



สัญญาเลขที่ RGNS 65 – 058

รายงานการวิจัยเรื่อง

สื่อใหม่เชิงปฏิสัมพันธ์ : ประสบการณ์ยูโดโมนิกส์ผ่าน แอนิเมชัน เกม
และ วีอาร์ เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชียงใหม่

New Media Interactive: Eudaimonia Experience Through Animation Game
and VR for Promote Chiang Mai Tourism

โดย

รองศาสตราจารย์ ดร.กรกฎ ใจรักษ์
คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

ได้รับทุนอุดหนุนการวิจัยจากสำนักงานปลัดกระทรวงการอุดมศึกษา
วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม
ภายใต้โปรแกรม 1 สร้างระบบผลิตและพัฒนากำลังคนให้มีคุณภาพ
แผนงาน ทุนพัฒนาศักยภาพในการทำงานวิจัยของอาจารย์รุ่นใหม่

ตุลาคม 2568

กิตติกรรมประกาศ

การวิจัยเรื่อง สื่อใหม่เชิงปฏิสัมพันธ์ : ประสบการณ์ยูโตโมนิกส์ผ่าน แอนิเมชัน เกม และ วีอาร์ เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชียงใหม่ สามารถดำเนินการจนประสบความสำเร็จลุล่วงไปด้วยดี เนื่องจากได้รับความอนุเคราะห์และสนับสนุนเป็นอย่างดีจาก หลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาศิลปะ และการออกแบบ คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ทำให้การวิจัยครั้งนี้สำเร็จเรียบร้อยด้วยดี ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้

ขอขอบคุณ ห้องสมุดคณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ที่ให้ความอนุเคราะห์การยืมหนังสือซึ่งเป็นส่วนสำคัญในการศึกษาค้นคว้าภาคเอกสาร

การวิจัยครั้งนี้ได้รับทุนอุดหนุนการวิจัยจากสำนักงานปลัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม ประจำปีงบประมาณ 2565

บทสรุปผู้บริหาร

1. รายละเอียดเกี่ยวกับโครงการวิจัย

1.1 ชื่อเรื่อง ภาษาไทย

สื่อใหม่เชิงปฏิสัมพันธ์ : ประสบการณ์ยูโตโมนิกส์ผ่าน แอนิเมชัน เกม และ วีอาร์ เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชียงใหม่

1.2 ชื่อเรื่องภาษาอังกฤษ

New Media Interactive: Eudaimonia Experience Through Animation Game and VR for Promote Chiang Mai Tourism

1.3 งบประมาณและระยะเวลาทำวิจัย

- ได้รับงบประมาณ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2565 งบประมาณที่ได้รับ 600,000 บาท
- ระยะเวลาทำวิจัย ตั้งแต่ ตุลาคม 2565 ถึง เดือน ตุลาคม 2567

1.4 สรุปโครงการวิจัย

1.4.1 ที่มาของปัญหาการวิจัย

เกมคอมพิวเตอร์พัฒนาเป็นสื่อที่มีความสำคัญมากกว่าความบันเทิง โดยนำเสนอการดำเนินชีวิตอย่างมีคุณค่าเป็นความสุขแบบยูโตโมนิกส์ การวิจัยครั้งนี้เป็นการออกแบบสื่อใหม่สำหรับส่งเสริมการท่องเที่ยว นำเสนอประสบการณ์การเล่นเกมที่ท่องเที่ยวในรูปแบบนิทรรศการ และสามารถดาวน์โหลดไปเล่นแบบออนไลน์ เพื่อสร้างประสบการณ์ความสุขแบบยูโตโมนิกส์ให้เกิดภาพความทรงจำระยะยาวในการได้มาท่องเที่ยวที่เชียงใหม่

1.4.2 วัตถุประสงค์การวิจัย

1.4.2.1 เพื่อศึกษาเชิงสำรวจภาพลักษณ์ด้านบวก ความสุข ความทรงจำที่ดีของนักท่องเที่ยวที่มีต่อการเที่ยวจังหวัดเชียงใหม่สำหรับสร้างสื่อเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชียงใหม่แบบเสมือนจริง

1.4.2.2 เพื่อพัฒนาสื่อใหม่ประกอบด้วย ภาพยนตร์แอนิเมชัน เกม และการท่องเที่ยวเสมือนจริงสร้างประสบการณ์ความสุขแบบยูโดโมนิกส์

1.4.23 เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวในเมืองเชียงใหม่ด้วยกิจกรรมในโลกเสมือนจริงแบบออนไลน์ที่ส่งความหมายย้อนกลับมาให้คุณค่ากับการท่องเที่ยวในเมืองเชียงใหม่

1.4.3 ระเบียบวิจัย

ใช้ระเบียบวิจัยแบบผสมผสาน ทั้งการวิจัยคุณภาพ เก็บข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้ให้บริการด้านการท่องเที่ยว การสำรวจข้อคิดเห็นของนักท่องเที่ยวจากสื่อออนไลน์ การสังเกตต่อกิจกรรมของผู้เล่นเกมในห้องนิทรรศการ และการวิจัยเชิงปริมาณ เก็บข้อมูลจากแบบประเมินความพึงพอใจทางออนไลน์ การวิจัยครั้งนี้ได้สร้างสื่อ คือ 1) เกมคอมพิวเตอร์แนวผจญภัย 2) เกมความเป็นจริงเสมือนที่เล่นกับคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์วีอาร์ เกมถูกแสดงในรูปแบบนิทรรศการและเปิดให้ดาวน์โหลดฟรีผ่านเว็บไซต์

1.4.4 ผลการวิจัย

ผลการวิจัยพบว่า การนำเสนอภาพแหล่งท่องเที่ยวที่สวยงาม การให้ข้อมูลแหล่งท่องเที่ยว และกิจกรรมเสมือนจริงที่ให้ผู้เล่นทำความดีสร้างให้เกิดประสบการณ์ความสุขแบบยูโดโมนิกส์กับผู้เล่น การวิจัยครั้งนี้จึงเป็นแนวทางในการออกแบบสื่อใหม่สำหรับส่งเสริมการท่องเที่ยว การนำเสนอเกมความเป็นจริงเสมือนในรูปแบบนิทรรศการทำให้เกิดการเล่นเกมที่เห็นเพื่อนเล่นเกมเป็นการสร้างประสบการณ์ความสุขแบบยูโดโมนิกส์ เกิดภาพความทรงจำระยะยาวในการได้มาท่องเที่ยวที่เชียงใหม่

1.4.5 ข้อเสนอแนะที่ได้จากการทำวิจัย

ในอนาคตอาจมีการเพิ่มเติมประโยชน์ในการบูรณาการ การวัดผลว่าสื่อสามารถจูงใจให้เกิดการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมได้หรือไม่ อย่างไรก็ตามการใช้การวิจัยเชิงบูรณาการอาจจำเป็นต้องมีลักษณะเป็นโครงการวิจัยขนาดใหญ่ที่ต้องทำงานเป็นทีม

บทคัดย่อ

เกมคอมพิวเตอร์พัฒนาเป็นสื่อที่มีความสำคัญมากกว่าความบันเทิง โดยนำเสนอการดำเนินชีวิตอย่างมีคุณค่าเป็นความสุขแบบยูโดโมนิกส์ การวิจัยเรื่องนี้มีวัตถุประสงค์หลักเพื่อพัฒนาสื่อใหม่ประกอบด้วย ภาพยนตร์แอนิเมชันเกมคอมพิวเตอร์ และวีอาร์ที่สร้างประสบการณ์ความสุขแบบยูโดโมนิกส์ สำหรับส่งเสริมการท่องเที่ยวเมืองเชียงใหม่ ใช้ระเบียบวิจัยแบบผสมผสาน ทั้งการวิจัยคุณภาพ เก็บข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้ให้บริการด้านการท่องเที่ยว การสำรวจข้อคิดเห็นของนักท่องเที่ยวจากสื่อออนไลน์การสังเกตต่อกิจกรรมของผู้เล่นเกมในห้องนิทรรศการ และการวิจัยเชิงปริมาณ เก็บข้อมูลจากแบบประเมินความพึงพอใจทางออนไลน์ ในการวิจัยครั้งนี้ได้สร้างสื่อ คือ 1) เกมคอมพิวเตอร์แนวผจญภัย 2) เกมความเป็นจริงเสมือนที่เล่นกับคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์วีอาร์ เกมทั้ง 2 จัดแสดงในรูปแบบนิทรรศการและเปิดให้ดาวน์โหลดฟรีผ่านเว็บไซต์ ผลการวิจัยพบว่าการนำเสนอภาพแหล่งท่องเที่ยวที่สวยงาม การให้ข้อมูลแหล่งท่องเที่ยว และกิจกรรมเสมือนจริงที่ให้ผู้เล่นทำความดีสร้างให้เกิดประสบการณ์ความสุขแบบยูโดโมนิกส์กับผู้เล่น ผลการประเมินความพึงพอใจแบบออนไลน์ของผู้เล่นเกมจำนวน 53 คน ได้แก่ ด้านคุณภาพของผลงาน ด้านเนื้อหาการนำเสนอ และด้านประโยชน์ในการส่งเสริมการท่องเที่ยว พบว่า ทั้ง 3 ด้านมีระดับความพึงพอใจมากที่สุด การวิจัยครั้งนี้จึงเป็นแนวทางในการออกแบบสื่อใหม่สำหรับส่งเสริมการท่องเที่ยว การนำเสนอเกมความเป็นจริงเสมือนในรูปแบบนิทรรศการทำให้เกิดการเล่นเกมที่เห็นเพื่อนเล่นเกมเป็นการสร้างประสบการณ์ความสุขแบบยูโดโมนิกส์ เกิดภาพความทรงจำระยะยาวในการได้มาท่องเที่ยวที่เชียงใหม่

Abstract

Computer games have evolved into a medium that transcends mere entertainment, providing an Eudaimonia experience that contributes to living a meaningful life. The main objective of this study was to develop new media, including animated films, computer games, and virtual reality (VR) experiences, to promote tourism in Chiang Mai. Data collection utilized various research methods, encompassing both qualitative and quantitative approaches. This included interviews with tourism service providers, a survey of tourist opinions collected from online media, direct observations of game players within the exhibition space, and online assessments of visitor satisfaction. The research resulted in the creation of two types of games: 1) an adventure computer game and 2) a virtual reality game that can be played on computers and VR devices. Both games will be showcased in an exhibition format and available for free download from a dedicated website. The findings indicated that showcasing images of stunning tourist attractions, providing detailed information about these sites, and offering virtual activities that motivate players to participate in positive actions lead to enjoyable Eudaimonia experiences for players. An online satisfaction assessment of 53 participants indicated the highest satisfaction levels across all evaluated aspects. These aspects included the quality of the work presented, the content provided, and the perceived benefits of promoting tourism. This research provides guidelines for designing new media to promote tourism. Presenting virtual reality games in an exhibition format enhances the gaming experience, allowing attendees to enjoy watching their friends play and creating an Eudaimonia experience of happiness. This joyful experience can contribute to forming long-lasting memories associated with travel in Chiang Mai.

คำสำคัญ

คำสำคัญ :

1. สื่อใหม่
2. เกม
3. วีอาร์
4. สื่อเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชียงใหม่

Keywords:

1. New media
2. Game
3. VR
4. Media to promote Chiang Mai tourism.

สารบัญ

	หน้า
กิตติกรรมประกาศ	ก
บทสรุปผู้บริหาร	ข
บทคัดย่อภาษาไทย	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ (Abstract)	จ
คำสำคัญ	ฉ
สารบัญ	ช
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ความสำคัญและที่มาของปัญหาที่ทำการวิจัย	1
1.2 วัตถุประสงค์	5
1.3 ประโยชน์ที่ได้รับ	5
1.4 ระเบียบวิธีดำเนินการวิจัย	5
1.5 ขอบเขตของการวิจัย	6
1.6 กรอบแนวคิดการวิจัย	7
1.7 แผนการดำเนินงานตลอดโครงการ	7
1.8 งบประมาณ	9
บทที่ 2 การทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง	11
2.1 แนวคิดเกี่ยวกับการออกแบบเกม	12
2.2 แนวคิดและตัวอย่างเกมพีเคชั่น	35
2.3 รูปแบบและตัวอย่างเกมเกี่ยวกับการท่องเที่ยว	42
2.4 แนวคิดเกี่ยวกับความสุขแบบยูโตโมนิกส์ในการเล่นเกม	52
2.5 แนวคิดเกี่ยวกับการออกแบบความเป็นจริงเสมือน	65
2.6 ข้อมูลพื้นฐานรูปแบบของการท่องเที่ยวจังหวัดเชียงใหม่	68
2.7 งานวิจัยที่เกี่ยวกับการท่องเที่ยว	70
2.8 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีสื่อเพื่อการสร้าง ความสุขแบบยูโตโมนิกส์จากการท่องเที่ยว	73

	หน้า
บทที่ 3 ระเบียบวิธีดำเนินการวิจัย	82
3.1 การกำหนดวิธีการดำเนินการวิจัย	82
3.2 สรุปสาระสำคัญจากการทบทวนวรรณกรรม	85
3.3 การทดลองสร้างสื่อเพื่อตรวจสอบรูปแบบของสนุทรียะทางด้านภาพ	92
3.4 การสรุปรูปแบบของสนุทรียะทางด้านภาพ	116
3.5 การเก็บข้อมูลเพิ่มเติมสำหรับการสร้างสื่อ	116
3.6 การสร้างสื่อใหม่เชิงปฏิสัมพันธ์	125
3.7 การเผยแพร่นำเสนอผลงาน	178
บทที่ 4 ผลการวิจัย	182
4.1 สรุปแบบประเมินความพึงพอใจทางออนไลน์ต่อกลุ่มเป้าหมายที่มีต่อเกม	182
4.2 สรุปการสังเกตอากัปกริยาของผู้เล่นเกมในห้องนิทรรศการ	184
4.3 สรุปความสำเร็จในการสร้างสื่อใหม่เชิงปฏิสัมพันธ์ : ประสพการณ์ ยูโตโมนิกส์ผ่านแอนิเมชัน เกม และวีอาร์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชียงใหม่	185
บทที่ 5 อภิปรายและวิจารณ์ผล	187
5.1 การอภิปรายผล	187
5.2 การวิจารณ์ผล	189
บทที่ 6 สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ	192
6.1 ผลงานตีพิมพ์ในวารสารระดับชาติ	192
6.2 ทรัพย์สินทางปัญญา	192
6.3 ต้นแบบ	192
6.4 การนำเสนอผลงาน	192
6.5 การเผยแพร่การใช้ประโยชน์จากงานวิจัย	194
6.6 การเชื่อมโยงกับต่างประเทศ หรือรางวัลที่ได้รับ	195
6.7 การพัฒนากำลังคน	195
บรรณานุกรม	196

	หน้า
ภาคผนวก	200
ภาคผนวก ก	201
การเก็บข้อมูลความสุขจากการท่องเที่ยวจังหวัดเชียงใหม่จากสื่อออนไลน์	
ประวัติหัวหน้าโครงการวิจัย	206
แบบสรุปผลงานวิจัย	207

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความสำคัญและที่มาของปัญหาที่ทำการวิจัย

การท่องเที่ยว คือ แหล่งรายได้หลักที่สร้างให้เกิดการจ้างงานจำนวนมาก มีการประมาณการว่า ในปี 2019 รายได้จากท่องเที่ยวคิดเป็น 10.3% ของเศรษฐกิจโลก โดยคิดเป็นจำนวนเงิน 8.9 ล้านล้านดอลลาร์ และสามารถสร้างงาน 330 ล้านตำแหน่ง ถ้าคิดสัดส่วนการเติบโตเฉพาะภาคการท่องเที่ยวที่ 3.5% จะมีอัตราการเติบโตของมากกว่าจีดีพี (GDP ผลิตภัณฑ์มวลรวม) ที่ 2.5% เป็นเวลา 9 ปี ติดต่อกัน (Lee & Kim, 2021)

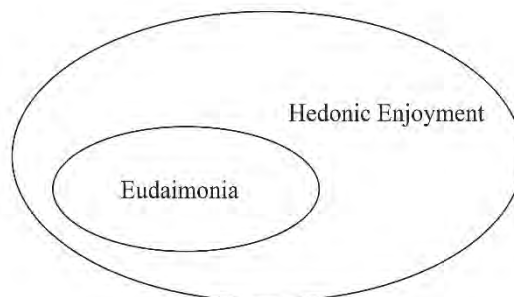
การแพร่ระบาดของไวรัสโควิด 19 (COVID-19) ในช่วงปลายปี 2019 จนถึงปัจจุบันได้สร้างความยากลำบากในการดำเนินชีวิตต่อมนุษย์ทุกชีวิตบนโลก สำหรับผลกระทบโดยตรงอย่างรุนแรงคือการหยุดชะงักหรือการหดตัวของเศรษฐกิจเติบโตทางเศรษฐกิจ วิกฤตโควิด 19 ทำให้ภูมิทัศน์โลกเปลี่ยนไปอย่างรุนแรงที่เห็นได้ชัดเจนในภาคการท่องเที่ยวซึ่งถูกทำลายระหว่างและหลังวิกฤตโควิด เจ้าของธุรกิจท่องเที่ยวจะต้องปรับทิศทางรูปแบบกลยุทธ์การตลาดไปในลักษณะใด

ปัจจุบันเชียงใหม่เป็นเมืองท่องเที่ยวสำคัญแห่งหนึ่งของประเทศไทย การท่องเที่ยวส่งผลให้เกิดการพัฒนาความเจริญจนเชียงใหม่ได้กลายเป็นศูนย์กลางทางการแพทย์ และเศรษฐกิจของภาคเหนืออย่างรวดเร็ว ซึ่งผู้คนในท้องถิ่นต่างได้รับผลประโยชน์ในการพัฒนานี้ (Wanitchakorn & Muangasame, 2021) ธุรกิจการท่องเที่ยวมีพื้นฐานความเข้าใจร่วมกันว่าการได้รับประสบการณ์ท่องเที่ยวที่น่าพึงพอใจมีประสิทธิภาพในการเสริมสร้างความสุขแก่ผู้บริโภคมากกว่าสินค้าที่เป็นวัตถุงานวิจัยที่เกี่ยวกับการท่องเที่ยวจึงให้ความสำคัญกับการศึกษาประสบการณ์การท่องเที่ยว แหล่งท่องเที่ยวที่ดึงดูดใจเป็นสถานที่ซึ่งมีสิ่งต่าง ๆ มากมายให้เพลิดเพลินอย่างหลากหลาย โดยประสบการณ์ความสุขที่ได้รับนี้ต้องเป็นสิ่งที่สามารถสัมผัสได้ ประสบการณ์การท่องเที่ยวเชิงบวกช่วยเพิ่มความสุขกับนักท่องเที่ยว และกระตุ้นให้เกิดการกลับมาเที่ยวซ้ำ เป็นความจริงที่ว่า การเดินทางท่องเที่ยวมีประโยชน์ไม่ใช่ว่าแค่เรื่องของการพักผ่อนให้เกิดความสุขใจ สำหรับนักท่องเที่ยวหลายท่านการเดินทางท่องเที่ยวเปิดโอกาสให้ได้ค้นหาตัวตน และพัฒนาตนเองโดยเฉพาะในกรณีที่มีการวิเคราะห์ประสบการณ์หลังการเดินทาง

ในช่วงเวลาก่อนการแพร่ระบาดของไวรัสโควิด 19 ข้อมูลจากเว็บไซต์ TripAdvisor เว็บไซต์คำแนะนำการท่องเที่ยวที่ใหญ่ที่สุดในโลกระบุว่า รูปแบบการท่องเที่ยวทั่วโลกกำลังเปลี่ยนไปจากในอดีตที่ให้ความสำคัญกับการบริการอาหารและการจัดการสถานที่ให้สวยงามสมราคา แต่การท่องเที่ยวรูปแบบดังกล่าวกำลังจะทันสมัยและถูกแทนที่ด้วยการท่องเที่ยวแบบใหม่ที่จำเป็นต้องมีการเพิ่มเติมให้เกิด “กิจกรรม” ในระหว่างการท่องเที่ยวที่นำไปสู่การสำรวจประสบการณ์ใหม่ในสถานที่ท่องเที่ยว และ

ส่งเสริมให้นักท่องเที่ยวได้เกิดการไตร่ตรองตนเอง สสำรวจตนเองผ่านการเดินทาง กล่าวได้ว่าแนวโน้มของการท่องเที่ยวในยุคปัจจุบันมุ่งสร้างให้เกิดความสุขแบบยูโดโมนิกส์ (Eudaimonic) แก่นักท่องเที่ยว (Park & Ahn, 2022)

ความสุขที่ได้รับจากการท่องเที่ยวมี 2 รูปแบบ คือ ความสุขแบบเฮโดนิคส์ (Hedonic) เป็นความเพลิดเพลิน ความยินดี และความพึงพอใจซึ่งสามารถเกิดขึ้นทันทีที่บุคคลได้รับประสบการณ์การเดินทางด้านบวกเมื่อมาที่สถานที่ท่องเที่ยว ส่วนความสุขแบบยูโดโมนิกส์ (Eudaimonic) จะเกิดขึ้นเมื่อนักท่องเที่ยวเข้าร่วม หรือเป็นส่วนหนึ่งของการแสดงออกผ่านกิจกรรมที่สร้างประสบการณ์ทำให้เกิดความเข้าใจตนเอง และตระหนักถึงศักยภาพที่มีอยู่ในตนเอง การที่จะเกิดความสุขแบบยูโดโมนิกส์ จำเป็นที่จะต้องมีความสุขแบบเฮโดนิคส์เป็นองค์ประกอบร่วม แต่การเกิดความสุขแบบเฮโดนิคส์อาจไม่ได้นำไปสู่ความสุขแบบยูโดโมนิกส์ (ภาพที่ 1) ดังนั้นสรุปได้ว่าประสบการณ์การท่องเที่ยวมีได้ 2 ลักษณะ คือ 1) การเดินทางมาท่องเที่ยวแล้วได้รับความสุขทั้ง เฮโดนิคส์ และยูโดโมนิกส์ 2) การเดินทางมาท่องเที่ยวที่ได้รับความสุขเฉพาะเฮโดนิคส์ การที่จะเพิ่มระดับของความสุขแบบเฮโดนิคส์ ให้เป็นยูโดโมนิกส์ในการท่องเที่ยวจำเป็นต้องค้นหากิจกรรมที่มีสาระสำคัญ และมีความหมายให้กับนักท่องเที่ยว (Park & Ahn, 2022)



ภาพที่ 1.1 ความสุข 2 แบบ

(Park & Ahn, 2022)

อย่างไรก็ตามการสร้างให้นักท่องเที่ยวเกิดความสุขแบบยูโดโมนิกส์อาจไม่มีความเหมาะสมกับสถานการณ์หลังการระบาดของไวรัสโควิด 19 และในช่วงที่ภาวะเศรษฐกิจถดถอย เนื่องจากการสร้างความสุขแบบยูโดโมนิกส์ให้เกิดขึ้นแก่นักท่องเที่ยวจำเป็นต้องสร้าง “กิจกรรม” ที่ตอบสนองต่อมิติความต้องการของนักท่องเที่ยวอย่างหลากหลายเพื่อทำให้ประสบการณ์เดินทางมีสาระที่สามารถส่งเสริมแรงจูงใจทำให้เข้าใจตนเอง แม้สถานการณ์การแพร่ระบาดของไวรัสโควิด 19 จะสิ้นสุดลงแต่การท่องเที่ยวในเมืองเชียงใหม่ยังคงตกอยู่ในสภาวะซบเซาไม่เหมือนในอดีต การพัฒนาสื่อท่องเที่ยวเสมือนจริงด้วยเทคโนโลยีสื่อใหม่สามารถรับชมได้ในลักษณะออนไลน์จะเป็นวิธีการส่งเสริมการท่องเที่ยวแบบไร้พรมแดนที่มีความร่วมสมัย เพราะแม้ในอนาคตอาจเกิดเหตุการณ์วิกฤติที่ผู้คนไม่

สามารถออกไปเดินทางท่องเที่ยวได้ตามปกติ แต่ก็สามารถเข้าสำรวจท่องเที่ยวเมืองเชียงใหม่ในพื้นที่จำลอง

นอกจากนี้แม้ในสถานการณ์ปกติที่เชียงใหม่มีนักท่องเที่ยวล้นเมือง สื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวแบบเสมือนจริงสามารถมีประโยชน์ในฐานะการส่งเสริมการท่องเที่ยวแบบยั่งยืน (sustainable tourism) ผ่านการนำเสนอภาพเคลื่อนไหวแอนิเมชัน เกม และสภาพแวดล้อมเสมือนจริงที่ส่งเสริมให้เกิดความเข้าใจอย่างลึกซึ้งเกี่ยวกับอัตลักษณ์ที่สำคัญของเมืองเชียงใหม่ เช่น เทศกาล งานหัตถกรรม สิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติ และภาษาถิ่นเหนือ เป็นการเพิ่มมูลค่าให้การท่องเที่ยวมีความหมายก่อนการเดินทางมาท่องเที่ยวจริง

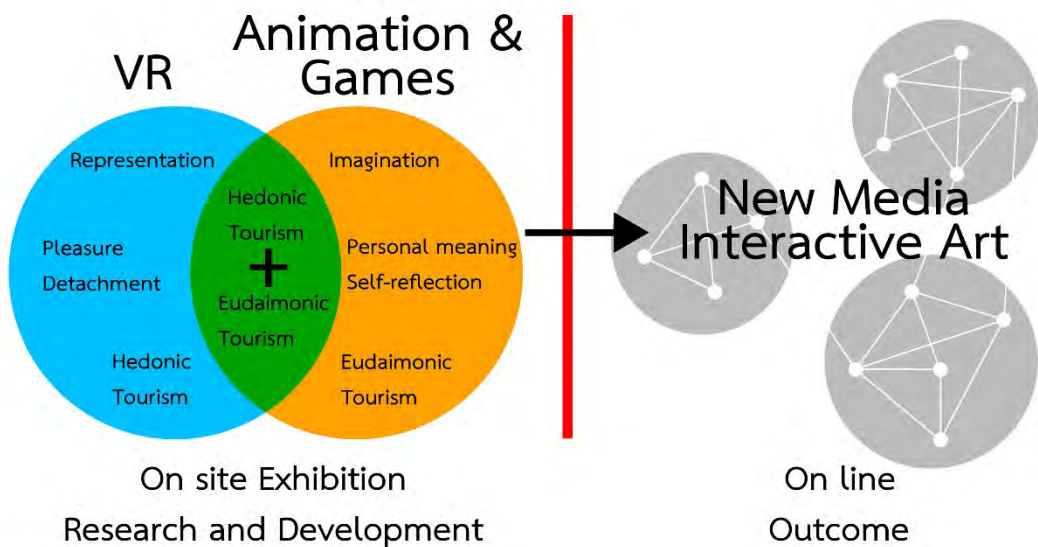
การไม่สามารถเดินทางไปท่องเที่ยวในสถานที่ท่องเที่ยวจริง หรือการไม่สามารถจัดกิจกรรมประกอบการท่องเที่ยวได้เหมือนช่วงเวลาปกติทำให้เทคโนโลยีวีอาร์ (VR) ได้ถูกนำมาใช้เพื่อการส่งเสริมการขายในอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวอย่างหลากหลายรูปแบบ กิจกรรมต่าง ๆ ซึ่งเกิดขึ้นในโลกของวีอาร์สร้างให้ผู้ใช้ได้สัมผัสกับประสบการณ์ใหม่ของการท่องเที่ยวเสมือนจริงในเวลาและสถานที่ซึ่งแตกต่างจากชีวิตประจำวันทั่วไปโดยไม่จำเป็นต้องเสียเวลาในการเดินทาง เพราะโลก 3 มิติ ในรูปแบบดิจิทัลไม่ได้เป็นเพียงโลกที่แสดงเฉพาะลักษณะทางกายภาพ แต่สามารถเพิ่มเติมข้อมูลความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับสถานที่แหล่งท่องเที่ยวก่อนจะเดินทางไปท่องเที่ยวจริง หรือในบางครั้งก็อาจสร้างความบันเทิงในการท่องเที่ยวได้มากกว่าการท่องเที่ยวจริงในแบบเดิม (Roman et al., 2022)

เทคโนโลยีวีอาร์ช่วยให้นักท่องเที่ยวได้สำรวจสถานที่เสมือนจริงก่อนการตัดสินใจซื้อแพ็คเกจท่องเที่ยว เพราะอุปกรณ์จอแสดงผลแบบสวมศีรษะ (Head-mounted display) สามารถแสดงภาพจำลองของสถานที่ได้ดีกว่าภาพถ่าย อย่างไรก็ตามงานวิจัยหลายชิ้นได้แสดงข้อค้นพบที่น่าสนใจว่าความสำเร็จของการใช้วีอาร์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวจำเป็นที่จะต้องสร้างสร้างความสัมพันธ์ทางอารมณ์ระหว่างนักท่องเที่ยวกับสถานที่ท่องเที่ยว กล่าวคือนอกจากการสัมผัสถึงภาพจำลองของสถานที่ การให้ข้อมูลเพิ่มเติมที่ให้ความรู้ และมุมมองใหม่ ๆ เกี่ยวกับสถานที่จะสามารถสร้างการกระตุ้นให้เกิดความต้องการเดินทางมาท่องเที่ยวในสถานที่จริง (Tom Dieck et al., 2018)

การท่องเที่ยวแบบวีอาร์เกี่ยวข้องโดยตรงกับความสุขแบบเฮโดนิคส์ เพราะเทคโนโลยีวีอาร์สามารถสร้างให้เกิดความสุขแบบตื่นตาตื่นใจในทันทีที่ได้รับชมภาพจำลองของสถานที่ท่องเที่ยว อย่างไรก็ตามประเด็นของการใช้เทคโนโลยีวีอาร์สำหรับการท่องเที่ยวเพื่อสร้างความสุขแบบยูโดโมนิกส์ ยังไม่มีผลงานวิจัยที่ระบุอย่างแน่ชัดว่าวีอาร์จะสามารถสร้าง “กิจกรรม” ที่เสริมสร้างให้เกิดความเข้าใจในตนเอง หรือการมองสะท้อนตนเองได้อย่างไร จากประเด็นปัญหาที่น่าสนใจนี้ผู้วิจัยเกิดความคิดเชิงสร้างสรรค์ที่จะสร้างการวิจัยในรูปแบบโครงการสื่อใหม่เพื่อพัฒนาสื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวที่สามารถสร้างความสุขทั้งในรูปแบบเฮโดนิคส์ และยูโดโมนิกส์ สื่อใหม่ที่ผสมผสานเทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือนผ่านสื่อศิลปะแอนิเมชัน วีอาร์ และเกมส์ เพื่อแสดงมโนภาพความสวยงามของแหล่งท่องเที่ยวในเมืองเชียงใหม่ และสร้างกิจกรรมที่รบกวนให้เกิดการปฏิสัมพันธ์ที่จะเปิดโอกาสให้ผู้ใช้ได้ค้นหาตัวตน และพัฒนาตนเองผ่านการท่องเที่ยวแบบเสมือนจริง

งานวิจัยครั้งนี้คาดว่าจะสร้างให้เกิดองค์ความรู้ใหม่จากการผสมผสานเครื่องมือในการวิจัยหลากหลายรูปแบบประกอบไปด้วย การสร้างสื่อภาพเคลื่อนไหวศิลปะแอนิเมชัน การสร้างสื่อวีอาร์ และเกมในรูปแบบนิทรรศการศิลปะแบบออนไลน์ โดยผลงานสุดท้ายจะถูกรวบรวมเป็นเว็บไซต์ให้ดาวน์โหลดออนไลน์ แนวทางการสร้างสื่อการส่งเสริมการท่องเที่ยวในครั้งนี้เน้นการให้ประสบการณ์การท่องเที่ยวแบบใหม่สร้างให้เกิดความสุขแบบยูโดโมนิกส์ต่อผู้ใช้เป็นการท่องเที่ยวแบบเสมือนจริงที่มีการนำเสนอเรื่องเล่าร่วมกับกิจกรรมเชิงปฏิสัมพันธ์ ผลที่คาดว่าจะได้รับสำหรับโครงการวิจัยในครั้งนี้คือ ความก้าวหน้าของรูปแบบวิธีการในการวิจัยแบบสหวิทยาการสำหรับสื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว

สำหรับนวัตกรรมสื่อใหม่ในครั้งนี้เป็นการนำเสนอภาพลักษณ์ที่เกิดจากข้อมูลที่ไม่ใช่การส่งเสริมการตลาดโดยตรง (Organic Image) แต่เป็นการเพิ่มช่องทางการให้ข้อมูลส่งเสริมมูลค่าการท่องเที่ยวสร้างให้ผู้ใช้เกิดประสบการณ์ร่วมที่มีความหมายต่อตนเองผ่านการรับชมสาระสำคัญ และความสวยงามของแหล่งท่องเที่ยว การวิจัยสร้างสรรค์สื่อใหม่ในครั้งนี้เป็นการพัฒนาสื่อที่มีรูปแบบสอดคล้องเหมาะสมกับยุคสมัยปัจจุบันที่เน้นความสำคัญในการนำเสนอข้อมูลแบบทางอ้อมให้มีความน่าสนใจแม้จะไม่ได้ส่งเสริมการขายโดยตรงแต่สามารถมีพลังในการสื่อสารได้ดีกว่าสื่อประชาสัมพันธ์และโฆษณาแบบดั้งเดิม



ภาพที่ 1.2 แนวคิดสื่อใหม่เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงใหม่แบบเสมือนจริง

1.2 วัตถุประสงค์

1.2.1 เพื่อศึกษาเชิงสำรวจภาพลักษณ์ด้านบวก ความสุข ความทรงจำที่ดีของนักท่องเที่ยวที่มีต่อการเที่ยวจังหวัดเชียงใหม่สำหรับสร้างสื่อเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชียงใหม่แบบเสมือนจริง

1.2.2 เพื่อพัฒนาสื่อใหม่ประกอบด้วย ภาพยนตร์แอนิเมชัน เกม และการท่องเที่ยวเสมือนจริง สร้างประสบการณ์ความสุขแบบยูโดโมนิกส์

1.2.3 เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวในเมืองเชียงใหม่ด้วยกิจกรรมในโลกเสมือนจริงแบบออนไลน์ที่ส่งความหมายย้อนกลับมาให้คุณค่ากับการท่องเที่ยวในเมืองเชียงใหม่

1.3 ประโยชน์ที่ได้รับ

1.3.1 ประโยชน์ทางวิชาการ

การวิจัยครั้งนี้เป็นการสร้างสื่อใหม่แบบสหวิทยาการผสมผสานศิลปะเข้ากับเทคโนโลยีเพื่อสร้างสื่อนำเสนอประสบการณ์ความสุขแบบยูโดโมนิกส์ในการท่องเที่ยวแบบเสมือนจริง

