ให้ความหมายการเล่นเกมในสังคมเกาหลีผ่านนโยบายสนับสนุนของรัฐบาลคิม แดจุง

นางสาวเกวลี วัชรานันทกุล

สารนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาอักษรศาสตรบัณฑิต

เอเชียศึกษา

คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2558

ลิขสิทธิ์คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ให้ความหมายการเล่นเกมในสังคมเกาหลีผ่านนโยบายสนับสนุนของรัฐบาลคิม แดจุง

นางสาวเกวลี วัชรานันทกุล

สารนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาอักษรศาสตรบัณฑิต

เอเชียศึกษา

คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2558

ลิขสิทธิ์คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

หัวข้อสารนิพนธ์ ให้ความหมายการเล่นเกมในสังคมเกาหลีผ่านนโยบายสนับสนุนของรัฐบาลคิม แดจุง

ชื่อนักศึกษา เกวลี วัชรานันทกุล

อาจารย์ที่ปรึกษา ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. อัจฉรา รักยุติธรรม

สาขาวิชา เอเชียศึกษา คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์

ปีการศึกษา 2558

บทคัดย่อ

สารนิพนธ์เล่มนี้ศึกษาการให้ความหมายการเล่นเกมในสังคมเกาหลีผ่านนโยบายสนับสนุนของรัฐบาลคิม แดจุง โดยมีวัตถุประสงค์ 2 ประการคือ ประการแรก ศึกษาวิสัยทัศน์และนโยบายของรัฐบาลคิม แดจุง ที่สนับสนุนการเล่นเกมระหว่างปีค.ศ.1998 ถึง ค.ศ. 2003 และประการที่สอง ศึกษาความหมายของการเล่นเกมในสังคมเกาหลีผ่านนโยบายสนับสนุนของรัฐบาลคิม แดจุง ผลการวิจัยของวัตถุประสงค์ประการแรก เนื่องจากประเทศเกาหลีต้องประสบกับปัญหาวิกฤตเศรษฐกิจอย่างรุนแรงในช่วงปีค.ศ.1998 ทำให้รัฐบาลคิม แดจุงต้องเข้ามาแก้ไขปัญหาและปฏิรูปเศรษฐกิจ ในขณะเดียวกันก็ให้การสนับสนุนการฟื้นฟูวัฒนธรรมของชาติที่สูญหายไป เกิดเป็นอุตสาหกรรมวัฒนธรรมขึ้น มีการสอดแทรกเนื้อหาวัฒนธรรมในสินค้าส่งออกต่างๆเพื่อสร้างมูลค่าเพิ่ม หนึ่งในสินค้าของอุตสาหกรรมวัฒนธรรมที่สร้างรายได้จำนวนมหาศาลได้แก่ อุตสาหกรรมเกม เกมจึงมีบทบาทสำคัญและได้รับการสนับสนุนจากรัฐบาลด้วยนโยบายการฟื้นฟูวัฒนธรรม นโยบายส่งเสริมการลงทุนในอุตสาหกรรมเกมกับธุรกิจรายย่อยที่เกี่ยวข้อง และนโยบายการพัฒนาเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร เนื่องจากสาเหตุที่ได้กล่าวไปทำให้เกมในประเทศเกาหลีจึงมีความสำคัญ และมีความหมายที่หลายหลาย 4 ด้าน ได้แก่ ด้านเศรษฐกิจ เกมมีความสำคัญในการพัฒนาเศรษฐกิจจึงมีความหมายในฐานะสินค้าวัฒนธรรม ด้านวัฒนธรรม เกมมีความหมายในฐานะตัวกลางช่วยเผยแพร่วัฒนธรรมของชาติ ด้านสังคม เกมมีความสำคัญในการช่วยพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ มนุษย์ได้ฝึกฝนทักษะต่างๆของตนเองจากการเล่นเกม และด้านพัฒนาคุณภาพชีวิต เกมมีความหมายในฐานะกิจกรรมสันทนาการช่วยผ่อนคลายความเครียดให้คนเกาหลี จากผลการศึกษาพบว่าทัศนะต่อเกมแตกต่างกันไปตามวัฒนธรรมแต่ละชนชาติ เกมมีความสำคัญและความหมายที่หลากหลาย แต่ทัศนะในประเทศเกาหลีที่มีต่อเกมเป็นด้านบวก มองว่าการเล่นเกมเหมือนการเล่นกีฬาชนิดหนึ่ง ที่ให้ประโยชน์ ให้ความผ่อนคลาย

คำสำคัญ : เกม เกาหลี ความหมาย

กิตติกรรมประกาศ

สารนิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จได้ด้วยความกรุณาของผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. อัจฉรา รักยุติธรรม อาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์ ซึ่งได้คอยให้คำปรึกษา ข้อชี้แนะ ให้แนวคิดและช่วยตรวจสอบแก้ไขข้อที่บกพร่องของสารนิพนธ์เล่มนี้ จนกระทั่งลุล่วงไปได้ด้วยดี ขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ ที่นี้ด้วย

ขอกราบขอบพระคุณครอบครัวที่คอยให้กำลังใจ ให้คำชี้แนะตั้งแต่เริ่มทำสารนิพนธ์เล่มนี้ ให้ทำในสิ่งที่ชอบ และคอยช่วยเหลือจนสำเร็จ ขอบคุณเพื่อนๆในกลุ่มที่คอยให้กำลังใจ ให้ความช่วยเหลือ และเพื่อนในเกมที่คอยแลกเปลี่ยนความคิดข้อมูลข่าวสารในเกมต่างๆ เพื่อให้ได้ข้อมูลมาทำสารนิพนธ์เล่มนี้มากยิ่งขึ้น ช่วยเปิดมุมมองใหม่ๆ เกิดเป็นสารนิพนธ์เล่มนี้ขึ้น สุดท้ายขอบคุณโลกอินเตอร์เน็ตที่ทำเราได้ใช้เป็นสื่อกลางในการติดต่อสื่อสารกับเพื่อนๆและอาจารย์อย่างสะดวกสบาย ตลอดจนการเรียนรู้สิ่งใหม่ๆที่มีประโยชน์แก่สารนิพนธ์เล่มนี้

เกวลี วัชรานันทกุล

สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อ ..... ข

กิตติกรรมประกาศ ..... ค

สารบัญตาราง ..... ฉ

สารบัญกราฟ ..... ช

บทที่

1 บทนำ 1

1.1 ที่มาและความสำคัญ 1

1.2 วัตถุประสงค์ของการศึกษา 3

1.3 ขอบเขตของการศึกษา 4

1.4 วิธีการดำเนินการวิจัย 4

1.5 กรอบความคิด 5

1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ 6

1.7 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง 6

1.7.1 แนวคิดวัฒนธรรมและความหมาย 6

1.7.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างความหมาย 8

1.7.3 เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความหมายของเกม 10

2 เศรษฐกิจของประเทศเกาหลี 13

2.1 ภาพรวมเศรษฐกิจของประเทศเกาหลีใต้ก่อนวิกฤติเศรษฐกิจปีค.ศ. 1962 -1997 13

2.2 การฟื้นฟูเศรษฐกิจภายใต้นโยบายของรัฐบาลคิม แดจุง 14

2.3 สรุปท้ายบท 15

3 จากอุตสาหกรรมวัฒนธรรมสู่อุตสาหกรรมเกม 16

3.1 ความเป็นมาของอุตสาหกรรมวัฒนธรรม....16

3.2 อุตสาหกรรมเกม....18

3.3 สรุปท้ายบท....21

4 วิสัยทัศน์และนโยบายสนับสนุนการเล่นเกมของรัฐบาลคิม แดจุงระหว่างปีค.ศ.1998 ถึง ค.ศ. 2003 22

4.1 ปัจจัยส่งเสริมการพัฒนาอุตสาหกรรมเกม....23

4.1.1 ฟื้นฟูวัฒนธรรมที่ถูกทำลายเพราะสงคราม....23

4.1.2 ฟื้นฟูเศรษฐกิจ....24

4.1.3 พัฒนาศักยภาพเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร....26

4.1.4 สรุปท้ายบท....27

5 ความสำคัญและความหมายของเกมในประเทศเกาหลี....29

5.1 ด้านเศรษฐกิจ : เกมในฐานะสินค้าวัฒนธรรม....29

5.2 ด้านวัฒนธรรม : การเผยแพร่วัฒนธรรมผ่านเกม....35

5.3 ด้านสังคม : เกมในฐานะกิจกรรมเพื่อการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์....37

5.4 ด้านพัฒนาคุณภาพชีวิต : เกมในฐานะกิจกรรมสันทนาการ....40

6 สรุปและอภิปรายผล....42

6.1 ศึกษาวิสัยทัศน์และนโยบายของรัฐบาลคิม แดจุง ที่สนับสนุนการเล่นเกมระหว่างปีค.ศ.1998-2003 .43

6.2 เพื่อศึกษาความหมายของการเล่นเกมในสังคมเกาหลีผ่านนโยบายสนับสนุนของรัฐบาลคิม แดจุง....44

6.3 สรุปและข้อเสนอแนะ....48

ประวัติผู้ศึกษา....49

บรรณานุกรม....50

สารบัญตาราง

ตารางที่ หน้า

1. แสดงคณะ/สาขาวิชาที่เกี่ยวข้องกับเกมและมหาวิทยาลัยที่เปิดสอน…….....…34

สารบัญกราฟ

กราฟที่ หน้า

1. แสดงรายได้การส่งออกเกมเกาหลีปีค.ศ. 1999- 2002……..……..31

2. เปรียบเทียบรายได้การส่งออกอุตสาหกรรมเกมกับอุตสาหกรรมภาพยนตร์ปีค.ศ.2003-2005……..32

3. เปรียบเทียบรายได้การส่งออกอุตสาหกรรมเกมกับอุตสาหกรรมเพลงปีค.ศ.2005กับปีค.ศ. 2011……...33

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ที่มาและความสำคัญ

เกม หมายถึงการละเล่นเพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน ในอดีตเกมเป็นเพียงการละเล่นที่เล่นยามว่างจากการทำงาน ซึ่งในยุคปัจจุบัน เกมได้มีวิวัฒนาการอยู่ตลอด พัฒนาไปพร้อมกับยุคสมัยของเทคโนโลยีที่ก้าวหน้า จึงเกิดการเล่นเกมผ่านเทคโนโลยีเหล่านี้ ตั้งแต่เกมออฟไลน์ที่ไม่สามารถติดต่อสื่อสารหรือร่วมเล่นกับคนอื่นได้ จนถึงเกมออนไลน์ที่สามารถเล่นพร้อมกันกับบุคคลอื่นได้ สามารถพูดคุยผ่านโลกออนไลน์ สร้างสัมพันธไมตรีกับคนอื่นได้ ซึ่งทำให้การเล่นเกมเพิ่มความสนุก ความบันเทิงยิ่งขึ้นไป แต่ละสังคมจึงเริ่มให้ความสนใจกับเกม การเล่นเกมเริ่มมีบทบาทมากยิ่งขึ้น เนื่องจากสังคมต่างๆไม่ได้มองการเล่นเกมในความหมายเดียวกัน แต่ละสังคมจึงให้คำนิยามการเล่นเกมที่ไม่เหมือนกัน ตามแต่วัฒนธรรมของประเทศนั้นๆ

หลายประเทศมองว่าการเล่นเกมเป็นสิ่งไม่ดี ทำให้เยาวชนที่เล่นเกมเสียเวลา ไร้อนาคต ยกตัวอย่างเช่นในสังคมไทย ที่ยังไม่เปิดใจยอมรับการเล่นเกม เหล่าผู้ปกครองของเยาวชนมองว่าควรไปใส่ใจกับการเรียนมากกว่า ยกตัวอย่างเช่นข่าวเมื่อวันที่ 21 ธันวาคม ค.ศ. 2013 จากหนังสือพิมพ์เดลินิวส์ รายงานข่าวว่านักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ลูกเศรษฐีผูกคอตายหลังจากเครียดเรื่องเรียนและ ทางบ้านไม่สนับสนุนให้เล่นเกมและสั่งห้ามไม่ให้เล่นเกมออนไลน์ อีกทั้งมีบทความวิจัยเรื่องเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ : สร้างสรรค์หรือทำลายสังคมไทย ผู้เขียนบทความพบว่ากลุ่มที่มีทัศนคติด้านลบต่อเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์มักเป็นผู้ปกครองของเด็กและเยาวชน โดยเฉพาะพ่อแม่ของเด็กที่ติดเกมออนไลน์อย่างหนัก(พันธุ์ทิพย์ กาญจนะจิตรา สายสุนทร,2557)

อย่างไรก็ตาม ยังคงมีอีกหลายสังคมที่มีทัศนคติที่ดีต่อการเล่นเกม ยกตัวอย่างเช่นบทความ”ซัคเกอร์เบิร์ก" แนะอยากให้ลูกเก่งต้องปล่อยให้เล่นเกม ระบุว่ามาร์ค ซัคเกอเบิร์ก เจ้าของโซเชียลมีเดียชื่อดัง Facebook กล่าวในงานสัมมนา Q&A ว่า "การปล่อยอิสระให้พวกเขา (เยาวชน) ได้ทดลองเล่นอะไรต่างๆ ถือเป็นสิ่งที่ดีที่สุดที่คุณควรทำ" อีกทั้ง "ผมคิดว่าเด็กๆที่เติบโตมาพร้อมกับสภาพแวดล้อมของการสร้างสรรค์และเล่นวิดีโอเกมนั้นมันเป็นสิ่งสำคัญยิ่ง เพราะผมมองว่านี่เป็นสาเหตุหลักที่ผลักดันให้พวกเขา

หันเข้าสู่การเขียนโปรแกรม และเชื่อว่าผมคงไม่สามารถมาเป็นนักสร้างโปรแกรมอยู่ตรงจุดนี้ได้ หากว่าตอนเด็กผมไม่ได้เล่นเกม ซึ่งเหล่าวิศวกรเก่งๆของโลกที่ผมรู้จักส่วนใหญ่มาจากการฝึกฝนเรียนรู้ด้วยตนเอง ดังนั้นเราจึงจำเป็นต้องเปิดรับและพยายามมอบโอกาสให้ผู้คน" (ASTVผู้จัดการออนไลน์, 2558) เป็นต้น

ในมุมมองของผู้ใหญ่ เหล่าผู้ปกครองของเยาวชนเกาหลี หลายคนส่งเสริมให้ลูกที่ไม่ชอบเรียน ไม่ชอบกีฬา และไม่ชอบดนตรี หันมาเอาดีด้านการเล่น เกม เพราะหากสามารถชนะเวทีแข่งขันการ เล่นเกมระดับประเทศได้แล้ว ผู้ชนะในเกม อาจจะถูกซื้อตัวไปทำงานกับบริษัทเกมยักษ์ใหญ่ ด้วยค่าตัวที่อาจสูงไม่แพ้ค่าตัวนักฟุตบอลเลยทีเดียว โดยแนวทางของประเทศเกาหลีคือ ผลักดันอุตสาหกรรมเกมด้วยการเพิ่มจำนวนนักเล่นเกม เพราะเมื่อมีนักเล่นเกมมากขึ้น โอกาสที่จะเกิดนักพัฒนาเกมเพิ่มขึ้นก็มีสูงขึ้น เมื่อมีนักพัฒนาเกมมากขึ้น โอกาสที่จะเกิดเกมดีๆ ที่ได้รับความนิยมทั่วโลกก็มีสูงขึ้นอันหมายถึงรายได้จากการขายเกมมูลค่ามหาศาล(สุภัทธา สุขชู, 2554) เมื่อผู้ปกครองของเด็กและเยาวชนมีทัศนคติต่อการเล่นเกมเป็นเหมือนกีฬาชนิดหนึ่ง เหมือนการแข่งขัน จึงไม่ได้กีดกัดบุตรหลานจากการเล่นเกม และยอมรับให้บุตรหลาน ใช้เวลาว่างกับการเล่นเกมจึงยอมรับได้ โดยไม่มองว่าเป็นเรื่องไร้สาระ ยิ่งไปกว่านั้นในประเทศเกาหลีใต้ การเล่นเกมได้พัฒนาเป็นอุตสาหกรรมเกมที่มีค่าของประเทศ เนื่องด้วยประเทศเกาหลี ไม่เพียงแค่กลุ่มเยาวชนหรือผู้ปกครองเท่านั้น ทางภาครัฐก็ให้ความสนใจกับอุตสาหกรรมเกมเป็นอย่างมาก จากการนำวัฒนธรรมของตนเองผสมเข้ากับสิ่งต่างๆเพื่อให้เกิดเป็นสินค้า เพื่อทำให้สินค้าของตนเองมีเอกลักษณ์ เป็นสินค้าที่สามารถสร้างรายได้ให้กับประเทศได้

รัฐบาลเกาหลีใต้ ได้เข้ามามีบทบาทส่งเสริมอุตสาหกรรมเกม โดยสืบเนื่องมาจากการที่รัฐบาลเริ่มสร้างนโยบายผลักดันสินค้าวัฒนธรรม ตั้งแต่ปี ค.ศ. 1945 โดยรัฐบาลเกาหลีให้ความสำคัญกับการค้นหาตัวตนหรืออัตลักษณ์ของชาติและมรดกทางวัฒนธรรม เพื่อเป็นการสร้างวัฒนธรรมขึ้นมาอีกครั้งและปกป้องตนเองจากวัฒนธรรมอเมริกัน ส่งเสริมกันมาอย่างต่อเนื่องโดยภาครัฐ รัฐบาลเห็นว่าวัฒนธรรมมีมูลค่าทางเศรษฐกิจเนื่องด้วยมองว่าวัฒนธรรมเป็นสินค้าชนิดหนึ่งที่สามารถสร้างรายได้ให้กับประเทศได้(สุรัสวดี ดีเจริญ, 2553) ซึ่งเกมได้เข้าไปผสมผสานกับวัฒนธรรมของชาติ จึงทำให้การเล่นเกมเหมือนเป็นการส่งต่อวัฒนธรรมของชาติตัวเอง จนส่งผลมาถึงนโยบายที่ให้การสนับสนุนอุตสาหกรรมเกมของหน่วยงานรัฐต่างๆ จนสามารถพัฒนาสืบเนื่องต่อไปจนกลายเป็นอุตสาหกรรมเกมที่ประสบความสำเร็จ อีกทั้งจากที่ได้กล่าวไปข้างต้นว่าเกาหลีเริ่มจากการปลูกฝังวัฒนธรรมเข้าไปในเยาวชนยุคใหม่ ซึ่งนั้นรวมถึงเยาวชนในยุคใหม่ที่

เติบโตมาพร้อมเทคโนโลยีและอุตสาหกรรมเกมทั้งหลาย ที่กำลังมีบทบาทเป็นอย่างมากในยุคปัจจุบัน การที่เยาวชนเล่นเกม ก็เหมือนเป็นการเรียนรู้รากฐานวัฒนธรรมของชาติไปในตัว

เมื่อปลูกฝังวัฒนธรรมให้แก่เยาวชนแล้ว ต่อมาจึงพัฒนาระบบโครงสร้างพื้นฐานสารสนเทศ ให้เข้าถึงพื้นที่ทั้งในเมืองและชนบทเพื่อกระจายโอกาสในการเข้าถึงและใช้งาน สร้างประโยชน์และเสถียรภาพในการใช้งาน เป็นต้น ซึ่งนโยบายเหล่านี้ล้วนแล้วแต่สนับสนุนการพัฒนาเทคโนโลยีสารสนเทศ เมื่อเทคโนโลยีก้าวหน้า นักเล่นเกมจึงมีหนทางที่จะเอาดีในด้านนี้ การเล่นเกมจึงเริ่มได้รับการสนใจจากทุกฝ่ายมากขึ้น มีหลายหน่วยงานช่วยกันสนับสนุน และพัฒนาทั้งเทคโนโลยีการสื่อสาร พัฒนาอินเตอร์เน็ตเพื่อให้สอดรับกับเกมออนไลน์และนวัตกรรมคอมพิวเตอร์ที่มีคุณภาพมากขึ้น อีกทั้งแม้แต่มหาวิทยาลัยก็ให้ความสนใจจัดตั้งสาขาวิชา หรือคณะที่รองรับทางด้านเกมมากขึ้น ซึ่งนอกเหนือวิชามัลติมีเดีย กราฟิก การสร้างเกม เหล่านี้แล้ว ยังรวมไปถึงการเปิดคณะสาขาวิชาเพื่อผลิตนักกีฬา e-Sports (electronic Sports นักกีฬาผ่านโลกไซเบอร์) สู่ตลาดโดยเฉพาะ ซึ่งมีข่าวออกมาอย่างแพร่หลายในเรื่องจัดตั้งคณะ “เกมศาสตร์” ในมหาวิทยาลัยชุงอัง (Chung-Ang University) อีกด้วย (TAI, 2557) จึงไม่ใช่เรื่องแปลกหากจะส่งลูกหลานให้เข้าเรียนในคณะเหล่านี้

การเล่นเกมและเหล่านักกีฬา e-Sports ต่างได้รับการสนับสนุนจากหลายฝ่าย ซึ่งสะท้อนว่าสำหรับสังคมเกาหลีนั้นการเล่นเกมไม่ใช่สิ่งไม่ดี แต่การเล่นเกมนับเป็นการแข่งขันกีฬาอย่างหนึ่ง ดังนั้นผู้ศึกษาจึงสนใจที่จะศึกษาการให้ความหมายการเล่นเกมในสังคมเกาหลีโดยผ่านนโยบายสนับสนุนของรัฐบาลคิม แดจุง ระหว่างปีค.ศ.1998 ถึง 2003โดยหวังว่าจะช่วยเปิดมุมมองและสร้างทัศนคติใหม่ ๆ ต่อการเล่นเกมในสังคมไทย

1.2 วัตถุประสงค์ของการศึกษา

1. ศึกษาวิสัยทัศน์และนโยบายของรัฐบาลคิม แดจุง ที่สนับสนุนการเล่นเกมระหว่างปีค.ศ.1998 ถึง ค.ศ. 2003

2. เพื่อศึกษาความหมายของการเล่นเกมในสังคมเกาหลีผ่านนโยบายสนับสนุนของรัฐบาลคิม แดจุง

1.3 ขอบเขตของการศึกษา

1. ศึกษาเฉพาะข้อมูล วิสัยทัศน์และนโยบายของรัฐบาลคิม แดจุง ที่สนับสนุนการเล่นเกมระหว่างปี ค.ศ.1998 ถึง 2003

2. ศึกษานโยบายและสถานการณ์ทางเศรษฐกิจของประเทศเกาหลีในช่วงค.ศ.1997 ก่อนที่จะมีนโยบายสบับสนุนการเล่นเกม

1.4 วิธีการดำเนินการวิจัย

1. ศึกษาเอกสาร บทความและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการให้คำนิยาม,สร้างความหมาย,การเล่นเกม, นโยบายของรัฐบาลคิม แดจุง และข้อมูลทางเศรษฐกิจของประเทศเกาหลี

2. เก็บรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการให้คำนิยาม,สร้างความหมาย,การเล่นเกม, นโยบายสนับสนุนของรัฐบาลคิม แดจุง และข้อมูลทางเศรษฐกิจของประเทศเกาหลี

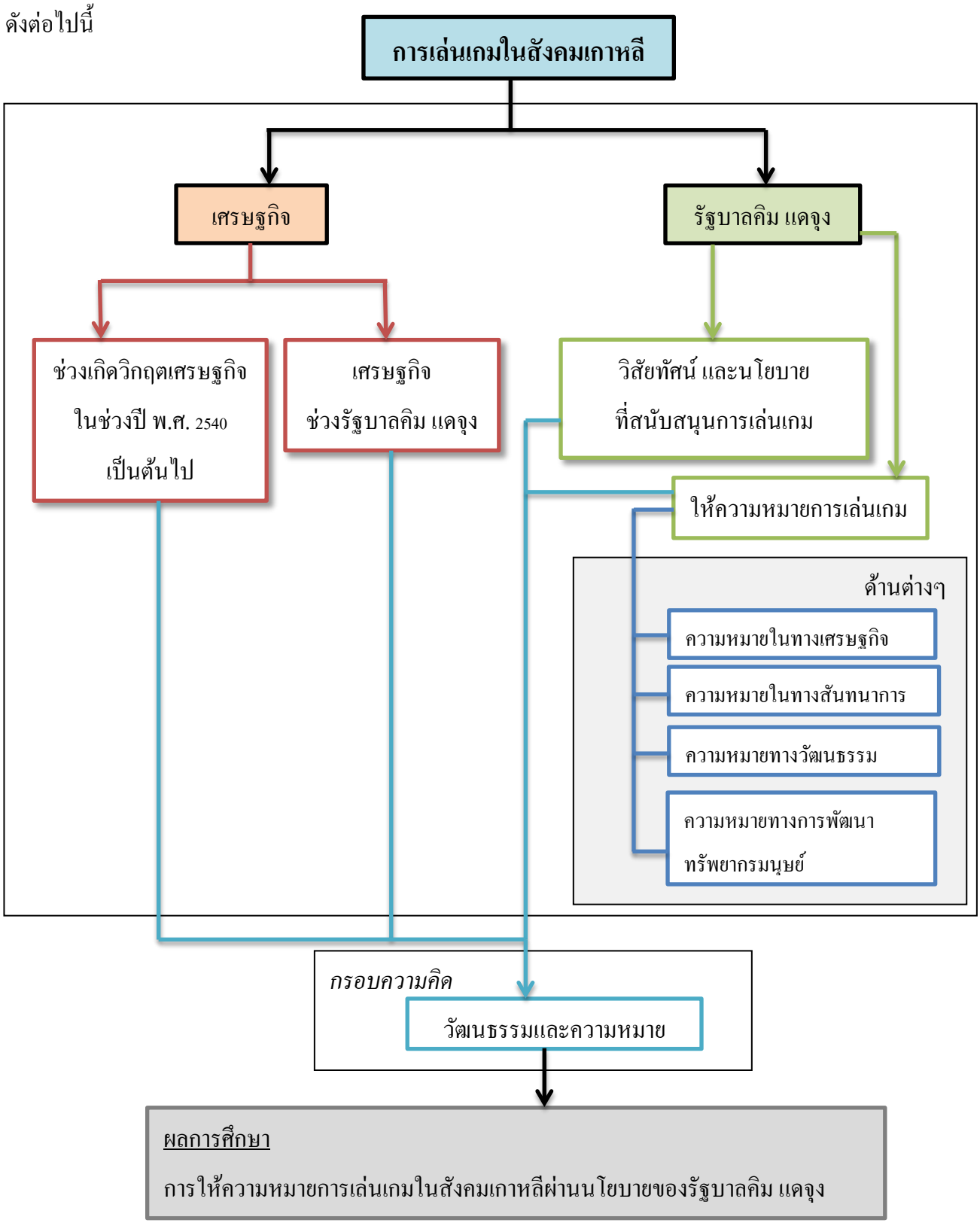
3. เปรียบเทียบข้อมูลทางเศรษฐกิจของเกาหลีใต้ที่เป็นปัจจัยส่งผลให้ประเทศเกาหลีหันมาสนับสนุนการเล่นเกม

4. วิเคราะห์มุมมองของรัฐบาลและสังคมเกาหลีต่อการเล่นเกมและให้ความหมายของการเล่นเกมในสังคมเกาหลี

5. เรียบเรียงและสรุปผลการศึกษาในรูปแบบบทความวิจัย

1.5 กรอบความคิด

จากวัตถุประสงค์ของการศึกษา ผู้วิจัยได้พัฒนามาเป็นกรอบความคิดเพื่อที่จะใช้ในการศึกษาการให้ความหมายของการเล่นเกมในสังคมเกาหลีผ่านนโยบายรัฐบาลคิมแดจุง โดยมีประเด็นที่จะพิจารณาดังต่อไปนี้



1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ทำให้ทราบถึงวิสัยทัศน์และนโยบายของรัฐบาลคิม แดจุง ที่สนับสนุนการเล่นเกม

2. ทำให้ทราบถึงทัศนะต่อการเล่นเกมและความหมายการเล่นเกมในสังคมเกาหลีผ่านนโยบายของรัฐบาลคิมแดจุง

