บทความออนไลน์

เมื่อกฎหมายออกแบบโดยคนที่ไม่เข้าใจเกม คุยเรื่องชีวิตนักพากย์ eSports กับ SunWaltz

ระยะเวลาสามถึงสี่ปีที่ผ่านมา การแข่งขัน eSports กลายเป็นกิจกรรมที่ได้รับความนิยมในวงกว้างมากขึ้น อันเป็นผลพวงจากการเกมที่มีการแข่งขัน ไม่ได้ถูกจำกัดอยู่บนแพลตฟอร์มสำหรับเล่นเกมอย่างที่เคยเป็นมา แต่มีการขยายตัวมาสู่แพลตฟอร์มที่เข้าถึงง่ายขึ้นอย่างสมาร์ทโฟนอีกด้วย

และส่วนหนึ่งที่ทำให้เกมเหล่านี้เป็นที่สนใจ ก็ต้องยกเครดิตให้เหล่า Shoutcasters หรือ eSports Commentator หรือ นักพากย์สาย eSports ที่ช่วยบรรยายเรื่องราวของเกมต่างๆ ให้ทั้งผู้ชมที่เป็นแฟนเหนียวแน่นของเกมที่พากย์ หรืออาจจะอธิบายให้ผู้ที่คุ้นเคยกับเกมดังกล่าวให้เข้าใจการเล่นเกมกันมากขึ้น แล้วก็เป็นเพราะความนิยมที่มีมากขึ้นอย่างต่อเนื่องนี่เอง เลยทำให้มีข่าวออกมาว่ามีการประชุมเพื่อที่จะควบคุมการถ่ายทอดสด หรือการบรรยายเกมแบบนี้ขึ้นมา และทำให้เราอยากจะเข้าใจมากขึ้นว่าในฟากสังคมนักพากย์ eSports มีที่มาที่ไปอย่างไร และเขาคิดเห็นอย่างไรเกี่ยวกับความพยายามในการร่างกฎหมายเพื่อควบคุมเกมกันบ้าง ทำให้ทางเราได้นัดพูดคุยกับ คุณ SunWaltz นักพากย์ eSports ที่อยู่ในวงการมาอย่างยาวนาน พากย์เกมมาหลากหลาย ทั้งยังเคยเป็นนักกีฬา eSports เอง และยังเคยทำงานในบริษัทรวมทีมนักพากย์อย่าง The Dreamcasters มาก่อนด้วย และเราเชื่อว่าเรื่องราวกับมุมมองของนักพากย์ท่านนี้ มีอะไรที่น่าสนใจไม่น้อยเลยทีเดียว

The MATTER : ต้องขอรบกวนให้แนะนำตัวอย่างเป็นทางการด้วยครับผม

SunWaltz : ครับผม ผม **ดลภพ เทียนดำ** หรือชื่อในวงการก็คือ SunWaltz นะครับ ปัจจุบันก็ทำงานในวงการเกมมาราว 9 ปี อีกนิดนึงก็จะครบ 10 ปีครับ แต่ถ้าในฐานะเด็กเล่นเกมก็คงจะเป็นมาทั้งชีวิตครับ ถ้าคลอดออกมาจากท้องแม่แล้วเอาจอยมาได้ก็คงเอามาแล้วครับ (หัวเราะ) ก่อนหน้านี้จะมาทำงาน ก็เป็นคนเล่นเกมอยู่แล้ว แล้วก็เคยทำงานเป็นคนทำงานฝ่ายเน็ตเวิร์คของร้านอินเตอร์เน็ตคาเฟ่ครับผม

The MATTER : ก่อนจะพูดคุยกันต่อ ช่วยอธิบายนิดนึงครับว่า Shoutcaster ต่างจากนักแคสเกมที่คนคุ้นเคยกันอย่างไรครับ

SunWaltz : นักแคสเกม คือคนที่บรรยายอารมณ์ความรู้สึกของเกมต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นการส่งต่อความสนุก หรืออาจจะเป็นสอนวิธีการเล่นบนแพลทฟอร์มอย่างยูทูบ ส่วน Shoutcaster หรือ eSports Commentator จริงๆ ก็คล้ายๆ กันนะครับ แค่เปลี่ยนจากการเล่าเรื่องในเกม แต่เป็นการเล่าเรื่องการแข่งขันเกมแทน แบบนักพากย์กีฬาครับ

The MATTER : จากการเริ่มต้นเป็นคนทำเน็ตเวิร์คของร้านอินเตอร์เน็ตคาเฟ่ แล้วทำอย่างไรถึงได้มาเป็นนักกีฬา eSports ก่อนจะมาทำงานพากย์แบบจริงจังครับ

SunWaltz : ด้วยความที่เป็นคนที่ค่อนข้างหลงใหลเรื่อง eSports อยู่แล้วตั้งแต่สมัยเด็ก ด้วยความที่ผูกพันกับเกมชื่อ DOTA (Defense of the Ancients) ที่เดิมทีเป็นแผนที่ของเกม WarCraft 3 ซึ่งผมก็เล่นมาก่อนอยู่แล้วเพราะชอบเกมวางแผนการรบ แล้วค่อยมาลองรู้จักกับเกมนี้ ก็รู้สึกว่าชอบเพราะมีสไตล์การเล่นที่แตกต่างกว่าเกมอื่นๆ มีความท้าทายในแบบของมัน แล้วก็ได้เริ่มรู้จักเพื่อนๆ จากคอมมูนิตี้นักเล่นแบบ Semi-Pro เพราะช่วงนั้นคงไม่มีใครที่บอกได้ว่าเป็นนักเล่นเกมมืออาชีพเพราะยังไม่มีรายได้กัน แต่เป็นการแข่งขันทัวร์นาเมนท์เพื่อชิงแผ่นรองเมาส์ 5 แผ่น เป็นแบบนั้นมากกว่า

