

แนวทางการวางแผนจัดทำฐานข้อมูลที่จำเป็น สำหรับอุตสาหกรรมเกมดิจิทัลเพื่อการพัฒนา เศรษฐกิจสร้างสรรค์ของประเทศไทย Planning Essential Databases of the Digital Gaming Industry for the Development of Thailand's Creative Economy

อลงกรณ์ ปริวฒิพงศ์ (Alongkorn Parivudhipongs)¹

Received: February 10, 2022

Revised: March 16, 2022

Accepted: April 12, 2022

บทคัดย่อ

เกมดิจิทัลเป็นหนึ่งในกลุ่มอุตสาหกรรมที่มีศักยภาพในการเติบโตทางเศรษฐกิจระดับสูง สอดคล้องกับแนวนโยบายแห่งชาติด้านการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ และเศรษฐกิจดิจิทัลของประเทศไทย อย่างไรก็ตาม การขาดแคลนสารสนเทศและฐานข้อมูลที่เป็นระเบียบ ครบถ้วน เข้าถึงได้อย่างมีประสิทธิภาพอาจจะชะลอการขยายตัวทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมเกมดิจิทัลนี้ได้

การวิจัยเชิงคุณภาพครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อหาแนวทางในการริเริ่มออกแบบพัฒนาระบบฐานข้อมูลอุตสาหกรรมเกมดิจิทัลของประเทศไทย เป็นการวิจัยเชิงประยุกต์ โดยใช้การวิเคราะห์เนื้อหาเพื่อศึกษาข้อมูลจากเอกสาร การสัมภาษณ์เชิงลึก และสนทนากลุ่มย่อยกับผู้เชี่ยวชาญในอุตสาหกรรมเกมดิจิทัล รวมจำนวน 15 คน ผลการวิจัย

¹ ภาควิชาวารสารสนเทศ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อีเมล: Alongkorn.pa@chula.ac.th

พบว่า ฐานข้อมูลที่มีความจำเป็นต่อการพัฒนาอุตสาหกรรมเกมดิจิทัลของประเทศไทย ต้องประกอบด้วยข้อมูลเกี่ยวกับ 1) มูลค่าการตลาดอุตสาหกรรมเกมดิจิทัลของไทย 2) รายชื่อเกมที่ผลิตโดยคนไทย 3) สิทธิประโยชน์ทางด้านภาษีและการลงทุน 4) การเอื้อประโยชน์แก่ผู้พัฒนารายย่อยและธุรกิจที่เกี่ยวข้อง และ 5) การศึกษาพัฒนาการของอุตสาหกรรมเกมดิจิทัลในประเทศไทย

ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะให้จัดตั้งหน่วยงานกลางเป็นผู้รับผิดชอบฐานข้อมูลที่เกี่ยวข้อง โดยผู้มีส่วนได้เสียทุกภาคส่วนได้มีส่วนร่วมในการออกแบบการจัดเก็บข้อมูลนั้น ตลอดจนทบทวนมูลค่าของอุตสาหกรรมทุกมิติ รวมถึงขั้นตอนการนำเสนอข้อมูลที่เข้าถึงได้ง่าย มีระบบการค้นหาข้อมูลที่มีประสิทธิภาพ และความทันสมัยต่อการเปลี่ยนแปลงอันรวดเร็วของอุตสาหกรรมเกมดิจิทัล

คำสำคัญ: เกมดิจิทัล, เศรษฐกิจสร้างสรรค์, สารสนเทศ, ฐานข้อมูล

Abstract

Digital gaming is an industry with high economic growth potential, as stated in national policies on the development of the creative economy and the digital economy. However, the inadequacy of information and the lack of well-designed, comprehensive and easily accessible databases may hamper the economic growth of the digital gaming industry in Thailand. The objective of this qualitative research is to advance the planning of the design of database systems for the development of Thailand's digital gaming industry. This applied research employs a content analysis technique to extract and analyse data from relevant documents, in-depth interviews and a forum discussion with 15 experts in Thailand's digital gaming industry. The findings demonstrated that databases are urgently required for the development of this sector. They should include the data related to 1) the market value of the Thai digital gaming industry; 2) the list of games produced by Thai creatives; 3) tax and investment privileges; 4) benefits for entrepreneurial developers and relevant

businesses; and 5) studies about the development of the digital gaming industry in Thailand. This study recommends the establishment of an information centre responsible for comprehensive data generation, management and usage guided by clear objectives. It should engage all the key stakeholders in database design throughout the industry's value chain, and the process of presenting information should be accessible with an efficient and up-to-date search system in response to the fast-changing pace of the digital gaming industry.

Keywords: Digital Game, Creative Economy, Information, Database

บทนำ

อุตสาหกรรมเกมดิจิทัลเป็นธุรกิจที่เติบโตเร็วและสร้างรายได้มหาศาลทั่วโลก ข้อมูลจาก Newzoo (2021) เว็บไซต์ยอดนิยมที่สำรวจตลาดเกมทั่วโลกรายงานมูลค่าของอุตสาหกรรมเกมดิจิทัลในปี พ.ศ. 2564 ไว้ที่ 175.8 พันล้านเหรียญสหรัฐ (ประมาณ 5.88 ล้านล้านบาทไทย) โดยภูมิภาคเอเชีย-แปซิฟิกนำสูงสุดที่ 88.2 พันล้านเหรียญสหรัฐ (ประมาณ 2.95 ล้านล้านบาทไทย) ทั้งนี้ข้อมูล Newzoo ระบุว่าในปี พ.ศ. 2563 อุตสาหกรรมเกมดิจิทัลในประเทศไทยนั้นมีการเติบโตและสามารถมีมูลค่ามากถึง 2.7 หมื่นล้านบาท (คิดเป็นอัตราการเติบโตที่เพิ่มมากขึ้นร้อยละ 15.8 เมื่อเปรียบเทียบกับ การเติบโตของปี พ.ศ. 2562) ซึ่งสามารถแบ่งอัตราการเติบโตออกเป็น 3 ประเภทหลัก คือ เกมบนมือถือและแท็บเล็ต มีอัตราการเติบโตร้อยละ 71 เกมบนคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล มีอัตราการเติบโตร้อยละ 22 และ เกมบนเครื่องเล่นวิดีโอเกม (console) มีอัตราการเติบโตร้อยละ 7

ปัจจัยสำคัญที่นำไปสู่การเติบโตของอุตสาหกรรมเกมดิจิทัลในประเทศไทย คือ การลงทุนจากภาคเอกชนในธุรกิจการเล่นผ่านแพลตฟอร์มต่าง ๆ รวมทั้งการพัฒนาเทคโนโลยีการสื่อสารผ่านระบบเครือข่ายออนไลน์ที่ทำให้การเล่นผ่านอินเทอร์เน็ตที่มีความเร็วสูงไม่ได้เป็นอุปสรรคอีกต่อไป ประกอบกับการพัฒนาสมาร์ตโฟนที่มีราคาถูกลง ทำให้ผู้เล่นเกมผ่านมือถือเพิ่มมากขึ้นจนสามารถพัฒนาการเล่นเกมดิจิทัลไปสู่การสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจและพัฒนาเป็นอาชีพจริงจังกได้ โดยมีหลักฐานเชิงประจักษ์จาก

การจัดตั้งสมาคมอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย (Thailand E-Sports Federation: TESF) (สมาคมอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย, 2565) ที่สร้างอาชีพและหารายได้ให้แก่ผู้เล่นเกมรุ่นต่าง ๆ

การสนับสนุนจากภาครัฐก็เป็นอีกปัจจัยสำคัญในการขยายตัวของอุตสาหกรรมเกมดิจิทัล ในประเทศไทยมีหน่วยงานของรัฐบาล อาทิ กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม กระทรวงพาณิชย์ และสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล (Digital Economy Promotion Agency: DEPA) (2565ก) ที่มุ่งเน้นการพัฒนาซอฟต์แวร์ประยุกต์เพื่อประโยชน์ทางธุรกิจ วิทยาการทางคอมพิวเตอร์ และนวัตกรรมทางเทคโนโลยี นอกจากนี้ ยังมี สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน) (สคส.) (2565) ที่มุ่งเน้นการใช้ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ในการคิดเนื้อหาที่สร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจ หรือใช้ทุนทางวัฒนธรรมเป็นหัวใจสำคัญของการพัฒนาเนื้อหาในเกมดิจิทัล

ด้วยเหตุนี้การวางแผนพัฒนาระบบสารสนเทศและฐานข้อมูลสำหรับส่งเสริมและต่อยอดอุตสาหกรรมเกมดิจิทัลจึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งยวด เพราะการมีระบบฐานข้อมูลถูกต้องครบถ้วน เข้าถึงได้อย่างรวดเร็ว เพื่อค้นหาข้อมูลได้ตามต้องการ สามารถทำให้ธุรกิจที่มีการวางแผนที่แม่นยำชัดเจนขึ้น และนำไปสู่การตัดสินใจดำเนินกลยุทธ์ และบริหารจัดการเพื่อให้ได้ผลลัพธ์ที่ต้องการอย่างเต็มประสิทธิภาพ โดยเฉพาะในยุคที่ข่าวสารไหลเวียนอย่างไม่หยุดนิ่ง อุตสาหกรรมต่าง ๆ ในโลกขับเคลื่อนด้วยเทคโนโลยี เครือข่ายและโทรคมนาคมอันล้ำสมัย ธุรกิจจะประสบความสำเร็จได้ก็ต้องอาศัยการจัดการข้อมูลด้วยระบบข้อมูลที่มีความแม่นยำและความน่าเชื่อถือ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ที่จะศึกษาสภาพการณ์การบริหารจัดการฐานข้อมูล โดยเฉพาะอุปสรรคและปัญหาการนำสารสนเทศไปใช้ประโยชน์เพื่อพัฒนาอุตสาหกรรมเกมดิจิทัล และมุ่งสำรวจความคิดเห็นจากผู้เชี่ยวชาญในการปิดช่องโหว่ของการขาดแคลนข้อมูลสารสนเทศที่จำเป็น มีประสิทธิภาพสำหรับการเติบโตของอุตสาหกรรมเกมดิจิทัล ตามแนวทางการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของประเทศไทย โดยมีคำถามวิจัย 2 ข้อ คือ 1) ปัญหาและสภาพการณ์การบริหารจัดการข้อมูลสารสนเทศเกี่ยวกับอุตสาหกรรมเกมดิจิทัลในประเทศไทยเป็นอย่างไร และ 2) ประเภทฐานข้อมูลที่จำเป็นสำหรับอุตสาหกรรมเกมดิจิทัลควรประกอบด้วยอะไรบ้าง เพื่อการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของประเทศไทย

การทบทวนวรรณกรรม

เศรษฐกิจและอุตสาหกรรมสร้างสรรค์

พระราชกฤษฎีกาจัดตั้งสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน) พ.ศ. 2561 นิยามว่า “เศรษฐกิจสร้างสรรค์ คือ การพัฒนาระบบเศรษฐกิจโดยใช้ความคิดสร้างสรรค์บนฐานขององค์ความรู้ ทรัพย์สินทางปัญญา และการศึกษาวิจัยซึ่งเชื่อมโยงกับวัฒนธรรม พื้นฐานทางประวัติศาสตร์การส่งสมความรู้ของสังคม เทคโนโลยีและนวัตกรรม เพื่อใช้ในการพัฒนาธุรกิจ การผลิตสินค้าและบริการในรูปแบบใหม่ซึ่งสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจหรือคุณค่าทางสังคม” (สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน) (สศส.), 2565) เศรษฐกิจสร้างสรรค์จะไม่สามารถเกิดขึ้นได้หากไม่มีกลุ่มอุตสาหกรรมที่ทำหน้าที่สร้างผลผลิตจากความคิดสร้างสรรค์และต้นทุนทางวัฒนธรรมให้เกิดมูลค่าทางเศรษฐกิจและสร้างอาชีพให้แก่ประชาชน กลุ่มอุตสาหกรรมเหล่านี้เรียกว่าคืออุตสาหกรรมสร้างสรรค์

การประชุมสหประชาชาติว่าด้วยการค้าและการพัฒนา (United Nations Conference on Trade and Development: UNCTAD, 2021) ผู้วางรากฐานความเข้าใจและการพัฒนาระบบเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในระดับโลกตั้งแต่ปี 2004 ให้ความหมายอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ว่าเป็นวัฏจักรของการสร้างสรรค์การผลิต และการจัดจำหน่ายสินค้าและบริการ ซึ่งใช้ความคิดสร้างสรรค์และทรัพย์สินทางปัญญาเป็นต้นทุนหลัก กลุ่มอุตสาหกรรมเหล่านี้ประกอบด้วยกิจกรรมที่มีพื้นฐานเป็นองค์ความรู้และส่วนใหญ่เกี่ยวข้องกับศิลปะ และมีศักยภาพที่จะสร้างรายรับและกำไรได้จากการซื้อขาย ผลผลิตมีทั้งแบบที่จับต้องได้และจับต้องไม่ได้ หรือเป็นงานบริการที่มีมูลค่าทางเศรษฐกิจและวัตถุประสงค์ทางการตลาด และ UNCTAD ได้พัฒนาแนวคิดการจัดหมวดหมู่อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ขึ้นมา 4 หมวดหมู่ ได้แก่ กลุ่มมรดกทางวัฒนธรรมและประวัติศาสตร์ (cultural heritage) กลุ่มศิลปะ (arts) กลุ่มสื่อ (media) และกลุ่มงานสร้างสรรค์ตามลักษณะงาน (functional creation) โดยอ้างอิงจากแบบจำลองที่พัฒนาขึ้นมามีตั้งแต่ช่วงปลายทศวรรษที่ 90 ไม่ว่าจะเป็น UK DCMS model, Concentric Circles model หรือ WIPO Copyright model

แบบจำลองของ UNCTAD นี้ได้รับความนิยมและปรับใช้ในนโยบายและแผนการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของประเทศต่าง ๆ ทั่วโลก สำหรับประเทศไทยนั้น

สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน) แบ่งอุตสาหกรรมสร้างสรรค์เป็น 5 กลุ่ม 15 ประเภท โดยมีเกมดิจิทัลจัดอยู่ภายใต้อุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ ซึ่งอยู่ในกลุ่มคอนเทนต์และสื่อสร้างสรรค์ (creative content/ media) (สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน) (สศส.), 2565) นอกจากนี้ อุตสาหกรรมเกมดิจิทัลได้รับการพิจารณาว่าเป็นอุตสาหกรรมขับเคลื่อนเศรษฐกิจดิจิทัลแห่งชาติด้วย ในพระราชบัญญัติการพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม พ.ศ. 2560 ประเทศไทย ภายใต้การดูแลของสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล (DEPA) ให้ความหมายอุตสาหกรรมดิจิทัลว่าเป็น “อุตสาหกรรมการผลิตและบริการต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีดิจิทัล หรือการใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัล” โดยกำหนดให้อุตสาหกรรมเกมดิจิทัลอยู่ภายในกลุ่มอุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์ (digital content) (สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล (DEPA), 2565)

อย่างไรก็ดี การศึกษาอุตสาหกรรมเกมดิจิทัลในครั้งนี้จะยึดแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์เท่านั้น เพราะสนใจว่ากิจกรรมหรือผลผลิตในอุตสาหกรรมเกมดิจิทัลนั้นอาศัยต้นทุนความคิดสร้างสรรค์จากผู้ผลิตเกมและผู้ประกอบการเพื่อสร้างมูลค่าจากทรัพย์สินทางปัญญา ดังนั้น ฐานข้อมูลที่มีประโยชน์จะสามารถใช้เสริมสร้างและพัฒนาศักยภาพของแรงงานสร้างสรรค์เหล่านี้ให้เกิดการพัฒนาอุตสาหกรรมเกมในไทยก่อให้เกิดอาชีพ การจ้างงาน และองค์ความรู้ในการพัฒนาด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและเศรษฐกิจของประเทศด้วย

ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับการจัดทำฐานข้อมูล

การวิจัยเรื่องการจัดทำฐานข้อมูลและแผนพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์สาขาซอฟต์แวร์โดยเฉพาะธุรกิจเกมดิจิทัล (อลงกรณ์ ปรีธุพิพงศ์ และกฤษณะ พันธุ์เพ็ง, 2564, หน้า 124-125) กำหนดการแบ่งข้อมูลออกเป็น 2 ประเภท คือ

1) ข้อมูลเชิงปริมาณ เป็นการรวบรวมข้อมูลอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ในเชิงตัวเลขทั้งในภาพรวม และการแจกแจงรายละเอียดตามประเภทผลิตภัณฑ์ บริการ บุคลากร และผู้ประกอบการที่เกี่ยวข้อง เพื่อแสดงทิศทางการเปลี่ยนแปลงของอุตสาหกรรมที่เกิดขึ้น

2) ข้อมูลเชิงคุณภาพ เป็นการรวบรวมข้อมูลที่แสดงสถานภาพ คุณสมบัติ และลักษณะของผลิตภัณฑ์ หรือบริการงานสร้างสรรค์แต่ละประเภทที่เกี่ยวข้องกับบุคลากร

และผู้ประกอบการที่มีส่วนในการพัฒนาผลิตภัณฑ์และบริการสร้างสรรค์เหล่านั้น รวมไปถึงองค์ความรู้ที่ใช้ในการต่อยอดและส่งเสริมสนับสนุนอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ในอนาคต

จากการทบทวนวรรณกรรมด้านความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับการจัดทำฐานข้อมูล (ระวีวรรณ แก้ววิทย์, 2552; วิไลภรณ์ ศรีไพศาล, 2559; โอภาส เอี่ยมสิริวงศ์, 2561) สามารถวางกรอบคิดเบื้องต้นสำหรับการวิจัยครั้งนี้ ดังนี้

ก. คำนยามของฐานข้อมูล

ฐานข้อมูล (database) หมายถึง การจัดเก็บข้อมูลที่มีความสัมพันธ์กันไว้ในแหล่งเดียวบนระบบดิจิทัล ข้อมูลจะถูกจัดแบ่งเป็นหมวดหมู่เพื่อหลีกเลี่ยงความซ้ำซ้อนของข้อมูล โดยยึดวิธีการแบ่งตามชนิดของเนื้อหา เช่น ตามลำดับอักษร บรรณานุกรม หรือสถิติ ซึ่งระบบของฐานข้อมูลจะอนุญาตให้เกิดการสร้างข้อมูล ค้นหา เพิ่มเติม แก้ไขและการเข้าถึงในรูปแบบต่าง ๆ มีการจัดเรียงที่ง่ายต่อการใช้งาน นอกจากนี้ ข้อมูลที่ถูกจัดเก็บจำเป็นต้องผ่านการคัดกรองเพื่อตรวจสอบความถูกต้อง และควรเป็นมาตรฐานเดียวกัน อีกทั้งข้อมูลที่ถูกจัดเก็บต้องตรงตามวัตถุประสงค์การใช้งานขององค์กร อุตสาหกรรม หรือบุคคลทั่วไปที่นำข้อมูลเหล่านั้นไปใช้ประโยชน์

ข. แนวคิดการจัดทำฐานข้อมูล (Database Management)

การจัดทำฐานข้อมูลจะช่วยพัฒนาความเป็นศูนย์กลางของข้อมูลเกี่ยวกับอุตสาหกรรมเกมดิจิทัลซึ่งเปิดให้บริการต่อกับนักวิชาการ ผู้ประกอบการ บุคลากรในอุตสาหกรรม บุคคลทั่วไป และองค์กรจากหน่วยงานรัฐและเอกชนที่สามารถนำข้อมูลเหล่านั้นไปใช้ประโยชน์ในการส่งเสริมและเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจในอุตสาหกรรมเกมดิจิทัล รวมถึงการเพิ่มเติมต่อขยายฐานข้อมูลและองค์ความรู้เดิมในอนาคต โดยแนวคิดการจัดการฐานข้อมูลที่ได้นำเสนอจะช่วยจัดระเบียบข้อมูลให้ง่ายต่อการเข้าถึงและสะดวกในการนำไปใช้ประโยชน์ รวมถึงการเสนอแนะการเก็บข้อมูลอย่างมีประสิทธิภาพโดยมีข้อมูลที่เที่ยงตรงและดำเนินการอย่างต่อเนื่องเป็นประจำ

