

วิถีอาชีพสตรีมเมอร์และแนวทางการพัฒนาอาชีพสตรีมเมอร์ในทัศนะของสตรีมเมอร์อาชีพ
WAY TO BECOME STREAMERS AND GUIDELINES FOR
STREAMING CAREER DEVELOPMENT IN STREAMERS' VIEWPOINTS

ศุขธัช ชำนาญกิจ^{1*}, ภัทรวรรณ จีรพัฒน์ธนธร² และชัยรัตน์ วงศ์กิจรุ่งเรือง¹
Sukkatuch Chumnankij^{1*}, Pattarawat Jeerapattanatorn², and Chairat Wongkitrungruang¹
E-mail: peekus37@gmail.com, doctor.mthai@gmail.com, and fgracr@ku.ac.th

¹สาขาการบริหารและพัฒนาสังคม คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
Social Development and Administration Program, Faculty of Social Sciences, Kasetsart University,
Bangkok 10900 Thailand

²สาขาวิชาการศึกษาเพื่อพัฒนาความเป็นผู้ประกอบการ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
Entrepreneurship Education Program, Faculty of Education, Kasetsart University,
Bangkok 10900 Thailand

*Corresponding author E-mail: peekus37@gmail.com

(Received: January 27, 2021; Revised: March 2, 2021; Accepted: March 29, 2021)

ABSTRACT

This research is a qualitative study aimed to 1) study the way to become streamers in dimensions of process of entering career, career behavior, success and obstacles in career and important characteristics of a good streamer; and 2) to discover guidelines for development of streaming career in streamers' viewpoints. Population were five fulltime and five part-time streamers, total of ten persons who purposively selected. Research instruments include semi-structured interview forms and field notes; verified by three experts. Collected data were analyzed by means of content analysis. Results revealed that; when comparing between fulltime and part-time streamers, the fulltime streamers had more followers and viewers, more longer streaming (live) time, more interactive behaviors and giving more intention toward their viewers, and more received incomes and rewards. Similarities of both fulltime and part-time streamers revealed in their process of entering career, success and obstacles in doing job and views toward career successfulness. Both groups of streamers perceived that the important characteristics of a good streamer should include the love of streaming career, industriousness, being self, speaking skills and emotional quotient. Results on guidelines for streaming career development show that streamers were not giving emphasize on having government-related organization who will be monitoring streaming career since they were worrying on the freedom of work nature. Significant factors that influencing streaming career are the effort of streamers themselves; streamers' quality, competency, and their roles toward social responsibility. When streaming career were raised and accepted widely, streaming career can be an interesting choice for people with the new normal life.

Keywords: Streamer; Self-employment; Career development; Way of career

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาวิถีอาชีพสตรีมเมอร์ในมิติของกระบวนการเข้าสู่อาชีพ พฤติกรรมการประกอบอาชีพ ความสำเร็จ ปัญหาและอุปสรรคในการประกอบอาชีพ ตลอดจนคุณลักษณะที่สำคัญของผู้ประกอบอาชีพสตรีมเมอร์ และ 2) เพื่อศึกษาแนวทางการพัฒนาอาชีพสตรีมเมอร์ในมุมมองของผู้ที่ประกอบอาชีพสตรีมเมอร์ ประชากรประกอบด้วย กลุ่มสตรีมเมอร์อาชีพหลัก จำนวน 5 คน และกลุ่มสตรีมเมอร์อาชีพเสริม จำนวน 5 คน รวม 10 คน คัดเลือกโดยวิธีเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือวิจัยได้แก่ แบบสัมภาษณ์แบบกึ่งมีโครงสร้างและแบบบันทึกภาคสนาม ตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัยโดยผู้เชี่ยวชาญ วิเคราะห์ข้อมูลโดยการวิเคราะห์เนื้อหา ผลการศึกษาพบว่า หากเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างสตรีมเมอร์หลักกับสตรีมเมอร์อาชีพเสริมแล้ว สตรีมเมอร์อาชีพหลักจะมีผู้ติดตามและผู้รับชมในจำนวนที่มากกว่า มีระยะเวลาสตรีม (ถ่ายทอดสด) ที่ยาวนานกว่า มีพฤติกรรมการปฏิสัมพันธ์กับผู้รับชมและให้ความสำคัญกับผู้รับชมมากกว่า มีจำนวนรายได้และรางวัลที่มากกว่า ส่วนที่คล้ายคลึงกันของทั้งสตรีมเมอร์อาชีพหลักและสตรีมเมอร์อาชีพเสริมคือกระบวนการเข้าสู่อาชีพ ปัญหาและอุปสรรค และทักษะต่อความสำเร็จในอาชีพ ในด้านคุณลักษณะสำคัญของสตรีมเมอร์อาชีพพบว่า ทั้งสองกลุ่มให้ความสำคัญกับความรักในอาชีพ ความอดทน ความเป็นตัวของตัวเอง การพัฒนาทักษะการพูด และทักษะทางอารมณ์ ผลการศึกษาด้านแนวทางการพัฒนาและยกระดับอาชีพสตรีมเมอร์นั้น สตรีมเมอร์ยังไม่มีความประสงค์ที่จะมีหน่วยงานมากำกับดูแลเนื่องจากอาจขาดความเป็นอิสระในการทำงาน ส่วนปัจจัยสำคัญในการยกระดับอาชีพสตรีมเมอร์คือคุณภาพและความสามารถของสตรีมเมอร์เอง ตลอดจนบทบาทของสตรีมเมอร์ด้านความรับผิดชอบต่อสังคม ทั้งนี้ หากสตรีมเมอร์ได้รับการยกระดับสู่อาชีพที่เป็นที่ยอมรับอย่างกว้างขวางจะทำให้สตรีมเมอร์เป็นอีกหนึ่งอาชีพที่เป็นทางเลือกที่น่าสนใจสำหรับวิถีชีวิตในยุคปกติใหม่

คำสำคัญ: สตรีมเมอร์; อาชีพอิสระ; การพัฒนาอาชีพ; วิถีอาชีพ

1. บทนำ

สังคมไทยในปัจจุบันได้ก้าวเข้าสู่สังคมเศรษฐกิจดิจิทัลโดยสมบูรณ์ วิถีของการประกอบอาชีพในปัจจุบันมีการพัฒนาขึ้นทำให้โลกของตลาดแรงงานแปรเปลี่ยนไปจากที่เคยเป็นอยู่ในอดีต คนรุ่นใหม่ (New Generation) จำนวนมากนิยมเลือกที่จะประกอบอาชีพอิสระเนื่องจากสามารถเลือกวิถีอาชีพตามแบบที่ตนสนใจและสามารถสร้างรายได้ให้กับตนเองและครอบครัวได้ อีกทั้งยังมีความคิดที่เป็นตัวของตัวเองสูง มีความสามารถที่หลากหลาย สามารถนำมาใช้ประโยชน์ในทางการประกอบอาชีพของตนเองได้ [1] หลายคนสร้างธุรกิจขนาดเล็กที่ตนเองเป็นผู้สร้างขึ้นทั้งเพื่อเป็นอาชีพหลักและอาชีพเสริม ซึ่งช่วยให้เกิดการกระตุ้นทางเศรษฐกิจให้กับประเทศในอีกทางหนึ่ง [2] หลายคนมีศักยภาพในด้านการใช้เทคโนโลยีและสามารถนำประโยชน์ของเทคโนโลยีมาใช้ในการทำงานด้านต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นการจำหน่ายสินค้าออนไลน์ การพัฒนาแอปพลิเคชันเพื่อให้บริการทางธุรกิจ การสร้างแฟนเพจในเฟซบุ๊กเพื่อการประกอบธุรกิจ เป็นต้น เหล่านี้เป็นการสร้างโอกาสทางอาชีพให้แก่คนรุ่นใหม่หรือคนที่มีความถนัดในการใช้เทคโนโลยีและเป็นการยืนยันว่าสังคมไทยได้เข้าสู่การเป็นสังคมเศรษฐกิจดิจิทัลอย่างแท้จริง ด้วยเหตุนี้ ในช่วงเวลาที่ผ่านมามีอาชีพใหม่ที่เกี่ยวเนื่องกับเทคโนโลยีหลากหลายอาชีพ และหนึ่งในนั้นคืออาชีพสตรีมเมอร์

