



แบบรายงานการจัดการความรู้
มหาวิทยาลัยรังสิต

ชื่อประเด็นความรู้ การสื่อสารอย่างสร้างสรรค์ผ่านการแอดเกมออนไลน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัย

ความสอดคล้องกับประเด็นยุทธศาสตร์/ ประเด็นการจัดการความรู้

☒ การเรียนการสอนและการผลิตบัณฑิต

☐ วิจัย / นวัตกรรม

☐ ศิลปวัฒนธรรม สิ่งแวดล้อม

☐ การบริหารจัดการที่เป็นเลิศ

☐ ภาพลักษณ์ / ชื่อเสียงขององค์กร

☐ ความเป็นนานาชาติ

ข้อมูลของผู้จัดทำโครงการ/ ผู้ให้ความรู้

ชื่อ-นามสกุล ผศ.ดร.ชวพร ธรรมนิตยกุล

รหัสบุคลากร 4904096

วิทยาลัย/คณะ/สถาบัน/หน่วยงาน วิทยาลัยนิตยศาสตร์

1. Basic principle reported, Concept applications formulated – PLAN

หลักการและเหตุผล / ความสำคัญ / ประเด็นปัญหา *

ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีสารสนเทศรวมทั้งระบบการสื่อสารที่ไร้ขีดจำกัดได้ส่งผล กระทบต่อ ปัญหาความมั่นคงในการดำเนินชีวิตมนุษย์ในรูปแบบต่าง ๆ ช่องทางการสื่อสารในโลกออนไลน์เปิดโอกาส ให้ผู้ที่มีอุปกรณ์ดิจิทัลสามารถเชื่อมต่อถึงกันมีปฏิสัมพันธ์ เช่น การพูดคุย การแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร การแสดงความคิดเห็น หรือเป็นการรวมตัวกันเพื่อสร้างสังคมและชุมชนในโลกเสมือนเพื่อสื่อสาร หรือทำ กิจกรรมต่างๆ ในประเด็นที่มีความสนใจร่วมกัน โดยเฉพาะในกลุ่มเด็กและเยาวชน จากการศึกษา พฤติกรรมการใช้สื่อใหม่ของวัยรุ่นพบว่าส่วนใหญ่มีการเปิดรับสื่ออินเทอร์เน็ตมากกว่าสื่อประเภทอื่น โดย ปิดรับสื่อใหม่ประเภทไลน์และเฟซบุ๊กผ่านสมาร์ทโฟนมากที่สุด (บุหงา ชัยสุวรรณ และพรพรรณ ประจักษ์ เนตร, 2558, และ เสาวภาคย์ แผลมเพชร, 2559) และมีวัตถุประสงค์หลักในการใช้สื่อสังคมออนไลน์คือ เพื่อความบันเทิง (ฟังเพลง ดูหนัง เล่นเกม) และมีระดับการรู้เท่าทันสื่อโดยรวมอยู่ในระดับมาก (อนงค์นาฏ รัศมิ์เวียงชัย และ กิตติมา สุรสนธิ, 2556)

นอกจากนี้ วัยรุ่นยังมีพฤติกรรมใช้สื่อออนไลน์ที่มีความรุนแรง การพนัน ฆาตกรรม และสื่อลามกอนาจาร เพื่อตอบสนองความต้องการอยากรู้อยากเห็น เพื่อความบันเทิง และทำตามคำชักชวนของเพื่อน มีการโพสต์หรือแชร์เนื้อหาข้อมูล เช่น รูปภาพ วิดีโอ หรือข้อความที่ไม่เหมาะสม ตลอดจนใช้สื่อออนไลน์เป็นช่องทางในการแสดงพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมเพราะเชื่อว่าเป็นสิทธิส่วนบุคคล หรือสนองความอยากรู้อยากรู้ รวมทั้งเพราะอยากดัง อยากได้เงิน ต้องการเรียกร้องความสนใจ การเลียนแบบ ระบายความรู้สึก และขาดความอบอุ่น (“นินดาโพล” สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์ (นิด้า), 2560) เห็นได้ว่าพฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์ของวัยรุ่นสะท้อนถึงพัฒนาการของช่วงวัย

เมื่อมีการใช้สื่อออนไลน์มากขึ้นก็ส่งผลให้เกิดปัญหาต่าง ๆ ตามมา เช่น เยาวชนขาดการกลั่นกรองในการเลือกรับสาร การใช้ภาษาที่อาจทำให้เกิดการทำร้ายจิตใจ หรือพฤติกรรมที่แสดงออกมาภายในตัวเกมในทางที่รุนแรง และเป็นสาเหตุของการเกิดการรังแกกัน ประเภทใหม่ที่สามารถเกิดขึ้นได้ตลอดเวลาผ่าน เครื่องมือสื่อสารอย่างคอมพิวเตอร์ และโทรศัพท์ มือ ถือซึ่งเรียกว่า การรังแกบนโลกไซเบอร์ (Cyberbullying) ซึ่งการรังแกบนโลกไซเบอร์เป็น ความรุนแรงที่สามารถเกิดขึ้นได้โดยไม่จำกัดเวลาและสถานที่อย่างแท้จริง สื่อเครือข่ายสังคมยังเพิ่มขีดความสามารถในการแสดงออกทางวาจาได้อย่างอิสระโดยไม่จำเป็นต้องเปิดเผยตัวตน (Anonymity) และความสามารถในการ “หาพวก” ผ่านการสนับสนุนเช่นการกดถูกใจ ยังนำไปสู่การรังแกผู้อื่นผ่านโลกออนไลน์ที่เรียกว่า cyberbullying หรือ การทำตัวเป็นอันธพาลหรือ “ตัวป่วน” (troll) และการแสดงความคิดเห็นโดยใช้วาจาหยาบคายและรุนแรง ดังที่ปรากฏให้เห็นในโพสต์ตามสื่อเครือข่ายสังคมในพื้นที่สาธารณะโดยเฉพาะในเฟสบุ๊ก (หนังสือพิมพ์ “หอข่าว”, 2560)

