



Creative Thailand  
สร้างเศรษฐกิจไทยด้วยความคิดสร้างสรรค์

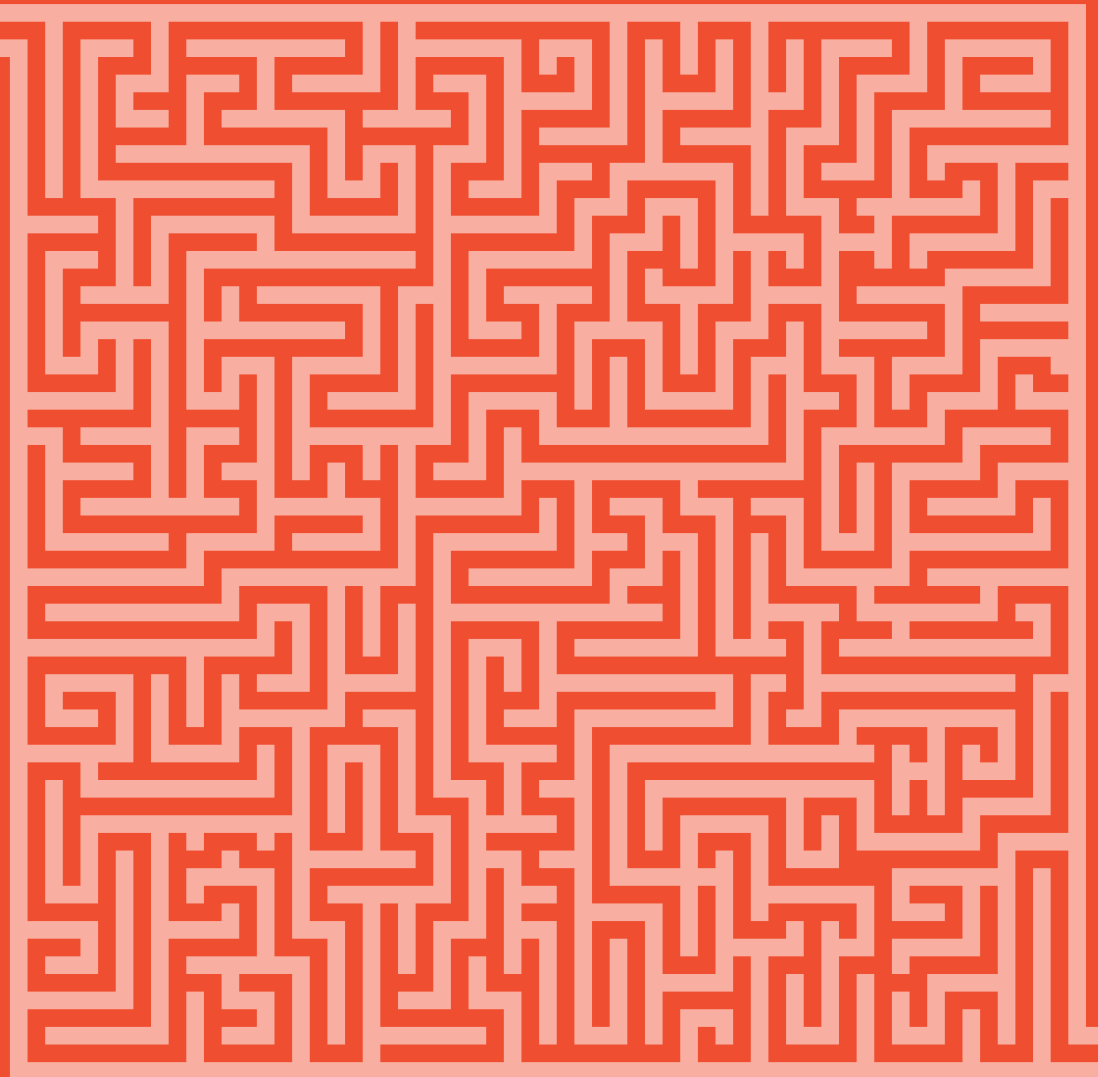
นิตยสารส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ผลักดันเศรษฐกิจไทย โดย CEA

ตุลาคม 2564 ปีที่ 13 | ฉบับที่ 1

# เรื่องเล่น ๆ

แต่เศรษฐกิจมหาศาลในจักรวาลเกม

ENTER



SURVIVE

Creative Business  
Wizards of Learning

MDiC  
Nextiles™

The Creative  
กฤตย์ พัฒนเตชะ

**BANGKOK  
DESIGN  
WEEK 2022**

**5 - 13  
FEB**




BANGKOK  
DESIGN  
WEEK  
2022

# OPENCALL FOR APPLICATIONS

**APPLY NOW - 20 OCT 2021**

**Showcase  
Talk  
Workshop  
Event  
Market  
Promotion**

#BKKDW2022  
#BangkokDesignWeek

bangkokdesignweek.com |   bangkokdesignweek |  @BKKDesignWeek



LIFE IS A GAME, KID!  
IT ALL DEPENDS ON HOW YOU PLAY!

ชีวิตก็เหมือนเกม ขึ้นอยู่กับเราจะเล่นมันยังไง

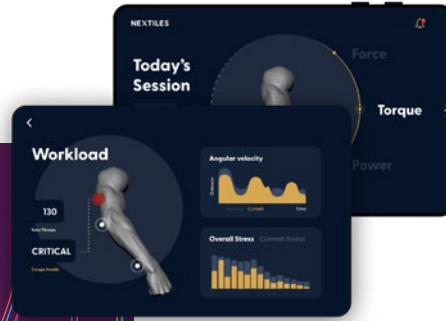
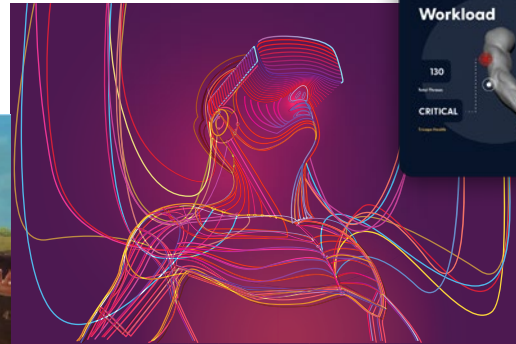
**Mario**

ตัวละครจากวิดีโอเกมและการ์ตูนมาริโอ และสัญลักษณ์ของบริษัทเกม Nintendo





Contents : สารบัญ



Editor's Note : unบรรณาธิการ



Creative Update\_จำลองการช่วยโลกด้วยเกมบริหารสิ่งแวดล้อม / Xtron Pro เครื่องเกมพกพาสำหรับนักสร้างเกมรุ่นเยาว์ / Gather แพลตฟอร์มพจนานุกรม WFH ฉบับเกม 8 บิต

Creative Resource\_Featured Series / Article / Website

MDiC\_Nextiles™ นวัตกรรมสิ่งทออัจฉริยะสำหรับเกมเมอร์สายบูฟ

Creative District\_The Sims 4 Eco Lifestyle มาสร้างเมืองของเราให้น่าอยู่กันเถอะ!

Cover Story\_เรื่องเล่น ๆ แต่เศรษฐกิจมหาศาสตร์ในจักรวาลเกม

Fact and Figure\_ประวัติศาสตร์การเล่นเกม : เพราะมนุษย์ไม่เคยหยุดเล่น

Creative Business\_Wizards of Learning ใส่เกมบนเครื่องบอร์ดเกมเสริมพลังการเรียนรู้

How To\_5 เทคนิคขั้นสูงการเป็นสตรีมเมอร์ยุคใหม่

Creative Place\_Gaming Can Change Your Life เมื่อเกมไม่ใช่แค่สิ่งบันเทิง แต่พร้อมจะช่วยเปลี่ยนชีวิตเรา

The Creative\_ปลดล็อกสกิลของเกมนอร์ผ่านอนิเมเตอร์ของ "กฤตย์ พัฒนเดชะ" บิ๊กบอสแห่งการ์ตูน

Creative Solution\_กลายเกม เมื่อโลกที่เราอยู่กลายเป็นเกม และเราต่างเป็นผู้เล่นเกมประจำ

- 6
- 8
- 10
- 11
- 12
- 18
- 20
- 23
- 24
- 28
- 34

บรรณาธิการที่ปรึกษา | อภิสทิพย์ ไล่สัตว์ไกล บรรณาธิการอำนวยการ | มนต์ฉวี ยงวิกุล ที่ปรึกษา | เลอชาติ ธรรมธีรเสถียร และ ปรียฉัตร มงคลศรี บรรณาธิการบริหาร | พัชรินทร์ พัฒนานุญญิตกุล กองบรรณาธิการ | มนต์ฉวี พานิชเกรียงไกร ศิริลักษณ์ ภูวาว แสงอุษา ยิ่งคงดี สิทธิกุล มยุรีสุวรรณ และ สมพร บงบุตร เลขาธิการบรรณาธิการ | ณัฐชา ตะวันนาโชติ ศิลปกรรม | ชิตชน นินนาทนนท์ ประธานงานกองบรรณาธิการ | วรณัฐ ยูทูปเกอร์ เว็บไซต์ | นพกร คนไว

จัดทำโดย | สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน) (CEA) 1160 อาคารประชานิยมกลาง ถนนเจริญกรุง แขวงบางรัก เขตบางรัก กรุงเทพฯ 10500 โทร. 02 105 7400 แฟกซ์. 02 105 7450

ติดต่อลงโฆษณา : Commu.Dept@tcdc.or.th

จัดทำภายใต้โครงการ "Creative Thailand สร้างเศรษฐกิจไทยด้วยความคิดสร้างสรรค์" โดยสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน) (CEA) ซึ่งมีเป้าหมายในการเผยแพร่ความรู้เกี่ยวกับเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy) และผลักดันการใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจไทย

อ่านนิตยสารฉบับออนไลน์และดูข้อมูลเพิ่มเติมที่ www.creativethailand.org Email: creativethailand@cea.or.th Twitter: @Creative\_TH Facebook: Creative Thailand Youtube: Creative Thailand

## PRO GAMER

เมื่อการเล่นเกมไม่ใช่แค่ความสนุกในบ้านหรือที่เกมเซ็นเตอร์ แต่กลายเป็นความบันเทิงมวลหมู่ที่เปิดให้คนจากทั่วโลกมีส่วนร่วมทั้งในการเป็น "ผู้เล่น" และ "ผู้ชม" ได้ จากหนึ่งเกมที่พัฒนาขึ้น จึงสามารถต่อยอดไปเป็นธุรกิจที่มีมูลค่าแข่งหน้าทั้งอุตสาหกรรมเพลงและภาพยนตร์ไป 2-3 เท่า เพราะคอนเทนต์ของเกมทั้งออฟไลน์และออนไลน์นั้น สามารถแทรกเข้าไปเป็นส่วนหนึ่งของวงการเพลง ภาพยนตร์ หรือแม้แต่กีฬาได้อย่างไร้รอยต่อ

วงการอีสปอร์ตโลกที่มีการเติบโตอย่างก้าวกระโดดจากรายได้ 32,033 ล้านบาท (957.5 ล้านดอลลาร์สหรัฐ) ในปี 2019 คาดว่าจะเพิ่มเป็น 54,096 ล้านบาท (1,617 ล้านดอลลาร์สหรัฐ) ในปี 2024 โดยรายได้ส่วนใหญ่ไม่ต่างจากทัวร์นาเมนต์กีฬาอื่น ๆ ที่มาจากค่ามีเดียและสปอนเซอร์ ขณะที่รายได้ของนักกีฬาเองก็ไม่ได้ดีไปกว่านักกีฬาระดับโลกประเภทอื่น และแม้ว่าจะไม่ได้เป็นนักกีฬามืออาชีพ แต่แพลตฟอร์มของเกมออนไลน์ก็มีความหลากหลายที่สามารถทำเงินเล็ก ๆ น้อย ๆ ไปจนถึงการแจ้งเกิดได้เลยเช่นกัน ล่าสุดเกมอย่าง Candy Crush Saga เกมเรียงและสลับลูกกวาดสีหวานหวานหวานที่มีผู้เล่นถึง 300 ล้านคนทั่วโลก ได้เปิดตัวทัวร์นาเมนต์อีสปอร์ตในชื่อ Candy Crush All Stars U.S. โดยมีโคเลอ์ คาคาเซีย (Khloé Kardashian) มาเป็นผู้ดำเนินรายการ ขยายตลาดจากมืออาชีพในการต่อสู้สุดดุเดือด มาสู่เกมเมอร์หน้าใหม่ที่จะเป็นใครก็ได้ที่สามารถเล่นผ่านเลเวล 25 ก็ถือว่าผ่านเกณฑ์เข้าร่วมการแข่งขันได้แล้ว อุตสาหกรรมเกมแบบมีผู้ชมในสนามและออนไลน์จึงกลายเป็นธุรกิจที่มีแนวโน้มเติบโตไปพร้อมกับเกมที่ถูกพัฒนาอย่างต่อเนื่องจนเริ่มล้นตลาดจนทัศนคติที่มองว่าเกมเป็นเรื่องของเด็กที่ไม่สนใจการเรียนและเพิ่มความชอบธรรมมากขึ้น โดยโรงเรียนระดับมัธยมหลายแห่งในสวีเดนได้เพิ่มหลักสูตรอีสปอร์ตเป็นวิชาพลศึกษา โดยสอนทั้งการฝึกฝนร่างกาย การวางกลยุทธ์ และเทคนิคในการเล่นเกมระดับโลกอย่าง League of Legends

และ DOTA 2 อีกทั้งยังได้ขยายการสอนแบบเต็มเวลาสำหรับเกมต่อสู้สุดฮิต Counter-Strike: Global Offensive เพื่อสร้างคนสำหรับลีกอีสปอร์ตระดับโลกต่อไป

ในส่วนของ Riot Game ผู้ผลิต League of Legends เกมระดับโลกที่มีฐานแฟนคลับแน่นหนาเองก็ไม่พลาดที่จะขยายฐานธุรกิจไปสู่การทำเพลงของสาว ๆ วง K I DA วงเคป็อปสุดคิ้วดี และ Pentakill วงเมทัลร็อกที่สมาชิกวงมาจากตัวละครในเกมซึ่งมาสมทบบทบาทเป็นนักร้อง พร้อมเปิดการแสดงคอนเสิร์ตแบบ Virtual ที่รวมภูมิจากการแสดงสดออนไลน์ วิวอลเอฟเฟกต์และแอนิเมชันแบบเรียลไทม์เข้าไปไว้ด้วยกัน ทำให้ตัวละครในเกมลุกขึ้นมามีชีวิตในอีกด้าน นอกเหนือจากเป็นนักต่อสู้ ขณะเดียวกันจินตนาการเหนือโลกจากเกมที่สร้างความตื่นตะลึงให้กับผู้เล่นและผู้ชมก็ทำให้มีคอนเสิร์ตสามารถหลุดเข้าไปในโลกของเกม และกลายเป็นพล็อตของภาพยนตร์ การ์ตูน และซีรีส์ดังยุคนี้หลายเรื่อง อย่างเช่น อลิสในแดนมรณะ (Alice in Borderland) ของญี่ปุ่น และ สควิดเกม เล่นลุ้นตาย (Squid Game) จากเกาหลี ที่ทำให้คนดูต้องลุ้นไปกับการเอาชีวิตรอดของตัวละครจนกว่าจะจบเกม

จากระบบนิเวศของเกมที่เปลี่ยนไป ทั้งการเชื่อมต่อไปทั่วโลกและคอนเทนต์ที่วิ่งไปมาได้หลากหลายแพลตฟอร์ม แม้จะนักพัฒนาเกมจะยังเป็นหัวใจสำคัญที่เป็นจุดกำเนิดของทั้งหมด แต่โอกาสของวงการเกมจะยังคงเปิดกว้างในการสร้างสรรค์เพื่อทำเงินและสร้างชื่อเสียงจากสิ่งที่คุณเหมือนจะไร้สาระ (เช่นปรากฏการณ์ศึกศักดิ์ศรีแห่ง POPCAT ระหว่างประเทศ) ถ้าเพียงแต่เรามีความเข้าใจธรรมชาติของการแข่งขัน และ "โปร" มากพอที่จะดึงแก่นของเกมออกมาใช้ประโยชน์ได้ [CT]

มนต์ฉวี ยงวิกุล บรรณาธิการอำนวยการ



## จำลองการช่วยโลก ด้วยเกมบริหารสิ่งแวดล้อม

เรื่อง : นพกร คนไว

ปัญหาเรื่องสิ่งแวดล้อมที่ถูกถ่ายทอดในสื่อ ถึงแม้จะเป็นแหล่งข้อมูลที่มีประโยชน์และช่วยให้เราตระหนักถึงปัญหาที่กำลังเผชิญ แต่บางครั้งการเป็นผู้รับข้อมูลเพียงด้านเดียวก็ทำให้รู้สึกว่บางปัญหายังอยู่ไกลตัวหรือกว่าจะถึงตัวเราก็อีกนาน แต่สำหรับมุมมองของผู้พัฒนาเกม ประเด็นเหล่านี้ถือเป็นเรื่องร้ายแรงและไม่ควรนิ่งเฉย จนเกิดเป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบเกมเพื่อให้เราได้เข้าใจถึงปัญหาต่าง ๆ มากขึ้น

### Survive the Century

#### มนุษยชาติจะอยู่รอดศตวรรษที่ 21 ไหม ขึ้นอยู่กับตัวคุณ

เกมแนวตอบคำถามที่สามารถเล่นฟรีผ่านบราวเซอร์ โดยให้เรารับมือทบาทเป็นสำนักข่าวใหญ่ระดับโลกซึ่งเป็นตัวกำหนดทิศทางการสังคม การเมือง และเศรษฐกิจ หน้าทีของเราคือแสดงท่าทีต่อเหตุการณ์ในยุคสมัยต่าง ๆ ตลอดศตวรรษที่ 21

โดยเกมจะมีคำตอบให้เราเลือกเพื่อใช้เป็นพาดหัวข่าว เช่น ในปี 2050 นักวิทยาศาสตร์คิดค้นเทคโนโลยีสะท้อนแสงดวงอาทิตย์ออกไปจากโลก ซึ่งช่วยปัญหาโลกร้อนได้ เราจะเขียนข่าวอย่างไรระหว่าง “สนับสนุนให้เดินหน้าใช้เทคโนโลยีนี้ทันที” โดยไม่รู้ถึงผลกระทบและทรัพยากรที่เสียไป



หากโครงการล้มเหลว หรือ สื่อสารไปยังนักวิทยาศาสตร์ว่า “ควรใช้เวลาศึกษาโครงการนี้ไปอีกสักระยะ” เพื่อศึกษาข้อดีข้อเสียให้ดีกว่า โดยจะมีสถานะบอกถึงสถานการณ์ที่กำลังเกิดขึ้นบนโลก เช่น การเพิ่มขึ้นของอุณหภูมิโลกในแต่ละปี สภาพเศรษฐกิจ ความขัดแย้งทางสังคม เพื่อสร้างข้อแม้ต่อการตัดสินใจของเรา ซึ่งเกมจะพาเราเดินทางจากประเด็นสังคมตั้งแต่ปี 2021 - 2100 ที่รวบรวมข้อมูลมาจากทั้งนักวิจัยด้านสิ่งแวดล้อม นักวิทยาศาสตร์

นักเศรษฐศาสตร์ รวมทั้งนักเขียนนิยาย ลองไปทดสอบสภิกการช่วยโลกรอดของคุณได้ที่ [survivethecentury.net](http://survivethecentury.net)

### Terra Nil เปลี่ยนถิ่นแดนรกร้างให้กลายเป็นระบบนิเวศที่สมบูรณ์

Terra Nil เกมบริหารระบบนิเวศและฟื้นฟูธรรมชาติให้กลับมาอุดมสมบูรณ์อีกครั้ง โดยมีแรงบันดาลใจมาจากปัญหาการเปลี่ยนแปลงของสภาพภูมิอากาศนั่นเอง

เป้าหมายของเกมคือการเปลี่ยนพื้นที่รกร้างอันเต็มไปด้วยสารพิษไปสู่ดินแดนเขียวชอุ่ม โดยเกมจะมอบภารกิจให้เราตั้งแต่การสร้างป่าให้ได้ตามเป้าหมาย สร้างแหล่งน้ำเพื่อหล่อเลี้ยงป่า เมื่อมีป่าสมบูรณ์แล้ว ก็ถึงเวลาที่จะนำสัตว์ป่ากลับคืนมาสู่ธรรมชาติซึ่งเป็นอันเสร็จสิ้นภารกิจ จากนั้นเกมจะมอบภารกิจสุดท้ายให้เราเก็บเครื่องมือทั้งหมดที่สร้างขึ้นเพื่อนำมารีไซเคิล



เป็นยานแล้วบินออกไปจากพื้นที่แห่งนี้เพื่อปล่อยให้ธรรมชาติได้ดำเนินต่อไปด้วยตัวเอง...ใครสนใจไปดาวน์โหลดตัวอย่างเกม Terra Nil ได้ผ่าน Steam โดยเกมตัวเต็มมีแผนวางจำหน่ายในปี 2022

### บริหารระบบนิเวศทะเลสาบ

#### ในเกม Among Ripples: Shallow Water

มาลองเปลี่ยนบรรยากาศกับเกมสายเขียวใน Among Ripples: Shallow Water จากสตูดิโอ Eat Create Sleep ประเทศสวีเดน ที่จะพาเราไปบริหารความสมดุลของระบบนิเวศของทะเลสาบ โดยสวมบทบาทเป็นทีมนักวิจัย นักนิเวศวิทยา และนักสัตววิทยา เพื่อช่วยเหลือทะเลสาบจากมลพิษ ปลูกพืช และปล่อยสัตว์น้ำนานาพันธุ์กลับสู่แหล่งน้ำ ซึ่งเกมจะให้ภารกิจไปฟื้นฟูทะเลสาบในทีที่มีปัญหาและข้อแม้ที่ต่างกัน เช่น ระดับออกซิเจนต่ำ มีค่าสารพิษสูง หรือมีค่า pH ต่ำกว่ามาตรฐาน และเราต้องบริหารค่าเหล่านี้ให้สามารถเป็นที่อยู่ของสิ่งมีชีวิต พร้อมกับสร้างห่วงโซ่อาหารให้ทะเลสาบกลับมาพึ่งพาตนเองได้ โดยได้รับคำปรึกษาจากนักนิเวศวิทยาแห่งมหาวิทยาลัยอุปซอลา (Uppsala University) เพื่อให้เกมออกมาสจริง และช่วยให้ผู้เล่นเข้าใจปัญหาด้านสิ่งแวดล้อมได้อย่างลึกซึ้ง ซึ่งตัวเกมมีแผนออกจำหน่ายในปี 2022



ที่มา : [survivethecentury.net](http://survivethecentury.net) / [eatcreatesleep.net](http://eatcreatesleep.net) / บทความ "The new hot theme in gaming: climate change" โดย KRISTIN TOUSSAINT จาก [fastcompany.com](http://fastcompany.com) / บทความ "The new wave of city builders and management games tackling climate change" โดย Luke Shaw จาก [pcgamesn.com](http://pcgamesn.com)

## Xtron Pro เครื่องเกมพกพา สำหรับนักสร้างเกมรุ่นเยาว์

เรื่อง : นพกร คนไว



การเขียนโปรแกรมสร้างพื้นฐานให้กับเด็ก ๆ ในการคิดคำนวณและการสื่อสาร อีกทั้งยังเป็นหนึ่งในทักษะที่มีความสำคัญในยุคดิจิทัล ซึ่งหลายครั้งที่ “เกม” ถูกนำมาใช้เป็นแบบทดสอบในการเขียนโปรแกรมซึ่งช่วยให้เด็ก ๆ เข้าใจได้ดีมากขึ้นและยังสนุกสนานในการเรียนรู้อีกด้วย



เครื่องเล่นเกมพกพา Xtron Pro จากบริษัท Ovobot ออกแบบมาเพื่อให้เราเล่นเกมที่สร้างเองได้โดยใช้ควบคู่ไปกับ MakeCode Arcade ซอฟต์แวร์ฟรีสำหรับสร้างเกมแนวอาร์เคดแบบย้อนยุค ซึ่งตัวซอฟต์แวร์สามารถเขียนโปรแกรมได้ในภาษา Javascript และ Python หรือใช้วิธีสร้างโปรแกรมด้วยภาพ (Visual Programming) ทำให้เด็ก ๆ สามารถใช้ความคิดสร้างสรรค์ออกแบบเกม แล้วนำเกมของตัวเองมาทดสอบกับ Xtron Pro เพื่อเรียนรู้ความผิดพลาดและนำกลับไปแก้ไขได้ทันที

แต่หากต้องการพักผ่อนหรือเรียนรู้จากเกมต่าง ๆ ว่าเขาออกแบบกันอย่างไร เครื่องเล่นนี้ก็ยังสามารถเพลิดเพลินกับเกมยอดนิยมโดสคลาสสิกอย่าง Super Mario, Contra, Pacman หรือเกมอื่น ๆ มาเล่นได้อย่างจุใจ เพราะ Xtron Pro มาพร้อมกับความจำมากถึง 16 MB

