้ และสามารถรับชมวิดีโอต่าง ๆ ที่มีเนื้อหา (Content) ที่มากมายหลากหลายได้ ไม่ว่าคุณจะเป็นใครก็ตาม แต่ปัจจุบันเครือข่ายสังคมได้เติบโตและแตกแขนงออกไปอย่างหลากหลายและเป็นเครือข่ายที่เฉพาะกลุ่มหรือ เฉพาะประเภทมากยิ่งขึ้น กับสื่อสังคมประเภทวิดีโอ “Twitch” คือ เครือข่ายสังคมที่ทำให้การไลฟ์สดริมนิ่ง (Social Live Streaming Services : SLSSs) เป็นเครือข่ายสังคมที่เน้นเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับวิดีโอถ่ายทอดสดทางอินเทอร์เน็ต (Live Streaming) ที่เป็นมีทั้งภาพเคลื่อนไหวและเสียง ที่มีเนื้อหา (Content) เป็นวิดีโอการเล่นเกมส์ หรือการรีวิวเกมส์เป็นหลัก โดย Twitch แยกตัวออกมาจากเว็บไซต์ justin.tv และเปิดตัวในปี 2011 ซึ่ง Twitch ได้ถูกซื้อไปด้วยราคา 970 ล้านดอลลาร์ โดย Amazon ซึ่งในปี 2015 Twitch มีวิดีโอมากกว่า 1.5 ล้านคลิป และมีผู้ชมมากกว่า 100 ล้านคนต่อเดือน และในเดือนกุมภาพันธ์ และในปี 2018 มีการเผยแพร่คลิปมากกว่า 2 ล้านคลิปต่อเดือน และมีผู้ใช้งานเครือข่าย (Active Users) 15 ล้านไอดี ต่อวัน ปัจจุบัน 24 มิถุนายน 2561 อยู่ในอันดับที่ 34 ของระบบเครือข่ายสังคมทั้งหมด และผู้ใช้งานร้อยละ 40.4 คือประเทศสหรัฐอเมริกา ส่วนมากเป็นเพศชาย และเข้าถึงจากที่พักอาศัยเป็นส่วนมาก ทำให้ Twitch มีการเติบโตเป็นอย่างมากของผู้ใช้เป็นจำนวนมาก ด้วยปัจจัยต่าง ๆ ที่ทำให้ Twitch เติบโตมีด้วยกันหลายปัจจัยทั้งในแง่ของสตรีตริเมอร์ (Streamer) หรือนักเล่นเกม (Gamer) ที่มีระบบที่ง่ายต่อการใช้งาน ให้ได้สร้างช่อง (Channel) ของตนเอง รวมไปถึงระบบในการสร้างรายได้ด้วยที่มีหลายช่องทาง และในฝั่งของผู้รับชมด้วยเช่นกัน แม้เป็นสื่อที่มีกลุ่มเป้าหมายเฉพาะกลุ่มที่เนื้อหาที่เป็นกลุ่มของการเล่นเกมเป็นหลัก อีกทั้ง Twitch ทำความร่วมมือกับหลายองค์กร และได้เริ่มขยายเนื้อหาประเภทอื่น ๆ อาทิ ไลฟ์มิวสิกเฟสตีวลสดเทศกาลดนตรีซึ่งเป็นงานเทศกาลดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ในไม่ช้า การวาดรูป การถ่ายภาพ และงานศิลปะด้านอื่น :ซึ่งTwitch ได้ทำการแบ่งหมวดหมู่ตามชนิดของเครื่องเล่นเกมส์ อาทิ Playstation , Xbox , PC เป็นต้น และแบ่งย่อยลงไปตามประเภทของเกมส์ เป็นแบบผจญภัย ,ไซปริสนา ,กีฬา เกมออนไลน์แบบเล่นตามบทบาท (Massive Multiplayer Online Role-Playing Game : MMORPG)

