

BAD GREEN

เกมอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม บนท้าวอย่างแห่งการพัฒนา

แอปพลิเคชันเกมผจญภัยแนว RPG (Role-Playing Game) ผสมกับแนว Puzzle ในรูปแบบสามมิติ สำหรับผู้เล่นอายุ 15 ปีขึ้นไป มีเนื้อหาเกี่ยวกับการที่ธรรมชาติไม่พอใจมนุษย์ที่ทิ้งขยะไม่ถูกที่ถูกต้อง จึงลงโทษมนุษย์ด้วยการสาปให้วัตถุบนโลกถูกปกคลุมด้วยพืชสีเขียว ผู้เล่นจะต้องฝ่าอุปสรรคและต่อสู้กับสัตว์ประหลาดในแต่ละด่าน และคิดแยกขยะเพื่อสะสมเป็นพลังในการฝ่าด่านต่อไป



ผู้พัฒนา: นายวรเชษฐ อุสาห์ดี (เชลล์), นายเอกวิชญ์ หงส์ทอง (เอก)
นายกษิตศ ชาวสวน (เมฆ), นายสุภกร ลิ้มสมุทรชัยกุล (ภัทร), นายอัศวิน โพธิ์รุ่ง (เบนซ์)
นายจารุฑิตต์ เทลียงสุวรรณ (โอห่ม) และ นายณัฐพล เจนจบ (นิท)
ห้องเรียนพิเศษวิทยาศาสตร์คอมพิวเตอร์ โรงเรียนระยองวิทยาคม

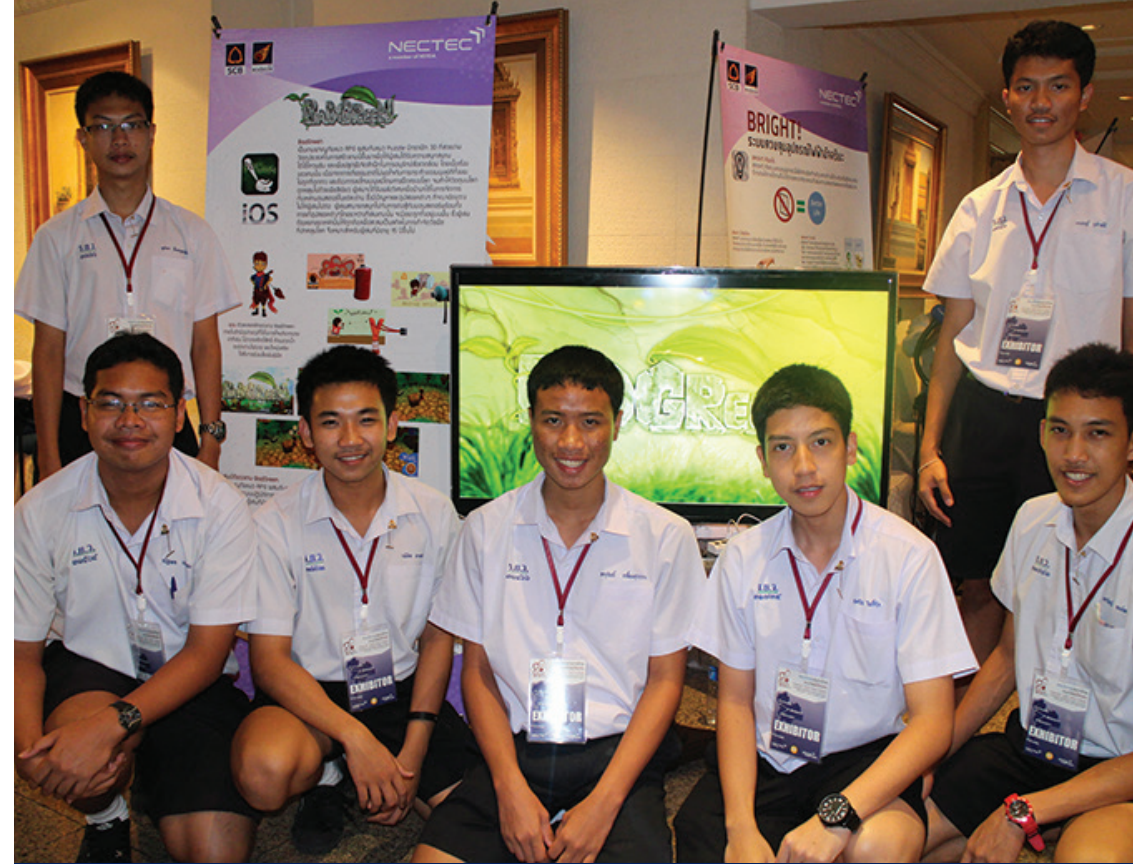


ขึ้นชื่อว่า ‘เกม’ ในสายตาของคนส่วนใหญ่ยังคงมองว่าเป็นสิ่งบันเทิงที่ไม่มีสาระ และมีเกมจำนวนไม่น้อยที่เข้าข่ายไม่สร้างสรรค์ ครั้นมีคนที่คิดประดิษฐ์เกมที่สร้างสรรค์ ก็กลับกลายเป็นว่า ไม่สนุก และไม่ได้รับความนิยมจากคอเกมทั่วไป

ในโลกของเกม ‘ความสนุก’ กับ ‘ความสร้างสรรค์’ จึงเป็นเหมือนคู่ตรงข้ามที่ไม่สามารถนำมาผสมรวมเข้าไว้ด้วยกันได้

