

# การถ่ายทอดสด พื้นที่ กระบวนการใช้แรงงาน และทุนนิยม<sup>1</sup>

## Streaming, Platform, Labour Process and Capitalism

รวีพล ลีมิ่งสวัสดิ์

นักวิชาการอิสระ

Rawipon Leemingsawat

Independent Researcher

E-mail: tiw100538@hotmail.com

วันรับบทความ: 2 มกราคม 2563 (Received January 2, 2020)

วันแก้ไขบทความ: 12 มีนาคม 2563 (Revised March 12, 2020)

วันตอบรับบทความ: 1 กรกฎาคม 2563 (Accepted July 1, 2020)

### บทคัดย่อ

บทความชิ้นนี้มีคำถามสำคัญคือ ท่ามกลางการเติบโตของอุตสาหกรรมเกม e-sport เราจะทำความเข้าใจพื้นที่ Twitch TV อย่างไร บทความนี้ค้นพบว่า เราต้องเข้าใจทำความเข้าใจพื้นที่ Twitch TV ในฐานะส่วนหนึ่งที่ขับเคลื่อนให้เกิดกระบวนการสะสมทุน โครงสร้างความเป็นเจ้าของเหนือพื้นที่ Twitch TV ทำให้เกิดความสัมพันธ์เชิงอำนาจที่ไม่เท่าเทียมกันระหว่างนายทุนและแรงงาน นายทุนใช้อำนาจดังกล่าวเพื่อเปลี่ยนผลลัพธ์ของกระบวนการใช้แรงงานให้กลายเป็นกรรมสิทธิ์ของนายทุนทั้งที่มีได้ทำการผลิต กล่าวอีกอย่างหนึ่งได้ว่า นายทุนใช้กำลังแรงงานซึ่งถูกเชื่อมต่อกับพื้นที่เพื่อทำการสะสมทุน

**คำสำคัญ:** เกม, ทุนนิยม, ความเป็นเจ้าของ, กระบวนการใช้แรงงาน

### Abstract

The article focuses on the question as to how we understand the Twitch TV streaming platform in a situation which the e-sport gaming industry is growing. The article reveals that we should understand this platform as part of capital accumulation process. The ownership structure of the platform has built

up unequal power relations between capitalists and workers. The capitalists use that power to transform the outcomes of labour processes into their properties without producing those products. In other words, labour power that connects to the platform is used for capital accumulation process.

**Keywords:** game, capitalism, ownership, labour process

## บทนำ

สงครามทั้งทำลายล้างและเปิดช่องให้สิ่งใหม่ ๆ ถือกำเนิดขึ้นมามากมาย ในช่วงทศวรรษที่ 1960 โครงการวิจัยเพื่อป้องกันประเทศระดับสูง (Defense Advanced Research Project Agency Network) ของรัฐบาลสหรัฐอเมริกา ได้พัฒนาเครือข่ายการติดต่อสื่อสารที่วางอยู่บนรากฐานของ TCP/IP (Transmission Control Protocol/Internet Protocol) เครือข่ายดังกล่าวต่อมาจะรู้จักกันอย่างล่ำลองว่า อินเทอร์เน็ต คล้อยหลังไปเพียง 50 ปี เครือข่ายที่ถูกพัฒนาขึ้นมาภายใต้กรอบคิดเรื่องความมั่นคงก็กลายเป็นสินค้าซึ่งผู้คนต่างซื้อหาจับจองกันอย่างสามัญ ในปี ค.ศ. 2016 โลกมีประชากรราว 7,000 ล้านคน ครึ่งหนึ่งของประชากรทั้งหมดก็สามารถเข้าถึงเครือข่ายอินเทอร์เน็ตได้แล้ว ในแง่นี้เราจึงกล่าวได้ว่า อินเทอร์เน็ตกำลังคือคลื่นเข้าไประหว่างในชีวิตประจำวันของผู้คนไม่ทางใดก็ทางหนึ่งแล้ว

นอกจากนั้น เครือข่ายอินเทอร์เน็ตยังผสานเข้ากับเทคโนโลยีอื่น ๆ มากมาย ดังจะเห็นได้จากกรอบคิดเรื่องอินเทอร์เน็ตแห่งสรรพสิ่ง (internet of thing) (กรีนการ์ด, 2560) ที่ดูจะไม่ใช่เรื่องเพ้อฝันเมื่อพิจารณาจากห้วงเวลาในปัจจุบัน การผสานกันดังกล่าวส่งผลกับวิถีชีวิตของผู้คนดังกล่าวว่า “สำหรับพวกเราหลายคนแล้ว สมาร์ทโฟนเป็นสิ่งสุดท้ายที่เรามองหาก่อนที่จะเข้านอนในแต่ละค่ำคืน และเป็นสิ่งแรกที่พวกเราหยิบจับยามเมื่อตื่นนอน” (Greenfield, 2017) อุปกรณ์เทคโนโลยีต่าง ๆ ผสานเข้ากับตัวเราราวกับว่าเป็นส่วนหนึ่งที่ถือกำเนิดขึ้นมาพร้อมกัน (Haraway, 2016)

หากเราพิจารณาว่าเกมเป็นวัตถุทางวัฒนธรรมประเภทหนึ่งแล้ว

(Galloway, 2006) การแพร่กระจายของเทคโนโลยีทำให้กิจกรรมการเล่น เกมประเภทหนึ่งแพร่กระจายอย่างรวดเร็ว กิจกรรมดังกล่าว คือ e-sport หรือ electronic sports อันหมายถึง รูปแบบกีฬาที่ได้รับการอำนวยความสะดวกในการเล่น (แข่งขัน) จากระบบอิเล็กทรอนิกส์ กรอบคิดดังกล่าวให้ความสำคัญกับตำแหน่งแห่งที่ของผลลัพธ์ที่จะเกิดจากกิจกรรม กล่าวอีกอย่างคือ ในกีฬาแบบเดิมผลลัพธ์ของกิจกรรมทั้งปวงนั้นเกิดขึ้นในโลกแห่งความเป็นจริง แต่ใน e-sport ผลลัพธ์ของกิจกรรมกลับเกิดขึ้นบนโลกเสมือน

การแพร่กระจายของ e-sport ก่อให้เกิดการแข่งขันตามมา ดังจะเห็นได้จากจำนวนเงินรางวัลรางวัลของหนึ่งในรายการการแข่งขัน e-sport ซึ่งมีเงินรางวัลรวมถึง 24,687,919 ล้านดอลลาร์สหรัฐ อย่างไรก็ตาม มิใช่แค่รายการแข่งขันเท่านั้นที่เติบโต กลุ่มทางสังคมที่แวดล้อม e-sport ก็เติบโตไปพร้อม ๆ กัน ดังจะเห็นได้จากความหลากหลายของผู้คนที่มาเกี่ยวข้องกับการแข่งขัน ไม่ว่าจะเป็น เล่นทั้งมืออาชีพและสมัครเล่น ทีมแข่งขัน ผู้บรรยาย (commentators) ผู้สนับสนุน ผู้ชม และแฟน ๆ เกม เช่น การเกิดขึ้นของ Team Liquid<sup>2</sup> ซึ่งก่อตั้งขึ้นจากการเป็นเว็บไซต์กระดานข่าว (forum) เมื่อปี ค.ศ. 1998 เว็บไซต์ดังกล่าวกลายมาเป็นผู้สนับสนุนและทำทีมเกมเมื่อปี ค.ศ. 2010 ภายใต้งักัด Team Liquid มีทีมย่อย ๆ ลงไปอีกหลายเกม เช่น Dota2 Counter-Strike: Global Offensive (CS:GO) League of Legends (LoL) จนถึงปี ค.ศ. 2018 Team Liquid สามารถทำเงินรางวัลจากการแข่งขันไปได้ 18 ล้านดอลลาร์สหรัฐ (ในจำนวนเงินที่ว่ามานี้ได้รับจากการแข่ง Dota2 ถึง 14 ล้านดอลลาร์สหรัฐ) แน่แน่นอนว่าตัวเลขดังกล่าวเป็นรายได้เพียงจากการแข่งขันโดยตรงที่ไม่นับรวมค่าโฆษณา การขายสินค้า หรือแม้แต่สปอนเซอร์ (Nguyen, 2018) เป็นต้น ในแง่นี้ e-sport จึงไม่ใช่เป็นเพียงการเล่น การแข่งขันเกมแล้วก็จบไป แต่ e-sport ประกอบขึ้นจากทั้งกิจกรรมการเล่น การแข่งขัน การบริหารจัดการนักกีฬา การจัดรายการแข่งขัน

การเติบโตดังกล่าวข้างต้นได้ชี้ให้เห็นว่า e-sport มิใช่เป็นเพียงการย้ายพื้นที่ของการเล่นและแข่งขันเกมมาอยู่บนโลกเสมือนเท่านั้น หากแต่มันกำลังกลายเป็นวัตถุทางวัฒนธรรมที่ประกอบขึ้นด้วยกิจกรรมซึ่งสัมพันธ์กับ

ผู้คนกลุ่มต่าง ๆ e-sport กำลังกลายเป็นมหรสพขนาดใหญ่ที่จำเป็นต้อง แวดล้อมไปด้วยการจัดการ ท่ามกลางกิจกรรมประเภทต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น หนึ่งในกิจกรรมที่สำคัญสำหรับงานมหรสพเช่นนี้คือการถ่ายทอดภาพ เสียงกิจกรรม เหล่านั้นให้กระจายออกไป

การถ่ายทอดการแข่งขันเป็นกิจกรรมการชมที่วางอยู่บนฐานของความไม่สมดุลของข้อมูลข่าวสารที่ผู้ชมและผู้เล่นมีไม่เท่ากัน เช่น ผู้ชมสามารถมองเห็นภาพการแข่งขันโดยรวมได้มากกว่าผู้เล่น ทำให้ผู้ชมสามารถคาดคะเนถึงสิ่งที่จะเกิดได้มากกว่าผู้เล่น แต่ในขณะเดียวกัน ผู้ชมก็ไม่ได้รับรู้ถึงแผนการ ยุทธวิธีซึ่งผู้เล่นกำลังคิดในขณะนั้นหรือวางแผนมาก่อนแล้ว ความบันเทิงในการรับชมการแข่งขันวางอยู่บนความแตกต่างดังกล่าวนี้ (Edge, 2013) ความสัมพันธ์ระหว่างการถ่ายทอดกับการแข่งขัน e-sport นั้นจะเห็นได้จากการสำรวจเมื่อปี ค.ศ. 2016 ซึ่งพบว่า ผู้คนราว 200 ล้านคนดูการแข่งขันการเล่น เกม (superdataresearch, 2017)

ด้วยเหตุดังกล่าว พื้นที่ (platform) สำหรับการถ่ายทอดสดจึงกลายมาเป็นสิ่งสำคัญ เนื่องจากการถ่ายทอดสดจะไม่สามารถดำเนินไปได้หากขาดตัวกลางในการกระจายภาพและเสียง ท่ามกลางสงครามการแข่งขันของพื้นที่สำหรับการถ่ายทอดบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต Twitch TV กลายมาเป็นพื้นที่สำคัญสำหรับการถ่ายทอดสดเกมที่สำคัญ ส่วนหนึ่งเนื่องจากความง่ายในการใช้งานและข้อจำกัดด้านอุปกรณ์ที่น้อยผนวกกับความพยายามของเกม และตัวของพื้นที่เองในการอำนวยความสะดวกต่อการถ่ายทอดสดเกม (Edge, 2013) ความสำคัญของ Twitch TV ยังเห็นได้จากรายงานจำนวนผู้ชมบน Twitch TV เมื่อเดือนมกราคม ปี ค.ศ. 2018 ซึ่งพบว่ามีจำนวนผู้ชมมากกว่าสื่อหลักอย่าง CNN เสียอีก (Mahanaim, 2018) หรือเพียงระยะเวลาแค่ 1 สัปดาห์ Twitch TV ก็มีจำนวนผู้เข้าชมถึง 24,400,000 คน (Esportsobserver, 2018) นอกจากนี้ ในปี ค.ศ. 2017 Twitch TV ยังมีส่วนแบ่งรายได้มากกว่า 50% (ประมาณ 3,200 ล้านดอลลาร์สหรัฐ) ของตลาดการผลิตเนื้อหาวิดีโอ ที่เกี่ยวกับเกม แข่งหน้าพื้นที่อย่าง Youtube ที่มีส่วนแบ่งเพียงครึ่งเดียวของ Twitch TV (Superdataresearch, 2018)

การเติบโตของปรากฏการณ์ข้างต้นแสดงให้เห็นถึงความสำคัญของพื้นที่ Twitch TV พื้นที่ดังกล่าวสัมพันธ์อย่างแนบแน่นกับชีวิตของผู้คนกลุ่มต่าง ๆ ซึ่งอยู่ภายใต้กระแสการเติบโตของอุตสาหกรรมเกมที่เรียกว่า e-sport ด้วยเหตุนี้ เราจึงควรตั้งคำถามต่อการดำรงอยู่ของพื้นที่ดังกล่าว บทความชิ้นนี้จึงมีคำถามสำคัญ คือ เราจะทำความเข้าใจพื้นที่ Twitch TV อย่างไร และบทความนี้จะตอบคำถามดังกล่าวผ่านการอภิปรายถึงพื้นที่ Twitch TV ผ่าน 2 ประเด็นด้วยกัน คือ ความเป็นเจ้าของเหนือพื้นที่ และ กระบวนการใช้แรงงานของผู้ใช้งานพื้นที่ เนื้อหาในบทความจะแบ่งการอภิปรายออกเป็น 7 ส่วน คือ 1) การศึกษาสื่อ 2) Twitch TV คืออะไร 3) ผู้ใช้งาน (user) 4) ความเป็นเจ้าของเหนือพื้นที่ 5) กระบวนการใช้แรงงาน 6) การควบคุมผู้ใช้งาน และ 7) สรุป