ตอนเล่นตอนนั้นก็ชอบเกมนี้ แต่ก็รู้สึกว่าตัวเองมีปัญหาด้านการใช้อารมณ์ ก็เลยกลายเป็นว่าเพื่อนๆ เราได้ไปอยู่ทีมที่เก่งกว่าเรา แต่เราติดชนักเรื่องการใช้อารมณ์ และการที่ถูกคนบอกให้มาเป็นผู้นำ หรือหัวหน้าทีม ซึ่งเราก็คิดว่าอาจจะไม่เหมาะกับตรงนี้ เลยถอยออกมาเป็นคนเล่นธรรมดา แต่ก็ยังดูการแข่งขันอะไรอยู่ตลอด เพราะในช่วง

นั้นการดูการแข่งขันจะทำให้เราเก่งขึ้น มันจะไม่เหมือนกับสมัยนี้ ที่มีสื่อสังคมออนไลน์ การที่เราดูย้อนหลังจะทำให้เราเก่งขึ้น แล้วก็รู้สึกว่าน่าเบื่อเพราะมันไม่มีเสียง

The MATTER : เพราะการดูรีเพลย์สมัยก่อนมันยังไม่ใช่วิดีโอสินะครับ?

SunWaltz : ใช่ครับ เป็นไฟล์ที่เอาไปดูย้อนหลังในตัวเกม แล้วสมัยนั้นมันถ้าพูดถึง eSports ยุคแรกๆ ของเกาหลีใต้ก็ต้องพูดถึง Starcraft ในเกาหลีใต้ นักเล่นมือโปรก็จะเอาไฟล์รีเพลย์พวกนี้ใส่แผ่นฟล็อปปี้ขายด้วย เพราะว่าสมัยนั้นสื่อสังคมออนไลน์ หรือการสตรีมมิ่งก็ยังไม่มี แล้วหลังจากนั้นผมก็ได้รู้จักกับ **โทบี้ ดอว์สัน (Toby Dawson)** หรือ TobiWan (นักพากย์ eSports ชาวออสเตรเลียที่มีชื่อเสียงจากการพากย์เกม DOTA) คือปกติผมก็ดูรีเพลย์อยู่แล้ว พอมาฟังคนนี้ผมก็รู้สึกว่า เออว่ะ! มันไม่น่าเบื่อ มันรู้สึกตื่นเต้น แล้วเราก็รู้สึกเข้าใจการกระทำของนักกีฬามากขึ้น

แล้วเราก็มานั่งคิดว่า ในไทยก็ยังไม่มีนักพากย์จริงๆ นี่ ก็เลยรู้สึกลองตัดสินใจที่จะทำดู เพราะผมมองว่าผมเป็นอดีตนักกีฬาเกมนี้แล้วก็เล่นเกมนี้มานานพอสมควร แล้วเราก็รู้สึกว่าความรู้ของเรา ถ้าทำให้คนที่มาฟังหรือมาคุยกับเรามันทำให้คนเก่งขึ้นได้เราก็แฮปปี้นะ เพราะผมก็เคยทำไกด์เกมตามคอมมูนิตี้ แบบ Thai Cyber Game ในตอนที่ยังใช้เป็นเว็บบอร์ดอยู่เลย ด้วยความคิดแบบนั้นที่มีตั้งแต่แรกมั้ง ผมก็เลยสนใจด้านพากย์ เพราะถ้ามันมีประโยชน์และทำให้คนในวงการเกม DOTA เข้าใจเกมและสนุกได้มากขึ้น มันก็น่าจะเอาสิ่งที่เราพูดไปใช้ประโยชน์ต่อได้ล่ะ ตอนนั้นก็มีทาง DOTA News มาชวนให้ลองพากย์ดู ก็เลยลองพากย์ตั้งแต่ตอนนั้น ก็ใช้คอมพิวเตอร์กับไมค์ของร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ เพราะไม่มีคอมพิวเตอร์ ของตัวเองครับ พากย์ๆ อยู่ก็จะมีเสียงเด็กเล่นเกมแทรกเข้ามาด้วยครับ

The MATTER : แรกๆ ที่คนไทยเจอการพากย์เขางงกันไหมครับ

SunWaltz : ก็งงนะครับ ก็มีคนบอกว่า ‘มันต้องมีไหมวะ’ แต่อีกมุมนึงก็มีคนบอกว่า ‘ก็ดีว่ะ’ ทั้งนี้ทั้งนั้น ก็เพราะคงเป็นการเปิดโลกของคนดูด้วยมั้งครับ สุดท้ายก็แล้วแต่คนไปว่าจะชอบผมหรือไม่ชอบผม เพราะนักพากย์แต่ละคนก็มีบุคลิก กับความเป็นอัตลักษณ์ของแต่ละคนที่ไม่เหมือนกัน อย่างผมในสมัยนั้นก็พูดโหดหน่อย ก็บอกเลย ‘เฮ้ย ไม่ชอบเหรอ ปุ่มกากบาทอยู่ด้านขวาบนปิดไปเลย’ แต่ก็มีคนชอบเหมือนกันนะ ด้วยความที่เป็นนักแข่งเก่าเลยพอจะส่งความเข้าใจของเราให้คนดูเข้าใจได้ แต่ก็มีเรื่องที่ทำถูกๆ ผิดๆ พอกันนะครับ