* อาจารย์ประจำคณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยสยาม



ภาพที่ 2 แผนภาพผู้เข้าใช้เว็บไซต์ Twitch แยกตามเพศ การศึกษา และสถานที่



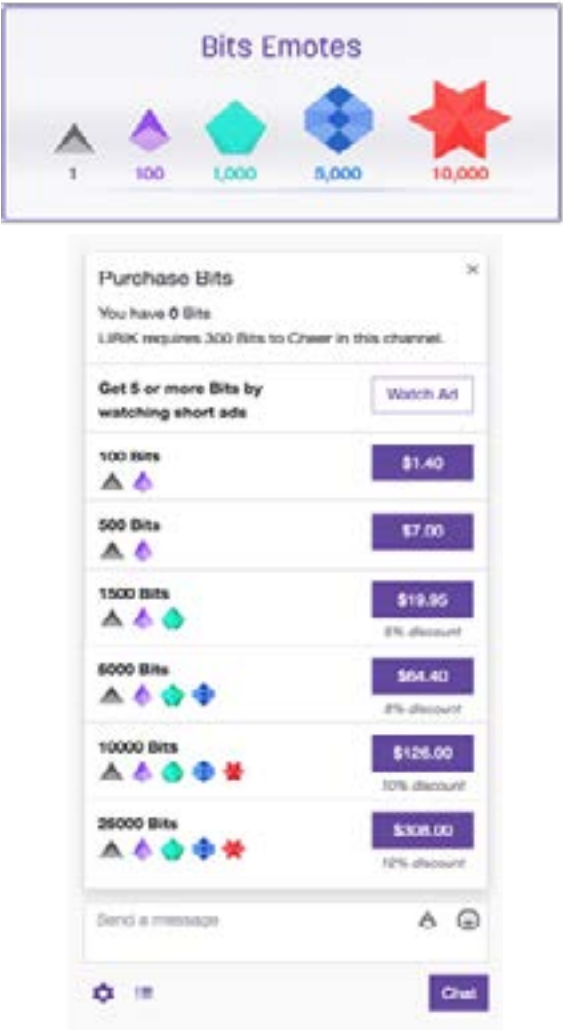
ภาพที่ 3 เนื้อหา (Content) สตรีตริเมอร์อื่นๆ ภายในช่อง

Twitch ให้ทุกคนสามารถเป็นสตรีตริเมอร์ได้ สามารถเผยแพร่การเล่นเกมส์ของตนเองให้ผู้อื่นได้รับชม ยังสามารถให้ผู้รับชมโต้ตอบได้ในทันทีด้วยการสนทนา (Chat) โดยนักวิจัยได้อธิบายถึง Twitch ว่าเป็น “สถานที่เสมือนจริงที่สามซึ่งเกิดเป็นชุมชน สังคมอย่างไม่เป็นทางการและการมีส่วนร่วม” (Hamilton, Garretson, & Kerne, 2014, หน้า 1) ซึ่งหมายถึง Twitch เป็นโลกเสมือนที่ 3 ที่มีบริบทตามเนื้อเรื่องของเกมส์นั้น (โลกเสมือนจริงที่ 2 หมายถึงสื่อสังคมที่มีบริบทตามความเป็นจริง อาทิ เฟสบุ๊ก, ทวิตเตอร์ หรือ อินสตาแกรม เป็นต้น ซึ่ง Twitch ทำให้เกิดสังคมสมมุติจากการเล่นเกม และ ผู้รับชมสามารถสื่อสารกันได้อย่างทันทีผ่านทางหน้าต่างการสนทนา (Chat) และมีส่วนร่วมด้วยการทำการบริจาค (Donate) เงินในการสนับสนุนให้กับสตรีตริเมอร์ได้ ซึ่งสร้างรายได้ให้กับสตรีตริเมอร์อีกด้วย และ Twitch ยังเป็นเวทีของการแข่งขัน eSport ด้วยการทำการออกอากาศสดการแข่งขัน eSport (การแข่งขันเกมส์ระดับโลก อาทิเช่น เกมส์ Street Fighter , เกมส์ Counter Strike , เกมส์ Star Crafter2 , เกมส์ World of Warcraft Dota ฯลฯ)