สตรีมเมอร์เป็นอาชีพที่เกิดขึ้นมาในช่วงระยะเวลาประมาณ 10 ปีที่ผ่านมา เป็นอาชีพออนไลน์อาชีพใหม่ในสังคมไทยซึ่งเริ่มได้รับความนิยมอย่างแพร่หลาย ลักษณะของการประกอบอาชีพคือการสตรีม (ถ่ายทอดสด) บนแพลตฟอร์มที่ให้บริการยกตัวอย่างเช่น Twitch ซึ่งเป็นแพลตฟอร์มยอดนิยมในกลุ่มสตรีมเมอร์ โดยมีผู้รับชมระหว่างการสตรีม ซึ่งส่วนใหญ่เป็นการแสดงการเล่นแบบออนไลน์ (Online Gaming) และผู้รับชมก็มีความชื่นชอบในการเล่นเกมนอนไลน์ด้วยเช่นเดียวกัน ด้วยเหตุนี้อาชีพสตรีมเมอร์จึงเป็นอาชีพที่มาจากความชื่นชอบในการเล่นเกมนอนไลน์เป็นชีวิตจิตใจและนำไปสู่การถ่ายทอดให้ผู้อื่นรู้สึกสนุกไปกับการเล่นเกมของสตรีมเมอร์ สตรีมเมอร์เป็นอาชีพที่คล้ายกับยูทูบเบอร์ เพียงแต่ยูทูบเบอร์จะมีความหลากหลายกว่า เช่น มีทั้งการสอนทำอาหาร การสรุปข่าวสาร การรีวิวสินค้า การท่องเที่ยว การเล่นเกม โดยเป็นการถ่ายทำและนำมาตัดต่อให้เกิดเป็นคลิปวิดีโอที่น่าสนใจสำหรับผู้ชื่นชอบและผู้ติดตาม ส่วนสตรีมเมอร์นั้นจะเน้นไปที่การเล่นเกมนอนไลน์เป็นสำคัญและเป็นการถ่ายทอดสดเท่านั้น โดยสามารถสร้างรายได้จากการสตรีมและจากการบริจาคเงินของผู้รับชม รวมทั้งการได้รับรายได้จากสปอนเซอร์ที่ให้การสนับสนุน ซึ่งส่วนใหญ่จะได้รับในรูปแบบของสิ่งของ เช่น หมวก เสื้อผ้า และอุปกรณ์ในการเล่นเกมนอนไลน์ต่าง ๆ แม้ว่าอาชีพสตรีมเมอร์จะคล้ายคลึงกับอาชีพยูทูบเบอร์แต่ขั้นตอนของการทำงานนั้นน้อยกว่าเนื่องจากสตรีมเมอร์ไม่จำเป็นต้องเตรียมการถ่ายทำและไม่จำเป็นต้องใช้ทีมงานจำนวนมากเท่ากับการเป็นยูทูบเบอร์ [3] ผู้ที่ประกอบอาชีพสตรีมเมอร์สามารถใช้เป็นอาชีพหลักหรืออาชีพเสริมซึ่งสามารถทำภายหลังเลิกเรียนหรือเลิกงาน ทำให้อาชีพสตรีมเมอร์ได้รับความสนใจจากสังคมมากขึ้นและมีผู้รู้จักอาชีพนี้มากขึ้นอย่างต่อเนื่อง

ในระหว่างการสตรีมนั้นเปรียบเสมือนกับการสร้างสังคมออนไลน์ที่มีการแลกเปลี่ยนข้อมูลระหว่างตัวสตรีมเมอร์กับผู้รับชม โดยสตรีมเมอร์สามารถพูดโต้ตอบกับผู้รับชมได้ทันที และผู้รับชมทุกคนสามารถพูดคุยระหว่างกันโดยผ่านทางช่องสนทนา ด้วยเหตุนี้ อ่าชีฟสตรีมเมอร์จึงจำเป็นต้องมีความสามารถด้านการพูดเนื่องจากต้องพูดตลอดเวลาในระหว่างการสตรีม อีกทั้งผู้รับชมส่วนหนึ่งเป็นกลุ่มเยาวชน สตรีมเมอร์จึงต้องแสดงบทบาทการรับผิดชอบต่อสังคมในการนำเสนอสิ่งที่เหมาะสมต่อกลุ่มเยาวชนและผู้ใหญ่ตอนต้นซึ่งบางครั้งอาจเผชิญกับปัญหาหรืออุปสรรคบางอย่าง เช่น ความเครียด และปัญหาเกี่ยวกับสุขภาพจิต [4], [5] ผู้รับชมที่ติดตามและเข้าไปมีส่วนร่วมในระหว่างการสตรีมนั้นมีวัตถุประสงค์ที่หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นความต้องการคลายเครียด การได้รับความสนุกสนาน การสร้างสัมพันธ์ภาพระหว่างผู้รับชมกับสตรีมเมอร์ และการสร้างความสัมพันธ์ภายในกลุ่มผู้รับชมด้วยกัน นอกจากนี้ ยังเป็นพื้นที่สำหรับการนำเสนอผลงานของสตรีมเมอร์ต่อกลุ่มผู้รับชมที่กำลังเฝ้ารอติดตามผลงาน [6]

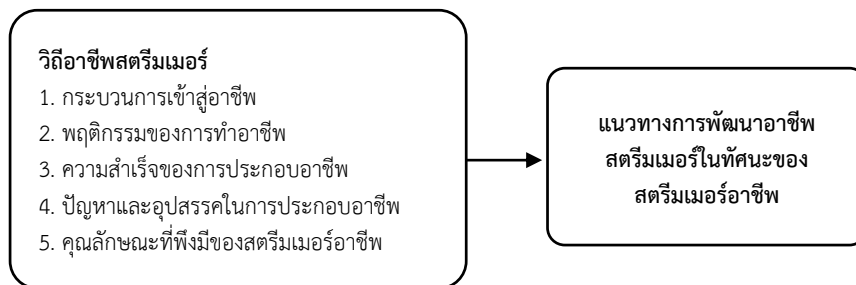
การกำเนิดของอ่าชีฟใหม่อย่างสตรีมเมอร์ในช่วงเวลาที่ผ่านมานั้น ทำให้สตรีมเมอร์เป็นอีกหนึ่งอาชีพที่น่าสนใจเนื่องจากผู้ประกอบการอ่าชีฟมีความเป็นอิสระในการทำงาน อีกทั้งขั้นตอนการทำงานที่ไม่สลับซับซ้อน อย่างไรก็ตาม ในการประกอบอาชีพสตรีมเมอร์นั้นจำเป็นต้องมีความสามารถพิเศษที่จำเป็นสำหรับการเป็นสตรีมเมอร์อ่าชีฟ [5] อีกทั้งยังต้องเผชิญกับปัญหาและอุปสรรคในการประกอบอาชีพหลายประการ มีความรับผิดชอบสูง และยังต้องสร้างรายได้จากการประกอบอาชีพไปพร้อมกัน [7] ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงมีความสนใจในการศึกษาวิถีอ่าชีฟสตรีมเมอร์และแนวทางการพัฒนาอ่าชีฟสตรีมเมอร์เพื่อนำไปสู่การสร้างความสำเร็จที่ถูกต้องเกี่ยวกับอ่าชีฟสตรีมเมอร์รวมถึงการยกระดับอ่าชีฟสตรีมเมอร์ให้เป็นอีกหนึ่งอาชีพที่มีความสำคัญต่อการพัฒนาทางเศรษฐกิจและสังคมของประเทศในสังคมที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วเช่นปัจจุบัน

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

2.1 เพื่อศึกษาวิถีอ่าชีฟสตรีมเมอร์ในมิติของกระบวนการเข้าสู่อาชีพ พฤติกรรมการประกอบอาชีพ ความสำเร็จ ปัญหาและอุปสรรคในการประกอบอาชีพ ตลอดจนคุณลักษณะที่พึงมีของสตรีมเมอร์อ่าชีฟ

2.2 เพื่อศึกษาแนวทางการพัฒนาอ่าชีฟสตรีมเมอร์ในทัศนะของสตรีมเมอร์อ่าชีฟ

3. กรอบแนวคิดในการวิจัย



รูปที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

รูปที่ 1 แสดงกรอบแนวคิดการวิจัยโดยตัวแปรสำคัญในการศึกษาคือวิถีอ่าชีฟสตรีมเมอร์ 5 ด้าน ซึ่งผู้วิจัยได้ออกแบบขึ้นบนพื้นฐานของการทบทวนวรรณกรรม ประกอบด้วย กระบวนการเข้าสู่อาชีพ พฤติกรรมของการทำอาชีพ ความสำเร็จของการประกอบอาชีพ ปัญหาและอุปสรรคในการประกอบอาชีพ และคุณลักษณะที่พึงมีของสตรีมเมอร์อ่าชีฟ กรอบการวิจัยรวมถึงแนวทางการพัฒนาอ่าชีฟสตรีมเมอร์ในทัศนะของสตรีมเมอร์อ่าชีฟ ทั้งสตรีมเมอร์อ่าชีฟหลักและสตรีมเมอร์อ่าชีฟเสริม

4. ขอบเขตของการวิจัย

4.1 **ขอบเขตด้านเนื้อหา** ในการวิจัยมีขอบเขตด้านเนื้อหา ในการวิจัยมีขอบเขตด้านเนื้อหาครอบคลุมสองส่วน ได้แก่ วิถีอ่าชีฟสตรีมเมอร์และแนวทางการพัฒนาอ่าชีฟสตรีมเมอร์ในทัศนะของผู้ประกอบอาชีพสตรีมเมอร์ ทั้งสตรีมเมอร์อ่าชีฟหลักและสตรีมเมอร์อ่าชีฟเสริม

4.2 ขอบเขตด้านประชากร การวิจัยนี้ศึกษากับกลุ่มสตรีมีครรภ์ โดยมีเกณฑ์ในการคัดเลือกประชากรเข้าเป็นอาสาสมัครในการวิจัย มีดังต่อไปนี้ 1) มีอายุไม่น้อยกว่า 18 ปี บริบูรณ์ 2) มีประสบการณ์ในการเป็นสตรีมีครรภ์ไม่น้อยกว่า 2 ปี 3) อยู่ในพื้นที่กรุงเทพมหานคร และ 4) อาสาตนยินดีให้ข้อมูลกับผู้วิจัยตลอดกระบวนการวิจัย จากเกณฑ์การคัดเลือกทำให้ผู้วิจัยได้ประชากรเป้าหมาย ได้แก่ กลุ่มที่ 1 กลุ่มสตรีมีครรภ์อาชีพหลัก ซึ่งใช้สตรีมีครรภ์เป็นอาชีพในการหารายได้ประจำ จำนวน 5 คน และกลุ่มที่ 2 กลุ่มสตรีมีครรภ์อาชีพเสริม ซึ่งใช้สตรีมีครรภ์เป็นงานอดิเรกคือใช้เวลาว่างเพื่อหารายได้เสริม จำนวน 5 คน รวมประชากรเป้าหมายคือสตรีมีครรภ์จำนวน 10 คน

