

เหล่าเกมเมอร์เยาวชนคนเก่ง ให้มุมมองเล่นเกม อย่างไรให้สร้างสรรค์



ทุกวันนี้เกมออนไลน์ ไม่ได้เป็นเพียงแค่เกมที่เล่นเพื่อความสนุกสนาน หรือระบายความเครียดอีกต่อไป แต่ถูกพัฒนาให้เป็นเกมกีฬาที่มีการแข่งขันอย่างจริงจัง ที่เรียกกันว่า กีฬาอิเล็กทรอนิกส์ (E - Sports) ซึ่งกลายเป็นกีฬาสชนิดหนึ่งที่มีชื่อเสียงและเป็นที่ยอมรับระดับโลก รวมถึงเป็นแรงบันดาลใจให้กับน้อง ๆ เยาวชน หลายต่อหลายคน ให้พัฒนาตัวเอง จากการเล่นเกมเพื่อความสนุกสนาน สู่การแข่งขันที่สร้างประสบการณ์และอนาคตให้กับตนเอง อย่างแท้จริง

ล่าสุด ในงานเปิดตัวพื้นที่สร้างสรรค์ที่ตอบโจทย์ไลฟ์สไตล์คนรุ่นใหม่ อย่าง “เคฟ คลับ” (KAVE Club) โดย บริษัท แอสเซทไวส์ จำกัด ที่มาพร้อมด้วยคอนเซ็ปต์ “A YOUNGSTER’S THIRD PLACE” พื้นที่ที่เติมเต็มทุกความสนุก เพื่อตอบโจทย์ไลฟ์สไตล์ของคนรุ่นใหม่ กับการสร้างสรรค์พื้นที่อีสปอร์ต มินิ สเตเดียม (E - Sports Mini Stadium) นับเป็นครั้งแรกของวงการอีสปอร์ตไทยในการออกแบบพื้นที่พิเศษแบบจัดเต็มเอาใจบรรดานักศึกษา มหาวิทยาลัยกรุงเทพ ที่มีหน่วยการเรียนการสอนในวิชาที่เกี่ยวข้องกับ E - Sports โดยเฉพาะ ซึ่งในงานนี้มีแขกรับเชิญที่อยู่แวดวง E - Sports ร่วมงาน พร้อมแชร์มุมมองและประสบการณ์เกี่ยวกับ E - Sports เพื่อเพิ่มความเข้าใจว่าการเล่นเกมไม่ได้มีแต่เชิงลบอย่างที่หลาย ๆ คนเข้าใจ

นายอาคม สมุทรโคจร ผู้อำนวยการสำนักกีฬา มหาวิทยาลัยกรุงเทพ กล่าวว่า ปัจจุบันการเล่นเกมออนไลน์ไม่ได้เป็นเพียงแค่การผ่อนคลายหรือเล่นเพื่อความบันเทิงเพียงอย่างเดียวเท่านั้น แต่มีการจัดการแข่งขันและให้ความสำคัญ

อย่างจริงจังทั้งในระดับประเทศและระดับสากลโดยมีหน่วยงานภาคเอกชนหันมาให้การสนับสนุนกันมากขึ้น ซึ่งถือเป็นกิจกรรมชนิดหนึ่งที่จะช่วยสร้างเสริมศักยภาพของผู้เล่นได้ โดยทางมหาวิทยาลัยกรุงเทพนั้นให้ความสำคัญและสนับสนุนเกี่ยวกับกิจกรรมต่าง ๆ ของนักศึกษาในทุก ๆ กิจกรรม ซึ่งรวมไปถึงองค์ความรู้ที่เกี่ยวกับการจัดการแข่งขัน การบริหารจัดการต่าง ๆ ซึ่งมหาวิทยาลัยจะเปิดโอกาสเต็มที่ เพื่อให้ให้นักศึกษาให้ได้เรียนในสิ่งที่สนใจและเกิดความถนัด เพื่อเป็นการต่อยอดศักยภาพของนักศึกษาให้ดียิ่ง ๆ ขึ้นไป

“การที่มีภาคเอกชนเข้ามามีส่วนร่วมในการสนับสนุนเรื่องสถานที่ เพื่อสนับสนุนการพัฒนาศักยภาพของนักศึกษาเราก็คือว่าเป็นการเพิ่มโอกาสให้กับเยาวชนในการที่จะได้รับประสบการณ์ใหม่ ๆ ที่ไม่ได้มีจากแค่ในห้องเรียน รวมถึงนักศึกษายังได้มิตรภาพจากเพื่อนที่เข้ามาร่วมแลกเปลี่ยนความรู้ หรือเทคนิคต่าง ๆ เพื่อนำไปต่อยอดในวิชาชีพของพวกเขาต่อไปได้” นายอาคม กล่าว

