

นิตยสารพัฒนาความรู้และความคิดสร้างสรรค์ เพื่อเพิ่มศักยภาพทุนมนุษย์ ผ่านกระบวนการเรียนรู้สาธารณะ

THE KNOWLEDGE

เดอะ โนวเลจ

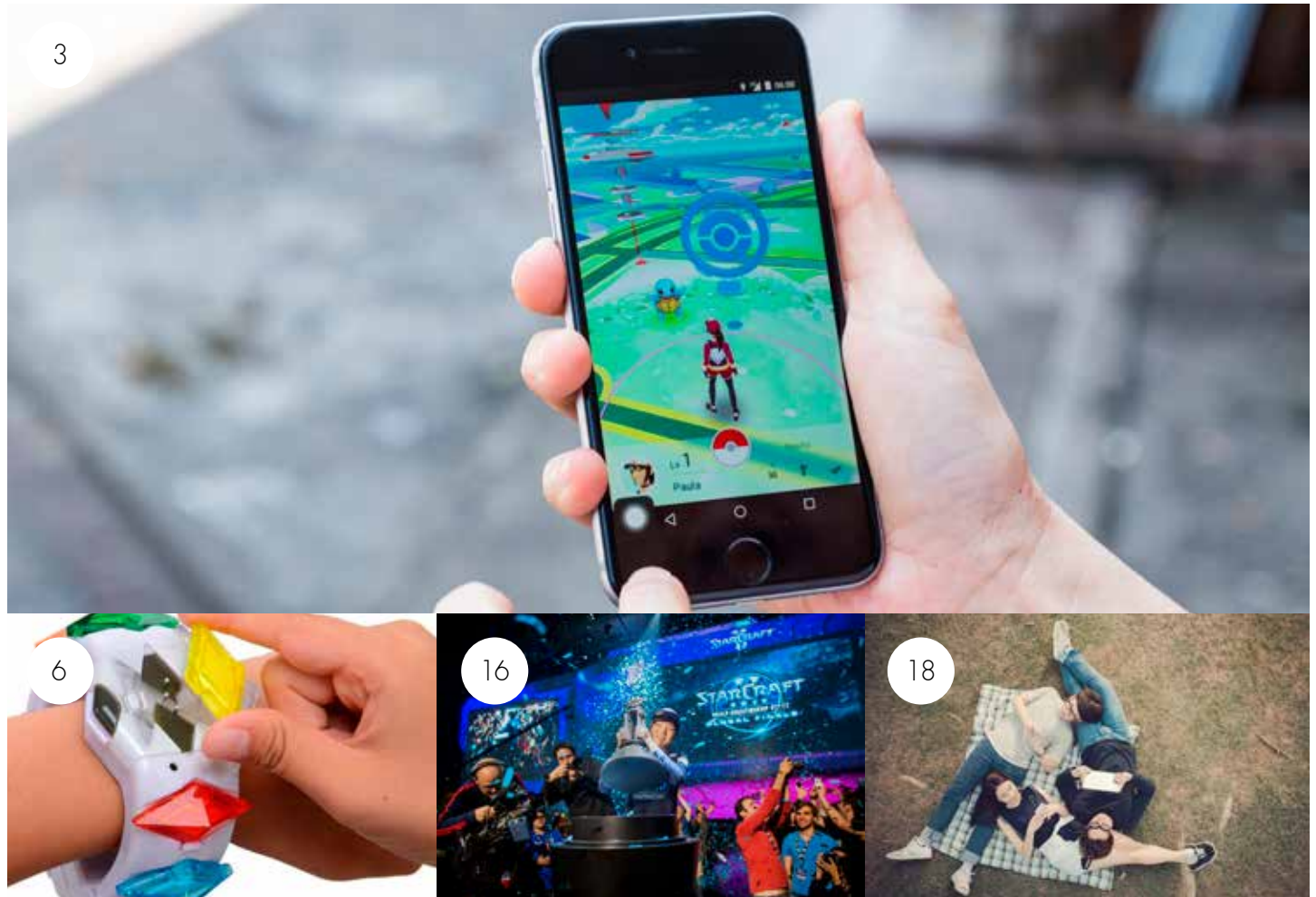
ปีที่ 1 ฉบับที่ 2 ธันวาคม 2559 - มกราคม 2560

BY OKMD



GAM€CONOMY

CONTENTS



- 3 WORD POWER**
พลิก “เกม” สู่อีกาฬใหม่ของเด็กไทย
ยุค KNOWLEDGE ECONOMY
- 6 ONE OF A KIND**
GAME A-Z
- 8 DECODE**
PRESS START TO PLAY
- 10 THE KNOWLEDGE**
การต่อยอดอาชีพด้านเกม
- 12 NEXTPERT**
AR คืออนาคต
- 14 DIGITONOMY**
รวมมิตรตัวเลขเศรษฐกิจเกม
- 16 NEXT**
E-SPORTS เมื่อเกมไม่ใช่เรื่องเล่นๆ
- 17 ความรู้ก็กันได้**
ทำมาหา ิ์น เกม
- 18 INSIDE BBL**
เทคโนโลยีเปลี่ยนสมองเรา?
- 20 5 IVE**
5 UNIVERSITIES FOR GAMERS
- 22 WHAT'S GOING ON**
ปฏิทินกิจกรรม
- 23 SPECIAL FEATURE**
KREATIVE KOREA อุตสาหกรรมสร้างassรั

ABOUT US

okmd

OFFICE OF
KNOWLEDGE
MANAGEMENT
AND DEVELOPMENT

ข้อมูลเพิ่มเติมได้ที่
www.okmd.or.th

ที่ปรึกษา

ดร.อภิชัย บำรุง
ผู้อำนวยการสำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้

บรรณาธิการบริหาร

ดร.ปรีชา ฝาคีชัย
รองผู้อำนวยการสำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้

หัวหน้ากองบรรณาธิการ

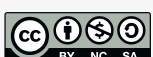
ดร.อภิชาติ ประเสริฐ
ผู้อำนวยการสำนักโครงการและจัดการความรู้

ฝ่ายศิลปกรรมและภาพถ่าย

บริษัท บอสฟอรัส จำกัด
9/2 หมู่บ้านเสรี ซอยลาดพร้าว 44 ถนนลาดพร้าว แขวงคลองจั่น
เขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร 10240
โทรศัพท์ 0 2736 8646 โทรสาร 0 2731 4195
อีเมล mybosphorus@yahoo.com

จัดทำโดย

สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน)
69 อาคารวิทยาลัยการจัดการ มหาวิทยาลัยมหิดล ชั้น 18-19
ถนนวิภาวดีรังสิต แขวงสามเสนใน เขตพญาไท กรุงเทพมหานคร 10400
โทรศัพท์ 0 2105 6500 โทรสาร 0 2105 6566
อีเมล theknowledge@okmd.or.th



อนุญาตให้ใช้ได้ตามสัญญาอนุญาตครีเอทีฟคอมมอนส์
แสดงที่มา-ไม่ใช้เพื่อการค้า-อนุญาตแบบเดียวกัน 3.0 ประเทศไทย

จัดทำขึ้นภายใต้โครงการเผยแพร่กิจกรรมองค์ความรู้ โดยสำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน)
เพื่อสร้างแรงบันดาลใจในการนำองค์ความรู้มาผสมผสานกับความคิดสร้างสรรค์ เพื่อประโยชน์ด้านการเรียนรู้
ต่อยอดธุรกิจ เพิ่มมูลค่าเศรษฐกิจประเทศ

พลิก“เกม”สู่โอกาสใหม่ของเด็กไทยยุค KNOWLEDGE ECONOMY

“โปเกมอน โก” เป็นหนึ่งในเกมที่น่าจะมีอิทธิพลแพร่หลายไปอย่างรวดเร็ว นับจากช่วงกลางปีที่ผ่านมาโปเกมอน โก (Pokémon Go) เริ่มเข้ามาสู่เมืองไทย และได้รับการกล่าวถึงอย่างมากมาย ภาพการตามหาโปเกมอนในสถานที่ต่างๆ จุดประเด็นการวิพากษ์วิจารณ์ถึงผลกระทบ “ด้านลบ” ที่เกิดขึ้น จากการเล่นเกมของเยาวชนมากกว่าการพูดถึง “ด้านบวก”

The Knowledge by okmd ฉบับนี้จึงศึกษาค้นคว้าและให้ความสำคัญกับที่มาของการผลิตเกมของประเทศที่พัฒนาแล้ว และมีความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีว่า ทำไม? ประเทศผู้นำด้านเทคโนโลยีและนวัตกรรมของเอเชียอย่างญี่ปุ่นและเกาหลีใต้ ถึงมีแนวคิดในการใช้เกมพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมของเยาวชน และส่งออกเกมไปยังประเทศอื่นๆ อย่างแพร่หลาย ซึ่งน่าจะเป็นตัวอย่างที่ดีในการหยิบยกมาให้เห็นถึงแนวคิดในมิติของการพัฒนาเกม ทั้งด้านของผู้เล่นและผู้ผลิต เพื่อสะท้อนให้เห็นถึงองค์ความรู้ในสังคมดิจิทัลที่หากสามารถเรียนรู้และก้าวหน้าทางเทคโนโลยีก็จะสามารถพัฒนาเป็นนวัตกรรมที่สร้างโอกาสทางเศรษฐกิจและสังคมได้ไม่ยาก

แนวคิดในการพัฒนาเกม “โปเกมอน โก”

เดนนิส ฮวาง (Dennis Hwang) จากบริษัท ไนแอนติก จำกัด (Niantic, Inc.) ผู้พัฒนาโปรแกรม Google Earth และ Google Map กล่าวว่า “โปเกมอน โก” เป็นเกมที่ บริษัท โปเกมอน (The Pokémon Company) ร่วมมือกับ ไนแอนติก สร้างสรรค์เทคโนโลยีสำหรับเกมบนโทรศัพท์มือถือระบบ iOS และ Android ซึ่งเน้นไปที่การเล่นเกมในโลกจริง และสามารถเล่นพร้อมกันหลายคนผ่านระบบ 3G (หรือ 4G) โดยรูปแบบเกมจะเน้น “การไล่จับโปเกมอนในชีวิตจริง ผ่านสถานที่จริง” ด้วยเทคโนโลยีที่เรียกว่า Augmented Reality (AR) ในการจำลองโลกจริงและโลกของเกมเข้าหากัน

เพียงเปิดตัวได้สองสัปดาห์ “โปเกมอน โก” สร้างปรากฏการณ์ใหม่ให้โลกด้วยการที่บรรดาผู้เล่นต่าง “ออกจากบ้าน” มาเดินอยู่บนถนนเพื่อเล่นเกม โดยมีภารกิจให้ผู้เล่นออกเดินตามหาและไล่จับโปเกมอนซึ่งมีมากกว่า 200 ตัว ทั้งยังต้องออกเดินเพื่อฟักไข่โปเกมอน ซึ่งยิ่งเดินมากก็จะยิ่งมีโอกาสฟักไข่โปเกมอนตัวเก่งๆ ได้มากขึ้น เมื่อได้โปเกมอนตัวเก่งๆ มาแล้ว ผู้เล่นก็จะต้องออกเดินอีกครั้งเพื่อตามหา gym และนำไปเกมอนเข้าต่อสู้กับโปเกมอนของผู้เล่นคนอื่นเพื่อชิง gym นั้นมาเป็นของตัวเอง ภารกิจต่างๆ เหล่านี้ถูกสร้างขึ้นตามความตั้งใจของผู้พัฒนาเกมที่หวังจะปิดจุดอ่อนของคนเล่นเกมหรือเด็กติดเกมที่ไม่ยอมออกไปไหน และต้องการให้ผู้เล่นได้รู้จักย่านที่ตนอยู่อาศัยมากขึ้น



ทีมงานของไนแอนติกสรุปว่า แนวคิดการไล่จับโปเกมอนนี้ทำให้ผู้เล่นอาจจะต้องใช้เวลาเดินทางรอบโลกราว 1 ปี เพื่อตามหาสะสม หรือแลกเปลี่ยนโปเกมอนทั้งหมด ซึ่งแตกต่างจากการเล่นเกมในสมัยก่อน รวมถึงเกมทั่วไป ซึ่งเป็นการเล่นอยู่กับที่โปเกมอน โก จึงนับว่าเป็น “มิติใหม่ของการเล่นเกม” ที่เล่นบน “โลกแห่งความจริง”

