



# THE BACKPACKER

## แบกเป้ไปเที่ยวไทย แบกหัวใจไปตามฝัน



The Backpacker เป็นเกมตะลุยด่าน ที่จะพาผู้เล่น  
ตะลุยไปเจอประเพณีและวัฒนธรรมของจังหวัดต่างๆ  
ในประเทศไทย ด้านหนึ่งก็จะเป็นหนึ่งจังหวัด  
โดยผู้เล่นต้องเล่นปลดล็อคไปเรื่อยๆ เหมาะสำหรับ  
เด็กระดับประถมศึกษาถึงมัธยมศึกษาที่จะได้เรียนรู้  
ประเพณี วัฒนธรรมของแต่ละจังหวัดในประเทศไทย  
และเปิดให้ดาวน์โหลดแล้วใน Google play

ผู้พัฒนา

นายธนวัฒน์ จิตตฤทัย (สไปรท์)  
มัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสตรีอ่างทอง จ.อ่างทอง



## เกมนี้ผมทำคนเดียวครับ...ปริมาณของงาน ตอนแรกมันเยอะและเหนื่อยมากๆ แต่มันก็แค่นั้นครับ เพราะมันต้องทำให้เสร็จ



กล่าวถึงประเพณีวัฒนธรรมที่มีอยู่ในชาตินั้น ถือเป็นสิ่งที่สะท้อนภูมิปัญญาท้องถิ่นที่มีคุณค่า และเปรียบได้กับรากเหง้าของคนในชุมชนนั้นๆ ซึ่งควรค่าอย่างยิ่งที่จะต้องได้รับการสืบสานต่อยอดไปสู่เยาวชนคนรุ่นใหม่ต่อไป

แต่ก็ไม่อาจปฏิเสธว่า ในช่วงวัยเด็กและวัยรุ่นนั้น มีเยาวชนไม่มากนักที่จะให้ความสนใจในเรื่องของประเพณีวัฒนธรรม โดยเฉพาะอย่างยิ่งวัฒนธรรมต่างถิ่นเกิด เพราะว่าเยาวชนยังเยาว์เกินกว่าจะรู้สึกและซึมซับถึงหลักคิดหรือความเชื่อ อันเป็นต้นธารของประเพณีวัฒนธรรมนั้นๆ รวมไปถึงการถ่ายทอดเนื้อหาเกี่ยวกับประเพณีวัฒนธรรมโดยส่วนใหญ่ก็มักเป็นการถ่ายทอดผ่านตำราหรือนำเสนอแนววิชาการ ทำให้การขยายผลต่อยอดไปสู่เยาวชนเป็นไปได้ยากมากขึ้น

แต่จะเป็นอย่างไร ถ้าเกิดมีเยาวชนคนหนึ่งที่สนใจในเรื่องประเพณีวัฒนธรรมนี้ และคิดที่จะขยายผลเนื้อหาของประเพณีไทยในจังหวัดต่างๆ ออกมาในรูปแบบเกมที่สามารถเข้าถึงเยาวชนได้ดีกว่าตำรา

ถึงตรงนี้หลายคนอาจสงสัยว่าจะเอาเรื่องประเพณีวัฒนธรรมมาแปลงให้เป็นเกมได้อย่างไร?

ถึงตรงนี้ สไปรท์มีคำตอบ!



## ความมานะ เขื่อนไขสู่ความสำเร็จ

“ผมเป็นคนชอบเที่ยวครับ แต่ปัญหาของผมคือไม่รู้ว่าจะหาที่ไหน มีอะไร อยากจะไปเที่ยวที่นี้ มันมีอะไรดี ผมก็ไม่รู้ เลยอยากทำเป็นสื่อขึ้นมาที่สามารถเอาไปเผยแพร่ให้กับคนอื่นได้ด้วย ผมก็คิดว่าสื่อนี้ควรจะเป็นยังไง ก็เลยทำเป็นเกม เพราะเด็กในปัจจุบันก็เล่นเกมกัน เลยเอามาทำให้เขาเล่นและรู้ไปด้วยว่าแต่ละจังหวัดของไทยเป็นยังไง” คือคำบอกเล่าถึงแรงบันดาลใจของสไปรท์ ที่ทำให้เจ้าตัวริเริ่มพัฒนาเกม ‘แบกเป้ตะลุยไทย’ ขึ้นมา

แล้วแบกเป้ตะลุยไทยนี้เป็นเกมแบบไหน?

