

ทิศทางอนาคตของอุตสาหกรรมเกมดิจิทัลเพื่อยกระดับความสามารถ
ของประเทศสู่การเป็น World Class Destination
The Direction of Digital Games Industry to Enhance the Country's Capability
to Become a World Class Destination

บทความวิจัย

กรณ์ หุवनันท์¹ และ เกศรา สุกเพชร²

Gorn Huvanandana¹ and Kassara Sukpatch²

คณะรัฐประศาสนศาสตร์ สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์ กรุงเทพฯ ประเทศไทย 10240¹

Graduate School of Public Administration, National Institute of Development Administration,
Bangkok, Thailand 10240¹

คณะการจัดการการท่องเที่ยว สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์ กรุงเทพฯ ประเทศไทย 10240²

Graduate School of Tourism Management, National Institute of Development Administration,
Bangkok, Thailand 10240²

E-mail: Gorn.huv@nida.ac.th¹ and Kassara70@gmail.com²

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาอนาคตและพัฒนากรอบอนาคต (Futures Re-Framing) ของอุตสาหกรรมเกมดิจิทัลไทยในการยกระดับขีดความสามารถสู่การเป็น World Class Destination โดยใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ ผสานกับเทคนิคการคาดการณ์อนาคต (Foresight) ผ่านการวิเคราะห์ความไม่แน่นอนที่สำคัญ 2 ด้าน ได้แก่ ระดับนโยบายสนับสนุนจากภาครัฐ และต้นทุนการผลิต ซึ่งนำไปสู่การสังเคราะห์ 4 ฉากทัศน์อนาคต คือ “Minecraft”, “Dark Soul”, “All or Nothings” และ “Stardew Valley”

¹ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร., คณะรัฐประศาสนศาสตร์ สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์

Assistant Professor Dr., Graduate School of Public Administrations, National Institute of Development Administration

² ผู้ช่วยศาสตราจารย์, คณะการจัดการการท่องเที่ยว สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์

Assistant Professor, Graduate School of Tourism Management, National Institute of Development Administration

ผลการศึกษาชี้ว่า ปัจจุบันอุตสาหกรรมเกมไทยอยู่ในสถานะที่มีความเสี่ยง หากขาดการสนับสนุนที่ชัดเจน อาจนำไปสู่สถานะชะลอตัว หรือการผูกขาดโดยทุนใหญ่ อย่างไรก็ตามประเทศไทยมีศักยภาพในการมุ่งสู่ฉากทัศน์ที่พึงปรารถนาได้หากมีการปรับเปลี่ยนยุทธศาสตร์การศึกษานี้จึงเสนอแนะแนวทางเชิงนโยบายที่มุ่งเน้นการเปลี่ยนบทบาทของภาครัฐจากการกำกับดูแลสู่การส่งเสริมอย่างเป็นระบบ ได้แก่ การบูรณาการเกมเข้ากับยุทธศาสตร์ชาติ การจัดตั้งกองทุนสนับสนุนผู้ประกอบการ การปฏิรูประบบการศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะบุคลากรด้านเทคโนโลยีขั้นสูง และการใช้เกมเป็นเครื่องมือส่งออกวัฒนธรรมไทย กรอบอนาคตที่นำเสนอนี้มุ่งหมายที่จะยกระดับอุตสาหกรรมเกมให้เป็นโครงสร้างพื้นฐานใหม่ทางเศรษฐกิจและสังคม เพื่อสร้างระบบนิเวศเศรษฐกิจสร้างสรรค์ที่ยั่งยืนให้ประเทศไทยสามารถแข่งขันได้ในเวทีโลก

คำสำคัญ: อุตสาหกรรมเกมดิจิทัล, อนาคตศึกษา, การสร้างฉากทัศน์, เศรษฐกิจสร้างสรรค์, กรอบอนาคต

Abstract

This research aimed to explore scenarios and develop a “Futures Re-Framing” framework for Thailand's digital games industry to enhance its capability level to become World Class Destination. Qualitative research and foresight techniques were used. Two critical uncertainties were analyzed: government support policy and production costs. These factors formed four distinct future scenarios: “Minecraft,” “Dark Soul,” “All or Nothings,” and “Stardew Valley.”

The findings revealed that Thailand's games industry is currently at a critical juncture.

Without clear strategic support, the industry risks falling into stagnation or market monopoly. However, Thailand possesses the potential to reach desirable scenarios through strategic adjustments. The study proposes a paradigm shift in policy, moving from regulation to systemic promotion. Key recommendations include integrating the gaming industry into national strategies, establishing funding mechanisms for developers, reforming education to enhance personnel's advanced technological skills, and leveraging games as soft power tools for cultural export. This proposed framework aims to transform the gaming sector into a new economic and social infrastructure, fostering a sustainable creative economy ecosystem that positions Thailand competitively on the global stage.

Keywords: Digital Games Industry, Futures Studies, Scenario Building, Creative Economy, Futures Re-Framing

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ในยุคที่เศรษฐกิจโลกกำลังเปลี่ยนผ่านจากระบบอุตสาหกรรมแบบดั้งเดิมไปสู่เศรษฐกิจสร้างสรรค์และเศรษฐกิจดิจิทัล อุตสาหกรรมเกมดิจิทัลได้กลายเป็นหนึ่งในกลไกสำคัญที่ขับเคลื่อนการเติบโตทางเศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรม โดยเฉพาะในกลุ่มเยาวชนคนรุ่นใหม่ที่ใช้เกมเป็นพื้นที่ในการเรียนรู้ เสริมสร้างความสร้างสรรค์แม้กระทั่งเพื่อการประกอบอาชีพ (Howkins, 2001) ประเทศไทยเป็นประเทศที่มีศักยภาพทางด้านวัฒนธรรมและความคิดเชิงสร้างสรรค์ จำเป็นต้องกำหนดนโยบายเชิงรุกเพื่อยกระดับ

อุตสาหกรรมเกมให้สามารถแข่งขันในระดับโลกโดยต้องอาศัยการบูรณาการระหว่างภาครัฐ ภาคเอกชน สถาบันการศึกษา และชุมชนผู้เล่น เพื่อสร้างระบบนิเวศที่เอื้อต่อการเติบโตในระยะยาว (United Nations Trade and Development [UNCTAD], 2008) ในขณะที่อุตสาหกรรมเกมไทยในปัจจุบันอยู่ในตำแหน่งที่ยังไม่มีความชัดเจน มีการสนับสนุนจากรัฐในระดับปานกลาง และตลาดยังคงไม่เปิดกว้างแท้จริง ผู้พัฒนาเกมไทยยังคงเผชิญกับข้อจำกัดด้านเงินทุน เทคโนโลยี และแรงงาน ขณะที่กลุ่มของผู้เล่นเองยังขาดความเข้าใจในคุณค่าทางวัฒนธรรมและเศรษฐกิจของเกม แม้จะมีการเติบโตในเชิงปริมาณ เช่น จำนวนผู้เล่นและรายได้จากการสตรีมเกมแต่การเติบโตในเชิงคุณภาพ เช่น การพัฒนาเนื้อหาที่สอดคล้องกับวัฒนธรรม การสร้างนวัตกรรม แม้กระทั่งการส่งออกเกมไทยยังคงมีอยู่ในระดับจำกัด การยกระดับอุตสาหกรรมเกมดิจิทัลของประเทศไทยนั้นไม่สามารถดำเนินการอย่างเป็นเอกเทศได้ หากไร้ซึ่งการบูรณาการเข้ากับยุทธศาสตร์ชาติในมิติต่าง ๆ ทั้งด้านเศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรม การศึกษา และเทคโนโลยี โดยเฉพาะในยุคที่ไทยกำลังขับเคลื่อนนโยบาย “เศรษฐกิจสร้างสรรค์” และ “เศรษฐกิจดิจิทัล” อันเป็นกลไกหลักในการพัฒนาเศรษฐกิจบนฐานองค์ความรู้ การวางตำแหน่งของอุตสาหกรรมเกมในฐานะเครื่องมือเชิงยุทธศาสตร์จึงเป็นปัจจัยหลัก โดยอาศัยการบูรณาการเข้ากับยุทธศาสตร์ชาติและจากการกำหนดบทบาทของเกมเข้าไปในแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ เช่น ระบุว่าเกมเป็นหนึ่งในอุตสาหกรรมเป้าหมายของการส่งเสริมการลงทุน การพัฒนาแรงงาน และการส่งออกซอฟต์แวร์ทางวัฒนธรรม นอกจากนี้ อาจเชื่อมโยงกับยุทธศาสตร์ด้านการศึกษา เช่น การใช้เกมเป็นเครื่องมือในการพัฒนาทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 เช่น การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม หรือใช้ในการสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ให้กลุ่มเยาวชน