1.3.2 ประโยชน์ต่อสังคม

ได้สื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวจังหวัดเชียงใหม่ ส่งเสริมการท่องเที่ยวที่ยั่งยืนด้วยการสร้างภาพลักษณ์ด้านบวก เพิ่มคุณค่าของแหล่งท่องเที่ยวในจังหวัดเชียงใหม่ ผ่านการนำเสนอในรูปแบบนิทรรศการศิลปะต่อนักท่องเที่ยว ผู้สนใจในท้องถิ่น และยังรวมสื่อที่สร้างสรรค์ทั้งหมดนำเสนอในรูปแบบของสื่อเว็บไซต์ที่สามารถสื่อสารกับนักท่องเที่ยวได้ทั่วโลกเป็นการท่องเที่ยวอย่างไร้พรมแดนที่ยั่งยืน

1.4 ระเบียบวิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ใช้ระเบียบวิธีแบบผสมผสานเพื่อสำรวจประสบการณ์ความสุขแบบยูโดโมนิกส์ในการท่องเที่ยวเสมือนจริง โดยใช้การวิจัยคุณภาพ เก็บข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้ให้บริการด้านการท่องเที่ยว การสำรวจข้อคิดเห็นของนักท่องเที่ยวจากสื่อออนไลน์ การสังเกตต่อกิจกรรมของผู้เล่นเกมในห้องนิทรรศการ และใช้การวิจัยเชิงปริมาณ เก็บข้อมูลจากแบบประเมินความพึงพอใจทางออนไลน์ ในการวิจัยครั้งนี้ได้สร้างสื่อ คือ 1) เกมคอมพิวเตอร์แนวผจญภัย 2) เกมความเป็นจริงเสมือนที่เล่นกับคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์วีอาร์ เกมทั้ง 2 จัดแสดงในรูปแบบนิทรรศการและเปิดให้ดาวน์โหลดฟรีผ่านเว็บไซต์

กระบวนการวิจัยมี 2 ขั้นตอน คือ

1.4.1 การวิจัยเชิงคุณภาพ

- 1) การสัมภาษณ์ผู้ให้บริการด้านการท่องเที่ยว
- 2) การสำรวจข้อคิดเห็นของนักท่องเที่ยวจากสื่อออนไลน์

3) การสังเกตอาการปฏิกิริยาของผู้เล่นเกมในห้องนิรทศการ

1.4.2 การวิจัยเชิงปริมาณ

1) เก็บข้อมูลจากแบบประเมินความพึงพอใจสื่อเกมการท่องเที่ยวแบบเสมือนจริงผ่านช่องทางออนไลน์

*** หมายเหตุ ข้อมูลทั้งหมดจะไม่ถูกเปิดเผยต่อสาธารณะโดยตรง ไม่สามารถระบุย้อนไปถึงตัวตนของผู้ให้ข้อมูล ข้อมูลที่ถูกนำเสนอจะเป็นข้อมูลที่ถูกใช้ในการวิเคราะห์ เพื่อการสร้าง และการประมวลผลสื่อ

1.4.3 การสังเคราะห์ข้อมูลจากการวิจัยเพื่อพัฒนาเป็นรูปแบบวิธีการในการสร้างสรรค์สื่อใหม่

1) เกมคอมพิวเตอร์แนวผจญภัย

2) เกมความเป็นจริงเสมือนที่เล่นกับคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์วีอาร์

เกมทั้ง 2 จัดแสดงในรูปแบบนิรทศการและเปิดให้ดาวน์โหลดฟรีผ่านเว็บไซต์

1.5 ขอบเขตของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษา และพัฒนาสื่อใหม่ที่สามารถสร้างประสบการณ์ความสุขแบบยูโดโมนิกส์ในการท่องเที่ยวเสมือนจริง โดยจะทำการสร้างสื่อแอนิเมชัน เกม และวีอาร์ ซึ่งสื่อทั้งหมดเมื่อดำเนินการสร้าง และประเมินคุณภาพเสร็จแล้วจะถูกแสดงผลในรูปแบบเว็บไซต์ออนไลน์ที่มีเนื้อหาส่งเสริมเพิ่มคุณค่าให้กับการท่องเที่ยวในเมืองเชียงใหม่

1.6 กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพที่ 1.3 กรอบแนวคิดการวิจัย

1.7 แผนการดำเนินงานตลอดโครงการ

ระยะเวลาการดำเนินการ 2 ปี ระหว่าง 20 ตุลาคม 2565 – 19 ตุลาคม 2567

1.7.1 แผนการดำเนินการปี 2565

กิจกรรม	ตามวัตถุประสงค์	เดือน		
		10	11	12
1. เขียนโครงการ และสรุปบทวนข้อมูลภาคเอกสาร	1-3			

1.7.2 แผนการดำเนินการปี 2566

กิจกรรม	ตามวัตถุประสงค์	เดือน											
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1. กระบวนการก่อนการผลิตแอนิเมชัน	2												
2. การสร้าง และการทดลองนำเสนอฉากนำเรื่อง	2												
3. เก็บข้อมูลสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการท่องเที่ยว	1												
4. วิเคราะห์ข้อมูลข้อมูลสัมภาษณ์ กำหนดเป็นรูปแบบ แนวคิดในการสร้างสื่อ	1												
5. กระบวนการผลิตแอนิเมชัน	2												
6. กระบวนการหลังการผลิตแอนิเมชัน	2												
7. การแสดงงานนิทรรศการศิลปะแอนิเมชัน	2-3												
8. การสรุป ประเมินคุณภาพผลงานแอนิเมชัน	2-3												

1.7.3 แผนการดำเนินการปี 2567

กิจกรรม	ตามวัตถุประสงค์	เดือน										
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1. การออกแบบ และพัฒนาเกม	2											
2. การออกแบบ และพัฒนาวีอาร์	2											
3. การนำเสนองานนิทรรศการศิลปะ เกม และวีอาร์	1-3											
4. การสร้างเว็บไซต์สำหรับนำเสนอสื่อใหม่	1-3											
5. การเขียนบทความ	1-3											
6. การเขียนเล่มงานวิจัยสรุปโครงการ	1-3											

1.8 งบประมาณ

งบประมาณรวมไม่เกิน 600,000.00 บาท ในระยะเวลาไม่เกิน 2 ปี

ปี 2565

1. งบดำเนินการ

1.1 ค่าตอบแทนหัวหน้าโครงการวิจัย 10,000 บาท ต่อเดือน

$$10,000 \times 12 = 120,000 \text{ บาท}$$

1.2 หมวดค่าวัสดุ ค่ากระดาษ และหมึกพิมพ์ 5,000 บาท

1.3 หมวดค่าใช้สอย

หมวดค่าจ้าง

ผู้ช่วยจัดเก็บวิเคราะห์ข้อมูลงานวิจัย 15,000 บาท

ผู้ช่วยสร้างโมเดล และสร้างแอนิเมชัน 60,000 บาท

ค่าจ้างเหมาติดตั้ง รื้อถอนนิทรรศการ 1 ครั้ง 70,000 บาท

1.4 ค่าเช่าพื้นที่หอนิทรรศการ 30,000 บาท

รวมงบประมาณปี 2565 300,000 บาท

ปี 2566

1. งบดำเนินการ

1.1 ค่าตอบแทนหัวหน้าโครงการวิจัย 10,000 บาท ต่อเดือน

$$10,000 \times 12 = 120,000 \text{ บาท}$$

1.2 หมวดค่าใช้สอย

หมวดค่าจ้าง

ค่าจ้างเข้าเล่ม และเข้ากรอบรูป 5,000 บาท

ค่าจ้างทำเว็บไซต์ 50,000 บาท

ค่าจ้างเหมาติดตั้ง รื้อถอนนิทรรศการ 1 ครั้ง 70,000 บาท

1.3 ค่าเช่าพื้นที่หอนิทรรศการ 35,000 บาท

2.1 หมวดค่าครุภัณฑ์

VR headset 20,000 บาท

รวมงบประมาณปี 2566

300,000 บาท

รวมงบประมาณทั้งโครงการ

600,000 บาท

บทที่ 2

การทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่อง “สื่อใหม่เชิงปฏิสัมพันธ์ : ประสบการณ์ยูไดโมนิกส์ผ่าน แอนิเมชัน เกม และ วีอาร์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชียงใหม่” (New Media Interactive: Eudaimonia Experience Through Animation Game and VR for Promote Chiang Mai Tourism) มีสาระสำคัญ ของ การทบทวนวรรณกรรมเกี่ยวข้องกับงานวิจัยที่มุ่งประเด็นอธิบายการสร้างความสุขแบบยูไดโมนิกส์ (eudaimonic) ซึ่งถือได้ว่าผลงานของนักวิจัยที่รวบรวมมาในครั้งนี้เป็นผลงานประเภท “บุกเบิก” หรือ “หัวก้าวหน้า” เพราะเลือกที่จะค้นหาประเด็นวิจัยที่แตกต่างจากศูนย์กลางของการอภิปรายที่เน้น การสำรวจความสุขแบบเฮโดนิคส์ (hedonic) ที่เป็นที่ยอมรับในการศึกษาวิจัยมากกว่า

ข้อมูลสาระสำคัญจากการทบทวนวรรณกรรมสามารถแบ่งเป็นหมวดหมู่ได้ 7 หมวดหมู่

- 1) แนวคิดเกี่ยวกับการออกแบบเกม
- 2) แนวคิดและตัวอย่างเกมพีเคซีเอ็น
- 3) รูปแบบและตัวอย่างเกมเกี่ยวกับการท่องเที่ยว
- 4) แนวคิดเกี่ยวกับความสุขแบบยูไดโมนิกส์ในการเล่นเกม
- 5) แนวคิดเกี่ยวกับการออกแบบความเป็นจริงเสมือน
- 6) ข้อมูลพื้นฐานรูปแบบของการท่องเที่ยวจังหวัดเชียงใหม่
- 7) งานวิจัยที่เกี่ยวกับการท่องเที่ยว
- 8) งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีสื่อเพื่อการสร้างสุขแบบยูไดโมนิกส์จากการท่องเที่ยว

รายละเอียดของการทบทวนวรรณกรรมเรียงตามลำดับดังนี้

2.1 แนวคิดเกี่ยวกับการออกแบบเกม

นักออกแบบเกมจำเป็นต้องเข้าใจแนวคิดเกี่ยวกับการออกแบบเกม เพื่อจะสามารถพัฒนาและผลิตเกมที่มีวิธีการเล่นสนุกสนาน ดึงดูดใจผู้เล่น สำหรับแนวคิดเกี่ยวกับการออกแบบเกมมีรายละเอียดดังนี้

2.1.1 องค์ประกอบพื้นฐานในการออกแบบเกม (Game Design)

การออกแบบเกมจำเป็นต้องคำนึงถึงองค์ประกอบพื้นฐาน 6 องค์ประกอบ ดังนี้ (Macklin & Sharp, 2016)

2.1.1.1 การกระทำ (Action)

การกระทำ คือ สิ่งที่ผู้เล่นต้องทำในขณะที่เล่นเกม ยกตัวอย่างเช่น ในเกมสงคราม การกระทำหลัก คือ 1) การยิงศัตรู 2) การเอาตัวรอดจากการโจมตีของศัตรู การกระทำหลักทั้ง 2 นี้ เมื่อรวมกันจะสร้างรูปแบบการเล่นเกมที่น่าสนใจ เช่น ผู้เล่นพยายามยิงศัตรูในรูปแบบต่าง ๆ นอกจากนี้ ผู้เล่นยังแสดงการกระทำอื่น ๆ เช่น การหลบหลีกการโจมตีในรูปแบบต่าง ๆ ในขณะที่กระทำการเล่นเกมผู้เล่นจะแสดง “การกระทำ” ได้ได้หรือไม่ได้ขึ้นขึ้นอยู่กับ “กฎ”

2.1.1.2 กฎ (Rule)

กฎ คือ ข้อกำหนดว่าการกระทำอะไรที่ผู้เล่นสามารถทำได้ กฎของเกมจะมีความเท่าเทียมกัน ผู้เล่นเกมไม่ว่าจะเป็นใครจะต้องเล่นเกมภายใต้กฎเดียวกัน การเล่นเกมจึงเป็นเรื่องเกี่ยวกับการอนุญาตและการจำกัด กฎเปรียบเสมือนโครงสร้างที่มองไม่เห็นที่ยึดรูปแบบวิธีการเล่นเกมไว้ด้วยกัน กฎในการเล่นเกมที่ชัดเจนทำให้ผู้เล่นเกิดของความคิดสร้างสรรค์ การอยู่ภายใต้กฎในบางครั้งทำให้ผู้เล่นทดลองสิ่งใหม่ ๆ พัฒนากลยุทธ์และค้นหาวิธีการเล่นอย่างเปลือยเปลือย

2.1.1.3 เป้าหมาย (Goal)

เป้าหมายของเกม คือ การกำหนดสิ่งที่ผู้เล่นพยายามทำให้สำเร็จขณะเล่น การกระทำและกฎของเกมจะสมเหตุสมผลมากขึ้น หากผู้เล่นเข้าใจเป้าหมายของการเล่นเกมชัดเจน เช่น เกม “เดอะซิมส์” (The Sims) เป้าหมายของผู้เล่น คือ ความมั่งคั่ง ร่ำรวย และมีชื่อเสียง หรือเกม “ไมน์คราฟต์” (Minecraft) เป้าหมาย คือ การสร้างสถาปัตยกรรมที่ยิ่งใหญ่ เป้าหมายมีความสำคัญเป็นอย่างยิ่งในฐานะเครื่องมือนำทาง และกระตุ้นให้ผู้เล่นดำเนินการเล่นเกมจนจบ

2.1.1.4 วัตถุ (Object)

วัตถุ คือ สิ่งที่ผู้เล่นปฏิสัมพันธ์ระหว่างการเล่นเกม วัตถุในเกมสามารถถูกใช้เป็นเครื่องมือในการช่วยสร้างความสัมพันธ์ทางกายภาพ และทางความคิดของผู้เล่น เช่น วัตถุประเภท “เงิน” ในเกมทำให้ผู้เล่นสามารถซื้อสิ่งของต่าง ๆ ในเกม (ความสัมพันธ์ทางกายภาพ) การมีเงินในเกมจำนวนมากสร้างความรู้สึกมั่งคั่งให้กับผู้เล่น สร้างเหตุผลในการเล่นเกมต่อเพื่อเพิ่มปริมาณเงิน (ความสัมพันธ์ทางความคิด)

2.1.1.5 พื้นที่ในการเล่น (Playspace)

พื้นที่ในการเล่น คือ ขอบเขตที่กำหนดอาณาเขตของเกม เกมเกิดขึ้นและมีวัตถุอยู่ร่วมกันในพื้นที่ในการเล่น วัตถุและพื้นที่ในการเล่นเมื่อประกอบเข้าด้วยกันจะทำให้เกิดสภาพทางกายภาพของเกมที่ผู้เล่นสามารถเข้าไปสำรวจได้ พื้นที่ในการเล่นของเกมอาจมีขนาดเล็กและไม่มี การเปลี่ยนแปลงของสภาพแวดล้อม หรือในบางกรณีพื้นที่ในการเล่นของเกมอาจมีขนาดใหญ่ระดับโลก อาจเป็นดวงดาวที่มีการเปลี่ยนแปลงของสภาพแวดล้อมอยู่ตลอดเวลา ปัจจุบันการออกแบบพื้นที่ในการเล่นให้เป็นสถานที่สวยงามและน่าสนใจมีความสำคัญเป็นอย่างยิ่งในการดึงดูดผู้เล่น

2.1.1.6 ผู้เล่น (Player)

ผู้เล่น คือ องค์กรประกอบที่สำคัญที่สุดในการเล่นเกม หากไม่มีผู้เล่นองค์กรประกอบอื่น ๆ ก็ไม่สามารถแสดงผล หรือดำเนินการกระทำต่อไปได้ การออกแบบเกมที่ดีจะสามารถส่งเสริมให้ผู้เล่นต้องการเล่นเกมอย่างต่อเนื่องยาวนาน และเล่นจนจบ ปัจจุบันมีเกมหลากหลายเกมที่ผู้เล่นส่วนใหญ่เล่นไม่จบเกม แม้จะเสียเงินซื้อมาด้วยราคาแพง เนื่องจากการกำหนดเป้าหมายของเกมไม่น่าสนใจ ยากเกินไป หรือในบางครั้งตัวละครที่ผู้เล่นสวมบทบาทออกแบบอย่างไม่เหมาะสมกับเนื้อเรื่องของเกม

สรุปสาระสำคัญ องค์กรประกอบพื้นฐานในการออกแบบเกมทั้ง 6 ทำให้เกิดความเข้าใจเกี่ยวกับส่วนผสมที่ประกอบกันเป็นเกม ในหัวข้อต่อไปจะทำการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับ “กฎ” ของการเล่นเกมที่เพิ่มเติม เพราะกฎเป็นโครงสร้างพื้นฐานที่สำคัญของเกม

2.1.2 การเล่นเกม กลไกของเกม และกฎของเกม (Gameplay Game Mechanics and Game Rules)

แนวคิดหลักของ “การเล่นเกม” (Gameplay) สำหรับเกมคอมพิวเตอร์ คือ การเล่นเกมที่ สามารถสัมผัสได้จากประสบการณ์การเข้าร่วมเล่นเกมโดยผู้เล่นเท่านั้น การเข้าร่วมเล่นเกมผู้เล่นจะต้องเลือก “การกระทำ” ต่าง ๆ ในเกมด้วยตัวเอง ซึ่งการกระทำจะถูกกำหนดโดย “กฎ” หลากหลายที่รวมกันเป็น “กลไกของเกม”

กลไกของเกม ประกอบด้วยกฎ การกระทำ และการปฏิสัมพันธ์ต่างๆ ในเกมที่ทำให้ “การเล่น เกม” ดำเนินไปได้ ดังนั้นกลไกของเกมอาจจำเป็นต้องให้รางวัล หรือการเพิ่ม “คะแนน” ให้กับผู้เล่นเมื่อ กระทำภารกิจตามกฎอย่างถูกต้อง การออกแบบ “กฎ” ให้กับเกมเป็นกระบวนการที่มีความสำคัญมาก เพราะกฎทำให้เกมคอมพิวเตอร์มีความแตกต่างจากสื่อประเภทอื่น เช่น หนังสือ และภาพยนตร์ (Macklin & Sharp, 2016)

ข้อแตกต่างระหว่าง “กลไกของเกม” (Game Mechanics) กับ “กฎของเกม” (Game Rules) คือ นักพัฒนาเกมนิยมที่จะใช้คำว่า “กลไกของเกม” เนื่องจากเป็นคำที่มีความหมายครอบคลุมใน กระบวนการสร้างเกมมากกว่า “กฎของเกม” ที่เป็นเพียงคำสั่งหรือข้อบังคับให้ผู้เล่นรับทราบในขณะที่ เล่นเกม

กลไกของเกมมีความหมายลึกซึ้งกว่ากฎ กลไกของเกมคือระเบียบข้อบังคับที่ควบคุมรูปแบบ วิธีการเล่นเกมที่ถูกซ่อนจากผู้เล่นเป็นคำสั่งในรูปแบบของซอฟต์แวร์ที่รับข้อมูลจากอินเทอร์เน็ตเพชผู้เล่น โดยตรง ผู้เล่นอาจไม่รู้ถึง “กลไกของเกม” จะรู้เพียงแค่ “กฎของเกม” แต่ผู้พัฒนาเกมจำเป็นต้อง ออกแบบ “กลไกของเกม” ยกตัวอย่างเช่น กฎของเกม “โมนอโพลี” (Monopoly) เป็นเอกสาร ประกอบการเล่นเพียงไม่กี่หน้ากระดาษ แต่กลไกของเกมครอบคลุมข้อมูลราคาทรัพย์สินและข้อความใน การ์ดทั้งหมด รวมทั้งทุกสิ่งที่มีผลต่อการดำเนินการเล่นเกม (Adams & Dormans, 2012)

2.1.2.1 พื้นฐานเกี่ยวกับกลไกของเกม

การเล่นเกิดขึ้นจากกลไกของเกม กลไกของเกมสามารถแบ่งได้เป็น 5 ประเภท (Adams & Dormans, 2012)

1) ฟิสิกส์ (Physics)

ในบางกรณีกลไกของเกม คือ รูปแบบการควบคุมระบบ “ฟิสิกส์” ในเกม เช่น ออกแบบการเคลื่อนไหว และแรงที่กระทำในโลกของเกม โดยฟิสิกส์ของเกมอาจมีความแตกต่างจาก ระบบฟิสิกส์ในโลกแห่งความเป็นจริง เมื่อเล่นเกมตัวละครจะเคลื่อนที่จากตำแหน่งหนึ่งไปอีกตำแหน่ง ด้วยการเดิน กระโดดขึ้นลง หรือขยับยานพาหนะ ระบบฟิสิกส์ของเกมจะถูกออกแบบให้ควบคุมและ คำนวณตำแหน่งขององค์ประกอบต่าง ๆ ในเกม รวมถึงการเคลื่อนที่และ “การปะทะ” (Collides) ระหว่างตัวละครกับองค์ประกอบอื่น ๆ การออกแบบระบบฟิสิกส์ของเกมต้องสร้างให้มีความสอดคล้อง กับโลกและตัวละครในเกม เช่น หากตัวละครเป็นการ์ตูนระบบฟิสิกส์ในเกมอาจถูกสร้างให้มีรูปแบบที่ เกินจากโลกแห่งความเป็นจริงเหมือนในภาพยนตร์การ์ตูน

2) เศรษฐกิจภายในเกม (Internal Economy)

ในเกมที่มีขนาดใหญ่ระดับสังคม เกมจำเป็นต้องมีการออกแบบกลไกการทำธุรกรรม การรวบรวมเก็บสิ่งของ การแลกเปลี่ยนสิ่งของ และการบริโภค ระบบการแลกเปลี่ยนถือเป็นเศรษฐกิจ

ภายในเกม สิ่งของที่ถูกแลกเปลี่ยนในเกมอาจเป็นทรัพยากรกายภาพที่จับต้องได้ เช่น เงิน พลังงาน กระสุน ฯลฯ หรือเป็นสิ่งนามธรรมที่ผู้ออกแบบคิดขึ้นใหม่เอง เช่น สุขภาพ ความนิยม พลังเวทย์มนตร์ ระดับของความกลัวภายในจิตใจของตัวละคร ฯลฯ

3) กลไกแสดงการก้าวหน้า (Progression Mechanisms)

ในการเล่นเกมนักเล่นจะต้องผ่านด่านหรือต่อสู้กับศัตรู เพื่อการดึงดูดให้นักเล่นดำเนินการเล่นเกมต่อไปเรื่อย ๆ การผ่านด่านหรือต่อสู้ได้สำเร็จจะทำให้ผู้เล่นได้รับรางวัล หรือได้นำตัวละครไปสู่การก้าวหน้าในการเล่น ยกตัวอย่างเช่น การเปิดประตูไปสู่พื้นที่หรือด่านใหม่ให้สำรวจเพิ่มเติม การได้รับพลังพิเศษเพิ่มขึ้น การรับรู้ว่าคุณสมบัติได้เข้าใกล้ความจริงหรือการเล่นใกล้ถึงตอนจบเข้าไปอีกระดับหนึ่ง ฯลฯ

4) การหลบหลีกทางยุทธวิธี (Tactical Maneuvering)

กลไกแบบการหลบหลีกทางยุทธวิธี มักพบได้ใน “เกมวางแผนกลยุทธ์” (Strategy Game) หรือใน “เกมสวมบทบาท” (Role-Playing Game) กลไกที่ควบคุมการหลบหลีกทางยุทธวิธีจะกำหนดความได้เปรียบเชิงกลยุทธ์ของผู้เล่น โดยการเล่นในฉากหรือแผนที่ซึ่งแตกต่างกันอาจจำเป็นต้องใช้วิธีการที่ต่างกัน กลไกลักษณะนี้นิยมสร้างขึ้นจากการแบ่งโลกของเกมออกเป็น “แผ่น” (Tiles) ในการเดินหรือโยกย้ายตัวละครจากแผ่นหนึ่งไปอีกแผ่นหนึ่งต้องใช้ความคิด เป็นการวางแผนเชิงกลยุทธ์เหมือนการเล่นหมากรุก

5) การปฏิสัมพันธ์ทางสังคม (Social Interaction)

ปัจจุบันเกมออนไลน์เป็นรูปแบบของเกมที่เน้นการปฏิสัมพันธ์ทางสังคมระหว่างผู้เล่น เช่น การเล่นช่วยกันเป็นทีมจะทำให้เล่นเกมได้ง่ายขึ้น การชวนผู้เล่นหน้าใหม่เข้ามาเล่นเกมจะทำให้ได้รับรางวัล กลไกการปฏิสัมพันธ์ทางสังคมในเกมจะกำหนดรูปแบบของการสื่อสารโต้ตอบระหว่างผู้เล่นแต่ละคน ยกตัวอย่างเช่น ในเกมยิงที่เล่นเป็นกลุ่มจะมีตัวละครหลากหลายให้ผู้เล่นได้เลือกได้แก่ นักแม่นปืน นักวางระเบิด นักลอบสังหาร และแพทย์สนาม ผู้เล่นแต่ละตัวละครต้องสวมบทบาทของตนเองและปฏิสัมพันธ์ตามหน้าที่ต่อผู้เล่นคนอื่นเพื่อทำให้เกิดการได้เปรียบในการเล่นมากที่สุด

2.1.2.2 พื้นฐานเกี่ยวกับกฎของเกม

พื้นฐานแรกของการกำหนดกฎในเกมคือ การกำหนดว่าภายใต้สถานการณ์ที่ผู้เล่นกำลังประสบ ผู้เล่นมีทางเลือกที่จะทำอะไรได้บ้าง และมีอะไรที่ทำได้ กฎจึงประกอบด้วยชุดตัวเลือกที่มีไว้ให้ผู้เล่นตัดสินใจด้วยตนเองว่าควรเลือกตัวเลือกใด โดยการเข้าใจกฎของผู้เล่นมีรูปแบบดังนี้

1) การเข้าใจอย่างเป็นนัย (Implicitly)

เป็นการเข้าใจแบบที่ผู้เล่นตีความหรือแปลความหมายเอง เช่น ทุกสิ่งในเกมที่ไม่ได้กล่าวโดยตรงว่าอนุญาตให้ทำได้อาจเป็นสิ่งต้องห้าม ดังนั้นเมื่อมีผู้เล่นเจอบริเวณพื้นที่ซึ่งเป็น “น้ำ” และเกมไม่ได้ให้ข้อมูลว่าผู้เล่นสามารถว่ายน้ำได้ ถ้าผู้เล่นเดินไปบริเวณน้ำก็อาจมีอันตราย

2) การเข้าใจโดยตรง (Explicitly)

เป็นการเข้าใจที่สามารถรับรู้ได้โดยตรงเนื่องจากเกมได้ให้ข้อมูลอย่างชัดเจน เช่น การแสดงข้อความ “คุณไม่สามารถเลือกใช้อาวุธนี้ได้ในขณะนี้” ข้อความได้บอกผู้เล่นโดยตรงว่าไม่สามารถเลือกอาวุธนี้ได้จนกว่าจะมีเงื่อนไขเปลี่ยนแปลง

2.1.2.3 กฎของเกม และกฎของโลก

รูปแบบของเกมในปัจจุบันส่วนใหญ่จะมีระบบจำลอง (Simulation) สภาพแวดล้อมเกี่ยวข้องกับด้วยเสมอ ระบบจำลองทำการจำลองกฎของโลกในเกมซึ่งอาจอ้างอิงจากกฎฟิสิกส์ในโลกแห่งความเป็นจริง หรือไม่ก็ได้ การกำหนดกฎของโลกในเกมขึ้นอยู่กับความต้องการของผู้พัฒนาเกม อย่างไรก็ตามเมื่อเล่นเกมโดยทั่วไปผู้เล่นจะคาดเดาซึ่งทำให้เกิด “การเข้าใจอย่างเป็นนัย” ว่ากฎของโลกในเกมใกล้เคียง หรืออ้างอิงมาจากโลกแห่งความเป็นจริง เช่น การเล่นตัวละครที่เป็นมนุษย์ผู้เล่นจะเข้าใจอย่างเป็นนัยว่าตัวละครจะเดินไปยังทิศทางต่าง ๆ ได้อย่างน้อย 4 ทิศทาง นอกจากนี้ตัวละครมนุษย์จะไม่สามารถเหาะไปยังท้องฟ้าได้

การเข้าใจอย่างเป็นนัยของผู้เล่น คือ สารที่ผู้พัฒนาเกมต้องให้ความสำคัญเนื่องจากโดยทั่วไปผู้เล่นจะเล่นเกมโดยไม่ศึกษากฎ แต่มีแนวโน้มที่จะเข้าใจอย่างเป็นนัยว่ากฎในเกมจะมีหลายอย่างที่สอดคล้องหรือใกล้เคียงกับโลกแห่งความจริง เช่น เมื่อเห็นประตูผู้เล่นจะคิดว่าน่าจะมีทางเลือกที่สามารถเปิดประตู ดังนั้นแม้ประตูจะเปิดไม่ได้แต่ผู้พัฒนาควรแทรกข้อมูลให้รู้ว่าประตูเปิดไม่ได้เพราะอะไร

2.1.2.4 กฎของเกม ลูโดโลยี และโครงเรื่องเกม

ลูโดโลยี (Ludology) มาจากคำภาษาลาตินมีความหมายถึงเกม สำหรับนักพัฒนาเกมหรือ ผู้ศึกษาเกม ลูโดโลยี เกี่ยวข้องกับกฎการเล่น วิธีการเล่น และประสบการณ์การเล่นตามปกติเมื่อเริ่มต้นเกม ผู้เล่นจะได้เลือกเป็นตัวละครตัวใดตัวหนึ่งที่อยู่ในฉาก หรือโลกของเกม โดยผู้เล่นต้องพยายามใช้ความคิดพาตัวละครผ่านด่าน หรือทำตามเป้าหมายที่เกมกำหนด การได้ใช้จินตนาการบังคับให้ตัวละครเอาชนะอุปสรรคในเกม คือ “ประสบการณ์การเล่นเกมที่ผู้เล่นได้รับ” (Torre, 2017)

อย่างไรก็ตามในการเล่นเกม หรือประสบการณ์การเล่นเกมโดยเฉพาะเกมยุคปัจจุบันนิยามที่จะนำ “โครงเรื่อง” (Narrative) มาใช้เป็นองค์ประกอบของการนำเสนอเกม กล่าวคือนอกจากเกมจะดำเนินตาม “ลูโดโลยี” ในการพัฒนาเกมยังมีการนำโครงเรื่องมาส่งเสริมให้การเล่นเกม

มีความน่าสนใจ ยกตัวอย่างเช่น นอกจากจะสร้างเกมที่มีกลไกและกฎในการให้รางวัลเป็นคะแนนเพื่อจูงใจผู้เล่น (การเข้าใจโดยตรงว่าผู้เล่นดำเนินการเล่นอย่างถูกต้อง) การปฏิสัมพันธ์ของผู้เล่นด้วยการเลือกตัวเลือกของบทสนทนาและการกระทำที่ถูกต้องนั้นสามารถนำมาเป็นรางวัลให้กับผู้เล่นได้อีกแบบหนึ่ง (การเข้าใจอย่างเป็นนัยว่าผู้เล่นดำเนินการเล่นอย่างถูกต้อง)

สรุปสาระสำคัญ กฎและกลไกของเกมมีความสำคัญมากในการออกแบบเกม โดยการออกแบบกลไกของเกมสามารถนำการให้รางวัลมาเป็นเครื่องมือดึงดูดผู้เล่น สำหรับการให้รางวัลผู้เล่นอาจได้รับจากการดำเนินการเล่นถูกต้องตามกลไกของเกม ซึ่งการกระทำตามกลไกของเกมจะส่งผลให้เกิดความก้าวหน้าในการเล่น โดยกำหนดให้เกมมี “โครงเรื่อง” เป็นกลไกอย่างหนึ่งที่สามารถแจ้งให้ผู้เล่นรับทราบว่าการเล่นเกมมีความก้าวหน้า เช่น เมื่อทำภารกิจสำเร็จผู้เล่นจะชมฉาก “คัตซีน” (Cutscene) หรือ ได้สนทนาเนื้อหาที่เปิดเผยโครงเรื่องเพิ่มเติมจากตัวละครในเกม

ตามปกติเกมทุกเกมต้องมีกลไก และลูตอร์โลจี แต่สำหรับบางเกมอาจไม่มี “โครงเรื่อง” อย่างไรก็ตามเมื่อพิจารณาถึงลักษณะของเกมในยุคปัจจุบันจะพบอย่างชัดเจนว่า “โครงเรื่อง” ได้กลายเป็นอีกปัจจัยที่มีความสำคัญในการสร้างให้เกมประสบความสำเร็จ หัวข้อต่อไปจะศึกษาการออกแบบโครงเรื่องเกม

2.1.3 การออกแบบโครงเรื่องเกม (Game Narrative Design)

การออกแบบโครงเรื่องของเกม (Game Narrative Design) เป็นศิลปะและความเชี่ยวชาญในการพัฒนาการเล่าเรื่อง เพื่อทำให้เกิดเนื้อเรื่องที่สามารถนำไปใช้สำหรับการปฏิสัมพันธ์โต้ตอบระหว่างผู้เล่นกับสภาพแวดล้อมภายในเกม (Heussner et al., 2024) การออกแบบโครงเรื่องเกมมีรายละเอียดดังนี้

2.1.3.1 หลักการพื้นฐานสำหรับการออกแบบโครงเรื่องเกม

การออกแบบโครงเรื่องเกม คือ กระบวนการร่วมกันระหว่างการพัฒนาเกมกับการเขียนบทกับการออกแบบเกม มีวัตถุประสงค์เพื่อเล่าเรื่องในโลกของเกมคอมพิวเตอร์ สิ่งสำคัญลำดับแรกที่ต้องเข้าใจคือ การออกแบบโครงเรื่องในเกมไม่ใช่ผลลัพธ์ หรือข้อสรุปของกระบวนการ “การเขียนบท” และ “การออกแบบเกม” แต่การออกแบบโครงเรื่องในเกม คือ กระบวนการที่อยู่ตรงกลางขั้นตอนทั้งสอง (ภาพที่ 2.1) นักออกแบบโครงเรื่องเกม จำเป็นที่จะต้องมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับ การเขียนบท และการออกแบบร่วมด้วยจึงจะสามารถเขียนโครงเรื่องเกมที่ดีได้ (Heussner et al., 2024)



ภาพที่ 2.1 ภาพแสดงตำแหน่งของกระบวนการออกแบบโครงเรื่องเกม
(Heussner et al., 2024)

2.1.3.2 คำถามพื้นฐานสำหรับการเริ่มต้นออกแบบโครงเรื่องเกม

การออกแบบโครงเรื่องเกมที่ดี คือการเขียน “เรื่องที่ดี” โดยเรื่องที่ดีนี้จะต้องถูกนำเสนอผ่านเครื่องมือ และผลลัพธ์จากกลไกของเกม (Game Mechanics) ในการเริ่มต้นพัฒนาออกแบบโครงเรื่องเกมนักออกแบบควรตั้งคำถามเพื่อทบทวนจุดมุ่งหมายดังนี้ (Heussner et al., 2024)

- โครงเรื่องที่ถูกออกแบบนี้จะมีปฏิสัมพันธ์ (interactive) อย่างไร ?
- ผู้เล่นจะมีอิทธิพลต่อโครงเรื่องเพื่อสร้างเรื่องราวที่เป็นของตัวเอง หรือเรื่องจะมีความโดดเด่นเฉพาะตัวได้อย่างไร ?
- อุปสรรคกลไกของเกม ในรูปแบบใดที่สามารถใช้เพื่อถ่ายทอดเรื่องราว การพบกับอุปสรรคของผู้เล่นระหว่างเล่นเกม ?
- เรื่องราวที่ผู้เล่นจะได้สัมผัสคืออะไร? อะไรคือประสบการณ์การเล่นเกมที่?