“ผลงานนี้เป็นเกมเกี่ยวกับประเพณีและวัฒนธรรมของจังหวัดต่างๆ ในประเทศไทยครับ เป็นเกมตะลุยด่านที่ด่านหนึ่งก็จะเป็นจังหวัดหนึ่ง แต่ละจังหวัดเราจะเอาจุดเด่นของจังหวัดนั้นมาทำเป็นด่าน เช่น ด่านแรกจังหวัดชลบุรี มีประเพณีวิ่งควาย เราก็เอาประเพณีวิ่งควายมาทำเป็นเกม หรือด่านสอง ผมเอาจังหวัดนครสวรรค์มา ก็จะเป็นประเพณีเจ็ดสิงโต ประมาณนี้ครับ แล้วผู้เล่นก็ต้องเล่นปลดล๊อคไปเรื่อยๆ” สไปรท์อธิบาย

ยกตัวอย่างเช่น ในด่านวิ่งควาย (Buffalo Run) ของจังหวัดชลบุรี ผู้เล่นจะต้องแข่งบังคับควายของตนไม่ให้วิ่งไปชนควายตัวอื่นที่วิ่งอยู่ในลานแข่ง สะสมคะแนนตามระยะทางที่วิ่งไปได้ และหากชนคู่แข่งจนเลือดที่มีอยู่ 10 หน่วยหมด เกมก็จะจบลงและสิ้นสุดการนับคะแนน ขณะที่ด่านอื่นๆ อย่างด่านแข่งเรือยาว (Boat Race) ของจังหวัดพิจิตร ก็จะเป็นการแข่งขันพายเรือให้ถึงเส้นชัยโดยกดปุ่มสลับซ้ายขวาเพื่อบังคับการพายเรือของฝีพาย มุ่งฝ่ากระแสความแรงของคลื่นน้ำ สะสมคะแนน เป็นต้น

ซึ่งแน่นอน ด้วยแนวคิดนี้ของสไปรท์ ทำให้สามารถพัฒนาด่านได้อย่างน้อยๆ ก็ 77 จังหวัดของประเทศไทย ซึ่งถือว่าเป็นขอบเขตที่ใหญ่ไม่น้อย แต่น่าสนใจตรงที่ว่า ตั้งแต่เริ่มต้นพัฒนาเกมนั้น สไปรท์ขายเดี่ยว



ไม่เกี่ยวกับใคร ทั้งๆ ที่เจ้าตัวยังเรียนอยู่มัธยมปลาย ซึ่งเมื่อเปรียบเทียบกับทีมอื่นๆ แล้ว บางทีขนาดมีกัน 3-4 คน ก็ยังต้องเหนื่อยกันแสนสาหัส “เกมนี้นั้นทำคนเดียวครับ ช่วงที่ยากที่สุดก็คือตอนต้นๆ เพราะต้องวางโครง ต้องเก็บข้อมูลให้หมด ปริมาณของงานตอนแรกมันเยอะและเหนื่อยมากๆ แต่มันก็แค่นั้นครับ เพราะมันต้องทำให้เสร็จ (หัวเราะ) ก็ก้มหน้าก้มตาทำครับ ค่อยๆ ทำแต่ละจุดให้เสร็จแล้วค่อยไปปรับที่หลัง” สไปรท์กล่าว

ซึ่งไม่ต้องบอกก็รู้ได้ ว่าต้องเหนื่อยหนักแน่นอน

“ตอนนั้นมันจะร้องไห้เลยครับ ไม่ไหวจริงๆ ต้องทำงานต้องนอนอยู่ที่โรงเรียนกับเพื่อนอีกคนที่อยู่คนละทีม คือต่างคนต่างก็ทำของตัวเอง นอนที่โรงเรียนประมาณ 1-2 อาทิตย์ ทำตั้งแต่เข้ายันตี 1 ตี 2 ทุกวัน ช่วงนั้นกินนอนหน้าคอมฯ เลย ทั้งวาดทั้งอะไรทุกอย่าง โห...อธิบายไม่ถูก คือจะตั้งเป้าหมายให้ตัวเองไว้ว่าวันนี้ต้องเสร็จเท่านี้ ถ้าไม่เสร็จก็ต้องเกือบเสร็จ งานจะได้ไม่ทับๆ กันไป ก็ต้องฝืนครับ” สไปรท์กล่าว