ในส่วนระบบการสร้างรายได้ให้กับสตรีตริเมอร์ มีการสร้างระบบไว้หลากหลายช่องทาง ต่างจากยูทูบที่ให้รายได้เพียงช่องทางเดียวคือโฆษณาเท่านั้น แต่ส่วนของ Twitch นั้นมีการให้รายได้โดยสตรีตริเมอร์ด้วยกัน 2 ช่องทาง โดยช่องทางแรกเป็นช่องทางที่ไม่แตกต่างจากสื่อสังคมอย่างยูทูบ นั่นคือโฆษณาต่าง ๆ ที่ขึ้นมาในวิดีโอโดยสตรีตริเมอร์จะได้รับส่วนแบ่งจากโฆษณาที่ขึ้นมาในคลิป และ

รายได้จะมีระดับที่แตกต่างกันไป จะอยู่ที่ระหว่าง 2 - 5 เหรียญสหรัฐอเมริกา ต่อโฆษณา 1,000 ครั้ง โดยสามารถเลือกเวลาและวิธีการโฆษณาที่จะปรากฏได้ และอีกช่องทางหนึ่ง คือมีการให้ผู้ชมสามารถมีส่วนร่วมด้วยการบริจาคให้กับสตรีตริเมอร์ และช่องทางที่ 2 คือ การให้ผู้รับชมร่วมทำการบริจาคด้วยการให้ผู้รับชมสามารถแลกซื้อ “บิตอีโมส์” (Bit Emotes) และทำการส่งให้กับสตรีตริเมอร์ได้ตามความต้องการของผู้รับชม โดยสามารถส่งเท่าใดก็ได้ตามสัญญาสัญลักษณ์แทนค่า สีเทามีค่าเท่ากับ 1 บิต, สีม่วงมีค่าเท่ากับ 100 บิต, สีเขียวมีค่าเท่ากับ 1,000 บิต, สีฟ้ามีค่าเท่ากับ 5,000 บิต, สีแดงมีค่าเท่ากับ 10,000 บิต การจะเป็นผู้ไลฟ์สดริมนิ่งได้ ทาง Twitch จะมีด้วยกัน 3 ระดับ คือ ระดับสตรีตริเมอร์ทั่วไป ระดับรูที้ และระดับพาร์ทเนอร์ โดยในระดับสตรีตริเมอร์ทั่วไปสามารถสตรีตริมวิดีโอได้ แต่ไม่สามารถสร้างรายได้ให้กับตนเองได้ และมีข้อจำกัด ต้องสร้างฐานสมาชิกของผู้รับชมของตนเอง และต้องทำการสตรีตริมอย่างต่อเนื่องเพื่อเลื่อนระดับของตนเองขึ้นไป ส่วนในขั้นรูที้ต้องมีคุณสมบัติ ดังต่อไปนี้ (1) ทำการสตรีตริม 8 ชั่วโมง ในช่วง 30 วันล่าสุด (2) ทำการสตรีตริมวิดีโอให้ได้ 7 วัน ภายใน 30 วัน (3) มีผู้รับชมเฉลี่ยในเวลาเดียวกัน 3 ราย ต่อ 1 สตรีตริม และ (4) มีผู้ติดตาม (Subscriber) ถึง 50 ราย เมื่ออยู่ในระดับรูที้สามารถสร้างรายได้ให้กับตนเองได้ ซึ่งมีข้อจำกัดในบางส่วน อาทิ มีข้อจำกัดในส่วนของบิตอีโมส์เลือกได้เพียง 1 อันเท่านั้น ไม่มีโฆษณาภายในคลิปซึ่งอาจมีการปรับเปลี่ยนในอนาคตให้ได้รับโฆษณาด้วย ส่วนในระดับพาร์ทเนอร์ (Partnership) ทาง Twitch จะ

