

การเรียนรู้ด้านการพัฒนาเกมจากการพัฒนา เกมภายใต้เวลาที่จำกัดในกิจกรรม Global Game Jam

พูนลาภ ตั้งอาสนะวิทย์

วิทยาลัยเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร
มหาวิทยาลัยรังสิต

นพ ธรรมวานิช

คณะดิจิทัลมีเดียและศิลปภาพยนตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ

บทคัดย่อ Global Game Jam เป็นรูปแบบกิจกรรมที่เป็นเอกลักษณ์ และสร้างโอกาสให้กับนักพัฒนาเกม ในการพัฒนาเกมภายใต้รูปแบบที่มีข้อจำกัดทางด้านเวลา คือ 48 ชั่วโมง และข้อจำกัดทางด้านความคิดตั้งต้น คือจากโจทย์หัวข้อ (Theme) ที่กำหนด โดยคณะผู้วิจัยได้สำรวจจากแบบสอบถามและการสัมภาษณ์นักพัฒนาเกมที่เข้าร่วมงาน (Jammer) เกี่ยวกับวิธีการทำงานและประโยชน์ที่ได้รับ ได้ผลข้อสรุปว่า (a) การพัฒนาเกมภายใต้โจทย์และระยะเวลาที่จำกัดมีผลต่อกระบวนการพัฒนาเกมในด้านสำคัญ 3 ด้านคือ 1) การระดมความคิดและการตกลึกความคิด 2) การแบ่งหน้าที่และการทำงานเป็นทีม 3) การแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า (b) ผู้เข้าร่วมงานส่วนใหญ่เห็นว่าการเข้าร่วมกิจกรรมนี้มีประโยชน์ โดยที่นักพัฒนาเกมจะแบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มนักพัฒนาเกมหน้าใหม่จะเห็นประโยชน์ในการที่พวกเขาได้เห็นกระบวนการทำงานพัฒนาเกมทั้งกระบวนการตั้งแต่ต้นจนจบ ในขณะที่กลุ่มนักพัฒนาเกมที่มีประสบการณ์ จะได้รับประโยชน์ในการพัฒนาความคิดและโอกาสในการทดลองสิ่งใหม่ โดยนักพัฒนาส่วนใหญ่เห็นว่าการเข้าร่วมกิจกรรม Global Game Jam เป็นประสบการณ์ที่ดี และเป็นกิจกรรมที่เหมาะสมในการเรียนรู้การพัฒนาเกมได้อย่างรวดเร็ว

คำสำคัญ: เกม, เกมแจม, การพัฒนาเกม

การเรียนรู้ด้านการพัฒนาเกมจากการพัฒนาเกมภายใต้เวลาที่จำกัดในกิจกรรม

Global Game Jam

พูนลาภ ตั่งอาสาชนะวิทย์ และ นพ ธรรมวานิช

Results of Learning from Game Development under Time Limitation in Global Game Jam Event

Poonlap Tangasanawit

*College of Information and Communication Technology,
Rangsit University, Thailand*

Nop Dharmavanich

*School of Digital Media and Cinematic Arts, Bangkok
University, Thailand*

***Abstract** Global Game Jam is the world's largest game jam event. It is unique and it give opportunities to game developers. It is challenging developers to make a new game under time limitation into 48 hours also with game's theme limitation. According to research from survey and interview with the Jammer about work methodology and benefit conclude to (a) Game development under theme and time limitation affect to game development methodology in 3 ways, 1) Idea Brainstorming 2) Job Description and Teamwork 3) Facing Problem (b) Most of the Jammer agree with the major learning benefit from this event which can divide in two groups. First is the new developers who learn from seeing all process from start the project until the end. Meanwhile experience developers learn from opportunity to try new things and new techniques. At the end, all jammers agree that join with Global Game Jam event bring the good experience and this event is the best event to learning game development quickly.*

