

บทปริทัศน์หนังสือ*

Taylor, T.L. (2018). *Watch Me Play: Twitch and the Rise of Game Live Streaming*. Princeton, NJ: Princeton University Press.



สุนิภา รามทรัพย์**

คณะสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

Email: sunipha.rua@dome.tu.ac.th

* บทปริทัศน์นี้เป็นส่วนหนึ่งของรายงานประจำวิชามานุษยวิทยาดิจิทัล (Digital Anthropology) ภาคต้น
ปีการศึกษา 2563 สาขามานุษยวิทยา คณะสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

** นักศึกษาปริญญาโท สาขามานุษยวิทยา คณะสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ (Email: sunipha.rua@dome.tu.ac.th)

วารสารวิจัยสังคม ปีที่ 45 ฉบับที่ 2 (ก.ค.-ธ.ค. 2565) หน้า 136-146.

การเล่นเกมถ่ายทอดสดหรือสตรีมมิง (Live streaming) เป็นอาชีพผ่านแพลตฟอร์ม (platform) ต่าง ๆ ถูกเรียกว่า สตรีมเมอร์ (Streamer) คือนักเล่นเกมอาชีพ ในแต่ละวันจะเล่นเกมถ่ายทอดสดให้ผู้ชมทางบ้านดู ในยุคนี้มีคนจำนวนมากชอบนั่งดูคนอื่นเล่นเกมซึ่งถือเป็นความบันเทิงรูปแบบหนึ่ง หนังสือ *Watch Me Play: Twitch and the Rise of Game Live Streaming* ที่พิมพ์เมื่อปี ค.ศ. 2018 ช่วยขยายให้เราเข้าใจโลกที่เกิดขึ้นใหม่ของการสตรีมมิงบนแพลตฟอร์มที่ชื่อว่าทวิต (Twitch.tv) ผ่านมุมมองของ ที.แอล. เทย์เลอร์ (T. L. Taylor) นักสังคมวิทยาชาวอเมริกัน ปัจจุบันเป็นศาสตราจารย์ในการศึกษาเปรียบเทียบสื่อ (Comparative Media Studies) ที่สถาบันเทคโนโลยีแมสซาชูเซตส์ เธอสนใจการเล่นเกมที่เป็นเรื่องส่วนบุคคลสู่การเปลี่ยนแปลงให้เป็นความบันเทิงในพื้นที่สาธารณะและเครือข่ายการออกอากาศผ่านสื่อที่เพิ่มขึ้น

เทย์เลอร์มีความสนใจในวัฒนธรรมของการเล่นเกมและชุมชนออนไลน์อย่างต่อเนื่อง จากหนังสือที่ร่วมกันเขียนกับ Tom Boellstorff, Bonnie Nardi และ Celia Pearce อย่าง *Ethnography and Virtual Worlds: A Handbook of Method* (2012) เป็นแนวทางในการประยุกต์ใช้วิธีการวิจัยเชิงชาติพันธุ์วรรณาเพื่อทำความเข้าใจโลกเสมือนจริง (virtual worlds) และปฏิสัมพันธ์ของผู้กระทำกรในพื้นที่ทางออนไลน์ ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตประจำวันของเรา ในยุคปัจจุบัน แม้พวกเขาจะมีข้อเสนอว่าโลกเสมือนจริงไม่ใช่ของจริง แต่ก้ทับซ้อนอยู่ในโลกแห่งความจริง (real world) ดังนั้นโลกเสมือนจริงจึงเป็นเหมือนสถานที่ที่มี "ความเป็นโลก" (a sense of worldness) ซึ่งนำเสนอสภาพแวดล้อม ผู้คน และความคงอยู่ในรูปแบบหนึ่งแม้ว่าผู้เข้าร่วมจะออกจากระบบไปแล้วก็ตาม (Boellstorff et al., 2012) จึงกล่าวได้ว่าโลกเสมือนจริงเป็นพื้นที่ที่ได้รวมเอาทั้งการเล่น การแสดงความคิดเห็น การสร้างสรรค์ และพิธีกรรมบางอย่าง (Boellstorff et al., 2012) จากผู้เข้าร่วมที่เป็นอวตาร ซึ่งไม่ได้ปรากฏตัวอยู่ในโลกแห่งความจริง ใน *Watch Me Play: Twitch and the Rise of Game Live Streaming* (2018) เทย์เลอร์ได้แสดงให้เห็นว่าโลกไม่ได้ถูกแบ่งเพียง 2 โลก