2.1.3.3 องค์ประกอบพื้นฐานสำหรับการพัฒนาโครงเรื่องเกม

การพัฒนาโครงเรื่องเกมควรคำนึงถึงองค์ประกอบพื้นฐานดังนี้

2.1.3.3.1 ไฮคอนเซปต์ (High Concept)

ไฮคอนเซปต์ บางครั้งอาจเรียกว่า “วัน-ลิเนียร์” (One-Liner) หรือ “ล็อกไลน์” (Logline) เป็นเทคนิคการเขียนที่ถูกพัฒนามาจากสตูดิโอภาพยนตร์ฮอลลีวูด (Hollywood) ในช่วงทศวรรษ 1970 เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพและความสะดวกสำหรับผู้สร้างในการเลือกว่าบทภาพยนตร์เรื่องใดมีความสำคัญเพียงพอที่จะนำมาลงทุนผลิตเป็นภาพยนตร์ ก่อนที่จะทำการเขียนบทภาพยนตร์ที่มีความยาวหลายหน้า นักเขียนบทต้องเริ่มต้นจากการเขียน “ไฮคอนเซปต์” เป็นการเขียนประโยคสั้นเพียงหนึ่งถึงสองบรรทัดที่ใช้เพื่อบอกถึงสาระสำคัญของภาพยนตร์ กล่าวได้ว่า

ไฮคอนเซปต์ คือ การย่อบทบาทพนตร์ หรือบทบาทเกมให้เหลือแนวความคิดหลักที่สั้นเพียง 1 หรือ 2 ประโยคที่ยังคงใจความสำคัญอย่างครบถ้วน

ตัวอย่าง ไฮคอนเซปต์ ของเกม

- ไฮคอนเซปต์ ของเกม “Portal”

ใช้รูปแบบเกมยิงแบบบุคคลที่ 1 โดยปืนที่ใช้ยังสามารถสร้างอุโมงค์มิติที่ผู้เล่นสามารถเดินทางไปยังที่ต่าง ๆ ผู้เล่นใช้อุโมงค์มิติเพื่อหลบหนีออกจากคุกทั้งในทางกายภาพ และจิตใจของตน

- ไฮคอนเซปต์ ของเกม “BioShock”

ผจญภัยสู่ซากปรักหักพังของอาณานิคมใต้น้ำที่อุทิศให้กับนักเขียนนิยาย ไอน์ แรนด์ (Ayn Rand) การต่อสู้กับสัตว์ประหลาดที่อยู่ในเมืองใต้น้ำนำผู้เล่นสู่การเรียนรู้ข้อมูลว่า การล่มสลายของอาณานิคมอุดมคติใต้น้ำเกิดขึ้นได้อย่างไร (Heussner et al., 2024)

- ไฮคอนเซปต์ ของเกม “Half-Life”

ช่างเทคนิคธรรมดาคนหนึ่งต้องต่อสู้กับสัตว์ประหลาดข้ามมิติหลังจากการเกิดอุบัติเหตุที่ศูนย์วิจัยลับ

- ไฮคอนเซปต์ ของเกม “Ultima series”

ชายธรรมดาคนหนึ่งเดินทางไปยังโลกยุคกลางที่นำอัศวรย์ มหัศรร์ย์ สุตท้ายเขาได้กลายเป็นสัญลักษณ์ของคุณธรรม และความชอบธรรม

- ไฮคอนเซปต์ ของเกม “SimCity”

เป็นนายกเทศมนตรีที่มีอำนาจเหมือนพระเจ้าในการจัดการเมืองในฝันของคุณ

- ไฮคอนเซปต์ ของเกม “Fictional JRPG”

เด็กสาวคนหนึ่งต้องต่อสู้กับการขาดความรู้สึกเชื่อมั่นในตนเอง และอารมณ์ความรู้สึกต่อย่ำแย่ภายในใจ ในขณะที่เธอเดินทางไปสู่ความฝันของศัตรูเพื่อช่วยโลก (Heussner et al., 2024)

2.1.3.3.2 การสร้างโลก (Worldbuilding)

การสร้างโลกสำหรับเกม หมายถึง การออกแบบประวัติศาสตร์และภูมิศาสตร์ของโลกสมมุติในเกม ในปัจจุบันนิยมผสมผสานระหว่างนิยายวิทยาศาสตร์เข้ากับความเป็นแฟนตาซี การสร้างโลกสำหรับเกมเกี่ยวข้องกับ การสร้างฉาก การกำหนดกฎ การกำหนดขอบเขตของโลก และการเรื่องเล่าในเกม องค์ประกอบเหล่านี้มีอิทธิพลต่อการออกแบบงานภาพ และการออกแบบเสียง การสร้างโลกสำหรับเกมเป็นจุดเริ่มต้นที่สร้างให้เห็นว่าเกมจะมีลักษณะอย่างไร

2.1.3.3.2.1 ระดับของการสร้างโลกในเกม

กระบวนการสร้างโลกในเกมมี 2 ระดับคือ

1) ระดับมาโคร (Macro Level)

ระดับมาโคร คือ การสร้างจากใหญ่ไปเล็ก หรือจากบนลงล่าง เริ่มต้นจากการออกแบบแนวคิดกว้าง ๆ เกี่ยวกับโลก โดยแนวคิดเริ่มต้นนี้อาจเกี่ยวกับการกำหนดประวัติศาสตร์ร่วมกันระหว่างวัฒนธรรม ขนาดของโลก ขนาดของเมือง และระยะทางระหว่างเมือง หรือการกำหนดต้นกำเนิดของโลก เมื่อได้แนวคิดแล้วจึงนำไปสู่การออกแบบองค์ประกอบย่อยต่าง ๆ ของโลก ระดับมาโครควรใช้ออกแบบเกมแนวที่โลกของเกมมีขนาดกว้างใหญ่ เช่น เกมโอเพนเวิลด์ (Open World)

2) ระดับไมโคร (Micro Level)

ระดับไมโคร คือ การเริ่มต้นจากจุด หรือเหตุการณ์เล็ก ๆ ที่ขยายตัว เช่น พิธีราชาภิเษก การเลือกตั้ง หรือการจลาจลใจกลางเมือง เป็นจุดเริ่มต้นของเรื่องราวที่สามารถมีอิทธิพลต่อการออกแบบโลกในเกม เหมาะกับเกมที่มีตัวเอกเป็นตัวละครดำเนินเรื่องเพียงตัวเดียว การออกแบบจะเริ่มต้นกำหนดประวัติและเรื่องราวพื้นหลังของตัวละคร อาจเริ่มต้นด้วยสถานที่กำเนิดของตัวละครเอก (Heussner et al., 2024)

2.1.3.3.2.2 การอุปมัยในเกม (Analogues in Games)

เป็นเรื่องปกติที่การสร้างโลกในเกมจะได้รับแรงบันดาลใจจากประสบการณ์ ความชื่นชอบส่วนตัวของผู้สร้าง หรือบางครั้งในการสร้างโลกของเกมอาจมีการศึกษาข้อมูลที่เกิดขึ้นจริง การนำข้อมูลจากแหล่งต่าง ๆ มาใช้ในการออกแบบเกมเรียกว่า “การอุปมัยในเกม” คือ การนำแนวคิด หรือสิ่งที่เกิดขึ้นจริงในโลก หรือสื่อชนิดอื่น ๆ มาใช้เป็นแรงบันดาลใจ หรือจุดเริ่มต้นในการออกแบบองค์ประกอบต่าง ๆ ในโลกของเกม การอุปมัยในเกมมีรายละเอียดดังนี้ (Heussner et al., 2024)

- การอุปมัยตัวละคร (Characters Analogues)

ตัวละคร แอลัน เวก (Alan Wake) มีต้นแบบจากนักเขียนแนวสยองขวัญที่ขายดีที่สุดอย่าง สตีเฟน คิง (Stephen King) และในเกมก็มีการอ้างอิงถึงนิยายของ สตีเฟน คิง

- การอุปมัยฉาก (Settings Analogues)

เกม “เดดลี่ ปริโมนิชั่น” (Deadly Premonition) เมืองกรีนเวลล์ (Greenville) มีลวดลายพื้นผิววัสดุต่าง ๆ ใกล้เคียงกับเมืองจริงในแปซิฟิกตะวันตกเฉียงเหนือของสหรัฐอเมริกา และมีลักษณะคล้ายกับเมืองสมมติในภาพยนตร์ทวินพีคส์ (Twin Peaks)

- การอุปมัยปรัชญา (Philosophies Analogues)

เกม “ไบโอส็อก” (BioShock) แสดงโลกทัศน์ของเมืองแร็ปเจอร์ (Rapture) มีพื้นฐานมาจากปรัชญาวัตถุวิสัย (Objectivism) หรือสิ่งต่าง ๆ ถูกออกแบบตามต้นแบบที่ถูกกำหนดไว้

- การอุปมัยช่วงระยะเวลา (Time periods Analogues)

เกมชุด “อัสแซซินส์ครีด” (Assassin’s Creed) แต่ละภาคจะใช้ฉากหลังทางประวัติศาสตร์ของ อียิปต์ ปโตเลมี กรีก ไวกิ้ง ยุคฟื้นฟูศิลปวิทยาของอิตาลี สงครามปฏิวัติสหรัฐอเมริกา และการปฏิวัติฝรั่งเศส เป็นช่วงระยะเวลาของเกม

2.1.3.3.2.3 แบบอย่างของโลกในเกมที่แตกต่างกัน (DIFFERENT WORLD ARCHETYPES)

โลกในเกมมีหลายรูปแบบ แตกต่างกันหลายลักษณะมากมาย อย่างไรก็ตามอาจจำแนกเป็นแบบอย่าง หรือต้นแบบที่สำคัญได้ดังนี้ (Heussner et al., 2024)

- โลกที่ถูกทำลายด้วยสงคราม (War-Torn World)

สิ่งมีชีวิตในโลกนี้ประกอบขึ้นจากกลุ่มย่อย ที่อย่างน้อยสามารถแยกเป็นสองกลุ่มใหญ่มีการทำสงคราม หรือมีความขัดแย้งเกิดขึ้นอย่างต่อเนื่อง ดังนั้นเนื้อหาในเกมรูปแบบนี้จะเป็นการต่อสู้ระหว่างสิ่งมีชีวิตที่แตกต่างกัน

- โลกที่โอบล้อมด้วยศัตรู (Besieged World)

โลกรูปแบบนี้ถูกโจมตีโดยพลังภายนอก ถูกรุกรานโดยสิ่งมีชีวิตจากโลกมิติอื่น หรือจากดาวดวงอื่น

- โลกดิสโทเปียที่ล่มสลาย (Fallen Dystopia World)

เป็นโลกที่ล่มสลาย ความหวังทั้งหมดหายไป ทุกอย่างจบลงด้วยผลลัพธ์เลวร้ายที่สุดเท่าที่จะสามารถเป็นไปได้ ความทุกข์และสงครามเป็นเรื่องปกติในโลกที่ล่มสลายนี้

- โลกอุดมคติ “ยูโทเปีย” (Perfect Utopia World)

ยูโทเปีย คือ โลกที่สมบูรณ์แบบ เป็นโลกในลักษณะตรงกันข้ามกับโลกที่ล่มสลาย ในโลกที่สมบูรณ์แบบนี้ทุกสิ่งจบลงด้วยสิ่งที่ดีที่สุดเท่าที่ผลลัพธ์จะเป็นไปได้ ตัวละครมีลักษณะสมบูรณ์แบบ ในการเล่าเรื่องรูปแบบนี้ต้องกำหนดให้บางสิ่งบางอย่างที่สมบูรณ์แบบอาจมีความขัดแย้งซ่อนอยู่ ไม่เช่นนั้นจะไม่มีเรื่องที่น่าสนใจ

- โลกที่เกิดขึ้นใหม่ (Awakening World)

เป็นโลกที่เกิดขึ้นใหม่ อายุของโลกยังไม่มากทำให้อาจแทบไม่มีประวัติ ในรูปแบบนี้ความน่าสนใจ คือ การเล่าเรื่องที่แสดงว่าโลกใหม่นี้จะเป็นโลกแบบไหน การออกแบบโลกสามารถสร้างทุกองค์ประกอบใหม่อย่างสร้างสรรค์

- โลกที่กำลังเปลี่ยนแปลง (Changing World)

เป็นโลกที่กำลังเปลี่ยนแปลง หรือโลกที่รอการเปลี่ยนแปลงครั้งใหญ่ กองกำลังภายในหรือจากภายนอกโลกได้สร้างความขัดแย้งรุนแรงจนโลกไม่เหมือนเดิมอีกต่อไป ช่วงเวลาที่มีการเปลี่ยนแปลงครั้งใหญ่ คือ การตัดสินใจของผู้เล่นเดินทางเข้ามาในโลก

- โลกที่กำลังตาย (Dying World)

มีลักษณะคล้ายกับโลกที่ล่มสลาย แต่มีความแตกต่างคือโลกที่กำลังจะตายเป็นโลกที่มีประวัติยาวนาน เก่าแก่ แต่กำลังจะสิ้นสลายไปในอนาคตอันใกล้ ฮีโร่หรือผู้เล่นอาจถูกกำหนดให้เป็นผู้กอบกู้ โดยเนื้อเรื่องอาจกำหนดว่าความพยายามต่าง ๆ จะไม่สามารถกอบกู้โลก หรือชะลอการถูกทำลายล้าง จนกว่าผู้เล่นจะเล่นจนจบเกม

- โลกใหม่ที่เพิ่งถูกค้นพบ (Newly Discovered World)

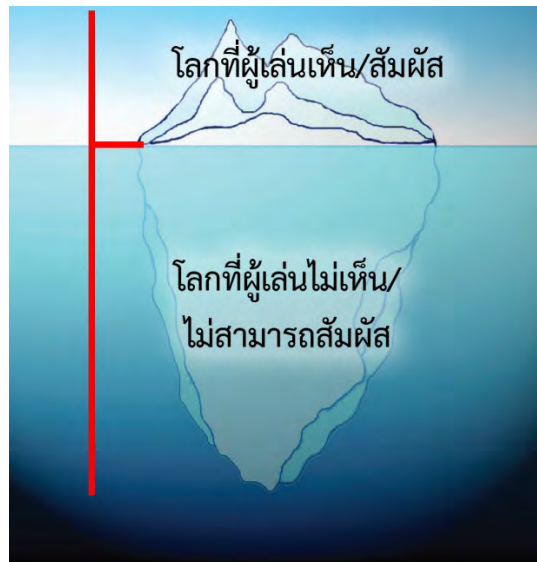
เผ่าพันธุ์หนึ่ง หรือหลายเผ่าพันธุ์ได้ค้นพบโลกใหม่เป็นครั้งแรก ทำให้เกิดความขัดแย้งที่เกี่ยวข้องกับสิ่งที่ไม่รู้จัก หรือความขัดแย้งระหว่างเผ่าพันธุ์ที่แย่งชิงโลกใหม่

- โลกที่ถูกทำลาย (Destroyed World)

เป็นโลกที่ถูกทำลายอยู่ในสภาพที่อาจจำไม่ได้ หรือถูกทำลายล้างไปจนหมดสิ้น ผู้เล่นอาจเข้าร่วมในการฟื้นฟูจัดวางชิ้นส่วนต่างๆ ให้กลับมารวมกันและ/หรือการเรียนรู้วิธีการที่จะก้าวต่อไปในอนาคต

2.1.3.3.2.4 แนวคิดการสร้างโลก “ภูเขาน้ำแข็ง” (Iceberg)

โลกในเกมแบ่งเป็น 2 ส่วน ส่วนแรก คือ บริเวณที่ผู้เล่นเห็น/สัมผัส มีสัดส่วนน้อย ประมาณ 10 % ส่วนที่สอง คือ บริเวณที่ผู้เล่นไม่เห็น/ไม่สามารถสัมผัส เป็นบริเวณส่วนใหญ่ของโลกในเกมประมาณ 90 % โดยทั่วไปในโลกของเกมผู้เล่นจำเป็นต้องรับรู้สิ่งต่าง ๆ เฉพาะที่ส่งผลโดยตรงต่อประสบการณ์การเล่น เนื้อเรื่องที่เป็นพื้นหลังจะถูกเพิ่มเติมเข้าไปในรูปแบบของเอกสาร บทสนทนาที่เป็นทางเลือกที่ไม่ควรร่วมเป็นส่วนหนึ่งของประสบการณ์เรื่องเล่าหลัก (Heussner et al., 2024)



ภาพที่ 2.2 ภาพภูเขาน้ำแข็งแสดงโลกของเกมแบ่งเป็น 2 ส่วน
บริเวณที่ผู้เล่นมองเห็น และมองไม่เห็น
(Heussner et al., 2024)

1) เนื้อหาที่ผู้เล่นไม่สามารถรับรู้ 90 %

โลก และเนื้อหาของเกม 90 % เป็นข้อมูลที่ผู้เล่นไม่สามารถรับรู้หรือเข้าถึงได้ อย่างไรก็ตามข้อมูลในส่วนนี้มีความสำคัญมากสำหรับนักพัฒนาเกม ยกตัวอย่างเช่น สำหรับการออกแบบเกมที่เกี่ยวกับจอมขมังเวทย์ยุคกลาง ผู้เขียนบทจำเป็นต้องออกแบบ ภาษา ทวีป อาณาจักร และวัฒนธรรมที่แตกต่างกันของตัวละครในเกม โดยข้อมูลเหล่านี้จะไม่ถูกแสดงในโลกของเกมแต่เป็นเครื่องมือช่วยให้ทีมพัฒนาเกมเข้าใจโลกที่ต้องสร้างได้ดียิ่งขึ้น ตัวละครที่มาจากพื้นหลังชั้นสูงจะใช้ภาษาสุภาพ ตรงไปตรงมา แตกต่างจากตัวละครคนเถื่อนที่จะใช้ภาษาคูณ ยกย่อน ข้อมูลพื้นหลังที่ชัดเจนจะทำให้การออกแบบบทสนทนา และการเลือกนักพากย์ทำได้ดียิ่งขึ้น

2) เนื้อหาที่ผู้เล่นสามารถรับรู้ 10 %

การเขียนและการออกแบบโลกที่ผู้เล่นสามารถสัมผัสได้จะมีสัดส่วนประมาณ 10 % โดยประสบการณ์ของผู้เล่นไม่ควรถูกจำกัดอยู่เพียงเรื่องราวและการปฏิสัมพันธ์กับตัวละครในโลกของเกมเท่านั้น การเพิ่มเติมให้ผู้เล่นสามารถค้นพบข้อมูลที่สนุกสนานในขณะที่สำรวจเกมจะทำให้โลกของเกมน่าสนใจ และน่าเชื่อถือมากขึ้น ยกตัวอย่างเช่น แม่มดไม่ควรให้ข้อมูลกับผู้เล่นเกี่ยวกับเวทมนตร์ต้องห้ามที่เธอไม่สามารถใช้ผ่านบทสนทนาทั้งหมด เพื่อความน่าสนใจในแม่มดอาจเขียนความลับไว้ในหนังสือหรือม้วนกระดาษที่ซุกซ่อนไว้ในห้องสมุด ผู้เล่นที่ชอบสำรวจสภาพแวดล้อมอย่างละเอียดจะสามารถอ่านประวัติของแม่มดที่ทำให้ทราบถึงข้อมูลทั้งหมดของเวทมนตร์ต้องห้าม

ผู้เล่นสามารถรับรู้เนื้อหา 10 % ผ่านองค์ประกอบดังนี้

- การเล่าเรื่องด้วยสภาพแวดล้อม (Environmental Narrative)

สภาพแวดล้อมและเสียงประกอบในโลกของเกมสามารถบอกเล่าเรื่องในอดีต และเรื่องปัจจุบันของโลกในเกมได้เป็นอย่างดี เช่น เมื่อผู้เล่นเดินทางมาถึงเมืองที่สภาพแวดล้อมทรุดโทรมจากการถูกทิ้งระเบิด เสียงประกอบลมพัดผ่านเมืองร้าง สามารถสร้างผลกระทบความรู้สึกสะเทือนจิตใจเกี่ยวกับความโหดร้ายของสงคราม

- บทสนทนา (Dialogue)

ตัวละครของผู้เล่น และตัวละครอื่น ๆ สามารถที่จะกล่าวบทสนทนาเพื่อให้ข้อมูลรายละเอียดประวัติของพวกเขา เช่น ทหารผ่านศึกอาจกล่าวบทสนทนาว่า “ฉันสูญเสียลูกสาวไปในช่วงสงคราม” เป็นการให้ข้อมูลถึงอดีตอันเจ็บปวดของตัวละคร หรือในบางกรณีบทสนทนาสามารถใช้แสดงมุมมองหรือทัศนคติของตัวละครตัว เช่น การที่ทหารผ่านศึกกล่าวว่า “นี่คุณเชื่อความเมตตาเหล่านี้ด้วยชีวิตของคุณเหรอ? คุณมันโง่” เป็นการให้ข้อมูลกับผู้เล่นเกี่ยวกับตัวละครทหารผ่านศึกว่าเป็นผู้ที่มีมุมมองด้านลบต่อผู้อื่นในสังคม

- สมุดบันทึก หนังสือ และรหัส (Journal Entries, Books, and Codices)

การซ่อนข้อมูลประวัติ หรือความลับของตัวละครไว้ในสมุดบันทึก หนังสือ และรหัส ที่ถูกจัดวางอย่างกระจัดกระจายในโลกของเกมเป็นวิธีการค่อย ๆ นำเสนอข้อมูลเกี่ยวกับตัวละครในเกมให้ผู้เล่น โดยกำหนดให้ข้อมูลเหล่านี้เปรียบเสมือนรางวัล และการรับร่ำให้ผู้เล่นสำรวจโลกของเกมอย่างละเอียดมากกว่าการสนทนากับตัวละครโดยตรง สำหรับเกมที่นำเสนอโลกในยุคปัจจุบันอาจซ่อนข้อมูลไว้ในสื่อใหม่ เช่น อีเมล ข้อมูลในมือถือ หรือในเอกสารที่เผยแพร่สู่มวลชน เช่น ข่าวโทรทัศน์ หนังสือพิมพ์ วารสาร

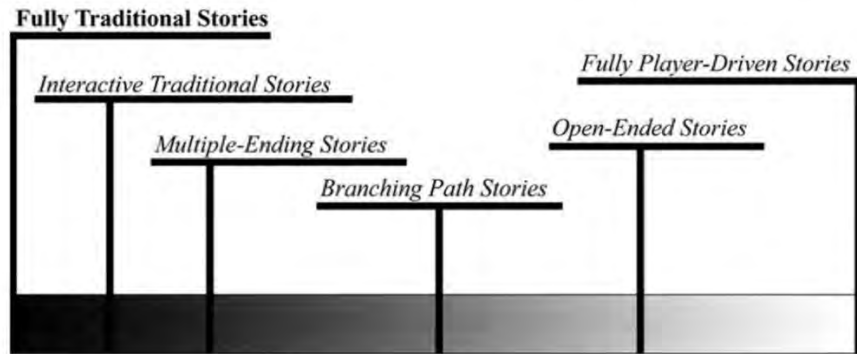
- ข้อความเพิ่มอรรถรส (Flavor Text)

ข้อความเพิ่มอรรถรส คือ ข้อความที่ไม่เกี่ยวข้องกับการเล่นเกม โดยตรง แต่ใส่เข้ามาเพื่อเพิ่มอรรถรสของการเล่นเกม ข้อความประเภทนี้จะพบได้ใน ไอเท็ม (Items) และความสามารถ (Abilities) ในเกมซึ่งจำเป็นต้องมีคำอธิบายให้กับผู้เล่นเป็นการเพิ่มอรรถรสในการเล่น หรือการให้ข้อมูลว่าสิ่งของหรือทักษะต่าง ๆ ในเกมจะสามารถใช้งานได้อย่างไร เช่น ทักษะการต่อสู้ชนิดต่าง ๆ สามารถสร้างความเสียหายให้กับศัตรูได้เท่าไร หรือ ยาแต่ละชนิดสามารถรักษาพลังชีวิตเพิ่มเติมให้กับผู้เล่นได้เท่าไร ข้อความเพิ่มอรรถรส อาจแสดงรายละเอียดเพิ่มเติมที่ลึกซึ้ง เช่น ใครคือผู้สร้างไอเท็ม และชะตากรรมของผู้สร้างไอเท็มเป็นอย่างไร หรือทักษะการต่อสู้นี้มีประวัติความเป็นมาอย่างไร

2.1.3.4 ประเภทของโครงเรื่องเรื่องในเกม

ในปัจจุบันเทคโนโลยีเกมคอมพิวเตอร์มีศักยภาพ เปิดโอกาสให้ผู้เล่นมีอิสระเสรีในการเล่นได้มากขึ้น อย่างไรก็ตามอิสระที่ผู้เล่นสามารถกระทำได้นั้นล้วนแล้วแต่ถูกควบคุมด้วยโค้ดคอมพิวเตอร์ (computer code) ที่ผู้สร้างพยายามใช้กลวงให้เหมือนราวกับว่าโลกในเกมกว้างใหญ่เหมือนโลกจริง การเล่นเกมสามารถมีวิธีการเล่นได้หลากหลาย แต่ในความจริงแล้วผู้เล่นไม่สามารถกระทำกิจกรรม หรือเดินทางไปมากกว่าขอบเขตที่เกมได้ถูกออกแบบ โลกของเกมเปรียบเสมือน “กรงขังดิจิทัล” (Digital Cage) ที่มีขอบเขตจำกัด หนึ่งในหัวใจสำคัญของการสร้างเกม คือ การทำให้ผู้เล่นไม่รู้สึกรู้สียงหรือมองไม่เห็น “กรงขังดิจิทัล” ตามปกติผู้สร้างเกมจะใช้เทคนิคสร้างทางเลือกที่หลากหลายเป็นการลวงไม่ให้เห็นขีดจำกัดของเกม เช่น การให้เลือกใช้อาวุธ การเลือกทำตามคำสั่งหรือไม่ทำตาม การเลือกพูดหรือไม่พูด การเลือกเก็บของหรือไม่เก็บของ เลือกฆ่าหรือไว้ชีวิต ฯลฯ การมีทางเลือกมากมายสามารถสร้างให้ผู้เล่นมองไม่เห็นข้อจำกัดของเกม (Pallant, 2017)

วิดีโอเกมในปัจจุบันมีการพัฒนาเทคนิคการนำเสนอโครงเรื่องที่หลากหลายน่าสนใจ มีความลึก และซับซ้อน หากกล่าวถึงเฉพาะรูปแบบที่สำคัญจะมี 6 ประเภท ดังนี้



2.3 รูปแบบโครงเรื่องในเกม

(Lebowitz & Klug, 2011)

2.1.3.4.1 การเล่าเรื่องแบบดั้งเดิม (Fully Traditional Stories)

การเล่าเรื่องแบบดั้งเดิมเป็นการดำเนินเรื่องที่เก่าแก่ที่สุด เริ่มต้นใช้ตั้งแต่เมื่อหลายพันปีก่อนในสื่อสมัยโบราณ เช่น ภาพวาดฝาผนัง นิยาย กวี หนังสือ ภาพยนตร์ ฯลฯ สำหรับการเล่าเรื่องแบบนี้ผู้เล่นเกมจะไม่สามารถกำหนดเนื้อเรื่อง หรือรูปแบบการเล่นของตัวเองได้ ผู้เล่นเป็นเพียงผู้รับชมการดำเนินเรื่อง อารมณ์การเล่นเหมือนเป็นการรับชมวิดีโอ เกมในลักษณะนี้จะเหมือนการรับฟังนิทาน และไม่ว่าจะเล่นซ้ำกี่ครั้งก็จะได้รับชมเนื้อหาเหมือนเดิม

ผู้เล่นอาจสามารถย้อนกลับไปดูเหตุการณ์เดิมที่เกิดขึ้น และกลับมาที่เหตุการณ์ปัจจุบัน แต่ทุกเหตุการณ์จะเล่าแบบเป็นเส้นตรงไม่มีทางเลือกให้ผู้เล่นได้ออกนอกเส้นทางที่ถูกกำหนดไว้ ความพิเศษ และความสำคัญของเรื่องเล่าแบบดั้งเดิม คือ ผู้สร้างจะเป็นคนที่กำหนดอารมณ์ หรือประสบการณ์การรับชมทั้งหมด หากผู้สร้างสร้างสรรค์ตัวละคร และเนื้อเรื่องที่น่าสนใจ ผู้เล่นย่อมเกิดอารมณ์ร่วมไปกับการเดินทางของตัวละคร (Lebowitz & Klug, 2011)

สำหรับผู้เล่น หรือนักวิจารณ์เกมบางคนอาจไม่ยอมรับว่าเกมในรูปแบบที่เน้นการเล่าเรื่องแบบดั้งเดิมเพียงอย่างเดียวเป็น “เกม” เพราะพื้นฐานของเกมจำเป็นต้องมี “ตัวเลือก” ให้ผู้เล่นได้เลือกปฏิสัมพันธ์กับสิ่งต่าง ๆ ในโลกของเกม ดังนั้นเกมส่วนใหญ่ในปัจจุบันไม่นิยมที่จะใช้เทคนิคการเล่าเรื่องแบบดั้งเดิมในการออกแบบโครงเรื่องของเกม

2.1.3.4.2 เรื่องเล่าแบบอินเทอร์แอคทีฟ (Interactive Traditional Stories)

โครงเรื่องของเกมในลักษณะนี้ผู้สร้างยังคงเป็นผู้กำหนดเนื้อหา ประสบการณ์ และอารมณ์ของการเล่นเกมอย่างเข้มงวด ไม่ว่าจะผู้เล่นจะเล่นซ้ำกี่ครั้งผู้เล่นจะได้รับประสบการณ์โครงเรื่องหลักแบบเดิมไม่เปลี่ยน ปัจจุบันเรื่องเล่าแบบอินเทอร์แอคทีฟเป็นโครงเรื่องที่ได้รับนิยามมากที่สุด ในโครงเรื่องแบบนี้ผู้เล่นจะไม่สามารถเปลี่ยนแปลงเนื้อเรื่องหลัก สามารถเปลี่ยนแปลงได้เพียงรายละเอียดปลีกย่อยในเนื้อเรื่อง เช่น การเลือกที่จะคุยหรือไม่คุยกับตัวละครประกอบ การเลือกที่จะ

เก็บหรือไม่เก็บอาวุธบางอย่าง และการเลือกที่จะฆ่าหรือไว้ชีวิตตัวละครที่ไม่ได้มีความสำคัญต่อเนื้อเรื่อง ฯลฯ (Lebowitz & Klug, 2011)

อย่างไรก็ตามแม้ว่าการกระทำของผู้เล่นจะไม่สามารถมีผลกระทบอย่างมีความสำคัญต่อโครงเรื่องหลัก แต่ผู้สร้างเกมจะพยายามสร้างสภาวะลวงให้ผู้เล่นรู้สึกเหมือนมีทางเลือกที่ได้ควบคุมและรับผิดชอบต่อการกระทำของตัวละครและผลลัพธ์ของเนื้อเรื่อง เช่น หากในโครงเรื่องหลักของเกมมีความจำเป็นต้องให้ตัวละครบางตัวต้องตาย ผู้สร้างอาจกำหนดทางเลือกลวงให้ผู้เล่นสามารถเลือกที่จะฆ่าหรือไว้ชีวิต แต่ไม่ว่าผู้เล่นจะเลือกทางเลือกใด ผลลัพธ์ คือ ตัวละครตัวนั้นจำเป็นต้องตาย (อาจตายด้วยการถูกสังหารโดยตัวละครตัวอื่นที่ไม่ใช่ตัวผู้เล่น) เพื่อให้เนื้อเรื่องหลักดำเนินต่อไปตามที่ตั้งไว้

2.1.3.4.3 โครงเรื่องแบบมีฉากจบหลายแบบ (Multiple-Ending Stories)

โครงเรื่องแบบมีฉากจบหลายแบบ เป็นโครงเรื่องแบบที่ผู้เล่นสามารถพบกับฉากจบ หรือฉากสิ้นสุดได้หลากหลายรูปแบบ โดยผู้เล่นจะพบกับฉากจบในรูปแบบไหนขึ้นอยู่กับ การกระทำของผู้เล่น โครงเรื่องแบบนี้พัฒนามาจาก “เรื่องเล่าแบบอินเตอร์แอคทีฟ” โดยเพิ่มเติมให้ผู้เล่นสามารถเลือกสร้างความเปลี่ยนแปลงให้เนื้อเรื่องหลัก (อย่างน้อยก็สามารถเปลี่ยนตอนจบได้) การเล่นเกมในลักษณะนี้เป็นระดับเริ่มต้นที่กำหนดให้ “ผู้เล่นเป็นตัวขับเคลื่อน” (Player-Driven) การเล่นเกมแต่ละครั้งจะได้ประสบการณ์ในการเล่นที่แตกต่างกันเพราะมีตอนจบไม่เหมือนกัน ทำให้บางครั้งผู้เล่นต้องย้อนกลับมาเล่นใหม่อีกครั้งหากต้องการให้ได้ตอนจบที่ตนพึงพอใจ (Lebowitz & Klug, 2011)

การกำหนดว่าผู้เล่นจะพบตอนจบในแบบใด มีอยู่ 2 ลักษณะ คือ

1) กำหนดจากการเลือกของผู้เล่น ในรูปแบบนี้ช่วงท้ายของเกมจะมีทางเลือกสำคัญให้ผู้เล่นได้เลือก สำหรับการเลือกเส้นทางที่ต่างกันจะทำให้พบตอนจบที่ต่างกัน

2) กำหนดตามการปฏิสัมพันธ์ หรือรูปแบบการเล่นของผู้เล่นตลอดทั้งเกม ในรูปแบบนี้ ผลลัพธ์ของการเล่นจะถูกสรุปเพื่อหาตอนจบที่เหมาะสมกับการกระทำของผู้เล่น เช่น การที่ผู้เล่นให้ความดูแลแก่เพื่อนในเกมดี ผู้เล่นก็จะได้รับตอนจบแบบดี ลักษณะนี้จะมีปัญหาที่ผู้เล่นที่ได้รับตอนจบแบบไม่ดี เพราะต้องย้อนกลับไปเล่นใหม่เกือบทั้งเกมเนื่องจากตอนจบประมวลผลจากค่าการปฏิสัมพันธ์ระหว่างการเล่นเกม

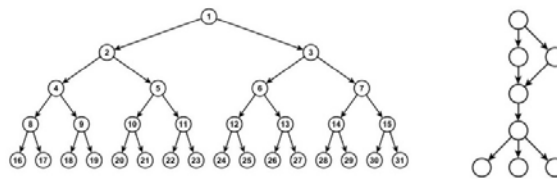
2.1.3.4.4 โครงเรื่องแบบเป็นกิ่งก้าน (Branching Path Stories)