## 1. การศึกษาสื่อ

Eran Fisher (2012, pp. 171-172) ได้เสนอว่า มีกรอบคิดที่ถูกใช้เพื่อวิเคราะห์สื่อซึ่งทรงอิทธิพลอยู่สองกรอบคิด คือ 1) การวิเคราะห์เชิงวัฒนธรรม (cultural analysis) และ 2) การวิเคราะห์เชิงวัตถุ (materialist analysis) ซึ่งกรอบคิดทั้งสองนั้นก็มีความสนใจที่แตกต่างกัน กล่าวคือ กรอบคิดการวิเคราะห์เชิงวัฒนธรรมให้ความสนใจอย่างมากต่อการศึกษาเพื่อเปิดเผยให้เห็นการทำงานและการผลิตซ้ำของสิ่งที่เรียกว่าอุดมการณ์ (ideology) ซึ่งทำงานอยู่ในสื่อ ในแง่นี้กรอบคิดดังกล่าวจึงมองว่าสื่อเป็นเสมือนพื้นที่ทางอุดมการณ์ ในทางกลับกัน กรอบคิดการวิเคราะห์เชิงวัตถุได้เสนอให้พิจารณาสื่อในฐานะของการเป็นพื้นที่ของการผลิต ดังนั้นกรอบคิดแบบนี้จึงสนใจที่จะวิเคราะห์เรื่องความสัมพันธ์ทางการผลิตที่ปรากฏอยู่บนสื่อ ด้วยเหตุนี้ เราจึงอาจกล่าวได้ว่า การวิเคราะห์เชิงวัฒนธรรมได้ละเลยที่จะจัดวางลักษณะเนื้อหา อุดมการณ์ทางวัฒนธรรมที่ปรากฏขึ้นบนสื่อลงบนโครงสร้างเชิงเศรษฐกิจ กรอบคิดดังกล่าวทำราวกับว่าวัฒนธรรมเกิดขึ้นและดำรงอยู่ได้ด้วยตัวเอง ราวกับว่าความหมายและสัญญาณมีชีวิตอยู่ในอากาศธาตุ ในแง่นี้ การวิเคราะห์เชิงวัตถุจึงเข้ามาเสริมจุดอ่อนดังกล่าวและเป็นรากฐานสำคัญต่อการทำความเข้าใจลักษณะและเนื้อหาทางวัฒนธรรมที่เกิดขึ้นบนสื่อต่อไป กล่าว

อีกอย่างหนึ่งได้ว่า การศึกษาเพื่อวิเคราะห์ถึงโครงสร้างเป็นสิ่งสำคัญ ดังนั้น ในบทความชิ้นนี้จึงเลือกที่จะตอบคำถามโดยจัดวางพื้นที่ลงบนโครงสร้างทาง เศรษฐกิจ

กรอบคิดการวิเคราะห์เชิงวิวัตภูมิมีอิทธิพลอย่างมากต่อกลุ่ม เศรษฐศาสตร์การเมืองว่าด้วยสื่อ (Fisher, 2012: 172) ภายใต้อิทธิพลดังกล่าว ในช่วงทศวรรษที่ 1970 Dallas Smythe (1977) ได้ชี้ให้เห็นถึงการ ละเลยประเด็นการศึกษาบทบาทหน้าที่เชิงเศรษฐกิจของสื่อในหมู่ผู้นิยมมาร์ก ในโลกตะวันตก Smythe ตอบปัญหาซึ่งถูกละเลยข้างต้นด้วยการเสนอว่า สินค้า (ในฐานะหน่วยพื้นฐานที่สุดของระบบเศรษฐกิจ) ซึ่งบริษัทสื่อใช้เพื่อ สะสมทุน คือ สินค้าผู้ชม (audience commodity) สินค้าดังกล่าวเกิดขึ้นมา จากกำลังแรงงานของผู้ชมที่จะสามารถรับรู้ให้ความสนใจต่อโฆษณาที่ปรากฏ ขึ้นบนสื่อ บริษัทสื่อกำลังสะสมทุนด้วยการขายสินค้าผู้ชมให้แก่ผู้ที่ต้องการ โฆษณา ข้อเสนอเช่นนี้ได้ทำให้เวลาที่เคยถูกเข้าใจว่าเป็นเวลาของการพักผ่อน เพื่อผลิตซ้ำแรงงานกลายเป็นเวลาของการผลิตขึ้นมา บรรดาผู้ชมซึ่งนั่งชม โฆษณาได้กลายเป็นแรงงานที่ทำงานให้กับบริษัทสื่อโดยไม่ได้รับค่าตอบแทน (unpaid work) (Fuchs, 2012; Fuchs, 2013; Fuchs, 2010; Nixon, 2015) กรอบคิดที่ถูกเสนอโดย Smythe มีความสำคัญประการหนึ่งคือ การชี้ให้เห็น ว่ากระบวนการสะสมทุนของสื่อดำเนินไปโดยมีแรงงานเป็นแก่นกลางสำคัญ

อย่างไรก็ตาม ข้อเสนอของ Smythe เป็นสิ่งที่วางอยู่บนฐานของสื่อ กระจายภาพและเสียง (broadcast media) แต่ในปัจจุบัน ด้วยการพัฒนา ของเทคโนโลยี โดยเฉพาะเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ได้ทำให้เกิดสื่อประเภทใหม่ หากสื่อกระจายภาพและเสียง เช่น โทรทัศน์ เป็นการสื่อสารข้อมูลทิศทาง เดียว สื่อใหม่ เช่น Web 2.0 ก็เป็นสื่อที่วางอยู่บนการสื่อสารข้อมูลหลากหลาย ทิศทาง กล่าวคือ สถานะภาพของผู้ชมและผู้ผลิตเนื้อหาบนสื่อผสมเข้าด้วยกันจนยากจะแยกแยะว่าใครคือผู้ชมหรือใครคือผู้ผลิต เช่น บนเครือข่ายสังคม ออนไลน์ เนื้อหาที่ผู้คนอ่านหรือชมเป็นสิ่งที่ถูกผลิตสร้างขึ้นมาจากผู้ใช้งานคน อื่นมิใช่เจ้าของเครือข่ายสังคมออนไลน์ เป็นต้น การเกิดขึ้นของสื่อดังกล่าว ทำให้กรอบคิดว่าด้วย ผู้ผลิตบริโภค (prosumer) กลายเป็นกรอบคิดที่สำคัญ ในการอธิบายลักษณะความเปลี่ยนแปลงบนสื่อใหม่ที่สำคัญ การเกิดขึ้นของ

สิ่งเหล่านี้ทำให้ Christian Fuchs ทำการปรับปรุงข้อเสนอเรื่องสินค้าผู้ชมของ Smythe ให้ทันสมัยขึ้น กล่าวคือ แทนที่บริษัทที่สื่อจะขายสินค้าสินค้า (เนื้อหาหรือสาร) ที่พวกเขาผลิตขึ้นมา บริษัทสื่อกลับผลิตสร้างพื้นที่ขึ้นมาและเปิดให้ผู้เข้าใช้งานสามารถใช้งานพื้นที่ดังกล่าวในการแพร่กระจายสารออกไปในวงกว้างได้ฟรี บริษัทสื่อเหล่านั้นดำเนินการสะสมทุนด้วยการเปลี่ยนบรรดาข้อมูล เนื้อหา หรือสารที่ผู้เข้าใช้งานผลิตออกมาให้กลายเป็นสินค้าไม่ว่าในรูปแบบใดก็ตามและนำออกขาย หรือกล่าวอีกอย่างได้ว่า กระบวนการสะสมทุนของบริษัทสื่อทำงานด้วยเนื้อหาที่ถูกผลิตโดยผู้ใช้งาน (user-generated content: UGC) ในแง่นี้สิ่งเหล่านี้จึงสมควรถูกเรียกว่า สินค้าผู้ผลิตบริโภค (prosumer commodity) มากกว่าจะเป็นเพียงสินค้าผู้ชมธรรมดา ๆ หากพิจารณาตามนี้ บรรดาผู้ผลิตบริโภคทั้งหลายก็ล้วนแต่เป็นแรงงานฟรีเหมือนบรรดาผู้ชมในข้อเสนอของ Smythe ทว่าในคราวนี้ผู้ผลิตบริโภคมิได้มีหน้าที่เพียงแค่นั่งอยู่หน้าสื่อและตั้งอกตั้งใจรับสารโฆษณาเท่านั้น พวกเขามีหน้าที่ผลิตเนื้อหาและสารบนพื้นที่เพื่อคอยหล่อเลี้ยงให้พื้นที่ดังกล่าวนี้สามารถดำเนินต่อไปได้ จากการพิจารณาถึงข้อเสนอของ Fuchs ทำให้เราเห็นประเด็นที่สำคัญประการหนึ่ง คือ แม้เทคโนโลยีจะเปลี่ยนไป แต่กระบวนการสะสมทุนก็ใช้แรงงานเป็นเชื้อเพลิงสำคัญในการขับเคลื่อน

## 2. Twitch TV คืออะไร

Twitch TV ถูกสร้างขึ้นมาในฐานะส่วนหนึ่งของพื้นที่ซึ่งมีชื่อว่า Justin TV เพื่อเป็นส่วนที่ให้บริการพื้นที่สำหรับการถ่ายทอดสดเกมโดยเฉพาะ (Edge, 2013: 35) เมื่อปี ค.ศ. 2014 บริษัท Amazon ได้เข้ามาซื้อ Twitch TV ไป (Smith, Obrist & Wright, 2015: 133)

Hamilton Garretson และ Kerne (2014) ได้อธิบายลักษณะของ Twitch TV ว่า พื้นที่ดังกล่าวเป็นการ “ผสมกันระหว่างสื่อวิดีโอ/เสียงสดและช่องทางในการสนทนาที่วางอยู่บนตัวอักษร” ในแง่นี้ พื้นที่ดังกล่าวจึงเป็นสื่อที่ผสมภาพ เสียง และตัวอักษรซึ่งองค์ประกอบทั้งสามประการถูกแสดงผลผ่านอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์



ภาพที่ 1 หน้าจอการถ่ายทอดสดเกมบน Twitch TV  
ที่มา: ผู้เขียน

### 3. ผู้ใช้งาน (user)

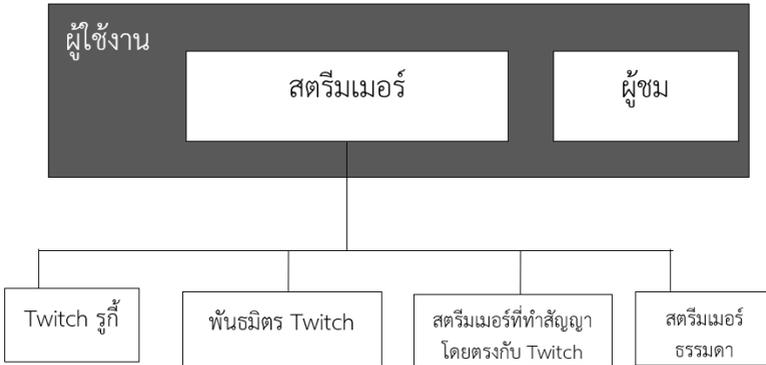
เราสามารถแบ่งผู้ใช้งานบนพื้นที่ด้วยลักษณะพฤติกรรมของพวกเขา เพื่อทำความเข้าใจเบื้องต้นออกเป็น 2 กลุ่มใหญ่ ๆ ด้วยกัน คือ 1) สตรีมเมอร์ (streamer) และ 2) ผู้ชม (viewer)

#### 3.1 สตรีมเมอร์ (streamer)

สตรีมเมอร์ (หรือผู้ถ่ายทอดสด) เป็นคำทับศัพท์ของคำว่า streamer หมายถึงบุคคลผู้ที่ได้ทำการเผยแพร่สารออกไปสู่ผู้ชม คำนี้มักมีนัยถึงผู้ที่กระจายสารในโลกของเครือข่ายอินเทอร์เน็ตมากกว่าจะเป็นเรื่องของการกระจายผ่านสื่อแบบเดิม สตรีมเมอร์ ในบริบทของพื้นที่ Twitch TV หมายถึงผู้ใช้งาน Twitch TV ผู้ที่ถ่ายโอนข้อมูลเข้าไปในพื้นที่ Twitch TV เพื่อเผยแพร่ออกสู่ผู้ชม พวกเขาเหล่านี้คือผู้สรรค์สร้างภาพ เสียงที่ไหลเวียนอยู่บนพื้นที่ของ Twitch TV นอกเหนือจากจะมีสตรีมเมอร์ธรรมดาที่ผู้ใช้งานทุกคนผู้ที่ได้ลงทะเบียนไว้สามารถแพร่ภาพและเป็นสตรีมเมอร์ได้แล้ว ยังมีการจัดลำดับชั้น

ของสตรีมเมอร์ออกเป็นหลายระดับ คือ “Twitch รูกี้” “พันธมิตร Twitch” และ “สตรีมเมอร์ที่ทำสัญญาโดยตรงกับ Twitch”

แผนผังที่ 1 ประเภทของผู้ใช้งานบน Twitch TV



### 3.1.1 Twitch รูกี้ (Twitch Affiliate)

“Twitch รูกี้” เป็นชื่อเรียกสตรีมเมอร์บน Twitch TV ที่ผ่านเกณฑ์คุณสมบัติบางประการที่ทาง Twitch TV ตั้งไว้ ในบทความที่ชื่อว่า “เข้าร่วมโปรแกรมรูกี้” ซึ่งทาง Twitch TV (2018b) ได้ทำการประกาศไว้ว่า

เมื่อสตรีมเมอร์คนใดผ่านเกณฑ์ดังที่กล่าวมาแล้ว ทาง Twitch TV จะส่งคำเชิญให้เข้าร่วมการเป็นรูกี้ไปยังสตรีมเมอร์คนดังกล่าว หลังจากนั้นจะเข้าสู่ขั้นตอนของการยืนยันข้อมูลพื้นฐาน การเซ็นสัญญายอมรับเงื่อนไข การให้ข้อมูลเกี่ยวกับการรับค่าแรงที่จะเกิดขึ้นภายหลัง รวมทั้งการกรอกแบบฟอร์มเกี่ยวกับภาษีและวิธีการได้รับค่าแรง เช่น การโอนเข้าบัญชีโดยตรง การส่งจ่ายเป็นเช็ค การโอนเงินผ่านระบบอิเล็กทรอนิกส์หรือบริการ PayPal