แต่ในวันนี้ คำพูดเดิมๆ ช่างต้นกำลังถูกสั่นคลอนด้วยฝีมือของเด็กหนุ่ม 7 คนจากภาคตะวันออก ที่ได้ก้าวออกมายื่นและบอกกับคนทั่วไปว่า เกมไม่ใช่สิ่งบันเทิงที่ไร้สาระ และพวกเขาสามารถหลอมรวมความสนุกกับความสร้างสรรค์เข้าไว้ในตัวเกมได้อย่างมีศิลปะอีกด้วย

พวกเขาตั้งเจ็ดเป็นใคร? และเกมที่ว่าจะสร้างสรรค์แบบไหน? ขอชวนไปหาคำตอบกันที่จังหวัดระยองอี



“อยากทำเกมที่เกี่ยวกับการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม ใช้สิ่งที่มี มนุษย์มองไม่เห็นประโยชน์ มาทำให้เกิดประโยชน์ได้ โดยเราโฟกัสไปที่การนำขยะมาใช้ให้เกิดประโยชน์”



รวมพลังสร้างสรรค์ ปันความฝันเป็นรูปธรรม

“Bad Green เกิดจากการระดมความคิดกันว่า เราอยากทำเกมเพื่อส่งประกวด NSC แต่ยังไม่รู้จะทำเกมแนวไหน จึงลองไปศึกษาจากรุ่นพี่วิทย์-คอมฯ (ห้องเรียนพิเศษวิทยาศาสตร์คอมพิวเตอร์ โรงเรียนระยองวิทยาคม) หลายคนก็ได้ข้อสรุปว่า อยากทำเกมเกี่ยวกับการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม ใช้สิ่งที่มีมนุษย์มองไม่เห็นประโยชน์ มาทำให้เกิดประโยชน์ได้ โดยเน้นที่การนำขยะมาใช้ให้เกิดประโยชน์ พัฒนาจนเกิดเป็นเกม Scavenger Hero รวมพลังกำจัดขยะพิทักษ์โลก เป็นเกมในคอมพิวเตอร์ PC และส่งประกวด NSC ครับ” นายวรเชษฐ อุส่าห์ดี หรือ ‘เชลล์’ เล่าให้ฟังถึงจุดเริ่มต้นของ Bad Green ที่ได้ร่วมกับนายเอกวิชัย หงส์ทอง หรือ ‘เอก’ และ นายกษิตติ์ ชาวสวน หรือ ‘เมฆ’ พัฒนาเกมที่มุ่งสร้างจิตสำนึกด้านสิ่งแวดล้อมให้แก่ผู้เล่นขึ้น และการ์ตูนตีคุณภาพด้วยการคว่ำรางวัลอันดับ 3 ประเภทโปรแกรมเพื่อความบันเทิง จากโครงการแข่งขันพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์แห่งประเทศไทย ครั้งที่ 16

(NSC 2014)

และด้วยความที่ไม่อยากให้ผลงานจบอยู่แค่การประกวด ทั้งสามจึงสมัครเข้าร่วมโครงการต่อกล้าให้เติบโตใหญ่ ปี 2 พร้อมกับพลสมาชิกเพิ่มเติม

“เราไม่อยากจะให้ผลงานที่เราตั้งใจทำมาตลอดจบอยู่แค่นั้นครับ ถ้าเราเข้าโครงการต่อกล้าฯ อันดับแรกคือเราได้ความรู้ อันดับที่สองคือเราได้พัฒนาผลงานต่อเพื่อให้สามารถออกไปสู่ผู้ใช้ที่เราต้องการได้ เราจึงคัดสรรเพื่อนๆ มาช่วยกันทำงานมากขึ้นครับ” เมฆกล่าว

จนกระทั่งเมื่อได้รับเลือกเข้าร่วมโครงการ เพื่อสานฝันให้เป็นจริง 3 หนุ่มจึงชักชวนเพื่อนอีก 4 คนซึ่งมีความสนิทสนม เคยทำงานร่วมกันมาก่อน และมีความสนใจทางด้านธุรกิจเป็นทุนเดิมมาร่วมทีม อันได้แก่นายสุภัทร ลิ้มสมุทรชัยกุล หรือ ‘ภัทร’ รับหน้าที่ Coder, นายอัศวิน โพธิ์รุ่ง หรือ ‘เบนซ์’ กับ นายจารุกิตติ์ เกลี้ยงสุวรรณ หรือ ‘ไอห่ม’ รับหน้าที่กราฟิก ซึ่งทีมของภัทร เบนซ์ และไอห่ม เคยสมัครเข้าร่วมโครงการต่อกล้าให้เติบโตใหญ่ในปีแรกมาแล้วแต่ไม่ได้รับเลือก เนื่องจากขณะนั้นทั้งสามเพิ่งอยู่แค่ชั้น ม.4 ยังไม่สามารถนำเสนอในเชิงต่อยอดธุรกิจให้คณะกรรมการเห็นภาพได้ นอกจากนี้ยังได้แนวร่วมอีกหนึ่ง คือ นายณัฐพล เจนจบ หรือ ‘นัท’ รับหน้าที่ปั้นขึ้นรูปสามมิติ ก่อนจะส่งต่อให้เมฆในฐานะมือ Animate ใส่กระดูกให้โมเดลสามมิติ เพื่อจัดทำการ์ตูนเคลื่อนไหวของตัวละคร ขณะที่เชลล์จะรับหน้าที่จัดการกราฟิกสองมิติ และเมื่อเสร็จสิ้น งานทั้งหมดจะถูกส่งไปให้เอกเพื่อผสมโค้ดกับกราฟิกเข้าด้วยกัน จนเกิดเป็น Bad Green ขึ้นมา

|| การทำเกมเราก็คิดถึงผู้ใช้เหมือนกัน แต่ไม่ได้คิดลึกขนาดนี้...คือตั้งหัวข้อไว้ว่าจะเลือกกลุ่มเป้าหมายประมาณนี้นะ เลยทำเกมประมาณนี้ แต่ไม่มีเหตุผลว่าทำไมต้องเลือกกลุ่มนี้ และทำไมกลุ่มนี้ต้องทำเกมแนวนี้ แล้วต้องทำยังไง วิธีการขาย การดำเนินงาน การตลาด ไม่ได้รู้ลึกถึงขั้นนั้น ||