## ผลลัพธ์ของความทุ่มเท

และแล้วผลของการทุ่มเทร่างกายแรงใจพัฒนาผลงานด้วยตัวคนเดียวก็ออกดอกออกผล เมื่อ สไปรท์ส่งผลงานแบกเป้ตะลุยไทย เข้าร่วมประกวดในโครงการแข่งขันพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์แห่งประเทศไทย ครั้งที่ 18 (NSC 2016) ในประเภทโปรแกรมเพื่อความบันเทิง ระดับนักเรียน และได้รางวัลชมเชยมาครอง ก่อนจะตัดสินใจเข้าโครงการต่อกล้าให้เติบโตใหญ่ปี 4 ด้วยเหตุผลว่า อุตสาหกรรมฮัลลูปอดนอนทำมา ก็อยากให้ผลงานพัฒนาไปสู่การใช้ได้จริง

“อยากใช้งานนี้ให้คุ้มครับ (หัวเราะ) ทำมาเหนื่อยก็อยากทำต่อ และเห็นว่าต่อกล้า เป็นโครงการที่เราสามารถผลักดันผลงานไปสู่การใช้จริงได้ จึงเข้าร่วมครับ” สไปรท์ให้เหตุผล

ซึ่งการที่ผลงานจะผ่านไปถึงขั้นนั้นได้ ก็จำเป็นต้องได้รับการขัดเกลาจากคณะกรรมการและทีมโค้ช ที่ต่างก็ให้คำแนะนำผลงานแบกเป้ตะลุยไทยมากมาย ซึ่งต่อมาสไปรท์ตัดสินใจเปลี่ยนชื่อใหม่เป็น The Backpacker แบกเป้ตะลุยไทย

“ชอบตรงความใส่ใจของทีมโค้ชครับที่ให้คำแนะนำดีๆ มากมาย แนะนำให้เราดู สอนให้เราดูในส่วนที่เราไม่นึกถึง เป็นจุดเล็กๆ ที่เขาทำให้เรารู้ว่าถึงแม้จะเล็กแต่ก็สำคัญครับ” สไปรท์ยิ้ม ก่อนจะยกตัวอย่างให้ฟังว่า

“ส่วนใหญ่จะเป็นระบบในเกมครับที่มันยังขาดอยู่ เช่น เวลาเล่นอยากให้กดหยุด หรือ Pause ได้ ซึ่งเกมทั่วไปจะมี แต่ของผมนั้นยังไม่มีคือเกมผมเป็นการเล่นแบบบังคับให้จบ ซึ่งใช้เวลาเล่นไม่นาน ตอนนี้มีทั้งหมด 9 ด่าน 9 จังหวัด แต่ละด่านเฉลี่ย 1 นาที แต่คำแนะนำของโค้ชก็ช่วยเปิดโลกทัศน์ให้ผมได้มากครับ”

อย่างไรก็ตาม คำแนะนำจากกรรมการและทีมโค้ชล้วนมีจุดมุ่งหมายเดียว คือ พัฒนาผลงานให้สามารถก้าวไปสู่ผู้ใช้จริงได้อย่างเหมาะสม แต่สไปรท์ก็บอกว่า ผลงาน The Backpacker รวมถึงตัวสไปรท์เองมีข้อจำกัดที่ทำให้ไม่สามารถปรับตามคำแนะนำได้ทั้งหมด

“

เราไปให้เพื่อนๆ น้องๆ ในโรงเรียนได้ทดลองเล่น  
ผลตอบรับก็ค่อนข้างดี แต่มีบางคนบอกว่าเกมนี้  
เล่นยากจัง ส่วนนั้นผมก็พยายามปรับให้เล่นง่ายขึ้น

”