การเข้าร่วมเป็นรูกี้โดยทั่วไปแล้วจะทำให้สตรีมเมอร์สามารถเข้าถึงเครื่องมือกลไกในการแสวงหารายได้จากกิจกรรมการถ่ายทอดสดของพวกเขาได้ เช่น ช่องของ Twitch รูกี้ จะสามารถเปิดให้ใช้งาน “Bits” ซึ่งเป็นสินค้าเสมือนไว้สำหรับการ “เชียร์” (cheer) ที่ผู้ชมจะทำการเชียร์สตรีมเมอร์คนที่

เขาชื่นชอบ สามารถที่จะเปิดให้มีการสมัครเป็นสมาชิกของช่องได้ (subscription) เป็นต้น นอกจากนี้เรื่องของความสามารถในการแสวงหารายได้แล้ว สตรีมเมอร์เหล่านี้ก็สามารถเข้าถึงคุณสมบัติอื่น ๆ ที่สตรีมเมอร์ธรรมดาไม่สามารถใช้ได้ เช่น ความสามารถในการเล่นซ้ำ (rerun) เนื้อหาที่เคยถ่ายทอดสดไป เป็นต้น

ตารางที่ 1 คุณสมบัติการเป็น Twitch รูกี้  
ที่มา: Twitch TV (2018b)

คุณสมบัติการเป็น Twitch รูกี้
เวลาการถ่ายทอดสดรวมอย่างน้อย 500 นาทีในช่วง 30 วันล่าสุด
จำนวนวันถ่ายทอดสดที่ไม่ซ้ำกันอย่างน้อย 7 วัน ในช่วง 30 วันล่าสุด
มีผู้ชมพร้อมๆ กันเฉลี่ยอย่างน้อย 3 คน ในช่วง 30 วันล่าสุด
มีผู้ติดตามอย่างน้อย 50 คน

### 3.1.2 พันธมิตร Twitch

Twitch TV (2018c) ได้อธิบายลักษณะของ “พันธมิตร Twitch” ไว้ใน “โปรแกรมพันธมิตรของ Twitch” ว่าเป็นการ “ก้าวขึ้นมาจากระดับ รูกี้” ซึ่งก็มีนัยของการเป็นลำดับขั้นของการเป็นสตรีมเมอร์ที่สูงกว่ารูกี้นั่นเอง เช่นเดียวกับ Twitch รูกี้ พันธมิตร Twitch ก็มีข้อกำหนดบางประการที่เหล่าสตรีมเมอร์ต้องทำให้ได้ก่อนที่จะได้รับขั้นสถานะนี้ คือ

เมื่อสตรีมเมอร์คนใดสามารถทำได้ถึงเกณฑ์ดังที่ประกาศไว้ สตรีมเมอร์คนดังกล่าวก็จะสามารถเข้าถึงแบบฟอร์มที่มีไว้เพื่อสมัครเข้าเป็นพันธมิตรกับ Twitch ซึ่งตัวของ Twitch จะตรวจสอบการสมัครที่ได้รับแจ้งมาแล้วติดต่อกลับไปยังสตรีมเมอร์ หากสตรีมเมอร์คนใดได้รับการอนุมัติสถานะการเป็นพันธมิตรแล้ว สตรีมเมอร์คนดังกล่าวจะมีสัญลักษณ์ที่แสดงถึงความเป็นพันธมิตรกับ Twitch ต่อท้ายชื่อ อย่างไรก็ตาม คุณสมบัติที่ระบุไว้ในตารางข้างต้น Twitch TV ถือว่าเป็นเกณฑ์การพิจารณา “ขั้นต่ำสุด” ซึ่งก็มีนัยว่าสตรีมเมอร์ที่มีคุณสมบัติครบถึงคุณสมบัติดังกล่าวและได้ยื่นคำขอเป็นพันธมิตรไปก็อาจจะไม่ได้รับการอนุมัติคำขอก็ได้ ทั้งหมดขึ้นอยู่กับพิจารณาของ

Twitch TV นอกจากนี้ Twitch TV ยังต้องการให้สตรีมเมอร์ที่ทำตามคุณสมบัติต่าง ๆ เรียบร้อยแล้วให้รักษาคุณสมบัติเหล่านั้นไว้ให้ได้ด้วย

ตารางที่ 2 คุณสมบัติการเป็น พันธมิตร Twitch  
ที่มา: Twitch TV (2018c)

คุณสมบัติการเป็น พันธมิตร Twitch
เวลาการถ่ายทอดสดรวม 25 ชั่วโมงในช่วง 30 วันล่าสุด
จำนวนวันถ่ายทอดสดที่ไม่ซ้ำกันอย่างน้อย 12 วัน ในช่วง 30 วันล่าสุด
มีผู้ชมพร้อมๆ กันเฉลี่ยอย่างน้อย 75 คน ในช่วง 30 วันล่าสุด

การเข้าร่วมเป็นพันธมิตรกับ Twitch TV สตรีมเมอร์จะได้มอบคุณสิทธิในการเข้าถึงเครื่องมือกลไกในการแสวงหารายได้ที่เหนือกว่ายูทูป กล่าวคือสามารถได้ส่วนแบ่งรายได้ที่มาจากโฆษณาที่เกิดขึ้นบนช่องของพวกเขา นอกจากนี้ พันธมิตร Twitch ยังสามารถเข้าถึงคุณสมบัติต่าง ๆ เช่น ความสามารถในการเก็บวีดีโอในคลังที่นานถึง 60 วัน ความสามารถในการปรับคุณภาพของวีดีโอที่จะถูกฉายบนช่องของตัวเอง หรือความสามารถในการหน่วงเวลาในการถ่ายทอดสด (ในกรณีที่ทำกรถ่ายทอดสดการแข่งขันเพื่อไม่ให้เกิดความไม่เป็นธรรม)

สตรีมเมอร์ทั้งสามจำพวก (สตรีมเมอร์ธรรมดา Twitch ยูทูป และ พันธมิตร Twitch) เป็นรูปแบบการจัดแบ่งประเภทโดยทั่วไปตามที่มีประกาศของ Twitch TV อย่างเป็นทางการ อย่างไรก็ตาม ยังมีสตรีมเมอร์อีกประเภทที่ไม่ได้ถูกประกาศไว้ คือ สตรีมเมอร์ที่ทำสัญญาโดยตรงกับ Twitch TV

### 3.1.3 สตรีมเมอร์ที่ทำสัญญาโดยตรงกับ Twitch TV

อย่างที่ได้อธิบายมาแล้วเงื่อนไขการเป็นสตรีมเมอร์ที่มีลำดับขั้นพิเศษจากสตรีมเมอร์ธรรมดามักจะมีการประกาศไว้อย่างชัดเจนในการเข้าถึงรวมทั้งสิทธิพิเศษบนหน้าเว็บไซต์ แต่ไม่ใช่กับกรณีของสตรีมเมอร์ที่ทำสัญญาโดยตรงกับ Twitch TV จากการให้ข้อมูลของคุณ Yo (เก็บข้อมูลวันที่วันที่ 16 เมษายน 2561) ผู้จัดการ Twitch TV ประจำประเทศไทยได้ชี้ว่า Twitch

TV ประเทศไทยมีการทำสัญญากับสตรีมเมอร์จำนวนหนึ่งเป็นกรณีเฉพาะ โดยที่คุณ Yo ยังกล่าวอีกว่า ลักษณะดังกล่าวเป็นความเฉพาะที่เกิดขึ้นใน ส่วนการบริหารจัดการในประเทศไทย

ลักษณะของการทำสัญญาดังกล่าวเป็นการทำข้อตกลงที่แตกต่างกัน ในรายละเอียดของสตรีมเมอร์แต่ละคน เช่น มีระยะเวลาที่ยาวนานแตกต่างกัน (1 หรือ 2 ปี เป็นต้น) หรือการมีข้อจำกัดในเรื่องช่องทางการนำเสนอที่ จำเป็นต้องนำเสนอหาบางประเภท (เช่น การถ่ายทอดสด) มาเผยแพร่บน Twitch TV เท่านั้นไม่สามารถนำไปลงในพื้นที่อื่น ๆ ได้ หรือการทำสัญญากันไปเป็นงาน ๆ เช่น รับเงินมาเพื่อจัดการแข่งขันเกมใดเกมหนึ่งแล้วก็จบกันไป

หารูปแบบการเป็นสตรีมเมอร์ในแบบอื่น ๆ ขึ้นอยู่กับยอดผู้ชมและจำนวนชั่วโมงในการถ่ายทอดสดที่ประกาศไว้ซึ่งหากปฏิบัติตามแล้วก็จะมีโอกาสในการยื่นคำร้องขอ แต่สตรีมเมอร์แบบที่ทำสัญญามักจะเป็นลักษณะของการที่ทาง Twitch TV เข้าไปทำสัญญากับสตรีมเมอร์เองโดยตรง และโดยมากจะถูกเสนอให้กับบรรดาสตรีมเมอร์ที่มีฐานคนดูของตัวเองอยู่แล้ว จำนวนหนึ่งจากพื้นที่อื่น ๆ (B เก็บข้อมูลเมื่อวันที่ 5 พฤศจิกายน 2561)

การที่มีข้อสัญญาพิเศษกับทาง Twitch TV ก็นำมาซึ่งกฎเกณฑ์และการเข้าถึงเครื่องมือกลไกในการแสวงหารายได้ที่แตกต่างจากสตรีมเมอร์แบบอื่น สิ่งที่เราเรียกว่า Minute Watch หรือ เวลาในการรับชมเฉลี่ยกลายเป็นสิ่งสำคัญอย่างมากในกฎเกณฑ์ที่ Twitch TV มีต่อสตรีมเมอร์ที่ทำสัญญาด้วยคุณ B สตรีมเมอร์ผู้เริ่มพากย์เกม Dota 2 เป็นงานหลักได้ให้ข้อมูลไว้ว่า ในสัญญาจะกำหนดยอด Minute Watch ในแต่ละเดือนไว้ เช่น หนึ่งล้าน สองล้าน หรือห้าล้าน เป็นต้น หากสตรีมเมอร์สามารถทำยอดได้ถึงตามที่กำหนดไว้ เขาก็จะได้รับเงินสนับสนุนจาก Twitch TV ในทางกลับกัน หากไม่สามารถทำยอดได้ถึงตามที่กำหนดไว้ Twitch TV ก็จะไม่จ่ายเงินในส่วนนี้ให้ แต่หากสามารถทำได้เกินเป้าที่กำหนดไว้ สตรีมเมอร์ก็จะได้รับเงินค่าแรงส่วนที่เกินมานี้ เงินสนับสนุนที่ว่าคุณมองว่า “เป็นการ support” ที่สตรีมเมอร์ได้รับจาก Twitch TV (B เก็บข้อมูลเมื่อวันที่ 5 พฤศจิกายน 2561) คุณ P นักพากย์เกมของบริษัทแห่งหนึ่งได้ให้ข้อมูลเกี่ยวกับเงินสนับสนุนในส่วนนี้ไว้ว่า

“สตรีมเมอร์ตัวใหญ่ ๆ อยู่ไม่ได้เลยถ้าไม่มี Minute Watch (หมายถึงรายได้ที่ได้จากเงินสนับสนุนตามเกณฑ์ของ Minute Watch) จากรายได้ครึ่งแสนถึงแสนจะเหลือไม่ถึงหมื่น หรือคนที่ได้โดเนทเยอะ ๆ น้อยก็คงสองหมื่น” (P เก็บข้อมูลเมื่อวันที่ 10 ธันวาคม 2561) ด้วยยอดเงินที่สูงก็ทำให้สำหรับ B แล้ว เงินสนับสนุนที่ว่านี้หมายถึง “เงินเดือน” และยังเป็นเงื่อนไขที่ทำให้เขามองว่าการพากย์เกมอย่างที่เป็นอยู่ทุกวันนี้คือ “อาชีพ” อีกด้วย ความสำคัญของเกณฑ์เรื่อง Minute Watch ได้แสดงออกอย่างชัดเจนผ่านสถานะบน facebook ส่วนตัวของคุณ B ที่พูดถึงข้อกังวลเกี่ยวกับยอดของ Minute Watch ในช่วงที่มีการแข่งขันน้อยลง (เนื่องจากคุณ B พากย์เกมเป็นหลัก การที่รายการแข่งขันมีน้อยในช่วงใดช่วงหนึ่งย่อมหมายถึงโอกาสในการถ่ายทอดสดที่น้อยลงแน่นอนว่าย่อมส่งผลกระทบต่อ Minute Watch) หรือแม้แต่การพูดขอบคุณผู้ที่ทำการสมัครสมาชิกของช่องที่ช่วยในการเพิ่มยอด Minute Watch (เก็บข้อมูลวันที่ 20 ธันวาคม 2561) และเมื่อ B สามารถทำยอดได้ถึงกำหนด ความกดดันนี้ก็ผ่อนคลายลง สำหรับ B เกณฑ์เรื่อง Minute Watch แบบนี้ได้มอบ “ช่วงเวลาที่ยืดหยุ่น” ให้แก่เขา กล่าวคือ หากทำครบตามยอดที่ได้ตกลงกันไว้ก็สามารถที่จะหยุดการทำงาน (การถ่ายทอดสด) หรือสามารถไปทำวิดีโอ เนื้อหาหรือธุรกิจแบบอื่น ๆ ได้

จำนวนของสตรีมเมอร์ในลักษณะที่มีทำสัญญากับ Twitch TV เป็นกลุ่มคนที่มีจำนวนน้อยมาก B ให้ข้อมูลว่ามีสตรีมเมอร์แบบนี้อยู่ประมาณ 10-20 คนจากจำนวนทั้งหมดและในจำนวนที่ว่านี้ก็มีสตรีมเมอร์ที่พากย์เกมเป็นหลักอยู่เพียง 4-5 คน