โครงเรื่องแบบเป็นกิ่งก้าน มีฉากจบได้หลายรูปแบบเหมือนกับ “โครงเรื่องแบบมีฉากจบหลายแบบ” แต่ในโครงเรื่องแบบเป็นกิ่งก้าน การเลือกของผู้เล่นในแต่ละตัวเลือกจะส่งผลให้ผู้เล่นเข้าสู่โครงเรื่องที่แตกต่างกัน เหมือนเดินทางมาถึงทางแยก 2 ทาง เมื่อเลือกทางใดก็จะเข้าสู่

เส้นทางที่เลือกแต่จะพลาดการเดินทางในเส้นทางที่ไม่ได้เลือก ผู้เล่นจะรับรู้ถึงการมีอิสระในการเลือกมากกว่าโครงเรื่องอื่น ๆ ที่ได้กล่าวไป เพราะผู้เล่นจะเห็นถึงผลลัพธ์ของการเลือกในทันที ไม่ต้องรอจนถึงตอนจบ

สำหรับโครงเรื่องแบบเป็นกิ่งก้านมีลักษณะเหมือนนิยายที่มีหลายทางเลือก ทำให้ผู้สร้างเกมสามารถสร้างเนื้อหาที่น่าสนใจ แปลกใหม่ได้ โดยการพัฒนากิ่งก้านหรือทางเลือกของเรื่องในเกมทวนสร้างต่ำหลายเกม นิยมใช้โครงเรื่องแบบนี้เพราะความน่าสนใจไม่ได้อยู่ที่เทคนิค หรือเทคโนโลยีในการสร้างเกม แต่อยู่ที่การวางตัวเลือก และโครงเรื่องให้น่าติดตาม

ในการสร้างโครงเรื่องแบบเป็นกิ่งก้าน ผู้สร้างเริ่มต้นจากการสร้างเนื้อหาตามเรื่องเล่าแบบปกติทั่วไป เมื่อโครงเรื่องพัฒนาเสร็จจึงค่อยเพิ่มรายละเอียดของเส้นทางที่แตกต่างกันของการเลือก และสร้างตอนจบที่หลากหลาย การที่มีเนื้อเรื่องให้เลือกหลายเส้นทางมากกว่าโครงเรื่องแบบอื่น ๆ ทำให้บทของโครงเรื่องแบบเป็นกิ่งก้านอาจมีความยาวระหว่าง 300 – 500 หน้า (ปกติบทของเกมทั่วไปจะยาวประมาณ 200 หน้า) (Lebowitz & Klug, 2011) ในโครงเรื่องแบบเป็นกิ่งก้าน ผู้สร้างเกมสามารถกำหนดได้ว่าจะสร้างกิ่งก้าน หรือทางเลือกให้กับผู้เล่นมากหรือน้อย หากสร้างให้มีทางเลือกมากเกมจะมีขนาดใหญ่ ในทางตรงกันข้ามหากสร้างให้มีทางเลือกน้อยเกมจะมีขนาดเล็ก



ภาพที่ 2.4 โครงเรื่องแบบเป็นกิ่งก้าน ด้านซ้าย คือ เกมขนาดใหญ่

ส่วนด้านขวา คือ เกมขนาดเล็ก

(Lebowitz & Klug, 2011)

2.1.3.4.5 โครงเรื่องแบบเปิด (Open-Ended Stories)

สำหรับโครงเรื่องแบบเปิด มีลักษณะใกล้เคียงกับ “โครงเรื่องแบบเป็นกิ่งก้าน” แตกต่างตรงที่โครงเรื่องแบบเปิดไม่ได้พัฒนาและดำเนินเรื่องโดยเน้นการเขียน หรือการกำหนดเรื่องโดยผู้สร้าง ผู้เล่นมีส่วนสำคัญในการขับเคลื่อนเนื้อเรื่องแม้จะเป็นฉากสำคัญ อย่างไรก็ตามนอกจากเกมจะเปิดโอกาสให้ผู้เล่นเลือกแล้ว ในบางครั้งเกมยังได้เปิดโอกาสให้ผู้เล่นข้ามเนื้อเรื่องในบางฉาก

โลกของเกมที่เป็นโครงเรื่องแบบเปิดนี้เป็นโลกขนาดใหญ่ อาจเป็นเมือง หรือประเทศเพราะเกมในลักษณะนี้ถูกออกแบบมาให้ผู้เล่นต้องสำรวจโลกขนาดใหญ่ หลายเกมนิยามกำหนดประเด็น “จริยธรรม” ให้การกระทำของผู้เล่นเป็นส่วนสำคัญในการดำเนินเรื่อง อย่างไรก็ตามเนื่องจากมีกิจกรรมที่เล่นที่หลากหลายมากในบางครั้งผู้เขียนบทไม่สามารถกำหนดบทให้กับทุกตัวละคร ดังนั้นเกมในรูปแบบนี้จึงไม่ได้ให้ความสำคัญกับบทเท่าที่พัฒนาการของผู้เล่นจากการทำกิจกรรม หรือ

ปฏิสัมพันธ์กับตัวละครในเกม ปัญหาของโครงเรื่องแบบนี้ คือ หลายครั้งที่ผู้เล่นจะพบว่าตัวละครที่ต่างก็มีเสียง และบทสนทนาเหมือนกัน (Lebowitz & Klug, 2011)

เกมโครงเรื่องแบบเปิดถือว่าเป็นเกมในรูปแบบที่เปิดอิสระ ให้ผู้เล่นได้เลือกดำเนินเรื่องตามต้องการ หรือเป็นเกมที่ผู้เล่นสามารถขับเคลื่อนเนื้อเรื่องได้มากที่สุด มากกว่าเกมแบบ “ผู้เล่นขับเคลื่อนเนื้อเรื่องทั้งหมด” ที่จะกล่าวถึงในหัวข้อถัดไป

2.1.3.4.6 ผู้เล่นขับเคลื่อนเนื้อเรื่องทั้งหมด (Fully Player-Driven Stories)

เกมทุกประเภทที่กล่าวไปอาจมีความแตกต่างกันในรายละเอียด แต่ทุกแบบมีสิ่งสำคัญที่เหมือนกัน คือ มีบท หรือโครงเรื่องหลัก สำหรับเกมผู้เล่นขับเคลื่อนเนื้อเรื่องทั้งหมด ความสำคัญทั้งหมดอยู่ที่การปฏิสัมพันธ์ของผู้เล่นกับองค์ประกอบต่าง ๆ ในเกม โครงเรื่องของเกมไม่ได้กำหนดโดยผู้สร้าง ผู้เล่น คือ ผู้ดำเนินเรื่องเองทั้งหมด ยกตัวอย่างเช่น เกม “เดอะซิมส์” (The Sims) เกมจำลองชีวิตที่ผู้เล่นสวมบทบาทเป็นตัวละครที่เลือก การเล่นเกม คือ การใช้ชีวิตในสังคมเดอะซิมส์ (Lebowitz & Klug, 2011)

สิ่งสำคัญในการสร้างเกมแบบผู้เล่นขับเคลื่อนเนื้อเรื่องทั้งหมด คือ การกำหนดฉาก และการสร้างตัวละคร เนื้อเรื่องในเกมมีเพียงภูมิหลัง หรืออดีตของตัวละคร ส่วนอนาคตผู้เล่นจะเป็นผู้กำหนดด้วยการเล่นเอง ข้อเสียของการไม่มีเนื้อเรื่อง คือ เกมไม่มีการกำหนดทิศทางการเล่น เรื่อง ผู้สร้างไม่สามารถควบคุมความตื่นเต้น ความน่าสนใจให้กับเกมได้ นอกจากนี้ปัญหาที่พบมากที่สุดในเกมลักษณะนี้ คือ การที่ผู้พัฒนาสร้างกิจกรรมที่สามารถทำได้น้อยกว่าความต้องการของผู้เล่น ในกรณีนี้พบได้จากการที่ผู้พัฒนาเกมต้องสร้างเนื้อหาดาวน์โหลดเสริมอย่างต่อเนื่อง

สรุปสาระสำคัญ การออกแบบโครงเรื่องในเกมมีหลากหลายรูปแบบ สำหรับงานวิจัยครั้งนี้รูปแบบโครงเรื่องที่น่าสนใจ คือ โครงเรื่องแบบเปิด เนื่องจากเป็นโครงเรื่องที่เปิดโอกาสให้ผู้เล่นสามารถเลือกเดินทางไปยังสถานที่ท่องเที่ยวอย่างอิสระเหมือนการได้เดินทางมาท่องเที่ยวจริง ในหัวข้อต่อไปจะกล่าวถึงรายละเอียดของการออกแบบตัวละครในเกมซึ่งจำเป็นจะต้องออกแบบตัวละครให้มีความสอดคล้องกับโครงเรื่องในเกม

2.1.4 การออกแบบตัวละครในเกม (Game Character Design)

การออกแบบตัวละครที่น่าสนใจเป็นเรื่องปกติสำหรับงานเขียนสื่อเล่าเรื่องทุกประเภท สำหรับสื่อเกม ผู้พัฒนาต้องออกแบบตัวละครที่น่าสนใจให้ผู้เล่นสามารถโต้ตอบ ตัวละครในเกมจะมีทั้งตัวละครผู้เล่น และตัวละครที่ไม่ใช่ผู้เล่น เทคนิคแบบดั้งเดิม เช่น การสร้างข้อบกพร่องกับตัวละคร (Characters Flaws) เพื่อให้เกิดความน่าเห็นใจ สามารถถูกนำมาใช้สำหรับการออกแบบตัวละครในเกมได้เป็นอย่างดี สำหรับการออกแบบตัวละครในเกมที่ดีมีลักษณะเฉพาะที่สำคัญดังนี้

2.1.4.1 การออกแบบตัวละครผู้เล่น (Design Player-Characters)

ตัวละครเอกของเกมไม่เหมือนกับตัวละครในภาพยนตร์และนิยาย เพราะตัวละครในเกมจะถูกบังคับโดยผู้เล่น ตัวละครเอก หรือตัวละครที่สำคัญที่สุดในเกมคือตัวละครผู้เล่น เพราะเป็นตัวละครที่เป็นตัวแทนของผู้เล่น ในโลกของเกมผู้เล่นจะบังคับและมองเห็นโลกทัศน์ผ่านสายตาของตัวละครผู้เล่น ตัวละครผู้เล่นสามารถแบ่งเป็น 4 ประเภทได้ดังนี้ (Heussner et al., 2024)

2.1.4.1.1 ตัวละครแบบลึกลับ (Cipher)

ตัวละครแบบลึกลับ คือ ตัวละครที่บุคลิกภาพไม่ชัดเจน เหมือน “กระดานชนวนที่ว่างเปล่า” (Blank Slates) ตัวละครประเภทนี้จะมีชื่อ และประวัติพื้นหลังบางส่วนให้ผู้เล่น อย่างไรก็ตามตัวละครจะไม่แสดงความสามารถออกมาให้เห็นอย่างชัดเจน

ตัวอย่างของ ตัวละครแบบลึกลับที่มีชื่อเสียง คือ ตัวละคร “กอร์ดอน ฟรีแมน” (Gordon Freeman) ในเกม “ฮาล์ฟไลฟ์” (Half Life) ที่ผู้เล่นสามารถรู้จักชื่อ และอาชีพของตัวละครได้อย่างชัดเจน อย่างไรก็ตามข้อมูลประวัติสำคัญหลายเรื่องของฟรีแมนไม่ถูกนำเสนอต่อผู้เล่น ทำให้ผู้เล่นมีความรู้้น้อยมากเกี่ยวกับภูมิหลังและแรงจูงใจของ ฟรีแมน ในระหว่างที่เล่นเกมผู้เล่นได้นำตนเองเข้าไปเติมเต็มช่องว่างอดีตของฟรีแมนด้วยจินตนาการของตนเอง (Heussner et al., 2024)

2.1.4.1.2 ตัวละครแบบคงที่ (The Fixed Character)

ตัวละครแบบคงที่เป็นรูปแบบของตัวละครที่สามารถสร้างได้ง่ายสำหรับนักเขียน แต่สำหรับนักออกแบบตัวละครสำหรับเกมเป็นรูปแบบของตัวละครออกแบบได้ยากพอสมควร ข้อมูลความเป็นมา ประวัติของ ตัวละครแบบคงที่ถูกออกแบบโดยนักเขียน โดยผู้เล่นมีส่วนเกี่ยวข้องในการปรับเปลี่ยนได้น้อยมาก นักเขียนเป็นผู้มีอำนาจตัดสินใจข้อมูลทั้งหมดเกี่ยวกับภูมิหลัง พฤติกรรม การแสดงออกตามสถานการณ์ และผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นกับตัวละครได้อย่างเต็มที่ ผู้เล่นสามารถควบคุมเฉพาะการกระทำของตัวละครเฉพาะช่วงที่เล่นเกมเท่านั้น

ความยากของการออกแบบตัวละครแบบคงที่ คือ ผู้เล่นเป็นตัวละครจะได้รับบทบาทที่เฉพาะเจาะจง เป็นบทบาทที่ถูกกำหนดมาอย่างตายตัว นักออกแบบต้องพยายามสร้างให้ผู้เล่นเกิดความรู้สึกร่วมประหนึ่งว่าการตัดสินใจของตัวละคร คือ การตัดสินใจที่ผู้เล่นมีส่วนร่วม แม้ว่าในความเป็นจริงการตัดสินใจ และผลลัพธ์ได้ถูกกำหนดโดยนักเขียนบทบาทตั้งแต่ต้น

ตัวอย่างของ ตัวละครแบบคงที่ พบได้ทั่วไปในเกมที่เน้นการนำเสนอเนื้อเรื่องหรือเกมที่นำเนื้อหามาจากสื่ออื่น เช่น การ์ตูน ภาพยนตร์ มาพัฒนาให้เป็นเกม ตัวละครที่มีชื่อเสียง เช่น อินเดียนา โจนส์ (Indiana Jones) แบทแมน (Batman) หรือ แฮร์รี่ พอตเตอร์ (Harry Potter) เป็นตัวละครที่นักพัฒนาเกมไม่สามารถสร้างบุคลิกของตัวละครขึ้นมาใหม่ ตัวละครต้องคงลักษณะดั้งเดิมอย่างไม่มีเปลี่ยนแปลง (Heussner et al., 2024)

2.1.4.1.3 ตัวละครที่ปรับแต่งได้ (The Customizable Character)

ตัวละครที่ปรับแต่งได้ คือ ตัวละครที่ให้อิสระผู้เล่นสร้างและกำหนดคุณลักษณะของตัวละคร เช่น ชื่อ เพศ เชื้อชาติ ลักษณะทางกายภาพ และความสามารถพิเศษ โดยทั่วไปผู้เล่นจะกำหนดคุณลักษณะผ่านกระบวนการสร้างตัวละครในช่วงเริ่มต้นก่อนเล่นเกม สำหรับคุณสมบัติของตัวละครเมื่อผู้เล่นกำหนดแล้วจะไม่สามารถเปลี่ยนแปลงได้ หรือหากมีการเปิดโอกาสให้มีการเปลี่ยนแปลงก็จะมีสิ่งที่คุณต้องนำมาแลกเปลี่ยน เช่น นำคะแนน หรือเงินมาแลกเปลี่ยน

สำหรับนักเขียน และนักออกแบบตัวละครที่ปรับแต่งได้ จะยังคงมีอิทธิพลต่อตัวเลือกที่กำหนดให้กับผู้เล่น อย่างไรก็ตามท้ายที่สุดแล้ว ผู้สร้างจะไม่สามารถควบคุมเรื่องราวของตัวละครได้ทั้งหมด ตัวละครที่ปรับแต่งได้เปิดโอกาสให้ผู้เล่นมีอิสระมากมาย แต่ตัวละครของผู้เล่นจำเป็นที่จะต้องอาศัยอยู่ในโลกที่น่าสนใจ แวดล้อมไปด้วยตัวละครประกอบที่ได้รับการพัฒนามาอย่างดี โดยตัวละครประกอบสามารถส่งเสริมเนื้อหาที่ช่วยสร้างตัวตนให้กับตัวละครของผู้เล่น

โลกของตัวละครแบบปรับแต่งได้ควรเป็นโลกที่มีทางเลือกในการเล่นให้กับตัวละครอย่างหลากหลาย ยกตัวอย่างเช่น หากตัวละครต้องการเล่นเกมในรูปแบบของการหลีกเลี่ยงความรุนแรงด้วยการใช้เทคนิคการลอบเร้นแทนการฆ่าศัตรูให้หมดทุกตัว โลกของเกมต้องสร้างทางเลือกให้ผู้เล่นสามารถเล่นเกมตามรูปแบบที่ผู้เล่นต้องการได้ ตัวละครที่ปรับแต่งได้ เหมาะกับเกมที่มีโลกขนาดใหญ่ และมีทางเลือกให้ตัวละครอย่างหลากหลาย เช่น เกมประเภทเกมสวมบทบาท (RPG) (Heussner et al., 2024)

2.1.4.1.4 ตัวละครภูมิหลังคงที่ และสามารถปรับแต่งได้ (Fixed Background, Customizable Characters)

ตัวละครภูมิหลังคงที่ และสามารถปรับแต่งได้ คือตัวละครแบบลูกผสม ในการเล่นเกมตัวละครรูปแบบนี้จะมีประวัติ หรือพื้นหลังที่ถูกกำหนดตายตัวโดยผู้พัฒนา แต่ผู้เล่นจะสามารถปรับแต่งบุคลิก ลักษณะทางกายภาพของตัวละคร ยกตัวอย่างเช่น ตัวละคร จอห์น (John) เป็นตัวเอกของเรื่องราวฆาตกรรมลึกลับ ในตอนต้นเรื่องเกมเปิดโอกาสให้ผู้เล่นสามารถให้กำหนดความเป็น “ตัวตน” รูปลักษณ์ภายนอกของจอห์นได้ อย่างไรก็ตามในส่วนหนึ่งของเนื้อเรื่อง จอห์นถูกกำหนดให้มีเพื่อนที่เป็นส่วนหนึ่งขององค์กรใต้ดิน โดยต่อมาจอห์นได้รู้ว่าเพื่อนคนนี้หักหลังจอห์น แต่ท้ายที่สุดแล้วเพื่อนก็ตัดสินใจไม่ฆ่าจอห์นตามคำสั่ง ทำให้องค์กรใต้ดินสังหารเพื่อนของจอห์นในเวลาต่อมา การตายของเพื่อนทำให้จอห์นมีแรงจูงใจที่จะล้างแค้น กล่าวคือรูปลักษณ์ภายนอก และภูมิหลัง คือ สิ่งที่คุณผู้เล่นไม่สามารถเปลี่ยนแปลงได้ แต่สิ่งที่จะเกิดขึ้นในอนาคตกับตัวละคร เป็นการตัดสินใจเลือกของผู้เล่นระหว่างการเล่นเกม (Heussner et al., 2024)

สรุปสาระสำคัญ การออกแบบตัวละครในเกมมีหลากหลายรูปแบบ สำหรับงานวิจัยครั้งนี้รูปแบบตัวละครที่น่าสนใจ คือ ตัวละครภูมิหลังคงที่ และสามารถปรับแต่งได้ โดยการออกแบบจะออกแบบให้ประวัติของตัวละครคงที่ แต่เมื่อเล่นเกมตัวละครจะเริ่มมีการเปลี่ยนแปลง

ทัศนคติ ค่านิยมไปยังทิศทางที่ดีขึ้น กล่าวได้ว่าเมื่อเกมก้าวหน้าไปตัวละครได้พัฒนาตนเองเป็นคนที่ดีขึ้น เพื่อสร้างประสบการณ์การเล่นแบบยูโตโมนิกส์จากการที่ตัวละครที่ผู้เล่นสวมบทบาทได้เกิดการตระหนักรู้ถึงการเป็นบุคคลที่ทำประโยชน์กับสังคมมากยิ่งขึ้น

2.1.4.2 การออกแบบตัวละครที่ผู้เล่นไม่ได้ควบคุม (Non-Player Character)

การออกแบบตัวละครที่ผู้เล่นไม่ได้ควบคุม (Non-Player Character) หรือ เอ็นพีซี (NPC) คือ ตัวละครที่ถูกควบคุมอัตโนมัติด้วยโค้ดคอมพิวเตอร์ผ่านปัญญาประดิษฐ์ (Artificial intelligence หรือ AI) ผู้เล่นไม่สามารถควบคุมตัวละครประเภทนี้ ผู้ออกแบบตัวละคร เอ็นพีซีต้องคำนึงถึงความเฉพาะเจาะจงของประเภทเกมที่กำลังออกแบบ เพื่อสร้างความสอดคล้องและความคงที่ของโครงเรื่อง

ตัวละครเอ็นพีซี มีวัตถุประสงค์หลัก คือ การเป็นเครื่องมือเพื่อสะท้อนหรือส่งเสริมตัวตนของตัวละครของผู้เล่นให้ชัดเจน นอกจากนี้ในการออกแบบควรระมัดระวังไม่ให้เอ็นพีซีสร้างระยะห่างระหว่างผู้เล่นกับเนื้อเรื่องหลักของเกม เพราะอาจมีความเป็นไปได้ที่ผู้เล่นจะหันมาให้ความสนใจกับตัวละครเอ็นพีซีมากกว่าองค์ประกอบอื่น ๆ ในเกม (Heussner et al., 2024)

ตัวละคร “เอ็นพีซี” ที่ดีเป็นตัวละครที่สนับสนุน “อีโก้” (Ego) ให้กับตัวละคร “ผู้เล่น” ดังนั้นแม้ว่าตัวละครเอ็นพีซีอาจมีบุคลิกที่ซับซ้อน รูปลักษณ์ที่เป็นเอกลักษณ์ และเรื่องราวที่น่าสนใจ แต่ตัวละครเอ็นพีซีไม่ควรที่จะประสบความสำเร็จ หรือโดดเด่นมากกว่าตัวละครผู้เล่น เพราะตัวละครเอ็นพีซีมีหน้าที่หลัก คือ การช่วยเพิ่มคุณค่าความสำคัญในตนเองให้กับตัวละครผู้เล่น

เมื่อผู้เล่น เล่นเกมเป็นเวลาหลายชั่วโมง มีความเป็นไปได้ที่ตัวละครในเกมจะมีความผูกพันที่กลายเป็นพลังการดึงดูดอารมณ์ของผู้เล่นในระดับสูงกว่าสื่อชนิดอื่น ยกตัวอย่างเช่น การเล่นเป็นตัวละคร “แบทแมน” (Batman) ความล้มเหลว หรือการประสบความสำเร็จในการทำภารกิจของแบทแมน มีความสำคัญทางจิตใจกับผู้เล่นมากกว่าผู้ชมภาพยนตร์ ดังนั้นในโลกของเกมตัวละครแบทแมน ไม่ควรพ่ายแพ้ให้กับตัวละครเอ็นพีซีอย่างง่ายดาย การพ่ายแพ้ควรมีเหตุผลกำกับอยู่ด้วยเสมอ

2.1.4.3 การออกแบบตัวละครตัวร้าย (Villain)

การออกแบบตัวละครตัวร้าย มีความเฉพาะที่ต้องคำนึงถึงองค์ประกอบดังนี้ (Heussner et al., 2024)

- การสร้างแรงจูงใจให้กับผู้เล่นต้องการที่จะเอาชนะตัวละครตัวร้าย
- ตามปกติตัวละครตัวร้ายที่เป็นหัวหน้าใหญ่จะไม่ค่อยถูกแสดงตัวจนกว่าจะถึงช่วงท้ายของเกม นักออกแบบต้องคำนึงว่าจะสร้างตัวตนของตัวละครที่ไม่ได้ปรากฏตัวได้อย่างไร เช่น การใช้เทคนิคให้ตัวละครตัวอื่นพูดถึงความน่ากลัวของตัวร้าย หรือการใช้เอกสารที่ซ่อนอยู่เปิดเผยความลับของตัวร้าย

- ตามปกติผู้เล่นจะมีความต้องการกำจัดตัวละคร “ตัวร้าย” ในทันที อย่างไรก็ตาม นักออกแบบต้องค้นหาช่วงเวลาของเนื้อเรื่องที่เหมาะสมในการกำจัดตัวร้ายแต่ละตัว

2.1.5 การออกแบบบทสนทนา (Dialogue Design)

วัตถุประสงค์หลักของการออกแบบบทสนทนา คือ เพื่อให้เนื้อเรื่องของเกมดำเนินต่อไปข้างหน้า หรือเพื่อกระตุ้นให้ผู้เล่นต้องการเล่นเกมต่อไป นอกจากนี้บทสนทนาสามารถถูกใช้เป็นเครื่องมือในการตอบสนองวัตถุประสงค์อื่น ๆ ดังนี้ (Heussner et al., 2024)

2.1.5.1 วัตถุประสงค์ของบทสนทนา

- เพื่อการกำหนดตัวตนของตัวละคร : บทสนทนาถูกใช้ผ่านการเลือกคำที่เกี่ยวข้องกับการแสดงตัวตนของตัวละคร ทั้งในรูปแบบของบทสนทนาทางเลือก บทสนทนาเรื่องส่วนตัว
- เพื่ออธิบายโลกของเกม : บทสนทนาถูกใช้ถกเถียงเพื่อหาคำตอบเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ความเป็นมาของโลก
- เพื่อการเว้นจังหวะ : บทสนทนาสามารถถูกใช้เป็นเครื่องมือในการมอบช่วงเวลาพักหรือเวลา “หายใจ” หลังจากสิ้นสุดฉากต่อสู้อันดุเดือด
- เพื่อความตลกขบขัน : บทสนทนาสามารถช่วยผ่อนคลายอารมณ์หลังจากการผ่านเนื้อหาที่เข้มข้น เป็นการเตรียมความพร้อมกับผู้เล่นสำหรับการรอรับการถูกโจมตีครั้งต่อไป

2.1.5.2 ประเภทของบทสนทนา

บทสนทนาในเกมสามารถแบ่งเป็น 3 ประเภทดังนี้

2.1.5.2.1 บทสนทนาสภาพแวดล้อม (Ambient Dialogue)

บทสนทนาสภาพแวดล้อม คือ บทสนทนา หรือเสียงประกอบที่เกิดขึ้นในระหว่างที่ผู้เล่นกำลังเล่นเกม ประกอบด้วย

- เมื่อผู้เล่นเข้าสู่สถานที่ : ยกตัวอย่างเช่น บทสนทนาของตัวละคร “หมอบลงเร็วเข้า ! มีมือปืนจ้องเล่นงานอยู่”
- เมื่อมีตัวละครถูกทำร้ายในการต่อสู้ : ยกตัวอย่างเช่น บทสนทนาของตัวละคร “ทีมแพทย์อยู่ไหน ! ผมถูกยิง”
- เมื่อผู้เล่นทำอะไรบางอย่าง : ยกตัวอย่างเช่น บทสนทนาของผู้เล่น “ประตูนี้ลือคจากด้านใน”

สำหรับบทสนทนาสภาพแวดล้อม ผู้เล่นมีอิสระที่จะตั้งใจฟัง หรือเลือกที่จะไม่สนใจ เพราะจะไม่มีผลต่อเกมเพื่อให้ผู้เล่นฟังบทสนทนาได้ง่ายหรือชัดเจนขึ้น (Heussner et al., 2024)

2.1.5.2.2 บทสนทนาโต้ตอบ (Interactive Dialogue)

สำหรับบทสนทนาโต้ตอบ เมื่อปรากฏขึ้นระบบของเกมจะหยุดการกระทำทุกอย่างไว้ชั่วคราวเพื่อให้ผู้เล่นเลือกคำตอบจากรายการบทสนทนาที่มีหลายตัวเลือก ด้วยระบบของการเลือกว่าตัวละครจะพูดอะไร ผู้เล่นมีส่วนร่วมกับบทสนทนาเพื่อจุดประสงค์ทั่วไปในการสวมบทบาทเป็นตัวละคร เช่น การปฏิเสธที่จะรับเงินตอบแทนที่ทำภารกิจสำเร็จ เพื่อให้ตัวละครดูดีในฐานะตัวละครเอก และในบางกรณีเพื่อจุดประสงค์ที่เฉพาะเจาะจงบทสนทนาที่เลือกอาจส่งผลต่อตัวตนของตัวละครและเนื้อเรื่องของเกมในอนาคต เช่น การปฏิเสธที่จะรับเงินตอบแทนทำให้มีตัวละครอื่นกลายเป็น “เพื่อน” ร่วมเดินทาง

นักออกแบบการเล่าเรื่องสำหรับเกมที่มีบทสนทนาเชิงโต้ตอบต้องให้ความสำคัญ และตรวจสอบให้แน่ใจว่าตัวเลือก “บทสนทนา” ที่เสนอให้กับผู้เล่นมีความหมาย หรือมีความสำคัญในการเลือก ตัวเลือกที่แตกต่างกันควรจะนำไปสู่ผลลัพธ์ที่แตกต่างกัน โดยอาจเห็นผลได้ในทันที หรือในระยะยาวเมื่อเล่นเกมผ่านไปหลายภารกิจ (Heussner et al., 2024)

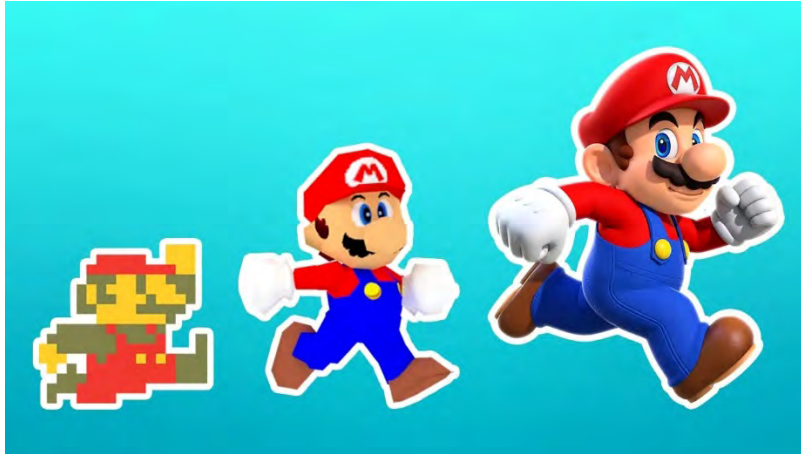
2.1.5.2.3 บทสนทนาในช่วงคัตซีน (Cutscene)

บทสนทนาในช่วงคัตซีน เป็นบทสนทนาที่มีหน้าที่เพียงการนำเสนอเนื้อเรื่อง เพราะปรากฏขึ้นในช่วงเวลาที่เกมไม่ได้มีการเล่น ทำให้ผู้เล่นไม่มีโอกาสในการเลือกบทสนทนา บทสนทนาในช่วงคัตซีน ควรเป็นบทสนทนาสั้น ๆ ที่ช่วยเพิ่มความน่าตื่นเต้นให้กับการเล่นเกมที่จะเกิดขึ้นหลังจากคัตซีนได้จบลง (Heussner et al., 2024)

สรุปสาระสำคัญ การออกแบบบทสนทนามีความสัมพันธ์ต่อการปฏิสัมพันธ์ของผู้เล่นกับตัวละคร การวิจัยครั้งนี้จะนำรูปแบบและเทคนิคของการออกแบบบทสนทนาตามที่ได้กล่าวไปมาใช้เพื่อสร้างให้เกมมีความน่าสนใจ โดยบทสนทนาในเกมจะมีหน้าที่ 2 อย่างคือ 1) เพื่อการดำเนินเรื่อง 2) เพื่อให้ข้อมูลและส่งเสริมการท่องเที่ยวจังหวัดเชียงใหม่

2.1.6 รูปแบบของกราฟิกในเกมยุคปัจจุบัน

กราฟิกมีบทบาทสำคัญในการออกแบบเกม กราฟิกในเกมปัจจุบันมีความจำเป็นต้องแสดงภาพที่มีความสวยงามมากขึ้นกว่าในอดีต เกมในช่วง 25 ปีที่ผ่านมา ได้นำความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์กราฟิกที่เพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็วมาเป็นเครื่องมือพัฒนาจากเกมภาพนิ่งแบบ 2 มิติ เป็นภาพเคลื่อนไหวแอนิเมชันแบบ 3 มิติ มอบประสบการณ์ท่องโลกจำลองแบบใหม่ให้กับผู้เล่น ยกตัวอย่างเช่น เกม “มาริโอ” (Mario) มีการพัฒนากราฟิกตัวละครมาริโอเปลี่ยนจากพิกเซล (pixel) 2 มิติ เป็นภาพสมจริงแบบ 3 มิติ ส่งผลให้ยอดขายทั่วโลกเพิ่มขึ้นจาก ปี 1990 ที่ 20.9 ล้านดอลลาร์ เป็น 53.8 ล้านดอลลาร์ ในปี 2017 (Okur, Kizil & Atamaz, 2024)



ภาพที่ 2.5 กราฟิกของตัวละครมาริโอ ถูกพัฒนาให้มีความสมจริงแบบ 3 มิติ
(Engel, 2023)

การออกแบบกราฟิกเกมในงานวิจัยครั้งนี้ใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์แบบ 3 มิติ สร้างฉากสถานที่ท่องเที่ยวเมืองเชียงใหม่แสดงภาพจำลองของเมืองให้มีสีสัน มีบรรยากาศภาพแวดล้อมเต็มไปด้วยต้นไม้ที่สร้างความร่มรื่น

2.2 แนวคิดและตัวอย่างเกมิฟิเคชัน (Gamification)

เกมิฟิเคชัน คือ แนวคิดในการพัฒนาเกมรูปแบบใหม่ที่ใ้ผู้บังคับใช้และผู้ประกอบการและความสามารถของเกมเพื่อเป็นเครื่องมือช่วยการกระตุ้นให้ผู้เล่นเปลี่ยนพฤติกรรมหรือพัฒนาทักษะใหม่ ๆ เพื่อขับเคลื่อนนวัตกรรมตามเป้าหมายที่เกมได้กำหนดไว้ ตามแนวคิดเกมิฟิเคชัน เป้าหมายผู้เล่นเกม และเป้าหมายขององค์กรผู้พัฒนาเกมเป็นเป้าหมายที่ต้องบรรลุไปด้วยกัน (Burke, 2014) ตัวอย่างของเกมิฟิเคชัน ในยุคบุกเบิก คือ เกม “โฟร์สแควร์” (Foursquare) เริ่มเปิดให้บริการการเล่นในปี 2009 เป็นรูปแบบของเกมประเภท “บริการตามตำแหน่ง” (Location-Based Services) ที่ใช้การให้คะแนนเป็นรางวัลสำหรับผู้เล่นที่ทำการเช็คอิน (check-in) สถานที่ให้บริการ เช่น ภัตตาคาร โรงพยาบาล สนามบิน ฯลฯ คะแนนของผู้ใช้งานจะถูกแสดงและจัดลำดับบน “ตารางอันดับผู้ใช้งาน” (Burke, 2014)