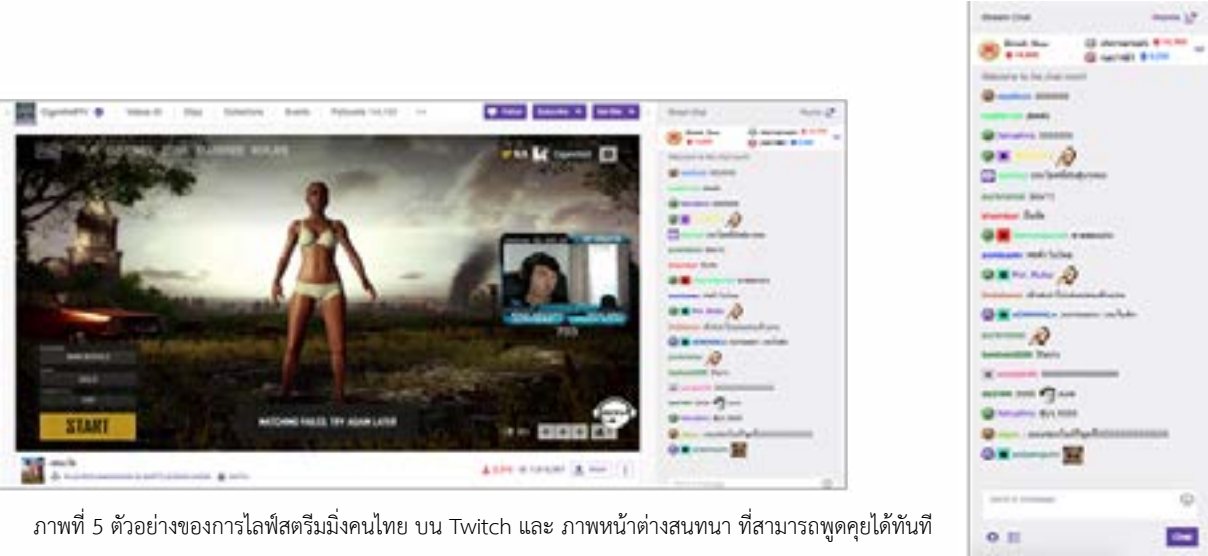
ทำการพิจารณาคุณสมบัติของรู้จัก โดยทำการพิจารณา 3 ส่วน ด้วยกัน คือ 1) เนื้อหา (Content) ภายในช่อง 2) จำนวนยอดเฉลี่ยของผู้รับชมในเวลาเดียวกัน 3) ความถี่และตารางการของการสตรีม ซึ่งในระดับนี้ไม่มีข้อจำกัดจากทาง Twitch มีโฆษณาเข้ามาลงภายในช่อง รวมไปถึงไม่จำกัดสัญญาลักษณะบิตไอโมส์ด้วย ทั้งนี้ในส่วนของการสตรีมวิดีโอ Twitch ไม่มีข้อจำกัดด้านความยาวของการไลฟ์สตรีมมิ่งจะทำยาวเท่าไรก็ได้ และเมื่อทำการไลฟ์สตรีมแล้วคลิปจะทำการบันทึกโดยอัตโนมัติ แต่คลิปจะถูกจัดเก็บไว้ในช่องของผู้ตรีมและมีการจำกัดเวลาของคลิป ในขั้นของรู้จักระบบทำการเก็บคลิปไว้ 14 วัน ส่วนของผู้เป็นพาร์เนอร์ระบบทำการเก็บคลิปไว้ 60 วัน คลิปวิดีโอทั้งหมดยังสามารถแบ่งปันไปยังสื่อสังคมอื่นได้อีกด้วย ทั้งเฟสบุ๊ก ทวิตเตอร์ เรดดอท ได้อีกด้วย จากงานวิจัยของ William A. Hamilton, Oliver Garretson and Andruid Kerne ให้เหตุผลคนทั่วไปเข้าชมไลฟ์สตรีมมิ่งไว้ว่ามีด้วยเหตุผล 2 เหตุผล คือ 1) เนื้อหาที่น่าสนใจมีความเฉพาะ กล่าวคือ ผู้รับชมได้เรียนรู้ในเนื้อหาของเกมส์ที่ตนสนใจ 2) การที่ผู้คนชื่นชอบการมีปฏิสัมพันธ์และการมีส่วนร่วม กล่าวคือ การที่ผู้รับชมสามารถแสดงความคิดเห็นต่าง ๆ ผ่านช่องสนทนาได้ ผู้ชมสามารถสื่อสารกับสตรีมเมอร์ และผู้ชมด้วยกันได้ ซึ่งผู้รับชมเข้ามามีส่วนร่วมในการสนับสนุนสตรีมเมอร์ โดยเรียกว่า “Donate” หรือ การบริจาค จึงเป็นรายได้อีกช่องทางหนึ่งที่ได้รับจากผู้ชมโดยตรง ผู้รับชมสามารถสนับสนุนได้ความความต้องการของผู้ชม ซึ่งการที่ Twitch มีการจัดระบบในการให้สิ่งตอบแทนในสองรูปแบบนี้เป็นการผลตอบแทนได้หลากหลายช่องทางมากยิ่งขึ้น ทำให้สตรีมเมอร์มีทุนในการผลิตผลงาน เนื่องจากผู้ผลิตเองต้องการซื้อเกมส์มาเพื่อทำการสตรีม และหากเป็นเกมส์ที่เพิ่งออกใหม่จะทำให้ได้รับความสนใจเป็นอย่างมาก โดยรูปแบบ (Style) ของการสตรีมแตกต่างกันออกไปตามแต่บุคลิกของผู้ผลิตที่สามารถให้ความบันเทิงกับผู้รับชมได้ หากวิเคราะห์จุดแข็ง จุดอ่อน โอกาส และอุปสรรคของ Twitch คือการไลฟ์สตรีมมิ่งของ Twitch มีจุดแข็ง อยู่ที่ไลฟ์สตรีมมิ่งได้ไม่จำกัดเวลาของวิดีโอ มีเนื้อหาที่เฉพาะที่ เป็นการเล่นเกม และเป็นสื่อแรกที่สร้างสังคมจากการทำการไลฟ์สตรีมมิ่ง ส่วนจุดอ่อน เป็นเครือข่ายสังคมที่เพิ่งเกิดขึ้น เพิ่งเกิดขึ้นเพียง 7 ปี ผู้ใช้หลักเป็นชาวสหรัฐอเมริกา ซึ่งสูงถึงร้อยละ 40 ของผู้ใช้งานทั้งหมด ส่วนโอกาส การ



