

บทคัดย่อ

ชื่อการค้นคว้าอิสระ	รูปแบบการดำเนินชีวิตและการตัดสินใจเป็น ออนไลน์อินฟลูเอนเซอร์ ด้าน แคสเตอร์เกมของวัยรุ่น
ชื่อผู้เขียน	นางสาวกชกร เพชรนุกูลเกียรติ
ชื่อปริญญา	ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต (นิเทศศาสตร์และนวัตกรรม)
ปีการศึกษา	2562

การศึกษาเรื่อง รูปแบบการดำเนินชีวิตและการตัดสินใจเป็น ออนไลน์อินฟลูเอนเซอร์ ด้านแคสเตอร์เกมของวัยรุ่น เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ที่มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาด้านรูปแบบการดำเนินชีวิต การสื่อสารและการเปิดรับสื่อ อิทธิพลด้านครอบครัว สังคม และความคาดหวังของผู้ปกครอง และความเข้าใจในลักษณะงานที่ส่งผลต่อการตัดสินใจเป็น ออนไลน์อินฟลูเอนเซอร์ ด้านแคสเตอร์เกมของวัยรุ่น โดยสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In-depth Interview) จากผู้ใช้โทรศัพท์/มาร์ทโฟน/แท็บเล็ต/ คอมพิวเตอร์ ในการเล่นเกมส์ ออนไลน์และออฟไลน์ จำนวน 10 คน

ผลการวิจัยพบว่า ผู้ให้ข้อมูลสำคัญใช้สื่อเกมส์แทบจะทุกช่วงเวลา มีระยะเวลาใช้สื่อมากที่สุด 8 ชั่วโมง มีรูปแบบการดำเนินชีวิตด้านกิจกรรม คือ การเล่นเกม ด้านความสนใจ คือ การติดตามข่าวสาร เกี่ยวกับเกมผ่านทางสื่อสังคม ด้านความคิดเห็น พบว่า ผู้ให้ข้อมูลสำคัญเลือกเล่นเกมหลากหลายประเภท นอกจากนี้ ผลการศึกษาด้าน ปัจจัยด้านครอบครัว สังคม และความคาดหวังของผู้ปกครอง พบว่า ผู้ปกครองไม่ได้คาดหวังในการเลือกอาชีพ และผู้ให้ข้อมูลสำคัญมีเป้าหมายการประกอบอาชีพเป็นของตนเอง และปัจจัยด้านความเข้าใจในลักษณะงาน พบว่า ผู้ให้ข้อมูลสำคัญมีความเข้าใจลักษณะและการปฏิบัติตนของแคสเตอร์ว่าจะได้รับรายได้ สิทธิพิเศษและระยะเวลาที่ใช้ในการแคสเกมส์แต่ละครั้ง อย่างไรก็ตาม อาชีพแคสเตอร์ไม่มั่นคงควรเลือกเป็นอาชีพเสริม หากต้องการสร้างให้เป็นอาชีพหลัก ต้องสร้างจำนวนผู้ติดตามให้มากเพียงพอที่จะทำให้มีรายได้มั่นคงสำหรับความคุ้มค่า ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ ระบุว่า ทำให้มีความสุขและไม่คำนึงถึงค่าตอบแทน

ABSTRACT

Title of Independent Study	Teenagers' Lifestyle and Decision to Become Online influencers: Game Caster
Author	Miss Kotchakorn Petnukunkiat
Degree	Master of Arts (Communication Arts and Innovation)
Year	2019

This qualitative research entitled “Teenagers’ Lifestyle and Decision to Become ออนไลน์อินฟลูเอนเซอร์: Game Caster” aimed to study lifestyle, communication, media exposure, family and social influence, parental expectation, and job characteristics, which determined teenagers to become game casters. In-depth interviews from 10 samples, who played online and offline games via telephone, smartphone, tablet, and computer.

The results suggested that the key informants spent most of the time playing games, with up to a maximum of 8 hours. Perceiving games as one of their lifestyle activities, the key informants had played games in a variety of genres with an interest in exploring game-related news via social media. In addition to lifestyle, the results of factors concerning family, social, and parental expectation indicated that parents had no expectation toward their children’s career, while, the key informants had already set their own career path. The results of factors concerning job characteristics showed that the key informants understood core job characteristics and behaviors of game casters perfectly in which they gained income, reward, and amount of time from each game. Yet, some viewed it as an unstable second job. To have fixed income, one needed to gain a large enough number of followers. With respect to game value, the key informants obtained happiness from them regardless of their compensation.