



บทความออนไลน์

คนสร้างเกม ก็เหมือนพระเจ้าสร้างโลก

คุยกับ *Game Designer* จากเอสโตเนีย

“ผมชอบสร้างเกม แต่ผมไม่ชอบเล่นเกม เพราะเวลาเล่นเกม เกมมักจะขโมยโลกความจริงไปจากผม”
ประโยคแรกๆ ที่ มาร์ติน ซิลเลียต (Martin Sillaots) นักพัฒนา อาจารย์ และผู้เชี่ยวชาญด้าน *Serious Game* ซึ่งบินตรงมาจาก Tallinn University ประเทศเอสโตเนีย บอกกับทุกคนในเวิร์กช็อป *Game Design*

ในเวิร์กช็อปครั้งนี้ Martin ได้แผ่กระบวนการออกแบบเกมทั้งหมดที่ทีมนักพัฒนาจะต้องทำออกมาให้ดู พร้อมให้หลักการในการออกแบบแต่ละองค์ประกอบของเกม โดยเขาย้ำเสมอว่าสิ่งสำคัญในการออกแบบเกมคือ ‘Challenge’ ที่เกมจะต้องมอบให้กับผู้เล่นอยู่เสมอ

หลังเวิร์คช็อปจบลง เราได้มีโอกาสนั่งคุยกับ Martin สั้นๆ เกี่ยวกับประสบการณ์การออกแบบเกม โดยเฉพาะ *Serious Game* ที่เราได้ยินกันคืออะไร ถูกใช้ในบริบทไหนบ้าง? ใครบ้างที่จะสร้างเกมขึ้นมาได้? และในฐานะที่เป็นทั้งอาจารย์และคนสร้างเกม มองอย่างไรกับด้านดีและด้านร้ายของเกม?





คุณได้ให้ความหมายของคำว่า ‘เกม’ ไปแล้วในคลาส ว่าคือกิจกรรมในโลกประติษฐ์ที่ผู้เล่นจะต้องทำตามกฎ เพื่อไปถึงเป้าหมายให้ได้ แล้วอะไรคือ ‘เกมที่ดี’ สำหรับคุณ?

เกมที่ดีต้องสร้างความท้าทาย ต้องทำให้ผมพยายามบางสิ่งเพื่อให้ได้มาซึ่งบางอย่าง ไม่ว่าจะบางสิ่งนั้นจะคืออะไรก็ตาม แต่ต้องทำให้ผมลืมเวลาที่เดินไป และลืมสิ่งต่างๆ ในชีวิตจริงได้ เพราะผมกำลังพยายามทำสิ่งนั้นอยู่ ก็จะมีบางคนบอกว่าเกมที่ดีคือเกมที่ภาพหรือกราฟิกสวย แต่สำหรับผม ผมกลับรู้สึกว่าเกมที่สามารถสร้างภาพในหัวของผมได้สวยคือเกมที่ตีมากกว่า ผมเคยเล่นเกมที่ผมต้องเขียนใส่กระดาษ แล้วส่งให้เกมมาสเตอร์เป็นคนใส่ข้อมูลลงคอมพิวเตอร์ ก่อนจะปริ้นต์ผลลัพธ์ออกมาให้ผมเล่นต่อไปด้วยซ้ำ แต่เกมแบบนั้นก็สามารถสร้างจินตนาการให้ผมได้ ผมสนุกและท้าทายไปกับมัน แบบนั้นผมก็มองว่าเป็นเกมที่ดีสำหรับผม

แล้วที่เรียกกันว่า ‘Serious Game’ คืออะไร แตกต่างจากเกมประเภทอื่นๆ อย่างไร?