ด้วยเหตุดังกล่าว อุตสาหกรรมเกมจึงเป็นกลไกขับเคลื่อนหลักของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ระดับโลก อย่างไรก็ดีสถานการณ์ของประเทศไทยในปี 2566 พบว่า แม้อุตสาหกรรมเกมจะมีมูลค่าตลาดสูงถึง 34,288 ล้านบาท แต่กลับมีสัดส่วนมูลค่าจากผู้ผลิตที่ถือครองทรัพย์สินทางปัญญาของไทยเองเพียงประมาณ 680 ล้านบาทเท่านั้น (สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล, 2567) ซึ่งสะท้อนถึงศักยภาพในการบริโภคที่สูงแต่ขาดสมดุลเมื่อเทียบกับยอดนำเข้าคอนเทนต์จากต่างประเทศ เช่น ประเทศจีน เกาหลีใต้ และญี่ปุ่น ซึ่งเป็นผู้เล่นหลักที่ครองส่วนแบ่งการตลาดส่วนใหญ่ในไทย สอดคล้องกับรายงานการศึกษาของสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (2564) ที่ชี้ให้เห็นว่า แม้มูลค่าอุตสาหกรรมเกมไทยจะเพิ่มขึ้นเฉลี่ย ร้อยละ 15 ต่อปีนับตั้งแต่ปี 2560 แต่ไทยยังเผชิญความท้าทายอย่างรุนแรงในการเปลี่ยนบทบาทจากผู้บริโภคไปสู่การเป็นผู้สร้างในระดับสากล อุตสาหกรรมเกมในไทยจึงอยู่ในตำแหน่งที่ยังไม่มีความชัดเจนและมีความเสี่ยงที่จะเผชิญกับภาวะสมองไหลของบุคลากรที่มีทักษะสูง สถานะดังกล่าวสามารถส่งผลโดยตรงต่อความมั่นคงทางเศรษฐกิจและดิจิทัลของชาติ เนื่องจากหากประเทศไทยยังคงเป็นเพียงผู้บริโภคในระบบนิเวศเกมระดับโลกอาจนำไปสู่การขาดดุลทางวัฒนธรรมและการถูกครอบงำทางอุดมการณ์ผ่านสื่อดิจิทัล (Erad, 2018) และสอดคล้องกับแนวคิดให้ใช้อำนาจซอฟต์แวร์ในการเป็นกลไกส่งออกคุณค่าทางค่านิยมและวิถีชีวิต (Hines & Bishop, 2007; Winkler, 2005) นอกจากนี้การพึ่งพาเทคโนโลยีจากต่างประเทศเพียงอย่างเดียวจะทำให้ประเทศขาดการสะสมองค์ความรู้ด้านเทคโนโลยีขั้นสูง เช่น ปัญญาประดิษฐ์ (AI) และความมั่นคงปลอดภัยทางไซเบอร์ซึ่งเป็นรากฐานสำคัญในการป้องกันประเทศและรักษาอธิปไตยทางดิจิทัลในระยะยาว

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาฉากทัศน์ ของอุตสาหกรรมเกมดิจิทัล เพื่อยกระดับความสามารถของประเทศไทยสู่การเป็น World Class Destination
2. เพื่อพัฒนากอบอนาคต (Futures Re-Framing) ของอุตสาหกรรมเกมดิจิทัลเพื่อยกระดับความสามารถของประเทศไทยสู่การเป็น World Class Destination

วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษาในครั้งนี้ใช้ระเบียบวิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ในการสืบค้นข้อมูลเอกสารจากวิจัย หนังสือ ตำรา และเอกสารต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง กับอุตสาหกรรมดิจิทัล อุตสาหกรรมเกม ความสามารถในการแข่งขัน และเทคนิคการคาดการณ์อนาคต (Foresight) ในการประชุมกลุ่มย่อย (Focus Groups) จากกลุ่มเป้าหมายที่เกี่ยวข้องที่ประกอบด้วยบุคคลจากหลายภาคส่วนที่มีส่วนได้ส่วนเสียในอุตสาหกรรมเกมมีผู้เข้าร่วมจำนวน 10 ท่าน ประกอบด้วย 1) ภาครัฐ 2 ท่าน 2) ภาคเอกชน 3 ท่าน 3) นักวิชาการ 2 ท่าน 4) ตัวแทนกลุ่มผู้เล่นและชุมชน 3 ท่าน เพื่อให้ครอบคลุมมุมมองจากทุกภาคส่วนในระบบนิเวศและใช้การคัดเลือกผู้ให้ข้อมูลหลักแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ผ่านการแนะนำบอกต่อ (Snowball Sampling) เพื่อให้ได้กลุ่มเป้าหมายที่เกี่ยวข้อง ซึ่งมีเกณฑ์การคัดเลือกคุณสมบัติของผู้ให้ข้อมูลหลัก คือ ต้องเป็นผู้มีความรู้ความสามารถ และประสบการณ์ตรงในอุตสาหกรรมเกมไม่น้อยกว่า 3 ปี เป็นเจ้าของกิจการในอุตสาหกรรมเกมในประเทศไทย หรือเป็นผู้ปฏิบัติงานในระดับบริหาร มีตำแหน่งระดับผู้จัดการธุรกิจในเกมขึ้นไปไม่น้อยกว่า 3 ปี โดยจากการสนทนากลุ่มผู้วิจัยใช้การสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้างในการรวบรวมข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับปัญหาเชิงโครงสร้างและข้อจำกัดของอุตสาหกรรม นำการบันทึกเสียงมาถอดความและวิเคราะห์

เนื้อหา มีการจัดประเภทเพื่อเชื่อมโยงกับกรอบแนวคิดการสร้างฉากทัศน์ มุ่งเน้นการใช้แนวคำถามที่รวบรวมข้อมูลเชิงลึกที่ครอบคลุมประเด็น เช่น มุมมองต่อบทบาทของอุตสาหกรรมเกมในปัจจุบันและความเปลี่ยนแปลงไปจากอดีต จุดแข็งและจุดอ่อนสำคัญของระบบนิเวศเกมในประเทศ กฎหมายและระเบียบข้อบังคับปัจจุบัน เช่น ลิขสิทธิ์ การเซ็นเซอร์จะเป็นตัวช่วยหรืออุปสรรคต่อการเติบโตของอุตสาหกรรมเกม ปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจผลิตเกมไทย ทักษะคติของสังคมไทยต่อการเล่นเกม และการประกอบอาชีพในอุตสาหกรรมเกมที่ส่งผลต่อการพัฒนาบุคลากรรุ่นใหม่ การมาของเทคโนโลยีขั้นสูงอย่าง AI เป็นโอกาสหรือความเสี่ยงแก่ผู้พัฒนาเกมไทย บทบาทของภาครัฐจากการเป็นผู้กำกับดูแลเป็นผู้ส่งเสริมอย่างเห็นผลเป็นรูปธรรม มาตรการเชิงรุกที่ควรถูกดำเนินการเป็นลำดับความสำคัญรวมทั้งการบูรณาการเข้ากับยุทธศาสตร์ของประเทศ

ผู้วิจัยประยุกต์ใช้กระบวนการมองอนาคต 6 ขั้นตอน ตามกรอบของ อภิวัฒน์ รัตนวราหะ (2563) ได้แก่ การกำหนดขอบเขต, การสร้างภาพอนาคต, การจัดลำดับองค์ความรู้, การตีความข้อมูล, การกำหนดแผนอนาคต และการให้ข้อเสนอแนะย้อนกลับ โดยเครื่องมือหลัก ได้แก่ การสำรวจอนาคต (Horizon Scanning) โดยใช้กรอบ STEEP (Social, Technological, Economic, Environmental, Political) เพื่อสแกนสัญญาณการเปลี่ยนแปลง ทั้งในส่วนของประเทศเกิดใหม่ แนวโน้มและเหตุการณ์ที่ไม่คาดคิด และการสร้างภาพอนาคต (Scenario Building) ที่นำปัจจัยความไม่แน่นอนที่สำคัญ (Critical Uncertainties) มาวิเคราะห์ผ่านเทคนิค 2x2 Matrix ที่จำลองฉากทัศน์อนาคตในระยะ 5-10 ปี เพื่อออกแบบและกำหนดฉากทัศน์ที่สะท้อนถึงแนวโน้มที่เป็นไปได้ในอนาคตของอุตสาหกรรมเกมดิจิทัลไทย โดยประเด็นที่ใช้ในการสนทนากลุ่มครอบคลุมการประเมินสถานการณ์ปัจจุบัน