1.7 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1.7.1 แนวคิดวัฒนธรรมและความหมาย

1.7.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างความหมาย

1.7.3 1.7.3 เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกมในประเทศเกาหลี

1.7.1 แนวคิดวัฒนธรรมและความหมาย

อดิน รพีพัฒน์ (2551 : 71-149) เขียนหนังสือชุด"นักคิดและความคิด" ชุดวัฒนธรรมคือความหมาย โดยพูดถึงทฤษฎีและวิธีการของคลิฟฟอร์ด เกียร์ซ

คำว่าวัฒนธรรม มีความหมายกว้างขวางและครอบคลุมหลายเรื่อง ไทเลอร์พยายามเขียนความหมายแรกของคำว่าวัฒนธรรมไว้ว่า คือองค์รวมที่ซับซ้อน ซึ่งรวมถึงความรู้ ความเชื่อ ศิลปะ ศิลปกรรม กฎหมาย ประเพณี ความสามารถและลักษณะนิสัยอื่นๆที่คนได้รับมาในฐานะที่เป็นสมาชิกคนหนึ่งของสังคม ด้วยว่ามีความครอบคลุมกว้างมาก ชาร์ลส์ เอฟ คายส์ จึงแยกความหมายที่ประกฏใช้อยู่ในปัจจุบันโดยนักวิชาการสำนักต่างๆเป็น 5 กลุ่ม ดังนี้ 1. วัฒนธรรมคือรูปแบบของปรากฏการณ์และเหตุการณ์ที่ได้สังเกตเห็น (pattern of observed events) 2.วัฒนธรรมในฐานะเป็นบุคลิกภาพ 3.วัฒนธรรมคือการรับรู้ 4. วัฒนธรรมคือโรงสร้างพื้นฐานของจิตมนุษย์ 5. วัฒนธรรมคือความหมาย

เกียร์ซกล่าวว่าการวิเคราะห์วัฒนธรรมเป็นการเสาะหาความหมายและการตีความหมาย ไม่ใช่การวิเคราะห์หากฎเกณฑ์ต่างๆ อีกทั้งมีคนได้กล่าวถึงทฤษฎีวัฒนธรรมของเกียร์ซว่ามีสองมิติ มิติแรกเกี่ยวกับภววิทยา(ontology) เป็นการตอบคำถามว่าวัฒนธรรมคืออะไร และมิติที่สองเกี่ยวกับญาณวิทยา(epistemology)

ซึ่งเป็นการตอบคำถามว่า เรารู้จักและเข้าใจวัฒนธรรมได้อย่างไร โดยในมิติแรก พูดได้ว่าวัฒนธรรมคือโลกทัศน์ ค่านิยมและ คุณสมบัติอื่นๆของกลุ่มคนกลุ่มหนึ่งหรือสังคมหนึ่งโดยเฉพาะ ซึ่งแตกต่างจากวัฒนธรรมของคนกลุ่มอื่นๆ แนวคิดวัฒนธรรมของเกียร์ซในอีกมิติหนึ่งเป็นมิติที่ตอบคำถามว่าเราจะรู้จักและเข้าใจวัฒนธรรมได้อย่างไร เกียร์ซเขียนไว้ว่ารูปแบบของความหมายที่ได้รับสืบต่อกันมาในรูปของสัญลักษณ์เป็นระบบของแนวคิดที่ได้รับสืบทอดกันมา และแสดงออกในรูปของสัญลักษณ์ซึ่งผู้คนใช้ในการติดต่อสื่อสาร เก็บรักษา และพัฒนาเพื่อสร้างเสริมความรู้เกี่ยวกับชีวิตและทัศนคติที่มีต่อชีวิต การที่เราจะรู้จักและเข้าใจวัฒนธรรมได้ ก็ด้วยการตีความหมาย แปลและดึงเอาความหมายที่ซ่อนอยู่ในสัญลักษณ์ออกมา เพื่อที่จะใช้ในการสื่อสาร สร้างความรู้ความเข้าใจ และทัศนคติที่มีต่อชีวิต

เกียร์ซบอกว่า สัญลักษณ์คืออะไรก็ตาม (การกระทำ เหตุการณ์ คุณลักษณะ หรือความสัมพันธ์) ที่ใช้เป็นสื่อแทนแนวความคิด ซึ่งเกียร์ซบอกว่า วัฒนธรรมเป็นสิ่งที่รู้กันทั่วไป เพราความหมายเป็นสิ่งที่รู้กันทั่วไป การที่สามารถใช้สัญลักษณ์เป็นสื่อบอกเล่าเรื่องต่อกันและกันได้ ความหมายของสัญลักษณ์ก็ต้องเป็นที่รู้กันในหมู่ผู้ที่ใช้สัญลักษณ์นั้นเป็นเครื่องมือการสื่อสารกัน เกียร์ซให้ความเห็นว่าการที่จะศึกษาวิเคราะห์วัฒนธรรมนั้น สิ่งเดียวที่จะช่วยในการศึกษาคือความคุ้นเคยและเข้าใจในโลกจินตนาการ(โลกทัศน์)ของชาวพื้นเมืองเจ้าของวัฒนธรรม หากแต่การศึกษาเขาไม่ได้หมายความว่าเราต้องเป็นเขา

เกียร์ซได้พยายามบอกว่าเข้าทำอย่างไรในการวิเคราะห์ผ่านงานของเขางานหนึ่ง ซึ่งเขาได้ศึกษาประชากรกลุ่มหนึ่ง เขาพยายามที่จำทำให้ทราบว่าผู้คนที่อยู่ที่นั่นมองตัวเอง ตัวตนของตนเองในฐานะเป็นบุคคลหนึ่งในสังคมอย่างไร เกียร์ซพยายามที่จะเรียนรู้ว่ามีอะไรบ้างเข้าไปประกอบในความคิดที่คนเหล่านั้นมีต่อตัวตนของเขา โดยเกียร์ซจะเสาะหาและวิเคราะห์รูปแบบของสัญลักษณ์ (คำพูด รูปจำลอง สถาบัน และพฤติกรรมการกระทำ) เพื่อที่จะหาว่าคนเหล่านั้นนำเสนอตัวตนต่อคนอื่นอย่างไร

เนื่องจากการเล่นเกมนับเป็นวัฒนธรรมหนึ่ง ซึ่งแต่ละวัฒนธรรมแต่ละสังคมก็ให้ความหมายการเล่นเกมแตกต่างกัน ผู้ศึกษาจึงจะนำแนวคิดวัฒนธรรมและความหมายมาเป็นกรอบความคิดช่วยในการวิเคราะห์การให้ความหมายการเล่นเกมในสังคมเกาหลี ซึ่งจะวิเคราะห์รูปแบบสัญลักษณ์ผ่านนโยบายของรัฐบาลคิม แดจุง

1.7.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างความหมาย

วิภากมล เอกรัตนณัฐ (2556) เขียนงานวิจัยเรื่องการให้ความหมายและที่มาของการให้รางวัลแก่ตนเองในกลุ่มชายรักชายที่ประกอบอาชีพพริตตี้ การให้ของขวัญในที่นี้ เป็นเรื่องของจิตใจหรือความนึกคิด ถ้าเราซื้อ “ของที่เราต้องการ” ก็จะเรียกว่าซื้อ แต่ถ้าเรามองเห็นการซื้อดังกล่าวเป็นของขวัญให้แก่ตนเอง ก็จะเป็นสิ่งมีความหมายพิเศษ อีกทั้งในส่วนความเป็นมาได้พูดถึงว่าในยุคปัจจุบันมีเพศทางเลือกเยอะมากขึ้น กลุ่มคนที่มีความสนใจเพศเดียวกันเริ่มมีบทบาทมากขึ้น โดยเฉพาะกลุ่มชายรักชาย หรือที่เรียกว่า “เกย์” ซึ่งมีหลายบทความวิจัยพูดถึงรูปแบบการใช้ชีวิตและการใช้สอยสิ่งต่างๆของกลุ่มชายรักชาย รวมไปถึงกลุ่มชายรักชายที่ทำงานเป็นพริตตี้ ที่มีรายได้ต่อเดือนเป็นอัตราสูง รายได้เหล่านี้จึงมีส่วนหนึ่งเป็นส่วนที่นำไปซื้อของที่ตนเองต้องการ โดยทำการวิจัยจากการเก็บข้อมูลจากการสัมภาษณ์เจาะลึกผู้ให้ข้อมูลหลัก ได้แก่ กลุ่มชายรักชายที่ประกอบอาชีพพริตตี้ จำนวนข้อมูลหลักมี 17 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือแนวคำถามในการสัมภาษณ์ แล้วนำมาวิเคราะห์ด้วยวิธีการพรรณนาวิเคราะห์

ผลการศึกษาพบว่ากลุ่มชายรักชายที่ประกอบอาชีพพริตตี้ให้ความสำคัญกับการให้รางวัลแก่ตนเองเป็นอย่างมาก ทั้งนี้เพื่อตอบสนองความต้องการของตนเองแล้วยังเป็นแรงผลักดันในการศึกษา การทำงานและการดำเนินชีวิต การที่มีแรงบันดาลใจที่ดีนั้นทำให้เกิดการเรียนรู้และพัฒนาตนเอง ทำให้ตนเองมีศักยภาพ จนประสบความสำเร็จในชีวิต และพร้อมที่จะตอบแทนตัวเองด้วยการให้รางวัลแก่ตนเอง

จากงานวิจัยดังกล่าวมีวิธีการศึกษาหาความหมายโดยการเก็บข้อมูลจากการสัมภาษณ์เชิงลึกเพื่อเข้าถึงความคิด ทัศนะของกลุ่มที่ต้องการจะศึกษา และนำข้อมูลมาวิเคราะห์ ทบทวนออกมาเป็นความหมายซึ่งเป็นผลลัพธ์ของการศึกษา คล้ายกับงานวิจัยของ หัสยา ปานแจ่ม (2556) เขียนวิทยานิพนธ์เรื่องการให้ความหมายปัญหาการใช้ยาอย่างไม่สมเหตุสมผลของผู้ประกอบการร้านยาในกรุงเทพมหานคร มีจุดประสงค์เพื่อศึกษาถึงการให้ความหมายปัญหาการใช้ยาอย่างไม่สมเหตุสมผลของผู้ประกอบการร้านยา ศึกษาทัศนะต่อปัญหาการใช้ยาอย่างไม่สมเหตุสมผลของผู้ประกอบการร้านยา และนำเสนอแนวทางการแก้ไขปัญหาการใช้ยาอย่างไม่สมเหตุสมผลของผู้ประกอบการร้านยา เป็นวิจัยเชิงคุณภาพ ใช้วิธีปรากฏการณ์วิทยา โดยอาศัยวิธีการเก็บรวมรวมข้อมูลด้วยการสัมภาษณ์เชิงลึก จำนวน 20 คน

ผลการวิจัยพบว่าความหมายของปัญหาการใช้ยาอย่างไม่สมเหตุสมผลที่ผู้ประกอบการร้านยาได้ให้ไว้คือ การใช้ยาชนิดเดิมตามความเคยชิน การใช้ยาไม่มีข้อบ่งชี้ ไม่ถูกขนาดยา และไม่ถูกวิธีให้ยา และการใช้

ยาอย่างไม่มีความปลอดภัย ส่วนทัศนะต่อปัญหาการใช้ยาอย่างไม่สมเหตุสมผลของผู้ประกอบการร้านยาคือเป็นปัญหาที่ควรตระหนักถึงความสำคัญ ควรได้รับการดูแล ใส่ใจ และได้รับการแก้ไขอย่างจริงจัง สาเหตุของปัญหาการใช้ยาอย่างไม่สมเหตุสมผลเกิดจากการขาดความตระหนักถึงความสำคัญของปัญหา การขาดจิตสำนึก ขาดความรอบคอบ และการขาดความรู้ที่แท้จริงของผู้ประกอบการร้านยา

อย่างไรก็ตาม แม้งานวิจัยการให้ความหมายที่ได้กล่าวถึงไป จะศึกษาหาความหมายจากการสัมภาษณ์เชิงลึกและนำข้อมูลมาเรียบเรียงออกมาเป็นผลการวิจัยว่าความหมายของสิ่งนั้นๆคืออะไร แต่การศึกษาเพื่อให้ความหมาย ไม่เพียงแต่ต้องเก็บข้อมูลจากการสัมภาษณ์เชิงลึกเท่านั้น มีวิธีการดำเนินงานวิจัยรูปแบบอื่นเช่นงานวิจัยของ ปิยาภรณ์ เมืองคำ (2552) เขียนวิทยานิพนธ์เรื่อง “กระบวนการสร้างความหมายความพิการในภาพยนตร์อเมริกัน” ได้ทำการศึกษาภาพยนตร์อเมริกาจำนวน 10 เรื่อง มุ่งประเด็นไปที่ความพิการในภาพยนตร์นั้นๆ เนื่องด้วยภาพยนตร์เป็นสินค้าทางวัฒนธรรมหนึ่งที่มีอยู่อย่างแพร่หลายและส่งผลต่อผู้ที่ได้รับชม มีผลต่อทัศนคติของตัวบุคคลที่ได้รับชมในเรื่องที่ภาพยนตร์นั้นๆต้องการจะถ่ายทอดอาจมีส่วนทำให้ความคิดเปลี่ยนแปลงไป โดยมีวิธีการวิจัยคือศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับภาพยนตร์และเก็บข้อมูลจากภาพยนตร์ตัวอย่างจำนวน 10 เรื่อง

ผลการวิเคราะห์กระบวนการสร้างความหมาย พบว่า ภาพยนตร์ได้สร้างความหมายของ ความพิการอย่างซับซ้อนเป็นสองระดับ ระดับที่หนึ่งคือความหมายในเรื่องตามตัวบทที่มีหน้าที่ในการเล่าเรื่องเป็นชีวิตคนพิการปกติ ระดับที่สองคือความหมายที่ซ่อนอยู่ที่สะท้อนปัญหาและความบกพร่องของสิ่งต่างๆในสังคม ไม่ว่าจะเป็นระบบ อุดมการณ์หรือแม้แต่เป็นเครื่องบ่งชี้ความปกติให้ชัดเจนยิ่งขึ้น จึงสรุปโดยรวมได้ว่าความพิการที่ปรากฏในภาพยนตร์ทั้ง 10 เรื่องนั้น ได้ทำหน้าที่เป็นตัวแทนของสิ่งอื่นๆ ในสังคม ชี้นำให้ระลึกและตระหนักถึงคุณค่าสิ่งอื่นๆสังคมมากกว่าสื่อโดยตรงถึงความพิการ และสร้างความเข้าใจกับคนพิการในโลกความเป็นจริง

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการให้ความหมายที่ได้กล่าวไปข้างต้นพบว่า แต่ละวิจัยได้ทำการศึกษาความหมายของสิ่งนั้นๆ ผ่านหลายมุมมอง หลายทัศนะคติ โดยใช้เครื่องมือวิจัย เช่น การสัมภาษณ์ เชิงลึก และการเก็บข้อมูลจากตัวอย่าง เป็นต้น เมื่อศึกษาแล้วจึงนำมาเขียนความหมายเป็นผลการวิจัย ซึ่งวิจัยของ หัสยา ปานแจ่ม (2556) มีจุดประสงค์งานวิจัยที่คล้ายคลึงกับของผู้วิจัย หากแต่ผู้วิจัยจะดำเนินงานวิจัยด้วยวิธีการศึกษาจากตัวอย่าง นั้นคือ การศึกษาผ่านนโยบายของรัฐบาลคิม แดจุง ไม่ได้ทำ

การสัมภาษณ์เชิงลึก เมื่อผู้วิจัยทราบถึงความหมายของการเล่นเกมในสังคมเกาหลีผ่านนโยบายรัฐบาลคิมแดจุงแล้วจะนำมาวิเคราะห์เพื่อให้ออกมาเป็นผลวิจัย

1.7.3 เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความหมายของเกม

นฤพนธ์ ด้วงวิเศษ(2558) แปลและเรียบเรียง David Levinson and Melvin Ember.)eds.) 1996. Encyclopedia of Cultural Anthropology. Henry Holt and Company, New York. Pp.513-515. เขียนบทความ “เกมในมิติวัฒนธรรม” เกม หมายถึงกิจกรรมเกี่ยวกับการแข่งขันที่ผู้เล่นต้องตกลงและใช้กฎเดียวกัน เพื่อทำให้เกมดำเนินไปได้ และสามารถชี้ได้ว่าใครจะเป็นผู้แพ้หรือชนะ เกมมักจะเป็นการเล่นเพื่อความสนุกสนาน แต่เกมบางประเภทก็มุ่งเพื่อการแข่งขัน ในหลายวัฒนธรรมมีการเล่นเกม และการแข่งขันกัน ซึ่งอาจจะเป็นกิจกรรมที่เป็นส่วนประกอบในพิธีกรรมทางศาสนา เช่น พิธีสารภาพบาปแก่พระเจ้า พิธีเข้าทรง และ พิธีบวงสรวงสิ่งศักดิ์สิทธิ์ การศึกษาเรื่องการเล่นเกมในทางมานุษยวิทยา เริ่มต้นอย่างเป็นระบบเมื่อประมาณครึ่งหลังของศตวรรษที่ 19 ผู้ริเริ่มศึกษาได้แก่ เอ็ดเวิร์ด บี ไทเลอร์ และสจ๊วต คูลิน ไทเลอร์อธิบายว่าในหลายวัฒนธรรมมีเกมที่มีลักษณะคล้ายๆเกิดขึ้นและเกมอาจจะเป็นกิจกรรมชนิดแรกๆที่ทำให้มนุษย์แต่ละกลุ่มติดต่อสื่อสารกันไทเลอร์กล่าวว่า การเล่นเกมของเด็กเลียนแบบการทำกิจกรรมของผู้ใหญ่ ของเล่นและอุปกรณ์สำหรับเล่นเกมที่ถูกประดิษฐ์ขึ้นอาจเป็นเครื่องมือเพื่อให้ความรู้และเพื่อความสนุกสนานไปพร้อมๆกัน คูลินพยายามชี้ว่าเกมแต่ละประเภทคือส่วนประกอบทางวัฒนธรรมของมนุษย์ที่จะขาดไม่ได้

รวมถึงจอห์น เอ็ม โรเบิร์ตส์, มัลคอล์ม เจ อาร์ธ, และ โรเบิร์ต อาร์ บุช ทั้งสามคนนี้เป็นนักมานุษยวิทยาที่จุดประกายการศึกษาเกมขึ้นมาอีกครั้งหลังจากค่อยๆลดบทบาทลง ได้เขียนบทความของตนเองในเรื่อง Games in Culture บทความนี้ได้สร้างนิยาม และจัดประเภทของเกมชนิดต่างๆ พวกเขาได้แบ่งแยกประเภทของเกมตามลักษณะการเล่น เช่น เกมที่ใช้ร่างกาย เกมที่ใช้ความคิด และเกมที่ใช้จังหวะและโอกาส ซึ่งเกมส่วนใหญ่ก็อาจมีลักษณ์ร่วมกัน

โรเบิร์ตส์, อาร์ธ และบุช อธิบายว่าเกมคือการแสดงออกของการทำกิจกรรมที่จับต้องได้ ในหลายๆวัฒนธรรม การเล่นเกมประเภทที่ต้องใช้กำลัง เช่นชกมวย การขวางหิน เกมประเภทต้องใช้ความคิดและการ

วางแผน เช่น การเล่นหมากรุก ซึ่งอาจจะมาจากการเลียนแบบการติดต่อสื่อสารของมนุษย์ โดยเฉพาะในสังคมที่มีการจัดช่วงชั้นที่ซับซ้อน ส่วนเกมที่ต้องใช้จังหวะและโอกาว อาจพบเห็นได้จากการติดต่อสื่อสารกำสิ่งเหนือธรรมชาติ เช่นการเข้าทรงและการบวงทรวงสิ่งศักดิ์สิทธิ์ นอกเหนือจากนี้ พวกเขายังเสนอว่า เกมประเภทต่างๆจะมีการเปลี่ยนแปลงไปตามลำดับขั้นพัฒนาการทางวัฒนธรรม เช่น เกมที่ต้องใช้กำลังอาจพบได้ทุกวัฒนธรรม แต่เกมที่ใช้ความคิดมักจะพบได้ในสังคมที่เจริญแล้วและมีการจัดโครงสร้างสังคมที่ซับซ้อน ส่วนเกมแห่งโอกาสจะพบในสังคมที่ไร้ความมั่นคงในการอยู่อาศัย และต้องพึ่งธรรมชาติ

เกมเป็นกิจกรรมที่พบได้เกือบทุกวัฒนธรรม เกมเป็นกิจกรรม เป็นความเชื่อทางวัฒนธรรมที่นำไปสู่การขัดเกลาทางสังคมและหล่อหลอมแบบแผนทางวัฒนธรรม เกมเป็นสื่อกลางทางวัฒนธรรมที่สร้างความชำนาญให้มนุษย์ เกมจึงสัมพันธ์ และเป็นกระจกเงาที่ทำให้เห็นระบบคุณค่าทางวัฒนธรรม ด้วยเหตุผลนี้จึงทำให้เกมเป็นพื้นที่ของความคิดสร้างสรรค์และสร้างสิ่งใหม่ๆ

จากบทความดังกล่าว จึงทำให้เห็นว่าเกมซึ่งนับเป็นวัฒนธรรมหนึ่ง ในแต่ละสังคม อาจไม่เหมือนกันได้ เนื่องด้วยแต่ละวัฒนธรรมมีความหลากหลาย มุมมองต่อการเล่นเกมจึงมีความหลากหลายเช่นกัน ยกตัวอย่างเช่นดังในบทความวิจัยของ พันธุ์ทิพย์ กาญจนะจิตรา สายสุนทร(2557) เขียนบทความรายงานสถานการณ์เกมคอมพิวเตอร์ที่ส่งผลต่อสุขภาพสังคมไทยในหัวข้อ “เกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ : สร้างสรรค์หรือทำลายสังคมไทย?” ซึ่งเขียนถึงทัศนคติต่อเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ว่าในประเทศไทยมีความแตกต่างในทัศนคติของคนในสังคมไทยต่อเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ จำแนกได้ 3 แบบคือ (1) แนวคิดแรกมองว่าเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์เป็นสิ่งที่ทำลายสังคมไทย (2) แนวคิดที่สองเป็นมองเกมออนไลน์ทางบวก ส่วนใหญ่คือแนวคิดของกลุ่มคนที่โปรดปรานเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์เป็นอย่างยิ่ง (3) แนวคิดที่สามคือมองเห็นทวิลักษณะของเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ ที่ทั้งอาจเป็นคุณหรือเป็นโทษต่อผู้เล่นเกมและสังคม และพบว่ากลุ่มที่มีทัศนคติด้านลบต่อเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์มักจะเป็นผู้ปกครองของเด็กและเยาวชน โดยเฉพาะพ่อแม่ของเด็กที่ติดเล่นเกมออนไลน์อย่างหนัก และบุคคลที่พ้นวัยเด็กและเยาวชนแต่ไม่ค่อยได้สัมผัสตัวเกมออนไลน์นัก ขณะที่กลุ่มที่ชื่นชมเกมออนไลน์ส่วนใหญ่คือเด็กและเยาวชน ทั้งในกลุ่มที่เล่นเกมออนไลน์เองและกลุ่มที่ไม่เสพติดเกมออนไลน์เลย น่าสนใจว่าเด็กและเยาวชนกลุ่มหลังนี้ไม่มีทัศนคติทางลบต่อเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ และยอมรับเสรีภาพของเด็กและเยาวชนกลุ่มแรกที่จะเสพติดเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ โดยเชื่อว่าส่วนใหญ่ของเด็กและเยาวชนมีความสามารถที่จะควบคุมตนเองมิให้ลุ่มหลงกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์จนถึงระดับที่จะเป็นภัยต่อตนเอง และเชื่อว่ามีเด็กและเยาวชน

กลุ่มข้างน้อยเท่านั้นที่เสพติดเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์จนเกิดภัยต่อตนเอง โดยที่เด็กและเยาวชนข้างน้อยนี้จะมีปัญหาอื่นๆเป็นพื้นฐาน และอาศัยเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์เป็นเกราะป้องกันตนเองจากความเจ็บปวดที่ถูกกดทับโดยปัญหาอื่นที่ตนมีอยู่

จากบทความวิจัยดังกล่าวเป็นมุมมองของประเทศไทย ที่มีต่อวัฒนธรรมการเล่นเกมออนไลน์ ในอีกมุมหนึ่งของประเทศเกาหลีนั้น อาศิรา พนาราม (2554) เขียนบทความวัฒนธรรมเกมออนไลน์ของเกาหลีพื้นที่ทองคำไม่ใช่เรื่องเล่นๆ ในเว็บไซต์TCDC หรือ ศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ ได้กล่าวถึงวัฒนธรรมเกมออนไลน์ในเกาหลีใต้ว่าประเทศเกาหลีใต้นิยมการเล่นเกมที่เป็นเกมออนไลน์เป็นอย่างมาก ซึ่งอุตสาหกรรมเกมที่ประสบความสำเร็จเป็นอย่างมากก็คือเกมออนไลน์ของประเทศเกาหลีใต้ เหตุจากเกมออนไลน์และโครงสร้างระบบอินเตอร์เน็ตที่สมบูรณ์แบบได้ส่งอิทธิพลต่อวิถีชีวิตของชาวเกาหลีใต้ในหลายมิติ เกมออนไลน์ส่งผลให้ผู้คนเหมือนได้หลบออกจากโลกแห่งความจริง ที่เป็นที่รู้กันดีว่าประเทศเกาหลีใต้มีการแข่งขันสูง พอได้เล่นเกมออนไลน์จึงได้ไปสร้างโลกเสมือนในเกม กล่าวอีกว่ามีชาวเกาหลีใต้จำนวนไม่น้อยได้สร้างตัวละครของตัวเองในเกมซึ่งเหมือนกับมีชีวิตจริง สร้างสังคม รวมถึงสร้างธุรกิจขึ้นในโลกออนไลน์อีกเช่นกัน วัฒนธรรมที่เปลี่ยนไปนี้ไม่เพียงแต่เป็นการลุกขึ้นตอบสนองต่อวิถีเทคโนโลยีของคนเกาหลีเท่านั้น แต่ส่วนหนึ่งมันก็มาจาก “กระบวนการปลูกฝังจากรัฐบาล” เพื่อกระตุ้นเศรษฐกิจเป็นสำคัญด้วย ปัจจัยอื่นที่ส่งเสริมให้อุตสาหกรรมเกมประสบความสำเร็จเนื่องด้วย ปัจจุบัน 90% ของเยาวชนเกาหลีใต้ใช้อินเตอร์เน็ตในชีวิตประจำวัน ซึ่งเป็นตัวเลขที่เอื้อต่อการเติบโตของตลาดเกมมาก ซึ่งมีคนจำนวนไม่น้อยแทบทุกเพศทุกวัยที่ใช้อินเตอร์เน็ตที่ร้านอินเตอร์เน็ตคาเฟ่ (หรือ พีซีบังในภาษาเกาหลี, PC bang) ซึ่งคล้ายกับร้านเกมในประเทศไทย หากแต่ในประเทศไทย มีเพียงเด็กและเยาวชนเท่านั้นที่เข้าไปใช้บริการ ผู้ใหญ่กลับเข้าใช้บริการน้อยมาก อาจเพราะมุมมองต่อร้านเกมที่แตกต่างกันระหว่างคนเกาหลีและคนไทย รวมไปถึงปัญหาการติดเกมของเยาวชน ที่เป็นทุกประเทศต้องประสบ แต่ในประเทศเกาหลีเองมีจำนวนไม่น้อยที่ก้าวข้ามปัญหานี้แล้วกลายเป็นนักกีฬา e-sports (electronics sports) ที่โด่งดัง ทำรายได้มหาศาล

จากการศึกษาเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความหมายของเกม พบว่าแต่ละสังคมให้ความหมายของการเล่นเกมที่ไม่เหมือนกัน ตามแต่ยุคสมัยและวัฒนธรรมของชาตินั้นๆ อีกทั้งการสนับสนุนก็ไม่เหมือนกัน เนื่องด้วยมีทัศนคติต่างกัน โดยในมุมของประเทศไทยต่างจากประเทศเกาหลี ซึ่งเป็นสาเหตุที่ผู้วิจัยต้องการจะศึกษาการให้ความหมายการเล่นเกมในสังคมเกาหลี

บทที่ 2

เศรษฐกิจของประเทศเกาหลี

ในบทนี้ผู้วิจัยจะนำเสนอภาพรวมเศรษฐกิจของประเทศเกาหลีได้นับตั้งแต่ช่วงค.ศ. 1962 เริ่มต้มพัฒนาเศรษฐกิจ ถึงค.ศ.2003 ซึ่งเป็นรัฐบาลของคิม แดจุง โดยเมื่อเข้ามารับตำแหน่งในปีค.ศ.1998 ก็เริ่มมีนโยบายพัฒนาอุตสาหกรรมวัฒนธรรมอย่างจริงจังเพื่อหาช่องทางการฟื้นฟูเศรษฐกิจจากวิกฤตเศรษฐกิจและฟื้นฟูวัฒนธรรมของชาติที่ถูกทำลายไป

2.1 ภาพรวมเศรษฐกิจของประเทศเกาหลีใต้ก่อนวิกฤติเศรษฐกิจปีค.ศ. 1962 - 2003

ภาพรวมเศรษฐกิจของประเทศเกาหลีใต้ ประเทศเกาหลีถูกรุกรานและเกิดสงครามอยู่หลายครั้ง ในช่วงตกเป็นอาณานิคมของประเทศญี่ปุ่นและทำสงครามเกาหลี ก่อให้เกิดการสูญเสียทั้งชีวิตและทรัพย์สินของชาติอย่างมหาศาล เหตุนี้จึงทำให้ประเทศเกาหลีใต้เป็นประเทศแร้นแค้นและยากจนอย่างมากมาก่อนนับตั้งแต่ปีค.ศ.1598 ช่วงที่ได้รับเอกราชจาประเทศญี่ปุ่นหากแต่คนประเทศเกาหลีกลับไม่มีความรู้ในการพัฒนาประเทศจึงทำให้ประเทศประสบปัญหาเศรษฐกิจ แต่เมื่อเริ่มมีการเข้ามารับตำแหน่งของรัฐบาลปักจองฮี เกาหลีใต้ได้รวมตัวเป็นปึกแผ่นและระดมกำลังกันพัฒนาประเทศ ผันตัวเองจากประเทศเกษตรกรรมกลายเป็นประเทศอุตสาหกรรม เศรษฐกิจมีความเจริญรุ่งเรืองอย่างรวดเร็ว ประเทศเกาหลีใต้เริ่มมีบทบาทในตลาดโลกมากยิ่งขึ้น มีการส่งออกสินค้าจำพวกรถยนต์ โทรทัศน์ เรือ คอมพิวเตอร์และเครื่องบันทึกเทป ซึ่งสามารถทัดเทียมได้กับทางฝั่งยุโรป แสดงให้เห็นถึงการพัฒนาเศรษฐกิจที่ก้าวกระโดด อัตราการเจริญเติบโตทางเศรษฐกิจเพิ่มขึ้นเฉลี่ยปีละ 8.4 เปอร์เซ็นต์ รายได้เฉลี่ยต่อหัวเพิ่มขึ้นจากปีละ 87 เหรียญสหรัฐในปีค.ศ. 1962 เป็นปีละ 1998 เหรียญในปีค.ศ. 1984 และผลิตภัณฑ์มวลรวมเพิ่มจาก 2.3 พันล้านเหรียญมาเป็น 81.1 พันล้านเหรียญในช่วงระยะเวลาเดียวกันนี้ อีกทั้งสัดส่วนผลผลิตทางด้านอุตสาหกรรมเพิ่มจากร้อยละ 14.3 มาเป็น 30.9 ผลผลิตทางด้านเกษตรกรรมลดลงจากร้อยละ 36.6 เป็นร้อยละ 15.1 สัดส่วนของสินค้าส่งออกของสินค้าพื้นฐานลดราคาร้อยละ 78 ลงเหลือร้อยละ 8 ในขณะที่สินค้าประเภทอุตสาหกรรมเพิ่มจากร้อยละ 22 เป็นร้อยละ 92 ของสินค้าส่งออกทั้งหมด (ดำรง ฐานดี, 2530: 28-29) ในปีค.ศ.1995 ถือว่าเป็นประเทศที่มีเศรษฐกิจใหญ่เป็นอันดับที่ 11 ของโลก (480 พันล้านเหรียญสำหรับผลผลิตมวลรวมประชาชาติ) นับเป็นตัวอย่างความสำเร็จของการพัฒนาแบบเอเชียตะวันออก (เมธี ครองแก้ว และคณะ, ม.ป.ป :178-179)

เศรษฐกิจเกาหลีใต้พัฒนาอย่างรวดเร็ว จากการที่รัฐบาลเกาหลีใต้ให้การสนับสนุนธุรกิจใหญ่ๆ ให้การอำนวยความสะดวกในต่างๆ โดยกลุ่มธุรกิจแชโบลเป็นกลุ่มธุรกิจใหญ่ของประเทศมีทั้งหมดราวๆ 100

กลุ่ม เช่น ฮุนได ซัมซุง เป็นต้น ธุรกิจแชโบลต่างมีบทบาทในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจของประเทศ เป็นแหล่งจ้างงานขนาดใหญ่ เป็นแหล่งผลิตสินค้าและบริการที่ครอบคลุมตลาดถึงร้อยละ 40 และส่งไปขายยังตลาดต่างประเทศเป็นจำนวนกว่าร้อยละ 70 ของปริมาณการส่งออกทั้งหมด (พิมพ์พลอย แสนสุข, 2551) การดำเนินนโยบายของรัฐบาลต่างๆจึงอยู่ภายใต้การนำของกลุ่มธุรกิจแชโบล ทำให้เกิดการลงทุนเพิ่มมากขึ้นเรื่อยๆ โดยธุรกิจใหญ่เหล่านั้นไม่ทันได้คาดการณ์ล่วงหน้า ไม่ได้มีการศึกษาความเป็นไปได้ เมื่อประเทศเกาหลีใต้เริ่มเปิดรับคนต่างชาติเข้ามามาก คนต่างชาติเหล่านั้นมาลงทุนธุรกิจภายในประเทศ เมื่อเทียบสินค้าของเกาหลีใต้กับต่างประเทศจึงพบว่าสินค้าของต่างประเทศมีคุณภาพมากกว่า เมื่อการแข่งขันเริ่มสูงขึ้นสินค้าเกาหลีสู้ไม่ได้จึงเป็นสาเหตุหนึ่งที่ทำให้ในที่สุดประเทศเกาหลีใต้ได้ประสบกับปัญหาเศรษฐกิจอย่างหนัก เกิดการกู้ยืมเงินสร้างหนี้จำนวนมากที่เกิดจากบริษัทยักษ์ใหญ่หรือกลุ่มแชโบล เป็นผลทำให้สถานการณ์เศรษฐกิจย่ำแย่ลงจนเกิดเป็นวิกฤตเศรษฐกิจ เริ่มตั้งแต่ช่วงปีค.ศ. 1995 เกิดการขาดดุลบัญชีเดินสะพัดที่ส่วนหนึ่งมาจากการชะลอตัวของการส่งออกและราคาเหล็กในตลาดโลกเกิดความผันผวน ทำให้บัญชีขาดดุลถึง 9.3 ล้านเหรียญสหรัฐ ส่งผลให้ในเดือนมกราคมปีค.ศ. 1997 ขาดดุลการค้าถึง 3.7 พันล้านเหรียญสหรัฐ ซึ่งนับเป็นช่วงที่ขากดุลมากที่ที่เคยเป็นมา โดยธุรกิจแชโบลจำนวนมากต่างล้มละลายในปีนี้ โดยเริ่มจากรายแรกคือกลุ่มบริษัทเหล็กกล้าฮันโบที่ประกาศล้มละลายเมื่อวันที่ 23 มกราคม ค.ศ.1997 เนื่องจากไม่สามารถชำระเงินกู้จำนวน 6 พันล้านเหรียญได้ ส่งผลให้เกิดการล้มละลายต่อกันเป็นทอดๆ จากบริษัทที่ล้มลายจำนวน 1,268 บริษัทในเดือนมีนาคมเพิ่มจำนวนขึ้นเป็น 1,318 บริษัทในเดือนเมษายน ปีค.ศ. 1997 (พิมพ์พลอย แสนสุข, 2551)

2.2 การฟื้นฟูเศรษฐกิจภายใต้นโยบายของรัฐบาลคิม แดจุง

หลังจากประเทศเกาหลีใต้ได้ประสบกับวิกฤตเศรษฐกิจครั้งใหญ่ ประธานาธิบดีคิม แดจุงได้เข้ามาแก้ไขปัญหาเศรษฐกิจที่เกิดขึ้นอย่างจริงจัง จากปัญหาสภาพการเงินของประเทศที่ส่งผลต่อสถานะความมั่นคงของธุรกิจภายในประเทศ ประธานาธิบดีคิม แดจุงได้ทำการปฏิรูปเศรษฐกิจ ด้วยการกู้ยืมเงินฉุกเฉินจากกองทุนการเงินระหว่างประเทศ (IMF) ภายใต้เงื่อนไขว่าเกาหลีไม่ได้รับอนุญาตให้กำหนดแผนพัฒนาเศรษฐกิจมหาภาคของตนเองโดยปราศจากความเห็นชอบจาก IMF หลังจากนั้นรัฐบาลได้เร่งสร้างความเชื่อมั่นจากต่างชาติด้วยการยึดมั่นตามมาตรการของIMF และเร่งเปิดนโยบายเสรีและสร้างความสัมพันธ์อย่างใกล้ชิดกับญี่ปุ่น อเมริกาและพันธมิตรในยุโรปและเอเชียเพื่อเพิ่มพูนการค้าและการลงทุน อีกทั้งรัฐบาลคิม แดจุงทำการปิดธุรกิจที่ล้มละลาย และปฏิรูปวินัยทางการเงินอย่างจริงจัง เพื่อไม่ให้เกิดปัญหาต่อเนื่องไปมากกว่านี้ ในสมัยประธานาธิบดีคิม แดจุง การพัฒนาเศรษฐกิจที่สำคัญได้แก่การขยายวัฒนธรรมของ

ประเทศ โดยการใช้แนวคิดการขับเคลื่อนเศรษฐกิจแบบสร้างสรรค์ โดยการพัฒนาสินค้าและบริการใหม่ๆ หลีกเลี่ยงการพัฒนาสินค้าที่ต้อต่อสู้ด้วยราคา มุ่งเน้นการขยายแนวคิดที่เข้าสู่อุตสาหกรรมสื่อภาพยนตร์โทรทัศน์ ใช้สื่อเพื่อทำให้สินค้าและบริการของประเทศเกิดการยอมรับและเป็นที่รู้จักไปทั่วโลก เป็นกระแสวัฒนธรรมเกาหลี (K-pop) ยกตัวอย่างเช่น การที่ผู้บริโภคได้รับอิทธิพลของวัฒนธรรมผ่านทางภาพยนตร์ละคร ซึ่งทั้งหมดนี้เกิดจากการที่รัฐบาลเกาหลีใต้วางนโยบายด้านวัฒนธรรม โดยต้องการให้สร้างวัฒนธรรมของตนเองขึ้นเพื่อลดการเข้ามาแทรกแซงของวัฒนธรรมต่างชาติหรือตะวันตก โดยเรียกการให้ความสำคัญกับวัฒนธรรมนี้ว่า “อุตสาหกรรมวัฒนธรรม” ซึ่งประกอบด้วยอุตสาหกรรมภาพยนตร์ เพลง วีดีโอ สิ่งพิมพ์ การกระจายเสียง การออกแบบ

2.3 สรุปท้ายบท

เมื่อพิจารณาเศรษฐกิจของประเทศเกาหลีใต้ รายได้จากการส่งออกอุตสาหกรรมวัฒนธรรมนั้นเป็นรายได้สำคัญที่เป็นตัวขับเคลื่อนเศรษฐกิจของประเทศเกาหลีใต้ในช่วงวิกฤติเศรษฐกิจ อุตสาหกรรมที่มีบทบาทได้แก่ อุตสาหกรรมภาพยนตร์ อุตสาหกรรมเพลงและอุตสาหกรรมเกม ถึงแม้ว่าในช่วงที่กระแสวัฒนธรรมเกาหลีโด่งดังในประเทศไทย ผู้คนส่วนมากให้ความสนใจกับภาพยนตร์หรือเพลงของประเทศเกาหลีใต้ หากแต่ความเป็นจริงแล้วรายได้การส่งออกอุตสาหกรรมวัฒนธรรมเกม มีรายได้มากที่สุด นับเป็นสิบเท่าของการส่งออกภาพยนตร์เลยก็ว่าได้ เกม หนึ่งในกลุ่มอุตสาหกรรมวัฒนธรรมนั้นสามารถทำรายได้ในปีค.ศ.2014 สูงถึง 2,755,000,000 เหรียญสหรัฐ(Ministry of Culture, Sports and Tourism, 2557)

บทที่ 3

จากอุตสาหกรรมวัฒนธรรมสู่อุตสาหกรรมเกม

จากบทที่ผ่านมาจะเห็นได้ว่า จากการปฏิรูปของประธานาธิบดีคิม แดจุงในช่วงปลายทศวรรษที่ 90 เศรษฐกิจเกาหลีใต้ได้ฟื้นตัวจากวิกฤติการเศรษฐกิจของเอเชียได้สำเร็จ ซึ่งในช่วงดำรงตำแหน่งของประธานาธิบดีคิม แดจุงนั้น ไม่ได้สนใจเพียงแค่อุตสาหกรรมหนักเพียงอย่างเดียว แต่ยังหันมาให้ความสนใจกับธุรกิจรายเล็ก การสื่อสารและการบริการอีกด้วย อีกทั้งยังพบว่าประเทศได้ถูกทำลายวัฒนธรรมมาเป็นเวลานาน จึงคิดที่จะฟื้นฟูวัฒนธรรมของชาติ โดยทำการพัฒนาอุตสาหกรรมวัฒนธรรม การผสมผสานวัฒนธรรมเข้ากับสินค้าแล้วทำการส่งออกสร้างรายได้ให้กับประเทศ ไม่เพียงเท่านี้ยังมีนโยบายที่ตอบรับกับการส่งออกสินค้าวัฒนธรรมอื่นๆ ซึ่งหนึ่งในนั้นคือการให้การสนับสนุนอุตสาหกรรมเกม โดยในบทนี้ผู้ศึกษาจะกล่าวถึงประวัติความเป็นมาของอุตสาหกรรมวัฒนธรรมก่อน และจะทำการศึกษานโยบายที่ทำการสนับสนุนอุตสาหกรรมเกมเป็นลำดับถัดไป

ในบทนี้ผู้ศึกษาจะกล่าวถึงความเป็นมาของอุตสาหกรรมวัฒนธรรม ที่นำไปสู่นโยบายสนับสนุนอุตสาหกรรมเกมซึ่งเป็นการทำความเข้าใจที่มาของการพัฒนาอุตสาหกรรมเกมซึ่งเชื่อมโยงกับการพัฒนาอุตสาหกรรมวัฒนธรรมเพื่อฟื้นฟูเศรษฐกิจของประเทศ ก่อนจะนำไปสู่การวิเคราะห์วิสัยทัศน์และนโยบายของรัฐบาลคิม แดจุงที่สนับสนุนการเล่นเกมเพื่อตอบวัตถุประสงค์ของการวิจัยข้อที่ 1 ในบทต่อไป

3.1 ความเป็นมาของอุตสาหกรรมวัฒนธรรม

วัฒนธรรมเกาหลีถูกแทรกแซงโดยวัฒนธรรมตะวันตกหลังการสิ้นสุดสงครามโลกครั้งที่ 2 และสงครามเกาหลี ช่วงปี ค.ศ. 1945-1980 เกาหลีได้สร้างวัฒนธรรมขึ้นใหม่เพื่อปกป้องตนเองจากวัฒนธรรมอเมริกัน โดยให้ความสำคัญกับการค้นหาตัวตนหรือเอกลักษณ์ของชาติและมรดกทางวัฒนธรรม รัฐบาลเป็นผู้ควบคุมและออกกฎระเบียบ วางรากฐานทางด้านกฎหมาย กองทุน สถาบันการศึกษา ต่อมาในช่วงปีค.ศ. 1981-1992 รัฐบาลได้เพิ่มการส่งเสริมทางด้านศิลปะทั้งแบบดั้งเดิมและร่วมสมัย พร้อมวางแนวนโยบายแผนหลักทางวัฒนธรรม 10 ปี โดยเน้นวัฒนธรรมเพื่อปวงชนทั้งมวล เปลี่ยนบทบาทจากการเน้นการควบคุมวัฒนธรรมเป็นการส่งเสริมวัฒนธรรมเนื่องจากเห็นว่าวัฒนธรรมเป็นสิ่งที่มีคุณค่าทางเศรษฐกิจ อีกทั้งรัฐบาลเกาหลีใต้เล็งเห็นความจำเป็นที่จะส่งเสริมการเผยแพร่วัฒนธรรมเกาหลีไปสู่คนทั่วโลกเพื่อหวังผลที่จะให้ผู้คนรู้จักประเทศเกาหลีมากยิ่งขึ้น ซึ่งจะก่อให้เกิดประโยชน์ต่างๆเช่น การซื้อสินค้าเกาหลีที่ส่งออกไปขายยังต่างประเทศหรือการชักชวนนักท่องเที่ยวเดินทางเข้ามายังเกาหลีจำนวนมากขึ้น นอกจากนี้รัฐบาลเกาหลี

ยังประสงค์ที่จะให้มีข่าวของปะเทศเกาหลีในสื่อทั่วโลกอย่างต่อเนื่อง ตลอดจนให้บรรจุเนื้อหาสาระเกี่ยวกับวัฒนธรรมเกาหลีลงในหลักสูตรชั้นประถมศึกษาจนถึงขั้นอุดมศึกษาของประเทศต่างๆ ซึ่งก็นับเป็นการเผยแพร่วัฒนธรรมเกาหลีให้ทั่วโลกรู้จักในหลายๆทาง (เศรษฐพันธ์ กระจ่างวงษ์, 2552)

ในช่วงปีค.ศ.1997 รัฐบาลเกาหลีได้ให้ความสำคัญกับวัฒนธรรมมากยิ่งขึ้น กระทรวงวัฒนธรรมและการท่องเที่ยวได้กำหนดทิศทางสำหรับนโยบายทางวัฒนธรรม สำหรับคริสต์ศตวรรษที่ 21 ในปี ค.ศ. 1997 ในรายงานที่เรียกว่า วิสัยทัศน์ทางวัฒนธรรม 2000 (Cultural Vision 2000) โดยกำหนดหลักเกณฑ์ด้านวัฒนธรรม ดังนี้ สนับสนุนการศึกษาเพื่อผลิตเยาวชนรุ่นใหม่ที่มีความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปวัฒนธรรม, ขยายการสนับสนุนงานสร้างสรรค์ที่ช่วยส่งเสริมความก้าวหน้าทางเศรษฐกิจ, อนุรักษ์และฟื้นฟูวัฒนธรรมประเพณีดั้งเดิม, ส่งเสริมอุตสาหกรรมทางวัฒนธรรม, พัฒนาเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมของชาติที่จะไปสู่การรวมชาติและ สร้างความแข็งแกร่งให้กับการทูตเชิงวัฒนธรรม (เศรษฐพันธ์ กระจ่างวงษ์, 2552) ซึ่งเป็นช่วงเดียวกันกับวิกฤติทางเศรษฐกิจในช่วงปีค.ศ. 1998 ในช่วงเวลานั้นรัฐบาลเกาหลีใต้ได้เล็งเห็นถึงประโยชน์ในการพัฒนาให้วัฒนธรรมเกาหลีให้กลายเป็นสินค้าชนิดหนึ่งที่สามารถสร้างรายได้ให้กับประเทศได้ และมีแนวคิดที่จะจัดตั้งองค์การวัฒนธรรมและเนื้อหาสื่อแห่งเกาหลี (Korea Culture and Content Agency–KOCCA) โดยเรียกว่าอุตสาหกรรมวัฒนธรรม รัฐบาลเกาหลีใต้จึงได้เร่งส่งเสริมให้ขยายอุตสาหกรรมทางวัฒนธรรม (Cultural industry) ให้มีความแข็งแกร่งมากยิ่งขึ้น ซึ่งประกอบไปด้วยอุตสาหกรรมย่อย อาทิ ภาพยนตร์ ละครโทรทัศน์ เพลง เกม การออกแบบตัวการ์ตูน

กระทรวงวัฒนธรรมได้วางนโยบายและจัดทำ แผน 5 ปี (Five Year Plan for New Korea Culture) เพื่อพัฒนาประเทศไปสู่ความเป็นรัฐสวัสดิการทางวัฒนธรรม (Cultural Welfare State) เรียกว่า “Korea 2010: Culture, Creativity and Content” เพื่อสร้างความแข็งแกร่งให้กับอุตสาหกรรมวัฒนธรรมของเกาหลี โดยการส่งเสริมให้ภาครัฐและภาคเอกชน ลงทุนด้านการจัดการศึกษาอุตสาหกรรมวัฒนธรรม รัฐบาลเกาหลีได้ออก พ.ร.บ. การส่งเสริมอุตสาหกรรมวัฒนธรรมในช่วงปีค.ศ.1999 ส่งผลให้เกิดองค์กรมหาชนเพื่อเพิ่มความสามารถในการแข่งขันต่างๆมากขึ้น เช่น สถาบันส่งเสริมและพัฒนาเกม ศูนย์วิจัยทางวัฒนธรรม สถาบันการศึกษาเทคโนโลยีทางวัฒนธรรม ฯลฯ ต่อมาไม่นานในปีค.ศ.2001 กระทรวงวัฒนธรรมและการท่องเที่ยวจึงได้มีการจัดตั้ง องค์การวัฒนธรรมและเนื้อหาสื่อแห่งเกาหลี (Korea Culture and Content Agency - KOCCA) ขึ้นสำเร็จ เพื่อพัฒนากลยุทธ์ต่างๆในการถ่ายทอดเนื้อหาสาระความเป็นเกาหลี (Korea Content) ให้ประเทศต่างๆได้รู้จักมากยิ่งขึ้น

3.2 อุตสาหกรรมเกม

นับตั้งแต่ปีค.ศ. 1980 รัฐบาลเกาหลีใต้ผลักดันนโยบายส่งออกสินค้าอุตสาหกรรมบันเทิงโดยอุตสาหกรรมด้านเทคโนโลยีสารสนเทศเป็น 1 ใน 5 ของอุตสาหกรรมหลังดังกล่าว และอุตสาหกรรมเกมเป็นส่วนหนึ่งของอุตสาหกรรมด้านเทคโนโลยีนี้ เนื่องจากเกาหลีใต้มีวิสัยทัศน์ที่ตระหนักถึงการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเป็นพื้นฐานในการพัฒนาสิ่งต่างๆ ทั้งประชาชนเกาหลี ชุมชน สังคม วัฒนธรรมและเศรษฐกิจ ส่งผลให้มีนโยบายที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารจำนวนมาก เริ่มจากการจัดวาง “แผนแม่บทหลัก” ในด้านที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ซึ่งจะเริ่มต้นจากการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์เป็นหลัก สร้างให้ทุกคนตระหนักถึงความสำคัญของเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร และกระตุ้นให้มีการใช้งานและเปิดโอกาสให้กับคนทุกชนชั้น หลังจากนั้น จึงหันมาพัฒนาระบบโครงสร้างพื้นฐานสารสนเทศให้เข้าถึงทุกพื้นที่ ทั้งในเมืองและชนบทเพื่อให้ทุกคนได้มีโอกาสใช้งานอย่างทั่วถึง อีกทั้งยังเพิ่มโอกาสการใช้งานให้กับสตรี ผู้สูงอายุ คนพิการ คนในชนบท เพิ่มบทบาทของการเรียนรู้ผ่านระบบ E-Learning ให้ครอบคลุมการเรียนการสอนทั้งประเทศเพื่อลดช่องว่างทางการศึกษาอีกด้วย ทำให้ทุกคนสามารถเข้าถึงและใช้ประโยชน์ได้จริง ประกอบกับช่วงนั้นเกิดวิกฤตเศรษฐกิจครั้งใหญ่ของเกาหลี เกาหลีใต้จึงพยายามสร้างการขยายตัวทางเศรษฐกิจในส่วนสินค้าด้านอุตสาหกรรมบันเทิงในโลกไอซีที เช่น อุตสาหกรรมเกม เป็นต้น (อิทธิพล ปรีติประสงค์และคณะ, 2552)

จากที่ในอดีตประเทศกาหลีใต้เคยเป็นประเทศผู้บริโภคสินค้า ทั้งทางสื่อโทรทัศน์ ภาพยนตร์ และสื่อเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร นำเข้าสินค้าเกมส่วนใหญ่มาจากประเทศญี่ปุ่นและสหรัฐอเมริกา แต่ภายหลังจากนโยบายการฟื้นฟูและส่งออกสินค้าด้านสื่อและวัฒนธรรมประเทศเกาหลีใต้ได้มีการพัฒนาสื่อเทคโนโลยีและการสื่อสารต่างๆอย่างรวดเร็ว มียอดขายเพิ่มสูงขึ้นอย่างมาก กลายเป็นสินค้าส่งออกเชิงวัฒนธรรมที่ประสบความสำเร็จ กลายเป็นผู้ผลิตและส่งออกสินค้าจำพวกนี้แทนการเป็นผู้บริโภค เกมออนไลน์ที่มีการเจริญเติบโตขึ้นเรื่อยๆ จนในปีค.ศ. 2002 เกมออนไลน์มีส่วนแบ่งยอดขายเป็นอันดับหนึ่งในประเทศเกาหลี ซึ่งตลาดเกม(กษิติกร ภูภราดัยและคณะ, 2552) ยกตัวอย่างเช่นกรณีด้านเกมคอมพิวเตอร์ประเภทออนไลน์ของประเทศเกาหลีใต้ที่ได้รับความนิยมอย่างมากทั่วทั้งเอเชียรวมไปถึงประเทศไทย เช่น เกม Ragnarak , Audition, Special Force, Pangya เป็นต้น ซึ่งเหล่านี้ล้วนประสบความสำเร็จจากการสนับสนุนจากภาครัฐและภาคเอกชน

หลังการขึ้นมารับตำแหน่งของประธานาธิบดีคิม แดจุงในปีค.ศ. 1998 ได้มีนโยบายที่สนับสนุนอุตสาหกรรมเกมอย่างจริงจัง โดยมีนโยบายการส่งเสริมการส่งออกสินค้าวัฒนธรรม ส่งผลให้มีการ

สนับสนุนให้มีองค์กรต่างๆทางวัฒนธรรมขึ้น อีกทั้งรัฐบาลเกาหลีได้จัดทำพระราชบัญญัติว่าด้วยเพลง วีดีโอ และซอฟท์แวร์เกม (Sound Record,Video Products and Games Act : SVG Act)ซึ่งกฎหมายฉบับนี้ส่งผลเกมกลายเป็นผลลิตภัณฑ์สื่อรูปแบบใหม่ และให้เกิดการจัดตั้งศูนย์ส่งเสริมเกม ที่ได้เปลี่ยนเป็นองค์กรอุตสาหกรรมเกมเกาหลี หรือ Korean Game Industry Agency (KOGIA)ในภายหลัง ซึ่งทำหน้าที่สนับสนุนด้านโครงสร้างในส่วนอุตสาหกรรมเกม โดยอยู่ภายใต้การดูแลควบคุมของกระทรวงวัฒนธรรม ท่องเที่ยวและกีฬา ซึ่งเป็นองค์กรใหญ่ที่คอยให้ดูแลองค์กรย่อยต่างๆ องค์กรอื่นที่มีบทบาทในการสนับสนุนอุตสาหกรรมเกมที่สำคัญ ยกตัวอย่างเช่น องค์กรด้านเนื้อหาและวัฒนธรรมเกาหลี(Korea Culture and Content Agency, KOCCA) ส่งเสริมการสร้างและพัฒนาเนื้อหาเชิงวัฒนธรรมในอุตสาหกรรมทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร โดยเฉพาะการสร้างบุคลิกของตัวการ์ตูน (Charactor) มีการสนับสนุนให้ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อเสริมสร้างศักยภาพให้แก่ผู้ดำเนินธุรกิจวัฒนธรรมให้มีมาตรฐานมีการสนับสนุนการส่งออกเนื้อหาเชิงวัฒนธรรมเกาหลี และสนับสนุนด้านการลงทุนในอุตสาหกรรมการตลอดทั้งในและต่างประเทศ

