

ก่อสร้างองค์กร สู่ผู้ประกอบการดิจิทัลซอฟต์แวร์เฮาส์



เข้าร่วมโครงการต่อก้าวให้เติบโตใหญ่ ปีที่ 1

ผลงาน Insectica Kingdoms: มหิศวรรษอาณาจักรแมลง

สุกธินันท์ สุกโต (ชาติ) , จิตรปรีนทร์ หงส์ศิริธรรม (จิม) , ธนพล กุลจากรุสิน (แบงค์) , ศุภสินธ์ เชื้อขงยาง (ก๊วน) และ ทวีศักดิ์ ชูศรี (แบงค์)

บริษัทสตาร์ทอัพ หรือ Startup Company เป็นอีกคำที่มาแรงในแวดวงธุรกิจช่วงปีที่ผ่านมา หลายคนคงจะเคยผ่านหูผ่านตากันมาบ้าง หรือหากใครมีความสนใจเรื่องธุรกิจอยู่แล้วเป็นทุนเดิมคงเจอคำนี้อยู่บ่อยๆ เรียกว่ามาแรงสูสีกับคำว่า เอสเอ็มอี (SME) และ โอท็อป (OTOP) เลยทีเดียว

ZAFER LAB Co., Ltd หรือ บริษัท ซาเฟอร์ แล็บ จำกัด เป็นอีกหนึ่งบริษัทของคนรุ่นใหม่ที่เกิดขึ้นด้วยแรงบันดาลใจจากไอเดียสตาร์ทอัพ ถึงตรงนี้ก็คงมีคนสงสัยว่า แล้วสตาร์ทอัพคืออะไร? เบื้องต้น 'Startup' สามารถทำความเข้าใจตามความหมายเดิมของคำศัพท์ ดีความได้ถึงบริษัทที่เพิ่งก่อตั้งหรือเพิ่งเกิดใหม่ ส่วนนิยามจริงๆ จะเป็นอย่างไรนั้น เยาวชนเจ้าของบริษัทนี้จะช่วยขยายความให้เข้าใจธุรกิจสตาร์ทอัพมากยิ่งขึ้น



เริ่มต้น ‘เดินตามฝัน’

ซาเฟอร์แล็บเริ่มเปิดดำเนินการอย่างเป็นทางการหลังสมาชิก 4 ใน 5 คนของทีมจบการศึกษาจากคณะวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี (มจธ.) โดยมีอีกหนึ่งในทีมกำลังศึกษาอยู่

จัม-ฉัตรบรินทร์ หงส์ศิริธรรม ครีเอทีฟดีไซน์เนอร์ของบริษัท กล่าวก่อนว่า เป้าหมายสำหรับปีแรก ถึงแม้ว่าบริษัทของเราจะไม่ทำกำไรเลยก็ไม่เป็นไร เพราะจากสถิตินักศึกษาจบใหม่ร้อยละ 60 คนมากที่จะกล้าไม่เอาเงินเดือนจากงานประจำ แล้วออกมาสร้างบริษัทของตัวเอง อย่างที่คณะวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ มจธ. เรียกได้ว่า 2-3 ปีจะมีสักบริษัทเกิดขึ้นมาจากนักศึกษาจบใหม่ พวกเราเพิ่งเปิดบริษัทมาได้แค่เจ็ดเดือนยังไม่ครบปี ถ้าให้ประเมินก็คิดว่าการทำงานของเรายังไปได้ดี

ความฝัน และการลงมือทำตามฝันให้สำเร็จ เป็นคนละเรื่องกัน เส้นทางความฝันของการเป็นนักผลิตซอฟต์แวร์ที่มีบริษัทเป็นของตัวเองของเยาวชนกลุ่มนี้ไม่ได้เกิดขึ้นภายในวันสองวัน แต่พวกเขาใช้เวลา และให้เวลากับความฝัน ศึกษาหาความรู้ แล้วลงมือทำ จนความฝันของพวกเขาค่อยๆ เบ่งบานที่ละน้อยๆ

จัม เป็นหนึ่งในสมาชิก 3 คนแรกของกลุ่มที่เข้าร่วมโครงการต่อก้าวให้เติบโตใหญ่ ซึ่งสนับสนุนโครงการโดยศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์ (NECTEC) ร่วมกับมูลนิธิสยามกัมมาจล ธนาคารไทยพาณิชย์ จำกัด (มหาชน)

จัม กล่าวย้ำว่าเมื่อ 2 ปีก่อน พวกเขาไม่ได้เข้าร่วมโครงการต่อก้าวให้เติบโตใหญ่เพียงเพราะความสนุกหรือแค่อยากเข้ามาทำเกมเพราะมีคนให้เงินสนับสนุน แต่พวกเขาเข้ามาด้วยความมุ่งมั่น พร้อมเป้าหมายที่ชัดเจน เช่นเดียวกับชาติ-สุทธินันท์ สุคติ สมาชิกอายุน้อยที่สุดในทีมที่กำลังศึกษาอยู่ชั้นปีที่ 4 ชาติย้ำความตั้งใจตั้งแต่แรกว่าพวกเขาต้องการพิสูจน์ตัวเองว่าสามารถผลิตเกมที่สร้างรายได้ให้เห็นเป็นรูปธรรมขึ้นมาได้จริง

เกมมหัศจรรย์อาณาจักรแมลง: ผจญภัย (Insectica Kingdoms) จึงเกิดขึ้นจากการฟอร์มทีมของสมาชิกเริ่มต้นเพียง 3 คน นอกจากจัมและชาติแล้ว ยังมี แบนด์-ธนพล กุลจารุสิน ผู้ดูแลการเขียนโค้ดมืออมังของทีมร่วมอยู่ในเส้นทางฝันครั้งนั้นด้วย

“ก่อนเข้าร่วมโครงการต่อก้าวให้เติบโตใหญ่ พวกผมเคยอบรมเกี่ยวกับการทำธุรกิจมาก่อน ทั้งเรื่องการวางแผนธุรกิจ การวางแผนงบการเงิน และการตลาด เราสามคนมีฝันร่วมกันว่าอยากเปิดบริษัทพัฒนาซอฟต์แวร์มาตั้งแต่ต้น แล้วก็อยากผลิตโปรดักต์ของตัวเอง (เช่น เกมหรือโปรแกรมต่างๆ เป็นต้น) ออกมาขายนักลงทุน” แบนด์ กล่าวเสริม