4.3 ตัวแปรที่ศึกษา ตัวแปรในการศึกษาแบ่งเป็น 3 ส่วน ส่วนแรกได้แก่กลุ่มของสตรีมีครรภ์ซึ่งแบ่งเป็นสตรีมีครรภ์อาชีพหลักและสตรีมีครรภ์อาชีพเสริม ส่วนที่สองได้แก่วิถีอาชีพสตรีมีครรภ์ ซึ่งแบ่งเป็นตัวแปรย่อย ๆ ประกอบด้วย กระบวนการเข้าสู่อาชีพ พฤติกรรมของการทำอาชีพ ความสำเร็จของการประกอบอาชีพ ปัญหาและอุปสรรคในการประกอบอาชีพ และคุณลักษณะที่พึงมีของสตรีมีครรภ์อาชีพ ตัวแปรส่วนที่สามได้แก่แนวทางการพัฒนาอาชีพสตรีมีครรภ์ในทัศนะของผู้ประกอบอาชีพสตรีมีครรภ์ ซึ่งประกอบด้วย แนวทางสำหรับผู้สนใจประกอบอาชีพสตรีมีครรภ์ การเข้าไปมีส่วนร่วมในการพัฒนาเด็กและเยาวชน และแนวทางการพัฒนาและยกระดับอาชีพสตรีมีครรภ์

5. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ได้นำระเบียบวิธีวิจัยแบบ Grounded Theory โดยตัวผู้วิจัยเป็นเครื่องมือวิจัยส่วนหนึ่ง (Researcher as an Instrument) และยังมีการใช้เครื่องมือวิจัยอีก 3 ส่วน ได้แก่

5.1 แบบสัมภาษณ์สตรีมีครรภ์อาชีพหลัก เป็นแบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง (Semi-Structured Interview) เพื่อค้นหาวิถีอาชีพสตรีมีครรภ์ ประกอบด้วย กระบวนการเข้าสู่อาชีพ พฤติกรรมของการประกอบอาชีพ ความสำเร็จของการประกอบอาชีพ ปัญหาและอุปสรรคในการประกอบอาชีพ คุณลักษณะที่พึงมีของการเป็นสตรีมีครรภ์อาชีพ และบทบาทการพัฒนาคนและสังคม รวมไปถึงการสัมภาษณ์เกี่ยวกับแนวทางการพัฒนาอาชีพสตรีมีครรภ์ในมุมมองของสตรีมีครรภ์อาชีพหลัก

5.2 แบบสัมภาษณ์สตรีมีครรภ์อาชีพเสริม เป็นแบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง (Semi-Structured Interview) เพื่อค้นหาวิถีอาชีพสตรีมีครรภ์ ประกอบด้วย กระบวนการเข้าสู่อาชีพ พฤติกรรมของการประกอบอาชีพ ความสำเร็จของการประกอบอาชีพ ปัญหาและอุปสรรคในการประกอบอาชีพ คุณลักษณะที่พึงมีของการเป็นสตรีมีครรภ์อาชีพ และบทบาทการพัฒนาคนและสังคม รวมไปถึงการสัมภาษณ์เกี่ยวกับแนวทางการพัฒนาอาชีพสตรีมีครรภ์ในมุมมองของสตรีมีครรภ์อาชีพเสริม

5.3 แบบบันทึกภาคสนาม (Field Note) เพื่อบันทึกข้อมูลระหว่างการปฏิบัติงานของสตรีมีครรภ์ที่เป็นกลุ่มเป้าหมาย เพื่อให้ได้ข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับวิถีอาชีพสตรีมีครรภ์และแนวทางการพัฒนาอาชีพสตรีมีครรภ์จากการสังเกตระหว่างการปฏิบัติงาน

สำหรับการตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือวิจัยนั้น ผู้วิจัยนำเครื่องมือวิจัยไปให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่านเพื่อตรวจสอบคุณภาพ โดยการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Congruence: IOC) ทั้งนี้ เพื่อให้มั่นใจว่าเครื่องมือวิจัยมีคุณภาพเพียงพอต่อการเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัย โดยได้ค่า IOC พิสัยระหว่าง 0.67–1.00 ค่า IOC เฉลี่ยทั้งฉบับ 0.98

6. การเก็บรวบรวมข้อมูล

เมื่อโครงการวิจัยได้รับการอนุมัติจากคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์แล้ว ผู้วิจัยประสานงานกับกลุ่มสตรีมีครรภ์เป้าหมายที่มีคุณสมบัติตามเกณฑ์การคัดเลือกที่กำหนด โดยมีสตรีมีครรภ์ยินดีเป็นอาสาสมัครเข้าร่วมกระบวนการวิจัยจำนวน 10 คน จำแนกเป็นสตรีมีครรภ์อาชีพหลัก 5 คน และสตรีมีครรภ์อาชีพเสริม 5 คน จากนั้นผู้วิจัยได้ขอความอนุเคราะห์เก็บข้อมูลพร้อมกับกระบวนการขอความยินยอมจากอาสาสมัคร นัดวันสัมภาษณ์และติดตามการใช้ชีวิตและการปฏิบัติงานของสตรีมีครรภ์แต่ละรายด้วยตนเอง

7. การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิจัยเชิงคุณภาพนี้ ผู้วิจัยถือได้ว่าเป็นเครื่องมือวิจัยหนึ่งที่มีความสำคัญต่อการวิเคราะห์ข้อมูลโดยการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) แบบวิเคราะห์แก่นสาระ (Thematic Analysis) ดำเนินการตีความข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์ จัดประเภทข้อมูลเป็นหมวดหมู่ (Categorization) จากนั้นจึงสรุปและนำเสนอข้อมูลโดยใช้ความเรียง และตารางประกอบการอธิบาย

8. ผลการวิจัย

8.1 วิธีอาชีพสตรีมเมอร์

8.1.1 กระบวนการเข้าสู่อาชีพ ผลการศึกษาพบว่าทั้งสตรีมเมอร์อาชีพหลักและสตรีมเมอร์อาชีพเสริมมีกระบวนการเข้าสู่อาชีพในลักษณะเดียวกัน กล่าวคือ สตรีมเมอร์ส่วนหนึ่งเริ่มจากการมีผู้แนะนำเข้าสู่อาชีพไม่ว่าจะเป็นรุ่นพี่หรือเพื่อน และอีกส่วนหนึ่งเข้าสู่อาชีพจากความสนใจส่วนตัวจากการเป็นแฟนคลับที่ติดตามสตรีมเมอร์คนอื่นแล้วเกิดความสนใจที่จะเข้าสู่การประกอบอาชีพสตรีมเมอร์ นอกจากนี้ บางคนเป็นนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ (e-Sports) ซึ่งเป็นอาชีพที่ใกล้เคียงกับสตรีมเมอร์ จึงได้ประกอบอาชีพสตรีมเมอร์อีกอาชีพหนึ่ง สตรีมเมอร์ทุกคนมีความสนใจในอาชีพนี้เนื่องจากเป็นอาชีพที่มีความสนุกสนาน สามารถผ่อนคลายความเครียดได้ อีกทั้งสามารถสร้างรายได้ในอีกทางหนึ่งด้วย ตัวอย่างบทสัมภาษณ์สตรีมเมอร์เป็นดังนี้

“...เพื่อนผมเป็นคนแนะนำให้รู้จักอาชีพนี้ และลองทำในช่วงที่ยังเรียน ตอนนั้นไม่ได้สนใจเนื่องจากอยากจะทำมากกว่าพอเรียนจบแล้ว ตอนช่วงว่าง ๆ เลยลองทำดู เพื่อนก็แนะนำให้รู้จักกับรุ่นพี่ที่เป็นสตรีมเมอร์ครับ...” (สตรีมเมอร์อาชีพหลัก C)

“...เคยรับชมสตรีมเมอร์ต่างประเทศค่ะ รู้สึกน่าสนใจ เห็นเขาทำงานแล้วมีความสุขกับสิ่งที่ทำ พอออกจากงานประจำก็เลยลองทำดู มีรุ่นพี่ที่สนิทสนมกันให้คำแนะนำค่ะ เพราะส่วนตัวที่เองก็ชอบเล่นเกมอยู่แล้ว...” (สตรีมเมอร์อาชีพหลัก B)

“...ปกติฉันเป็นนักกีฬา e-Sport อยู่แล้วค่ะ ช่วงว่างที่สนิทกันแนะนำให้ลองทำดู จะได้มีรายได้เพิ่มด้วยค่ะ...” (สตรีมเมอร์อาชีพเสริม F)