และปัญหาเชิงโครงสร้าง โดยพิจารณาข้อจำกัดที่ใหญ่ที่สุดที่ขัดขวางไม่ให้อุตสาหกรรมเกมไทยไปถึงระดับโลก เช่น ปัจจัยด้านเงินทุน ทรัพยากรมนุษย์ กรอบกฎหมาย ทัศนคติของคนในสังคม การเปรียบเทียบการสนับสนุนจากรัฐบาลไทยกับประเทศอื่น นอกจากนี้ ยังได้อภิปรายประเด็นการสำรวจอนาคตและความไม่แน่นอน โดยให้จินตนาการจากทัศน์ ทั้งที่ดีที่สุดและน่ากังวลที่สุด ประเด็นถัดมาเป็นการวิเคราะห์ปัจจัยสภาพแวดล้อม เช่น นโยบายของรัฐในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างสรรค์และความก้าวหน้าของเทคโนโลยี เพื่อสร้างข้อเสนอแนะในการบูรณาการความเชื่อมโยงสอดคล้องเชิงยุทธศาสตร์ในการออกแบบระบบนิเวศที่เอื้อต่อการขับเคลื่อนอุตสาหกรรมเกมอย่างเป็นระบบ นอกจากนี้ เพื่อสร้างความน่าเชื่อถือของผลการศึกษา ผู้วิจัยได้ดำเนินการตรวจสอบข้อมูลแบบสามเส้า โดยเทียบข้อมูลที่ได้จากผู้เชี่ยวชาญกลุ่มต่าง ๆ และข้อมูลจากการศึกษาเอกสาร นอกจากนั้น เพื่อให้ได้ข้อสรุปที่มีความรอบด้าน เที่ยงตรงและเป็นกลาง และยั้งค้ำถึงหลักมาตรฐานสากลในการดำเนินการวิจัยโดยได้ผ่านการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ของสถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์ (IRB NIDA) โดยได้รับการรับรองรหัส COA No. 2025/0059 - Protocol DI No. ECNIDA 2025/0074)

ผลการศึกษา

อุตสาหกรรมเกมยุคปัจจุบันไม่ใช่เพียงเป็นสื่อบันเทิงสำหรับเยาวชนแต่เป็นเศรษฐกิจที่ซับซ้อนมีทั้งบทบาททางการศึกษา อาชีพ วัฒนธรรม และซอฟต์แวร์แวร์ของชาติการผลิตเกมเชิงสร้างสรรค์จึงเป็นสิ่งสำคัญที่ควรได้รับการออกแบบเชิงนโยบาย โดยเฉพาะในบริบทไทยที่ยังขาดระบบสนับสนุนที่ต่อเนื่องและทันต่อการเปลี่ยนแปลงในระดับโลก กลุ่มจากทัศน์นี้

ได้เลือกพิจารณาจากสองแกนความไม่แน่นอนหลัก ได้แก่ระดับนโยบายสนับสนุนจากรัฐ และต้นทุนการผลิตเกมเพื่อจำลองโลกอนาคตที่หลากหลาย ตั้งแต่แบบที่เกมกลายเป็นโครงสร้างพื้นฐานทางปัญญาของสังคม ไปจนถึงแบบที่ผู้พัฒนาต้องดิ้นรนอยู่ในสนามแข่งขันที่ไม่เป็นธรรม พร้อมทั้งเปิดประเด็นเพื่อสร้างแนวนโยบายที่ส่งเสริมทั้งเศรษฐกิจสร้างสรรค์และคุณค่าทางสังคมของเกมไทยสู่ความยั่งยืน อุตสาหกรรมเกมดิจิทัลของไทยกำลังเผชิญกับการเปลี่ยนแปลงเชิงโครงสร้างซึ่งเกิดจากพลวัตของพฤติกรรมผู้บริโภค การพัฒนาเทคโนโลยี และทิศทางเศรษฐกิจและสังคมที่กำลังเคลื่อนตัวเข้าสู่ความเป็นดิจิทัลเต็มรูปแบบ โดยการเปลี่ยนแปลงยังส่งผลกระทบต่อรูปแบบการผลิตและการบริโภคเกม และสะท้อนถึงการเปลี่ยนแปลงในระดับวัฒนธรรม สังคม และอัตลักษณ์ของผู้คนในยุคใหม่ซึ่งเกมได้กลายเป็นพื้นที่ที่หลอมรวมความเป็นส่วนตัว ความสัมพันธ์ทางสังคม และการแสดงออกทางความคิดสร้างสรรค์เข้าด้วยกัน

หนึ่งในแนวโน้มที่สำคัญ คือ การที่เกมกลายเป็นพื้นที่ส่วนตัวและพื้นที่ทางสังคมรูปแบบใหม่ โดยเฉพาะในกลุ่มคนรุ่นใหม่อย่าง Gen Z และ Alpha ที่เติบโตมากับเทคโนโลยีและมีแนวโน้มเป็นปัจเจกนิยมและมีความเป็นอินโทรเวิร์ตขึ้น ฉะนั้น เกมจึงไม่ได้เป็นเพียงเครื่องมือเพื่อความบันเทิงอีกต่อไป แต่เป็นพื้นที่ที่ผู้เล่นสามารถสร้างตัวตนขึ้นมาใหม่ พบปะสังคมหมู่เพื่อน และสร้างชุมชนเสมือนจริงที่มีคุณค่าและความหมายในชีวิตจริงด้วย การใช้แพลตฟอร์มอย่าง Metaverse ได้กลายเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตประจำวันของเยาวชนไทย ซึ่งสะท้อนถึงการเปลี่ยนแปลงในรูปแบบการเข้าสังคมและการสร้างอัตลักษณ์ใหม่ในโลกดิจิทัล ความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นในเกมไม่ใช่เพียงการเล่นร่วมกัน แต่เป็นการสร้างเครือข่ายทางสังคมที่มีความลึกซึ้งและยั่งยืนในระดับที่เทียบเคียงกับโลกจริง

การสร้างแผนการวิเคราะห์จากปัจจัยความไม่แน่นอนที่สำคัญ

ความไม่แน่นอนที่สำคัญ (Critical Uncertainties) ที่จะส่งผลกระทบต่อฉากทัศน์อนาคตอุตสาหกรรมเกมสามารถสังเคราะห์ได้เป็น 2 แกนหลักของความไม่แน่นอนได้แก่

แกนที่ 1 ระดับนโยบายสนับสนุนอุตสาหกรรมเกม ภาครัฐจะมีบทบาทในการส่งเสริมอุตสาหกรรมเกมมากน้อยเพียงใด ทั้งในด้านการจัดสรรงบประมาณ สนับสนุนทรัพยากร โครงสร้างพื้นฐาน การยอมรับเกมเป็นวัฒนธรรมร่วมสมัย รวมถึงการออกกฎหมายที่เหมาะสมหรือไม่ เช่น ความชัดเจนของนโยบายรัฐและทิศทางแผนยุทธศาสตร์ด้านซอฟต์แวร์ บทบาทของกระทรวงวัฒนธรรมและหน่วยงานกำกับดูแล ที่อาจยังมองเกมในเชิงไม่เปิดรับการจัดสรรงบประมาณสนับสนุนจากภาครัฐ เช่น เงินทุนพัฒนาเกม การยกเว้นภาษี หรือการจัดแข่งขัน E-sport และทัศนคติของสังคมและครอบครัวต่อเกม หากยังถูกมองว่าเป็นสิ่งไร้สาระหรือเป็นภัย อาจส่งผลกระทบต่อการยอมรับโดยรวมและจำนวนนักพัฒนาเกมรุ่นใหม่ในอนาคต

ภาพที่ 1

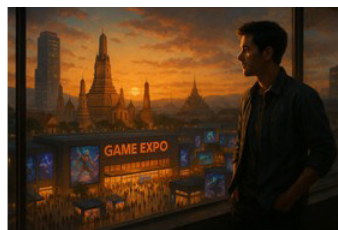
กรอบอนาคต (Futures [Re] Framing) ของอุตสาหกรรมเกมดิจิทัลเพื่อยกระดับความสามารถของประเทศไทยสู่การเป็น World Class Destination

ฉากทัศน์รูปแบบการบริหารจัดการของอุตสาหกรรมเกม

"Minecraft Scenario"

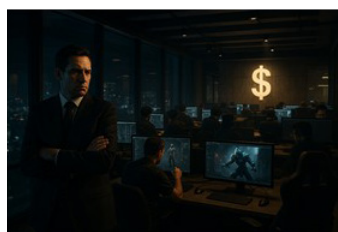
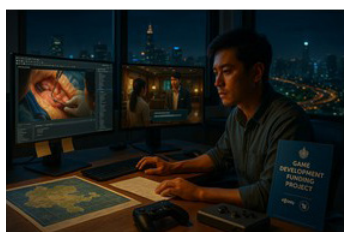
นโยบายสนับสนุนสูง

"Stardew Valley Scenario"



ต้นทุนการผลิตต่ำ

ต้นทุนการผลิตสูง



"Dark Soul Scenario"

"All or Nothings Scenario"