อีกหนึ่งความสามารถของ Xtron Pro ยังถูกออกแบบมาให้สนับสนุนการทำงานแบบ IoT สามารถเชื่อมต่อ WiFi และ บลูทูธ ซึ่งทางทีมยังพัฒนาซอฟต์แวร์ Xmaker แพลตฟอร์มการเขียนโปรแกรมสำหรับเด็ก ๆ ในรูปแบบของบล็อกและรูปภาพ เพื่อช่วยให้ผู้ที่ไม่มีความรู้ด้านการเขียนโปรแกรมมาก่อน สามารถออกแบบโปรแกรมได้ด้วยตัวเอง หรือจะประยุกต์การเขียนโปรแกรมจาก Xmaker มาผสมกับชุดเซ็นเซอร์ที่เป็นอุปกรณ์เสริมเพื่อปรับใช้ได้ตามการสั่งงานที่หลากหลายมากขึ้น

การมีอุปกรณ์ที่เป็นสื่อการสอนอย่าง Xtron Pro ซึ่งมีพื้นฐานมาจากการเล่นเกม ไม่เพียงช่วยเปลี่ยนภาพจำด้านร้าย ๆ ของเกมสำหรับเด็ก ๆ แต่ยังช่วยเปิดโลกการเรียนรู้ให้พวกเขาได้มีประสบการณ์ลองผิดลองถูก ตัดสินใจ และคิดอย่างมีหลักเหตุผลมากขึ้นอีกด้วย ใครที่สนใจสนับสนุนโปรเจกต์นี้ ตอนนี้งาน Ovobot ได้เปิดระดมทุนที่เว็บไซต์ kickstarter เพื่อพัฒนาให้ Xtron Pro เป็นเครื่องมือที่ช่วยให้เยาวชนได้พัฒนาทักษะที่จำเป็นได้สำหรับศตวรรษต่อไป

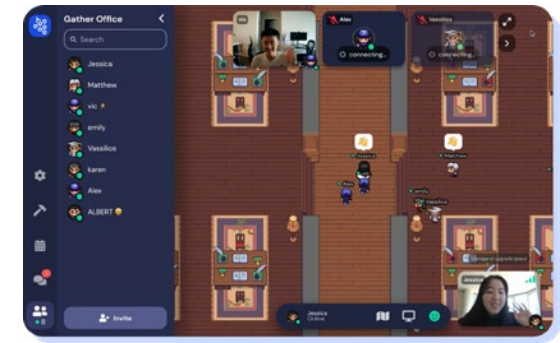
ที่มา : [ovobot.cc](http://ovobot.cc) และบทความ "Xtron Pro: Creating Games, Learning Programming and More" โดย Ovobot จาก [kickstarter.com](http://kickstarter.com)

## Gather แพลตฟอร์มชุมชน WFH ฉบับเกม 8 ปี

เรื่อง : วนุชย์ ยุพเกษตร

“เดี่ยวบ่ายสองมีประชุมอีก อย่าลืมเข้ากันด้วยนะ พี่แอร์ไฟล์งานไว้ให้อแล้วอยู่บนกระดานในห้องคะ” หัวหน้าคนสวยประกาศกับน้อง ๆ ในทีมก่อนเดินออกไปจากห้องประชุมเพื่อไปพักเที่ยงที่สวน

นี่ไม่ใช่บทสนทนาในออฟฟิศ แต่เป็นภาพบนหน้าจอคอมพิวเตอร์ที่มีตัวละครในเกมเดินไปมา พร้อมฉายภาพวิดีโอของพนักงานทุกคนในทีมเป็นจอยเล็ก ๆ เรียงอยู่ด้านบนแผนที่



โควิด-19 ดัดขาดการพบปะและเพิ่มความลำบากในการสื่อสาร จนทำให้ช่วงแรก ๆ โปรแกรมวิดีโอออนไลน์อย่าง Zoom และ Google Meet กลายเป็นปัจจัยที่ 5 ในการทำงาน และการเรียนการสอนเพื่อให้คนได้เจอหน้าและพูดคุยกันได้เช่นเคย

ไม่นานมานี้ Gather แพลตฟอร์มวิดีโอแชตก็เปิดตัว และได้รับความสนใจล้นหลาม เพราะเพียงปีครึ่งก็มีผู้ใช้งานถึง 4 ล้านบัญชี หน้าตาของโปรแกรมนี้ อยู่ในรูปแบบเกมซิมูเลชัน (Simulation) 8 บิต ประเภทเดียวกับ Stardew Valley หรือ Animal Crossing ที่ให้ผู้ใช้งานสร้างตัวละครเข้าไปโลดเล่นใช้ชีวิตได้ในฉากต่าง ๆ ทั้งในออฟฟิศ ห้องเรียน หรือจะเป็นห้องประชุมจำลองแบบครบถ้วน

ทีมงาน Gather หวังอยากเข้ามาช่วยเติมเต็มการมีส่วนร่วมระหว่างกันให้ใกล้เคียงกับสภาพแวดล้อมจริงมากที่สุด โดยใช้กิมมิกความน่ารักของเกมมาช่วยลดความเหนื่อยเพลียจากการประชุมออนไลน์อันยาวนาน ผ่านการพยายามสร้างเมตาเวิร์ส (Metaverse) หรือโลกเสมือนจริงด้วยภาพและสถานการณ์เหมือนที่ใช้ในเกม โดยเสียงจากผู้ใช้งานจริงอย่างทีมงานของนิตยสาร Forbes กล่าวว่า “แทนที่จะเข้าและออกจากการประชุมไปแบบตัดสายด้วย Zoom แต่ Gather นั้นเป็นธรรมชาติมากกว่า เพราะเรายังเดินไปมาในห้อง และอยู่ร่วมกันได้เหมือนเดิม”

โลกของ Gather ถูกออกแบบมาให้ใกล้เคียงกับการใช้ชีวิตมากที่สุด ไม่ต่างจากการเข้าห้องเรียนหรือเข้าออฟฟิศตามปกติ เช่น เมื่อจะคุยกับใคร ต้องกเดินไปใกล้ ๆ คนนั้น มีไอเซนส่วนตัวที่จะตัดเสียงรบกวนจากคนอื่นอัตโนมัติ ห้องประชุมที่แยกออกไปต่างหากเป็นสัดส่วน และบอร์ดสำหรับการทำงานร่วมกัน หรือแม้แต่มุมพักผ่อนด้วยมินิเกม

ซึ่งห้องทำงานใน Gather ก็มีหลายรูปแบบที่สร้างสรรค์ขึ้นให้สอดคล้องกับการใช้งานและความต้องการของผู้ใช้บนแผนที่แบบ 2D มีทั้งออฟฟิศแบบโมเดิร์น ห้องประชุมแบบวินเทจ ห้องเรียนสุดเก๋ หรือใครอยากเปลี่ยนบรรยากาศไปทำงานในสวนก็ยังได้ ที่สำคัญยังสามารถปรับแต่งห้อง จัดโต๊ะทำงาน เติมนเฟอร์นิเจอร์ หรือเสริมอุปกรณ์จำเป็นอย่างไฟล์งาน ภาพ และลิงก์วิดีโอได้ตามฟังก์ชันที่ต้องการใช้ หรือจะเซ็ทอัพมิตติ้งเล็ก ๆ แบบออนไลน์เพื่อใช้เป็นช่องทางสำหรับการเฉลิมฉลอง ปาร์ตี้วันเกิด หรืองานแต่งงานก็ได้

เพราะการทำงานทางไกล ไม่ได้หมายถึงการที่พนักงาน นักเรียน หรือคุณครูต้องรู้สึกโดดเดี่ยวกับการที่ต้องอยู่ห่างจากคนอื่น การใช้เกมเข้ามาเชื่อมกับการทำงาน การประชุม และการเรียน จึงเป็นอีกทางที่ช่วยเพิ่มการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างเพื่อนร่วมงาน ผ่อนคลายความตึงเครียด ลดความน่าเบื่อ และเพิ่มความสนุกไปพร้อม ๆ กัน โดยไม่มีเส้นกันระหว่าง “งาน” “เรียน” และ “เกม”



เรื่อง : ศิริลักษณ์ ภูวาว แสงอุษา ยิ่งคงดี ศิริสกุล มยุรีสุวรรณ และ สมพร บงบุตร



## FEATURED SERIES

### สควิดเกม เล่นลุ้นตาย (Squid Game)

โดย Netflix

สควิดเกม เล่นลุ้นตาย ซีรีส์สัญชาติเกาหลีที่กำลังขึ้นครองอันดับสูงสุดบนเน็ตฟลิกซ์ในเวลานี้ เปิดตัวด้วยเรื่องราวของกลุ่มคนที่มีสถานภาพแตกต่างกัน แต่พวกเขากลับมีจุดร่วมเดียวกัน คือปัญหาหนี้สิน นอกจากซีรีส์นี้จะส่งมอบความลุ้นระทึกให้กับคนดูในทุกตอนแล้ว ยังสอดแทรกความรู้เรื่องพฤติกรรมของคนติดเกมหรือติดพนัน โดยผู้เล่นจะเกิดความรู้สึกเพลิดเพลินและพึงพอใจเมื่อได้รับชัยชนะ และต้องการเอาชนะเพิ่มขึ้นอีกจึงจะรู้สึกพึงพอใจเท่าเดิม และเมื่อบรรลุเป้าหมายแล้ว ก็จะมีความต้องการเล่นเกมในระดับที่สูงขึ้นไปอีก หากไม่ได้รับการตอบสนองอย่างที่ต้องการ ผู้เล่นก็จะเกิดอารมณ์รุนแรงก้าวร้าว คล้ายการติดสารเสพติด กระทั่งนำมาสู่จุดมืดดำของชีวิตในที่สุด

ซีรีส์เรื่องนี้ยังตีแผ่ปัญหาทางสังคมที่เป็นสากลอย่างเรื่องความเหลื่อมล้ำของสถานะและฐานะระหว่างคนรวยและคนจน ตามคำที่พูดกันในหมู่วัยรุ่นเกาหลีว่า นรกไซซอน หรือ Hell Joseon (헬조선) ที่บ่งบอกว่า “นรกไม่ใช่สถานที่ แต่คือผู้คน” วัยรุ่นแดนโสมจำนวนมากเติบโตมาพร้อมกับความคาดหวังจากทั้งครอบครัวและสังคม ที่บีบคั้นให้พวกเขาต้องตะเกียกตะกายแข่งขันกันเรียนหนังสืออย่างหนัก จนไม่มีเวลาพักผ่อนเล่นสนุกอย่างที่ควรจะเป็น ทั้งหมดก็เพียงแค่เพื่อสร้างบันไดสู่ความมั่งคั่งและร่ำรวยในอนาคต ซึ่งระบบทุนนิยมเช่นนี้ ไม่ได้เกิดขึ้นแค่ที่เกาหลีเพียงที่เดียวเท่านั้น แต่อิทธิพลของมันยังแผ่กระจายไปทั่วโลก ซีรีส์เรื่องนี้จึงน่าจะเป็นกระจกบานใหญ่ที่สะท้อนความจริงของคนทั้งโลกได้อย่างชัดเจนแจ่มแจ้ง ผ่านการละเล่นของเด็ก ๆ ที่บัดนี้ไม่ได้หยุดอยู่ที่ความสนุกอีกต่อไป

...แล้วคุณล่ะ ถ้าหากมีคนชวนเล่นเกมเพื่อแลกกับเงินจำนวนมาก แต่เป็นเกมที่ต้องแลกด้วยชีวิต คุณจะเล่นไหม?



## ARTICLE

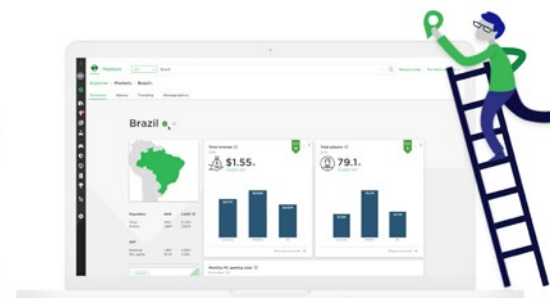
### อุตสาหกรรมเกมของโลกใหญ่ขนาดไหน? ประเทศไทยอยู่ส่วนไหนของมูลค่าตลาด

อุตสาหกรรมเกม นับได้ว่ามีอัตราการเติบโตอย่างต่อเนื่อง โดยทุกปีจะมีเกมถูกผลิตออกสู่ตลาดมากกว่า 5,000 เกม สร้างรายได้สูงถึง 1.59 แสนล้านเหรียญสหรัฐ หรือประมาณ 4.9 ล้านล้านบาทไทย ด้านอุตสาหกรรมเกมของไทยเองก็ถือว่าเติบโตอย่างต่อเนื่อง มีจำนวนผู้เล่นคิดเป็น 41% ของประชากรภายในประเทศ แต่เกมส่วนใหญ่ที่ได้รับความนิยมกลับเป็นเกมที่ต่างชาติพัฒนาขึ้น เพราะปัญหาของเกมไทยคือ “ขาดความร่วมมือ” แต่ถึงอย่างนั้นตลาดเกมไทยเองก็เคยประสบความสำเร็จในการสร้างเกมออกสู่ตลาดสากล จนทำให้มีกลุ่มนักลงทุนต่างชาติทุ่มเงินสนับสนุนให้สร้างภาคต่ออย่างเกม “Home Sweet Home” มาแล้ว ซึ่งการจะพัฒนาวงการเกมไทยให้เติบโตต่อไปได้ ต้องมีการช่วยเหลือจากหลายหน่วยงาน ทั้งภาครัฐและเอกชน ซึ่งจะเป็นการยกระดับและเกิดการสร้างรายได้จากอุตสาหกรรมเกมได้อย่างมหาศาล

## WEBSITE

newzoo.com

เว็บไซต์ Newzoo (นิวซู) คือผู้ให้บริการชั้นนำด้านข้อมูลเชิงลึกของอุตสาหกรรมเกมและการอีสปอร์ต โดยมีบริการข้อมูลแก่ผู้ที่อยู่ในอุตสาหกรรมอย่างรอบด้าน อาทิ ปริมาณรายได้จากอีสปอร์ต พฤติกรรมผู้บริโภค การให้บริการค่าบริการ รวมถึงกรณีศึกษาที่ช่วยให้เห็นภาพรวมของอุตสาหกรรมมากขึ้น ฯลฯ ซึ่งโดยส่วนใหญ่เป็นข้อมูลที่เก็บรวบรวมมาจากผู้ใช้งานจริงทั่วโลก ทั้งยังมีรูปแบบการนำเสนอที่น่าสนใจและเข้าใจได้ง่าย เช่น การนำเสนอข้อมูลแบบรายภูมิภาคและแบบภาพรวมของทั้งโลก ด้วยความครบถ้วนและน่าเชื่อถือของข้อมูลที่จัดทำโดย Newzoo จึงทำให้เว็บไซต์นี้เป็นอีกหนึ่งแหล่งรวมข้อมูลสำคัญที่ถูกนำไปใช้อ้างอิงโดยองค์กรและสื่อต่าง ๆ ที่อยู่ในวงการนี้อย่างสม่ำเสมอ



## BOOK

### ทฤษฎีเกม: ความรู้ฉบับพกพา

เพราะเกมเกิดขึ้นแทบในทุกสถานการณ์ของชีวิต ทั้งยังถูกนำไปปรับใช้ในหลากหลายศาสตร์ ตั้งแต่ เศรษฐศาสตร์ รัฐศาสตร์ การบริหารธุรกิจ สังคมวิทยา มานุษยวิทยา จิตวิทยา ปรัชญา ไปจนถึงชีววิทยา หนังสือเล่มนี้จะพาเราไปทำความเข้าใจพฤติกรรมของผู้เล่นเกมอย่างเจาะลึก พร้อมเผยให้เห็น “แก่นหลักของทฤษฎีเกม” ซึ่งแท้ที่จริงแล้วแทบจะแทรกซึมอยู่ในทุกกิจกรรมของมนุษย์ ตั้งแต่การคบหาใจของหนุ่มสาว ไปจนถึงการวางกลยุทธ์ทางธุรกิจ หลังอ่านหนังสือเล่มนี้จบแล้ว เชื่อว่าหลายคนน่าจะจะมีทักษะในการพยากรณ์พฤติกรรมของผู้คน และสิ่งที่เป็นไปในสังคมได้อย่างแม่นยำยิ่งขึ้น



# Nextiles™

## นวัตกรรมสิ่งทออัจฉริยะสำหรับเกมเมอร์สายบูฟ

เรื่อง : มนต์นภา พานิชเกรียงไกร

อีกหนึ่งทางเลือกที่น่าสนใจที่ช่วยเสริมสร้างพัฒนาการและความสนุกสนานให้กับชีวิตได้ทุกเพศทุกวัย คงหนีไม่พ้นในเรื่องของ “เกม” แต่เพราะความบันเทิงของการเล่นเกมไม่ได้จำกัดเพียงแค่การนั่งกดปุ่มอยู่หน้าจอเท่านั้น

ดังนั้นนอกเหนือจากการออกแบบในส่วนเนื้อหาของเกมที่ต้องพัฒนาให้ถูกอกถูกใจคอเกมแล้ว ในทางอุตสาหกรรมยังมีอีกหลากหลายเทคนิคที่พัฒนาขึ้นด้วยเช่นกัน ไม่ว่าจะเป็นเทคโนโลยีโลกเสมือนและอุปกรณ์เสริม (Game Devices) ต่าง ๆ ที่มีส่วนสำคัญในการช่วยเสริมประสบการณ์ให้กับผู้เล่นได้รู้สึกท้าทายและใกล้ชิดความสมจริงมากที่สุด อย่างเช่น มอเตอร์ในจอยเกมเพื่อสร้างแรงสั่นและแรงต้านในการควบคุมเกมหรือเซ็นเซอร์รับรู้การเคลื่อนไหวเพื่อให้บังคับเกมได้อย่างธรรมชาติมากขึ้นแทนการกดปุ่ม แต่ถึงอย่างนั้น เทคโนโลยีเหล่านี้ก็ยังคงมีข้อจำกัดที่ทำให้บางครั้งการควบคุมไม่ตรงตามการเคลื่อนไหวจริง ทั้งยังมีสายเชื่อมต่อมากมายหรือหากเป็นระบบไร้สาย ก็อาจมีการขาดหายหรือการสะดุดของสัญญาณได้

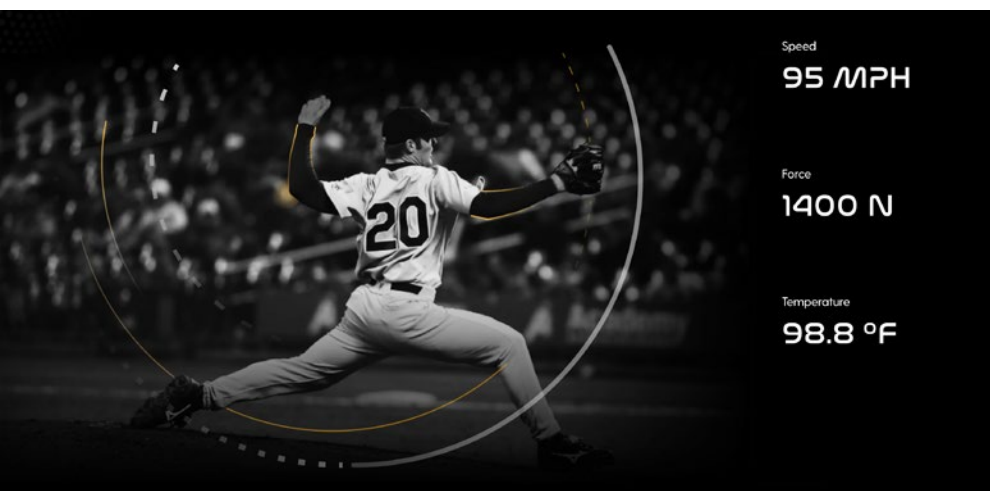
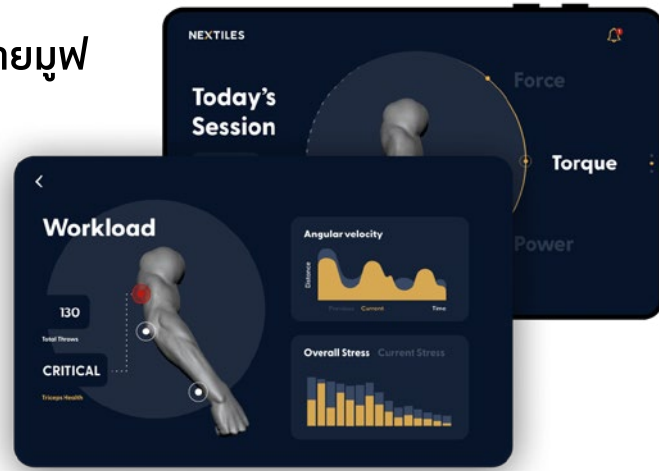
ล่าสุด กลุ่มนักวิจัยจากสถาบันเทคโนโลยีแมสซาชูเซตส์ (MIT) และมูลนิธิวิทยาศาสตร์

แห่งชาติสหรัฐอเมริกา (National Science Foundation) จึงได้ร่วมกันพัฒนาสิ่งทออัจฉริยะที่ชื่อว่า Nextiles™ (MC1021401) ให้ผู้เล่นเกมสามารถสวมใส่ได้โดยตรง โดยไม่ต้องใช้สายรัดติดตั้งอุปกรณ์เซ็นเซอร์ที่เทอะทะเพิ่มเติม ซึ่งสิ่งทอนี้จะมีการปักวงจรอิเล็กทรอนิกส์ลงบนเนื้อผ้า เช่น ผ้า โพลีเอสเตอร์ สแปนเด็กซ์ ที่ผ่านการเคลือบผิวให้สามารถรับแรงได้สูงขึ้นและทนทานต่อสภาพแวดล้อมได้มากกว่าเดิมด้วยเทคนิคเฉพาะเหล่านี้จึงทำให้ชุดสามารถตรวจจับแรงกระทำหรือการเคลื่อนไหวต่าง ๆ ของผู้เล่นสวมใส่ได้ ไม่ว่าจะเป็นทิศทางการเคลื่อนที่ ความเร็ว ระยะทาง แรงที่ใช้ การยืด อัดราเร็ว

และแรงกด เพื่อให้เซ็นเซอร์สามารถตรวจจับข้อมูลชีวมิติและชีวกลศาสตร์ได้อย่างแม่นยำ บริษัทยังได้พัฒนาระบบที่เชื่อมต่อข้อมูลเข้ากับ API (Application Programming Interface) เพื่อให้เป็นระบบติดตามและจัดเก็บชุดข้อมูลที่ครบถ้วน โดยสามารถเลือกรูปแบบการบันทึกข้อมูลทั้งบนระบบคลาวด์และในหน่วยความจำของอุปกรณ์ ทั้งนี้ข้อมูลต่าง ๆ จะถูกส่งผ่านบลูทูธได้ทันทีด้วยความถี่มากกว่า 100 ครั้งต่อวินาที และบริษัทกำลังจะยกระดับไปใช้เทคโนโลยี 5G เพื่อการเชื่อมต่อไร้สายที่เร็วแรงยิ่งขึ้น อีกทั้งยังสามารถนำไปซักรีดเพื่อใช้งานซ้ำได้มากกว่า 20 ครั้งโดยไม่สูญเสียประสิทธิภาพและสามารถใช้งานได้ต่อเนื่องสูงสุดถึง 48 ชั่วโมงต่อการชาร์จแบตเตอรี่เพียงหนึ่งครั้ง

ความท้าทายของสิ่งทออัจฉริยะนี้ไม่เพียงแต่สามารถมอนิเตอร์วัดค่าสิ่งต่าง ๆ จากการเคลื่อนไหวของร่างกาย แต่ยังสามารถนำไปบูรณาการร่วมกับศาสตร์อื่น ๆ ได้อีกมากมาย ไม่ว่าจะเป็นในทางการแพทย์ การกีฬา หรือแม้แต่อุตสาหกรรมเกม ในอนาคตเราจึงอาจได้เห็นภาพการแข่งขันเกมกีฬาออนไลน์ที่เกิดจากการเคลื่อนไหวจริงของผู้เล่น หรือนวัตกรรมสุดล้ำอื่น ๆ เพิ่มเติมที่จะเข้ามาช่วยเติมเต็มจินตนาการให้สมจริงได้มากยิ่งขึ้น [CT](#)

ที่มา : “MC1021401 Nextiles™” จากฐานข้อมูลวัสดุออนไลน์ Material ConneXion® และ nextiles.tech



สามารถสืบค้นข้อมูลวัสดุและนวัตกรรมเพิ่มเติมได้ที่ [tcidcmaterial.com/th](http://tcidcmaterial.com/th) และ [materialconnexion.online](http://materialconnexion.online) หรือสอบถามข้อมูลเพิ่มเติมได้ที่ E-mail : [infomaterials@cea.or.th](mailto:infomaterials@cea.or.th) / Line Official : @TCDC



# THE SIMS 4 ECO LIFESTYLE มาสร้างเมืองของเราให้น่าอยู่กันเถอะ!

เรื่อง : ปิยะพร สวัสดิ์สิงห์

หากพูดถึง The Sims เกมฮอตฮิตตลอดกาลของเหล่าเกมเมอร์เจนวายเสมอมา เราคงนึกถึงการจำลองชีวิตเสมือนที่ออกแบบสิ่งต่าง ๆ ได้ตามที่นึกคิดหรือจินตนาการ ซึ่งไม่ว่าจะทำออกมาทีภาค ก็ได้รับการตอบรับอย่างดีจากทั่วโลกมาโดยตลอด และถ้านับตั้งแต่ที่ The Sims ถูกสร้างขึ้นโดย วิลเลียม วรล์ฟ วิลล์ ไรต์ หรือ Will Wright นักออกแบบเกมชาวอเมริกัน ก่อนจะเริ่มต้นวางจำหน่ายจนเป็นที่รู้จักเป็นครั้งแรกเมื่อ 4 กุมภาพันธ์ ปี 2000 จนถึงเวลานี้ก็เป็นเวลานานเกินสองทศวรรษแล้วที่ The Sims อยู่กับเราและยังคงมีพัฒนาการต่อเนื่องเรื่อยมา