8.1.2 พฤติกรรมการประกอบอาชีพ ผลการศึกษาพบว่าสตรีมเมอร์อาชีพหลักจะมีระยะเวลาการสตรีม (ถ่ายทอดสด) ที่ยาวนานกว่าสตรีมเมอร์อาชีพเสริม โดยสตรีมเมอร์อาชีพหลักจะใช้ระยะเวลาสตรีมประมาณ 6-7 ชั่วโมงต่อครั้ง ส่วนสตรีมเมอร์อาชีพเสริมใช้ระยะเวลาประมาณ 2-4 ชั่วโมงต่อครั้ง สถานที่ทำงานของสตรีมเมอร์โดยปกติจะเป็นที่อยู่อาศัยของสตรีมเมอร์เอง มีเพียงบางครั้งที่ทำการสตรีมนอกสถานที่เนื่องจากมีการกิจอื่นที่ต้องทำไปพร้อมกัน สตรีมเมอร์อาชีพหลักจะมีพฤติกรรมการปฏิสัมพันธ์กับผู้รับชมที่มากกว่าสตรีมเมอร์อาชีพเสริม โดยลักษณะของการปฏิสัมพันธ์ได้แก่การพูดโต้ตอบในประเด็นต่าง ๆ และการพิมพ์โต้ตอบในช่องสนทนา นอกจากนี้ยังมีความสัมพันธ์กับผู้รับชมที่ดูเป็นธรรมชาติมากกว่าเนื่องจากมีประสบการณ์การทำงานที่สูงกว่า ส่วนสตรีมเมอร์อาชีพเสริมนั้นมักให้ความสำคัญหรือเน้นที่การเล่นเกมนเป็นหลักโดยให้ความสำคัญกับผู้รับชมไม่มากนัก และบางครั้งผู้รับชมคือกลุ่มเพื่อนของตนเอง ผลการศึกษาพบว่า สตรีมเมอร์อาชีพหลักมักจะทราบข้อเสียของตนเองดี ซึ่งเรียนรู้จากคนรอบข้าง อาทิ เพื่อน รุ่นพี่ คนในครอบครัว และแฟนคลับ ซึ่งเป็นส่วนสำคัญที่สตรีมเมอร์อาชีพหลักสามารถพัฒนาตนเองได้อย่างรวดเร็ว นอกจากนี้ ในระหว่างการทำงานผู้รับชมจะพิมพ์ข้อความผ่านช่องสนทนาเพื่อสื่อสารบางอย่าง ทั้งการทักทาย การแจ้งเกี่ยวกับปัญหาทางเทคนิค เช่น เสียงเบาไป หรือลิ้มเปิดไมโครโฟน เช่นนี้ การสื่อสารจากผู้รับชมทำให้สตรีมเมอร์มีความระมัดระวังและตรวจสอบการทำงานของตนมากขึ้น ผลการศึกษายังพบว่า สตรีมเมอร์อาชีพเสริมส่วนใหญ่มีความสนใจที่จะก้าวสู่การเป็นสตรีมเมอร์อาชีพหลักในอนาคต เนื่องจากความต้องการออกจากงานประจำที่มีภาระหนักและรู้สึกจำเจ อย่างไรก็ตามมีสตรีมเมอร์อาชีพเสริมส่วนน้อยที่ยังคงต้องการยึดเป็นอาชีพเสริมเช่นเดิมเนื่องจากเน้นเพื่อความสนุกและผ่อนคลายเท่านั้น ตัวอย่างบทสัมภาษณ์สตรีมเมอร์เป็นดังนี้

“...เมื่อเริ่มเปิดสตรีมก็จะทักทายกับคนดูก่อน แล้วค่อยเริ่มเล่นเกม ส่วนในช่วงระหว่างที่เล่นเกมก็จะหันมาตอบข้อความคนดูหรือเริ่มเล่าอ่านข้อความของคนดูครับ เมื่อคนดูบริจาคหรือได้สมัครติดตามรายเดือนแล้ว พี่จะได้อ่านและขอบคุณเขาครับ...” (สตรีมเมอร์อาชีพหลัก A)

“...ส่วนใหญ่พอเปิดสตรีมมาก็เริ่มเล่นเกมเลยคะ เพราะคนดูเราไม่ค่อยมีและเราสตรีมไม่บ่อย สัปดาห์หนึ่งสตรีมแค่วันสองวันใช้เวลาครั้งละ 3-4 ชั่วโมง ไม่ค่อยได้แชร์สตรีมตัวเองไปที่อื่นเลยเพราะสนใจแค่เล่นเกม ส่วนข้อความที่ส่งเข้ามาก็มาจากเพื่อน ๆ ที่รู้จักกันเท่านั้น...” (สตรีมเมอร์อาชีพเสริม G)

“...บางทีก็ไปสตรีมนอกสถานที่ด้วย ใช้มือถือสตรีมคะ มีสตรีมช่วงพาสุนัขไปหาหมอ ช่วงกินข้าวนอกบ้าน และช่วงทำอาหารคะ บางทีก็มีสตรีมเวลารวมกลุ่มกับสตรีมเมอร์คนอื่นในการทำงานคะ งานของพี่ก็เป็นเหมือนนักพูดที่พร้อมกับเล่นเกมไปด้วยเป็นอาชีพที่จะเน้นไปที่การสตรีมเกมเป็นหลักคะ แต่บางทีก็มีคอนเทนต์อื่นแทรกด้วย ที่เคยสตรีมทำอาหารด้วยนะคะ ส่วนบางคนก็เปลี่ยนเป็นการสตรีมเหมือนดีเจ เปิดเพลงแล้วก็พูดคุยกับคนดูคะ...” (สตรีมเมอร์อาชีพหลัก B)

8.1.3 ความสำเร็จในการประกอบอาชีพ ผลการศึกษาพบว่า ทั้งสตรีมเมอร์อาชีพหลักและสตรีมเมอร์อาชีพเสริมรู้สึกประสบความสำเร็จจากการที่ผู้รับชมและแฟนคลับเพิ่มขึ้น ส่งผลให้มีรายได้เพิ่มขึ้นตามไปด้วย ซึ่งความสำเร็จของสตรีมเมอร์เป็นผลมาจากการที่ผู้ประกอบอาชีพมีการพัฒนาตัวเองอย่างสม่ำเสมอ โดยใช้ความพยายาม และอดทน รู้จักแก้ไขและปรับปรุงตัวเอง ความสำเร็จของสตรีมเมอร์รวมไปถึงการได้รับรางวัลจากแพลตฟอร์มที่สตรีมเมอร์ใช้ในการทำงาน โดยแพลตฟอร์มจะส่ง

ของรางวัลให้สตรีเมอร์เพื่อเป็นกำลังใจและเป็นการแสดงความขอบคุณที่ใช้แพลตฟอร์มในการทำงาน ผลการศึกษาพบว่า ปัจจัยสำคัญที่นำไปสู่ความสำเร็จของสตรีเมอร์คือความรักในอาชีพ และแรงจูงใจในการพัฒนาตนเองสู่การเป็นสตรีเมอร์ที่มีคุณภาพ นอกจากนี้ การที่จะประสบความสำเร็จได้นั้นจะต้องอาศัยความเข้าใจของคนในครอบครัวของสตรีเมอร์ ตัวอย่างบทสัมภาษณ์สตรีเมอร์เป็นดังนี้

“...เคยได้เงินรางวัลจากการร่วมแข่งขันซึ่งเป็นงานที่จัดกันเอง บางครั้งก็ได้รับโค้ดเกมผมก็แจกให้กับผู้รับชมและกลุ่มแฟนคลับของผมไปครับ เป็นการขอบคุณเขาที่ให้การสนับสนุนครับ...” (สตรีเมอร์อาชีพหลัก D)

“...ส่วนที่รู้สึกว่าจะประสบความสำเร็จน่าจะเป็นเรื่องของรายได้ที่ยังคงได้รับอยู่ในทุก ๆ เดือนครับ ได้เพิ่มบ้างเล็กน้อยก็ยังดีครับ...” (สตรีเมอร์อาชีพเสริม I)

“...ส่วนตัวผมคิดว่าความสำเร็จเป็นเรื่องของเป้าหมายของเราว่าตั้งใจจะไปถึงแค่ไหน ช่วงแรกคนดูน้อยก็ต้องอดทน พยายามหาจุดที่เป็นจุดเด่นของเรา และนอกเหนือจากทักษะการเล่นควรจะมีจุดเด่นอย่างอื่นด้วย อย่างของผมก็มีร้องเพลงไปศึกกีตาร์ไประหว่างรอลงเกมต่อไปครับ...” (สตรีเมอร์อาชีพเสริม H)

“...ความสำเร็จของพี่คือ พี่สามารถดูแลน้อง ๆ ทุกคนในสังกัดพี่ได้ และช่วยเพิ่มฐานคนดูของพี่ไปในอีกทางหนึ่งด้วย...” (สตรีเมอร์อาชีพหลัก E)

8.1.4 ปัญหาและอุปสรรคในการทำงาน ผลการศึกษาพบว่า สตรีเมอร์อาชีพหลักและสตรีเมอร์อาชีพเสริมพบปัญหาในระหว่างการทำงานที่คล้ายคลึงกัน ยกตัวอย่างเช่น ในระหว่างการเล่นสตรีเมอร์อาจพบปัญหาทางเทคนิค เช่น จอภาพไม่ส่งสัญญาณ ปัญหาเรื่องเสียง รวมทั้งปัญหาที่เกิดจากเครือข่ายหรือระบบของแพลตฟอร์มที่ไม่เสถียร ทำให้ผู้รับชมอาจรู้สึกเสียวรรณในการรับชม นอกจากนี้ยังพบปัญหาในด้านสถานที่ในการทำงาน เนื่องจากบ่อยครั้งที่การทำงานของสตรีเมอร์นั้นจะต้องใช้เสียงที่ดังกว่าปกติขึ้นอยู่กับสถานการณ์ของเกมการเล่น และหากห้องที่ใช้ทำงานไม่ได้ถูกออกแบบมาเพื่อการเก็บเสียงแล้วอาจทำให้รบกวนต่อเพื่อนบ้านในละแวกใกล้เคียง กลุ่มสตรีเมอร์อาชีพหลักพบปัญหาทางเทคนิคน้อยกว่าสตรีเมอร์อาชีพเสริมเนื่องจากสตรีเมอร์อาชีพหลักมักจะมีทีมงานของตนเองคอยช่วยเหลืออยู่เบื้องหลัง โดยทีมงานดังกล่าวคือกลุ่มผู้รับ ชมที่เป็นแฟนคลับหรือบางครั้งเป็นทีมงานที่ส่งมาจากสังกัดของตนเอง โดยทีมงานเบื้องหลังมีส่วนสำคัญอย่างมากต่อการทำงานที่มีประสิทธิภาพและเป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้สตรีเมอร์ประสบความสำเร็จเนื่องจากสามารถแก้ไขปัญหาดังกล่าวที่เกิดขึ้นได้ ปัญหาทางด้านการเงินเกิดขึ้นกับสตรีเมอร์บางคนเนื่องจากมีเงินไม่เพียงพอที่จะซื้ออุปกรณ์ที่มีราคาสูง นอกจากนี้ ปัญหาและอุปสรรคในการทำงานอีกประการหนึ่ง คือปัญหาเกี่ยวกับความเข้าใจของคนใกล้ชิดที่ไม่สามารถจะเข้าใจได้ว่าสตรีเมอร์ทำงานอย่างไร รายได้มาอย่างไร อีกทั้งสตรีเมอร์เพศหญิงบางครั้งพบปัญหาการใช้คำพูดของผู้รับชมที่มีลักษณะคุกคามความเป็นส่วนตัว ตัวอย่างบทสัมภาษณ์สตรีเมอร์เป็นดังนี้