พัฒนาตน พัฒนางาน บนฐานคิดด้านสิ่งแวดล้อม

Bad Green เป็นเกมผจญภัยแนว RPG (Role-Playing Game เกมที่ผู้เล่นต้องสวมบทบาทเป็นตัวละครในเกม) ผสมกับแนว Puzzle (เกมแนวปริศนา) ในรูปแบบสามมิติ มีเนื้อหาเกี่ยวกับการที่ธรรมชาติไม่พอใจมนุษย์ที่ทิ้งขยะไม่ถูกที่ถูกทาง จึงลงโทษมนุษย์ด้วยการสาปให้วัตถุนบนโลกถูกปกคลุมด้วยพืชสีเขียว ผู้เล่นจะต้องฝ่าอุปสรรคและต่อสู้กับสัตว์ประหลาดในแต่ละด่านด้วยพลังวิเศษที่ได้รับมา โดยระหว่างทางจะมีขยะถูกทิ้งอยู่บนพื้น ผู้เล่นต้องคัดแยกขยะเหล่านั้นให้ถูกต้องเพื่อสะสมเป็นพลังในการฝ่าด่านต่อไป

“จุดขายของเกมเราคือเรื่องของการเล่นแยกขยะครับ ดึงการกำจัดขยะเข้ามาในเกม เพื่อให้ผู้เล่นได้รับความรู้ในการเล่นแยกขยะให้ถูกประเภท การแก้ Puzzle โดยใช้ขยะที่เราแยกมา คือไม่ใช่แค่แยกขยะแล้วได้แต้ม แต่พอเรา

แยกขยะแล้วเราสามารถใช้ในการแก้ Puzzle เพื่อให้ตัวละครบรรลุเป้าหมายของเกมได้” เมฆอธิบายถึง Bad Green ที่ถูกพัฒนาขึ้นใหม่หลังจากเข้าร่วมโครงการ

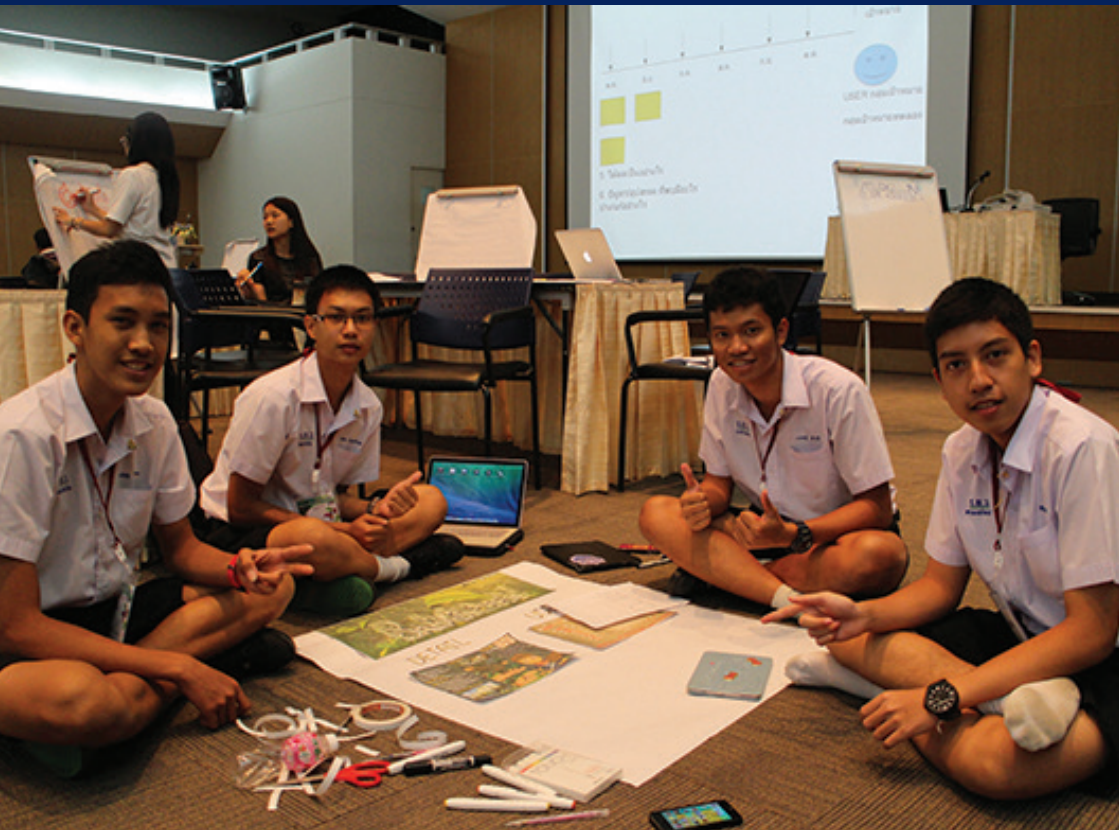
“พอเข้าโครงการต่อกล้าฯ เราได้ความรู้เยอะมากครับ ได้รู้ฐานของการตลาด ว่าสิ่งที่มนุษย์พกติดตัวง่ายและเข้าถึงได้เร็วที่สุด ก็คือโทรศัพท์มือถือ ก็เลยมาคิดกันว่าทำเกมลงคอมพิวเตอร์ PC มันไม่พอแล้ว เลยเปลี่ยนไปทำบนโทรศัพท์มือถือ แต่ยึดโครงเดิมคือเกี่ยวกับการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม เราเลยเปลี่ยนเป็น Bad Green ครับ” เอกเล่าถึงปัจจัยที่ทำให้ทีมตัดสินใจพัฒนารูปแบบเกมขึ้นใหม่ ซึ่งก็คือความรู้ที่ได้รับจากการเข้าอบรมกับโครงการ