แต่ผมมองว่าช่วงนั้น คนก็มองว่าฮือฮาอยู่ เพราะตอนนั้นเป็นช่วงที่เกม DOTA 2 อยู่ในช่วง beta test ตอนนั้นก็มีนักกีฬาทีมไทย ทีม MiTH ได้รับเชิญไปแข่งที่งาน Gamescom เมืองโคโลญ ประเทศเยอรมัน ที่ถือว่าเป็นการเปิดตัว DOTA 2 ครั้งแรกของโลก แต่พอดีผมก็เป็นคนไทยที่ได้ ID ของตัวเกมตอน beta test ซึ่งสามารถเข้าไปรับชมเกมการแข่งขันได้ ก็เลยพากย์เกมนั้นที่ร้านอินเทอร์เน็ต แล้วก็ลงไว้ในเว็บไซต์ Livestream.com หรือ Own3d แล้วก็เว็บอื่นๆ ซึ่งบางเว็บก็เจ๊งไปแล้ว บางอันก็ไปทำอย่างอื่นแล้ว มันก็เป็นอะไรที่แปลกแหละ แต่ก็เป็นความแปลกที่ดี และคนดูก็เริ่มรับกันได้มากขึ้นแล้ว

The MATTER : งั้นตอนนั้นเริ่มพากย์เป็นอาชีพแล้วหรือเปล่าครับ

SunWaltz : ยังครับ ตอนนั้นยังไม่มีรายได้ครับ

The MATTER : ก็แปลว่าทำด้วยใจรักเลย

SunWaltz : ใจรักล้วนๆ ไม่มีอะไรเลย ตอนนั้นยังไม่มีหลักวิชาชีพหรือคนที่ทำงานมาก่อน หรือตัวอย่างใดใดเลย จะมีก็ไปถามวิธีการจากเพื่อนนะแบบ NotyNote นักพากย์ที่เริ่มพากย์เกม Starcraft มาก่อน ก็ไปขอวิชาเขา ก็ได้สนิทกันกับเขา ก็เลยได้เริ่มต้นทำการถ่ายทอดสดของตัวเองขึ้นมาอีกที จนกระทั่งผมได้โอกาสได้เข้าไปร่วมกับแพลทฟอร์ม RGC – Rank Game Client ที่จะมีระบบ save list ก็จะมีกลุ่มนักเล่นมืออาชีพ หรือเล่นเก่งๆ มาเล่นรวมกันในห้อง Asian Private DOTA League ก็จะมีคนเก่งอยู่เยอะ

ผมก็คิดว่าตัวเองพอจะคิดว่าตัวเองฝีมือดีอยู่แต่พอไปจริงๆ ก็กากในห้องนั้น ก็เจอคนในนั้นด่านะ แต่เราก็เห็นการเล่นในนั้น มันเทพมากเลย เราก็เลยไปถามแอดมินในนั้นว่าไปทำการออกอากาศจากห้องนั้นได้หรือไม่ ซึ่งเขาก็บอกว่าเอาเลย ผมก็เลยทำเลย ด้วยความที่ว่าพากย์ด้วยใจรักแต่เริ่ม ก็เลยไม่ได้รายได้เลยครับ

ESL

The MATTER : แล้วหลังจากนั้นไปรายได้จากการพากย์ตอนไหนหรือครับ ?

SunWaltz : มาได้เงินค่าจ้างตอนแรกก็คือตอนที่มาพากย์ให้เกม HoN (Heroes of Newerth) ในช่วงนั้น มีจุดนึงที่ผมเปลี่ยนจากการพากย์เสียงให้ Asian Private DOTA League จนเริ่มมีคนรู้จักละ ผมก็อยากจะไปพากย์งานแข่งสักครั้งหนึ่งในชีวิต ก็คือตอนนั้นเป็นแค่คนร่วมงานมาโดยตลอด ไม่เคยเป็นหนึ่งในคนจัดงาน จนกระทั่งงาน Big Festival ปีนึง ที่ผมเกือบจะได้พากย์เกม DOTA ที่นั่น แต่ด้วยปัญหาด้านลิขสิทธิ์ที่คาบเกี่ยวระหว่างบริษัท ก็เลยไม่ได้พากย์ในปีนั้น จน คุณ NotyNote ที่ผมเคยไปขอวิชามา เขาก็ทักผมมาว่า ‘แกก็ไปพากย์ HoN สิ’ เพราะตอนนั้นเกมเพิ่งจะทำตลาด แล้วผมก็รู้จักประมาณนึงละ ผมก็เลยเปิดใจลองไปทำตรงนั้นดู

ตอนนั้นผมไปพากย์ในฐานะ Analyst (นักพากย์แบบวิเคราะห์เกมภาพรวม) โดยคุณ NotyNote มาทำการพากย์ Play-By-Play (นักพากย์ที่บรรยายเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในการแข่งขันแบบทันทีทันใด) ซึ่งงานเกมบูธอื่นในปีนั้น ก็มีบูธ HoN ที่เดียวครับที่มีพวกผมแหกปากพากย์กันอยู่ แล้วคนก็เข้ามาดูกัน แล้วคนที่ไม่รู้จักเกมเลยก็สนุกกับเราได้ แล้วผมก็เลยเจอตรงนี้แหละคือพลังนักพากย์ eSport คือการปลุกระดมให้คนสนใจ การสร้างภาวะแบบ ‘Attention Please’ ‘เฮ้ยแกนั่งลงสิ เดี๋ยวเราเล่าให้ฟังเอง’ ขนาดคนที่ไม่ได้เล่นเกมยังตื่นเต้นกับเราได้ งั้นเราก็น่าจะทำให้เกมนี้เป็นที่รู้จักได้ และสามารถที่จะส่งต่อความรักและแพชชั่นของเราให้กับคนฟังได้ ซึ่งตอนนั้นได้เงินค่าจ้างแค่ 500 หรือ 800 เนี่ยล่ะครับ ซึ่งตอนนั้นก็ดีใจนะครับ เพราะงานที่เรารักมันสามารถทำรายได้ให้กับเราได้เนี่ย