ปรากฏการณ์กระแสนิยม “โปเกมอน โก” กับผลกระทบต่อสังคมดิจิทัล

ภาพการตามหา “โปเกมอน” ไปตามมุมต่างๆ ทั่วโลก ยอดการดาวน์โหลดแอปพลิเคชันถึงกว่า 500 ล้านครั้ง และผู้เล่นเดินตามจับโปเกมอนรวมกว่า 4.6 ล้านกิโลเมตร นับเป็นการปลุกกระแสการตื่นตัวถึงข้อดี ข้อเสีย ของเกมนี้ที่มีต่อสังคมดิจิทัลอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ ยิ่งเป็นจังหวะที่ประเทศไทยเพิ่งเปิดตัวกระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมด้วยแล้ว จึงเป็นช่วงเวลาที่ดีที่จะใช้เป็นกรณีศึกษาถึงความสำคัญของการใช้ความรู้ในยุคดิจิทัล

The Knowledge by okmd ได้ประมวลองค์ความรู้จากข่าวสารและข้อวิพากษ์วิจารณ์ต่างๆ ที่สังคมมีต่อเกม “โปเกมอน โก” พร้อมวิเคราะห์ถึงการพลิก “เกม” สู่โอกาสในสังคมแห่งการเรียนรู้ โดยนำเสนอมุมมองทั้งข้อดีและข้อควรระวัง ที่อาจจะเกิดขึ้นกับสังคมการเรียนรู้ของไทย ดังนี้

ด้านบวกและด้านลบ

ของเกมในสังคมแห่งการเรียนรู้

ด้านบวกของเกม



การตระหนักถึง พฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศของสังคมไทย ในการ**เปิดรับวัฒนธรรมต่างชาติ**ผ่านการเล่นเกม



การเกิดกรณีศึกษาที่นำมาใช้ในการพัฒนากระบวนการเรียนรู้ โดยเฉพาะ**การตระหนักและรู้**

เท่าทันกลยุทธิ์การตลาดที่ผู้ผลิตเกมจูงใจผู้เล่น นำมาวิเคราะห์ให้เห็นมุมมองการนำไปใช้ประโยชน์จากการเล่นเกม



การกระตุ้นการเรียนรู้ ทำให้ **เยาวชนสามารถเรียนรู้ แนวโน้ม (Trend) ของโลก** และนำประสบการณ์จากการเล่นเกมมา**ประยุกต์ใช้ในการเรียนและพัฒนาทักษะความรู้**ตามเทรนด์ เช่น การออกแบบตัวละครในเกม การเขียนโปรแกรมเกม และการตลาดออนไลน์



เกมที่ถูกออกแบบมาอย่างสวยงามโดดเด่น มีตัวการ์ตูนสีสันสดใสอยู่ท่ามกลางสภาพแวดล้อมจริง ทำให้**เกิดจินตนาการ**และช่วยยกระดับมุมมองด้านศิลปะการออกแบบ



การสร้างแรงบันดาลใจในการเป็นผู้สร้างเกม ใ้คนทั่วโลก โดยเริ่มจากการ**สร้างความรู้สึกรักการเรียนรู้** เพื่อนำไปสู่อาชีพตามเทรนด์โลก เช่น การพัฒนา Web Application และ Mobile Application เป็นต้น



การสร้างการเรียนรู้และสะท้อนให้เห็นคุณค่าของ**การประยุกต์ใช้ไลฟ์สไตล์ของโลกยุคดิจิทัล**มาสร้าง “เกม” ที่สามารถสร้างรายได้หรือติดต่อสื่อสารข้ามโลกกับคนที่อยู่ในสังคมการเล่นเกมเดียวกันผ่านสมาร์ทโฟน

ด้านลบของเกม



การเล่นเกมที่สนุกแบบไร้ขอบเขต ขาดการจัดสรรเวลาและกาลเทศะ **อาจส่งผลกระทบต่อการทำงาน/การเรียน เวลาพักผ่อน และสุขภาพ**



ค่าใช้จ่ายเพิ่มขึ้น เช่น ค่าอินเทอร์เน็ต และค่าเดินทาง ไปจับโปเกมอนยังสถานที่ต่างๆ



อันตรายและความเสี่ยง จากการขาดความระมัดระวังในการตามจับโปเกมอนในสถานที่ต่างๆ จนอาจ**เกิดอุบัติเหตุได้**



“เกม” มีอะไรมากกว่าที่คิด: พลิกเกมสู่โอกาส

แม้จะมีมุมมองที่เป็นลบบ้าง แต่หากเขียนจากมุมมองที่เป็นบวกน่าจะสรุปได้ว่า ไปเกมอน โก แสดงให้เห็นว่าการเรียนรู้ผ่านเกมและการประยุกต์ใช้ในการเรียนและพัฒนาทักษะความรู้ตามเทรนด์ รวมถึงการก้าวให้ทันเทคโนโลยีใหม่ของโลกดิจิทัลอย่าง Augmented Reality (AR) และ Virtual Reality (VR) ถือเป็น “โอกาส” สำหรับการเรียนรู้เพื่อการสร้างสรรค์อาชีพและการสานต่อจินตนาการเพื่อการอยู่รอดในโลกแห่งความเป็นจริง (Unleash Human Imagination from the Limitations of Reality) ได้

ในยุคดิจิทัลนี้ เกมใหม่ที่มาพร้อมเทคโนโลยีใหม่ๆ เกิดขึ้นอยู่ตลอดเวลา และแนวโน้มความต้องการบุคลากรที่มีความเชี่ยวชาญในอุตสาหกรรมเกมยังคงเพิ่มสูงขึ้นตามการขยายตัวอย่างต่อเนื่องของตลาดเกมโลก การเตรียมองค์ความรู้ให้สอดคล้องกับกระแสโลก และการเตรียมบุคลากรที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีใหม่อย่าง VR และ AR จึงเป็นความท้าทายครั้งใหม่ของประเทศไทยในการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานหรือสาทรูปโภคทางปัญญา รวมถึงการสร้างบรรยากาศหรือสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการพัฒนาเยาวชนไทย ขณะเดียวกัน แนวโน้มความสนใจของเยาวชนไทยซึ่งเป็นกำลังสำคัญในการขับเคลื่อนประเทศด้วยเศรษฐกิจความรู้ก็กำลังมุ่งไปสู่เศรษฐกิจดิจิทัลและเกมออนไลน์ ดังนั้น การพัฒนาและส่งเสริมการผลิตเกมเป็นสินค้าส่งออกของประเทศ นอกจากจะมีผลต่อการพัฒนาศักยภาพและสร้างโอกาสทางธุรกิจให้กับประเทศแล้วยังเป็นโอกาสในการพัฒนาเยาวชนที่เป็น “ผู้เล่นเกม” ให้กลายเป็นบุคลากรที่มีความเชี่ยวชาญในอุตสาหกรรมเกม ซึ่งเป็น

อีกแนวทางหนึ่งในการพัฒนาอาชีพของคนรุ่นใหม่ให้สอดคล้องกับกระแสโลก

สาธารณรัฐเกาหลีถือเป็นตัวอย่างของประเทศที่ประสบความสำเร็จแบบก้าวกระโดดในอุตสาหกรรมเกมออนไลน์ที่มีการพัฒนาอุตสาหกรรมนี้อย่างรวดเร็วจนสามารถแข่งขันได้ในระดับสากล และกลายเป็นหนึ่งในอุตสาหกรรมหลักของประเทศที่สร้างรายได้มากถึง 11.03 ล้านล้านวอน หรือราว 33.4 หมื่นล้านบาท ในปี พ.ศ.2559 โดยส่วนหนึ่งเกิดจากนโยบายส่งเสริมอุตสาหกรรมเกมอย่างจริงจังและต่อเนื่องจากทั้งภาครัฐและเอกชน มีการวางนโยบายและกำหนดแผนกลยุทธ์ต่างๆ ในระดับประเทศที่ชัดเจนในการส่งเสริมและสนับสนุนให้เกิดองค์ความรู้สร้างสรรคในการพัฒนาผู้ประกอบการ ทั้งในด้านการผลิตการตลาด การขยายไปสู่ตลาดโลก การพัฒนาทุนมนุษย์และการใช้เทคโนโลยีผสมผสานงานเชิงวัฒนธรรมให้เกิดคุณค่าและมูลค่าทางเศรษฐกิจ

เส้นทางความสำเร็จของเกาหลีได้ชี้ให้เห็นว่าการพัฒนาบุคลากร โดยเฉพาะอย่างยิ่งเยาวชนคนรุ่นใหม่ให้สามารถก้าวข้ามข้อจำกัดต่างๆ ในโลกดิจิทัล ยังจำเป็นต้องอาศัยกลไกภาครัฐในการส่งเสริมการเรียนรู้และสร้างระบบแวดล้อม (Ecosystem) ที่เหมาะสม เอื้อต่อการตั้งศักยภาพของเด็กไทย และรองรับสังคมแห่งการเรียนรู้ในยุค Knowledge Economy อันจะช่วยนำสังคมไทยก้าวสู่สังคมแห่งการเรียนรู้ยุคดิจิทัลในทุกด้านทั้งด้านเกม แอนิเมชัน ความบันเทิง และการท่องเที่ยว **k**

Augmented Reality (AR)



เทคโนโลยีที่ผสานโลกความเป็นจริง (Real) เข้ากับโลกเสมือน (Virtual) ทำให้เห็นภาพในจอเป็นวัตถุ 3 มิติซ้อนอยู่เหนือสิ่งแวดล้อมจริง ตัวอย่างเช่น เกม Pokémon Go

Bachelor of Technology



B.Tech: Computer Game Multimedia มหาวิทยาลัยรังสิต ปริญญาตรีหลักสูตรคอมพิวเตอร์เกมมัลติมีเดียแห่งแรกของประเทศไทย เพื่อรองรับการเติบโตของธุรกิจเกมในตลาดโลก

Gaming Gear

อุปกรณ์เล่นเกม เช่น เมาส์ คีย์บอร์ด ซึ่งมีสมรรถนะและราคาสูงกว่าอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ทั่วไป นิยมใช้เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการเล่นเกมนำให้ดียิ่งขึ้น



Heroes of Newerth (HoN)



เกมที่นักกีฬา E-Sports ไทยประสบความสำเร็จมากที่สุด โดยทีม NeoEs.MRR ครัวแชมป์โลกในเกม HoN ได้ถึง 2 รายการได้รับเงินรางวัลรวม 2,885,000 บาท

Nintendo Switch



นวัตกรรมล่าสุดจากนินเทนโดที่เป็นทั้งเครื่องเล่นเกมคอนโซลและเครื่องเล่นพกพาในตัว โดยสามารถปรับเปลี่ยนโหมดการเล่นได้หลากหลาย ตั้งแต่เล่นคนเดียวไปจนถึงเล่นพร้อมกัน 4-8 คน

Overwatch League



การแข่งขันกีฬา E-Sports แบบลีกระดับโลกซึ่งจะเปิดตัวในปี พ.ศ.2560 เพื่อค้นหาแชมป์โลกในเกม Overwatch ผู้ชนะจะได้ร่วมงานกับ Blizzard บริษัทผลิตเกมชื่อดังซึ่งเป็นผู้จัดการแข่งขันครั้งนี้

Pokémon Go



เกมที่สร้างกระแสไปทั่วโลกจากการนำเทคโนโลยี AR มาใช้ผสมผสานโลกดิจิทัลเข้ากับโลกจริง โดยผู้เล่นต้องเดินทางไปยังสถานที่ต่างๆ ซึ่งอ้างอิงจากแผนที่จริงบนโลกเพื่อจับโปเกมอนและต่อสู้กับผู้เล่นคนอื่น

Thai E-Sports Association



(TESA) หรือ สมาคมไทย อี-สปอร์ต เป็นองค์กรส่งเสริม สนับสนุน และพัฒนากีฬา E-Sports ของไทย รวมถึงสร้างและสรรหานักกีฬาที่มีความสามารถเพื่อเข้าร่วมการแข่งขันระดับสากล



Unusual Football Field

สนามฟุตบอลไร้รูปแบบในชุมชนคลองเตยจากไอเดียของ AP Thailand ที่ต้องการเปลี่ยนพื้นที่ไร้ค่าสู่ “สนามฟุตบอล ฉีกกรอบสี่เหลี่ยม” จนนิตยสาร Time ยกให้เป็น 1 ใน 25 สุดยอดผลงานสร้างสรรค์จากทั่วโลก ประจำปี พ.ศ.2559