อย่างที่กล่าวไปตอนต้นว่าการทำความฝันให้สำเร็จไม่ได้เกิดขึ้นภายในวันสองวัน นอกจากจัม ชาติ และแบนด์ จะพกความรู้ในระดับมหาวิทยาลัยมาใช้พัฒนาเกมเพื่อประกวดในโครงการต่อก้าวให้เติบโตใหญ่แล้ว พวกเขายังมีประสบการณ์และวิชาการผลิตเกมฉบับส่วนตัวพกติดตัวมาด้วย

“ผมกับพี่แบงค์เรียนโรงเรียนเดียวกัน สนุกกันมาตั้งแต่สมัยเรียนมัธยมเพราะเข้าร่วมโครงการวิทย์-คอมฯ ของโรงเรียนเหมือนกัน โรงเรียนของเรา (โรงเรียนระยองวิทยาคม) มีจุดเด่นตรงที่ส่งเสริมให้นักเรียนได้เรียนเขียนโปรแกรมตั้งแต่มัธยม ผมสองคนเลยได้เรียนรู้และคลุกคลีกับการเขียนโปรแกรมและการผลิตเกมมาตั้งแต่นั้น แล้วก็เริ่มรู้จักตัวเองว่าเราชอบทางด้านนี้ พอมีความชอบก็สนใจหาความรู้เพิ่มเติม แล้วลองเล่นลองทำมาเรื่อยๆ” ซาดิกกล่าว

“ผมมาเจอจัมตอนเรียนมหาวิทยาลัย จัมก็เคยทำเกมมาตั้งแต่สมัยมัธยมเหมือนกัน พอรู้ว่าเรามีเป้าหมายเดียวกันเราก็ร่วมทีมทำงานด้วยกันมาตลอด” แบงค์กล่าว

เมื่อเข้าโครงการต่อกำลังให้เติบโตใหญ่ มีผู้ใหญ่สนับสนุนให้เราได้ลงมือทำในสิ่งที่เราอยากทำอย่างเต็มที่จนเราทำออกมาได้สำเร็จ มันเหมือนเราเห็นภาพฝันและเห็นความเป็นไปได้ทางธุรกิจที่ชัดเจนขึ้นเรื่อยๆ ช่วยจุดประกายและต่อกำลังความมั่นใจให้พวกเราว่าหลังเรียนจบเราจะตั้ง Startup Business ของเราเองอย่างแน่นอน

‘ต่อกำลังให้เติบโตใหญ่’ ต่อกำลัง สร้างความมั่นใจ

จัม ซาดิก และแบงค์ บอกว่า ช่วงส่งเกมเข้าต่อกำลังในโครงการต่อกำลังให้เติบโตใหญ่ เป็นช่วงเวลาที่หนักหนาพอสมควรสำหรับพวกเขา เพราะต้องจัดสรรเวลาเรียนแล้วใช้เวลาว่างแทบจะทั้งหมดมาทุ่มเทให้กับการพัฒนาเกม เพื่อให้สำเร็จออกมาเป็นเกมตัวอย่าง ช่วงวันหยุดเสาร์อาทิตย์ วันหยุดราชการ แล้วก็ช่วงปิดเทอมที่เป็นเวลาพักของนักศึกษาคนอื่นๆ พวกเขาต้องมาสูมหัวทำงานอยู่ด้วยกัน ไม่ได้ไปไหน

“เริ่มต้นด้วยการสำรวจตลาดก่อน โดยดูจากสถิติว่าเกมแนวไหนยังมีคู่แข่งน้อยแล้วยังทำเงินได้ เพื่อดูโอกาสที่เราจะแทรกตัวลงไปในตลาดนั้น จากการหาข้อมูลก็พบว่าเกมแนว Turn Based หรือแบบผลัดกันเล่น ยังเป็นที่นิยมและมีความเป็นไปได้ในตลาด พอรู้ว่าจะผลิตเกมประเภทไหน จากนั้นก็มองหากลุ่มเป้าหมายที่จะเข้ามาเล่นเกมของเรา เพื่อเริ่มดีไซน์รูปแบบว่าควรจะใช้กราฟิกสีหรือดนตรีลักษณะไหนให้กลุ่มเป้าหมายชอบ แล้วก็ศึกษาจุดเด่นจุดด้อยของเกมประเภทนี้ที่มีอยู่แล้วในตลาด” จัมกล่าว

ถึงแม้ช่วงก่อนเข้าประกวด พวกเขายังไม่มีเชื่อมั่นว่าจะสามารถก่อตั้งบริษัทของตัวเองขึ้นมาได้ แต่อย่างน้อยที่สุดพวกเขาก็ตั้งเป้าหมายว่า เกมที่ผลิตออกมาต้องขายได้ ไม่ใช่แค่ผลิตออกมาซ้ำๆ

“พอเราวาดภาพรวมของเกมออกมาชัดเจน หน้าที่ของผมก็คือลงมือเขียนโค้ด สร้างเกมเดโมออกมา แล้วส่งลิงค์ไปให้คนที่รู้จักทดลองเล่นก่อน เพื่อสอบถาม

ความคิดเห็น แล้วก็มีไปออกบูธที่ทางมูลนิธิสยามกัมมาจล จัดขึ้น เราให้คนที่สนใจเข้ามานั่งเล่นเกม แล้วดูปฏิกิริยา ของเขาระหว่างเล่นเกม เก็บข้อมูลทั้งหมดมาคิดว่าเราต้อง ปรับปรุงส่วนไหนในเกมบ้าง ก่อนจะส่งเกมสำเร็จรูปออกสู่ ตลาด ซึ่งตอนนั้นก็ได้รับการตอบรับเป็นอย่างดีจากคนเล่น” แบนค์อธิบายหน้าที่ของเขา

นอกจากโอกาสล่าฝันแล้ว ซาติบอกว่า โครงการต่อก้าวให้เติบโตใหญ่ยังมอบสิ่งที่มีคุณค่าให้พวกเขาอีก หลายอย่าง สิ่งหนึ่งที่ซาติประทับใจ คือประสบการณ์จากการเรียนรู้และการแลกเปลี่ยนความรู้กับเยาวชนกลุ่มอื่นๆ “ตอนเข้าร่วมโครงการจะมีเวทีให้พวกเราได้แชร์ไอเดียกัน ตรงนั้นได้เรียนรู้เยอะ แล้วเอามาปรับใช้กับการทำงานของเราได้ ผมว่าช่วยเปิดมุมมองความคิดใหม่ๆ ให้กับทีม บางอย่างเราไม่คิดว่าจะทำได้ แต่มีคนทำได้ เราก็ได้รู้แล้ว ก็มาลองทำดู”

