



ข่าวประชาสัมพันธ์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

114 สุขุมวิท 23 แขวงคลองเตยเหนือ เขตวัฒนา กรุงเทพฯ 10110 โทรศัพท์ 0-2649-5005 ภายใน 5666
โทรศัพท์/โทรสาร 0-2258-0311

ข่าวจากหนังสือพิมพ์คมชัดลึก ฉบับประจำวันที่ 9 เดือนมิถุนายน พ.ศ.2551 หน้า

ศูนย์สารสนเทศและการประชาสัมพันธ์ ได้จัดระบบข่าวสิ่งพิมพ์ สนใจดูที่ได้อีก <http://news.swu.ac.th/newsclips/>

จากนร.ละครสุนักรักใจ โอกาสสร้างได้จากเน็ตและเกม



"ผมมีวันนี้ได้เพราะเกมและอินเทอร์เน็ต ผมใช้ชื่อนักเรียนละคร เข้าเว็บพันทิปกลุ่มแรก ทำให้รู้จักผู้รู้คอมพิวเตอร์ผู้กำกับองค์บากและดัมยังก์ง์ ปรัชญา ปิ่นแก้ว ปรมะศรี มินศิริ สนุกดอทคอม กระทั่งได้รู้จัก



จอห์น รัตนเวโรจน์ ถูกชวนไปเป็นพิธีกรรายการไอทีวี ที่นำเสนอความเข้าใจสนุกสนานไม่เป็นวิชาการ ตั้งแต่เป็นนิสิตปี 1 จนได้ร่วมหุ้นเสนอโครงการ"ไอทีวี ไซเบอร์ เรดิโอ" รายการวิทยุสดและถ่ายทอดทางอินเทอร์เน็ตให้เอ็ด เวนเจอร์ ใช้ความรู้การเขียนโครงการจาก อ.อำนาจ เย็นสบาย ได้เงินมา 5 ล้านบาททำอยู่ได้ 7 เดือนเอ็ด เวนเจอร์ก็ถอนตัวไป เพราะคนฟังมีจำนวนจำกัด ต่อมาตั้งบริษัทรับงานอีเวนท์ในสไตล์ของผมเอง" หนุ่ยเล่า

ไม่เชื่อก็คงต้องเชื่อว่า"นักเรียนละคร" คณะศิลปศาสตร์เอกการแสดงและกำกับการแสดง มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ (มศว) ประสานมิตร "หนุ่ย" พงศ์สุข หิรัญพฤกษ์ ทายาทดร.สัจจิต หิรัญพฤกษ์ นิสิต

คนแรกๆที่ต่ออินเทอร์เน็ตได้ เป็นมาเพียงพันทิปคุณกบิก จะใช้ความชอบเกม ที่เล่นตั้งแต่อายุ 9 ขวบ ผสมผสานกับไอที คอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ต และความเป็น นักเรียนละคร พลิกชีวิตเป็นเก๋แก่ได้

แว่นักแสดงของหนูเริ่มตั้งแต่ครั้งที่เดินโชว์เพลงที่ซันเดอร์ (ทัช ณ ตะกั่วทุ่ง) กับเพื่อนๆสมัยเรียน ม.ต้น ที่ ร.ร.ศรีวิกรม์จากนั้นไปเรียนมัธยมปลายที่ ร.ร.นวมินทราชินูทิศ เตรียมอุดมศึกษาน้อมเกล้า จนแน่ใจในความชอบของตัวเอง จึงเลือกเรียนศิลปศาสตร์ เอกการแสดงและกำกับการแสดง หนูใช้ทักษะศิลปะการแสดง ความสัมพันธ์ระหว่างเพื่อนๆ ที่เรียนมาด้วยกับ บวกกับความป็นสาวกพันทิป องค์ความรู้ที่ได้จากการเล่น อินเทอร์เน็ต คอมพิวเตอร์ ชอบเล่นเกมผสมผสานกันอย่างลงตัว เมื่อเป็นพิธีกร จัดงานอีเวนท์ รวมทั้งรับจัดงาน ออกแอกในเซอร์ให้ลูกค้า

"น้องเจ๋ง ทำได้ไง เมื่อกี้ใช้การจัดอีเวนท์เธอ ขอนามบัตรหน่อย พี่มึงงาน จะขอใช้บริการ" คือคำพูดที่ได้ยินจนชินหลังจากลงจากเวที ปีนี้ "หนู กรรมการผู้จัดการบริษัทโชว์ไรซ์จำกัด เล่า ซึ่งปีนี้เขาอายุ 30 ปีเต็ม เป็นเก๋แก่เต็มตัว เคยทำเงินได้มากที่สุดถึงปีละ 56 ล้านบาทเลยทีเดียว ที่ทำได้เพราะงานอีเวนท์ของเขาจะใช้เทคโนโลยีภาพยนตร์แอนิเมชัน 3 มิติสั้นๆซอฟต์แวร์เกม และการพูดที่เรียนมาจาก อ.พัทธยาจิตต์เมตตา มาเป็นจุดขายเช่น ซอฟต์แวร์เกม ทศกัณฐ์ ที่ให้ผู้ชมทายภาพหน้าคนดังสลับกับรุ่นมือถือของโมโตโรล่า เป็นต้น

หลังจากทำงานออกแอกในเซอร์ตามฤดูกาลได้ 2 ปีจึงเปิด ดุติสก์ ทำพีเจเออร์แอนิเมชันพิเศษเพิ่มเติมในภาพยนตร์ดีวีดีของสหมงคลฟิล์มกระทั่งได้ร่วมทุนกับบริษัท สหมงคลฟิล์ม อินเตอร์เนชั่นแนล ทำเกมพีซีทำเกมพีซี โทนี่ จา ต้ม ย่า กุ้ง : เดอะเกม แต่ล้มไม่เป็นท่าเพราะว่าคนไทยชอบของปลอมและถูก ปี 2550 หนูร่วมกับพันธมิตร จัดแข่งวินนิ่งในงานไทยแลนด์เกมโชว์"7 ดาราทำดวล"ได้รับความสนใจมากมาย