อย่างที่เรเคยเข้าใจกัน แต่ยังมีโลกที่เกิดขึ้นจากผู้ชมที่กำลังรับชมการเล่นเกมนของสตรีมเมอร์ผ่านการถ่ายทอดสดหรือสตรีมเกม ได้สร้างการบริโภคทางวัฒนธรรมแบบใหม่เพื่อความบันเทิง สิ่งสำคัญคือการมองว่าการรับชมที่เกิดขึ้นเป็นส่วนหนึ่งของการเล่นเกมมาตั้งแต่ต้น

หนังสือเล่มนี้รวบรวมข้อมูลจากการทำงานภาคสนามเป็นเวลาหลายปี การเข้าไปชมการทำงานของ Twitch ณ เมืองซานฟรานซิสโก การสัมภาษณ์สังเกต เป็นผู้รับชมการสตรีมเกม และวิเคราะห์ตั้งแต่การพูดคุยกับสตรีมเมอร์ ไปจนถึงรูปแบบการทำงานแบบองค์กรของ Twitch การจัดงานอีสปอร์ต (Esports) ส่งผลต่อการเติบโตของตลาดการสตรีมเกมอย่างมาก รายได้ไม่น้อยของเหล่าสตรีมเมอร์ในวงการสื่อบันเทิงออนไลน์ แลกมาด้วยความยากลำบากในการทำงานที่ต้องเผชิญกับสถานการณ์ที่ไม่แน่นอนตลอดเวลา ซึ่งช่วยให้เราสามารถเห็นภาพโลกของการสตรีมเกมได้ไม่ยาก

เนื้อหาในเล่มแบ่งออกเป็น 6 ส่วน เมื่อพิจารณาจากจำนวนหน้าในแต่ละบท จะเห็นว่าเทย์เลอร์ให้ความสนใจไปที่สตรีมเมอร์แบบเต็มเวลาเป็นหลัก แม้ว่าจะมีบทเกี่ยวกับการสตรีมมิงอีสปอร์ตด้วยก็ตาม ตลอดทั้งเล่มเธอพยายามแยกความแตกต่างระหว่าง “ผู้ดำเนินรายการวาไรตี้หรือสตรีมเมอร์อาชีพ” (variety broadcaster) ซึ่งเป็นที่รู้จักจากการเล่นเกมที่หลากหลายกว่ากับ “สตรีมเมอร์ที่เป็นนักกีฬาอีสปอร์ต” (Esports players) ที่มักเล่นเกมที่พวกเขาแข่งขันเป็นหลักจากการแข่งขันชิงเงินรางวัลผึกผนมาสตรีมเกม (Taylor, 2018) ซึ่งไม่ใช่เรื่องที่น่าแปลกใจนัก หากย้อนไปอ่านงาน Raising the Stakes: E-sports and the Professionalization of Computer Gaming (2012) ของเธอที่อธิบายการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์เป็นอาชีพจากการสัมภาษณ์นักกีฬาอีสปอร์ตในการแข่งขันระดับมืออาชีพ (Taylor, 2012)

การเปิดเผยให้ผู้อื่นได้เห็นการเล่นเกมนออนไลน์ของเกมนเมอร์ผ่านแพลตฟอร์มสตรีมมิง วิธีการ และรูปแบบการสตรีมเกมได้เข้ามาเปลี่ยนแปลงการเล่นเกมนในชีวิตประจำวันของพวกเราไปไม่มากนักน้อย ในบทที่ 1 เทย์เลอร์