องค์กรอุตสาหกรรมเกมเกาหลี (Korean Game Industry Agency, KOGIA) ทำหน้าที่สนับสนุนอุตสาหกรรมเกมคอมพิวเตอร์ เน้นไปที่กระบวนการในการส่งเสริมผู้ประกอบการ ส่งเสริมด้านโครงสร้างพื้นฐานความรู้ในการพัฒนาอุตสาหกรรมเกม การเพิ่มพูนศักยภาพของบุคลากรด้านเกม และการส่งเสริมให้เกิดความร่วมมือระหว่างประเทศเพื่อให้ต่างชาติเข้ามาลงทุนและสนับสนุนการส่งออกเกมคอมพิวเตอร์

Korea Game Development and Promotion Institute (KGDI) ให้การสนับสนุนวัฒนธรรมเกม (Gaming Culture) และ e-Sports อำนวยความสะดวกการส่งออกเกมสู่ต่างประเทศ พัฒนานโยบายและประชาสัมพันธ์อุตสากรรมเกม ส่งเสริมการตลาดอุตสาหกรรมเกม และให้การสนับสนุน ฝึกอบรมผู้ประกอบการให้เป็นมืออาชีพในการพัฒนาธุรกิจเกม

Game Industry Division คอยสนับสนุนให้ผู้จัดจำหน่ายสามารถส่งออกสินค้าสู่ต่างประเทศได้ มีการจัดงานพบปะระหว่างผู้ประการต่างชาติกับผู้ประกอบการในประเทศ มีการจัดงานแสดงสินค้าในต่างประเทศ มีการทำงานร่วมกับ Korea Trade-Investment Promotion Agency (KOTRA) ซึ่งเป็นหน่วยงานที่ไม่แสวงหาผลกำไรภายใต้การดูแลของรัฐ ซึ่งมีบทบาทต่ออุตสาหกรรมเกมคือการส่งเสริมกาค้าและการลงทุนของบริษัทในประเทศให้ออกสู่ตลาดโลก

ทางด้านเอกชนมีหน่วยงาน Korea Game Developers Association (KGDA) ทำหน้าที่ดูแลสิทธิประโยชน์ของผู้พัฒนาเกม มีการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารต่างๆ และพัฒนาความสามารถของผู้พัฒนาเกมให้มีความแข็งแกร่ง

จากการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารของประเทศเกาหลีใต้ ให้เข้าถึงทุกกลุ่มชน ให้ทุกคนมีสิทธิ์ในการเข้าถึงและการสร้างศักยภาพที่ดีแก่เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร รวมไปถึงการจัดตั้งองค์กรต่างๆที่ให้การดูแลอุตสาหกรรมเกม ให้การสนับสนุนในส่วนต่างๆ ซึ่งเป็นมุมมองที่รัฐบาลเกาหลีเล็งเห็นถึงโอกาสในการพัฒนาระบบเศรษฐกิจและการส่งออกเชิงวัฒนธรรมในการส่งเสริมด้านอุตสาหกรรมเกมเหล่านี้ ในด้านการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์และการพัฒนาวัฒนธรรมด้านเกมนั้นองค์กรอุตสาหกรรมเกมเกาหลี (Korean Game Industry Agency, KOGIA) เข้ามามีบทบาทในได้มีการส่งเสริมความรู้ ความสามารถของผู้ผลิต ผู้พัฒนา และผู้ประกอบการ ในเชิงโครงสร้างอุตสาหกรรมเกมให้การสนับสนุนด้านทรัพยากรมนุษย์ รวมไปถึงโครงสร้างพื้นฐานที่จำเป็นต่อการพัฒนาอุตสาหกรรมเกม เช่น การสนับสนุนการทำวิจัยเกี่ยวกับเกม การให้ความรู้เกี่ยวกับการพัฒนาเกม การพัฒนาเครื่องมือในการพัฒนาเกม การพัฒนาวัฒนธรรมและสนับสนุนด้านกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ หรือ E-Sports อีกทั้งกระทรวงวัฒนธรรม การท่องเที่ยวและกีฬาของเกาหลียังได้จัดตั้งศูนย์นิทรรศการด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร Korea Content Fair เพื่อเป็นการสร้างแรงบันดาลใจด้านไอซีทีและส่งเสริมให้เกิดการพัฒนาด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารให้กับชาวเกาหลี ในขณะเดียวกันองค์กรด้านเนื้อหาและวัฒนธรรมเกาหลี(Korea Culture and Content Agency, KOCCA) ก็เข้ามามีบทบาทในการเป็นกลไกสำคัญด้านการพัฒนาเนื้อหาเชิงวัฒนธรรม ทั้งอินเทอร์เน็ต เกม ภาพยนตร์ เพลง วีดีโอ เพื่อพัฒนาตัวละครในทุกสื่อโดยเฉพาะการพัฒนาบุคลิก(Charactor) ของตัวละครเหล่านั้น

ในด้านการส่งเสริมการลงทุนด้านอุตสาหกรรมเกม รัฐบาลเกาหลีให้กู้ยืม เพื่อให้เกิดการลงทุนในอุตสาหกรรมเกม แก่ภาคเอกชนที่มีความสนใจและมีความสามารถในการพัฒนาเกม อีกทั้งยังมีการส่งเสริมการพัฒนาต่อยอดทางโครงสร้างธุรกิจ อุตสาหกรรมเกม โดยเน้นการส่งเสริมการลงทุนจากภายในประเทศและต่างประเทศ มีการประชาสัมพันธ์ด้านเกมที่ถูกพัฒนาขึ้นภายในประเทศ และการส่งเสริมการตลาดให้กับเกมที่ได้รับการพัฒนาและมีประสิทธิภาพในการแข่งขัน มีการประกวดระบบการสนับสนุนก่อนการผลิตเกม เกมยอดเยี่ยมในรอบเดือน หรือเกมที่ดีที่สุดของเกาหลีกับโครงการต่างๆที่มีเป้าหมายหลักในการประชาสัมพันธ์และสร้างความนิยมทางการตลาดทั้งระบบก่อนการผลิต ตอนผลิต และหลังการผลิต อีกทั้งองค์กรอุตสาหกรรมเกมเกาหลี (Korean Game Industry Agency, KOGIA) ยังจัดให้มีการเยี่ยมชมและจัดการ

ประชุมตัวแทนจำหน่ายเกมเพื่อรับฟังความคิดเห็นอีกทั้งยังเป็นเวทีการเจรจาการค้ากันอีกด้วย ตลอดจนการส่งเสริมให้เกิดความร่วมมือกันระหว่างประเทศเพื่อให้ต่างชาติเข้ามาลงทุน และสนับสนุนการส่งออกเกมคอมพิวเตอร์ นับตั้งแต่เกิดวิกฤตเศรษฐกิจเกาหลีมาในปีค.ศ. 1998 เกาหลีใต้ได้เพิ่มบทบาทของการเป็นเจ้าภาพในการจัดงานด้านเกมในระดับระหว่างประเทศเพื่อส่งเสริมให้เกิดความตื่นตัวในอุตสาหกรรมของประเทศและเป็นการสร้างพื้นที่ในการเจรจาการค้าด้านเกมในระดับนานาชาติ(อิทธิพล ปรีติประสงค์และคณะ, 2552)

3.3 สรุปท้ายบท

จากการนำเสนอในบทนี้จะเห็นว่าการสนับสนุนอุตสาหกรรมเกมของประเทศเกาหลีนั้น เป็นการเริ่มพัฒนาตั้งแต่ขั้นพื้นฐาน ให้พื้นฐานทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารนั้นมีประสิทธิภาพและกระจายตัวเข้าถึงทุกกลุ่มชน ให้ประชาชนชาวเกาหลีเข้าถึงแล้วเรียนรู้การใช้งานเทคโนโลยีเหล่านั้น ในขณะเดียวกันก็รวมเข้ากับวัฒนธรรมของชาติเพื่อให้มีความเป็นเอกลักษณ์และมีมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจกลายเป็นสินค้าวัฒนธรรมที่สามารถส่งออกสู่ตลาดภายนอกได้พร้อมกันกับการพัฒนาเศรษฐกิจภายในประเทศจากเหตุการณ์วิกฤตเศรษฐกิจครั้งใหญ่ที่ประเทศเกาหลีใต้ได้ประสบ โดยได้รับการดูแลและส่งเสริมจากทางภาครัฐบาลและภาคเอกชนที่ร่วมมือกันพัฒนาอุตสาหกรรมเกมให้มีประสิทธิภาพ จากองค์กรต่างๆ พัฒนาอย่างครอบคลุมตั้งแต่ก่อนการผลิตไปจนถึงหลังการผลิตและประชาสัมพันธ์ เป็นการทำงานร่วมกันของทุกองค์กรเพื่อให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุด อีกทั้งยังมีการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์หรือเหล่าบุคลากรที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจอุตสาหกรรมเกมทั้งผู้ผลิต ผู้ประกอบการ ผู้จัดจำหน่าย โดยให้การส่งเสริมจากภาครัฐในการจัดการพัฒนาบุคลากรและมีการจัดการประกวดเพื่อให้เกิดการตื่นตัวอย่างสม่ำเสมอ มีการให้รางวัลเพื่อให้เป็นแรงบันดาลใจในการพัฒนาต่อไปให้ดีมากยิ่งขึ้นไปอีก ทำให้อุตสาหกรรมเกมเกาหลีกลายเป็นอุตสาหกรรมที่มีบทบาทในการทำรายได้ให้กับประเทศจำนวนมาก ในขณะที่ต่างประเทศก็รับรู้การมีอยู่และการพัฒนาที่รวดเร็วและประสบความสำเร็จของประเทศเกาหลีใต้

บทที่ 4

วิสัยทัศน์และนโยบายสนับสนุนการเล่นเกมของรัฐบาลคิม แดจุงระหว่างปีค.ศ.1998 ถึง พ.ศ. 2003

เนื้อหาบทนี้นำเสนอปัจจัยด้านต่างๆ ที่ทำให้รัฐบาลคิม แดจุงมีนโยบายสนับสนุนอุตสาหกรรมเกม เพื่อตอบวัตถุประสงค์การวิจัยข้อที่ 1 ที่มุ่งศึกษาวิสัยทัศน์และนโยบายของรัฐบาลคิม แดจุง ที่สนับสนุนการเล่นเกมระหว่างปีค.ศ.1998 ถึง ค.ศ. 2003 ผู้วิจัยใช้ข้อมูลจากการวิเคราะห์เศรษฐกิจของประเทศเกาหลีในช่วงวิกฤตเศรษฐกิจที่เกิดขึ้นตอนรัฐบาลคิม แดจุงบริหารประเทศ และวิเคราะห์นโยบายของรัฐบาลที่มีผลต่อเกมในประเทศเกาหลี เพื่อแสดงให้เห็นว่ารัฐบาลคิม แดจุงเข้ามาบริหารประเทศพร้อมกับให้ความสนใจกับอุตสาหกรรมเกมซึ่งเป็นส่วนหนึ่งในอุตสาหกรรมวัฒนธรรม นโยบายสนับสนุนของรัฐบาลทำให้อุตสาหกรรมเกมมีการพัฒนาจนกลายเป็นสินค้าส่งออกที่มีบทบาทกับประเทศ อีกทั้งยังทำให้เศรษฐกิจประเทศมีการพัฒนาขึ้น

หลังจากเกิดปัญหาวิกฤตเศรษฐกิจ นายคิม แดจุงได้เข้ารับตำแหน่งประธานาธิบดีของประเทศ และเข้ามารับมือแก้ไขปัญหาเศรษฐกิจอย่างจริงจัง สาเหตุหนึ่งของวิกฤตเศรษฐกิจที่เกิดขึ้นเริ่มจากการเร่งขยายกิจการของบรรดากลุ่มธุรกิจอุตสาหกรรมขนาดใหญ่ทั้งหลายที่ต่างพากันกู้ยืมเงินเพิ่มหนี้สินจากต่างประเทศ โดยธุรกิจขนาดใหญ่ที่มีบทบาทกับประเทศมากที่สุดคือ กลุ่มธุรกิจแชโบล ธุรกิจแชโบลมีบทบาทต่อการดำรงชีวิตของชาวเกาหลีอย่างมากเนื่องจากธุรกิจแชโบลเป็นแหล่งจ้างงานขนาดใหญ่ เป็นแหล่งผลิตสินค้าและบริการที่ครอบคลุมตลาดถึงร้อยละ 40 และส่งไปขายยังตลาดต่างประเทศเป็นจำนวนกว่าร้อยละ 70 ของปริมาณการส่งออกทั้งหมด(พิมพ์พลอย แสนสุข, 2551) ผู้ประกอบการบริษัทในเครือธุรกิจแชโบลต่างกู้ยืมเพื่อมาขยายกิจการของตนเอง แต่ไม่ได้คำนึงถึงความเป็นไปได้หรือไม่ได้คาดการณ์ความเสี่ยงไว้ล่วงหน้า มองแต่เพียงความยิ่งใหญ่ของธุรกิจเท่านั้น โดยมียอดรวมของหนี้สินระยะยาวจากต่างประเทศในปีค.ศ.1997 ถึง 86 พันล้านเหรียญสหรัฐ และมีหนี้สินระยะสั้นอีก 68.4 พันล้านเหรียญสหรัฐ(พิมพ์พลอย แสนสุข, 2551) เมื่อการลงทุนโดยไม่คำนึงถึงคุณภาพหรืออัตราความเสี่ยงที่เหล่ากลุ่มแชโบลได้ลงทุนไป ทำให้ในที่สุดแชโบลที่เคยได้ชื่อว่าไม่มีล้มก็ต้องประสบปัญหาใหญ่โดยรายแรกคือกลุ่มบริษัทเหล็กกล้าฮันโบที่ประกาศล้มละลายเมื่อวันที่ 23 มกราคม ค.ศ.1997 เนื่องจากไม่สามารถชำระเงินกู้จำนวน 6 พันล้านเหรียญได้ ส่งผลให้เกิดการล้มละลายต่อกันเป็นทอดๆ จำนวนบริษัทที่ล้มละลายมีมากถึง 1,318 บริษัทในเวลาไม่กี่เดือนภายในปีค.ศ.1997 (พิมพ์พลอย แสนสุข, 2551)

รัฐบาลคิม แดจุงเร่งแก้ไขปัญหาเศรษฐกิจด้วยการกู้ยืมเงินฉุกเฉินจากกองทุนการเงินระหว่างประเทศ (IMF) โดยยอมรับเงื่อนไขว่าประเทศจะไม่กำหนดแผนพัฒนาเศรษฐกิจมหาภาคของตนเองโดยปราศจากความเห็นชอบจาก IMF เกาหลีเปิดตลาดเงินทุนขึ้น ทำให้เงินทุนที่ไหลเข้าซื้อธุรกิจอุตสาหกรรมภายในประเทศในราคาต่ำเพราะตลาดหุ้นภายในผันผวนและส่งผลให้มูลค่าหุ้นตกลง เกิดกฎหมายการเลิกจ้างแรงงาน ทำให้กลุ่มแรงงานเกิดความไม่พอใจและทำการประท้วง รัฐบาลจึงต้องเร่งแก้ไขปัญหาทางเศรษฐกิจโดยการออกนโยบายเพื่อเป็นกรอบที่จะกำหนดมาตรการต่างๆ มีมาตรการลดรายจ่ายของรัฐบาลโดยการลดเงินเดือนของเหล่าข้าราชการ อีกทั้งยังทำการเจรจาผ่อนปรนและการพักชำระหนี้ ในท้ายที่สุดรัฐบาลสามารถแก้ไขปัญหาเศรษฐกิจให้ดีขึ้นมาได้และชำระหนี้สินหมดในเวลาเพียง 18 เดือน สร้างความมั่นคงทางเศรษฐกิจให้กับประเทศได้สำเร็จ(เอื้อมพร เจียมศรีพงษ์, 2552)

ในขณะเดียวกันของการดำรงตำแหน่งของประธานาธิบดีคิม แดจุง ปี ค.ศ.1998 นับเป็นปีแรก ๆ ที่รัฐบาลเกาหลีได้เริ่มพัฒนาอุตสาหกรรมเกมโดยมีนโยบายสนับสนุนอย่างจริงจัง เนื่องจากต้องการพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศที่เพิ่งประสบกับปัญหาวิกฤตเศรษฐกิจ อีกทั้งประเทศเกาหลียังต้องการพัฒนาศักยภาพเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารรวมไปถึงระบบอินเตอร์เน็ตโดยอุตสาหกรรมเกมเป็นส่วนหนึ่งที่มีบทบาทในการขับเคลื่อนทั้งเศรษฐกิจและการพัฒนาเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเหล่านั้น ผู้ศึกษาจึงกำหนดช่วงเวลาในการศึกษานโยบายที่สนับสนุนการพัฒนาอุตสาหกรรมเกมจนถึง ค.ศ.2003 เนื่องจากหมดวาระหน้าที่ของรัฐบาลคิม แดจุงและได้เปลี่ยนเข้าสู่ยุคของประธานาธิบดีคนใหม่ นายโน มูฮยอน

4.1 ปัจจัยส่งเสริมการพัฒนาอุตสาหกรรมเกม

จากภาพภาพรวมสถานการณ์ทางเศรษฐกิจของประเทศเกาหลีในช่วงรัฐบาลคิม แดจุง อาจสรุปสาเหตุที่ทำให้รัฐบาลเกาหลีสนับสนุนการพัฒนาอุตสาหกรรมเกมอาจแบ่งได้เป็น 3 ข้อ ดังนี้

4.1.1 ฟื้นฟูวัฒนธรรมที่ถูกทำลายเพราะสงคราม

เนื่องด้วยประเทศเกาหลีเคยถูกรุกรานจากประเทศอื่นและเกิดสงครามอยู่หลายครั้ง เช่น การรุกรานเกาหลีของญี่ปุ่นในปี ค.ศ. 1592-1598 สงครามเกาหลีแบ่งแยกเป็นเกาหลีเหนือและเกาหลีใต้ในปีค.ศ. 1950-1953 ทุกครั้งที่เกิดสงครามขึ้น จะส่งผลกระทบต่อวัฒนธรรมดั้งเดิมเพราะถูกปกครองและต้องรับวัฒนธรรมจากประเทศที่ชนะสงคราม

เมื่อประเทศเกาหลีได้รับเอกราชหลุดพ้นจากการกุมอำนาจของประเทศญี่ปุ่นและเริ่มปกครองประเทศด้วยตนเองตั้งแต่ปีค.ศ. 1598 เป็นต้นมา เริ่มก่อตั้งรัฐบาลขึ้นมาในปีค.ศ. 1948 โดยมีนายอี ซึงมัน เป็นประธานาธิบดีคนแรกของประเทศ ดำรงตำแหน่งระหว่างปีค.ศ.1948-1960 โดยในช่วงรัฐบาลของนายอี ซึงมัน ได้เริ่มมีวิสัยทัศน์เรื่องการฟื้นฟูวัฒนธรรมดั้งเดิมของชาติ ให้ความสำคัญกับการค้นหาตัวตนหรืออัตลักษณ์ของชาติและมรดกทางวัฒนธรรม เพื่อสร้างวัฒนธรรมขึ้นมาอีกครั้ง รัฐบาลในยุคถัดมาจึงยังคงมีนโยบายที่ให้ความสำคัญกับวัฒนธรรมของชาติเรื่อยมา มีนโยบาย เช่น ในช่วงปีค.ศ.1981-1992 นโยบายแผนหลักทางวัฒนธรรม 10 ปี โดยเน้นวัฒนธรรมเพื่อปวงชนทั้งมวล ในช่วงปีค.ศ. 1993 นโยบายเปิดโอกาสให้องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ส่งเสริมและอนุรักษ์วัฒนธรรมท้องถิ่นหรือวัฒนธรรมพื้นเมืองของตนเอง โดยรัฐบาลให้งบประมาณสนับสนุน มีการพัฒนาระบบที่เรียกว่า สวัสดิการทางวัฒนธรรม(Culture Welfare) เพื่อเพิ่มความสำคัญในการพัฒนาและส่งเสริมด้านวัฒนธรรมของประเทศ เน้นการผลักดันกระบวนทัศน์ทางวัฒนธรรมดั้งเดิม ให้คงอยู่อย่างมั่นคงในกระแสโลกาภิวัตน์ (เศรษฐพันธ์ กระจ่างวงษ์, 2552)

รวมไปถึงยุคของรัฐบาลคิม แดจุง(ค.ศ.1998-2003) ที่ทำให้วัฒนธรรมกลายเป็นรูปธรรมมากขึ้นโดยเรียกรวมสินค้าทางวัฒนธรรมต่างๆเป็นอุตสาหกรรมวัฒนธรรม ประกอบด้วยอุตสาหกรรมย่อย ภาพยนตร์ ละครโทรทัศน์ เพลง เกม การออกแบบตัวการ์ตูน เป็นต้น ทำให้วัฒนธรรมของชาติถูกให้ความสำคัญและมีบทบาทในประเทศเพิ่มมากขึ้น สนับสนุนให้มีการนำวัฒนธรรมเข้าไปสอดแทรกในอุตสาหกรรมย่อยดังที่ได้กล่าวไป รัฐบาลคิม แดจุงได้วางนโยบายและจัดทำแผนปฏิบัติการ 5 ปี และแผน 10 ปี เรียกว่า “Korea 2010: Culture, Creativity and Content” สร้างความแข็งแกร่งให้กับอุตสาหกรรมวัฒนธรรมของเกาหลี อีกทั้งยังส่งเสริมให้ภาครัฐและภาคเอกชน ลงทุนด้านการจัดการศึกษาอุตสาหกรรมวัฒนธรรม และได้ออก พ.ร.บ. การส่งเสริมอุตสาหกรรมวัฒนธรรมในปีค.ศ.1999 เกิดเป็นองค์กรมหาชนเพื่อเพิ่มความสามารถในการแข่งขัน

4.1.2 ฟื้นฟูเศรษฐกิจ

ภายหลังจากการขึ้นบริหารประเทศของนายคิม แดจุง (ระหว่างปีค.ศ.1998 ถึง พ.ศ. 2003) ประเทศเกาหลีได้ประสบกับวิกฤติเศรษฐกิจ ในช่วงปีค.ศ. 1997 ประเทศเกาหลีมีผลิตภัณฑ์มวลรวมภายในประเทศ (GDP)เพียง 376.48 พันล้านเหรียญสหรัฐในปีค.ศ. 1998 หลังจากการเข้ามาบริหารประเทศของ

ประธานาธิบดีคิม แดจุง เข้ามาแก้ไขปัญหาเศรษฐกิจ จนในปีค.ศ.2004 ผลิตภัณฑ์มวลรวมภายในประเทศ (GDP) เพิ่มขึ้นเป็น 609.02 พันล้านเหรียญสหรัฐ (TRADING ECONOMICS, 2559) แก้ไขปัญหาเศรษฐกิจทุกทั่วทุกแขนง เริ่มจากการปรับโรงสร้างอุตสาหกรรมไม่เน้นอุตสาหกรรมหนักอย่างเดียวอีกต่อไป มีการส่งเสริมให้ตั้งธุรกิจขนาดเล็กเพื่อเพิ่มการแข่งขัน รัฐบาลได้เพิ่มการลงทุนในอุตสาหกรรมด้านการสื่อสารและเทคโนโลยี รวมไปถึงเร่งพัฒนาการศึกษาของคนในชาติเพื่อให้รองรับกับการพัฒนาเทคโนโลยีในอนาคต อีกทั้งยังหันมาส่งออกสินค้าและบริการสู่ต่างประเทศเพื่อสร้างรายได้แก้ไขปัญหาขาดดุลการค้า ซึ่งอุตสาหกรรมวัฒนธรรมเป็นอุตสาหกรรมใหม่ที่เข้ามามีบทบาทกับประเทศ รัฐบาลหันมาสนับสนุนอุตสาหกรรมวัฒนธรรม หนึ่งในนั้นคืออุตสาหกรรมเกม นอกจากรายได้จากอุตสาหกรรมเกมแล้ว ยังมีส่วนอื่นที่ช่วยขับเคลื่อนให้อุตสาหกรรมเกมขยายตัวและสร้างรายได้หลายช่องทางอีกด้วย ยกตัวอย่างเช่น เมื่อรัฐบาลให้การสนับสนุนอุตสาหกรรมเกมอย่างจริงจัง เกิดผู้ประกอบการที่หันมาผลิตเกมเพิ่มมากขึ้น เกิดตำแหน่งงานภายในประเทศเพิ่มมากขึ้น ต่างประเทศเข้ามาลงทุนในอุตสาหกรรมเกมมากขึ้น เป็นต้น

ในช่วงเวลานั้นบริษัทที่เกี่ยวข้องกับเกมเกิดขึ้นภายในประเทศจำนวนมาก ตั้งแต่บริษัทผลิตเกม โดยผู้ประกอบการหลักบริษัทเกมนั้นในปีค.ศ. 2009 จำนวนบริษัทเกมในเกาหลีมีประมาณ 500 บริษัท แยกออกเป็นบริษัทพัฒนาเกม 300 บริษัท บริษัทจัดจำหน่ายประมาณ 120 บริษัท และบริษัทกระจายสินค้าประมาณ 40 บริษัท อีก 45 บริษัทเป็นบริษัทประเภทอื่นๆ ไปจนถึงธุรกิจร้านอินเตอร์เน็ตคาเฟ่ ซึ่งหลังจากเกมได้รับการสนับสนุนร้านอินเตอร์เน็ตคาเฟ่ก็เพิ่มขึ้นจำนวนมาก โดยผู้ใช้บริการอินเตอร์เน็ตคาเฟ่ส่วนใหญ่ก็เข้าใช้บริการเพื่อเล่นเกมออนไลน์ มีรายงายว่าในปีค.ศ. 2004 มีจำนวนร้านอินเตอร์เน็ตคาเฟ่ 20,893 ร้าน โดยเมื่อแบ่งรายได้จากการผลิตในปีนั้นแล้ว มีทั้งหมด 849 ล้านเหรียญสหรัฐ และมีรายได้จากการเล่นเกมผ่านร้านอินเตอร์เน็ตคาเฟ่จำนวน 1,398 ล้านเหรียญสหรัฐ (กษิติกร ภูภราดัย และคนอื่นๆ, 2552) จากการมีบริษัทที่เกี่ยวข้องกับเกมจำนวนมาก ทำให้ประเทศก็มีตำแหน่งงานเพิ่มมากขึ้น ประชาชนมีทางเลือกในสายอาชีพเพิ่มขึ้น เกิดเป็นตัวช่วยในการลดปัญหาเศรษฐกิจสำหรับคนว่างงานได้อีกด้วย ในช่วงระหว่างการดำรงตำแหน่งของประธานาธิบดีคิม แดจุงช่วงวิกฤตเศรษฐกิจในปีค.ศ. 1999 มีอัตราการว่างงานถึง 7% แต่ในปลายปีค.ศ. 2002 เหลือเพียง 3% (TRADING ECONOMICS, 2559) อีกทั้งยังมีการเข้ามาลงทุนของต่างประเทศเนื่องด้วยประเทศเกาหลีนับว่ามีความสามารถในการพัฒนาเกมอย่างมาก เกิดการร่วมมือกันพัฒนาเกมออนไลน์ ยกตัวอย่างเช่น บริษัทวีดีโอเกมและพีซีขนาดใหญ่ของประเทศสหรัฐอเมริกา Electronics Arts (EA) ได้เข้ามาลงทุนเพื่อร่วมพัฒนาและจัดจำหน่ายเกมออนไลน์ร่วมกับบริษัท Neowiz ถึง 100,000 ล้านวอน(กษิติกร ภูภราดัย และคนอื่นๆ, 2552) เป็นต้น