The MATTER : หลังจากเริ่มได้ค่าจ้างจากงานพากย์แล้ว เกิดอะไรขึ้นถึงได้รวมตัวกลายเป็น ทีมพากย์ eSports ชื่อ The Dreamcasters ได้ครับ

SunWaltz : ตอนนั้นหลังจากที่เริ่มพากย์ HoN ก็ต้องต้องขอบคุณ **คุณสกลกรย์ สระกวี** กับ **คุณสมชัย พัฒนพงษ์ชัย** ที่ให้ความสำคัญกับอาชีพนี้ ไม่ว่าจะในแง่ไหนก็ตามเลย แล้วก็ผลักดัน Thailand eSports Shoutcasters ขึ้นมา ซึ่งตอนนั้นก็มีการจ้างไปพากย์เกมให้กับเกมของทาง Garena กันหลายงานเลย ตอนนั้นก็มีหลายคนในทีมครับ เช่น Winzy , ZienTi , Muizaa , Mamushi และอื่น ๆ อีกที่ร่วมทีมกันมา

The Internatio
DOTA 2 CHAMPIONSHIP

ส่วน The Dreamcasters เกิดขึ้นหลังจากการที่ Thailand eSports Shoutcasters ปิดตัว เพราะมีการปรับเปลี่ยนเชิงโครงสร้างบริษัท ผมก็รู้สึกเสียดาย เพราะองค์กรนี้สร้างตัวตนของนักพากย์ eSports ขึ้นมา ผมกับคุณ NotyNote **คุณปฐมพงษ์ พงศาปรมัตถ์** ก็เลยคุยกันขึ้นมา คุณ MoonFalling **คุณชาตรี โรจน์กานต์วงศ์** ตอนนั้นก็เป็นช่วงที่เกม DOTA 2 เริ่มมีการแข่ง *The International ครั้งที่ 3
(*The International เป็นการแข่งระดับนานานชาติของเกม DOTA 2 ที่ทาง Value ผู้พัฒนาเกมจัดแข่งเองและได้รับความนิยมระดับนานาชาติ)
แล้วมีการจัดงานที่โรงภาพยนตร์เมเจอร์รัชโยธิน ตอนนั้นก็เกิดการก่อตั้ง The Dreamcasters ขึ้นมาแบบไม่ได้ตั้งใจนัก ผมก็เป็นคิดแล้วก็ออกแบบโลโก้ขึ้นมา ตั้งชื่อนี้เพราะว่า เป็น ‘ความใฝ่ฝันของการเป็นนักพากย์ eSports’ ก็เป็นองค์กรที่ปั้นนักพากย์รุ่นใหม่ที่เขามีไฟขึ้นมา โดยใช้ชื่อเสียงของเราเป็นสปอตไลท์ให้กับพวกเขา ด้วยความที่คนดูตอนนั้นยังไม่มีสื่อสังคมออนไลน์ที่แข็งแกร่งเหมือนปัจจุบัน การที่จะมีคนมารับชมรับฟังนักพากย์หน้าใหม่มันยากมาก พวกผมก็อยากจะนำเสนอคนอื่นๆ ขึ้นมา ก็พากย์คู่กับนักพากย์ใหม่ขึ้นมา

The MATTER : ฟังมาแบบนี้ ดูเหมือนคุณ SunWaltz จะเริ่มเปลี่ยนจากการทำงานมาเป็นการผลักดันบุคลากรคนอื่นด้วย

SunWaltz : ผมคิดแค่ว่าวงการมันจะไม่โต ถ้าเราจะยังกั๊ก เก็บความรู้ไว้คนเดียวโดยไม่แบ่งคนอื่น ผมมองในระดับที่ใหญ่กว่านั้นว่า ถ้าเกิดว่าวงการนี้มีคนพากย์ที่เก่งเข้ามามากขึ้น วงการนี้มันจะดูยิ่งใหญ่ขึ้น ถึงแม้ว่าตอนนั้นผมก็ยังไม่แน่ใจว่าอาชีพนี้มันจะไปได้จริงไหม แต่ผมมองในภาพที่ใหญ่กว่านั้น ซึ่งอาจจะเกิดตัวผมก็ได้

The MATTER : ว่าแบบนี้แล้วตอนนั้นก็ยังดูไม่เห็นแนวทางในการสร้างรายได้ชัดเจนมากเท่าไหร่นะครับ

SunWaltz : แต่ผมก็ผลักดันไปครับ และผมก็ไม่สามารถ Take Credit คนเดียวนะครับ อย่างน้องๆ ที่เขามาทำ ผมก็บอกเขาว่า ผมให้เขายืมเวทีเฉยๆ แต่การที่คุณจะโตได้ หรือไม่นั้นขึ้นอยู่กับที่คุณเองว่าพยายามมาเท่าไหร่ แล้วคนดูจะจำคุณได้ไหม ล้วนอยู่ที่ตัวของคุณเอง ตอนที่เลือกคัดตัวเข้าทีม ผมก็ให้คนส่งรีเพลย์ โดยผมจะเลือกงานจากคนที่ขยันมากกว่า ผมจะไม่ของานที่ดีที่สุดของเขา แต่อยากจะของานปัจจุบันของคุณมา ที่มาในสภาพที่พร้อมที่สุด ตอนนั้นก็ได้คนร่วมทีมมาอีก 4-5 คน อย่าง LightFury, Natureboyz, EverWait, Aomdi แล้วก็พยายามที่