### 3.2 ผู้ชม (viewer)

Twitch TV เป็นการประกอบรวมกันของภาพ เสียง และตัวอักษร หากสตรีมเมอร์คือผู้ใช้งานที่ผลิตสร้างภาพและเสียงแล้ว ตัวอักษรที่เป็นองค์ประกอบสำคัญของพื้นที่ก็มีที่มาจากบรรดาผู้ใช้งานที่เข้ารับชมการถ่ายทอดสด (หรือแม้แต่คลิปวิดีโอ การเล่นซ้ำบันทึกการถ่ายทอดสด) ซึ่งมีปฏิสัมพันธ์ต่อสตรีมเมอร์และระหว่างผู้ชมด้วยกันเอง อย่างไรก็ตาม การเรียกว่า ผู้ชมที่มีนัยถึงบรรดาผู้คนที่ทำหน้าที่เพียงนั่งรับชม จดจ่ออยู่กับการถ่ายทอดสดแต่

เพียงอย่างเดียวก็เป็นสิ่งที่ไม่ตรงกับความเป็นจริงที่ปรากฏบนพื้นที่ ผู้ชมไม่ใช่คนที่นั่งรับชมอยู่เฉย ๆ หากแต่พวกเขายังได้ตอบ สนทนา เล่นมุกตลก ล้อเลียนกันในเรื่องต่าง ๆ บนช่องทางการสนทนาผ่านตัวอักษร เราอาจกล่าวอีกนัยหนึ่งได้ว่า ผู้ชมบนพื้นที่ Twitch TV มีปฏิสัมพันธ์ต่อผู้ใช้งานคนอื่น ๆ มิใช่เพียงรับชมอยู่เฉย ๆ เท่านั้น

“Rerun เหนอ” “สดครับ” “ครับ” “รีโนเวทครับผม” “หลัง ๆ เดี่ยว live หรือ rerun แยกไม่ออก” “รีรัน” “แยกไม่ออกไปหาเพจที่ B นะครับ ถถถถ” “ถ้าอ่านหัวสตรีมสักนิดก็จะได้รู้ครับว่าสดไม่สด” “คนข้างบนสดครับ ลองได้” สิ่งเหล่านี้คือบรรทัดตัวอักษรที่ถูกส่งเข้ามาในช่องทางการสนทนา ณ ขณะที่มีการถ่ายทอดสดของช่องคุณ B เมื่อวันที่ 20 ธันวาคม 2561 บรรทัดตัวอักษรเหล่านี้ถูกส่งมาจากผู้ใช้งานที่แตกต่างกัน บรรทัดตัวอักษรทั้งเก้าเริ่มต้นด้วยคำถามเรื่องว่าการถ่ายทอดสดในตอนนั้นเป็นการถ่ายทอดสดจริง ๆ หรือเป็นการแพร่ภาพซ้ำของการถ่ายทอดสดที่ถูกบันทึกเอาไว้ (เป็นความสามารถหนึ่งที่สตรีมเมอร์ระดับสูงก็และพันธมิตรสามารถทำได้ตั้งที่อธิบายไปแล้ว) แม้บรรทัดตัวอักษรที่ถูกพิมพ์ ส่งออก และแสดงผลบนช่องทางการสนทนา จะมีการแทนที่ของบรรทัดอย่างรวดเร็ว แต่ในกรณีนี้เป็นที่แน่ชัดว่า การพิมพ์ บรรทัดตัวอักษรเหล่านี้วางอยู่บนการมีปฏิสัมพันธ์เพื่อตอบคำถามต่อผู้ใช้งานที่สงสัย ไม่ว่าจะการตอบและการถามจะเป็นไปในลักษณะจริงจังหรือยั่วล้อก็ตามที่ บรรทัดตัวอักษรที่ไหลเคลื่อนหาได้แสดงให้เห็นแค่เพียงว่ามีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ใช้งานเท่านั้น แต่บรรดาบรรทัดตัวอักษรบนช่องทางการสนทนายังมีผลกับสตรีมเมอร์ด้วยเช่นเดียวกัน “สดไม่คืนะครับ ป้องกันไว้ก่อนเพื่อความปลอดภัยของทรัพย์สิน” เสียงของสตรีมเมอร์ปรากฏขึ้นเพื่อโต้ตอบการสนทนาที่เกิดขึ้นบนช่องทางการสนทนา ดังนั้น เราจึงกล่าวได้ว่า บรรทัดตัวอักษรบนช่องทางการสนทนามีที่มาจากปฏิสัมพันธ์อย่างน้อยสองทิศทาง คือ ระหว่างผู้ชมด้วยกันและผู้ชมกับสตรีมเมอร์ และเมื่อการสนทนายาวขึ้นระหว่างผู้ใช้งานเป็นหนึ่งในส่วนสำคัญของการถ่ายทอดสด

#### 4. ความเป็นเจ้าของเหนือพื้นที่

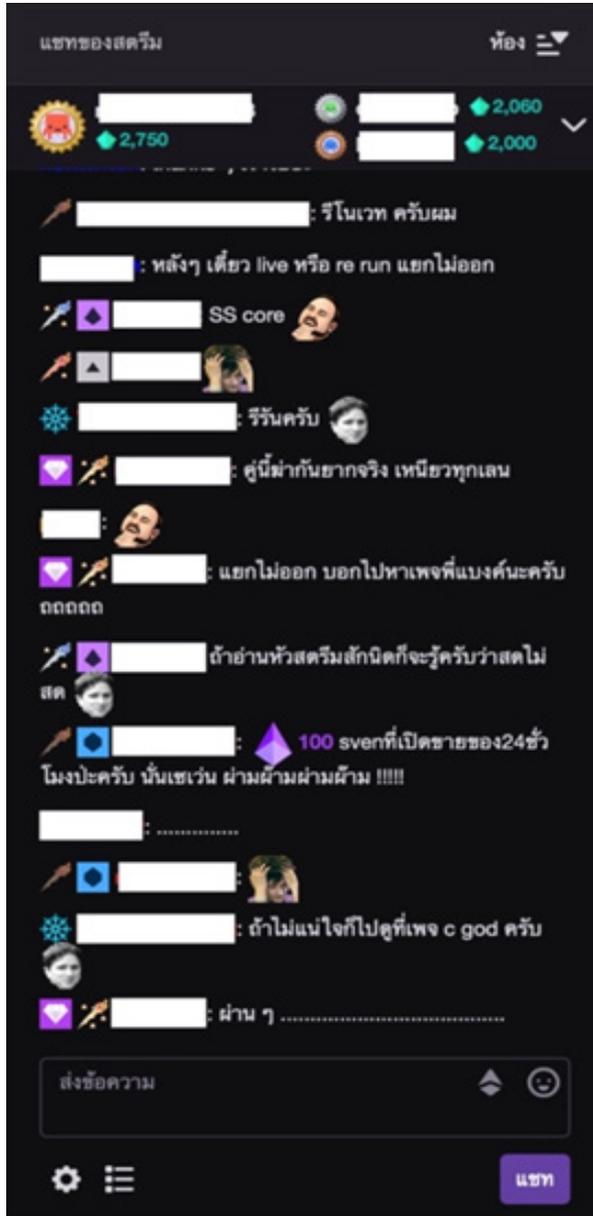
ความเป็นเจ้าของเหนือพื้นที่เป็นสิ่งที่ปรากฏตัวผ่านบรรดาคำประกาศ

ต่าง ๆ ที่ผู้เข้าใช้งานต้องปฏิบัติตามเพื่อที่จะสามารถเข้ามาใช้งานในพื้นที่แห่งนี้ได้ คำประกาศว่าด้วย “ข้อตกลงการใช้งาน” (Twitch TV, 2018a) ได้แสดงไว้อย่างชัดเจนว่า บรรดาผู้คนที่เข้ามาใช้บริการของ Twitch TV ล้วนแล้วแต่เป็นผู้ใช้งาน (user) ที่อยู่ภายใต้ข้อตกลงการใช้งานที่ได้ประกาศไว้ไม่ว่าผู้ใช้งานคนนั้นจะลงทะเบียนเข้าใช้บริการหรือไม่ก็ตาม ดังนั้น บรรดาผู้ที่เข้าใช้งานพื้นที่ Twitch TV จึงเป็น “ผู้ใช้งาน” ภายใต้การกำกับควบคุมและข้อผูกมัดของ Twitch TV

หากพิจารณาจากความสามารถที่กำหนดกฎเกณฑ์ต่าง ๆ เหนือพื้นที่ก็จะเห็นได้ว่าคำประกาศข้อตกลงการใช้งานเป็นสิ่งที่แสดงให้เห็นว่า พื้นที่แห่งนี้เป็นสิ่งที่มีความสำคัญ ดังนั้น เจ้าของสิ่งเหล่านี้ย่อมสามารถกระทำการใด ๆ ต่อทรัพย์สินของตัวเองก็ได้ หรือเราอาจกล่าวอีกนัยหนึ่งได้ว่า คำประกาศข้อตกลงการใช้งานสิ่งนี้ได้เปลี่ยนให้พื้นที่กลายเป็นทรัพย์สินที่มีเจ้าของ

ดังนั้น พื้นที่ Twitch TV จึงไม่ได้เป็นแต่เพียงโครงสร้างพื้นฐานเชิงดิจิทัลที่ว่างเปล่าปราศจากข้อจำกัดใด ๆ หากแต่มันเป็นพื้นที่ (ทรัพย์สิน) ซึ่งเต็มไปด้วยความเป็นเจ้าของที่ไหลเวียนอยู่และคอยจัดวางตำแหน่งแห่งที่ของบรรดาผู้เข้าใช้งานบนพื้นที่แห่งนี้ หรือหากจะกล่าวให้ชัดไปกว่านั้น พื้นที่เป็นสิ่งที่ถูกบรรจุให้เต็มไปด้วยความสัมพันธ์เชิงอำนาจที่ไม่เท่าเทียมกันของผู้คนที่เกี่ยวข้องกับพื้นที่

นอกจากพื้นที่ซึ่งกลายเป็นสิ่งที่มีความสำคัญแล้ว เนื้อหาต่าง ๆ ที่ปรากฏขึ้นบน Twitch TV ก็ตกอยู่ในสถานะเดียวกันกับพื้นที่ กล่าวคือ เนื้อหาที่เกิดจากผู้เข้าใช้งานได้กลายเป็นสิ่งของที่มีความสำคัญ ดังจะเห็นได้จากการที่ Twitch TV ได้อธิบายถึง สิทธิในการดำเนินการ (license) ของพวกเขาที่มีอยู่เหนือเนื้อหาข้อมูลที่ปรากฏอยู่บนพื้นที่และบริการซึ่งถูกจัดหาและให้บริการโดย Twitch TV เนื้อหาข้อมูลที่ว่านี้ถูกเรียกโดย Twitch TV ว่า “เนื้อหาผู้ใช้งาน” (User Content) Twitch TV อธิบายไว้ว่าพวกเขาได้จัดหาพื้นที่และบริการซึ่งอนุญาตให้ผู้เข้าใช้งานสามารถแพร่กระจายการถ่ายทอดสด งานเชิงภาพ และเสียงที่ถูกบันทึกไว้ก่อนหรือแม้แต่บรรดาบริการไม่ว่าจะเป็นการพูดคุย กระดานสนทนา และกิจกรรมอื่น ๆ ที่ผู้ใช้งานอาจจะสร้าง โปส (post)



ภาพที่ 2 ช่องทางการสนทนาที่เกิดขึ้นบนพื้นที่ Twitch  
ที่มา: ผู้เขียน

ถ่ายโอน แสดง หรือเก็บรวบรวมเนื้อหา ข้อความ อักษร เสียง ภาพ โค้ด (code) หรือสิ่งอื่นใดบนพื้นที่และบริการที่ถูกจัดหามาโดย Twitch TV โดยที่ผลลัพธ์ทั้งหมดที่กล่าวมาซึ่งปรากฏอยู่บนพื้นที่แห่งนี้ล้วนแล้วแต่เป็นสิ่งที่ Twitch TV เรียกว่า เนื้อหาผู้ใช้งาน ซึ่งล้วนแต่เป็นทรัพย์สินของเจ้าของเหนือพื้นที่ ในแง่นี้จึงกล่าวอีกอย่างได้ว่า ไม่ใช่เพียงแค่พื้นที่หรือสื่อเท่านั้นที่เป็นทรัพย์สินมีเจ้าของ ภาพ เสียง และตัวอักษรอันเป็นองค์ประกอบสำคัญของพื้นที่ก็เป็นทรัพย์สินที่มีเจ้าของ เพียงแต่ว่าในกรณีนี้เจ้าของกลับมิใช่ผู้ที่ผลิต

จากการอธิบายที่ผ่านมาได้ชี้ให้เห็นสองสิ่งที่สำคัญ คือ

ประการที่หนึ่ง เกิดการขีดเส้นแบ่งแยกระหว่าง **เจ้าของเหนือพื้นที่** และ **ผู้ใช้งาน**

เจ้าของเหนือพื้นที่ พวกเขาในฐานะผู้ถือครองกรรมสิทธิ์คือผู้ที่มีความสามารถในการควบคุมพื้นที่ (และเนื้อหาผู้ใช้งาน) โดยที่สิ่งเหล่านี้ก็เป็นสิ่งที่อยู่ในสถานะของการเป็นทุนหรือปัจจัยการผลิตที่สำคัญในกระบวนการใช้แรงงาน ดังนั้นในแง่นี้เจ้าของเหนือพื้นที่จึงหมายถึง นายทุน

ในทางกลับกัน ผู้เข้าใช้งานอยู่ในสถานะของการเป็นผู้ที่ไม่มีความสามารถในการควบคุมเหนือทุนหรือปัจจัยการผลิตที่พวกเขาต้องใช้ในกระบวนการใช้แรงงาน และยังไม่มีความสามารถในการควบคุมเหนือผลผลิตจากกระบวนการใช้แรงงานอีกด้วย ด้วยลักษณะเช่นนี้เองที่ทำให้นายทุนสามารถควบคุมเหนือผู้ใช้งานได้