เกมส่วนใหญ่สร้างขึ้นเพื่อความบันเทิง แต่ Serious Game เป็นเกมที่ออกแบบมาเพื่อจุดประสงค์ที่จริงจังบางอย่าง นอกเหนือไปจากความสนุก เช่นเพื่อโปรโมตแนวคิดบางอย่าง หรือเพื่อเปลี่ยนความคิดและพฤติกรรมของคน อย่างเกมจำลองสังคมประชาธิปไตย หรือเกมเพื่อสอนให้ลดใช้พลาสติก



สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ ARIT NPRU

บางที่ Serious Game ก็ถูกใช้ในการจำลองสถานการณ์เพื่อทดสอบบางอย่าง เช่น กองทัพสหรัฐฯ ที่ใช้เกมเป็นส่วนหนึ่งในขั้นตอนการรับสมัครทหาร เพื่อทดสอบความสามารถในการต่อสู้ การวางแผน การใช้อาวุธ และการทำงานเป็นทีม หรือบาง Serious Game ก็ออกแบบมาเพื่อให้หมอฝึกผ่าตัดภายใต้สถานการณ์ต่างๆ โดยไม่ต้องเสี่ยงทดลองกับคนไข้จริง หรือตอนนี้ก็มี Serious Game ที่ออกแบบมาให้คนรู้จักมีปฏิสัมพันธ์กับคน เช่น ฝึกพนักงาน Customer Service ให้รับมือกับลูกค้า

แต่คอมพิวเตอร์จะสอนให้คนคุยกับคนได้หรือ ในเมื่อมันก็เป็นแค่คอมพิวเตอร์?

ผมคิดว่ามันก็ขึ้นอยู่กับเกม ขึ้นอยู่กับคนเล่นด้วย เอาจริงๆ ผมว่าสถานการณ์จำลองอาจจะช่วยให้คุณรับมือกับเหตุการณ์ในชีวิตจริงได้ดีขึ้นก็ได้ เพราะบทสนทนาหรือสถานการณ์ในเกมยุคนี้ ใกล้เคียงกับบริบทโลกความจริงค่อนข้างมาก แต่บางบทสนทนาหรือสถานการณ์บางอย่าง คุณอาจจะไม่เคยเจอในชีวิตจริงมาก่อน พอเจอในเกม ก็เหมือนได้ทดลองว่าถ้าสิ่งนี้เกิดขึ้นแล้วจะอย่างไร ลองตัดสินใจได้หลายครั้งและเห็นผลลัพธ์ที่ต่างกัน พอไปเจอในชีวิตจริงก็เอาไปปรับใช้ได้ อีกอย่างคือสถานการณ์ในเกมมันมักจะสุดโต่ง ถ้าคุณจัดการสิ่งที่ยังยากมากๆ ได้แล้วในเกม ในชีวิตจริงคุณก็อาจจะกังวลน้อยลง

ที่คุณบอกว่าสถานการณ์ในเกมยุคนี้ ใกล้เคียงกับบริบทโลกความจริง แปลว่าทีมที่ออกแบบเกม จะต้องศึกษาและเรียนรู้องค์ประกอบทุกอย่างที่อยู่ในเกมนั้นอย่างละเอียด รวมถึงเรื่องจิตวิทยาของผู้เล่นด้วยใช่ไหม?

ใช่แล้ว และไม่ใช่แค่ Serious Game ด้วย แต่กับทุกๆ เกมที่ผลิตขึ้นมา ทีมผลิตควรจะเรียนรู้ทุกๆ เรื่องที่อยู่ในเกมอย่างละเอียด และเข้าใจพฤติกรรมของผู้เล่นที่จะเกิดขึ้นเมื่อเล่นเกมนี้ แต่กับ Serious Game ปกติแล้วจะต้องมีผู้เชี่ยวชาญด้านนั้นเป็นที่ปรึกษาของทีมด้วย เช่น จะทำเกมจำลองการผ่าตัด ก็ต้องมีศัลยแพทย์คอยช่วยเช็คว่าเกมที่ออกแบบมานั้นถูกต้องตามหลักการไหม คงไม่ดีถ้าเราทำเกมที่มีเนื้อเรื่องเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ แล้วไม่มีอาจารย์หรือนักประวัติศาสตร์คอยช่วยทบทวนว่าเรื่องที่สร้างขึ้น มันสมเหตุสมผลหรือเปล่า