จากนโยบายที่ให้การสนับสนุนอุตสาหกรรมเกม ทำให้อุตสาหกรรมเกมสามารถสร้างรายได้ให้กับประเทศจำนวนมาก อุตสาหกรรมเกมจึงเหมือนเป็นส่วนหนึ่งในการช่วยเพิ่มรายได้ให้กับประเทศ ช่วยเป็นแรงขับเคลื่อนเศรษฐกิจของประเทศให้ผ่านพ้นวิกฤตและฟื้นฟูเศรษฐกิจขึ้นมาได้

4.1.3 พัฒนาศักยภาพเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

พัฒนาศักยภาพเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารของประเทศเกาหลีเป็นอีกหนึ่งวิธีการรับมือกับปัญหาเศรษฐกิจที่ได้เกิดของของประธานาธิบดีคิม แดจุง โดยรัฐบาลเกาหลีมีวิสัยทัศน์ที่จะเป็นผู้นำทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารของโลก ต้องการพัฒนาให้ทั้งประชาชนและเทคโนโลยีภายในประเทศก้าวหน้า ยกตัวอย่างเช่น การพัฒนาจนมีอินเตอร์เน็ตความเร็วสูงที่สุดในโลก อีกทั้งเป็นช่วงเวลาเดียวกันกับยุคของอินเตอร์เน็ต เป็นช่วงที่อินเตอร์เน็ตกำลังเข้ามามีบทบาทต่อทั่วทุกมุมโลก ประชาชนเกาหลีจำนวนมากในยุคนั้นหันมาเปิดธุรกิจของตัวเองที่ควบคู่ไปกับการทำงานกับระบบอินเตอร์เน็ต เช่น การเปิดร้านอินเตอร์เน็ตคาเฟ่ เนื่องจากนโยบายของรัฐบาลที่สนับสนุนให้เกิดธุรกิจเล็กจำนวนมากเพื่อเพิ่มการแข่งขันอีกทั้งยังมีนโยบายการพัฒนาเทคโนโลยีการสารสนเทศและการสื่อสาร รัฐบาลเกาหลีเล็งเห็นถึงความสำคัญของเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเหล่านั้น ต้องการให้กระจายให้ทั่วถึงทุกคนในประเทศเพื่อเชื่อมต่อประชาชนในประเทศให้เข้าถึงกันง่ายมากยิ่งขึ้น ต้องการให้ประเทศพัฒนาเทคโนโลยีต่างๆให้เท่าทันกับต่างประเทศ ซึ่งในปัจจุบันอัตราการใช้อินเตอร์เน็ตในประเทศเกาหลีมีการขยายตัวสูง มีประชาชนที่ใช้อินเตอร์เน็ตจำนวน 33 ล้านคน จากประชากรทั้งประเทศ 48 ล้านคน และมี 13 ล้านคน จาก 14.5 ล้านครัวเรือนเข้าถึงอินเตอร์เน็ต(กันยา พฤกษ์, 2550) เริ่มต้นการพัฒนาจากเกาหลีได้มีการวางแผนแม่บทหลักเพื่อพัฒนาระบบเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร โดยการสร้างแนวคิดพื้นฐานร่วมกันให้ประชาชนชาวเกาหลีตระหนักถึงความสำคัญของเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร กระตุ้นวัฒนธรรมการใช้งาน เมื่อประชาชนเริ่มรู้จักไม่มองเป็นความแปลกใหม่แล้วจึงหันมาพัฒนาระบบโครงสร้างพื้นฐานสารสนเทศ ให้เข้าถึงทั่วทุกมุมของประเทศและกระจายโอกาสการใช้งานต่อชนบท ถัดมาจึงเริ่มสร้างประโยชน์และเสถียรภาพในการใช้งาน เมื่อประชาชนใช้งานเพิ่มมากขึ้นจึงต้องมีระบบที่มีเสถียรภาพ ในขณะเดียวกันเป็นช่วงวิกฤตเศรษฐกิจประเทศเกาหลีจึงต้องการแสดงบทบาทการขยายตัวทางเศรษฐกิจโดยอาศัยสินค้าด้านอุตสาหกรรมบันเทิงในโลกไอที เช่น อุตสาหกรรมเกม เป็นต้น พร้อมทั้งเพิ่มโอกาสในการใช้งานให้กับทั้งเด็ก สตรี คนสูงอายุ ผู้พิการ ทำให้ทุกคนสามารถเข้าถึงและใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารได้ เช่นเด็กได้ใช้การเรียนรู้ผ่านระบบ E-Learning เป็นต้น

อุตสาหกรรมเกมจึงเหมือนเป็นส่วนหนึ่งในการขับเคลื่อนให้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารมีการพัฒนา เมื่อประเทศเกาหลีต้องการให้ประชาชนทุกคนเข้าถึงระบบอินเตอร์เน็ต ต้องการเป็นผู้นำทางด้านอินเตอร์เน็ต ต้องการมีระบบเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารที่มีศักยภาพ อุตสาหกรรมเกมจึงได้รับการพัฒนาเพื่อรองรับกับระบบเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารนั้นๆ อีกทั้งการพัฒนาศักยภาพเกมที่จะทำการส่งออกให้มีความเสถียรภาพได้นั้นก็ต้องมีระบบเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารที่มีศักยภาพด้วยเช่นกัน

4.1.4 สรุปท้ายบท

จากที่นำเสนอมาในบทนี้จะเห็นได้ว่าในช่วงการบริหารประเทศของประธานาธิบดีคิม แดจุง (ระหว่างปีค.ศ.1998 ถึง ค.ศ. 2003) รัฐบาลได้เข้ามาบริหารประเทศพร้อมกับการปฏิรูปเศรษฐกิจซึ่งได้รับผลกระทบจนเกิดเป็นวิกฤตเศรษฐกิจในช่วงปีค.ศ. 1997-1998 รัฐบาลคิม แดจุงจึงมีวิสัยทัศน์เกี่ยวกับการพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศ ทั้งแก้ไขปัญหาบริษัทรายใหญ่ล้มละลาย แก้ไขปัญหาหนี้สินที่ยืมมาจากกองทุนการเงินระหว่างประเทศ (IMF) โดยกำหนดนโยบายและมาตรการต่างๆ เช่นการปลดพนักงาน หรือการสนับสนุนธุรกิจขนาดเล็กเพื่อเพิ่มการแข่งขันในตลาด การให้ความสนใจกับอุตสาหกรรมขนาดเล็กธุรกิจการสื่อสารและบริการต่างๆ ไม่เน้นเพียงแค่อุตสาหกรรมหนักเพียงอย่างเดียวเหมือนแต่ก่อน เป็นต้น นับได้ว่าวิสัยทัศน์และนโยบายการพัฒนาเศรษฐกิจเหล่านี้เป็นพื้นฐานที่ทำให้รัฐบาลให้การสนับสนุนกับภาคอุตสาหกรรมอื่นๆ รวมไปถึงอุตสาหกรรมวัฒนธรรม ผู้ศึกษาจึงคิดว่าเป็นสาเหตุหนึ่งที่รัฐบาลหันมาให้ความสนใจและสนับสนุนอุตสาหกรรมเกม

นอกจากนี้ผู้ศึกษาพบว่าประเทศเกาหลีได้สูญเสียวัฒนธรรมดั้งเดิมของชาติไปมาก จากการถูกรุกรานจากญี่ปุ่น การทำสงครามกับเกาหลีเหนือ หลังจากการได้ปกครองประเทศด้วยตนเองตั้งแต่ปีค.ศ. 1598 ผู้บริหารประเทศตั้งแต่ยุคนั้นก็มีวิสัยทัศน์ที่จะฟื้นฟูวัฒนธรรมของชาติ และประธานาธิบดีคิม แดจุงได้เข้ามาทำให้การฟื้นฟูวัฒนธรรมนั้นเป็นรูปธรรมมากขึ้นโดยการให้การส่งเสริมการผสมผสานวัฒนธรรมลงในสินค้าและส่งออกต่างประเทศ เรียกรวมเป็นอุตสาหกรรมวัฒนธรรม มีนโยบายที่จะพัฒนาวัฒนธรรมของชาติให้ดีขึ้น คอยให้ความร่วมมือและคอยให้เงินสนับสนุนแก่องค์การที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมของชาติจำนวนมาก เช่น กระทรวงวัฒนธรรม กีฬาและการท่องเที่ยว ซึ่งอุตสาหกรรมวัฒนธรรมที่เกิดขึ้น เริ่มมีบทบาทกับประเทศจากรายได้ของสินค้าส่งออกสู่ต่างประเทศ หนึ่งในนั้นคืออุตสาหกรรมเกม ทำให้ผู้ศึกษา

เล็งเห็นว่าการที่รัฐบาลให้ความสนใจกับการฟื้นฟูวัฒนธรรมและคอยส่งเสริมอยู่ตลอดนั้นเป็นสาเหตุหนึ่งที่ทำให้อุตสาหกรรมเกมได้รับการสนับสนุนไปด้วย เช่นมีการจัดตั้งองค์การที่เกี่ยวกับการพัฒนาเกมอยู่จำนวนมาก การให้เงินสนับสนุนแก่บริษัทเกมต่างๆ การให้ความร่วมมือกับการลงทุนจากต่างประเทศที่เข้ามาในประเทศ เป็นต้น

สาเหตุสุดท้ายที่ผู้ศึกษาคิดว่าเป็นสาเหตุที่ทำให้รัฐบาลให้การสนับสนุนอุตสาหกรรมเกมคือความต้องการพัฒนาศักยภาพเทคโนโลยีการสื่อสารและสารสนเทศ เนื่องด้วยรัฐบาลคิม แดจุงเข้ามาบริหารประเทศในยุคเดียวกันกับที่อินเตอร์เน็ตเริ่มมีบทบาทกับโลก รัฐบาลคิม แดจุงได้เล็งเห็นว่าระบบสารสนเทศก็เป็นอีกหนทางที่จะทำให้ประเทศพัฒนา จึงตั้งนโยบายพัฒนาเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร และเริ่มพัฒนาจากการกระจายความรู้เทคโนโลยีให้เข้าถึงทั่วทุกภูมิภาคในประเทศ ให้ประชาชนทุกคนได้รู้จักและเข้าใจถึงความสำคัญของเทคโนโลยีเหล่านั้น จนเริ่มพัฒนาให้เทคโนโลยีเหล่านั้นเข้าถึงทุกเพศทุกวัยทั้งประเทศ พัฒนาอินเตอร์เน็ตที่เป็นตัวช่วยให้ทุกคนสื่อสารกันง่ายมากยิ่งขึ้น พัฒนาจนมีวิสัยทัศน์ที่จะเป็นผู้นำทางด้านอินเตอร์เน็ตด้วยความเร็วสูงที่สุดของโลก อีกทั้งยังมีนโยบายที่ให้การสนับสนุนกับธุรกิจเล็กๆที่เกิดขึ้นในประเทศ ซึ่งธุรกิจที่เกิดขึ้นจำนวนมากในยุคนี้คือ ธุรกิจร้านอินเตอร์เน็ตคาเฟ่ ประชาชนจำนวนมากต่างเข้าใช้บริการอินเตอร์เน็ตคาเฟ่ การเล่นเกมในยุคนี้จึงมีความหมายขึ้นมาในฐานะของตัวขับเคลื่อนธุรกิจและการพัฒนาเทคโนโลยีเหล่านี้ ทุกธุรกิจทำงานที่มีผลเชื่อมโยงต่อกัน หากประเทศมีเทคโนโลยีและระบบอินเตอร์เน็ตที่ดีแต่ไม่มีเกมที่มีคุณภาพตาม ก็จะไม่สามารถเล่นร่วมกันได้ รัฐบาลจึงต้องให้ความสนใจและพัฒนาอุตสาหกรรมเกมควบคู่ไปด้วยเช่นกัน

จากสาเหตุที่ได้กล่าวไป ทั้งการพัฒนาเศรษฐกิจไปจนถึงการพัฒนาอุตสาหกรรมเกม วิสัยทัศน์และนโยบายสนับสนุนของรัฐบาลคิม แดจุง เป็นส่วนที่ให้การสนับสนุนการเล่นเกมของคนเกาหลี ทำให้การเล่นเกมของคนเกาหลีมีความหมายและความสำคัญที่หลากหลาย

บทที่ 5

ความสำคัญและความหมายของเกมในประเทศเกาหลี

เนื้อหาในบทนี้จะนำเสนอเกี่ยวกับความหมายของเกมในประเทศเกาหลีในด้านต่างๆ เพื่อตอบวัตถุประสงค์การวิจัยข้อที่ 2 ที่มุ่งศึกษาหาความหมายของการเล่นเกมในสังคมเกาหลีผ่านนโยบายสนับสนุนของรัฐบาลคิม แดจุง ผู้ศึกษาใช้ข้อมูลจากการวิเคราะห์ภาพรวมของเศรษฐกิจประเทศเกาหลีในช่วงวิกฤตและศึกษาความเป็นมาของอุตสาหกรรมเกมโดยเริ่มจากอุตสาหกรรมวัฒนธรรมซึ่งได้รับการสนับสนุนจากรัฐบาล เพื่อแสดงให้เห็นว่านโยบายของรัฐบาลคิม แดจุงให้ความสำคัญกับการพัฒนาเศรษฐกิจและฟื้นฟูวัฒนธรรมโดยให้การสนับสนุนอุตสาหกรรมวัฒนธรรมกับอุตสาหกรรมเกม ส่งผลทำให้เกมในประเทศเกาหลีมีความสำคัญในหลายด้านและมีความหมายที่หลากหลาย ทั้งนี้ แบ่งความสำคัญและความหมายของเกมออกเป็น 4 ด้าน ได้แก่ ด้านเศรษฐกิจ ด้านวัฒนธรรม ด้านสังคมและด้านพัฒนาคุณภาพชีวิต

5.1 ด้านเศรษฐกิจ : เกมในฐานะสินค้าวัฒนธรรม

ดังที่ได้กล่าวไปแล้วในบทที่ 4 ว่าประเทศเกาหลีเผชิญกับวิกฤตทางเศรษฐกิจในช่วงปีพ.ศ.2541 และการพัฒนาอุตสาหกรรมเกมได้กลายเป็นส่วนหนึ่งในการฟื้นฟูวิกฤตเศรษฐกิจดังกล่าวโดยรัฐบาลได้ส่งเสริมการพัฒนาอุตสาหกรรมเกมที่สอดแทรกเนื้อหาทางวัฒนธรรมของชาติเข้าไปจนกระทั่งเกมกลายเป็นสินค้าส่งออกที่สร้างรายได้ให้ประเทศปีละมหาศาล

<u>การส่งเสริมอุตสาหกรรมเกมของรัฐบาลเกาหลี</u>

จากการที่รัฐบาลได้มีนโยบายการส่งเสริมอุตสาหกรรมวัฒนธรรม เนื่องด้วยทั้งต้องการพัฒนาเศรษฐกิจและฟื้นฟูวัฒนธรรมที่เลือนหายไป รัฐบาลหันมาให้ความสนใจกับอุตสาหกรรมอื่นๆให้การสนับสนุนธุรกิจรายย่อยต่างๆ นอกเหนือจากอุตสาหกรรมหนักอย่างเดียวในอดีต การให้ความสนับสนุนอุตสาหกรรมวัฒนธรรมนั้นเริ่มจากรัฐบาลได้จัดตั้งสำนักงานอุตสาหกรรมวัฒนธรรมขึ้นภายใต้กระทรวงวัฒนธรรมกีฬาและการท่องเที่ยวขึ้นในปีค.ศ.1994 ปีถัดมาได้กำหนดทิศทางสำหรับนโยบายทางวัฒนธรรมภายใต้รายงานที่เรียกว่า วิสัยทัศน์ทางวัฒนธรรม 2000 (Cultural Vision 2000) โดยกำหนดหลักเกณฑ์ให้มีการขยายการสนับสนุนงานที่มีความคิดสร้างสรรค์ อนุรักษ์และฟื้นฟูวัฒนธรรมประเพณีดั้งเดิม ส่งเสริมอุตสาหกรรมทางวัฒนธรรม พัฒนาเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมของชาติและสร้างความแข็งแกร่งให้กับการทูตเชิงวัฒนธรรม เป็นต้น อีกทั้งในปีค.ศ. 1998 มีการส่งเสริมให้ภาครัฐภาคเอกชนลงทุนด้านการจัดการศึกษา

อุตสาหกรรมวัฒนธรรม ในช่วงปี ค.ศ. 1999 รัฐบาลเกาหลีได้ออก พ.ร.บ. การส่งเสริมอุตสาหกรรมวัฒนธรรม เกิดองค์กรมหาชนที่ช่วยเพิ่มความสามารถในการแข่งขัน เช่น สถาบันส่งเสริมและพัฒนาเกม ซึ่งนโยบายเหล่านี้เป็นตัวช่วยขับเคลื่อนอุตสาหกรรมวัฒนธรรมรวมถึงการผลิตและส่งออกเกม

ในกรณีการส่งเสริมอุตสาหกรรมเกม รัฐบาลสร้างองค์กรต่างๆทำหน้าที่ดูแลควบคุมและให้การส่งเสริมการพัฒนาธุรกิจเกมในสาขาต่าง ๆ เช่น

- กระทรวงวัฒนธรรม กีฬาและการท่องเที่ยว เน้นการส่งเสริมอุตสาหกรรมด้านเนื้อหาเชิงวัฒนธรรมอย่างจริงจัง ส่งเสริมเนื้อหาเกมกับวัฒนธรรม
- องค์กร Korea Culture & Content Agency (KOCCA) ทำหน้าที่พัฒนากลยุทธ์การถ่ายทอดเนื้อหาสาระความเป็นเกาหลี สนับสนุนและส่งเสริมความเจริญเติบโตแก่อุตสาหกรรมเกม
- องค์กรอุตสาหกรรมเกมเกาหลี (Korean Game Industry Agency, KOGIA) ทำหน้าที่สนับสนุนด้านอุตสาหกรรมเกมคอมพิวเตอร์ เน้นไปที่กระบวนการส่งเสริมผู้ประกอบการ ส่งเสริมด้านโครงสร้างพื้นฐานความรู้ในการพัฒนาอุตสาหกรรมเกม การเพิ่มศักยภาพของบุคลากรดานเกม และการส่งเสริมให้เกิดความร่วมมือระหว่างประเทศเพื่อให้ต่างชาติเข้ามาลงทุน รวมไปถึงสนับสนุนการส่งออกเกมคอมพิวเตอร์
- องค์กรส่งเสริมและสนับสนุนโอกาสทางดิจิตอล(Korea Agency for Digital Opportunity and Promote, KADO) อยู่ในสังกัดกระทรวงด้านความปลอดภัยและบริหารจัดการสาธารณะ คอยดูแลควบคุมให้ประชาชนเข้าถึงเทคโนโลยีและสารสนเทศอย่างทั่วถึง รวมไปถึงการใช้บริการเกมออนไลน์ เป็นต้น

อีกทั้งรัฐยังร่วมมือกับภาคเอกชนในการผลักดันสินค้าเกมเหล่านั้น เช่นหน่วยงาน Korea Game Developers Association (KGDA) ที่ทำหน้าที่ดูแลสิทธิและประโยชน์ของผู้พัฒนาเกม แลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารต่างๆ และพัฒนาความสามารถ สร้างความแข็งแกร่งให้กับผู้พัฒนาเกม ในขณะเดียวกันก็พัฒนาเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในประเทศไปพร้อมๆกัน ทำให้เกมออนไลน์ในประเทศเกาหลีได้รับความนิยมจนประสบความสำเร็จ

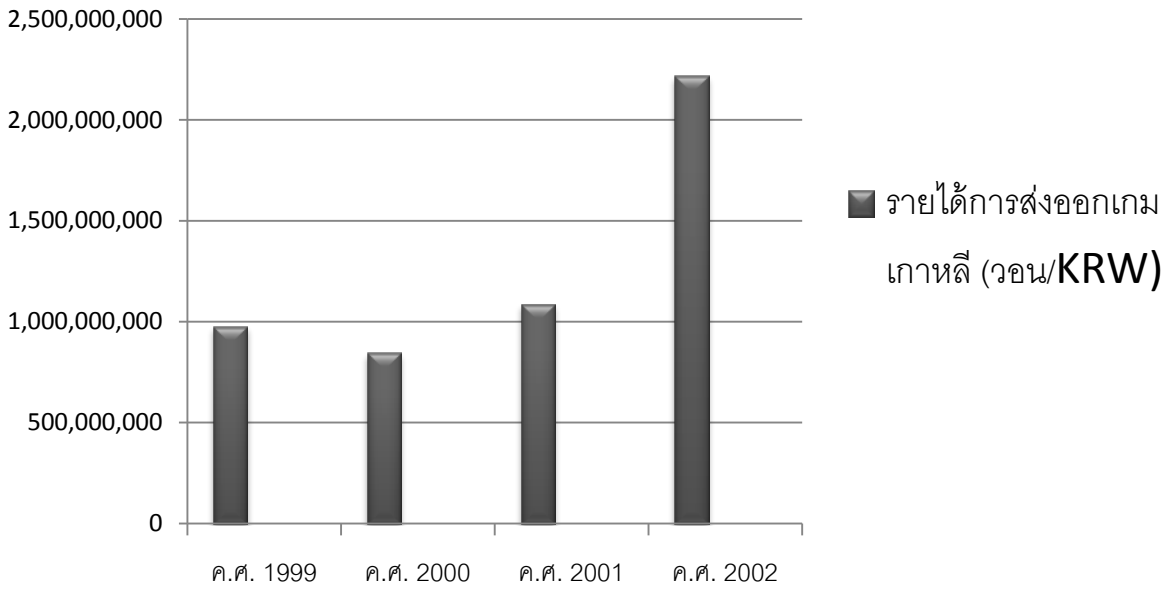
นายคิม อิน เจน ผู้อำนวยการฝ่ายพัฒนาและเทรนนิ่งจากองค์กรภาครัฐ Korea Culture & Content Agency (KOCCA) กล่าวว่า เกมออนไลน์ในเกาหลีไม่ได้เป็นเรื่องของเทคโนโลยีเพียงอย่างเดียว แต่เป็นการผสมผสานระหว่างเทคโนโลยีกับวัฒนธรรม มีการนำความบันเทิง ความสนุก อารมณ์ วัฒนธรรม ใส่มาใน

เกม (Pygm, 2551) ซึ่งนับเป็นเอกลักษณ์ของเกมออนไลน์ในประเทศเกาหลีอย่างหนึ่งที่ทำให้ประสบความสำเร็จ

อุตสาหกรรมเกมเป็นอุตสาหกรรมหนึ่งในอุตสาหกรรมวัฒนธรรมที่ทำรายได้มากเป็นอันดับต้นๆ สร้างรายได้ให้กับประเทศจำนวนมากนับตั้งแต่ค.ศ. 2001 และเพิ่มสูงขึ้นเรื่อยๆ ในปีค.ศ.2013 มีรายได้การส่งออกของอุตสาหกรรมเกมอยู่ที่ 2,715,000,000 เหรียญสหรัฐ(Ministry of Culture, Sports and Tourism, 2557) การส่งเสริมเกี่ยวกับเกมจึงได้รับการพัฒนาจนกลายเป็นอุตสาหกรรมเกมที่มีบทบาทกับเศรษฐกิจของประเทศเกาหลี

รายได้การส่งออกเกมสู่ต่างประเทศเมื่อปีค.ศ. 1999 ยังทำเงินได้แค่ประมาณ 977 ร้อยล้านวอน ปีค.ศ. 2000 ลดลงเป็นเงินประมาณ 846 ร้อยล้านวอน ในปีค.ศ. 2001 เพิ่มขึ้นเป็น 1,090 ร้อยล้านวอน แต่ในปีศ.ศ. 2002 เพิ่มขึ้นเป็นเท่าตัวคือ 2,217 ร้อยล้านวอน

กราฟ1. แสดงรายได้การส่งออกเกมเกาหลีปีค.ศ. 1999-2002



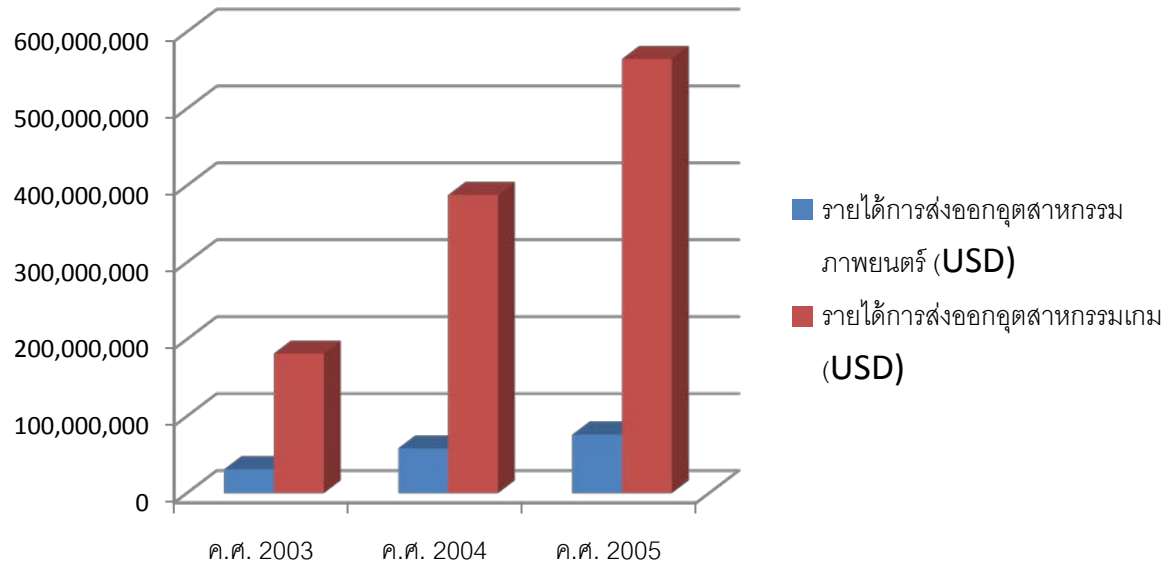
(Sujung, 2547)

จากกราฟจะเห็นได้ว่าเพียงไม่กี่ปีประเทศเกาหลีก็มีรายได้การส่งออกเกมพุ่งขึ้นสูงถึง 2 พันล้านวอน หากพิจารณาจะพบว่าช่วงปีค.ศ. 2002 ที่รายได้จากอุตสาหกรรมเกมเพิ่มสูงขึ้นเป็นเท่าตัวได้นั้นมาจากรายได้จากเกมออนไลน์ เป็นช่วงเวลาที่ประเทศเกาหลีได้ให้ความสนใจกับการพัฒนาเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารรวมไปถึงได้พัฒนาระบบเครือข่ายไร้สาย ระบบอินเตอร์เน็ตให้ดีที่สุด ซึ่งเมื่อมีระบบ