คะแนนที่ผู้เล่น “โฟร์สแควร์” ได้รับจากการเช็คอินสถานที่ต่าง ๆ แสดงผลในรูปแบบของ “ตราสัญลักษณ์” (Badge) ยกตัวอย่างเช่น ผู้เล่นที่เช็คอินบาร์ติดต่อกัน 4 วัน จะได้รับตราสัญลักษณ์ “เบนเดอร์” (Bender คือ ตัวละครหุ่นยนต์ขึ้นมาในภาพยนตร์แอนิเมชัน) หรือในกรณีที่ผู้เล่นเช็คอินสถานที่ออกกำลังกายครบ 13 ครั้ง จะได้รับตราสัญลักษณ์ “เรทจิม” (Gym Rat เป็นรูปหนูยกดัมเบล)

กรณีตัวอย่างของโฟร์สแควร์ ในประเทศไทย คือ ผู้เล่นซึ่งเช็คอินสถานที่ท่องเที่ยวสำคัญในกรุงเทพมหานคร 5 แห่ง ตามที่เกมได้กำหนดไว้จะได้รับรางวัลเป็นตราสัญลักษณ์ “กรุงเทพ” (Krung Thep เป็นรูปช้าง) (Nathida, 2012)



ภาพที่ 2.6 ตราสัญลักษณ์ “กรุงเทพ”
รางวัลที่ผู้เล่นได้รับในการเล่นเกมน “โพร์สแควร์”
(Nathida, 2012)

สำหรับผู้เล่นที่เช็คอินให้กับสถานที่ใดมากที่สุดจะได้รับสัญลักษณ์ “นายกเทศมนตรี” (Mayorships) ความสำเร็จของโพร์สแควร์ ในช่วงเริ่มต้นเปิดตัวอยู่ในระดับสร้างปรากฏการณ์ การเสพติดการเช็คอินสถานที่ต่าง ๆ ของผู้เล่น โดยหลังจากการเปิดตัวเกมไม่นานโพร์สแควร์ มีจำนวนผู้ใช้งานมากกว่า 40 ล้านคน โพร์สแควร์ คือ ตัวอย่างที่แสดงให้เห็นว่าการออกแบบ “กลไกของเกม” ไม่จำเป็นต้องมีความซับซ้อน แต่จำเป็นต้องกำหนดเป้าหมายและรางวัลให้ตรงกับความต้องการของผู้ใช้ (Burke, 2014)

2.2.1 การให้รางวัลตามแนวคิดเกมฟิเคชัน

การให้รางวัลตามแนวคิดเกมฟิเคชัน คือ การใช้รางวัลเป็นเครื่องมือช่วยส่งเสริมให้ผู้ใช้กระทำตามเป้าหมายของเกมด้วยความสนุกสนาน ยกตัวอย่างเช่น โรงพยาบาล “ซิกคิดส์” (SickKids) ประสบปัญหาในการสอบถามข้อมูลอาการเจ็บป่วยของเด็ก เป็นเรื่องปกติที่เด็กซึ่งเจ็บป่วยจะไม่กล้าหรือไม่ต้องการให้ข้อมูลกับหมอที่เป็นคนแปลกหน้า แนวทางดั้งเดิมของแพทย์ที่จะได้ข้อมูลการเจ็บป่วยของเด็ก คือ การให้รางวัลเช่น คำชื่นชม คุกกี้ หรือเงิน ปัญหาในการสอบถามข้อมูลจากเด็กทำให้โรงพยาบาลซิกคิดส์ พัฒนาแอปพลิเคชัน “เพนสควอด” (Pain Squad) ซึ่งเป็นเกมบนมือถือที่มีวิธีการเล่นโดยให้เด็กเข้าไปรายงานอาการเจ็บป่วยของตนเอง ในเกมเด็กจะถูกจำลองสวมบทบาทเป็น “ตำรวจ” ที่เริ่มตั้งจากยศระดับต่ำ เมื่อทำการรายงานอาการเจ็บป่วยลงใน “เพนสควอด” เด็กจะได้รับการเลื่อนยศ เช่น จากนายสิบไปสู่จ่า จนสุดท้ายจะได้รับยศเป็นหัวหน้าตำรวจ ในระหว่างการได้รับยศแต่ละครั้งจะมีการนำ “นักแสดง” จากซีรีส์ตำรวจ เช่น “แฟลชพอยท์” (Flashpoint) และ “รูกี้บลู” (Rookie Blue) มาแสดงความยินดีหรือพูดชักจูงให้เด็กรายงานความเจ็บป่วยต่อไปเพื่อเลื่อนยศให้สูงขึ้น

นอกจากนี้ “ยศ” ที่สูงขึ้นยังถูกแสดงในรูปแบบของตารางอันดับผู้ใช้งานซึ่งเป็นผู้ป่วยเด็กรายอื่นได้รับรู้ ทำให้เกิดการแข่งขันรายงานอาการเจ็บป่วย

เพนสควอด ส่งเสริมให้เด็กเกิดความรู้สึกเป็นส่วนร่วมกับการรายงานอาการเจ็บป่วยผ่านแอปพลิเคชัน นอกจากนี้ยังสร้างความรู้สึกให้เด็กว่าพวกเขาสามารถควบคุมหรือจัดการอาการเจ็บป่วย ในส่วนของนักวิจัย เพนสควอดช่วยให้นักวิจัยได้ข้อมูลของผู้ป่วยเด็กโดยไม่ต้องเสียค่าใช้จ่าย เพนสควอด สร้างคุณประโยชน์ให้กับวงการแพทย์มากกว่าการเป็นเกมเล่นสนุกทั่วไป (Burke, 2014)



ภาพที่ 2.7 วิดีโอนักแสดงจากซีรีส์ตำรวจพูดคุยกับผู้เล่น “เพนสควอด”

(Hall, 2024)

2.2.2 แรงจูงใจตามแนวคิดเกมฟิเคชัน

แรงจูงใจสามารถถูกเสริมแรงได้ด้วยการให้รางวัล 2 ประเภท คือ รางวัลจากภายใน (Intrinsic Rewards) และ รางวัลจากภายนอก (Extrinsic Rewards) ตัวอย่างของแอปพลิเคชัน “เพนสควอด” จากหัวข้อที่ผ่านมาแสดงให้เห็นว่า บางครั้งรางวัลจากภายนอก เช่น คุกกี้ หรือเงิน ไม่เพียงพอที่จะนำไปสู่แรงจูงใจในการมีส่วนร่วม รางวัลจากภายนอกสามารถช่วยเพิ่มแรงจูงใจระยะสั้นได้ เปรียบเสมือนคาเฟอีนที่ทำให้เกิดการตื่นตัวได้ 2 - 3 ชั่วโมง แต่ผลกระทบจะหายไปเมื่อเวลาผ่านไป และอาจนำไปสู่ข้อเสีย คือ การลดแรงจูงใจของบุคคลในระยะยาว

แรงจูงใจจากภายใน (Intrinsic Motivators) สามารถถูกกระตุ้นด้วยองค์ประกอบ 3 องค์ประกอบ คือ

2.2.2.1 ความเป็นอิสระ (Autonomy)

ความเป็นอิสระ เป็นความปรารถนาที่จะกำหนดทิศทางชีวิตของตนเอง สำหรับแนวคิดเกมิฟิเคชัน ผู้เล่นเกมควรมีอิสระในการเลือกที่จะเข้าร่วม และจะต้องมีส่วนร่วมในการเลือกตัดสินใจในการทำกิจกรรม วิธีการเล่นเกมควรเปิดโอกาสให้ผู้เล่นได้ค้นพบและเรียนรู้ โดยควรออกแบบให้ผู้เล่นเกมสามารถมีทางเลือกที่จะใช้เส้นทางที่แตกต่างในการแก้ปัญหาเพื่อสร้างความท้าทายในการบรรลุเป้าหมาย อย่างไรก็ตามในบางกรณีหากต้องการควบคุมเนื้อหาเกมอาจไม่สร้างทางเลือกให้ผู้เล่นเกม

2.2.2.2 ความเชี่ยวชาญ (Mastery)

ความเชี่ยวชาญ เป็นความปรารถนาอย่างรุนแรงที่จะกระตุ้นตนเองให้ก้าวหน้าและทำสิ่งที่สำคัญให้ดีขึ้น ผู้เล่นเกมทุกคนมีความต้องการฝึกทักษะที่จะปรับปรุงในด้านต่าง ๆ ให้กับตัวละคร แต่บ่อยครั้งที่อาจขาดแรงจูงใจเป็นแรงส่งให้เกิดการเริ่มต้น การเริ่มต้นด้วยภารกิจง่าย ๆ จะส่งผลในเชิงบวก อย่างไรก็ตามการแสวงหา “ความเชี่ยวชาญ” ในเกมไม่ควรเป็นเป้าหมายที่ผู้เล่นสามารถบรรลุได้อย่างสมบูรณ์แบบ ความเชี่ยวชาญควรเป็นการเดินทางที่ระหว่างทางมีป้ายบอกสถานะความก้าวหน้าที่ไม่มีจุดสิ้นสุด กล่าวคือในเกมที่ดีควรจะต้องมีระดับของความเชี่ยวชาญที่เพิ่มขึ้นได้อย่างไม่มีที่สิ้นสุด

2.2.2.3 วัตถุประสงค์ (Purpose)

วัตถุประสงค์ เป็นความปรารถนาที่จะมีเป้าหมายในการทำบางสิ่งที่ยิ่งใหญ่กว่าที่ตนเองเป็นอยู่ วัตถุประสงค์ตามแนวคิดเกมิฟิเคชัน จะแตกต่างจากวัตถุประสงค์ในเกมทั่วไป เกมิฟิเคชัน ให้ความสำคัญกับวัตถุประสงค์ 3 ข้อ หรืออย่างน้อย 1 ใน 3 ข้อนี้ 1) การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม (Changing Behaviors) 2) การพัฒนาทักษะ (Developing Skills) และ 3) การขับเคลื่อนนวัตกรรม (Driving Innovation) โดยวัตถุประสงค์ทั้ง 3 ข้อ เมื่อผู้เล่นสามารถบรรลุวัตถุประสงค์ เกมต้องสร้างความรู้สึกให้ผู้เล่นเกมรับรู้ถึงการมีความหมายจากการที่ได้บรรลุวัตถุประสงค์ ยกตัวอย่างในกรณีของ เด็กที่ใช้โปรแกรม “เพนสควอด” เมื่อทำตามวัตถุประสงค์ของการเล่นเกม พวกเขาไม่เพียงแต่จะมีบทบาทสำคัญในรายงานความเจ็บปวดของตนเอง แต่ยังนำไปสู่เป้าหมายที่ยิ่งใหญ่กว่าตัวพวกเขาเองด้วยการให้ข้อมูลที่มีประโยชน์ต่อการวิจัยทางการแพทย์ (Burke, 2014)

2.2.3 รูปแบบของเกมิฟิเคชัน

เกมิฟิเคชัน แบ่งได้เป็น 2 รูปแบบ คือ 1) เกมิฟิเคชันเชิงโครงสร้าง 2) เกมิฟิเคชันเชิงเนื้อหา สำหรับการแบ่งประเภทเกมิฟิเคชันไม่ได้หมายความว่า ในเกมแต่ละเกมจะมีรูปแบบของเกมิฟิเคชันประเภทเดียว ในทางตรงข้ามเกมสามารถมีเกมิฟิเคชันทั้ง 2 ประเภทพร้อมกันได้ (Kapp, Blair & Mesch, 2014)

2.2.3.1 เกมฟิเคชันเชิงโครงสร้าง (Structural Gamification)

เกมฟิเคชันเชิงโครงสร้าง คือ การประยุกต์โครงสร้างและองค์ประกอบของเกมเพื่อพัฒนาเกมในรูปแบบที่ “เนื้อหา” ไม่มีลักษณะเหมือนเกม แต่ “โครงสร้าง” มีลักษณะเป็นเกม ความสำคัญของการเล่นเกมประเภทนี้ คือ การกระตุ้นให้ผู้เรียนเรียนรู้ผ่านเนื้อหา (ที่ไม่ใช่เกม) ซึ่งถูกดึงดูดด้วยกระบวนการให้รางวัล ตัวอย่างเช่น ผู้เรียนได้รับคะแนนจากการรับชมวิดีโอหรือทำงานที่ได้รับมอบหมายให้เสร็จสิ้น โดยเนื้อหาของวิดีโอและงานที่ได้รับมอบหมายไม่มีองค์ประกอบของการเล่นเกม แต่เมื่อทำสำเร็จผู้เรียนจะได้รับคะแนนเป็นสิ่งตอบแทน

เกมฟิเคชันเชิงโครงสร้าง จะนำผู้เรียนไปสู่การเรียนรู้เนื้อหาตามลักษณะเดิมของเนื้อหาโดยไม่มีการปรับแต่งเนื้อหาให้มีความเป็น “เกม” โดยจะใช้การให้ คะแนน ตราสัญลักษณ์ การบรรลุเป้าหมาย และการผ่านด่าน มาเป็นเครื่องมือในการสร้างแรงจูงใจให้กับผู้เล่น เกมฟิเคชันเชิงโครงสร้างนิยมที่จะใช้ “ตารางอันดับผู้ใช้งาน” เป็นเครื่องมือช่วยติดตามความก้าวหน้าในการเรียนรู้ ตลอดจนเทคนิคการแสดงผลข้อมูลความสำเร็จของการเรียนรู้ต่อสังคม อย่างไรก็ตามแม้เนื้อหาอาจไม่มีลักษณะความเป็น “เกม” แต่ผู้สร้างเกมฟิเคชันเชิงโครงสร้างสามารถสร้าง ตัวละคร และองค์ประกอบบางอย่างที่เป็นเนื้อเรื่องได้

2.2.3.2 เกมฟิเคชันเชิงเนื้อหา (Content Gamification)

เกมฟิเคชันเชิงเนื้อหา คือ การประยุกต์นำองค์ประกอบของเกมและการคิดอย่างนอกกรอบของเกมมาปรับเปลี่ยน “เนื้อหา” ที่ต้องการนำเสนอให้มีลักษณะเหมือนเกม ยกตัวอย่างเช่น การเพิ่มองค์ประกอบเรื่องราวให้กับหลักสูตร การปฏิบัติตามกฎระเบียบ หรือการเริ่มต้นหลักสูตรด้วยความท้าทายในรูปแบบของเกมแทนที่จะนำเสนอรายการวัตถุประสงค์ตามลักษณะการเรียนรู้ดั้งเดิม

อย่างไรก็ตามสิ่งที่ต้องให้ความสำคัญ คือ การเพิ่มองค์ประกอบของความเป็นเกมทำให้เนื้อหาเหมือนเกมมากขึ้น แต่ไม่ควรเปลี่ยนเนื้อหาให้เป็นเกม เพียงแต่เพิ่มเติมบริบทหรือกิจกรรมที่ถูกรู้ภายในเกมเข้าไปในเนื้อหาจะใช้สอน

2.2.4 ข้อแตกต่างระหว่างเกมฟิเคชัน กับเกม

เกมคือ “หน่วย” (Unit) ในตนเอง ที่เรียกว่า “พื้นที่ในการเล่น” (Playspace) ซึ่งเป็นบริเวณอาณาเขตที่ผู้เล่นสามารถสำรวจหรือทำกิจกรรม เกมมีโครงสร้างที่ชัดเจน มีจุดเริ่มต้น ตอนกลาง และตอนจบ เกมมีสถานะชนะที่กำหนดไว้สำหรับผู้เล่นที่สามารถผ่านด่านหรือจบเกมในการเล่นเมื่อเล่นจบเกมผู้เล่นจะรับรู้ได้ว่าเกมได้ดำเนินมาถึงจุดสิ้นสุดแล้ว หรือได้ชนะหน่วยในตนเองแล้ว (Kapp, Blair & Mesch, 2014)

สำหรับเกมฟิเคชัน อาจมีการนำองค์ประกอบบางอย่างที่มีในเกม เช่น คะแนน เหรียญตรา เสรีภาพในการเล่น การล้มเหลว และความท้าทาย แต่องค์ประกอบต่าง ๆ ที่ถูกนำมาใช้ไม่ได้มี

จุดประสงค์เพื่อสร้างหน่วยที่มีในตัวเองที่เรียกว่า “เกม” จุดประสงค์ของเกมฟิเคชัน คือ การใช้ องค์ประกอบจากเกมเพื่อส่งเสริมผู้เรียนให้มีส่วนร่วมกับเนื้อหาและก้าวหน้าไปสู่เป้าหมาย

เกมฟิเคชัน อาจนำเพียงองค์ประกอบใดองค์ประกอบหนึ่งของเกมมาใช้เพื่อดึงดูดการเข้าร่วมของผู้เล่น เช่น การมอบ “ตราสัญลักษณ์” ให้กับผู้เล่นที่เข้าสู่ระบบแอปพลิเคชันถึง 10 ครั้ง กล่าวได้ว่า เกมฟิเคชันเป็นเพียงการนำองค์ประกอบบางอย่างที่มีในเกมมาใช้ส่งเสริมให้เกิดแรงจูงใจในการเล่น หรือ การเรียนบทเรียน เกมฟิเคชันมีองค์ประกอบที่มีอยู่ในเกมแต่ไม่ใช่เกม เหมือนเป็นเพียงอะไหล่ชิ้นหนึ่งใน เครื่องจักรขนาดใหญ่ที่เรียกว่า “เกม”

2.2.5 เกมฟิเคชันควรรู้ใช้ในสถานการณ์ใด

เกมฟิเคชัน สามารถใช้เป็นเครื่องมือเพื่อบรรลุเป้าหมายหลายประการที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ อย่างไรก็ตามการเล่นเกม หรือการใช้เกมฟิเคชันอาจไม่ใช่คำตอบสำหรับทุกสถานการณ์การเรียนรู้ เกมฟิเคชัน มีประสิทธิภาพระดับสูงเมื่อใช้เพื่อส่งเสริมผู้เรียนให้เกิดความรู้สึกรู้สึกต้องการมีส่วนร่วมกับความก้าวหน้าของเนื้อหา ใช้การกระตุ้นให้เกิดการกระทำเพื่อโน้มน้าวพฤติกรรม และขับเคลื่อนนวัตกรรม ควรรู้ใช้เกมฟิเคชัน ในสถานการณ์การเรียนรู้ดังนี้ (Kapp, Blair & Mesch, 2014)

2.2.5.1 การส่งเสริมผู้เรียน (Encourage Learners)

การส่งเสริมผู้เรียน สามารถใช้การสร้างความท้าทาย การกำหนดเป้าหมาย และการสร้างให้เห็นถึงความสำคัญของความก้าวหน้า องค์ประกอบเหล่านี้เป็นการให้กำลังใจที่สามารถส่งเสริมผู้เรียนให้ต้องการมีส่วนร่วม ตามแนวคิดเกมฟิเคชัน องค์ประกอบของเกมสามารถถูกเพิ่มเติมในระดับโครงสร้างของการเล่น (Structural Level) ผ่านการให้คะแนนและตราสัญลักษณ์ที่แสดงความก้าวหน้าในการเล่น นอกจากนี้ที่ระดับ “เนื้อหา” (Content) เช่นในเกมระดับออนไลน์ เกมฟิเคชัน สามารถถูกใช้เพื่อตรวจสอบค้นหา “ผู้ไม่กระทำตาม” กฎระเบียบของเกม

2.2.5.2 กระตุ้นให้เกิดการดำเนินการ (Motivate Action)

การกระตุ้นให้เกิดการดำเนินการในแนวคิดเกมฟิเคชัน เป็นไปตามคำโบราณที่ว่า “คุณจะได้รับสิ่งคุณตั้งเป็นรางวัลของคุณ” (you get what you reward) หรือการตั้งเป้าหมายที่เป็นรางวัลให้กับตนเองจะนำไปสู่การกระทำเพื่อให้ได้เป้าหมาย เกมฟิเคชัน เป็นเครื่องมือชั้นดีในการจูงใจผู้เรียนให้ก้าวผ่านระดับการเรียนรู้และเพื่อให้บรรลุเป้าหมาย ตัวอย่างเช่น บริษัทยักษ์ใหญ่ที่ทำหน้าที่ตรวจสอบบัญชี “ดีลอยท์” (Deloitte) ใช้เกมฟิเคชัน เพื่อกระตุ้นให้พนักงานระดับหัวหน้าฝึกอบรมหาความรู้ใหม่ โดยความสำเร็จที่ได้จากการเข้าอบรมจะถูกแสดงในรูปแบบหน้าเพจรายละเอียดส่วนตัวของพนักงาน เป็นการกระตุ้นให้พนักงานแข่งขันเข้าเรียนรู้ความรู้ใหม่

2.2.5.3 การมีอิทธิพลต่อพฤติกรรม (Influence Behavior)

การมีอิทธิพลต่อพฤติกรรม คือ สิ่งที่เกิดขึ้นเสมอในการเล่นเกมนั้น เช่น ในเกมประเภท “ซูเปอร์ฮีโร่” (Super Hero) ผู้เล่นมักจะแสดงพฤติกรรมหรือแสดงตนเป็น “คนดี” มากกว่าในโลกของความเป็นจริงเนื่องจากผู้เล่นกำลังรับบท “ซูเปอร์ฮีโร่” หรือในกรณีของบริษัท “ดีลอยท์” ที่แสดงให้เห็นว่าเกมมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมทางบวกจากผลลัพธ์ที่พนักงานระดับหัวหน้าพยายามแสดงความก้าวหน้าในการเรียนรู้ของตนให้พนักงานในบริษัทได้รับทราบ

2.2.5.4 การขับเคลื่อนนวัตกรรม (Drive Innovation)

การขับเคลื่อนนวัตกรรม สามารถเกิดขึ้นได้หากแนวคิดเกมพีเคชัน ถูกใช้อย่างมีประสิทธิภาพ ยกตัวอย่างเช่น เกม “โฟลด์อิท” (FoldIt) เกมออนไลน์ที่กำหนดเป้าหมายให้ผู้เล่นสามารถปรับเปลี่ยนการพับงอโครงสร้าง 3 มิติ เพื่อหาความเป็นไปได้ของโมเลกุลโปรตีน ลักษณะเฉพาะของโครงสร้างโปรตีนที่เป็นเส้นยาวและซับซ้อนสร้างความท้าทายกับผู้เล่น ผลลัพธ์ของการเล่นเกมนำไปสู่การขับเคลื่อนนวัตกรรมที่มีประโยชน์ในงานวิจัยโครงสร้างของโปรตีน เกมสร้างให้เกิดความเป็นไปได้ใหม่ ๆ เหมือนมีผู้เล่นมาช่วยคิดเป็นจำนวนมาก นอกจากนี้บริษัทเขียนโปรแกรมบางบริษัทได้ใช้เกมพีเคชัน เป็นเครื่องมือให้พนักงานช่วยหา “ข้อผิดพลาด” (Bug) ของโปรแกรมเวอร์ชันทดลอง โดยพนักงานที่หาข้อผิดพลาดได้จะได้คะแนนและรับรางวัล

2.2.5.5 การสร้างทักษะ (Skill Building)

การสร้างทักษะ สามารถเกิดขึ้นได้ด้วยการใช้เกมพีเคชัน ยกตัวอย่างเช่น บริษัท รูบี้ออนเรลส์ (Ruby on Rails) ผู้พัฒนาภาษา “รูบี้” (Ruby) ซึ่งเป็นภาษาคอมพิวเตอร์แบบใหม่มีแนวคิดว่าการเริ่มต้นเรียนรู้ที่จะสร้างทักษะใหม่ ผู้เรียนไม่ควรพบกับสิ่งที่ยุ่งยาก การพัฒนาทักษะใหม่ควรเป็นสิ่งที่มีความสุข รูบี้ออนเรลส์ ได้สร้างเกม “เรลส์ฟอร์ซอมบี้” (Rails for Zombies) เพื่อเป็นเครื่องมือช่วยสอนและเพิ่มทักษะในการใช้งานภาษา รูบี้ โดยมีเสริมแรงจูงใจในการเล่นเกมนั้นด้วยการให้คะแนน และตราสัญลักษณ์

2.2.5.6 การได้รับความรู้ (Knowledge Acquisition)

การได้รับความรู้ สามารถเป็นกระบวนการที่สนุกสนานได้ด้วยการเล่นเกม ยกตัวอย่างเช่น เกมในรูปแบบเว็บไซต์ออนไลน์ “เดอะโนลลิจกูรู” (The Knowledge Guru) เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้รับความรู้เกี่ยวกับบริการโทรศัพท์เคลื่อนที่ ในการเล่นเกมผู้เล่นต้องแข่งขันปิงปวงเพื่อมอบมันวอน คัมภีร์ให้กูรู ภูเขาในเกม คือ หัวข้อการสอน ภูเขาแต่ละลูกมีวัตถุประสงค์การเรียนรู้ที่แตกต่างกันออกไป โดยผู้เล่นสามารถสำรวจกระดานผู้นำเพื่อติดตามความสำเร็จของตนเอง และผู้เล่นคนอื่น โดยระบบของเกมได้กำหนดให้รางวัลพิเศษ และเหรียญตราสำหรับผู้เล่นที่เป็นผู้นำ

สรุปสาระสำคัญ เกมฟิเคชัน เป็นแนวความคิดการออกแบบเกมรูปแบบใหม่ที่ใช้การให้รางวัลมาส่งเสริม หรือเป็นแรงจูงใจให้ผู้เล่นต้องการเล่นเกม ดำเนินตามเป้าหมายของเกม โดยเมื่อเป้าหมายของเกมเป็นการพัฒนาตนเอง เกมฟิเคชัน จะช่วยให้ผู้เล่นสร้างความต้องการจากภายในที่จะพัฒนาตนเองให้เป็นบุคคลที่ดีขึ้น ตามแนวคิดเกมฟิเคชัน ผู้เล่นควรมีอิสระในการดำเนินการให้บรรลุเป้าหมายในเกม ดังนั้นการออกแบบเกมในการวิจัยครั้งนี้จะเป็นเกมในรูปแบบที่ไม่กำหนดเส้นทางการดำเนินเรื่องของผู้เล่นแบบตายตัว ผู้เล่นสามารถมีอิสระในการเลือกเส้นทางได้อย่างหลากหลาย

เกมฟิเคชัน นำระบบหรือรูปแบบที่มีในเกมมาใช้เพื่อสร้างการมีส่วนร่วมและการมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมของผู้เล่น สำหรับการนำเกมแนวเกมฟิเคชันมาใช้ในการส่งเสริมการท่องเที่ยวสามารถทำได้ โดยการออกแบบเกมให้มีภารกิจการค้นหาวัตถุที่หายไปจากสถานที่ท่องเที่ยวที่มีอยู่จริง จะกระตุ้นให้ผู้เยี่ยมชมใส่ใจในรายละเอียดสถานที่ท่องเที่ยวนั้นมากยิ่งขึ้น เกิดการท่องเที่ยวที่สนุกสนาน เปรียบเทียบระหว่างสถานที่จริงกับเกม เกมฟิเคชัน นำเทคนิคกระบวนการของเกมทำทนายผู้เล่นให้ค้นหาองค์ประกอบ หรือวัตถุเฉพาะบางอย่างภายใต้ข้อจำกัดของเวลาและสถานที่ เพื่อสร้างความเพลิดเพลิน โดยสิ่งสำคัญคือผลลัพธ์สุดท้ายของเกมฟิเคชัน ไม่ใช่การเล่นเกมที่จับบริบูรณ์ หรือการตัดสินใจชนะหรือแพ้ เนื่องจากในกระบวนการการออกแบบเกมฟิเคชัน ประสบการณ์เป็นจุดสนใจหลัก การวิจัยครั้งนี้นำแนวคิดเกมฟิเคชัน มาใช้เพื่อสร้างประสบการณ์การท่องเที่ยวแบบยูโดโมนิกส์ ในหัวข้อต่อไปจะศึกษาเกี่ยวกับเกมเกี่ยวกับการท่องเที่ยว

2.3 รูปแบบและตัวอย่างเกมเกี่ยวกับการท่องเที่ยว (Tourism Based Games)

ปัจจุบันเกมเกี่ยวกับการท่องเที่ยวได้รับความนิยมเพิ่มขึ้น เป็นการเพิ่มทางเลือกในส่วนต่างๆ ของการท่องเที่ยว ตั้งแต่การตลาด การโฆษณาสถานที่พัก และการประชาสัมพันธ์สถานที่ท่องเที่ยว เกมเกี่ยวกับการท่องเที่ยวช่วยให้ความบันเทิงแก่นักท่องเที่ยว ในขณะที่เดียวกันก็สามารถให้ความรู้และนำเสนอประสบการณ์แบบใหม่ ประสบการณ์ในการเล่นเกมนสามารถสร้างผลตอบแทนที่คุ้มค่า เป็นรางวัลที่สร้างระดับความพึงพอใจระดับสูง และอาจทำให้เกิดความภักดีต่อสถานที่ท่องเที่ยว

การส่งมอบประสบการณ์ คือ แก่นแท้ของการท่องเที่ยว นักท่องเที่ยวในปัจจุบันต้องการที่จะได้รับเข้าถึง “ประสบการณ์ที่เป็นของจริง” (Authentic Experience) เป็นการท่องเที่ยวที่ผู้มาเยือนได้ไปทำกิจกรรมเปรียบเสมือนตนเองเป็นคนในท้องถิ่น หรือเจ้าของพื้นที่ โดยการท่องเที่ยวต้องมีความคุ้มค่าเงิน สำหรับด้านระบบการเล่นและระยะเวลาที่เล่นเกม เกมที่ทำหน้าที่ส่งเสริมการท่องเที่ยว ผู้เล่นสามารถเล่นเกมในช่วง “ก่อน ระหว่าง และหลัง” (pre, during, and after) การท่องเที่ยวในสถานที่จริง

เกมเกี่ยวกับการท่องเที่ยวพยายามสร้างประสบการณ์ที่สนุกสนานให้กับนักท่องเที่ยวในขณะเดียวกันก็มุ่งให้บริการตามวัตถุประสงค์หลักของการท่องเที่ยว เช่น การให้ความรู้เกี่ยวกับสถานที่ การพักผ่อน รายละเอียดในหัวข้อนี้จะกล่าวถึงรูปแบบของเกมส่งเสริมการท่องเที่ยว พร้อมยกตัวอย่างเกมเกี่ยวกับการท่องเที่ยวที่มีความน่าสนใจ รายละเอียดมีดังนี้

2.3.1 ประเภทของเกมส่งเสริมการท่องเที่ยว

เกมสำหรับส่งเสริมการท่องเที่ยวสามารถแบ่งเป็น 2 ประเภท คือ เกมมือถือเล่นตามสถานที่ (Location-Based Mobile Games) และ เกมออฟไลน์/เกมออนไลน์ (Offline/Online) เกมสำหรับส่งเสริมการท่องเที่ยว รายละเอียดมีดังนี้ (Bakhsheshi & Ghaziani, 2019)

2.3.1.1 เกมมือถือเล่นตามสถานที่ (Location-Based Mobile Games)

เกมมือถือเล่นตามสถานที่ที่มีเนื้อหาส่งเสริมการท่องเที่ยว เกมลักษณะนี้การเล่นอาจมีรูปแบบ เช่น การสืบสวนคดีอาญา หรือการสืบสวนที่นำไปสู่การเปิดเผยความลับของสถานที่ การท่องเที่ยวไปยังสถานที่ต่าง ๆ เกมอาจมีวัตถุประสงค์เพื่อค้นหาจุดหรือสิ่งของที่ซ่อนอยู่ในบางกรณีอาจมีการแข่งขันกับผู้เล่นคนอื่น เกมในรูปแบบนี้มีเนื้อเรื่องที่สามารถสร้างให้เป็น “เกมคิดไตร่ตรอง” เป็นเกมประเภทที่มีการนำเทคนิคและคุณสมบัติการออกแบบเกมมาใช้เพื่อสร้างการรับรู้ที่มุ่งเน้นการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมผู้เล่นซึ่งให้ความสำคัญกับการถ่ายทอดความรู้มากกว่าการทำตามหน้าที่ให้ความบันเทิงแบบพื้นฐานของเกมแบบดั้งเดิม ดังนั้นเกมส่งเสริมการท่องเที่ยวสามารถออกแบบมุ่งเน้นที่วัตถุประสงค์ให้ผู้เล่นทำภารกิจที่นำไปสู่การได้รับประสบการณ์การเล่นซึ่งสร้างให้รับรู้ว่าการแก้ปัญหาที่เป็นประโยชน์กับส่วนรวม

นอกจากนี้เกมมือถือเล่นตามสถานที่ สามารถนำเทคโนโลยี “จีพีเอส” (GPS) และ “ความเป็นจริงเสริม” (Augmented Reality) เข้ามาร่วมกับเกมเพื่อกระตุ้นการมีส่วนร่วมและเพื่อยกระดับประสบการณ์การท่องเที่ยวของนักท่องเที่ยวโดยผู้เล่นต้องนำมือถือไปเล่นในสถานที่ท่องเที่ยวจริงเพื่อค้นหาเนื้อหาเพิ่มเติมจากการท่องเที่ยวตามปกติ

ในที่นี้จะขอยกตัวอย่างเกมมือถือเล่นตามสถานที่ซึ่งมีรูปแบบแตกต่างกัน 2 เกม

2.3.1.1.1 เกมผจญภัยแบบมีภารกิจ “Raze Sange Siah”

เกม “Raze Sange Siah” ถูกสร้างขึ้นในปี 2018 มีราคาค่าเล่น 7 ยูโร ผู้เล่นต้องเข้าโทรศัพท์มือถือซึ่งจะมีเวลาการเข้าหรือเวลาการเล่นประมาณ 5 ชั่วโมง เกมกำหนดกิจกรรมให้ผู้เล่นเข้าเยี่ยมชมสถานที่ท่องเที่ยวพร้อมกับการเล่นเกมผจญภัยไล่ล่าตัวละครบุคคลที่มีชีวิตอยู่จริงในช่วงคริสต์ทศวรรษ 1930 “Seif Al Ghalam” ฆาตกรต่อเนื่อง (serial killer) ลำดับที่สองในประวัติศาสตร์ของอิหร่าน Raze Sange Siah เป็น “เกมคิดไตร่ตรอง” ที่ออกแบบสำหรับนักท่องเที่ยวและผู้อยู่อาศัยเพื่อให้พวกเขาคุ้นเคยกับเขต Sange Siah ในเมืองชีราซ (Shiraz) ประเทศอิหร่าน (Bakhsheshi & Ghaziani, 2019)

ชีราซเป็นเมืองที่มีความสำคัญทางประวัติศาสตร์ แต่ไม่เป็นที่รู้จักเท่าที่ควรสำหรับนักท่องเที่ยว เกม Raze Sange Siah พยายามนำผู้เล่นให้เดินทางไปยังแหล่งท่องเที่ยวซึ่งไม่เป็นที่นิยม หรือไม่เป็นที่รู้จักเป็นการช่วยประชาสัมพันธ์แหล่งท่องเที่ยวรองที่ไม่เป็นที่นิยมให้มีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น แนวคิดของเกมคิดไตร่ตรองถูกใช้เพื่อส่งเสริมการมีส่วนร่วมของนักท่องเที่ยวในกระบวนการ

ของการเรียนรู้ความเป็นมาของเมืองเกมสามารถเล่นเป็นกลุ่ม 4-8 คน โดยไม่จำกัดอายุของผู้เล่น เกมมีลักษณะของ “ความเป็นจริงอีกแบบหนึ่ง” (Alternate Reality) โดยใช้การเล่าเรื่องที่ผสมผสานระหว่างความจริงและนิยาย เกมดำเนินเรื่องในรูปแบบที่ค่อนข้างจำกัดทางเลือกสำหรับผู้เล่นเมื่อเทียบกับเกม REXplorer ที่จะกล่าวในหัวข้อต่อไป นอกจากนี้เกมมีรูปแบบของการแข่งขันระหว่างผู้เล่น โดยรางวัลสูงสุดจะมีให้เฉพาะกลุ่มผู้เล่นที่ชนะเกม