“ความเปลี่ยนแปลงของเกมจาก NSC มาถึงต่อกล้าฯ ส่วนใหญ่  
จะเป็นการปรับมากกว่าปรับ ไม่มีการแก้แบบใหญ่ๆ ตัวเกมภาพรวมยัง  
คงเป็นลักษณะเดิม คือ ด้านหนึ่งเป็นของจังหวัดหนึ่ง แม้ในค่ายต่อกล้าฯ  
อยากให้เกมนี้อ่านหนึ่งมีหลายๆ อย่าง ซึ่งจริงๆ ผมก็อยากทำแบบนั้น  
แต่มันทำไม่ได้เพราะมันจะเยอะเกินไป การปรับที่เกิดขึ้นจึงเป็นตัวเกม  
ข้างในเป็นหลักครับ คือปรับให้เล่นง่ายขึ้น” สไปรท์กล่าว





ซึ่งการปรับในเรื่องดังกล่าว สไปรท์ก็ได้รับการยืนยันมาจาก  
ผู้ใช้งานที่ตัวเขาได้ลองนำผลงานไปให้เล่นด้วย

## ฟังเสียงผู้ใช้ แก่ไขผลงาน

หนึ่งในคำแนะนำของกรรมการ ทีมโคช และอาจารย์ที่ปรึกษา  
โครงการ อย่าง **อาจารย์กวินวิษญ์ พุ่มสาขา** ที่มีต่อ The Backpacker  
ก็คือ การนำผลงานไปให้กลุ่มเป้าหมายได้ทดลองใช้ ทดลองเล่นจริง  
เพื่อให้ได้เสียงสะท้อนจากกลุ่มผู้ใช้จริงๆ ที่จะเป็นประโยชน์ต่อการ  
ปรับปรุงผลงาน

“กลุ่มเป้าหมายของเกมนี้จะเป็นกลุ่มทั่วไป แต่จะเน้นเป็นพิเศษ  
ที่กลุ่มนักเรียนทั้งประถมและมัธยม ที่ผ่านมาก็ได้นำไปให้เด็กประถม  
ที่โรงเรียนวัดโล่ห์สุทธาวาส จังหวัดอ่างทอง ได้ลองเล่นครับ โดยคุณครู  
พาไป” สไปรท์กล่าว



ซึ่งผลตอบรับจากผู้ใช้ก็มีมากมายหลากหลายเสียง

“ผลตอบรับค่อนข้างดีครับ ที่เด็กประถมบอกมากที่สุดคือ เกมมีความหลากหลายดี ภาพน่ารัก เหมาะกับเด็กที่สามารถเล่นโทรศัพท์ได้ ขณะที่กลุ่มเด็กมัธยม ผมก็เอาไปให้เพื่อนๆ นื่องๆ ในโรงเรียนได้ทดลองเล่น ผลตอบรับก็ค่อนข้างดี แต่มีบางคนบอกว่าเกมนี้อาจจะเล่นยากจัง ในส่วนนั้น ผมก็พยายามเอามาปรับให้เล่นง่ายขึ้นครับ” สไปรท์กล่าว

กับอีกเสียงสะท้อนหนึ่ง ก็คือ ปริมาณของเนื้อหาที่ไม่จูงใจวัยรุ่นเท่าไรนัก

“อีกเรื่องหลักๆ เป็นเรื่องข้อมูลที่ได้รับครับ คือมันจะได้รับแต่ข้อมูลว่าจังหวัดนั้นมีแค่เรื่องนั้นๆ แต่จริงๆ อาจจะมีเรื่องอื่นด้วย ผมก็ยกมาได้ไม่หมด เด็กก็จะถามว่า จังหวัดนั้นมีแค่เนื้อหาคี (หัวเราะ) ก็อย่างที่บอกไปครับว่าอยากทำให้เยอะกว่านี้ แต่มันไม่ไหว” สไปรท์กล่าวล้อหัวเราะ

กล่าวได้ว่าความหลากหลายของเกมในแต่ละด้านคือจุดเด่นของ The Backpacker ซึ่งนอกจากตัวเกมแล้วก็มีข้อมูลประกอบเสริมความรู้ในแต่ละด้านด้วยว่า ประวัติความเป็นมาของประเพณีในแต่ละด้านนั้นเป็นมาอย่างไร สถานที่จัดงาน และช่วงวันที่จัดที่ไหนเมื่อไหร่ เป็นต้น