การเล่นเกมนออนไลน์ถือเป็นช่องทางหนึ่งที่มีการกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ ทั้งนี้การสื่อสารของกลุ่มผู้เล่น เกมออนไลน์ จะใช้การสื่อสารทั้งที่เหมาะสมและไม่เหมาะสม ตามอัตลักษณ์ของผู้เล่น โดยการสื่อสารของกลุ่มผู้เล่นเกมออนไลน์ในยุคดิจิทัล ผู้เล่นเกมออนไลน์จะมีการสื่อสารแบบกลุ่มมากกว่าการสื่อสารสองคน ถือว่าเป็นการสื่อสารเฉพาะกลุ่มในโลกออนไลน์ (อภิวรรณ ศิรินันทนา, 2559) ด้วยลักษณะเฉพาะกลุ่ม ผู้เล่นจึงมีอิสระในการใช้ภาษาที่ก้าวร้าวรุนแรง ไม่เหมาะสม เช่น การใช้คำหยาบคาย การสื่อสารเรื่องผิดศีลธรรม และเป็นที่มาของการทำไปสู่พฤติกรรมรุนแรงอื่น ๆ เช่น การทะเลาะวิวาท อีกทั้งในปัจจุบันความก้าวร้าวรุนแรงของเด็กและเยาวชนไทยที่เพิ่มสูงขึ้นถูกนำมาโยงกับเกมออนไลน์ที่มีเนื้อหารุนแรงอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้

จากการวิจัยของ Cohen & Strayer (1996 อ้างถึงใน วนิพพล มหาอาษา, 2554) พบว่าเกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหารุนแรงจะทำให้การเข้าใจความรู้สึกของผู้อื่นลดลง (Empathy) โดยการเข้าใจความรู้สึกของผู้อื่นเกิดขึ้นจากการขัดเกลาทางสังคม (Socialization) หากผู้ใดมีการเข้าใจความรู้สึกของ

ผู้อื่นลดลงแล้วผู้ที่มีความเสี่ยงที่จะมีพฤติกรรมก้าวร้าว ทั้งนี้ปัญหาพฤติกรรมก้าวร้าวในเยาวชนที่มีความรุนแรงมากขึ้น เด็กที่ติดเกมมากมักจะมีความรุนแรง มีพฤติกรรมก้าวร้าว การกระตุ้นสมองส่วนอยากแต่ขาดการใช้สมองส่วนคิดทำให้เด็กมีความจำแนก สมาธิสั้น ขาดการใช้เหตุผลและผล เช่นในกรณีของเด็กผู้หญิงติดเกมที่ใช้ความรุนแรง ตีหัวแม่แล้วบอกมืออื่น หรือเด็กผู้ชายเอาไม้มาตีหัวครูที่โรงเรียน นอกจากพฤติกรรมก้าวร้าวแล้วยังพบโรคซึมเศร้า สมาธิสั้น และวิตกกังวล (ทิพาพรรณ บุณณสิน, 2561: ออนไลน์)

ผลของความรุนแรงที่เกิดจากการเล่นเกมก็มาจากการพฤติกรรมในการเล่นเกมที่มีความหมกมุ่นอยู่กับการเล่นเกมที่มากเกินไปโดยไม่สามารถที่จะควบคุมเวลาเล่นเกมของตัวเองได้หรือกำหนดเวลาในการเล่น เกม จึงเป็นผลทำให้เกิดการติดเกมเป็นเวลาที่ติดต่อกันหลายๆ ชั่วโมงหรือมีการเล่นเกมที่นานขึ้นเรื่อย ๆ โดยไม่มีเวลากำหนดและในบางกรณีมีพฤติกรรมที่เล่นเกมแบบข้ามวันข้ามคืน เมื่อเกิดสถานการณ์ที่ถูกบีบบังคับให้หยุดเล่น ผู้เล่นเกมจะมีพฤติกรรมในเชิงที่ต่อต้านหรือแสดงอาการหงุดหงิดอารมณ์ฉุนเฉียวรุนแรงหรือมีพฤติกรรมที่ก้าวร้าวหรือผู้เล่นที่มีความรู้สึกร่วมกับเกมที่ตัวเองเล่น เช่น เกมที่มีความรุนแรง เกมต่อสู้ เกมฆ่าคน เกมยิงสัตว์ เกมยิงคน ยิ่งไปกว่านั้น ผู้เล่นเกมส่วนใหญ่จะมีพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมที่เกิดจากการไม่ควบคุมอารมณ์ของตนในเกม ทั้งนี้ส่วนใหญ่จะเริ่มจากการใช้ภาษาที่มีความรุนแรง เช่น การทะเลาะวิวาทพูดจาด้วยถ้อยคำที่ไม่สุภาพ พูดจาดูหมิ่นผู้อื่นด้วยถ้อยคำที่ไม่เหมาะสม ซึ่งจะนำไปสู่พฤติกรรมก้าวร้าวอื่นๆ ได้ รวมถึงการนำความรู้สึกที่เล่นจากเกมมาใช้ในชีวิตประจำวัน โดยบางรายอาจมีปัญหาทางด้านพฤติกรรมอื่นๆ ร่วมด้วย เช่น การโกหก การลักขโมย (เพื่อนำเงินมาเล่นเกม) ดื้อต่อต้าน แยกตัว เก็บตัว เป็นต้นโดยพฤติกรรมเหล่านี้ถูกนำมาแสดงออกในโลกกายภาพด้วย

ดังนั้น ในยุคที่เยาวชนมีความพร้อมในการใช้เทคโนโลยีในการผลิตเนื้อหาสื่อ จึงเป็นโอกาสอันดีที่จะสร้างความตระหนักให้แก่เยาวชนในการยับยั้งชั่งใจไม่รับหรือใช้สื่อในทางที่จะส่งผลกระทบต่อสังคมและส่วนรวม ด้วยการออกแบบการสื่อสารที่เหมาะสม โดยใช้การจัดอบรมเชิงปฏิบัติการและการทดลองปฏิบัติจริงด้วยประกวดการแคสเกมออนไลน์จะเป็นช่องทางหนึ่งที่อาจจะกระตุ้นให้เยาวชนตระหนักถึงการใช้ภาษาที่ไม่เหมาะสมและลดพฤติกรรมก้าวร้าวในขณะที่เล่นเกมออนไลน์ที่มีเนื้อหารุนแรงทั้งนี้ผู้ที่เป็นตัวแทนในการสื่อสารควรจะเป็นกลุ่มบุคคลที่อยู่ในวัยใกล้เคียงกันจึงจะสื่อสารได้อย่างเข้าถึงการให้นักศึกษามหาวิทยาลัยเป็นตัวแทนการสื่อสารจะช่วยให้การสื่อสารมีประสิทธิภาพ อันจะทำให้การสื่อสารผ่านการเล่นเกมออนไลน์เป็นช่องทางการสื่อสารที่ปลอดภัยและสร้างสรรค์ และเป็นช่องทางที่เหมาะสมอยู่ในขอบข่ายของศีลธรรม และวัฒนธรรมที่ดี