The Sims 4 Eco Lifestyle คือภาคเสริมของ The Sims ภาค 4 ที่เปิดตัวเมื่อกลางปี 2020 ฝีมือของจอร์จ พิกูลา (George Pigula) โปรดิวเซอร์มือดีของ The Sims ในภาคนี้มีความพิเศษตรงตามเทรนด์ของโลกที่เน้นการนำเสนอแนวคิดการใส่ใจและเป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม โดยจำลองชีวิตที่เมืองชายฝั่งทะเลเอเวอร์กรีน ฮาร์เบอร์ (Evergreen Harbor) ซึ่งเป็นเมืองที่ทุก ๆ การกระทำของพลเมืองจะส่งผลโดยตรงกับสภาพแวดล้อม ทำให้พลเมืองชาวซิมส์ที่อาศัยอยู่ที่นี่ ต้องใช้ชีวิตอย่างใส่ใจต่อผลกระทบที่จะเกิดขึ้นกับสภาพแวดล้อมรอบตัว และยังมีทางเลือกมากมายที่จะช่วยให้ชุมชนเมืองที่อาศัยอยู่ดีขึ้นได้ ไม่ว่าจะเป็นการนำสิ่งของหรือทรัพยากรที่ทิ้งแล้วมาใช้ให้เกิด

ประโยชน์ใหม่ การเลือกใช้พลังงานทางเลือกในการผลิตอาหารด้วยตัวเอง ไปจนถึงการร่วมมือกันในกลุ่มเพื่อนเพื่อเปลี่ยนแปลงพื้นที่รอบ ๆ บ้านให้กลายเป็นพื้นที่แห่งการใช้ชีวิตแบบยั่งยืน

เกมจะเริ่มต้นให้ชาวซิมส์เลือกโซนที่อยู่อาศัยที่แบ่งเป็น 3 โซน คือ 1. Port Promise โซนท่าเรือแหล่งอุตสาหกรรมที่มีสภาพแวดล้อมเต็มไปด้วยมลพิษ อากาศไม่บริสุทธิ์ น้ำมีสารปนเปื้อน 2. Conifer Station โซนสภาพแวดล้อมที่ 3. Grims Quarry โซนสภาพแวดล้อมที่ดี เต็มไปด้วยพื้นที่สีเขียว เมื่อเลือกได้แล้ว ผู้เล่นจะสามารถมีส่วนร่วมในการสร้างโลกที่น่าอยู่ผ่านกิจกรรมต่าง ๆ ได้แก่ การอัพไซเคิลตู้คอนเทนเนอร์มาเป็นบ้าน การติดตั้งกังหันลมและโซลาร์เซลล์เพื่อใช้ผลิตพลังงานไฟฟ้าและน้ำประปาได้ด้วยตัวเองผ่านแผงพลังงานแสงอาทิตย์ กังหันลม และเครื่องเก็บหยดน้ำ การปลูกพืชผักสวนครัววางตั้งเพื่อใช้ผลิตอาหาร การรีไซเคิลวัสดุต่าง ๆ เพื่อนำมาทำเป็นเฟอร์นิเจอร์ ตกแต่งบ้าน และการสร้างพื้นที่ลาดฟ้าให้สัตว์ด้วยพืชพันธุ์ต่าง ๆ ไปจนถึงเรื่องแฟชั่นที่ตั้งแต่หัวจรดเท้าสามารถใช้เสื้อผ้าที่ผลิตจากวัสดุที่ปลูกขึ้นแล้ว เป็นต้น

นอกจากนี้ ก็ยังมีการร่วมสร้างการเปลี่ยนแปลงชุมชนที่เรียกว่า Neighborhood Action Plan ผ่านบอร์ดประกาศของชุมชน ซึ่งในทุกสัปดาห์จะ

มีกิจกรรมมากมายมาให้เลือกเข้าร่วม เช่น การรณรงค์ให้ติดตั้งวัสดุที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม สนับสนุนโครงการรักษโลก การสร้างพื้นที่ส่วนกลางซึ่งทุกคนสามารถใช้เพื่อสร้างสิ่งของหรือปลูกผักร่วมกัน หรือแม้กระทั่งการช่วยกันปรับภูมิทัศน์ของเมือง โดยชาวซิมส์จะเลือกสวมบทบาทอาชีพใดก็ได้ เช่น เป็นนักวางผังเมือง นักออกแบบโยธา หรือเป็นคนทำงานคราฟต์เพื่อผลิตข้าวของเครื่องใช้จากวัสดุที่ใช้แล้ว

และหากชาวซิมส์เลือกที่จะไม่ทำตามวิถีรักษโลก พวกเขาอาจจะต้องพบกับสภาพแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลงไป ทั้งการสะสมของขยะและระดับมลพิษในอากาศที่สูงขึ้น ซึ่งเกมก็ไม่ได้นับทำให้ผู้เล่นเลือกเพียงแค่หนทางแบบอีโคเท่านั้น แต่เปิดโอกาสให้เลือกเล่นในรูปแบบอื่นอย่างการใช้ชีวิตแบบอุตสาหกรรม ที่จะช่วยให้ผู้เล่นได้เห็นหลากหลายมุมมอง เพื่อทดลองความเป็นไปได้และผลลัพธ์อื่น ๆ เพราะในขณะที่ชาวซิมส์เดินทางออกสำรวจวิถีการใช้ชีวิตอย่างใส่ใจโลกนั้น พวกเขาจะพบกับโอกาสมากมายในการเรียนรู้การใช้ชีวิตแบบยั่งยืนและการร่วมมือกับชุมชนเพื่อบริหารทรัพยากรที่มีให้เกิดประโยชน์สูงสุด ซึ่งก็อาจเป็นแรงบันดาลใจให้พวกเขาเห็นคุณค่าของสิ่งแวดล้อมมากกว่าที่เคย และอยากลุกขึ้นมาลงมือทำสิ่งที่ได้เรียนรู้ในเกมนี้กับชุมชนที่พวกเขาอยู่จริง ๆ ก็เป็นไปได้ [CT](#)

ที่มา : วิถีชีวิตสีเขียว! เปิดตัวภาคเสริม The Sims 4: Eco Lifestyle โดย thisisgamesthailand.com / เผยภาคเสริมใหม่ อิมรักษโลก THE SIMS 4 ECO LIFESTYLE โดย gamelikesthesea.com / The Sims 4 Eco Lifestyle: 14 Details We Spotted in the Reveal โดย simscommunity.info / วิดีโอยูทูบ รีวิว The Sims 4 (ไทย) : Eco Lifestyle | ภาคเสริมของซิมส์รักษโลกและงานคราฟท์ โดย CAST FROM HOME





# เรื่องเล่น ๆ แต่เศรษฐกิจมหาศาล ในจักรวาลเกม

เรื่อง : พัชรา พัทธนิน

“วัน ๆ เอาแต่เล่นเกม” เสี่ยงบ่นปนเหนียวใจแบบนี้กำลังจะหมดไป เพราะเกมในปัจจุบัน “ยิ่งเล่นยิ่งโต” ทั้งในแง่การเติบโตของอุตสาหกรรมเกม และความเชี่ยวชาญของผู้เล่นที่จะช่วยสร้างรายได้ สร้างโอกาส และสร้างอาชีพใหม่ ๆ ที่ไปไกลกว่าคำว่า “เด็กติดเกม”

## เรื่องเล่น ๆ ไม่ใช่เล่น ๆ

อุตสาหกรรมเกมกลายเป็น “เรื่องเล่น ๆ” ที่ไม่ใช่ “เรื่องเล่น ๆ” อีกต่อไป เพราะปัจจุบันมูลค่าของตลาดไปไกลกว่าที่หลายคนคาดคิด โดยเมื่อเดือนพฤษภาคมที่ผ่านมา Newzoo.com แพลตฟอร์มวิจัยข้อมูลการตลาดและวิเคราะห์อุตสาหกรรมเกมชั้นนำของโลก ระบุว่า ภายในสิ้นปีนี้ทั่วโลกจะมีผู้เล่นเกมอยู่ 2.9 พันล้านคน ขณะที่ตลาดเกมจะมีมูลค่า 1.758 แสนล้านเหรียญสหรัฐ ซึ่งจะลดลงเล็กน้อยที่ -1.1% จากปี 2020 ที่มีมูลค่า 1.778 แสนล้านเหรียญ เนื่องจากผลกระทบจากโควิด-19 ได้กระตุ้นความสนใจอย่างมากในการเล่นเกมในทุกภูมิภาคและทุกแพลตฟอร์ม ทำให้ตลาดเกมทั่วโลกในปีที่แล้วเติบโตอย่างโดดเด่น



Artheland

nicorath

อย่างไรก็ตาม แม้ภาพรวมปีนี้ตลาดเกมทั่วโลกจะตกลงเล็กน้อย แต่ในระยะยาวนั้นจะยังคงโตขึ้นอย่างต่อเนื่อง โดย Newzoo.com คาดการณ์ว่า ตลาดเกมจะทะลุ 2 แสนล้านเหรียญในปี 2023 หรือในอีกเพียง 2 ปีข้างหน้านี้ ตามอัตราการเติบโตเฉลี่ยต่อปี (CAGR) ที่ +7.25%

สำหรับประเทศไทย จากผลการสำรวจข้อมูลอุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์ ของสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล (Depa) พบว่า ในปีที่ผ่านมา (2563) มูลค่าอุตสาหกรรมเกมมีอัตราการขยายตัวสูงชันประมาณ 14% คิดเป็นมูลค่า 29,000 ล้านบาท และคาดว่าในปีนี้ (2564) จะมีเม็ดเงินสะพัดประมาณ 33,000 ล้านบาท

## ระบบนิเวศเศรษฐกิจใหม่จากเกม

อุตสาหกรรมเกม ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของอุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์ กำลังเติบโตอย่างรวดเร็วตามการใช้ชีวิตของผู้บริโภคที่มีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา และการพัฒนาของเทคโนโลยีที่เป็นรากฐานสำคัญที่ทำให้อุตสาหกรรมเกมขยายตัวอย่างต่อเนื่อง นับตั้งแต่เกมตู้อาร์เคด เกมคอนโซล ไปจนถึงเกมบนสมาร์ตโฟนซึ่งเป็นตัวขับเคลื่อนให้อุตสาหกรรมเกมเติบโตอย่างรวดเร็วในช่วงไม่กี่ปีที่ผ่านมา เนื่องจากเกมบนสมาร์ตโฟนทำให้การเล่นเกมเข้าถึงผู้บริโภคได้ทุกเพศทุกวัยโดยผู้เล่นไม่จำเป็นต้องลงทุนซื้ออุปกรณ์เพื่อเล่นเกม โดยเฉพาะ ยังมีโมเดลธุรกิจแบบ free-to-play ทำให้ผู้เล่นเกมสามารถดาวน์โหลดและเล่นได้โดยไม่ต้องเสียค่าใช้จ่าย จึงดึงดูดผู้เล่นเกมรายใหม่ได้มาก รวมถึงมีการนำเทคโนโลยีใหม่ ๆ มาใช้

ในเกม เช่น Augmented Reality (AR), Virtual Reality (VR) และ Cloud Gaming ที่ช่วยสร้างประสบการณ์การเล่นเกมที่สะดวกและสนุกมากยิ่งขึ้น

เมื่อเดือนกุมภาพันธ์ที่ผ่านมา ศูนย์วิจัยอีไอซี (Economic Intelligence Center - EIC) ธนาคารไทยพาณิชย์ ได้นำเสนอรายงาน “เกม สื่อบันเทิงแห่งยุคดิจิทัล” ระบุว่า เกมในปัจจุบันเป็นอุตสาหกรรมบันเทิงที่สร้างรายได้สูงกว่าอุตสาหกรรมภาพยนตร์และเพลง ในปี 2019 รายได้ของอุตสาหกรรมเกมโลกมีมูลค่าราว 1.46 แสนล้านเหรียญ คิดเป็นกว่า 3 เท่าของมูลค่าบ็อกซ์ออฟฟิศทั่วโลกในปีเดียวกัน และมากกว่ามูลค่าอุตสาหกรรมเพลงทั่วโลกเกือบ 2 เท่า

การเติบโตนี้ นอกจากได้รับปัจจัยสนับสนุนจากการแพร่ระบาดของโควิด-19 ที่ทำให้หลายคนหันมาเล่นเกมกันมากขึ้นในช่วงล็อกดาวน์ และการออกคอนโซลรุ่นใหม่ของ Xbox และ PlayStation เมื่อช่วงปลายปี EIC ก็ยังประเมินถึงปัจจัยอื่น ๆ ที่ทำให้อุตสาหกรรมเกมมีความก้าวหน้าอย่างมาก คือการที่เกมกลายเป็นพื้นที่สังสรรค์ออนไลน์ 24 ชั่วโมง ที่เอื้อให้เกิดการชักชวนกลุ่มเพื่อนเข้ามาเล่นด้วย ส่งผลให้มีจำนวนผู้เล่นมากขึ้น เกิดเอ็นเกจเมนต์ของธุรกิจทั้งที่เกี่ยวข้องและไม่เกี่ยวข้องกับตัวเกมให้มาอยู่ในระบบนิเวศ (Ecosystem) ของเกมมากขึ้นกับอีกปัจจัยหนึ่งคือการขยายตัวของอีสปอร์ตที่ช่วยขยายระบบนิเวศของอุตสาหกรรมเกมให้กว้างไกลมากขึ้นไปอีก

ทั้งนี้ EIC ยังระบุว่า โมเดลธุรกิจแบบดิจิทัลของเกมเอื้อให้นักพัฒนาเกมสามารถสร้างรายได้หลากหลายรูปแบบ ไม่ว่าจะเป็นการขายสินค้าดิจิทัลในเกม การขายระบบสมาชิก การขายโฆษณา รวมถึงการนำเนื้อหาหรือคาแรกเตอร์ในเกมไปต่อยอดผลิตเป็นสื่อบันเทิงชนิดอื่น เช่น ภาพยนตร์ เพลง สินค้าที่ระลึก ของเล่นจากเกม ฯลฯ

## ต่อยอดความเป็นของเด็กติดเกม

ควบคู่ไปกับการเติบโตของธุรกิจ ผู้เล่นเกมก็ยิ่งก่อเกิดหนทางสร้างอาชีพใหม่ ๆ จากแพชชันในการเล่น

อิม-พลวัต ดีอันกอง คือหนึ่งในคนที่แปลงความคลั่งไคล้ในเกมผลักดันให้เขากลายมาเป็นซีอีโอบริษัทสตาร์ทอัพ ผู้พัฒนาเกม Artheland ของตัวเอง ในวัย 26 ปี

จากอดีตเด็กติดเกมที่ใช้เวลาส่วนใหญ่ไปกับการเล่นเกมจนถึงขั้นอยากทำเกมขึ้นมาเป็นของตัวเองอย่างจริงจัง เขาเริ่มต้นเรียนรู้การเขียนโค้ดทำ Visual Graphic และการเขียนเว็บไซต์ด้วยตัวเองจากยูทูบและอินเทอร์เน็ตตั้งแต่เรียนชั้นมัธยม จากนั้นก็เข้าสู่อการเรียนในสาขาวิชาเทคโนโลยีมีลตมีเดียและการสร้างภาพเคลื่อนไหวที่มหาวิทยาลัยแม่ฟ้าหลวง เพื่อทำฝันให้เป็นจริงทดลองออกแบบเขียนเกมของตัวเองและนำมาเล่นกันเองในกลุ่มเพื่อน จนมีโอกาสได้พัฒนาเกม Artheland เพื่อทำโปรเจกต์ส่งอาจารย์เมื่ออยู่ชั้นปีที่ 3 และนั่นก็กลายเป็นผลงานเกมต้นแบบที่นำเขาเข้าไปสู่เวทีประกวดไอเดียนวัตกรรมสำหรับเยาวชนในโครงการ Startup Thailand League ของสำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ (NIA) จนสามารถคว้าทุนก้อนแรกมาได้จากเวทีดังกล่าวแล้วต่อยอดเชิงพาณิชย์ด้วยการจัดตั้งเป็นบริษัท อิมเมจ เอนจิน จำกัด ร่วมกับเพื่อน ๆ และรุ่นน้องที่มีฝันเดียวกัน

Artheland เป็นเกม PC แนววางแผนกลยุทธ์ มีความแฟนตาซีในสไตล์ยุโรปยุคกลาง ผู้เล่นจะได้รับบทบาทผู้นำหมู่บ้าน วางแผนแก้ไขทุกหาทั้งการโจมตีจากข้าศึก สัตว์ป่า รวมถึงการจัดสรรทรัพยากรภายในเมือง แล้วพัฒนาหมู่บ้านให้ขยายใหญ่โตขึ้นเรื่อย ๆ ปัจจุบันกำลังอยู่ระหว่างการพัฒนาเวอร์ชัน 3 โดยตั้งเป้าหมายไว้ว่าน่าจะขายได้ขั้นต่ำ 32,000 ชุดเมื่อนำออกวางจำหน่าย





Home Sweet Home

ในราคาชุดละ 450 บาท ซึ่งนั่นหมายถึงว่าเขาจะสร้างรายได้ได้ประมาณ 14-15 ล้านบาทเลยทีเดียว

อีกเทรนด์อาชีพที่เด็กรุ่นใหม่ให้ความสนใจอันดับต้น ๆ ก็คือ แคลสเตอร์ หรือนักแคสต์เกม รวมไปถึงยูทูเบอร์สายเกม ปัจจุบันมีนักแคสต์เกมที่มียอดผู้ติดตามหลักล้านในยูทูปหลายคน แต่หากพูดถึงนักแคสต์เกมเบอร์หนึ่งที่มียอดผู้ติดตาม 10 ล้านเป็นคนแรกของไทย (ปัจจุบัน 12 ล้านคน) ก็ต้องเป็นเธอคนนี้ ZBING Z. หรือ แป้ง-นัยรัตน์ ธนไวยโกเศศ ซึ่งเติบโตจากเด็กติดเกมในสายตาของแม่ จนอยากลุกขึ้นมาพิสูจน์ตัวเองว่าแคสต์เกมก็เป็นงานที่หาเลี้ยงชีพได้

ZBING Z. มีสไตล์การพากย์เกมในแบบเฉพาะตัว คือ ความน่ารัก สนุกสนาน ร่าเริง สดใส ใช้ภาษาสุภาพ และความเป็นแบบอย่างที่ดีที่ถูกสอดแทรกเข้าไปในวิดีโอมากกว่า 2,000 คลิป มียอดคนดูสูงถึง 28 ล้านวิว เธอเป็นหนึ่งในคนไทยที่ได้รับโล่ Diamond Play Button ที่ทางยูทูปมอบให้เฉพาะช่องที่มีผู้ติดตามถึง 10 ล้านคนหรือมากกว่าเท่านั้น นอกจากนี้เธอยังได้รับเชิญไปให้ความรู้เกี่ยวกับอาชีพยูทูเบอร์และเกมแคสต์ตามสถานประกอบการศึกษาต่าง ๆ เพราะปัจจุบันมีเด็กจำนวนมากที่สนใจในอาชีพนี้ ขณะที่ตัวผู้ปกครองเองก็มีความเข้าใจ และมองเกมในด้านที่ดีขึ้น

ดังนั้น เกมทุกเกมแม้จะสร้างขึ้นเพื่อความบันเทิงเป็นหลัก แต่คุณค่าของเกมเหล่านั้นหากมี



Kingdoms Reborn

การนำเสนอในมุมมองที่สร้างสรรค์และสามารถแปลงความลุ่มหลงให้เป็นโอกาสในการหารายได้ก็ยังมีช่องทางอีกมากให้นักสร้างสรรค์ได้ต่อยอด

### เกมไทยบุกโลก

Home Sweet Home หรือเกมบ้านแสนสุข คือหนึ่งในเกมผจญภัยแนวสองขวัญใจโปรดักชันระดับ AAA ที่สร้างความหลงใหลจนรายได้เข้า “นิวรรณ์” (โลกที่ผู้เล่นอยู่) ในภาคแรกเมื่อปี 2560 ไปเกือบ 40 ล้านบาท กระแสตอบรับดีจนต้องปล่อยเกมภาค 2 Home Sweet Home: Survive ออกมา โดยในรอบ closed-beta ที่มีการปล่อยรหัสให้เข้าไปทดลองเล่นเกม ปรากฏว่า 2 ชม.มีรหัสที่เปิดให้ทดลองเล่นนั้นหมดภายใน 2 นาที

Home Sweet Home: Survive เปิดตัวไปเมื่อ 25 มีนาคมที่ผ่านมา และบริษัทอีกตราซีก กรู๊ป จำกัด (มหาชน) หรือ YGG ผู้พัฒนาเกมตั้งเป้าไว้ว่าจะพา Home Sweet Home เข้าสู่การอีสปอร์ตโลก โดยล่าสุดเกมสองขวัญใจเล่าเอา

ชีวิตรอดที่มียอดขายไปแล้วกว่า 100 ล้านก็อปปี้นี้ก็ได้จัดการแข่งขัน Home Sweet Home Asia Tournament 2021 ขึ้นมาโดยจะมีการแข่งขันรอบ Grand Final ระหว่างวันที่ 4-10 ตุลาคมนี้ กล่าวได้ว่า Home Sweet Home เป็นเกมสัญชาติไทยจากทีมผู้พัฒนาชาวไทยเกมแรกที่ยกระดับและสร้างมาตรฐานสากลในอุตสาหกรรมเกมไทยสู่เวทีอีสปอร์ตระดับโลกอย่างจริงจัง รวมถึงแสดงศักยภาพของผู้พัฒนาชาวไทยว่าไม่ได้ด้อยไปกว่าประเทศอื่น ๆ นอกจากนี้ตัวเกมก็ยังสามารถสร้างความสนใจในเรื่องภูตผีปิศาจได้อย่างน่าสนใจ ต่อยอดไปสู่การประชาสัมพันธ์และการสร้าง Soft Power ให้กับประเทศไทยได้อีกทางหนึ่งด้วย

Kingdoms Reborn คืออีกหนึ่งเกมไทยที่สร้างประวัติศาสตร์ด้วยยอดขายทะลุ 100 ล้านบาทภายในไม่ถึงปี (วางจำหน่ายครั้งแรกเดือนพฤศจิกายน 2563) ดิดชาร์ทขายดีในประเทศที่มีบริษัทพัฒนาเกมยักษ์ใหญ่อยู่แล้วอย่างสหรัฐอเมริกา

homesweethomegame.com

facebook.com/KingdomsRebornGame

และเยอรมนี โดยลูกค้า 90% บนแพลตฟอร์ม Stream เป็นอเมริกันและยุโรปตะวันตก สะท้อนถึงศักยภาพและฝีมือคนไทยในระดับสากล

Kingdoms Reborn เป็นเกมแนวบริหารจัดการการสร้างอาณาจักรที่ฟื้นตัวจากยุคน้ำแข็งและโรคระบาด ผู้รอดชีวิตมีหน้าที่สร้างอารยธรรมขึ้นมาใหม่ เริ่มต้นจากหมู่บ้านเล็ก ๆ พัฒนาจนเป็นเมืองและอาณาจักรที่ยิ่งใหญ่อีกครั้งด้วยพีเจอร์ต่าง ๆ ในไอเฟนเวิร์ลด์ที่มีให้เลือกถึง 7 ระบบชีวโนวจะเล่นคนเดียวหรือแข่งขันกับเพื่อนแบบเรียลไทม์ในโหมดมัลติเพลเยอร์ก็ได้

ประเด็นที่น่าสนใจคือ เกมนี้เป็นผลงานของคนเพียงคนเดียวคือ อิทธิพน ดำเนินขานวนิชย์ นักออกแบบเกมดิจิทัลปริญญาเอกจาก MIT สหรัฐอเมริกา ที่เปลี่ยนเส้นทางนักวิทยาศาสตร์นิวเคลียร์มาเป็นคนทำเกม โดยใช้เวลา 3 ปีกว่าในการพัฒนาความฝันที่จะสร้าง Tech Company ให้แข็งแกร่งเทียบเท่าต่างชาติ และนำรายได้เข้าประเทศได้

ทั้งนี้ เนนิน อนันต์บัญชาชัย นายกสมาคมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์เกมไทย (TGA) เคยให้สัมภาษณ์กับ Creative Thailand เมื่อเร็ว ๆ นี้ว่า จุดแข็งของอุตสาหกรรมเกมไทยก็คือ “คน” เรามีบุคลากรทำงานร่วมกับบริษัทเกมยักษ์ใหญ่ของโลกมากมาย อย่างเช่น Activision Blizzard,