พูดถึงห้องแชทหรือหน้าต่างแชท (chat window) ที่สำคัญผู้ชมไม่เพียงได้เห็นสตรีมเมอร์กำลังเล่นเกม แต่ยังสามารถสื่อสารกับสตรีมเมอร์ระหว่างเล่นเกมผ่านช่องแชทที่จะแสดงบนหน้าจอตลอดเวลารับการสตรีมเกม ช่องแชทมีบทบาทสำคัญในการทำให้การสตรีมเกมเป็นการออกอากาศผ่านเครือข่ายรูปแบบใหม่ ช่วยให้สตรีมเมอร์สามารถโต้ตอบกับผู้ชมได้แบบเรียลไทม์และสร้างความรู้สึกร่วมกันระหว่างผู้เล่นและผู้ชม เชื่อมต่อช่องว่างระหว่างระยะทางแม้จะอยู่กันคนละที่แต่ก็สามารถเกิดความรู้สึกร่วมกันได้อย่างรวดเร็ว ดังนั้นผู้ชมจึงเป็นส่วนหนึ่งในการสตรีมเกมเสมอ (Taylor, 2012) และนี่ได้กลายเป็นพื้นที่ในการเล่นเกมนิรูปแบบใหม่ที่เต็มไปด้วยความมีชีวิตชีวาของสตรีมเมอร์และผู้ชม เทย์เลอร์จึงมองว่าพื้นที่แห่งนี้จะส่งผลกระทบต่อสื่อและพื้นที่ทางวัฒนธรรม เช่น ทวิตทีวี (<https://www.twitch.tv/>) เว็บไซต์สตรีมมิ่งที่มีสตรีมเมอร์และผู้ชมหลายล้านคนต่อนาที เน้นที่การสตรีมวิดีโอเกมเป็นหลักรวมถึงการสตรีมมิ่งหรือถ่ายทอดสดการแข่งขันอีสปอร์ต ความนิยมของ Twitch เติบโตขึ้นไปพร้อม ๆ กับการบริโภคความบันเทิงผ่านสื่อออนไลน์ สตรีมเกมจึงกลายเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวันของเหล่าเกมเมอร์และสร้างรายได้จนสามารถประกอบเป็นอาชีพหลักได้ในสมัยนี้

ประสบการณ์จากสื่อเป็นหนึ่งในประเด็นถกเถียงที่เทย์เลอร์นำเสนอผ่านบทที่ 2 ประวัติศาสตร์เกี่ยวกับการเพิ่มขึ้นของสตรีมมิ่งสู่การสตรีมเกมจากมุมมองของการผลิตสื่อและวัฒนธรรมทางอินเทอร์เน็ตและการเข้าสู่ยุครุ่งเรืองของโทรทัศน์ กรอบคิดในการเปรียบเทียบนี้เทย์เลอร์สะท้อนให้เห็นถึงเรื่องการผลิตของสื่อ เพื่อให้เราเข้าใจพื้นที่สื่อบนอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ในปัจจุบันได้ดียิ่งขึ้น ตั้งแต่โทรทัศน์จอขนาดใหญ่ไปจนถึง iPad หรือ PS4 เรายังมองว่าการสตรีมมิ่งหรือสตรีมเกมเป็นเพียงอีกโหนด (node) หนึ่งในการผสมผสานบนพื้นที่สื่อ (Taylor, 2018) เธอกำหนดให้จุดเริ่มต้นของสตรีมมิ่งแบบเปิดให้มีส่วนร่วมมาจากการทำงานของสังคมออนไลน์และทุนนิยมร่วมสมัย สำนวนภาษาและมุขตลกของสตรีมเมอร์ที่มีความเฉพาะกลุ่ม เน้นความเป็นกันเอง ผู้ชมหรือช่องแชทบนแพลตฟอร์มอย่าง Twitch ไม่เพียงแต่ต้องคอยถอดรหัส