อินเตอร์เน็ตที่ดีแล้ว ประเทศเกาหลีก็หันมาพัฒนาเกมออนไลน์ให้มีระบบที่เสถียรมากขึ้นจนสามารถส่งออกสู่ต่างประเทศได้ และสร้างรายได้ให้กับประเทศตัวเอง ซึ่งเกม Ragnarok Online เป็นเกมที่เปิดตัวที่ประเทศเกาหลีเมื่อวันที่ 31 สิงหาคม ค.ศ. 2001 และให้บริการในไทยครั้งแรกเดือน กันยายน ค.ศ. 2002 โดยบริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด จนกระทั่งเกิดกระแส Ragnarok Fever ขึ้น ทั่วทุกร้านเกมในยุคนั้นทุกคนจะนั่งเล่นเกมนี้และเกมนี้นับว่าเป็นต้นแบบของเกมออนไลน์ในยุคหลังๆจำนวนไม่น้อย (ProjectXL, 2557) หลังจากที่เกม Ragnarok Online ประสบความสำเร็จในการส่งออกไปสู่ต่างประเทศทั่วทุกภูมิภาคในโลก ก็มีเกมออนไลน์อื่นๆอีกจำนวนมากที่ถูกพัฒนาและผลิตจากประเทศเกาหลีเช่นเกม Pangya, Audition, Special Force เป็นต้น ต่างก็ประสบความสำเร็จต่อมาเป็นทอดๆ เนื่องด้วยเกมออนไลน์เหล่านั้นมีคุณภาพเกมเช่น ภาพกราฟฟิกหรือเอฟเฟคต่างๆดี ระบบการเล่นเกมที่ดี ระบบรองรับหลายเครื่องเล่นพร้อมกันที่เสถียร โดยการใช้อินเตอร์เน็ตเป็นตัวกลาง อีกทั้งประเทศเกาหลียังมีระบบอินเตอร์เน็ตรวดเร็วเล่นเกมได้ไม่รู้สึกกระตุก ติดต่อสื่อสารภายในเกมได้ง่าย

ถึงแม้ว่าในประเทศไทยจะให้ความสนใจอุตสาหกรรมภาพยนตร์หรืออุตสาหกรรมเพลงของเกาหลี(K-Pop)ที่เป็นหนึ่งในอุตสาหกรรมวัฒนธรรมที่ถือว่าประสบความสำเร็จของเกาหลี แต่หากเปรียบเทียบข้อมูลรายได้การส่งออกของอุตสาหกรรมวัฒนธรรมทั้งสามอุตสาหกรรม ยกตัวอย่างเช่น

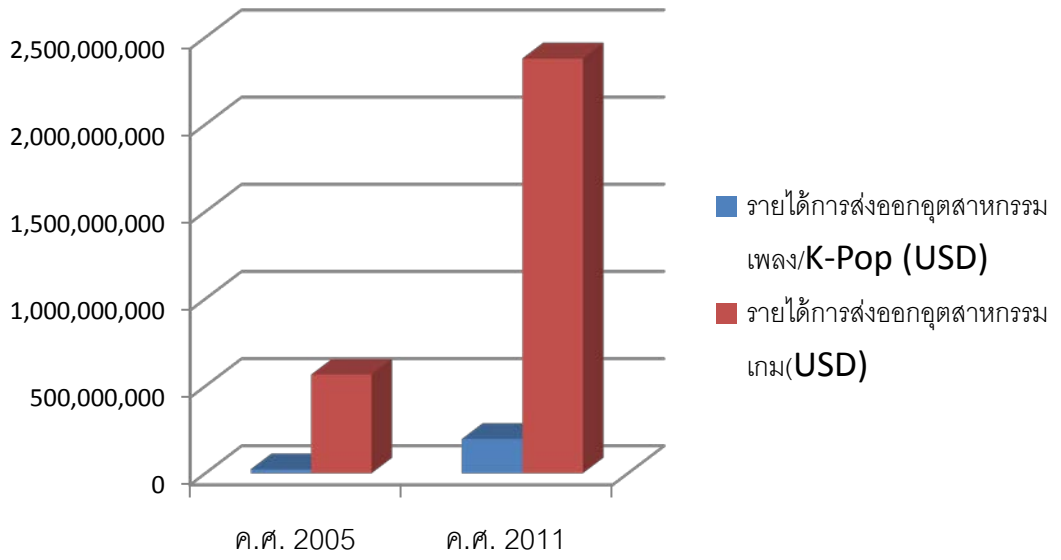
กราฟ 2. เปรียบเทียบรายได้การส่งออกอุตสาหกรรมเกมกับอุตสาหกรรมภาพยนตร์ปีค.ศ.2003-2005



(Ministry of Culture, Sports and Tourism, 2548)

ในปีค.ศ. 2003-2005 ที่นับว่าเป็นปีที่ภาพยนตร์เกาหลี ละครโทรทัศน์ได้รับรายได้จำนวนมาก ปีค.ศ. 2003 มีรายได้การส่งออกภาพยนตร์ที่ประมาณ 30,979,000 เหรียญสหรัฐซึ่งมากกว่าปีก่อนหน้าเป็นเท่าตัว ปีค.ศ. 2004 มีรายได้ประมาณ 58,284,600 เหรียญสหรัฐ(Ministry of Culture, Sports and Tourism, 2548) และในปีค.ศ. 2005 มีรายได้ส่งออกสูงถึง 75,994,580 เหรียญสหรัฐ(Ministry of Culture, Sports and Tourism, 2552) แต่ในขณะเดียวกันอุตสาหกรรมเกมมีรายได้การส่งออกในปีค.ศ. 2003 ประมาณ 181,543,000 เหรียญสหรัฐ ปีค.ศ.2004 ประมาณ 387,692,000 เหรียญสหรัฐ(Ministry of Culture, Sports and Tourism, 2548) และปีค.ศ. 2005 รายได้อยู่ที่ประมาณ 564,660,000 เหรียญสหรัฐ(Ministry of Culture, Sports and Tourism, 2552) จะเห็นว่ารายได้ของอุตสาหกรรมเกมมากกว่าอุตสาหกรรมภาพยนตร์ในปีที่รุ่งเรืองอยู่หลายเท่าตัว

กราฟ 3. เปรียบเทียบรายได้การส่งออกอุตสาหกรรมเกมกับอุตสาหกรรมเพลงปีค.ศ.2005 กับ ปีค.ศ. 2011



(Ministry of Culture, Sports and Tourism, 2552)

นอกเหนือจากนั้นรายได้ของอุตสาหกรรมเพลงหรือวงการ K-Pop ก็ไม่สามารถสู้รายได้ของอุตสาหกรรมเกมได้ ในปีค.ศ. 2005 อุตสาหกรรมเพลงมีรายได้อยู่ที่ประมาณแค่ 22,278,000 เหรียญสหรัฐ (Ministry of Culture, Sports and Tourism, 2552) แต่เมื่อมีการสนับสนุนวงการเพลงมากขึ้นในปีค.ศ.2011 อุตสาหกรรมเพลงมีรายได้มากถึง 196,113,000 เหรียญสหรัฐ แต่ก็ไม่สามารถเทียบเท่ากับรายได้ของอุตสาหกรรมเกมที่ค่อยๆเพิ่มขึ้นมาจนถึง 2,378,078,000 เหรียญสหรัฐในปีเดียวกันได้ (Ministry of Culture, Sports and Tourism, 2555)

การส่งเสริมกีฬา e-Sports

นอกจากเศรษฐกิจที่มีการขยายตัวด้วยรายได้การส่งออกของอุตสาหกรรมเกมเป็นส่วนหนึ่งแล้วในขณะเดียวกันประเทศเกาหลีมีการสนับสนุนกีฬา e-Sports หรือการแข่งขันวิดีโอเกมคอมพิวเตอร์ มีคนเกาหลีจำนวนไม่น้อยที่ผันตัวเองเป็นนักแข่งเกม และแข่งขันวีดีโอเกมจนเกิดเป็นอาชีพ โดยเริ่มจากการเลือกเข้าเรียนต่อสายเกมในระดับมหาวิทยาลัย เนื่องด้วยในประเทศเกาหลีในปัจจุบันมีคณะที่เกี่ยวข้องกับเกมและกีฬา e-Sports อยู่ไม่น้อย ซึ่งเริ่มเปิดสอนตั้งแต่ปีค.ศ. 2002 ยกตัวอย่างได้ดังนี้

ตาราง1. แสดงคณะ/สาขาวิชาที่เกี่ยวข้องกับเกมและมหาวิทยาลัยที่เปิดสอน

คณะ/สาขาวิชา	มหาวิทยาลัยที่เปิดสอน
Game Major	มหาวิทยาลัยดงซอ(Dongseo University) มหาวิทยาลัยวอนควัง(Wonkwang University) มหาวิทยาลัยคยองอุน(Kyonhwoon University) มหาวิทยาลัยแดกูฮันอี(Daegu Haany University)
e-Sports Game	มหาวิทยาลัยจูซอง(Jusung University)
Multimedia Games Engineering	มหาวิทยาลัยดงกุก(Dongguk University)
Game Engineering	มหาวิทยาลัยทงมยอง(Tongmyong University) มหาวิทยาลัยดงอี(Dong-eui University) มหาวิทยาลัยแพแจ(Pai Chai University) มหาวิทยาลัยชุงบู(Joongbu University) มหาวิทยาลัยโฮซอ(Hoseo University) มหาวิทยาลัยจอนจู (Jeonju University)
Department of Game Content	มหาวิทยาลัยยงซัน(YongsanUniversity) มหาวิทยาลัยวูซอก(Woosuk University) มหาวิทยาลัยยองซัน(Youngsan University)
Department of Game Animation	มหาวิทยาลัยดงคัง(Dongkang University) มหาวิทยาลัยเยวอน(Yewon arts University)
Department of Game & Multimedia Engineering	ของมหาวิทยาลัยวูซง(Woosong University)

(CompGamer, 2557)

การแข่งขันกีฬา e-Sports ต้องมีการฝึกซ้อม มีการวางแผนทั้งกับทีมและการฝึกซ้อมเดี่ยว มีนักกีฬา e-Sports ของเกาหลีจำนวนไม่น้อยที่ได้รับรายได้อย่างมหาศาลจากการแข่งเกมต่างๆประจำปี เช่นรายการ The International 2015 แข่งขันเกม Dota2 ระดับนานาชาติ ที่จัดขึ้นโดยสหรัฐอเมริกา ซึ่งมีทีมของนักกีฬาชาวเกาหลีเข้ารอบจำนวน 2 ทีม ได้ลำดับที่ 7 ได้รับเงินรางวัล 827,002 เหรียญสหรัฐ และลำดับที่ 16 ได้เงินรางวัล 55,133 เหรียญสหรัฐ (MGR Online, 2558),รายการ Korea Pro Gaming League (KPGL) แข่งขันเกม Starcraft ระดับประเทศ เกาหลีใต้เป็นผู้จัดการแข่งขันเกมนี้ในระดับมืออาชีพเป็นประเทศแรกของโลก ซึ่งเกม Starcraft เป็นที่นิยมในเกาหลีเป็นอย่างมาก อีกทั้งยังมีแข่งขันเกม Starcraft ระดับนานาชาติ ในรายการ IGN ProLeague ([O]Taiki, 2555) เป็นต้น ซึ่งการแข่งเกมประจำปีในแต่ละเกมจะมีเงินรางวัลที่แตกต่างกันไป มีการจัดอันดับสถิติไว้จำนวนมากที่ทำให้เห็นถึงศักยภาพของนักกีฬา e-Sports ของประเทศเกาหลี เช่น 15 อันดับ นักกีฬา e-Sports ที่รายได้สูงที่สุดในโลก 6 อันดับเป็นของนักกีฬาชาวเกาหลีใต้ และอันดับหนึ่งคือนายลีแจดง นักกีฬาชาวเกาหลีที่ทำรายได้ราว 17 ล้านบาท ในการแข่งขันเกม StarCraft 2 ในปีค.ศ. 2013 (ป้าเอก, 2557) ส่วนสถิติด้านเงินรางวัลที่ได้รับมากที่สุดประเทศเกาหลีทางเว็บไซต์ gamesinasia.com ได้ทำเป็น Infographic เปรียบเทียบประเทศที่มีเงินรางวัลสูงที่สุด 10 อันดับ พบว่าประเทศเกาหลีติดเป็นอันดับหนึ่ง ซึ่งประเทศเกาหลีเริ่มเข้ามาเริ่มติดอันดับตั้งแต่ปีค.ศ. 1999 จนในปัจจุบันเป็นประเทศที่มีเงินรางวัลสูงที่สุดเป็นอันดับหนึ่ง ของโลก ในจำนวน 19,125,331.04 เหรียญสหรัฐ จากนักกีฬา e-Sports ทั้งหมด 903 คน (PAPAY_TGPL, 2557)

เกมจึงมีความหมายในฐานะสินค้าวัฒนธรรมประเภทหนึ่งที่สร้างคุณค่าทางเศรษฐกิจให้กับประเทศเกาหลี ธุรกิจเกมสร้างรายได้ให้กับประเทศอย่างมากเมื่อเทียบกับสินค้าวัฒนธรรมประเภทอื่น บางปีมีรายได้มากกว่าถึงสิบเท่า ในขณะเดียวกันการสนับสนุนอุตสาหกรรมเกมส่งผลให้มีการเปิดช่องทางให้วัยรุ่นพัฒนาฝีมือตนเองจนเกิดเป็นอาชีพนักกีฬา e-Sports จากการเข้าศึกษาต่อในระดับมหาวิทยาลัยกับคณะหรือสาขาที่เกี่ยวของการเกม ความหมายของเกมในด้านเศรษฐกิจอีกแง่หนึ่ง จึงหมายถึงการเกิดเป็นอาชีพใหม่ในประเทศเกาหลี เพิ่มช่องทางการพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศ

5.2 ด้านวัฒนธรรม : การเผยแพร่วัฒนธรรมผ่านเกม

การเล่นเกมกลายเป็นสินค้าวัฒนธรรมส่งออกที่มีบทบาทของประเทศเกาหลี เกมที่ถูกพัฒนาขึ้นในประเทศล้วนแล้วแต่มีการผสมผสานกับวัฒนธรรมของประเทศลงไป ไม่ว่าจะเป็นฉาก ตัวละคร เพลงประกอบหรือชื่อสถานที่ของเกม เหล่าผู้บริโภคเกมหรือนักเล่นเกมจะได้ซึมซับวัฒนธรรมของประเทศ

เกาหลีเข้าไปในขณะที่เล่นเกมนั้นๆ ได้เรียนรู้วัฒนธรรมไป เกมจึงเป็นเหมือนสื่อกลางการส่งต่อวัฒนธรรมของชาติสู้คนในชาติรวมไปถึงต่างชาติที่ได้บริโภคเกมเกาหลี

ยกตัวอย่างวัฒนธรรมที่สอดแทรกอยู่ในเกมของประเทศเกาหลีเช่นเกม Ragnarok Online[1] เกมออนไลน์ที่ส่งออกทั่วทุกภูมิภาคในโลกรวมถึงในประเทศไทยตั้งแต่ปีค.ศ. 2002 ในเกมมีอาชีพนักเทควันโดซึ่งเป็นศิลปะการป้องกันตัวประจำชาติของเกาหลี ทำให้ผู้เล่นรู้จักกับเทควันโดผ่านเกมนี้ได้ หรือเป็นวัฒนธรรมการแต่งงาน ตัวละครในเกมสามารถแต่งงานกันได้ซึ่งในเกมเป็นการแต่งงานตามรูปแบบของศาสนาคริสต์ สะท้อนให้เห็นว่าประเทศเกาหลีให้ความสำคัญกับศาสนาคริสต์ มีการจัดพิธีแต่งงานในเกมตามรูปแบบทางศาสนาคือมีการแต่งงานกันในโบสถ์ มีการกล่าวคำปฏิญาณตนกับบาทหลวง รวมไปถึงฉากในเกม เนื่องจากโซลเมืองหลวงของเกาหลีมีประตูใหญ่อยู่ 4 ทิศด้วยกันซึ่งคนเกาหลีเองให้ความสำคัญกับทั้ง 4 ประตูมาตั้งแต่อดีต ในปัจจุบันประตูใหญ่ทั้ง 4 ทิศยังคงมีความสำคัญ ล้อมรอบพื้นที่ที่เป็นใจกลางของเมืองหลวงและยังคงเป็นสถานที่มีผู้คนอาศัยอยู่จำนวนมาก เช่นเดียวกันกับเมืองหลวงในเกม Ragnarok Online เมืองในเกม จะมีประตูทางออกใหญ่ๆ 4 ทางด้วยกันคือทิศเหนือ ทิศใต้ ทิศตะวันออกและทิศตะวันตก ล้อมรอบศูนย์กลางที่เป็นลานกว้างให้ตัวละครในเกมได้พบปะกัน ตามลักษณะของเมืองหลวงของประเทศนั้นเอง อีกทั้งมีหนึ่งเมืองหลวงชื่อ Payon เป็นรูปแบบคล้ายกับพระราชวังในสมัยก่อนของเกาหลี มีประตูใหญ่ก่อนถึงเรือนหลักของพระราชวัง การสร้างฉากของเกมนี้จึงสะท้อนให้เห็นถึงรูปแบบวัฒนธรรมของประเทศเกาหลี

เกม Pangya เป็นเกมแข่งขันตีกอล์ฟ เนื่องด้วยประเทศเกาหลีมีวัฒนธรรมการพบปะสังสรรค์กันเป็นประจำ การออกรอบตีกอล์ฟเป็นหนึ่งในกิจกรรมที่เหล่านักธุรกิจมักจะทำร่วมกัน เรามักจะพบเห็นได้ตามละครของเกาหลีที่มักจะนัดกันไปตีกอล์ฟ เกิดเป็นเกม Pangya ที่สะท้อนถึงกีฬาที่นิยมและกิจกรรมยามว่างของคนในประเทศรวมไปถึงภายในเกมจะมีการขายสินค้า เสื้อผ้าตกแต่งตัวละคร หนึ่งในชุดที่จัดจำหน่ายคือชุดฮันบก ซึ่งเป็นชุดพื้นบ้านประจำประเทศเกาหลี

---

[1] Ragnarok Online ลักษณะเกมจะมีตัวละครให้ผู้เล่นสวมบทบาทเป็นตัวละครนั้นๆ ตัวละครในเกมจะต้องเก็บค่าประสบการณ์จากการฆ่ามอนสเตอร์ โดยหากมีค่าประสบการณ์เยอะก็จะทำให้ตัวละครนั้นเก่งมากยิ่งขึ้น นอกจากนั้นแล้วการฆ่ามอนสเตอร์ภายในเกมจะมีของ(item)ให้ผู้เล่นนำไปใช้ได้ โดยของนั้นสามารถเพิ่มความสามารถให้กับตัวละครได้รวมไปถึงเครื่องแต่งกายที่เพิ่มความสวยงาม ตัวละครมีหลายบทบาทหรืออาชีพให้ผู้เล่นเป็นคนเลือกเอง หากมีค่าประสบการณ์ครบตามกำหนดก็สามารถไปเปลี่ยนเป็นอาชีพที่ต้องการและเรียนรู้ทักษะต่างๆของอาชีพนั้นๆได้ ภายในเกมจะเปรียบเสมือนโลกๆหนึ่งที่มีหลายเมืองหลวง ให้ผู้เล่นได้อาศัยอยู่ ติดต่อพูดคุยกับเพื่อนในเกม รวมไปถึงซื้อของใช้ต่างๆ เมื่อของใช้ครบ ตัวละครมีค่าประสบการณ์สูง ตัวละครเก่งๆเหล่านั้นก็จะออกจากเมืองหลวงไปต่อสู้กับมอนสเตอร์ข้างนอกเมือง อีกทั้งเกมนี้ผู้เล่นยังสามารถออกไปต่อสู้กับมอนสเตอร์พร้อมกับเพื่อนในเกมได้ เป็นการช่วยกันต่อสู้เพราะมอนสเตอร์บางตัวไม่สามารถต่อสู้คนเดียวได้

เกม จึงมีความหมายเป็นเหมือนเป็นสื่อกลางหรือเครื่องมือการส่งต่อวัฒนธรรมของชาติเกาหลี ที่จะถูกซึมซับเข้าไปในบุคคลที่เล่นเกมทั้งคนในประเทศและต่างชาติที่ได้บริโภคเกมของประเทศเกาหลี การเล่นเกมจึงเหมือนช่องทางการเรียนรู้วัฒนธรรมอย่างหนึ่ง เช่นคนไทยเองที่ได้เล่นเกมที่ถูกพัฒนามาจากประเทศเกาหลีก็จะได้รับวัฒนธรรมที่หลากหลายมากยิ่งขึ้น

5.3 ด้านสังคม : เกมในฐานะกิจกรรมเพื่อการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์

เกมในปัจจุบันมีความหลากหลายมากกว่าในอดีต นับตั้งแต่เกมที่เล่นด้วยแผ่นกับเครื่องเล่นเกม เกมยังคงไม่มีเนื้อหาสาระมากนัก ไม่สามารถเล่นหลายคนพร้อมกันได้ ไม่ต้องวางแผนการเล่นเกม ภาพของเกมยังเป็น 2 มิติ พัฒนาต่อมาเริ่มมีเทคโนโลยีเครื่องคอมพิวเตอร์จึงมีเกมที่เล่นในคอมพิวเตอร์แต่ยังไม่สามารถเล่นกันหลายคนหรือมีการสื่อสารกันในเกมได้ เป็นยุคของเกมออฟไลน์ แต่เกมเริ่มมีภาพ 3 มิติ หรือภาพสมจริงมากขึ้น และเริ่มมีเนื้อเรื่องของเกม จนเริ่มมีการพัฒนาระบบอินเตอร์เน็ตสามารถเล่นเกมเดียวกันพร้อมกันได้ผ่านอินเตอร์เน็ตหรือเรียกว่าเกมออนไลน์ เกมมีเนื้อหาสาระและรูปแบบมากขึ้น ทั้งแบบเกมแนววางแผน เกมต่อสู้ เกมยิงปืน และมีภาพที่สมจริง มีรายละเอียดและสวยงามมากยิ่งขึ้น นักเล่นเกมจึงมีทางเลือกในการเล่นเกมเหล่านั้นตามความถนัด หากใครถนัดเรื่องความแม่นยำก็จะนิยมเล่นเกมแนวยิงปืน หากใครชอบเล่นเกมที่มีเนื้อเรื่องก็จะชอบเล่นเกมที่ไขปริศนาไปเรื่อยๆตามเนื้อเรื่องของเกมจนสำเร็จ ซึ่งความถนัดในที่นี้ก็เป็นเรื่องของทักษะของนักเล่นเกมแต่ละคน จากที่ได้กล่าวไปการเล่นเกมไม่เพียงแต่ให้ความสนุกและช่วยผ่อนคลายเท่านั้น หากนักเล่นเกมสามารถจัดแบ่งเวลาการเล่นเกมได้และมีการเลือกสรรเกมที่มีสาระที่มีประโยชน์ต่อตนเอง นักเล่นเกมเหล่านั้นก็จะได้รับประโยชน์จากการเล่นเกมนั้นๆ ยกตัวอย่างเช่น หากเล่นเกมที่มีเนื้อเรื่องผู้เล่นจะเล่นจนจบเกมได้โดยการทำภารกิจที่ได้รับมอบหมายต่างๆ ยกตัวอย่างเช่นเกม Dragon Age เนื้อเรื่องหลักมีความยาวประมาณมากกว่า 90 ชั่วโมง เริ่มเกมผู้เล่นจะต้องเลือกตัวละครที่ต้องการจะดำเนินเรื่องในเกมนี้ ซึ่งจะมีหลายอาชีพให้เลือก แต่ละอาชีพมีอาวุธที่ใช้ในเกมที่แตกต่างกันเช่นนักธนูใช้ธนูในการต่อสู้ นักรบใช้ดาบในการต่อสู้หรือนักเวทย์ที่ใช้เวทย์มนต์ในการต่อสู้ ภายในเกมจะมีภารกิจให้ทำ ทำเสร็จหนึ่งภารกิจก็มีภารกิจต่อๆไป ความพิเศษของเกมนี้คือแต่ละภารกิจผู้เล่นสามารถเลือกตอบคำถามหรือเลือกแนวทางการดำเนินเกมได้ตามใจตนเอง แต่ละทางเลือกจะมีผลลัพธ์ไม่เหมือนกัน ระหว่างเกมจะมีภารกิจย่อยที่จะทำหรือไม่ทำก็ได้ รวมไปถึงมีการต่อสู้ระหว่างทางทำให้เกมดูไม่น่าเบื่อ เช่นหากผู้เล่นได้รับภารกิจให้ไปกำจัดมังกรบนภูเขาผู้เล่นก็จะต้องไปต่อสู้กับมังกร หากสู้ชนะภารกิจก็สำเร็จและผ่านไปยังภารกิจต่อไป เป็นต้น เกมเหล่านี้จะเป็นแนวเกมที่ให้ทักษะทางด้านภาษา เพราะ

ผู้เล่นเกมจะต้องใช้เวลากับการอ่านเนื้อเรื่อง การอ่านภารกิจ หากเกมนั้นๆเป็นเกมของต่างประเทศด้วยแล้ว ยิ่งเป็นเรื่องยากที่จะเข้าใจ แต่ถ้าต้องการจะชนะผู้เล่นต้องแก้ปัญหาให้ได้ ซึ่งจะต้องค้นคว้าหาความหมายของคำศัพท์ต่างๆที่ไม่คุ้นเคย ซึ่งเหล่านี้ล้วนแล้วแต่เป็นการพัฒนาทักษะทางด้านภาษาของผู้เล่น ผู้เล่นจำนวนมากจะจำคำศัพท์ต่างๆได้จากการเล่นเกม และสามารถนำมาใช้ในชีวิตประจำวันได้

หากเล่นเกมที่เป็นเกมที่เน้นความแม่นยำ เช่นเกมยิงปืน ในประเทศเกาหลีนิยมเล่นเกม Special Force เกมจะแบ่งเป็นสองฝ่าย หากผู้เล่นต้องการชนะฝ่ายตรงข้ามที่เป็นศัตรู จะต้องใช้ทักษะความแม่นยำเลือกปืนรูปแบบต่างๆเพื่อมายิงศัตรู รวมไปถึงอาวุธอื่นๆเช่น ระเบิด, มีด เป็นต้น ซึ่งการเล่นเกมแนวนี้จะช่วยพัฒนาผู้เล่นในเรื่องของความมีสมาธิ เพราะผู้เล่นต้องเพ่งเล็งอยู่กับสิ่งตรงหน้าอย่างใจจดใจจ่อ ไม่วอกแวก คอยมองหาศัตรู คอยฟังเสียงศัตรูว่ามาทางด้านไหน เช่นได้ยินเสียงเดินมาจากทางด้านหลังฝั่งซ้าย หากผู้เล่นมีสมาธิก็จะสามารถป้องกันตัวเองได้ทันเวลา หากผู้เล่นเสียสมาธิก็จะถูกศัตรูยิงแทนได้ ซึ่งต้องใช้สมาธิอย่างมาก ทักษะนี้สามารถนำมาปรับใช้กับเรื่องต่างๆในชีวิตประจำวันได้

การเล่นเกมที่ช่วยพัฒนาสมองเรื่องการคิด การวางแผนซึ่งก็เป็นอีกหนึ่งทักษะที่ผู้เล่นจะได้รับประโยชน์จากการเล่นเกม มีเกมหลากหลายเกมที่หากผู้เล่นต้องการชนะจะต้องมีการวางแผน ทั้งแบบวางแผนให้สำเร็จด้วยตัวเองหรือวางแผนร่วมกับทีม เพื่อให้บรรลุเป้าหมาย หากเล่นเกมโดยไม่วางแผนก็จะล้มเหลวได้ง่าย ซึ่งเกมในลักษณะนี้กำลังได้รับความนิยมในการแข่งขันกีฬา e-Sports อีกด้วย ยกตัวอย่างเช่นเกม Starcraft[2] , Dota2[3] เป็นต้น การที่จะแข่งขันเกมในลักษณะนี้ให้ชนะได้นั้น ผู้เล่นจะต้องมีการวางแผนว่าจะทำอย่างไร จะรับมือกับสถานการณ์หลากหลายได้อย่างไร เพราะในแต่ละรอบที่แข่งขันจะไม่เหมือนกัน