Keywords: *Game, Global Game Jam, Game Development*

บทนำ

เกมจัดเป็นหนึ่งในสื่อที่มีอิทธิพลสูงและเป็นที่ยอมรับไปทั่วโลก จากข้อมูลของ Entertainment Software Association (ESA) ในปี 2016 อุตสาหกรรมเกมมียอดขายในประเทศสหรัฐอเมริกาสูงถึง 30,400 ล้านดอลลาร์¹ และมีชาวสหรัฐอเมริกาเล่นเกมมากถึง 59% ของประชากร ในส่วนของประเทศไทยจากการสำรวจของสำนักงานส่งเสริมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์แห่งชาติ (SIPA) พบว่าตลาดเกมในประเทศไทยมีมูลค่าสูงถึง 8,894 ล้านบาท² ด้วยเหตุนี้ปัจจุบันจึงมีบริษัทผู้ผลิตและนักพัฒนาเกมเกิดขึ้นใหม่มากมายในประเทศไทย รวมถึงการที่สถาบันการศึกษาได้เริ่มให้ความสนใจในการเปิดการเรียนการสอนทางด้านการผลิตเกมมากขึ้นอีกด้วย อย่างไรก็ตามการที่จะสร้างเกมให้ประสบความสำเร็จได้นั้น นักพัฒนาเกมมีความจำเป็นต้องมีความรู้และประสบการณ์ในการสร้างเกมสูง เพื่อที่จะสามารถสร้างเกมให้ถูกใจแก่ผู้บริโภคได้ ซึ่งในประเทศไทยนักพัฒนาเกมส่วนใหญ่ยังขาดประสบการณ์ทางด้านนี้ เมื่อเทียบกับนักพัฒนาเกมในต่างประเทศ

Global Game Jam เป็นกิจกรรมที่จัดขึ้นโดยบริษัท The Global Game Jam, Inc. ประเทศสหรัฐอเมริกา โดยเป็นการเชิญชวนนักพัฒนาเกมจากทั่วโลกมาร่วมกันพัฒนาเกม (Jam) ให้แล้วเสร็จภายในระยะเวลา 48 ชั่วโมง โดยมีการกำหนด โจทย์หัวข้อหลัก (Theme) ซึ่งจะถูกประกาศให้ทราบเมื่อกิจกรรมเริ่มต้นเท่านั้น กิจกรรม Global Game Jam ไม่ใช่กิจกรรมการแข่งขัน มีวัตถุประสงค์เพื่อร่วมกันสร้างเกมและแบ่งปันให้กับกลุ่มสังคมนักพัฒนาเกมด้วยกัน กิจกรรม Global Game Jam นี้เป็นต้นแบบของกิจกรรม Game Jam ทั่วโลก และถือว่าเป็นกิจกรรม Game Jam ที่มีผู้เข้าร่วมสูงที่สุดในโลก ในประเทศไทยได้มีการเข้าร่วมเป็นศูนย์ในการจัดกิจกรรม Global Game Jam (Jam Site) เป็นครั้งแรกในปี พ.ศ. 2553 โดยวิทยาลัยเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร มหาวิทยาลัยรังสิต และจัดกิจกรรมนี้ต่อเนื่องเป็นประจำทุกปี คณะผู้วิจัยได้เห็นถึงความสำคัญและความเป็นเอกลักษณ์ของกิจกรรมนี้ ซึ่งมี

¹ Entertainment Software Association, U.S. Video Game Industry Generates \$30.4 Billion in Revenue for 2016. [Online]

² สำนักงานส่งเสริมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์แห่งชาติ (องค์การมหาชน), แลกผลสำรวจมูลค่าอุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์ ประจำปี 2558. [ออนไลน์].