Virtual Reality (VR)

เทคโนโลยีจำลองวัตถุและสภาพแวดล้อมต่างๆ ในรูปแบบสามมิติผ่านอุปกรณ์พิเศษ เช่น จอภาพสวมศีรษะ เพื่อให้ผู้ใช้สามารถเห็น ได้ยิน หรือรู้สึกไปกับสิ่งเหล่านั้นราวกับอยู่ในเหตุการณ์จริง



Cast Game

หรือ Game Caster อาชีพในฝันของเหล่าเกมเมอร์หน้าที่หลักคือสาริตและรีวการเล่นเกมบนโซเชียลมีเดีย ทำให้มีโอกาสได้เล่นเกมใหม่แบบฟรีๆ และยังสร้างรายได้จากบริษัทเกม และสปอนเซอร์สินค้า



DONKEY.BAS

หรือ เกมลา เกมคอมพิวเตอร์เกมแรกของโลกกับภารกิจขับรถหลบหลาบนถนน จากฝีมือของ บิลล์ เกตส์ (Bill Gates) หนึ่งในผู้ก่อตั้งบริษัท ไมโครซอฟท์ (Microsoft) และเพื่อนชื่อ นีล คอนเซน (Neil Konzen)



Electronic Sports (E-Sports)

การแข่งขันกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ หรือ เกมคอมพิวเตอร์ ซึ่งกำลังเป็นที่นิยมทั่วโลก นักกีฬา E-Sports จะต้องฝึกซ้อมเพื่อลงแข่งขันชิงตำแหน่งแชมป์และเงินรางวัลเช่นเดียวกับนักกีฬาทั่วไป

Father.IO (ฟาเธอร์ไอโอ)



เกมใหม่ตามรอย Pokémon Go ที่นำเทคโนโลยี AR มาใช้ในการเปลี่ยนโลกให้กลายเป็นสนามรบ และเปลี่ยนสมาร์ตโฟนให้เป็นอาวุธปืนสำหรับเดินยิงผู้เล่นรายอื่นในสิ่งแวดล้อมจริง



Jakarta Indonesia

สถานที่จัดแข่งขัน IeSF's E-Sports World Championship ประจำปี พ.ศ.2559 ซึ่ง Signature ทีมนักกีฬา E-Sports ไทยสามารถคว้าอันดับ 4 ในการแข่งขันเกม Counter Strike



Kurious

ชื่อในการแข่งขัน E-Sports ของวิกรม ปีกสูงเนิน ผู้เล่นหน้าใหม่วัย 20 ปี ที่เริ่มเล่นเกม Hearthstone ได้เพียง 2 เดือน แต่สามารถคว้าแชมป์จากการแข่งขัน Hearthstone Siam Cup ครั้งที่ 1 ได้สำเร็จ

Leap Motion Controller

อุปกรณ์ตรวจจับการเคลื่อนไหวของมือ นิ้วมือ หรืออุปกรณ์ทรงกระบอก เช่น ปากกา ดินสอ เพื่อใช้ควบคุมคอมพิวเตอร์ แท็บเล็ต คีย์บอร์ด หรือการสัมผัสหน้าจอแบบเดิม



Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)

เกมวางแผนเรียลไทม์ (RTS) ที่ผู้เล่นสองทีมต้องแข่งขันในภารกิจป้องกันฐานตนเองและบุกไปทำลายฐานฝ่ายตรงข้าม นิยมใช้แข่งขัน E-Sports ทั้งในประเทศและระดับโลก

Quest



เควส คือ ภารกิจที่ผู้เล่นจะต้องทำตามโจทย์ที่ได้รับ หากทำเควสสำเร็จตัวละครจะได้รับทักษะ (Skill) หรือ ไอเทม (Item) ที่ดียิ่งขึ้นเป็นการตอบแทน

RealSense™

เทคโนโลยีล่าสุดของอินเทล (Intel) ที่ทำให้กล้องสามารถจับความลึกได้ใกล้เคียงการมองเห็นของมนุษย์ รวมถึงมีเซนเซอร์จับการเคลื่อนไหวของนิ้วมือและใบหน้า เพื่อการถ่ายภาพแบบสามมิติ การบันทึกวิดีโอและการเล่นเกมที่ดียิ่งขึ้น



Syed Sumail Hassan



(Suma1L) นักกีฬา E-Sports วัย 17 ปี ที่คว้าชัยชนะในการแข่งขันรายการต่างๆ และทำเงินรายได้รวม 2.3 ล้านดอลลาร์สหรัฐ หรือ 81.78 ล้านบาท จนนิตยสาร TIME ยกให้เป็น 1 ใน 30 วัยรุ่นที่มีอิทธิพลที่สุดของปี พ.ศ.2559



William Higinbotham

นักฟิสิกส์ชาวอเมริกันผู้คิดค้นระเบิดนิวเคลียร์ และผู้สร้างเกม Tennis for Two ซึ่งถือว่าเป็นเกมคอมพิวเตอร์ที่แสดงผลเป็นภาพกราฟิกเกมแรกของโลก

Xbox Scorpio

เครื่องเล่นเกมรุ่นใหม่ล่าสุดของ ไมโครซอฟท์ (Microsoft) ที่เตรียมวางขายในปี พ.ศ.2560 โดยจะมีความแรงกว่า Xbox One รุ่นปัจจุบันถึง 4 เท่า พร้อมรองรับเกมที่มีความละเอียดระดับ 4K และการเล่นเกมกับแว่น VR



YouTube Gaming

ช่องทางใหม่บนยูทูปที่น่าเสนอเฉพาะเนื้อหาเกี่ยวกับวิดีโอเกม โดยสามารถรับชมการถ่ายทอดสดการเล่นเกม การรีวิวเกมและอุปกรณ์ และทุกอย่างเกี่ยวกับเกม ใช้งานได้ทั้งบนเว็บไซต์และสมาร์ตโฟน

Z-RING



อุปกรณ์เสริมของเกม Pokémon Sun และ Pokémon Moon ในรูปแบบกำไลข้อมือ ซึ่งมีมอเตอร์สั่นและเสียงเอฟเฟกต์ที่ทำงานพร้อมกับภาพและเสียงในเกม ช่วยเพิ่มความสมจริงให้แก่การเล่นเกมนยิ่งขึ้น

PRESS START TO PLAY

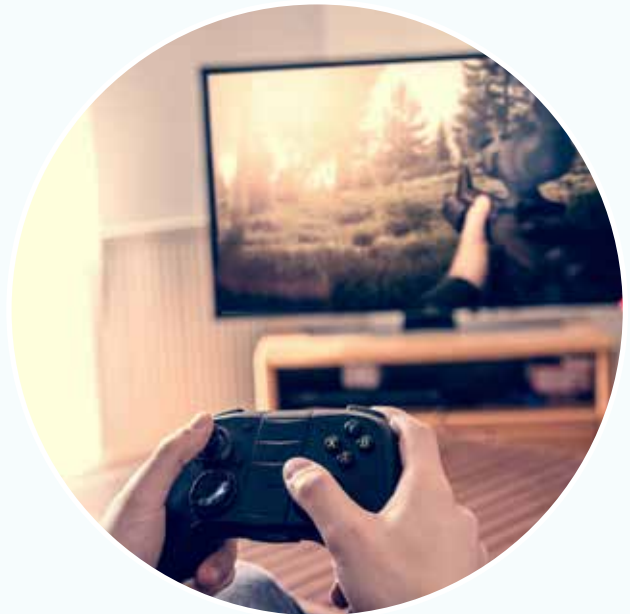
“ปิดทีวี ปิดเกมได้แล้ว จ้องจอนานๆ ระวังนะ ตาจะบอดเข้าสักวัน”
 “อารมณ์ร้ายแบบนี้ ต้องเป็นเพราะเล่นพวกเกมต่อสู้มากไปแน่ๆ เสียนิสัยหมด”
 “ติดเกมแบบนี้ หนังสือหนังหาไม่รู้จักอ่าน โตมาแล้วจะทำมาหากินอะไรกับเขาได้”

ใครที่เกิดและเติบโตมาในช่วงตั้งแต่ปลายคริสต์ศตวรรษที่ 20 น่าจะเคยผ่านการเล่นเกมมาแทบทุกคนและคงเคยชินกับการได้ยินประโยคข้างต้นด้วยตนเองจากพ่อแม่ ผู้ปกครอง ครู เพื่อน ฯลฯ ซึ่งสะท้อนให้เห็นทัศนคติเชิงลบต่อการเล่นวิดีโอเกมและเกมคอมพิวเตอร์อย่างโจ่งแจ้ง ทว่าประเด็นดังกล่าวก็มีความเป็นเหตุเป็นผลอยู่บ้าง งานวิจัยทางวิทยาศาสตร์และการแพทย์ต่างนำเสนอข้อมูลไปในทิศทางเดียวกันว่า หากไม่มีการบริหารจัดการด้านเวลาที่ดีพอ การเล่นเกมย่อมส่งผลกระทบต่อสุขภาพร่างกาย พัฒนาการ พฤติกรรม สุขภาพจิต การเรียน การทำงาน และสังคม อย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้

ปัญหาดังกล่าวไม่ได้อยู่ที่ตัวเกม หากแต่อยู่ที่พฤติกรรม การบริโภคแบบผิดๆ ที่คนเรามีต่อเกม เพราะสำหรับผู้ที่มีทัศนคติและพฤติกรรมที่ดี ประกอบกับการบริหารจัดการเวลาที่ดี เกมสามารถให้คุณได้มากเช่นกัน เช่น ช่วยเพิ่มทักษะและความสามารถในการใช้เทคโนโลยี ฝึกการวางแผน ฝึกการทำงานเป็นทีม ฝึกการปฏิบัติตามกฎกติกา ฝึกความสัมพันธ์ระหว่างสมอง หู มือ และตา เป็นต้น

เกมเปลี่ยนแต่ทัศนคติไม่เปลี่ยน

พัฒนาการทางด้านอุปกรณ์สื่อสารที่ก้าวหน้าไปอย่างรวดเร็วส่งผลต่อพฤติกรรมของนักเล่นเกมอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ ปัจจุบันเกมติดตามตัวผู้เล่นไปทุกที่ที่ราบเท่าที่มีสมาร์ทโฟนหรือแท็บเล็ตอยู่ในมือ นอกจากนี้เกมไม่ได้จำกัดอยู่เฉพาะผู้เล่นที่เป็นเด็กและวัยรุ่นอีกต่อไป แต่เกมได้ถูกพัฒนาให้ตอบสนองต่อความสนใจของคนในทุกช่วงวัย วัตถุประสงค์ของการเล่นเกมก็เปลี่ยนไปจากเดิมที่เน้นการเล่นเพื่อความบันเทิงแต่เพียงอย่างเดียว มาเป็นการเล่นเพื่อการศึกษาเรียนรู้และพัฒนาทักษะเฉพาะด้าน หรือแม้แต่การเล่นเพื่อการสะสมแต้มเพื่อแลกกับสิทธิประโยชน์ด้านต่างๆ ส่งผลให้จำนวนผู้เล่นเกมเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว ทัศนคติเกี่ยวกับเกมในยุคนี้ก็เปลี่ยนแปลงไปในทางที่ดีขึ้น จนเป็นที่ยอมรับว่าการเล่นเกมในยุคดิจิทัลไม่ใช่เรื่องเสียหายอีกต่อไป และเป็นที่มาของอุตสาหกรรมเกมรูปแบบใหม่ที่สามารถสร้างรายได้ให้แก่ผู้ที่เกี่ยวข้องอย่างมหาศาล



มูลค่าทางการตลาดของเกมกับการพัฒนาเศรษฐกิจของชาติ

นิวซุ (Newzoo) บริษัทข้อมูลด้านเกมชั้นนำของโลกระบุว่า ภายในปี พ.ศ.2559 อุตสาหกรรมเกมมีมูลค่าทางเศรษฐกิจสูงถึงกว่าหนึ่งแสนล้านเหรียญสหรัฐฯ เพิ่มขึ้นจากปี พ.ศ.2558 ถึงร้อยละ 8.5 ภูมิภาคที่มีการเติบโตมากที่สุดคือกลุ่มประเทศแถบเอเชียแปซิฟิก ซึ่งมีส่วนแบ่งทางการตลาดถึงร้อยละ 47 โดยสาธารณรัฐประชาชนจีนคุมส่วนแบ่งทางการตลาดถึง 1 ใน 4 ของมูลค่าทางการตลาดของเกมทั้งหมดในโลกรวมกัน