จัมกล่าวถึงความมั่นใจที่ถูกเติมเต็มจากการเข้าร่วมโครงการต่อก้าวให้เติบโตใหญ่ว่า “พอได้เข้าร่วมโครงการนี้ มีผู้ใหญ่สนับสนุนให้เราได้ลงมือทำในสิ่งที่เราอยากทำอย่างเต็มที่ จนเราทำออกมาได้สำเร็จ มันเหมือนเราเห็นภาพฝันและเห็นความเป็นไปได้ทางธุรกิจที่ชัดเจน ขึ้นเรื่อยๆ โครงการนี้ช่วยจุดประกายและต่อยอดความมั่นใจให้พวกเราว่า หลังเรียนจบเราจะตั้ง Startup Business ของเราเองอย่างแน่นอน”

|| ผมตั้งใจว่าเรียนจบจะไม่ทำงานประจำให้ที่อื่นต่อแล้ว เพราะผมมีประสบการณ์ทำงานไปด้วยเรียนไปด้วย มาตั้งแต่เรียนปีหนึ่ง คิดว่าตัวเองค่อนข้าง มีประสบการณ์มาพอสมควร ก็คิดอยากจะตั้งบริษัทของตัวเอง ||



ZAFER LAB = 3 + 2 จิกซอว์ที่หายไป

เมื่อประกายไฟและความมั่นใจถูกจุดขึ้น ทั้ง 3 คน ตัดสินใจอย่างแน่วแน่ว่าจะเปิดซอฟต์แวร์เฮาส์หรือบริษัท รับพัฒนาซอฟต์แวร์ของตัวเอง จึงเป็นจุดเริ่มต้นของการ ตามหาจิกซอว์ที่หายไปจนเจออีก 2 ชิ้นที่เหลือ นั่นคือ ทวีศักดิ์ ชูศรี และ กัณ-ศุภลักษณ์ เชื้อองยาง เหตุผลที่ทวีศักดิ์ และกัณ ตัดสินใจมาร่วมหัวจมท้ายกับ จั้ม ซาดิ และแบงค์ จนเกิดเป็น ZAFER LAB ก็หนีไม่พ้นความฝันที่ต้องการ จะเปิดบริษัทของตัวเองขึ้นมาหลังเรียนจบ

“หลังจบโครงการต่อกล้าให้เติบโตใหญ่ผมเรียนอยู่ ปี 3 พี่แบงค์กับพี่จั้มกำลังจะจบพอดี พวกเราเลยหาคน ใกล้ตัวที่สนใจอยากเปิดบริษัทมาทำงานร่วมกัน” ซาดิกกล่าว

ทวีศักดิ์เล่าถึงเส้นทางความฝันของเขาว่า “ผมเริ่ม ศึกษาเรื่องธุรกิจสตาร์ทอัพมาตั้งแต่ตอนเรียนปี 2 ทั้งจาก หนังสือและเว็บไซต์ต่างๆ ซึ่งความตั้งใจของผมตรงกับ เป้าหมายของพวกเขาก็พอดี ผมตั้งใจว่าเรียนจบจะไม่ ทำงานประจำให้ที่อื่นต่อแล้ว เพราะผมมีประสบการณ์ ทำงานไปด้วยเรียนไปด้วยมาตั้งแต่เรียนปีหนึ่ง คิดว่า ตัวเองค่อนข้างมีประสบการณ์มาพอสมควร ก็คิดอยากจะทำ ตั้งบริษัทของตัวเอง”

“พอแบงค์มาชวนผมก็ตกลงเลย เพราะอยากทำ อยู่แล้ว” กัณกล่าวสั้นๆ อย่างมั่นใจ

เมื่อ 5 หนุ่มวิศวะฯ มจร. รวมตัวกันครบทีม บริษัทซอฟต์แวร์เฮาส์ที่เคยเป็นเพียงความฝันก็มีตัวตน ขึ้นมาในที่สุด พวกเขามีสไตล์การทำงานที่แบ่งงานกันทำ อย่างชัดเจนตามความถนัด บวกกับบุคลิกที่โดดเด่นของแต่ละคน

แบงค์หนุ่มที่เจ๋งที่สุดในทีม แต่ได้รับมติเอกฉันท์ให้อยู่ใน ตำแหน่งซีอีโอของกลุ่ม ทุกคนพูดเป็นเสียงเดียวกันว่า แบงค์เป็นคนมีน้ำใจมาก ถึงขนาดเคยช่วยทำโปรเจกต์ ให้เพื่อนทั้งรุ่นในสมัยเรียน จนเพื่อนๆ การันตีว่าแบงค์ เป็นอัจฉริยะและเป็นมันสมองที่สำคัญของชาติ

“การทำเกมขึ้นมาอย่างแรกต้องมีคนเขียน โปรแกรมหรือที่เรียกว่าเขียนโค้ด (Code Development) แบงค์จะเป็นคนรับผิดชอบงานในส่วนนี้ความสามารถของ แบงค์อยู่ในระดับที่พวกเราด้วยกันเองยังทิ้ง เพราะเขาเก่ง จนเหลือเชื่อ เขาสามารถศึกษาหาข้อมูลแล้วเขียน โปรแกรมที่ไม่เคยเขียนมาก่อนได้เร็วมากและทำออกมา ได้ดี แถมเสร็จก่อนเวลาอีกด้วย ดังนั้นเวลามีโปรเจกต์ เร่งด่วนที่ยังไม่เคยทำและไม่รู้จะให้ใครทำก็ส่งให้แบงค์ ทำก่อน” ทวีศักดิ์กล่าวถึงแบงค์ ซีอีโอของบริษัท

“วิธีการเขียนโปรแกรมของแบงค์ล้ำลึกกว่าคนทั่วไป เป็นอะไรที่พวกผมเองก็ยังไม่รู้ได้ ความสามารถของเขา เกิดขึ้นทั้งจากพรสวรรค์และพรแสวง เป็นเพราะความขยัน ศึกษาหาข้อมูลด้วยตัวเอง” จั้มกล่าวยืนยันถึง ความสามารถของแบงค์ แล้วเอ่ยขึ้นชมความใฝ่รู้ใฝ่เรียนของ ทวีศักดิ์ด้วยเช่นกันว่า “ทวีศักดิ์เป็นคนที่เขียนโปรแกรมได้ หลายภาษา แล้วก็เรียนรู้ด้วยตัวเองมาตั้งแต่สมัยเรียน จากการที่เขาทำงานฟรีแลนซ์ให้กับบริษัทหลายๆ บริษัท มาตั้งแต่ปีหนึ่ง ทำให้เขามีประสบการณ์ทำงานด้านไอที และรู้จักคนเยอะมากกว่าคนอื่นๆ ในทีม ตอนนั้นก็เลย รับหน้าที่เป็นฝ่ายขายและการตลาดของบริษัท”