การเรียนรู้ด้านการพัฒนาเกมจากการพัฒนาเกมภายใต้เวลาที่จำกัดในกิจกรรม

Global Game Jam

พูนลาภ ตั้งอาสนะวิทย์ และ นพ ธรรมวานิช

ความแตกต่างกับรูปแบบโจทย์ในการพัฒนาเกมทั่วไป ในด้านข้อจำกัดของเวลา และ โจทย์หัวข้อหลักของงาน (Theme) ซึ่งน่าจะส่งผลกระทบต่อกระบวนการพัฒนาเกมของนักพัฒนาเกม และเห็นว่ากระบวนการที่เกิดขึ้นในกิจกรรมนี้จะสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนทางด้านเกมได้

Tracy Fullerton (2008) ได้ให้กระบวนการพัฒนาเกมประกอบด้วยขั้นตอนต่าง ๆ ดังนี้

1. การพัฒนาแนวความคิดหลักและเป้าหมายของเกม (Conceptualization) เป็นกระบวนการแรก ในการสร้างเกม เป็นกระบวนการในด้านความคิด ซึ่งบางครั้งเป็นการยากที่จะระบุวิธีการในการได้มาของแนวความคิดนั้น ๆ สำหรับการสร้างเกมได้อย่างชัดเจน การได้มาซึ่งความคิดตั้งต้นนั้นส่วนใหญ่มักเป็นเรื่องของปัจเจกบุคคล อันเกิดจากความสนใจส่วนตัว (Tracy Fullerton, 2008: 148) อย่างไรก็ตามเทคนิคของ การคิดสร้างสรรค์ทั่วไป เช่น การระดมสมอง (Brainstorming) แผนผังความคิด (Mind Map) การสร้างรายการ (List Creation) การวิจัย (Research) การเขียนการ์ดความคิด (Idea Card) เป็นสิ่งที่ช่วยให้กระบวนการคิดเป็นไปอย่างเป็นระบบมากขึ้น เมื่อได้แนวความคิดตั้งต้นแล้วจะต้องมีการคัดเลือกความคิดที่มีความเป็นไปได้ในการผลิต การตลาด ความสวยงาม และด้านธุรกิจ (Tracy Fullerton, 2008: 159-160) รวมถึงต้องมีการสร้างเป้าหมายของเกมที่ชัดเจน โดยเป้าหมายของเกมควรมุ่งเน้นในเรื่องการรับรู้ต่อเกมนั้นในมุมมองของตัวผู้เล่น (Chris Crawford, 1982: 45) ซึ่งการคัดเลือกความคิดเบื้องต้นเพื่อตกผลึกจนกลายเป็นเกมนั้นมีคำถามพื้นฐานของการสร้างเกมจำนวนมากที่จะต้องตอบให้ได้ในขั้นตอนนี้ เช่น

- หัวข้อความขัดแย้ง (Conflict) ของตัวเกม
- กฎและขั้นตอนการปฏิบัติของเกม
- สิ่งที่คุณเล่นต้องทำคืออะไรและเมื่อไร
- อะไรคือเป้าหมายของผู้เล่น และอะไรคือสิ่งที่คุณเล่นต้องทำในการที่จะชนะ
- จำนวนผู้เล่นที่สามารถเล่นเกมได้
- เกมนี้ใช้เวลาานแค่ไหนในการเล่นจนจบ

- ชื่อของเกมคืออะไร
- ใครคือกลุ่มเป้าหมายหลักของเกม
- เกมนี้สามารถเล่นบนแพลตฟอร์มอะไรได้บ้าง

คำถามเหล่านี้ไม่ได้เป็นคำถามตายตัวและยังมีคำถามมากเท่าไร รูปแบบเกมก็จะมีคำตอบที่ชัดเจนมากยิ่งขึ้น (Tracy Fullerton, 2008: 163)

2. ขั้นตอนการออกแบบ ซึ่งในขั้นตอนนี้สามารถแบ่งย่อยออกไปได้อีกเป็นส่วนๆ ของ โครงสร้างของตัวเกม (Game Structure) โครงสร้างของการปฏิสัมพันธ์กับผู้เล่น ฉาก ตัวละคร และ อินเทอร์เน็ตต่าง ๆ ของเกม (I/O Structure) โครงสร้างด้านโปรแกรม (Program Structure) และสุดท้ายคือ ส่วนของการประเมินการออกแบบ (Evaluation of Design)