“...บางทีมีประเด็นปัญหาในเรื่องของคนดูคะ เช่น บางคนแสดงความคิดเห็นไม่สุภาพ พูดคุุคามกันก็มี...” (สตรีเมอร์อาชีพหลัก B)

“...ปัญหาทางเทคนิคในช่วงแรก ๆ เป็นบ่อยคะ เช่น จอดำ ภาพกระตุก ส่วนใหญ่เป็นเพราะที่ตั้งค่าสตรีเมอร์ไม่เป็น เน้นให้ระบบโปรแกรมเป็นตัวจัดการ แต่บางทีก็เกิดปัญหาในช่วงที่ระบบกำลังมีการปรับปรุงหรือเพิ่งปรับปรุงไป ซึ่งปัญหาดังนี้พี่แกเองไม่ได้ทำได้แค่อ...” (สตรีเมอร์อาชีพหลัก B)

“...ปัญหาทางการเงินครับ เพราะว่าผมไม่มีเงินมากพอจะซื้ออุปกรณ์ที่จำเป็นเพิ่มเติม พอวางแผนจะซื้อผมก็เอาเงินไปซื้อสิ่งของอย่างอื่นแทนครับ ผมมีภาระและค่าใช้จ่ายที่ต้องจ่ายทุก ๆ เดือนอยู่ครับ...” (สตรีเมอร์อาชีพเสริม I)

“...ตอนแรกครอบครัวเขาก็ไม่เข้าใจครับแต่พออธิบายไปก็พอจะปล่อยผ่านไปครับ เพราะตัวพี่เองก็อายุไม่น้อยแล้วและทุกวันนี้พี่ก็สามารถที่จะเลี้ยงตัวเองได้ด้วยเงินจากอาชีพสตรีเมอร์นี้แหละครับ ครอบครัวก็ไม่ถึงกับสนับสนุนแต่ก็ไม่ห้ามครับ เพราะพี่ใช้เงินของตัวเอง เขาคิดว่าพี่คิดดีแล้วถึงทำ...” (สตรีเมอร์อาชีพหลัก A)

8.1.5 คุณลักษณะที่พึงมีของสตรีเมอร์อาชีพ ผลการศึกษาพบว่า สตรีเมอร์อาชีพหลักและสตรีเมอร์อาชีพเสริมมีการวางตัวและมีรูปแบบของตัวเองในการทำงานทำให้เป็นที่จดจำในกลุ่มของผู้รับชม ทุกคนมีความคิดเห็นที่ตรงกันว่า คุณลักษณะสำคัญของสตรีเมอร์คือความเป็นตัวของตัวเองซึ่งมีลักษณะเฉพาะตัวและไม่สามารถเลียนแบบกันได้ นอกจากนี้ สตรีเมอร์จำเป็นต้องมีทักษะการพูดที่สามารถอธิบายให้กับผู้รับชมเข้าใจได้อย่างชัดเจนเกี่ยวกับสถานการณ์ที่เกิดขึ้นระหว่างการสตรีเมอร์ นอกจากนี้ ความต้องการที่จะพัฒนาตนเองและการมีความสัมพันธ์ที่ดีเป็นคุณลักษณะที่สำคัญอีกประการหนึ่งของสตรีเมอร์ ทั้งนี้ เนื่องจากสตรีเมอร์ต้องสื่อสารกับผู้รับชมอยู่เสมอ นอกจากนี้ อาจมีกิจกรรมสานสัมพันธ์อื่น เช่น งานพบปะกับผู้รับชม ซึ่งจัดขึ้นในสถานที่

ที่นัดหมายเพื่อทำความรู้จักกันและพัฒนาความสัมพันธ์ระหว่างสตรีมเมอร์และกลุ่มแฟนคลับ ตัวอย่างบทสัมภาษณ์สตรีมเมอร์เป็นดังนี้

“...คิดว่าสตรีมเมอร์ควรมีความเป็นตัวของตัวเองค่ะ เพราะรูปแบบการทำงานของสตรีมเมอร์จะเป็นสิ่งที่คนดูจดจำ คือบางทีก็ต้องแสดงให้เห็นว่าสตรีมเมอร์เป็นคนอย่างไร...” (สตรีมเมอร์อาชีพเสริม G)

“...ควรเป็นตัวของตัวเองครับ แต่รูปแบบหรือสไตล์การทำงานนั้นก็แล้วแต่สตรีมเมอร์แต่ละคน ทางที่ดีก็ไม่ควรไปเลียนแบบผู้อื่นหรือไปเลียนเสียงคนอื่นครับ เคยได้ยินอยู่ว่ามีสตรีมเมอร์คนหนึ่งเลียนเสียงให้เหมือนสตรีมเมอร์ชื่อดังเพื่อเรียกยอดคนดูสุดท้ายคนดูก็มองออกทำให้หมดความเชื่อใจและการสนับสนุนจากคนดูก็ระงับลง ดังนั้นเป็นตัวเองดีที่สุดครับ...” (สตรีมเมอร์อาชีพหลัก C)

8.2 แนวทางการพัฒนาอาชีพสตรีมเมอร์ในทัศนะของสตรีมเมอร์อาชีพ

8.2.1 แนวทางสำหรับผู้สนใจประกอบอาชีพสตรีมเมอร์ ผลการศึกษาสรุปได้ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 1 แนวทางสำหรับผู้สนใจประกอบอาชีพสตรีมเมอร์

ประเด็น	แนวทางสำหรับผู้สนใจประกอบอาชีพสตรีมเมอร์
การเตรียมความพร้อม/คุณสมบัติพื้นฐาน	ความรักในอาชีพ ความอดทน ความเป็นตัวของตัวเอง และทุนในการริเริ่ม
การพัฒนาตนเอง	พัฒนาทักษะการพูด และพัฒนาความมั่นคงทางอารมณ์
ปฏิสัมพันธ์กับผู้ชม	มีมิตรภาพที่ดีกับผู้ชม ไม่เรียกร้องจากผู้ชมจนเกินพอดี

ตารางที่ 1 เป็นผลจากการวิเคราะห์แก่นสาระ (Thematic Analysis) ได้ข้อมูลที่มีลักษณะร่วมเกี่ยวกับแนวทางสำหรับผู้สนใจประกอบอาชีพสตรีมเมอร์ใน 3 ประเด็น ได้แก่ 1) การเตรียมความพร้อม/คุณสมบัติพื้นฐาน ได้แก่ การรักในอาชีพสตรีมเมอร์ ความอดทนในการประกอบอาชีพเนื่องจากจะต้องผ่านอุปสรรคปัญหาหลายประการ ความเป็นตัวของตัวเอง และพิจารณาถึงเงินทุนที่จะต้องนำมาใช้ในการริเริ่มอาชีพเนื่องจากอาชีพสตรีมเมอร์จำเป็นต้องใช้อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ โดยควรวางแผนเก็บเงินหรือเลือกซื้ออุปกรณ์มือสองในระยะเริ่มแรกของการทำงาน 2) การพัฒนาตนเอง ซึ่งส่วนที่สำคัญคือการพัฒนาทักษะการพูดและพัฒนาความมั่นคงทางอารมณ์เนื่องจากจะต้องเผชิญกับอารมณ์ต่าง ๆ ระหว่างการสตรีม และ 3) ปฏิสัมพันธ์กับผู้ชม สตรีมเมอร์ควรมีมิตรภาพที่ดีกับผู้ชมแม้ว่าผู้ชมจะมีความแตกต่างกัน นอกจากนี้ สตรีมเมอร์ไม่ควรเรียกร้องจากผู้ชมมากเกินไป ไม่ควรจะเป็นการบริจาคมหรือการสมัครติดตาม ตัวอย่างบทสัมภาษณ์สตรีมเมอร์เป็นดังต่อไปนี้

“...ในฐานะที่พ็อยู่ในวงการนี้มานาน พ็อยากให้ใครก็ตามที่สนใจหรือคนที่ทำอยู่ในตอนนี้มีความอดทนและขยันให้มาก เพราะจะเปิดสตรีมขึ้นมาแล้วมีคนดูหลักพัน มียอดบริจาคมหลัมนั้นคงเป็นไปได้ การเป็นสตรีมเมอร์ต้องแบกรับอะไรหลาย ๆ อย่าง มีปัญหาหลายอย่าง แล้วก็ต้องพบกับคำพูดที่อาจกระทบต่อจิตใจ เราจะทนได้ไหม ในการสตรีมเกมเราต้องสามารถเป็นผู้ให้ข้อมูลแก่คนดูได้ ต้องมีความสามารถด้านภาษา การคิดวิเคราะห์ การตัดสินใจ ศึกษาความรู้อยู่เสมอเพื่อที่จะให้คำแนะนำแก่ผู้ชมได้ ทำให้เราเป็นเหมือนที่พึ่งให้พวกเขา และเขาก็เป็นส่วนหนึ่งในการทำงานของเรา...” (สตรีมเมอร์อาชีพหลัก E)

“...อยากให้คนที่ประกอบอาชีพนี้ลองนึกดูครับว่าตัวเองชอบไหม มีความอดทนมากพอหรือเปล่า เพราะการสตรีมช่วงแรก ๆ คนดูจะมีเพียงแค่คนสองคนเท่านั้น บางครั้งก็ไม่มีคนดู ต้องใช้ความอดทนและขยันให้มาก...” (สตรีมเมอร์อาชีพเสริม I)