เมื่อได้โอกาส ซาดิกกล่าวถึงจั้มและกัณว่า “พี่จั้ม

เป็นคนมีความคิดแปลกๆ ก็เลยอยู่ฝ่ายครีเอทีฟ หลายครั้ง เขาทำให้ทีมชุกคิดในมุมมองใหม่ๆ ว่า ถ้าเราไม่ทำแบบนี้ เราลองทำแบบนี้ก็ได้นะ ส่วนพี่ก็ถนัดจะเก่งด้านเก็บรวบรวมข้อมูล เขาจะคอยนั่งหาข้อมูลทางอินเทอร์เน็ต ประมวลผล ข้อมูลเหมือนฝ่ายข่าวกรองของบริษัท แล้วอัปเดตความเคลื่อนไหวในวงการไอทีให้เพื่อนๆ ในทีมตลอด”

ส่วนตัวชาติเองนั้น แม้จะไม่ได้ลงมาช่วยงานบริษัท อย่างเต็มตัว แต่ก็มีส่วนบทบาทบูรณาการการทำงานของบริษัท ว่างงานแต่ละชั้นที่รับมานั้นดำเนินงานไปถึงไหน มีปัญหาอย่างไรบ้าง แล้วควรจะแก้ไขปัญหายังไง

“ถึงชาติจะอายุน้อยที่สุดในทีม แต่เขามีความรับผิดชอบสูงมาก ที่ผ่านมาเขาเป็นคนวางแผนจัดตาราง ให้ทีมว่าใครต้องทำอะไร ต้องมาทำงานร่วมกันเมื่อไร วันไหน เรื่องงานเขาจะดูแลจัดการตารางให้หมด” จั้ม กล่าวชื่นชม

เมื่อจักร์ครอบ ZAFER LAB ก็ได้ก่อตั้งขึ้นเมื่อ 10 มิถุนายน พ.ศ.2557 เป็นต้นมา

เราต้องเรียนรู้เรื่องการรับมือกับลูกค้า ไม่ว่าจะ เป็นความต้องการของลูกค้า การสื่อสารเพื่อสร้างความเข้าใจที่ตรงกันระหว่างเรากับลูกค้า หรือแม้แต่ความต้องการที่เปลี่ยนไปเปลี่ยนมาของลูกค้าแต่ละราย

‘ผลลัพธ์’ ของความฝันและความมุ่งมั่น

คงไม่มีใครปฏิเสธว่า การลงทุนเปิดกิจการสักอย่างหนึ่งมีความเสี่ยง จุดนี้เองที่ทำให้หลายต่อหลายคนกลัวจนไม่อยากเสี่ยง แต่พวกเขาทั้ง 5 คนก็กล้าพอที่จะลงทุนจดทะเบียนบริษัทด้วยเงินจากน้ำพักน้ำแรงของตัวเองทั้งหมด โดยไม่ใช้เงินพ่อแม่เลย ทั้งหมดนี้ก็เพื่อพิสูจน์ตัวเองอีกครั้งบนเส้นทางฝันของพวกเขา

“เรารวมเงินกันเปิดบริษัทมา 7 เดือน (สัมภาษณ์ ณ ธันวาคม พ.ศ. 2557) ช่วงนี้ถือว่าเป็นช่วงสร้างรากฐานให้บริษัท งานมีเข้ามาเยอะ แต่รายจ่ายประจำแต่ละเดือนก็มีออกไปเยอะเหมือนกัน บางเดือนเยอะกว่ารายรับ ทำให้เราต้องหันมาโฟกัสด้านการบริหารจัดการเงินควบคู่ไปด้วย ซึ่งต้องยอมรับว่าพวกเราไม่ถนัดเรื่องนี้สักเท่าไร แต่ก็ต้องพยายามแก้ปัญหาไปให้ได้” ชาติเล่าขึ้นอย่างมุ่งมั่น

ในฐานะฝ่ายขายและฝ่ายการตลาด ทวีศักดิ์เล่าว่า งานส่วนใหญ่ของบริษัทเข้ามาแบบปากต่อปาก ยกตัวอย่างเช่น พวกเขาทำงานให้ ‘บริษัทเอ’ จนเป็นที่น่าพอใจ บริษัทเอจะแนะนำให้พวกเขาเข้าไปคุยกับ ‘บริษัทบี’ ที่มีลักษณะงานคล้ายๆ กัน เป็นต้น นอกจากการรับงานตามความต้องการของลูกค้าแล้ว ทวีศักดิ์ยังคิดทำโปรแกรมสำเร็จรูปแบบแพ็คเกจโซลูชันนำเสนอแก่ลูกค้า โดยแต่ละแพ็คเกจจะปรับปรุงการใช้งานบางส่วนให้ตรงตามความต้องการของลูกค้าตามราคาที่ลูกค้าสามารถเสนอให้ได้

“ตอนนี้นงานมีเข้ามาเยอะมาก ช่วงไหนทำไม่ทันเราก็จะจ้างน้องๆ ในมหาวิทยาลัยให้เข้ามาช่วย น้องๆ จะได้มีประสบการณ์ทำงานจริง อุปสรรคของเราไม่ใช่ปัญหา

ว่าเราทำงานได้หรือไม่ได้ จะมีคนจ้างหรือไม่มีคนจ้าง แต่เราต้องเรียนรู้เรื่องการรับมือกับลูกค้า ไม่ว่าจะมีความต้องการของลูกค้า การสื่อสารเพื่อสร้างความเข้าใจที่ตรงกันระหว่างเรากับลูกค้า หรือแม้แต่ความต้องการที่เปลี่ยนไปเปลี่ยนมาของลูกค้าแต่ละราย ที่ลำบากที่สุดคือ ปัญหาเฉพาะหน้ากรณีลูกค้าจ่ายเงินช้า มันเป็นเรื่องจุกจิกที่มีผลกระทบต่อการทำงานของเรานะ” ทวีศักดิ์ดีกล่าว

กัณชยาขยายความปัญหาสภาพคล่องทางการเงินของบริษัทในปัจจุบันว่า “พวกเรามีงานทำเยอะมาก มากจนทำแทบไม่ทัน แล้วเราก็อู้สึกพอใจกับรายรับที่จะได้รับจากแต่ละโปรเจกต์ ปัญหาอยู่ที่บริษัทมีรายจ่ายประจำทุกเดือน แต่รายรับเข้ามาช้ากว่าเงินที่ต้องจ่ายออกไป ทำให้สภาพคล่องทางการเงินของบริษัทไม่สมดุล ถือเป็นปัญหาใหญ่ที่สุดของบริษัทในตอนนี้อย่างไรก็ตามอาจจะไม่มีเงินให้เราใช้ในเดีอนนั้น แต่แต่ละคนก็ต้องใช้เงินสำรองของตัวเองออกไปก่อน”