จะช่วยๆ กัน เพราะเขาก็อยากเป็นนักพากย์ เราก็แค่ช่วยอิมโพรไวส์เขา ที่เหลือเขาก็โตขึ้นด้วยฝีมือของพวกเขาเองครับ

ปัจจุบัน LightFury ก็อยู่ในสังกัด Hashtag ของเกม DOTA 2, Aomdi ปัจจุบันก็เป็นนักพากย์เกมยิงบุคคลที่หนึ่งกับเป็นทีมงานอยู่ในบริษัท ESL Gaming ที่เป็นออแกไนเซอร์เกม eSports ระดับโลก, Natureboyz ก็เป็นนักพากย์ ตอนนี้ก็ไปทำงานออแกไนเซอร์เจ้าอื่น

ด้วยความที่ทำการท้าทายต่อระบบ มันยากมากที่จะสร้างผลกำไร แล้วก็ไม่มีตัวอย่างเจ้าอื่นให้เทียบ เลยมีการใช้จ่ายค่อนข้างหนัก แล้วก็มีความผิดพลาดในส่วนอื่นๆ สุดท้าย The Dreamcasters มันก็มีเหตุที่จะต้องปิดตัวไป แต่ก่อนหน้าที่บริษัทจะประสบความสำเร็จ ผมก็อยากให้ทุกคนที่ร่วมทีมกันได้มีหน้ามีตา มีงานในวงการ eSports ซึ่งตรงจุดนั้นผมก็ถือว่าผมประสบความสำเร็จระดับหนึ่งแล้ว

ก็เจ็บที่ต้องปิดตัวไปนะครับ แต่ทุกคนก็ต้องไปต่อ ซึ่งถือว่าผมพอใจกับการที่มันจบลงแบบนี้

The MATTER : ให้โอกาสน้องๆ มาเยอะแล้ว คิดว่าอยากบอกอะไรกับเยาวชนที่สนใจจะมาทำงานในวงการนักพากย์ eSports บ้าง

SunWaltz : การมาเป็นนักพากย์ หรือนักกีฬา eSports ไม่ว่าจะแนวไหน สิ่งหนึ่งที่คุณต้องก็มีคือคุณต้องรักเกม ความรักและแพชชั่นต้องมาคู่กัน เพราะมันมีอาชีพอื่นๆ มากมายที่มันมีความมั่นคงมากกว่านี้ อันนี้ผมก็มองแบบออกมาจาก echo chamber นะครับ เพราะถ้ามองจากมุมของคนในวงการ มันก็จะมีแต่เรื่องดีๆ แหละ แต่ถ้ามองจากคนนอกมันก็มีสายงานวิชาชีพอีกมากมายที่อาจจะดีกว่า

ดังนั้น สำหรับคนทำงานแบบผมเอง ก็เหมือน คริสโตเฟอร์ โคลัมบัส ที่มาบุกเบิกว่าอาชีพนี้มีอะไรบ้าง แล้วเราก็ต้องยอมบาดเจ็บ จากการไปลงทุนกับความเสี่ยงที่มีชื่อว่า เวลา เพราะมันต้องเรียนรู้ว่า คุณเล่นเกมนี้ คุณรักเกมนี้ คุณจะไปถ่ายทอดให้คนอื่นรู้ได้อย่างไรว่ามันสนุก ถ้าคนไม่ได้เล่นเกมนี้ หรือคุณโกหกว่าเกมที่คุณเล่นมันสนุก เพราะความท้าทายอย่างนึงของอาชีพนักพากย์เกมก็คือการต้องพากย์เกมที่มันไม่สนุกเลย ให้มันสนุก มันเป็นงานที่โคตรท้าทายเลยนะครับ บางครั้งมันก็ต้องวัดที่ความซื่อสัตย์ของตัวเองว่า เราชอบงานนี้มันจริงๆ เหรอ วันที่เกมมันสนุก เราก็จะสนุกกับมัน แต่ถ้าวันไหนเกมมันไม่สนุกขึ้นมา แต่คุณจะต้องทำให้มันดูสนุก นั่นล่ะคือจุดท้าทายที่คุณจะต้องเจอในการทำงาน เพราะหลักการของนักพากย์ eSports คือการส่งความรู้สึกบวกให้กับคนดู ไม่ว่าจะความสุข, ความตื่นเต้น, ความเร้าใจ, ความรู้ หรืออะไรอื่น แล้วคุณก็ต้องทำมันให้ได้ตลอดด้วย

The MATTER : จากที่เมื่อกี้บอกว่าไม่อยากมองอยู่แค่ใน Echo Chamber ขออนุญาตสอบถามครับว่า คิดอย่างไรกับคำที่ว่า 'เกมไม่สร้างประโยชน์ให้เด็กและเยาวชน'

SunWaltz : เรื่องนี้เป็นเรื่องที่ค่อนข้างฮอตฮิตกันในสังคมไทยนะครับ เพราะสังคมเรายังมีคำถามเกี่ยวกับเกมอยู่เยอะ ด้วยความที่ว่าเกมถูกผลิตออกมาเพื่อสร้างความสุขในฐานะงาน entertainment แบบหนึ่ง ทีนี้คำว่า entertainment ก็มีหลากหลายประเภท เกมที่มีบนโลกนี้ก็มีหลายประเภทเช่นกัน เกมที่รุนแรงให้ไปยิงคน ให้ไปอัดคน หรือแบบเล่นเอาสนุกเอามันส์ก็มีเหมือนกัน เกมที่เล่นแล้วเอาความรู้ ก็มีเหมือนกัน อย่าง Two Point Hospital ที่เล่าเรื่องการบริหารโรงพยาบาลถึงแม้ว่าจะมีความเกินจริงอยู่ หรืออย่าง The Sims ก็เล่นแล้วได้ความรู้ด้านสถาปนิกแม้ว่าจะมีความเซอร์เรียลอยู่ก็ตาม แต่รากของมันก็เล่าอยู่บนฐานความเป็นจริงด้านวิชาชีพประเภทอื่น