ฉากทัศน์ที่ 1 : “*Minecraft Scenario*” (นโยบายสนับสนุนสูง ต้นทุนการผลิตต่ำ) เกม Minecraft เป็นสัญลักษณ์ของการสร้างสรรค์ที่ใช้เป็นเครื่องมือทางการศึกษา ในฉากทัศน์นี้ รัฐมองเกมเป็นโครงสร้างพื้นฐานทางปัญญามากกว่าสื่อบันเทิง มีการจัดตั้งกองทุนสนับสนุนและจัดสรรเครื่องมือเทคโนโลยี เช่น AI Game Assistant ให้ผู้ประกอบการรายย่อยใช้ฟรี เกิดเกมจำลองสถานการณ์ทางวิชาชีพ เช่น เกมฝึกทักษะการแพทย์หรือเกษตรอัจฉริยะ ภาคการศึกษาบูรณาการ Gamification เข้ากับหลักสูตรอย่างเต็มรูปแบบ ส่งผลให้ไทยสามารถส่งออกคอนเทนต์การเรียนรู้สู่ตลาดโลก

ในอนาคตที่ภาครัฐให้ความสำคัญกับอุตสาหกรรมเกมในฐานะเครื่องมือการพัฒนาดีกว่าสื่อบันเทิง ทำให้นโยบายต่าง ๆ ถูกออกแบบมาเพื่อส่งเสริมการใช้เกมในหลากหลายมิติของสังคม ทั้งด้านการศึกษา อาชีพ วัฒนธรรม และเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ไม่ใช่เพียงการผลักดันให้เกิดเกมเชิงพาณิชย์เท่านั้น แต่เน้นเกมที่ตอบโจทย์สาธารณะ สร้างประโยชน์ต่อผู้เรียน ผู้ฝึกอาชีพ และนักท่องเที่ยวในรูปแบบใหม่ (Gee, 2003) รัฐบาลออกนโยบายสนับสนุนอย่างเป็นระบบ ตั้งแต่การจัดตั้งกองทุนสนับสนุนเกมเพื่อการศึกษา การยกเว้นภาษีสำหรับบริษัทที่พัฒนา Serious Games ไปจนถึงความร่วมมือระหว่างหน่วยงานรัฐ มหาวิทยาลัย และสตูดิโอเกมขนาดเล็กทั่วประเทศ การสนับสนุนนี้ส่งผลให้ต้นทุนการพัฒนาลดลงอย่างมีนัยสำคัญ ทั้งในแง่ของเงินทุน เครื่องมือเทคโนโลยี รวมถึงฐานข้อมูล Open Content สำหรับนำไปพัฒนาต่อยอดได้

ในบริบทนี้ เราเห็นเกมจำลองสถานการณ์ทางวิชาชีพ (Role-based Simulation Game) เกิดขึ้นมากมาย ตัวอย่างเกมฝึกเย็บแผลของแพทย์ประจำบ้าน เกมจำลองการบริหารจัดการฟาร์มเกษตรอัจฉริยะ หรือแม้กระทั่งเกมฝึกภาษาสำหรับพนักงานโรงแรม

ที่ออกแบบตามสถานการณ์จริงในชีวิตประจำวัน ทั้งหมดนี้กลายเป็นส่วนหนึ่งของระบบการเรียนรู้ใหม่ทั้งในโรงเรียน มหาวิทยาลัย และในสถานประกอบการ Gamification ถูกนำมาใช้แพร่หลายในทุกวงการ ไม่ว่าจะเป็นระบบการเรียนออนไลน์ที่ผนวกกับเกมเพลย์ ระบบฝึกอบรมพนักงานราชการผ่านเคสสารกิจแบบเกม หรือการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมที่ใช้เกม AR/VR ในการเล่าเรื่องเมืองเก่าแบบมีส่วนร่วม เกมเหล่านี้ไม่เพียงช่วยให้คนเรียนรู้ได้ลึกและเร็วขึ้น แต่ยังช่วยสร้างแรงจูงใจให้กับผู้เรียนในทุกช่วงวัย เกมในลักษณะนี้ยังได้รับความนิยมจากต่างประเทศ ทำให้ผู้พัฒนาไทยเริ่มส่งออกเกมเพื่อการเรียนรู้ไปสู่ตลาดโลก โดยเฉพาะในภูมิภาคที่มีระบบการศึกษาแบบ Blended Learning และต้องการเนื้อหาท้องถิ่นที่แปลกใหม่ อัตราการผลิตเกมในประเทศจึงพุ่งสูงขึ้นอย่างมีคุณภาพ สตูดิโอขนาดเล็กที่มีความคิดสร้างสรรค์สามารถอยู่รอดได้โดยไม่ต้องพึ่งเกมเชิงพาณิชย์เพียงอย่างเดียว

ฉากทัศน์ที่ 2 : “*Dark Soul Scenario*” (นโยบายสนับสนุนต่ำ ต้นทุนการผลิตต่ำ) เกม Dark Soul ขึ้นชื่อเรื่องความยากและการต้องดิ้นรนเพื่อเอาชีวิตรอดเพียงลำพัง สะท้อนภาพนักพัฒนาที่ขาดการเหลียวแลจากรัฐและต้องอาศัยใจรักในการขับเคลื่อน แม้รัฐจะเพิกเฉยแต่ด้วยต้นทุนเทคโนโลยีแบบโอเพ่นซอร์สที่ลดลง ทำให้นักพัฒนาเกมรายย่อยและสตูดิโอแนวอินดี้ยังคงผลิตงานที่มีอัตลักษณ์เฉพาะตัวออกมา อย่างไรก็ตาม เนื่องจากไม่มีแพลตฟอร์มสนับสนุนและงบประมาณการตลาด เกมจำนวนมากจึงมักหายไปภายใต้การแข่งขันของเกมระดับโลกที่มีทุนมหาศาล

ในฉากทัศน์นี้ รัฐบาลยังคงไม่มองเห็นศักยภาพของอุตสาหกรรมเกมในฐานะเศรษฐกิจสร้างสรรค์หรือเครื่องมือเพื่อการพัฒนา ส่งผลให้ไม่มีนโยบายสนับสนุนที่เป็นรูปธรรม ไม่มีงบประมาณหรือกองทุนเฉพาะกิจสำหรับผู้พัฒนาเกม และเกมก็ยังคงถูกมองว่าเป็นเรื่องบันเทิงที่ไม่สำคัญ

เมื่อเทียบกับอุตสาหกรรมหลักอื่น ๆ ของประเทศ อย่างไรก็ตาม ด้วยต้นทุนเทคโนโลยีที่ลดลง เช่น เครื่องมือสร้างเกมฟรีหรือแบบโอเพ่นซอร์ส และการเข้าถึงแหล่งเรียนรู้แบบออนไลน์ ทำให้ยังมีผู้พัฒนาเกมรุ่นใหม่จำนวนหนึ่งที่ยังพยายามเดินต่อด้วยแรงใจและความรักในงานสร้างสรรค์ของตนเอง โดยเฉพาะในรูปแบบของสตูดิโอเล็ก ๆ ที่รวมตัวกันแบบกึ่งอิสระเพื่อพัฒนาเกมอินดี้ด้วยทุนทรัพย์ที่มาจากการระดมทุนเล็กน้อย เงินสะสมส่วนตัวหรือแรงสนับสนุนจากกลุ่มเพื่อนและครอบครัว

เกมที่เกิดขึ้นใน Dark Soul Scenario มักมีลักษณะเรียบง่าย ใช้ทรัพยากรน้อย และไม่ได้มีเป้าหมายใหญ่โตทางธุรกิจ แต่เต็มไปด้วยความตั้งใจและอัตลักษณ์เฉพาะของผู้พัฒนา เป็นเกมที่อาจไม่ได้โด่งดัง หรือกลายเป็นไวรัล แต่ก็มีแฟนเฉพาะกลุ่มที่ให้การสนับสนุนด้วยความเข้าใจ อัตราการผลิตเกมในประเทศผันผวนตามจังหวะชีวิตของผู้พัฒนา หลายทีมทำเกมหลังเลิกงาน หลายคนสลับไปมาระหว่างการรับจ้างทั่วไปกับการพัฒนาเกม ทำให้อุตสาหกรรมเกมในประเทศเติบโตอย่างช้า ๆ และขาดความต่อเนื่อง ผู้ผลิตที่อยู่รอดได้ในระยะยาวเป็นเพียงส่วนน้อย ขณะที่หลายทีมล้มเลิกไปก่อนที่จะได้เปิดตัวเกมสู่ตลาด การตลาด การเข้าถึงผู้เล่น และการเผยแพร่เกมก็เป็นอีกอุปสรรคใหญ่ เนื่องจากไม่มีการสนับสนุนจากภาครัฐหรือแพลตฟอร์มท้องถิ่นเกมจำนวนมากจึงหายไปโนเงามิตท่ามกลางคลื่นเกมระดับโลกที่มีงบประมาณมหาศาล และกลไกอัลกอริทึมที่ไม่เอื้อต่อเกมเล็ก