เมื่อหันมาพิจารณาตัวเลขของประเทศไทยจากรายงานอุตสาหกรรมแอนิเมชันและเกมในยุคเศรษฐกิจดิจิทัล โดยสำนักงานส่งเสริมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์แห่งชาติ (องค์การมหาชน) ร่วมกับสถาบันวิจัยเพื่อการพัฒนาประเทศไทย ประจำปี พ.ศ. 2558 พบว่ามูลค่าตลาดของอุตสาหกรรมเกมไทยในปี พ.ศ.2557 อยู่ที่ 7.8 พันล้านบาท โดยมีสัดส่วนของการจำหน่ายและนำเข้าเกมสูงถึง 7.09 พันล้านบาท หรือกว่าร้อยละ 91 และมีเกมที่เป็นทรัพย์สินทางปัญญาของคนไทยเพียง 584 ล้านบาท หรือร้อยละ 7 เท่านั้น ตัวเลขดังกล่าวสะท้อนปัญหาที่สำคัญของอุตสาหกรรมเกมไทยคือการขาดแคลนบุคลากรคุณภาพด้าน

การผลิตเกม และการพึ่งพางานต่างประเทศในสัดส่วนที่สูงมากเกินไป

หากประเทศไทยจะเอาจริงเอาจังกับการแก้ไขปัญหา ดังกล่าว รัฐบาลไทยควรมีนโยบายส่งเสริมซอฟต์แวร์และดิจิทัลคอนเทนต์ของผู้ผลิตไทย โดยเฉพาะการสร้างทรัพย์สินทางปัญญา เพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล รวมถึงการสร้างการรับรู้และความตื่นตัวโดยการจัดประกวดซอฟต์แวร์และดิจิทัลคอนเทนต์ การสนับสนุนและต่อยอดให้เผยแพร่ผลงานจากทั้งภาครัฐและภาคเอกชนอย่างต่อเนื่อง รวมถึงการมีมาตรการสนับสนุนผู้ผลิตไทยด้านการเงิน การสร้างบุคลากรที่มีความเชี่ยวชาญ การสนับสนุนการเผยแพร่ผลงานสร้างสรรค์ของผู้ผลิตไทย ทางสื่อต่างๆ การสนับสนุนการทำตลาดและการหาพันธมิตรในต่างประเทศ รวมถึงการช่วยหาตลาดเพื่อขยายการส่งออก นอกจากนี้ อีกหนึ่งภารกิจที่สำคัญของภาครัฐ คือ การเผยแพร่ความรู้ การส่งเสริมการพัฒนาบุคลากรด้านเกม การควบคุมไม่ให้มีการเล่นเกมที่ผิดกฎหมาย และส่งเสริมภาพลักษณ์ที่ดีให้กับวงการเกม เป็นต้น ซึ่งเป็นแนวทางที่จะช่วยหักล้างทัศนคติเชิงลบที่ผู้คนเคยมีต่อเกมอย่างสิ้นเชิง



การเล่นเกมนในยุคดิจิทัลไม่ใช่เรื่องเสียหายอีกต่อไป
และเป็นที่มาของอุตสาหกรรมรูปแบบใหม่ที่สามารถ
สร้างรายได้ให้แก่ผู้ที่เกี่ยวข้องอย่างมหาศาล
 อีกทั้งในแวดวงการศึกษายังได้ใช้แนวคิดของการเล่นเกมสำหรับเด็ก
มาพัฒนาเป็นสื่อการเรียนการสอน (Education / Learning Games for Kids)
ที่มุ่งกระตุ้นให้เด็กก่อนวัยเรียนและวัยประถมศึกษาเกิดทักษะการเรียนรู้
ทั้งคณิตศาสตร์และภาษาไทยในรูปแบบเกมออนไลน์ที่น่าสนใจ

เปลี่ยนแปลงเพื่อไปต่อ

เสน่ห์ของการเล่นเกมในแง่ช่วยคลายเครียด ทำลายความคิด และฝึกความอดทนของผู้เล่น คงเป็นที่ประจักษ์เป็นอย่างดีแล้ว แต่เกมก็ยังมีความเป็นประโยชน์ โดยสามารถต่อยอดสร้างอาชีพ และรายได้ให้ผู้เล่นได้อีกด้วย ในแต่ละปีประเทศไทยมีผู้ที่ประกอบอาชีพหรือธุรกิจเกี่ยวข้องกับเกมมากมายที่สร้างรายได้รวมกันหลายพันล้านบาท ผู้สนใจสามารถพลิกไปดูตัวอย่างอาชีพในอุตสาหกรรมเกมได้ที่คอลัมน์ The Knowledge

ถึงเวลาแล้วที่ทัศนคติเชิงลบเกี่ยวกับเกมควรต้องได้รับการแก้ไข เพราะเป็นการสร้างจุดจบหรือสถานะ Game Over ให้กับอุตสาหกรรมเกมไทยตั้งแต่ยังไม่ได้เริ่มต้น ทุกภาคส่วนที่เกี่ยวข้องควรจะต้องร่วมมือกันสร้างภาพลักษณ์ที่ดีให้แก่อุตสาหกรรมเกมในสังคมไทยทุกระดับ การส่งเสริมความเข้าใจทั้งด้านการผลิตและการบริโภคเกมที่ถูกต้องจะช่วยผลักดันให้การเปลี่ยนแปลงดังกล่าวเกิดขึ้นเร็วขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งในกลุ่มพ่อแม่ ผู้ปกครอง ครู และหน่วยงาน

ที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ให้มีทักษะ ความรู้ ความสามารถ ศักยภาพ และความเชี่ยวชาญเพื่อเข้าสู่อุตสาหกรรม การผลิตเกมในประเทศไทย

ต่อจากนี้ไป คำว่า เกม ควรสื่อถึงอนาคตที่สดใสสำหรับกลุ่มคน ที่มีความสนใจและมีแรงบันดาลใจในการเล่นเกมน ทั้งในภาคการผลิต และการบริโภค เกมต้องนำพาคนเหล่านี้ไปสู่การสร้างอาชีพที่มั่นคง เกมควรเป็นฟันเฟืองตัวหนึ่งในเศรษฐกิจดิจิทัลของประเทศไทย เกมต้องสร้างรายได้ให้กับบุคคล หน่วยงาน และประเทศชาติ ศักยภาพของคนไทยไม่แพ้ชาติใดในโลก ปัจจุบันมีกลุ่มคนที่พร้อมที่จะเดินหน้าสร้างเศรษฐกิจไทยผ่านอุตสาหกรรมเกม อยู่เป็นจำนวนมาก เพียงแค่รัฐบาลเล็งเห็นโอกาสทางเศรษฐกิจ จากอุตสาหกรรมเกม และสังคมพร้อมที่จะปรับทัศนคติที่มีต่อเกม ให้เป็นเชิงบวก กลุ่มคนเหล่านี้ก็พร้อมที่จะกดปุ่ม Start To Play ที่ปรากฏอยู่บนหน้าจอ แล้วนำพาประเทศไทยกระโดดเข้าสู่การแข่งขัน ในอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์และเกมในระดับโลกในไม่ช้า **H**

การต่อยอดอาชีพด้านเกม

ปัจจุบันอุตสาหกรรมเกมของโลกขยายตัวไปมาก ซึ่งไม่เพียงแต่ใช้เพื่อความบันเทิงเท่านั้น แต่ยังสามารถสร้างรายได้และพัฒนาต่อยอดไปสู่อาชีพต่างๆ ในชีวิตจริง ทั้งยังมีโอกาสเติบโตอย่างมากในตลาดทั้งในประเทศและต่างประเทศ

โลกและภูมิภาค

• ปี พ.ศ.2559

มูลค่าตลาดเกมทั่วโลกมีมูลค่า 3.54 ล้านล้านบาท เกือบครึ่งเป็นมูลค่าตลาดของภูมิภาคเอเชียแปซิฟิก คิดเป็น 1.65 ล้านล้านบาท

• ปี พ.ศ.2559

ประเทศจีนมีมูลค่าอุตสาหกรรมเกมสูงที่สุดในโลก คิดเป็น 8.64 แสนล้านบาท รองลงมาได้แก่ สหรัฐอเมริกา ญี่ปุ่น และเกาหลีใต้ ตามลำดับ

• ปี พ.ศ.2559

พบว่า การเติบโตของตลาดเกมทั่วโลกมาจากภูมิภาคเอเชียแปซิฟิกถึง 58%



ประเทศไทย



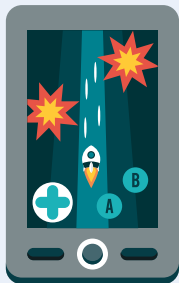
• ปี พ.ศ.2558

มูลค่าอุตสาหกรรมเกมของไทยอยู่ที่ 1.19 หมื่นล้านบาท อยู่ที่อันดับ 23 ของโลก มีอัตราการเติบโตเฉลี่ยประมาณ 32.4% ต่อปี

• ปี พ.ศ.2559

มูลค่าอุตสาหกรรมเกมของไทยอยู่ที่ 1.85 หมื่นล้านบาท ขึ้นมาอยู่ที่อันดับ 20 ของโลก

ตัวอย่างการต่อยอดอาชีพด้านเกม



การผลิต/พัฒนาเกม

นักพัฒนาเกม พัฒนาเกม คิดสร้างสรรค์แนวคิดของเกม ดูแลภาพรวมการสร้างเกมทั้งระบบ
นักออกแบบ 3D ออกแบบภาพรวมของเกม อาทิ กราฟิก ฉากต่างๆ
นักออกแบบคาแรกเตอร์ในเกม ออกแบบคาแรกเตอร์ตัวละครในเกม
โปรแกรมเมอร์ เขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่อแปลงจินตนาการของนักออกแบบให้กลายเป็นระบบใช้งานจริงผ่านหน้าจอ
นักทดสอบเกม วิเคราะห์ระบบ หาจุดบกพร่อง วิเคราะห์จุดอ่อนจุดแข็งของเกม ทำรายงานผลการทดสอบ

การศึกษา/การเรียนรู้

ผู้เชี่ยวชาญด้านการวิเคราะห์เกม วิเคราะห์ข้อดีข้อเสียของเกม จุดบกพร่องต่างๆ การประยุกต์ใช้
นักพัฒนาแอปพลิเคชันเกมเพื่อการเรียนรู้ พัฒนาแอปพลิเคชันสื่อการสอนและการเรียนรู้รูปแบบต่างๆ
อาจารย์ด้านสื่อมัลติมีเดีย/สื่อผสม สอนการใช้สื่อประเภทต่างๆ เพื่อการต่อยอดทางอาชีพสาย
ออกแบบสื่อและเกม
โรงเรียนสอนหลักสูตรเกม เปิดสอนหลักสูตรเพื่อพัฒนานักวิชาชีพในสายเกมทั้งกระบวนการ
การจัดสัมมนา/อบรมการสร้างเกม จัดอบรมคอร์สสั้นๆ ด้านเทคนิค ความรู้เฉพาะด้านในการสร้างเกม



การสร้างสรรคเนื้อหา

นักเขียนบทความ เขียนบทความ เนื้อหาความรู้ ความคิดเห็นที่เกี่ยวข้องกับเรื่องเกมในมิติต่างๆ
นักรีวิวเกม/กูรูด้านเกม รีวิวเกมต่างๆ พร้อมความคิดเห็น นำเสนอเทคนิค ข้อค้นพบจากการเล่นเกมต่างๆ
นักแปลเกม แปลเนื้อหาเกมเป็นภาษาต่างๆ เพื่อให้เหมาะสมต่อการวางจำหน่ายหรือเผยแพร่ในประเทศต่างๆ
นักแคสเกม สานิตการเล่นเกมบนช่องทางออนไลน์ พร้อมบรรยายหรือแสดงความคิดเห็นไปด้วยเพื่อสร้างความสนุกสนาน