“หลักๆ เป็นเรื่องกลุ่มเป้าหมายครับ ที่ทำให้เกมของเราพลิกไปเลย” เมฆเกริ่น ก่อนกล่าวต่อไปว่า “ตอนแรกเราตั้งใจจะทำลงคอมพิวเตอร์ PC แต่พอเราได้ความรู้ได้ศึกษากลุ่มเป้าหมาย ก็มองว่าโทรศัพท์มือถือสามารถเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้มากกว่า เราจึงเปลี่ยนเกมนี้มาอยู่บนโทรศัพท์มือถือ”

ซึ่งความรู้เรื่องการวิเคราะห์กลุ่มเป้าหมายนี้ พวกเขาไม่เคยได้วิเคราะห์อย่างจริงจังมาก่อน

“การทำเกมเราก็คิดถึงผู้ใช้เหมือนกันครับ แต่ไม่ได้คิดลึกขนาดนี้ว่าผู้ใช้ทำไมถึงต้องเป็นกลุ่มนี้ กลุ่มนี้ต้องการอะไร อย่างไรก็ตาม คือตั้งหัวข้อไว้ว่าจะเอากลุ่มเป้าหมายประมาณนี้นะ เลยทำเกมประมาณนี้ แต่เราไม่มีเหตุผลว่าทำไมต้องเลือกกลุ่มนี้ และทำไมกลุ่มนี้ต้องทำเกมแนวนี้ แล้วต้องทำยังไง วิธีการขาย การดำเนินงาน การตลาด ไม่ได้รู้ลึกถึงขั้นนั้น” ภัทรกล่าวเสริม

|| ตอนแรกเราคิดว่าจะทำงานอย่างไรให้คณะกรรมการ
ให้คะแนน เราไม่เห็นหน้าผู้เล่น แต่คราวนี้เราไม่รู้จัก
คณะกรรมการแล้ว รู้แค่ว่ากลุ่มเป้าหมายเราควรจะ
เป็นคนกลุ่มนี้...ต้องทำให้ถึงผู้ใช้งาน ||



สร้างจุดขายให้เกม ด้วยการวิเคราะห์กลุ่มเป้าหมาย

ด้วยคำแนะนำจากคณะกรรมการ ให้นำกำหนด และวิเคราะห์กลุ่มเป้าหมายให้ชัดเจน เพื่อสร้างแนวทางการพัฒนาผลงานต่อไป ทีมจึงทำการสำรวจและวิเคราะห์กลุ่มเป้าหมาย โดยใช้การออกบูธในงานนิทรรศการต่างๆ ของโรงเรียน นำเสนอผลงานให้เพื่อนๆ นื่องๆ ในโรงเรียน พร้อมเปิดให้ทดลองเล่น แล้วรับฟังเสียงสะท้อนกลับมา ก่อนบันทึกแบบสอบถามเก็บไว้เป็นสถิติ

“พอเราตั้งกลุ่มเป้าหมาย เราก็ไปลองถามว่าเกมแนวไหนที่คุณชอบเล่นมากที่สุด โดยเราไปเก็บสถิติจากนักเรียน ม.ปลาย ในโรงเรียนเราว่าชอบเล่นเกมแนวไหน ถ้าชอบเล่นเกมแนวนี้ เพราะอะไรถึงชอบ แล้วก็ให้เขาลองเล่นเกมบนโทรศัพท์เลย แล้วเราก็สังเกตว่าเวลาเขาเล่นเป็นอย่างไร เล่นยากไหม ความรู้สึกเป็นอย่างไร ยิ่งเขาให้ความคิดเห็นมากเท่าไร เราก็ยิ่งสามารถพัฒนาเกมเราได้มากขึ้นเท่านั้นครับ” ภัทรอธิบายขั้นตอนการสำรวจและวิเคราะห์กลุ่มเป้าหมายอย่างกระตือรือร้น

ซึ่งผลที่ทีมได้รับถือว่ามียุทธประโยชน์อย่างยิ่งต่อการพัฒนาผลงาน

“ผู้ชายบางคนชอบเล่นเกมแนว FPS (First-Person Shooter เป็นวิดีโอเกมประเภทหนึ่งที่มีจุดศูนย์กลางอยู่ที่อาวุธปืนและการโจมตีโดยใช้อาวุธผ่านมุมมองของตัวเอง) และ RPG แต่พอเป็นผู้หญิง เกมแนว FPS เขาจะไม่ชอบ RPG เขาพอเล่นได้ แต่เขาชอบ Puzzle ซึ่งมีในเกมของเราที่เป็น RPG ผสม Puzzle นั้นหมายความว่า ถึงจะอายุใกล้เคียงกัน แต่เพศต่างกัน ความชอบก็ต่างกัน ตรงนี้เรา