ฉากทัศน์ที่ 3 : “All or Nothings Scenario” (นโยบายสนับสนุนต่ำ ต้นทุนการผลิตสูง) สะท้อนสถานะได้ทั้งหมดหรือเสียทั้งหมด ซึ่งในสนามการแข่งขันที่มีความเสี่ยงสูงและทุนหนาที่อยู่รอด โดยชื่อนี้เปรียบถึงการที่นักพัฒนาต้องยอมทิ้งความคิดสร้างสรรค์เพื่อทำตามโจทย์ทางธุรกิจเป็นหลัก ตลาดถูกผูกขาดโดยบริษัทเอกชนขนาดใหญ่ที่มีทุนรองรับสูง เน้นการพัฒนาเกมตามใบสั่งเพื่อกำไร มากกว่าความสร้างสรรค์เฉพาะตัว

อุตสาหกรรมเติบโตแบบกระจุกตัวเฉพาะกลุ่มทุนใหญ่ ขณะที่ผู้ประกอบการรายย่อยไม่สามารถแบกรับต้นทุนซอฟต์แวร์ลิขสิทธิ์และค่าจ้างแรงงานเฉพาะทางที่สูงขึ้นได้ จึงเกิดภาวะสมองไหลสู่ต่างประเทศ

ในโลกของ All or Nothings Scenario รัฐบาลยังคงเพิกเฉยต่ออุตสาหกรรมเกม ไม่มีนโยบายสนับสนุนที่ชัดเจน กฎหมายยังล้าหลัง และภาคการศึกษาไม่สามารถผลิตบุคลากรได้เพียงพอหรือทันสมัย ในขณะเดียวกัน ต้นทุนการพัฒนาเกมกลับสูงขึ้นอย่างต่อเนื่อง ไม่ว่าจะเป็นค่าจ้างแรงงานเฉพาะทาง ค่าเครื่องมือซอฟต์แวร์ลิขสิทธิ์ ค่าทำการตลาด หรือค่าระบบเซิร์ฟเวอร์ที่ต้องรองรับเกมออนไลน์คุณภาพสูง ในสภาพแวดล้อมที่โหดร้ายนี้ กลุ่มที่สามารถอยู่รอดได้คือ บริษัทเอกชนขนาดกลางถึงใหญ่ที่มีเป้าหมายชัดเจนในการทำกำไร และมีทุนรองรับจากผู้ลงทุนหรือสปอนเซอร์ บริษัทเหล่านี้มักพัฒนาเกมภายใต้โจทย์ที่ชัดเจน ตัวอย่างเกมสำหรับแพลตฟอร์มมือถือในตลาดเฉพาะ เกมสังผลิตเพื่อใช้ในกิจกรรมส่งเสริมแบรนด์ หรือเกมที่ออกแบบเพื่อลูกค้ารายใหญ่ เช่น ธนาคาร บริษัทมือถือ หรือหน่วยงานต่างประเทศ

เกมที่พัฒนาในบริบทนี้เน้นความคุ้มค่าทางธุรกิจมากกว่าความสร้างสรรค์เฉพาะตัว ผู้พัฒนามักทำตามโจทย์ที่ได้รับ ไม่ได้เริ่มแรงผลักดันหรือวิสัยทัศน์เฉพาะของทีมผู้สร้าง แต่เริ่มจากความต้องการของตลาดหรือสิ่งที่ผู้ว่าจ้างต้องการเห็น อัตราการผลิตของเกมจึงค่อนข้างสูง เพราะมีเงินทุนขับเคลื่อนและมีทีมที่พร้อมผลิตเชิงระบบ แต่การเติบโตของอุตสาหกรรมกลับค่อนข้างช้าและกระจุกตัว เนื่องจากไม่ได้มีแรงสนับสนุนให้เกิดผู้เล่นใหม่หรือเปิดโอกาสให้กับแนวคิดที่แตกต่าง ในขณะเดียวกัน มีเกมบางประเภทที่สามารถเติบโตได้ด้วยตัวเองได้ นั่นคือเกมระดับ AAA ที่ได้รับทุนจากนักลงทุนเอกชนหรือค่ายขนาดใหญ่ ซึ่งมองเห็นศักยภาพในตลาดเกมระดับโลก เกมเหล่านี้มักใช้เวลาพัฒนา 2-3 ปีขึ้นไป มุ่งสู่ตลาดต่างประเทศ เพราะตลาดในประเทศยังเล็กเกินกว่าจะคืนทุนได้

ฉากทัศน์ที่ 4 : “Stardew Valley Scenario” (นโยบายสนับสนุนสูง ต้นทุนการผลิตสูง) เกม Stardew Valley ประสบความสำเร็จจากการนำวิถีชีวิตชนบทมาสร้างมูลค่าทางวัฒนธรรมจนคนนิยม ฉากทัศน์นี้จึงหมายถึง การใช้เกมเป็นยุทธศาสตร์ซอฟต์แวร์เพื่อส่งออก อัตลักษณ์ไทย รัฐสนับสนุนงบประมาณและโครงสร้างพื้นฐานอย่างจริงจัง มีการจัด Game Expo ระดับนานาชาติ เพื่อสร้างภาพลักษณ์ประเทศ แม้ต้นทุนการผลิตจะสูงขึ้น จากการใช้เทคโนโลยีขั้นสูง เช่น 3D Motion Capture หรือ VR/AR แต่ด้วยระบบนิเวศที่แข็งแกร่งและการสนับสนุนจากกองทุนรัฐ ทำให้เกมไทยสามารถแข่งขันได้ ในเวทีโลก โดยเกมแนวจำลองวิถีชีวิตไทยกลายเป็นตัวแทน วัฒนธรรมร่วมสมัย

ในฉากทัศน์อนาคตนี้ ประเทศไทยได้วางเกมไว้ เป็นหนึ่งในยุทธศาสตร์สำคัญด้านเศรษฐกิจสร้างสรรค์และ ซอฟต์แวร์ รัฐบาลจึงเดินหน้าสนับสนุนอุตสาหกรรม เกมอย่างจริงจัง ทั้งเชิงนโยบาย งบประมาณ โครงสร้าง พื้นฐาน และการสร้างภาพลักษณ์ระดับประเทศ ไม่ว่า

จะเป็นการจัด Game Expo ระดับนานาชาติ การผลักดัน นักกีฬา E-sport สู่วีถีโลก หรือการใช้เกมเป็นเครื่องมือ ในการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม สื่อสารเชิงประวัติศาสตร์ และการพัฒนาทักษะของแรงงานรุ่นใหม่

นโยบายเหล่านี้ทำให้ผู้ประกอบการใหม่ ๆ เกิดขึ้น เป็นจำนวนมาก ทั้งในรูปแบบของสตูดิโออิสระ สตาร์ทอัพเกม หรือบริษัทที่แตกตัวจากสายงานเทคโนโลยีอื่นที่หันมา ลงสนามเกมอย่างจริงจัง รัฐมีการจัดตั้งกองทุนพัฒนา วงการเกมทั้งแบบสนับสนุนการผลิตและการจัดจำหน่าย มีมาตรการลดหย่อนภาษีให้กับบริษัทเกมและส่งเสริม การใช้เกมไทยบนแพลตฟอร์มของรัฐ อย่างไรก็ตาม การพัฒนาเกมในยุคนี้กลับต้องเผชิญกับต้นทุนที่สูงขึ้น อย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ ทั้งในด้านบุคลากรเฉพาะทาง ที่ขาดแคลนและมีค่าจ้างสูง เทคโนโลยีลิขสิทธิ์ที่ต้องใช้ ในการพัฒนาเกมคุณภาพ ต้นทุนการตลาดเพื่อแข่งขัน บนแพลตฟอร์มระดับโลก และความจำเป็นในการใช้ เทคนิคขั้นสูง เช่น AI โมเดล 3D Motion Capture หรือ VR/AR เพื่อให้เกมโดดเด่นในตลาด

ภาพที่ 2

ฉากทัศน์รูปแบบการบริหารจัดการของอุตสาหกรรมเกม



การแข่งขันในอุตสาหกรรมจึงรุนแรงและเข้มข้น ผู้พัฒนาหลายรายต้องเร่งสร้างเอกลักษณ์ของตนเองให้ชัดเจน เกมที่ธรรมดาเกินไปอาจถูกกลืนหายไปในเวลาไม่กี่สัปดาห์ ผู้พัฒนาที่อยู่รอดได้จึงไม่ใช่แค่คนที่ทำเกมได้ดีเท่านั้น แต่ต้องมีความเข้าใจในตลาดโลก การสร้างชุมชน และการบริหารจัดการทุนอย่างมีประสิทธิภาพในฉากทัศน์นี้ เกมไทยจำนวนหนึ่งสามารถก้าวเข้าสู่ตลาดสากลและกลายเป็นตัวแทนของวัฒนธรรมร่วมสมัย ตัวอย่างเกมแนวจำลองวิถีชีวิตชนบทไทยที่สื่อสารเรื่องราวท้องถิ่นผ่านกลไกเกมสมัยใหม่ เหมือนกับที่ Stardew Valley เคยทำให้วัฒนธรรมอเมริกันชนบทกลายเป็นที่รักของผู้เล่นทั่วโลก