Electronic Arts (EA), Ubisoft ในช่วง 3 ปีที่ผ่านมาเกมของคนไทยยังได้รับรางวัลระดับสากลมากขึ้น สะท้อนถึงผลงานมีคุณภาพของคนไทย และมีเกมที่ออกสู่ตลาดต่างประเทศได้ เช่น Home Sweet Home, TimeLie, Fallen Knight และ Bounty Brawl รวมถึง Kingdoms Reborn ที่คว้าไปถึง 4 รางวัลจากงาน Bangkok International Digital Content Event (BIDC 2021)

### E-Sport : ยุกระดับเกมสู่กีฬาสากล

ท่ามกลางความนิยมเล่นเกมที่มีอยู่มหาศาล เกมออนไลน์และออฟไลน์ได้กลายเป็นกีฬาอดนิยามอันดับ 1 ของโลกที่ได้รับความสนใจไม่แพ้การฟุตบอล จนได้รับการบรรจุเป็นกีฬาอีกหนึ่งประเภทมีทัวร์นาเมนต์ใหญ่ ๆ มากมาย เช่น

- **Arena of Valor World Cup (AWC)** อีสปอร์ตเกมมือถือประเภท MOBA ในเกม RoV ที่ทีม Dtac x Talon (DTN) จากประเทศไทยสามารถคว้ารางวัลชนะเลิศพร้อมเงินรางวัล 200,000 เหรียญสหรัฐมาครองในปีนี้

- **Apex Legends Global Series Championship** สนามประลองที่มีเงินรางวัลรวม 3 ล้านเหรียญเป็นเดิมพันจากเกม Apex Legends

- **PUBG Mobile Global Championship (PMGC)** การแข่งขันระดับโลกที่ปีนี้เงินรางวัล 6 ล้านเหรียญเป็นเดิมพัน โดยจะมีขึ้นในเดือนพฤศจิกายน 2021 - มกราคม 2022

- **Dragon Ball FighterZ World Tour** เกมต่อสู้ซึ่งความเป็นเจ้ายุทธภพที่นอกจากเงินรางวัลก็ยังมีถ้วยชนะเลิศ FighterZ เป็นรูปเทพเจ้ามังกร ล้อมรอบตราถ้ำนอนบอล พร้อมโลโก้ “Dragonball FighterZ” ที่เป็นสุดยอดปรารถนาของทั้งแฟนเกม แฟนการ์ตูน และนักสะสม นอกจากนี้ ซีเกมส์ 2019 ที่ฟิลิปปินส์ก็นับเป็นครั้งแรกที่อีสปอร์ตมีการมอบเหรียญรางวัลในการแข่งขันกีฬาที่รับรองโดยคณะกรรมการโอลิมปิกสากล หลังจากที่ได้จัดมาแล้วในลักษณะกีฬาสาธิตในการแข่งขันเอเชียนเกมส์ 2018 ที่อินโดนีเซีย และจะเข้าสู่โหมดการแข่งขันชิงเหรียญรางวัลเช่นเดียวกับกีฬาอื่น ๆ เป็นครั้งแรกของเอเชียนเกมส์ ที่เมืองหางโจว ปี 2022

สำหรับในประเทศไทย หลังจากรับการประกาศรับรองจากกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬาให้บรรจุเป็นอีกหนึ่งชนิดกีฬา วงการอีสปอร์ตก็ตื่นตัวเป็นอย่างมาก ปัจจุบันเกิดรายการแข่งขันมากมายที่หวังจะปั้นนักกีฬาอีสปอร์ตดาวรุ่งไปแข่งขันในรายการเมเจอร์ลีกทั้งในระดับประเทศและนานาชาติ อย่างเช่น กันตนากรู๊ปได้ร่วมกับการริกา ผู้ให้บริการเกมออนไลน์ และเจ้าของ Garena World เกมการแข่งขันอีสปอร์ตที่ยิ่งใหญ่ที่สุดภูมิภาคอาเซียน เปิดตัวรายการ King of Gamers ในรูปแบบรายการเรียลไทม์อีสปอร์ตครั้งแรกของโลก และจัดต่อเนื่องมาจนถึงซีซั่น 4 แล้วในปัจจุบัน ขณะที่ Plan-B บริษัทผู้ผลิตสื่อโฆษณาออนไลน์ ก็มีการจัดแข่งขันอีสปอร์ตฟุตบอล หรือ E-LEAGUE ขึ้นในประเทศไทย ซึ่งได้เสียงตอบรับจากแฟน ๆ เกมฟุตบอลและแฟนไทยลีกอย่างสูง นับเฉพาะปีที่แล้วมียอดคนดูมากกว่า 14 ล้านวิว และมียอดรับชมรวมกว่า 21 ล้านนาที โดยทาง Plan-B มองว่า ตลาดอีสปอร์ตเป็นโมเดลกีฬาแห่งอนาคต และศตวรรษนี้ก็เป็นยุคที่ทุกกีฬาหลักของโลก โดยเฉพาะฟุตบอล ต่างแข่งขันกันใช้ซอฟต์แวร์มาสร้างตัวตนของทีมผ่านเกมอีสปอร์ต ขณะเดียวกันก็ได้ใช้ตัวเกมแทนสื่อกลางทำหน้าที่เชื่อมโยงสโมสรให้ขยับเข้าใกล้กับแฟนบอลมากกว่าเดิม



Roman Kozolapov





## NFT Games : เล่นเกมแถมได้คริปโต

ความก้าวหน้าของเทคโนโลยีทำให้เกิดนวัตกรรมใหม่ ๆ ไม่หยุดยั้ง โดยเฉพาะหลังการกำเนิดบล็อกเชน ที่ได้กลายมาเป็นพื้นที่ในการออกเงินดิจิทัล หลากหลายสกุลที่นำมาใช้ซื้อขายสินค้าและบริการ ได้มากขึ้นเรื่อย ๆ และยังมีพัฒนาต่อยอดมาสู่ เรื่องของ NFT (Non Fungible Token) ที่ทำให้ไฟล์ดิจิทัลมีลักษณะเฉพาะตัวมากขึ้น จนทำให้ การครอบครองชิ้นงานต่าง ๆ กลายเป็นของสะสม ดิจิทัลที่มีมูลค่าในรูปแบบของเหรียญ NFT ขึ้นมาได้ ทุกวันนี้มันักเล่นเกมจึงสามารถสร้างรายได้ที่ไม่ใช่เรื่องเล่น ๆ ผ่านการเล่นเกมกันได้ โดย ตัวอย่างเกม NFT ที่ประสบความสำเร็จ คือ Axie Infinity สัญชาติเวียดนามที่เปิดตัวในปี 2018 และ ได้รับความนิยมนอย่างมากโดยเฉพาะในสถานการณ์ โควิด-19

Axie Infinity เป็นเกมที่มีการเล่นคล้ายเกม ไปเกมอื่น ผู้เล่นต้องเลี้ยง "Axie" หรือมอนสเตอร์ ของตัวเองให้แข็งแรงเพื่อนำไปต่อสู้กับมอนสเตอร์ ของผู้เล่นคนอื่นได้ จุดเด่นของ Axie Infinity อยู่ที่ การเล่นเกมภายใต้คอนเซ็ปต์ Play to Earn ที่ผู้เล่น ได้รับผลตอบแทนหรือเงินจริง ๆ จากการทำ ธุรกิจต่าง ๆ ผ่านเหรียญ AXS เช่น การขายของ ชื่อสัตว์เลี้ยง

ทั้งนี้ มอนสเตอร์ของผู้เล่นก็คือ NFT ชิ้นหนึ่ง ยิ่งค่าพลังของมอนสเตอร์แข็งแรงมากเท่าไร ก็ยิ่งทำให้ราคาของ NFT ชิ้นนั้นสูงขึ้นตามไปด้วย อย่างเช่น ผู้เล่นชาวฟิลิปปินส์ จอห์น แอรอน โรมอส (John Aaron Romos) หรือ Magnus TV ที่สามารถซื้อบ้านได้ 2 หลังจากการเล่นเกมในวัย เพียง 22 ปีเท่านั้น

ความสำเร็จของเด็กหนุ่มธรรมดา ๆ ที่สร้าง รายได้เป็นกอบเป็นกำจากการเล่นเกมนี้ ช่วยพิสูจน์ ได้ว่าอุตสาหกรรมเกมสามารถสร้างโอกาสให้กับ คนทุกคนไม่ว่าจะมีภูมิหลังเช่นไร และความสำเร็จ ของ Axie Infinity ซึ่งรันอยู่บนระบบบล็อกเชน ของ Ethereum และออกแบบมาให้เงินดิจิทัลและ NFT เข้ามามีบทบาทอย่างมากในเกมนี้ ก็ได้ เป็นต้นแบบของเกมในลักษณะ Play to Earn ตามมาอีกมากมาย เช่น

- **Tower Star** (เปิดตัว 2019) เกมสร้าง ฟาร์มและเมือง ที่ผู้เล่นต้องจัดการฟาร์มของตัวเอง ตั้งแต่พื้นที่ฟาร์ม การจ้างคนมาดูแล ขายของ แลกเปลี่ยนสินค้ากับผู้เล่นอื่นทั่วโลก เพื่อได้อันดับ ก่อนสิ้นสุดระยะเวลาที่กำหนด ผู้ที่มีคะแนน ติดอันดับ 1-100 จะได้รับรางวัลเป็นเหรียญ GALA เพื่อนำไปแลกเปลี่ยนเป็นเงินจริง

- **Sorare** (เปิดตัว 2019) เกมฟุตบอลที่ให้ ผู้เล่นจัดทีมฟุตบอลและเลือกการ์ดนักเตะไป แข่งขันในลีก โดยอ้างอิงผลงานจากฟอร์มการเล่น ในชีวิตจริงของนักฟุตบอลภายในทีมที่เราจัดได้ โดยทางเกมได้รับลิขสิทธิ์ถูกต้องจากสโมสรฟุตบอล ชั้นนำต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็น Liverpool, Real Madrid, Paris Saint Germain และ Juventus เป็นต้น

- **MIR4** (เปิดตัว 2021) เกมแนว MMORPG ที่ผู้เล่นจะพบกับสงครามและความโกลาหลที่ เกิดขึ้นในอาณาจักรสองทวีปในตำนาน พร้อมระบบ 4 อาชีพที่มีให้เล่น และมีเรื่องราวของเศรษฐกิจ การค้า การล่าสัตว์เพื่อหาวัตถุดิบมาคราฟต์อาวุธ และอุปกรณ์

- **Illuvium** (เปิดตัวปลายปี 2021) เกม ต่อสู้แฟนตาซีแนวไอเฟนเวิร์ล 7 ภูมิภาค โปรดักชั่น ระดับ AAA เกมแรกบนระบบ Ethereum ว่าด้วย โลก Illuvium อันสวยงามและน่าอัศจรรย์ของ Illuvials สิ่งมีชีวิตโบราณที่มีพลังงานราวกับเทพ กว่า 100 แบบที่รอให้ผู้เล่นไปค้นพบและศึกษา ความสามารถ เพื่อช่วยให้อุปสรรคต่าง ๆ ไปได้ โดย Illuvial แต่ละตัวจะเป็น NFT ที่ผู้เล่นสามารถ รับ Ethereum ได้จากการขาย Illuvials



## รุ่งโรจน์ด้วย Streaming และ VR

อุตสาหกรรมเกมกำลังขยายตัวไปมากกว่า การเล่นเกม ด้วยความก้าวหน้าของเทคโนโลยี ทำให้พื้นที่ของเกมกลายเป็นส่วนขยายจากโลก ความจริง เป็นพื้นที่ที่ได้สื่อสารตัวตน ก่อให้เกิด สังคมและชุมชนใหม่ จนเกิดเป็นอภิจักรวาล (Metaverse)

การเติบโตของอุตสาหกรรมเกมที่มีแนวโน้ม ที่ดี ไม่เพียงแต่ทำให้บริษัทผู้พัฒนาเกมดั้งเดิม อย่าง Tencent, Sony, NetEase, Nintendo แข่งขันกันผลิตเกมคุณภาพดี แต่ในช่วงหลายปี มานี้กลุ่มบริษัทเทคโนโลยีขนาดใหญ่อย่าง Facebook, Apple, Google ต่างพยายามเข้าร่วม สนามแข่งขันกันถ้วนหน้า แม้แต่ค่ายสตรีมมิง บันเทิงอย่าง Netflix ที่มีข่าวเตรียมเสริมบริการ เกมในแอปฯ ให้กับสมาชิกเพิ่มเติมโดยไม่มี ค่าใช้จ่าย เราจึงได้เห็นการพัฒนา Cloud Gaming, Virtual Reality (VR) ตลอดจน AI พร้อมมอ บรูปแบบบริการมากมายเพื่อสร้างฐานแฟนเกม ผ่านประสบการณ์เร้าใจในการเล่นเกมที่ เป็นสิ่งที่ช่วยยืนยันว่าอุตสาหกรรมเกมมีความน่า สนใจเพียงใด

ผู้เชี่ยวชาญต่างมองว่า ความสามารถในการ สตรีมมิงวิดีโอเกมจะกระตุ้นให้นักพัฒนาเกม ทั้งรายใหญ่และรายเล็กแข่งขันกันเพื่อชิง ความรุ่งโรจน์ของเกม โดยเทคโนโลยีสตรีมมิง

และ VR จะกลายเป็นกระแสหลักของวงการเกม ในอีก 10 ปีข้างหน้า แวนตา VR จะมีน้ำหนัก เบาลง ใช้งานได้นานขึ้น และมีราคาที่ถูกทั่ว ไป เข้าถึงได้ง่ายขึ้น การเล่นเกมกราฟิกสวย ๆ ไม่จำเป็นต้องพึ่งพาพลังของฮาร์ดแวร์มากเท่าเดิมอีกต่อไป และจะมีความใกล้เคียงกับ CG ในภาพยนตร์ที่ เราเห็นในยุคนี้มากขึ้น นวัตกรรมของ Intel จะ ทำให้เกิดประสบการณ์การเล่นเกมที่สมจริงด้วย เฟรมเรตที่สูงขึ้นและจอแสดงผลที่ใหญ่ขึ้น

นอกจากนี้ การแพร่ระบาดของโควิด-19 ทำให้ยอดการเติบโตของโลกเสมือนจริงที่ เคยถูกทำนายไว้ว่าจะเกิดขึ้นในอีก 5 ปีข้างหน้า ได้เกิดขึ้นแล้วในปีที่ผ่านมา และในอนาคตเกมจะ เข้าไปเป็นส่วนหนึ่งของอุตสาหกรรมอื่น ๆ มากขึ้น เช่นวงการอสังหาริมทรัพย์ ที่จะใช้เกมเป็นสนาม ทดลองในการวางแผนและออกแบบการใช้งาน ของสถานที่ต่าง ๆ ก่อนลงมือสร้างจริง เกมจะ หลอมรวมโลกแห่งความเป็นจริงและโลกเสมือน ในแบบไร้รอยต่อ บทบาทเกมของออนไลน์ที่ นอกเหนือจากการให้ความบันเทิง ยังทำหน้าที่ เสมือนตลาดทางเศรษฐกิจ เป็นสิ่งเวียนกิจกรรม และเป็นศูนย์รวมทางสังคมขนาดใหญ่ที่ผู้คน เข้ามาเล่น ทำงานและใช้ชีวิตอยู่ในนั้น

เกมที่เคยถูกมองเป็นเรื่องเล่น ๆ จึงกลายเป็น เครื่องมือสำคัญที่จะนำไปสู่ความสำเร็จของ ระบบเศรษฐกิจเสมือนจริงในอนาคต **CT**

หมายเหตุ: บทความเรื่องนี้มีเป้าหมายเพื่อนำเสนอภาพรวมและแนวโน้มการพัฒนาของอุตสาหกรรมเกมเท่านั้น ไม่ได้มี เป้าหมายเพื่อเชิญชวนให้เกิดการเล่นเกมนอกระบบหรือแนะนำการลงทุนแต่อย่างใด

ที่มา : บทความ "Global Games Market to Generate \$175.8 Billion in 2021; Despite a Slight Decline, the Market is on Track to Surpass \$200 Billion in 2023" โดย Tom Wijman จาก <http://newzoo.com> / บทความ "อุตสาหกรรมเกม โตต่อเนื่อง 'ดีปี' คาดปีนี้จะทะลุ 3.3 หมื่นล้าน หนุนเศรษฐกิจดิจิทัลไทย" จาก <https://workpointtoday.com> / รายงาน "เกม สื่อบันเทิงแห่งยุคดิจิทัล" โดย ศูนย์วิจัยอีไอซี ธนาคารไทยพาณิชย์ (Economic Intelligence Center - EIC) / บทความ "เมื่อ PASSION อัปเดตเกม 'เด็กดีเกม' สู่อุตสาหกรรมเตรียมขายทั่วโลก" จาก [www.nia.or.th](http://www.nia.or.th) / บทความ "พลวัต ดิจิทัล จากเด็กดีเกมสู่การทำเกมกับเป้าหมายแปลงทุนล้านบาทให้เป็นเงิน 15 ล้านบาท" จาก [www.smethailandclub.com](http://www.smethailandclub.com) / บทความ "นักแคสเกม นักกีฬา E-Sport อาชีพใหม่ทำเงินของเกมนอเมอร์ เล่นแบ่งเด็กดีเกม" จาก [www.thairath.co.th](http://www.thairath.co.th) / บทความ "แบงก์ นัยรัตน์ ธนวิทย์โกศล นักแคสเกมที่มียอด Subscribe 10 ล้านคนแรกของไทย" / บทความ "นัยรัตน์ ธนวิทย์โกศล | เกมแคสเกมอันดับหนึ่งแห่งประเทศไทย" จาก [www.nia101faces.com](http://www.nia101faces.com) / บทความ "อิทธิพล ดำเนินขบวนการ" ผู้พัฒนา Kingdoms Reborn" จาก [www.thairath.co.th](http://www.thairath.co.th)





Fact & Figure : พื้นฐานความคิด

# ประวัติศาสตร์การเล่นเกมนิ เพราะมนุษย์ไม่เคยหยุดเล่น

เรื่อง : ณัฐชา ตะวันนาโชติ

ในยุคที่การเล่นเกมนิเป็นมากกว่ากิจกรรมยามว่าง โลกเสมือนหลายแห่งจึงเนืองแน่นไปด้วยผู้คนทีก้าวเข้าไปเก็บเลเวล ทำภารกิจ หรือสร้าง “ตัวละคร” เพื่อใช้ชีวิตในแบบทีโลกแห่งความเป็นจริงยังทำไม่ได้ ความก้าวหน้าของเทคโนโลยีทีผนวกกับความคิดสร้างสรรค์ของมนุษย์ ได้พาอาณาจักรแห่งการละเล่นนึ้เข้าสู่ยุคทียิ่งใหญ่ทีสุดยุคหนึ่งของประวัติศาสตร์ แทบทุกบ้านมีอุปกรณ์สำหรับเล่นเกมไม่รูปแบบใดทีรูปแบบหนึ่ง และตลาดเกมโลกกำลังทะยานมูลค่าสูงถึง 1.75 แสนล้านเหรียญสหรัฐ<sup>1</sup> แต่กว่าทีเราจะก้าวมาถึงจุดนึ้ได้เส้นทางและวิวัฒนาการเกมของมนุษย์ชาติต้องผ่าน “การเล่น” อะไรมาบ้าง เรามาย้อนสำรวจกัน

## ทำไมเราถึง(ชอบ)เล่นเกม

“การเล่น” เป็นพฤติกรรมโดยธรรมชาติไม่ต่างจากการกินหรือการนอน ตั้งแต่เด็ก นอกจากเราจะเล่นเพื่อความสนุกแล้ว การเล่นยังเป็นกระบวนการในการเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ และเป็นเครื่องมือสานสัมพันธ์ระหว่างผู้คนในสังคม ซึ่งการศึกษาทางจิตวิทยาพบว่า การเล่นเกมนิยังช่วยเติมเต็มความต้องการทางใจบางอย่างทีโลกความจริงอาจให้ไม่ได้ อย่างเช่น

**ความอยากเล่น :** การเล่นเกมนิตั้งอยู่บนพื้นฐานของการตัดสินใจของผู้เล่น ดังนั้นการเป่ายั้งจุดชนะหรือการทะลุผ่านด่านสุดหินได้ จึงให้ความรู้สึกล่าว่าเราได้ทำอะไรประสบความสำเร็จด้วยตัวเอง

**ความเป็นอิสระ :** การเล่นเกมนิมอบความสามารถให้ผู้เล่นควบคุมสิ่งต่าง ๆ ทีเกิดขึ้นภายในเกมได้ ทำให้ผู้เล่นตัดสินใจได้อย่างอิสระ และไม่รู้สึกถูกควบคุม

**การเป็นส่วนหนึ่งของสังคม :** มนุษย์เป็นสัตว์สังคม ซึ่งการเล่นเกมนิเป็นการสร้างปฏิสัมพันธ์รูปแบบหนึ่ง ไม่ว่าจะเป็นการร่วมทีมไปตีป้อมฝ่ายตรงข้าม หรือช่วยเหลือตัวละครในเกม ต่างก็ทำให้รู้สึกมีส่วนร่วมและได้ทำอะไรทีกับสังคมนั้นเอง

## ใครเริ่มก่อนให้ “เป่ายั้งจุด”

หลายคนคงเคยทำมือเป็นรูปค้อน (กำมือ) กระดาษ (แบมือ) หรือกรรไกร (ชูนิ้วชี้และนิ้วกลาง) พร้อมพูดว่า “เป่ายั้งจุด” เพื่อแข่งกับเพื่อนเวลาตัดสินใจอะไรไม่ได้ ซึ่งปัจจุบันเกมนิก็ยังคงเป็นเกมทีแพร่หลายมากถึงขนาดมีการจัดการแข่งขันระดับโลกในชื่อ “World Rock Paper Scissors Championship” ขึ้นทุกปี แม้จะไม่มีข้อสรุปชัดเจนว่าชนชาติใดเป็นชาติแรกทีเริ่มเล่น แต่สิ่งทีเรารู้คือการ “เป่ายั้งจุด” เป็นหนึ่งในเกมเก่าแก่ทีสุดทีมนุษย์ใช้เป่ายั้งจุดมือในการตัดสินใจ

เนื่องจากการ “เป่ายั้งจุด” เป็นเกมทีไม่ต้องใช้อุปกรณ์อะไรมากมาย และอาศัยเพียงอุปกรณ์ทีทุกคนมีติดตัวอย่างนิ้วมือ ทำให้เกมทีว่าได้รับความนิยมมาตั้งแต่อดีต ซึ่งมีการพบหลักฐานว่า คนอียิปต์เล่นเกมลักษณะนึ้มาตั้งแต่เมื่อสี่พันปีก่อน ส่วนในบริเวณเอเชียตะวันออก ไม่ว่าจะเป็นจีน ญี่ปุ่น หรือเกาหลี ก็เล่นกันมามากกว่าสองพันปีแล้ว แม้ปัจจุบันสัญลักษณ์มือแทนค้อน กรรไกร และกระดาษ จะได้รับการยอมรับในระดับสากล แต่ในวัฒนธรรมต่าง ๆ มีการให้ความหมายของสัญลักษณ์มือแต่ละแบบแตกต่างกันออกไป อย่างในมาเลเซียใช้กัน (จับนิ้วทั้งห้า) หิน (กำมือ) และน้ำ (แบมือ) หรือประเทศอินโดนีเซียใช้หมัด (นิ้วก้อย) คน (นิ้วชี้) และข้าง (นิ้วโป้ง) แทนการออกสัญลักษณ์ เป็นต้น



## เกมกระดานและอุปกรณ์ทีหลาย

หากพูดถึงบอร์ดเกม หลายคนอาจนึกถึง “เกมเศรษฐี” หรือ “เกมบันไดงู” ซึ่งเป็นเกมสุดคลาสสิกระดับตำนาน แต่จักรวาลของบอร์ดเกมนั้นกว้างใหญ่มากกว่านั้น เพราะนอกจากจะย้อนประวัติศาสตร์ไปได้ไกลมากแล้ว (ก่อนมนุษย์จะประดิษฐ์ตัวอักษรเสียอีก) ปัจจุบันเกมกระดานทั้งหลายก็มีวิวัฒนาการมาไกลมากเช่นกัน

• **ลูกเต๋า :** ไม่ใช่เรื่องแปลกทีเรามักจะเห็น “ลูกเต๋า” เป็นส่วนประกอบของหลาย ๆ บอร์ดเกมในปัจจุบัน เพราะการเสี่ยงและเป็นสิ่งทีอยู่คู่กับมนุษย์มาช้านาน ไม่ว่าจะเป่ายั้งจุด “เซเน็ต” (Senet) ของอารยธรรมอียิปต์โบราณทีเริ่มจากใช้ไม้เสี่ยงทาย “เกมหลวงแห่งอูร์” (The Royal Game of Ur) แห่งอารยธรรมสุเมเรียน และ “เกมแบ็กแกมมอน” (Backgammon) ทีมีการเล่นอยู่ในปัจจุบัน ล้วนแล้วมียุคมากกว่าสี่พันปี และเป็นเกมทีอาศัยการเดินหมากควบคุมไปกับการทอยลูกเต๋า<sup>2</sup> ทั้งสิ้น