ประการที่สอง การเกิดขึ้นของภาพ เสียง และตัวอักษรบนพื้นที่ Twitch TV เป็นสิ่งที่ถูกผลิตสร้างขึ้นมาจากผู้ใช้งาน สิ่งเหล่านี้คือกระบวนการใช้แรงงานของผู้ใช้งาน อย่างไรก็ตามมันเป็นกระบวนการใช้แรงงานที่อยู่ภายใต้การควบคุมของนายทุน และด้วยเหตุผลทางเศรษฐกิจทำให้นายทุนจำเป็นต้องเข้าควบคุมกระบวนการใช้แรงงานให้เป็นไปเพื่อการสะสมทุน<sup>3</sup> ของพวกเขา

## 5. กระบวนการใช้แรงงาน

กรอบคิดว่าด้วยกระบวนการใช้แรงงานประกอบขึ้นมาจากองค์ประกอบที่สำคัญ คือ ) แรงงาน ในฐานะของความสามารถในการทำกิจกรรม

บางประการเพื่อเปลี่ยนแปลงสิ่งอื่นให้อย่างมีเป้าหมาย 2) วัตถุประสงค์ของงานใช้แรงงานหรือวัตถุประสงค์ และ 3) เครื่องมือที่จะถูกใช้ในการใช้แรงงาน โดยที่องค์ประกอบสองอย่างหลัง คือ ปัจจัยการผลิต (means of production) หรือทุนซึ่งถูกถือครองโดยนายทุน เราจะสำรวจถึงกระบวนการใช้แรงงานของทั้งสตรีมเมอร์ และผู้ชมเพื่อชี้ให้เห็นว่าพื้นที่หรือทุนอันเป็นกรรมสิทธิ์ของนายทุนเป็นสิ่งที่ดำรงอยู่ได้ด้วยการใช้แรงงานของผู้ใช้งาน

### 5.1 กระบวนการใช้แรงงานของสตรีมเมอร์

ในกระบวนการใช้แรงงานเพื่อผลิตภาพและเสียงของสตรีมเมอร์ วัตถุประสงค์ในการใช้แรงงาน คือ 1) ความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นระหว่างผู้เล่นเกมด้วยกันเองที่เกิดขึ้นบนเกม ในแง่หนึ่งแล้ว ความสัมพันธ์ดังกล่าวก็เป็นความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นระหว่างผู้เล่นกับโปรแกรมคอมพิวเตอร์ด้วย กล่าวอีกอย่างหนึ่งได้ว่า ภาพและเสียงที่จะถูกถ่ายทอดสดเป็นสิ่งที่เกิดจากกิจกรรมการแข่งขันภายในเกม และการแข่งขันเหล่านั้นคือความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นจากผู้เล่นที่เข้าร่วมการแข่งขันเกมนั้นเอง ในขณะเดียวกัน ภาพและเสียงยังมาจากบรรดาโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ถูกตั้งค่าไว้ในเกม เช่น ระบบเวลาที่ถูกตั้งค่าไว้ซึ่งส่งผลให้เกิดกลางวันกลางคืนภายในเกม แม้แต่เสียงของฉากหลัง ต้นไม้ น้ำตก ตัวละคร ท่าทาง หรือความสามารถผู้เล่นก็ถูกกำหนดโดยโปรแกรมคอมพิวเตอร์และแปรผันตามความสามารถของผู้เล่น 2) ความสัมพันธ์ของผู้ชมที่เกิดขึ้นบนพื้นที่ Twitch TV ภาพ เสียงของสตรีมเมอร์นอกจากจะเกิดขึ้นจากปฏิสัมพันธ์ในเกมแล้วยังอาจเกิดจากการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างตัวสตรีมเมอร์เองกับผู้ชมก็ได้ เช่น การพูดคุย โต้ตอบคำถามกัน (จะถูกอภิปรายต่อไปในส่วนของกระบวนการใช้แรงงานของผู้ชม)

เครื่องมือที่จะถูกใช้ในการผลิตภาพและเสียงของสตรีมเมอร์สามารถแบ่งออกเป็น 2 ประเภทใหญ่ ๆ คือ 1) อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ 2) โปรแกรมที่จำเป็นต่อการถ่ายทอดสด

อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ B ผู้ที่ทำอาชีพหลักเป็นสตรีมเมอร์ได้ให้ข้อมูลว่า สำหรับตัวเขาจำเป็นต้องมีคอมพิวเตอร์ถึงสองเครื่องเพื่อความสะดวกในการถ่ายทอดสดเกม โดยที่เครื่องแรกใช้เพื่อเล่นเกม (ในที่นี้คือการที่เขาเข้าไป

ดูการแข่งขันในเกม) และ เครื่องที่สองใช้เพื่อทำหน้าที่ใช้งานซอฟต์แวร์ที่จำเป็นต่อการถ่ายทอดสด คอมพิวเตอร์ถือเป็นอุปกรณ์ที่สำคัญมากในกิจกรรมการพากย์เกม สิ่งเหล่านี้เป็นอุปกรณ์ที่ใช้งานหนักมากเนื่องจากต้องเปิดใช้งานอยู่แทบจะทั้งวันทั้งคืน ทำให้ตัวของ B เองในช่วงเวลาไม่กี่ปีก็ต้องเปลี่ยนคอมพิวเตอร์ไปถึงสามรอบด้วยกันเพื่อการทำงานที่รวดเร็วของคอมพิวเตอร์ (B เก็บข้อมูลเมื่อวันที่ 5 พฤศจิกายน 2561)

นอกจากตัวอุปกรณ์แล้ว คอมพิวเตอร์เพื่อการถ่ายทอดสดเกมยังจำเป็นที่จะต้องมียินเทอร์เน็ทเพื่อใช้แพร่กระจายภาพและเสียงด้วย B ให้ข้อมูลว่าตัวเขาใช้อินเทอร์เน็ทรายเดือน เดือนละ 790 บาท สำหรับเขาความเร็วที่ได้รับจากราคาเท่านี้ก็เพียงพอต่อการถ่ายทอดสดแล้ว แต่ปัญหาสำหรับเขาไม่ใช่เรื่องความเร็วแต่เป็นเรื่องการติด ๆ ดับ ๆ ที่แม้ว่านานครั้งจะเกิดแต่เมื่อเกิดขึ้นก็ส่งผลกระทบต่อการเล่นการถ่ายทอดสด B ต้องการจะติดอินเทอร์เน็ทจากผู้ให้บริการหลาย ๆ เจ้าเพื่อประกันว่าเขาจะมีอินเทอร์เน็ทสำรองเมื่ออินเทอร์เน็ทที่ใช้เป็นหลักมีปัญหา อย่างไรก็ตามเขาติดปัญหาในเรื่องที่פקที่เป็นคอนโดจึงไม่สามารถติดอินเทอร์เน็ทได้ตามความต้องการของเขา (B เก็บข้อมูลเมื่อวันที่ 5 พฤศจิกายน 2561)

โปรแกรมที่จำเป็นสำหรับสตรีมเมอร์ คือ โปรแกรมสำหรับจับภาพหน้าจอเพื่อที่จะส่งภาพเหล่านั้นไปยังพื้นที่ในการถ่ายทอดสด แม้ว่าโปรแกรมจับภาพประเภทนี้จะอยู่หลากหลายประเภทและอาจจะให้ใช้งานฟรี เช่น Streamlabs OBS หรือ Open Broadcaster Software แต่ก็มีโปรแกรมอีกบางส่วนที่ต้องเสียค่าใช้จ่าย เช่น โปรแกรม Xsplit Broadcaster (ราคา 59.95 ดอลลาร์สหรัฐต่อ 1 ปี) ซึ่งเป็นโปรแกรมที่ B ใช้อยู่ด้วยเหตุผลว่ามีความสะดวกและเคยชินกับมันมากกว่า

นอกจากโปรแกรมที่จำเป็นสำหรับการจับภาพหน้าจอโดยตรงแล้วยังมีโปรแกรมอีกจำนวนหนึ่งที่มีความเกี่ยวข้องกับการถ่ายทอดสด เช่น การสร้างป้ายแจ้งเตือนอย่างฉับพลัน<sup>4</sup>ไม่ว่าจะถูกใช้เพื่อสร้างความสวยงาม ความแตกต่างหรือเพื่อเป็นช่องทางการหารายได้ สิ่งเหล่านี้ล้วนต้องการโปรแกรมจำนวนหนึ่งเพื่อทำให้ปรากฏ (ผสานเข้ากับภาพ) ขึ้นมาบนหน้าจอแสดงผล

ได้ โปรแกรมเหล่านี้นี้อาจปรากฏออกมาในรูปแบบของชุดคำสั่งในโปรแกรมจับภาพหน้าจอหรืออาจอยู่ในรูปของบริการแยกต่างหาก (ไม่ว่าจะเป็นการใช้งานผ่านโปรแกรมหรือบนหน้าเว็บไซต์) ที่สตรีมเมอร์จำเป็นต้องสมัครเข้าใช้งานบริการเหล่านั้น (ไม่ว่าจะเป็นบริการฟรีหรือเสียเงินก็ตาม) ดังเช่น Streamlab เป็นต้น

นอกจากโปรแกรมจับหน้าจอแล้ว พื้นที่สำหรับการถ่ายทอดสดเพื่อเผยแพร่ภาพและเสียง ก็เป็นสิ่งสำคัญ พื้นที่เหล่านี้ยกตัวอย่าง เช่น Youtube หรือ Twitch TV โดยมากแล้วการถ่ายทอดภาพขึ้นไปบนพื้นที่มักจะทำผ่าน



ภาพที่ 3 ป้ายแจ้งเตือนอย่างฉับพลัน  
ที่มา: ผู้เขียน

ตัวโปรแกรมจับหน้าจอ โดยที่พื้นที่เหล่านี้มักจะมอบรหัสผ่านลับประจำช่องให้กับสตรีมเมอร์เพื่อใช้ในการกรอกลงในโปรแกรมจับหน้าจอเพื่อระบุช่องทางการถ่ายทอดภาพและเสียงให้ไปปรากฏบนพื้นที่นั้นๆ พื้นที่เหล่านี้จึงเป็นส่วนประกอบสำคัญในการทำให้การถ่ายทอดภาพและเสียงเกิดขึ้นได้ หากไม่มีพื้นที่เหล่านี้ภาพที่ถูกโปรแกรมจับภาพจัดเก็บเข้ามาก็จะคงค้างอยู่ในหน่วยความจำของเครื่องคอมพิวเตอร์ต่อไปและไม่อาจถูกเผยแพร่ออกในวงกว้าง

อย่างไรก็ตาม แม้ว่าทั้งวัตถุดิบและเครื่องมือจะมาบรรจบกันแต่ด้วยตัวของพวกมันเองก็ไม่สามารถผลิตสร้าง ภาพ และ เสียง ออกมาได้ดังจะเห็นได้จาก ภาพที่ปรากฏบนการถ่ายทอดสดคือการที่สตรีเมอร์ทำการจับภาพ การต่อสู้แข่งขัน (ความสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นที่เกิดขึ้นบนเกม) เพียงแต่มันไม่ใช่เป็นเพียงการทำซ้ำภาพเหล่านั้นโดยไม่เปลี่ยนแปลงอะไร สตรีเมอร์เป็นผู้เลือกว่าฉากการต่อสู้ส่วนใดจะปรากฏขึ้นหรือไม่ปรากฏขึ้นมา ภาพการตัดสลับไปมาของการต่อสู้ในส่วนต่าง ๆ ของแผนที่บนเกมเป็นสิ่งที่พบเห็นได้ในการถ่ายทอดสดเกม หลังจากขั้นตอนการจับภาพ บรรดาภาพเหล่านั้นยังต้องถูกปรับเปลี่ยนโดยโปรแกรมที่สร้างแถบสถานะต่าง ๆ เพื่อบ่งบอกข้อมูลหรือสร้างความสวยงามให้กับการถ่ายทอดสดของสตรีเมอร์ นอกจากนี้ เสียง ที่ถูกพากย์ลงไปเพื่อบรรยายเหตุการณ์การต่อสู้ที่เกิดขึ้นก็ถูกสร้างสรรค์ จัดเรียงขึ้นมาใหม่โดยสตรีเมอร์ และในบางครั้งก็มีการสอดแทรกมุขตลกหรือมุข เฉพาะกลุ่มที่เข้าใจกันในหมู่ผู้ชมประจำก็ได้ นอกจากนี้สตรีเมอร์ยังอาจมีการโต้ตอบกับบทสนทนาที่เกิดขึ้นระหว่างผู้ชมก็ได้ ดังนั้นต่อไปเป็นเกมการแข่งขันเกมเดียวกัน ฉากเดียวกัน แต่ด้วยสตรีเมอร์ต่างคนกันก็ย่อมก่อให้เกิดเสียงที่ไม่เหมือนกัน และหากปราศจากสตรีเมอร์ภาพ และ เสียงที่ถูกผลิตขึ้นมานั้นก็คงไม่สามารถถูกแพร่กระจายไปบนพื้นที่ต่าง ๆ เพื่อให้ผู้ชมเข้ามารับชมได้ด้วยตัวของมันเอง

ด้วยเหตุดังนี้ แรงงาน จึงเป็นส่วนสำคัญที่จะขาดไปไม่ได้ในกระบวนการใช้แรงงานที่จะผลิตสร้าง ภาพ และ เสียง ออกมา และแรงงานในกระบวนการผลิตนี้ก็มาจากความสามารถของสตรีเมอร์ในการทำกิจกรรมบางประการเพื่อเปลี่ยนแปลงสิ่งอื่นอย่างมีเป้าหมายนั่นเอง