8.2.2 การเข้าไปมีส่วนร่วมในการพัฒนาเด็กและเยาวชน ผลการศึกษาสรุปได้ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 2 การเข้าไปมีส่วนร่วมในการพัฒนาเด็กและเยาวชน

ประเด็น	การเข้าไปมีส่วนร่วมในการพัฒนาเด็กและเยาวชน
การเป็นแบบอย่างสำหรับเด็กและเยาวชน	การใช้คำพูดที่เหมาะสม การกระทำและการแสดงความคิดเห็นที่เหมาะสมกับการพัฒนาเด็กและเยาวชน
การนำเสนอข้อคิดสำหรับเด็กและเยาวชน	สอดแทรกบทบาทของเด็กและเยาวชนที่มีต่อครอบครัว การเรียน และการให้เกียรติต่อผู้อื่นแม้มีความแตกต่างทางเพศ การศึกษา และสถานภาพทางสังคม

จากตารางที่ 2 พบว่า อาชีพสตรีมเมอร์นั้นจำเป็นต้องผนวกกับบทบาทในการพัฒนาเด็กและเยาวชน เนื่องจากผู้ชมส่วนหนึ่งเป็นวัยรุ่นที่มีความชอบในการเล่นเกมนอนไลน์เป็นทุนเดิม ดังนั้น สตรีมเมอร์จึงต้องแสดงบทบาทหรือมีส่วนร่วมในการรับผิดชอบต่อเยาวชนที่มารับชม ยกตัวอย่างเช่น การสื่อสารด้วยคำพูดที่เหมาะสม การกระทำและความคิดที่เหมาะสมที่เยาวชนจะนำไปเป็นแบบอย่างในการดำรงชีวิตได้ สตรีมเมอร์บางคนแบ่งปันประสบการณ์เกี่ยวกับการเรียน การใช้ชีวิตในมหาวิทยาลัย และการเตรียมตัวสอบ และบางครั้งผู้ชมที่เป็นนักเรียนนักศึกษา ก็สอบถามข้อมูลเกี่ยวกับเทคนิคในการเรียนที่ประสบความสำเร็จ จากการศึกษาพบว่ามักจะมีเยาวชนอยู่ในทุกช่องและมีกลุ่มเด็กอยู่จำนวนหนึ่ง เนื่องจากเวลาที่สตรีมเมอร์

ทำงานมักเป็นช่วงเย็น ช่วงค่ำ และสตรีนี้อาจบางคนทำงานในช่วงดึก นอกจากนี้ ในกรณีที่พบการใช้คำพูดที่ไม่เหมาะสม เช่น การใช้คำพูดลงนามหรือการดูถูก เช่นนี้ สตรีนี้อาจต้องมึนงงหนักในการให้ข้อเสนอแนะที่เหมาะสมต่อผู้รับชม ตัวอย่างบทสัมภาษณ์สตรีนี้เป็นดังต่อไปนี้

“...จริง ๆ แล้วในสตรีที่มีเด็กและเยาวชนเยอะนะ แต่คนวัยทำงานจะเยอะกว่า เคยให้คำแนะนำกับเด็กและเยาวชนในบางเรื่องนะ เช่น เรื่องการเรียน การกล้าแสดงออกในสิ่งที่เหมาะสม การตั้งใจเรียน โดยเฉพาะอย่างยิ่ง การให้ความสำคัญกับทักษะภาษาต่างประเทศ เพราะตัวที่เคยทำงานในบริษัทที่ต้องใช้ภาษาต่างประเทศ จึงให้ความสำคัญกับทักษะด้านภาษามากเป็นพิเศษ บางครั้งก็แนะนำเกี่ยวกับแนวทางการอ่านหนังสือเพื่อเตรียมตัวสอบและให้กำลังใจเขาในเรื่องการเรียนค่ะ...” (สตรีสัมภาษณ์หลัก B)

8.2.3 แนวทางการพัฒนาและยกระดับอาชีพสตรี ผลการศึกษารูปได้ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 3 แนวทางการพัฒนาและยกระดับอาชีพสตรี

ประเด็น	แนวทางการพัฒนาและยกระดับอาชีพสตรี
การกำกับดูแลจากหน่วยงานภาครัฐ	ในปัจจุบันยังไม่เห็นความจำเป็นที่จะให้หน่วยงานเข้ามากำกับดูแลอาชีพสตรีเนื่องจากอาจทำให้ขาดความเป็นอิสระทางอาชีพ แต่ในอนาคตหากอาชีพสตรีมีความแพร่หลายมากขึ้นอาจจำเป็นต้องมีการกำหนดมาตรฐานอาชีพ
การพัฒนาตนเองของสตรี	การพัฒนาอาชีพและยกระดับอาชีพสตรีล้วนเกิดจากคุณภาพของสตรีแต่ละคนและความสามารถที่นำมาใช้ประโยชน์จนเป็นที่ยอมรับของสังคม

จากตารางที่ 3 พบว่า ในการพัฒนาและยกระดับอาชีพสตรีนั้น ส่วนที่เป็นปัจจัยที่สำคัญที่สุดคือตัวสตรีเอง เนื่องจากสตรีเป็นตัวแทนของผู้ที่ประกอบอาชีพ การพัฒนาความสามารถของสตรีให้เป็นที่ยอมรับของสังคมประกอบกับการแสดงถึงบทบาทความรับผิดชอบต่อสังคม เป็นส่วนสำคัญต่อการยกระดับอาชีพสตรีโดยอัตโนมัติ อย่างไรก็ตาม ผลการศึกษาพบว่า สตรีส่วนใหญ่มีความเห็นว่า หน่วยงานภาครัฐอาจไม่จำเป็นต้องเข้ามากำกับดูแลอาชีพสตรีเนื่องจากอาจทำให้การประกอบอาชีพขาดความเป็นอิสระเนื่องจากอาจมีระเบียบหรือข้อปฏิบัติที่ทำงานของสตรีมีความยากลำบากมากกว่าเดิม อีกทั้งในแวดวงของสตรีเองในปัจจุบันก็มีการส่งเสริมการทำงานร่วมกันและกันเป็นปกติ อย่างไรก็ตาม ในอนาคตภายหน้าหากอาชีพสตรีมีความแพร่หลายมากขึ้น และมีผู้ประกอบการที่มากขึ้นอย่างชัดเจน อาจมีความจำเป็นต้องมีการกำกับดูแลโดยหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้อาชีพสตรีสามารถปฏิบัติงานได้อย่างสอดคล้องกับมาตรฐานอาชีพซึ่งถือว่าเป็นส่วนหนึ่งของการยกระดับอาชีพสตรี ตัวอย่างบทสัมภาษณ์สตรีนี้เป็นดังต่อไปนี้

“...สังคมมักมองว่า เกมเป็นสิ่งที่ไร้สาระ ไม่สร้างประโยชน์ แต่ที่กลับมองว่าเกมนี้แหละที่สร้างชื่อเสียงให้ตัวเองและประเทศชาติได้ รวมทั้งสามารถสร้างรายได้ให้กับตนเองได้ด้วย...” (สตรีสัมภาษณ์หลัก B)

“...ในการพัฒนาอาชีพสตรีนั้น พี่คิดว่าอาชีพนี้อยู่ในกลุ่มอาชีพอิสระ ธรรมชาติของงานจะมีความเป็นอิสระสูง ใครจะทำก็ได้ หากมีเงินทุน มีเวลา มีความสามารถ มีความอดทน สามารถลงมือทำได้ แม้กระทั่งน้อง ๆ ในทีมหรือในสังกัดของพี่ พี่จะให้อิสระเขาในการทำงาน เพียงแต่ให้ถึงชื่อเสียงของกลุ่มด้วยเท่านั้น ทุกคนล้วนมีแนวทางหรือสไตล์ของตัวเอง แต่หากจะให้หน่วยงานมากำหนดมาตรฐานอาชีพนั้น พี่คิดว่าจะเป็นการกำหนดกรอบการทำงานมากเกินไปซึ่งจะทำให้ความเป็นอิสระนั้นลดลงไป แต่ในอนาคตหากอาชีพแพร่หลายมากขึ้นก็อาจจะต้องมีหน่วยงานมาช่วยดูแลก็ได้...” (สตรีสัมภาษณ์หลัก E)

สรุปได้ว่า ผู้ที่สนใจประกอบอาชีพสตรีนั้นจะต้องมีการเตรียมความพร้อมและเตรียมคุณสมบัติพื้นฐานของตนเอง พัฒนาตนเองทั้งด้านทักษะการพูดและความมั่นคงทางอารมณ์ ตลอดจนการพัฒนาการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ชม มีส่วนร่วมรับผิดชอบต่อเยาวชนที่มารับชม สามารถแนะนำหรือแบ่งปันสิ่งที่เป็นประโยชน์ รวมถึงการเป็นแบบอย่างที่ดีในเรื่องการใช้คำพูด สิ่งต่าง ๆ เหล่านี้จะเป็นส่วนหนึ่งของการพัฒนาอาชีพสตรีให้ได้รับการยอมรับอย่างกว้างขวางทั้งในปัจจุบันและในอนาคต