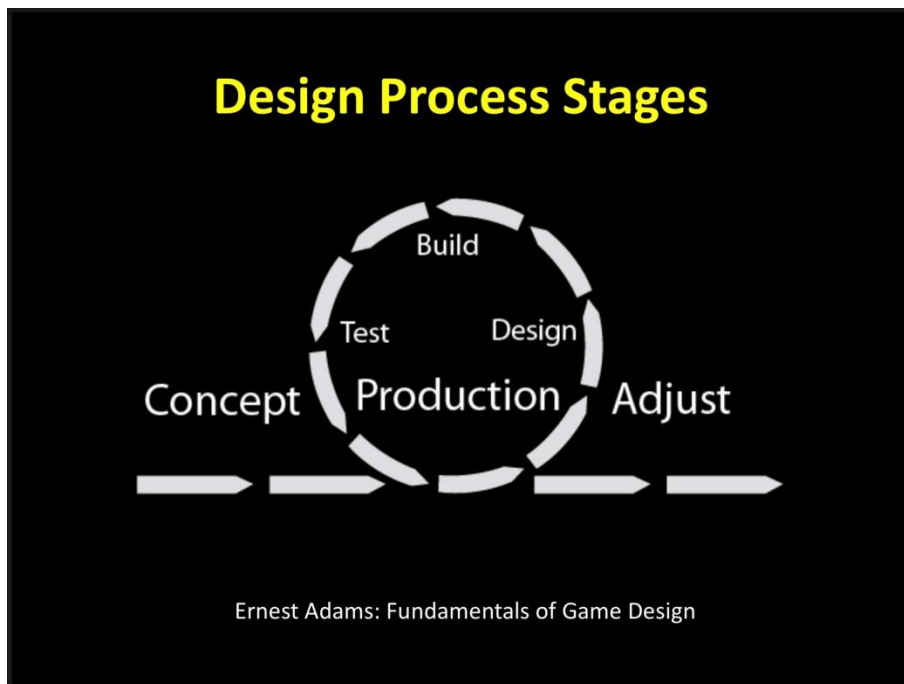


ในฐานะอาจารย์ผู้สอนหลักสูตรพัฒนาเกม คุณคิดว่านอกจากคนที่อยากสร้างเกมเป็นอาชีพแล้ว ใครบ้างที่ควรเรียนรู้วิธีการออกแบบเกม?

อืม.. ผมว่ามันน่าจะมีประโยชน์กับทุกๆ คนนะ ถ้าคุณเป็นคนที่เชื่อในการออกแบบทุกๆ อย่างในชีวิต ผมว่ามันคือการเรียนรู้วิธีคิดงานสร้างสรรค์และพัฒนาผลิตภัณฑ์แบบหนึ่ง อีกอย่างคือมันเป็นศาสตร์แบบบูรณาการ คือคุณต้องเรียนตั้งแต่การจัดการโปรเจกต์ (Project Management) การออกแบบกราฟิกและอนิเมชั่น การสร้างสตอรี่ บางทีก็ต้องรู้การเขียนโค้ด ไปจนถึงการทำการตลาดและการวางแผนธุรกิจ

ทั้งหมดนี้คือสิ่งที่คนคนหนึ่งต้องทำได้ในการออกแบบเกมเลยเหรอ?