ความเข้าใจเบื้องต้นนี้ช่วยให้ผู้วิจัยกำหนดวัตถุประสงค์ของการศึกษาสภาพการณ์ด้านฐานข้อมูลอุตสาหกรรมเกมดิจิทัลในปัจจุบันของประเทศไทย โดยสำรวจจากหน่วยงาน องค์กร แหล่งที่เก็บรวบรวมและจัดระเบียบข้อมูลและสารสนเทศ ประเภทและความหลากหลายของข้อมูล (เช่น ชื่อบุคคล สถานที่ หน่วยเงินลงทุน รายรับ หรือ

ประเภทเนื้อหาสำคัญอื่น ๆ) และการนำข้อมูลไปใช้ประโยชน์ในการค้นคว้าและวางแผนกลยุทธ์พัฒนาอุตสาหกรรมเกมดิจิทัลนี้

กรอบแนวคิดในการศึกษา (conceptual framework)

การทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องข้างต้นมีวัตถุประสงค์เพื่อวางกรอบคิดในการออกแบบการวิจัย (research design) เพื่อนำไปสู่กระบวนการวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูล แต่ไม่ได้ใช้เพื่อเป็นฐานคิดสำหรับทดสอบแนวคิดและทฤษฎีหรือใช้เปรียบเทียบกับงานวิจัยอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง ความรู้ข้างต้นสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบงานวิจัยเพื่อระบุประเภทข้อมูลที่ขาดหายไป หรือไม่ครบถ้วนสมบูรณ์สำหรับการพัฒนาฐานข้อมูลในอุตสาหกรรมเกมดิจิทัลของไทยตามแนวทางการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์และนำไปสู่การกำหนดระเบียบวิธีวิจัยเพื่อศึกษาข้อมูล 3 แหล่ง จากการศึกษาเอกสารการสัมภาษณ์เชิงลึกจากผู้เชี่ยวชาญ และการจัดสนทนากลุ่มย่อย การใช้วิธีเก็บรวบรวมข้อมูลที่แตกต่างสามแหล่งเพื่อรวบรวมข้อมูลเรื่องเดียวกัน เป็นไปตามหลักการตรวจสอบสามเส้าด้านวิธีรวบรวมข้อมูล (method triangulation) ข้อมูลที่ได้จากการวิเคราะห์จะถูกนำมาสังเคราะห์เพื่อใช้เติมเต็มช่องว่างข้อมูลและหาแนวทางการวางแผนจัดทำฐานข้อมูลที่จำเป็นและมีประสิทธิภาพสำหรับอุตสาหกรรมเกมดิจิทัลเพื่อการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของประเทศไทยต่อไป

ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยเชิงคุณภาพครั้งนี้ เป็นการวิจัยประยุกต์โดยใช้วิธีการวิเคราะห์เนื้อหา (content analysis) และดำเนินการศึกษาระหว่างสิงหาคม ถึง ธันวาคม 2564 ทั้งนี้ผู้วิจัยแบ่งระเบียบวิธีวิจัยเป็น 6 ขั้นตอนดังต่อไปนี้

ขั้นที่ 1: ศึกษาเปรียบเทียบกับต้นแบบที่ดี (best practice) จากต่างประเทศที่ประสบความสำเร็จในการสร้างรายได้จากอุตสาหกรรมเกมดิจิทัล ได้แก่ สหราชอาณาจักร สหพันธ์รัฐเยอรมนี และสาธารณรัฐเกาหลี (เกาหลีใต้) ซึ่งล้วนแต่มีแผนนโยบายกลยุทธ์การพัฒนา โดยเฉพาะการจัดทำฐานข้อมูลที่มีประสิทธิภาพจนกลายเป็นผู้นำด้านการส่งเสริมอุตสาหกรรมเกมดิจิทัลระดับต้น ๆ ของโลก

ขั้นที่ 2: ศึกษาเอกสารโดยรวบรวมข้อมูลจากหน่วยงานที่มีบทบาทกำหนดนโยบายแผนการพัฒนา และดูแลระบบหรือให้บริการฐานข้อมูลเกี่ยวกับอุตสาหกรรมเกมดิจิทัลในปัจจุบัน ทั้งหน่วยงานภาครัฐและเอกชนของประเทศไทย โดยรวบรวมข้อมูลจากข่าวสาร บทความ นโยบายของภาครัฐ ภาคเอกชน และสมาคมที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมเกมดิจิทัลในประเทศไทย และทิศทางการพัฒนาอุตสาหกรรมตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์

ขั้นที่ 3: นำข้อมูลข้างต้นมาวิเคราะห์หาช่องว่างข้อมูล (gap analysis) เพื่อหาแนวทางการวางแผนพัฒนาฐานข้อมูลที่เหมาะสมสำหรับอุตสาหกรรมเกมดิจิทัลในปัจจุบัน โดยทำตารางเปรียบเทียบเพื่อระบุปัญหาและข้อจำกัดด้านการใช้ฐานข้อมูลและสารสนเทศของอุตสาหกรรมเกมดิจิทัลในปัจจุบัน (ดูตาราง 1-2 ในส่วนถัดไป) เพื่อวิเคราะห์ความจำเป็นเหมาะสมที่จะวางแผนการจัดการประเภทข้อมูลสำหรับการพัฒนาอุตสาหกรรมเกมดิจิทัลต่อไป

ขั้นที่ 4: นำประเด็นปัญหาข้างต้นมากำหนดคำถามสัมภาษณ์เชิงลึกกับผู้เชี่ยวชาญ เพื่อให้ 1) วิจารณ์ช่องว่างและปัญหาในการใช้ฐานข้อมูลในปัจจุบัน 2) แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับความจำเป็นและความต้องการใช้ประโยชน์ข้อมูลประเภทต่าง ๆ และ 3) การเพิ่มประสิทธิภาพฐานข้อมูลสำหรับการพัฒนาอุตสาหกรรมดิจิทัล โดยเน้นการถกประเด็นความสมบูรณ์ของฐานข้อมูลตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์

ในการนี้ผู้วิจัยได้คัดเลือกผู้เชี่ยวชาญโดยพิจารณาจากหน้าที่บทบาทตามห่วงโซ่มูลค่า (value chain) เป็นผู้ที่มีความรู้หรือความเชี่ยวชาญเป็นที่ยอมรับและมีประสบการณ์ต่อเนื่องโดยตรงในอุตสาหกรรมเกมดิจิทัลของประเทศ จำนวนทั้งสิ้น 15 คน ประกอบด้วยประธานสมาคมผู้ประกอบการและประธานตัวแทนอุตสาหกรรม (4 คน) ผู้ผลิตและผู้ออกแบบเกมดิจิทัล (4 คน) ผู้จัดการจำหน่ายและเผยแพร่ (3 คน) ผู้กำหนดนโยบายและกำกับดูแล (2 คน) และนักวิชาการด้านเกมดิจิทัล (2 คน) ทั้งนี้เพื่อปกป้องสิทธิ์ของผู้ให้ข้อมูล โครงการวิจัยนี้ได้ผ่านการพิจารณารับรองจากคณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในคน กลุ่มสถาบัน ชุดที่ 2 จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เลขที่ 157/64 (5 สิงหาคม 2564) เรียบร้อยแล้ว โดยการนำเสนอจะระบุเฉพาะเนื้อหาหลักจากความเห็นของผู้เชี่ยวชาญ และไม่ระบุอัตลักษณ์ตัวตน เว้นแต่จะได้รับความยินยอมตามหนังสือแสดงความยินยอมเข้าร่วมในวิจัยครั้งนี้

ขั้นที่ 5: รวบรวมประเด็นที่เกี่ยวข้องกับแนวทางการพัฒนาฐานข้อมูลในอุตสาหกรรมข้างต้นมากำหนดคำถามเพื่อการสนทนากลุ่มย่อยกับผู้เชี่ยวชาญจากอุตสาหกรรมเกมดิจิทัลของประเทศ จำนวนทั้งสิ้น 7 คน โดยคัดเลือกจากผู้สัมภาษณ์ข้างต้นตามลำดับการตอบรับเพื่อเข้าร่วมการสนทนากลุ่มย่อย เพื่อร่วมกันทบทวนตรวจสอบความถูกต้องครบถ้วนของข้อมูลที่สังเคราะห์มาจากเอกสารและการสัมภาษณ์

ขั้นที่ 6: ประมวลผลข้อมูลทั้งสามแหล่งข้างต้น ซึ่งได้มาจากการใช้วิธีเก็บรวบรวมข้อมูลที่แตกต่างสามแหล่งสำหรับวิเคราะห์ข้อมูลเรื่องเดียวกัน เพื่อทดสอบความถูกต้องของข้อมูลจากแหล่งต่าง ๆ และเพื่อพัฒนาความเข้าใจอย่างครอบคลุมของปรากฏการณ์ตามหลักการตรวจสอบสามเส้าด้านข้อมูล (data triangulation) ผู้วิจัยเน้นการวิเคราะห์เนื้อหาเพื่อให้เห็นอุปสรรคและทางแก้ไขการจัดการฐานข้อมูลในปัจจุบัน ระบุข้อมูลเกี่ยวกับผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง สารสนเทศที่สำคัญและที่จำเป็นต้องได้รับการเพิ่มเติม ปรับปรุง และแก้ไขเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการพัฒนาฐานข้อมูลสำหรับอุตสาหกรรมเกมดิจิทัลต่อไป