การระบุตำแหน่งปัจจุบันและอนาคตบนแผนภาพฉากทัศน์ ผู้วิจัยอาศัยหลักเกณฑ์จากการสังเคราะห์ข้อมูลสัมภาษณ์และการประชุมกลุ่มย่อย ซึ่งเมื่อระบุตำแหน่งของฉากทัศน์พบว่า ปัจจุบัน หรือ Present Scenario (P) อยู่ในตำแหน่งนโยบายรัฐสนับสนุนปานกลางและต้นทุนการผลิตปานกลาง เนื่องจากปัจจุบันรัฐเริ่มมีโครงการส่งเสริมบ้าง เช่น ผ่าน DEPA แต่ยังไม่บูรณาการเป็นยุทธศาสตร์ชาติ หากปล่อยไปตามปกติ หรือ Likely Scenario (L) มีความเสี่ยงสูงที่จะเคลื่อนตัวสู่ฉากทัศน์ “Dark Soul” เนื่องจากนโยบายรัฐมีความไม่แน่นอนสูง ขณะที่นักพัฒนาต้องดิ้นรนเองภายใต้ข้อจำกัดเชิงโครงสร้าง นโยบายรัฐสนับสนุนคาดว่าจะต่ำลง และผู้ผลิตผลิตได้เฉพาะเกมที่มีต้นทุนที่ต่ำ อนาคตที่พึงปรารถนา หรือ Desired Scenario (D) ซึ่งต้องอาศัยการปรับเปลี่ยนยุทธศาสตร์รัฐจากการกำกับดูแลสู่การส่งเสริมเชิงรุกอย่างเป็นระบบนั้นอาจเป็นไปได้ 2 ฉากทัศน์ คือ ฉากทัศน์ Minecraft Scenario ซึ่งเน้นเกมเพื่อการศึกษา เกมอยู่ในฐานะเครื่องมือการพัฒนามากกว่าสื่อบันเทิงหรือฉากทัศน์ Stardew Valley Scenario ซึ่งเกมกลายเป็นยุทธศาสตร์สำคัญด้านเศรษฐกิจสร้างสรรค์และซอฟต์แวร์

เมื่อนำมาประเมินกับสถานการณ์ปัจจุบัน พบว่าอุตสาหกรรมเกมไทยอยู่ในจุด “นโยบายสนับสนุนปานกลาง-ต้นทุนปานกลาง” ซึ่งมีความเป็นไปได้สูงที่จะเคลื่อนสู่ฉากทัศน์ “Dark Soul” หากขาดการสนับสนุนเพิ่มเติม อย่างไรก็ตาม ฉากทัศน์ที่พึงปรารถนา คือ “Minecraft” และ “Stardew Valley” ซึ่งสะท้อนการใช้เกมเป็นทั้งเครื่องมือพัฒนาสังคม การศึกษา และการสร้างซอฟต์แวร์ระดับชาติ ดังนั้น ผลการศึกษาฉากทัศน์ ได้ยืนยันว่า อุตสาหกรรมเกมดิจิทัลมีบทบาทมากกว่าเพียงความบันเทิง แต่คือเครื่องมือสำคัญของการพัฒนาเศรษฐกิจ วัฒนธรรม และสังคมไทย ในศตวรรษที่ 21 ขณะเดียวกัน การสร้างฉากทัศน์อนาคตช่วยให้เห็นโอกาส ความท้าทาย และแนวทางจัดการ เพื่อให้ไทยยกระดับอุตสาหกรรมเกมสู่การเป็น World Class Destination

สรุปและอภิปรายผล

อุตสาหกรรมเกมดิจิทัลในศตวรรษที่ 21 ได้เปลี่ยนแปลงสถานะจากสื่อบันเทิงเพื่อความบันเทิงไปสู่ระบบนิเวศทางเศรษฐกิจและสังคมที่ซับซ้อน ซึ่งสามารถอธิบายได้ผ่านกรอบแนวคิดสำคัญหลายมิติ ประการแรกคือ แนวคิดเศรษฐกิจประสบการณ์ของ Pine and Gilmore (1999) ที่มองว่าผู้บริโภคในยุคปัจจุบันไม่ได้แสวงหาเพียงตัวสินค้าหรือบริการพื้นฐาน แต่ต้องการประสบการณ์และคุณค่าทางวัฒนธรรมที่เชื่อมโยงกับความรู้สึก ซึ่งเกมดิจิทัลทำหน้าที่เป็นพื้นที่ในการสร้างประสบการณ์เหล่านั้น ผ่านการปฏิสัมพันธ์และกลไกการเล่นที่ตอบสนองต่อปัจเจกบุคคล สอดคล้องกับแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของ Howkins (2001) ที่เน้นการสร้างมูลค่าเพิ่มจากความคิดสร้างสรรค์และทรัพย์สินทางปัญญาโดยมองว่าเกมเป็นหนึ่งในอุตสาหกรรมที่ใช้ซอฟต์แวร์และความคิดสร้างสรรค์เป็นแรงขับเคลื่อนหลักในการสร้างรายได้มหาศาลให้กับประเทศ

นอกจากมิติทางเศรษฐกิจแล้ว เกมยังมีบทบาทสำคัญในการสร้างปรากฏการณ์ทางสังคมผ่าน แนวคิดมิติทางวัฒนธรรมในยุคโลกาภิวัตน์ของ Appadurai (1996) ซึ่งอธิบายถึงการสร้างอัตลักษณ์ในโลกดิจิทัลซึ่งในบริบทของเกม พื้นที่เหล่านี้ได้กลายเป็นพื้นที่ทางสังคมรูปแบบใหม่ ที่ผู้เล่นสามารถสร้างตัวตนใหม่ พบปะสังคม และสร้างชุมชนเสมือนที่มีความลึกเทียบกับโลกจริง ซึ่งความสัมพันธ์และอัตลักษณ์เหล่านี้ไม่ได้ยึดติดกับกรอบทางสังคมหรือชาติพันธุ์แบบเดิม แต่เป็นการผสมผสานทางวัฒนธรรมที่ข้ามพรมแดน นอกจากนี้เศรษฐศาสตร์ยังอธิบายว่าอุตสาหกรรมเกมทำหน้าที่เป็นตัวกลางในการเชื่อมโยงผู้ผลิตผู้พัฒนา และผู้บริโภคผ่านระบบนิเวศดิจิทัล ซึ่งก่อให้เกิดผลกระทบเครือข่ายที่ยิ่งมีผู้ใช้งานมาก คุณค่าของแพลตฟอร์มก็จะยิ่งเพิ่มขึ้น

จากผลการวิจัยข้างต้น สามารถอภิปรายประเด็นสำคัญที่เชื่อมโยงกับทฤษฎีและบริบทความมั่นคงได้ คือ อุตสาหกรรมเกมในฐานะเศรษฐกิจประสพการณ์และซอฟต์แวร์แวร์ ผลการศึกษาสอดคล้องกับแนวคิดของ Pine and Gilmore (1999) ที่มองว่าผู้บริโภคแสวงหาประสบการณ์และคุณค่าทางวัฒนธรรมมากกว่าตัวสินค้า โดยเฉพาะในฉากทัศน์ “Stardew Valley” ที่เกมทำหน้าที่เป็น Soft Power ตามแนวคิดของ Nye (2004) โดยส่งออกซอฟต์แวร์ด้านอัตลักษณ์วัฒนธรรมไทย

การที่ไทยมีผู้ผลิตที่ถือครองทรัพย์สินทางปัญญาของไทยเองเพียงประมาณ 680 ล้านบาท จากตลาดรวมกว่าสามหมื่นล้านบาท สะท้อนถึงการขาดแคลนคนเก่ง (Talent) ตามทฤษฎี Creative Class ของ Florida (2002) และถ้าไทยก้าวสู่ฉากทัศน์ “Minecraft” ได้สำเร็จ จะเป็นการสร้างรากฐานความมั่นคงทางดิจิทัลผ่านการพัฒนาบุคลากรที่มีทักษะที่ปรับใช้กับการป้องกันประเทศในโลกไซเบอร์และบรรเทาการสมองไหลของคนเก่งในวงการเกม และการวิจัยยังชี้ให้เห็นว่า หากรัฐเพิกเฉย