ด้าน น้องบอส – นายวรเทพ เทพพงษ์เพชร นักศึกษาชั้นปีที่ 2 สาขาวิชาการผลิตอีเว้นท์และการจัดการนิทรรศการ และการประชุม คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ อดีตประธานชมรม E - Sports มหาวิทยาลัยกรุงเทพ และแชมป์นักพากย์หน้าใหม่ในวงการ E - Sports ของประเทศไทย กล่าวว่า ปัจจุบันนี้คนสามารถเล่นเกมได้ทุกที่ เกือบตลอดเวลา เพราะด้วยนวัตกรรมและเทคโนโลยีต่าง ๆ ที่ถูกพัฒนานั้น ทำให้อุตสาหกรรมของเกมมีแนวโน้มที่เติบโตมากขึ้น ซึ่งมหาวิทยาลัยกรุงเทพได้เพิ่มหลักสูตรการเรียนเพื่อพัฒนาศักยภาพของนักศึกษา เพื่อให้ได้เรียนเกี่ยวกับในสิ่งที่ชอบ

“ด้วยความที่ผมเป็นคนชอบเล่นเกม และมองว่าเกมมีความสนใจมากกว่าแค่เล่นเกมปกติ ผมจึงเลือกเรียนหลักสูตรที่เกี่ยวกับการผลิตเกม ทำให้ผมรักในสิ่งที่ผมเรียน และสามารถทำออกมาได้ดี และผมยังสามารถหารายได้ระหว่างเรียนได้ด้วย จึงได้รวมตัวกับคนที่ชอบการเล่น E - Sports ก่อตั้งชมรมภายใน ม.กรุงเทพขึ้น เพื่อเป็นสถานที่พบปะ แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกัน ไม่ว่าจะเป็นการพากษ์ การแข่งขัน การวางแผนแข่งขันในรายการต่าง ๆ จนสามารถคว้ารางวัลมากมายในเวทีต่าง ๆ โดยผมมองว่า วงการกีฬา E - Sports นี้ จะเติบโตขึ้นอีกเรื่อย ๆ ซึ่งปัจจุบันพื้นที่สำหรับการซ้อมเล่นอีสปอร์ต ยังไม่ค่อยหลากหลาย และมีไม่เพียงพอ ดังนั้น เคาท์ คลับแห่งนี้ จึงทำให้พวกผมได้อยู่อีกโลกหนึ่ง ที่สามารถทำในสิ่งที่พวกผมชอบได้ และยังสามารถเจอเพื่อนๆ ต่างคณะ ต่างชมรม ที่สนใจในเรื่องเดียวกัน มาแลกเปลี่ยนความรู้ อัปเดตเทรนด์ต่างๆ และยังสามารถซ้อมแข่งทีมเพื่อพัฒนาฝีมือของแต่ละคนในการช่วยต่อยอด และสร้างเสริมศักยภาพ จนสามารถนำไปประกอบอาชีพได้ในอนาคต” น้องบอส – นายวรเทพ กล่าว

มาที่ประธานชมรม Bangkok University E-sports Club อย่าง น้องทัส – พีรทัศน์ ศิลลาอาสน์ นักศึกษาชั้นปีที่ 2 สาขาวิชาการผลิตอีเว้นท์และการจัดการนิทรรศการและการประชุม คณะนิเทศศาสตร์ ม.กรุงเทพ เผยว่า การเล่น E -sports นั้น เป็นการเปิดประสบการณ์ใหม่ ทำให้ได้พบปะกับผู้คนมากมาย ได้แลกเปลี่ยนความรู้ในเรื่องของเทคโนโลยีต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับเกม ซึ่งสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการเรียน และยังทำให้ได้ฝึกวิเคราะห์ และมอง

ตลาดอย่างจริงจังว่าตอนนี้ตลาดเกมของบ้านเรานั้นมีความต้องการเป็นอย่างไร

“ผมรู้สึกดีใจมากครับและขอบคุณที่มีผู้ใหญ่สนใจและให้ความสำคัญ ในการสนับสนุนสถานที่ดี ๆ แห่งนี้ ซึ่งผมเชื่อว่าสถานที่แห่งนี้จะสามารถช่วยต่อยอดนักศึกษาหลาย ๆ คนได้ และยังมีโซน อย่าง E - sports room ก็สามารถเป็นพื้นที่หนึ่งเพื่อให้พวกผมได้เข้ามาใช้สนามเพื่อทำงานวางแผน และฝึกซ้อมกัน นอกจากนี้ยังมีพื้นที่สำหรับนั่งทำการบ้านประชุมคุยงาน และที่สำคัญคือเรื่องของความปลอดภัย ซึ่งผมคิดว่าไม่ว่าจะอยู่ดีแค่ไหนก็สบายใจได้ครับ” น้องทัส พีรทัศน์ กล่าว