มันก็มีบางคนที่สร้างเกมคนเดียวได้ แต่ก็น้อยมาก อย่างคนที่สร้าง Flappy Bird ใจ ส่วนใหญ่จะต้องเป็นทีมหรือเป็นบริษัทมากกว่า แต่อย่างน้อยคนที่อยู่ในอุตสาหกรรมนี้ก็ควรโฟกัสว่าคนอื่นในทีมทำงานอย่างไรและจะทำงานร่วมกันอย่างไร



มีคนพูดว่า ยุคนี้ครูอาจารย์ควรจะใช้เกมเป็นเครื่องมือการเรียนรู้ในห้องเรียน คุณมีความเห็นอย่างไรในฐานะที่คุณเป็นทั้งอาจารย์และนักพัฒนาเกม?



สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ ARIT NPRU

จริงๆ มันมีหลายวิธีมากที่จะเอาเกมเข้าไปในชั้นเรียน ถ้าคำที่พูดกันอย่าง Gamification Learning อันนั้นไม่ใช่การใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ แต่เป็นการเปลี่ยนการเรียนรู้หรือเนื้อหาวิชาให้เป็นหรือดูเหมือนเป็นเกม อาจจะเป็นการให้คะแนนหรือรางวัลเมื่อทำบางอย่างได้ หรือมี Challenge บางอย่างให้ทำในระหว่างการเรียน แต่ก็ยังไม่ใช้การเรียนด้วยเกมอย่างเต็มรูปแบบ แต่ก็มีอีกวิธีคือเป็น Game-based Learning ที่ให้เด็กเรียนรู้เนื้อหาผ่านการเล่นเกมอย่างเดียวเลย ไม่ว่าจะ Commercial หรือ Serious Game

ข้อดีของการให้เรียนผ่านเกมคือมันตอบสนองความต้องการเด็กได้ เด็กโดยเฉพาะช่วงมัธยมไม่ได้อยากมานั่งฟังครูบรรยายหรือทำการบ้านส่งแล้ว เขาต้องการที่จะมีส่วนร่วมและลงมือเรียนรู้ด้วยตัวเอง การเล่นเกมจึงเป็นแรงจูงใจในการเรียนรู้ที่ดี แต่อย่างหนึ่งที่ครูหรือพ่อแม่ต้องเข้าใจคือการเรียนรู้ด้วยเกมจะไม่สามารถให้ภาพรวมหรือครอบคลุมเนื้อหาได้ทั้งหมด แต่จะทำให้เด็กเข้าใจประเด็นหลักๆ แบบถ่องแท้มากกว่า เพราะเขาต้องใช้เวลากับมัน บางครั้งก็ต้องเล่นมันซ้ำๆ และหลายครั้งก็มีอารมณ์ร่วม ซึ่งได้ผลกับความทรงจำและการเรียนรู้ เนื่องจากเกมไม่สามารถสอนทุกเรื่อง que เด็กควรรู้ได้ ผมเลยเชื่อในความหลากหลายของวิธีการเรียนการสอน ถ้าส่วนไหนต้องเป็นการฟังบรรยายก็ต้องฟัง ส่วนไหนเรียนด้วยเกมได้ก็เรียน ส่วนไหนต้องดูหนังหรือทดลองลงมือทำ ก็ต้องออกแบบให้เหมาะสม หรือบางทีให้เด็กออกแบบเกมเองก็ได้ เพราะการที่เขาจะทำเกมหนึ่งขึ้นมาได้ ก็ต้องเข้าใจเนื้อหาและความเชื่อมโยงทั้งหมดก่อน ผมเลยเชื่อว่าการออกแบบเกมน่าจะทำให้คนได้เรียนรู้มากกว่าการเล่นเกมส์เสียอีก

ถ้าถามถึงเรื่องผลลัพธ์ ผมอ่านงานวิจัยหลายๆ ชิ้นก็พบว่าจะเรียนแบบฟังครูสอนหรือเรียนผ่านการเล่นเกม เด็กก็มีผลลัพธ์ในการเรียนรู้เท่าๆ กัน เพราะฉะนั้นผมว่าการเรียนด้วยเกม เป็นเรื่องของการสร้างแรงจูงใจในการเรียนมากกว่า

ทีนี้พอพูดถึงเกมกับเด็กและเยาวชน ก็ยังมีคนที่เชื่อว่าเกมเป็นสาเหตุของความรุนแรง หรือเป็นสาเหตุที่ทำให้เด็กเสียสมาธิในการเรียน คุณคิดอย่างไรกับความเชื่อเหล่านี้?