สิ่งที่พวกเขากำลังรับชมเท่านั้น เหล่าผู้ชมยังคงคอยเติมเต็มหน้าต่างแซทด้วยคำถาม และปฏิกิริยาจากการชมการเล่นเกมของสตรีมเมอร์ ในลักษณะที่ชวนให้นึกถึงการเชียร์ของกองเชียร์ในสนามกีฬา

สตรีมเมอร์ได้เปลี่ยนจากผู้รับสื่อจากเกมที่กำลังเล่นเป็นผู้ผลิตสื่อให้แก่ผู้รับชม ด้วยการสังสรรค์วิธีการนำเสนอความบันเทิงสำหรับแฟนคลับหรือผู้ติดตามที่รับชม ซึ่งเนื้อหาที่ถูกสร้างขึ้นมีความเฉพาะเจาะจง เป็นที่เข้าใจสำหรับคนเฉพาะกลุ่มท่ามกลางกระแสการเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรมที่เกิดขึ้น ช่วงเวลายามว่างเราสามารถเข้าถึงการเล่นเกมที่ไหนก็ได้ไม่จำกัดเพียงเคเบิลทีวีอีกต่อไป ส่งผลให้การผลิตทางวัฒนธรรมเปลี่ยนแปลงไปด้วย การเพิ่มขึ้นของความนิยมในการเล่นเกมนั้นไม่ได้หมายถึงจำนวนผู้เล่นอีกต่อไป แต่ยังรวมไปถึงการรับชมและการผลิตเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับเกมนั้น ๆ ด้วย ดังนั้นการสตรีมมิ่งจึงเป็นจุดตัดระหว่าง 3 สิ่ง ได้แก่ (1) การถ่ายทอดสดทางโทรทัศน์ที่อยู่ในส่วนใดส่วนหนึ่งของบ้าน (2) ประสบการณ์ในการรับชมแบบออนไลน์ผ่านอินเทอร์เน็ต และ (3) วัฒนธรรมการเล่นเกมที่มิเหล่าเกมเมอร์มารวมตัวกันอย่างอีสปอร์ต ซึ่งก็คือการแข่งขันเกมแบบเป็นทางการ การสตรีมมิ่งจึงเปลี่ยนรูปแบบการขยายตัวของอีสปอร์ตมานานหลายสิบปีแล้ว จากการนำเสนอการเล่นเกมในรูปแบบการกีฬากลายเป็นพื้นที่เพื่อความบันเทิงสำหรับแฟนคลับ (Taylor, 2018) การติดตามอีสปอร์ตจำเป็นต้องรู้จักแหล่งถ่ายทอดสดหรือสตรีมมิ่งการแข่งขัน และแหล่งที่คอยกระจายข้อมูลข่าวสารการแข่งขัน การสร้างเนื้อหาสำหรับประชาสัมพันธ์และยึดโยงกลุ่มแฟนคลับจึงเกิดขึ้นอยู่ตลอดเวลา เงินทุนจำนวนมากจากเหล่าบริษัทเกมหันไปลงทุนที่ตลาดสตรีมมิ่งมากกว่าลงทุนในองค์กรเกี่ยวกับการกีฬาแบบเดิม

ในบทที่ 3 เทย์เลอร์พิจารณาเกี่ยวกับแนวคิดว่าการเล่นที่ดูเหมือนจะเป็นเรื่องส่วนตัว (private play) ได้เปลี่ยนมาเป็นความบันเทิงในพื้นที่สาธารณะ (public entertainment) การสตรีมเกมมักนำไปสู่การแสดงโชว์แบบเต็มรูปแบบซึ่งเป็นไปตามแผนการดำเนินรายการที่ถูกออกแบบไว้ก่อนแล้ว บทนี้จะช่วยพิสูจน์ให้เห็นความแตกต่างระหว่าง “สตรีมเมอร์อาชีพ” กับ “สตรีมเมอร์