จากการอธิบายถึงกระบวนการใช้แรงงานของสตรีเมอร์ได้ปรากฏลักษณะสำคัญ ดังนี้

กระบวนการใช้แรงงานเกิดการกระจายออกไปในเชิงกายภาพ (สตรีเมอร์ไม่จำเป็นต้องมารวมตัวกัน ณ พื้นที่ใดพื้นที่หนึ่งเพื่อที่จะสามารถทำการผลิตได้)

สตรีเมอร์ถือครองกรรมสิทธิ์เหนือเครื่องมือที่จำเป็นในกระบวนการ

ใช้แรงงาน เช่น คอมพิวเตอร์ แต่ในส่วนของโปรแกรมที่จำเป็นต่อการถ่ายทอดสด สตรีมเมอร์กลับไม่ได้ถือครองกรรมสิทธิ์เหนือเครื่องมือในส่วนนี้ จริงที่สตรีมเมอร์นั้นอาจทำการเช่า โปรแกรมเหล่านี้เพื่อเข้าถึงการใช้งานได้ สตรีมเมอร์ก็สามารถควบคุมปัจจัยการผลิตในส่วนนี้ได้ แต่ถึงที่สุดแล้ว กรรมสิทธิ์ก็ยังอยู่กับเจ้าของและการควบคุมการใช้บริการของสตรีมเมอร์ก็ยังเป็นของนายทุนอยู่ (อย่างไรก็ตามนายทุนเจ้าของโปรแกรมเหล่านี้ไม่ได้ทำการควบคุมที่ส่งผลกระทบต่อกระบวนการใช้แรงงานที่เราให้ความสนใจอยู่)

สตรีมเมอร์ไม่ได้ถือครองกรรมสิทธิ์เหนือ วัตถุดิบ และพื้นที่สำหรับการถ่ายทอดสด กล่าวคือ วัตถุดิบโดยเนื้อแท้แล้วกรรมสิทธิ์ตกอยู่กับนายทุนเจ้าของเกม (ความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นระหว่างผู้เล่นเกมด้วยกันเองที่เกิดขึ้นบนเกม) และนายทุนเจ้าของพื้นที่ Twitch TV (ความสัมพันธ์ของผู้ชม) เพียงแต่ว่านายทุนเหล่านั้นเปิดโอกาสให้สามารถนำเอาสิ่งเหล่านี้ไปใช้เพื่อเผยแพร่ได้ ซึ่งในแง่หนึ่งแล้วพวกเขาก็ได้รับผลประโยชน์กลับมาในแง่ของการโปรโมทเกมของพวกเขา ส่วนพื้นที่ กรรมสิทธิ์ก็อยู่ในมือของนายทุน สตรีมเมอร์เป็นแค่เพียง “ผู้ใช้งาน” เท่านั้น และที่สำคัญ สตรีมเมอร์ไม่ได้มีกรรมสิทธิ์เหนือผลผลิต (ภาพ และเสียง) ที่พวกเขาเป็นส่วนสำคัญในการผลิตสร้างขึ้น

## 5.2 กระบวนการใช้แรงงานของผู้ชม

ในกระบวนการใช้แรงงานเพื่อผลิตตัวอักษรของผู้ชม วัตถุดิบในการใช้แรงงานของพวกเขาคือ ความสัมพันธ์ทางสังคมระหว่างผู้ใช้งาน (ระหว่างผู้ชมด้วยกัน และ ระหว่างผู้ชมกับสตรีมเมอร์) กับภาพ เสียง (อันเป็นผลผลิตของกระบวนการใช้แรงงานของสตรีมเมอร์) ที่เกิดขึ้นบนพื้นที่ Twitch TV โดยที่สิ่งเหล่านี้ล้วนแต่เป็นส่วนหนึ่งของ เนื้อหาผู้ใช้งาน

“morp roaming” “คิดไปเอา morp ไปเจอลิง” “มอฟโครตจน” “Mk ฟรี” “เหลวเป็นน้ำเลย morph อ่าวลิมมันเป็นน้ำอยู่แล้ว” บทสนทนาเหล่านี้ที่เกิดขึ้นระหว่างผู้ชมเพื่อพูดคุยถึงฟอร์มการเล่นที่ย่ำแย่ของผู้เล่นซึ่งกำลังควบคุมฮีโร่ที่ชื่อ Morphling<sup>5</sup> อยู่ด้วยการล้อเลียน Morphling ซึ่งเป็นฮีโร่ที่มีอยู่ในตำแหน่ง carry<sup>6</sup> ว่าเล่นตำแหน่ง roaming<sup>7</sup> ย่อมแสดงให้เห็น

ถึงสภาพความย่ำแย่ของ Morphling ในขณะนั้นได้อย่างดี นอกจากนี้บทสนทนาที่ยังกล่าวเชิงตำหนิถึงการเลือกหยิบฮีโร่อย่าง Morphling มาสู้กับ Money King<sup>8</sup> (หรือ Mk) ซึ่งในทัศนะของผู้ชมคนนี้ Morphling ยากที่จะสู้ตัวต่อตัวกับ Money King พร้อมทั้งล้อเลียนว่า Morphling ถูกฆ่าและไม่สามารถเก็บทอง ค่าประสบการณ์ หรือไอเทมได้จนเหลวเหมือนน้ำอีกด้วย บทสนทนานี้เป็นตัวอย่างของความสัมพันธ์ทางสังคมที่ผู้ชมพูดคุยกันเกี่ยวกับภาพและเสียงของการแข่งขันที่ถูกถ่ายทอดบนพื้นที่

“อ้ดรู” คือ การบรรยายสภาพของฮีโร่ตัวหนึ่งเดินเข้าไปในชอกป่าแล้วไม่สามารถกลับออกมาได้เนื่องจากคูฮีโร่อีกฝั่งปิดทางออกไว้ การบรรยายครั้งนี้ได้รับการตอบสนองโดยผู้ชมคนอื่นด้วยสัญลักษณ์รูปหน้ารู้่งที่สื่อถึงความหลากหลายทางเพศ โดยที่ในบริบทนี้พวกเขาต้องการสื่อถึงการร่วมเพศทางทวารหนัก นอกจากนี้ผู้ชมที่จะตอบสนองต่อการเปรียบเทียบในครั้งนี้แล้วสตรีมเมอร์ก็พูดผ่านไมค์โครโฟนของเขาว่า “อ้ดรูแน่นอน” เป็นการตอบกลับสิ่งที่ผู้ชมในช่องเขากำลังสนใจกันอย่าง สิ่งนี้เป็นตัวอย่างแสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ทางสังคมระหว่างผู้ชมและสตรีมเมอร์ซึ่งล้วนแต่เป็นผู้ใช้งานบนพื้นที่

จากตัวอย่างเหล่านี้เราจะเห็นถึงความสัมพันธ์ทางสังคมที่ก่อตัวขึ้นบนพื้นที่ Twitch TV ซึ่งสุดท้ายจะปรากฏตัวอย่างเป็นรูปธรรมผ่านตัวอักษรบนช่องการสนทนา สิ่งเหล่านี้ล้วนแต่เป็นวัตถุติบของการใช้แรงงาน

เครื่องมือที่จะถูกใช้ในการผลิตตัวอักษรของผู้ชม สามารถแบ่งออกเป็น อุปกรณ์ที่ใช้รับชม/สนทนา และ โปรแกรมที่ใช้รับชมและสนทนา

อุปกรณ์ที่ใช้รับชม หากเราเจาะจงลงมาเฉพาะการถ่ายทอดสดบน Twitch TV ก็จะมีอุปกรณ์ที่สามารถเข้าใช้งานบริการประเภทต่าง ๆ ได้นั้นอาจแบ่งออกเป็นสามประเภทใหญ่ๆ คือ 1) คอมพิวเตอร์ ในความหมายที่ครอบคลุมอุปกรณ์ที่สามารถเปิดใช้งานเว็บเบราว์เซอร์<sup>9</sup> เพื่อเข้าใช้งานเว็บไซต์ Twitch TV ได้ 2) อุปกรณ์ที่สามารถเปิดใช้งานแอปพลิเคชัน Twitch TV ในระบบปฏิบัติการ Android หรือ IOS ได้ไม่ว่าจะเป็น สมาร์ทโฟนหรือแท็บเล็ตก็ตาม และ 3) สมาร์ททีวีที่สามารถเปิดแอปพลิเคชันในระบบปฏิบัติการอื่น ๆ นอกจากข้อ 2

โปรแกรมที่ใช้รับชมและสนทนา หมายถึงโปรแกรมที่ใช้เพื่อเข้าถึงบริการของ Twitch TV ผู้ชมจำเป็นต้องอาศัยโปรแกรมเหล่านี้เพื่อดู ภาพ เสียง รวมทั้งสานความสัมพันธ์ทางสังคมกับผู้ใช้งานคนอื่น และในท้ายที่สุด สิ่งเหล่านี้จะผลิตสร้างออกมาในรูปของตัวอักษรที่ปรากฏสนทนาโต้ตอบกันบนช่องการสนทนา

เมื่อพิจารณาจากจุดมุ่งหมายในกระบวนการใช้แรงงาน คือ ตัวอักษรตัวบริการพื้นที่ Twitch TV ในฐานะโปรแกรมที่จำเป็นในการรับชมและสนทนา จึงเป็นเครื่องมือที่สำคัญมาก กล่าวคือ หากปราศจากโปรแกรมพวกนี้ตัวอักษรก็ไม่อาจปรากฏขึ้นมาได้

เช่นเดียวกับในกรณีของสตรีมเมอร์ การบรรจบกันของวัตถุติบและเครื่องมือเป็นเงื่อนไขที่จำเป็นแต่ด้วยตัวของมันเองก็ไม่อาจทำให้เกิด ตัวอักษรขึ้นมาได้ มันต้องอาศัยแรงงานจากผู้ชมที่คอยประมวลเอาวัตถุติบต่าง ๆ นั้นเข้ามาในหัวของพวกเขา เพิ่มเติม ปรับเปลี่ยนพวกมันและทำให้ปรากฏในรูปของตัวอักษรผ่านเครื่องมือต่าง ๆ ภาพและเสียงที่เกิดจากสตรีมเมอร์ถูกผสมรวมเข้ากับไปกับตัวอักษรที่เกิดจากผู้ชมคนอื่นรวมทั้งประสบการณ์ กรอบคิดเชิงวัฒนธรรมบางประการ แล้วจึงถูกป้อนเข้าไปในพื้นที่ ดังนั้น แรงงาน จึงเป็นสิ่งที่ขาดไปไม่ได้ในกระบวนการผลิตสร้างตัวอักษร

จากการอภิปรายถึงกระบวนการใช้แรงงานของสตรีมเมอร์ได้ปรากฏลักษณะสำคัญ ดังนี้

ประการที่หนึ่ง เช่นเดียวกับในกรณีของสตรีมเมอร์ กระบวนการใช้แรงงานของผู้ชมเกิดการกระจายตัวเชิงกายภาพ ผู้ชมก็ไม่มีสมาธิจำเป็นต้องมาอยู่ในพื้นที่เดียวกันถึงจะทำการผลิตได้ และยังเห็นถึงการกระจายตัวไปในชีวิตของผู้ชมอีกด้วย ดังจะเห็นได้จากกรณีผนวกเอาชุดความรู้ ประสบการณ์ในชีวิตของผู้ชมเข้าไปเพื่อผลิตสร้างตัวอักษรขึ้นมา

ประการที่สอง ผู้ชมถือครองกรรมสิทธิ์เหนือเครื่องมือที่จำเป็นในกระบวนการใช้แรงงานเฉพาะในส่วนของอุปกรณ์ที่ใช้รับชม/สนทนา

ประการที่สาม ผู้ชมไม่ได้ถือครองกรรมสิทธิ์เหนือเครื่องมือที่จำเป็นในกระบวนการใช้แรงงาน โดยเฉพาะในส่วนของตัวบริการพื้นที่ และแม้ว่า

พวกเขาจะสามารถเข้าใช้งานบรรดาโปรแกรมที่ใช้รับชมและสนทนาได้แต่ว่าพวกเขาก็ไม่ได้มีกรรมสิทธิ์เหนือสิ่งเหล่านี้

ประการที่สี่ ผู้ชมไม่ได้มีกรรมสิทธิ์เหนือวัตถุดิบและผลผลิตของกระบวนการใช้แรงงาน เนื่องจากสิ่งเหล่านี้ คือ เนื้อหาผู้ใช้งานซึ่งเป็นกรรมสิทธิ์ของนายทุน

การอภิปรายถึงกระบวนการใช้แรงงานของสตรีมเมอร์และผู้ชมทำให้เราเห็นถึงลักษณะร่วมกันของกระบวนการใช้แรงงาน คือ

ประการที่หนึ่ง เกิดการกระจายตัวออกไปเชิงกายภาพของกระบวนการใช้แรงงาน สตรีมเมอร์และผู้ชมไม่จำเป็นต้องรวมตัวกัน ณ พื้นที่ใดพื้นที่หนึ่งเพื่อทำการผลิตอีกต่อไป

ประการที่สอง ทั้งสตรีมเมอร์และผู้ชมต่างถือครองปัจจัยการผลิตบางส่วน แต่ปัจจัยการผลิตที่สำคัญต่อการถ่ายทอดสดบน Twitch TV หรือพื้นที่ กลับเป็นกรรมสิทธิ์ของนายทุน

ประการที่สาม กระบวนการใช้แรงงานที่เกิดขึ้นเป็นกระบวนการที่ไม่อาจแยกวัตถุดิบและผลผลิตที่เกิดออกจากกันได้อย่างเด็ดขาด ผลผลิตที่เกิดจากสตรีมเมอร์ได้กลับกลายเป็นวัตถุดิบตั้งต้นของผู้ชม และในขณะเดียวกันผลผลิตจากผู้ชมก็กลับกลายเป็นวัตถุดิบตั้งต้นของสตรีมเมอร์เช่นกัน