3. การสร้างแบบจำลองของเกม (Prototype)
4. การทดสอบและการสร้างสมดุลเกม (Game Balancing)
5. การปล่อยเกมออกสู่ผู้เล่น

ดังนั้นคณะผู้วิจัยจึงมีความสนใจในการวิจัยกระบวนการพัฒนาเกม ภายใต้เวลาและโจทย์ที่จำกัด ในกิจกรรม Global Game Jam และนำกระบวนการนั้นมาประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอน เพื่อเสริมสร้างทักษะในการพัฒนาเกมให้กับนักศึกษา โดยมีจุดมุ่งหมายที่จะสร้างนักพัฒนาเกมรุ่นใหม่ ให้ตรงกับความต้องการของอุตสาหกรรมมากยิ่งขึ้น

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษากระบวนการพัฒนาเกมภายใต้โจทย์และระยะเวลาที่จำกัด ในกิจกรรม Global Game Jam
2. เพื่อศึกษาผลการเรียนรู้ที่นักพัฒนาเกมได้รับจากการเข้าร่วมกิจกรรม Global Game Jam

วิธีดำเนินงานวิจัย

1. ศึกษาค้นคว้ากระบวนการพัฒนาเกมและรูปแบบการพัฒนาเกมในเวลาที่จำกัด

การเรียนรู้ด้านการพัฒนาเกมจากการพัฒนาเกมภายใต้เวลาที่จำกัดในกิจกรรม

Global Game Jam

พูนลาภ ตั้งอาสนะวิทย์ และ นพ ธรรมวานิช

2. สร้างเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล สำหรับผู้เข้าร่วมกิจกรรม Global Game Jam โดยเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเป็นแบบสอบถามและการสัมภาษณ์ แบ่งออกเป็น 2 หัวข้อ คือ

- การพัฒนาเกมภายใต้โจทย์และระยะเวลาที่จำกัด
- ผลการเรียนรู้ที่ได้รับจากการเข้าร่วมงาน Global Game Jam

3. เก็บรวบรวมข้อมูล

4. การวิเคราะห์ข้อมูลแบบสอบถาม

5. สรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูล อภิปรายผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ

ผลการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ทำขึ้นระหว่างงานกิจกรรม Global Game Jam ประจำปี 2014 - 2017 ต่อเนื่องกัน 4 ครั้ง (ตารางที่ 1) ณ วิทยาลัยเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร มหาวิทยาลัยรังสิต โดยมีนักพัฒนาเกมเข้าร่วมทั้งสิ้น 562 คน แบ่งออกเป็น นักศึกษาระดับมหาวิทยาลัย จำนวน 370 คน คิดเป็นร้อยละ 65.84 นักพัฒนาเกมอาชีพ จำนวน 182 คน คิดเป็นร้อยละ 32.38 และนักเรียนระดับมัธยมศึกษา จำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 1.78

ตารางที่ 1. จำนวนนักพัฒนาเกมที่เข้าร่วมในกิจกรรม Global Game Jam ปี 2014 - 2017

	2014	2015	2016	2017	รวม
จำนวนนักพัฒนาที่เข้าร่วม	158	120	135	149	562 (100%)
- นักพัฒนาเกมอาชีพ	51	43	54	34	182 (32.38%)
- นักศึกษาระดับมหาวิทยาลัย	102	75	78	115	370 (65.84%)
- นักเรียนระดับมัธยมศึกษา	5	2	3	0	10 (1.78%)
จำนวนทีม	27	30	30	29	116

คณะผู้วิจัยได้รวบรวมข้อมูลความคิดเห็นจากแบบสอบถามที่ให้นักพัฒนาทุกคนทำหลังเข้าร่วมกิจกรรม Global Game Jam ซึ่งแบบสอบถามมีลักษณะของการให้คะแนนจาก 1 คือ น้อยที่สุด ถึง 5 คือ มากที่สุด และจาก