กิจกรรม/กีฬา

นักกีฬา E-Sports ฝึกซ้อมและเข้าร่วมแข่งขัน E-Sports ทั้งในระดับประเทศและนานาชาติ
นักพากย์เกมกีฬา E-Sports พากย์เกมการแข่งขันกีฬา E-Sports
นักวิเคราะห์เกมการแข่งขัน บรรยายและวิเคราะห์เกมการแข่งขัน E-Sports
โค้ชทีม E-Sports ดูแล ให้คำแนะนำแก่ลูกทีมตลอดการฝึกซ้อมและการแข่งขัน
ผู้จัดการทีม E-Sports ดูแลบริหารจัดการทีมในการแข่งขัน E-Sports
นักข่าวสายเกมและไอที หาข้อมูล รายงานข่าวเรื่องเกม



การซื้อขาย

ร้านบอร์ดเกม ให้บริการเล่นเกม และจัดการแข่งขันบอร์ดเกมต่างๆ
ผู้ขายไอเทมเกม เล่นเกมสะสมไอเทมในเกมก่อนนำมาขายให้แก่ผู้เล่นคนอื่นทางออนไลน์
นักสร้างเครือข่าย คิด วางแผนงาน สร้างเครือข่ายระหว่างลูกค้า ผู้ผลิต และเครือข่ายอาชีพที่เกี่ยวข้อง
ร้านขายอุปกรณ์การแข่งขันกีฬา E-Sports จัดหาและจำหน่ายอุปกรณ์สำหรับการฝึกซ้อมกีฬา E-Sports
อาชีพ เมาส์ หูฟัง คีย์บอร์ด H

AR คืออนาคต



John Hanke

หากกล่าวถึงเกมที่สร้างปรากฏการณ์ “พีเวอร์” ไปทั่วโลก ในปี พ.ศ.2559 คงต้องยกให้กับ ไปเกมอน โก (Pokémon Go) เกมเล่นตามบทบาท (Role-playing game: RPG) บนสมาร์ตโฟน ซึ่ง อาศัยเทคโนโลยีการผสมผสานโลกเสมือน หรือ AR (Augmented Reality) ร่วมกับ Google Map ทำให้ผู้เล่นต้องออกเดินทางไปทั่วเมืองเพื่อจับโปเกมอนตามสถานที่จริง ความสนุกและความแปลกใหม่ของ ไปเกมอน โก ทำให้มีจำนวนยอดดาวน์โหลดสูงสุดในประวัติศาสตร์ คือประมาณ 500 ล้านครั้ง และมีผู้เล่นราว 40 ล้านคนวัน

ผู้อยู่เบื้องหลังความสำเร็จของไปเกมอน โก คือ จอห์น แฮงค์ (John Hanke) ผู้สร้างเกมออนไลน์ Meridan 59 และผู้พัฒนาโปรแกรม Earth Viewer ที่ใช้สำรวจโลกผ่านเทคโนโลยีดาวเทียมและแผนที่สามมิติ ก่อนที่ กูเกิล (Google) จะติดต่อซื้อบริษัทของแฮงค์และเปลี่ยนชื่อ Earth Viewer เป็น Google Earth โดยให้แฮงค์เป็นผู้นำทีมพัฒนาต่อจนกลายเป็น Google Earth และ Google Maps ในปัจจุบัน และต่อยอดมาเป็นเกมไปเกมอน โก ซึ่งผนวกองค์ความรู้ด้านแผนที่ภูมิศาสตร์กับเกมออนไลน์เข้าด้วยกัน

JOHN HANKE'S

TIMELINE

พ.ศ.2510

เกิดในรัฐเก็กซัส
สหรัฐอเมริกา

พ.ศ.2539

สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาโท
จากมหาวิทยาลัยแคลิฟอร์เนีย
เบิร์กลีย์ สร้างเกมออนไลน์
เกมแรกชื่อว่า **Meridan 59**

พ.ศ.2544

ก่อตั้งบริษัท คีย์โฮล
(Keyhole) และสร้าง
โปรแกรม Earth Viewer

พ.ศ.2553

ก่อตั้งบริษัท ไนแอนติก (Niantic)
โดยได้รับการสนับสนุนจากกูเกิล

พ.ศ.2547

กูเกิลซื้อบริษัทคีย์โฮลในราคา
35 ล้านเหรียญสหรัฐ และเปลี่ยนชื่อ
Earth Viewer เป็น **Google Earth**

พ.ศ.2555

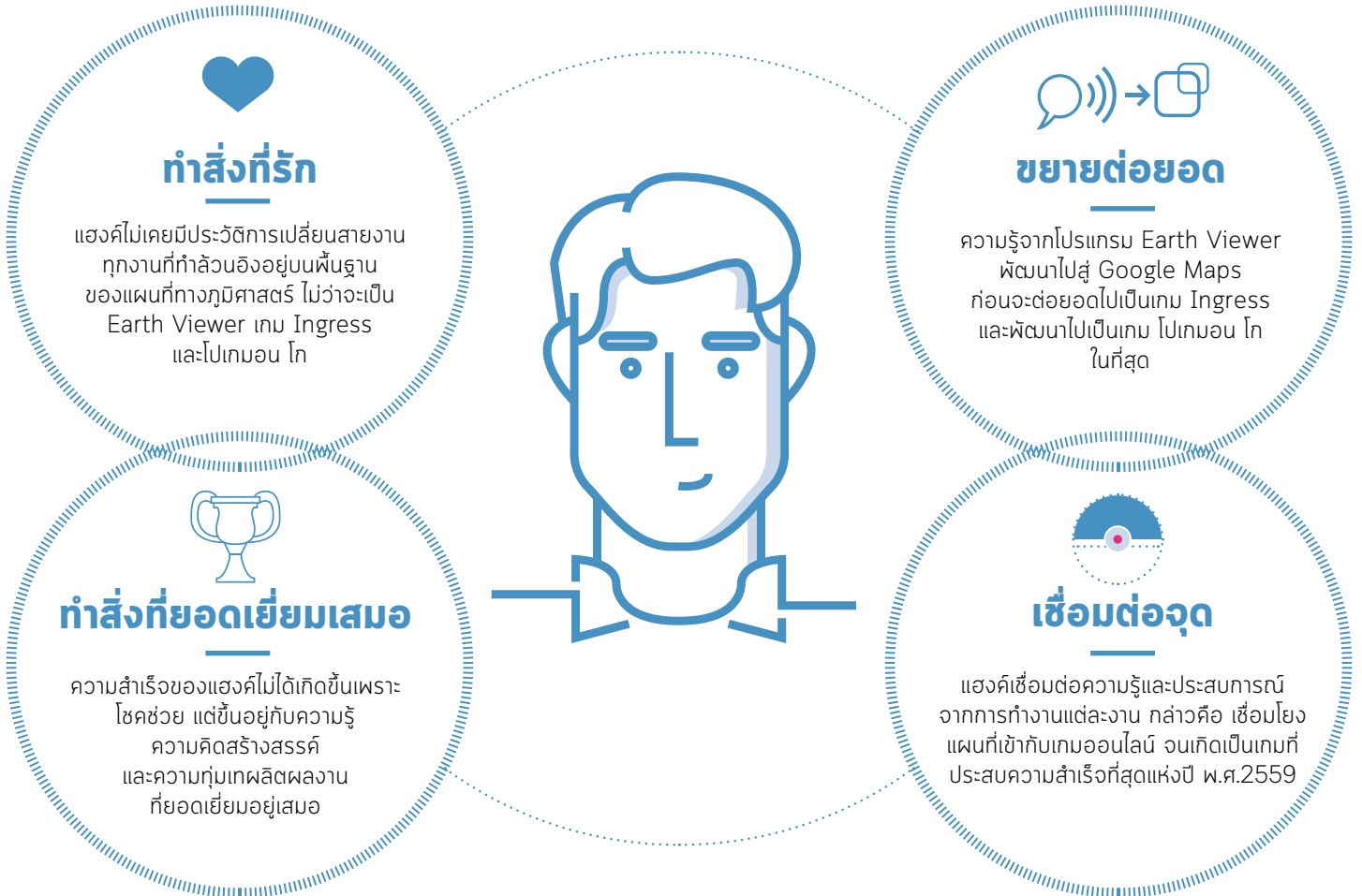
เปิดตัวเกมอินเกรส
(Ingress) ที่เป็น
แม่แบบของเกม AR
ยุคหลัง

พ.ศ.2557

Google, Niantic และ Pokémon
ร่วมกันสร้างเรื่องฮาในวัน April-
Fools' Day โดยบอกว่าผู้ใช้งาน
สามารถค้นหา Pokémon บน
Google Maps ได้ จนกลายเป็น
กระแสไปทั่วโลก และกลายเป็นไอดีย
ให้แฮงค์พัฒนาเกมไปเกมอน โก
ในภายหลัง

พ.ศ.2559
เปิดตัวเกม
ไปเกมอน โก

เว็บไซต์ Lederwings วิเคราะห์
เส้นทางความสำเร็จของแฮงค์ไว 4 ประการ ดังนี้



ในสายตาของ Expert อย่าง จอห์น แฮงค์
“AR คืออนาคต ไม่ใช่ VR”

แฮงค์เคยให้สัมภาษณ์ว่า ความโด่งดังของเกม AR อย่างโปเกมอน โก ส่วนหนึ่งเป็นเพราะความ “โซเชียล” ของเกม หมายความว่าผู้เล่นมีโอกาสปฏิสัมพันธ์กับผู้เล่นคนอื่นจริงๆ ได้ออกไปยังสถานที่ต่างๆ เพื่อทำภารกิจร่วมกัน และทำความรู้จักเพื่อนใหม่ โดยอาศัยสมาร์ตโฟนเพียงเครื่องเดียว แฮงค์เชื่อมั่นว่าอนาคตของเกมคือ AR ไม่ใช่ VR (Virtual Reality) ที่ผู้เล่นต้องสวมอุปกรณ์สวมศีรษะตลอดเวลาและนั่งเล่นเกมอยู่ในห้องคนเดียว

ไม่ว่าเกมฮิตเกมต่อไปจะเป็นเกม AR หรือ VR แต่ AR ก็เข้าใกล้ชีวิตประจำวันของเรามากกว่าที่คิด ปัจจุบันมีการใช้ประโยชน์จาก AR ในด้านต่างๆ โดยการแทนที่วัตถุในโลกจริงด้วยรูปภาพ วิดีโอ หรือกราฟิก 3 มิติ และแสดงผลผ่าน

ฮาร์ดแวร์หรืออุปกรณ์เคลื่อนที่ที่รองรับ ส่วนใหญ่ใช้เพื่อนำเสนอข้อมูลในรูปแบบที่ดึงดูดความสนใจของผู้พบเห็นและจำลองสภาพสถานการณ์ที่นอกเหนือไปจากโลกแห่งความเป็นจริง เช่น

- **การศึกษา** ใช้แสดงข้อมูลในหนังสือ/พินิจภัณฑ์ในรูปแบบภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ พร้อมเสียงบรรยาย

- **การแพทย์** ใช้แสดงข้อมูลอวัยวะของคนที่ใช้แบบ Real-Time เช่น การแสดงตำแหน่งของเนื้องอก

- **การทหาร** ใช้แสดงข้อมูลที่สำคัญและจำเป็นในสนามรบ เช่น การจำลองแผนที่สนามรบแบบ 3 มิติ

- **โบราณคดี** ใช้จำลองอาคารหรือสถานที่ในอดีตโดยอ้างอิงจากตำแหน่งและพื้นที่เดิมของอาคาร

- **สถาปัตยกรรม** ใช้จำลองภาพอาคารที่ออกแบบลงบนตำแหน่งและพื้นที่ก่อสร้างจริง

- **ธุรกิจการค้า** ใช้แสดงข้อมูลสินค้าในรูปแบบวิดีโอและสื่อ 3 มิติ หรือจำลองการใช้งานสินค้าบนร่างกาย

คาดการณ์ว่าในอนาคตอันใกล้ทุกคนจะสามารถออกแบบและสร้าง AR ขึ้นเองได้ เช่น การเขียนข้อความแนะนำสินค้าที่จะแสดงบนเครื่องรับของลูกค้าที่เดินผ่านหน้าร้าน เป็นต้น ขณะที่อุปกรณ์การอ่าน AR อาจลดขนาดลงจนดูเหมือนแว่นตาธรรมดาๆ ในชีวิตประจำวัน หลายคนยังมองไกลไปถึงโลกที่ไม่มีเครื่องคอมพิวเตอร์ เพราะเราสามารถใช้พื้นผิวใดๆ ก็ได้เป็นหน้าจอคอมพิวเตอร์ดังเช่นในภาพยนตร์เรื่อง Minority Report