---

[2] **Starcraft** เกมจะมี 3 เผ่าให้เลือกเล่น ได้แก่ Terran, Protoss และ Zerg โดยแต่ละเผ่ามีจุดเด่นจุดด้อยแตกต่างกันไป เลือกโหมดเกมที่จะเล่น สู้กันแบบเดี่ยวหรือสู้กันแบบทีม เริ่มเกมจะให้เราเลือกเผ่าจาก 3 เผ่าและเริ่มโดยแต่ละทีมจะมีฐานแม่ทัพคนละหนึ่งฐานและคนงานจำนวนหนึ่ง เราจะต้องสร้างฐานทัพเพื่อสู้รบกับผ่านตรงข้าม เราจะชนะได้โดยฝ่ายตรงข้ามยอมแพ้หรือไม่เหลือฐานทัพแล้วเท่านั้น ผู้เล่นจะต้องสร้างฐานทัพที่แข็งแกร่งโดยใช้คนงานเก็บรวบรวมสะสมทรัพยากรเพื่อนำมาสร้างฐานทัพ สร้างพลทหาร สร้างรถถัง ผู้เล่นจะต้องวางแผนการรบ คิดว่าจะนำฐานทัพไปบุกสู้รบแบบใด ตอนไหน อย่างไร ยกตัวอย่างเช่น เผ่า Terran จะมีพลังโจมตีที่แข็งแกร่ง สามารถเปลี่ยนรูปแบบการต่อสู้ได้ทั้งแบบบนบกและบนอากาศ, เผ่า Protoss สามารถเดินทางไปโจมตีคู่ต่อสู้ผ่านเนินภูเขาต่างๆได้, เผ่า Zerg มีความสามารถในการสะกดจิตให้ฝ่ายตรงข้ามสู้รบกันเองได้ เป็นต้น

[3] **Dota2** เกมจะแบ่งเป็นสองฝ่าย ฝ่ายละ 5 คน ฝ่ายที่ทำลายป้อมฝ่ายตรงข้ามได้หมดก่อนจะเป็นฝ่ายชนะ การแข่งขันแต่ละรอบจะต่างกันตรงการเลือกตัวละครที่ใช้ต่อสู้กัน ปัจจุบันมีตัวละครทั้งหมด 109 ตัว ตัวละครในเกมแต่ละตัวจะมีทักษะแตกต่างกัน บางตัวละครมีหน้าที่เป็นผู้นำทีม มีพลังโจมตีสูง บางตัวละครมีหน้าที่คอยช่วยเหลือเพื่อนๆในทีม คอยช่วยเหลือฆ่าฝ่ายตรงข้ามหรือคอยช่วยเหลือเพิ่มเลือดให้กับเพื่อนในทีม บางตัวละครมีหน้าที่เป็นตัวทำลายป้อม ก็จะมีทักษะที่สร้างพลังโจมตีป้อมสูงเป็นต้น ในแต่ละรอบการแข่งขันผู้เล่นจะต้องเลือกตัวละครเหล่านี้มาต่อสู้กัน ตัวละครบางตัวแพ้ทางให้กับตัวละครบางตัว การเลือกตัวละครในแต่ละรอบจึงสำคัญ นอกจากเลือกตัวละครแล้วยังมีการเลือกซื้อของในเกมเพื่อรับมือกับทักษะของฝ่ายตรงข้ามอีกด้วย เช่นหากฝ่ายตรงข้ามมีพลังในการโจมตีเยอะ ก็จะเลือกซื้อของที่ลดพลังโจมตีหรือเลือกซื้อของที่ป้องกันพลังการโจมตีนั้น

ไม่เพียงเท่านี้การแข่งขันเกมในลักษณะนี้ยังให้ประโยชน์ในด้านของการทำงานร่วมกันเป็นทีม การเข้าสังคม เพราะในขณะที่มีการวางแผนนั้นก็เป็นการวางแผนร่วมกันระหว่างสมาชิกในทีม แบ่งหน้าที่ให้คนในทีมอย่างชัดเจน อีกทั้งต้องอาศัยการฝึกซ้อมเป็นปีๆสำหรับนักกีฬา e-Sports อย่างที่ได้กล่าวไปว่านับเป็นอาชีพหนึ่ง นักกีฬาจึงจะใช้เวลาทั้งหมดไปกับการฝึกซ้อม การวางแผนการรับมือเพื่อแข่งประจำปี ซึ่งเป็นการพัฒนาทักษะทางด้านของความมุมานะพยายามอีกด้วย โดยเฉพาะอย่างยิ่งในประเทศเกาหลีที่เป็นสังคมแห่งการแข่งขันด้วยแล้ว จึงเป็นเหตุให้นักกีฬาชาวเกาหลีจำนวนมากก็ประสบความสำเร็จในอาชีพนี้เช่นกัน ยกตัวอย่างจากผลสำรวจรายได้ของนักกีฬา e-Sports 15 อันดับ 6 อันดับเป็นของนักกีฬาชาวเกาหลี ดังนี้นายลีแจดง(Lee Jae Dong) ผู้เล่น StarCraft 2 นักกีฬาชาวเกาหลีที่ทำรายเป็นอันดับหนึ่งของโลกได้ราว 17 ล้านบาท จาก 52 การแข่งขัน อันดับ 5 นายจองมินชุล(Jang Min Chul) ที่ได้รับเงินรางวัล ประมาณ 15 ล้านบาท จาก 78 การแข่งขัน อีกทั้งนักกีฬาที่อายุยังไม่เกิด 18 ปีที่สร้างรายได้อย่างมหาศาลให้แก่ตนเองทั้ง อันดับ 7 นายลียองโฮ (Lee Young Ho)ได้รับเงินรางวัลไปประมาณ 14 ล้านบาท จาก 47 การแข่งขัน ผู้แข่งเกม StarCraft: Brood War และ StarCraft II และอันดับ 8 จางแจโฮ(Jang Jae Ho) ผู้เล่นเกม WarCraft III กับเงินรางวัลราว 14 ล้านบาท จาก 81 การแข่งขัน ส่วนอันดับ 9 ก็เป็นชาวเกาหลี นายจองจงฮยอน (Jung Jong Hyun)ผู้เล่นเกาหลีที่แข่งขัน StarCraft: Brood War และ StarCraft II ได้รับเงินรางวัลราว 13 ล้านบาท จาก 50 การแข่งขัน สุดท้ายอันดับที่ 15 นายปาร์คจุน (Park Joon) ผู้แข่งเกม WarCraft III ได้รับเงินรางวัลราว 10 ล้านบาท จากการแข่งขันทั้งหมด 77 การแข่งขัน(ป๋าเอก, 2557)

จากที่ได้ยกตัวอย่างไปเกมจึงมีความหมายในการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ หากเล่นเกมอย่างมีขอบเขตเกมก็จะให้ประโยชน์ในหลายด้าน ถึงแม้ว่าในประเทศเกาหลีเองในช่วงแรกที่มีกระแสความนิยมเกมออนไลน์นั้นจะเกิดปัญหาเด็กติดเกมก็ตาม แต่ประเทศเกาหลีไม่ปล่อยปัญหานี้ไว้นาน รัฐบาลได้ให้การสนับสนุนให้มีองค์กรบำบัดเด็กติดเกมขึ้นทันที องค์กรหลักที่ดูแลปัญหาเด็กติดเกมคือกระทรวงวัฒนธรรม กีฬาและการท่องเที่ยว เน้นพัฒนาด้านระบบการคุ้มครองผู้ใช้งาน พัฒนาจริยธรรมในการใช้งานเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเป็นหลัก ซึ่งช่วยให้กำหนดขอบเขตการเล่นเกมที่อยู่บนความพอดีและไม่เกิดผลเสียจนเกินเลย ชาวเกาหลีก็เล็งเห็นประโยชน์ในส่วนนี้จึงไม่มีการกีดกันการเล่นเกม มีผู้ปกครองของเด็กวัยรุ่นเกาหลีกล่าวว่า หากสามารถเอาดีทางด้านนี้ได้ก็จะสนับสนุนให้เรียนอย่างจริงจัง ให้เข้าเรียนในคณะเกมเพื่อให้เป็นอาชีพในอนาคต (สุภัทธา สุขชู, 2554) เมื่อเด็กเล่นเกมจึงเหมือนเป็นการเสริมสร้างทักษะต่างๆทั้งทางด้านการคิด การวางแผน ความมุมานะพยายาม ฝึกฝนภาษาและฝึกฝนสมาธิ ซึ่งเหล่านี้ล้วนทำให้ศักยภาพในตัวของผู้เล่นเกมนั้นพัฒนาไปในทางที่ดี ซึ่งเป็นความหมายมุมหนึ่งของการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์

5.4 ด้านพัฒนาคุณภาพชีวิต : เกมในฐานะกิจกรรมสันทนาการ

นอกเหนือจากการเล่นเกมเพื่อเป็นอาชีพอย่างที่ได้กล่าวไปแล้ว ยังมีคนเกาหลีอีกจำนวนมากที่เล่นเกมเพื่อความสนุกสนาน ผ่อนคลายเพียงอย่างเดียว อย่างที่ได้ทราบกันว่าสังคมเกาหลีใต้มีการแข่งขันค่อนข้างสูง ชีวิตประจำวันของชาวเกาหลีจำนวนมากอยู่บนความเร่งรีบ เคร่งเครียด หลังจากกลับมาจากการทำงานที่เหนื่อยล้า หรือการเรียนที่เคร่งเครียด เด็ก วัยรุ่นต่างก็ต้องการการพักผ่อน เมื่อมีเวลาว่างมักจะหากิจกรรมต่างๆทำ ซึ่งการเล่นเกมเป็นการพักผ่อนที่ดี เปรียบเสมือนการได้ปลดปล่อยอารมณ์ต่างๆที่รับมือมาตลอดทั้งวัน ซึ่งการเล่นเกมเป็นวิธีการผ่อนคลายความเครียดวิธีหนึ่งที่ได้รับความนิยมในประเทศเกาหลี จากสถิติการใช้เวลาว่างของคนเกาหลีส่วนใหญ่ ในช่วงปีค.ศ. 2003 หลังจากการเข้ามาพัฒนาประเทศของประธานาธิบดีคิม แดจุง พบว่าการเล่นเกมออนไลน์อยู่ในอันดับสองรองจากการดูโทรทัศน์ นอกจากนั้นยังมีผลสำรวจในปีค.ศ.2006 วัยที่อยู่ในช่วงอายุ 20 ปี จะใช้เวลาว่างกับการเล่นเกมเป็นอันดับสาม อันดับหนึ่งคือดูโทรทัศน์/ฟังวิทยุและอันดับสองคือดูภาพยนตร์ (Mugyom Kim, 2551)อีกทั้งมีเกมจำนวนมากที่ไม่จำเป็นต้องใช้ความคิดอะไรมาก เล่นเพื่อความผ่อนคลายโดยแท้จริง การเล่นเกมในลักษณะนี้จึงไม่มีเรื่องค่าใช้จ่าย เงินรายได้ หรือผลประโยชน์ทางเศรษฐกิจเข้ามาเกี่ยวข้อง การเล่นเกมในรูปแบบนี้ถึงแม้ว่าจะไม่ได้ช่วยในเรื่องการพัฒนาทักษะมากนัก แต่ก็เกิดประโยชน์ตรงที่ให้ความผ่อนคลาย อีกทั้งการเล่นเกมในลักษณะนี้มักจะเล่นกันเป็นกลุ่มกับเพื่อนฝูง เพื่อให้เกิดความสนุกมากยิ่งขึ้น โดยเฉพาะคนเกาหลีที่ชอบการรวมกลุ่มกันหลังเลิกงานเป็นประจำ ไม่ว่าจะเป็นการรวมกลุ่มไปสังสรรค์ ไปร้องเพลงคาราโอเกะ ไปดื่ม หรือแม้กระทั่งการนัดกันไปเล่นเกม

เกมจึงมีความหมายในด้านการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ให้มีคุณภาพชีวิตที่ดี ในฐานะกิจกรรมสันทนาการ เป็นการเล่นเพื่อความสนุก เพลินเพลินหรือช่วยผ่อนคลายความเครียดจากเหตุการณ์ที่ได้พบเจอในชีวิตประจำวัน อีกทั้งคนเกาหลีเองมองว่าการเล่นเกมก็นับเป็นกีฬาชนิดหนึ่ง ที่ให้ประโยชน์แก่ผู้เล่น เป็นกิจกรรมที่สามารถใช้เวลาร่วมกับเพื่อนได้อย่างสนุกสนาน

5.5 สรุปท้ายบท

จากข้อมูลที่นำเสนอไป จะเห็นได้ว่าการเล่นเกมในประเทศเกาหลีใต้เป็นเรื่องใหม่ที่เพิ่งเกิดขึ้นและขยายตัวอย่างมากเนื่องจากการสนับสนุนของรัฐบาลในด้านต่าง ๆ เนื่องด้วยการฟื้นฟูเศรษฐกิจและการฟื้นฟูวัฒนธรรมของชาติส่งผลให้เกมกลายเป็นส่วนหนึ่งในการขับเคลื่อนทั้งสองอย่าง แม้ว่าการเล่นเกมนับว่าเป็นวัฒนธรรมสมัยใหม่ของเด็กวัยรุ่น แต่ในสังคมเกาหลีการเล่นเกมกลับไม่ได้ถูกทำให้เป็นวัฒนธรรมที่แปลกปลอมจากวัฒนธรรมของเกาหลี เนื่องจากมีการส่งเสริมอย่างกว้างขวางของรัฐบาลและหน่วยงานภาคส่วนต่าง ๆ รวมทั้ง ยังมีการสอดแทรกเนื้อหาของวัฒนธรรมเกาหลีเข้าไปในเกมด้วย สำหรับประเทศเกาหลีใต้การเล่นเกมมีบทบาทความสำคัญในหลายด้าน ได้แก่ ด้านเศรษฐกิจ ด้านสังคม ด้านสันทนาการและด้านวัฒนธรรม ส่งผลทำให้การเล่นเกมก็มีความหมายในรูปแบบหนึ่งในประเทศเกาหลี เช่นเดียวกันกับประเทศอื่นๆ วัฒนธรรมอื่นๆในโลก การเล่นเกมก็มีความสำคัญและความหมายที่แตกต่างกันไป เปลี่ยนแปลงและเป็นไปตามสังคมความเป็นอยู่และวัฒนธรรมของชาตินั้นๆ

บทที่ 6

สรุปและอภิปรายผล

งานวิจัยฉบับนี้ผู้วิจัยมีจุดประสงค์ 2 ประการ ได้แก่ 1. ศึกษาวิสัยทัศน์และนโยบายของรัฐบาลคิม แดจุง ที่สนับสนุนการเล่นเกมระหว่างปีค.ศ.1998 ถึง ค.ศ. 2003 2. เพื่อศึกษาความหมายของการเล่นเกมในสังคมเกาหลีผ่านนโยบายสนับสนุนของรัฐบาลคิม แดจุง ผู้ศึกษาใช้วิธีการศึกษาด้วยการวิเคราะห์ข้อมูลด้านเศรษฐกิจและวัฒนธรรมที่ค้นคว้ามาจากเอกสารและแหล่งข้อมูลทุติยภูมิต่าง ๆ

ผู้วิจัยทำการศึกษาโดยวิเคราะห์จากวิกฤตเศรษฐกิจในช่วงปีค.ศ. 1998 เศรษฐกิจประเทศเกาหลีเริ่มมีปัญหาตั้งแต่ช่วงปีค.ศ.1995 ประเทศเกิดการขาดดุลบัญชีเดินสะพัดที่ส่วนหนึ่งมาจากการชะลอตัวของการส่งออกและราคาเหล็กในตลาดโลกเกิดความผันผวน ทำให้บัญชีขาดดุลถึง 9.3ล้านเหรียญสหรัฐ ส่งผลให้ในต้นปีถัดมาค.ศ. 1997 ขาดดุลการค้าถึง 3.7 พันล้านเหรียญสหรัฐอย่างที่ไม่เคยเป็นมา ในขณะเดียวกันอีกสาเหตุหนึ่งของการเกิดวิกฤตเศรษฐกิจมาจากการที่ประเทศเกาหลีมีธุรกิจขนาดใหญ่กระจายอยู่ทั่วประเทศนั้นคือกลุ่มธุรกิจแชโบล ซึ่งธุรกิจแชโบลมีบทบาทที่สำคัญต่อการพัฒนาเศรษฐกิจและทำให้ประเทศพัฒนาขึ้นได้ในยุคก่อนประธานาธิบดีคิม แดจุง เศรษฐกิจขับเคลื่อนได้โดยธุรกิจแชโบล มีบริษัทลูกจำนวนมาก มีประชากรจำนวนมากทำงานและได้รับผลประโยชน์จากกลุ่มธุรกิจแชโบล แต่หลังจากนั้นไม่นานเมื่อธุรกิจขยายตัวใหญ่ขึ้นก่อนเข้าสู่ยุคของประธานาธิบดีคิม แดจุง ผู้ประกอบการจำนวนมากเริ่มลงทุนสูงมากขึ้น โดยไม่ได้คำนึงถึงผลเสียหรือคาดการณ์ความเสี่ยงไว้ล่วงหน้า ทำให้กลุ่มธุรกิจแชโบลได้รับผลกระทบจากปีก่อนหน้า โดยธุรกิจแชโบลจำนวนมากต่างล้มละลายในปีค.ศ.1997 เริ่มจากรายแรกคือกลุ่มบริษัทเหล็กกล้าฮันโบที่ประกาศล้มละลายเมื่อวันที่ 23 มกราคม ค.ศ. 1997 เนื่องจากไม่สามารถชำระเงินกู้จำนวน 6 พันล้านเหรียญได้ ส่งผลให้เกิดการล้มละลายต่อกันเป็นทอดๆ จากบริษัทที่ล้มลายจำนวน 1,268 บริษัทในเดือนมีนาคมเพิ่มจำนวนขึ้นเป็น 1,318 บริษัทในเดือนเมษายน ปีค.ศ. 1997 จนเข้าสู่ปีค.ศ. 1998 เป็นปีที่ประธานาธิบดีคิม แดจุงได้เข้ามารับตำแหน่ง เข้ามาพัฒนาประเทศ ฟื้นฟูเศรษฐกิจโดยให้ความใส่ใจกับธุรกิจทุกภาคส่วน ไม่สนใจเพียงอุตสาหกรรมหนักเพียงอย่างเดียวแต่หันมาสนใจอุตสาหกรรมเล็กๆ ธุรกิจเล็กๆ ในขณะเดียวกันรัฐบาลก็ได้ให้ความสำคัญกับการฟื้นฟูวัฒนธรรมของชาติ หลังจากถูกทำลายและสูญหายไปมาก เนื่องด้วยประเทศเกาหลีใต้เคยทั้งตกอยู่ในการดูแลควบคุมของประเทศญี่ปุ่น ทั้งทำสงครามเกาหลีด้วยกันเอง ส่งผลให้ประเทศเกาหลีแบ่งแยกเป็นเกาหลีเหนือและเกาหลีใต้ วัฒนธรรมเก่าแก่ของ

ประเทศเกาหลีจึงสูญหายไปจำนวนมาก เมื่อประเทศเกาหลีได้ปกครองประเทศด้วยตัวเอง ไม่ตกอยู่ภายใต้อำนาจของใครจึงเริ่มมีการฟื้นฟูวัฒนธรรมเหล่านั้นมาตั้งแต่ ปีค.ศ. 1948 มีนายอี ซึงมันเป็นประธานาธิบดีถัดมาในช่วงปีค.ศ.1981-1992 รัฐบาลในยุคนั้นได้เพิ่มการส่งเสริมทางด้านศิลปะทั้งแบบดั้งเดิมและร่วมสมัย พร้อมวางแนวนโยบายแผนหลักทางวัฒนธรรม 10 ปี โดยเน้นวัฒนธรรมเพื่อปวงชนทั้งมวล เปลี่ยนบทบาทจากการเน้นการควบคุมวัฒนธรรมเป็นการส่งเสริมวัฒนธรรมเนื่องจากเห็นว่าวัฒนธรรมเป็นสิ่งที่มีคุณค่าทางเศรษฐกิจ จนถึงยุคของประธานาธิบดีคิม แดจุงก็ได้เข้ามาส่งเสริมการฟื้นฟูวัฒนธรรม ทำให้เป็นรูปธรรมมากยิ่งขึ้น ทำให้เกิดเป็นอุตสาหกรรมวัฒนธรรม โดยเน้นไปที่การสอดแทรกวัฒนธรรมของชาติส่งออกสู่ต่างประเทศ สร้างมูลค่าเพิ่มให้กับวัฒนธรรม เกิดเป็นอุตสาหกรรมย่อยต่างๆที่มีบทบาท สร้างรายได้ให้กับประเทศ หนึ่งในนั้นคืออุตสาหกรรมเกม

จากการวิเคราะห์ดังกล่าวจึงสามารถตอบวัตถุประสงค์การวิจัยได้ดังนี้

6.1 ศึกษาวิสัยทัศน์และนโยบายของรัฐบาลคิม แดจุง ที่สนับสนุนการเล่นเกมระหว่างปีค.ศ.1998-2003

การสนับสนุนการเล่นเกมของรัฐบาลคิม แดจุง อย่างที่ได้กล่าวไปเนื่องจากปัญหาเศรษฐกิจ รัฐบาลจึงมีนโยบายการพัฒนาเศรษฐกิจ ซึ่งเชื่อมโยงเกี่ยวข้องกับธุรกิจเกมและอุตสาหกรรมเกมในประเทศเกาหลี โดยการที่รัฐบาลให้เงินสนับสนุนกับธุรกิจเล็กๆ ที่เกี่ยวข้องกับเกม เช่น การสนับสนุนธุรกิจพัฒนาเกมและธุรกิจอินเตอร์เน็ตคาเฟ่ เป็นต้น ซึ่งรัฐบาลหันมาให้ความสนใจกับธุรกิจเล็กๆ เนื่องด้วยต้องการเพิ่มการแข่งขันในตลาดภายในประเทศ เพื่อกระตุ้นเศรษฐกิจให้พัฒนา รัฐบาลยังให้กู้ยืมเงิน เพื่อให้เกิดการลงทุนในอุตสาหกรรมเกม แก่ภาคเอกชนที่มีความสนใจและมีความสามารถในการพัฒนาเกม มีการส่งเสริมการพัฒนาต่อยอดทางโครงสร้างธุรกิจ อุตสาหกรรมเกม โดยเน้นการส่งเสริมการลงทุนจากภายในประเทศและต่างประเทศ มีการประชาสัมพันธ์ด้านเกมที่ถูกพัฒนาขึ้นภายในประเทศ และการส่งเสริมการตลาดให้กับเกมที่ได้รับการพัฒนาและมีประสิทธิภาพในการแข่งขัน มีการประกวดระบบการสนับสนุนก่อนการผลิตเกม เกมยอดเยี่ยมในรอบเดือน หรือเกมที่ดีที่สุดของเกาหลีกับโครงการต่างๆที่มีเป้าหมายหลักในการประชาสัมพันธ์และสร้างความนิยมทางการตลาดทั้งระบบก่อนการผลิต ตอนผลิต และหลังการผลิต ทำให้ผู้ประกอบการเกิดความพยายามที่จะพัฒนาให้ดียิ่งๆขึ้นไปอีก องค์กรของภาครัฐมีจัดการประชุมตัวแทนจำหน่ายเกมเพื่อรับฟังความคิดเห็น อีกทั้งยังเป็นเวทีการเจรจาการค้า ตลอดจนการส่งเสริมให้เกิดความร่วมมือกันระหว่างประเทศเพื่อให้ต่างชาติเข้ามาลงทุน และสนับสนุนการส่งออกเกมคอมพิวเตอร์

นอกจากปัญหาเศรษฐกิจแล้วประเทศเกาหลียังมีปัญหาเรื่องวัฒนธรรมที่สูญหายและถูกทำลายไป ตั้งแต่รัฐบาลชุดแรกของเกาหลีจึงมีนโยบายเรื่องการฟื้นฟูวัฒนธรรม และในยุคของรัฐบาลคิม แดจุงจึงมีการทำให้เป็นรูปธรรมมากขึ้น รัฐบาลได้เล็งเห็นถึงประโยชน์ในการพัฒนาให้วัฒนธรรมเกาหลีให้กลายเป็นสินค้าชนิดหนึ่งที่สามารถสร้างรายได้ให้กับประเทศได้ คิดที่จะจัดตั้งองค์การวัฒนธรรมและเนื้อหาสื่อแห่งเกาหลี (Korea Culture and Content Agency–KOCCA) โดยเรียกว่าอุตสาหกรรมวัฒนธรรม รัฐบาลจึงได้เร่งส่งเสริมให้ขยายอุตสาหกรรมทางวัฒนธรรม (Cultural industry) ให้มีความแข็งแกร่งมากยิ่งขึ้น ซึ่งประกอบไปด้วยอุตสาหกรรมย่อย อาทิ ภาพยนตร์ ละครโทรทัศน์ เพลง เกม การออกแบบตัวการ์ตูน โดยให้อยู่ภายใต้การดูแลของกระทรวงวัฒนธรรม กีฬา และการท่องเที่ยว กระทรวงวัฒนธรรม กีฬาและการท่องเที่ยวได้วางนโยบายและมีการจัดทำ แผน 5 ปี (Five Year Plan for New Korea Culture) เพื่อพัฒนาประเทศไปสู่ความเป็นรัฐสวัสดิการทางวัฒนธรรม (Cultural Welfare State) เรียกว่า “Korea 2010: Culture, Creativity and Content” เพื่อสร้างความแข็งแกร่งให้กับอุตสาหกรรมวัฒนธรรมของเกาหลี โดยการส่งเสริมให้ภาครัฐและภาคเอกชน ลงทุนด้านการจัดการศึกษาอุตสาหกรรมวัฒนธรรม รัฐบาลเกาหลีได้ออก พ.ร.บ. การส่งเสริมอุตสาหกรรมวัฒนธรรมในช่วงปีค.ศ.1999 ส่งผลให้เกิดองค์กรมหาชนเพื่อเพิ่มความสามารถในการแข่งขันต่างๆมากขึ้น เช่น สถาบันส่งเสริมและพัฒนาเกม เป็นต้น

6.2 เพื่อศึกษาความหมายของการเล่นเกมในสังคมเกาหลีผ่านนโยบายสนับสนุนของรัฐบาลคิม แดจุง

หากวิเคราะห์จากการสนับสนุนของรัฐบาลและภาคเอกชนทำให้อุตสาหกรรมเกมมีบทบาทและสร้างรายได้ให้กับประเทศ อีกทั้งธุรกิจอื่นๆที่เกี่ยวข้องก็เกิดการพัฒนา พบว่าเกมจึงมีความสำคัญและเกมไม่เพียงแต่ส่งผลให้เกิดการขับเคลื่อนทางเศรษฐกิจและเศรษฐกิจดีขึ้นเท่านั้น แต่ยังส่งผลให้การเล่นเกมเกิดความหมายหลากหลายจากความสำคัญในหลายด้าน ผู้วิจัยจำแนกความสำคัญและความหมายของเกมออกเป็น 4 ด้าน ดังนี้

(1) ด้านเศรษฐกิจ : เกมในฐานะสินค้าวัฒนธรรม

เนื่องด้วยประเทศเกาหลีประสบกับปัญหาวิกฤตเศรษฐกิจทำให้รัฐบาลคิม แดจุงต้องการที่จะปฏิรูปเศรษฐกิจและฟื้นฟูให้ดีขึ้น โดยมีนโยบายสนับสนุนการพัฒนาเศรษฐกิจมากมาย หนึ่งในนั้นคือการสนับสนุนการฟื้นฟูวัฒนธรรมของชาติ รัฐบาลคิม แดจุงได้เล็งเห็นว่าควรนำวัฒนธรรมของชาติที่ถูกทำลายและสูญหายไปจากสงครามเกาหลีและการรุกรานจากญี่ปุ่นคืนมา จึงมีการสนับสนุนให้ฟื้นฟูวัฒนธรรมไป