ซึ่งแม้จะอยากเพิ่มปริมาณของข้อมูลเนื้อหาмаกแค่ไหน แต่ก็ถือว่าเกินกำลังของสไปรท์ไปมากเหลือเกิน



**ความรู้ที่ได้มาจากค่ายต่อกล้าฯ คือเรื่อง  
การวางแผนการทำงาน คือเราต้องวางแผนและ  
ต้องทำให้ได้ด้วย วางแผนว่าช่วงนี้ต้องทำอะไร  
แบ่งงานให้ชัดเจนว่าในสัปดาห์นี้เราควรทำอะไร  
ในเดือนนี้เราต้องทำอะไร**



## ความเปลี่ยนแปลงและก้าวต่อไป

ไม่ว่าจะปฏิเสธว่าข้อจำกัดสำคัญของการพัฒนา The Backpacker ก็คือ การที่สไปรท์เลือกทำงานคนเดียว จึงไม่สามารถบุกตะลุยสร้างด้านรวบรวมข้อมูลได้มากมายหลากหลายเพียงพอกับความต้องการของผู้ใช้หลายๆ คน

แต่ในแง่หนึ่งนั้น การทำงานคนเดียวก็ถือเป็นการเคี่ยวกรำความเข้มแข็งและเสริมสร้างประสบการณ์ให้แก่ตัวสไปรท์เองได้อย่างเต็มเม็ดเต็มหน่วย โดยความรู้และทักษะที่เกิดขึ้นนั้น เกิดจากการหลอมรวมระหว่างความรู้ที่ได้รับจากค่าย และสิ่งที่เขาได้เรียนรู้จากตัวเอง

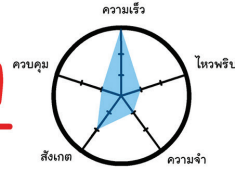
“ความรู้ที่ได้มาจากค่ายต่อกล้าฯ คือเรื่องการวางแผนการทำงาน อันนี้ได้มาเต็มๆ เลยครับ คือเราต้องวางแผนและต้องทำให้ได้ด้วย วางแผนว่าช่วงนี้ต้องทำอะไร แบ่งงานให้ชัดเจนว่าในสัปดาห์นี้เราควรทำอะไร ในเดือนนี้เราต้องทำอะไร เอาคำแนะนำจากกรรมการมาวางแผนว่าเราจะปรับอะไร พัฒนาให้มันสมบูรณ์มากขึ้น” สไปรท์ยิ้มก่อนจะกล่าวต่อไปถึงความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น หลังจากได้นำความรู้นี้มาปรับใช้กับการทำงานของตัวเอง

“ถ้าเทียบกับตอนที่หนักมากๆ อย่างช่วง NSC ต่างกับตอนนี้มากครับ ตรงที่เรารู้ว่าเราจะต้องทำอะไรก่อน เอาสิ่งที่สำคัญมากๆ ก่อน เช่น เราต้องคิดก่อนว่าเกมจะต้องเป็นยังไง โค้ดจะต้องเป็นยังไง แล้วทำส่วนนั้นก่อน กรวาก็ค่อยไปวาดทีหลัง มันคือการวางแผนงานและการจัดตารางชีวิตตัวเองครับ แต่ช่วงก่อน NSC คือวาดๆๆๆ ไปก่อนแล้วค่อยเอามารวมกัน ซึ่งมันจะยุ่งมาก (หัวเราะ) อาจารย์กวีณวิษุณีก็ช่วยเยอะครับ ช่วยคิดช่วยคอมเมนต์ช่วยให้คำแนะนำ ก็ได้ไปนอนบ้านอาจารย์หลายครั้งอยู่ครับ (หัวเราะ)” สไปรท์กล่าว



# เชิดสิงโต

จังหวัดนครสวรรค์



1st	Dr.Sanphong	141
2nd	notty	128
3rd	anthope	119
4th	Thunderdude	105
5th	GTA	96

PLAY

INFO.