ที่เป็นนักกีฬาอีสปอร์ต” เพื่อทำความเข้าใจว่าสตรีมเมอร์สร้างตัวตนหรือคาแรคเตอร์ (character) อย่างไร สตรีมเมอร์อาชีพจะสตรีมเกมราวกับรายการวาไรตี้เพื่อความบันเทิงผ่านอารมณ์ขันหรือการแสดงบทบาทสมมติ ส่วนสตรีมเมอร์ที่เป็นนักกีฬาอีสปอร์ตที่เชี่ยวชาญในการเล่นเกมนั้นถ่ายทอดเทคนิคหรือวิธีการเล่นเฉพาะตัวระหว่างสตรีมเกมมากกว่า ซึ่งเป็นผลมาจากปัจจัยเรื่องแหล่งรายได้หลักที่ต่างกัน นอกจากรายได้ในการแบ่งเปอร์เซ็นต์จากแพลตฟอร์มที่เหล่าสตรีมเมอร์จะได้รับแล้ว นักกีฬาอีสปอร์ตจะมีรายได้จากต้นสังกัดและสตรีมเมอร์อาชีพอาศัยเงินโดเนทหรือรับบริจาค (donations) จากผู้ชม การสร้างบรรยากาศและอารมณ์ร่วมระหว่างสตรีมเกมจึงมีจุดประสงค์ไม่เหมือนกัน เทย์เลอร์มองว่ารูปแบบการสตรีมเกมมีปัจจัยทางเศรษฐกิจที่เกี่ยวพันกับอารมณ์ความรู้สึก ได้ถูกทำให้เป็นสินค้าและจำเป็นต้องเล่นเกมที่เต็มไปด้วยความกระตือรือร้น (Taylor, 2018) สิ่งนี้มีบทบาทสำคัญในการสร้างความรู้สึกเชื่อมโยงระหว่างสตรีมเมอร์และผู้ชม เพื่อเชิญชวนให้ผู้ชมโดเนทเงินเพื่อเป้าหมายใด ๆ ก็ตามของสตรีมเมอร์หรือเพื่อเป็นขวัญกำลังใจให้แก่สตรีมเมอร์

บทที่ 4 เน้นไปที่ผลกระทบของการออกอากาศผ่านเครือข่ายออนไลน์ที่มีต่อนักกีฬาอีสปอร์ตหน่วยงานหรือบริษัทที่รับผิดชอบ โดยอ้างอิงจากงานก่อนหน้าของเทย์เลอร์ Raising the Stakes: E-sports and the Professionalization of Computer Gaming (2012) เกี่ยวกับแวดวงอุตสาหกรรมอีสปอร์ตและรายการการแข่งขัน (tournament) มุ่งเน้นไปที่ผลกระทบของการออกอากาศทางเครือข่ายต่อผู้เล่น องค์กร และการแข่งขันอีสปอร์ต แม้ว่าทั้งผู้เชี่ยวชาญและการกำหนดทิศทางอุตสาหกรรมด้านอีสปอร์ตเคยมุ่งหวังที่จะพัฒนาอีสปอร์ตให้ออกอากาศทางโทรทัศน์ แต่เทย์เลอร์ได้แสดงให้เห็นว่าทศวรรษใหม่ท่ามกลางปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้น วาทกรรมนี้เผยให้เห็นว่าการออกอากาศทางโทรทัศน์สำหรับอุตสาหกรรมอีสปอร์ตไม่จำเป็นอีกต่อไป ขณะที่การสตรีม (Live streaming) และการออกอากาศรายการการแข่งขันอีสปอร์ตผ่านช่องทางอื่นอย่างอินเทอร์เน็ตได้ให้อิสระบางอย่างแก่วงการอีสปอร์ต ออกจากโครงสร้างสื่อแบบดั้งเดิมไม่มากนักน้อย ซึ่งเทย์เลอร์มองว่านี่อาจดูเหมือนเป็นความปรารถนา