ผลการวิจัย

ผลการวิเคราะห์จากการศึกษาต้นแบบจากต่างประเทศเพื่อเปรียบเทียบกับประเทศไทย

ผู้วิจัยวิเคราะห์กรณีศึกษาต้นแบบอุตสาหกรรมเกมดิจิทัลจากสามประเทศ โดยเฉพาะเรื่องฐานข้อมูลและสารสนเทศเพื่อเปรียบเทียบกับสภาพการณ์ให้บริการข้อมูลของประเทศไทย มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ก. ฐานข้อมูลอุตสาหกรรมเกมดิจิทัลของสหราชอาณาจักร

UK's Interactive Entertainment (Ukie) (2021) เป็นองค์กรการค้าวิดีโอเกมเพื่อความบันเทิงแบบปฏิสัมพันธ์ที่เก่าแก่ที่สุดของสหราชอาณาจักร ก่อตั้งปี ค.ศ. 1989 ภายใต้ชื่อ ELSPA Ukie ให้สหราชอาณาจักรเป็นศูนย์กลางการผลิตบริโภค เล่นและขายวิดีโอเกม ปัจจุบัน Ukie เป็นองค์กรตัวแทนของธุรกิจเกือบ 500 แห่งทั่วสหราชอาณาจักร ซึ่งรวมถึงแพลตฟอร์มวิดีโอเกมรายใหญ่ ผู้เผยแพร่โฆษณาต่างประเทศ นักพัฒนาอิสระ และผู้ให้บริการมากมาย Ukie สนับสนุนอุตสาหกรรมเกมดิจิทัล ช่วยสมาชิกด้วยบริการสนับสนุนธุรกิจมากมาย สื่อสารกับสื่อมวลชนเพื่อบอกเล่ากิจกรรมและความก้าวหน้าของอุตสาหกรรม เป็นผู้นำของอุตสาหกรรม

และเชื่อมประสานกับรัฐบาล นอกจากนี้ ยังมุ่งพัฒนาอนาคตผ่านการบุกเบิกทางการศึกษา เพิ่มความหลากหลายประเภทเกม และการให้คำแนะนำสำหรับผู้ปกครอง เช่น เว็บไซต์ Ask About Games (2021)

ข้อมูลสำคัญที่ปรากฏอยู่ในหน้าเว็บไซต์ (UK's Interactive Entertainment (Ukie), 2021) ได้แก่ ข้อมูลการขายทางการตลาด ข้อเท็จจริงเกี่ยวกับอุตสาหกรรม การค้าและการลงทุน นโยบายและกิจกรรมสาธารณะ แผนการรณรงค์ ตัวอย่างสัญญา ข้อมูลด้านเทคนิคเกี่ยวกับเรื่อง IP Service การบอกรับสมาชิก เครือข่ายการศึกษา และอบรม รายงานที่ตีพิมพ์เป็นประจำ ข่าวสารและกิจกรรมต่าง ๆ ที่สำคัญ ผลงานที่โดดเด่น คือ การคิดค้นและนําระบบเรตติ้งเกมตามระดับอายุของผู้เล่น (Pan-European game information: PEGI) ไปใช้ร่วมกับอุตสาหกรรมเพื่อรักษาความปลอดภัย การกำหนดภาชีวิติโอเกมที่เป็นธรรม ช่วยให้เกมดิจิทัลในฐานะเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของอังกฤษก้าวไปสู่ระดับสากล

ข. ฐานข้อมูลอุตสาหกรรมเกมดิจิทัลของสหพันธ์รัฐเยอรมนี

สมาคมอุตสาหกรรมเกมดิจิทัลเยอรมัน (The German Games Industry Association, 2021) มีสมาชิกเป็นผู้พัฒนา (developers) และผู้เผยแพร่/จัดจำหน่าย (publishers) และผู้มีบทบาทสำคัญ ๆ ในอุตสาหกรรม เช่น บริษัทอีสปอร์ต สถาบันการศึกษา และผู้ให้บริการ หน่วยงานนี้เป็นผู้ร่วมจัดงาน Gamescom ซึ่งเป็นงานแสดงสินค้าเกมที่ใหญ่ที่สุดในโลกนอกจากนั้นสมาคมยังเป็นผู้ร่วมหุ้นใน The Entertainment Software Self-Regulation Body (USK), The Digital Games Culture Foundation, The Esports Player Foundation และ Devcom งานสัมมนาของผู้พัฒนาเกม รวมทั้งเป็นผู้ให้การสนับสนุน The German Computer Game Award

เว็บไซต์ของ The German Games Industry Association (2021) เป็นแหล่งรวมฐานข้อมูลสำคัญเกี่ยวกับอุตสาหกรรมมากมาย อาทิ สถิติของผู้เล่นเกมในเยอรมนี อัตราการเติบโตของตลาด และยอดขายของอุปกรณ์ฮาร์ดแวร์ นอกจากนี้ ยังมีข้อมูลเกี่ยวกับ การลงทุนในตลาดวิดีโอเกมเยอรมนี การสนับสนุนอุตสาหกรรมเกมดิจิทัล (ผ่านสถาบันระดับภูมิภาค เครือข่าย และตัวแทน ข้อเท็จจริง และตัวเลข ตลาดเยอรมนีสำหรับวิดีโอเกม สถิติตลาดเกมเยอรมนีระหว่างปี ค.ศ. 1995-2020 ภูมิทัศน์นักพัฒนาเกมของเยอรมนี ตลาดงานและโอกาสทางการศึกษา สตูดิโอและ

บริษัทเกมนักพัฒนาชาวเยอรมันและผู้เชี่ยวชาญในอุตสาหกรรม ทะเบียนบริษัทอีสปอร์ตในประเทศเยอรมนี กิจกรรมผู้พัฒนาวิดีโอเกมอย่างเป็นทางการ และความคิดริเริ่มที่หลากหลายของอุตสาหกรรมวิดีโอเกมของเยอรมนี

ค. ฐานข้อมูลอุตสาหกรรมเกมดิจิทัลของเกาหลีใต้

หัวใจหลักของการพัฒนาอุตสาหกรรมเกมเกาหลีใต้คือการเพิ่มมูลค่าให้ผลิตภัณฑ์ทางวัฒนธรรมผ่านเนื้อหา (content) โดย มีหน่วยงานหลักอย่าง Korea Creative Content Agency (KOCCA) (2021a) เป็นเครื่องมือขับเคลื่อนและสนับสนุนการส่งออกวัฒนธรรมเกาหลีเชิงพาณิชย์ผ่านสื่อบันเทิงชนิดต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นภาพยนตร์ละคร ดนตรี การ์ตูน ภาพเคลื่อนไหว คาแรคเตอร์ แฟชั่น และเกมดิจิทัล ทั้งนี้ KOCCA เป็นหน่วยงานของภาครัฐที่ก่อตั้งขึ้นในปี พ.ศ. 2552 โดยการบูรณาการหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาเนื้อหาสร้างสรรค์เข้าด้วยกัน อาทิ สถาบันกระจายเสียงเกาหลี หน่วยงานวัฒนธรรมและสาร์ตอัพเกาหลี และหน่วยงานอุตสาหกรรมเกมเกาหลี นอกจากนี้ KOCCA มีสำนักงานในต่างประเทศ อาทิ สหรัฐอเมริกา ยุโรป สหรัฐอาหรับเอมิเรตส์ ญี่ปุ่น อินโดนีเซีย และจีน โดยมุ่งส่งเสริมภาคเอกชนให้เกิดการส่งออกสินค้าและบริการ พร้อมกับการแผ่ขยายวัฒนธรรมเกาหลีไปสู่ประเทศต่าง ๆ

KOCCA เป็นผู้สร้างฐานข้อมูลให้กับอุตสาหกรรมเกมเกาหลีใต้ โดยได้จัดทำรายงานประจำปี 2020 ชื่อว่า *White Paper on Korean Games* (Korea Creative Content Agency (KOCCA), 2021b) ประกอบด้วยสารสนเทศสำคัญ 2 ส่วนหลัก คือ ข้อมูลและแนวโน้มการตลาดเกมเกาหลีใต้ และประเด็นปัญหาภายในประเทศของอุตสาหกรรมเกมในแต่ละปีนั้น ๆ นอกจากนี้ ข้อมูลเกี่ยวกับการส่งเสริมของ KOCCA ครอบคลุมอุตสาหกรรมเกมดิจิทัลในฐานะสินค้าวัฒนธรรม อาทิ การให้ลิขสิทธิ์คาแรคเตอร์ในเกม การขยายเกมสู่ตลาดในต่างประเทศ การพัฒนาเทคโนโลยีวัฒนธรรม การสร้างเนื้อหา การพัฒนาทรัพยากรบุคคล และการสร้างศูนย์สนับสนุนและเรียนรู้ธุรกิจ การจัดการฐานข้อมูลเหล่านี้ล้วนแต่สอดคล้องกับกลยุทธ์หลัก 3 ประการ ของ KOCCA คือ การเป็นหน่วยงานที่ภาคเอกชนสามารถเข้าถึงได้ง่าย ความเชี่ยวชาญในการสนับสนุนอุตสาหกรรมวัฒนธรรม และการผลักดันวัฒนธรรมเกาหลีไปสู่ตลาดโลก

ตาราง 1

การเปรียบเทียบฐานข้อมูลอุตสาหกรรมเกมดิจิทัลในปัจจุบันของไทยกับต่างประเทศ

ประเภทและรายละเอียดของข้อมูล		สหราชอาณาจักร	สหพันธรัฐเยอรมนี	เกาหลี	ไทย
ข้อมูลสถิติ	จำนวนผู้ประกอบการ	√	√	√	√
	ประเภทผู้ประกอบการ	√	-	√	√
	จำนวนลูกจ้าง	√	√	√	√
	ประเภทลูกจ้าง	√	-	-	√
	ฐานเงินเดือน	√	-	-	-
	มูลค่าตลาดงาน	√	√	-	√
	มูลค่าตลาดเกมในประเทศ	√	√	√	√
	มูลค่าตลาดเกมโลก	√	√	√	-
	ยอดนำเข้าส่งออก	√	√	√	√
	รายรับของผู้ประกอบการเกม	√	√	√	-
ความรู้เกี่ยวกับอุตสาหกรรมเกม	จำนวนผู้เล่น	√	√	√	-
	ประเภทผู้เล่น	√	√	√	-
	ประเด็นสังคมที่เกี่ยวข้อง	√	√	√	√
	สิทธิภาษี/การลงทุน	√	√	-	-
	องค์กรที่เกี่ยวข้อง	√	√	-	-
ข้อมูลเกม	E-sports	√	√	-	-
	การแข่งขันระดับเกม	√	√	-	-
ผู้ผลิต/บุคลากร	รายชื่อเกมพร้อมภาพประกอบ	√	√	-	-
	รายชื่อบริษัทเกม	√	√	-	-