HOME

เมื่อผ่านการเรียนรู้และพัฒนา การเติบโตก็ย่อมเกิดขึ้น ทั้งคนและผลงาน

ในส่วนของผลงาน The Backpacker นั้น สไปรท์ก็ยังคงมุ่งมั่นพัฒนาต่อไปอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้สมดังความตั้งใจที่ตั้งไว้ นั่นคือเผยแพร่ให้สาธารณชนได้เล่นผ่านทางสมาร์ทโฟนหรือแท็บเล็ตระบบปฏิบัติการ Android

“เป้าหมายระยะสั้นตอนนี้คือ ทำเสร็จแล้วเผยแพร่ลง Google Play ให้คนโหลดเล่นฟรีครับ ซึ่งตอนนี้ก็สามารถเข้าไปโหลดเล่นฟรีกันได้แล้ว แต่ความสมบูรณ์ของเกมจะอยู่ที่ประมาณ 90% ยังไม่สมบูรณ์เต็ม 100% ส่วนเป้าหมายระยะยาว ทีมโคชก็มีแนะนำว่า ให้ลองเอาไปขายตามจังหวัด ทำเป็นระบบตุ้เกม ซึ่งก็น่าสนใจ แต่ตอนนี้ผมยังไม่โฟกัสถึงจุดนั้นครับ เพราะยังทำคนเดียว ยังไม่สามารถทำได้ ก็คงจะพัฒนาไปเรื่อยๆ ครับ” สไปรท์กล่าวพร้อมรอยยิ้ม

นั่นคือความเติบโตของผลงาน ที่ใกล้จะดำเนินไปถึงความฝันที่ตั้งเอาไว้ และแน่นอน คนเองก็กำลังก้าวไปสู่ความฝันไม่ต่างกัน แม้จะยังไม่ชัดเจนมากนัก แต่การทำงานที่ผ่านมาล้วนคือประสบการณ์ที่จะหล่อหลอมให้สไปรท์เติบโตไปข้างหน้าอย่างมั่นคงขึ้นแน่นอน



“อนาคตตอนนี้ยังไม่แน่ใจครับ (หัวเราะ) คือไม่แน่ใจว่าจะทำงานอะไร แต่อยากเรียนเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์แน่นอน เพราะส่วนตัวก็ใช้มันและอยู่กับมันตลอด และผมก็ชอบครับ ซึ่งจริงๆ แล้วผมเป็นคนชอบเล่นเกม คุณครูเคยบอกว่าแทนที่จะเล่นอย่างเดียวก็มาลองทำเกมให้คนอื่นเล่นดีกว่า ทำงานพวกนี้ตั้งแต่ ม.2 จนถึงตอนนี้ผมว่ามันใช่! มันเป็นสิ่งที่ผมชอบอยู่แล้ว มันก็ไปได้ อยู่กับเครื่องมือไอทีมานาน นี่แหละคือชีวิตผมแล้วครับ” สไปรท์จบประโยคด้วยดวงตาเป็นประกาย

ถึงวันนี้ The Backpacker พร้อมแล้วที่จะชวนคุณแบกเป้ไปตะลุยเที่ยวในงานประเพณีและวัฒนธรรมทั่วไทย ให้เยาวชนรุ่นใหม่ได้สนุกสนานกับเกม ไปพร้อมกับได้ความรู้เกี่ยวกับประเพณีและวัฒนธรรมของท้องถิ่นในแต่ละจังหวัด ถือเป็นสื่อการเรียนรู้รูปแบบใหม่ ที่ใช้ความบันเทิงเปิดโลกทัศน์ไปสู่การเรียนรู้และต่อยอดรากเหง้าของชาติไม่ให้อายุสลายหายไปตามกาลเวลา

และในขณะที่ผู้ใช้งานกำลังสนุกสนานไปกับ The Backpacker ผู้พัฒนาอย่างสไปรท์เอง ก็กำลังจะแบกกระเป๋าก้าวเดินไปสู่เส้นทางของชีวิตในสายไอทีที่รับประกันได้เลยว่า เราน่าจะได้เห็นผลงานที่สร้างสรรค์และเป็นประโยชน์ต่อสังคมจากเขาก็คงไม่น้อยแน่นอน