ประการที่สี่ ผลผลิตที่ได้จากกระบวนการใช้แรงงานดำรงอยู่ในสภาพอวัตุ ผลผลิตดังกล่าวมีลักษณะที่ไม่มีความสมบูรณ์ (หรือจุดสิ้นสุด) ในตัวเอง ในทางตรงกันข้าม ผลผลิตมีลักษณะเป็นกระบวนการที่เปลี่ยนแปลงไปเรื่อย ๆ ซึ่งแตกต่างจากกระบวนการผลิตในแบบอื่น ๆ ที่ผลผลิตมักปรากฏออกมา มีลักษณะที่เป็นวัตุซึ่งมีภาพสมบูรณ์พร้อมในตัวเอง ดังจะเห็นได้จากภาพ เสียง และตัวอักษรเมื่อถูกผลิตออกมาแล้วก็ถูกนำกลับเข้าไปในกระบวนการใช้แรงงานเพื่อผลิตสร้าง ปรับปรุง แก้ไขสิ่งเหล่านั้นออกมามีอีกครั้ง มันเป็นสิ่งที่มิพลวัตไม่ใช่อยุคหนึ่ง

ประการที่ห้า แรงงานเป็นส่วนสำคัญของกระบวนการใช้แรงงานไม่ว่าจะเป็นกรณีของสตรีมเมอร์หรือผู้ชมก็ตาม

## 6. การควบคุมผู้ใช้งาน

เพื่อให้กระบวนการใช้แรงงานที่มีเป้าหมายอยู่ที่การสะสมทุนสามารถดำเนินการต่อไปได้ นายทุนจำเป็นต้องเข้าควบคุมกระบวนการใช้แรงงานเพื่อประกันว่าความสามารถหรือของผู้ใช้งานจะถูกใช้ไปเพื่อการสะสมทุนของพวกเขา

หนึ่งในรูปแบบการควบคุมแรงงานคือการแยกการคิด (conception) ออกจากการดำเนินการ (execution) กระบวนการคิดหรือการวางแผนจัดการกระบวนการใช้แรงงานตกอยู่ในมือของบรรดานายทุนและผู้ใช้แรงงานก็มีหน้าที่เพียงดำเนินการตามคำสั่ง (Braverman, 1974: 85-121) อย่างไรก็ตามจากการอภิปรายถึงกระบวนการใช้แรงงานของสตรีมเมอร์และผู้ชมจะพบได้ว่า แม้นายทุนจะเป็นเจ้าของและสามารถควบคุมเหนือปัจจัยการผลิตได้แต่การควบคุมที่เกิดขึ้นกลับไม่มีการแยกการคิดและการดำเนินการออกจากกัน ลักษณะเช่นนี้เป็นสิ่งที่พบเห็นได้ทั้งจากสตรีมเมอร์และผู้ชม ในกระบวนการใช้แรงงานของคนทั้งสองกลุ่มพวกเขาต่างตัดสินใจกำหนดว่าจะกระทำการสิ่งใดเป็นเรื่องที่พวกเขาต้องตัดสินใจเอง สตรีมเมอร์ไม่ได้ถูกนายทุนสั่งให้ต้องผลิตภาพและเสียงตามความต้องการของนายทุน (หรือลูกค้าของนายทุน) และผู้ชมก็ไม่ได้ถูกนายทุนสั่งให้ต้องพูดคุยกับผู้ชมหรือสตรีมเมอร์ แรงงานในที่นี้จึงยังคงเป็นความสามารถในการเปลี่ยนแปลงวัตถุต่าง ๆ ด้วยเครื่องมือให้เป็นไปตามเป้าหมายของพวกเขาเอง

นอกจากการแยกการคิดออกจากการดำเนินการ การควบคุมยังอาจปรากฏออกมาในรูปแบบการรวบรวมแรงงานให้เข้ามาอยู่ในพื้นที่เดียวกันเพื่อสอดส่องและบังคับกระบวนการใช้แรงงาน ทว่าในบริบทของสตรีมเมอร์และผู้ชมบนพื้นที่ Twitch TV กลับพบว่า กระบวนการใช้แรงงานได้เกิดการกระจายออกไป (อย่างน้อยที่สุดในเชิงกายภาพ) พวกเขาไม่มีความจำเป็นต้องมาอยู่ในพื้นที่และเวลาเดียวกันเพื่อทำการผลิต ลักษณะเช่นนี้ส่วนหนึ่งเกิดจากการที่นายทุนไม่ได้มีกรรมสิทธิ์เหนือปัจจัยการผลิตทั้งหมดเหมือนดั่งนายทุนโรงงานอุตสาหกรรม นายทุนจึงไม่อาจรวบรวมบรรดาผู้ใช้งาน (ในฐานะแหล่งที่มา

ของแรงงาน) ให้เข้ามาอยู่ในสถานที่เดียวกันและควบคุมกระบวนการใช้แรงงานได้อีกต่อไป

หากเป็นเช่นนี้แล้ว พื้นที่ Twitch TV ปราศจากการควบคุมหรือ คำตอบคือไม่ ควบคุม ด้วยกรรมสิทธิ์ที่มีเหนือพื้นที่ Twitch TV อันเป็นปัจจัยการผลิตที่สำคัญในการถ่ายทอดสด นายทุนผู้เป็นเจ้าของก็ยังสามารถทำการควบคุมผู้ใช้งานผ่านพื้นที่แห่งนี้ได้ แม้บรรดาผู้ใช้งานจะถือครองกรรมสิทธิ์ในปัจจัยการผลิตอื่น ๆ อยู่บางส่วนก็ตาม

รูปแบบการควบคุมที่ปรากฏบน Twitch TV สามารถแบ่งเป็น 2 ประเภทได้ดังนี้ 1) การควบคุมในเชิงบีบบังคับ 2) การสร้างความยินยอม (อย่างไรก็ตามมิติการบังคับและความยินยอมนี้ก็ไม่ได้แยกขาดจากกันอย่างสมบูรณ์หากแต่ซ้อนทับกันอยู่)

การควบคุมในเชิงบีบบังคับ หมายถึงการที่นายทุนใช้เครื่องมือกลไกต่าง ๆ ลงโทษผู้ใช้งานเพื่อประกันว่ากระบวนการใช้แรงงานจะถูกใช้ไปเพื่อการสะสมทุนของพวกเขา โดยที่เครื่องมือกลไกเหล่านั้นเกิดจากกรรมสิทธิ์เหนือพื้นที่ของพวกเขา เช่น กรณีของสตรีมเมอร์ที่ทำสัญญาโดยตรงกับ Twitch TV1 กล่าวคือ สตรีมเมอร์กลุ่มดังกล่าวจำเป็นต้องผลิตเนื้อหาการถ่ายทอดสดออกมาเพื่อให้มียอดเวลา (minute watch) ของผู้ชมให้ถึงกำหนด หากไม่สามารถทำได้พวกเขาก็จะไม่ได้รับค่าตอบแทนจาก Twitch TV อย่างไรก็ตาม บรรดาข้อกำหนดและเป้าหมายในสัญญาเหล่านี้ก็ดูจะเป็นการกำกับควบคุมที่มีไว้เพื่อประกันระดับความเข้มข้นในการผลิตของสตรีมเมอร์เท่านั้น การควบคุมแบบนี้ไม่ได้ประสงค์เข้าไปควบคุมรูปแบบการผลิตหรือกล่าวให้ชัดเจนกว่านั้นมันไม่ได้ต้องการควบคุมเนื้อหา (ภาพ เสียง) ที่จะถูกผลิตออกมา หรือกล่าวอีกอย่างหนึ่งได้ว่า Twitch TV ให้ความสำคัญกับระดับความเข้มข้นอันหลากหลายของเนื้อหาที่ถูกผลิตสร้างและเผยแพร่มากกว่าจะให้ความสำคัญกับความเข้มข้นของเนื้อหาที่เหมือนๆ กัน

การควบคุมมิได้เกิดแค่เฉพาะกับสตรีมเมอร์เท่านั้น ผู้ชมก็ถูกควบคุมด้วยเช่นกัน ดังจะเห็นได้จากการประกาศแนวทางปฏิบัติของชุมชนซึ่งกำหนดขอบเขตเนื้อหาและสิ่งที่ไม่สามารถกระทำบนพื้นที่ด้วยการวางหลักการกว้าง ๆ

เช่น เนื้อหาจะต้องไม่ขัดต่อหลักกฎหมาย หรือไม่มีความรุนแรง เป็นต้น การควบคุมแบบนี้เป็นไปเพื่อสร้างสภาพแวดล้อมหรือพื้นที่ให้เอื้อต่อกระบวนการใช้แรงงานของผู้ใช้งานนั่นเอง การลงโทษขั้นสูงสุดสำหรับการไม่ทำตามแนวทางที่ว่าคือการระงับบัญชี (ผู้ใช้งาน) การลงโทษดังกล่าววางอยู่บนการใช้แรงกดดันจากปัจจัยทางสังคมในความหมายที่ว่า มันเป็นการนำเอาความสัมพันธ์ทางสังคมที่ผูกโยงอยู่กับบัญชีผู้ใช้งานมาเป็นหลักประกันให้บรรดาผู้ใช้งานต้องทำตามแนวทางปฏิบัติของชุมชน เนื่องจากว่าบนพื้นที่ Twitch TV การเชื่อมต่อเพื่อสร้างความสัมพันธ์ทางสังคมเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นบนฐานของ “ชื่อ” บัญชี การระงับบัญชีผู้ใช้งานเท่ากับการลบชื่อและความสัมพันธ์ทั้งไปนั่นเอง อย่างไรก็ตามอาจมีข้อสงสัยที่เห็นแย้งกับประสิทธิภาพของแรงกดดันแบบนี้ว่า ตราบดที่ร่างกายเชิงกายภาพของพวกเราจะไม่ตายเราก็สามารถสร้างบัญชีผู้ใช้งานใหม่และกลับเข้ามาภายในพื้นที่แห่งนี้เพื่อสร้างความสัมพันธ์ทางสังคมชุดใหม่ขึ้นมาอีกครั้งก็ได้ แต่ก็ต้องไม่ลืมว่าการเปลี่ยนชื่อบัญชีผู้ใช้งานก็ไม่ต่างอะไรกับการเปลี่ยนตัวตนเปลี่ยนบุคคล การเปลี่ยนดังกล่าวก็เหมือนการเริ่มต้นใหม่หมดในการทำความรู้จักและสร้างความคุ้นเคยซึ่งไม่ใช่เรื่องง่ายตายนั่นที่จะกระทำ

การสร้างความยินยอม หมายถึง การที่นายทุนใช้สร้างเครื่องมือบางประการขึ้นมาเพื่อจูงใจให้ผู้ใช้งานใช้แรงงานของพวกเขาเพื่อก่อให้เกิดกระบวนการสะสมทุนอันเป็นผลประโยชน์ของนายทุน ในกรณีนี้เราอาจเห็นการควบคุมด้วยการสร้างความยินยอมผ่านการกำหนดกฎเกณฑ์การเลื่อนลำดับขั้น

นอกจากการควบคุมที่กระทำผ่านสัญญาซึ่งปรากฏการควบคุมผ่านกฎเกณฑ์ที่เกี่ยวข้องกับการพิจารณาการเปลี่ยนสถานะภาพไปสู่การเป็น Twitch รูกี้ หรือ พันธมิตร Twitch บรรดาสตรีมเมอร์ธรรมดาหากพวกเขาเหล่านั้นต้องการช่องทางหารายได้จากการถ่ายทอดสดของเขา (ไม่ว่าจะประสงค์ให้เป็นแหล่งรายได้หลักในชีวิตหรือรายได้เสริมก็ตาม) สิ่งที่เขาต้องเร่งทำก็คือการไล่กวาดกฎเกณฑ์การพิจารณาเลื่อนลำดับขั้นของการเป็นสตรีมเมอร์ไปสู่ขั้นของรูกี้และขั้นของพันธมิตร ไม่ว่าจะเป็นการถ่ายทอดสด

จนมีเวลารวม มีจำนวนวันที่ทำการถ่ายทอดสด และมีจำนวนผู้เข้าชมถึงเกณฑ์ที่นายทุนเจ้าของ Twitch TV ได้ตั้งเอาไว้ ลำดับขั้นที่สูงขึ้นนั้นย่อมหมายถึงความสามารถในการเข้าถึงเครื่องมือกลไกสำหรับการแสวงหารายได้ที่เพิ่มมากขึ้น เช่น สตรีมเมอร์ระดับสูงก็ไม่สามารถหารายได้จากส่วนแบ่งค่าโฆษณา แต่สตรีมเมอร์ระดับพันมิตรสามารถหารายได้จากส่วนนี้ได้

อย่างไรก็ตามในบางกรณีการควบคุมทั้งสองแบบอาจการกระทำการต่อผู้ใช้งานคนใดคนหนึ่งพร้อม ๆ กันทั้งสองลักษณะก็ได้ เช่น กรณีของสตรีมเมอร์ระดับพันมิตรที่ต้องทำตามกฎเกณฑ์เพื่อเลื่อนขั้นและยังอยู่ภายใต้การควบคุมจากแนวทางปฏิบัติของชุมชนไปพร้อม ๆ กัน เป็นต้น

จากการอภิปรายถึงการควบคุมที่มีต่อผู้ใช้งาน เราสามารถระบุถึงลักษณะการควบคุมได้ดังนี้

ประการที่หนึ่ง เครื่องมือกลไกในการควบคุมของ Twitch TV โดยมากแล้วมุ่งกระทำต่อผู้ใช้งานในส่วนของสตรีมเมอร์เป็นหลัก เนื่องจากปัจจัยทางเศรษฐกิจที่เป็นฐานสำคัญในการควบคุมนั้นย่อมมีผลต่อสตรีมเมอร์มากกว่า (โดยเฉพาะบรรดาสตรีมเมอร์ที่หวังใช้การถ่ายทอดสดเป็นช่องทางหารายได้)

ประการที่สอง แต่การควบคุมสตรีมเมอร์เพื่อประกันระดับความเข้มข้นในการผลิตก็ย่อมส่งผลกระทบต่อความเป็นไปได้ที่จะมีผู้ชมเข้ามาใช้งานพื้นที่ Twitch TV มากขึ้น ซึ่งสิ่งเหล่านี้จะส่งผลกระทบต่อกระบวนการสะสมทุนต่อไป