ต่ออุตสาหกรรมเกม (Dark Soul Scenario) ไทยจะเผชิญความเสี่ยงด้านการถูกรอบำทางวัฒนธรรมและการขาดดุลการค้าดิจิทัล การมี IP เป็นของตนเองจึงช่วยรักษาอธิปไตยทางดิจิทัลและสร้างภูมิคุ้มกันทางวัฒนธรรมให้แก่เยาวชนในยุคปัจจุบัน

นอกจากนี้ เมื่อพิจารณาในมิติด้านความมั่นคง สามารถวิเคราะห์ผลกระทบได้ ดังนี้

1. การสร้างซอฟต์แวร์แวร์เชิงรุก เกมเป็นสื่อที่เข้าถึงคนรุ่นใหม่ทั่วโลกได้ดีที่สุด สามารถสอดแทรกวัฒนธรรม, ประวัติศาสตร์, ภาษา และค่านิยมของไทยได้อย่างแนบเนียน สร้างภาพลักษณ์ที่ดีและอิทธิพลในเวทีโลกสามารถเจรจาต่อรองผลประโยชน์ของชาติได้
2. การพัฒนาขีดความสามารถด้านเทคโนโลยีและไซเบอร์ การพัฒนาเกมที่มีความซับซ้อนเป็นการฝึกฝนบุคลากรด้าน ความมั่นคงทางไซเบอร์ ปัญญาประดิษฐ์ และวิทยาการข้อมูลซึ่งเป็นทักษะที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้กับการป้องกันประเทศในโลกไซเบอร์ได้
3. การสร้างความสามัคคีและความภาคภูมิใจในชาติ การแข่งขัน E-sport ในนามประเทศ หรือทีมชาติสามารถสร้างกระแสความรักชาติและความภาคภูมิใจได้เช่นเดียวกับกีฬาอื่น ๆ
4. เครื่องมือจำลองสถานการณ์เพื่อความมั่นคง โดยพัฒนาเกมเพื่อใช้ในการฝึกซ้อมยุทธวิธีทางทหาร การรับมือภัยพิบัติหรือวางแผนยุทธศาสตร์ โดยมีต้นทุนต่ำและปลอดภัยกว่าการฝึกจริง

ขณะเดียวกัน ผู้กำหนดนโยบายควรพิจารณาวิเคราะห์ความท้าทายต่อความมั่นคงของชาติ ได้แก่

1. ความเสี่ยงด้านการครอบงำทางวัฒนธรรม หากการพัฒนาชาติทิศทางไทยอาจกลายเป็นเพียงผู้รับจ้างผลิตให้กับบริษัทต่างชาติซึ่งผลิตเกมที่สะท้อนค่านิยมหรือโฆษณาชวนเชื่อของชาตินั้น ๆ โดยไม่รู้ตัว

2. ความเสี่ยงด้านสุขภาพจิตและสังคม ปัญหาการเสพติดเกม, การพนันในเกม หรือการมีพฤติกรรมรุนแรง ยังคงเป็นประเด็นที่สังคมกังวลอาจส่งผลกระทบต่อเสถียรภาพในระยะยาว

3. ช่องทางในการเผยแพร่ข้อมูลเท็จและภัยคุกคามแพลตฟอร์มเกมออนไลน์อาจถูกใช้เป็นเครื่องมือในการเผยแพร่ข่าวปลอมหรือผลเชิงลบหากขาดกลไกการกำกับดูแลที่เหมาะสม

เพื่อพัฒนาอุตสาหกรรมเกมไทยอย่างยั่งยืนตอบโจทย์ฉากทัศน์อนาคตที่พึงปรารถนา ข้อเสนอแนะเชิงนโยบายสำหรับการส่งเสริมอุตสาหกรรมเกมไทยอย่างยั่งยืนในระยะ 5-10 ปีข้างหน้า ควรมุ่งเน้นการเสริมสร้างระบบนิเวศที่เอื้อต่อการพัฒนาอุตสาหกรรมในทุกมิติ ตั้งแต่การศึกษา การสร้างแรงบันดาลใจ ทักษะ อาชีพ และการเติบโตในระดับสากล โดยควรอาศัยเศรษฐกิจดิจิทัลเป็นฐานที่ส่งผลกระทบต่อกิจกรรมทุกมิติของประเทศ ทั้งเศรษฐกิจ สังคม และความมั่นคง การพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลจึงเป็นหัวใจสำคัญในการขับเคลื่อนยุทธศาสตร์ชาติ (พ.ศ. 2561-2580) (2561) ซึ่งมีเป้าหมายหลักคือประเทศไทย มั่นคง มั่งคั่งและยั่งยืนเป็นแกน ทั้งนี้ อุตสาหกรรมเกมดิจิทัลในฐานะที่เป็นส่วนหนึ่งของเศรษฐกิจดิจิทัลที่เติบโตรวดเร็วและมีอิทธิพลสูง (Bogost, 2007) โดยเฉพาะต่อคนรุ่นใหม่ นับว่าเป็นคานาจัดเชิงยุทธศาสตร์ที่สามารถขับเคลื่อนยุทธศาสตร์ชาติได้ในหลายมิติ ได้แก่ การสร้างความสามารถในการแข่งขันเพื่อสร้างรายได้และมูลค่าเพิ่ม โดยให้อุตสาหกรรมเกมสร้างรายได้จากทรัพย์สินทางปัญญาซึ่งสอดคล้องกับโมเดลเศรษฐกิจ รวมทั้งส่งเสริมอุตสาหกรรมเกี่ยวเนื่อง เช่น ฮาร์ดแวร์ ซอฟต์แวร์ บริการดิจิทัล และ E-commerce

การพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์เพื่อสร้างทักษะแห่งอนาคต การพัฒนาจำเป็นต้องใช้ทักษะขั้นสูง เช่น การเขียนโปรแกรมที่จำเป็นในยุคดิจิทัล

และเปลี่ยนผู้บริโภคเป็นผู้สร้างโดยให้เยาวชนหันมาเป็นนักพัฒนาเกม เป็นการเปลี่ยนจากผู้เล่นที่เสียเงินตราออกนอกประเทศ เป็นผู้สร้างที่ดึงเงินเข้าประเทศ อีกทั้งควรมีการปรับสมดุลและพัฒนาระบบการบริหารจัดการภาครัฐโดยกระตุ้นให้เกิดนโยบายที่ทันสมัย เช่น การทบทวนและปรับปรุงกฎหมายที่ล้าหลัง เช่น ด้านลิขสิทธิ์ และการเซ็นเซอร์ สร้างกลไกสนับสนุนกองทุนหรือ Sandbox ที่ให้การเปลี่ยนแปลงโลก

เมื่อมิติเหล่านี้ถูกขับเคลื่อนอย่างเป็นระบบจะนำไปสู่ความมั่นคงของชาติในระดับมหภาค ซึ่งครอบคลุมความมั่นคงทางเศรษฐกิจ ผ่านการมีอุตสาหกรรมมูลค่าสูงที่พึ่งพาตนเองได้ ลดการขาดดุลการค้าด้านดิจิทัล และสร้างงานที่มีรายได้สูง ความมั่นคงทางสังคมและวัฒนธรรมที่มีสื่อที่ทรงพลังในการส่งออกวัฒนธรรมและอัตลักษณ์ไทย สร้างความภาคภูมิใจและภูมิใจร่วมกันทางวัฒนธรรมไม่ให้อูกครอบงำจากวัฒนธรรมต่างชาติ และความมั่นคงของมนุษย์ที่มีประชากรที่มีทักษะสูง สามารถปรับตัวและแข่งขันได้ในเวทีโลก มีทางเลือกในอาชีพที่หลากหลายและมั่นคง

จากการอภิปรายผล สามารถสังเคราะห์แนวปฏิบัติที่ได้จัดลำดับความสำคัญ ดังนี้

ในระยะสั้น (1-3 ปี) ควรมีการจัดตั้ง Sandbox และกองทุนสนับสนุนสตูดิโออิสระเพื่อลดความเสี่ยงจากการเคลื่อนสู่ฉากทัศน์ Dark Soul รวมทั้งปรับปรุงกฎหมายลิขสิทธิ์และการเซ็นเซอร์ให้เอื้อต่อการสร้างสรรค์สิทธิบัตรและทรัพย์สินทางปัญญาของเกมเมอร์ชาวไทย

ส่วนในระยะกลางและระยะยาว (3-10 ปี) นั้น ควรจัดให้มีการบูรณาการเกมเข้ากับยุทธศาสตร์หลักของประเทศ โดยระบุให้เป็นอุตสาหกรรมเป้าหมายของการส่งเสริมการลงทุนและการส่งออกวัฒนธรรมสู่ต่างประเทศ นอกจากนั้น ควรกระตุ้นการพัฒนาเครื่องมือจำลองสถานการณ์ เพื่อใช้ในการฝึกซ้อมยุทธวิธีทางทหาร และการรับมือภัยพิบัติ เพื่อประโยชน์ด้านความมั่นคง โดยมีต้นทุนต่ำและปลอดภัยกว่าการฝึกจริง