การสัมภาษณ์ในลักษณะกลุ่มจำนวนร้อยละ 50 ของนักพัฒนาผู้เข้าร่วมกิจกรรม โดยแบ่งการวิจัยออกเป็น 2 หัวข้อ คือการพัฒนาเกมภายใต้โจทย์และระยะเวลาที่จำกัด และผลการเรียนรู้ที่ได้รับจากการเข้าร่วมงาน Global Game Jam โดยมีผลดังนี้

1. การพัฒนาเกมภายใต้โจทย์และระยะเวลาที่จำกัด

จากข้อมูลรวมเฉลี่ยในกิจกรรมทั้ง 4 ครั้ง (ตารางที่ 2) นักพัฒนาเกมมีความเห็นว่าลักษณะโจทย์ หรือ Theme ที่กำหนดมีผลต่อการทำงานมาก (4.33) โดยที่มีความเข้าใจในโจทย์ในระดับมาก (4.10) นักพัฒนาเกมเห็นว่าการทำงานภายใต้โจทย์ที่จำกัดในครั้งนี้จะเป็นประโยชน์ต่อพวกเขามาก (4.30) นักพัฒนาเกมเห็นว่าเวลาที่จำกัดนั้นทำให้วิธีการทำงานของพวกเขาแตกต่างไปมาก (4.25) โดยแบ่งเป็น ผลต่อการแบ่งหน้าที่ในการทำงาน (3.81) ผลต่อการทำงานเป็นทีม (4.17) และผลต่อการเลือกวิธีการทำงาน (4.10) โดยนักพัฒนาเกมผู้เข้าร่วมเห็นว่าการได้ทำงานในภาวะเวลาจำกัดจะเป็นประโยชน์ต่อพวกเขาต่อไปในอนาคต (4.50)

ตารางที่ 2. ผลวิจัยแบบสอบถามในหัวข้อ การพัฒนาเกมภายใต้โจทย์และระยะเวลาที่จำกัด

	2014	2015	2016	2017	เฉลี่ย
โจทย์ (Theme)	“We don't see things as they are, we see them as we are.”	“What do we do Now?”	“Ritual”	“Wave”	
ความเข้าใจในโจทย์ (Theme)	3.77	3.91	4.30	4.45	4.10
โจทย์ (Theme) ในการแข่งขันมีผลต่อการพัฒนาเกมภายใต้ข้อจำกัดด้านเวลา	4.33	4.40	4.31	4.54	4.40
การพัฒนาเกมภายใต้โจทย์ที่จำกัดจะเป็นประโยชน์	4.26	4.20	4.35	4.42	4.30

การเรียนรู้ด้านการพัฒนาเกมจากการพัฒนาเกมภายใต้เวลาที่จำกัดในกิจกรรม
Global Game Jam
พูนลาภ ตั้งอาสนะวิทย์ และ นพ ธรรมวานิช

	2014	2015	2016	2017	เฉลี่ย
การพัฒนาเกมภายใต้เวลาที่จำกัด ทำให้วิธีการทำงานแตกต่างจากเดิม					
- มีผลต่อการแบ่งหน้าที่ในการทำงาน	3.82	3.88	3.75	3.79	3.81
- มีผลต่อการทำงานเป็นทีม	4.13	4.15	4.21	4.20	4.17
- มีผลต่อการเลือกวิธีการทำงาน	4.05	4.01	4.12	4.25	4.10
การพัฒนาเกมภายใต้เวลาที่จำกัด จะเป็นประโยชน์ต่อการทำงานในอนาคต	4.49	4.53	4.47	4.51	4.50