• **หมากรุก :** เมื่อมนุษย์เริ่มรู้แบบแผนจริงจัง เกมกระดานทีอาศัยการวางแผนอย่าง “หมากรุก” ก็เริ่มทำหน้าที่เป็นสื่อการสอนกลยุทธ์ทางทหารชนิดแรก ๆ โดยมีต้นกำเนิดจากประเทศอินเดียในศตวรรษที 6 และเดินทางไปตามทีต่าง ๆ ทั่วโลก จนกลายเป็นทีนิยมมาถึงปัจจุบัน กระทั่งมีการจัดการแข่งขันระดับโลก และมีการพัฒนาระบบคอมพิวเตอร์<sup>3</sup> เพื่อการแข่งขันหมากรุกโดยเฉพาะ ซึ่งระบบทีสามารถโค่นมนุษย์ได้สำเร็จเป็นครั้งแรกในปี 1997

<sup>1</sup> ราว 5.7 ล้านล้านบาท จากรายงาน “2021 Global Games Market Report” โดย Newzoo

<sup>2</sup> นอกจากลูกเต๋า 6 หน้า ทีเราคุ้นเคยในปัจจุบัน ลูกเต๋ามีทั้งแบบ 2 หน้า 4 หน้า และหลายหน้า ในอดีตทำมาจากวัสดุทีคิดว่าไม่จะเป็นแผ่นไม้ ก้อนหิน หรือกระดูกสัตว์  
<sup>3</sup> Deep Blue คอมพิวเตอร์ทีพัฒนาโดยบริษัท IBM เอาชนะการแข่งขันหมากรุกกับแกรี คาสปารอ (Garry Kasparov) แชมป์โลกหมากรุกในขณะนั้น โดยชนะ 2 แพ้ 1 และเสมอ 3 เกม  
<sup>4</sup> ถูกออกแบบขึ้นในชื่อ “เกมเจ้าของที่ดิน” (The Landlord’s Game) โดยอิลิซาเบธ แม็กกี (Elizabeth Magie) และต่อมามีชื่อเป็น Monopoly



# WIZARDS OF LEARNING

## ใส่เวทมนตร์ลงบอร์ดเกมเสริมพลังการเรียนรู้

เรื่อง : มรกต รอดพึ่งครุฑ

บอร์ดเกมได้รับการยอมรับว่าเป็นหนึ่งในกิจกรรมเสริมทักษะที่ทรงพลัง ผู้สร้างบอร์ดเกมชื่อดัง “Pizza Master” จึงได้มาบอกเล่าถึงเวทมนตร์ของบอร์ดเกมที่ทำให้สนุกในการเรียนรู้มากขึ้น



บอร์ดเกมหรือเกมกระดานนับเป็นหนึ่งในเครื่องมือสื่อสารที่ทรงพลังอย่างหนึ่งในโลกปัจจุบัน นอกจากช่วยพัฒนาทักษะความคิดเป็นสื่อการเรียนรู้ที่สนุกสนาน ก็ยังเป็นเกมแข่งขันที่ช่วยให้ผู้เล่นมีปฏิสัมพันธ์กันในแบบ face-to-face

จากข้อมูลของ Statista.com ระบุว่า มูลค่าตลาดบอร์ดเกมทั่วโลกคาดว่าจะอยู่ที่ 12,000 ล้านดอลลาร์สหรัฐภายในปี 2023 ขณะที่ ResearchAndMarkets.com คาดการณ์ว่ามูลค่าตลาดบอร์ดเกมทั่วโลกจะเติบโตสูงขึ้นเฉลี่ย 13% ในช่วงปี 2021-2026

ส่วนประเทศไทยนั้น แม้จะยังไม่มียอดมูลค่าตลาดบอร์ดเกมที่แน่ชัดนัก เนื่องจากเป็นตลาดเฉพาะกลุ่มที่ยังมีขนาดเล็ก แต่ปัจจุบันบอร์ดเกมก็สามารถเป็นสินค้าส่งออกได้แล้ว ทั้งยังเป็นที่ยอมรับว่าเป็นกิจกรรมเสริมทักษะ ซึ่งจะส่งผลให้เกิดการออกแบบเกมเรียนรู้ที่เป็นส่วนหนึ่งของรายวิชาต่าง ๆ ตามหลักสูตรการเรียนการสอนได้มากขึ้น พีรัช ชรานุรักษ์ หรือ “เอ็ก” ผู้ก่อตั้งและนักออกแบบบอร์ดเกม บริษัท วิชาวิศรต ออฟ เลิร์นนิ่ง จำกัด (Wizards of Learning) เจ้าของ “รางวัลนักทำบอร์ดเกมเพื่อการศึกษายอดเยี่ยม” และผู้สร้างบอร์ดเกมชื่อดัง “Pizza Master” จึงได้ให้เกียรติมาบอกเล่าถึงโอกาสและความท้าทายของธุรกิจบอร์ดเกมไทยในปัจจุบัน

### เวทมนตร์เพิ่มทักษะการเรียนรู้

พีรัชก่อตั้งวิชาวิศรต ออฟ เลิร์นนิ่ง ในปี 2016 หลังจากเรียนจบปริญญาโท ภาควิชา Design Futures มหาวิทยาลัยโกลด์สมิธส์ ประเทศอังกฤษ โดยมีเป้าหมายในการสร้างสื่อการเรียนรู้ให้เปรียบเทียบเหมือน “พอมด” ที่จะเสกเวทมนต์ใส่แพ็คเกจของให้กลายเป็นรถฟักทอง ทำให้การเรียนรู้มีมายากล (magic) ที่น่าสนใจและมีประโยชน์มากขึ้น

ทั้งนี้ ก่อนจะไปอังกฤษ เขาสำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรีด้านออกแบบผลิตภัณฑ์ จากสถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง มีประสบการณ์การทำงานด้านแบรนด์ดิ้ง โฆษณา และออกแบบผลิตภัณฑ์เพื่อการประชาสัมพันธ์

“หลังทำงานออกแบบมาพักพิง ผมอยากไปศึกษาถึงการออกแบบแขนงอื่นเพิ่มเติม เพราะเชื่อว่างานออกแบบเป็นได้มากกว่าสื่อประชาสัมพันธ์ ก็อยากนำไปใช้ในเชิงเมมต้ออื่น ๆ บ้าง แต่ยังไม่ตกผลึกว่าต้องทำอะไรต่อ เลยไปเรียนต่อปริญญาโท ซึ่งนอกจากเรียนภาควิชาหลักแล้ว ผมยังศึกษาเรื่องการออกแบบเพื่อการศึกษาด้วยตัวเอง และนำมาผสมผสานกับ Design Futures ทำให้เข้าใจกระบวนการศึกษามากขึ้น”

พีรัชชี้ว่า การศึกษาไม่ได้มีเพียงการส่งต่อความรู้ แต่ยังมีเรื่อง “การสร้างพื้นที่” ให้แต่ละคน “สร้างความรู้ของตัวเอง” ได้ โดยการสร้างสิ่งแวดล้อมหรือกิจกรรมเป็นแพลตฟอร์มที่ชวนให้เรียนรู้เอง ผ่านการเล่น การทดลอง แต่คอนเซ็ปต์นี้ไม่ได้ถูกนำมาใช้ในประเทศไทย เขาจึงพยายามนำแนวคิดนี้มาปรับ มาทดลอง เริ่มต้นจากการออกแบบหนังสือ ทำภาพกราฟิกและอินโฟกราฟิกให้มีความสุข ทำงานวิชาการให้ดูน่าอ่านขึ้น รวมถึงสอนการใช้โปรแกรมพาวเวอร์พอยต์เพื่อทำพรีเซนเทชันให้กับคนทำงาน และมองหาช่องทางที่จะทำให้การสื่อสารหรือการสอนดีขึ้น ด้วยการทำ “เวทมนตร์การออกแบบ” มาปิดช่องว่างการเรียนรู้ของผู้คน ซึ่งไม่ใช่เพียงแค่ยูสเซอร์ที่เป็นผู้เรียน แต่ยังเป็นผู้สอน และผู้ทำสื่อประชาสัมพันธ์อีกด้วย

### การเรียนรู้แบบได้

“การเรียนการสอนเป็นสิ่งที่เราออกแบบได้” พีรัชกล่าว และให้มุมมองอีกว่า การศึกษาและการเรียนรู้ไม่ใช่แค่การให้ข้อมูล แต่เป็นกระบวนการที่ทำให้คนหรือสังคมเกิดการเปลี่ยนแปลง

“นิยามของการเรียนรู้ คืออะไรก็ตามที่สร้างการเปลี่ยนแปลงให้คน ชุมชน หรือสังคม ถ้าได้ข้อมูลกลับไปแต่ไม่เกิดการเปลี่ยนแปลง ก็ไม่เรียกว่าการเรียนรู้ เป็นเพียงการจำ ดังนั้นทุกครั้งที่ทำโปรเจกต์การศึกษาขึ้นมา ผมจะมองถึงจุดที่จะทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลง”

พีรัชเล่าต่อไปว่า หลังจากทำเรื่องการศึกษาโดยใช้อินโฟกราฟิกอยู่ระยะหนึ่งก็ได้มองหาเครื่องมืออื่น ๆ มาช่วยเสริม ซึ่งหลังจากทดลองเล่นบอร์ดเกมก็พบว่า สามารถนำมาสร้างสื่อการเรียนรู้ได้ โดยไม่จำเป็นต้องใส่ไว้ในวิชาเรียน บอร์ดเกมสามารถเป็นกิจกรรมที่เล่นกันในบ้าน เล่นกับผู้ปกครองหรือคนที่สนใจได้ เป็นตัวช่วยสร้างทัศนคติเกี่ยวกับวิชาหรือการเรียนให้น่าสนใจขึ้น และต่อยอดไปอ่านหนังสือเองได้ จึงเป็นจุดเริ่มต้นของการสร้างสรรค์บอร์ดเกมเมื่อ 4-5 ปีก่อน

“บริการหลักของบริษัทคือทำสื่อการเรียนรู้ มีบอร์ดเกมเป็นพระเอก ตัวอย่างผลงานที่ผ่านมาก็เช่นการทำงานร่วมกับ สสส. ในเวิร์กช็อปอบรมโครงการถนนปลอดภัย เรามีการจัดทำ DIY Learning Box เพิ่มเข้ามาเพื่อกระจายไปให้กับผู้ที่ต้องการเข้าร่วมอบรมแต่มีข้อจำกัดในการเข้าเดินทาง มาร่วมเวิร์กช็อปซึ่งทั้งปีรับได้สูงสุดเพียง 2,000 คนเท่านั้น โดยเป็นชุดสตาร์ทเตอร์ที่สามารถทดลองเรียนรู้ได้ด้วยตัวเอง แม้จะไม่ได้ผล 100% เมื่อเปรียบเทียบกับกรได้เข้าร่วมเวิร์กช็อปโดยตรง แต่ก็ถือว่าเป็นการเปิดทางเข้าประตูที่ถูกต้อง เพราะเท่ากับเปิดพื้นที่ความเป็นไปได้ในการพัฒนาต่อ นอกจากนี้ก็ยังมีโครงการโรงเรียนปลอดบุหรี่ ที่เราได้นำบอร์ดเกมเข้าไปสื่อสาร ทำให้ครูและนักเรียนได้ใช้เวลาด้วยกัน ช่วยลดความเกร็งระหว่างครูและนักเรียนลงไปได้”

เจ้าของรางวัลนักทำบอร์ดเกมเพื่อการศึกษายอดเยี่ยมกล่าวด้วยว่า บอร์ดเกมเป็นสิ่งที่จับต้องได้มากกว่าเกมออนไลน์ หรือเกมคอมพิวเตอร์ มีเสน่ห์ในการสร้างการเรียนรู้ใหม่ ๆ นำไปขยายผลการเรียนรู้ เสริมสร้างการคิดวิเคราะห์ ทำให้มีส่วนร่วมในกิจกรรมมากขึ้น

“เหมือนการเล่นกีฬาที่ทำให้ผู้เล่นสนิทสนมกันมากขึ้น เพราะต้องเล่นรวมกันเป็นกลุ่ม การที่ผู้เล่นได้เข้าไปอยู่ในสถานการณ์ต่าง ๆ แล้วหาทาง







แก้ปัญหาแต่ละขั้น ทำให้เกิดการเรียนรู้ว่าการแก้ปัญหาในแต่ละแบบจะเกิดผลลัพธ์ต่างกันตรงไหน ถือเป็นพื้นที่ที่ปลอดภัยของการทดลอง หากผิดพลาดก็ลองใหม่ได้ ทำให้เกิดความกล้าที่จะทำสิ่งต่าง ๆ มากขึ้น”

### วางจังหวะก้าวตามโอกาส

จากการทำธุรกิจมา 5 ปีนับได้ว่าวิชาธอส ออฟ เลิร์นนิ่ง บรรลุเป้าหมายระยะสั้น คือเป็นตัวกระตุ้นให้สังคมเห็นว่าการออกแบบทำได้มากกว่าการออกแบบผลิตภัณฑ์ แต่สามารถออกแบบการเรียนรู้และยังเปลี่ยนวิถีชีวิตผู้คนได้โดยไม่จำกัดอายุ ส่วนแผนระยะยาวคือการทำกระบวนการเรียนรู้ที่เป็นสินค้าที่ส่งออกได้ แลกเปลี่ยนได้ ซึ่งขณะนี้ผลงานของบริษัทได้ถูกนำไปใช้ในต่างประเทศแล้ว คือ บอร์ดเกมที่ช่วยเด็กที่มีภาวะสมาธิสั้นในโครงการของ สสส. โดยนำไปแปลเป็นภาษาอังกฤษใช้ในประเทศแถบเอเชียตะวันออกเฉียงใต้

“เป้าหมายของเราไม่ได้วางเป็นตัวเงิน เพราะไม่เก่งเรื่องทำธุรกิจ เราทำไปด้วยเรียนรู้เรื่องธุรกิจไปด้วย ถึงจังหวะมันก็ได้ สเกลบริษัทเราเล็กมาก จึงพยายามหาพันธมิตรหรือมาต่อยอดเป็นเครือข่าย พริเซนต์เรื่องเหล่านี้ให้กับลูกค้าที่สนใจ ถ้าเขาอยากทำ ก็จะทำให้เรามีผลิตภัณฑ์นำออกไปได้ เพราะเรามองว่าเกมมีศักยภาพของตลาดอยู่”

อย่างไรก็ดี แม้ตัวเขาจะเป็นที่รู้จักในฐานะนักออกแบบบอร์ดเกม แต่พี่ชายยังไม่ได้คิดว่าตัวเองประสบความสำเร็จแล้ว เพราะเขายังต้องพยายามนำเสนอความ “เจ๋ง” ของสิ่งที่ทำออกไปให้ได้ เพื่อให้บอร์ดเกมเป็นธุรกิจการเรียนรู้ที่มีคนสนใจซื้อ

พี่ชายเปิดประสบการณ์ว่าในช่วงแรกเขาต้องต่อสู้กับแนวคิดที่ว่า การทำเกมเป็นเรื่องไร้สาระ เป็นเรื่องของเด็ก เขาจึงต้องพยายามสื่อสารว่าบอร์ดเกมทำอะไรได้บ้าง และการสื่อสารให้เข้าใจนี่ยังเป็นความท้าทายของธุรกิจบอร์ดเกมด้วย

“ในแง่โปรดักชัน กระบวนการทำเกมต้องมีการค้นคว้าเนื้อหาเพิ่มเติม เพราะทุกเกมมีทางเลือกซึ่งจะนำไปสู่ผลลัพธ์ที่ต่างกัน จึงต้องตัดสินใจให้ดีว่าจะเลือกวิธีสื่อสารอย่างไร เราจึงมีการทำวีธีการเล่าเรื่อง (Storytelling) ของเนื้อหา ก่อนว่าจะเล่าเรื่องอย่างไร จะเลือกแง่มุมไหนมาเล่า แค่อธิบายให้ผู้อ่านเข้าใจยากแล้ว กับลูกค้าที่ต้องการทำบอร์ดเกมก็จะยากหน่อยเพราะต้องมีการส่งบอร์ดเกมให้ลองเล่นเพื่อเปิดพื้นที่ให้มีการทดลองมากขึ้น ในช่วงเริ่มต้นธุรกิจบอร์ดเกมของบริษัทจึงแทบเป็นการ “ทำฟรี” แต่เมื่อมีลูกค้าเป็นจุดเริ่มต้นอ้างอิงแล้ว การอธิบายหรือต่อยอดไปองค์กรอื่น ๆ ก็ง่ายขึ้น”

### ตลาดเล็กแต่มีอนาคต

พี่ชายเล่าว่า การดำเนินธุรกิจของบริษัทแบ่งออกเป็น 2 ส่วน คือ วิชาธอส ออฟ เลิร์นนิ่ง ที่เน้นงานให้บริการสร้างสื่อการเรียนรู้ในรูปแบบบอร์ดเกม ทำหน้าที่เหมือนโรงงานโออีเอ็มบอร์ดเกมและเครื่องมือการศึกษา กับอีกบริษัทหนึ่งคือ ดีสชูลิ่ง เกม (Deschooling Game) ที่เน้นไปที่พัฒนาทักษะการใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ เช่น การจัดกิจกรรมหรือการอบรมด้วยบอร์ดเกม 2 ส่วนนี้ ทั้งการพัฒนาคุณภาพของผลิตภัณฑ์ และเทคนิควิธีการนำไปใช้ เป็น 2 ส่วนที่ผลักดันให้บอร์ดเกมถูกนำไปใช้แพร่หลายขึ้น

ในตอนท้ายเขายังกล่าวถึงภาพรวมของตลาดบอร์ดเกมไทยด้วยว่า ตลาดบอร์ดเกมในประเทศไทยมีขนาดเล็กมาก โดยมีมูลค่าการซื้อเพิ่มต่อปีประมาณ 17 ล้านบาท ในปัจจุบันบอร์ดเกมในไทยก็ยังไม่ได้เป็นส่วนหนึ่งของอุตสาหกรรมเกม แต่ที่ผ่านมามีอัตราการเติบโตของบอร์ดเกมไทยเพิ่มขึ้นรวดเร็ว ขณะที่ทางฝั่งการศึกษาที่มีค่านิยมใหม่เกี่ยวกับบอร์ดเกม จึงทำให้อุตสาหกรรมบอร์ดเกมมีทางที่จะไปต่อได้อีกในอนาคต [CT](#)

How To : ถอดวิกิ

# เทคนิคยื่นระยะเวลาเป็นสตรีมเมอร์ยุคใหม่

เรื่อง : นพทร คนไว

หากใครเป็นสตรีมเมอร์สายต้นเกี้ยว กินข้าวหน้าคอม แล้วไลฟ์สตรีมแบบนอนสตีปไปอีก 10 ชั่วโมงยาว ๆ อาจต้องถูกกีดตึงสัญญาณเตือนจากร่างกายกันบ้างแล้ว เพราะจากผลสำรวจพบว่า สตรีมเมอร์ที่เป็นอาชีพซึ่งต้องนั่งหน้าคอมเป็นเวลานาน ใช้ทั้งสายตาและมือในการจาดร้ออยู่กับการเล่นเกม พร้อมพูดคุยกับคนดูไปด้วย มักประสบปัญหาการพักผ่อนและรับประทานอาหารไม่เป็นเวลา ซึ่งเป็นต้นเหตุของการเจ็บป่วยและอาจต้องจบบอาชีพนี้ไปในที่สุด ฉะนั้นหากใครตัดสินใจจะเป็นสตรีมเมอร์ที่ยื่นระยะได้นาน ๆ ก็ต้องไม่ลืมจัดการเวลากับการรักษาสุขภาพเป็นสิ่งแรก เพราะสุขภาพที่ดีย่อมเป็นเชื้อเพลิงชั้นดีที่จะช่วยให้การไลฟ์สตรีมแต่ละครั้งของคุณมีคุณภาพอย่างที่ต้องการ



### สร้างตารางเวลา

แทบทุกอาชีพมีพื้นฐานสำคัญจากการมีไทม์ไลน์ในการทำงานอย่างมีประสิทธิภาพอย่างไร

สำหรับสตรีมเมอร์ คุณควรเริ่มจากการตั้งเป้าหมายว่าจะเล่นเกมเป็นเวลากี่ชั่วโมง หากไลฟ์สตรีมเป็นอาชีพเสริม อาจจะใช้เวลา 2-3 ชั่วโมงหลังจากเลิกงาน แต่หากเป็นสตรีมเมอร์มืออาชีพที่ทำงานเต็มเวลา อาจใช้เวลาได้ถึง 8-12 ชั่วโมงต่อวัน ซึ่งในระหว่างนี้ ควรมีการลุกขึ้นไปพักหรือทำกิจกรรมอื่นที่ใช้การเคลื่อนไหวร่างกายอย่างน้อยคร่าวละ 5 นาที หรือแบ่งช่วงการสตรีมเป็น 2 ช่วงต่อวัน และมีการพักผ่อน ๆ ระหว่างชั่วโมงเพื่อเข้าห้องน้ำหรือจัดการธุระส่วนตัว



### หลับให้พอ

การพักผ่อนที่เพียงพอเป็นกุญแจสำคัญของการทำงานที่ต้องใช้พลังงานและความมีชีวิตชีวาในการให้

ความบันเทิงแก่คนดู เพราะสตรีมเมอร์ที่เขื่องซึมและไม่กระปรี้กระเปร่าคงเรียกความสนใจจากแฟน ๆ ได้ลำบาก ดังนั้นการจัดตารางไลฟ์สตรีมให้เหมาะสมกับตารางการนอนที่เพียงพอ ย่อมจะสร้างความพร้อมในวันรุ่งขึ้น และช่วยให้ผู้ติดตามคุ้นเคยกับวันเวลาที่จะมาดูคุณสตรีมได้อีกด้วย



### เรียนรู้เรื่องสรีรศาสตร์

เริ่มจากการเลือกเก้าอี้ที่เหมาะสม ปัจจุบันมีเก้าอี้สำหรับเกมเมอร์

ให้เลือกมากมายที่จะช่วยช้พอร์ตการนั่งเป็นเวลานาน การมีหมอนรองศีรษะ เบาะช่วยประคองหลัง และที่พักแขนแบบปรับระดับได้ก็ช่วยบรรเทาอาการเมื่อยล้าได้มาก นอกจากนี้ยังควรออกกำลังกายเป็นประจำอย่างน้อย 2 ครั้งต่อสัปดาห์เพื่อให้ร่างกายมีความยืดหยุ่น โดยไม่จำเป็นต้องออกกำลังกายอย่างหนักเสมอไป เพียงแค่เดินเล่นหรือจ็อกกิ้งที่ช่วยให้กล้ามเนื้อหัวใจได้ทำงาน และได้ใช้งานกล้ามเนื้อส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย หรือได้พักสายตาและจิตใจจากการอยู่หน้าจอตลอดเวลา ก็จะช่วยลดโรคภัยที่อาจเกิดขึ้น ทั้งยังผ่อนคลายความเครียดได้อีกด้วย



### ใส่ใจเรื่องอาหารการกิน

หลีกเลี่ยงการกินเล่นแคลอรีสูงหรือน้ำอัดลมระหว่างสตรีม เพราะอาจ

จะทำให้เราลืมนึกถึงปริมาณที่กินเข้าไป ลองกำหนดจำนวนขนมที่จะกินในแต่ละครั้ง ก็จะช่วยให้ไม่ทำให้อิ่มท้องจนไม่สามารถกินอาหารมื้อหลักหรืออาหารที่มีประโยชน์ได้อีก อาจเตรียมอาหารว่างที่มีสารอาหารครบ แนะนำอาหารจำพวกถั่วผลไม้ เมล็ดธัญพืช หรือจะลองหาเมนูสร้างสรรค์ของกินเล่นที่มีประโยชน์ต่อสุขภาพ ก็อาจช่วยให้เราคิดถึงเรื่องอื่น ๆ นอกจากเรื่องงานได้



### สังเกตสุขภาพใจ

สตรีมเมอร์อย่าง Ninja ที่มีผู้ติดตามกว่า 16 ล้านคนใน Twitch เป็นคนหนึ่งที่ใช้เวลาสตรีม

กว่า 12 ชั่วโมงต่อวัน เขาบอกว่าการสตรีมเป็นเวลาหลายชั่วโมงยังรู้สึกเหนื่อยน้อยกว่าความกดดันเมื่อต้องไลฟ์สตรีมต่อหน้าผู้ชมนับพันต่อวัน หรือต้องเจอกับคำวิจารณ์ไม่สร้างสรรค์ต่าง ๆ ที่บั่นทอนกำลังใจมากที่สุด ปัญหาด้านสุขภาพจิตจึงเป็นอีกประเด็นสำคัญสำหรับเหล่าสตรีมเมอร์ หลายคนคาดหวังอยู่กับยอดวิวหรือผู้ติดตามจนเกินไป และการต้องเห็นข้อความด้านลบขณะไลฟ์สตรีมก็ทำให้ขาดสมาธิเกิดความเครียด จนกลายเป็นภาวะเบิร์นเอาต์ในที่สุด การพักเบรกสัก 3-4 ชั่วโมง เพื่ออยู่กับครอบครัวหรือสัตว์เลี้ยงจะช่วยลดความเหนื่อยล้าทางกายและใจได้ดี อีกทั้งควรจัดให้มีวันหยุดประจำสัปดาห์เพื่อปลดปล่อยความเครียดชาร์จพลัง และพร้อมที่จะกลับไปทำงานได้อีกครั้ง