9. อภิปรายผล

1. จากการศึกษาพบว่า กระบวนการเข้าสู่อาชีพของสตรีส่วนหนึ่งเริ่มจากการมีผู้แนะนำเข้าสู่อาชีพ และอีกส่วนหนึ่งมาจากความสนใจส่วนตัวจากการเป็นแฟนคลับที่ติดตามสตรีคนอื่น สตรีบางส่วนพัฒนาจากการเป็นนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ (e-Sports) สูการเป็นสตรีอาชีพ และในช่วงแรกของการเป็นสตรีนั้นมักมีผู้รับชมจำนวนน้อยและบางครั้งอาจไม่มีผู้รับชมเลย เช่นเดียวกับผลการวิจัยที่ได้ศึกษาการประกอบอาชีพของสตรีพบว่า วันแรกของการสตรีมีคนดูระหว่าง 0-2 คน แต่ก็ไม่ละความพยายามจนกระทั่งมีจำนวนผู้รับชมที่มากขึ้นเป็นลำดับ และสตรีบางส่วนเริ่มจากการเป็นนักกีฬาอิเล็กทรอนิกส์และผันตัวเองเข้าสู่การประกอบอาชีพสตรีในเวลาต่อมา [8] ผลการศึกษายังพบว่า สตรีอาชีพ

หลักมีระยะเวลาการสตรีมที่ยาวนานกว่าสตรีมเมอร์อาชีพเสริม และสตรีมเมอร์อาชีพหลักจะมีพฤติกรรมการปฏิสัมพันธ์กับผู้รับชมมากกว่าสตรีมเมอร์อาชีพเสริม ทั้งนี้ เนื่องจากปฏิสัมพันธ์มีความสำคัญอย่างมากต่อการประกอบอาชีพสตรีมเมอร์ การสตรีมเปรียบเสมือนชุมชนบนเว็บที่รวบรวมเอาบุคคลที่ชื่นชอบเรื่องเดียวกันมาแลกเปลี่ยนความรู้กัน [9] ด้วยเหตุนี้ การปฏิสัมพันธ์ภายในกลุ่มจึงเกิดขึ้นอยู่ตลอดเวลา นอกจากนี้ จากการศึกษาวิถีอาชีพของสตรีมเมอร์พบว่า สตรีมเมอร์แต่ละคนมีวิถีของการประกอบอาชีพที่แตกต่างกัน มีบุคลิกภาพในการทำงานที่แตกต่างกันขึ้นอยู่กับแรงจูงใจหรือเป้าหมายในการประกอบอาชีพ สตรีมเมอร์ที่มีแรงจูงใจต่างกันจะมีการกำหนดบุคลิกภาพส่วนบุคคลที่ไม่เหมือนกัน เช่น สตรีมเมอร์บางคนจะมีบุคลิกภาพของการเป็นผู้ดำเนินรายการ บางคนมีบุคลิกสนใจในเรื่องของตนเอง และบางคนก็มีบุคลิกภาพที่แสดงออกในเชิงเปิดเผย [10] สตรีมเมอร์อาชีพหลักและสตรีมเมอร์อาชีพเสริมรู้สึกประสบความสำเร็จจากการที่มีผู้รับชมเพิ่มขึ้น มีผู้ติดตามมากขึ้นรวมถึงการมีรายได้ที่เพิ่มขึ้น ส่วนปัจจัยสำคัญที่มีผลต่อความสำเร็จของสตรีมเมอร์คือความรักในอาชีพและแรงจูงใจที่จะพัฒนาตนเองสู่การเป็นสตรีมเมอร์ที่มีคุณภาพ สอดคล้องกับงานวิจัยที่พบว่าความรู้สึกประสบความสำเร็จของการเป็นสตรีมเมอร์อาชีพคือการมีรายได้จากการประกอบอาชีพที่เกิดจากการพัฒนางานของตนเอง [11] และจากการที่ได้สังเกตพฤติกรรมของสตรีมเมอร์พบว่า สตรีมเมอร์อาชีพหลักจะมีความสามารถในการพูดและสามารถสร้างความบันเทิงแก่ผู้รับชมได้ ทำให้ผู้รับชมรู้สึกผ่อนคลายความเครียด และบางครั้งยังพบว่าสามารถแก้ไขปัญหาบางอย่างให้กับผู้รับชมได้ด้วย สิ่งสำคัญที่มีอยู่ในตัวของสตรีมเมอร์คือการพูดให้กำลังใจและสามารถเป็นเพื่อนที่รับฟังเรื่องราวต่าง ๆ ของผู้รับชมและของแฟนคลับได้ ซึ่งในต่างประเทศได้ให้ความสำคัญกับบทบาทของสตรีมเมอร์ที่มีส่วนต่อการแก้ไขปัญหาและช่วยเหลือสังคมในอีกทางหนึ่งด้วย [5] สำหรับปัญหาและอุปสรรคในการทำงานของสตรีมเมอร์ที่สำคัญคือความไม่เข้าใจของคนที่ใกล้ชิดโดยเฉพาะอย่างยิ่งในประเด็นการหารายได้จากการประกอบอาชีพ นอกจากนี้ยังพบปัญหาของการคุกคามด้วยคำพูดสำหรับสตรีมเมอร์ที่เป็นเพศหญิง และปัญหาทางเทคนิคบ่อยครั้งอีกหลายประการ ในขณะเดียวกันสตรีมเมอร์ยังต้องแบกรับความเครียดประการหนึ่งคือความพยายามที่จะทำการสตรีมในช่วงเวลาที่ตนตั้งใจไว้ อีกทั้งยังต้องรักษาจำนวนผู้รับชมให้ได้ [8] ซึ่งแรงจูงใจสำคัญในการชมการสตรีมของผู้รับชมมีความแตกต่างกัน ไม่ว่าจะเป็นการเข้าสังคมและการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ เพื่อชมการแข่งขันกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ (e-Sports) เพื่อเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ เพื่อหลีกเลี่ยงปัญหาทางเทคนิค เพื่อชมความก้าวหน้าของการเล่นเกม และมีส่วนหนึ่งที่ชมการรีวิวกเกม [12] ผู้รับชมมีความชื่นชอบการสตรีมเนื่องจากได้รับความบันเทิงที่สตรีมเมอร์มีให้ [9] และการที่ผู้รับชมยินดีที่จะจ่ายเงินเพื่อรับชมการสตรีมนั้นเนื่องจากสิ่งที่รับชมมีความสอดคล้องกับพฤติกรรมหรือวิถีชีวิตของตนเอง [13] นอกจากนี้ผลการศึกษายังพบว่า คุณลักษณะสำคัญของผู้ประกอบการอาชีพสตรีมเมอร์คือทักษะการสื่อสาร การวางตัวที่ดีและการเป็นผู้ที่มีเอกลักษณ์เป็นที่จดจำในกลุ่มของผู้รับชม มีปฏิสัมพันธ์กับผู้รับชมและเป็นนักเล่าเรื่องที่ดี สอดคล้องกับผลการวิจัยที่พบว่า คุณสมบัติของการเป็นนักเล่าเรื่องที่ดีนี้เป็นคุณสมบัตินี้จำเป็นต้องมีของสตรีมเมอร์ [14] นอกจากนี้ ส่วนสำคัญที่ทำให้ผู้รับชมยังคงมีความสัมพันธ์ที่ดีกับสตรีมเมอร์คือความน่าเชื่อถือ พฤติกรรมของสตรีมเมอร์ ความชอบที่ใกล้เคียงกัน และความคิดความอ่านของสตรีมเมอร์ [15] นอกจากนี้ ยังมีความสอดคล้องกับผลการวิจัยที่พบว่า คุณลักษณะที่พึงมีของสตรีมเมอร์อาชีพมี 5 ประการ ได้แก่ ทักษะการสื่อสาร ทักษะคิด ความรู้ สถานภาพทางสังคม และระบบสังคมและวัฒนธรรม [14] ด้วยเหตุนี้ การที่จะเป็นสตรีมเมอร์ที่ประสบความสำเร็จจึงต้องอาศัยคุณสมบัตินี้หลายประการซึ่งไม่ถ่วงน้ำหนักที่จะมีสตรีมเมอร์ที่มีคุณสมบัตินี้ครบถ้วนเช่นนี้ โดยจากการศึกษาวิจัยพบว่า แรงจูงใจสำคัญของสตรีมเมอร์มีอยู่ 2 ประการ ได้แก่ ความต้องการในการเชื่อมโยงกับสังคม (Community) และความต้องการความท้าทาย (Challenge) [15]

2. จากการศึกษาแนวทางสำหรับผู้สนใจประกอบอาชีพสตรีมเมอร์พบว่า สตรีมเมอร์เสนอแนะไปในทิศทางเดียวกัน กล่าวคือ การเตรียมตัวเองทั้งทางด้านทักษะการพูด ความอดทน ความขยัน ความรับผิดชอบ และความรักในอาชีพ นอกจากนี้ ส่วนสำคัญที่ผู้รับชมยังคงมีความสัมพันธ์ที่ดีคือความน่าเชื่อถือ (Credibility) ของสตรีมเมอร์ พฤติกรรมของสตรีมเมอร์ ความชอบในเรื่องเดียวกัน และความคิดความอ่านของตัวสตรีมเมอร์ เป็นปัจจัยที่ทำให้ผู้รับชมยังคงมีความสัมพันธ์ที่ดีกับสตรีมเมอร์ [16] จากผลการศึกษการเข้าไปมีส่วนร่วมในการพัฒนาเด็กและเยาวชนพบว่า สตรีมเมอร์มีบทบาทสำคัญที่จะรับผิดชอบต่อสังคมเนื่องจากผู้รับชมส่วนหนึ่งเป็นกลุ่มเด็กและเยาวชน จากการศึกษาพฤติกรรมของวัยรุ่นไทยที่เล่นเกมบนแพลตฟอร์มสตรีม (Streaming Platform) พบว่า ส่วนใหญ่ต้องการเล่นเพื่อความสนุกสนาน รู้จักเพื่อนใหม่ รวมถึงเพื่อสร้างความสัมพันธ์กับเพื่อนได้ รู้สึกผ่อนคลาย เป็นตัวของตัวเองมากขึ้น และทำให้ทราบข้อมูลข่าวสารมากยิ่งขึ้น [17] การปฏิบัติหน้าที่ของสตรีมเมอร์อาจเป็นส่วนที่ให้ข้อมูลข่าวสารที่เป็นประโยชน์เนื่องจากการสตรีมบนแพลตฟอร์มจึงกลายเป็นชุมชนบนเว็บแห่งใหม่ที่รวมเอาบุคคลที่ชื่นชอบเรื่องเดียวกันมาแลกเปลี่ยนความรู้กัน [9] อย่างไรก็ตาม จากผลการศึกษาแนวทางพัฒนาและยกระดับอาชีพสตรีมเมอร์พบว่า สตรีมเมอร์อาชีพยังไม่มีความต้องการให้หน่วยงานราชการเข้ามาสนับสนุนเนื่องจากเกรงว่าอาจมีความเข้าใจที่คลาดเคลื่อนเกี่ยวกับบรรทัดฐานในการประกอบอาชีพ อีกทั้งอาจมีผลต่อความเป็นอิสระของการทำงานในฐานะสตรีมเมอร์