2. การพัฒนาเกมภายใต้โจทย์และระยะเวลาที่จำกัด

จากข้อมูลผลการวิจัยทั้ง 4 ครั้ง (ตารางที่ 3) นักพัฒนาเกมผู้เข้าร่วมงานส่วนใหญ่เห็นว่า ตนเองได้เรียนรู้ค่อนข้างมากจากการเข้าร่วมกิจกรรมโดยแบ่งเป็น การเรียนรู้ด้านการออกแบบเกม (4.16) การทำงานเป็นทีม (4.17) การเรียนรู้กระบวนการทำงานใหม่ ๆ (4.00) การเรียนรู้จากผู้อื่น (3.94) และการเรียนรู้การทำงานภายใต้ข้อจำกัด (4.36)

ตารางที่ 3. ผลวิจัยแบบสอบถามในหัวข้อ ผลการเรียนรู้ที่ได้รับจากการเข้าร่วมงาน Global Game Jam

	2014	2015	2016	2017	เฉลี่ย
ผลการเรียนรู้ด้านการออกแบบเกม	4.03	4.05	4.23	4.32	4.16
ผลการเรียนรู้ด้านการทำงานเป็นทีม	4.28	4.12	4.25	4.03	4.17
ผลการเรียนรู้กระบวนการทำงานใหม่ ๆ	3.92	3.98	4.05	4.04	4.00
ผลการเรียนรู้จากผู้อื่น	3.87	3.95	3.89	4.06	3.94
ผลการเรียนรู้การทำงานภายใต้ข้อจำกัด	4.56	4.23	4.26	4.38	4.36

สรุปและอภิปรายผลการวิจัย

1. การพัฒนาเกมภายใต้โจทย์และระยะเวลาที่จำกัด

จากผลวิจัยนักพัฒนาเกมมีความเห็นว่าลักษณะโจทย์ หรือ Theme ที่กำหนดมีผลต่อการทำงานมาก โดยโจทย์ที่เป็นลักษณะประโยคที่มีความยาว จะต้องการเวลาทำความเข้าใจและการตีความมาก ดังจะเห็นได้จากโจทย์ในปี 2014 คือ “We don't see things as they are, we see them as we are.” โดยนักพัฒนาเกมผู้เข้าร่วมมีความเข้าใจโจทย์ในระดับปานกลาง (3.77) และในปี 2015 คือ “What do we do Now?” มีความเข้าใจโจทย์ในระดับปานกลาง (3.91) จากนั้นในปีถัดมา 2016 – 2017 คือ “Ritual” และ “Wave” ตามลำดับ มีการปรับลักษณะโจทย์เป็นคำสำคัญ (Keyword) ทำให้นักพัฒนาเกมมีความเข้าใจโจทย์มากขึ้นในระดับมาก (4.30) และ (4.45) ตามลำดับ จึงสรุปได้ว่าโจทย์ในการแข่งขันมีผลอย่างมากต่อการพัฒนาเกม ภายใต้ข้อจำกัดด้านเวลา (4.40) รวมถึงนักพัฒนาเกมเห็นว่าการพัฒนาเกมภายใต้โจทย์ที่จำกัดจะเป็นประโยชน์อย่างมาก (4.30) และการพัฒนาเกมภายใต้เวลาที่จำกัด มีผลให้วิธีการทำงานแตกต่างจากเดิมมาก (4.25) โดยมีผลต่อการแบ่งหน้าที่ในการทำงานปานกลาง (3.81) แต่จะมีผลต่อการทำงานเป็นทีม (4.17) และการเลือกวิธีการทำงานมากกว่า (4.10) สุดท้ายนักพัฒนาเกมเห็นว่าการพัฒนาเกมภายใต้เวลาที่จำกัด จะเป็นประโยชน์ต่อการทำงานในอนาคตมาก (4.50)

ในส่วนของผลจากการสัมภาษณ์นักพัฒนาเกมได้ยืนยันตรงกันว่าโจทย์และระยะเวลาที่จำกัดมีผลต่อการทำงานของพวกเขาในรายละเอียดด้านต่าง ๆ ดังนี้