สามารถกำหนดเป็นปัจจัยหนึ่งที่จะมาปรับแก้ในเกมของเราได้ ทั้งเรื่องโทนสี โมเดล รูปแบบเกม มอนสเตอร์ ท่าทางต่างๆ ของตัวละคร ทั้งหมดนี้เราพยายามคำนึงถึงว่า ทำไมเขาถึงไม่ชอบเกมแนวนี้ ทำไมเขาถึงชอบ Puzzle แล้วที่เขาชอบ เขาชอบเรื่องการควบคุม หรือชอบดูฉากแบบ Puzzle หรือชอบที่ความยากของ Puzzle เราพยายามหาจุดที่เขาชอบ พอเรารู้ว่าเขาชอบแล้วก็พยายามเจาะลึกและปรับปรุงขึ้นเรื่อยๆ” เมฆกล่าวด้วยแววตาจริงจัง ก่อนที่จะยอมรับว่า นี่เป็นกระบวนการที่ยากเอาเรื่อง

“การทำเกมให้สอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมาย เป็นทั้งแรงกดดันและแรงผลักดันครับ ก่อนหน้านี้เราทำงานเพื่อการประกวด ตอนนั้นเราเปลี่ยนมาเป็นการขาย ตอนแรกเราคิดว่าจะทำงานอย่างไรให้คณะกรรมการให้คะแนน เราไม่เห็นหน้าผู้เล่น แต่คราวนี้เราไม่รู้จักระบบการแล้ว เรารู้แค่กลุ่มเป้าหมายเราควรจะเป็นคนกลุ่มนี้ ทำอย่างไรถึงจะทำให้โปรแกรมของคุณขายได้ ต้องทำให้ถึงผู้ใช้งาน” เซลล์กล่าว

รวมพลังกันเป็นทีม และแรงเสริมจากเครือข่ายนักพัฒนา

หลังจากได้ข้อมูลจากการวิเคราะห์กลุ่มเป้าหมายแล้ว ทีมก็ได้พัฒนาเกมโดยใช้ฐานข้อมูลที่ได้รับมา ผสานร่วมกับคำแนะนำจากคณะกรรมการไปพร้อมๆ กัน โดยมุ่งเน้นให้เป็นเกม Puzzle ที่เน้นกราฟิกสามมิติที่สวยงาม ในระบบ iOS มีการทำ Tutorial เป็นฟังก์ชันเพื่อสอนผู้เล่นที่เริ่มเล่นครั้งแรก และออกแบบ User Interface (UI) ให้เหมาะกับกลุ่มเป้าหมาย

ถือว่าเป็นขอบข่ายงานที่หนัก แต่สำหรับทั้ง 7 หนุ่มแล้ว พวกเขามีวิธีรับมือในรูปแบบของพวกเขาเอง

“การทำงานตั้งแต่แรกเริ่ม เราจะประชุมกันให้ชัดเจนเลยครับว่า จะให้เกมของเราออกมาเป็นรูปแบบไหน แล้วก็แยกกันไปทำงานของตัวเอง Coder ก็ทำส่วนหนึ่ง กราฟิกก็ทำส่วนหนึ่ง ทำเสร็จชิ้นหนึ่งก็ส่งมาให้เอกเป็นคนรวม แล้วก็ทำขั้นต่อไป คือจะไม่มีช่วงให้งานหยุดชะงัก โชคดีด้วยที่เราสามารถทำงานร่วมกัน เชื่อมต่อกันได้เรื่อยๆ รู้ใจกัน รู้จักวิธีการเข้าใจกันในกลุ่ม ไม่ใช่มองแค่งาน แต่เรามองเรื่องสังคมด้วยครับ” นัทกล่าวด้วยรอยยิ้ม

“ส่วนใหญ่เราจะประชุมบ่อยครับ ประชุมเพื่อติดตามงานว่าตอนนี้ทุกคนทำถึงไหนแล้ว เกมเราเป็นอย่างไร มาสรุปกันว่าเราติดปัญหาอะไรไหม ถ้ามีเราจะแก้ตรงไหน อย่างไร” ภัทรเสริม

และไม่ใช้เพียงความสามัคคีเท่านั้นที่เป็นจุดเด่นของทีม แต่ด้วยความที่เป็นเพื่อนที่ทำงานร่วมกันมาจนรู้ใจ

ทำให้ทุกคนพร้อมที่จะให้กำลังใจในยามที่ใครคนใดคนหนึ่งหรือหลายๆ คนเกิดอาการหมดไฟ

“จะมีคนในกลุ่มที่จุดไฟให้เพื่อนอยู่เรื่อยๆ ครับ (หัวเราะ) บางช่วงที่ผมไม่มีไฟทำงานต่อ เซลล์ก็จะคอยกระตุ้น คอยจี้ คอยจุดไฟให้ผมมีไฟขึ้นมา แล้วก็ช่วยกันไปเรื่อยๆ” เมฆกล่าวหัวเราะ

ไม่ใช่เพียงความช่วยเหลือและการแลกเปลี่ยนกันภายในกลุ่มเท่านั้น ที่ทำให้ผลงานของทีมพัฒนาขึ้นมาได้อย่างน่าสนใจ แต่ยังมีช่องทางความช่วยเหลือจากภายนอกที่ช่วยเข้ามาสนับสนุนทีมในเวลาที่เกิดปัญหาในรูปแบบของเครือข่ายพี่ๆ เพื่อนๆ ในโครงการต่อกำลังนี้เอง

“การเข้าร่วมโครงการทำให้ผมได้เพื่อน ได้มิตรภาพครับ ได้เครือข่ายที่สามารถช่วยเหลือกันได้เวลามีปัญหา” เอกกล่าว ก่อนที่เซลล์จะยกตัวอย่างให้ฟังว่า