ที่มา: บทความ "Health First, Streaming Second: A Streamer's Guide to a Healthier Lifestyle" จาก streamaid.tv / บทความ "5 Essential Health and Wellness Tips for Streamers" โดย Ricky Tran จาก go4lightstream.com / บทความ "A Guide to Health and Well-Being While Streaming on Twitch" จาก theemergence.co.uk / บทความ "Ninja's 12-hour streaming schedule isn't what mentally exhausts him" โดย Julia Alexander จาก polygon.com



# GAMING CAN CHANGE YOUR LIFE

## เมื่อเกมไม่ใช่แค่สิ่งบันเทิง แต่พร้อมจะช่วยเปลี่ยนชีวิตเรา

เรื่อง : วิศรุต วิสิทธิ์

เมื่อพูดถึงเกม เราอาจจะนึกถึงสื่อบันเทิงรูปแบบหนึ่งที่มีเพียงเด็ก ๆ เท่านั้นที่จะหลงใหล แต่รู้หรือไม่ว่า ปัจจุบันหากนับจากประชากรโลกกว่า 7.6 พันล้าน มีคนที่เล่นเกมรวมแล้วมากกว่า 2.7 พันล้านคน ซึ่งเป็นจำนวนที่มากมายมหาศาลจนทำให้ "อุตสาหกรรมเกม" กลายเป็นหนึ่งในสื่อบันเทิงที่ทรงพลังที่สุดในโลก และด้วยความทรงพลังของมัน เกมอาจจะมีประโยชน์ในการช่วยเหลือวิถีชีวิตของมนุษย์ พัฒนาชุมชน ส่งเสริมกิจกรรมความร่วมมือระดับประเทศ หรือแม้แต่สามารถช่วยเปลี่ยนแปลงโลกใบนี้เลยก็เป็นได้

Photo By Luis Villasmi On Unsplash

### เกมกุโลก : เมื่อชุมชนเกม เป็นกุญแจสำคัญที่ช่วยโลกใบนี้ไว้

ด้วยจำนวนผู้เล่นเกมที่มีมากกว่าสองพันล้านคนทั่วโลก ทำให้องค์การสหประชาชาติหวังว่าเหล่าบรรดาเกมเมอร์จำนวนมหาศาลจะมีส่วนร่วมกันในประเด็นระดับโลกอย่างการเปลี่ยนแปลงทางสภาพภูมิอากาศ ดังนั้นเหล่าสตูดิโอผู้ผลิตเกมมากกว่า 30 แห่งจึงมารวมตัวกันเพื่อพัฒนาและแข่งขันเกมที่เน้นย้ำไปในประเด็นด้านสิ่งแวดล้อม การอนุรักษ์และการฟื้นฟูทรัพยากรธรรมชาติเป็นสำคัญ โดยถูกเรียกว่าโครงการ Green Game Jam ที่ทุกคนจะใส่เนื้อหาเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศโลกลงไปในเกมของตน และมีการคัดเลือกผู้ชนะในแต่ละปี ว่าใครสามารถทำเกมที่สื่อสารเรื่องราวเหล่านี้ได้ดีกว่ากัน

หรือถ้าจะให้เห็นภาพชัดกว่านี้ ก็ยังมีนักพัฒนาเกมที่ชวนให้ผู้เล่นมาร่วมกันรับมือกับภัยพิบัติทางธรรมชาติที่ได้รับผลกระทบจากปัญหาสิ่งแวดล้อมโดยตรงผ่านตัวช่วยด้านเทคโนโลยีและเรื่องราวสุดสร้างสรรค์ ตัวอย่างเช่นเกม Bee Simulator ที่ผู้เล่นจะต้องกลายเป็นผึ้งที่เสี่ยงสิ่ง ๆ ผ่านโลกขนาดเล็กที่นับวันจำนวนประชากรผึ้งมีแต่จะลดน้อยลง ชะตากรรมของครอบครัวชาวผึ้งจึงขึ้นอยู่กับปีกเล็ก ๆ ของผู้เล่น ที่ต้องออกแสวงหาอาหารหรือต้องปกป้องรังจากการถูกมนุษย์ทำลาย และหากยังไม่เข้าใจถึงปัญหาพอ เราขอแนะนำอีกหนึ่งเกมแนวเอาชีวิตรอดที่ชื่อว่า Endling ที่จะบอกเล่าผ่านสายตาของแม่จิ้งจอกตัวสุดท้ายของโลกที่พยายามจะปกป้องเหล่าลูกน้อยของเธอให้มีชีวิตรอดต่อไป

แต่หากไม่พูดถึงการจำลองสถานการณ์ แต่เป็นการทำให้โลกดีขึ้นจริง ๆ จากการเล่นเกมนั้น จะสามารถทำให้เกิดขึ้นได้หรือไม่ คำตอบและตัวอย่างล้วนมีให้เห็นมากมาย ยกตัวอย่างเช่นในประเทศจีน เมื่อแอปฯ ชำระเงินของ Alipay ได้เปิดตัวเกม Ant Forest ในปี 2016 ในลักษณะมินิเกมบนแอปฯ หลัก ที่จะมีต้นไม้เสมือนจริงเติบโตขึ้นเรื่อย ๆ เมื่อผู้ใช้ได้รับคะแนนจากการลดการปล่อยก๊าซคาร์บอนไดออกไซด์ ซึ่งขณะที่ต้นไม้ในเกมเติบโตขึ้น ทาง Alipay ก็จะไปปลูกต้นไม้จริงบนโลกจริง ๆ ให้อายุยืนกัน โดยตลอดระยะเวลา 5 ปี เหล่าผู้เล่นในแอปฯ สามารถปลูกต้นไม้จริงได้มากถึง 220 ล้านต้นในพื้นที่แห้งแล้งในประเทศจีนไปแล้ว



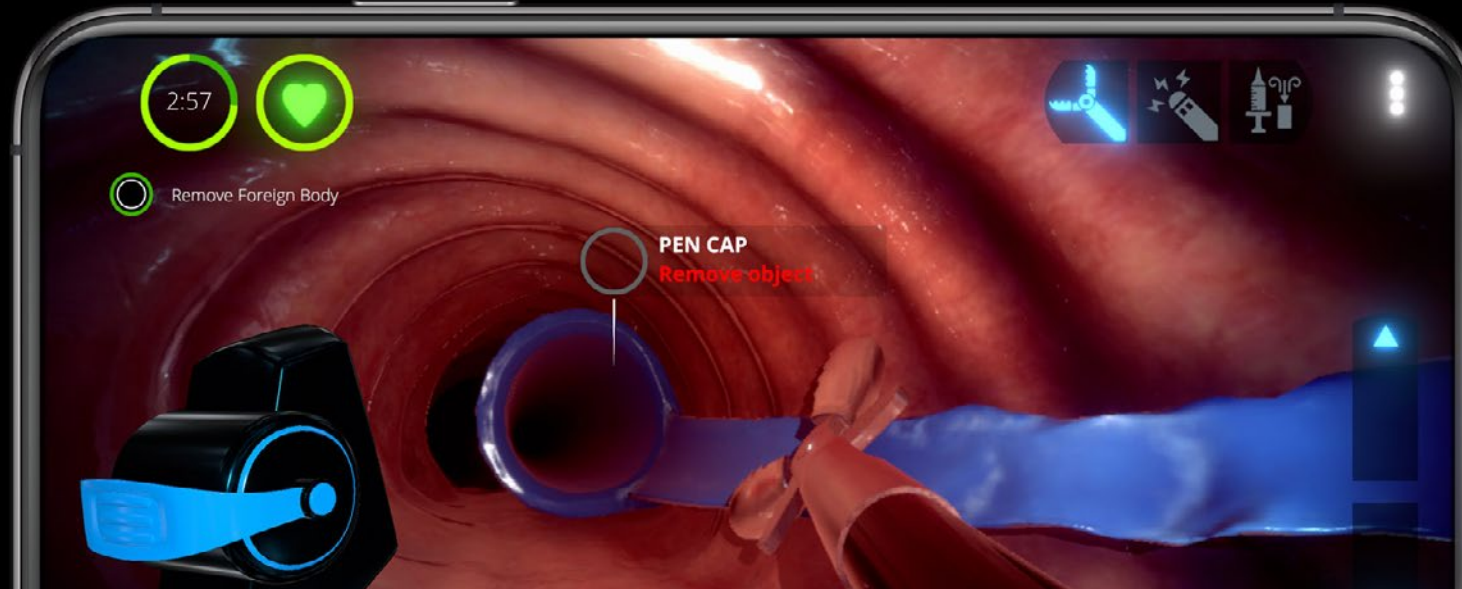
หรือเมื่อบริษัท Niantic, Inc. ผู้พัฒนาและเผยแพร่เกม Pokemon Go บนสมาร์ตโฟนที่หลักการเล่นคือต้องออกไปตามล่าจับโปเกมอนกันตามสถานที่จริงต่าง ๆ ผ่านระบบจีพีเอส ที่ได้เรียกร้องให้ผู้เล่นเกมช่วยกันเก็บขยะในวันคุ้มครองโลกในปี 2019 ระหว่างการเล่นไปด้วย ซึ่งผลปรากฏว่ามีผู้คนมากกว่า 17,000 คนใน 41 ประเทศที่ปรากฏตัวขึ้นแล้วร่วมกันเก็บขยะได้มากกว่า 145 ตัน!

และในปีเดียวกันนั้นเองที่บริษัทกว่า 21 แห่งรวมทั้งยักษ์ใหญ่อย่าง Sony Interactive, Microsoft และ Google ได้ก่อตั้ง Playing For The Planet Alliance ซึ่งจัดโดยโครงการสิ่งแวดล้อมแห่งสหประชาชาติ (United Nations Environment Programme หรือ UNEP) เพื่อปลดล็อกศักยภาพของเกมในการก้าวเข้ามาเป็นตัวแปรสำคัญเพื่อจัดการกับปัญหาสิ่งแวดล้อมผ่านทางการนำเสนอในรูปแบบที่หลากหลาย ทั้งเกมหรือเทคโนโลยี AR ที่สามารถนำมาใช้ร่วมกับเกมสื่อสารปัญหาโลกร้อนได้อย่างดี

"เราต้องการสร้างแรงบันดาลใจให้ชุมชนเกมตระหนักว่า พวกเขาสามารถเป็นผู้เล่นที่มีบทบาทในการแก้ปัญหาวิกฤตสภาพภูมิอากาศได้" แซม บาร์รัต (Sam Barot) หัวหน้าหน่วยเยาวชนการศึกษา และการสนับสนุนในแผนกระบบนิเวศของ UNEP และผู้ร่วมก่อตั้งพันธมิตรกล่าว "และเรายังต้องการให้อุตสาหกรรมเกมปล่อยมลพิษเป็นศูนย์โดยเร็วที่สุด" ซึ่งนับเป็นการตั้งต้นที่ดีที่เหล่าบรรดาบริษัทน้อยใหญ่ในอุตสาหกรรมเกมเริ่มตระหนักถึงปัญหาและร่วมมือกันเป็นโครงการที่ดีต่อโลกในอนาคต

เพราะในขณะที่นักพัฒนานั้นย้ำถึงอันตรายของการเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศให้เกมเมอร์ได้ตระหนักรับรู้ การปล่อยก๊าซคาร์บอนก็เป็นเรื่องสำคัญที่อุตสาหกรรมเกมต้องเป็นผู้รับผิดชอบด้วยเช่นกัน โดยเฉพาะเรื่องเกมคอนโซลรุ่นใหม่ที่ต้องการพลังงานเพิ่มขึ้นในการทำงาน ซึ่งเสี่ยงไม่ได้ที่จะส่งผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อม ซึ่งในปัจจุบัน มีสตูดิโอหลายแห่งที่เริ่มรับทราบถึงปัญหานี้แล้ว เช่นทางบริษัท Rovio ผู้มุ่งมั่นที่จะ





ชุดเซซการปล่อยก๊าซคาร์บอนจากผู้เล่นเกม Angry Birds ที่ซาร์จบนอุปกรณ์ และ Microsoft ที่ได้รับการรับรอง CarbonNeutral® หรือการเป็นกลางทางคาร์บอน ซึ่งหมายถึง องค์กรผลิตภัณฑ์ บริการ หรือกิจกรรมที่มีการปล่อยก๊าซคาร์บอนไดออกไซด์สุทธิเท่ากับศูนย์ สำหรับเครื่องคอนโซล Xbox จำนวน 825,000 เครื่อง เพื่อก้าวไปสู่เป้าหมายสุดท้ายในการทำลายเป็นองค์กรที่มีการปล่อยคาร์บอนสุทธิเป็นลบ (Carbon Negative) ในปี 2030 และภายในปี 2050 บริษัทจะต้องกำจัดคาร์บอนในปริมาณที่เทียบเท่ากับคาร์บอนทั้งหมดที่ได้เคยปล่อยออกสู่สภาพแวดล้อม นับตั้งแต่การก่อตั้งบริษัทเมื่อปี 1975 ทั้งในทางตรงและทางอ้อมผ่านการให้พลังงานไฟฟ้าที่นั่นเอง

**วิดีโอเกมและการศึกษา : ผู้สูงสุดแกร่งเพื่อการพัฒนามนุษยชาติ**

หากเขายังจำกันได้ นับตั้งแต่คอมพิวเตอร์เข้ามาสู่ชีวิตประจำวัน หลายโรงเรียนได้ริเริ่มใช้เกมคอมพิวเตอร์มาช่วยให้นักเรียนได้ฝึกฝนทักษะต่าง ๆ เช่น การสะกดคำหรือการพิมพ์ และยังเกมมีความซับซ้อนมากขึ้นเท่าไร ความเป็นไปได้ในการรวมเกมเข้ากับการศึกษาก็ยิ่งเพิ่มมากขึ้นเท่านั้น

นักพัฒนาซอฟต์แวร์บางรายได้ออกแบบเกมรุ่นพิเศษที่มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาการเรียนการสอนโดยเฉพาะ ยกตัวอย่างเช่น Ubisoft ที่ได้สร้างใหม่คการศึกษาประวัติศาสตร์โดยเฉพาะโดยอิงจากตัวเกมแนวแอ็กชัน-ผจญภัยอย่าง Assassin's Creed ที่มีเรื่องราวและสถาปัตยกรรมตั้งอยู่ในอียิปต์โบราณและสมัยกรีกโบราณ

แต่โหมดเหล่านี้สามารถนำเสนอทัวร์ชมสถานที่ทางประวัติศาสตร์ภายในเกมได้โดยปราศจากความรุนแรงและเนื้อหาสำหรับผู้ใหญ่ แต่จุดมุ่งเพิ่มเติมที่ได้ค้นคว้าต่อ เช่น รูปภาพของสิ่งประดิษฐ์ในพิพิธภัณฑ์และแบบทดสอบอีกด้วย หรือเกมภาคเสริม Minecraft Education Edition จากบริษัท Sandbox ผู้พัฒนาเกม Minecraft ที่เหมาะอย่างยิ่งสำหรับการเรียนการสอนที่เน้นย้ำถึงความร่วมมือและความท้าทายในการแก้ปัญหา โดยคุณครูสามารถใช้บทเรียนที่สร้างไว้ล่วงหน้าเพื่อสอนวิชาและทักษะจำเป็นอย่างอื่น เช่น การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์และภูมิศาสตร์ หรือแหล่งข้อมูลการสอนที่นำเสนอโดยแพลตฟอร์มเกมออนไลน์อย่าง Roblox ที่จะแนะนำนักเรียนผ่านโครงการต่าง ๆ ที่น่าสนใจ เช่น การสร้างแอนิเมชัน การสร้างแบบจำลองยานอวกาศ และการสร้างแบบจำลองสถานที่สำคัญทางประวัติศาสตร์ เป็นต้น

นอกจากทำหน้าที่เป็นเวทีสำหรับหลักสูตรการเรียนรู้แล้ว การเล่นเกมยังช่วยจัดการพฤติกรรมในห้องเรียนและทำให้นักเรียนมีส่วนร่วมเพิ่มมากขึ้นอีกด้วย เช่น Classcraft ที่ระดมทุนได้กว่า 7.5 ล้านเหรียญสหรัฐ จากนักลงทุนด้านสิ่งแวดล้อม สังคม และธรรมาภิบาล (ESG) รวมถึง Mars Catalyst Fund ซึ่งจะช่วยสร้างระบบที่จำลองการเรียนรู้และให้รางวัลกับพฤติกรรมเชิงบวก

การใช้เกมเพื่อศึกษานั้นไม่ได้หยุดอยู่สำหรับเด็กเท่านั้น เพราะนักศึกษาแพทย์และแพทย์อาชีพต่างก็ใช้เกมเพื่อเรียนรู้ทักษะใหม่ ๆ และปรับปรุงความรู้ให้ทันสมัยอยู่เสมอ ตัวอย่าง

เช่นเกม Level Ex: Video Games for Doctors ที่เป็นเกมเฉพาะทางสำหรับความเชี่ยวชาญทางการแพทย์ที่แตกต่างกัน เช่น โรคหัวใจและหลอดเลือด เนื้อหาของเกมอิงจากกรณีศึกษาในเหตุการณ์จริง และแพทย์ผู้เล่นสามารถได้รับเครดิตการศึกษาทางการแพทย์อย่างต่อเนื่อง สำหรับการผ่านด่านที่ท้าทายที่สุด ซึ่งทาง Level Ex กำลังพัฒนาแบบจำลองเพื่อช่วยให้นักบินอวกาศเตรียมพร้อมสำหรับเหตุฉุกเฉินทางการแพทย์บนอวกาศในอนาคตได้อีกด้วย

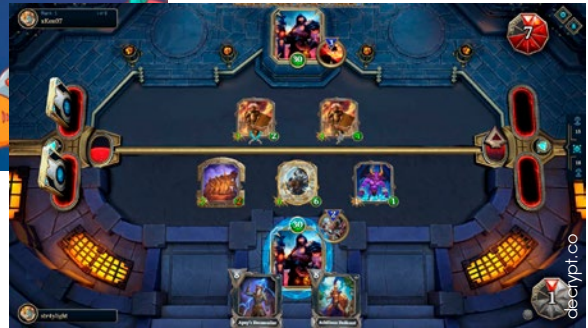
**NFT Game : ไม่ใช่แค่ความสุขแต่ยังสร้างรายได้**

เราอาจจะรู้จัก NFT หรือ Non-Fungible Token ซึ่งเป็นคริปโตเคอร์เรนซีประเภทหนึ่งกันมาบ้างแล้ว ซึ่ง NFT ในแต่ละเหรียญจะมีความแตกต่าง มีมูลค่าที่ไม่เท่ากันและไม่สามารถทดแทนกันได้ แต่ขณะเดียวกัน หลายคนอาจจะยังไม่ทราบว่า โลกนี้มีเกมแบบ NFT อยู่ด้วย ซึ่งเป็นเกมที่จะทำให้เพลย์เพลินไปกับประสบการณ์การเล่นประเภทต่าง ๆ และนอกเหนือไปจากนั้น ผู้เล่นยังสามารถได้รับคริปโตเคอร์เรนซีจากตัวละคร ไอเทม และเนื้อหาในเกมนั้น ๆ ได้ด้วย

โดยส่วนใหญ่แล้วเกม NFT จะเป็นเกมที่ผสมผสานการออกแบบเกมทั่วไปเข้ากับกลไกเกมที่ไม่ธรรมดา เพื่อให้ผู้ใช้ควบคุมเนื้อหาในเกมได้มากขึ้น เช่น สกิน ตัวละคร อาวุธ ดินแดนเสมือนจริง และอื่น ๆ อีกมากมาย สิ่งนี้เกิดขึ้นได้ด้วยการเปิดตัวเกมบนบล็อกเชนและผูกมัดกับเศรษฐกิจที่ขับเคลื่อนด้วยสินทรัพย์ดิจิทัลสินทรัพย์ดิจิทัลเหล่านี้มักเป็น NFT เพื่อให้



bitcoinke.io



decript.co



nintendo.co.uk

แยกแยะได้และป้องกันกาชโมย ยิ่งไปกว่านั้น การนำมาตราฐานโทเคน NFT มาใช้งาน ก็ยังช่วยให้นักพัฒนาสามารถรักษาความหายากและเอกลักษณ์ของไอเทมในเกมเหล่านี้ไว้บางส่วน นี่คือเหตุผลที่ว่า ทำไมสินทรัพย์เกมบล็อกเชนบางรายการจึงถือว่ามีมูลค่าที่สูงกว่าสินทรัพย์อื่น ๆ

ด้วยระบบนี้ ผู้เล่นจะสามารถอ้างสิทธิ์ความเป็นเจ้าของเนื้อหาในเกมได้ รวมถึงสามารถสร้างหรือเนรมิตตัวละครขึ้นมาใหม่สามารถไปซื้อสินค้าดิจิทัลในตลาดกลางหรือบุคคลที่สามได้ หรือปลดล็อกและรับไอเทมใหม่ ๆ ได้ และไม่ว่าผู้เล่นจะเลือกเข้าถึงเนื้อหาเกมเหล่านี้ด้วยวิธีใด ผู้นั้นก็จะมีสิทธิ์ความเป็นเจ้าของเนื้อหาเหล่านี้แต่เพียงผู้เดียว ทำให้ผู้เล่นสามารถแจกจ่าย ขาย และแลกเปลี่ยนเป็นเงินจริงได้ และนั่นคือเหตุผลที่ทำให้การเล่นเกมน NFT ที่เป็นที่นิยมอย่างเช่น Axie Infinity, Gods Unchained, The Sandbox 3D, Alien Worlds หรือ Battle Racers สามารถใช้เล่นเพื่อสร้างรายได้ได้จริงตั้งแต่ใช้หาเพื่อความสนุกสนาน หรือเล่นอย่างจริงจังเพื่อให้เป็นแหล่งรายได้รองเลย ก็สามารถทำได้เช่นกัน

**เกมออนไลน์ : การต่อสู้ที่ไม่เคยวากยท่ามกลางโรคระบาดครั้งใหญ่**

มนุษย์เป็นสิ่งมีชีวิตที่ต้องพึ่งพาสังคมเป็นอย่างมาก แต่ท่ามกลางสถานการณ์ระบาดของโควิด-19 โลกได้เปลี่ยนแปลงอย่างรุนแรงไปในระยะเวลาอันสั้น จากมาตรการล็อกดาวน์และกระบวนการเว้นระยะห่างทางสังคมที่ทำให้แต่ละสังคมถูกตัดขาดออกจากกัน

ถึงแม้เทคโนโลยีในปัจจุบันจะก้าวหน้าไปจนทำให้ผู้คนยังสามารถติดต่อสื่อสารกันได้อย่างมีประสิทธิภาพ หรือแม้แต่สามารถทำงานและเรียนผ่านระบบออนไลน์ได้ แต่ก็ปฏิเสธไม่ได้ว่าภาวะความเหินห่างจากสังคมที่คุ้นเคยที่เกิดขึ้นนั้นส่งผลกระทบต่อชีวิตมนุษย์จำนวนมาก โดยเฉพาะอย่างยิ่งกับบรรดาประชากรในช่วงเด็กปฐมวัย-วัยรุ่น ที่ต้องการมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนฝูงเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการทางสังคมที่เป็นจำเป็นอย่างยิ่งในช่วงวัยนี้

และท่ามกลางสภาวะเช่นนี้ วิดีโอเกมกลับกลายเป็นอุปกรณ์ที่มาทำหน้าที่เชื่อมต่อทางสังคมให้กับคนทุกเพศทุกวัยไม่ใช่แค่เฉพาะกับเด็ก แต่เปิดโอกาสให้มนุษย์สามารถร่วมทำกิจกรรมกับเพื่อน ๆ

ที่พวกเขาไม่สามารถไปมาหาสู่หรือพบเจอกันได้ตามปกติ และยังทำให้ผู้คนมีช่องทางในการแบ่งปันประสบการณ์ความสนุกและมีปฏิสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน หรือทำหน้าที่เป็นสื่อกลางในการพูดคุยเกี่ยวกับประเด็นที่ยากหรือละเอียดอ่อนมากยิ่งขึ้น เช่น สภาวะซึมเศร้า การเปิดใจเกี่ยวกับความรู้สึกสูญเสีย ความสิ้นหวัง การให้กำลังใจ ซึ่งทั้งหมดนี้สามารถเกิดขึ้นได้ระหว่างการเล่นเกมที่ผู้เล่นสามารถเปิดใจพูดคุยกันไปด้วย

“การเชื่อมต่อทางสังคมมีประโยชน์หลายอย่างสำหรับเรา ตัวอย่างที่จับต้องได้มากที่สุดก็คือการสนับสนุนทางสังคม เพียงแค่มีใครสักคนที่สามารถรับฟังเรา หรือให้คำแนะนำกับเรา หรือเพียงแค่อยู่ตรงนั้น เมื่อเราต้องการร้องไห้” ดร.นาตาลี เพนนิงตัน (Dr Natalie Pennington) ศาสตราจารย์ด้านการสื่อสารแห่งมหาวิทยาลัยเนวาดาแห่งลาสเวกัส กล่าว