ภาพที่ 4 แสดงตารางค่าบิตไอโมส์

แข่งขัน eSport ได้รับความนิยมเพิ่มมากขึ้น จึงมีส่วนช่วยให้การทำไลฟ์สตรีมมิ่ง ส่วนของอุปสรรค ยังคงมีคนไทยมองว่าการเล่นเกมส์เป็นเรื่องไร้สาระ และสนับสนุนการเล่นเกมส์

ส่วน Twitch ในประเทศไทยยังไม่มีเป็นที่รู้จักเท่าไรนัก รู้จักกันเพียงวงแคบมีจำนวนของสตรีมเมอร์และผู้รับชมไม่มากนักยังคงน้อยไม่สามารถวัดผลเป็นจำนวนร้อยละได้อย่างชัดเจน ซึ่งสตรีมเมอร์ไทยที่ทำการไลฟ์สตรีมมิ่งยังมีไม่มากนัก ซึ่งสตรีมเมอร์ส่วนมากเป็นผู้ที่ทำคลิปวิดีโอการรีวิวเกมส์อยู่ในเครือข่ายสังคมอื่นอยู่แล้ว ซึ่งเป็นการทำคลิปวิดีโอการเล่นเกมส์ของตนเองไว้ แล้วนำมาทำการตัดต่อ พากย์เสียง ใส่คอมพิวเตอร์กราฟิก และนำไปเผยแพร่ อาทิเช่น Rubsarb, xcroszgamer, zbingzbing และ CigaretteSTV เป็นต้น โดยทั้งหมดนี้ล้วนมีช่องของตนเองเผยแพร่อยู่ทางยูทูบ (YouTube) เป็นยูทูบเบอร์ที่มีจำนวนสมาชิกหลักแสนในช่องยูทูบของ