“อย่างเช่นพี่ก๊อฟ (นายกฤษฎา มหากิจไพศาล เจ้าของผลงาน Monster Land) ก็ไปเจอกันที่อบรมเชิงปฏิบัติการครั้งแรกที่หาดตะวันออกครับ พี่เขาเป็นคนหนึ่งที่ทำแอปพลิเคชันลงบนโทรศัพท์มือถือให้เป็นเรื่องง่าย เขาก็จะให้ความรู้ บอกขั้นตอน แนะนำว่าอันไหนที่ไม่จำเป็นที่เราไม่ต้องซื้อจาก Access ใน Unity อันไหนทำได้ก็ทำ เขาก็จะบอกว่าการทำลงบนโทรศัพท์มือถือต้องทำขั้นตอนไหนบ้าง เหมือนเป็นที่ปรึกษาเลยครับ”

|| **ทุกเวลาที่เรากำลังทำงาน คือการเรียนรู้ของเรา บางทีเรากำลังเราอาจเจออุปสรรคบ้าง ก็ต้องแก้ปัญหาเฉพาะหน้า ซึ่งทั้งหมดคือประสบการณ์ที่เราสะสม การทำงานชิ้นนี้มันเป็นการเรียนรู้ตลอดเวลา** ||



ผู้อยู่เบื้องหลังความสำเร็จ

นอกจากความสามัคคี ความตั้งใจ และกำลังใจ ภายในทีม รวมไปถึงแรงสนับสนุนด้านความรู้จากภายนอกแล้ว อีกหนึ่งปัจจัยสำคัญที่มีส่วนในการผลักดันพวกเขาให้ก้าวมาถึงจุดนี้ นั่นคือ อาจารย์และโรงเรียน

“ตั้งแต่แรก อาจารย์ที่ปรึกษาของเราคือ อาจารย์อัจฉรา รัตนวงศ์ จะคอยหาโครงการมาให้ครับ คอยแนะนำ คอยจัดรุ่นพี่หรือวิทยากรมาอบรมว่าโครงการนี้เป็นอย่างไร คอยปูพื้นฐานให้เรา คอยให้ความช่วยเหลือ ให้การสนับสนุน มีการจัดค่ายเพื่อเตรียมงานสำหรับไปนำเสนอด้วยครับ” เซลล์กล่าว ก่อนที่จะเสริมต่อว่า

“โรงเรียนจึงเหมือนบ้านหลังที่ 2 ของพวกเราครับ ผมว่าผมอยู่โรงเรียนเยอะกว่าอยู่บ้านอีก (หัวเราะ) บางวันทำงานดึกก็นอนโรงเรียนกัน มีถุงนอนสำหรับนอนค้างกันที่ห้องวิทย์-คอมฯ แยกห้องชายหญิง มีอาจารย์อัจฉรา กับอาจารย์ชนารัตน์ คำอ่อน คอยดูแล เรียกว่าโรงเรียนมีทุกอย่างให้ อาหารการกินอาจารย์ก็จัดเตรียมให้ตลอด อาจารย์สนับสนุนทุกด้านครับเกี่ยวกับการทำงานนี้”

อ่านถึงตรงนี้ หลายคนอาจสงสัยว่า ทำไมอาจารย์และโรงเรียนถึงทุ่มเทในการสนับสนุนนักเรียนถึงขนาดนี้ ต่อประเด็นดังกล่าว อาจารย์อัจฉรา รัตนวงศ์ มีคำตอบ

“แนวคิดคือไม่อยากให้เด็กเรียนหนังสืออย่างเดียว อยากให้ทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อน ต่อให้เก่งแค่ไหนเขาก็จะไม่มีเพื่อนหากเขาไม่ได้ฝึกทำงาน คอมพิวเตอร์เป็นเครื่องมือที่เรานำมาเพื่อให้เด็กมารวมกลุ่มและทำงานร่วมกัน

โรงเรียนก็สนับสนุนเปิดห้องเรียนพิเศษวิทย์-คอมฯ เมื่อปี 2549” อาจารย์กล่าวถึงแนวคิดของโรงเรียนด้วยรอยยิ้ม ก่อนจะเชื่อมโยงไปยังประเด็นที่ว่า โครงการต่อกล้าฯ เป็นช่องทางที่ทำให้นักเรียนได้มีโอกาสพัฒนาตนเองได้อย่างเป็นรูปธรรมมากขึ้น

“ก่อนนี้ที่ยังไม่มีต่อกล้าฯ พอจบงาน NSC แล้วเด็กเขาก็ไม่ได้ไปแข่งต่อ ไม่ได้พัฒนางานต่อ นอกจากบางรุ่นที่ไปสมัครโครงการประกวดผลงานซอฟต์แวร์ดีเด่นแห่งชาติ (Thailand ICT Awards: TICTA) แต่ต่อกล้าฯ ทำให้เด็กทำงานจนประสบความสำเร็จแล้วนำไปต่อยอดใช้งานได้จริง กับอีกอย่างคือทักษะต่างๆ ที่ได้จากต่อกล้าฯ การตัดสินใจ การเป็นผู้นำ การพูดการจา ความมั่นใจในตัวเองของเด็กที่เข้าต่อกล้าฯ จะสูงขึ้นกว่ารุ่นก่อนๆ ที่ไม่ได้เข้า ซึ่งเขาสามารถนำความรู้ที่ได้มาสอนรุ่นน้องๆ ต่อด้วย เช่น การวางแผนการทำงานต่างๆ อย่างชุด 7 คนนี้ ก่อนทำงานเขาจะนั่งประชุมวางแผนการทำงานจริงๆ จังๆ เป็นผู้ใหญ่เลย หรือเรื่องทำ Scrum (การพัฒนาซอฟต์แวร์ให้สำเร็จ) ทำ Timeline สามารถเป็นวิทยากรได้ นี่คือสิ่งที่ครูมองเห็น”