ที่จะละทิ้งสื่ออย่างโทรทัศน์ อีกทั้งเป็นสะท้อนถึงความปรารถนาที่จะละทิ้งโมเดลเครือข่ายยุคแบบเก่า (Taylor, 2018) และหันไปให้ความสนใจกับสื่อทางเลือกที่อาศัยอินเทอร์เน็ตและการเลือกรับชมตามความต้องการของผู้บริโภค (on-demand) มากขึ้น (Taylor, 2018) อย่างไรก็ตามความสำเร็จของเกมที่จัดรายการแข่งขันหรืออีสปอร์ตนั้นเชื่อมโยงอย่างลึกซึ้ง ไม่เพียงแต่เครือข่ายการออกอากาศ แต่ยังรวมถึงความสามารถในการพัฒนาด้านซอฟต์แวร์และการตลาดของบริษัทเกมเพื่อเพิ่มทั้งผู้เล่นและผู้ชมหน้าใหม่ ความนิยมในผู้เล่นของแต่ละเกมและลิขสิทธิ์ (Taylor, 2018) ในการถ่ายทอดสด สิ่งเหล่านี้ล้วนเป็นชะตากรรมของอุตสาหกรรมเกมเช่นกัน

บทที่ 5 กล่าวถึงปัญหาการกดขี่และความไม่เป็นธรรมจากการจัดการชุมชนออนไลน์ สะท้อนให้เห็นถึงภาพรวมการดูแลพื้นที่ออนไลน์ของเจ้าของเครือข่าย ในลักษณะการปกครองมากกว่าการควบคุม “ขอบเขตการออกอากาศผ่านเครือข่าย” (networked broadcasting frontier) (Taylor, 2018) ตั้งแต่จรรยาบรรณการทำงานของ Twitch และการควบคุมอัลกอริทึม ไปจนถึงการใช้พฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมหรือเป็นพิษ (toxic) ต่อชุมชนเพื่อปกป้องกลุ่มคนชายขอบบนแพลตฟอร์ม เช่น การเล่นมุขทะเลาะ (dirty joke) เหยียดเพศสภาพ เหยียดศาสนา ฯลฯ การควบคุมการเผยแพร่การออกอากาศผ่านเครือข่ายจึงเข้ามามีกำหนดเพดานการมองเห็นและรับรู้ของชุมชน แต่การควบคุมดังกล่าวจะมีอะไรเป็นเกณฑ์และกำหนดโดยใคร? เป็นคำถามที่เทย์เลอร์พยายามแสดงให้เห็นว่าการสตรีมเกมนั้นประกอบด้วยการรวมตัว (assemblage) ที่ซับซ้อนของผู้กระทำการ (actors) ทั้งที่เป็นมนุษย์และไม่ใช่มนุษย์ ตลอดจนองค์กรและแพลตฟอร์มที่แสดงวิสัยทัศน์ผ่านแนวทางปฏิบัติและนโยบายเกี่ยวกับสื่อและเทคโนโลยี เทย์เลอร์เสนอให้เราพิจารณาถึงการรวบรวมกลไกการกำกับดูแลกำหนดรูปแบบ ขยายผล และการจำกัดการมีส่วนร่วมของผู้ใช้นั้นเป็นวงจรที่มีการวนซ้ำ เปลี่ยนแปลงไปตามการปฏิบัติของมนุษย์ การพัฒนาทางสังคมและเทคโนโลยี จนในที่สุดกลายเป็นการผลิตทางวัฒนธรรมจากระบบการทำงานร่วมกันอย่างสร้างสรรค์ ดังนั้นเราจึงต้องผลักดันเพดานการมองเห็นและรับรู้

ให้สถาบันในสังคมและกฎหมายยอมรับความจริงพื้นฐานนั้นต่อไป (Taylor, 2018)