ความท้าทายสำหรับ Raze Sange Siah คือ การดำเนินเกมโดยการสร้างรูปแบบความก้าวหน้า และการต่อสู้ของบอส การเล่นเกมจะเริ่มต้นจากภารกิจระดับง่ายไปยาก เริ่มต้นจากการจับคู่รูปทรงของอาคารกับรูปทรงที่โปรแกรมให้ไว้ เมื่อสามารถกระทำภารกิจแรกได้สำเร็จ ผู้เล่นจะผ่านไปด่านต่อไปที่มีระดับความยากมากขึ้น เช่น การแก้ปริศนาตามคำบอกใบ้ของเกม สำหรับระบบการช่วยเหลือผู้เล่นของเกมได้กำหนดให้มีตัวละคร “ไกด์” (Guide) ช่วยบอกใบ้คำตอบตลอดเกมเพื่อป้องกันระดับความยากที่อาจนำมาซึ่งความน่ารำคาญใจของผู้เล่น ระบบการต่อสู้กับบอสของเกมเกิดขึ้นเมื่อใกล้ถึงจุดสิ้นสุดของการเล่นผู้เล่นจะพบกับตัวละครพิเศษ (บอส) ที่ท้าทายให้หาคำตอบของคำถามที่จำเป็นต้องทบทวนเนื้อหาซึ่งผู้เล่นได้ทำภารกิจผ่านมาทั้งหมด

Raze Sange Siah ผสมผสานเรื่องแต่งและความเป็นจริง (Novelty and Familiarity) ความเป็นจริง คือ สถานที่ท่องเที่ยวที่มีอยู่จริง สำหรับเรื่องแต่ง คือ เนื้อหาที่สร้างขึ้นให้ผู้เล่นแก้ไขปัญหาระหว่างการเล่น โดยความสนุกของการเล่นเกมคือการค้นหาเบาะแสที่ซ่อนอยู่ในสถานที่ซึ่งมีอยู่จริง เพื่อเรียนรู้ความลับเบื้องหลังแต่ละสถานที่ นอกจากนี้การออกแบบภาพสถานที่ซึ่งมีอยู่จริงในเกมให้มีความงดงามเป็นสุนทรียภาพที่ส่งเสริมให้การสำรวจเกมในทุกนาทีเป็นรางวัลกับผู้เล่น

Raze Sange Siah เปิดโอกาสให้ผู้เล่นได้สำรวจสถานที่ท่องเที่ยว 18 แห่ง โดย 4 สถานที่จะมี “ไข่อีสเตอร์” (Easter egg) เป็นความลับซึ่งหากผู้เล่นเก็บไข่อีสเตอร์ได้ครบในตอนจบของเกมจะเปิดเผยความลับของสถานที่เพิ่มเติมมากกว่าการเล่นจบแบบปกติ ไข่อีสเตอร์เป็นเครื่องมือสร้างความท้าทายในการแข่งขันระหว่างผู้เล่นในแต่ละกลุ่ม ในการเล่นเกมผู้เล่นแต่ละกลุ่มจะเริ่มต้นในตำแหน่งสถานที่ซึ่งแตกต่างกัน แต่เมื่อเล่นเกมผู้เล่นจะได้ผ่านสถานที่และภารกิจแบบเดียวกัน

ระบบนำทางของเกมดำเนินผ่านองค์ประกอบแบ่งเป็น 4 แท็บ (Tab) คือ 1) แผนที่ 2) เบาะแส 3) รายงาน 4) ระบบค้นหาที่มีไว้เพื่อให้ผู้เล่นได้ค้นหาข้อมูลเพื่อแก้ปริศนาเฉพาะเมื่อเริ่มต้นเข้าสู่ฉากใหม่ หรือสถานที่ใหม่ เกมจะส่งคำถามมาให้ผู้เล่นแก้ไขปัญหา ซึ่งการแก้ไขปัญหาก็กระทำได้ด้วยการสำรวจและค้นหาข้อมูลจากสถานที่ หากผู้เล่นตอบคำถามได้ถูกต้องเกมจะให้รางวัลในรูปแบบของการนำเสนอความก้าวหน้าของเนื้อเรื่องผ่านการใช้ภาพ เสียง และคลิปวิดีโอ เพิ่มลงไปในแต่ละรายงาน ผู้เล่นมีอิสระในการเล่นที่จะเลือกว่าจะเล่นสถานที่หรือฉากไหนก่อนหลังโดยไม่มีภารกิจวางลำดับการเล่น อย่างไรก็ตามการเล่นจบได้ผู้เล่นจำเป็นต้องเล่นผ่านทุกสถานที่

เมื่อผู้เล่นทำภารกิจในทุกสถานที่ครบถ้วนแล้ว เกมจะดำเนินเข้าถึงตอนจบที่ผู้เล่นนำข้อมูลสถานที่ที่ซ่อนตัวของ “Seif Al Ghalam” ฆาตกรต่อเนื่อง ไปแจ้งกับตำรวจ อย่างไรก็ตามหากผู้เล่นเก็บ “ไข่อีสเตอร์” ไม่ครบ 4 ใบ ผู้เล่นจะไม่ได้รับรางวัลที่เป็นสมบัติที่ซ่อนไว้ในเกม

2.3.1.1.2 เกมที่ใช้เทคโนโลยีจีพีเอส และความเป็นจริงเสริม

“REXplorer”

เกม “REXplorer” เกมมือถือเล่นตามสถานที่ซึ่งใช้ความเป็นจริงเสริมเป็นกลไกหลักของเกม เกมในรูปแบบนี้จะมีกลุ่มเป้าหมายที่เฉพาะเจาะจง เช่น เกมเกี่ยวกับการท่องเที่ยวในสถานที่สำคัญและอยู่ในเมืองที่มีสัญญาณอินเทอร์เน็ตเสถียร สิ่งสำคัญคือการออกแบบเกมให้สอดคล้องกับความต้องการของผู้เล่น เกม REXplorer ออกแบบเพื่อตอบสนองความสุขแบบเฮโดนิคส์ (hedonic) ที่ให้ความสำคัญกับความพึงพอใจของผู้เล่น หรือแรงจูงใจในการเล่น เกม คือ การเล่นเกมเพื่อความเพลิดเพลินในการเล่น (Bakhsheshi & Ghaziani, 2019)

เกม REXplorer ใช้เทคโนโลยี “ความเป็นจริงเสริม” (Augmented Reality) ที่เป็นเทคโนโลยีซ้อนภาพซึ่งสร้างขึ้นจากคอมพิวเตอร์ให้ผู้ใช้สามารถมองเห็นได้ในโลกแห่งความเป็นจริง มุมมองของความเป็นจริงเสริมเป็นการแสดงภาพที่สร้างจากคอมพิวเตอร์ซ้อนทับภาพสถานที่จริง หรือเป็นการโต้ตอบระหว่างภาพจำลอง และภาพของโลกจริง ยกตัวอย่างเช่น ในขณะที่ผู้ใช้กำลังเดินท่องเที่ยว เมื่อผู้ใช้ยกมือถือไปส่องไปที่สถานที่ท่องเที่ยว ตัวละครท้องถิ่นได้ปรากฏขึ้นมาบอกเล่าประวัติ และให้ข้อมูลพื้นฐานของสถานที่สร้างการปฏิสัมพันธ์ที่สนุกสนานระหว่างผู้เยี่ยมชมและสถานที่ท่องเที่ยว

เกม “REXplorer” สร้างขึ้นในปี 2007 ถือเป็นเกมพีเคชั่น รุ่นบุกเบิกก่อนที่แนวคิดเกมพีเคชั่น จะได้รับการยอมรับในวงกว้าง REXplorer เป็นเกมนำเที่ยวพิพิธภัณฑ์ในเรเกนสบูร์ก (Museum in Regensburg) ในประเทศเยอรมัน มีวัตถุประสงค์ในการสร้างประสบการณ์การท่องเที่ยวนอกพิพิธภัณฑ์ให้กับผู้มาเยี่ยมชม พิพิธภัณฑ์ในเรเกนสบูร์กเป็นสถานที่ซึ่งมีความสำคัญในฐานะเป็นมรดกโลก

REXplorer เป็นเกมพัฒนาตามแนวคิด “เกมคิดไตร่ตรอง” ที่นำการท่องเที่ยวผสมผสานการศึกษา และความบันเทิงเพื่อช่วยให้ผู้เข้าชมมีส่วนร่วมับประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมผ่านการเล่นเกมในสถานที่จริง เป้าหมายของเกม คือ การตอบสนองความต้องการของกลุ่มนักท่องเที่ยวรุ่นเยาว์ที่เบื่อหน่ายกับการรอรับข้อมูลจากไกด์นำเที่ยว เกมพยายามดึงดูดนักท่องเที่ยวให้ร่วมสำรวจเมืองเพื่อสัมผัสความรู้สึกของยุคกลาง ประสบการณ์ที่ให้ความรู้ร่วมกับความสนุกสนาน

วิธีการเล่นเกมนักท่องเที่ยวต้องเช่าอุปกรณ์มือถือ รุ่น “โนเกีย เอ็นเจ็ดสิบ” (Nokia N70) ในราคา 12 ยูโร เพื่อใช้เป็นอุปกรณ์ค้นหากิจกรรมอาคารพาณิชย์เหนือธรรมชาติ โดยมือถือถูกรอบด้วยกรอบที่ออกแบบเป็นไม้กายสิทธิ์เพื่อให้ตรงกับรูปแบบของการเล่นเกมและป้องกันไม่ให้ผู้เล่นกดปุ่มอื่นที่ไม่เกี่ยวข้องกับการเล่นเกม เกมใช้เซ็นเซอร์ตรวจจับความเคลื่อนไหวของโทรศัพท์โดยผู้เล่นต้องทำการรำยมนตร์บนอาคารตามรูปแบบที่เกมกำหนด กิจกรรมการรำยมนตร์เป็นเครื่องมือสร้างให้ผู้เล่นรู้สึกถึงความเป็นยุคกลาง สำหรับวิธีการเล่นที่ค่อนข้างเฉพาะเจาะจงนี้มีการใช้วิดีโอแนะนำสั้นๆ และโบรชัวร์อธิบายกระบวนการให้ผู้เล่นทราบในตอนต้นของเกม

การปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นกับอาคารและสถานที่จะถูกบันทึกไว้ในหน่วยความจำของมือถือ และเมื่อสิ้นสุดการเล่นไฟล์จะถูกจัดเก็บไว้ในบล็อกบนเว็บไซต์ซึ่งจะถูกส่งในฐานะ “รางวัล” ให้ผู้เล่นที่ต้องการแบ่งปันประสบการณ์การท่องเที่ยวกับครอบครัวและเพื่อน

ความสำเร็จของเกม REXplorer เกิดจากการที่เกมถูกออกแบบให้ใช้งานได้ง่าย ผู้เล่นไม่จำเป็นต้องเรียนรู้ จดจำ หรือมีทักษะพิเศษเพื่อการเล่นเกม นอกจากนี้ระบบจีพีเอสบนมือถือสามารถทำหน้าที่เป็นแผนที่นำทางผู้เล่นไปยังสถานที่ต่าง ๆ ได้อย่างต้องการ

ในการเล่นเมื่อผู้เล่นเดินทางไปยังอาคารหรือสถานที่ซึ่งเกมกำหนดไว้ มือถือจะทำการส่งสัญญาณเพื่อแจ้งว่าสถานที่ที่มีกิจกรรมอาชญากรรมเหนือธรรมชาติ เช่น ข้อความจากตัวละครคนขายเกลือให้ข้อมูลเกี่ยวกับการขายเกลือในยุคคลง จากนั้นเชื้อเชิญให้ผู้เล่นใช้มือถือร้ายมนต์ หรือแสดงท่าทางตามที่เกมกำหนด เกมใช้ระบบเรียบง่ายไม่มีการ “แก้ไขปริศนา” (Puzzle-Solving) โดยปัญหาเดียวที่ผู้เล่นที่ต้องแก้ไข คือ ติดตามแผนที่จากสถานที่หนึ่งไปอีกที่หนึ่งเพื่อทำการร้ายมนตร์ให้ถูกต้อง สำหรับเนื้อเรื่องในเกมผู้เล่นได้รับการเล่าเรื่องในรูปแบบของการให้คำแนะนำเกี่ยวกับสถานที่ เนื้อเรื่องของเกมไม่เป็นเส้นตรง ไม่มีการผูกมัดให้ผู้เล่นต้องเล่นหรือสำรวจสถานที่ใดก่อน ผู้เล่นสามารถเลือกได้ว่าจะร้ายมนต์ตามคำแนะนำหรือจะเดินทางข้ามไปยังสถานที่ต่อไป โครงเรื่องทุกส่วนเชื่อมโยงกันเพื่อให้ข้อมูลภูมิหลังทางประวัติศาสตร์ของเมือง การเล่นเกมเหมือนการจำลองการท่องเที่ยวจริงที่นักท่องเที่ยวมีสิทธิ์ในการเลือกสถานที่ที่จะเยี่ยมชม โดยไม่มีข้อผูกมัดให้ต้องทำการเยี่ยมชมสถานที่ทั้งหมด

2.3.1.1.3 ข้อแตกต่างของเกมท่องเที่ยวเล่นบนมือถือ ระหว่างเกมผจญภัยแบบมีภารกิจ กับเกมที่ใช้เทคโนโลยีจีพีเอส และความเป็นจริงเสริม

ในหัวข้อนี้จะกล่าวถึงข้อแตกต่างระหว่างเกมผจญภัยแบบมีภารกิจ ตัวอย่างที่ยกมา คือ เกม Raze Sange Siah กับเกมที่ใช้เทคโนโลยีจีพีเอส และความเป็นจริงเสริม ตัวอย่างที่ยกมา คือ เกม REXplorer (Bakhsheshi & Ghaziani, 2019)

1) การจดจำเนื้อหาทางประวัติศาสตร์ของสถานที่

เกมมือถือเล่นตามสถานที่ในรูปแบบของ เกม REXplorer สามารถสร้างความน่าสนใจกับผู้เล่นด้วยการร้ายเวทย์มนต์ในสถานที่ท่องเที่ยวจริง อย่างไรก็ตามทางด้านของการให้ข้อมูลเกี่ยวกับสถานที่ผู้เล่นเกม REXplorer บางท่านได้กล่าวว่าในระหว่างที่เล่นเกมการเดินทางไปยังสถานที่ต่าง ๆ จากสถานที่หนึ่งไปอีกสถานที่หนึ่ง ในหลายกรณีผู้เล่นได้สัมผัสข้อมูลทางประวัติศาสตร์ของสถานที่ตรงข้ามกับ เกม Raze Sange Siah ที่กำหนดให้ผู้เล่นต้องจดจำข้อมูลทางประวัติศาสตร์ของสถานที่เพื่อไล่ล่าฆาตกรต่อเนื่อง เกมในรูปแบบผจญภัยแก้ไขปัญหาแบบเกม Raze Sange Siah มีข้อดีในการสร้างความจดจำเกี่ยวกับเนื้อหาทางประวัติศาสตร์ได้ในระยะเวลาที่ยาวนานกว่าเกมมือถือที่ไม่มีการกำหนดให้ต้องแก้ไขปัญหาย่างเกม REXplorer

2) การปฏิสัมพันธ์จนจบเกม

เกม REXplorer ไม่บังคับให้ผู้เล่นดำเนินการเล่นจนจบเกม ผู้เล่นไม่จำเป็นต้องสำรวจสถานที่ในเมืองให้ครบทุกสถานที่ สำหรับทางทางสถิติผู้เล่นส่วนใหญ่ก็ไม่ได้สำรวจสถานที่หรืออาคารให้ครบตามที่มิในแผนที่ของเกม ตรงกันข้ามกับ เกม Raze Sange Siah ที่เน้นการผจญภัยกำหนดให้ผู้เล่นต้องเล่นจนจบเกม ในทางทฤษฎีเกมที่บังคับให้ผู้เล่นต้องร่วมเล่น หรือปฏิสัมพันธ์จนจบเกมอาจสร้างความเบื่อหน่ายให้กับผู้เล่น อย่างไรก็ตามในเชิงสถิติจริงจากการสอบถามผู้ใช้งานจริง ไม่มีผู้เล่นเกม Raze Sange Siah ที่เล่นไม่จบ

เกม Raze Sange Siah กำหนดเนื้อหาให้ต้องเล่นจบภายใน 5 ชั่วโมง อย่างไรก็ตามค่าเฉลี่ยของผู้เล่นที่เล่นจบอยู่ที่ 3 ชั่วโมง (รวมระยะเวลาในการเดินทางไปยังสถานที่จริงในเมือง) การเล่นจนจบของผู้เล่นอาจเป็นผลลัพธ์ของเนื้อหาของเกมที่น่าสนใจ หรือการสร้างแรงจูงใจด้วยรางวัลที่จะได้รับเมื่อเล่นจบเท่านั้น

สิ่งสำคัญที่ต้องคำนึงถึงในประเด็นการเล่นจนจบ คือ เกมทั้ง 2 มีกลุ่มลูกค้าที่เฉพาะเจาะจง เป็นกลุ่มลูกค้าที่มีความต้องการในระดับสูงที่จะเล่นเกมเพื่อการท่องเที่ยว (ผู้ใช้จ่ายเงินเพื่อการเล่นเกม) ดังนั้นสำหรับการให้ข้อมูลและการกำหนดภารกิจให้ผู้เล่นต้องผจญภัยในรูปแบบของเกม Raze Sange Siah ที่ต้องเล่นเป็นระยะเวลาหลายชั่วโมง แต่เกมมีกลุ่มผู้เล่นที่ “พิเศษ” คือ ผู้เล่นมีความต้องการจากภายในที่จะเล่นเกมอยู่แล้วทำให้การเล่นเกมหลายชั่วโมงต่อเนื่องไม่สร้างความน่าเบื่อ ในทางตรงข้ามอาจสรุปได้ว่าในกรณีของผู้เล่นที่มีความต้องการเล่นเกมในระดับสูง การมีเนื้อหานี้น้อยเกินไปอาจไม่เป็นการทำลายผู้เล่นมากเพียงพอ และอาจทำให้เกิดความน่าเบื่อ เนื่องจากเกมไม่มีกิจกรรมหรือภารกิจที่หลากหลายให้สอดคล้องกับความกระตือรือร้นของผู้เล่น

3) การมีเป้าหมาย เนื้อหาเพิ่มเติมมากกว่าการท่องเที่ยว

โดยทั่วไปเป้าหมายของเกมการท่องเที่ยว คือ การให้ความรู้นักท่องเที่ยวในรูปแบบใหม่ที่เหมาะสมกับวัยของนักท่องเที่ยวรุ่นใหม่ หรือการให้ประสบการณ์การเล่นที่สร้างสรรค์มากกว่าการท่องเที่ยวทั่วไป นวัตกรรมและความแปลกใหม่ของเกม คือ จุดขายที่สำคัญของเกมส่งเสริมการท่องเที่ยว การเดินทางไปในสถานที่ท่องเที่ยวจริงสำหรับกลุ่มคนรุ่นใหม่อาจไม่ใช่กิจกรรมที่น่าสนใจเท่ากับวิดีโอเกมและความเป็นจริงเสมือน กลุ่มคนรุ่นใหม่มีสมาธิสั้นและมักจะสูญเสียการมีส่วนร่วมกับการรับฟังข้อมูลที่ถูกนำเสนอโดยไกด์นำเที่ยว ดังนั้นการประยุกต์ใช้เกมมีฟิเคชันในการท่องเที่ยวจะสามารถช่วยเพิ่มความสนใจให้กับกลุ่มคนรุ่นใหม่ได้เป็นอย่างดี

ในกรณีของเกม Raze Sange Siah ตัวเกมได้พยายามสร้างสรรค์เนื้อเรื่องเพิ่มเติมขึ้นมาใหม่ให้เป็นมากกว่าการท่องเที่ยวโดยทั่วไป ประสบการณ์การเล่น คือ การมีเป้าหมายให้ไล่ตามและมีการกำหนดเป้าหมายมากกว่าหนึ่งเป้าหมาย Raze Sange Siah ถ่ายทอดข้อมูลทางประวัติศาสตร์ในขณะที่กำหนดเป้าหมายควบคู่ไปกับภารกิจการไล่จับฆาตกรต่อเนื่อง นอกจากนี้เกมได้นำนักท่องเที่ยวไปยังสถานที่ท่องเที่ยวที่ตามปกติไม่เป็นที่นิยม เกมได้กลายเป็นส่วนหนึ่งของการประชาสัมพันธ์ส่งเสริมให้แหล่งท่องเที่ยวที่ไม่เป็นที่รู้จักให้นักท่องเที่ยวได้รับรู้มากขึ้น

เกม REXplorer ใช้แนวคิดเกมฟิเคชัน เป็นเครื่องมือในการส่งเสริมหรือสร้างแรงจูงใจให้มีผู้มาท่องเที่ยวในเมืองมากขึ้น ด้วยการสร้างประสบการณ์การท่องเที่ยวที่แปลกใหม่ให้กับเมืองเรเกนสบูร์ก (Regensburg) ซึ่งโดยทั่วไปเป็นเมืองที่น่าสนใจเฉพาะผู้หลงใหลในสุนทรียะของสถาปัตยกรรม การใช้เกมมือถือเพื่อให้ข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับเมืองผ่านรูปแบบกิจกรรมการเล่นเกมนำสร้างความน่าสนใจให้กับนักท่องเที่ยวได้เป็นอย่างดี อย่างไรก็ตามเกม REXplorer ไม่ได้มีเนื้อเรื่องเพิ่มเติมมากไปกว่าการสร้างตัวละครสำหรับแนะนำเนื้อหาของสถานที่

4) ปัญหาทางด้านการเล่นเกมในสถานที่จริง

เกม Raze Sange Siah และเกม REXplorer มีปัญหาทางการเล่นเกมในสถานที่จริงด้วยกันทั้ง 2 เกม เนื่องจากในระหว่างการเล่นเกมผู้เล่นจะต้องถือมือถือ หรือจอดจ้องอยู่ที่มือถือในขณะที่เดินท่องเที่ยวไปในเมือง เกมทั้ง 2 สร้างความเสี่ยงในการเกิดอุบัติเหตุระหว่างเดินเท้าให้กับผู้เล่น โดยเฉพาะเกม Raze Sange Siah ที่ผู้เล่นต้องเดินไปยังสถานที่ซึ่งไม่เป็นที่นิยมทำให้เกิดปัญหาด้านความปลอดภัยทางทรัพย์สินส่งผลให้ในระหว่างการเล่นเกมพัฒนาเกมจำเป็นต้องจ้างผู้ช่วยสำหรับดูแลความปลอดภัยกับผู้เล่น

5) จำนวนผู้เล่น

เกม Raze Sange Siah จำเป็นต้องเล่นแบบเป็นกลุ่ม อย่างน้อยจำเป็นต้องมี 2 กลุ่มเพื่อแข่งขันกัน แต่ในกรณีของเกม REXplorer ไม่จำเป็นต้องเล่นเป็นกลุ่ม มีเพียงผู้เล่นคนเดียวก็สามารถเล่นได้

จากรายละเอียดทั้งหมดที่ได้กล่าวไป สามารถสรุปข้อแตกต่างระหว่างเกมทั้ง 2 เกม ในรูปแบบของตารางได้ดังนี้

ตารางที่ 2.1

ตารางเปรียบเทียบระหว่าง เกม Raze Sange Siah และเกม REXplorer

ข้อเปรียบเทียบ	เกม Raze Sange Siah	เกม REXplorer
รูปแบบของเกม	เกมมือถือ ผจญภัยแบบมีภารกิจ	เกมมือถือ ที่ใช้เทคโนโลยีจีพีเอส และความเป็นจริงเสริม
1) การจดจำเนื้อหาทางประวัติศาสตร์ของสถานที่	ผู้เล่นสามารถจดจำเนื้อหาในระยะยาว	ผู้เล่นไม่สามารถจดจำเนื้อหาในระยะยาว
2) การปฏิสัมพันธ์จนจบเกม	ผู้เล่นปฏิสัมพันธ์เล่นเกมจนจบ	ผู้เล่นปฏิสัมพันธ์แบบขาดการเล่นเกมจนจบ
3) การมีเป้าหมาย เนื้อหาเพิ่มเติมมากกว่าการท่องเที่ยว	มีเป้าหมายเพิ่มเติมในการส่งเสริมแหล่งท่องเที่ยวที่ไม่เป็นที่นิยม มีภารกิจ มีการผจญภัยเพิ่มเติมมากกว่าการให้เนื้อหาแหล่งท่องเที่ยว	มีเป้าหมายแคในระดับการส่งเสริมการท่องเที่ยว ด้วยการให้ข้อมูลผ่านรูปแบบการเล่นเกมที่น่าสนใจ
4) ปัญหาทางด้านการเล่นเกมในสถานที่จริง	มีความเสี่ยงในการเกิดอุบัติเหตุทางจราจรระหว่างเล่นเกม มีความเสี่ยงด้านความปลอดภัยในทางทรัพย์สินเนื่องจากผู้เล่นต้องเดินทางไปยังแหล่งท่องเที่ยวที่ไม่เป็นที่นิยม ทำให้ทีมพัฒนาต้องจัดการให้มีผู้ช่วยคอยดูแลผู้เล่น	มีความเสี่ยงในการเกิดอุบัติเหตุทางจราจรระหว่างเล่นเกม
5) จำนวนผู้เล่น	ไม่สามารถเล่นคนเดียว ต้องเล่นเป็นกลุ่มเพื่อแข่งขันกัน	สามารถเล่นเพียงคนเดียวได้

2.3.1.2 เกมออฟไลน์/เกมออนไลน์ (Offline/Online)

การนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้เป็นเครื่องมือส่งเสริมการท่องเที่ยว คือ ปัจจัยสำคัญในการสร้างความได้เปรียบในอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว อย่างไรก็ตามมีงานวิจัยในหลายตัวอย่างแสดงให้เห็นว่านักท่องเที่ยวมีความสับสนกับการใช้งานสมาร์ทโฟน และอินเทอร์เน็ต (Syvertsen, 2022)

ความสับสนทางดิจิทัล (Digital Ambivalence) คือ ความรู้สึกคลุมเครือเกี่ยวกับการที่ต้องเชื่อมต่อกับหน้าจอ และสมาร์ทโฟน เกมการท่องเที่ยวในรูปแบบที่ไม่เกี่ยวข้องกับการนำสมาร์ทโฟนไปเล่นในสถานที่จริงอาจสร้างประสบการณ์ความสับสนทางดิจิทัลน้อยกว่า เนื่องจากผู้เล่นตัดการติดต่อจากการเล่นเกมในสถานที่ซึ่งอาจนำนักท่องเที่ยวไปสู่ความรู้สึกของการผจญภัยและการอยู่กับตนเองที่ปราศจากความสับสนเกี่ยวกับการต้องเชื่อมต่อกับสมาร์ทโฟนและสถานที่จริงอยู่ตลอดเวลา ในหัวข้อนี้จะยกตัวอย่างเกมส่งเสริมการท่องเที่ยวที่เล่นแบบออฟไลน์/เกมออนไลน์ที่ไม่ต้องเล่นในสถานที่จริง

2.3.1.2.1 เกมออฟไลน์ผจญภัยแบบมีภารกิจ “Legends of Catalonia”

เกม “Legends of Catalonia” สร้างในปี 2019 เป็นเกมในรูปแบบผจญภัยแบบมีภารกิจเล่นคนเดียว ที่เวลาเล่นผู้เล่นต้องมีอุปกรณ์วีอาร์ (VR) เกมมี 2 ระบบคือเพลย์สเตชัน (PlayStation) และคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล (PC) ในการติดตั้งเกมผู้เล่นต้องโหลดไฟล์โปรแกรมของเกมขนาด 9 GB ลงในเครื่องเล่นเพื่อเล่นเกมแบบออฟไลน์ โดยการโหลดไฟล์สามารถทำได้โดยไม่มีค่าใช้จ่าย เกมเป็นเกมแบบแจกให้เล่นฟรี

การเล่นเกมผู้เล่นจำเป็นต้องสวมอุปกรณ์วีอาร์ท่องเที่ยวในโลก 3 มิติ ความเป็นจริงเสมือนที่จำลองสภาพแวดล้อมของเมือง “บาร์เซโลนา” (Barcelona) ซึ่งเกมได้นำเสนอ 6 สภาพแวดล้อมที่แตกต่างกัน เมื่อเริ่มเล่นผู้เล่นจะได้ผจญภัยเพื่อค้นพบดินแดนใหม่ และทำภารกิจของการไขปริศนา นอกจากนี้ผู้เล่นยังได้เรียนรู้เกี่ยวกับตำนานวิธีทำอาหาร ประวัติศาสตร์ และธรรมชาติของเมืองบาร์เซโลนา

Legends of Catalonia ไม่มีการกำหนดเวลาในการเล่น ผู้เล่นสามารถสำรวจสถานที่ในเกมได้ยาวนานตามที่ต้องการ เกมบังคับให้ผู้เล่นต้องเล่นเกมให้จบ โดยหากเล่นตามภารกิจเกมมีระยะเวลาในการเล่นให้จบประมาณ 50 นาที ระบบการเล่นเกมเป็นเส้นตรงแบบผ่านด่านที่ง่ายไปสู่ยาก เป้าหมายในการเล่นคือ การสำรวจเมืองบาร์เซโลนาและการปฏิสัมพันธ์กับตัวละครที่มีอยู่จริงตามประวัติศาสตร์ เมื่อเล่นเกมจบผู้เล่นจะเรียนรู้เกี่ยวกับตำนาน ประวัติศาสตร์ของคาตาโลเนีย นอกจากนี้ผู้เล่นจะได้รับรางวัลเป็น “เหรียญ” (Medal) จำนวน 6 เหรียญ ซึ่งจะขึ้นแสดงเป็นสถานะให้สาธารณะได้เห็นเฉพาะผู้เล่นที่เล่นด้วยระบบคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล แต่สำหรับผู้เล่นในระบบเพลย์สเตชันจะไม่มีแสดงการได้รับเหรียญ

บทวิจารณ์จากผู้เล่นอยู่ในระดับแบบ “ผสม” (mixed reviews) ทางด้านบวกผู้เล่นบางคนก็ระบุว่ารู้สึกตื่นเต้นขณะเล่น เกมนำผู้เล่นไปค้นพบความจริงเกี่ยวกับคาตาโลเนีย แต่

ทางด้านลบผู้เล่นพบว่าเกมค่อนข้างน่าเบื่อเพราะว่าไม่มีภารกิจที่ทำทายเพียงพอ ทางด้านเนื้อเรื่องของเกมมีโครงเรื่องที่ น่าติดตามแต่มีสถานที่ให้ผู้เล่นสำรวจน้อยเกินไป (Nurrahmania & Grahita, 2021)

2.3.1.2.2 เกมออนไลน์สร้างเมือง “Ireland Town”

เกม “Ireland Town” สร้างในปี 2011 เป็นเกมออนไลน์สร้างเมืองกราฟิกแบบ 2 มิติ ที่เล่นผ่านระบบของ “เฟซบุ๊ก” (Facebook) ในการเล่นผู้เล่นสร้างกระท่อม บ้าน ฝั้ว และฟาร์มที่เป็นสถานที่ท่องเที่ยว 32 แห่งของไอร์แลนด์ให้เสร็จสมบูรณ์ ในการเล่นเกมผู้เล่นจะได้รับ การเรียนรู้ภาษาท้องถิ่น การเล่นเกมเป็นการทำคะแนนแข่งกันกับเวลา ผู้เล่นเข้าร่วมการแข่งขันเพื่อเก็บคะแนนให้ได้มากที่สุดในระยะเวลาที่จำกัด ผู้เล่นที่ผ่านภารกิจได้อย่างรวดเร็วจะยกระดับไปสู่เลเวลที่สูงขึ้นอย่างรวดเร็ว โดยผู้เล่นที่มีคะแนนนำ (ผ่านภารกิจได้เร็ว) จะมีชื่อติดอยู่ในตารางอันดับผู้ใช้งาน

ผู้เล่นสามารถเชิญชวน “เพื่อน” หรือผู้เล่นคนอื่นมาช่วยสร้างเมือง โดยการมีผู้เล่นคนอื่นมาช่วยจะทำให้สร้างเมืองได้รวดเร็วขึ้น ผู้เล่นสามารถสื่อสารกันระหว่างการเล่นทำให้การสร้างเมืองเป็นกิจกรรมทางสังคมที่มีความสนุกสนาน เกมไม่มีภารกิจที่มีความท้าทายแต่แรงจูงใจในการเล่นคือ ความสนุกในการได้ปฏิสัมพันธ์กับผู้เล่นคนอื่น ๆ

บทวิจารณ์จากผู้เล่นอยู่ในระดับแบบ “ดีเพียงพอ” (good enough) ที่จะ เป็นเกมสำหรับส่งเสริมการท่องเที่ยวประเทศไอร์แลนด์ ผู้เล่นรู้สึกตื่นเต้นในขณะที่เล่นเกมและได้ความรู้เพิ่มเติมเกี่ยวกับประเทศไอร์แลนด์ อย่างไรก็ตามผู้เล่นบางคนกล่าวว่าระดับความยากและความท้าทายของ เกมมีมากเกินไป เกมเรียกร้องให้ผู้เล่นต้องสร้างเมืองด้วยความรวดเร็วส่งผลให้ผู้เล่นใช้พลังงานและเวลาในการเล่นต่อเนื่องนานเกินไป

ระบบการเล่นแบบออนไลน์สร้างการมีส่วนร่วมของชุมชนทำให้เกิด การเชื่อมโยงระหว่างผู้เล่นทั่วโลก เกมดึงดูดผู้เล่นด้วยกราฟิกแบบการ์ตูนน่ารัก (cute graphics) และมีเนื้อเรื่องที่ น่าสนใจเพียงพอที่จะสร้างการกระตุ้นให้ผู้เล่นสร้างและสำรวจประเทศไอร์แลนด์ในเกม (Nurrahmania & Grahita, 2021)

2.3.1.2.3 เกมออฟไลน์ที่สามารถเล่นออนไลน์ Forza Horizon

เกมแข่งรถ Forza Horizon แพรนไซส์เกมจำลองสวมบทบาทเป็นนักขับรถแข่ง เกมเน้นการเล่นแบบออฟไลน์แต่ก็สามารถเล่นออนไลน์ได้ การเล่นเกมเริ่มต้นจากการเป็นนักขับรถสมัครเล่นไปสู่การเป็นนักแข่งรถอาชีพ เกมแต่ละภาคจะใช้เมืองที่แตกต่างกันเป็นสนามแข่ง เช่น ภาค 4 แข่งขันที่เมืองในประเทศอังกฤษ หรือ ภาค 5 แข่งขันที่เมืองในประเทศเม็กซิโก แม้จะไม่ใช่เกมที่มีเป้าหมายในการส่งเสริมการท่องเที่ยวโดยตรง แต่กราฟิกที่สวยงามของเกมช่วยส่งเสริมการท่องเที่ยวในประเทศที่เกมเลือกเป็นสนามแข่งขันได้เป็นอย่างดี สิ่งสำคัญในการสร้างประสบการณ์ยูโตโมนิกส์ในการเล่น เกมมีระบบกระตุ้นซึ่งจูงใจให้ผู้เล่นเห็นความสำคัญในการแข่งรถด้วยการใช้บทพูดของตัวละครประกอบขึ้นชม และสนับสนุนให้ผู้เล่นรู้สึกว่าการสามารถเป็นนักแข่งรถผู้ประสบความสำเร็จตนเองจะเป็นบุคคลที่มีคุณค่า (Possler, Daneels & Bowman, 2024)