ในการศึกษาเมื่อเร็ว ๆ นี้เกี่ยวกับวิธีที่ผู้คนใช้เทคโนโลยีในการเชื่อมต่อระหว่างการระบาดครั้งใหญ่ เพนนิงตันและทีมนักวิจัยคนอื่น ๆ พบว่าการโต้ตอบออนไลน์กับเพื่อนนั้นให้ผลที่ไม่เท่ากันทั้งหมด นอกจากการโต้ตอบแบบตัวต่อตัว การโทรศัพท์ยังคงเป็นวิธีที่ดีที่สุดในการสื่อสารเพื่อคลายความวิตกกังวล การใช้ Zoom (หรือโปรแกรมวิดีโอคอลอื่น ๆ) กลับทำให้เกิดความเครียดมากขึ้น ซึ่งสิ่งนี้อาจมาจากการต้องใช้พลังงานเพื่อดูและได้แต่เห็นกันผ่านทางวิดีโอช่องเล็ก ๆ บนหน้าจอ

แต่สำหรับวิดีโอเกม ผู้เล่นนั้นสามารถสื่อสารพูดคุยกับคนอื่น ๆ ท่ามกลางการทำภารกิจร่วมกันได้ ทำให้การเล่นเกมนอกจากจะเสริมสร้างพัฒนาการและทักษะทางสมองแล้ว ยังช่วยลดความเครียดสะสม และช่วยให้ทักษะทางสังคมของเราไม่สูญหายไปได้อีกด้วย [CT]

ที่มา : บทความ “Video games get serious about climate change” โดย Tatiana Kondratenko จาก dw.com / บทความ “Do the world’s 2.7 billion gamers hold the key to solving climate change?” โดย Rosie Frost จาก euronews.com / บทความ “Video Games: An Unlikely Venue for Social and Environmental Impact?” โดย Sarah Brodsky จาก theimpactivate.com / บทความ “Top NFT Games In 2021” โดย Andrey Sergeenkov จาก CoinMarketCap / บทความ “They laughed, they cried, they killed monsters: How friendships thrived in video games during the pandemic” โดย Heather Kelly จาก washingtonpost.com





# ปลดล็อกสกีนทองเกมเมอร์ผ่านมอนิเตอร์ของ “กฤตย์ พัฒนเตชะ” บิ๊กบอสแห่งการ์รินา

เรื่อง : วานนุชปี่ ยุพเกษตรา

ยอดดาวนิโหลดทั่วโลกนอกประเทศจีนกว่า 100 ล้านครั้งในปี 2018 ย้ำชัดว่า RoV<sup>1</sup> หรือ Arena of Valor เป็นเกมมือถือยอดฮิตที่ussดากอเกมแนว MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) ต้องมีติดสมาร์ตโฟนกันแทบทุกราย แม้โควิด-19 จะทำให้เศรษฐกิจอยู่ในช่วงซบเซา แต่ไม่ใช้กับอุตสาหกรรมดาวรุ่งอย่าง “เกม” ที่มีอัตราการเติบโตไม่ต่ำกว่า 10% ในปีที่ผ่านมา

<sup>1</sup> เดิมชื่อเกมนี้คือ Realm of Valor หรือ RoV แต่ภายหลังค่ายเทนเซ็นต์เปลี่ยนชื่อเป็น Arena of Valor ให้เหมือนกันทั่วโลก โดยมีชื่อย่อเป็น AoV ยกเว้นไทยที่ยังคงใช้ชื่อย่อเดิมคือ RoV

อีกหนึ่งกิจกรรมยอดไม่แพ้การแปลงร่างเป็นชาวสวน เชฟ หรือแดนเซอร์ก็คือเกมเมอร์นี่เอง เพราะผู้คนยังคงอยู่บ้านและมีเวลาร่างจากการที่ไม่ต้องเดินทางไปทำงาน แต่เวลาที่สูงไปกว่านั้น คือการพยายามผลักดันเกมให้เข้าสู่กีฬาอีสปอร์ตของไทยมาตั้งแต่ปี 2012 ของการ์รินา ออนไลน์ (ประเทศไทย) จำกัด ผู้นำเกมยอดฮิตอย่าง RoV และ Free Fire เกมมือถือแนวแบดเทิลรอยัลที่ได้รับรางวัลเกมยอดเยี่ยมที่ดีที่สุดประจำปี 2019 บนกูเกิลเพลย์สโตร์ โดยมี แชมป์ - กฤตย์ พัฒนเตชะ เป็นบอสใหญ่ที่จะมาช่วยวางแผนทีในของโลกของเกม พร้อมมอบคู่มือการเล่นที่จะช่วยให้เห็นภาพวงการเกมและอีสปอร์ต ที่ในวันนี้ทุกคนในวงการต่างต้องช่วยกัน “แบก” ทีมไปให้ถึงจุดหมายพร้อมกัน

## ช่วงนี้คนหันมาเล่นเกมกันเยอะ มองเห็นการเติบโตของวงการเกมยิ่งไวบ้าน การ Work from Home ส่งผลต่อวงการยิ่งไว

ช่วง Work from Home ไม่ว่าเด็กและผู้ใหญ่ก็จะอยู่บ้านกัน ทำให้มีเวลาส่วนตัวมากขึ้น พอว่างจากการทำหน้าที่ตัวเอง ก็มาเล่นเกม จึงทำให้มีสัดส่วนคนเล่นเกมมากขึ้นในช่วงนี้ สำหรับบางคนที่อยู่คนเดียว การเล่นเกมก็ทำให้ได้กลับไปเจอเพื่อนฝูง ช่วยคลายเครียดได้ เพราะเกมให้ทั้งความสนุก และได้มีปฏิสัมพันธ์กับคนอื่น ๆ ไปพร้อมกัน

ส่วนทางด้านอีสปอร์ต พอ Work from Home ก็ยากหน่อยในด้านการจัดงาน เพราะงานเกมมันจำเป็นต้องให้คนมีอารมณ์ร่วม มาอยู่ที่เดียวกัน มาเห็น มาเชียร์กัน เหมือนบรรยากาศในสนามกีฬา พอเราต้องเว้นระยะก็จะทำแบบนั้นไม่ได้ เหมือนขาดวิธีการสร้างคอมมูนิตี้ไป ซึ่งตรงนี้เราก็ปรับกันโดยย้ายทุกอย่างมาเป็นออนไลน์ อย่างงานแข่งขันอีสปอร์ต Garena World 2021 ที่ผ่านมาก็จัดเป็นออนไลน์แทน จริง ๆ มันก็สู้งานออฟไลน์ไม่ได้ อยู่ดีในเรื่องของบรรยากาศในงาน แต่สิ่งที่ได้กลับมาคือ จำนวนการเข้าถึงงานที่มากขึ้น คนที่อยู่ต่างจังหวัดไกล ๆ ก็เข้าร่วมกิจกรรมได้และรอรับของที่ระลึกได้ที่บ้าน ถ้าเป็นปกติ คนที่มาจากต่างถิ่นจะได้ของที่ระลึกหรือของรางวัลและปัจจุบันเป็นยุคของเกมมือถือ ซึ่งเป็นปัจจัยหนึ่งที่ทำให้จำนวนผู้เล่นเกมและผู้ชมอีสปอร์ตเติบโตอย่างรวดเร็ว ซึ่งมูลค่าอุตสาหกรรมเกมที่ผ่านมา มีการเติบโตกว่า 10% ส่วนในปีที่แล้ว 2020 ผลสำรวจจาก Newzoo.com บอกว่า อุตสาหกรรมเกมมีมูลค่าตลาดกว่า 29,000 ล้านบาท

## แล้วปัจจัยที่ทำให้ตลาดเกมเติบโตได้ประกอบไปด้วยอะไรบ้าง

ในมุมของผู้พัฒนา (Developer) และผู้ให้บริการเกม (Publisher) ปัจจัยที่ทำให้ตลาดนี้เติบโตขึ้นได้ หนึ่งในเลยก็คือโปรดักต์เกมต้องเป็นไปตามสิ่งที่ตลาดต้องการ หมายถึงเป็นเกมที่คนชอบ นี่เป็นเรื่องสำคัญมาก เพราะอุตสาหกรรมเกมจะเติบโตไม่ได้ถ้าไม่มีโปรดักต์ที่สอดคล้องกับตลาด เช่น RoV ที่เข้ามาจับเทรนด์ Mobile First ในไทยพอดี สองคือ ผู้ให้บริการเกมอย่างเราก็จะเป็นคนทำการตลาด ด้วยการย่อยโปรดักต์ให้เข้าถึงง่ายขึ้นสำหรับลูกค้าทั่วไป แล้วคอยเก็บฟีดแบ็กจากลูกค้ากลับไปพัฒนาโปรดักต์ให้กลับมาดียิ่งขึ้นไปอีก นั่นแปลว่าเกมจะมีการพัฒนา ปรับปรุง ให้สอดคล้องกับความต้องการและพฤติกรรมของผู้เล่นอยู่เสมอ จุดสำคัญที่สามคือ

<sup>2</sup> สกิน (Skin) เป็นคำศัพท์ที่ใช้ในเกม หมายถึง ชุด เสื้อผ้า เครื่องแต่งกายและอุปกรณ์ต่าง ๆ ของตัวละคร



พอมีการลงทุนในวงการ ก็ทำให้คนที่อยู่ในวงการเติบโตไปด้วยกัน คนเล่นเกมก็ได้เงินรางวัลมากขึ้นเพราะได้เงินสนับสนุนจากรัฐกิจเหล่านี้สะท้อนออกมาในรูปของเงินรางวัล... พอเงินรางวัลสูง คนก็จะตื่นเต็นที่จะเข้าแข่งขัน แล้วอยากจะทำพัฒนาตัวเอง พอเก่งขึ้นแล้วมีฐานคนดูหน่อย ไปอยู่ในโซเชียลมีเดียก็กลายเป็นอินฟลูเอนเซอร์ด้านนี้ได้ ทำให้เขาก็มีรายได้เพิ่มอีกทาง



ถ้าโยกมาฝั่งอีสปอร์ต ภาครัฐและเอกชนมีการสนับสนุนอีสปอร์ตยังงัยบ้าง เช่น การสนับสนุนให้อีสปอร์ตเป็นกีฬา ล่าสุดได้มีภารกิจจากธนาคารประกาศให้อีสปอร์ตเป็นกีฬาอาชีพแล้ว ก็จะทำให้มีการสนับสนุนและลงทุนในอีสปอร์ตอย่างมีแบบแผน และเป็นรูปธรรมยิ่งขึ้น ในส่วนเอกชนเอง เมื่อดูเทรนด์ผู้บริโภคจะเห็นว่าอีสปอร์ตเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตคนรุ่นใหม่แล้ว มีการเข้ามาทำกิจกรรมทางการตลาดผ่านเกมและอีสปอร์ตมากขึ้น เช่น การโปรโมตสินค้าและบริการผ่านการแข่งขันอีสปอร์ต

## การทำตลาดผ่านเกมและอีสปอร์ตมีรูปแบบไหนบ้าง

อย่าง RoV Pro League ก็จะมีพาร์ทเนอร์เข้ามาร่วมกับลีกมากมาย เช่น เครือข่ายโทรศัพท์มือถือ แต่ละค่ายมือถือก็มีวิธีการเข้ามาเล่นในตลาดเกมและอีสปอร์ตที่ต่างกันไป บางค่ายเข้ามาสร้างทีม บางค่ายออกซิมสำหรับอีสปอร์ตให้คนเล่น RoV ฟรีผ่านซิมนี้ สามารถเอาซิมเข้าการแข่งขันออฟไลน์ได้ แล้วยังมีโอกาสลุ้นสกิน<sup>2</sup> ในเกมด้วย นี่เป็นการทำการตลาดบนเกมที่ค่อนข้างครบวงจร แม้แต่ธนาคารเองก็ลงมาเล่นด้วย เช่น มีการโปรโมตการเติมเงินในเกมผ่านช่องทางของเขา บางเจ้านำเอ็กซ์คลูซีฟพรีเมียมที่มีตัวละครในเกม ไปสร้างแรงจูงใจกระตุ้นให้เกิดการเปิดบัญชีหรือย้ายมาใช้บริการธนาคารออนไลน์มากขึ้น

พอมีการลงทุนในวงการ ก็ทำให้คนที่อยู่ในวงการเติบโตไปด้วยกัน คนเล่นเกมก็ได้เงินรางวัลมากขึ้นเพราะได้เงินสนับสนุนจากรัฐกิจเหล่านี้สะท้อนออกมาในรูปของเงินรางวัล อย่าง RoV Pro League ปีที่ผ่านมา







เงินรางวัลรวมกว่า 10 ล้านบาท พอเงินรางวัลสูง คนก็จะตื่นตื่นที่จะเข้าแข่งขัน แล้วอยากจะทำตัวเอง พอเก่งขึ้นแล้วมีฐานคนดูหน่อย ไปอยู่ในโซเชียลมีเดียก็กลายเป็นอินฟลูเอนเซอร์ด้านนี้ได้ ทำให้เขาก็มีรายได้เพิ่มอีกทาง ส่วนสโมสรที่อยู่ในลีก RoV ทุกคนก็จะได้เงินซัพพอร์ตที่จะช่วยให้เติบโตมากขึ้น ด้วยการมีทรัพยากรต่าง ๆ ไปพัฒนาทีม ให้เงินเดือนนักกีฬา และสามารถจัดหาอุปกรณ์การแข่งขันให้นักกีฬาได้ด้วย มันก็เป็นกำไรโต ทั้งอุตสาหกรรม อีกเรื่องก็คือภาครัฐมีการสนับสนุนอย่างเต็มที่ เช่น การไปแข่งกีฬาระดับนานาชาติ อย่าง SEA Games หรือ Asian Games ที่ RoV ก็ได้เป็นหนึ่งในกีฬาด้วย ก็มีการร่วมมือกับทางกีฬาเพื่อจัดหาผู้แข่งขันไปแข่งตามงานนั้น ๆ และต่อไปก็จะมีการแข่งขันที่มีเงินรางวัลสูงกว่านี้เรื่อย ๆ ครับ

**เกี่ยวนี้มีนักแคสเกม สตรีมเมอร์มากมาย การที่คนรุ่นใหม่จะเข้ามาดูนี้ได้ พวกเขาต้องมีทักษะอะไรบ้าง**

อาจจะแยก 2-3 แบบนะครับ คือสายที่พากย์เกมจริงจังไปเลย ก็จะมีแบบ Winzy มาวินมาแวะ (วิพลพัฒน์ มูลสภา) หรือ SunWaltz (ดลภพ เทียนดำ) ที่รู้สึกทั้งอีสปอร์ต ด้านทีม และคนแข่ง พวกนี้เขาจะสามารถแคสต์เกมให้สนุกได้ สายที่สองก็คือกลุ่มที่อยู่ตรงกลาง คือพวกที่แคสต์ไปด้วย เล่นไปด้วย ซึ่งสิ่งที่จะต้องมีความคิดสร้างสรรค์ที่สูงมาก ต้องรู้ว่าตลาดต้องการคอนเทนต์แนวไหน เช่น คอนเทนต์อัปเดตเยอะ ๆ ที่มีผลกระทบต่อการเล่น อย่างตัวละครหนึ่งตัว จะต้องมิโอเท็ม หรือการพัฒนาตัวละครไปหลาย ๆ แบบ ทุกอย่างมันเป็นไดนามิกหมด แล้วเขาก็คิดสูตรการเล่นเกมที่ดูน่าสนใจขึ้นมาอีกประเภทหนึ่งก็คือคอนเทนต์แนวซาวทู อย่างเช่น เทคนิคในการเล่นตัวละคร เล่นยังไงให้เก่ง เหล่านี้เรียกว่าต้องใช้ความคิดสร้างสรรค์มาก บวกกับความรู้ความสามารถในเกมก็ค่อนข้างสูง ต้องมีความตั้งใจและเข้าใจ

ในตัวเกมอย่างดองแท้ จับจุดได้ว่าจุดไหนสำคัญและจุดไหนที่ไม่สำคัญ แล้วก็มีการเดลิเวอรี่ด้วยว่าจะใช้แบบไหน จะเซ็ทอัปเดตคิงโง่ หรือจะทำวิดีโอ ตัดต่อยังไงให้คนดูได้นานที่สุดและสร้างการเข้าถึงกับลูกค้ำให้ได้เยอะ ๆ

**นอกจากอาชีพประเภทแคสเตอร์ หรือสตรีมเมอร์ มีอาชีพอะไรอีกบ้างที่น่าสนใจ**

ถ้าพูดถึงวงการอีสปอร์ต หรือการที่เกมเป็นหนึ่งใน Digital Content (เนื้อหาสายดิจิทัล) ฉะนั้นอาชีพต่าง ๆ ที่อยู่ในสายออนไลน์ก็สามารถปรับใช้ได้หมดจะเป็นเรื่องการแข่งขัน เป็นนักกีฬาอีสปอร์ต ถ้าชอบส่วนโปรดักต์เกมซึ่งเป็นสายต้นน้ำ ก็จะเป็นพวกนักพัฒนาเกม หรือนักออกแบบเกม หรือสายศิลปิน อย่างกลุ่มที่ทำแอนิเมชัน แล้วก็จะมีสายตรงกลางคือสายทำการตลาดหรือ Publisher ที่ทำรีนาทำอยู่ ซึ่งจะซัพพอร์ตในการสร้างและบริหารจัดการคอมมูนิตี้ แล้วก็ยังมีสายอีสปอร์ตทั่วไป ตรวจสอบความเรียบร้อยและปัญหาของตัวเกม สายสุดท้ายก็คือสายปลายน้ำ จะเป็นสายสื่อ อินฟลูเอนเซอร์สายเกม หรือสายไอที ก็จะไปทำงานในกลุ่มที่สำคัญในการผลักดันเกมและดิจิทัลคอนเทนต์ให้โตต่อไป

**จริง ๆ นักพัฒนาเกมเมืองไทยมีความสามารถ แต่ยังมีขาดเรื่องธุรกิจหรือการตลาด คิดว่าตรงนี้มีทางแก้ยังไง**

ถ้าจะถามถึงสูตรสำเร็จว่าทำยังไงถึงจะประสบความสำเร็จได้ มันจะมีอยู่สองขา ก็คือขาที่เป็นโปรดักต์ พัฒนาเกม และสายที่ทำการตลาดเกมหรือ Publishing ซึ่งทั้งสองฝ่ายนี้จะต้องให้ผู้เชี่ยวชาญทั้งคู่ ฉะนั้นจึงหาบริษัทที่เก่งทั้งสองอย่างเลยยากมาก ผมมองว่าถ้าเป็นบริษัทที่เพิ่งสร้าง ก็อยากให้โฟกัสไปเลยว่าจะทำสายไหนระหว่างสายพัฒนาหรือมาร์เก็ตติ้ง แล้วทำ

ตรงนั้นให้ดี พร้อมกับหาพาร์ทเนอร์เข้ามาอุดช่องว่างในส่วนที่เราไม่ถนัด เช่น ถ้าเราเลือกจะเป็นนักพัฒนาเกม ก็ต้องทำโปรดักต์ให้ดีและสนุก ทำเกมให้ยืนระยะได้ ให้เหมาะกับลูกค้ำ ไม่ใช่แค่ทำเจาะแค่กลุ่มนิชมาร์เกต หรือลูกค้ำกลุ่มเล็ก ๆ ถ้าพูดถึงการพัฒนาในวงการไทย ผมคิดว่าสายที่เป็นพัฒนาโลจิก สร้างคอร์ลูปเกม (Core Loop) ทำเกมให้สนุก เรายังขาดอยู่เยอะอย่างที่ต่างประเทศเขาจะโฟกัสที่จุดนี้มาก แต่เรื่องความสวยงามเอาไว้ทีหลัง เพราะเราสามารถจ้างบริษัทภายนอกทำได้ แต่เขาจะทำให้เกมสนุกก่อนยืนระยะได้ก่อน เพราะเข้าใจตลาดดองแท้ ผมว่าอันนี้เป็นจุดสำคัญที่นักพัฒนาไทยยังต้องเพิ่มเติม

**อย่าง Garena Academy มีส่วนช่วยหรือเพิ่มส่วนที่ขาดไปในวงการเกมหรือไม่**

ถ้ามองในมุมมองของบริษัททำรีนาเอง Garena Academy เป็นโครงการที่เข้ามาช่วยสร้างความเข้าใจและส่งเสริมอาชีพสายดิจิทัล (Digital Workforce) ในไทย โดยทางทำรีนาเล็งเห็นว่าอาชีพในวงการเกมและอีสปอร์ต ตลอดจนอาชีพที่เป็นสายดิจิทัลยังค่อนข้างใหม่ในสังคมไทย คนไม่รู้ว่าเขาต้องมีชุดทักษะแบบไหนถึงจะเข้ามาทำงานตรงนี้ได้ หรือว่าในโลกของเกมและอีสปอร์ตมันมีสาขาอาชีพอะไรบ้างที่เหมาะสมกับเขา ดังนั้นก็จะเป็นแพลตฟอร์มหลักที่เกิดขึ้นเพื่อแก้ปัญหาตรงนี้ เช่น บอกรายละเอียดสายอาชีพในวงการเกมและอีสปอร์ต ว่ามีเกณฑ์หรือข้อกำหนดอะไรบ้าง แล้วก็ยังมีบุคคลตัวอย่างที่ประสบความสำเร็จในสายอาชีพนั้น ๆ เพื่อให้เป็นตัวอย่างและแรงบันดาลใจ



เศรษฐกิจและสังคมไทยจะได้อะไรจากการเติบโตของวงการเกมและอีสปอร์ตบ้าง ผมว่าตรงนี้เป็นจุดสำคัญ ที่จริงวงการเกมก็ไม่ต่างจากวงการหนังหรือเอนเตอร์เทนเมนต์ทั่วไปที่ตอนแรกก็อาจจะยากหน่อย แต่การทำรีนาร่วมมือกับภาครัฐและเอกชนก็เป็นการสื่อสารออกไปด้วยว่า คนที่อยู่ในสายอาชีพเหล่านี้ไปถึงไหนแล้ว แล้วสามารถสร้างอิมแพ็คในไทยหรือบนเวทีโลกยังไปบ้าง

แม้แต่วิธีที่จะทำให้ประสบความสำเร็จแบบนั้นบ้างด้วย ตอนนี้มีอีกส่วนที่เราพยายามทำคือ คู่มือการเรียนการสอนที่สามารถดาวน์โหลดไปอ่านไปจัดเวิร์กช็อปกับได้ว่าวงการเกมหรืออีสปอร์ต คอนเทนต์มันมีอะไรบ้างสามารถสอนได้แม้กระทั่งถ้าจะเริ่มต้นทำอาชีพในสายนี้ ต้องเริ่มต้นยังไง เพื่อให้ครู อาจารย์ และผู้ปกครองเล็งเห็นว่าวงการเกมมีอาชีพและอนาคตที่ไกลมากกว่าที่เขาเข้าใจในตอนี้

**เหมือนกับเป็นการไปช่วยเปลี่ยนความคิดของพวกเขาเรื่องเด็กติดเกมด้วยหรือเปล่า**

มันก็เป็นสิ่งที่เราทำอยู่ตลอดครับ ตั้งแต่วันแรกที่ทำรีนาเข้ามาดำเนินธุรกิจ ในไทย เราต้องใช้แรงเพื่อสร้างความเข้าใจในตลาดเยอะมากกว่าการเล่นเกมที่สร้างสรรคเป็นยังงั้น การเล่นเกมเป็นกีฬาเป็นยังงั้น และเราพยายามสร้างระบบนิเวศที่จะมาช่วยพัฒนางานนี้ให้หลุดออกไปจากกรอบเดิม ๆ และยั่งยืน เช่น สร้างโอกาสให้คนในวงการ ชี้ให้เห็นอนาคตและประโยชน์จากเกม เศรษฐกิจและสังคมไทยจะได้อะไรจากการเติบโตของวงการเกมและอีสปอร์ตบ้าง ผมว่าตรงนี้เป็นจุดสำคัญ ที่จริงวงการเกมก็ไม่ต่างจากวงการหนังหรือเอนเตอร์เทนเมนต์ทั่วไปที่ตอนแรกก็อาจจะยากหน่อย แต่การทำรีนาร่วมมือกับภาครัฐและเอกชนก็เป็นการสื่อสารออกไปด้วยว่า คนที่อยู่ในสายอาชีพเหล่านี้ไปถึงไหนแล้ว แล้วสามารถสร้างอิมแพ็คในไทยหรือบนเวทีโลกยังไปบ้าง ถ้าผู้ปกครองรีเสิร์ช เขาก็จะมองเห็นตรงนี้ อีกจุดหนึ่งคือการจะทำยังไงให้เหล่าอินฟลูเอนเซอร์เป็นบุคคลตัวอย่างที่ดี เพราะพวกเขามีส่วนในการส่งเสริมพฤติกรรมที่ถูกต้องและเหมาะสม เช่น สามารถแบ่งเวลาได้ดีว่าช่วงไหนควรเล่นเกม ช่วงไหนควรอ่านหนังสือ ก็จะทำให้ผู้ปกครองเห็นว่าการที่ลูกดูอินฟลูเอนเซอร์ก็สามารถแบ่งเวลาได้ดีเช่นกัน ตรงนี้ก็เป็นอีกจุดที่สำคัญในการผลักดันด้วยครับ