ผมเชื่อว่ามีคนที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์แล้วเกิดผลเสีย แต่ผมว่ามันไม่ได้ขึ้นอยู่กับว่าเล่นนานแค่ไหน หรือเล่นเกมประเภทไหน แต่ขึ้นอยู่กับคนเล่นมากกว่า ถ้าคุณเป็นคนที่มีแนวโน้มที่จะเสพติดความบันเทิงง่ายอยู่แล้ว ไม่ว่าจะเล่นเกม แอลกอฮอล์ หรือสื่อบันเทิงอื่นๆ คุณก็จะติดมัน และมันก็จะมามีอิทธิพลต่อคุณมาก แต่คนที่ไม่เสพติด แต่



เล่นเพื่อความสนุก คุณก็จะควบคุมเวลาได้ และต่อให้เล่นเกมที่มีความรุนแรงแค่ไหน คุณก็จะไม่ลุกขึ้นไปยิงใคร
กลางถนนแน่นอน



ในฐานะที่คุณอยู่ในวงการเกมมาหลายปี คุณเห็นการเปลี่ยนแปลงอะไรในวงการการพัฒนาเกมในช่วงทศวรรษที่ผ่านมาไหม?

หลักๆ ก็น่าจะเป็นเรื่องของเทคโนโลยีที่เปลี่ยนภาพและเทคนิคในการสร้างเกม จาก 2D เป็น 3D มีเกมที่ใช้ผู้เล่นหลายคน (Multiplayer) มากขึ้น มีการใช้ Virtual Reality เข้ามาประกอบในเกม ส่วนถ้าเป็นบริบทด้านสังคมและวัฒนธรรม ผมว่าน่าจะเป็นเรื่องของตัวละคร อย่างตัวละครผู้หญิงบางทีก็เป็นตัวของตัวเองได้มากขึ้น เท่าเทียมตัวละครผู้ชายมากขึ้น หรือบางทีตัวละครก็ไม่มีเพศเลยด้วยซ้ำ อีกอย่างคือคนทำเกมเริ่มไม่ถือสำนักวิจารณ์เท่าไร เพราะไม่ว่าจะเป็นบทวิจารณ์ในทางชื่นชมหรือตำหนิ ก็นับว่าเป็นหนทางหนึ่งในการโฆษณาอยู่ดี

อะไรคือสิ่งที่คุณชอบที่สุดในการออกแบบและพัฒนาเกม?

ผมชอบการที่ได้คิดองค์ประกอบต่างๆ และความเชื่อมโยงของเรื่องราวที่อยู่ในเกม มันเหมือนกับว่าผมได้เข้าใจว่าพระเจ้ารู้สึกอย่างไรตอนออกแบบโลกใบนี้ขึ้นมา (หัวเราะ) ผมสามารถสร้างกฎเกณฑ์ สร้างสิ่งแวดล้อมบนโลกใบนี้ได้ และคนอื่นๆ ก็เล่นตามกฎของผม



สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ ARIT NPRU

หมายเหตุ : เวิร์กช็อป ‘Game Design : การออกแบบและพัฒนาสื่อการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21’ จัดโดย Friedrich Naumann Foundation เมื่อวันที่ 10-12 มกราคม 63 ที่ผ่านมา โดยเชิญ Dr. Martin Sillaots ประธานหลักสูตรบัณฑิตศึกษาเกมดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ (Digital Learning Games master’s programme) มหาวิทยาลัยทาลิน (Tallinn University) ประเทศเอสโตเนีย มาเป็นวิทยากร

ที่มา <https://thematter.co/entertainment/interview-with-game-designer/98106>