แนวคิดนี้อาจดูเหมือนนิยายวิทยาศาสตร์ที่เป็นไปได้ยาก แต่หลายครั้งที่โลกพิสูจน์แล้วว่าอะไรก็เกิดขึ้นได้ในยุคดิจิทัล **R**

รวมมิตรตัวเลขเศรษฐกิจเกม



850,000 ล้านบาท

รายได้อุตสาหกรรมเกมของจีนในปี พ.ศ.2559 (อันดับ 1 ของโลก)

NEWZOO (พ.ศ.2559)

18,000 ล้านบาท

รายได้อุตสาหกรรมเกมของไทย
ในปี พ.ศ.2559 (อันดับ 20 ของโลก
อันดับ 2 ของอาเซียนรองจาก
อินโดนีเซีย)

NEWZOO (พ.ศ.2559)



>27%

สัดส่วนคนเล่นเกมในสหรัฐฯ
ที่อายุ 50 ปีขึ้นไป

BIG FISH GAMES (พ.ศ.2559)



5,100 ปี

อายุโดยประมาณของบอร์ดเกม Senet
จากอียิปต์โบราณ

THE BOARDGAME BOOK (พ.ศ.2526)

7 ปี



อายุของ Zora Ball
ผู้ผลิตเกมมือถือ
อายุน้อยที่สุดในโลก

THE HUFFINGTON POST
(พ.ศ.2556)

+17%

ผลการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ของ
เด็กที่เล่นเกมออนไลน์ทุกวัน
เทียบกับกลุ่มที่ไม่เล่น
(จากการสำรวจเด็กมัธยมฯ
ในออสเตรเลีย 12,000 คน)

THE GUARDIAN (พ.ศ.2559)



150 ล้านเครื่อง

ยอดขาย Game Boy
ตั้งแต่เปิดตัวเมื่อปี พ.ศ.2532

NINTENDO (พ.ศ.2559)

64.7%

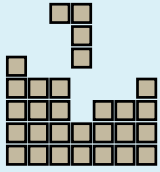
สัดส่วนเด็กไทยที่ชอบ
เล่นเกมคอมพิวเตอร์

สถาบันรามจิตติ (พ.ศ.2553)

33.6%

สัดส่วนเด็กไทยที่แอบเล่นเกม
คอมพิวเตอร์ในโรงเรียน

สถาบันรามจิตติ (พ.ศ.2553)



530 ล้านยูนิต

ยอดขายและดาวน์โหลด
เกม Tetris ของทั่วโลก
(สูงอันดับ 1 และเป็นเกมแรกที่
สหภาพโซเวียตส่งออกไปยังสหรัฐฯ)

VENTUREBEAT (พ.ศ.2557)

1,060 ล้านบาท

มูลค่าการส่งออกเกมไทย
ในปี พ.ศ.2557

SIPA (พ.ศ.2557)

460 ล้านบาท

มูลค่าการขาย Items ในไทย
ในปี พ.ศ.2557

SIPA (พ.ศ.2557)

100 ล้านบาท

มูลค่าเกมเพื่อความบันเทิง
ที่ผลิตในไทยในปี พ.ศ.2557

SIPA (พ.ศ.2557)

29 ล้านบาท

มูลค่าเกมเพื่อการศึกษา
ที่ผลิตในไทยในปี พ.ศ.2557

SIPA (พ.ศ.2557)

30,000 ล้านบาท

ขนาดตลาดเกมมือถือโลก
ในปี พ.ศ.2558
(ยังต่ำกว่า PC และ Console)

NEWZOO (พ.ศ.2559)

53,000 ล้านบาท

ประมาณการขนาดตลาด
เกมมือถือโลกในปี พ.ศ.2562
(แซง PC และ Console)

NEWZOO (พ.ศ.2559)



+50%

ราคาหุ้น Nintendo
1 สัปดาห์หลังเปิดตัว
เกม Pokémon Go
(ทำให้มูลค่าตลาดสูงกว่า Sony)

TECHCRUNCH (พ.ศ.2559)

-18%

ราคาหุ้นของ Nintendo ณ วันที่
ประกาศว่าเกม Pokémon Go
ไม่มีผลต่อรายได้บริษัท
(เพราะเกมนี้อผลิตและจำหน่ายโดย Niantic)

THE GUARDIAN (พ.ศ.2559)

36 ล้านคน

จำนวนผู้ชมการแข่งขัน
League of Legends
World Championship
ประจำปี พ.ศ.2558

E-SPORTS MARKETING

(พ.ศ.2558)



14 ล้านคน

จำนวนผู้ชมการแข่งขันนัดชิง
ของ League of Legends
World Championship
ประจำปี พ.ศ.2558

E-SPORTS MARKETING

(พ.ศ.2558)



81 ล้านบาท

รายได้ของ Sumail Hassan วัยรุ่นปากีสถานอายุ 17 ปี
จากการเล่นเกม Dota 2 (เป็นอันดับ 4 ของโลก)

E-SPORTS EARNINGS (พ.ศ.2559)

1.1 ล้านบาท

รายได้ของ “แซน” ชิตวัน ธนนิธิกันต์ จากการเล่นเกม
Heroes of Newerth (อันดับ 1 ของไทย)

E-SPORTS EARNINGS (พ.ศ.2559) 

E-SPORTS เมื่อเกมไม่ใช่เรื่องเล่นๆ

หลายปีโลกเดินทางมาถึงยุคที่เกมออนไลน์เป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวัน และบรรดาเกมเมอร์ทั่วโลก เชื่อมต่อกันผ่านระบบ Online Multiplayer ทั้งยังสามารถรับชมการเล่นเกมหรือการแข่งขันเกมแบบสดๆ ทาง Live Streaming พัฒนาการแบบก้าวกระโดดของเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ต และเกมออนไลน์ดังกล่าว ทำให้การเล่นเกมไม่ใช่เรื่องเล่นๆ อีกต่อไป แต่ยกระดับขึ้นเป็นการแข่งขัน กีฬาอิเล็กทรอนิกส์ระดับนานาชาติ หรือ E-Sports ที่มีผู้ชมกว่า 256 ล้านคนทั่วโลก

Newzoo บริษัทวิจัยตลาดเกมชื่อดัง ประเมินการว่าในปี พ.ศ.2559 ธุรกิจ E-Sports ทั่วโลกทำรายได้สูงถึง 1.64 หมื่นล้านบาท และจะก้าวสู่การเป็นธุรกิจที่มีมูลค่าสูงกว่า 3.5 หมื่นล้านบาท ในปี พ.ศ. 2562 ด้วยจำนวนผู้ชมที่คาดว่าจะสูงถึง 345 ล้านคน

ความสำเร็จของ E-Sports ในตลาดโลก ดึงดูดให้แบรนด์ใหญ่ๆ เข้ามามีส่วนร่วมกับเกมในหลากหลายรูปแบบ เช่น Coca-Cola เข้ามาเป็นผู้สนับสนุนลีกการแข่งขันระดับโลกของเกม League of Legends ขณะที่ผู้นำแห่งสปอร์ตมาร์เก็ตติ้งอย่าง Redbull ให้การสนับสนุนผู้เล่นคนดังอย่าง Soren “Bjergsen” Bjerg ที่มีแฟนติดตามทั้งทางเฟซบุ๊ก อินสตาแกรม และทวิตเตอร์หลายแสนคน รวมถึงผู้ชมอีกนับล้านที่ติดตามการถ่ายทอดสดการแข่งขันเกมผ่าน Twitch.tv

นอกจากรายได้จากสินค้าผู้สนับสนุน นักกีฬา E-Sports หลายรายก้าวสู่การเป็นเศรษฐีเงินล้านด้วยเงินรางวัลที่ได้รับจากการแข่งขัน เช่น Suma1L อดีตแชมป์โลกเกม Dota 2 ที่ทำเงินรายได้รวม 81.78 ล้านบาท จากการแข่ง 24 ทัวร์นาเมนต์ นอกจากนี้ นักกีฬาอาชีพยังสามารถมีรายได้จากช่องทางอื่นๆ เช่น เงินเดือนจากทีมต้นสังกัด ส่วนแบ่งจากค่าโฆษณาบนเว็บไซต์สตรีมมิ่งเกม รวมถึงเงินสนับสนุนจากค่ายเกม เช่น Riot Games บริษัทผู้ผลิตเกม League of Legends ให้ค่าตอบแทนนักกีฬาที่อยู่ในลีกสูงสุด (LCS) คนละประมาณ 9 แสนบาท/คน/ปี นักกีฬา E-Sports หลายคนมีชื่อเสียง



ไม่ต่างจากนักกีฬาอาชีพอื่นๆ ที่มีแฟนคลับ รุมล้อม และมีรายได้จากหลากหลายช่องทาง เช่น การโฆษณาสินค้า การออกงานอีเวนต์ และการเป็นพิธีกร เป็นต้น

สำหรับนักกีฬา E-Sports คนดังชาวไทยอย่าง ภาวัต อัมพากรณ์ หรือ “WarLoCK” อดีตผู้เล่นทีม Bangkok Titan เจ้าของแชมป์ประเทศไทย 3 สมัย และเคยลงสนามแข่งระดับโลกมาแล้วใน League of Legends: World Championship ปี 2558 เผยว่ากว่าจะก้าวมาถึงจุดที่การเล่นเกมนสามารถยึดเป็นอาชีพได้ ต้องผ่านการฝึกซ้อมร่วมกับสมาชิกในทีมอย่างน้อยวันละ 7 ชั่วโมง ยังไม่รวมการฝึกซ้อมคนเดียวอีกราว 7-8 ชั่วโมง/วัน ภาวัตยังให้ความเห็นว่า วงการ E-Sports ในเมืองไทยถือว่าอยู่ในช่วงเริ่มต้น จึงไม่ใช่ทุกคนที่จะสามารถยึดเป็นอาชีพได้ โดยเงินรางวัลของการแข่งขันเกม League of Legends ในประเทศไทยในช่วง 3 ปีที่ผ่านมาอยู่ที่หลักแสน รายได้หลักของทีม Bangkok Titan ได้รับจึงมาจาก

การแข่งขันในต่างประเทศเป็นหลัก

อย่างไรก็ดี วงการ E-Sports ยังประกอบด้วยส่วนงานต่างๆ ที่คนรักเกมสามารถเข้าไปมีส่วนร่วม ตั้งแต่เจ้าของทีมโค้ช ผู้จัดการทีม แมวมอง ผู้จัดการแข่งขัน ผู้บรรยายเกม นักวิเคราะห์เกม นักออกแบบและพัฒนาเกม เป็นต้น เมื่อเกมกลายเป็นกีฬาระดับโลกที่มีผู้เกี่ยวข้องมากมายและมีมูลค่าทางเศรษฐกิจสูงขึ้นแบบก้าวกระโดด เกมจึงไม่ได้เป็นเพียงของเด็กเล่นอีกต่อไป แต่อาจเป็นเส้นทางสู่อาชีพที่มาพร้อมผลตอบแทนมหาศาล

คอเกมทั้งหลายพร้อมจะเปลี่ยน “ความชอบ” เป็น “อาชีพที่ใช้” หรือยัง?



ภาวัต อัมพากรณ์

ทำมาหากิน เกม

การทำมาหากิน ถ้ารู้แค่แต่ละอาชีพมีขั้นตอน
การลงมือทำอย่างไรก็เพียงพอจริงหรือ?