การเปรียบเทียบฐานข้อมูลด้านอุตสาหกรรมเกมดิจิทัลของสามประเทศกับของประเทศไทยพบว่าสามารถแบ่งเนื้อหาหลักออกเป็น 4 หมวด คือ

- 1) ข้อมูลสำคัญทางด้านสถิติที่เป็นประโยชน์สำหรับผู้ประกอบการภายในอุตสาหกรรมเกมและนักลงทุนทั้งภายในและนอกประเทศ
- 2) ความรู้และข้อมูลเชิงการศึกษาที่ส่งเสริมสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับอุตสาหกรรมเกมดิจิทัล

3) ข้อมูลรายชื่อและรายละเอียดเกี่ยวกับเกมดิจิทัลที่ผลิตขึ้นในแต่ละปี พร้อมประวัติและคุณสมบัติที่ทำให้เกมนั้น ๆ โดดเด่นและเป็นที่น่าสนใจของตลาดและผู้เล่น

4) ผู้ผลิต ได้แก่ บุคลากรหรือหน่วยงานองค์กรที่สร้างสรรค์ ทีมแรงงานสร้างสรรค์ ที่อยู่เบื้องหลังการผลิตเกมดิจิทัล








การเปรียบเทียบในตาราง 1 ข้างต้นแสดงว่า ฐานข้อมูลที่มีอยู่ในปัจจุบันของไทย ยังขาดเรื่องพื้นฐานที่สำคัญ เช่น เงินเดือนของงานส่วนต่าง ๆ ในอุตสาหกรรม มูลค่าตลาดเกมโลก รายรับของผู้ประกอบการเกม จำนวนผู้เล่น ประเภทผู้เล่น สิทธิภาษีและการลงทุน องค์กรที่เกี่ยวข้อง เกมอีสปอร์ต การแบ่งระดับเกม รายชื่อเกมพร้อมภาพประกอบ และการรวบรวมรายชื่อบริษัทเกมทั่วประเทศ การขาดแคลนข้อมูลเหล่านี้ นำไปสู่คำถามสำคัญที่ว่า 1) ปัจจุบันหน่วยงานใดรับผิดชอบรวบรวมและเผยแพร่ข้อมูลภายในอุตสาหกรรมเกมดิจิทัลในประเทศไทยมีการประสานงานกันหรือไม่ อย่างไร และ 2) ประสิทธิภาพและคุณภาพของข้อมูลอุตสาหกรรมเกมดิจิทัลในประเทศไทยเป็นอย่างไร

หน่วยงานที่มีการจัดเก็บฐานข้อมูลเกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมเกมดิจิทัลของไทย

จากการสำรวจพบว่า หน่วยงานหลักที่มีบทบาทในการรวบรวมข้อมูลอุตสาหกรรมเกมดิจิทัลในประเทศไทยประกอบด้วยภาครัฐ 5 หน่วยงาน ได้แก่ สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล (DEPA) กระทรวงวัฒนธรรม กรมส่งเสริมการค้าระหว่างประเทศ กระทรวงพาณิชย์ (DITP) สำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการลงทุน (BOI) และกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา และยังมีภาคเอกชนหลักอีก 2 หน่วยงาน ได้แก่ สมาคมผู้ประกอบการแอนิเมชันและคอมพิวเตอร์กราฟิกไทย (TACGA) และสมาคมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์เกมไทย (TGA) การวิเคราะห์เนื้อหาหาแสดงประเภทข้อมูลที่หน่วยงานเหล่านี้จัดเก็บโดยจำแนกเป็น 3 ลักษณะ คือ ข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับเกมและอุตสาหกรรมเกมดิจิทัล ข้อมูลเกี่ยวกับบุคลากรและผู้ผลิตเกมดิจิทัล และข้อมูลสถิติที่เกี่ยวข้อง

ตาราง 2

การเปรียบเทียบฐานข้อมูลอุตสาหกรรมเกมดิจิทัลจากหน่วยงานหลักในปัจจุบันของไทย

หน่วยงาน	ข่าวสาร/ข้อมูลเกม	บุคลากร/ ผู้ผลิต	ข้อมูลสถิติ
	<ul style="list-style-type: none"> • ข้อมูลเกี่ยวกับการศึกษาซอฟต์แวร์ • การพัฒนาอุตสาหกรรมเกม • ประเด็นทางสังคมที่มีผลต่ออุตสาหกรรมเกม 		<ul style="list-style-type: none"> • จำนวนผู้ประกอบการ • ประเภทผู้ประกอบการ • จำนวนลูกจ้าง • ข้อมูลลูกจ้างแบ่งตามอาชีพ • มูลค่าตลาดงาน • มูลค่าตลาดเกมในประเทศ • ยอดส่งออก-ยอดนำเข้า
	<ul style="list-style-type: none"> • โครงการดิจิทัลคอนเทนต์ • คู่มือร้านเกมตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 	-	-
	<ul style="list-style-type: none"> • แนวโน้มตลาด • ขั้นตอนการส่งออก-นำเข้า • ข่าวสาร 	-	-
	<ul style="list-style-type: none"> • บริษัทผู้ได้รับการส่งเสริม • คู่มือการขอรับการส่งเสริมการลงทุน • ข่าวสาร 	-	-
	<p>ข่าวสาร Esports</p>	-	-
	<ul style="list-style-type: none"> • การจัดหาแหล่งเงินทุน • Showcase • ข่าวสาร+กิจกรรม 	<ul style="list-style-type: none"> • ข้อมูลสมาคม • สมาชิก 	-
	<p>ข่าวสาร+กิจกรรม</p>	<ul style="list-style-type: none"> • ข้อมูลสมาคม • รายนามกรรมการ 	-

การเปรียบเทียบฐานข้อมูลอุตสาหกรรมเกมดิจิทัลจากหน่วยงานหลักในปัจจุบันของไทยพบว่า สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล (DEPA) เป็นหน่วยงานที่มีข้อมูลด้านเกมดิจิทัลมากที่สุดเนื่องจากการพัฒนาและส่งเสริมอุตสาหกรรมเกมดิจิทัลเป็นส่วนหนึ่งของพันธกิจหลัก แต่ก็ยังขาดข้อมูลด้านบุคลากรและผู้ผลิต ซึ่งกลับมีปรากฏในฐานข้อมูลของภาคเอกชน 2 หน่วยงานหลัก นอกจากนี้ยังเห็นช่องว่างของฐานข้อมูลไทย (ที่ผู้เชี่ยวชาญให้ข้อมูลเพิ่มเติมในขั้นการสัมภาษณ์ว่าเรื่องจำเป็นเร่งด่วน) อีก 3 ด้าน คือการขาดข้อมูลด้าน 1) การจัดมาตรฐานของเงินเดือน 2) สิทธิประโยชน์ทางภาษี และการลงทุน และ 3) รายชื่อบริษัทผู้ผลิตเกมที่ไม่ได้จดทะเบียน

การวิเคราะห์ช่องว่าง (Gap Analysis)

ข้อมูลข้างต้นถูกนำมาใช้วิเคราะห์ช่องว่าง เพื่อเติมเต็มสารสนเทศที่ขาดหายไป และวางแผนการจัดทำฐานข้อมูลที่จำเป็นสำหรับอุตสาหกรรมเกมดิจิทัล ผลการวิเคราะห์พบว่า ปัจจุบันอุตสาหกรรมเกมดิจิทัลเผชิญ 3 ปัญหาหลักเกี่ยวกับความไม่สมบูรณ์ของฐานข้อมูล ดังต่อไปนี้

ก. ปัญหาการขาดข้อมูล พบว่ายังขาดข้อมูลพื้นฐานทั้งปริมาณและคุณภาพ เช่น ไม่มีข้อมูลเกี่ยวกับค่าตอบแทนและฐานเงินเดือนของงานส่วนต่าง ๆ รายรับของผู้ประกอบการเกม จำนวนและประเภทผู้เล่นที่บ่งบอกสัดส่วนการตลาด พฤติกรรมของผู้บริโภค สิทธิภาษีและการลงทุน มูลค่าตลาดเกมของทั้งประเทศเปรียบเทียบกับตลาดโลก การรวบรวมรายชื่อบริษัทเกมทั้งประเทศ ดัชนีชี้วัด หรือมาตรฐานทางอุตสาหกรรมที่ใช้วัดมูลค่าทางเศรษฐกิจ การขาดข้อมูลเหล่านี้ส่งผลต่อการเติบโตของอุตสาหกรรมฯ เพราะทำให้การตัดสินใจและวางแผนการพัฒนาขาดประสิทธิภาพ

ข. ปัญหาในเชิงการจัดการข้อมูล เนื่องจากมีหลายหน่วยงานจัดเก็บแต่มีข้อมูลไม่ครบถ้วน ไม่หลากหลาย และกระจัดกระจาย ขาดความร่วมมือกันของหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง นอกจากนี้ ยังขาดการรวบรวมคลังข้อมูลด้านการศึกษา การวิจัยและพัฒนา อุตสาหกรรมเกมดิจิทัลในประเทศ ที่สำคัญฐานข้อมูลที่มีอยู่ไม่ได้รับการรวบรวมและนำเสนออย่างเป็นระบบ เข้าถึง และค้นหาได้ลำบาก และไม่มีกลไกปรับปรุงข้อมูลให้ทันสมัยตามอุตสาหกรรมเกมดิจิทัลที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว

ค. ปัญหาการบูรณาการระหว่างฐานข้อมูลที่ไม่สมบูรณ์รอบด้าน ตั้งแต่ขาดการเชื่อมโยงกับผู้เล่นหลักในระบบนิเวศของอุตสาหกรรมเกมดิจิทัลกับธุรกิจอื่น ๆ