ทุกอย่างก้าวของผลงาน คือพัฒนาการของผู้ทำ

ถึงวันนี้ Bad Green ได้ถูกพัฒนาจนใกล้ความเป็นจริงที่ทั้ง 7 หนุ่มตั้งใจไว้ นั่นคือ การเผยแพร่ออกสู่ผู้ใช้งานจริง แต่เพื่อให้ผลงานออกมาดีที่สุด ทั้งเจ็ดจึงไม่ลังเลที่จะชะลอการเผยแพร่ออกไปอีกเล็กน้อย ด้วยการขอทดสอบใหญ่แบบสมจริง นั่นคือ การอัปโหลด demo ให้กลุ่มผู้ใช้ เพื่อนๆ ในกลุ่มโครงการต่อกล้าฯ และที่โรงเรียนระยองวิทยาคมได้ดาวน์โหลดไปทดลองเล่นกัน และนำเสียงสะท้อนมาวางแผนทางการพัฒนาและขยายผลต่อไป

“ตัว demo อาจทำแค่ด้านแรกด้านเดียว แล้วลองดูเสียงวิจารณ์ของคนที่มาเล่นว่าเขารู้สึกอย่างไรครับ ถ้าเขาชอบก็อาจอัปฯ ตัวต่อไปเลย หรือถ้ายอดดาวน์โหลดเกินที่ตั้งไว้ 500 คน ก็ต้องมาคิดกันแล้วเรื่องการทำแผนโปรโมต การทำโฆษณาต่างๆ” เซลล์กล่าวถึงแนวทางของทีมที่วางเอาไว้

แต่พร้อมๆ ไปกับตัวผลงานที่ถูกพัฒนาอย่างต่อเนื่อง เด็กหนุ่มทั้งเจ็ดในฐานะผู้พัฒนางานก็ได้พัฒนาตัวเองจากการทำงานไปด้วยในขณะเดียวกัน

“ทุกเวลาที่เรทำงาน คือ การเรียนรู้ของเรา บางทีเราทำเราอาจเจออุปสรรคบ้าง ก็ต้องแก้ปัญหาเฉพาะหน้าซึ่งทั้งหมดคือประสบการณ์ที่เราสะสม การทำงานชิ้นนี้มันเป็นการเรียนรู้ตลอดเวลาครับ” เมฆกล่าว

“คือยิ่งทำเราก็ยิ่งเก่งขึ้นครับ ยิ่งเจอปัญหาเรายิ่งเก่ง เพราะเราต้องไปศึกษาค้นคว้าจากที่ต่างๆ” เอกส้าทับเช่นเดียวกับวันที่พูดติดตลกว่า

“ผมรับผิดชอบเรื่องการทำสามมิติ ยิ่งทำก็ยิ่งถนัดลึกลงไป เพราะยิ่งทำเพื่อนก็ยิ่งมีไอเดียใหม่ๆ ที่ยากกว่าเดิม ที่นอกเหนือไปจากที่เรารู้ (หัวเราะ) เราจึงต้องไปสรรหาความรู้มาเพิ่มโดยปริยาย”

“และทำให้เรามีระเบียบและมีความพยายามในการทำงานมากขึ้นด้วยครับ” ภัทรกล่าวต่อ “แต่ก่อนเราไม่มีเป้าหมาย เราทำไม่ได้ เราก็เก็บไว้ก่อน วันหลังค่อยกลับมาว่ากันใหม่หรือไม่ก็ทิ้งไปเลย แต่วันนี้เรามีเป้าหมายว่าเราจะอัปเดตขึ้น Store เราก็พยายามทุกวิถีทางเพื่อที่จะทำให้ได้ครับ”

ที่ผ่านมาระยะนี้ เราลองมือปฏิบัติ
เราลองผิดลองถูก จากงานที่เราทำและจาก
ประสบการณ์ที่เราผ่านมา... คิดว่าในอนาคต
เราสามารถถึงศักยภาพของตัวเองออกมาได้มากกว่านี้

ขยายผลความรู้ สู่อื่นต่อไป

พร้อมๆ กับการพัฒนาตัวเองผ่านการพัฒนาผลงาน ทั้ง 7 หนุ่มต่างพูดเป็นเสียงเดียวกันว่า สิ่งที่ได้รับจากโครงการก็เป็นส่วนสำคัญที่ทำให้พวกเขาได้พัฒนาตัวเองไปอีกขั้นหนึ่ง

“ได้ความรู้ใหม่ๆ เยอะมากครับ ได้ฝึก จากที่เคยทำแบบเล่นๆ เหยาะเหยยะ ตอนนี้เป็น Business หหมดแล้ว โครงการให้แนวคิดที่ทำให้เราเป็นผู้ใหญ่ขึ้น” เซลล์กล่าวด้วยรอยยิ้ม

“ได้เทคนิค ได้ความรู้ ได้ทักษะการวางแผนต่างๆ ได้เปิดโลกเทคโนโลยีใหม่ๆ และได้ประสบการณ์กลับมา เยอะมากครับ เป็นโอกาสที่ถ้าพลาดไปคงเสียดายมากๆ” ภัทรส่าทับ