สรุปสาระสำคัญ จากการสำรวจเกมส่งเสริมการท่องเที่ยว 2 รูปแบบ คือ 1) เกมมือถือเล่นตามสถานที่ (Location-Based Mobile Games) และ 2) เกมออฟไลน์/เกมออนไลน์ (Offline/Online) ผู้วิจัยค้นพบว่าเกมออฟไลน์มีความน่าสนใจและเหมาะกับการส่งเสริมสถานที่ท่องเที่ยวในจังหวัดเชียงใหม่มากกว่าเกมประเภทอื่น เกมออนไลน์อาจสามารถสร้างการติดต่อเป็นสังคมของผู้เล่นแต่การสร้างสังคมของผู้เล่นนี้อาจทำให้ผู้เล่นมีความสนใจในการปฏิสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มมากกว่าการเสพเนื้อหาและการรับชมสถานที่ท่องเที่ยวในเกม นอกจากนี้การกำหนดให้รางวัลของเกมออนไลน์ในรูปแบบการจัดลำดับคะแนนของผู้เล่นแม้จะสามารถดึงดูดความสนใจของผู้เล่นได้ดี แต่ข้อเสียของการจัดลำดับ คือ การกำหนดให้มีผู้แพ้ชนะ ดังนั้นสำหรับผู้เล่นที่เล่นไม่เก่งอยู่ในลำดับที่ไม่ดี อาจกลายเป็นกลุ่มผู้เล่นที่ไม่มีมีความสุขในการเล่น ส่วนผู้เล่นที่อยู่ลำดับต้น ๆ ก็อาจมีปัญหาก็จะต้องเล่นให้ยึดลำดับที่ดีของตนเองไว้ได้ การนำการแพ้ชนะเข้ามาในรูปแบบคะแนนการแข่งขันอาจนำมาซึ่งความสุขที่ไม่แท้จริงในการเล่น สำหรับเกมมือถือเล่นตามสถานที่จริงอาจเป็นเกมรูปแบบที่มีการนำเทคโนโลยีใหม่มาใช้กันอย่างน่าสนใจ แต่ในการนำมือถือมาเล่นในสถานที่จริงในจังหวัดเชียงใหม่ อาจทำให้เกิดอันตรายระหว่างการเล่นได้ นอกจากนี้ยังมีปัญหาเรื่องจذبสัญญาณ และการไม่เสถียรของอินเทอร์เน็ต

เกมแบบออฟไลน์ที่น่าสนใจสำหรับผู้วิจัย คือ เกมแบบมีภารกิจมีเนื้อเรื่องให้เล่น เพราะภารกิจที่น่าสนใจสามารถสร้างการจดจำข้อมูลสถานที่ท่องเที่ยวซึ่งถูกนำเสนอในเกมได้ยาวนานกว่าเกมแบบไม่มีภารกิจ นอกจากนี้เกมแบบมีภารกิจนิยมที่จะสร้างให้ผู้เล่นสำรวจสถานที่ท่องเที่ยวตามการเลือกของผู้เล่น การเล่นเกมจะไม่มีกำหนดลำดับขั้นการเข้าสู่สถานที่ท่องเที่ยว แต่ผู้เล่นจำเป็นต้องเดินทางไปให้ครบทุกสถานที่เพื่อเล่นเกมให้จบ การกำหนดให้ต้องเดินทางไปทุกสถานที่ทำให้ผู้เล่นได้รับประสบการณ์การเยี่ยมชมสถานที่ท่องเที่ยวทุกที่ในเกมเป็นสุนทรีย์ซึ่งสร้างให้ผู้เล่นได้เสพเหมือนประสบการณ์การท่องเที่ยวจริงที่มีภารกิจเพิ่มเติมให้กระทำ

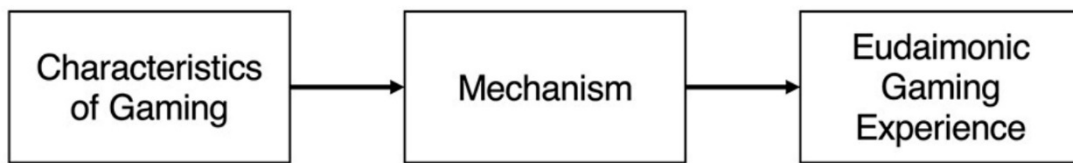
สำหรับภารกิจเพิ่มเติมในเกมจะกำหนดให้เป็นภารกิจที่เมื่อทำสำเร็จแล้วจะส่งเสริมประโยชน์ต่อทางสาธารณะ แม้จะเป็นเพียงประโยชน์ที่เกิดขึ้นในเกมก็อาจสร้างให้ผู้เล่นได้เกิดการเรียนรู้ที่จะยกระดับจิตใจให้ผู้เล่นสำรวจตัวตนของตนเอง หรือเป็นการสะท้อนภาพความดีและคุณธรรมของตัวละครที่ส่งต่อมาสู่ผู้เล่น ดังนั้นประสบการณ์การเล่นแบบมีภารกิจตามที่กล่าวไปจะสามารถสร้างความสุขแบบแบบยูโดโมนิกส์ในการเล่น ในหัวข้อต่อไปจะทำการศึกษารายละเอียดเพิ่มเติมเกี่ยวกับ แนวคิดเกี่ยวกับความสุขแบบยูโดโมนิกส์ในการเล่น

2.4 แนวคิดเกี่ยวกับความสุขแบบยูโดโมนิกส์ในการเล่น

ปัจจุบันวิดีโอเกมสามารถถูกใช้เป็นเครื่องมือในการสร้างประสบการณ์ให้รับรู้ถึงคุณธรรมของมนุษย์ เกมนำไปสู่การพัฒนาศรัทธาภาพที่จะทำให้ผู้เล่นมีความเข้าใจในเพื่อนมนุษย์ เป็นการได้รับประสบการณ์ความสุขแบบ “ยูโดโมนิกส์” (Eudaimonic) ในการเล่น

ประสบการณ์การเล่นแบบยูโดโมนิกส์ แบ่งการก่อตัวของประสบการณ์เป็น 3 ส่วน คือ 1) ลักษณะของการเล่นเกม (Characteristics of Gaming) 2) กลไกของเกม (Game Mechanics)

3) ประสบการณ์การเล่นเกมนแบบยูโดโมนิกส์ (Eudaimonic Gaming Experiences) (Possler et al., 2023)



ภาพที่ 2.8 องค์ประกอบสำคัญเกี่ยวกับการก่อตัวของประสบการณ์การเล่นเกมนแบบยูโดโมนิกส์

(Possler et al., 2023)

ภาพที่ 2.8 แสดงให้เห็นว่าประสบการณ์การเล่นเกมนแบบยูโดโมนิกส์ เป็นผลลัพธ์จากรูปแบบของ เกม และกลไกของเกม กล่าวคือเกมที่มีรูปแบบและกลไกของเกมแตกต่างกันจะสร้างประสบการณ์ การเล่นเกมนแบบยูโดโมนิกส์ที่ต่างกัน ดังนั้นการกำหนดรูปแบบของเกม และกลไกของเกมให้ถูกต้องจะ ส่งเสริมให้สามารถสร้างประสบการณ์การเล่นเกมนแบบยูโดโมนิกส์ได้ในระดับสูง

แนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับประสบการณ์การเล่นเกมนแบบยูโดโมนิกส์มีดังนี้

2.4.1 ความหมายของประสบการณ์การเล่นเกมนแบบยูโดโมนิกส์

เหมือนกับสื่อบันเทิงทั่วไปประสบการณ์การเล่นเกมนส่วนใหญ่ถูกจัดหมวดหมู่ในรูปแบบความสุข แบบ “เฮโดนิคส์” (Hedonic) หรือ ความสุขในรูปแบบการได้รับความสนุกสนาน (enjoyment) อย่างไรก็ตามการวิจัยเกี่ยวกับสื่อบันเทิงร่วมสมัยได้แสดงให้เห็นว่าเกมอาจมีศักยภาพในการกระตุ้น การตอบสนองที่ลึกซึ้งกว่าการได้รับความบันเทิง เกมสามารถสร้างให้เกิดการพิจารณา ไคร้ครวญ และ สร้างประสบการณ์ที่นำไปสู่ความเข้าใจในสาระสำคัญ เช่น ค่านิยม ความเชื่อพื้นฐาน และบทเรียนชีวิต โดยประสบการณ์ที่ลึกซึ้งมากกว่าความบันเทิง คือ ความสุขแบบ “ยูโดโมนิกส์” (Eudaimonic) (Possler et al., 2023)

เมื่อต้องการหาคำอธิบายเกี่ยวกับประสบการณ์การเล่นเกมนแบบ “ยูโดโมนิกส์” ประสบการณ์ “เฮโดนิคส์” ซึ่งมีความแตกต่างกันมักถูกนำมาใช้เพื่อสร้างให้เกิดความเข้าใจเกี่ยวกับประสบการณ์ การเล่นเกมนแบบยูโดโมนิกส์

เฮโดนิคส์ คือ ประสบการณ์การเล่นเกมนที่เน้นความสนุกสนาน เป็นสถานะที่น่าพอใจทั้งทาง ร่างกาย การรับรู้ และอารมณ์ สำหรับความสนุกสนานที่เกิดขึ้นจากการเล่นเกมนอาจมาจากการได้รับ ชัยชนะ การได้รับรางวัล หรือความสุขที่ได้สวมบทบาทเป็นตัวละครในเกมนอย่างสมจริง

ในทางตรงข้าม การเล่นเกมนแบบยูโดโมนิกส์ คือ ประสบการณ์ที่เกินกว่าความเพลิดเพลิน โดย การเล่นเกมนอาจสร้างให้เกิดการมีความหมาย (meaningful) การคิดอย่างไตร่ตรอง (reflective) หรือ

การจริงจัง (serious) การเล่นเกมได้รับประสบการณ์การเล่นแบบยูโดโมนิกส์ ผู้เล่นจะเชื่อมต่อองค์ประกอบของเกมกับความหมายที่นอกเหนือการเล่น เกมกระตุ้นหรือท้าทายผู้เล่นทางอารมณ์ให้เกิดการไตร่ตรองถึงตนเองหรือเกิดความเข้าใจในตนเอง นอกจากนี้สำหรับเกมที่เล่นแบบมีผู้เล่นหลายคน ประสบการณ์ยูโดโมนิกส์อาจเกี่ยวข้องกับความผูกพันระหว่างผู้เล่น (Possler et al., 2023)

ความหมายของยูโดโมนิกส์ แบ่งการกำหนดนิยามได้ 2 รูปแบบ คือ 1) ภายใน (Intensional) 2) ภายนอก (Extensional)

1) ความหมายยูโดโมนิกส์จากภายใน

นักปรัชญากรีกอริสโตเติล (Aristotle) ได้ให้นิยามของยูโดโมนิกส์จากภายใน คือ ความตั้งใจที่จะทำกิจกรรมหรือประสบการณ์ที่สะท้อนคุณธรรม (virtues) ความเป็นเลิศ การแสดงและค้นหาตนเองในรูปแบบบุคคลซึ่งดีที่สุดใน การพัฒนาศักยภาพของตนเองอย่างเต็มที่ เมื่อนำคำอธิบายเกี่ยวกับยูโดโมนิกส์ของอริสโตเติลมาประยุกต์ใช้ในประสบการณ์การเล่นจะพบว่า เกมที่สร้างให้ผู้เล่นเกิดประสบการณ์การเล่นแบบยูโดโมนิกส์เป็นเกมที่สะท้อนถึงคุณธรรมของมนุษย์ (human virtues) และส่งเสริมให้ผู้เล่นพัฒนาศักยภาพของตนเองอย่างเต็มที่ในฐานะมนุษย์

2) ความหมายยูโดโมนิกส์จากภายนอก

การอธิบายความหมายยูโดโมนิกส์จากภายนอก ค่อนข้างจะมีข้อจำกัดเพราะเกี่ยวข้องกับการสังเกต หรือจำเป็นต้องถูกสังเกตได้ ดังนั้นประสบการณ์บางอย่างที่ไม่สามารถอธิบาย หรือสังเกตได้ จะไม่อยู่ในการให้ความหมายยูโดโมนิกส์จากภายนอก โดยประสบการณ์ที่สังเกตได้จากการเล่นเกมอาจแสดงออกมาในรูปแบบต่าง ๆ เช่น เกิดความซาบซึ้ง เกิดความหมาย เกิดความรู้สึกสะเทือนใจ ถูกท้าทายให้เกิดการไตร่ตรองตนเอง เกิดความผูกพันทางสังคมที่ลึกซึ้ง ความรู้สึกโหยหาถึงอดีต (Nostalgia) เกิดความน่าตื่นตาตื่นใจ หรือ เกิดการยกระดับตนเอง

ตารางที่ 2.2

ตารางเปรียบเทียบความหมายของยูโดโมนิกส์จากภายใน และภายนอก

(Possler et al., 2023)

ความหมายของยูโดโมนิกส์จากภายใน	ความหมายของยูโดโมนิกส์จากภายนอก
การตระหนักถึง คุณธรรม ความเป็นเลิศ สิ่งที่ดีที่สุดในตนเอง ความบริบูรณ์ของตนเอง และการพัฒนาศักยภาพในการพัฒนาตนเอง	เกิดความซาบซึ้ง เกิดความหมาย เกิดความรู้สึกสะเทือนใจ หรือถูกท้าทายให้เกิดการไตร่ตรองตนเอง เกิดความผูกพันทางสังคมที่ลึกซึ้ง ความรู้สึกโหยหาถึงอดีต (Nostalgia) เกิดความน่าตื่นตาตื่นใจ เกิดการยกระดับตนเอง

2.4.2 องค์ประกอบของประสบการณ์การเล่นเกม

เมื่อเล่นเกม ผู้เล่นจะได้รับประสบการณ์การเล่นเกม ที่มีองค์ประกอบดังนี้

2.4.2.1 องค์ประกอบพื้นฐานของประสบการณ์การเล่นเกม

ประสบการณ์การเล่นเกมประกอบด้วยองค์ประกอบพื้นฐาน 4 ด้าน คือ 1) ตัวแทน 2) โครงเรื่อง 3) การรวมกันเป็นสังคม 4) สนุกทริยะ รายละเอียดดังนี้

1) ตัวแทน (Agency)

ระบบการปฏิสัมพันธ์ส่งเสริมการโต้ตอบช่วยให้ผู้เล่นมีอิทธิพลต่อเกมตามที่กฎและกลไกของเกมได้กำหนดไว้ ในการเล่นเกมระบบของเกมจะนำผู้เล่นไปสู่สถานการณ์ที่ต้องเลือกตัดสินใจ โดยผลลัพธ์ของการตัดสินใจจะแสดงในรูปแบบ “ความก้าวหน้า” ของการเล่นเกม ผู้เล่นเป็นตัวแทน ของตัวละครหรือสถานการณ์ที่เกมกำหนดให้สวมบทบาท ผู้เล่นดำเนินกิจกรรมในเกมผ่านมุมมองหรือเป็นตัวแทนของตัวละครที่มีค่านิยม ทักษะคติ และความเชื่อบางอย่าง (Possler et al., 2023)

การเล่นเกมบทกวี (Poetic Gameplay) หรือ เกมในรูปแบบที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับประเด็นทางสังคมซึ่งดำเนินเรื่องแบบค่อย ๆ เปลี่ยนแปลงไปอย่างช้า ๆ สร้างความสับสน สภาวะที่กลืนไม่เข้าคายไม่ออก หรือเกมที่ความท้าทายในรูปแบบที่ไม่คาดหวัง ไม่คุ้นเคยให้กับผู้เล่น เช่น การเปลี่ยนการควบคุมของเกมไปในรูปแบบที่ผู้เล่นไม่คาดคิด การเปลี่ยนแปลงความเร็วในการเล่น การทำให้การชนะเกมเป็นสิ่งที่เป็นไปได้ หรือการทำให้การชนะเกมนำมาซึ่งผลลัพธ์ที่ไม่ได้คาดหวังไว้ การกำหนดให้กฎและกลไกของเกมเปลี่ยนแปลงที่แตกต่างหลากหลายจะสามารถสร้างความเป็นไปได้ให้กับตัวแทนในการนำผู้เล่นประสบการณ์การเล่นเกมแบบยูโดโมนิกส์ (Possler et al., 2023)

2) โครงเรื่อง (Narrative)

เกมมีโครงเรื่องที่มีความซับซ้อนของเรื่องราวแตกต่างกัน เริ่มตั้งแต่โครงเรื่องเรียบง่าย เช่น การดำเนินเรื่องให้ตัวละครเอกมีภารกิจช่วยเจ้าหญิง อย่างไรก็ตามเกมบางเกมอาจมีโครงเรื่องที่มีความซับซ้อน มีประเด็นทางศีลธรรมให้ต้องเลือกตัดสินใจ หรือในบางเกมอาจกำหนดให้ผู้เล่นได้เล่นเป็นตัวละครหลายตัวเพื่อแสดงผลจากการกระทำของตัวละครแต่ละตัว ตามปกติเกมจะถูกออกแบบให้ผู้เล่นมีบทบาทที่สำคัญในการกำหนดผลลัพธ์ของเรื่องเล่าในเกม (Possler et al., 2023)

โครงเรื่อง สามารถเป็นเครื่องมือในการกระตุ้นให้เกิดประสบการณ์การเล่นเกมแบบยูโดโมนิกส์ เมื่อเล่นเกมระบบปฏิสัมพันธ์ของเกมเปิดโอกาสให้ผู้เล่นได้เลือก “โครงเรื่อง” ตามความชอบส่วนบุคคล (personal preferences) การสามารถเลือกเปลี่ยนแปลงเนื้อเรื่องของเกมนำไปสู่การมีส่วนร่วมในการเล่นที่มากขึ้น เช่น สำรวจบทบาทต่างๆ ของตัวละครในเกมอาจสร้างความรู้สึกมีส่วนร่วมรับผิดชอบต่อผลลัพธ์ที่เกิดกับตัวละคร ในตอนจบเกมองค์ประกอบเหล่านี้จะส่งเสริมให้

เกิดความบันเทิง ประสบการณ์แห่งความสนุกสนาน และความซาบซึ้งที่อาจทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทัศนคติหรืออาจถึงขั้นเกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของผู้เล่น (Possler et al., 2023)

การสร้างทางเลือกในเกมให้มีการต้องเลือก “ตัดสินใจทางศีลธรรม” (Moral Decision-Making) เป็นกุญแจสำคัญในการส่งเสริมประสบการณ์การเล่นแบบยูโดโมนิกส์ ยกตัวอย่างเช่น เกมที่มีโครงเรื่องเกี่ยวกับการต่อสู้ในสงครามสามารถสร้างยูโดโมนิกส์ผ่านการสะท้อนความคิดของผู้เล่น โดยเมื่อเล่นเกมตัวเลือกในเกมจะนำไปสู่การแสดงผลมุมมองของตัวละครหลายมิติทั้งผู้กระทำผิด เหยื่อ และผู้ดู

นอกจากนี้การกำหนดโครงเรื่องให้ผู้เล่นเป็นตัวละครที่มี “ข้อบกพร่อง” ทำให้ตัวละครต้องต่อสู้กับปีศาจหรือความชั่วร้ายภายในจิตใจของตนเองสามารถกระตุ้นให้ผู้เล่นไตร่ตรองเกี่ยวกับตัวตนของผู้เล่นเองในโลกแห่งความเป็นจริง การรับรู้ถึงข้อบกพร่องส่วนบุคคลนำไปสู่การเติบโตที่อาจส่งเสริมประสบการณ์การเล่นแบบยูโดโมนิกส์

3) การรวมกันเป็นสังคม (Sociality)

คล้ายกับสื่อชนิดอื่น เช่น หนังสือ ภาพยนตร์ ฯลฯ สื่อวิดีโอเกมถูกเสพโดยผู้ใช้หลากหลายกลุ่มซึ่งอยู่รวมกันเป็นสังคม โดยวิดีโอเกมมีความพิเศษสามารถเชื่อมโยงผู้คนในสังคมเข้าด้วยกันได้ดีกว่าสื่อประเภทอื่น เช่น ในขณะที่เล่นเกมผู้เล่นอาจทำการติดต่อระหว่างกันด้วยเสียงพูดหรือเขียนข้อความผ่านระบบการโต้ตอบของเกม นอกจากนี้ในเกมแบบออนไลน์ในหลายเกมผู้เล่นสามารถเล่นแบบแข่งขันกัน หรือเป็นพวกเดียวกันได้ ผู้เล่นแต่ละคนสามารถมีอิทธิพลต่อสถานการณ์การเล่นของผู้เล่นคนอื่น ๆ ในภาพรวมเป็นการประสานกันระดับสังคม (Possler et al., 2023)

สำหรับผู้เล่นวัยรุ่น การเล่นเกมที่ถูกออกแบบให้มีกิจกรรมให้ทำร่วมกันเพื่อบรรลุเป้าหมายร่วมกันจะนำผู้เล่นไปสู่ประสบการณ์ความผูกพันทางสังคม ยกตัวอย่างเช่น การเล่นเกม “โปเกมอน โก” (Pokémon GO) กับผู้เล่นคนอื่น ๆ นำไปสู่การเริ่มต้นมิตรภาพระหว่างผู้เล่น อาจกล่าวได้ว่าวิดีโอเกมทำหน้าที่เป็น “พื้นที่ว่างแบบดิจิทัล” (Digital Third Spaces) เพื่อให้ผู้เล่นมีส่วนร่วมและสร้างการเติบโตไปพร้อมกัน แม้ในเวลาที่ไม่ได้เล่นเกมผู้เล่นก็สามารถรับรู้ได้ถึงความเป็นส่วนหนึ่งของสังคมกับผู้เล่นเกมที่พวกเขาเข้าร่วมเล่นด้วยความชื่นชอบ การมอบประสบการณ์การมีส่วนร่วมระหว่างผู้เล่นที่น่าจดจำเป็นกุญแจสำคัญสู่ความรู้สึกที่ผูกพันกับกลุ่มที่ทำให้เกิดความครุ่นคิดกับชีวิตที่เป็นอยู่ของตนเอง (Possler et al., 2023)

4) สุนทรียะ (Aesthetics)

วิดีโอเกมเป็นสิ่งประดิษฐ์ที่ประกอบจากสุนทรียะที่ผสมผสานกันทั้งเนื้อหาและรูปแบบการเล่นวิดีโอเกมทำให้ผู้เล่นสัมผัสถึงสุนทรียะผ่านประสาทสัมผัส เช่น การมองเห็น การได้ยิน และระบบสัมผัส (เช่น ระบบสั่นของอุปกรณ์ควบคุมเกม) เนื่องจากเกมเป็นสื่อที่สามารถสร้างการโต้ตอบระหว่างผู้เล่นกับปัญญาประดิษฐ์ หรือผู้เล่นกับผู้เล่น ผู้เล่นจึงมีส่วนสำคัญในการมีส่วนร่วมกำหนดสุนทรียะของเกมไม่ว่าจะโดยเจตนา เช่น การเลือกปิดเพลงประกอบ หรือไม่เจตนา เช่น การถูกกระตุ้น

ด้วยเพลงเมื่อเข้าสู่สถานที่เฉพาะในโลกของเกม ดนตรีทำให้เกิดความเพลิดเพลินในการเล่น (Possler et al., 2023)

การสัมผัสถึงความรู้สึกความงาม ความน่าตื่นตาตื่นใจ ความรู้สึกสะท้อนใจ และความรู้สึกโหยหาถึงอดีต สามารถกระตุ้นให้เกิดประสบการณ์การเล่นแบบยูโดโมนิกส์ ภายใต้สถานการณ์บางอย่าง เช่น ความรู้สึกปลอดภัย หรือการที่เกมไม่ได้รับเร้าให้ผู้เล่นต้องแก้ไขปริศนา ในทันที ผู้เล่นอาจไตร่ตรองถึงรูปแบบของเกมมากกว่าแค่เนื้อหา ในสถานการณ์ที่ไม่เร่งรีบเช่นนี้ ความซาบซึ้งสามารถเกิดขึ้นได้เมื่อผู้เล่นจดจำสัญลักษณ์ หรือความสวยงามของเกมที่ทำสำเร็จ ผู้เล่นจะเกิดความชื่นชมที่อาจนำไปสู่ประสบการณ์ที่มีความหมายสำหรับตนเอง (Possler et al., 2023)

นอกจากองค์ประกอบพื้นฐานของประสบการณ์การเล่นทั้ง 4 การจะสร้างประสบการณ์ยูโดโมนิกส์ในการเล่นเป็นสิ่งสำคัญ คือ กลไกของเกมจำเป็นที่จะต้องมียูโดโมนิกส์ที่ผู้เล่นมีอิสระในการตัดสินใจ สำหรับหัวข้อต่อไปจะกล่าวถึงทฤษฎีการตัดสินใจด้วยตนเองกับประสบการณ์การเล่น

2.4.3 ทฤษฎีการตัดสินใจด้วยตนเอง (Self-Determination Theory) กับประสบการณ์การเล่น

ทฤษฎีการตัดสินใจด้วยตนเอง เกี่ยวข้องกับความต้องการที่แท้จริงของมนุษย์ เช่น จำเป็นต้องเชี่ยวชาญในหน้าที่การงาน สำหรับความเป็นอิสระต้องการดำเนินการโดยสมัครใจและตัดสินใจด้วยตนเอง ในประเด็นความเกี่ยวข้องทางสังคมมีความจำเป็นที่ต้องมีความสัมพันธ์ทางสังคมกับคนใกล้ชิด และมีความหมาย ทฤษฎีการตัดสินใจด้วยตนเองเกี่ยวข้องกับองค์ประกอบของเกมดังนี้ (Possler et al., 2023)

1) ทฤษฎีการตัดสินใจด้วยตนเองกับการเป็นตัวแทน (Agency)

ตามทฤษฎีการตัดสินใจด้วยตนเอง การเป็นตัวแทนเกี่ยวข้องกับการออกแบบเกมให้ผู้เล่นรู้สึกมีอิสระในการเล่น ผู้เล่นสามารถเลือกเส้นทางการเล่นเกม และกำหนดการผจญภัยของตัวเอง

2) ทฤษฎีการตัดสินใจด้วยตนเองกับโครงเรื่อง (Narrative)

ตามทฤษฎีการตัดสินใจด้วยตนเอง การเล่าเรื่องที่เข้มข้นทางอารมณ์สามารถนำมาซึ่งการกระตุ้นให้ผู้เล่นเกิดความต้องการด้วยตนเองที่จะนำตนเองไปสู่การเข้าใจประเด็นในเนื้อหาของเกม การเข้าใจโครงเรื่องที่ซับซ้อนเป็นการเติมพลังให้กับประสบการณ์ของผู้เล่น ทำให้ผู้เล่นชื่นชมเนื้อหาของเกม

3) ทฤษฎีการตัดสินใจด้วยตนเองกับการรวมกันเป็นสังคม (Sociality)

ตามทฤษฎีการตัดสินใจด้วยตนเอง เกมสามารถทำให้ผู้เล่นเชื่อมต่อกันในระดับสังคม ผู้เล่นสามารถเลือกที่จะทำกิจกรรมกับผู้เล่นคนไหน หรือกลุ่มไหน ในการเล่นเกมของผู้เล่นสามารถสนองความต้องการที่นำไปสู่ประสบการณ์ที่มีความหมายเป็นส่วนตัวและความผูกพันทางสังคม

4) ทฤษฎีการตัดสินใจด้วยตนเองกับสุนทรียะ (Aesthetics)

ตามทฤษฎีการตัดสินใจด้วยตนเอง สุนทรียะในเกมเกิดขึ้นจากการได้สัมผัสถึงความสวยงาม ความน่าตื่นตาตื่นใจที่สร้างความรู้สึกร่วมกับสิ่งที่ยิ่งใหญ่ เช่น ธรรมชาติ หรือฉากที่ยิ่งใหญ่งดงามในเกม นอกจากนี้การซื้อหรือการได้รับสิ่งของในเกมไม่ว่าจะเป็นการซื้อสินค้าในเกมเพื่อตนเอง หรือเพื่อกลุ่มสามารถสร้างประสบการณ์ความพึงพอใจต่อความต้องการพื้นฐานของผู้เล่น

2.4.4 ความสัมพันธ์ระหว่างรูปแบบการโต้ตอบและประสบการณ์ยูโดโมนิกส์ในการเล่นเกม

ระดับการโต้ตอบของเกมเกี่ยวข้องโดยตรงกับวิธีการที่เกมถูกเล่น ยกตัวอย่างเช่น เกมที่เน้นความบันเทิงแบบเต็มที่สามารถสร้างความสนุกที่เกินพอดีซึ่งอาจกลายเป็นสิ่งรบกวนการเล่นสำหรับเกมที่ต้องการการโต้ตอบระดับสูงหรือมีความซับซ้อนในการโต้ตอบ ดังนั้นเนื้อหาที่สนุกเกินพอดีอาจทำให้ผู้เล่นไม่สามารถเข้าถึงประสบการณ์การเล่นแบบยูโดโมนิกส์โดยเฉพาะเกมที่ออกแบบให้ผู้เล่นต้องทำการโต้ตอบกับเกมในระดับที่ซับซ้อน เช่น ความสนุกเกินพอดีอาจทำให้ผู้เล่นขาดความสนใจในการโต้ตอบกับบทสนทนา หรือระบบควบคุมเกมที่มีความซับซ้อน รูปแบบการโต้ตอบของเกมเกี่ยวข้องโดยตรงกับประสบการณ์ยูโดโมนิกส์ การโต้ตอบของเกมสามารถแบ่งได้ 2 รูปแบบ คือ

1) การโต้ตอบแบบผู้เล่นไม่สามารถควบคุมเกม

กลไกของเกมที่แตกต่างกันจะสร้างประสบการณ์การเล่นยูโดโมนิกส์ให้มีรูปแบบที่แตกต่างกันไปตามระดับของการโต้ตอบที่แตกต่างกัน การโต้ตอบแบบผู้เล่นไม่สามารถควบคุมเกมเป็นการโต้ตอบที่ “ผู้เล่น” เปลี่ยนสถานะเป็น “ผู้ชม” ยกตัวอย่างเช่น ช่วงคัตซีนที่ผู้เล่นไม่มีสิทธิ์โต้ตอบหรือไม่สามารถบังคับเกมได้เป็นเวลานาน การโต้ตอบของเกมจะเปลี่ยนไปเหมือนกับการรับชม “ภาพยนตร์” ที่ผู้เล่นมีหน้าที่เพียง “เอนหลังดู” (lean back) ดังนั้นการสร้างประสบการณ์แบบยูโดโมนิกส์สำหรับช่วงของคัตซีน ควรให้ความสำคัญกับการสร้างเรื่องราวที่ถ่ายทอดบทเรียนเกี่ยวกับชีวิตและการให้ข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับคุณค่าของคุณธรรม หรือกล่าวได้ว่าจำเป็นต้องหวนกลับไปใช้แนวคิดการสร้างประสบการณ์ยูโดโมนิกส์ในสื่อที่ไม่ใช่สื่อเชิงโต้ตอบ เช่น สื่อภาพยนตร์

หากต้องการสร้างประสบการณ์ยูโดโมนิกส์กับผู้เล่นเกมโดยใช้ “คัตซีน” เป็นตัวนำนักออกแบบเกมจำเป็นต้องสร้างเนื้อหาเรื่องเล่าที่น่าสนใจดึงดูดผู้ชมเต็มใจที่จะรับชมอย่างตั้งใจ ในกรณีนี้ประสิทธิภาพของการสร้างประสบการณ์การยูโดโมนิกส์จะมีมากที่สุดเมื่อผู้เล่นสามารถมุ่งความ

สนใจไปที่การเล่าเรื่องอย่างเต็มที่เนื่องจากการโต้ตอบกับเกมลดลง หรือถูกตัดขาดจากการควบคุมเกม (Possler et al., 2023)

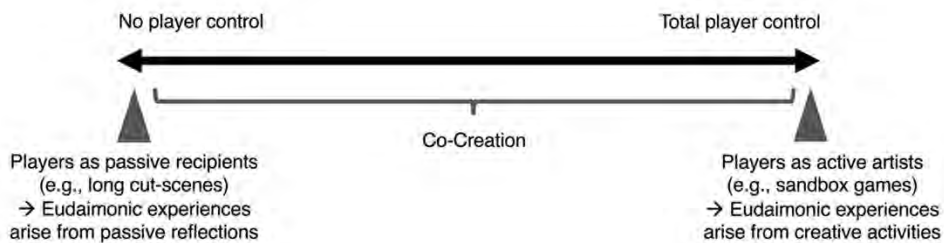
โดยทั่วไปเกมที่เน้นการเล่าเรื่อง ผู้เล่นจะมีความสามารถในการโต้ตอบ หรือ การกำหนดชะตากรรมของตัวละครเอกในเรื่อง ความสามารถในการโต้ตอบนี้ทำให้ผู้เล่นมีความผูกพัน และความรับผิดชอบสูงต่อผลลัพธ์ของการเล่าเรื่องที่ขับเคลื่อนจากการไตร่ตรองทางความคิดของผู้เล่น เมื่อต้องเผชิญกับปัญหาที่กลืนไม่เข้าคายไม่ออกในเกม (Possler et al., 2023)

2) การโต้ตอบแบบผู้เล่นสามารถควบคุมเกม

การโต้ตอบรูปแบบนี้ ผู้เล่นสามารถควบคุมเกมในระดับที่สูง หรือมีความซับซ้อนในการควบคุมเกมสูง ยกตัวอย่างเช่น การโต้ตอบในเกมสร้างเมืองที่ผู้เล่นสามารถปรับเปลี่ยน ออกแบบ โครงสร้างของเกมได้อย่างหลากหลาย เช่น เกมไมน์คราฟต์ ที่ผู้เล่นสามารถใช้จินตนาการส่วนบุคคลโต้ตอบกับเกมอย่างซับซ้อนด้วยการออกแบบและสร้างเมือง เกมในรูปแบบนี้จะมีความยืดหยุ่นในการกำหนดวิธีการเล่นเกมที่สูง ผู้เล่นมีอิสระในการโต้ตอบกับเกมได้หลากหลายรูปแบบ นอกจากนี้ เกมยังไม่มี “ชัยชนะ” ไม่มีการเล่นให้จบ โดยถ้าจะมีตอนจบก็เป็นตอนจบแบบปลายเปิด