การกำรธุรกิจดิจิทัลต้องมีมือจริง

ไม่จำเป็นต้องกังวลว่าจะไม่มีงานทำ

เร่งผลิต ‘เกม’ สูตลาด

ในช่วงไม่กี่เดือนแรกหลังจากตั้งบริษัท 5 หนุ่มผลิตเกมใหม่ ออกตลาดทันทีภายใต้ชื่อ Color Ninja

“หลังจาก Insectica Kingdoms เราก็ผลิตเกมออกมาอย่างต่อเนื่องในรูปแบบต่างๆ หลักๆ ก็มี Green Era และ Color Ninja ที่กำลังพัฒนาอยู่” แบนด์เอ่ยขึ้น

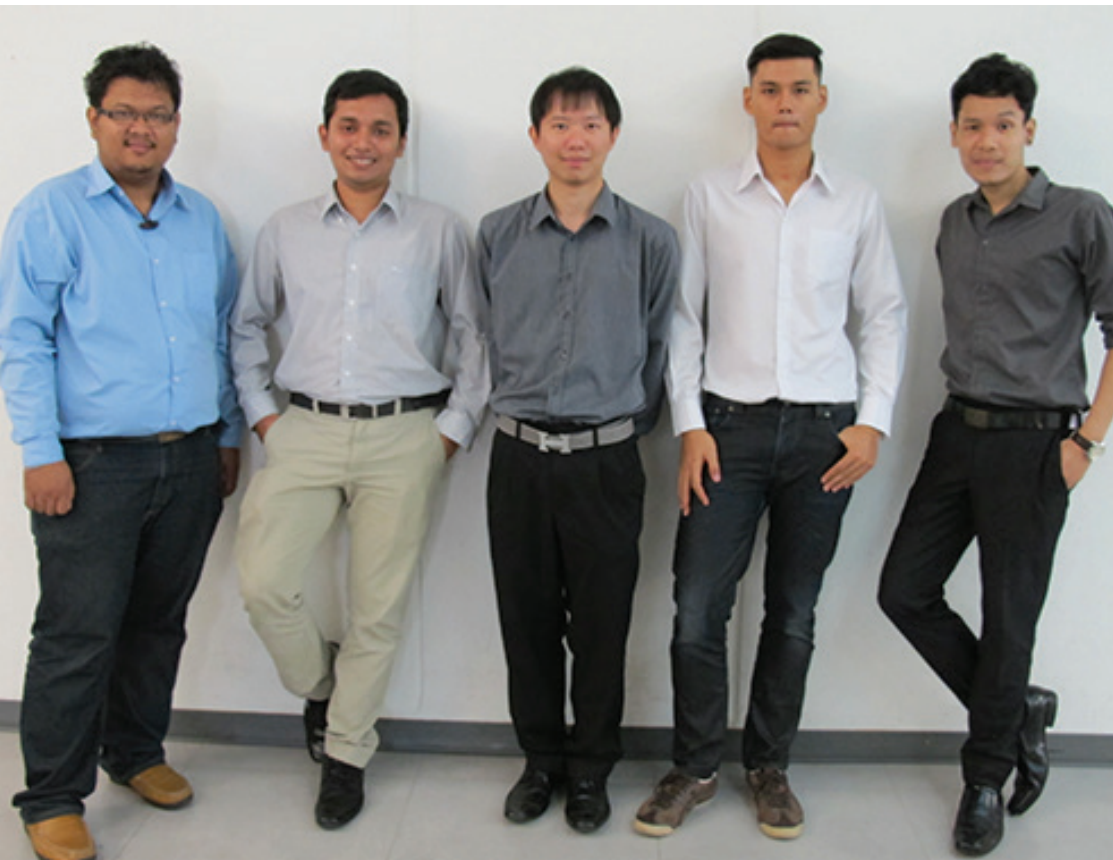
แบนด์ชี้ข้อดีของกลุ่มบอกว่า ถึงแม้จะเคยผลิตเกมมาจำนวนไม่น้อย แต่การผลิตเกมแต่ละครั้งสร้างการเรียนรู้ใหม่ๆ ให้พวกเขาอยู่เสมอ ส่วนหนึ่งเป็นเพราะเทคโนโลยีดิจิทัลก้าวหน้าไปอย่างรวดเร็ว หากพวกเขาอยู่กับที่ก็เท่ากับกำลังก้าวถอยหลัง ดังนั้นพวกเขาต้องค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติมเพื่อพัฒนาตัวเองอยู่ตลอดเวลา วิธีการที่ง่ายที่สุดก็หนีไม่พ้นการใช้ Search Engine ต่างๆ ไม่ว่าจะเป็น Google Yahoo หรืออื่นๆ ที่เพียงแค่พิมพ์แล้วคลิก ข้อมูลจะหลังไหลเข้ามาให้เลือกศึกษาได้อย่างไร้ขีดจำกัด

“พวกผมใช้ข้อผิดพลาดจากเกมเก่าๆ มาปรับปรุง แล้วก็พัฒนาลงในเกมใหม่ เช่น เทคนิคและรูปแบบการจัดวางในการผลิตเกม เป็นต้น Color Ninja เป็นเกมสามมิติแนว Puzzle ที่ต้องใช้ความคิดและความเร็ว ผักผ่อนปฏิบัติไหวพริบขณะเล่นเกม”

Color Ninja เป็นเกมที่พวกเขาผลิตขึ้นมาเพื่อขายให้นักลงทุนโดยเฉพาะ แต่อาศัยเข้าไปเสนอผลิตภัณฑ์ผ่านดิจิทัลอีเว้นท์ ซึ่งเป็นอีกพื้นที่หนึ่งที่เพิ่มพูนประสบการณ์ความรู้ในการทำงานสายอาชีพนี้ให้พวกเขา

“เราทำเกม Color Ninja ต้นแบบสำเร็จออกมา

แล้วเอาเข้าประกวด ขั้นตอนระหว่างการประกวด ทางผู้จัดงานก็เปิดอบรมให้ความรู้กับทีมที่ผ่านเข้ารอบ เราก็ได้เรียนรู้ทั้งทฤษฎีเกม เทคนิคการผลิตเกม และเทคนิคการขาย พวกผมเป็น 5 ทีมสุดท้ายที่ผ่านเข้ารอบ เลยได้นำเสนอผลงานต้นแบบต่อนักลงทุนทั้งชาวไทยและชาวต่างชาติ ตอนนี้อยู่ในช่วงพัฒนาให้เสร็จสมบูรณ์เพื่อนำไปเสนอขายอย่างเป็นทางการให้กับนักลงทุน” ชาตธิอธิบาย