เห็นไหมครับว่าเกมก็มีหลายประเภท ก็มีทั้งแบบที่เลียนแบบจากความเป็นจริง หรือเกมที่มาจากความไม่จริงเลย แล้วไปปล่อยความสนุกในนั้น มันอยู่ที่ว่าเราจะเลือกไปเล่นเกมประเภทไหน แล้วเราจะมีตีความออกมาได้ไหมว่าเกมนั้นดีไซน์จากอะไร แล้วคุณจะเริ่มรู้ว่าเราได้อะไรจากเกมเหล่านี้

เราคงไม่มานั่งย้อนรอยวงการเกมว่า เล่นเกมแล้วได้แบบนั้นแบบนี้ ทุกอย่างมันมีด้านดีและด้านไม่ดีเสมอ มันอยู่ที่ว่าเราเรียนรู้อะไรมากกว่า หรือเมื่อไปเล่นแล้ว เราเข้าใจบ้างไหมว่า ได้อะไรจากมัน แล้วก็ขอเน้นว่า 'โดยที่ไม่หลอกตัวเอง' นะ เพราะการหลอกตัวเอง มันก็จะเป็น echo chamber ที่คอยหลอกตัวเองว่ามันดีแบบนั้นแบบนี้ ยกตัวอย่างเช่นการแข่งขันรายการ The International ของเกม DOTA 2 จะมีเงินรางวัลไปหลักหลายสิบล้าน หลายร้อยล้านดอลลาร์ อาจจะมีเด็กที่ไปบอกว่า เนี่ยนักกีฬา eSports สร้างรายได้เยอะจริงนะแม่ เงินรางวัลอาจจะมากกว่าที่แม่ทำงานทั้งชีวิตก็ได้ ก่อนที่แม่จะถามกลับว่า แล้วลูกจะได้อะไรจากตรงนั้น เพราะผู้ใหญ่ก็จะตั้งคำถามว่าไปอยู่จุดนั้นแล้วจะได้อะไร ก่อนจะไปถึงต้องเสียอะไร เด็กก็อาจจะตอบกลับไม่ได้

ส่วนนี้เด็กก็ไม่ผิด ผู้ใหญ่ก็ไม่ผิดนะ แต่แค่ทั้งสองฝั่งไม่ได้เข้าใจถึงขั้นตอนในการเป็นนักกีฬามืออาชีพระดับคว้าเงินร้อยล้านได้ มันเป็นกี่เปอร์เซนต์ของคนเล่นเกมทั้งโลกใบนี้ แล้วคุณเก่งพอหรือยัง คุณรู้พอหรือยัง แล้วครอบครัวคุณเปิดกว้างพอไหม เข้าใจขั้นตอนเหล่านั้นไหม ซึ่งส่วนใหญ่ก็จะไม่ค่อยรู้กันขั้นตอนกันหรอกครับ เพราะเป็นปัญหาของคนต่างรุ่นครับ ส่วนใหญ่พ่อแม่ก็คงเอออออตามลูกไปก่อน แต่สิ่งหนึ่งที่พ่อแม่ทุกคนน่าจะคิดกันก็คือ อยากให้ลูกดูแลตัวเองได้ ในวันที่ตัวเองไม่อยู่บนโลกนี้แล้ว มีวิชาชีพที่มั่นคงกว่า แต่จริงๆ แล้วทุกอาชีพมีขั้นตอนที่ความท้าทายและมีความยากที่แตกต่างกันเสมอ ยากขนาดที่ว่าคุณมานั่งทำแทนผมทันทีไม่ได้หรอก อย่างคนพากย์กับนักกีฬา (eSports) ก็ไม่เหมือนกัน คนเล่นเกมเก่ง กับ คนที่เป็นนักกีฬา ก็ไม่เหมือนกัน

ถ้าเราจะทำความเข้าใจกันจริงๆ ว่า เกมมันดี หรือไม่ดี มันต้องเริ่มจากการเรียนรู้ว่า เราเล่นไปเพื่ออะไร และเล่นในลักษณะไหน ถ้าคุณตีความออก ก็จะเริ่มรู้แล้วครับว่า เกมไหนมันมีประโยชน์ หรือไม่มีประโยชน์ โดยไม่หลอกตัวเองครับ

EXIT
TEAM
Strategy
THAILAND'S OFFICIA

The MATTER : รู้สึกอย่างไรกับการที่มีคนอยากจะออกกฎหมายมาควบคุมเกม และ eSports ครับ

SunWaltz : เรื่องของกฎหมายเกี่ยวกับเกมที่มีเสนอออกมา ทั้งการจำกัดเวลาถ่ายทอดสด หรือการแบนเกมแนวยิงบุคคลที่หนึ่ง จริงๆ แล้วปัญหาพวกนี้เกิดจากบุคคลที่ไม่มีความเข้าใจ หรือว่าไม่รู้กระบวนการต่างๆ ของเกม ตามที่ผมพูดถึงเมื่อก่อนหน้านี้ แต่เขาพยายามเข้ามาจัดการเกมด้วยเหตุผลใดๆ ก็แล้วแต่ มันอาจจะเป็นเจตนาดีก็ได้ ไม่ว่าจะเป็นจิตแพทย์ หรืออาจจะเป็นกลุ่มทำงานใกล้ชิดเด็กมากกว่าที่เราคิดก็ได้

