

ไซเบอร์ไอดอล จอมคนจินตนาการ



ไซเบอร์ไอดอลจอมคนจินตนาการ. *ไทยโพสต์*. 5 กรกฎาคม 2551, หน้า 2, 3.



ทั่วโลกสนใจและดำรงชีวิตอยู่ภายใต้กรอบกฎเกณฑ์โปรแกรมคอมพิวเตอร์ และเกิดการแข่งขันทันด้านซอฟต์แวร์ ทั้งเพื่อเพิ่มพูนปัญญาและสนันทนาการบันเทิง

และด้วยสูตรความคิด พัฒนาการไม่มีหยุดยั้ง แต่ละบริษัทองค์กรผู้ผลิตซอฟต์แวร์ทั่วโลกจึงริเริ่มเปิดเวทีความคิดในการพัฒนาโปรแกรมใหม่ๆ จากเวทีเล็กไปสู่เวทีระดับโลก เช่นเดียวกันกับเวทีการแข่งขัน “เวิลด์ไซเบอร์เกมส์ 2008” เพื่อค้นหาสุดยอดเขียนเกมเป็นตัวแทนประเทศไทย เข้าแข่งขันในระดับนานาชาติ ณ ประเทศสิงคโปร์ และประเทศเยอรมนี เพื่อชิงที่หนึ่งในโลกไซเบอร์ด้วยเงินรางวัลมูลค่าสูงถึง 16 ล้านบาท



ทีม Snooze Monkey จากมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ นายศิริศิลป์ กองศิลป์, นายรพี กมณฑลภักษก และนายศรา สนธิศิริฤกษ์

การแข่งขันเกมที่ใหญ่ที่สุดเพื่อค้นหาไอดอลเกม เป็นสื่อกลางวัฒนธรรมการเล่นเกมออนไลน์อย่างสร้างสรรค์ระหว่างเยาวชนในโลกไซเบอร์ และบุคคลต่างๆ ในสังคม ปัจจุบันการแข่งขันเวิลด์ไซเบอร์เกมส์ ถือเป็นการชิงชัยในเกมกีฬาออนไลน์ที่มีศักดิ์ศรีเทียบได้กับการแข่งขันโอลิมปิกของโลกไซเบอร์

และปีนี้ เวิลด์ไซเบอร์เกมส์ ได้มีการจัดแข่งขันติดต่อกันเป็นครั้งที่ 9 โดยคาดว่าจะได้รับความสนใจจากเยาวชนมากกว่า 1.5 ล้านคน ในกว่า 74 ประเทศทั่วโลก เพราะถือเป็นการริเริ่มวัฒนธรรมอันดีของเกมออนไลน์เพื่อเชื่อมสานต่อความสัมพันธ์ของเยาวชนทั่วโลกผ่านเกมกีฬาอี-สปอร์ต (E-Sport)

นางสาวศศิญา ศิลาอนุรักษ์ ในฐานะผู้ประสานงานการจัดการแข่งขันเวิลด์ไซเบอร์เกมส์ในประเทศไทย เปิดเผยว่า รู้สึกภูมิใจที่ได้มีส่วนช่วยให้เยาวชนหันมาใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์และการแข่งขันเวิลด์ไซเบอร์เกมส์นี้ ถือเป็นการสร้างสะพานเชื่อมความเข้าใจอันดีระหว่างเยาวชนผู้ชื่นชอบการเล่นเกมกับพ่อแม่ ผู้ปกครอง และผู้คนในสังคม โดยส่วนตัวรับหน้าที่ดูแลการจัดการแข่งขันมาโดยตลอด และปีนี้เป็นปีที่ 9 แล้วที่มีการแข่งขันรายการนี้เกิดขึ้นในประเทศไทย

“รู้สึกดีใจที่เห็นพัฒนาการของเกมในเมืองไทยที่มีแนวโน้มสู่ความเป็นสากลมากขึ้น อุตสาหกรรมเกี่ยวกับเกมขยายตัวขึ้นในวงกว้าง เดียวนี้สถาบันการศึกษาได้เปิดหลักสูตรการเรียนการสอนเขียนโปรแกรมเกมให้นักศึกษามากขึ้น หากมีเยาวชนที่ชื่นชอบการเล่นเกมแล้วได้รับการสนับสนุนจากรัฐบาลให้คนเหล่านี้ได้ฝึกการพัฒนาเกมขึ้นมาด้วยตนเองในอนาคตประเทศเราอาจจะได้เป็นประเทศอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์และโปรแกรมการเขียนเกม อันจะสามารถนำรายได้เข้าสู่ประเทศอีกทางหนึ่ง” ศศิญากล่าว