ZAFER LAB กับธุรกิจดิจิทัลในประเทศไทย

จากประสบการณ์ทำงานร่วมกับบริษัททั้งภายในและต่างประเทศ พวกเขาได้เรียนรู้ว่า องค์ความรู้ด้านการพัฒนาซอฟต์แวร์และการทำธุรกิจดิจิทัลในประเทศไทยยังต้องพัฒนาอีกมาก เพื่อเอาชนะคู่แข่งอย่างประเทศอินเดีย นั่นก็หมายความว่า องค์ความรู้ด้านดิจิทัลไอทีควรได้รับการสนับสนุนส่งเสริมอย่างต่อเนื่อง ทั้งจากทางภาครัฐ สถานศึกษา และหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง

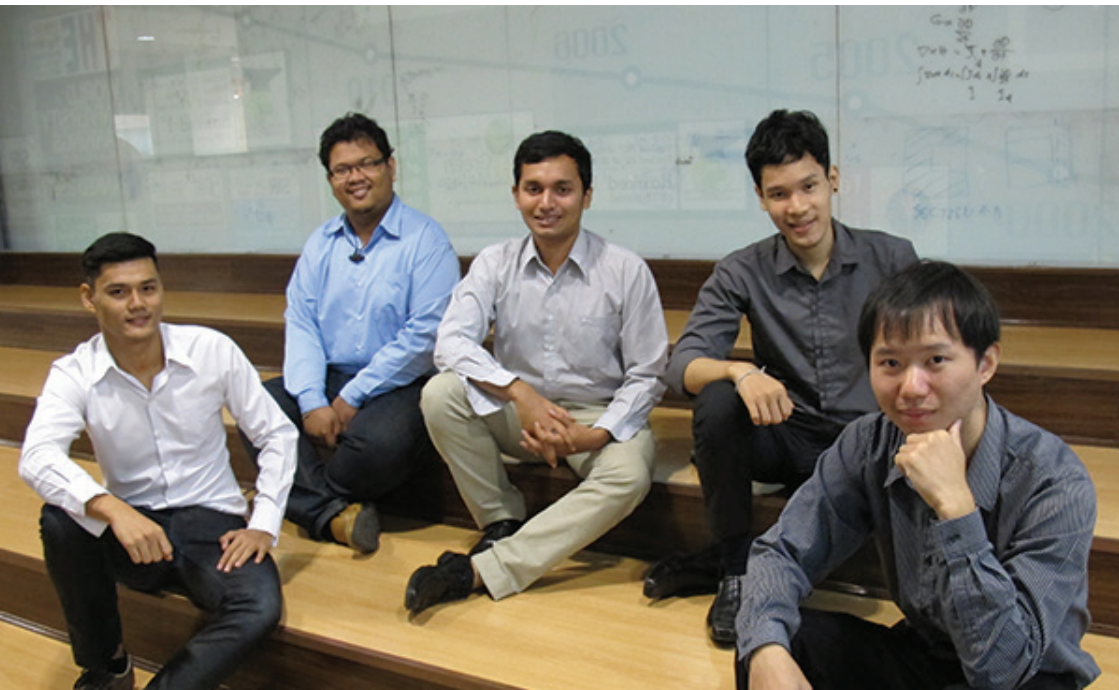
“โปรแกรมเมอร์ไม่ใช่อาชีพที่มานั่งแล้วทำงานได้เลย เราถูกสอนให้คิด ถูกสอนให้อ่าน วิธีคิดเกิดจากการสอนการสอนก็มาจากครูระบบการสอนของประเทศไทยตรงส่วนนี้ยังไม่สามารถจัดการให้มีมาตรฐาน เมื่อเทียบกับประเทศคู่แข่งอย่างอินเดียซึ่งขึ้นชื่อด้านการพัฒนาซอฟต์แวร์ ระบบการเรียนการสอนของเรายังต้องปรับเรื่องวิธีคิด ไม่ใช่มาฝึกคิดตอนเรียนมหาวิทยาลัย แต่ต้องสอนมาตั้งแต่เริ่มเรียนอนุบาล” ทวีศักดิ์อธิบาย

แบ่งค์บอกว่า ปัจจุบันในตลาดมีปริมาณงานมากกว่าจำนวนบริษัทซอฟต์แวร์เฮาส์ที่เปิดดำเนินการอยู่ วัดได้จากจำนวนโปรเจกต์ที่พวกเขาเข้ามาทำอย่างต่อเนื่อง การทำธุรกิจดิจิทัลถ้ามีฝีมือจริง ไม่จำเป็นต้องกังวลว่าจะไม่มีงานทำ เพราะบริษัทใหญ่ๆ ยังต้องการบริษัทสตาร์ทอัพจากภายนอกเข้าไปช่วยงานดูแลระบบ

“กลุ่มลูกค้าของเราจะเป็นบริษัทระดับเอสเอ็มอีไปจนถึงระดับกลางที่ต้องการเซ็คอัพระบบของตัวเอง แต่ไม่มีทีมงานพัฒนาระบบประจำบริษัท” แบ่งค์ขยายความ
 จัมเสริมต่อว่า “การที่เรามีโอกาสเข้ามาทำธุรกิจ

ของตัวเอง ทำให้เราเข้าไปอีกสัปดาห์หนึ่ง ตอนนี้อาจจะมียารายรับน้อยกว่าเงินเดือนของเพื่อนๆ รุ่นเดียวกันที่ออกไปทำงานประจำ แต่วันที่บริษัทโตด้วยมือของเรา เราจะมีรายรับมากกว่านี้แน่นอน ถ้าก่อนหน้านี้เราตัดสินใจไปทำงานประจำได้รับเงินเดือนทุกเดือน เงินเดือนก็ขึ้นเรื่อยๆ ตามอายุการทำงานหรือตามผลงาน สุดท้ายเราอาจจะไม่กล้าออกมาทำงานให้ตัวเอง เพราะไม่กล้าทิ้งเงินเดือนสูงๆ เพื่อมาเผชิญหน้ากับเงินศูนย์บาทในเดือนถัดไป”