สาขาการโฆษณาและสื่อสร้างสรรค์ ได้ตระหนักและเล็งเห็นความสำคัญของประเด็นปัญหาเหล่านี้ จึงได้จัดทำโครงการ “The Caster Gang Season 2 คนแคสทันเกม” ขึ้นโดยมีจุดมุ่งหวังเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ ด้านความตระหนักด้านการลดการใช้ภาษาที่มีความรุนแรง ในขณะที่เล่นเกม

ออนไลน์ของกลุ่มนักศึกษามหาวิทยาลัย ซึ่งเป็นกลุ่มเป้าหมายของโครงการ ด้วยการรับสมัครนักศึกษาเข้าร่วมทีมในการจัดทำโครงการทั้งสิ้น 4 คน เพื่อเป็นตัวแทน (Change agent) เครือข่ายในการสร้างการตระหนักรู้ในการเล่นเกมอย่างสร้างสรรค์ โดยนักศึกษาที่เป็น Change agent นี้ จะทำหน้าที่รับผิดชอบการจัดทำโครงการทั้งหมด และได้รับความรู้ในการพัฒนากระบวนการสื่อสารผ่าน การประชุมเชิงปฏิบัติการในรูปแบบ Design thinking หัวข้อ "กระบวนการคิด และเทคนิคการผลิตวิดีโอสั้นเพื่อการรณรงค์" และการอบรม "การเล่าเรื่องผ่านสื่อออนไลน์อย่างสร้างสรรค์" เพื่อส่งเสริมให้ผู้เข้าร่วมอบรมร่วมออกแบบและพัฒนาการสื่อสารเพื่อสร้างการตระหนักรู้ด้านภาษาที่มีความรุนแรงในขณะเล่นเกมออนไลน์ โดย เล็งเห็นว่า การสร้างการมีส่วนร่วมและเปิดพื้นที่แสดงออกผ่านสื่อสังคมออนไลน์จะมีส่วนช่วยในการสร้างการตระหนักรู้ในเรื่องการใช้ภาษาที่มีความรุนแรง ในขณะเล่นเกมออนไลน์ของกลุ่มนักศึกษามหาวิทยาลัยได้จึงได้นำข้อมูลและแนวทางที่ได้จากการอบรมเชิงปฏิบัติการมาใช้ในการสร้างสรรค์พื้นที่ในการแสดงออกให้กับกลุ่มเป้าหมายในรูปแบบการจัดการประกวด Cast เกมอย่างสร้างสรรค์ “The Caster Gang Season 2 คนแคสทันเกม” พร้อมทั้งสอดแทรกเนื้อหาที่เป็นประโยชน์ในการสร้างการตระหนักรู้ในการลดใช้ความรุนแรง ในขณะเล่นเกมออนไลน์ของกลุ่มนักศึกษามหาวิทยาลัย โดยใช้รูปแบบสื่อสารด้วยภาษาที่เข้าใจง่าย หยิบยกประเด็นน่าสนใจ ใช้ลีลาการนำเสนอที่ ตื่นเต้น สนุกสนาน ประสพการณ์จริง โดยบูรณาการเนื้อหาและกิจกรรมที่สร้างการตระหนักรู้เพื่อสร้างแรงบันดาลใจให้นักเล่นเกมออนไลน์โดยนำเสนอผ่านช่องทาง Facebook The Caster Gang

ประเภทของความรู้และที่มาของความรู้

☐ ความรู้แบบชัดแจ้ง (Explicit Knowledge)

- ☐ ความรู้จากคลังความรู้ของเว็บไซต์ระบบการจัดการความรู้ KM Rangsit University (<http://lc.rsu.ac.th/km/Knowledgebase>)

เจ้าของความรู้/สังกัด _____

- ☐ อื่น ๆ (โปรดระบุ) _____

☒ ความรู้ที่ฝังลึกอยู่ในตัวคน (Tacit Knowledge)

- ☒ เจ้าของความรู้/สังกัด

1. คุณกรวิชัย ไทยฉาย

ผู้เชี่ยวชาญด้านการผลิตเนื้อหาดิจิทัล และวิทยากรพิเศษหลักสูตรต่างๆ เกี่ยวกับสื่อดิจิทัล ให้ความรู้ด้วยการอบรมหัวข้อ "การเล่าเรื่องผ่านสื่อออนไลน์อย่างสร้างสรรค์"

2. คุณัญชนิต ชาญกระแสด Cinematographer, Grey Alchemy Limited ให้ความรู้ด้วยการอบรมเชิงปฏิบัติการหัวข้อ "กระบวนการคิดและเทคนิคการผลิตวิดีโอสั้นเพื่อการรณรงค์"

3. กลุ่มผู้แคสเกมออนไลน์ ด้วยการสนทนากลุ่มเพื่อหาความรู้เกี่ยวกับการเป็นนักแคสเกมที่ดี โดยความรู้ที่ได้คือ การพัฒนากระบวนการสื่อสารเพื่อการรณรงค์ผ่านสื่อออนไลน์

☐ อื่น ๆ (ระบุ) _____

วิธีการดำเนินการ

การดำเนินงานมีขั้นตอนดังนี้

ขั้นตอนที่ 1

กิจกรรม เตรียมงาน และ Workshop นักศึกษาผู้เป็นตัวแทนการสื่อสารเพื่อส่งเสริมการแคสเกมอย่างปลอดภัยและสร้างสรรค์

วิธีการดำเนินงาน

1. เตรียมการดำเนินงาน
2. Workshop นักศึกษาผู้เป็นตัวแทนการสื่อสารเพื่อส่งเสริมการแคสเกมอย่างปลอดภัยและสร้างสรรค์
3. ประชาสัมพันธ์การประกวดผ่านเฟซบุ๊กเพจ The Caster Gang สามารถเข้าถึงได้จาก <https://www.facebook.com/thecastergang>