ปัจจุบันมีเกมมากมายที่มีเนื้อหาหลัก (Core Content) เกี่ยวกับการประกอบอาชีพต่างๆ เช่น

- Cooking Dash การบริหารธุรกิจร้านอาหาร
- Hay Day การทำฟาร์ม การจำหน่ายผลผลิต และการแปรรูปผลผลิต
- Resort Tycoon การบริหารรีสอร์ท
- Dog Hotel การบริหารกิจการโรงแรมสุนัข
- Fashion City การตัดเย็บและจำหน่ายเสื้อผ้า

ซึ่งเนื้อหาหลักของเกมเหล่านี้มุ่งเน้นที่กระบวนการลงมือทำโดยกำหนดเงื่อนไขหรือเหตุการณ์ต่างๆ เลียนแบบสถานการณ์จริงของแต่ละอาชีพ และจะเพิ่มความซับซ้อนของเงื่อนไขขึ้นเรื่อยๆ เมื่อผู้เล่นสามารถทำได้ตามเป้าหมายที่ตั้งไว้ในแต่ละเลเวล (Level) เพื่อให้ผู้เล่นได้เรียนรู้และพัฒนาทักษะเกี่ยวกับกระบวนการต่างๆ ที่ต้องใช้ในอาชีพ

ในความเป็นจริงถ้าคิดจะทำมาหากินควรมีความรู้ใหญ่ๆ 2 กลุ่มจึงจะพอประกอบอาชีพไปได้ตลอดรอดฝั่ง กลุ่มแรกเป็นความรู้ที่ต้องใช้ในกระบวนการลงมือทำเฉพาะแต่ละอาชีพ เช่น ขั้นตอนการผลิตสินค้า วัตถุดิบ เครื่องมือ เครื่องจักร และวัสดุที่ต้องใช้ ซึ่งความรู้กลุ่มนี้มีอยู่มากมายในเกม ส่วนความรู้กลุ่มที่ 2 เป็นความรู้ที่ไม่ว่าจะทำอาชีพอะไรก็ต้องรู้ เช่น การคำนวณต้นทุน การตั้งราคาขาย การคำนวณจุดคุ้มทุน การบริหารจัดการทรัพยากรให้เกิดประโยชน์สูงสุด ซึ่งไม่ได้ถูกนำเสนออย่างเด่นชัดในเกม

วิชา Gross Anatomy ซึ่งสอนให้รู้จักส่วนประกอบของร่างกายสิ่งมีชีวิตจำเป็นต่อผู้เรียนสายแพทย์หรือวิทยาศาสตร์เช่นไร Cost Anatomy หรือการสอนให้สามารถวิเคราะห์ในเรื่องที่เกี่ยวข้องกับการเงินก็จำเป็นต่อผู้ที่จะทำมาหากินเช่นนั้น

นอกจากนี้ ถ้าเกมฝึกฝนให้คนเล่นสามารถเรียนรู้และวิเคราะห์ได้ว่าปัจจัยสู่ความสำเร็จของอาชีพคืออะไร การพัฒนานวัตกรรมในสายอาชีพต้องทำอย่างไร รวมทั้งทางเลือกที่เป็นไปได้ในการพัฒนาหรือต่อยอดอาชีพมีอะไรบ้าง เกมจะกลายเป็นเครื่องมือส่งต่อองค์ความรู้ด้านการทำมาหากินที่มีประสิทธิภาพวิธีหนึ่ง เพราะเริ่มต้นจากความเต็มใจที่จะเรียนรู้ของผู้เล่น

ความรู้เรื่องทำมาหากินไม่จำเป็นต้องยากและน่าเบื่อเสมอไป ถ้าเรามี “เกมทำมาหากิน” ที่เจ๋งพอ **h**

เทคโนโลยีเปลี่ยนสมองเรา?

พฤติกรรมการสื่อสารของคนในปัจจุบันผ่านสื่อสังคมออนไลน์ การใช้ GPS เพื่อการเดินทาง การค้นหาข้อมูลความรู้ผ่านอินเทอร์เน็ต และการใช้เครื่องมืออิเล็กทรอนิกส์ช่วยอำนวยความสะดวกในแทบทุกเรื่อง จนทำให้ไม่จำเป็นต้องเสียเวลาและสมองมานั่งจดจำและตัดสินใจอะไรมากมายนัก สิ่งเหล่านี้ทำให้คนเราโง่ขึ้นหรือไม่?



สำหรับบางคน คำถามนี้อาจไม่ใช่เรื่องที่ว่าเทคโนโลยีทำให้สมองของเราเป็นอย่างไร แต่เป็นประเด็นที่ว่าสมองของเราและตัวเราเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมเพื่อตอบสนองการใช้งานเทคโนโลยีอย่างไร หากเราไม่รู้เท่าทันเทคโนโลยีและไม่เข้าใจว่าเทคโนโลยีนั้นเป็นเพียง “ตัวช่วย” ที่ทำให้เกิดความสะดวกสบายและมีประสิทธิภาพในการคิดและทำงานมากขึ้น แต่ไม่ได้มีอิทธิพลเหนือเราไปทุกเรื่อง เราก็จะยังคงเห็นเหตุการณ์ที่ใครคนหนึ่งตื่นตระหนกและทำอะไรไม่ถูกเมื่อลิ้มโทรศัพท์มือถือไว้ที่บ้าน หรือขับรถด้วยความเครียดและตัดสินใจไม่ได้เนื่องจากเครื่อง GPS เกิดขัดข้องหรือไม่มีสัญญาณ

การเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีมีผลต่อพฤติกรรมการใช้สมองของคนเรามาทุกยุคทุกสมัย ในปี 370 ก่อนคริสต์ศักราชเพลโต นักคิด นักปรัชญาชาวกรีก ได้เขียนเตือนประชาชนว่า “การพึ่งพาการเขียน เป็นการลดทอนศักยภาพในการจดจำของสมองมนุษย์” ทำนองเดียวกับการพึ่งพาเทคโนโลยีใหม่ๆ ที่เป็นการลดศักยภาพของสมองในการจดจำ คิดวิเคราะห์

แยกแยะ และค้นหาทางออกของปัญหาต่างๆ บางคนอาจคิดในแง่ลบที่เป็นบวก บางคนอาจคิดในมุมกลับกัน อาทิ การเกิดขึ้นของเครื่องยนต์ต้นกำลัง แม้จะนำไปสู่นวัตกรรมต่างๆ มากมาย แต่ก็อาจก่อให้เกิดปัญหาหมอกควันและสิ่งแวดล้อม เช่นเดียวกับความสะดวกสบายที่มาพร้อมความก้าวหน้าของเทคโนโลยี บางครั้งก็ทำให้ร่างกายมนุษย์ไม่ได้ทำงานตามหน้าที่ของมันดังที่เคย คนจำนวนมากจึงเป็นโรคหัวใจ โรคอ้วน และโรคต่างๆ ที่เกิดจากความเครียดมากเกินไป อย่างไรก็ตาม คนอีกส่วนหนึ่งอาจเปรียบเทคโนโลยีสมัยใหม่ว่าเป็นเหมือนกับขนมหวานที่ไม่มีพิษภัยอะไร หากเราไม่บริโภคเกินขนาดจนทำให้เกิดโรคเบาหวานหรือฟันผุ

ในปี พ.ศ.2558 ไมโครซอฟท์ ได้ทำวิจัยโดยใช้เครื่อง Electroencephalograms (EEGs) สังเกตการทำงานของสมองคน 2,000 คน พบว่าช่วงเวลาของการสนใจ (Attention Span) โดยเฉลี่ยของมนุษย์ลดลงจาก 12 วินาที ในปี พ.ศ.2543 เป็น 8 วินาที ส่วนหนึ่งอาจเป็นผลจากเทคโนโลยีสมัยใหม่ที่ทำให้เราคุ่นเคย

กับการที่ไม่ต้องรอ จดจ่อ และอดทนต่อสิ่งที่เราต้องการ ในส่วนของความสามารถในการจดจำนั้น นักประสาทวิทยาชาวเยอรมัน Manfred Spitzer เตือนว่าการพึ่งพาเทคโนโลยีเพื่อช่วยจำมากเกินไป อาจนำไปสู่ปัญหาสมองเสื่อม (Digital Dementia) ได้ อย่างไรก็ตามหากมองอีกมุมมองหนึ่ง พบว่าการใช้เทคโนโลยีเพื่อช่วยจำทำให้เราไม่ต้องเก็บข้อมูลมากมายที่ไม่จำเป็นไว้ในสมอง เช่นเดียวกับการเก็บข้อมูลที่ไม่ใช่ไว้ในไดรฟ์ D ทำให้เรามีพื้นที่สมองในการใช้คิดวิเคราะห์และพัฒนาทักษะใหม่ๆ ที่จำเป็นได้อย่างเต็มที่

นอกจากนี้ยังมีงานวิจัยมากมายเกี่ยวกับผลของเทคโนโลยีสมัยใหม่ที่มีต่อสมองและพฤติกรรมของคนเรา ไม่ว่าจะเป็นผลที่นำไปสู่พฤติกรรมการเก็บตัวและการขาดทักษะทางสังคม ผลที่มีต่อการนอนหลับและพฤติกรรมการติดเทคโนโลยี ผลของ

เทคโนโลยีต่อการอ่านและการเขียน หรือแม้แต่ผลของเทคโนโลยีที่ช่วยให้เราสามารถทำงานที่หลากหลายในเวลาเดียวกัน

แน่นอนว่าเทคโนโลยีก็เปรียบเหมือนเหรียญที่มี 2 หน้า คือมีทั้งคุณประโยชน์และข้อควรกังวล แต่ท้ายที่สุดก็ขึ้นอยู่กับผู้ใช้ว่าจะรู้จักใช้งานเทคโนโลยีอย่างชาญฉลาดและสร้างประโยชน์ได้มากน้อยเพียงใด หลายคนอาจมองเทคโนโลยีในฐานะจำเลยของสังคม แต่อย่างที่เราเขียนไว้เบื้องต้นแล้วว่า ปัญหาของเราไม่ใช่ประเด็นว่าเทคโนโลยีทำให้สมองเราเป็นอย่างไร แต่เป็นประเด็นที่ว่าเราจะปรับเปลี่ยนพฤติกรรมเพื่อตอบสนองการใช้งานเทคโนโลยีอย่างไรมากกว่า **h**



5 UNIVERSITIES FOR GAMERS

จากข้อมูลในซีรีส์ความรู้ “The Opportunity: ส่องโอกาส สร้างอาชีพ” โดย okmd ที่ให้ข้อมูลเกี่ยวกับเทรนด์ที่มีอิทธิพลต่อการดำเนินชีวิตและการประกอบอาชีพ พบว่าหนึ่งในธุรกิจและอาชีพใหม่ในใจของ Gen Y คือ “ธุรกิจเกม” ฉบับนี้เราจึงขอแนะนำ 5 มหาวิทยาลัยในประเทศไทย ที่อาจเป็นจุด “Start” ของนักสร้างเกมชื่อดังและการนำพาประเทศไทยสู่การเป็นประเทศผู้สร้างและส่งออกเกมชั้นนำของโลกในอนาคต



มหาวิทยาลัยมหิดล

บัณฑิตวิทยาลัย คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร สาขาวิชาเทคโนโลยีเกมและเกมมิฟิเคชัน (หลักสูตรนานาชาติ)
หลักสูตรสำหรับผู้สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรีที่ต้องการต่อยอดความรู้สู่การเป็นนักออกแบบเกม นักพัฒนาเกม นักวิเคราะห์และทดสอบเกม รวมถึงผู้ออกแบบและพัฒนาระบบจำลองเสมือนจริง มีจุดเด่นอยู่ที่เนื้อหารายวิชาที่ทันสมัย ครอบคลุมเทคโนโลยีล่าสุด เช่น ความจริงเสมือน คอนโซลเกม และแพลตฟอร์มสมาร์ทโฟน เป็นต้น โดยเป็นการเรียนการสอนในภาษาอังกฤษเพื่อเตรียมความพร้อมในการเข้าสู่ตลาดแรงงานในระดับสากล

www.grad.mahidol.ac.th



มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

วิทยาลัยศิลปะ สื่อ และเทคโนโลยี หลักสูตรแอนิเมชัน
หลักสูตรสร้างบุคลากรด้านแอนิเมชัน เกม และไอที ที่มีความรู้ ทักษะ และความสามารถในการออกแบบ พัฒนา ติดตั้ง และควบคุมงานโครงการผลิตซอฟต์แวร์แอนิเมชัน เกม และระบบเสมือนจริง โดยมีวิชาที่น่าสนใจอย่าง ซอฟต์แวร์สำหรับชีวิตประจำวัน ปัญญาประดิษฐ์สำหรับการพัฒนาเกม และการพัฒนาเกมบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ไร้สาย เป็นต้น

www.camt.cmu.ac.th



มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

คณะวิศวกรรมศาสตร์ สาขาวิชาวิศวกรรมดิจิทัลมีเดียและระบบเกม

หลักสูตรที่เน้นการศึกษาเรื่องเกมแบบครบวงจรและเจาะลึก โดยมีจุดเด่นอยู่ที่อุปกรณ์การเรียนการสอนที่ทันสมัย ทั้งทางด้าน Hardware และ Software รวมถึง Plug-ins ต่างๆ ซึ่งมีอาชีพใช้จริง เช่น อุปกรณ์จับการเคลื่อนไหว Perception Neuron กล้องจับภาพแบบ 360 องศา รวมถึงเซนเซอร์ Leap Motion ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการเรียนรู้เรื่อง AR และ VR

www.engineer.dpu.ac.th

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ หลักสูตรการพัฒนาสื่อประสมและเกม