## 7. สรุป

จากคำถามสำคัญของบทความที่ว่า เราจะทำความเข้าใจพื้นที่ Twitch TV อย่างไร ผ่านการอภิปรายในหัวข้อต่าง ๆ ข้างต้นได้นำเรามาสู่คำตอบที่ว่า เราต้องทำความเข้าใจพื้นที่ Twitch TV ในฐานะส่วนหนึ่งของทุนนิยม หรือหากจะกล่าวให้ชัดไปกว่านั้น เราต้องเข้าใจพื้นที่ดังกล่าวในฐานะส่วนหนึ่งที่ขับเคลื่อนให้เกิดกระบวนการสะสมทุน เนื่องจาก พื้นที่ Twitch TV และเนื้อหาที่ปรากฏขึ้นบนพื้นที่นี้ได้ถือกำเนิดในอากาศ หากแต่ถือกำเนิดอยู่บนโครงสร้างของความสัมพันธ์เชิงอำนาจระหว่างนายทุนและแรงงาน พื้นที่ซึ่งทำตัวเสมือนโครงสร้างเชิงดิจิทัลที่เปิดกว้างต่อทุกคนกลับมิได้ปลอดจากความ

สัมพันธ์เชิงอำนาจที่ไม่เท่าเทียม ความสัมพันธ์เชิงอำนาจที่วางอยู่บนความสัมพันธ์ทางการผลิตที่เรียกว่าทุนนิยม และด้วยความสัมพันธ์ที่ไม่เท่าเทียมนี้เองที่เปลี่ยนผลลัพธ์จากกระบวนการใช้แรงงานของผู้คนบนพื้นที่ให้กลายเป็นกรรมสิทธิ์ของนายทุน หากพิจารณาจากการเติบโตทางเศรษฐกิจของกิจกรรมการถ่ายทอดสดและพากย์เกมแล้ว นายทุนจำเป็นจะต้องใช้พื้นที่ในฐานะตัวจักรสำคัญในการแสวงหาผลกำไรทางเศรษฐกิจ ในแง่พื้นที่จึงเป็นทุนประเภทหนึ่ง และเมื่อพิจารณาถึงหัวใจสำคัญในการดำรงอยู่ของพื้นที่ซึ่งเราพบว่าเป็นกระบวนการใช้แรงงาน เราจึงสามารถเสนอได้ว่า พื้นที่ Twitch TV เป็นสื่อกลางที่ระดมผู้ใช้งานให้เข้ามาใช้แรงงานและเปลี่ยนสิ่งเหล่านั้นให้อยู่ในกำมือของนายทุนเพื่อใช้ในกระบวนการสะสมทุนต่อไป หรือในทางกลับกัน พื้นที่ก็ได้ทำให้กระบวนการสะสมทุนกระจายเข้าไปในพื้นที่การใช้ชีวิตของแรงงาน พื้นที่ทำให้เส้นแบ่งระหว่างเวลาว่างและเวลาการทำงานถูกสั่นคลอน แรงงานมีจำเป็นต้องตอกบัตรเข้าทำงานเพื่อเริ่มเวลาการทำงาน เวลาของการผ่อนคลายถูกดักจับและแปรเปลี่ยนให้กลายเป็นเวลาที่ถูกใช้ในกระบวนการสะสมทุน ลักษณะดังกล่าวชี้ให้เห็นความแตกต่างของพื้นที่ Twitch TV ซึ่งต่างจากพื้นที่การผลิตชนิดอื่น เช่น โรงงานอุตสาหกรรม กล่าวคือ ทุนมีจำเป็นต้องสะสมทุนผ่านการจ้าง (หรือระบบค่าแรง) เพื่อให้แรงงานเข้ามารวมตัวและใช้เวลาส่วนหนึ่งเพื่อทำงานให้ทุนอีกต่อไป ทุนผนวกรวมเวลาการใช้ชีวิตของแรงงานเข้าไปในกระบวนการสะสมทุน ดังนั้นในบริบทดังกล่าวเราจึงเห็นถึงความเปลี่ยนแปลงของแรงงานอันจะนำไปสู่ความจำเป็นในการสร้างกรอบคิดว่าด้วยแรงงานขึ้นมาใหม่อีกด้วย อย่างไรก็ตามภารกิจดังกล่าวมิได้อยู่ในขอบข่ายของบทความชิ้นนี้

### เชิงอรรถ

- 1 บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของ วิทยานิพนธ์เรื่อง *แรงงานดิจิทัล: ที่มาของมูลค่าและรูปแบบการขูดรีดมูลค่าส่วนเกินในการถ่ายทอดสดเกมออนไลน์* หลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต (สังคมวิทยาและมานุษยวิทยา) คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ โดยได้รับทุนสนับสนุนการทำวิทยานิพนธ์จากโครงการทุนวิจัยมหาบัณฑิต สกว. ด้านมนุษยศาสตร์-สังคมศาสตร์ รุ่นที่ 15 ประจำปีงบประมาณ 2562 ของสำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย (สกว.) เนื้อหาที่นำมาเรียบเรียงเขียนเป็นบทความอยู่ในบทที่ 2 และ 3 ของวิทยานิพนธ์ฉบับนี้
- 2 ลักษณะของทีมใน e-sport นั้นมีตั้งแต่การเป็นทีมใหญ่มีสังกัดเป็นทีมย่อย ๆ ที่อาจจะเล่นเกมเดียวกันหรือต่างชนิดกัน (เช่น Team Liquid) หรืออาจจะเป็นทีมที่สร้างขึ้นมาเพื่อเล่นเกมชนิดเดียวกันก็ได้
- 3 กระบวนการสะสมทุนเป็นหัวใจสำคัญของระบบทุนนิยม กล่าวอย่างย่อ กระบวนการสะสมทุน คือ การเปลี่ยนมูลค่าส่วนเกินบางส่วนที่เกิดจากกระบวนการใช้แรงงานให้กลายเป็นทุนและเปลี่ยนสิ่งเหล่านี้ให้กลายเป็นส่วนตั้งต้นเพื่อก่อให้เกิดกระบวนการใช้แรงงานครั้งใหม่ (Marx, 2008: 299) (Fuchs, 2016: 183) อย่างไรก็ตามบทความนี้ไม่ได้มีจุดประสงค์สำคัญในการอภิปรายถึงกระบวนการดังกล่าวอย่างละเอียด
- 4 บ้ายดังกล่าวอาจประกอบด้วยภาพหรือข้อความที่ปรากฏขึ้นบนหน้าจอการถ่ายทอดสด เช่น อาจเป็นข้อความแสดงการขอบคุณผู้ชมที่บริจาคเงินสนับสนุนสตรีมเมอร์ เป็นต้น
- 5 หนึ่งในยูนิตฮีโร่ของเกม Dota2 ที่ร่างกายประกอบขึ้นมาจากน้ำ
- 6 คำนี้หากแปลอย่างตรงตัวหมายถึงกริยาแบก คำนี้ถูกนำมาใช้เรียกผู้เล่นที่รับหน้าที่แบก ทั้งทีมเอาไว้ กล่าวคือผู้เล่นซึ่งกำลังควบคุมยูนิตฮีโร่ที่จะแสดงความสามารถได้ต่อเมื่อมีทอง ค่าประสบการณ์ และไอเทมจำนวนมาก ตำแหน่งนี้จึงมักได้รับการปกป้องดูแลจากเพื่อนร่วมทีมคนอื่นเพื่อให้สามารถเก็บรวบรวมทอง ค่าประสบการณ์ และไอเทมให้ได้มากที่สุดเพื่อที่จะพาทีมไปสู่ชัยชนะ
- 7 คำนี้หากแปลอย่างตรงตัวหมายถึงการเดินไปเรื่อย ๆ ในบริบทของการเล่น Dota2 นั้น ตำแหน่ง roaming หมายถึงผู้เล่นที่รับหน้าที่ในการเดินไปตำแหน่งต่าง ๆ ทั่วแผนที่เพื่อหาเกม สร้างสถานการณ์ให้เกิดประโยชน์ต่อฝั่งตัวเอง ตำแหน่งเช่นนี้ทำให้ผู้เล่นเหล่านี้มักจะไม่ค่อยมีโอกาสในการเก็บทองเพื่อซื้อไอเทมและยังเสี่ยงต่อการถูกฆ่าตายสูง ดังนั้นตำแหน่ง roaming จึงมีนัยของการเป็นตำแหน่งที่มีเงินน้อยในระดับหนึ่งด้วย
- 8 ชื่อของตัวละครในเกม Dota2 ซึ่งรูปร่างที่ได้รับแรงบันดาลใจจากขุนหงอนทอง

- <sup>9</sup> หมายถึงโปรแกรมที่อนุญาตให้ผู้ใช้งานสามารถเปิดหน้าเว็บเพจที่ถูกเขียนขึ้นมาด้วยภาษาทางคอมพิวเตอร์ประเภทต่าง ๆ โดยเว็บเบราว์เซอร์ที่เรารู้จักกัน คือ Internet Explorer หรือ Google Chrome เป็นต้น

## บรรณานุกรม

### ภาษาอังกฤษ

- B (นามสมมติ). สตรีมเมอร์ที่ทำสัญญาโดยตรงกับ Twitch TV. (5 พฤศจิกายน 2561). สัมภาษณ์.
- Braverman, H. 1974. *Labor and Monopoly Capital: The Degradation of Work in the Twentieth Century*. New York: Monthly Review
- CN (นามสมมติ). ผู้ชม Twitch TV. (26 ตุลาคม 2561). สัมภาษณ์.
- 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 Communication*, 4(2): 33-39.
- Esportsobserver. 2018. *Most Watched Twitch Content of the Week, January 22–28 2018*. สืบค้นจาก <https://esportsobserver.com/toptwitch-content-jan-22-28> (5 กุมภาพันธ์ 2561).
- F (นามสมมติ). ผู้ชม Twitch TV. (23 ตุลาคม 2561). สัมภาษณ์.
- Fisher, E. 2012. "How Less Alienation Creates More Exploitation ? Audience Labour on Social Network Sites", *tripleC*, 10(2): 171-183.
- Fuchs, C. 2010. "Labor in Informational Capitalism and on the Internet", *The Information Society*, 26: 179-196.
- Fuchs, C. 2012. "Dallas Smythe Today - The Audience Commodity, the digital Labour Debate, Marxist Political Economy and Critical Theory. Prolegomena to Digital Labour Theory of Value", *tripleC*, 10(2): 692-740.
- Fuchs, C. 2013. "Class and Exploitation on the Internet." in School, T. (ed.), *Digital Labour The Internet as Playground and Factory*. (pp. 211-224). New York: Routledge.
- Fuchs, C. 2016. *Reading Marx in The Information Age*. New York: Routledge.
- Galloway, A. R. 2006. *Gaming Essays on Algorithmic Culture*. Minneapolis: The University of Minnesota Press.

- Greenfield, A. 2017. *Radical Technologies: The Design of Everyday Life*. New York: Verso.
- Haraway, D. 2016. *Manifestly Haraway*. Minneapolis: the University of Minnesota Press
- Hamilton, A. W., Garretson, Oliver., & Kerne, Android. 2014. “Streaming on Twitch: Fostering Participatory Communities of Play within Live Mixed Media”. *Paper presented at the 32nd annual ACM conference on Human factors in computing systems*, April 26 – May 1.
- Mahanaim. 2018. *Twitch โตแรง! มียอดผู้ชมในเดือนมกราคมสูงแซงหน้าสื่อใหญ่ CNN, MSNBC*. สืบค้นจาก <https://th.gamegeek.gg/25827/twitch-โตแรง-มียอดผู้ชมในเดือนมกราคมสูงแซงหน้าสื่อใหญ่-cnn-msnbc%C2%A0> (26 กุมภาพันธ์ 2561).
- Marx, K. 2008. *Capital: An Abridged Edition (Oxford World’s Classics)*. New York: Oxford University Press.
- Nguyen, M. H. 2018. *See how much the top eSports teams, athletes, and their organizations make*. สืบค้นจาก <http://www.businessinsider.com/top-esports-teams-players-salaries-2018-1> (13 กุมภาพันธ์ 2561).
- Nixon, B. (2015). “The Exploitation of Audience Labour: A Missing Perspective on Communication and Capital in the Digital Era”. in Fisher, E. and Fuchs, C. (ed.), *Reconsidering Value and Labour in the Digital age*. (pp. 99-114). New York: Palgrave Macmillan.
- P (นามสมมติ). สตรีมเมอร์ระดับพันมิตร. (30 มีนาคม 2562). สัมภาษณ์.
- Smith, T., Obrist, M., Wright, P. C. 2013. “Live-Streaming change the (video) game.” Paper presented at the 11th European Conference on Interactive TV and Video, June 24-26.
- Smythe, D. W. 1977. “Communication: Blindspot of Western Marxism”, *Canadian Journal of Political and Social Theory*, 1(3): 1-27.
- Superdataresearch. 2018. *Market Brief — 2017 Digital Games & Interactive Media Year in Review*. สืบค้นจาก <http://www.superdataresearch.com/market-data/market-brief-year-in-review> (5 กุมภาพันธ์ 2561).
- Twitch TV. 2018a. *Terms of Service*. สืบค้นจาก <https://www.twitch.tv/p/legal/terms-of-service> (11 พฤศจิกายน 2018).
- Twitch TV. 2018b. *Twitch Affiliate Program*. สืบค้นจาก <https://affiliate.twitch.tv> (11 พฤศจิกายน 2018).

Twitch TV. 2018c. *Twitch Partner Program*. สืบค้นจาก <https://www.twitch.tv/p/partners>. (11 พฤศจิกายน 2018).

Yo (นามสมมติ). ผู้จัดการ Twitch TV ประจำประเทศไทย. (16 เมษายน 2561). สัมภาษณ์.