**คิดว่าตอนนี้เราอยู่จุดสูงสุดของวงการเกมหรือยัง**

ผมว่าที่จริงตอนนี้ก็น่าจะถือว่าเป็นช่วงที่รุ่งเรืองที่สุดนะครับ แต่การเติบโตจะยังไม่หยุดลง มันมีแต่สถิติที่พุ่งสูงขึ้น เกมและอีสปอร์ตจะกลายเป็นความบันเทิงที่แพร่หลายและได้รับการยอมรับมากขึ้นเรื่อย ๆ อย่างตอนเด็ก ๆ ผมเองก็เป็นเกมพีซี แล้วก็ไม่มีกลุ่มเพื่อนมาสูงสิงด้วยเท่าไร เพราะสมัยนั้นถ้าจะคุยต้องเล่นฟุตบอลหรือกีฬา แต่สมัยนี้ถ้าคุณเล่นเกมเก่งมันกลายเป็นเรื่องคุยไปเลย ยิ่งถ้าคุณมีเทคนิค สอนคนอื่นได้ด้วย ก็จะทำให้มีคนเข้ามาติดตามหรืออยากให้เป็นไอดอล ซึ่งตรงนี้เป็นมิเตอร์ที่ดีที่ทำให้เห็นว่าวงการเกมมันอยู่ในยุครุ่งเรืองแล้ว คือเป็นที่ยอมรับ โดยเฉพาะในหมู่เด็กรุ่นใหม่ที่เขาภูมิใจในการเล่นให้ได้เก่ง ๆ เราต้องใช้โอกาสนี้ในการผลักดันเกมให้มันไปไกลมากขึ้น ไม่เพียงแต่จะสนับสนุนให้คนรุ่นใหม่มีรายได้ แต่ยังเพิ่มเงินหมุนเวียนในเศรษฐกิจยุคดิจิทัลด้วย ผมมองว่าในวงการเกมมันยังมีศักยภาพอีกเยอะ และมีความน่าสนใจในแง่การเข้ามาลงทุน เพราะเท่าที่เห็นคนเล่นเกมจะเป็นคนรุ่นใหม่ แล้วคนเหล่านี้ในอนาคตก็จะเป็นประชากรหลักอนาคตก็จะมีคนรุ่นใหม่ยุคใหม่ที่เด็กกว่าเข้ามาอีก เกมก็ยังคงอยู่ในชีวิตพวกเขา มันเหมือนมีการเติมกลุ่มลูกค้ำเข้าไปเรื่อย ๆ ผมเลยมองว่าเราก็ยังอยู่ในจังหวะที่ดีที่วงการนี้ยังเติบโตได้อีกเรื่อย ๆ ครับ







### มอจอนาคตของวงการเกมในอีกสิบปีข้างหน้าไว้ยังไว

เมื่อห้าปีที่แล้วผมก็ไม่ได้คิดว่าเกมจะกลายเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตของคนรุ่นใหม่หรือกลุ่มคนทำงานมากขนาดนี้ เพราะว่าอีสปอร์ตมันก็กลายเป็นคอนเทนต์หลักในการบริโภคผ่านทางออนไลน์ด้วย แต่ผมก็เชื่อว่าสิ่งที่เราทำมาตั้งแต่อดีตมันก็เป็นพื้นฐานที่ดีที่จะต่อยอดในอนาคต เรายังมุ่งมั่นที่จะผลักดันและนำเอาโปรดักต์ที่ดีมาสู่ประเทศไทย รวมถึงส่งไปต่างประเทศด้วย ส่วนเรื่องการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตและสมาร์ตโฟนที่มากขึ้น ก็จะทำให้ให้ออนาคตวงการเกมพร้อมมากกว่านี้ เพราะปัจจุบันก็ยังมีลูกค้าบางกลุ่มที่ยังไม่สามารถเข้าถึงเกมได้ เมื่อปัจจัยพื้นฐานพัฒนามากขึ้น ก็จะทำให้เรื่องเกมไปไกลขึ้นด้วย และจะมีผู้เล่นเกมมากกว่าเดิม นอกเหนือจากความพยายามเหล่านี้ การศึกษาพัฒนาคอมมูนิตี้ของเกม พอคนมีอารมณ์ร่วมมากขึ้น ก็จะทำให้เขามีส่วนร่วมมากขึ้น จากผู้บริโภคอาจกลายเป็นผู้พัฒนาคอนเทนต์และพัฒนาฝีมือไปเรื่อย ๆ ผมเชื่อว่าคนไทยมีความคิดสร้างสรรค์มีความสามารถที่จะผลิตคอนเทนต์ดี ๆ ออกมาอีกมาก พอองค์ประกอบพวกนี้มารวมกัน ก็จะช่วยให้วงการเกมคึกคักและไปได้ไกลขึ้นครับ CT



## CREATIVE INGREDIENTS

### ยกตัวอย่างการเปิดพื้นที่หรือไอเดียในการนำเกมเข้าไปมีส่วนช่วยพัฒนาหรือมีส่วนร่วมกับวงการอื่น ๆ

หากเป็นเรื่องการส่งเสริมการศึกษา ต้องบอกว่าเรามุ่งมั่นที่จะผลักดันให้เกิดการพัฒนาทักษะยุคดิจิทัล โดยเฉพาะในด้านที่เกี่ยวกับดิจิทัลคอนเทนต์ เช่น เกม RoV ก็มีการร่วมมือกับภาครัฐ เช่น กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา และกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม ในการที่จะนำ RoV ไปจัดประกวดการดีไซน์สกินตัวละครในเกม เป็นเวทีที่ส่งเสริมให้คนรุ่นใหม่นำวัฒนธรรมไทยที่เป็นมรดกของประเทศมาออกแบบ ใส่ความคิดสร้างสรรค์ ทำเป็นดิจิทัลคอนเทนต์หรือสกินตัวละครเกมออกมา โดยผลงานชนะเลิศจะถูกนำไปพัฒนาต่อและใช้จริงบนเกม RoV เป็นโครงการที่เราทำติดต่อกันมา 3 ปีได้แล้ว อย่างปีแรกที่ผู้ชนะเลิศเขาใช้แรงบันดาลใจจากวัดร่องขุน ปีถัดมา ก็ดึงวัฒนธรรมผีตาโขนมา มันทำให้เขาเห็นว่าสิ่งที่ดีไซน์มาทั้งได้เผยแพร่วัฒนธรรมและส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์

ส่วนในด้านภาพยนตร์ เราก็มีการจับมือกับสหมงคลฟิล์มทำหนังเรื่อง Mother Gamer เกมเมอร์เกมแม่ (2020) ซึ่งผู้สร้างก็ใช้เกมเป็นแรงบันดาลใจในการทำภาพยนตร์ โดยการนำก็ไปร่วมออกแบบ ออกไอเดีย วางโครงเรื่อง รวมไปถึงการใช้ฟุตเทจจริงจากเกมเข้าไปอยู่ในหนัง สำหรับด้านดนตรี เวลาเราจัดการแข่งขันไปรษณีย์ เราก็จะไปคุยทั้งกับนักดนตรีโลกอลและนักดนตรีที่มีชื่อเสียง อย่าง RoV ก็ไปร่วมมือกับนักดนตรีให้ช่วยแต่งเพลงและนำเพลงมาในช่องทางของเรา โดยใช้เป็นธีมเพลงหลักในอีสปอร์ตด้วย หรืออย่างเกม Free Fire ที่ทำริโนพัฒนาเอง ก็ร่วมกับบอดีส์แลม ให้พี่ตูนมาช่วยโปรโมตและแต่งเพลงที่เหมาะสมกับเกม Free Fire หรือชุดตัวละครที่เขาออกแบบ ก็ใส่เข้าไปในเกมด้วย ก็พูดได้ว่าเป็นการทำงานข้ามสายระหว่างวงการที่ช่วยให้ทั้ง 2 ฝ่าย ตอบรับความต้องการของผู้บริโภคได้ดีขึ้น

### เกมที่ชอบเล่น หรือแนวเกมที่ชอบเล่น

ผมเล่นแนว MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) SP (First Person Shooter) แล้วก็แนวผจญภัยบนคอนโซล เพราะเกมจะช่วยด้านความคิดฝึกให้เรามองภาพรวม และฝึกทักษะเรียนรู้ คิดวิเคราะห์จากสถานการณ์จำลอง ซึ่งนำมาปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้ก็เป็นเรื่องที่ดี หรือบางทีก็ทำให้ได้ไอเดียใหม่ ๆ ในการทำงานและใช้ชีวิตด้วย

### แรงบันดาลใจการทำงาน

ผมอยากทำเกมที่สร้างอิมแพกต์ทั้งในระดับประเทศและระดับโลก แต่ก่อนผมเป็นคนเล่นเกม แล้วจะว่ามาเวลาเจอเกมดี ๆ และเข้าถึงคนเล่นในวงกว้างได้ ผมอยากเป็นคนที่น่าประสบความสำเร็จและอีสปอร์ตที่ตื่นตื่นยิ่งใหญ่ และมีสีสัน มาให้ผู้คนที่ยืนชอบมัน ซึ่งช่วงเวลานี้ผมจดจำได้ดีที่สุด ก็คือวินาทีที่นักกีฬาทีมชาติไทยเอาชนะและคว้าเหรียญทองจากเกม RoV ใน SEA Games 2019 ได้

### บอสที่ใหญ่ที่สุดของตัวเองคืออะไร มีวิธีโค่นบอสตัวนี้ยังไง

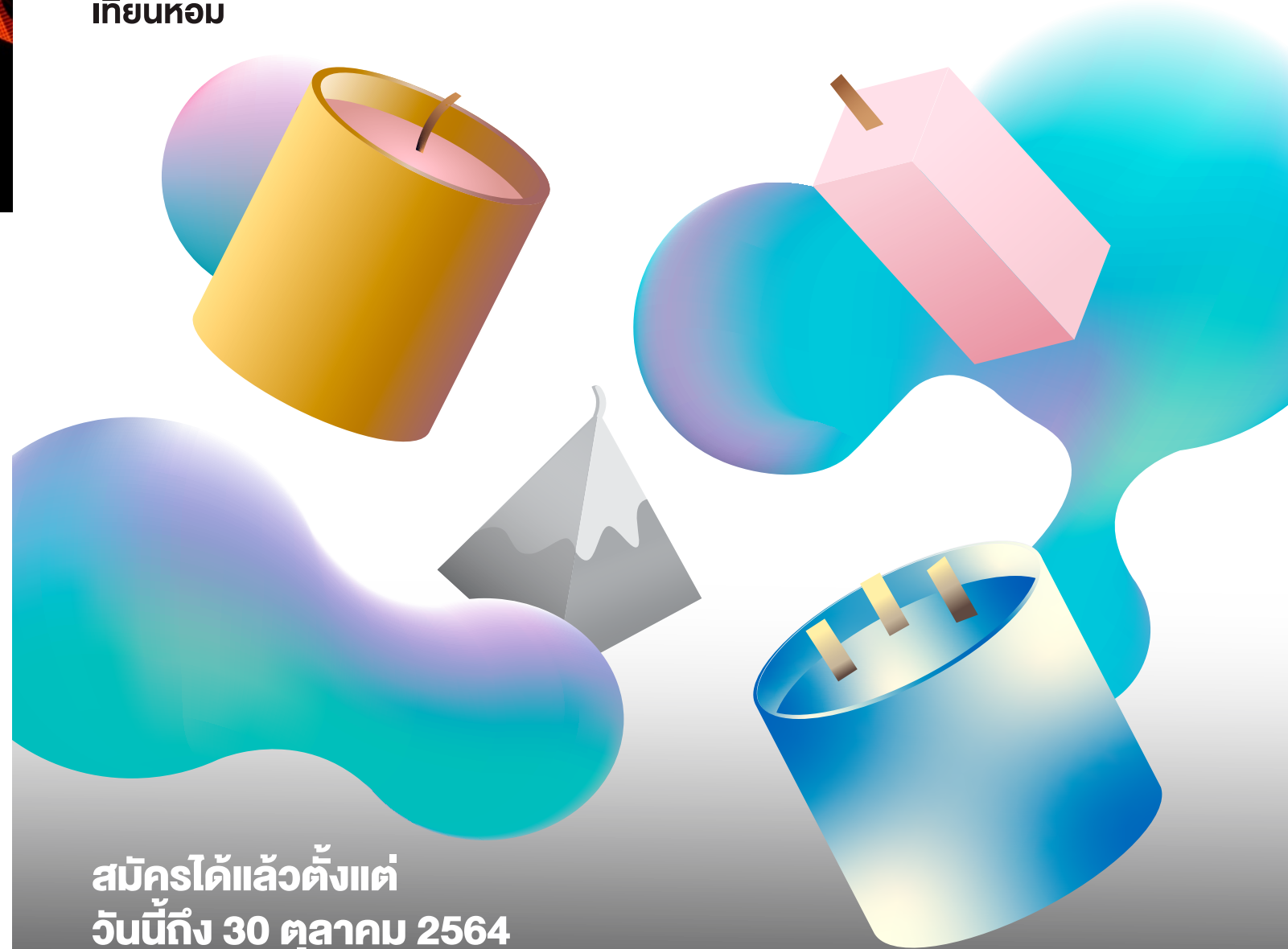
ผมมองว่าใหญ่ที่สุดคงไม่มี เพราะว่าผมมีหลายบอสที่อยากโค่น ถ้าเป็นระยะสั้นก็คือคู่แข่งที่อยู่ในไทยและต่างประเทศที่เราอยากเอาชนะให้ไวที่สุด แต่ในอีกมุมหนึ่งผมก็เคารพและมองว่าสามารถเรียนรู้จากเขาได้เช่นกัน บอสอีกตัวที่อยากเอาชนะก็คือตัวเราเอง ทำยังไงให้เก่งขึ้นกว่าในวินาที ทำยังไงให้บริษัทไปได้ไกลกว่านี้ ผมมองว่ามันคือสิ่งที่เราต้องสู้ในทุก ๆ วัน ทั้งในด้านการขับเคลื่อนองค์กรและการพัฒนาตัวเอง

# CREATIVE & DESIGN SHOWCASE

ครั้งที่ 1  
เทียนหอม

มาร่วมบอกเล่าเรื่องราวของเทียนหอมและเพิ่มโอกาสในการประชาสัมพันธ์ธุรกิจพร้อมจัดแสดงผลงานที่ Creative Space ชั้น 5 TCDC กรุงเทพฯ

ระหว่างวันที่ 12 ตุลาคม ถึง 30 ธันวาคม 2564\*



สมัครได้แล้วตั้งแต่  
วันนี้ถึง 30 ตุลาคม 2564  
ฟรี! ไม่มีค่าใช้จ่าย

\*วันและเวลาจัดแสดงอาจมีการเปลี่ยนแปลงตามสถานการณ์โควิด-19  
#CreativeDesignShowcase #เทียนหอม #TCDC #CEA







เรื่อง : นุชกร นุชปธำรง

บางครั้งชีวิตคนเราก็เหมือนเกม ...ในชีวิตแต่ละวัน เราทุกคนต่างก็มี “ด่าน” ที่จะต้องพิชิต เช็กลิสต์ที่ต้องถูกฆ่า และกำหนดการต่าง ๆ ที่ต้องวิ่งตามให้ทันก่อนที่จะถูกลดขั้นหรือต้องกลับไปจุดเริ่มต้นใหม่ หลายครั้งชีวิตเรายังเต็มไปด้วย “ตัวเลือก” ที่ส่งผลกับทางเดิน มากบ้างน้อยบ้าง ก้าวที่เราเลือกเดินบางทีก็เป็น “ทางลัด” บางครั้งก็เป็น “กั๊กดัก” เกมหลาย ๆ เกมจึงอาจเปรียบได้กับลู่อ้อมก่อนลงสนามชีวิตจริง และถ้าหากลองพิจารณาว่า แล้วถ้าเราจะพบได้ว่า หลายครั้งองค์ประกอบของเกมนั้นต่างแทรกซึมอยู่ในหลายหัวขวงชีวิต และเราเองก็อาจจะเป็ “ผู้เล่น” ใน “เกมชีวิต” มานานจนแทบไม่รู้ตัวเลยก็ได้

หากในชีวิตนี้คุณเคยสะสมแต้มขานมไข่มุก 10 แก้ว เพื่อปลดล็อกแก้วฟรี หรือสะสมแต้มทุกยอดสั่งซื้อเพื่อเลื่อนขั้นสมาชิกแล้วละก็ คุณก็นับได้ว่าถูกกลไกของ Gamification คุณไปซะแล้ว Gamification คือ การนำองค์ประกอบบางอย่างของเกมมาใช้ในฉากที่ไม่ใช่เกม เพื่อสร้างความสนุกให้เกิดขึ้นและทำให้ผู้เข้ามาสัมผัสกับประสบการณ์นั้น “เสติดกับความสนุก” ที่เหมือนกำลังได้ทำควสอยู่ โดยมีเป้าหมายที่ไม่ใช่ความสนุก แต่เป็นการกระตุ้นให้คนมีแรงใจที่จะทำพฤติกรรมนั้นไปอย่างต่อเนื่อง

องค์ประกอบของ Gamification ประกอบไปด้วย พฤติกรรมเป้าหมายที่ต้องการจะให้ ผู้เข้าร่วมเป็น แรงจูงใจของผู้เข้าร่วม และที่สำคัญที่สุดก็คือกลไกเกม (Game Mechanic) ที่จะนำมาใช้เพื่อออกแบบประสบการณ์ให้คนติดหนึบหนึ่งในความพิเศษของ Gamification คือ กระบวนการจะช่วยผลักดันเราให้สู้ อดทนที่จะทำงานใด ๆ และขดเขยควมรู้สึกยากเย็นเฉียวใจด้วยความรู้สึกพิเศษ ผ่านรางวัลหรือสิ่งที่เป็นรูปธรรมจับต้องได้ เพื่อสร้างแรงกระตุ้นให้กับใจในการทำสิ่งนั้นต่อไป Gamification ยังถูกใช้ในแวดวงของธุรกิจและการศึกษา เพื่อกระตุ้นให้

ผู้บริโภคเลือกที่จะดำเนินพฤติกรรมไปในทางที่อยากให้เป็น ยกตัวอย่างเช่น บัตรสะสมแต้มต่าง ๆ หรือบัตรสมาชิกที่หากใช้บริการแล้วจะมีการสะสมแต้มเพื่ออัปเลเวลเหมือนกับตัวละครที่ผ่านด่าน และยังพ่วงด้วยการได้รับสิทธิพิเศษต่าง ๆ ที่มากขึ้น หรือการจัดทำ Leaderboard แสดงการแข่งขันระหว่างแผนงานเพื่อกระตุ้นให้พนักงานแต่ละแผนกมีแรงจูงใจในการทำพฤติกรรมที่องค์กรได้กำหนดทิศทางไว้แล้ว

### Gamification

#### จะช่วยให้ชีวิตคุณสนุกขึ้นได้อย่างไร

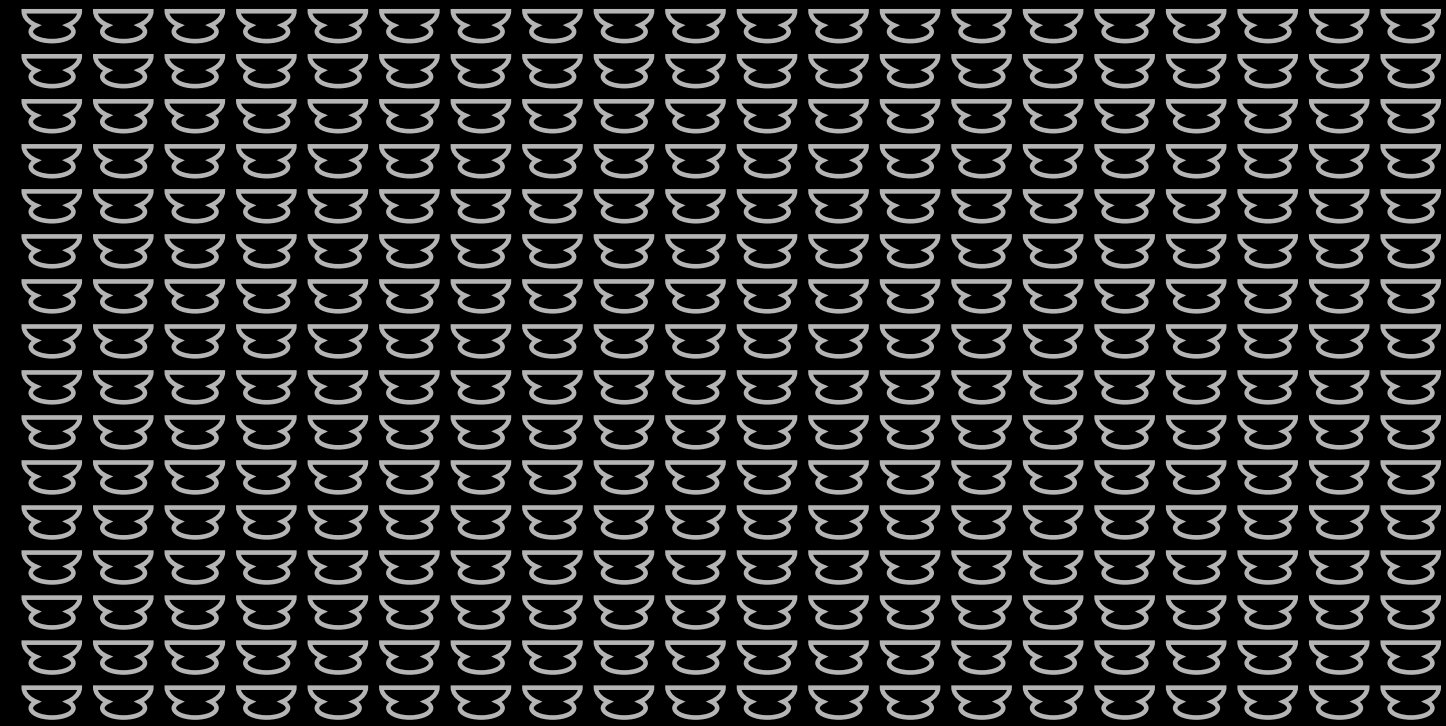
แน่นอนว่าหากเรารู้อองค์ประกอบของมันแล้วเราก็สามารถสร้างเกมให้กับชีวิตผ่านกระบวนการนี้ได้ ขอเพียงรู้ว่าเรามีเป้าหมายอะไร และอะไรคือแรงจูงใจเท่านั้น ยกตัวอย่างหากเราต้องการลุกขึ้นมาทำการบ้านที่ค้างคั้ง เราก็แค่ตั้งเป้าหมายและแบ่งเป้าหมายย่อย ๆ หรือที่เราเรียกว่า “มินิเกม” ระหว่างทางได้ โดยมีแรงจูงใจเป็นรางวัลเล็ก ๆ น้อย ๆ เช่น ช็อกโกแลตหนึ่งชิ้นหลังทำการบ้านเสร็จ 5 ข้อใหญ่ หรืออาจจะเป็นเวลาดูการ์ตูนสักตอนหลังจากทำงานเสร็จก็ได้

นอกจากนี้เรายังสามารถท้าทายตัวเองผ่านโจทย์ประจำวัน เช่น จับเวลาในการพับผ้าเพื่อทบสถิติครั้งก่อน เป็นต้น หรือการนำแถบวัดผลในเกมมาใช้เพื่อประเมินความก้าวหน้าของตัวเองที่ช่วยให้เรามองเห็นพัฒนาการของเราได้ชัดเจนยิ่งขึ้น ทั้งยังช่วยให้เรามีแรงที่จะตัดสินใจเดินต่อเมื่อเห็นว่าตัวเองเข้าใกล้เป้าหมายแล้วอีกด้วย กระบวนการเหล่านี้ล้วนแล้วแต่สร้างความรู้สึกของชัยชนะที่จะส่งผลต่อความพึงพอใจและความเพลิดเพลินในการทำกิจกรรมต่าง ๆ ที่เคยมองว่าน่าเบื่อได้อย่างไม่น่าเชื่อ

อย่างไรก็ตามสิ่งที่มีมนุษย์ไม่เหมือนกับเกมก็คือมนุษย์ซับซ้อนกว่านั้นมาก และในบางครั้งบ้างจัยบางอย่างก็อยู่เหนือการควบคุม ทางเลือกที่ดีในชีวิตจริงจึงอาจต่างจากทฤษฎีทางอุดมคติและอาจมีบางครั้งที่อารมณ์ก็ชักนำชีวิตเกินกว่าเหตุผลและแรงจูงใจใด ๆ จะเหนี่ยวรั้งได้ แต่ในทุก ๆ เข้าที่เราล้มตารขึ้นมาก ก็จะมีโอกาสและทางเลือกใหม่ ๆ ให้เราได้เริ่มและเลือกอีกครั้งเสมอ ดังนั้นจงเล่นในเกมชีวิตให้สนุกและเต็มที่ให้สมกับที่เรามีชีวิตเดียวกันเถอะ [CT](#)



**เปิดพื้นที่ให้บริการฟรี!**  
**วันนี้ - 31 ธันวาคมนี้ เท่านั้น**  
 เปิดบริการทุกวัน 11.00 - 19.00 น.



**พิเศษ! สมาชิกหรือต่ออายุ**  
**เพียง 100 บาท (จาก 1,200 บาท)**  
 หมดเขต 30 พฤศจิกายนนี้เท่านั้น

**ชั้น 3 โซน MUNx2 Seacon Square Srinakarin**



# READY SET GO

# TREND 20 22

Free eBook เกาะเทรนด์โลก

ดาวน์โหลดฟรีได้ที่  
[TCDC.OR.TH](http://TCDC.OR.TH)

ติดตามชมสรุปในรูปแบบวิดีโอได้ที่  
[CEA ONLINE ACADEMY](http://CEA ONLINE ACADEMY)