ที่ส่งเสริมอุตสาหกรรม เช่น การแข่งขันอีสปอร์ต เว็บไซต์เกม ผู้ที่ถ่ายทอดสดการเล่นเกม (game streamer) และผู้พากย์เกม (game caster) ของสะสม ของที่ระลึก รวมไปถึง การไม่สอดประสานการบริหารจัดการข้อมูลระหว่างรัฐกับเอกชน เช่น การพัฒนา โครงสร้างพื้นฐาน ทรัพยากรมนุษย์และทรัพยากรในท้องถิ่น การสร้างบรรยากาศที่ กระตุ้นให้เกิดความคิดสร้างสรรค์เพื่อรังสรรค์เกมของไทย ช่องทางและมาตรการ การสนับสนุนทางการเงิน กฎหมายและนโยบายการส่งเสริมและกำกับดูแลจาก ภาครัฐบาล ข้อมูลทั้งหมดนี้อยู่กระจุกกระจายเพราะขาดการประสานร่วมมือกัน ระหว่างหน่วยงานต่าง ๆ ที่เป็นเจ้าของข้อมูล

ปัญหาทั้งสามประการสะท้อนถึงการบริหารจัดการข้อมูลที่ไม่มีประสิทธิภาพ นำมาซึ่งอุปสรรคต่อการส่งเสริมให้อุตสาหกรรมเกมดิจิทัลได้พัฒนาอย่างเต็มศักยภาพ จึงจำเป็นต้องมีผู้รับผิดชอบรวบรวมประมวลและเผยแพร่ฐานข้อมูลอย่างเป็นระบบ เชื่อถือได้ เพื่อให้ติดตามสถานการณ์ภายในอุตสาหกรรมดิจิทัลด้วยความแม่นยำและ ทันทั่วถึง สนับสนุนให้บรรลุวิสัยทัศน์ตามแนวการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของ ประเทศไทยได้

แนวทางการวางแผนจัดทำฐานข้อมูลที่จำเป็นสำหรับพัฒนาอุตสาหกรรม เกมดิจิทัลของประเทศไทย

แนวทางการวางแผนจัดทำฐานข้อมูลสำหรับอุตสาหกรรมเกมดิจิทัลนั้น ต้องอาศัยความร่วมมือของหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ดังที่ปรากฏผลการวิเคราะห์ในตาราง 1 พบว่า ประเทศที่นำมาใช้ศึกษาเป็นต้นแบบที่ดีทั้งสามประเทศนั้นมีระบบบูรณาการ ของฐานข้อมูลในลักษณะของการร่วมมือกันระหว่างภาครัฐกับภาคเอกชน ตลอดจน องค์กรต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง แต่ในประเทศไทย การทำงานแบบสอดประสานร่วมมือกันนั้น ยังคงเป็นอุปสรรคสำคัญ เพราะข้อมูลสำคัญกระจายไปตามหน่วยงานต่าง ๆ การบริหาร จัดการสารสนเทศเพื่อการสืบค้นอ้างอิงเพื่อขับเคลื่อนอุตสาหกรรมเกมดิจิทัลจึงยัง ไม่เกิดประสิทธิภาพ ดังนั้นจึงจำเป็นที่ประเทศไทยจะต้องพัฒนาระบบการจัดเก็บหรือ รวบรวมฐานข้อมูลที่ง่ายต่อการเข้าถึงทุกภาคส่วนเพื่อยกระดับอุตสาหกรรมเกมดิจิทัล ในประเทศ

จากผลการวิเคราะห์พบว่า อุตสาหกรรมเกมดิจิทัลมีความต้องการฐานข้อมูล 5 ประเภทสำหรับพัฒนาอุตสาหกรรมเกมดิจิทัลของประเทศไทย ดังต่อไปนี้

ก. ฐานข้อมูลเกี่ยวกับมูลค่าการตลาดอุตสาหกรรมเกมดิจิทัลไทย

การทำฐานข้อมูลเชิงสถิติเพื่อชี้ให้เห็นถึงมูลค่าการตลาดของอุตสาหกรรมเกมดิจิทัลในประเทศไทยยังจำกัดอยู่ในวงแคบ ข้อมูลแต่ละชุดกระจุกกระจายไปตามหน่วยงานที่รับผิดชอบ ทั้งยังเป็นการกล่าวแบบภาพรวมมากกว่าลงรายละเอียด ดังนั้น ในการจัดทำฐานข้อมูลการตลาดที่สามารถให้รายละเอียดเกี่ยวกับการสร้างมูลค่า การสร้างศักยภาพจากอุตสาหกรรมเกมดิจิทัล ควรมีตัวชี้วัดต่อไปนี้ เช่น สถิติยอดการติดตามของผู้บริโภคเกมดิจิทัล เรตติ้งของเกม มูลค่าจากการจัดการแข่งขันเกม (tournament) มูลค่าจากการจัดงานอีเวนต์เกี่ยวกับเกม รายรับของแต่ละเกมที่ผลิตโดยคนไทย ตลอดจนการประเมินรายได้ของบริษัทผู้ผลิตเกม ซึ่งหากมีการจัดทำฐานข้อมูลลักษณะดังกล่าวอย่างเป็นระบบก็จะช่วยเติมเต็มข้อมูลเชิงสถิติที่ยังขาดหายไป โดยเฉพาะเรื่องของมูลค่าการตลาดในประเทศหรือในแต่ละภาคส่วน รายรับของผู้ประกอบการจำนวนและประเภทของผู้ผลิต ผู้บริโภคในอุตสาหกรรมเกมดิจิทัล นำไปสู่การพัฒนาเป็นองค์ความรู้ และชี้ให้เห็นถึงศักยภาพของอุตสาหกรรมดังกล่าวต่อสายตานักลงทุนต่างประเทศมากขึ้น

ข. ฐานข้อมูลรายชื่อเกมดิจิทัลที่ผลิตโดยคนไทย

ปัญหาการขาดข้อมูลรายชื่อเกมดิจิทัลที่ผลิตโดยคนไทยและรายละเอียดที่สมบูรณ์ครบถ้วน ส่งผลให้ไม่มีข้อมูลพอเพียงสำหรับนำเสนอให้นักลงทุนตัดสินใจ และสนับสนุนผู้กำหนดนโยบายวางแผนกลยุทธ์ทางการตลาดเพื่อส่งเสริมอุตสาหกรรมเกมดิจิทัล ดังนั้น การจัดทำฐานข้อมูลที่แสดงรายชื่อของเกมประเภทต่าง ๆ ที่ผลิตทั้งจากทีมงานคนไทยโดยตรง และเกมที่คนไทยเข้าไปมีส่วนร่วมเข้าไปร่วมมือผลิตกับบริษัทต่างประเทศ สำหรับการแสดงฐานข้อมูลในส่วนดังกล่าว นอกจากจะใช้เก็บเป็นคลังข้อมูลว่าด้วยเรื่องของจำนวนเกมที่เกิดจากคนไทยแล้ว ยังเอื้อประโยชน์ต่อนักลงทุนจากต่างประเทศที่จะได้เห็นโอกาส ความสามารถของผู้ผลิตไทยแต่ละรายที่ผลิตเกมออกสู่ตลาด มีศักยภาพในการผลิตจนสร้างเป็นมูลค่าได้ และสร้างโอกาสการจ้างงาน ตลอดจนความร่วมมือในอนาคต

ค. ฐานข้อมูลเกี่ยวกับสิทธิประโยชน์ทางด้านภาษีและการลงทุน

การให้ความสำคัญเรื่องสิทธิประโยชน์ทั้งทางด้านภาษี เงินลงทุน หรือผู้ให้การสนับสนุนกลุ่มผู้พัฒนาอุตสาหกรรมทั้งรายใหญ่และรายย่อยนั้นช่วยสร้างความเข้าใจ

ในเรื่องของต้นทุนต่าง ๆ และความมั่นใจว่าจะได้รับการเอื้อประโยชน์จากการลงทุน ช่วยให้ผู้ผลิตสามารถประเมินค่าใช้จ่าย ค่าเฉลี่ยต่อเงินลงทุนผลิตเกม การประเมินอัตราฐานเงินเดือน นำไปสู่การวางแผนที่มีประสิทธิภาพในส่วนของสิทธิประโยชน์ทางด้านภาษีนั่น เป็นการแสดงให้เห็นถึงกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรม ไปจนถึงฐานข้อมูลชุดการอธิบายเรื่องทั่วไปของภาษี ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการลงทุนอุตสาหกรรม เกมดิจิทัล อันจะสร้างแรงจูงใจให้นักลงทุนทั้งในและนอกประเทศ

ง. ฐานข้อมูลที่เอื้อประโยชน์ให้เฉพาะผู้พัฒนารายย่อยและธุรกิจที่เกี่ยวข้อง

ผู้พัฒนาแบบอิสระในลักษณะของ start-up และธุรกิจที่เกี่ยวข้อง เช่น การผลิตแอนิเมชันและสร้างคาแรคเตอร์สำหรับเกมดิจิทัล นับเป็นผู้ผลิตผู้พัฒนาเกมรายย่อยในกลุ่มที่มีความสามารถในการผลิตและสร้างสรรค์เกมดิจิทัล แต่เนื่องจากการจัดเก็บข้อมูลเกี่ยวกับกลุ่มบุคคลเหล่านี้ ในฐานะแรงงานสร้างสรรค์ยังขาดหายไป ทำให้ขาดการสนับสนุนจากทั้งภาครัฐและภาคธุรกิจ ดังนั้น เพื่อให้เกิดการผลักดันผู้พัฒนารายย่อยที่มีศักยภาพเหล่านี้จึงควรมีการจัดทำฐานข้อมูลเพื่อแสดงให้เห็นถึงโอกาสและศักยภาพการผลิตของกลุ่มนี้ เช่น มาตรฐานเงินเดือนของกลุ่มแรงงานสร้างสรรค์อิสระเหล่านี้ ค่าใช้จ่ายในการดำเนินธุรกิจ กิจกรรม และงานอบรมเชิงปฏิบัติการเพื่อต่อยอดให้คนกลุ่มพัฒนาตัวเองในการผลิตเกมเป็นอาชีพจริงจัง ตลอดจนข้อมูลเกี่ยวกับเรื่องการลงทุน แหล่งทุน การจัดตั้งบริษัท เข้าผลักดันสู่ความเป็นนิติบุคคล เรื่องของสัญญาทางธุรกิจ การมีฐานข้อมูลด้านนี้จะสามารถส่งเสริมให้กลุ่มผู้พัฒนารายย่อยและธุรกิจที่เกี่ยวข้องเหล่านี้มีโอกาสเติบโต และช่วยการเติบโตของอุตสาหกรรมเกมดิจิทัลได้