บทที่ 6 เป็นบทสุดท้ายสะท้อนถึงอนาคตของ Twitch และการสตรีมเกม เทย์เลอร์ตั้งคำถามเกี่ยวกับอนาคตของวงการสตรีมมิ่งหรือการถ่ายทอดสดทางโทรทัศน์ได้อย่างน่าสนใจ แข่งขันภายในตลาดสูงที่สุดเท่าที่เคยมีมา และถึงขีดจำกัดของการสร้างวัฒนธรรมการมีส่วนร่วมระหว่างสตรีมมิ่ง จากพื้นที่สำหรับการแสดงออกทางวัฒนธรรมที่หลากหลาย Twitch กลายเป็นเครื่องมือทางการตลาดและพื้นที่ที่สื่อกระแสหลักมากขึ้นเรื่อย ๆ (Taylor, 2018) และเกี่ยวกับกิจกรรมเวลาว่าง (leisure) ในอุดมคติ แน่นนอนว่าเหล่าเกมเมอร์จะระบุว่าคุณค่าในการเล่นเกมนั้นคือปลีกตัวจากสิ่งต่าง ๆ ที่ตึงเครียดมากเกินไป แต่สำหรับการสตรีมมิ่งหรือการสตรีมเกมแบบเป็นอาชีพโดยทั่วไปแล้ว การเล่นเกมไม่สามารถแยกขาดได้จากปัจจัยอื่น ๆ ที่เข้ามาอยู่ตลอดเวลาได้ ความสุขหรือความสนุกจึงไม่ใช่ผลลัพธ์เพียงอย่างเดียวของการเล่นเกมอีกต่อไป เทย์เลอร์ทิ้งท้ายว่าหากเราต้องการเข้าใจการสตรีมมิ่งให้มากขึ้นและยังต้องทำงานอีกมาก นอกจากการมองแบบคู่ข้ามของการทำงาน (work) กับการเล่น (play) เพื่อวิเคราะห์พื้นที่ที่เปลี่ยนแปลงไป

การศึกษาทางสังคมวิทยาเกี่ยวกับการเล่นเกมดิจิทัลเน้นให้เห็นถึงความง่าย ๆ สบาย ๆ ความเป็นปัจเจกและการแบ่งแยกโลกของทฤษฎีการเล่นแบบเก่า หากวิเคราะห์ในมุมมองมานุษยวิทยาเกี่ยวกับการเล่นให้มากขึ้น ในช่วงทศวรรษ 1980 การศึกษาการเล่นและการเล่นเกม (gaming) นั้นถูกเชื่อมโยงกับชีวิตประจำวันของเราอย่างแยกไม่ออก ทั้งตัวตน ร่างกาย และโลกทางสังคมการเมืองผูกติดอยู่ด้วยกันเสมอ การศึกษาการเล่นจึงต้องใส่ใจกับบริบทของการเล่นด้วยเช่นกัน แม้ว่ากีฬาหรือสื่อรูปแบบอื่น ๆ มักถูกปิดกั้นทั้งในเชิงความหมายและจำกัดว่าเป็นเพียง "การพักผ่อนแบบง่าย ๆ" (simply leisure) หรือ "ความสนุกสนาน" (fun) แต่ในแง่การใช้ชีวิตในสังคมเมืองเป็นสิ่งที่สำคัญและลึกซึ้งมากกว่าที่คิด เช่น Linda Hughes (2006) และ Phillips Stevens (1978) สิ่งนี้นักวิชาการยุคแรก ๆ ค้นพบนั้นยังคงมีความสัมพันธ์กับการศึกษาเกมดิจิทัลในปัจจุบัน หรือในงานของ

Robert Stebbins (1982, 2004) ศึกษาการพักผ่อนหรือเวลาว่าง พวกเขาล้วนเสนอคำอธิบายที่กำหนดมุมมองต่อโลกที่หลีกเลี่ยงการแบ่งขั้ว (dichotomous) ซึ่งจะช่วยให้เราค้นพบกรอบการตีความเกี่ยวกับความซับซ้อนของความหมายและประสบการณ์ในการเล่นและเกม (games) (Taylor, 2018) โลกไม่ได้ถูกแบ่งเพียง 2 โลกคือ โลกความเป็นจริง-โลกเสมือนจริง อย่างที่เราเคยเข้าใจกัน แต่ยังมีโลกที่เกิดขึ้นจากผู้ชมที่กำลังรับชมการเล่นเกมนของสตรีมเมอร์ผ่านการถ่ายทอดสดหรือสตรีมเกมอีกด้วย ข้อเสนอที่สำคัญของ Watch Me Play คือการมองว่าการรับชมที่เกิดขึ้นเป็นส่วนหนึ่งของการเล่นเกมมาตั้งแต่ต้น