ต้องยอมรับก่อนว่าปัญหาเด็กติดเกมมันมีจริงๆ นะครับ แต่ถ้าเราจะตีความว่า ‘เด็กติดเกม’ ให้มีค่าเท่ากับคำว่า ‘โรคติดเกม’ เนี่ย เราคงจะต้องคุยกันยาว เพราะการจะตีค่าว่าใครจะเป็นโรคได้ มันต้องมีคุยเรื่องการวิจัย เรื่องของผลลัพธ์ และประเด็นอื่นๆ อีกมากมาย ซึ่งผมเห็นว่าองค์กรอิสระหลายแห่ง มักจะพยายามยัดเยียดให้ ‘เด็กติดเกม’ ทุกคน เป็น ‘โรคติดเกม’ แล้วก็ไม่ใช่แค่ในไทยนะครับ เพราะในต่างประเทศเองก็มีอะไรแบบนี้เช่นกัน คือ ‘อาการติดเกม’ เป็นได้ทั้งเด็ก ทั้งผู้ใหญ่ แต่ถ้าเราจะวินิจฉัยว่าใครเข้าข่ายเป็น ‘โรคติดเกม’ เราอยากจะให้มันมีงานวิจัยที่เห็นชัดเจนกว่านี้ ซึ่งมันเป็นไปได้ในอนาคต เราต้องการข้อพิสูจน์และมีอะไรที่ควรจะมานั่งคุยกัน แล้วอีกส่วนหนึ่งที่ผมมองว่าเป็นจุดอ่อนที่สุดของการทำงานเกี่ยวข้องกับเรื่องนี้ ผมไม่แน่ใจว่าเกิดจากการที่ไม่มีการติดต่อกันหรือบุคลากรฝั่งเกมไม่ให้ความร่วมมือ แต่พวกเขาก็ไม่ค่อยคุยต่อกันและกันเท่าใดมากนัก ผมเคยไปคุยกับหน่วยงานอย่างกระทรวงวัฒนธรรมหรืออะไรอื่นบ้างเล็กๆ น้อยๆ แต่ผมก็รู้สึกว่ามันมีจุดบางจุดที่ทำให้เราเห็นภาพได้ว่า ฝ่ายที่อยากจะผลักดันกฎหมาย คุณจะเข้ามาเพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลง หรือว่าจะมาแค่หาผลประโยชน์กันแน่ครับ

The MATTER : งั้นในฐานะคนที่อยู่ในอุตสาหกรรมเกมมานาน คุณซันเห็นคนในวงการพูดถึงอย่างไรเกี่ยวกับกฎหมายควบคุมเกมบ้างครับ

SunWaltz : ก็ต้องเป็นเดือดเป็นร้อนล่ะครับ เพราะเป็นผลกระทบโดยตรง ไม่ว่าจะมากหรือน้อย แล้วด้วยความที่ข้อมูลที่ฝั่งอุตสาหกรรมเกมได้ข้อมูลมาในแบบไม่ค่อยอยากจะสนับสนุนคนเสนอกฎหมายตัวนั้นนัก เพราะถ้าไปสนับสนุนก็เหมือนกับการไปหนุนหลังคนที่ไม่ได้เข้าใจอุตสาหกรรมเกมใดๆ เลย

The MATTER : ถ้าอย่างนี้ก็คือ ฝั่งอุตสาหกรรมเกม อยากสนับสนุนกฎหมาย เพียงแค่อยากให้มีการทำความเข้าใจร่วมกันมากกว่า

SunWaltz : สำหรับผมเองนะครับ ผมคิดว่ากฎหมายมีมันก็ดีเสมอครับ ในเมื่อวงการมันเริ่มเติบโตขึ้น มันก็ควรจะทำให้มันเป็นทำนองคลองธรรมนิดนึง ด้วยความที่ว่าคนส่วนหนึ่งมองว่ากฎหมายนั้นเป็นการบีบคอกันมากเกินไป ซึ่งจริงๆ แล้ว ระบบไม่ได้ผิด มันผิดที่คนที่ไม่เข้าใจ และกฎหมายมีข้อดีคือการกำหนดกติกาให้คนปฏิบัติได้อย่างเท่าเทียมกัน และไปในทิศทางที่ทุกคนรับได้

ผมเห็นด้วยที่จะให้มีกฎหมายควบคุมในบางเรื่อง แต่ก็เป็นเรื่องที่คนในวงการเกมก็ควรจะรับรู้ด้วย ไม่ใช่จะออกกฎหมายโดยไม่ได้สอบถามคนที่อยู่ในวงการเลยว่า จะเอาอันนี้ จะเอาแบบนี้ โดยไม่สนใจว่าผลกระทบจะเป็นอย่างไร สมมติว่า ถ้าจะทำการแบนสตรีมเมอร์ในไทย พอดีมีคนพูดในที่ประชุมไปแล้วว่า ถ้ามีการแบนสตรีมเมอร์ชาวไทย คนดูก็จะหนีไปดูสตรีมเมอร์ต่างชาติอยู่ดี ถ้างั้นมันจะแก้ปัญหาอะไรได้ คือมันแกได้จุดหนึ่งก็จริง แต่มันไม่ได้แก้ปัญหาจริงๆ แทนที่จะเกิดการรณรงค์ให้เกิดความเข้าใจกันว่าอะไรคือปัญหา แต่กลายเป็นว่าเราไปแก้ปัญหาปลายเหตุ แถมมูลเหตุในการแก้มันก็ยังแปลกมากเลยด้วย

The MATTER : เหมือนที่เขามีการเสนอจะให้ทำการแคสท์เกมออนไลน์ได้แค่ 8 ชั่วโมง?