ขั้นตอนที่ 2

กิจกรรม Workshop รับสมัครประกวดและส่งผลงานการแคสเกมอย่างปลอดภัยและสร้างสรรค์

วิธีการดำเนินงาน

1. Workshop ผ่านช่องทางออนไลน์ เกี่ยวกับการสร้างสรรค์เนื้อหา โดยสอดแทรกการกระตุ้นเตือนเพื่อสร้างการตระหนักรู้ในการใช้ภาษาที่มีความรุนแรงในขณะเล่นเกมออนไลน์
2. รับสมัครการประกวดผ่านเฟซบุ๊กเพจ The Caster Gang
3. สร้างสรรค์เนื้อหาในรูปแบบ Facebook Content และ คลิปวิดีโอแนะนำการการแคสเกม อย่างปลอดภัยและสร้างสรรค์

ขั้นตอนที่ 3

กิจกรรม เผยแพร่ผลงานการแคสเกมอย่างปลอดภัยและสร้างสรรค์

วิธีการดำเนินงาน

1. เปิดให้ส่งผลงานการประกวดผ่านเฟซบุ๊กเพจ The Caster Gang ระยะเวลาการดำเนินกิจกรรม 1 เดือน
2. เผยแพร่ผลงานการแคสเกมอย่างปลอดภัยและสร้างสรรค์ ผ่านเฟซบุ๊กเพจ The Caster Gang ระยะเวลาการดำเนินกิจกรรม 1 เดือน

กิจกรรม ประกาศผลการตัดสินและสรุปผลการดำเนินงาน

วิธีการดำเนินงาน

1. ประกาศผลการตัดสินการประกวดผ่านเฟซบุ๊กเพจ The Caster Gang
2. สรุปผลการดำเนินงานในรูปแบบรายงาน ระยะเวลาการดำเนินกิจกรรม 1 เดือน

พื้นที่จัดกิจกรรมการประกวด

ในการจัดกิจกรรมการประกวด Cast เกม นั้น จะใช้ช่องทางเฟซบุ๊กเพจเป็นพื้นที่ในการจัดประกวด เนื่องจากเป็นช่องทางที่นักแคสเกมและกลุ่มเป้าหมายใช้ร่วมกันเพื่อเผยแพร่การแคสเกม โดยให้ชื่อโครงการประกวด The Caster Gang 2 โดยให้มี Mood & Tone เท่ๆ วัยรุ่น และสดใส พื้นที่ในการจัดกิจกรรมนี้เปิดโอกาสให้นักศึกษามีส่วนร่วมในการส่งผลงานเข้าประกวด และแสดงความคิดเห็นต่างๆ เกี่ยวกับการประกวด รวมทั้งเป็นพื้นที่แลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร ทั้งนี้สามารถเข้าชมรายละเอียดได้ทางเฟซบุ๊กเพจ @thecastergang หรือลิงค์ต่อไปนี้ https://www.facebook.com/thecastergang/about?view_public_for=105214864554711

อย่างไรก็ดี ปัญหาและอุปสรรคที่สำคัญได้แก่ สถานการณ์การแพร่ระบาดของ Corona Virus ที่ส่งผลให้การบริหารจัดการโครงการเกิดข้อจำกัดในหลายประการ เช่น จำนวนคนที่เข้าร่วมโครงการ และการประกวดน้อยเกินไป เนื่องจากความยากลำบากในการเดินทาง และการทำกิจกรรมต่าง ๆ ออนไลน์ นั้น มักจะถูกเบี่ยงเบนความสนใจได้ง่าย จากสิ่งแวดล้อมใกล้ตัวของผู้เข้าร่วมโครงการ แต่ก็สามารถดำเนินการให้สำเร็จลุล่วงไปได้ ในขณะเดียวกัน จำนวนของผู้เข้าร่วมที่มีไม่มากนัก ทำให้การบริหารจัดการโครงการดำเนินไปได้อย่างราบรื่น เนื่องจากการสื่อสารที่เข้าถึง ซึ่งทำให้ผู้เข้าร่วมโครงการได้รับความรู้ต่าง ๆ และเรียนรู้กระบวนการการทำงานได้อย่างลึกซึ้งเช่นกัน

2. Prototype testing in an operational environment - DO

ผลการดำเนินการ การนำไปใช้ หรือการลงมือปฏิบัติจริง อุปสรรคหรือปัญหาในการทำงาน *

ผลการดำเนินการ แบ่งเป็น 2 ส่วน ดังนี้ (ขาดผลงานเชิง output ของ KM ที่ชัดเจน)

1) ความรู้ที่ได้จากการจัดกิจกรรมประกวดแคสเกมออนไลน์

นักศึกษาได้เรียนรู้การจัดกิจกรรมออนไลน์ โดยสื่อสารผ่านช่องทางเฟซบุ๊ก โดยเริ่มตั้งแต่การวางแผนการจัดกิจกรรม การโปรโมทกิจกรรม รวมทั้งกระบวนการดำเนินกิจกรรมต่าง ๆ และการตัดสินอย่างยุติธรรม

2) ความรู้ในการพัฒนาเนื้อหาที่ให้ความรู้เกี่ยวกับประโยชน์ของการเล่นเกมออนไลน์

นักศึกษาได้เรียนรู้การพัฒนาเนื้อหาที่ให้ความรู้เกี่ยวกับประโยชน์ของการเล่นเกมออนไลน์ ภายใต้กรอบของโครงการ คือ ให้ความรู้ และสร้างแรงบันดาลใจให้แก่ผู้เล่นเกมออนไลน์ ในการเล่นเกมอย่างสร้างสรรค์ ทั้งนี้ แนวทางการสร้างสรรค์เนื้อหาที่สร้างการตระหนักรู้ด้วยการให้เห็นประโยชน์ต่าง ๆ ที่ได้จากการเล่นเกม โดยมีวัตถุประสงค์อีกประการคือ เพื่อให้กลุ่มเป้าหมายได้ส่งต่อเนื้อหาที่เกี่ยวกับประโยชน์ของการเล่นเกมออนไลน์นี้ด้วย โดยเนื้อหาทั้งหมดจะถูกทำการเผยแพร่ในช่วงประกวด The Caster Gang ผ่านเพจของกิจกรรมตามแผนที่ได้วางไว้ และได้ถูกถ่ายทอดออกมาเป็นเนื้อหาต่าง ๆ ผ่านช่องทางเฟซบุ๊ก ทั้งนี้ เนื้อหาที่ได้สกัดมากจากคำแนะนำจาก แหล่งความรู้ที่ฝังลึกอยู่ในตัวคน ได้แก่ วิทยากร และ กลุ่มผู้แคสเกมออนไลน์