การศึกษานี้จึงบรรลุลักษณะการวิจัยที่ได้ตั้งไว้
กล่าวคือ

วัตถุประสงค์แรกเพื่อศึกษาภาคทัศน์ของอุตสาหกรรม
เกมดิจิทัลในประเทศไทย ผลการศึกษาพบว่า อุตสาหกรรม
เกมไทยไม่ได้เป็นแค่สื่อบันเทิงแต่เป็นอุตสาหกรรม
เชิงโครงสร้างที่มีความซับซ้อน จากการวิเคราะห์ผ่านแกน
ความไม่แน่นอนหลัก 2 ด้านคือนโยบายสนับสนุนจากภาครัฐ
และต้นทุนการผลิต สามารถสังเคราะห์ภาคทัศน์อนาคตได้
4 รูปแบบ คือ Minecraft (นโยบายหนุนสูง-ต้นทุนต่ำ)
Dark Soul (นโยบายหนุนต่ำ-ต้นทุนต่ำ) All or Nothings
(นโยบายหนุนต่ำ-ต้นทุนสูง) และ Stardew Valley
(นโยบายหนุนสูง-ต้นทุนสูง) โดยปัจจุบันไทยอยู่ในจุด
นโยบายสนับสนุนปานกลาง-ต้นทุนปานกลาง (P) ซึ่งม
ความเสี่ยงสูงที่จะเคลื่อนสู่ภาคทัศน์ Dark Soul หากขาด
การยกระดับยุทธศาสตร์อย่างเป็นรูปธรรม

วัตถุประสงค์ถัดมาในการพัฒนากรอบอนาคต
(Futures Re-Framing) ของอุตสาหกรรมเกมดิจิทัลไทย
ได้ทำการพัฒนากรอบอนาคตโดยมุ่งเน้นการเปลี่ยน
บทบาทของรัฐจากผู้กำกับดูแลสู่ผู้ส่งเสริมอย่างเป็นระบบ
กรอบนี้เสนอการใช้เกมเป็นเครื่องมือเชิงกลยุทธ์ผ่าน
กลไกหลัก ได้แก่ การสร้างระบบนิเวศเศรษฐกิจสร้างสรรค์
การพัฒนาทุนมนุษย์ที่เน้นทักษะเทคโนโลยีขั้นสูง และ
การใช้เกมเป็นเครื่องมือซอฟต์แวร์เพื่อส่งออก
วัฒนธรรมไทยสู่สากล

แม้ว่าการศึกษานี้จะให้ภาคทัศน์อนาคต
ที่ครอบคลุมมิติเชิงยุทธศาสตร์ แต่ยังมีข้อจำกัดที่ควร
พิจารณา ประการแรกคือ ผู้ให้ข้อมูลหลักในการประชุม
กลุ่มย่อยซึ่งแม้จะเป็นกลุ่มผู้เชี่ยวชาญที่เป็นตัวแทนจาก
ภาคส่วนที่เกี่ยวข้อง แต่ผลการศึกษาเชิงคุณภาพนี้มุ่งเน้น
การสร้างเข้าใจเชิงลึกและภาคทัศน์เชิงเปรียบเทียบ
จึงอาจไม่สามารถนำไปกล่าวอ้างเป็นตัวแทนของทัศนคติ

ของประชากรผู้เล่นเกมหรือผู้ประกอบการในอุตสาหกรรม
เกมไทยทั้งหมดเพื่อการขยายผลในเชิงสถิติ ประการต่อมา
คือ ข้อจำกัดด้านระยะเวลา เนื่องจากอุตสาหกรรมเกมดิจิทัล
มีการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีที่รวดเร็ว เช่น พลวัตของ
ปัญญาประดิษฐ์ (AI) ฉะนั้น ข้อมูลที่ได้ทบทวนและ
เก็บรวบรวมในช่วงปี พ.ศ. 2567-2568 จึงเป็นภาพสะท้อน
ของภาคทัศน์ภายใต้บริบทและระดับเทคโนโลยีในช่วง
ขณะนั้น ๆ ซึ่งอาจมีการเปลี่ยนแปลงได้จากนวัตกรรม
ที่พลิกโฉมหน้าอุตสาหกรรมอย่างรวดเร็ว

ผลการวิจัยสะท้อนว่าอุตสาหกรรมเกมไทยใน
ปัจจุบันได้ก้าวพ้นจากการเป็นสื่อเพื่อความบันเทิงไปสู่การ
เป็นเศรษฐกิจดิจิทัลที่สร้างสรรค์และซอฟต์แวร์ของประเทศ
ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Appadurai (1996)
เกี่ยวกับการสร้างอัตลักษณ์ในโลกดิจิทัลและแนวคิด
Pine and Gilmore (1999) เรื่องเศรษฐกิจประสบการณ์
ที่มองว่าผู้บริโภคไม่ได้ต้องการสินค้าเพียงอย่างเดียว
แต่แสวงหาประสบการณ์และคุณค่าทางวัฒนธรรม
ซึ่งการจะก้าวเข้าสู่ World Class Destination ต้องอาศัย
การบูรณาการนโยบายสาธารณะกับการพัฒนาระบบ
นิเวศเกม ซึ่งสอดคล้องกับข้อค้นพบที่ว่าระดับนโยบายรัฐ
และต้นทุนการผลิต คือ แกนความไม่แน่นอนหลัก
หากภาครัฐยังเพิกเฉยต่ออุตสาหกรรมเกม ไทย
จะเผชิญภาวะสมองไหลและการพึ่งพาเทคโนโลยีจาก
ต่างประเทศยิ่งขึ้น ในทางตรงกันข้าม หากรัฐเลือก
สนับสนุนเชิงโครงสร้างทั้งด้านการศึกษา ทุนสนับสนุน
และโครงสร้างพื้นฐาน เทคโนโลยี ตลอดจนการสร้าง
ความเข้าใจในสังคม อุตสาหกรรมเกมจะยกระดับศักยภาพ
และขีดความสามารถในการแข่งขันของประเทศผ่าน
การเป็นเครื่องมือสำคัญในการเรียนรู้และเป็นกลไก
ซอฟต์แวร์ที่ช่วยเสริมสร้างอำนาจทางวัฒนธรรม
อย่างมีประสิทธิภาพ

เอกสารอ้างอิง

- ยุทธศาสตร์ชาติ (พ.ศ. 2561-2580). (2561, 13 ตุลาคม). ราชกิจจานุเบกษา. เล่ม 135 ตอนที่ 82 ก. https://www.ratchakitcha.soc.go.th/DATA/PDF/2561/A/082/T_0001.PDF
- สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล. (2567, 6 กันยายน). ดีป้า เผยผลสำรวจอุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์ปี 2566 เติบโตต่อเนื่อง คาดปี 2569 มูลค่าแตะ 5 หมื่นล้านบาท. RYT9. <https://www.ryt9.com/en/prg/278165>
- สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์. (2564). รายงานการศึกษาการพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ปี 2564 สาขาซอฟต์แวร์ (เกมและแอนิเมชัน).
- อภิวัฒน์ รัตนวราหะ. (2563). อนาคตศึกษา (พิมพ์ครั้งที่ 2). สำนักงานการวิจัยแห่งชาติ.
- Appadurai, A. (1996). *Modernity at large: Cultural dimensions of globalization*. University of Minnesota Press.
- Bogost, I. (2007). *Persuasive games: The expressive power of videogames*. MIT Press.
- Erad, D. (2018). *Video games as a propaganda tool: Representation of the USA* [Master's thesis, Middle East Technical University]. Middle East Technical University Institutional Repository.
- Florida, R. (2002). *The rise of the creative class*. Basic Books.
- Gee, J.P. (2003). *What video games have to teach us about learning and literacy*. Palgrave Macmillan.
- Hines, A. & Bishop, P. (2007). *Thinking about the future: Guidelines for strategic foresight*. Social technologies.
- Howkins, J. (2001). *The creative economy: How people make money from ideas*. Allen Lane.
- Nye Jr, J. S. (2004). Soft power and American foreign policy. *Political Science Quarterly*, 119(2), 255-270.
- Pine, B. J., & Gilmore, J. H. (1999). *The experience economy: Work is theatre & every business a stage*. Harvard Business Press.
- United Nations Trade and Development. (2008). *The creative economy report 2008: The challenge of assessing the creative economy towards informed policy-making*. United Nations.
- Winkler, J. R. (2005). The means to success in world politics. *International Journal*, 61(1), 268-270.