ล่าสุดเป็นพิธีกรรายการแบไต๋ไฮเทค เป็นรายการสด ออกอากาศทางเนชั่น แชนแนล หรือไอทีวี1 ทุกวันอาทิตย์ เวลา 22.30-24.00 น. และร่วมกับนิตยสารคอมพิวเตอร์นิวยอร์กและซิลเวอร์ คอยน์ ผู้ได้รับลิขสิทธิ์เกมจากโคนามิ จัดแข่งขัน วินนิ่งอีเลฟเว่น ไทยแลนด์ แชมเปียนชิพ 2008 เพื่อพัฒนาให้เป็นกีฬาอีสปอร์ต ตามความฝัน เพราะในหลายประเทศมีการพัฒนาไปเป็นอาชีพ มีการแข่งขันระดับโลกหลายรายการ ในประเทศไทยก็อาจจะทำได้

หนูบอกว่าเกมอยู่ในสังคมไทยมา 21 ปีแล้วไม่เข็ลลองไปดูประวัติหัวหน้างานในบริษัทต่างๆ จะพบว่าเขาเหล่านั้นวัยเด็กมักจะชอบเล่นเกม และนาที่นี้ห้ามเด็กเล่นเกมยากยิ่งกว่าเข็นครกขึ้นภูเขาเพราะมันเป็น กระแสโลก ดังนั้นจะต้องให้ความรู้แก่พ่อแม่ให้พูดภาษาเดียวกับลูก และรู้เท่าทันเกม หากมีองค์ประกอบในการเรียนรู้ที่ดี เกมจะเป็นประโยชน์ในการพัฒนาศักยภาพเด็กๆ เยาวชนได้

วิธีการคือบริษัทที่ทำธุรกิจกับ "เกม" จะต้องเข้าไปให้ความรู้สถานศึกษา จัดทำหลักสูตรเกมในสถาบันการศึกษา ขั้นนำที่มมีความพร้อมในการเปิดหลักสูตรนี้ ขณะนี้ได้ตกลงทำความร่วมมือกับมหาวิทยาลัยศรีปทุมเรียบร้อยแล้ว รวมทั้งเข้าไปสอนการเล่นเกมอย่างไรถึงจะมีประโยชน์ให้แก่โรงเรียนที่มีความพร้อม เพื่อพัฒนาเด็กและเยาวชนที่รักการเล่นเกมที่สามารถนำความรู้ความเชี่ยวชาญจากการเล่น มาเป็น "อาชีพ"

หนูยกตัวอย่างว่าในประเทศเกาหลี รัฐบาลให้การสนับสนุนผู้ผลิตเกมเป็นธุรกิจส่งออก พอๆกับพ่อแม่ ลูกในญี่ปุ่นอาบน้ำด้วยกัน กฎหมายเข้มงวด แม้ว่าทั้ง 2 ประเทศเป็นผู้ผลิตเกมส่งขายต่างประเทศ เยาวชนในประเทศของเขาก็เล่น แต่เขามีการสอนข้อดี ข้อเสีย ไปพร้อมกับการเปิดโอกาสให้เด็กๆ ได้เรียนรู้ แต่ในประเทศไทยมีแต่ข้อห้าม เด็กๆ จึงต้องแอบเล่นที่บ้าน แอบไปร้านเกม หากมีข้อดกลงที่ชัดเจน และปฏิบัติตามอย่างเคร่งครัด ทั้งภายในบ้านและร้านเกม เชื่อว่าจะช่วยให้เด็กไทยได้เล่นเกมอย่างถูกวิธี ปัญหาเด็กติดเกมในประเทศไทยจะลดน้อยลง

หนูได้เสนอแนวทางให้เด็กไทยเล่นเกมเป็นเวลาต่อให้ครอบครัวเข้มงวด มีวินัยในการเล่น พ่อ แม่ต้องพูดภาษาเดียวกับลูกและมีกฎในการเล่น และร้านเกมต้องคิดค่าบริการเล่นเกมชั่วโมงละ 50 บาททุกร้าน เด็กส่วนใหญ่ได้ค่าขนมวันละ 100-200 บาท จะเล่นได้เพียง 1-2 ชั่วโมงเท่านั้น จะช่วยให้เด็กเล่นเกมได้น้อยลงโดยอัตโนมัติ แทนที่จะกำหนดเวลาให้เล่น แต่เก็บเพียงชั่วโมงละ 10 บาท เด็กจะมีเงินเล่นเกมได้หลายชั่วโมง

ขณะเดียวกันกระทรวงวัฒนธรรม กระทรวงศึกษาธิการ กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ไอซีที) และหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ต้องมองเกมในหลากหลายมิติมากขึ้น เพื่อหาจุดลงตัวระหว่างกรมมองเกมเป็นผู้ร้าย กับการพลิกอีกด้านของเกมมาพัฒนาเด็กและเยาวชนให้ก้าวไปกับการเปลี่ยนแปลงของยุคสมัย เพราะความสามารถของเด็กไทยมีไม่น้อยกว่าชาติอื่น อย่าลืมนะว่าในต่างประเทศคนที่เล่นเกมเก่งๆ สร้างรายได้จากการแข่งขัน บางคนเป็นดารา หาเงินได้ปีละหลายล้านบาทเลยทีเดียว

0 หทัยรัตน์ ดีประเสริฐ 0