3. Proven through successful mission operation, Objectives and Key Results for Knowledge Management - CHECK

การตรวจสอบผลการดำเนินการ การนำเสนอประสบการณ์การนำไปใช้ สรุปและอภิปรายผล บทสรุปความรู้หรือความรู้ที่ค้นพบใหม่ *

จากการจัดทำโครงการ ผู้ดำเนินโครงการได้นำสื่อต่าง ๆ ที่ได้พัฒนาขึ้น มาใช้ในกระบวนการสื่อสารเพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลง ซึ่งในการเปลี่ยนแปลงในโครงการนี้ มีวัตถุประสงค์หลักเพื่อสร้างการตระหนักรู้และทดลองปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อย่างสร้างสรรค์ ซึ่งหลังจากการดำเนินโครงการเสร็จสิ้นไปแล้ว ผู้ดำเนินโครงการได้มีการประเมินผลในเชิงคุณภาพด้วยวิธีการสัมภาษณ์กลุ่มเป้าหมายที่เข้าร่วมโครงการจำนวน 4 คน ซึ่งผลการประเมินสามารถสรุปได้ ดังนี้ (การตรวจสอบผลการดำเนินการยังไม่เชื่อมโยงถึงการออกแบบและพัฒนาการสื่อสารเพื่อสร้างการตระหนักรู้ด้านภาษาที่มีความรุนแรงในขณะเล่นเกมออนไลน์ ดังที่กล่าวไว้ในบทสรุปของหลักการและเหตุผล)

(1) ความคิดเห็นเกี่ยวกับการใช้ความรุนแรงในเกมออนไลน์

ผู้เข้าร่วมโครงการมีความเห็นว่าการใช้ความรุนแรงในการเล่นเกมนออนไลน์ คือ การใช้คำต่าง ๆ ที่ไม่สุภาพและไม่เหมาะสม โดยเกิดจากความคึกคะนองต้องการหยอกล้อและสร้างความสนุกสนานกับผู้เล่นผู้อื่น การเหยียดคนที่มีความสามารถด้อยกว่า และการบันดาลโทสะ เมื่อเล่นเกมแล้วไม่เป็นไปตามคาดหวัง เช่น แพ้ หรือโดนผู้อื่นกลั่นแกล้งไม่ให้เล่นได้อย่างราบรื่น ส่งผลกระทบให้เกิดอารมณ์โกรธฉุนเฉียว จะแสดงออกด้วยการใช้คำที่ไม่เหมาะสม และในบางครั้งแสดงออกในโลกจริง ด้วยการใช้คำ และกิริยาที่ไม่เหมาะสมกับคนรอบข้าง

(2) ความคิดเห็นเกี่ยวกับประสิทธิผลของโครงการประกวดในการลดความรุนแรงในการเล่นเกมนออนไลน์

ผู้เข้าร่วมโครงการมีความคิดเห็นว่าการประกวดนี้มีส่วนช่วยในการลดความรุนแรงในการเล่นเกมนออนไลน์ได้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการจัดการประกวดแคสเกม แต่การทำให้การลดความรุนแรงได้อย่างยั่งยืนนั้น ควรต้องให้การสื่อสารอย่างต่อเนื่องและมีกลยุทธ์การสื่อสารที่เป็นมิตรกับกลุ่มเป้าหมาย จะทำให้เกิดประสิทธิผลที่ดีขึ้น และต้องการให้มีโครงการในรูปแบบนี้อีก

ทั้งนี้สามารถสรุปผลลัพธ์และผลผลิตได้ดังตารางต่อไปนี้

ผลลัพธ์ (Outcome)	ผลผลิต (Output)
- ความรู้เกี่ยวกับกระบวนการทำงานในการพัฒนากิจกรรมการประกวดการแคสเกมออนไลน์	- เฟซบุ๊ก The Caster Gang ใช้ในการสื่อสารเพื่อสร้างการตระหนักในการใช้ภาษาที่มีความรุนแรงในการเล่นเกมนออนไลน์ และส่งเสริมให้ปฏิบัติได้จริง
- นักศึกษาได้ตระหนักและสร้างสรรค์สรผลงานการแคสเกมออนไลน์โดยไม่ใช้ภาษาที่มีความรุนแรง	- ผลงานการประกวดการ Cast game ออนไลน์โดยไม่ใช้ภาษาที่มีความรุนแรง 5 ชิ้น
- นักศึกษาได้ออกแบบเนื้อหา (Content) เพื่อสื่อสารเกี่ยวกับแคส เกมออนไลน์โดยไม่ใช้ภาษาที่มีความรุนแรง	- เนื้อหา (Content) ในการเล่นเกมนออนไลน์ที่ไม่มีการใช้ภาษาที่ก่อให้เกิดความรุนแรง 1 ชุด ผ่านเฟซบุ๊ก The Caster Gang

4. Objectives and Key Results for Knowledge Management - ACT

ข้อเสนอแนะในการดำเนินการในอนาคต หรือการดำเนินการเพื่อสามารถนำไปสู่การเป็น Good Practice*

4.1 ข้อเสนอแนะจากการจัดทำโครงการ (ส่วนมากที่เขียนมา เป็นข้อเสนอแนะที่กว้างมาก ยังไม่สะท้อนถึงข้อเสนอแนะที่มาจาก Tacit knowledge ของผู้จัดโครงการอย่างชัดเจน)

1) ปัจจุบันนวัตกรรมการสื่อสารมีความก้าวหน้าอย่างมาก แต่การนำมาใช้ให้เป็นประโยชน์นั้น ออกแบบนวัตกรรมต้องมีความรู้และทักษะในการเลือกออกแบบและพัฒนาวัตกรรมที่เหมาะสมกับการจัดกิจกรรมและส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อ