SunWaltz : ผมก็ไม่ชัวร์นะครับว่าคนเสนอหัวข้อนี้เขาคิดจากอะไร เขาอาจจะห่วงสตรีมเมอร์มั้ง ว่าถ้าทำงานนานไปจะมีสุขภาพไม่ดี แต่นั่นคือคนที่จัดการตัวเองไม่ดีนะครับ คือมันอาจจะต้องแยกเคสก่อนว่า คนทำงานที่ดูแลตัวเองไม่ดี กับคนทำงานที่ดูแลตัวเองมันไม่เหมือนกัน คนที่เป็นสตรีมเมอร์บางคนก็ทำงาน 8 ชั่วโมง แต่ร่างกายยังสมบูรณ์ก็มีเหมือนกัน สมมติว่าเขาอาจจะเขาอาจจะตื่นมา 10 โมง สองชั่วโมงจัดการตัวเองกับกินข้าว เที่ยงไปฟิตเนส สี่โมงเย็นก็เริ่มสตรีม จนถึงสามทุ่ม แล้วก็นอนครบแปดชั่วโมงไป ส่วนอีกประเภทคือคนที่ออกแบบชีวิตตัวเองไม่ดี ซึ่งเราก็ไมควรเหมารวมว่าสองกลุ่มนนี้เป็นพวกเดียวกัน ผมว่ามันไม่แฟร์ แต่มันจะดีกว่าถ้ามันมีแคมเปญให้ความเข้าใจว่า ถ้าจะมาเป็นสตรีมเมอร์ควรจะปฏิบัติตัวอย่างไร

เพราะว่าการกำหนดเวลาสตรีมชัดเจน หรือการแบนเกมยิง ผมว่ามันเป็นการตัดโอกาสใดๆ สมมติว่าเรามีนักกีฬาที่มีศักยภาพพอจะไปแข่งในระดับโลก แต่โดนตัดโอกาสตั้งแต่ต้นลมไปเลยหรือเปล่า แล้วคุณจะรู้สึกเสียดายบ้างไหมที่สร้างกฎหมายมาให้คนในประเทศเราเสียโอกาส นี่เรายังไม่นับถึง Developper Chain ที่ออกแบบเกมอื่นใดด้วยนะครับผม

The MATTER : ถ้าอย่างนั้นคนในอุตสาหกรรมเกมอยากให้กฎหมายออกมาในรูปลักษณ์ไหนครับ

SunWaltz : บางส่วนก็บอกว่าอย่ามายุ่งเลย เพราะเขามองว่ามันก้าวก่ายเรื่องธุรกิจเขา บางส่วนก็บอกว่า มีกฎหมายก็ดีนะ เพราะในวงการ eSports เองก็มีเรื่องสัญญางาน เรื่องเงินรางวัล เรื่องการจ่ายเงินเดือนแล้วชิ่ง ถ้ามีกฎหมายเข้ามาอาจจะช่วยให้อะไรรองรับเรื่องเหล่านี้ หรืออาจจะสนับสนุนคนในอุตสาหกรรมก็ยินดีครับ แต่ตอนนี้ส่วนใหญ่เขาไม่แน่ใจว่าเจตนาคนร่างกฎหมายมีเป้าหมาย หรือประเด็นที่ชัดเจนอย่างไรบ้าง

The MATTER : คือถ้าชัดเจนเขาก็พร้อมสนับสนุนการออกกฎหมายครับ

SunWaltz : น่าจะมีคนกลุ่มใหญ่ที่สนับสนุน ขอให้มันตรงประเด็นและทำเพื่อสังคมจริงๆ ไม่ได้ทำเพื่อประโยชน์ส่วนบุคคลครับ

The MATTER : แล้วคิดว่า คนร่างกฎหมาย คนเล่นเกม และ คนทำงาน ควรมาคุยอะไรกันเพื่อการออกกฎหมายจะเป็นไปได้

SunWaltz : ผมมองว่า เราต้องมาดูกันก่อนว่าอุตสาหกรรมเกมผลิตปัญหาอะไรขึ้นมาบ้าง เพราะทุกวงการจะมีปัญหาที่แตกต่างกัน แล้วเราก็ต้องมานั่งคุยว่า ปัญหาของฝั่งสังคมมีแบบนี้ ปัญหาของฝั่งเกมมีแบบนี้ แล้วเราก็มานั่งตรองกันน่ะครับ ว่าส่วนไหนปรับได้ พูดคุยได้ ส่วนไหนที่เป็นผลประโยชน์โดยรวมของคนในประเทศที่มันเหมาะสมและลงตัว แล้วถ้าเกิดสามารถอดหัวโขนตัวเองเพื่อมานั่งคุยจริงๆ จังๆ ผมว่ามันจะทำให้ทุกอย่างทำไปได้ แต่ใครจะเป็นคนที่เรามั่นใจได้ที่จะเชื่อ เขาเข้ามาเพื่อผลประโยชน์หรือไม่ เรื่องพวกนี้มันปลอมเข้ามากันได้ เหมือนเราเล่นเกม Among Us ล่ะครับ ใครกันแน่ที่เป็น imposter คือคุณเข้ามาหากินได้ล่ะครับ เพราะทุกอย่างไม่มีอะไรที่ได้มาฟรีหรอกครับ แต่ถ้าเข้ามาหากินแล้วไม่คืนอะไรให้สังคมเลย คนกลุ่มนั้นล่ะครับคือ imposter ครับ

ที่มา https://thematter.co/entertainment/game/interview-sunwaltz-e-sports/125034