ภาพที่ 5 ตัวอย่างของการไลฟ์สตรีมมิ่งคนไทย บน Twitch และ ภาพหน้าต่างสนทนา ที่สามารถพูดคุยได้ทันที

ตนเอง และได้ทำการสร้างช่องของตนเองกับทาง Twitch ไว้ด้วยเช่นกัน เพื่อเป็นการขยายช่องทางของตนให้กว้างมากยิ่งขึ้น และเป็นการสร้างรายได้เพิ่มให้กับตนเอง เนื่องจากช่องทางในการสร้างรายได้ของทาง Twitch ที่กล่าวไว้ข้างต้น โดยช่องของสตรีมเมอร์ไทยมีเนื้อหาแตกต่างกันออกไป ตามแต่บุคลิกของแต่ละบุคคล

ด้วยเทคโนโลยีการสื่อสารที่เปลี่ยนแปลงไป ทำให้การสื่อสารในปัจจุบันมีความรวดเร็วและปรับเปลี่ยนไปตลอดเวลา ไลฟ์สตรีมมิ่งนั้นมีมานานแล้วไม่ได้เพิ่งเกิดขึ้น โดยไลฟ์สตรีมมิ่งมักใช้กับการถ่ายทอดสดเหตุการณ์ สถานการณ์ รายงานข่าวสารสำคัญ เป็นการกระจายข่าวสารได้อย่างรวดเร็ว และเป็นเพียงโปรแกรมเสริมของเครือข่ายสังคมอื่น ๆ ไม่ได้ใช้งานไลฟ์สตรีมมิ่งเป็นหลัก ซึ่ง Twitch เป็นเครือข่ายสังคมที่นำการไลฟ์สตรีมมิ่งมารวมเข้ากับการเล่นวิดีโอเกมส์เพื่อความ

บันเทิง และสร้างสังคม ชุมชน รูปแบบหนึ่งขึ้นมา สร้างความพึงพอใจให้กับผู้รับชมได้เป็นอย่างดี ดังจะเห็นได้ว่าการอัตราการเติบโตของ Twitch ที่มีการเติบโตอย่างต่อเนื่อง และเห็นได้ว่าการไลฟ์สตรีมมิ่งกำลังเป็นที่นิยม และมีผู้ใช้เพิ่มมากขึ้น แม้ในเครือข่ายสังคมอื่นเริ่มทำการเสริมการไลฟ์สตรีมมิ่งเข้ามาในระบบของตน โดยเมื่อ 1 กรกฎาคม 2561 ทางอิสตราแกรมได้เพิ่มระบบถ่ายทอดสดเข้ามาในระบบด้วยเช่นกัน เรียกว่า IGTV นั้นแสดงให้เห็นว่าการไลฟ์สตรีมเป็นที่นิยมของคนในปัจจุบัน แม้ Twitch ยังไม่แพร่หลายในประเทศไทยมากนัก แต่ก็เติบโตในประเทศไทยได้เป็นอย่างดี เนื่องจาก Twitch สามารถสร้างอาชีพใหม่ ๆ ได้ เป็นอาชีพไลฟ์สตรีมเมอร์ เพราะสามารถสร้างรายได้ และระบบเองสามารถสร้างรายได้ได้หลายช่องทาง สร้างเป็นอาชีพใหม่จากการเล่นเกมก็ได้