นายพบสันดี รุกขรังษฤษฎ์ กราฟฟิกดีไซเนอร์ และหนึ่งในผู้ชื่นชอบการดีไซน์คาแรคเตอร์เกม กล่าวว่า ทุกวันนี้ยังไม่มีการสนับสนุนที่เป็นรูปธรรมจากรัฐบาลมากนักในเรื่องของการส่งเสริมอาชีพในสายงานไซเบอร์เด็กส่วนใหญ่พอจบชั้นมัธยมก็ไม่มีคนคอยแนะแนวหรือให้คำปรึกษาที่เป็นประโยชน์ ต้องอาศัยความตั้งใจและความพยายามอย่างสูงในการศึกษาหาความรู้ในการเข้ามาเป็นโปรแกรมเมอร์เกมดีไซเนอร์ ยิ่งบางอาชีพอย่างเช่นนักทดสอบเกม หรือที่เรียกกันว่าเกมเทสเตอร์นั้น บ้านเราแทบจะไม่มีเลย ทั้งที่มีเกมเมอร์ที่สามารถเล่นในระดับสูงๆ ได้และยังวิเคราะห์จุดบกพร่องต่างๆ ของเกมได้เป็น

อย่างดี อาชีพที่พอทำได้จะเป็นลักษณะฟรีแลนซ์ ยังไม่มีความจริงจังเท่าที่ควร จึงหวังว่าการแข่งขันเวิลด์ไซเบอร์เกมส์จะมีการบอกเล่าถึงเรื่องราวในจุดนี้ให้สามารถสร้างเป็นโอกาสในสายอาชีพด้านเกมต่างๆ สำหรับเยาวชนไทยต่อไป

สำหรับผู้สนใจเข้าร่วมการแข่งขันสามารถลงทะเบียนสมัครเข้าร่วมการแข่งขัน



ทีม HURRY UP!! สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง นายวิรัชพล ไชยจุฑา, น.ส.จกมล งามเลิศชัย และนายทศพร รัตนสุนทร



ทีม Angelical สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง นายกฤษณะ ฉันทสถิต, นายทวีศักดิ์ องค์กรศิริพร และนายฉัตรนรินทร์ อัครธนานนท์

และติดตามความเคลื่อนไหวของการแข่งขันชิงแชมป์ประเทศไทยได้ทางเว็บไซต์ <http://th.worldcybergames.com>

เมื่อได้รู้จักเว็บไซต์เขียนเกมคอมพิวเตอร์ และซอฟต์แวร์เพื่อค้นหาการแล้ว ลองมาเรียนรู้ข้อมูลซอฟต์แวร์โปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่อรรถประโยชน์ของมวลมนุษยกันบ้าง กับเวที Java? Jive Regional Challenge 2008 เป็นโครงการ

ระดับภูมิภาคอาเซียน ซึ่งประเทศสิงคโปร์ถือเป็นผู้นำการจัดโครงการดังกล่าวมาแล้วเป็นปีที่ 3 โดยหาตัวแทนประเทศไทย, มาเลเซีย และสิงคโปร์ จัดการแข่งขันออกแบบแอปพลิเคชัน และในปีนี้อยู่ภายใต้แนวคิด "Keeping IT Real" วัตถุประสงค์เพื่อส่งเสริมและพัฒนาความรู้ความสามารถของเยาวชนระดับอุดมศึกษาในการพัฒนาแอปพลิเคชันจาวา ที่สามารถนำมาใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวันได้จริง

ซึ่งโครงการ Java? Jive Regional Challenge 2008 ประเทศไทย ผู้เข้าแข่งขันจะต้องพัฒนาแอปพลิเคชันที่เกี่ยวข้องกับการแพทย์ สาธารณสุข หรือโภชนาการ ภายใต้เกณฑ์การตัดสิน ความสามารถการใช้งานได้จริง มูลค่าเชิงพาณิชย์ ความคิดสร้างสรรค์ และการส่งเสริมการสร้างและขยายเครือข่ายออนไลน์