จ. ฐานข้อมูลด้านการศึกษาอุตสาหกรรมเกมดิจิทัล

ฐานข้อมูลเสมือนคลังข้อมูลการศึกษาวิจัยที่จะนำไปสู่การค้นคว้าต่อยอดเพื่อการเรียนรู้และพัฒนาอุตสาหกรรมเกมดิจิทัลของประเทศ ฐานข้อมูลแบบนี้สามารถรวบรวมได้จากผู้เชี่ยวชาญจากงานเสวนาต่าง ๆ ชาวประชาสัมพันธ์ในความร่วมมือระหว่างหน่วยงานที่เกี่ยวข้องทั้งในไทยและต่างประเทศ งานฝึกอบรม จัดนิทรรศการ รวมทั้งงานวิจัยในแวดวงวิชาการ ซึ่งต่างก็มีศักยภาพพอที่พร้อมให้ทุกภาคส่วนผลักดันเพื่อให้เติบโต ส่งออก สร้างมูลค่ารวมทั้งในประเทศและต่างประเทศ ในส่วนนี้คำนึงถึงประเด็นของการนำข้อมูลมาใช้สร้างมูลค่าเพิ่ม อาทิ รายรับของแต่ละส่วนงาน การตลาด

ยุคดิจิทัล การพัฒนาแรงงานสร้างสรรค์ การวิจัยและพัฒนา เพื่อยกระดับขีดความสามารถในการแข่งขันอุตสาหกรรมเกมดิจิทัลของประเทศไทย

ความต้องการฐานข้อมูลทั้ง 5 แสดงถึงความจำเป็นในการเร่งรวบรวมข้อมูลเชิงปริมาณ ได้แก่ มูลค่าโดยรวมของอุตสาหกรรม มูลค่าการลงทุนในอุตสาหกรรม มูลค่าการนำเข้า-ส่งออก มูลค่าผลิตภัณฑ์แต่ละประเภท รวมทั้งจำนวนบุคลากรและผู้ประกอบการที่เกี่ยวข้องในแต่ละแขนง เพื่อสะท้อนภาพรวมของตลาดแรงงานในขณะเดียวกันก็ต้องพัฒนาข้อมูลเชิงคุณภาพ เช่น ประเภทของผลิตภัณฑ์ การบริการงานสร้างสรรค์ ระเบียบประวัติบุคลากร ช่องทางการติดต่อ และแนวโน้มของอุตสาหกรรม

อภิปรายผล

แม้ว่าการทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องข้างต้นมีวัตถุประสงค์เพื่อวางกรอบคิดในการออกแบบการวิจัย ไม่ได้ใช้สำหรับทดสอบแนวคิดและทฤษฎีหรือใช้เปรียบเทียบกับงานวิจัยอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง ตามที่อธิบายไว้ในหัวข้อกรอบแนวคิดในการศึกษา แต่การวิเคราะห์ข้อมูลก็พบว่า การวิจัยเชิงประยุกต์ครั้งนี้มีผลลัพธ์สอดคล้องกับแนวคิดทฤษฎีที่ว่าฐานข้อมูลที่มีคุณภาพสมบูรณ์และรอบด้านจะเป็นเสมือนสารตั้งต้นที่ช่วยการวิเคราะห์สถานการณ์และคาดการณ์ผลกระทบของแนวทางการดำเนินการต่าง ๆ เกิดประสิทธิผล ตามแนวคิดการจัดทำฐานข้อมูลที่อธิบายไว้ข้างต้น ผู้ประกอบการและผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในอุตสาหกรรมเกมดิจิทัลทั้งภาครัฐและเอกชนสามารถใช้ข้อมูลในการตัดสินใจว่าจะลงทุนทรัพยากรความคิด แรงงานของตนที่ใด ตั้งแต่ข้อเท็จจริงอย่างง่ายเกี่ยวกับจำนวนผู้ผลิต รายชื่อเกม ไปจนถึงการกำหนดมาตรฐานเงินเดือนมูลค่าทางการตลาด และพฤติกรรมการเล่นเกมที่ซับซ้อนยิ่งขึ้น ตลอดจนการบูรณาการเชื่อมโยงข้อมูลด้านนโยบายสาธารณะ กฎระเบียบ และกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ และธุรกิจอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง ดังนั้นการจัดการฐานข้อมูลให้มีคุณภาพจึงเป็นเป็นวิธีที่ดีที่สุดสำหรับการคาดการณ์รายได้และค่าใช้จ่าย การลงทุนทรัพยากรการสร้างมูลค่าของข้อมูลจากการ “ใช้ความคิดสร้างสรรค์บนฐานขององค์ความรู้ทรัพยากรทางปัญญา” (สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน) (สศส.), 2565) เพื่อขับเคลื่อนประเทศตามแนวทางพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์

ผลจากการวิจัยชี้ชัดว่า ฐานข้อมูลอุตสาหกรรมเกมดิจิทัลของประเทศไทย ยังมีลักษณะกระจุกกระจาย เข้าถึงได้ยาก นำไปใช้งานต่อได้ลำบาก ดังนั้น เพื่อแก้ไขปัญหานี้ตามแนวทางการจัดทำฐานข้อมูลที่มีประสิทธิภาพที่เสนอไว้ข้างต้น สิ่งที่ต้องรีบดำเนินการ คือ การพัฒนาความเป็นศูนย์กลางของข้อมูลเกี่ยวกับอุตสาหกรรมเกมดิจิทัล การบริหารให้มีการจัดเก็บข้อมูลที่มีความสัมพันธ์กันไว้ในแหล่งเดียวบนระบบดิจิทัล การจัดแบ่งเป็นหมวดหมู่เพื่อหลีกเลี่ยงความซ้ำซ้อนของข้อมูล ดังที่ผู้เชี่ยวชาญเสนอว่าควรเร่งจัดตั้งหน่วยงานกลางที่มีอำนาจ หน้าที่ และทรัพยากรที่เหมาะสม เพื่อทำหน้าที่บริหารจัดการฐานข้อมูลของอุตสาหกรรมเกมดิจิทัล เพื่อแก้ไขปัญหาในเรื่องการกระจุกกระจายของข้อมูล และทำให้ข้อมูลได้รับการจัดเก็บอย่างครบถ้วน ตรงตามเป้าหมาย และนำไปใช้ประโยชน์ได้อย่างเป็นรูปธรรม โดยผู้วิจัยมีข้อเสนอว่า หน่วยงานดังกล่าวควรมีการบริหารจัดการดังนี้

ประการแรก หน่วยงานดังกล่าวควรเริ่มต้นจากการกำหนดวัตถุประสงค์การใช้งานข้อมูลที่ชัดเจน ครอบคลุม โดยต้องสอดคล้องกับเป้าหมายการพัฒนาอุตสาหกรรมเกมดิจิทัล ในมิติต่าง ๆ นอกจากนี้ ควรเปิดโอกาสให้ผู้มีส่วนได้เสียจากทุกภาคส่วนได้มีส่วนร่วมในการออกแบบการจัดเก็บและการนำเสนอข้อมูล เพื่อให้การเก็บข้อมูลมีความครบถ้วนในทุกมิติ และข้อมูลที่เก็บรวบรวม สามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้จริง

ประการที่สอง การจัดเก็บรวบรวมข้อมูลของหน่วยงานดังกล่าว ควรพิจารณาให้มีความครบถ้วนในทุกมิติตลอดห่วงโซ่มูลค่าของอุตสาหกรรมเกมดิจิทัล เช่น ข้อมูลบุคลากรทุกสาขาในอุตสาหกรรม ข้อมูลบริษัทต่าง ๆ ข้อมูลรายได้ทั้งของประเทศไทย และต่างประเทศ ข้อมูลผู้ชมและผู้เล่นเกม ข้อมูลด้านการศึกษาเกม ข้อมูลทุนสนับสนุนจากทั้งในประเทศและต่างประเทศ และข้อมูลเกี่ยวกับศักยภาพในการแข่งขันในภูมิภาคและระดับโลก

ประการที่สาม ฐานข้อมูลที่จะพัฒนาขึ้นใหม่ควรนำเสนอข้อมูลในรูปแบบที่เป็นมิตรกับผู้ใช้งานและเข้าถึงได้ง่าย เช่น การสร้างเว็บไซต์หลักในการจัดระเบียบข้อมูลที่ครบถ้วน ค้นได้ทั้งหมดจากแหล่งเดียว ไม่กระจุกกระจายอยู่ในหลายเว็บไซต์ จัดแบ่งข้อมูลเป็นหมวดหมู่ชัดเจน นำเสนอในรูปแบบที่หลากหลายประเภทเหมาะกับที่ผู้ใช้งานนำไปใช้ต่อได้สะดวก มีการนำเสนอทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ เพื่อคู่ค้าและผู้สนใจชาวต่างชาติ

ประการที่สี่ หน่วยงานกลางนี้ควรมีระบบการปรับปรุงข้อมูลให้ทันสมัยต่อการเปลี่ยนแปลงของอุตสาหกรรม และมีระบบการค้นหาข้อมูลที่มีประสิทธิภาพ มีผู้รับผิดชอบในการตรวจสอบ ติดตาม เก็บรวบรวมและนำเสนอข้อมูลโดยพิจารณาความถี่ในการนำเสนอให้สอดคล้องกับประเภทข้อมูลที่น่าสนใจ และเพื่อให้ง่ายและสะดวกต่อผู้ใช้งานข้อมูล ควรมีการพัฒนากระบวนการค้นหาขั้นสูง ทำให้ผู้ใช้งานสามารถตีกรอบการค้นหาให้จำกัดลงได้ ค้นหาข้อมูลที่ต้องการได้รวดเร็วมากยิ่งขึ้น

การนำแนวคิดการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์มาเป็นกรอบหนึ่งในการศึกษาค้นคว้า สามารถเปิดประเด็นใหม่ด้านการศึกษาแนวทางการวางแผนจัดทำฐานข้อมูลสำหรับอุตสาหกรรมเกมดิจิทัลของประเทศได้ แม้ว่าการลงทุนในการจัดทำฐานข้อมูลอาจดูเหมือนเป็นวิธีการทางอ้อมในการส่งเสริมการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ แต่คงปฏิเสธไม่ได้ว่าการตัดสินใจในโลกสมัยใหม่นั้นเกิดจากการมีข้อมูลที่หลากหลายเชื่อถือได้ ดังนั้น การใช้ฐานข้อมูลที่มั่นใจได้ย่อมสร้างผลกระทบทางเศรษฐกิจเชิงบวกช่วยขับเคลื่อนและปรับขนาดกิจกรรมต่าง ๆ สอดคล้องกับแนวคิดในการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของประเทศให้เต็มศักยภาพเพื่อก่อให้เกิดการพัฒนาฐานข้อมูลของอุตสาหกรรมเกมดิจิทัล ด้านการส่งเสริมอาชีพ การจ้างงาน และต่อยอดองค์ความรู้ในการพัฒนาด้านเทคโนโลยีเกมดิจิทัลและเศรษฐกิจเกมสร้างสรรค์ของประเทศได้ การพัฒนาฐานข้อมูลอุตสาหกรรมเกมดิจิทัลครั้งนี้จึงเป็นพื้นฐานสำคัญและจำเป็นต่อผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมเกมสร้างสรรค์ ทั้งในการจัดเก็บและจัดการปริมาณข้อมูลที่เพิ่มขึ้น รวมทั้งการจัดตั้งศูนย์ข้อมูลแบบรวมศูนย์เพื่อให้ข้อมูลและสร้างสารสนเทศสำหรับขับเคลื่อนอุตสาหกรรมเกมดิจิทัลของไทย โดยเฉพาะท่ามกลางการเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจโลกและความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี ฐานข้อมูลที่มีคุณภาพเปรียบเสมือนสินทรัพย์ที่ขาดไม่ได้สำหรับผู้ประกอบการ ผู้ผลิตและผู้พัฒนาเกมที่ไม่รู้วิธีใช้ประโยชน์จากฐานข้อมูลก็จะถูกทิ้งไว้ข้างหลัง และไม่สามารถต่อสู้กับผู้ที่เลือกใช้ข้อมูลสำหรับการตัดสินใจได้อย่างมีประสิทธิภาพและเต็มศักยภาพ

ข้อเสนอแนะการวิจัย

ข้อเสนอแนะทั่วไป

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้มีจุดประสงค์ เพื่อสำรวจปัญหาและกำหนดขอบเขตการจัดทำฐานข้อมูลเพื่อการพัฒนาอุตสาหกรรมเกมดิจิทัลที่มีประสิทธิภาพ ผลการวิจัยที่ได้รับจะเป็นแนวทางในการริเริ่มออกแบบพัฒนาระบบฐานข้อมูลอุตสาหกรรมเกมดิจิทัลของประเทศไทย เพื่อสร้างความตระหนักรู้ในการริเริ่มที่จะมีการพัฒนาฐานข้อมูลในด้านนี้เพิ่มขึ้น และนำไปประยุกต์ใช้ประโยชน์สูงสุดแก่องค์กร บุคลากรในอุตสาหกรรมเกมดิจิทัล ได้หลายประการ อาทิ

- 1) การบูรณาการแหล่งให้บริการและกระบวนการเข้าถึงข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมเกมดิจิทัล
- 2) การสร้างศูนย์กลางข้อมูลอุตสาหกรรมเกมดิจิทัลที่เชื่อมโยงหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชน
- 3) การสร้างระบบการรวบรวมข้อมูลที่มีประสิทธิภาพเพื่อสร้างองค์ความรู้ที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมเกมดิจิทัล
- 4) การประยุกต์ใช้ข้อมูลเพื่อการตัดสินใจทางธุรกิจ และการบริหารจัดการทรัพยากร โดยเฉพาะแรงงานสร้างสรรค์เพื่อสร้างมูลค่าอุตสาหกรรมเกมดิจิทัลตามแนวทางการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์

ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยในอนาคต

ก. กลุ่มผู้เชี่ยวชาญที่เป็นผู้ให้ข้อมูลหลักเป็นตัวแทนของผู้กำหนดนโยบาย ผู้ผลิต-ผู้สร้างเกม ผู้เผยแพร่จัดจำหน่าย ในการศึกษาขึ้นต่อไปควรเพิ่มเติมตัวแทนจากกลุ่มผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (stakeholders) อื่น ๆ เช่น ผู้เล่นเกม ผู้กำหนดกลยุทธ์ทางการตลาด และผู้ทำธุรกิจอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องตามห่วงโซ่มูลค่าของอุตสาหกรรมเกมดิจิทัล เพื่อให้ได้ข้อมูลที่หลากหลายและรอบด้านมากขึ้น

ข. กรณีศึกษาที่นำมาใช้เป็นกลุ่มประเทศที่ประสบความสำเร็จในการพัฒนาอุตสาหกรรมเกมดิจิทัลระดับโลก ซึ่งอาจใช้เป็นแนวทาง หรือแรงบันดาลใจให้ผู้ประกอบการของไทย แต่อาจจะเป็นประโยชน์ทางอ้อมต่อการพัฒนาอุตสาหกรรมเกมดิจิทัลในไทยเพราะมองข้ามบริบทและโครงสร้างอุตสาหกรรมของประเทศ จึงควรหากรณีศึกษา

จากประเทศที่มีความใกล้เคียง เช่น ประเทศในภูมิภาคตะวันออกเฉียงใต้ที่นำมาศึกษาเปรียบเทียบเพื่อสะท้อนระดับความสามารถในการแข่งขันได้เหมาะสมกว่า

ค. การศึกษาครั้งนี้ใช้กรอบคิดตามแนวทางการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในการใช้ประโยชน์จากฐานข้อมูลเพื่อสร้างมูลค่าเพิ่ม หากใช้แนวคิดอื่น ๆ เช่น เศรษฐกิจดิจิทัล วิทยาการคอมพิวเตอร์ ปัญญาประดิษฐ์ และความจริงเสมือน ก็อาจจะสามารถนำไปสู่การวางแผนจัดทำฐานข้อมูลรูปแบบอื่น ๆ เพื่อเติมเต็มสารสนเทศที่พร่องไปในระบบนิเวศของอุตสาหกรรมเกมดิจิทัลของประเทศไทย

กิตติกรรมประกาศ

บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของงานศึกษาวิจัยซึ่งได้รับการสนับสนุนจาก สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน) ใน “โครงการจ้างที่ปรึกษาจัดทำฐานข้อมูลและแผนพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์สาขาซอฟต์แวร์” และทุนสนับสนุน “กลุ่มวิจัยการพัฒนาศักยภาพอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของประเทศไทย” กองทุนรัชดาภิเษกสมโภช ปีงบประมาณ พ.ศ. 2564 จากสำนักงานบริหารวิจัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

รายการอ้างอิง

- ธนาคารแห่งประเทศไทย. (2564). อัตราแลกเปลี่ยนประจำวัน. https://www.bot.or.th/thai/_layouts/application/exchangerate/exchangerate.aspx
- ระวีวรรณ แก้ววิทย์. (2552). ฐานข้อมูลและระบบจัดการฐานข้อมูล (พิมพ์ครั้งที่ 4). สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.
- วิไลภรณ์ ศรีไพศาล. (2559). แนวทางการพัฒนาระบบฐานข้อมูล. http://www.stabundamrong.go.th/web/book/53/b6_53.pdf
- สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล (DEPA). (2565ก). รู้จัก DEPA. <https://www.depa.or.th/th>
- สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล (DEPA). (2565ข). ระบบนิเวศของอุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์ไทย. <https://www.depa.or.th/th/article-view/2-digital-content-series-game>
- สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน) (สศส.). (2565). ความเป็นมา. <https://www.cea.or.th/home>
- สมาคมอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย. (2565). Main page. <https://tesf.or.th/>
- โอภาส เอี่ยมสิริวงศ์. (2561). ระบบจัดการฐานข้อมูล. ซีเอ็ดดูเคชั่น.
- อลงกรณ์ ปริวุฒิพงศ์ และกฤษฎณะ พันธุ์เพ็ง. (2564). รายงานฉบับสมบูรณ์ โครงการจ้างที่ปรึกษาจัดทำฐานข้อมูลและแผนพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์สาขาซอฟต์แวร์. สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน).
- Ask About Games. (2021). Main page. <https://www.askaboutgames.com/>
- Korea Creative Content Agency (KOCCA). (2021a). KOCCA introduction. <https://www.kocca.kr/en/main.do>
- Korea Creative Content Agency (KOCCA). (2021b). White paper on Korean games. <https://welcon.kocca.kr/en/support/content-news/421>
- Newzoo. (2021). Newzoo's global games market report 2021. <https://newzoo.com/products/reports/global-games-market-report/>

The German Games Industry Association. (2021). *Insights, facts and reports*. <https://www.game.de/en/guides/the-german-games-industry-2020-21-insights-facts-and-reports/>

UK's Interactive Entertainment (Ukie). (2021). *About Ukie*. <https://ukie.org.uk/about>

United Nations Conference on Trade and Development (UNCTAD). (2021). *The UNCTAD creative economy programme*. <https://unctad.org/topic/trade-analysis/creative-economy-programme>

มหาวิทยาลัยบูรพา
Burapha University