2) เนื่องจากปัจจุบันธุรกิจด้านเกมออนไลน์เข้ามามีบทบาทในสังคมไทยมากขึ้น ไม่ว่าจะเป็นทางด้านอุตสาหกรรมบันเทิง ด้านนวัตกรรมและเทคโนโลยี ด้านการสื่อสาร ล้วนแล้วแต่มีความเกี่ยวข้องด้วยกันทั้งสิ้น เพราะฉะนั้น จึงต้องตระหนักถึงผลดี ผลเสีย ที่ตามมาหากเกมออนไลน์เริ่มเข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวัน

3) กระบวนการเรียนรู้ในโครงการต่อไป ควรออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ให้มีความตระหนักในความสำคัญ สามารถเลือกใช้ได้อย่างเหมาะสมกับการเรียนรู้ สามารถเลือกเนื้อหาการเรียนรู้ได้ตามความสนใจและสามารถออกแบบและสร้างสื่อที่มีคุณภาพได้ มีการส่งเสริมให้ได้สะท้อนคิด และแลกเปลี่ยนประสบการณ์การเรียนรู้ตลอดกระบวนการพัฒนา (ควรเขียนให้ชัดเจน)

4) โครงการในรูปแบบเดียวกันที่เกี่ยวกับการสร้างความตระหนักรู้ด้านภาษาที่มีความรุนแรงในขณะเล่นเกมออนไลน์ การพัฒนาโครงการควรสื่อสารได้ทั้งภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติ สามารถผลิตผลงานได้จริงจากการเรียนรู้จากสื่อในเว็บเพจ มีเครื่องมือและทรัพยากรสนับสนุนที่เพียงพอและเหมาะสม มีระบบสื่อสารที่มีประสิทธิภาพเพื่อความสะดวกในการสื่อสาร ตลอดจนสร้างเครือข่ายสังคมออนไลน์

5) โครงการนี้เป็นการสร้างความตระหนักรู้ด้านภาษาที่มีความรุนแรงในขณะเล่นเกมออนไลน์ ครั้งต่อไปควรมีการพัฒนาประเด็นอื่น เช่น การสร้างตัวตนในเกมออนไลน์ ความก้าวร้าวจากการเล่นเกมออนไลน์ การควบคุมอารมณ์ในเกมออนไลน์ การสร้างรายได้จากเกมออนไลน์ เป็นต้น

4.2 ข้อเสนอแนะเพื่อการจัดการความรู้

1) ควรจัดระบบการเรียกใช้คลังข้อมูลความรู้ในประเด็นการจัดการความรู้ทั้งในด้านการเรียนการสอนและการผลิตบัณฑิต และประเด็นอื่น ๆ เพื่อเป็นต้นแบบในการจัดการความรู้เพื่อให้สาขาอื่น ๆ เข้าถึงแหล่งความรู้ได้ โดยง่ายและสามารถใช้ประโยชน์จากแหล่งความรู้ได้อย่างเต็มที่ (มรส. มีแล้วนะค่ะ)

2) วิทยาลัยนิเทศศาสตร์ ควรจัดกิจกรรมแบ่งปันแลกเปลี่ยนเรียนรู้ข้ามสาขา และหน่วยงาน เพื่อให้เกิดองค์ความรู้ที่หลากหลายมากยิ่งขึ้น (เยี่ยม ดีมากค่ะ)

3) ควรให้ความรู้ หรือแนวทางการดำเนินงานการจัดการความรู้ให้ทุกสาขาเข้าใจตรงกัน หรือไปในทิศทางเดียวกัน เพื่อทุกสาขาจะได้นำเสนอการจัดการความรู้ในด้านต่าง ๆ อย่างทั่วถึง (เยี่ยม ดีมากค่ะ แต่ขอเสนอแนะให้ข้อ 2 ควรมาก่อน ข้อ 3 ดีกว่านะคะ)

* ข้อมูลบางส่วนสามารถนำมาจากแบบฟอร์มรายงานการดำเนินโครงการของสำนักงานวางแผนได้ในกรณี
ที่โครงการที่ดำเนินการมีประเด็นความรู้ที่สำคัญซึ่งนำมาใช้ในโครงการ

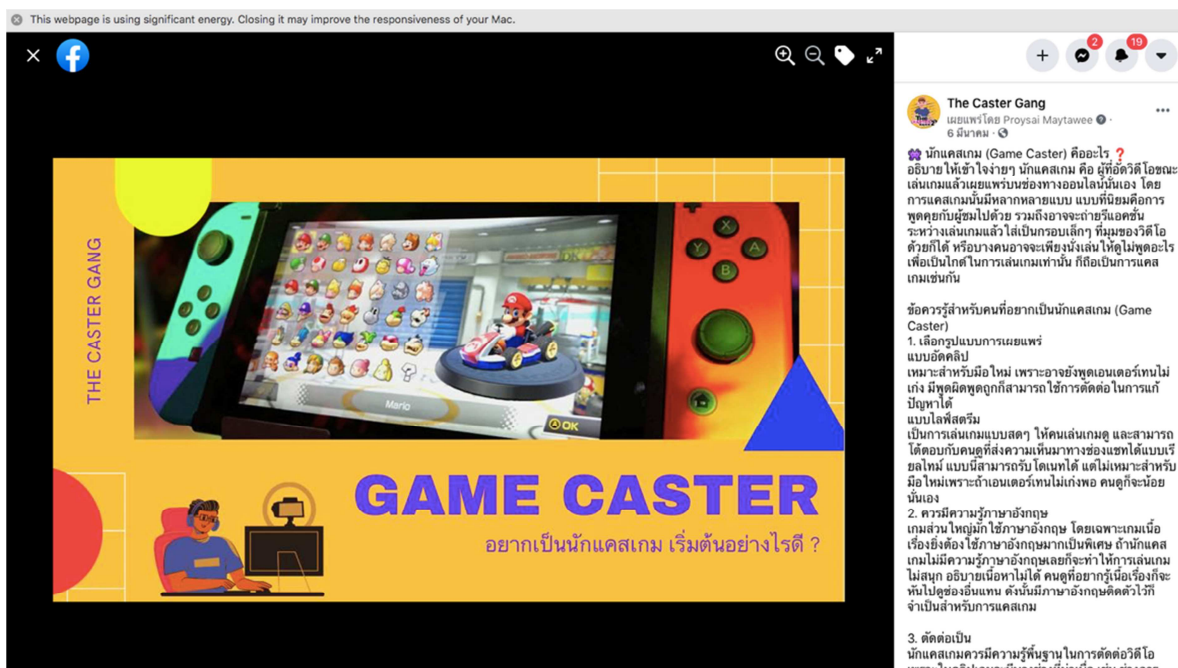
ในภาคผนวกควรเพิ่มผลงานที่สะท้อนถึง การออกแบบและพัฒนาการสื่อสารเพื่อสร้างการตระหนักรู้ด้านภาษาที่มีความรุนแรงในขณะเล่นเกมออนไลน์ ซึ่งเป็นสาระสำคัญของโครงการสื่อสารอย่างสร้างสรรค์ฯ ด้วยจะดีมาก