การสตรีมได้รับความนิยมเพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ และเป็นความฝันของนักเล่นเกมหลายคนที่สามารถเล่นเกมและสามารถสร้างรายได้ไปพร้อมกัน [8] สตรีมเมอร์อาชีพสามารถเป็นเครื่องมือทางการตลาด (Marketing tool) เพื่อนำเสนอข้อมูลสินค้าและบริการทางธุรกิจได้ในอีกทางหนึ่ง [16] ที่จะสามารถช่วยกระตุ้นในด้านการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมได้อีกทางหนึ่ง หากมองในมุมมองของธุรกิจแพลตฟอร์มแล้ว ผู้รับชมจะมีความพึงพอใจในการรับชมการสตรีมเมื่อมีการกำหนดราคาค่าสมัครสมาชิกที่เหมาะสม มีการส่งเสริมการตลาดหรือโปรโมชั่น มีรูปแบบสมาชิกที่หลากหลาย และเพิ่มช่องทางการเข้าถึงและรับชมให้มากขึ้น เช่นนี้ ผู้รับชมจะมีความพึงพอใจในการรับชมการสตรีมมากขึ้น ซึ่งจะเป็นการส่งเสริมอุตสาหกรรมสตรีมมิงได้เป็นอย่างดี [18]

10. ข้อเสนอแนะ

10.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. ในการก้าวเข้าสู่อาชีพสตรีมเมอร์และการสร้างความสำเร็จในอาชีพสตรีมเมอร์นั้น ผู้ประกอบอาชีพจะต้องมีการเตรียมความพร้อมที่สำคัญ ได้แก่ ความรักในอาชีพ ความเป็นตัวของตัวเอง การพัฒนาตนเองในด้านต่าง ๆ ที่จำเป็นต่อการทำงาน อาทิ ทักษะการพูดและการสร้างปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับผู้รับชม บทบาทที่สำคัญประการหนึ่งของสตรีมเมอร์คือความรับผิดชอบต่อสังคม เนื่องจากเป็นอาชีพที่มีผู้รับชมหลากหลาย จึงทำให้สตรีมเมอร์เป็นผู้ที่มีบทบาททางความคิดต่อคนจำนวนมาก หากสามารถสอดแทรกแนวคิดที่เป็นประโยชน์หรือแนวคิดเชิงจริยธรรมเข้าไปในระหว่างการประชุมประกอบอาชีพ จะทำให้อาชีพสตรีมเมอร์เป็นอาชีพที่มีความสำคัญต่อการพัฒนาทางสังคมได้ทั้งทางตรงและทางอ้อม โดยเฉพาะอย่างยิ่ง การเป็นแบบอย่างที่ดีสำหรับเด็กและเยาวชนรวมถึงการให้ข้อเสนอแนะที่มีประโยชน์ที่เด็กและเยาวชนสามารถนำไปปรับใช้ได้

2. ในการพัฒนาอาชีพสตรีมเมอร์และยกระดับอาชีพสตรีมเมอร์นั้น ปัจจัยที่สำคัญที่สุดคือคุณสมบัติและคุณภาพของบุคคลที่อยู่ในแวดวงสตรีมเมอร์ ที่ต้องแสดงให้เห็นถึงความสามารถและบทบาทของสตรีมเมอร์ที่ส่งผลต่อการพัฒนาทางเศรษฐกิจและสังคม รวมไปถึงการทำให้เป็นที่ยอมรับของสังคมโดยรวม จนสามารถยกระดับสตรีมเมอร์สู่อาชีพอิสระที่น่าสนใจอีกอาชีพหนึ่ง ภายใต้สังคมเศรษฐกิจดิจิทัลของประเทศไทย ด้วยเหตุนี้ หน่วยงานที่จะเข้ามามีส่วนสนับสนุนหรือยกระดับอาชีพสตรีมเมอร์ควรคำนึงถึงคุณสมบัติและคุณภาพของสตรีมเมอร์ดังกล่าว เพื่อดำรงมาตรฐานทางวิชาชีพสตรีมเมอร์ที่มีความมั่นคงและยั่งยืน

10.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรศึกษาสตรีมเมอร์ในรูปแบบอื่น ๆ ที่ไม่ใช่การเล่นเกม อาทิ การวาดภาพเหมือน การสอนความรู้เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ หรือสอนประกอบเครื่องมือเครื่องมือหรืออุปกรณ์ที่สามารถสร้างได้จากสิ่งรอบตัว หรือที่เรียกว่า Do It Yourself (DIY) ซึ่งอาจได้ผลการศึกษามีความแตกต่างจากกลุ่มที่เป็นสตรีมเมอร์เล่นเกม รวมถึงได้เรียนรู้บทบาทของสตรีมเมอร์ประเภทต่าง ๆ ที่มีต่อการพัฒนาในมิติทางเศรษฐกิจ สังคม และการสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้

2. ควรศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนาหลักสูตรหรือการจัดการเรียนรู้เพื่อการประกอบอาชีพสตรีมเมอร์ซึ่งอาจเป็นได้ทั้งสตรีมเมอร์เล่นเกมและสตรีมเมอร์ในรูปแบบอื่น ๆ ซึ่งมีลักษณะเป็นการเรียนการสอนเพื่อสร้างอาชีพใหม่ให้แก่ผู้ที่สนใจ ซึ่งจะทำให้อาชีพสตรีมเมอร์เป็นที่รู้จักอย่างกว้างขวาง เป็นกลไกสำคัญในการเป็นผู้สร้างงาน (Job creator) ที่สอดคล้องกับความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีดิจิทัลของโลก โดยเฉพาะอย่างยิ่งในสถานการณ์ที่ต้องอาศัยวิถีชีวิตแบบปกติใหม่ (New normal) เช่นในสังคมปัจจุบัน

เอกสารอ้างอิง

- [1] Rattanamak, P. (2017). *Thailand 4.0: the Thailand's answer?*. Bangkok: Panyachon Distributor. 2-10. (in Thai)
- [2] Duangwises, N. (2019). *Cultural studies in a digital world*. Bangkok: Princess Maha Chakri Sirindhorn Anthropology Centre. 21-30. (in Thai)
- [3] Kongkasawat, T. (2012). *Stepping on professional speaking career*. Nonthaburi: Think Beyond Books. 85-95. (in Thai)
- [4] Blevins, T. (2019). *Ninja: get good: my ultimate guide to gaming*. New York: Crown Publishing Group. 152-160.
- [5] De Wit, J., Van Der Kraan, A., & Theeuwes, J. (2020). "Live streams on Twitch help viewers cope with difficult periods in life." *Frontiers in Psychology*. 11, 3162.

- [6] Institute for Population and Social Research. (2019). **Social media: a double-edged sword.** Bangkok: Thai Health Promotion Foundation. 92-102. (in Thai)
- [7] Posri, S. (2019). **Fundamental online 4.0 careers.** [online]. Available: <https://www.ookbee.com> Retrieved March 15, 2020. (in Thai)
- [8] Ottelin, T. (2015). "Twitch and professional gaming: playing video games as a career." Thesis, JAMK University of Applied Sciences, 14.
- [9] Edge, N. (2013). "Evolution of the gaming experience: live video streaming and the emergence of a new web community." **The Elon Journal of Undergraduate Research in Communications.** 4(2), 33-39.
- [10] Samatthiyadeekul, N., & Kunte, M. (2020). "What motivates introverted streamers? A study from twitch.tv." **ASEAN Journal of Management & Innovation.** 7(1), 1-13.
- [11] Fietkiewicz, K., Dorsch, I., Scheibe, K., Zimmer, F., & Stock, W. (2018). **Dreaming of stardom and money: micro-celebrities and influencers on live streaming services.** Las Vegas, NV: Springer. 240-253.
- [12] Goncharov, M. (2018). "Emergence of Twitch in the gaming industry." Thesis, JAMK University of Applied Sciences, 9.
- [13] Wohm, D. Y., & Freeman, G. Z. (2020). "Live streaming, playing, and money spending behaviors In e-sports." **Games and Culture.** 15(1), 73-88.
- [14] Phukowluan, A. (2017). "Characteristics and formats of successful gamecasters in Thailand: a case study of Zbing Z. Channel." Master's thesis, Thammasat University, 54-57. (in Thai)
- [15] Schofield, D., & Ledone, R. (2019). "The motivations of a video game streamers and their viewers." **Screen Thought.** 3(1), 1-14.
- [16] Foster, L. B. (2016). "Effects of video game streaming on consumer attitudes and behaviors." Master's thesis, East Tennessee State University, 32-34.
- [17] Saengwirun, T. (2017). "Factor influencing exposure to games on the stream platform among teenagers in Bangkok." **Journal of Communication and Management NIDA.** 3(1), 43-63. (in Thai)
- [18] Juthanom, J. (2019). "Market factors affecting satisfaction in live streams on Twitch." Master's thesis, Siam University, 42-45. (in Thai)