สรุป

โดยรวมแล้ว Watch Me Play แสดงให้เห็นโลกอีกหลายใบจากการสร้างชุมชนขึ้นมาใหม่ผ่านการสตรีมมิ่งหรือการถ่ายทอดสด โดยเฉพาะการสตรีมเกม ที่สร้างความรู้สึกร่วมของผู้คนแม้จะไม่ได้รู้จักกันและอยู่ห่างไกลกัน แต่ด้วยเทคโนโลยีและอินเทอร์เน็ตได้เชื่อมโลกของสตรีมเมอร์กับผู้ชมเข้าด้วยกัน ช่วงขณะหนึ่ง หนังสือเล่มนี้จึงเป็นการเขียนเอกสารวิชาการที่เข้าถึงได้และมีส่วนร่วมโดยไม่สูญเสียการวิเคราะห์เชิงลึก เทย์เลอร์ประสบความสำเร็จในการประสานบทสัมภาษณ์ระหว่างสตรีมเมอร์กับผู้กระทำกรอื่น ๆ ในอุตสาหกรรม เป็นการสนทนาขนาดใหญ่เกี่ยวกับ “การเล่น” ในพื้นที่สาธารณะและส่วนตัว รูปแบบธุรกิจขององค์กร กฎหมาย และนโยบายในการยอมรับการมีอยู่ของเกมและชุมชนเกม ตลอดทั้งเล่มเทย์เลอร์สังเคราะห์งานวิจัยและประสบการณ์การรวมข้อมูลมาหลายปี ซึ่งช่วยให้ผู้อ่านที่แม้จะไม่เคยรู้จักการสตรีมเกมมาก่อนได้เห็นภาพโลกการสตรีมมิ่งผ่าน Twitch บางคนอาจพบว่าการทำความเข้าใจพื้นที่ออนไลน์เหล่านี้เป็นเรื่องไม่ยาก แต่หนังสือเล่มนี้เป็นหนังสือวิชาการเล่มแรก ๆ ที่เหล่าสตรีมเมอร์ได้ให้คำศัพท์แก่นักวิจัยเพื่อถกเถียงเกี่ยวกับการสตรีมมิ่ง และเปิดประตูสู่การวิเคราะห์เปรียบเทียบเทคโนโลยี วัฒนธรรม และสื่อ

รายการอ้างอิง

ภาษาอังกฤษ

- Hughes, Linda. (2006). “Beyond the Rules of the Game: Why Are Rooie Rules Nice?”. In **The Game Design Reader**, edited by Katie Salen and Eric Zimmerman, 504–17. Cambridge, MA: MIT Press. First published 1983.
- Stevens, Phillips, Jr. (1978). “Play and Work: A False Dichotomy” **Association for the Anthropological Study of Play Newsletter**, 5(2): 17–22.
- Stebbins, Robert A. (1982). “Serious Leisure: A Conceptual Statement”. **Pacific Sociological Review**, 25:251–72.
- . (2004). **Between Work and Leisure: The Common Ground of Two Separate Worlds**. New Brunswick, NJ: Transaction Publishers.
- Boellstorff, Tom; Nardi, Bonnie; Pearce, Celia; Taylor, T.L. (2012). **Ethnography and virtual worlds: A handbook of method**. Princeton, New Jersey: Princeton University Press.
- Taylor, T.L. (2012). **Raising the Stakes: E-sports and the Professionalization of Computer Gaming**. Cambridge, MA: MIT Press.
- Taylor, T.L. (2018). **Watch Me Play: Twitch and the Rise of Game Live Streaming**. Princeton, NJ: Princeton University Press.