“เรายอมรับเงินเดือนน้อยในช่วงแรก แต่ในอนาคตเมื่อเราปรับสภาพคล่องของบริษัทได้ เราก็จะมีรายรับมากกว่านี้ หลายคนบอกว่าทำงานประจำแล้วเหนื่อย แต่สำหรับผมแล้วผมคิดว่ามีบริษัทของตัวเองเหนื่อยกว่า แต่ดีตรงที่ได้ทำงานของตัวเอง พวกเราคิดว่าแบบนี้ดีกว่า”
ชาติกล่าวดูติดตลก



มุมมองต่อเกม ของนักผลิตเกม

ในฐานะนักผลิตเกม พวกเขามองเกมเป็นสื่อสร้างความบันเทิงอย่างหนึ่ง อีกทั้งยังยืนยันทัศนคติว่า เกมไม่ได้เป็นสิ่งมอมเมาและสร้างความรุนแรงให้เด็กและเยาวชน หากควบคุมเวลาและขอบเขตของการเล่นเกมได้ เนื่องจากเกมแต่ละเกมมีมาตรฐานควบคุมอายุของผู้เล่นอยู่แล้วว่า เกมนี้เหมาะสำหรับผู้เล่นอายุตั้งแต่กี่ปีเป็นต้นไป ดังนั้นจึงเป็นหน้าที่ของพ่อแม่ผู้ปกครองที่ต้องทำความเข้าใจและควบคุมดูแลบุตรหลาน รวมถึงหน่วยงานที่เกี่ยวข้องที่จะต้องออกมาตรการควบคุมร้านอินเทอร์เน็ตหรือร้านเกมอย่างเข้มงวด เช่น จำกัดอายุของเด็กและเยาวชนที่จะเข้าร้านเกม และการเล่นเกมตามเกณฑ์อายุที่ระบุในเกม เป็นต้น

“ปัญหาเด็กติดเกมไม่ได้อยู่ที่เกม แต่อยู่ที่ตัวบุคคลมากกว่า รากเหง้าของปัญหาทั้งหมดเป็นปัญหาของสังคมไทยที่มีพื้นฐานมาจากครอบครัว พ่อแม่ทำงานเยอะ ไม่มีเวลาให้ลูก ปล่อยให้ลูกอยู่บ้านซื้อเกมให้ลูกเล่น หรือพ่อแม่ไม่อยู่บ้านลูกก็ออกไปเล่นเกม สมัยนี้พ่อแม่โยนไอแพดให้ลูกเล่นด้วยซ้ำไป เมื่อลูกขาดความอบอุ่นออกไปเจอสังคมที่ไม่ดีอยู่ในร้านเกมหมกมุ่นเพื่อนชวนให้ไปลองโน่นลองนี่ก็ทำตาม ผมว่าคำว่าเด็กติดเกมเหมือนเป็นการหาแพะให้ข้อผิดพลาดของสังคมหรืออะไรสักอย่าง”
กัณฑ์กล่าวอย่างจริงจัง

“เด็กแต่ละคนชอบเกมไม่เหมือนกัน เราจะมาบังคับให้เด็กเล่นเกมเฉพาะเกมนั้นไม่ให้เล่นเกมนี้ไม่ได้ เพราะฉะนั้นความแข็งแรงต้องสร้างมาจากครอบครัว” ทวีศักดิ์เน้นย้ำ

เมื่อเอ่ยถึงงานซอฟต์แวร์เฮาส์ที่มีการผลิตเกมเข้ามาเป็นส่วนหนึ่ง พวกเขายืนยันอย่างชัดเจนว่า หากไม่สนใจเล่นเกมมาก่อนพวกเขาไม่มีทางเดินตามความฝันได้สำเร็จมาจนถึงทุกวันนี้

“เรารู้สึกว่าการเล่นเกมมันเป็นเรื่องท้าทายและสนุกด้วย ถ้าย้อนกลับไปช่วงที่คอมพิวเตอร์เข้ามาเฟื่องฟูช่วงแรกๆ ตอนนั้นพวกเราเรียนมัธยมพอดี การได้จับคอมพิวเตอร์ได้เข้าถึงคอมพิวเตอร์เป็นความภาคภูมิใจแล้วก็มีความสุขอย่างหนึ่ง ในฐานะคนผลิตพวกเราไม่ได้อยากสร้างเกมขึ้นมาด้วยความตั้งใจว่าจะไปมอมเมาใคร เรายอมเกมเป็นเหมือนสื่อสร้างความบันเทิง สร้างความสนุก สร้างความสุขให้คนเล่น” ซาดิกกล่าว

ด้านจัมย่ำประสบการณ์การเป็นเด็กติดเกมแต่ได้คิดว่า “ผมคิดว่าทุกเรื่องต้องมีขอบเขตนะ อะไรที่มากเกินไปก็ไม่ดี ดูทีวีก็ไม่ควรดูเยอะเกินไป กินก็ไม่ควรกินเยอะเกินไป การเล่นเกมก็เหมือนกัน คนเล่นต้องมีวินัย ต้องจัดสรรเวลาของตัวเองไม่ให้กระทบเรื่องอื่น ถ้าเป็นวัยรุ่นก็ต้องไม่กระทบการเรียน ถ้าวัยทำงานก็ต้องไม่กระทบเรื่องงาน จริงๆ แล้วมันฝึกให้เรามีความรับผิดชอบ รู้จักจัดสรรเวลา ในกลุ่มนี้พวกเราทุกคนก็เล่นเกม ติดเกมกันมาก่อนทั้งนั้น เกมไหนสนุก เล่นกันทั้งวันทั้งคืนไม่นอนเหมือนกัน แต่เกมก็ไม่ได้สร้างปัญหาชีวิตให้เรา ตอนนั้นเกมหรือความรู้ที่เราได้รับเพิ่มเติมขึ้นจากการสนใจเล่นเกมกลับมาเป็นธุรกิจสร้างรายได้ให้เราด้วยซ้ำไป”

กัณเอย์ขึ้นต่อว่า “ถ้าจะทำเกมก็ต้องเล่นเกมเพื่อศึกษาสิ่งที่เราจะทำ ถ้าเราไม่เล่นเกมเลย ก็ไม่มีทางรู้

ว่าแบบไหนสนุก แบบไหนไม่สนุก แบบไหนที่เราชอบหรืออะไรที่เราไม่ชอบ พอเรามาทำเกมเราก็เอาข้อดี เอาสิ่งที่เราชอบมาใส่และปรับใช้ในเกมของเรา”

‘เกม’ ให้อะไร?