ผลการแข่งขัน ทีม Snooze Monkey ของกลุ่มนักศึกษาจากคณะวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์คว้ารางวัลชนะเลิศ ด้วยผลงานการออกแบบเว็บแอปพลิเคชันเพื่อลดปัญหาโรคอ้วนซึ่งถือเป็นปัญหาที่คนทั่วโลก โดยแอปพลิเคชันดังกล่าวสามารถช่วยคำนวณปริมาณแคลอรีจากอาหารที่แต่ละคนรับประทาน พร้อมแนะนำเมนูอาหารที่มีแคลอรีที่เหมาะสมเพื่อช่วยควบคุมปริมาณ

แคลอรีที่ได้รับในแต่ละวัน ซึ่งผู้ใช้งานสามารถดำเนินการผ่านโทรศัพท์มือถือ อีกทั้งยังสามารถเข้าไปแนะนำสูตรอาหารที่ตนเองชื่นชอบแก่ผู้อื่น และเคล็ดลับการรักษาสุขภาพเพื่อเป็นการสร้างสังคมออนไลน์ของผู้ใส่ใจสุขภาพได้อีกด้วย

สำหรับรองชนะเลิศอันดับหนึ่งได้แก่ทีม Hurry Up! จากคณะเทคโนโลยีสารสนเทศ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง กับผลงานการสร้างเว็บบอร์ดที่เปิดโอกาสให้ผู้ติดตามเอชไอวีเข้ามาแลกเปลี่ยนข้อมูลความรู้ที่เป็นประโยชน์และให้กำลังใจซึ่งกันและกันโดยไม่ต้องเปิดเผยข้อมูลส่วนตัว อีกทั้งมีการให้ข้อมูลและแผนที่ในการเดินทางไปยังสถานพยาบาลที่ให้บริการผู้ป่วยโรคเอดส์ และมีแพทย์อาสาสมัครเข้ามาตอบคำถามในการรักษาสุขภาพและบรรเทาโรคอย่างสม่ำเสมอ

และรองชนะเลิศอันดับสองคือ ทีม Angelical จากสถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ผลงานคือแอปพลิเคชันที่ผู้ใช้สามารถเข้าไปหาข้อมูลเกี่ยวกับแพทย์และผู้เชี่ยวชาญโรคเฉพาะทาง

โดยผู้ชนะเลิศ ได้รับรางวัลเงินสด 50,000 บาท พร้อมสิทธิในการเข้าร่วมโครงการส่งเสริมความรู้ของศูนย์บ่มเพาะธุรกิจซอฟต์แวร์ เขตอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ประเทศไทย และได้เข้าแข่งขันชิงชนะเลิศกับผู้ชนะจากประเทศมาเลเซีย และสิงคโปร์ในงาน Sun Developer Day ที่ประเทศสิงคโปร์ ในวันที่ 15 กรกฎาคมนี้

นพ.สุธี ทวีรัตน์ กรรมการบริหารสมาคมเวชสารสนเทศไทย กล่าวว่า การนำเทคโนโลยีสารสนเทศและสังคมออนไลน์มาใช้ให้เกิดประโยชน์ เป็นสิ่งที่กำลังตื่นตัวทั่วโลก ประเทศไทยยังต้องการบุคลากรผู้เชี่ยวชาญด้านไอทีที่มีคุณภาพอีกเป็นจำนวนมาก เพื่อยกระดับมาตรฐานให้พัฒนาไปสู่การเป็นหนึ่งในศูนย์กลางตามนโยบายรัฐบาล โครงการ Java? Jive Regional Challenge 2008 เป็นโครงการที่เป็นประโยชน์และเป็นเวทีส่งเสริมความสามารถของนักพัฒนาแอปพลิเคชันรุ่นเยาว์ของไทยสู่สายตาคนต่างชาติ

"เวทีความคิดทางโลกไซเบอร์ ทำให้เราตระหนักว่าเยาวชนไทยมีศักยภาพในการพัฒนาแอปพลิเคชันไม่น้อยหน้าเยาวชนต่างชาติ อีกทั้งยังมีความสร้างสรรค์ มีความรู้และความเข้าใจในเทคโนโลยีซอฟต์แวร์เป็นอย่างดี จนสามารถนำมาประยุกต์และสร้างเป็นโครงการที่เป็นประโยชน์ต่อสังคม ซึ่งทางสมาคมเชื่อมั่นว่าหากเยาวชนเหล่านี้ได้รับการสนับสนุนจากหน่วยงานภาครัฐและเอกชนอย่างต่อเนื่อง ก็จะสามารถต่อยอดความรู้เพื่อขยายผลของโครงการที่ได้ดำเนินมาให้เกิดคุณค่าในวงกว้างได้ต่อไป" นพ.สุธีกล่าว.