- 1.1 กระบวนการสร้างแนวความคิด หลายกลุ่มใช้วิธีการระดมสมอง โดยการใช้การทำรายการ (Listing) เป็นเครื่องมือในการพัฒนาความคิด โดยพยายามสร้างรายการความคิดจำนวนมากแล้วตัดรายการความคิดออก จนได้แนวความคิดที่ทุกคนเห็นตรงกัน โดยส่วนมากจะให้เวลาในการพัฒนาแนวความคิด ประมาณ 3 ชั่วโมง
- 1.2 หลายกลุ่มลดขั้นตอนในการวิจัยลงและใช้ลักษณะของแนวเกมที่ตนถนัด หรือมีความเข้าใจอยู่แล้วในการทำ แต่ก็ยังมีบางกลุ่มที่ตัดสินใจใช้เวลาในการพัฒนาแนวทางการเล่นเกมใหม่

การเรียนรู้ด้านการพัฒนาเกมจากการพัฒนาเกมภายใต้เวลาที่จำกัดในกิจกรรม

Global Game Jam

พูนลาภ ตั่งอาสนะวิทย์ และ นพ ธรรมวานิช

- 1.3 นักพัฒนาส่วนใหญ่จะมีความกดดันเฉพาะอยู่แล้ว จึงไม่ค่อยมีปัญหาด้านการแบ่งงานภายในกลุ่ม แต่จะมีปัญหาในเรื่องวิธีการทำงานและการจัดตารางเวลาทำงาน (Scheduling) มากกว่า
- 1.4 ผู้เข้าร่วมส่วนใหญ่เห็นตรงกันว่าการทำงานภายใต้ข้อจำกัด ทำให้พวกเขามุ่งมั่นให้ความสำคัญกับสิ่งที่ต้องการได้ชัดเจนมากขึ้น อีกทั้งเห็นถึงข้อผิดพลาดต่าง ๆ ได้ชัดเจน

2. ผลการเรียนรู้ที่ได้รับจากการเข้าร่วมงาน Global Game Jam

จากผลวิจัยนักพัฒนาเกมมีความเห็นไปในทิศทางเดียวกัน คือ ได้ผลการเรียนรู้ค่อนข้างมากในหลายด้านจากการเข้าร่วมกิจกรรม โดยแบ่งเป็น ผลการเรียนรู้ด้านการออกแบบเกม (4.16) การทำงานเป็นทีม (4.17) การเรียนรู้กระบวนการทำงานใหม่ๆ (4.00) การเรียนรู้จากผู้อื่น (3.94) และผลการเรียนรู้การทำงานภายใต้ข้อจำกัด (4.36)

ซึ่งจากการสัมภาษณ์นักพัฒนาเกมผู้เข้าร่วมกิจกรรมก็มีความเห็นในทิศทางเดียวกัน คือ

- 2.1 การเข้าร่วมกิจกรรมทำให้เห็นกระบวนการสร้างเกมทั้งกระบวนการ ซึ่งหากเป็นการเรียนรู้ในห้องเรียนจะใช้เวลาานกว่า และแต่ละคนจะไม่ได้เห็นกระบวนการทั้งหมด เพราะหากมีการแบ่งหน้าที่กันทำก็จะทำให้ไม่ทราบถึงกระบวนการของเพื่อน
- 2.2 การทำงานภายใต้เวลาจำกัดทำให้ได้เรียนรู้เรื่องการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า ซึ่งผู้ให้สัมภาษณ์บางรายให้ความสำคัญกับเรื่องนี้ค่อนข้างมาก
- 2.3 ผู้ให้สัมภาษณ์ส่วนใหญ่เห็นว่ากิจกรรมมีประโยชน์ต่อการเรียนรู้มาก และอยากให้นักศึกษาทางด้านเกมได้มีประสบการณ์ในลักษณะนี้ เพราะจะทำให้เห็นกระบวนการทำงานชัดเจน และเห็นผลสำเร็จในการทำงานได้เร็ว โดยในนักพัฒนาเมื่ออาชีพมองว่าเป็นโอกาสในการทดลองอะไรใหม่ ๆ และเป็นการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