พร้อมๆกับการฟื้นฟูเศรษฐกิจ ซึ่งได้นำวัฒนธรรมของชาติเหล่านั้นเข้าไปสอดแทรกอยู่ในสินค้าส่งออกต่างๆ เพื่อสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับสินค้า เกิดเป็นอุตสาหกรรมวัฒนธรรมที่สร้างรายได้ให้กับประเทศจำนวนมหาศาล เช่นอุตสาหกรรมเพลง อุตสาหกรรมภาพยนตร์ และอุตสาหกรรมเกม เป็นต้น โดยอุตสาหกรรมเกมนับเป็นอุตสาหกรรมที่มีบทบาทและเป็นแหล่งรายได้หลักของอุตสาหกรรมทั้งหมด เห็นได้จากรายได้การส่งออกของสินค้าวัฒนธรรมอุตสาหกรรมเกม บางปีมีจำนวนรายได้มากกว่าอุตสาหกรรมอื่นถึงสิบเท่า ยกตัวอย่างเช่นในปีพ.ศ. 2548 อุตสาหกรรมภาพยนตร์ทำรายได้ส่งออกไว้สูงถึง 75,994,580 เหรียญสหรัฐ แต่อุตสาหกรรมเกมทำรายได้อยู่ที่ประมาณ 564,660,000 เหรียญสหรัฐ เป็นต้น อีกทั้งจากสถิติรายได้การส่งออกอุตสาหกรรมเกมตั้งแต่ปีค.ศ. 2001 เป็นต้นไป รายได้ก็ไม่เคยลดลงหรือบางปีก็มีรายได้สูงขึ้นเป็นเท่าตัว

นอกจากการส่งเสริมอุตสาหกรรมเกมของรัฐบาลเกาหลีแล้ว ความสำคัญของเกมทางด้านเศรษฐกิจยังมีการส่งเสริมกีฬา e-Sports หรือกีฬาแข่งขันวิดีโอเกมคอมพิวเตอร์ หลังจากมีการสนับสนุนอุตสาหกรรมเกมจนมีบทบาทกับประเทศแล้ว รัฐบาลยังมีการสนับสนุนให้เปิดเป็นคณะวิชาในระดับมหาวิทยาลัยอีกด้วย มีทั้งคณะที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาเกมไปจนถึงคณะที่สอนเพื่อไปแข่งเกมหรือแข่งขันกีฬา e-Sports ซึ่งประเทศเกาหลีมองว่าการแข่งเกมนั้นเปรียบเสมือนการแข่งกีฬาชนิดหนึ่ง จึงต้องมีการฝึกสอน มีการฝึกฝนไม่แตกต่างจากกีฬาชนิดอื่นๆ การแข่งขันเกมนั้นมีเงินรางวัลจำนวนมากแล้วแต่รายการแข่งขัน ซึ่งทำให้ประเทศเกาหลีนับว่านักแข่งเกมเป็นอาชีพหนึ่งที่สร้างรายได้ให้กับตนเองได้เช่นกัน จากสถิติผู้แข่งขันเกมที่ได้รับรางวัลมากที่สุดในโลก 15 อันดับ นักกีฬาชาวเกาหลีใต้เองก็ติดใน 15 อันดับถึง 6 อันดับ จึงมีวัยรุ่นจำนวนไม่น้อยในประเทศเกาหลีสนใจอาชีพนี้ ผู้วิจัยจึงมองว่าการสนับสนุนจากภาครัฐกับอุตสาหกรรมเกมและการส่งเสริมกีฬา e-Sports นั้น เป็นช่องทางหนึ่งที่สร้างอาชีพทางเลือกให้กับคนในประเทศ ทำให้คนในประเทศมีโอกาสมีรายได้ นอกจากอาชีพนี้แล้ว ยังมีอาชีพอื่นที่เกี่ยวข้อง เช่นการเปิดบริษัทเกี่ยวกับเกมจำนวนมากหลังจากรัฐบาลให้ความสนใจแล้วนั้นยังมีอาชีพอีกมากมายในบริษัทเกม บริษัทพัฒนาเกมต่างๆล้วนแล้วแต่เพิ่มแหล่งจ้างงานให้กับประเทศอีกด้วย

จากความสำคัญของเกมทางด้านเศรษฐกิจที่ได้กล่าวไปทำให้เกมจึงมีความหมายในฐานะสินค้าวัฒนธรรมประเภทหนึ่งที่สร้างคุณค่าทางเศรษฐกิจให้กับประเทศเกาหลีและหมายถึงการเป็นอาชีพทางเลือกใหม่ๆในประเทศเกาหลี เพิ่มช่องทางการพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศ

(2) ด้านวัฒนธรรม : การเผยแพร่วัฒนธรรมผ่านเกม

หลังจากประเทศเกาหลีถูกรุกรานและเกิดสงคราม วัฒนธรรมของชาติต่างๆได้สูญหายและถูกทำลายไปจำนวนมาก เมื่อประเทศเกาหลีได้ปกครองตนเองและจัดตั้งรัฐบาลชุดแรกขึ้นจึงเริ่มมีนโยบายการฟื้นฟูวัฒนธรรมขึ้น ทั้งการฟื้นฟูวัฒนธรรมดั้งเดิม การสนับสนุนวัฒนธรรมร่วมสมัย ตลอดจนมีการจัดตั้งกระทรวงวัฒนธรรมขึ้นเพื่อคอยดูแลและสนับสนุนการฟื้นฟูวัฒนธรรมของตนเอง จนเมื่อมาถึงยุคของรัฐบาลคิม แดจุง จึงทำให้เป็นรูปธรรมมากยิ่งขึ้น รัฐบาลได้เล็งเห็นว่าวัฒนธรรมสามารถสร้างมูลค่าเพิ่มได้โดยการสอดแทรกเข้าไปในสินค้าต่างๆ หนึ่งในนั้นคืออุตสาหกรรมเกม มีการสอดแทรกวัฒนธรรมต่างๆเข้าไปในเกม เพื่อการเผยแพร่วัฒนธรรมของตนเองออกไปสู่ต่างประเทศ ให้ต่างชาติที่เล่นเกมของประเทศเกาหลีได้เรียนรู้และซึบซับวัฒนธรรมของเกาหลีเข้าไป ยกตัวอย่างเช่นเกมออนไลน์ที่โด่งดังมากในช่วงปี ค.ศ. 1998 Ragnarok Online เป็นเกมออนไลน์ที่ส่งออกสู่ทั่วทุกภูมิภาครวมประเทศไทยและได้รับความประสบความสำเร็จอย่างล้นหลาม เกม Ragnarok Online เป็นเกมออนไลน์ที่สร้างโลกขึ้นมาหนึ่งโลกและเปรียบผู้เล่นเป็นตัวละครในเกมหนึ่งตัว ที่จะต้องเก็บค่าประสบการณ์ ต้องต่อสู้กับเหล่ามอนสเตอร์ต่างๆ และมีสร้างความสัมพันธ์ให้กับผู้เล่นกับเพื่อนคนอื่นๆในเกม แต่ละคนจะมีอาชีพให้เลือกและฝึกฝนทักษะของอาชีพนั้นๆเพื่อต่อสู้กับเหล่ามอนสเตอร์ มีการสอดแทรกวัฒนธรรมเทควันโดเข้าไปในเกม ซึ่งเป็นศิลปะการป้องกันตัวเฉพาะของประเทศเกาหลี ทำให้เป็นอาชีพหนึ่งในเกมให้ผู้เล่นเลือกหากต้องการจะเป็นนักเทควันโด ส่งผลให้ผู้เล่นจำนวนมากรู้จักและเรียนรู้วัฒนธรรมเทควันโดจากเกมนี้ทั้งเสื้อผ้า ท่าทาง ส่วนในเกมอื่นๆจะมีเครื่องแต่งกายประจำชาติฮันบกให้ผู้เล่นได้เห็นอยู่จำนวนมาก นอกจากนั้นยังมีสถานที่ภายในเกมที่เลียนแบบมาจากลักษณะของประเทศเกาหลีจริงๆ เป็นต้น

การสอดแทรกวัฒนธรรมเหล่านี้ล้วนทำให้เกิดการเผยแพร่วัฒนธรรมของชาติสู่ต่างประเทศและสร้างความเป็นเอกลักษณ์ให้กับสินค้าส่งออก สร้างมูลค่าเพิ่มให้กับสินค้านั้นๆเกมในด้านวัฒนธรรมจึงมีความหมายเปรียบเสมือนสื่อกลางการเผยแพร่วัฒนธรรมของชาติสู่ต่างประเทศ

(3) ด้านสังคม : เกมในฐานะกิจกรรมเพื่อการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์

ปัจจุบันมีการพัฒนาเกมในหลายรูปแบบ รูปแบบเกมมีความหลากหลายมากยิ่งขึ้น จากแต่ก่อนการเล่นเกมเหมือนตัวช่วยผ่อนคลายไม่มีสาระมากนัก แต่ในปัจจุบันเกมพัฒนาจนมีประสิทธิภาพและมีสาระมากยิ่งขึ้น ให้ทั้งความสนุกและประโยชน์แก่ตัวผู้เล่น มีภาพและเนื้อเรื่องของเกมที่สมจริงมากยิ่งขึ้น พัฒนาไปพร้อมกับเทคโนโลยีต่างๆ ผู้วิจัยพบว่าเกมมีความสำคัญต่อการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์หรือตัวผู้เล่นเกม

เอง เนื่องด้วยแต่ละแนวเกมก็ให้ประโยชน์ที่แตกต่างต่างกัน หากผู้เล่นเกมสามารถแบ่งเวลาและเล่นเกมอย่างมีสติ ผู้เล่นเกมก็จะได้รับประโยชน์และพัฒนาทักษะต่างๆของตนเองจากเกมนั้นๆ ผู้วิจัยยกตัวอย่างแนวเกมและความสำคัญ เช่น แนวเกมยิงปืน เป็นแนวเกมที่เปรียบผู้เล่นและทำภาพเกมเป็นมือคนถือปืน ทำให้ผู้เล่นรู้สึกเหมือนถือปืนอยู่จริงๆ เกมแนวนี้ต้องใช้ทักษะความแม่นยำ หากผู้เล่นเกมมีความแม่นยำก็จะสามารถชนะฝ่ายตรงข้ามได้ ซึ่งความแม่นยำก็ต้องใช้ความมีสติเข้าช่วย ผู้เล่นที่เล่นเกมแนวนี้จึงต้องมีสติอยู่ตลอดเวลา และมีความว่องไว ใช้สมาธิในการเล่นเกม

แนวเกมแบบมีเนื้อเรื่อง ส่วนใหญ่ผู้เล่นจะสามารถฝึกทักษะภาษาได้จากแนวเกมจำพวกนี้ เนื่องด้วยเกมจะมีเนื้อเรื่องที่วางไว้ตั้งแต่ต้น แต่ผู้เล่นจะต้องคอยทำภารกิจเพื่อให้ผ่านไปจนจบเกมให้ได้ โดยต้องอาศัยทักษะความรู้ด้านภาษา รวมไปถึงความช่างคิดช่างสังเกตของตัวผู้เล่นในขณะเดียวกันก็จะเสริมสร้างความรู้ทางภาษา เช่นคำศัพท์ใหม่ๆให้แก่ตัวผู้เล่นอีกด้วย

นอกไปจากนั้นยังมีแนวเกมที่ต้องอาศัยการวางแผน การทำงานเป็นทีม การต่อสู้กับอีกฝั่งหนึ่งเพื่อให้ได้ชัยชนะ หากไม่มีการวางแผน ไม่มีความสามัคคี ก็จะแพ้อีกฝ่ายหนึ่ง โดยเกมแนวนี้กำลังเป็นที่นิยมในการแข่งขันกีฬา e-Sports เกมแนวนี้จะต้องมีการฝึกฝนเป็นเวลานาน ต้องชำนาญการในทุกเรื่องทั้งเรื่องทักษะตัวละคร เรื่องฉากที่ใช้แข่งขัน รวมไปถึงการเรียนรู้เพื่อนในทีมเพื่อเพิ่มความสามัคคีเข้าใจกันและกัน ซึ่งเกมแนวนี้ก็จะช่วยในการพัฒนาศักยภาพของตัวผู้เล่นในเรื่องการคิดการวางแผนและความสามัคคีด้วยเช่นกัน

เกมในด้านสังคมจึงมีความหมายในฐานะของตัวช่วยพัฒนาศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ในประเทศ หากมีการดูแลและจัดวางเวลาไว้อย่างเหมาะสมผู้เล่นก็จะได้รับประโยชน์อย่างเต็มที่

(4) ด้านพัฒนาคุณภาพชีวิต : เกมในฐานะกิจกรรมสันทนาการ

เนื่องด้วยประเทศเกาหลีเป็นประเทศที่ต้องตกอยู่ภายในการดูแลของประเทศญี่ปุ่นเป็นเวลานานอีกทั้งยังต้องทำสงครามกับเกาหลีด้วยกันเองทำให้ประชาชนในประเทศจำนวนมากต้องเผชิญกับความสูญเสียและมีชีวิตที่ยากลำบาก ประชาชนเกาหลีต่างต้องดิ้นรนเพื่อให้ตัวเองมีชีวิตที่ดีที่สุด หลายอย่างในประเทศเกาหลีจึงมีการแข่งขันสูง ทั้งคุณภาพชีวิต การเรียน ที่อยู่อาศัย หน้าที่การงาน ต่างต้องเร่งพัฒนาให้ดี ประชาชนจำนวนมากจึงเกิดความเครียด เมื่อมีเวลาว่างจึงต้องหากิจกรรมคลายเครียด ให้ตัวเองรู้สึกผ่อน

คลาย ถึงแม้จะเป็นเวลาเพียงเล็กน้อย ยกตัวอย่างเช่น วัฒนธรรมการสังสรรค์กันหลังเลิกงาน วัฒนธรรมการร้องคาราโอเกะ รวมไปถึงวัฒนธรรมการเล่นเกม จากสถิติพบว่าการเล่นเกมนับเป็นกิจกรรมคลายเครียดหรือทำยามว่างที่มีความนิยมจำนวนหนึ่ง การเล่นเกมของประชาชนเกาหลีจึงเหมือนเป็นการสร้างโลกอีกใบที่ผ่อนคลาย ไม่เหมือนโลกชีวิตจริง การเข้าไปอยู่ในโลกสมมติจึงมีความสุข การเล่นเกมที่ไม่ต้องเสียเงินและยังให้ประโยชน์แก่ตัวผู้เล่นจึงมีความนิยมมาก

เกมในด้านพัฒนาคุณภาพชีวิตจึงมีความหมายเปรียบเสมือนกิจกรรมสันทนาการในชีวิตประจำวัน ช่วยให้ประชาชนที่ต้องพบเจอเรื่องเครียดได้ผ่อนคลายและเกิดความสุข

6.3 สรุปและข้อเสนอแนะ

หลังจากศึกษาเศรษฐกิจของประเทศเกาหลีในช่วงที่เกิดวิกฤตเศรษฐกิจและภูมิหลังเรื่องวัฒนธรรมของชาติที่ถูกทำลายและสูญหายไปเนื่องจากโดนรุกราน จากการตกเป็นอาณานิคมของประเทศญี่ปุ่นและทำสงครามเกาหลี ซึ่งเป็นสาเหตุที่ทำให้เกิดเป็นอุตสาหกรรมวัฒนธรรมขึ้นเพื่อฟื้นฟูเศรษฐกิจและวัฒนธรรมไปพร้อมๆกัน การวิจัยครั้งนี้ทำให้ผู้วิจัยได้รู้ว่ามีนโยบายจำนวนมากสนับสนุนเกม อุตสาหกรรมเกมจึงมีความสำคัญ ทำให้เกมเกิดความหมายที่หลากหลาย เหตุผลเหล่านี้จึงส่งผลให้ทัศนะของคนในประเทศเกาหลีที่มีต่อการเล่นเกมก็มีความหลากหลายตามไปด้วย การเล่นเกมในประเทศเกาหลีจึงมีความหมายทั้งในฐานะของสินค้าวัฒนธรรมฟื้นฟูเศรษฐกิจ ช่วยฟื้นฟูวัฒนธรรมและเผยแพร่วัฒนธรรมเหล่านั้นจากการสอดแทรกวัฒนธรรมลงในสินค้าต่างๆ รวมไปถึงช่วยพัฒนาศักยภาพของทัพยากรมนุษย์ มนุษย์ได้รับประโยชน์จากการเล่นเกมอย่างพอดี ฝึกฝนทักษะต่างๆ และประการสุดท้ายการเล่นเกมในสังคมเกาหลีเปรียบเสมือนการสันทนาการช่วยผ่อนคลายความเครียดที่ได้ประสบในชีวิตประจำวัน ซึ่งหากเปรียบเทียบกับสังคมไทย ผู้วิจัยเห็นว่าสังคมไทยยังไม่ค่อยเปิดใจรับการเล่นเกมมากนัก ยังมองว่าการเล่นเกมเป็นเรื่องไม่ดี อีกทั้งยังไม่มีสนับสนุน ทำให้การเล่นเกมยิ่งดูไม่สำคัญ ไม่ก่อประโยชน์ ผู้วิจัยคิดว่าหากประเทศไทยมีการสนับสนุนและดูแลอย่างจริงจัง ทำให้เกมมีความสำคัญ ก็จะสามารถเปลี่ยนแปลงทัศนะของคนไทยที่มีต่อการเล่นเกมได้

อย่างไรก็ตามงานวิจัยฉบับนี้ยังมีข้อจำกัดเนื่องจากศึกษาจากงานเอกสารทำให้ผู้วิจัยไม่สามารถทราบทัศนะจริงของคนในประเทศเกาหลีได้ทั้งหมด อีกทั้งมุมมองของประเทศไทยด้วยก็เช่นกัน การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิเคราะห์และสรุปผลการศึกษาจากเพียงผู้วิจัยเท่านั้น

ประวัติผู้ศึกษา

ชื่อ-สกุล นางสาวเกวลี วัชรานันทกุล

ที่อยู่ 91/1628 ซอยนวลจันทร์ 56 แยก 1 แขวงนวลจันทร์ เขตบึงกุ่ม กทม. 10230

วัน/เดือน/ปีเกิด 12 สิงหาคม พ.ศ. 2536

ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2554 สำเร็จการศึกษาชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 จากโรงเรียนสตรีวิทยา ๒ ในพระราชูปถัมภ์สมเด็จพระศรีนครินทราบรมราชชนนี แผนการเรียนวิทย์-คณิต

พ.ศ. 2558 สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรี อักษรศาสตรบัณฑิต วิชาเอกเอเชียศึกษา ภาษาเกาหลี มหาวิทยาลัยศิลปากร พระราชวังสนามจันทร์ นครปฐม

บรรณานุกรม

ดำรง ฐานดี. (2530). **เกาหลีใต้ : บทบาทของรัฐในการพัฒนาประเทศ**. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

ปิยาภรณ์ เมืองคำ. (2552). “กระบวนการสร้างความหมายความพิการในภาพยนตร์อเมริกัน.” วิทยานิพนธ์ศิลปะศาสตร์ มหาบัณฑิต สาขาวิชาการสื่อสารการศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

พิมพ์พลอย แสนสุข. (2551). “**บทบาทรัฐบาลเกาหลีใต้กับอุตสาหกรรมภาพยนตร์ภายหลังวิกฤตเศรษฐกิจ ค.ศ. 1997.**” วิทยานิพนธ์อักษรศาสตร์บัณฑิต ปริญญาบัณฑิต สาขาวิชาเอเชียศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.

เมธี ครองแก้วและคณะ. (ม.ป.ป). **การปรับตัวทางสังคมเศรษฐกิจของประเทศสมาชิกในองค์การความร่วมมือทางเศรษฐกิจแห่งเอเชียแปซิฟิก**. กรุงเทพฯ: สถาบันเอเชียตะวันออกศึกษา มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

วิภากมล เอกรัตนณัฐ. (2556). “การให้ความหมายและที่มาของการให้รางวัลแก่ตนเองในกลุ่มชายรักชายที่ประกอบอาชีพพริตตี้.” วิทยานิพนธ์บริหารธุรกิจมหาบัณฑิต สาขาวิชาการประกอบการ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.

หัสยา ปานแจ่ม. (2556). “การให้ความหมายปัญหาการใช้ยาอย่างไม่สมเหตุสมผลของผู้ประกอบการร้านยาในกรุงเทพมหานคร.” วิทยานิพนธ์บริหารธุรกิจมหาบัณฑิต สาขาวิชาการประกอบการ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.

อดิน รพีพัฒน์. (2551). **วัฒนธรรมคือความหมาย: ทฤษฎีและวิธีการของคลิฟฟอร์ด เกียร์ซ**. กรุงเทพฯ: โอ.เอส. พริ้นติ้งเอ้าส์.

เอื้อมพร เจียมศรีพงษ์. (2552). “**พัฒนาการประชาธิปไตยในสาธารณรัฐเกาหลีตั้งแต่หลังสงครามเกาหลีจนถึงสมัยประธานาธิบดีคิม แดจุง(ค.ศ.1953-2002).**” วิทยานิพนธ์อักษรศาสตร์บัณฑิต ปริญญาบัณฑิต สาขาวิชาเอเชียศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.

สื่ออิเล็กทรอนิกส์

กันยา พฤกษ์. (2550). **ปฏิรูปสื่อเกาหลีใต้ - เบื้องหลังความสำเร็จ K-POP.** [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ 27 มีนาคม 2559. เข้าถึงได้จาก http://v1.midnightuniv.org/midnight2544/0009999697.html

กษิติกร ภูภราดัย และคนอื่นๆ. (2552). **โครงการศึกษาเพื่อกำหนดยุทธศาสตร์การเปิดเสรีการค้าบริการโสตทัศน์และธุรกิจที่เกี่ยวเนื่อง หัวข้ออุตสาหกรรมแอนิเมชั่นและเกมบทที่ 15**. [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ 20 มีนาคม 2559. เข้าถึงได้จาก http://www.thaifta.com/thaifta/Home/ รายงานศึกษา/tabid/55/ctl/Details/mid/435/ItemID/5214/Default.aspx

นฤพนธ์ ด้วงวิเศษ. (ม.ป.ป.). **เกมส์ในมิติวัฒนธรรม**. [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ 10 พฤษจิกายน 2558. เข้าถึงได้จาก http://www.sac.or.th/main/article_detail.php?article_id=35&category_id=11

ป๋าเอก. (2557). **15 อันดับนักเล่นเกมส์มืออาชีพที่ทำรายได้สูงที่สุดในโลก....คุณน้องรวยได้อีก**. [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ 27 มีนาคม 2559. เข้าถึงได้จาก http://www.techxcite.com/topic/17839.html

พันธุ์ทิพย์ กาญจนะจิตรา สายสุนทร. (ม.ป.ป.). **เกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ : สร้างสรรค์หรือทำลายสังคมไทย ?**. [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ 10 พฤษจิกายน 2558. เข้าถึงได้จาก http://www.archanwell.org/autopage/show_page.php?t=1&s_id=12&d_id=13

เศรษฐพันธ์ กระจ่างวงษ์. (2552). **เกาหลีฟีเวอร์ : การถ่ายทอดวัฒนธรรมผ่านสื่อ. [ออนไลน์].** สืบค้นเมื่อ 29 มีนาคม 2559. เข้าถึงได้จาก http://esarnkurdhod.blogspot.com/2009/01/blog-post_2919.html

สุภัทธา สุขชู. (2554). **ตลาดเกม... เรื่องเล่นที่ไม่ใช่เรื่องเล่นๆ**. [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ 27 สิงหาคม 2558. เข้าถึงได้จาก http://info.gotomanager.com/news/details.aspx?id=91957

สุรัสวดี ดีเจริญ. (2557). **อำนาจเชิงวัฒนธรรมในบริบทการเมืองระหว่างประเทศ: กรณีศึกษาการส่งออกวัฒนธรรมเกาหลี**. [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ 27 สิงหาคม 2558. เข้าถึงได้จาก http://www.eascram.net/index.php/academics-top/articles/91-2014-04-01-02-01-51

หนังสือพิมพ์เดลินิวส์. (2556). **สลดม.4ลูกเศรษฐีผูกคอตายประชดถูกห้ามเล่นเกมออนไลน์**. [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ 14 กันยายน 2558. เข้าถึงได้จาก http://www.dailynews.co.th/regional/203419

อาศิรา พนาราม. (2554). **วัฒนธรรมเกมออนไลน์ของเกาหลี พื้นที่ทองคำที่ไม่ใช่เรื่องเล่นๆ**. [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ 20 มีนาคม 2558. เข้าถึงได้จาก http://www.tcdcconnect.com/content/Know-What/919

ASTVผู้จัดการออนไลน์. (2558). **"ซัคเกอร์เบิร์ก" แนะอยากให้ลูกเก่งต้องปล่อยให้เล่นเกม**. [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ 27 สิงหาคม 2558. เข้าถึงได้จาก http://www.manager.co.th/Game/ViewNews.aspx?NewsID=9580000056357

Junghyun Lee. (2557). **국민여가활동조사.** [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ 22 มีนาคม 2559. เข้าถึงได้จาก https://www.kcti.re.kr/webzine2/webzineView.action?issue_count=47&menu_seq=7&board_seq=2

MGR Online. (2558). **"Evil Geniuses" คว้าแชมป์ "Dota2 TI5" โกยเงินรางวัลมหาศาล 231 ล้านบาท**. [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ 24 มีนาคม 2559. เข้าถึงได้จาก http://www.manager.co.th/Game/ViewNews.aspx?_NewsID=9580000090261

Ministry of Culture, Sports and Tourism. (2552). **2009 문화산업통계**. [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ 28 มีนาคม 2559. เข้าถึงได้จาก https://stat.mcst.go.kr/mcst/resource/static/topic/statistics02.html

Ministry of Culture, Sports and Tourism. (2548). **2005 문화산업통계**. [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ 28 มีนาคม 2559. เข้าถึงได้จาก https://stat.mcst.go.kr/mcst/resource/static/topic/statistics02.html

Ministry of Culture, Sports and Tourism. (2555). **콘텐츠산업통계조사 2012**. [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ 28 มีนาคม 2559. เข้าถึงได้จาก https://stat.mcst.go.kr/mcst/resource/static/topic/statistics02.html

Ministry of Culture, Sports and Tourism. (2557). **콘텐츠산업통계조사 2014**. [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ 28 มีนาคม 2559. เข้าถึงได้จาก https://stat.mcst.go.kr/mcst/resource/static/topic/statistics02.html

Mugyom Kim. (2551). **논문 한국 중년층의 새로운 여가양식: 마라톤(2)**. [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ 1 พฤษภาคม 2559. เข้าถึงได้จาก http://www.marathon.pe.kr/tt/board/ttboard.cgi?act=read&db=mini&page=1&idx=539

[O]Taiki. (2555). **เกาหลีใต้กับความผูกพัน StarCraft สุดยอดเกม RTS ระดับโลก**. [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ 27 มีนาคม 2559. เข้าถึงได้จาก http://www.online-station.net/feature/feature/14977

Praimpat Trakulchokesatiean. (2557). **เกาหลีใต้กับเจ้าของสถิติอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงที่สุดในโลก (อีกครั้ง)**. [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ 27 มีนาคม 2559. เข้าถึงได้จาก http://thumbsup.in.th/2014/10/south-korea-and-the-fastest-internet-speed-in-the-world/

ProjectXL. (2557). **ประวัติเกมในตำนาน RAGNAROK ONLINE**. [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ 10 มีนาคม 2559. เข้าถึงได้จาก http://www.projectxl.net/ประวัติเกมในตำนาน-ragnarok-online/

Pygm. (2551). **ปอกเปลือกธุรกิจเกมออนไลน์**. [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ 15 มีนาคม 2559. เข้าถึงได้จาก http://tech.mthai.com/software/4010.html

Sujung. (2547). **한국, 문화 콘텐츠산업 5 년내 5 대강국**. [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ 21 มีนาคม 2559. เข้าถึงได้จาก http://www.futurekorea.co.kr/news/articleView.html?idxno=4924

TAI. (2557). **“คณะเกมศาสตร์” เกาหลีสานฝันเกมเมอร์**. [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ 26 สิงหาคม 2558. เข้าถึงได้จาก http://www.compgamer.com/home/327472

TRADING ECONOMICS. (2559). **South Korea GDP**. [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ 27 มีนาคม 2559. เข้าถึงได้จาก http://www.tradingeconomics.com/south-korea/gdp

TRADING ECONOMICS. (2559). **South Korea Unemployment Rate**. [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ 19 เมษายน 2559. เข้าถึงได้จาก http://www.tradingeconomics.com/south-korea/unemployment-rate