ภาคผนวก

ตัวอย่างผลการดำเนินการ การนำไปใช้ หรือการลงมือปฏิบัติจริง



ภาพที่ 1 ผู้ชนะการประกวด



ภาพที่ 2 เนื้อหาแนะนำการเป็นนักแคสเกมที่ดี

- ตัวอย่างเนื้อหาแนะนำการเป็นนักแคสเกมที่ดี

ข้อควรรู้สำหรับคนที่อยากเป็นนักแคสเกม (Game Caster)

1. เลือกรูปแบบการเผยแพร่

- แบบอัดคลิป

เหมาะสำหรับมือใหม่ เพราะอาจยังพูดเอนเตอร์เทนไม่เก่ง มีพูดผิดพูดถูกก็ยังสามารถใช้การติดต่อในการแก้ปัญหาได้

- แบบไลฟ์สตรีม

เป็นการเล่นเกมแบบสดๆ ให้คนเล่นเกมดู และสามารถโต้ตอบกับคนดูที่ส่งความเห็นมาทางช่องแชทได้แบบเรียลไทม์ แบบนี้สามารถรับโดเนทได้ แต่ไม่เหมาะสำหรับมือใหม่เพราะถ้าเอนเตอร์เทนไม่เก่งพอ คนดูก็จะน้อยนั่นเอง

2. ควรมีความรู้ภาษาอังกฤษ

เกมส่วนใหญ่มักใช้ภาษาอังกฤษ โดยเฉพาะเกมเนื้อเรื่องยังต้องใช้ภาษาอังกฤษมากเป็นพิเศษ ถ้านักแคสเกมไม่มีความรู้ภาษาอังกฤษเลยก็จะทำให้การเล่นเกมไม่สนุก อธิบายเนื้อหาไม่ได้ คนดูที่อยากรู้เนื้อเรื่องก็จะหันไปดูช่องอื่นแทน ดังนั้นมีภาษาอังกฤษติดตัวไว้ก็จำเป็นสำหรับการแคสเกม

3. ตัดต่อเป็น

นักแคสเกมควรมีความรู้พื้นฐานในการตัดต่อวิดีโอ เพราะในคลิปเกมจะมีบางช่วงที่น่าเบื่อ เช่น ช่วงการฟาร์มเพื่อเก็บเลเวล ดังนั้นถ้าตัดต่อได้ก็จะทำให้คลิปมีความสั้นลง มีความน่าสนใจมากขึ้น รวมถึงการใส่ซาวด์เอฟเฟ็คต์ก็จะทำให้สนุกขึ้นด้วย

4. ใส่ใจคุณภาพเสียง

เวลาดูคลิปแคสเกม ถ้าได้ยินเสียงเกมดังไป เสียงพูดเบาไป ก็จะทำให้เราทนดูได้ไม่จบคลิปเพราะรู้สึกไม่สบายหู ดังนั้นก่อนอัดคลิปวิดีโอต้องเลือกอุปกรณ์ในการอัดเสียงอย่างมีคุณภาพ จากนั้นก็ดูเรื่องการพูด โดยเสียงพูดต้องดังกว่าเสียงเกมเล็กน้อย พูดเสียงดังฟังชัด ไม่อู้อี้

5. รู้วิธีเอนเตอร์เทนคนดู

แม้ระหว่างอัดคลิปวิดีโอ เราจะเล่นเกมอยู่คนเดียวแต่ก็ต้องทำให้เหมือนมีคนดูอยู่ข้างๆ ด้วย โดยพูดคุยกติเหมือนคุยกับเพื่อน และอาจตั้งคำถามให้คนดูมีความรู้สึกร่วมด้วยก็ได้

6. มีความรู้เรื่องลิขสิทธิ์

ก่อนเล่นเกมควรอ่านเงื่อนไขให้ครบถ้วนว่าส่วนไหนที่เป็นลิขสิทธิ์ไม่สามารถเผยแพร่ได้ เช่น ช่วง Cut Scene เพลง ถ้าเป็นเพลงก็ปิดเสียงเพลงในเกม และถ้าต้องการใช้เสียงเพลงประกอบจากที่อื่นให้เลือกได้โดยที่ [youtube.com/audiolibrary](https://www.youtube.com/audiolibrary) เพราะจะไม่มีปัญหาเรื่องลิขสิทธิ์แน่นอน