ด้าน นายกรมเชษฐ วิพันธ์พงษ์ ประธานเจ้าหน้าที่บริหาร บริษัท แอสเซทไวส์ จำกัด เปิดเผยว่า การพัฒนาเคฟ คลับ (KAVE Club) ถือเป็นครั้งแรกของวงการอีสปอร์ตไทยในการสร้างสรรค์ พื้นที่แห่งนี้เพื่อรองรับกิจกรรม E - Sports โดยเฉพาะ ซึ่งมหาวิทยาลัยกรุงเทพได้มีหน่วยการเรียนการสอน เกี่ยวกับ E - Sports ด้วยเช่นกัน เพื่อรองรับคนรุ่นใหม่ที่หันมาให้ความสนใจเกี่ยวกับกิจกรรม E - Sports ซึ่งภายในเคฟ คลับ ได้รับการออกแบบให้มีเวทีหลัก เสมือนสนามแข่งจริง และห้องซ้อม 2 ห้อง เพื่ออำนวยความสะดวกให้แก่ห้อง ๆ ได้ฝึกซ้อมและวางแผนสำหรับลงแข่งขันในรายการต่าง ๆ โดยได้รับความร่วมมือจากพันธมิตรที่สำคัญในวงการเกมออนไลน์ ที่จะช่วยเพิ่มประสิทธิภาพสูงสุดสำหรับการใช้งานในพื้นที่แห่งนี้ ไม่ว่าจะเป็น 'NookNet' ธุรกิจเกมออนไลน์ระดับต้นของประเทศไทยที่ให้คำปรึกษา สนับสนุน และดูแลอำนวยความสะดวกให้แก่ผู้ใช้งาน หรือในส่วนของอุปกรณ์คอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ต่าง ๆ ระดับท็อปในวงการ E - Sports ที่ได้รับความร่วมมือจากบริษัท ชันนา อาทิ ACER ประเทศไทย, บริษัท เอสเทรค (ประเทศไทย) จำกัด, ZOWIE Thailand, RAZER และ NVIDIA เป็นต้น และยังใช้หน่วยประมวลผลกลาง (CPU) ที่ได้รับมาตรฐานอย่าง AMD มารองรับกับการใช้งานในรูปแบบต่าง ๆ ของการเล่น E - Sports อีกด้วย นอกจากนี้ยังมีพื้นที่ความพิเศษเพิ่มเติม อย่าง Co - Working Space พื้นที่สำหรับทำงาน ประชุม และรวมกลุ่มติวหนังสือร่วมกันก่อนสอบ ที่มาพร้อมกับสิ่งอำนวยความสะดวกต่าง ๆ คอยให้บริการ ไม่ว่าจะเป็น Vending Machine, Smart Locker และ Digital Print Self Service อีกทั้งยังมี E - Library พื้นที่สำหรับค้นคว้าหาข้อมูลความรู้ต่าง ๆ พร้อมอินเทอร์เน็ตความเร็วสูง รวมไปถึง Chill Out Area พื้นที่สำหรับผ่อนคลาย และพูดคุยกับเพื่อน ๆ

“สำหรับเคฟ คลับ (KAVE Club) แห่งแรกนี้ เปิดให้บริการแก่ห้อง ๆ นักศึกษาม.กรุงเทพ เท่านั้น โดยไม่จำเป็นต้องเป็นคนที่มีชื่อคอนโดมิเนียมภายใต้แบรนด์เคฟหรือไม่ก็ตาม ซึ่งสามารถใช้บริการได้โดยไม่มีค่าใช้จ่าย และสามารถใช้งานได้คนละ 2 ชั่วโมงเท่านั้น ซึ่งขณะนี้ได้ให้บริการได้อย่างเต็มรูปแบบเป็นที่เรียบร้อยแล้ว ซึ่งนอกจากจะเป็นพื้นที่สำหรับจัดกิจกรรมของ E - Sports แล้ว บริษัทฯ ยังมีแผนในการจัดสรรพื้นที่แห่งนี้เพื่อจัดกิจกรรมพิเศษต่าง ๆ ของเคฟ คลับ (KAVE Club) ในอนาคตอีกด้วย” นายกรมเชษฐ กล่าว

แม้ว่าปัจจุบัน พื้นที่สำหรับรองรับการเล่นอีสปอร์ต ยังไม่แพร่หลายมากนัก แต่เชื่อว่า น้องๆ เหล่านี้หากได้รับแรงสนับสนุนที่ดี ก็จะสามารถช่วยดึงเอาศักยภาพที่มีอยู่ มาพัฒนาจนเกิดความชำนาญและก้าวเข้าสู่การเป็นมืออาชีพ

ของประเทศไทยต่อไปได้