2.4 นอกจากด้านการศึกษาแล้ว ผู้เข้าร่วมส่วนใหญ่เห็นว่ากิจกรรมนี้เป็นโอกาสที่ดีในการได้รู้จักกับ เพื่อนนักพัฒนาเกมคนอื่น หรือเพื่อนจากต่างมหาวิทยาลัย และเป็นแรงบันดาลใจในการพัฒนาตนเอง

ข้อเสนอแนะ

การพัฒนาเกมในประเทศไทยถือว่าเป็นเรื่องใหม่ จึงทำให้การศึกษาและการวิจัยทางด้านเกมในประเทศไทยยังมีไม่มาก เมื่อเปรียบเทียบกับการศึกษาและวิจัยทางด้านนี้ในต่างประเทศ กิจกรรม Global Game Jam เป็นรูปแบบกิจกรรมที่เป็นเอกลักษณ์ที่น่าสนใจและเป็นที่ยอมรับกันในระดับสากล ซึ่งเป็นการพัฒนาเกมในรูปแบบของเวลาที่จำกัด ซึ่งจะเห็นได้ว่าการพัฒนาเกมในบางครั้งไม่ได้ขึ้นอยู่กับเวลาเสมอไป แต่หากเป็นเรื่องของการจัดการกระบวนการความคิดและกระบวนการทำงานเป็นทีม ซึ่งงานวิจัยในครั้งนี้นี้ยังไม่ได้ลงลึกในเรื่องของการศึกษาการจัดการกระบวนการความคิดและกระบวนการทำงานเป็นทีม ซึ่งเป็นเรื่องที่สำคัญในการพัฒนาเกมในกิจกรรม Global Game Jam

เอกสารอ้างอิง

สำนักงานส่งเสริมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์แห่งชาติ (องค์การมหาชน). *แถลงผลการสำรวจมูลค่าอุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์ ประจำปี 2558*.

[ออนไลน์]. 2559. แหล่งที่มา:

<http://www.sipa.or.th/sites/default/files/publication/files/Digital%20Content%202015.pdf>

Fullerton, T. (2008). *Game Design Workshop-A playcentric approach to creating innovative games*. 2nd Edition. Miami USA: Morgan Kaufmann.

Crawford, Chris. (1982). *The Art of Computer Game Design*. an electronic version. Accessed May 20, 2014. Available from <http://www->

การเรียนรู้ด้านการพัฒนาเกมจากการพัฒนาเกมภายใต้เวลาที่จำกัดในกิจกรรม

Global Game Jam

พูนลาภ ตั้งอาสนะวิทย์ และ นพ ธรรมวานิช

rohan.sdsu.edu/~stewart/cs583/ACGD_ArtComputerGameDesign_ChrisCrawford_1982.pdf

Entertainment Software Association. *U.S. Video Game Industry Generates \$30.4 Billion in Revenue for 2016*. an electronic version. Accessed Jan 30, 2017. Available from <http://www.theesa.com/article/u-s-video-game-industry-generates-30-4-billion-revenue-2016>

Global Game Jam, Inc. *Global Game Jam® official website*.

Accessed Feb 24, 2017. Available from

<http://globalgamejam.org>

Global Game Jam official facebook page. Accessed Feb 24, 2017.

Available from <https://www.facebook.com/GlobalGameJam>

Global Game Jam (Thailand) official facebook page. Accessed Feb

24, 2017. Available from

<https://www.facebook.com/ThaiGameJam>

เกี่ยวกับผู้นิพนธ์

พูนลาภ ตั้งอาสนะวิทย์

อาจารย์ประจำวิทยาลัยเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร
มหาวิทยาลัยรังสิต

นพ ธรรมวานิช

อาจารย์ประจำคณะดิจิทัลมีเดียและศิลปะภาพยนตร์
มหาวิทยาลัยกรุงเทพ