หลักสูตรที่เน้นการออกแบบ พัฒนา และจัดการเทคโนโลยีสารสนเทศ ทั้งระบบ ควบคู่กับความรู้ความเชี่ยวชาญเฉพาะทาง โดยมีวิชาที่น่าสนใจ เช่น วิศวกรรมซอฟต์แวร์ การออกแบบและพัฒนาเกม การแก้ปัญหาทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ การออกแบบเชิงภูมิสังคมไทย วิศวกรรม และการจัดการความรู้ และอัจฉริยะทางธุรกิจเบื้องต้น เป็นต้น

www.it.kmitl.ac.th



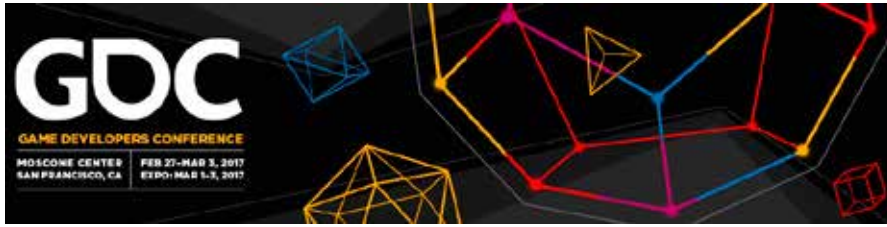
มหาวิทยาลัยกรุงเทพ

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและนวัตกรรม สาขาวิชาเกมและสื่ออินเทอร์แอคทีฟ

หลักสูตรที่มุ่งผลิตบัณฑิตที่พร้อมเป็น Tech Start-up สามารถพัฒนาเกมและสื่ออินเทอร์แอคทีฟเพื่อตอบสนองโจทย์ความต้องการของตลาด จุดเด่นคือเป็นหลักสูตรพิเศษที่ได้รับความร่วมมือจากบริษัทเอกชนชั้นนำในแวดวงอุตสาหกรรมเกม อาทิ บริษัท การ์มินา ออนไลน์ (ประเทศไทย) จำกัด ร่วมพัฒนาหลักสูตรและจัดหางานให้นักศึกษาฝึกปฏิบัติระหว่างภาคการศึกษา การันตีเรียนจบพร้อมมีงานทำ

www.bu.ac.th

ปัจจุบันมีมหาวิทยาลัยในประเทศไทยอีกหลายแห่งที่เปิดสอนในสาขาวิชาการออกแบบและพัฒนาเกม แอนิเมชัน รวมถึงสื่อดิจิทัลต่างๆ อาทิ มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาลัยนานาชาติ สาขามัลติมีเดียดีไซน์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น วิทยาลัยนานาชาติ สาขาวิชาเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน มหาวิทยาลัยศรีปทุม คณะดิจิทัลมีเดีย สาขาวิชาเกมและแอนิเมชัน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี หลักสูตรเทคโนโลยีมีเดีย กลุ่มวิชาเอกการพัฒนาเกม เป็นต้น ผู้สนใจสามารถดูรายละเอียดเพิ่มเติมทางเว็บไซต์ของมหาวิทยาลัย **K**



27 FEB-
3 MAR
2017

GAME DEVELOPERS CONFERENCE 2017

27 กุมภาพันธ์ - 3 มีนาคม 2560 ซานฟรานซิสโก สหรัฐอเมริกา

การรวมตัวของบรรดามันสมองในอุตสาหกรรมเกมจากทั่วโลก เพื่อแบ่งปันแนวคิดด้านการพัฒนาเกมและนำเสนอนวัตกรรมเกมเพื่ออนาคต ภายในงานประกอบด้วย การบรรยาย การประชุม การสัมมนา และการอภิปราย รวมกว่า 500 กิจกรรม โดยมีไฮไลต์อยู่ที่คุณชัน ประเสริฐ ประเสริฐวิทยาการ เกมดีไซเนอร์ชาวไทยและหัวหน้าทีมพัฒนาเกม Final Fantasy XV ที่จะขึ้นเวทีให้ข้อมูลเกี่ยวกับเทคโนโลยีล่าสุดเบื้องหลังการสร้างเกม Final Fantasy XV ในหัวข้อ “Prompto’s Facebook: How a Buddy-AI Auto-Snapshots Your Adventure in FFXV”

www.gdconf.com

10TH ANNUAL INTERNATIONAL CONFERENCE ON COMPUTER GAMES MULTIMEDIA & ALLIED TECHNOLOGIES (CGAT 2017)

10-11 เมษายน 2560 สิงคโปร์

การประชุมนานาชาติประจำปีด้านเกมคอมพิวเตอร์ มัลติมีเดีย และเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้อง โดยมีกิจกรรมน่าสนใจ อาทิ เวิร์กช็อปเกี่ยวกับ Big Data Framework และ Cloud Computing Rationalization โดยผู้เชี่ยวชาญจากประเทศออสเตรเลีย รวมถึงหัวข้อสัมมนาที่เน้นตอบโจทย์ธุรกิจยุคดิจิทัล อาทิ Cloud Computing and Virtualization, Social Computing and Behavioral Modelling, Enterprise Resource Planning & Supply Chain Management เป็นต้น 

www.cgames.com.sg



10-11
APRIL
2017



Kreative KOREA อุตสาหกรรมสร้างสรรค์

การศึกษาดูงานและเข้าร่วมงานสัมมนา Next Content Conference 2016 จัดโดย KOCCA (The Korea Culture & Content Agency) หน่วยงานของรัฐบาลที่มีหน้าที่ผลักดันอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของเกาหลีใต้ทั้งในประเทศและต่างประเทศ ซึ่งจัดขึ้นที่กรุงโซลเมื่อกลางเดือนพฤศจิกายนที่ผ่านมา แสดงให้เห็นถึงความก้าวหน้าและความสำเร็จของสาธารณรัฐเกาหลีในฐานะผู้ผลิตและส่งออกเกมออนไลน์และแอนิเมชันอันดับ 3 ของโลก

เกาหลีใต้ประสบความสำเร็จในการพัฒนาวัฒนธรรมเป็นสินค้าโดยมีภาคเอกชนเป็นผู้ขับเคลื่อนหลัก ตั้งแต่ยุคโคเรียนเวฟ (Korean Wave) ต่อเนื่องมาถึงยุคดิจิทัลโคเรีย (Digital Korea) เกาหลีใต้มองว่าวัฒนธรรมไม่ได้จำกัดเพียงแค่ประวัติศาสตร์ ประเพณี หรือวิถีชีวิต แต่วัฒนธรรมสมัยนิยม (Pop Culture) และเทคโนโลยีขั้นสูงเช่น VR (Virtual Reality) และ AR (Augmented Reality) เป็นปัจจัยที่ควรนำมาร่วมในกระบวนการพัฒนาคอนเทนต์ออนไลน์เพื่อสร้างความแตกต่างและความพึงพอใจให้แก่ลูกค้า เพราะให้ประสบการณ์เสมือนจริงและมีฟีเจอร์หรือลูกเล่นที่ตอบสนองความต้องการได้มากกว่ารูปแบบเดิมๆ ทำให้เกาหลีใต้เป็นประเทศที่มีการเติบโตและขยายตัวในอุตสาหกรรมเกมอย่างสูงตลอด 10 ปีที่ผ่านมา (พ.ศ.2548-2558)

ความสำเร็จของเกาหลีใต้เป็นผลมาจาก 3 องค์ประกอบสำคัญ ประการแรกคือการสนับสนุนของรัฐบาลโดยการสร้างสิ่งแวดล้อมที่เอื้อต่อการพัฒนาอุตสาหกรรมเกม เช่น การพัฒนาพื้นที่ใจกลางย่านธุรกิจเป็นแหล่งรวม (Cluster) และศูนย์กลาง (Business Hub) ของผู้ประกอบการและสตาร์ทอัพ (Startup)



ที่ต้องการใช้นวัตกรรมและเทคโนโลยีขั้นสูงเพื่อเพิ่มความสามารถในการแข่งขัน ประการต่อมาคือการสนับสนุนจากหน่วยงานการศึกษาในการพัฒนาองค์ความรู้และบุคลากรที่ตอบรับกับความต้องการของอุตสาหกรรมทั้งในปัจจุบันและอนาคต และสุดท้ายคือ แหล่งเงินทุนเอกชนที่เปิดกว้างสำหรับผู้ประกอบการที่อยู่ในห่วงโซ่มูลค่าอุตสาหกรรมเกมทั้งระบบ

เกาหลีใต้คือตัวอย่างของประเทศที่ระดมความร่วมมือจากทุกภาคส่วนในการยกระดับการแข่งขันของประเทศ ผู้การเป็นมหาอำนาจใน “อุตสาหกรรมสร้างสรรค์” ของโลก แนวทางอันชาญฉลาดนี้คือหนึ่งในต้นแบบที่ประเทศไทยควรนำมาถอดรหัสเป็นโมเดลที่ปฏิบัติได้จริงตามบริบทของสังคม เพื่อขับเคลื่อนเศรษฐกิจไทยด้วยเทคโนโลยี ความคิดสร้างสรรค์ และนวัตกรรม และอาศัยพลังประชารัฐนำพาประเทศเดินไปสู่ความร่ำรวย **K**



ความสำเร็จของเด็กไทยจะเกิดขึ้นไม่ได้เลย
หากเรายังขาดพื้นที่สร้างสรรค์ที่เปิดโอกาสให้เด็กได้เรียนรู้
และพัฒนาทักษะ นอกเหนือจากการเรียนรู้ในห้องเรียน

okmd ขอแสดงความยินดีกับเยาวชนไทย
ที่คว้าแชมป์โอลิมปิกหุ่นยนต์โลก ประจำปี 2559

WORLD ROBOT OLYMPIAD 2016 (WRO 2016)

ณ กรุงนิวเดลี ประเทศอินเดีย วันที่ 25-27 พฤศจิกายน พ.ศ.2559

ด.ช.จิรภัทร ประเสริฐ ด.ช.ณภัทร ศิริบุญย
ทีม PT GREEN MINDSTORMER จากสถาบัน PROJECT LAB กรุงเทพฯ
ชนะเลิศประเภทความคิดสร้างสรรค์ รุ่นไม่เกิน 12 ปี

ด.ช.ณภัทร ภูริสินสิทธิ์ ด.ช.ปิยภูมิพัฒน์ ปรีชาสนองกิจ ด.ช.โปไนทัย พรปริญญา
ทีม DARK HORSE จากสถาบันปัญญาไรบอท กรุงเทพฯ
รางวัลชมเชยลำดับที่ 4 ประเภททั่วไป รุ่นอายุไม่เกิน 12 ปี

นายศานติ ภูมิบาล ด.ช.รัฐเขตต์ รอดสุข ด.ญ.ธัญชนก ชาลีพรหม
ทีม TURE CLICK LIFE จาก TURE CLICK LIFE กรุงเทพฯ
รางวัลชมเชยลำดับที่ 4 ประเภททั่วไป รุ่นอายุไม่เกิน 19 ปี

นายปองพล หมอปะคำ นายเจษฎา ลาธิโน นายศุภวิชญ์ อาชาวาสนา
ทีม THE WINNER จากโรงเรียนปิ่นทองชัยประชานิรมิต จ.นครราชสีมา
รางวัลชมเชยลำดับที่ 5 ประเภทความคิดสร้างสรรค์ รุ่นอายุไม่เกิน 19 ปี

นายณัฐธัญญ์ณนก อภิรชตานนท์ ด.ช.รามฤทธิ์ สุดใจ ด.ช.ธนกฤต เมืองสุวรรณ
ทีม จักรดำ 1 โรงเรียนจักรคำคณาทร จ.ลำพูน
รางวัลชมเชยลำดับที่ 6 ประเภททั่วไป รุ่นอายุไม่เกิน 15 ปี

นายณภัทร ชัยสุขเกษม นายพัชกร มิ่งมงคลมิตร
ทีม SG-IST จากโรงเรียนเซนต์คาเบรียล กรุงเทพฯ
รางวัลชมเชยลำดับที่ 6 ประเภทหุ่นยนต์เตะฟุตบอล