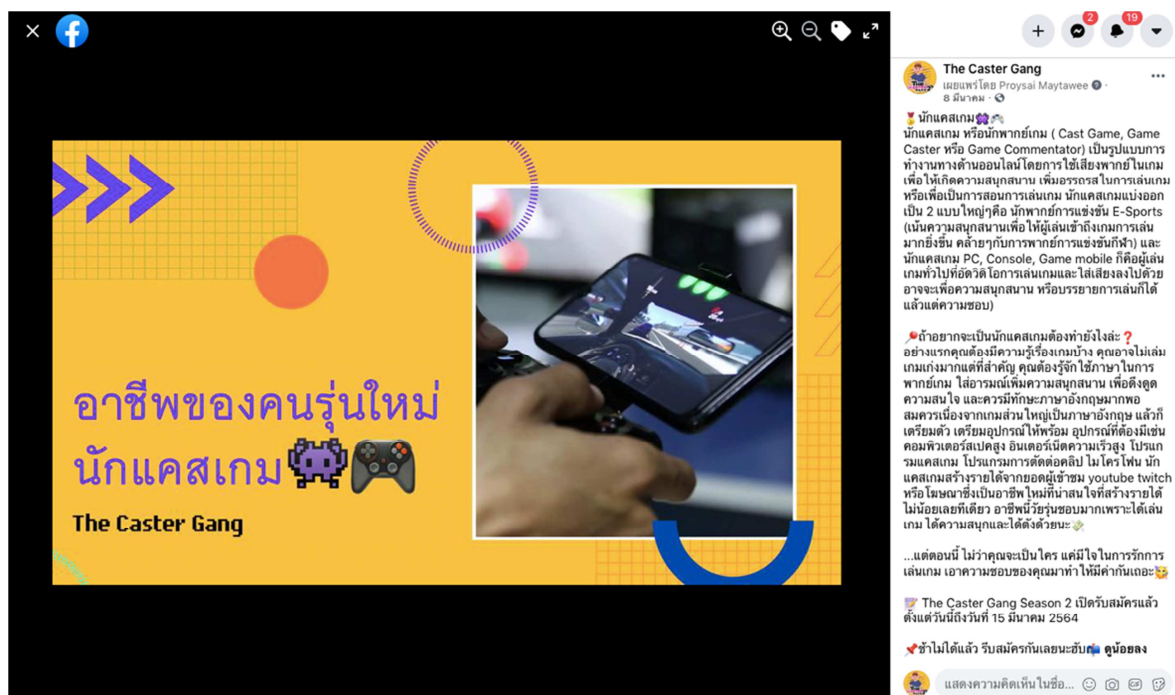
7. อย่าพ่วงกับ Dislike

สิ่งสำคัญในการสร้างรายได้ผ่าน YouTube ขึ้นอยู่ยอดวิวและเวลาในการดู ส่วน Dislike นั้นไม่เกี่ยวข้อง อีกทั้งคนดูบางคนก็อาจแค่กดเล่น กดเพื่อแกล้งด้วยซ้ำ แต่ถ้ามียอด Dislike เยอะเกินไปก็ต้องตรวจสอบด้วยว่ามีอะไรผิดพลาดในคลิปของเราหรือเปล่า เช่น เสียงพูดเบา ภาพไม่ชัด ก็ต้องแก้ไขให้ตรงจุด

8. อย่าใส่ใจคอมเมนต์ที่วิจารณ์เพื่อความสะใจ

การเผยแพร่ผลงานสู่สาธารณชนย่อมได้รับความเห็นและข้อวิจารณ์เป็นปกติ แต่เราต้องแยกให้ออกระหว่างการพูดถึงข้อเท็จจริง การแนะนำ หรือว่าการวิจารณ์เพื่อความสะใจและไม่ได้ให้ประโยชน์อะไรกับเราเลย ซึ่งถ้าเป็นคอมเมนต์แบบหลัง การไปใส่ใจมากๆ มีแต่จะทำให้ท้อ เสียสุขภาพจิต และอาจล้มเลิกการเป็นนักแคสเกมกลางคันก็ได้

ประเด็นชวนคิด ... จากข้อควรรู้ทั้ง 8 ข้อ ไม่มีส่วนไหนที่เน้น “การสื่อสารอย่างสร้างสรรค์ผ่านการแคสเกมออนไลน์” เลยนะค่ะ



ภาพที่ 3 เนื้อหาแนะนำการแคสเกมอย่างมืออาชีพ

- ตัวอย่างเนื้อหาแนะนำการแคสเกมอย่างมืออาชีพ



นักแคสเกม

นักแคสเกม หรือนักพากย์เกม (Cast Game, Game Caster หรือ Game Commentator) เป็นรูปแบบการทำงานทางด้านออนไลน์โดยใช้เสียงพากย์ในเกม เพื่อให้เกิดความสนุกสนาน เพิ่มอรรถรสในการเล่น เกม หรือเพื่อเป็นการสอนการเล่น เกม นักแคสเกมแบ่งออกเป็น 2 แบบใหญ่ๆคือ นักพากย์การแข่งขัน E-Sports (เน้นความสนุกสนานเพื่อให้ผู้เล่นเข้าถึงเกมการเล่นมากยิ่งขึ้น คล้ายๆกับการพากย์การแข่งขันกีฬา) และ นักแคสเกม PC, Console, Game mobile ก็คือผู้เล่นเกมทั่วไปที่อัดวิดีโอการเล่น เกมและใส่เสียงลงไปด้วย อาจจะเพื่อความสนุกสนาน หรือบรรยายการเล่นก็ได้แล้วแต่ความชอบ)



ถ้าอยากจะเป็นนักแคสเกมต้องทำยังไงล่ะ ?

อย่างแรกคุณต้องมีความรู้เรื่องเกมบ้าง คุณอาจไม่เล่นเกมเก่งมากแต่ที่สำคัญ คุณต้องรู้จักใช้ภาษาในการพากย์เกม ใส่อารมณ์เพิ่มความสนุกสนาน เพื่อดึงดูดความสนใจ และควรมีทักษะ

ภาษาอังกฤษมากพอสมควรเนื่องจากเกมส่วนใหญ่เป็นภาษาอังกฤษ แล้วก็เตรียมตัว เตรียมอุปกรณ์ให้พร้อม อุปกรณ์ที่ต้องมีเช่น คอมพิวเตอร์สเปคสูง อินเทอร์เน็ตความเร็วสูง โปรแกรมแคสเกม โปรแกรมการตัดต่อคลิป ไมโครโฟน นักแคสเกมสร้างรายได้จากยอดผู้เข้าชม youtube twitch หรือโฆษณาซึ่งเป็นอาชีพใหม่ที่น่าสนใจที่สร้างรายได้ไม่น้อยเลยทีเดียว อาชีพนี้วัยรุ่นชอบมากเพราะได้เล่นเกม ได้ความสุข

และได้ตังด้วยนะ 

...แต่ตอนนี้ ไม่ว่าคุณจะเป็นใคร แค่มิใจในการรักการเล่นเกม เอาความชอบของคุณมาทำให้มีค่ากัน

เถอะ 