นอกจากมุมมองแง่ลบต่อเกมที่สังคมเพ่งเล็งในมุมมองของเยาวชนกลุ่มนี้ เกมกำลังตกเป็นเหยื่อของความบกพร่องทางสังคมที่ทุกคนฝ่ายต้องร่วมกันแก้ไข โดยเริ่มจากการสร้างรากฐานที่มั่นคงมาจากในบ้านหรือครอบครัว ไม่ใช่การแก้ไขปัญหาที่ปลายเหตุด้วยการสั่งห้ามไม่ให้เด็กเล่นเกม ซาเฟอร์แล็บทีมบอกว่า เกมยังมีแง่มุมดีๆ ที่จะช่วยให้ผู้เล่นพัฒนาตัวเองได้อีกหลายอย่าง

กัณกล่าวก่อนว่า เกมเป็นศิลปะอย่างหนึ่งสำหรับเขา เมื่อเล่นเกมหนึ่งผู้เล่นแต่ละคนจะได้รับความรู้สึกแตกต่างกันจากการเล่นเกม คล้ายๆ กับความรู้สึกเวลาชมงานศิลปะที่บางคนก็เข้าถึง บางคนก็เข้าไม่ถึง แต่เกมเป็นศิลปะที่สื่อสารตอบโต้กับคนเล่นได้ หลายครั้งเกมเปิดโลกและเปิดมุมมองความคิดให้เขา พาเขาไปในที่ที่ไม่เคยไป ทำให้เขาเห็นสิ่งที่ไม่เคยเห็น อย่างไรก็ตาม กัณยอมรับว่าเกมหลายเกมเป็นเกมที่แสดงถึงความรุนแรงแต่ในเนื้อหาของเกมก็สอนให้ผู้เล่นได้คิดและเข้าใจถึงสาเหตุที่เกิดเหตุการณ์เหล่านั้นขึ้น

“เกมแต่ละเกมจะบอกเล่าเรื่องราวที่แตกต่างกัน ผมชอบประวัติศาสตร์ ชอบอ่านหนังสือเชิงประวัติศาสตร์ เกมที่ผมชอบเล่นก็จะเป็นเกมที่สร้างโดยอ้างอิงประวัติศาสตร์จริง แล้วพอเราเล่นเกมก็เหมือนให้เราเข้าไปร่วมใน

ประวัติศาสตร์นั้นด้วย เวลาเล่นก็จะค่อยๆ ซึมซับความรู้สึกผ่านตัวละครในเกม บางเกมเป็นเกมเกี่ยวกับสงครามกลางเมือง มีการยิงต่อสู้ มีการวางแผน แต่ก็มีเรื่องราวอธิบายเหตุผลที่มาที่ไปว่าทำไมเหตุการณ์นี้ถึงเกิดขึ้น ความรู้สึกผลลัพธ์ที่เราได้ทำที่ดีที่สุดไม่ใช่ความรุนแรง แต่เป็นความเข้าใจซึ่งบางครั้งทำให้เราร้องไห้ได้ เหมือนดูหนังแล้วร้องไห้” ทวีศักดิ์กล่าวเสริม

นักเขียนโค้ดอย่างแวงศ์บอกว่า ตัวเขาชอบเล่นเกมที่ต้องใช้ทักษะการวางแผน เกมประเภทนั้นนอกจากช่วยฝึกทักษะการคิดแล้ว ยังช่วยในเรื่องการตัดสินใจและฝึกปฏิภาณไหวพริบที่เขาสามารถใช้ได้จริงในการทำงาน ยกตัวอย่างเช่น การประเมินข้อดีข้อเสีย หรือผลดีผลเสียที่จะเกิดขึ้นจากการตัดสินใจทำอย่างใดอย่างหนึ่ง ส่งผลให้เขาทำงานอย่างรอบคอบมากขึ้น

ส่วนจัมเปรียบเทียบได้อย่างน่าฟังว่า การเล่นเกมเป็นความหลงใหลอย่างหนึ่ง แต่ทุกคนมีความหลงใหลต่างกัน บางคนอาจจะชอบวาดรูปแล้ววาดรูปจนได้ดี บางคนชอบเตะฟุตบอลก็กลายเป็นนักฟุตบอลอาชีพ เขาเปรียบเทียบต่อไปว่า นักฟุตบอลอาชีพต้องเก็บตัวฝึกซ้อม เตะฟุตบอลทั้งวันทั้งคืนก็ไม่เห็นมีใครว่าเขาหมกมุ่น ซึ่งก็ไม่ต่างอะไรจากคนที่หลงใหลการเล่นเกม

“แต่เล่นเกมมันมีความท้าทายของตัวเอง ไม่ต้องเป็นเกมคอมพิวเตอร์ก็ได้ หมากรุก หมากฮอส กระโดดยาง ถ้าเราฝ่าไปได้ถึงด่านสุดท้ายมันจะสร้างความภาคภูมิใจให้ตัวเอง เกมมันเล่นกับสัญชาตญาณของมนุษย์ ไม่มีใครอยากเป็นผู้แพ้ เกมที่เล่นคนเดียวก็เหมือนเราต้องเอาชนะ

ตัวเอง แข่งกับตัวเองต้องฝ่าไปได้ ส่วนเกมที่เล่นหลายๆ คน ก็สอนเราเหมือนเล่นกีฬาให้รู้แพ้รู้ชนะ มีน้ำใจ นักกีฬา สอนให้เรารู้จักการทำงานเป็นทีม”

เมื่อถามถึงความสุขในการเป็นนักผลิตเกมของพวกเขา ชาติบอกว่า คุณทำอาหารมาจานหนึ่งให้คนอื่นทานแล้วเขาบอกว่าอร่อย คนทำก็มีความสุข เกมก็เหมือนกัน เราสร้างเกมขึ้นมาแล้วเห็นรอยยิ้มของคนที่มาเล่น เห็นฟีดแบ็กว่าเขาชอบเกมที่เราคิด เราก็มีความสุขในอีกด้านหนึ่งเรากำลังทำสิ่งที่เรารักเป็นอาชีพ แล้วสามารถหารายได้ดูแลตัวเองและครอบครัวจากสิ่งที่เรารัก

Startup Company หรือบริษัทเกิดใหม่ มักจะเป็นคำที่ใช้เรียกบริษัททางด้านเทคโนโลยีใน Silicon Valley ที่สหรัฐอเมริกา ต่อมานิยมใช้แพร่หลายไปทั่วโลก โดยนักลงทุนจะสนใจลงทุนในบริษัทเหล่านี้ด้วยการพิจารณาจากอัตราการเติบโตของบริษัท ประวัติการทำงาน ความเป็นไปได้ในการประสบความสำเร็จ ความสามารถในการขยายกิจการให้เติบโต กำไรดี