และความรู้ของพวกเขาทั้งหมด จะไม่ถูกเก็บกอดไว้เพียงแคในกลุ่มเท่านั้น แต่จะถูกขยายผลและถ่ายทอดกลับไปสู่รุ่นน้องวิทย์-คอมฯ โรงเรียนระยองวิทยาคม ซึ่งเป็นแนวทางที่โรงเรียนและอาจารย์วางแผนไว้เพื่อสร้างนักพัฒนาคุณภาพให้แก่สังคมแบบรุ่นต่อรุ่น

“รุ่นพี่ดูแลรุ่นน้องเป็นธรรมเนียมของวิทย์-คอมฯ ครับ ความรู้ที่พวกเราได้จะพยายามถ่ายทอดให้รุ่นน้องเรื่อยๆ เป็นสังคมครอบครัวที่ต้องช่วยเหลือกันและกันครับ” ภัทรกล่าว

“เราพยายามให้เด็กรวมกลุ่มกันอย่างเหนียวแน่น เพราะเมื่อนับถือกัน มีความสามัคคีกันในหมู่คณะ พี่ก็จะสอนน้องได้ สอนด้วยความรัก ด้วยความอยากให้ เพราะความรู้ทางด้านคอมพิวเตอร์ล้ำฟ้าครุตามไม่ทัน

เราจึงต้องเอาพี่มาสอนน้อง จากเด็กคนหนึ่งกว่าที่เขาจะประสบความสำเร็จ เขาต้องศึกษาเรียนรู้มาเยอะกว่าในห้องเรียน ที่จะบอกทั้งประสบการณ์ ข้อผิดพลาด ทำอย่างไรให้ประสบความสำเร็จ น้องก็จะนับถือและอยากเดินตามรอยพี่ๆ อย่างเซลล์เขาไปอบรมจากโครงการต่อกล้าฯ เขาก็มาสอนน้องทำ Scrum วางแผนการทำงาน เขาเป็นไอดอลของน้อง ทำให้น้องอยากทำต่อกล้าฯ ด้วย” อาจารย์จบประโยคด้วยรอยยิ้ม



เส้นทางในอนาคต กับก้าวที่ยังไม่หยุดยั้ง

ถึงวันนี้ ผลงาน Bad Green กำลังจะถูกนำออกทดสอบบน Store ของระบบ iOS ให้คอเกม RPG และ Puzzle ได้ทดลองดาวนิโหลดไปเล่นกัน และแน่นอนว่าเสียงสะท้อนจากผู้เล่นจะถูกนำมาเป็นข้อมูลในการพัฒนาผลงานต่อไปให้ดียิ่งขึ้นกว่าเดิม ไปจนถึงเป้าหมายสุดท้าย นั่นคือผลงานได้ออกสู่สาธารณชนในรูปแบบของการตลาดจริงๆ

นี่คือความตั้งใจแน่วแน่ของทั้ง 7 หนุ่มแห่งภาคตะวันออกกลุ่มนี้ ที่กำลังวาดความฝันร่วมกันให้แล้วเสร็จสมบูรณ์ ในขณะที่ส่วนตัวของแต่ละคนก็มีฝันมีเส้นทางในอนาคตที่วาดหวังไว้แตกต่างกันไป เช่น เซลล์อยากเป็นวิทยากร ถ่ายทอดความรู้ที่มีให้แก่ผู้อื่น เอกฝันอยากทำงานในองค์กรขนาดใหญ่ เมฆสนใจงานด้านแอนิเมชันภัทรอยากทำงานในสายการประดิษฐ์นวัตกรรมหรือเทคโนโลยีใหม่ๆ ส่วนนัทแม้จะยังไม่ได้วางแผนเอาไว้อย่างชัดเจน แต่เขาก็ยืนยันว่า ได้รับต้นทุนความรู้และประสบการณ์ด้านนี้มาเต็มที่ขนาดนี้ อยากรู้เสียก็ไม่ต้องการทำงานทางด้านนี้ไปอย่างแน่นอน

“ที่ผ่านมามาเรารู้ เราลงมือปฏิบัติ เราลงมือทดลองจากงานที่เราทำและจากประสบการณ์ที่เราผ่านมา ทั้งจากการทำงานกลุ่มและการทำงานร่วมกัน คิดว่าในอนาคตเราสามารถดึงศักยภาพของตัวเองออกมาได้มากกว่านี้ครับ” นัทกล่าวด้วยรอยยิ้ม

บนเส้นทางที่ทอดไกลไปสู่อนาคต ความฝันที่ถูกตั้งไว้ที่ปลายทางยังคงเป็นสิ่งที่ยากจะคาดเดา ไม่มีใครตอบได้ว่า เด็กหนุ่มทั้งเจ็ดจะเติบโตไปเป็น ‘นัก...’ ต่างๆ นานาที่พวกเขาฝันไว้ได้หรือไม่ แต่ที่ชัดเจนก็คือในวันนี้ พวกเขาทั้งเจ็ดมีความฝันอันใกล้ที่จะพัฒนาเกม Bad Green ให้สำเร็จลุล่วงและออกเผยแพร่สู่สาธารณะ เป็นจุดหมายของก้าวแรกบนเส้นทางของชีวิตนักพัฒนา

และถ้าวันนั้นมาถึง คำถามที่ว่าพวกเขาจะเติบโตไปเป็น ‘นัก...’ อะไรในอนาคต ก็ไม่สำคัญไปกว่าการที่ทุกคนจะจดจำพวกเขาในฐานะของ ‘นักพัฒนาเกมอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม’ ที่ทั้งสนุกและสร้างสรรค์อยู่ในตัว นั่นคือสิ่งที่พวกเขากำลังจะได้รับในอนาคตอันใกล้นี้