การสร้างประสบการณ์ยูโดโมนิกส์ สำหรับเกมที่ผู้เล่นสามารถมีการโต้ตอบ หรือ ควบคุมเกมได้ในระดับสูง นักออกแบบจำเป็นต้องออกแบบกลไกของเกม และกฎในการเล่นเพื่อให้มีรูปแบบที่แสดง “ความคิดสร้างสรรค์” (creativity) กระบวนการเล่นเกมเป็นกระบวนการแห่งความคิดสร้างสรรค์ กล่าวได้ว่าผู้เล่นได้กลายเป็น “ศิลปิน” ที่สร้างสรรค์สิ่งต่าง ๆ ผ่านระบบการโต้ตอบของเกม ผู้เล่นสามารถกำหนดกฎ เนื้อเรื่อง และสุนทรียะของเกมด้วยตนเอง (Possler et al., 2023)

สิ่งที่ต้องระมัดระวังคือ เกมที่ต้องการเน้นสุนทรียะ หรือความสวยงามของสภาพแวดล้อม ฉาก และตัวละคร หากกระบวนการโต้ตอบในเกมถูกกำหนดให้ต้องโต้ตอบกันในระดับสูง หรือมีความซับซ้อนในการโต้ตอบ การโต้ตอบอาจดึงความสนใจของผู้เล่นจากการรับชมองค์ประกอบที่สวยงามในเกม กล่าวได้ว่าสุนทรียะจากการเล่นเกมจะลดน้อยลงเมื่อผู้เล่นเข้าสู่ “สถานะล่องลอย” (Flow States) หรือต้องคอยโต้ตอบกับเกมในรูปแบบที่ซับซ้อน (Possler et al., 2023)



ภาพที่ 2.9 แสดงความสัมพันธ์ระหว่างรูปแบบการโต้ตอบ และประสบการณ์ยูโดโมนิกส์ในการเล่นเกมน (Possler et al., 2023)

ภาพที่ 2.9 แสดงแสดงความสัมพันธ์ระหว่างรูปแบบการโต้ตอบ และประสบการณ์ยูโดโมนิกส์ในการเล่น โดยที่ด้านซ้ายมือแสดงประสบการณ์ยูโดโมนิกส์ในเกมที่ผู้เล่นไม่มีการโต้ตอบหรือควบคุมเกม การออกแบบเกมจะใช้คัตซีนเพื่อสร้างให้ผู้ชมเกิดความสะท้อนคิดถึงตนเอง สำหรับเนื้อเรื่องของเกมอาจสร้าง “ความไม่คุ้นเคย” (Defamiliarization) ให้กับผู้เล่น

ในด้านตรงกันข้ามด้านขวามือ แสดงประสบการณ์ยูโดโมนิกส์ในเกมที่ผู้เล่นมีอิสระในการโต้ตอบหรือควบคุมเกมในระดับสูง การออกแบบเกมจะสร้างกิจกรรมการเล่นเกมที่ผู้เล่นสามารถมีอิสระในการใช้ความคิดสร้างสรรค์ โดยระบบการควบคุมเกมต้องไม่สร้าง “ความคุ้นเคย” (Familiarization) ให้กับผู้เล่น

สาระสำคัญ การสร้างเกมที่จะนำผู้เล่นไปสู่ประสบการณ์ยูโดโมนิกส์ควรออกแบบเกมให้มีการบังคับที่ไม่ซับซ้อน และจังหวะของการเล่นเกมไม่ควรมีความรวดเร็วเกินไป เพื่อให้ผู้เล่นได้มีจังหวะพักในการพิจารณาการมีความหมาย (meaningful) การคิดอย่างไตร่ตรอง (reflective) ในเนื้อหาหรือกลไกในการเล่น เนื้อเรื่องของเกมควรมีความซับซ้อน เป็นเกมที่สะท้อนถึงคุณธรรมของมนุษย์ (human virtues) และส่งเสริมให้ผู้เล่นพัฒนาศักยภาพของตนเองอย่างเต็มที่ในฐานะมนุษย์ การออกแบบกลไกของเกมให้ผู้เล่นต้องเลือก “ตัดสินใจทางศีลธรรม” (Moral Decision-Making) เป็นกุญแจสำคัญในการส่งเสริมประสบการณ์การเล่นแบบยูโดโมนิกส์ นอกจากนี้ในตอนจบของเกมอาจไม่มีชัยชนะหรือการได้รับรางวัลทางกายภาพกับผู้เล่น แต่ตอนจบควรสร้างความซาบซึ้งที่อาจทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทัศนคติหรืออาจถึงขั้นการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของผู้เล่น

ประสบการณ์ยูโดโมนิกส์ในการเล่นเกี่ยวข้องกับโดยตรงกับรูปแบบการโต้ตอบของผู้เล่น ในช่วงที่ผู้เล่นไม่สามารถโต้ตอบหรือควบคุมเกม เช่น “คัตซีน” การเล่าเรื่องควรสร้างการคิดไตร่ตรอง การกำหนดให้ตัวละครของผู้เล่นเจอกับปัญหาที่กลืนไม่เข้าคายไม่ออกในเกม เรื่องราวในคัตซีนควรถ่ายทอดบทเรียนเกี่ยวกับชีวิตและการให้ข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับคุณค่าของคุณธรรม ในทางตรงกันข้ามการโต้ตอบของผู้เล่นในช่วงที่สามารถบังคับเกมควรกำหนดให้การบังคับเล่นเกมเป็นไปอย่างอิสระไม่มีการควบคุมจำกัดทางเลือกของผู้เล่นอย่างมากเกินไป ผู้เล่นสามารถกำหนดกฎ เนื้อเรื่อง และสุนทรียะของเกมด้วยตนเอง

จากข้อมูลที่ได้กล่าวไปทำให้สามารถสรุปได้อย่างชัดเจนว่าเกมสามารถสร้างให้เกิดประสบการณ์ยูโดโมนิกส์ อย่างไรก็ตามในปัจจุบันเกมหลายเกมมีการสอดแทรกเนื้อหาที่มี “ความรุนแรง” ในหัวข้อต่อไปจะทำการศึกษา การสร้างประสบการณ์ยูโดโมนิกส์ในการเล่นด้วยเนื้อหาที่รุนแรง

2.4.5 การสร้างประสบการณ์ยูโดโมนิกส์ในการเล่นด้วยเนื้อหาที่รุนแรง

เนื้อหาที่มีความรุนแรงในสื่อวิดีโอเกมเป็นประเด็นที่ถูกถกเถียงตลอดเวลา โดยทั่วไปจะมองว่า “ความรุนแรง” ในวิดีโอเกมเป็นสิ่งที่ไม่ดี อย่างไรก็ตามในช่วงระหว่างปี 2007 – 2013 เป็นช่วงเวลาที่เทคโนโลยีเกมสามารถนำเสนอภาพที่มีความสมจริงให้กับผู้เล่น เกมที่มีภาพกราฟิกสวยงามเหล่านี้ถูกเรียกว่าเกมแบบ “ทริปเปิลเอ” (AAA) คือ เกมที่สามารถแสดงศักยภาพของความเป็นวิดีโอเกมได้อย่าง

เต็มที หรือเป็นเกมกระแสหลักที่ใช้ทุนในการพัฒนาสูง ผู้พัฒนาเกมทริปเปิลเอ หลายค่ายเริ่มต้นทดลอง นำเสนอตัวละคร บริบท และเนื้อเรื่องที่ประนีประนอมกับความตึงตังทางศีลธรรมแบบดั้งเดิม โดยกำหนดผู้เล่นมีส่วนร่วมในการเล่นเนื้อหาที่มีความรุนแรงในรูปแบบพิเศษที่เรียกว่า “การวิจารณ์ความรุนแรง” (Critical Violence) เกมรูปแบบนี้วิพากษ์วิจารณ์ความรุนแรงด้วยการนำเสนอความรุนแรงในรูปแบบต่าง ๆ หลายลักษณะ สำหรับเป้าหมายของการนำเสนอความรุนแรงในเกมนั้น เพื่อสร้างเกมแบบใหม่ที่มีการเล่นจริงจัง และอาจก้าวข้ามขอบเขตของสื่อบันเทิงแบบเก่าที่เน้นความสำคัญเฉพาะความบันเทิง รายละเอียดของการนำเสนอความรุนแรงในเกมเพื่อสร้างประสบการณ์ยูโดโมนิกส์มีดังนี้ (Zucchino, 2023)

2.4.5.1 การละทิ้งคุณธรรม จริยธรรม เพื่อส่งเสริมความบันเทิงแบบยูโดโมนิกส์

รูปแบบของความรุนแรงในสื่อวิดีโอเกมเป็นความรุนแรงที่ไม่ได้เกิดขึ้นจริง แต่เป็น “ความรุนแรงเสมือน” (Virtual Violence) สำหรับความรุนแรงในรูปแบบนี้ “ผู้เล่น” อาจมีความต้องการที่จะทำร้ายตัวละครตัวอื่น ๆ ในเกม เนื่องจากระบบของเกมเปิดโอกาสให้ทำได้ อย่างไรก็ตามตัวละครที่จะถูกผู้เล่นทำร้ายจะพยายามหลีกเลี่ยงอันตรายไม่ให้ตนเองบาดเจ็บ ยกตัวอย่างเช่น หากผู้เล่นโยนระเบิดใส่ตัวละครมนุษย์ต่างดาว ตัวละครมนุษย์ต่างดาวจะหลบหรือขว้างระเบิดย้อนกลับมา เป็นพฤติกรรมที่พยายามหลีกเลี่ยงไม่ให้ตนเองเกิดอันตราย กล่าวโดยสรุปคือ “ความรุนแรงเสมือน” เป็นรูปแบบของความรุนแรงที่จะเกิดขึ้นกับตัวละครซึ่งพยายามหลีกเลี่ยงไม่ให้ตนเองได้รับความรุนแรง (Zucchino, 2023)

คำถามหลักสำหรับความรุนแรงเสมือน คือ ผู้เล่นรับรู้ถึงความรุนแรงที่ได้กระทำกับตัวละครในเกมหรือไม่ และหากผู้เล่นรับรู้ถึงความรุนแรงที่กระทำกับตัวละคร ทำไมผู้เล่นยังคงกระทำพฤติกรรมที่รุนแรงอย่างต่อเนื่อง คำตอบที่สมเหตุสมผลที่สุด คือ ผู้เล่นตระหนักถึงความรุนแรงที่กระทำกับตัวละคร แต่ผู้เล่นรู้ว่าความรุนแรงในเกมไม่ใช่สิ่งที่เกิดขึ้นจริง เป็นเพียงความรุนแรงจำลองที่เกิดขึ้นในสื่อซึ่งเน้นความบันเทิง กล่าวได้ว่าผู้เล่นอาจเกิดความไม่สบายใจขึ้นจากการใช้ความรุนแรงกับตัวละครในเกม แต่ความไม่สบายใจนี้เป็น “ความไม่สบายใจเชิงบวก” (Positive Discomfort)

ความรุนแรงเสมือน ถูกใช้เป็นเครื่องมือในสร้าง “ความบันเทิงแบบยูโดโมนิกส์” (Eudaimonic Entertainment) ซึ่งหมายถึงประสบการณ์บันเทิงที่เป็นมากกว่าความสนุกสนาน เช่น การเสพเนื้อหาที่กระตุ้นความคิด ผู้เล่นเกิดความเข้าใจและเป็นการเล่นที่มีความหมายมากกว่าความสนุกแบบง่าย ๆ หรือการเล่นเกมที่ส่งเสริมให้ผู้เล่นมีความสูงส่งทางความคิดที่มากขึ้น การเล่นเกมทำให้เกิด “ตัวตน” ขึ้น 2 ระดับ ได้แก่ 1) ตัวตนของผู้เล่น (player) คือ อัตลักษณ์ ตัวตนของผู้เล่น และ 2) ตัวตนของตัวละคร (player subject) คือ ตัวตน ร่ายกายของตัวละครในเกมที่ผู้เล่นกำลังสวมบทบาท ตัวตนของตัวละครอาจมีกรอบทางจริยธรรม ค่านิยม ทักษะคตที่แตกต่างจากผู้เล่น เมื่อเล่นเกมผู้เล่นอาจถูกกดดันจนเกิดความตึงเครียด (tension) เนื่องจากระบบการเล่นเกมที่บังคับให้ต้องแสดงพฤติกรรมที่รุนแรงและผิดศีลธรรมจึงจะสามารถชนะเกมได้ ความตึงเครียดนี้ทำให้ผู้เล่นเกิด

การครุ่นคิดถึงความหมายของชัยชนะว่าคุ้มค่ากับการกลายเป็นคนที่ขาดศีลธรรมหรือไม่ กล่าวคือเกมบังคับให้ผู้เล่นกระทำการรุนแรงต่อตัวละครเสมือน จากนั้นสร้างสถานการณ์หรือเนื้อเรื่องให้ผู้เล่นได้ไตร่ตรอง วิพากษ์เกี่ยวกับธรรมชาติทางจริยธรรมของตัวละคร ความรุนแรงในเกมจึงถูกใช้เพื่อการวิพากษ์วิจารณ์ความรุนแรงเอง ในขณะเดียวกันก็ทำหน้าที่เป็นองค์ประกอบที่สำคัญในการกำหนดรูปแบบของเกม ความรุนแรงที่สร้างความซาบซึ้งนี้นำไปสู่ประสบการณ์แบบยูโดโมนิคที่เป็นมากกว่าความเพลิดเพลินแบบพื้นฐานเฮโดนิค (Zucchino, 2023)

2.4.5.2 กลไกสร้างประสบการณ์ยูโดโมนิคส์ในการเล่นเกมที่มิเน้นหา รุนแรง

การสร้างประสบการณ์ยูโดโมนิคส์ในการเล่นเกมที่มิเน้นหารุนแรงสามารถใช้กลไกดังต่อไปนี้

1) การสร้างความไม่คุ้นเคย (Defamiliarization)

การสร้างความไม่คุ้นเคย คือ การที่เปลี่ยนวิธีการหรือรูปแบบที่ผู้เล่นมีส่วนร่วมกับเกม ผู้ออกแบบเกมอาจใช้เทคนิคเปลี่ยนแปลงกลไกการโต้ตอบที่ใช้ในการเล่นเกมนั้น เปิดเผยสิ่งใหม่ บริบทการเล่าเรื่องใหม่ที่ส่งผลต่อความเข้าใจโลกของเกม ทำให้ผู้เล่นเกิดการ “หยุดเล่นชั่วคราว” เพราะตระหนักถึงการทำหน้าที่ของตัวละครในเกมที่ตนเองบังคับ การบังคับควบคุมเกมในรูปแบบการสร้างความไม่คุ้นเคยส่งผลให้เกิดความขัดแย้งทางจริยธรรมกับผู้เล่น ยกตัวอย่างเช่น ในตอนจบของเกม “ก๊อด ออฟ วอร์ 3” (God of War III) การบังคับของผู้เล่นถูกเปลี่ยนจากมุมมองแบบบุคคลที่ 3 เป็นมุมมองแบบบุคคลที่ 1 เกมบังคับให้ผู้เล่นเริ่มชกตัวละคร “เทพซุส” (Zeus) แต่เมื่อชกไปเรื่อย ๆ จะว่าเทพซุสบาดเจ็บเพิ่มขึ้นแต่ไม่ยอมตาย หรือไม่ยอมล้ม ความรุนแรงที่เพิ่มขึ้น ทำให้ผู้เล่นหยุดเล่นเพราะเกมได้สร้างให้เกิดความรุนแรงที่มากเกินไป โดยการหยุดเล่นนี้จะนำมาซึ่งฉากจบหรือการชนะเกม การหยุดชกเทพซุสเปรียบได้กับการยอมรับว่าการใช้ความรุนแรงที่จะฆ่าเทพซุสไม่ได้ช่วยแก้ปัญหาอะไร การปล่อยให้เทพซุสมีชีวิตต่อไปคือทางเลือกที่ถูกต้อง หรือสุดท้ายเทพเจ้าแห่งสงครามได้ปล่อยวางจากการฆ่า (Zucchino, 2023)

ในทางจิตวิทยาการสร้าง ความไม่คุ้นเคย ส่งผลให้ “การยืดเยื้อของกระบวนการรับรู้” (Prolonging of the Process of Perception) ที่ดึงความสนใจของผู้เล่นให้เกิดการหยุดชะงักการเล่นเป็นวิธีการหนึ่งในการนำเสนอความขัดแย้งทางปัญญาทางจริยธรรมเพื่อให้เกิดมุมมองใหม่ ๆ ยกตัวอย่างเช่น เกม “เนียร์ ออโตมาตา” (NieR: Automata) นำเสนอการสร้าง ความไม่คุ้นเคยให้กับผู้เล่นในรูปแบบที่พิเศษ เมื่อผู้เล่นเล่นเกมจบแล้วผู้เล่นจะสามารถกลับมาเล่นเกมซ้ำได้ ซึ่งในการเล่นซ้ำนี้ผู้เล่นจะสามารถเข้าใจ “ภาษา” ของตัวศัตรูที่เคยถูกฆ่า (โดยผู้เล่น) ในการเล่นครั้งแรกไป ความไม่คุ้นเคยในการเล่นครั้งที่ 2 ในเนียร์ ส่งผลให้ผู้เล่นเกิดมุมมองใหม่กับศัตรูที่ถูกฆ่า (Zucchino, 2023)

2) การศึกษาตัวละคร (Character Study)

การศึกษาตัวละคร คือ การนำเสนอเรื่องราวที่มีการกำหนดบุคลิกภาพของตัวละครหลักมีความสำคัญมากกว่าโครงเรื่อง ในเกมที่มีความรุนแรงจะกำหนดให้ผู้เล่นบังคับตัวละครที่มีภูมิหลังเป็นคนรุนแรง ในเนื้อเรื่องเกมตัวละครจะกระทำความผิดทำให้ผู้เล่นซึ่งเป็นผู้บังคับถูกวางสถานะเป็นผู้สมรู้ร่วมคิด เนื้อเรื่องของเกมจะนำผู้เล่นไปสู่การศึกษาตัวละครที่มีอดีตที่ดำมืด โดยในตอนจบเมื่อเปิดเผยความลับในอดีตของตัวละครแล้ว ตัวละครอาจยอมรับความจริงหรือยอมรับความผิดพลาดที่เคยกระทำในอดีต กล่าวคือตัวละครเอกเป็นต้นเหตุของปัญหาทั้งหมดแต่เรื่องค่อย ๆ เฉลยประวัติของตัวละครเอกที่สุดท้ายตอนจบเกม ตัวละครเอกได้ยอมรับความผิดทั้งหมด (Zucchini, 2023)

ตัวอย่างของ การศึกษาตัวละครในเกม “เดอะลาสต์ออฟอุส” (The Last of Us) ผู้เล่นได้ควบคุมโจเอล (Joel) นักค้าอาวุธในโลกที่ล่มสลายจากไวรัส โดยโจเอลมีอดีตที่ดำมืดเพราะลูกสาวของเขาถูกทหารฆ่าตายในช่วงที่ไวรัสเริ่มระบาด

ประมาณ 10 ปี หลังจากการตายของลูกสาว โจเอลถูกมอบภารกิจให้นำเด็กผู้หญิง “เอลลี” (Ellie) ที่มีภูมิคุ้มกันไวรัสไปส่งให้กับกลุ่มนักวิทยาศาสตร์ “ไฟร์ฟลายส์” (Firefly) ตลอดการเดินทางเกมพยายามสื่อให้เห็นว่าไฟร์ฟลายส์ เป็นกลุ่มคนดีที่พยายามจะหาทางรักษาไวรัสที่มีเอลลีเป็นกุญแจสำคัญในการผลิตวัคซีน ระหว่างการเล่นเกมโจเอลต้องพาเอลลีเดินทางไปยังที่สถานที่ต่าง ๆ ทั่วประเทศสหรัฐอเมริกาเพื่อที่จะส่งตัวเอลลีให้กับกลุ่มไฟร์ฟลายส์

ในระหว่างการเดินทางโจเอลได้สังหารคนที่เข้ามาขวางทางเขาเป็นจำนวนมาก (มากจนเกินไป) โดยหลายคนถูกสังหารด้วยความทารุณโหดร้าย ผู้เล่นคือผู้บังคับโจเอลที่เหมือนเป็นผู้สมรู้ร่วมคิดกับการสังหารโหดที่เกิดขึ้นตลอดทั้งเกม แต่การสังหารนี้ก็มีเหตุผลรองรับเพราะเป็นการนำเอลลีไปหานักวิทยาศาสตร์ที่จะผลิตวัคซีนที่ทำให้สถานการณ์เลวร้ายจากไวรัสทั้งหมดจบลงอย่างไรก็ตามในตอนจบโจเอลนำเอลลีไปส่งกับกลุ่มไฟร์ฟลายส์ที่โรงพยาบาลได้สำเร็จ ในระหว่างรอการผ่าตัดโจเอลได้รู้ความจริงว่าการจะผลิตวัคซีนอาจทำได้จริง แต่เอลลีจะต้องเสียชีวิตไปในกระบวนการผ่าตัด โจเอลเปลี่ยนใจเข้าช่วยเหลือเอลลีที่นอนสลบอยู่ในห้องผ่าตัด การช่วยเอลลีจากกลุ่มไฟร์ฟลายส์ทำให้โจเอลสังหารทั้งหมดและทหารจำนวนมากและหลบหนีออกไปโรงพยาบาล

ในฉากสุดท้ายเกมให้เวลาผู้เล่นได้นำโจเอล และเอลลี เดินผ่านธรรมชาติที่สวยงาม ก่อนที่เอลลีจะถามโจเอล ว่าเกิดอะไรขึ้นที่โรงพยาบาลซึ่งโจเอลได้โกหกว่ากลุ่มไฟร์ฟลายส์มีเด็กที่มีความพิเศษอย่างเอลลีอยู่เป็นจำนวนมาก ไฟร์ฟลายส์ไม่ต้องการเอลลีจึงส่งตัวกลับไป เอลลีฟังแล้วไม่ค่อยเชื่อจึงขอให้โจเอลสัญญาว่าที่พูดเป็นความจริงซึ่งโจเอลได้โกหกเอลลีและบอกว่าตนเองสัญญา (Zucchini, 2023)

เกมบังคับให้ผู้เล่นต้องเดินตามเส้นทางที่เต็มไปด้วยความรุนแรงของโจเอล ไม่ว่าผู้เล่นจะเห็นด้วยกับโจเอลหรือไม่ เดอะลาสต์ออฟอุสไม่แยกผู้เล่นออกจากการเป็นส่วนหนึ่งของความรุนแรง ในทางตรงข้ามเกมได้นำผู้เล่นได้รับรู้ถึงความรุนแรงผ่านเนื้อเรื่องของเกมที่ทำหน้าที่วิพากษ์วิจารณ์ถึงธรรมชาติของความรุนแรง ศิลธรรม และความเป็นมนุษย์ (Zucchini, 2023)

3) การออกแบบที่เป็นระบบ (Systemic Design)

การออกแบบที่เป็นระบบ เป็นกลไกที่พบได้ค่อนข้างน้อยในวิดีโอเกม เกมรูปแบบนี้ผู้ออกแบบจะสร้างระบบการเล่นแบบพิเศษเพื่อให้ผู้เล่นต้องเลือกตัดสินใจที่จะกระทำ ความรุนแรงหรือไม่ เช่น ในเกม “ฟาร์คราย 2” (Far Cry) และ “ฟาร์คราย 3” (Far Cry) เกมมีระบบ จดจำการกระทำของผู้เล่น ซึ่งการกระทำจะนำมาซึ่งชื่อเสียงหรือชื่อเสียงของผู้เล่น เมื่อเล่นเกมผู้เล่นจะมี คู่หู (buddy) ที่คอยติดตามช่วยเหลือผู้เล่น อย่างไรก็ตามคู่หูสามารถได้รับบาดเจ็บได้ และเมื่อคู่หู บาดเจ็บเกมจะมีระบบให้ผู้เล่นได้เลือกกว่า 1) รักษาคู่หูแต่จะเสียยาในการรักษา 2) แยกคู่หูแต่จะทำให้ เคลื่อนไหวช้า 3) ทิ้งคู่หูไว้ตามยถากรรม 4) ฆ่าคู่หูให้พ้นความเจ็บปวด การเลือกของผู้เล่นจะถูกบันทึก เป็น “ระบบชื่อเสียง” (Reputation System) ที่การใช้ความรุนแรงกับคู่หูจะนำมาซึ่งการถูกลดระดับ ชื่อเสียง (Zucchini, 2023)

“การออกแบบที่เป็นระบบ” แตกต่างจาก “การสร้างความไม่คุ้นเคย” เพราะ การออกแบบที่เป็นระบบ ระบบของเกมจะเป็นกลไกที่ปรากฏตลอดทั้งเกม แต่การสร้างความไม่คุ้นเคย จะปรากฏเพียงในบางฉากที่เน้นความสำคัญ

4) สุนทรียะ (Aesthetic)

ปกติเกมต้องมีสุนทรียะในการออกแบบภาพและเสียง สุนทรียะที่ใช้ในเกมซึ่ง มีความรุนแรงมักถูกใช้เพื่อสร้างความสมจริงให้เกิดฉากต่อสู้ที่ดุเดือดรุนแรง อย่างไรก็ตามในเกมบางเกม ได้สร้างสุนทรียะแบบเฉพาะขึ้นมาเมื่อต้องแสดงความรุนแรง ยกตัวอย่างเช่น เกมอาจใช้ “ฟิสิกส์” เพื่อปกปิดภาพความรุนแรงเหมือนภาพขาว หรือ การแสดงภาพซ้อนหรือภาพหลอนเพื่อ แสดงถึงความกลัวบาปจากการที่ได้กระทำความรุนแรงต่อผู้อื่น (Zucchini, 2023)

สรุปสาระสำคัญ ความรุนแรงในเกมสามารถถูกใช้ย้อนกลับไปวิพากษ์วิจารณ์ ความรุนแรง ด้วยการสร้างให้ตัวละครที่ผู้เล่นสวมบทบาทสร้างความรุนแรงต่อผู้อื่น อย่างไรก็ตามความ รุนแรงที่เกิดขึ้นในเกมไม่ได้ถูกสร้างขึ้นให้เป็นเพียงเพื่อความสนุกสนาน หรือความสะใจ แต่เป็นการสร้าง สถานการณ์หรือเนื้อเรื่องให้ผู้เล่นย้อนกลับมาไตร่ตรอง วิพากษ์เกี่ยวกับธรรมชาติทางจริยธรรมของ ตัวละคร “การสร้างความไม่คุ้นเคย” ซึ่งเป็นการที่เปลี่ยนวิธีการหรือรูปแบบที่ผู้เล่นมีส่วนร่วมกับการ เล่นในทางจิตวิทยาการสร้างความไม่คุ้นเคย ส่งผลให้ “การยืดเยื้อของกระบวนการรับรู้” (Prolonging of the Process of Perception) ที่ดึงความสนใจของผู้เล่นให้เกิด การหยุดชะงักการเล่นเป็นวิธีการหนึ่ง ในการนำเสนอความขัดแย้งทางปัญญาทางจริยธรรมเพื่อให้ผู้เล่นเกิดมุมมองใหม่ ๆ

การสร้างประสบการณ์ยูโตเปียในการเล่นเกมด้วยเนื้อหาที่รุนแรงทำให้ ผู้เล่นตระหนักรู้ถึงการกระทำที่รุนแรงเกินขอบเขตของตัวละครผ่านการนำเสนอเนื้อหาตัวละครที่มี ประวัติและบุคลิกรุนแรง เกมไม่ได้ส่งเสริมให้ผู้เล่นเป็นคนมีคุณธรรมโดยตรงแต่นำความขัดแย้งทาง ปัญหাজริยธรรมมาให้ผู้เล่นครุ่นคิด ก้าวไปไกลกว่าการรับชมปัญหาด้านจริยธรรมแต่เป็นการสร้าง ประสบการณ์ให้เกิดการสำรวจจริยธรรมของตนเอง อย่างไรก็ตามในความเป็นจริงไม่ใช่ทุกเกมและไม่ใช่ว่า

ผู้เล่นทุกคนจะได้สัมผัสกับการเล่นเกมที่สร้างความตระหนักถึงคุณธรรม แม้ว่าเกมจะได้รับการออกแบบด้วยความตั้งใจให้มีเป้าหมายดังกล่าวก็ตาม การเล่นเกมเป็นปรากฏการณ์ที่ซับซ้อน นักออกแบบเกมทำได้เพียงมุ่งหวังที่จะสร้างกิจกรรมและประสบการณ์ที่นำไปสู่การครุ่นคิดประเด็นทางศีลธรรม

2.5 แนวคิดเกี่ยวกับการออกแบบความเป็นจริงเสมือน (Virtual Reality)

ความเป็นจริงเสมือน (Virtual Reality) หรือ วีอาร์ (VR) เป็นเทคโนโลยีสื่อใหม่ที่มีศักยภาพในการเชื่อมต่อกับจิตใจของผู้ใช้ให้เข้าสู่โลกดิจิทัลซึ่งสามารถออกแบบได้หลากหลายรูปแบบไร้ข้อจำกัด อย่างไรก็ตาม การสร้างประสบการณ์การใช้งาน “วีอาร์” ที่น่าสนใจมีความท้าทาย และซับซ้อนเป็นอย่างยิ่ง ในกรณีที่วีอาร์ออกแบบได้ดีจะเกิดประสบการณ์ที่น่าพึงพอใจ และผลลัพธ์ที่ยอดเยียมกับผู้ชมในทางตรงข้าม เมื่อวีอาร์ออกแบบได้ไม่ดีนอกจากจะทำให้ผู้ใช้หงุดหงิด ยังอาจสร้างอาการป่วย (sick) ให้อีกด้วย กล่าวได้ว่ามีสาเหตุมากมายที่สร้างประสบการณ์ไม่ดีในการใช้วีอาร์ ความล้มเหลวบางอย่างอาจมาจากข้อจำกัดของเทคโนโลยี แต่ในหลายกรณีมาจากการขาดความเข้าใจในประเด็นการรับรู้ การปฏิสัมพันธ์ หลักการออกแบบ และการทดสอบกับผู้ใช้จริง (Jerald, 2016) รายละเอียดต่อไปนี้เป็นแนวคิดในการออกแบบวีอาร์ให้มีประสิทธิภาพ

2.5.1 ความหมายเกี่ยวกับวีอาร์

ความเป็นจริงเสมือน (Virtual Reality) หรือ วีอาร์ (VR) คือ สภาพแวดล้อมที่ถูกประดิษฐ์ขึ้นเพื่อให้ผู้ใช้รับรู้ผ่านประสาทสัมผัสทางภาพและเสียง เป็นสภาพแวดล้อมแบบดิจิทัลที่ผู้ใช้สามารถสัมผัสและโต้ตอบได้เสมือนว่าสภาพแวดล้อมนั้นมีอยู่จริง ระบบวีอาร์ในอุดมคติผู้ใช้ควรจะสามารถเดินไปรอบๆ วัตถุและสัมผัสสิ่งของได้ราวกับว่าวัตถุต่างๆ มีอยู่จริง (Jerald, 2016)

ประสบการณ์ใช้งาน วีอาร์ที่ออกแบบมาอย่างดี คือการทำงานร่วมกันระหว่างมนุษย์กับเครื่องคอมพิวเตอร์ที่ทั้งซอฟต์แวร์และฮาร์ดแวร์ทำงานร่วมกันอย่างกลมกลืนเพื่อสร้างรูปแบบการสื่อสารที่ง่ายและสมจริง นักพัฒนาวีอาร์ที่ดีจะเขียนซอฟต์แวร์ที่ซับซ้อนเพื่อสร้างระบบการใช้งานที่เรียบง่าย ซึ่งหากระบบได้รับการออกแบบมาอย่างดีจะสร้างการโต้ตอบที่มีประสิทธิภาพนำไปสู่ประสบการณ์การมีส่วนร่วมที่น่าตื่นเต้น

2.5.2 รูปแบบของการสื่อสารวีอาร์

การสื่อสารในระบบการใช้งานวีอาร์มีรูปแบบดังนี้ (Jerald, 2016)

2.5.2.1 การสื่อสารโดยตรง (Direct Communication)

การสื่อสารโดยตรง คือ การถ่ายโอนข้อมูลโดยตรงระหว่างสองหน่วยประมวลผลโดยไม่มีสื่อกลางมาเชื่อมต่อ และไม่จำเป็นต้องตีความ อย่างไรก็ตามในโลกแห่งความเป็นจริงเพื่อให้เกิด

การสื่อสารนักพัฒนาใช้ “ตัวกลางเทียม” (Artificial Intermediary) เพื่อเชื่อมต่อระหว่างผู้ใช้โดยควบคุมสิ่งกระตุ้นทางประสาทสัมผัส เช่น รูปร่าง การเคลื่อนไหว เสียง ในการสื่อสารรูปแบบนี้ผู้ใช้จะไม่รับรู้ถึงตัวกลาง ผู้สร้างวีอาร์ควรสร้างให้ตัวกลางโปร่งใส หรือผู้ใช้ไม่สามารถรับรู้ถึงการมีอยู่ของตัวกลาง ซึ่งจะทำให้ผู้ใช้รู้สึกเหมือนว่าสามารถเข้าถึงวีอาร์ได้โดยตรง (ในกรณีที่ผู้ใช้รับรู้ถึงตัวกลางก็จะกลายเป็นการสื่อสารทางอ้อม) การออกแบบที่ดีจะทำให้ผู้ใช้ได้รับรู้ ทัศนคติ และโต้ตอบกับสิ่งเร้าราวกับว่ากำลังสื่อสารโดยตรงกับโลกเสมือนจริงปราศจากตัวกลาง การสื่อสารโดยตรงแบ่งออกเป็น 2 รูปแบบ คือ

1) การสื่อสารเชิงโครงสร้าง (Structural Communication)

การสื่อสารเชิงโครงสร้าง เป็นการรับรู้โครงสร้างด้วยตนเอง ยกตัวอย่างเช่น ในการใช้วีอาร์ผู้ใช้รับรู้รูปร่างของมือของตนเอง และเครื่องควบคุม ประสาทสัมผัสทางร่างกายของผู้ใช้ส่งข้อมูลโดยตรงว่าโครงสร้างของมือและเครื่องควบคุมเป็นอย่างไร อย่างไรก็ตามการคิดเพียงอย่างเดียวไม่ถือว่าการสื่อสารเชิงโครงสร้าง เพื่อจะให้ความคิดยังคงอยู่เมื่อเวลาผ่านไปผู้คิดต้องนำความคิดไปสู่การกระทำหรือการสื่อสารบางอย่าง กระบวนการดังกล่าวเรียกว่า “การทำให้เกิดความรู้ในโลก” (Knowledge in the World) ดังนั้นสำหรับนักออกแบบวีอาร์เพื่อที่จะสร้างการสื่อสารเชิงโครงสร้างกับผู้ใช้ นักออกแบบต้องนำเสนอสิ่งเร้าเชิงโครงสร้าง เช่น การแสดงฟิสิกส์บนจอแสดงผล การใช้เสียงผ่านหูฟัง หรือการสั่นของคอนโทรลเลอร์ที่จะทำให้ผู้ใช้รับรู้ถึงโครงสร้างต่าง ๆ ด้วยตนเอง

2) การสื่อสารภายใน (Visceral Communication)

การสื่อสารภายใน เป็นการสื่อสารที่เกี่ยวกับการแสดงออกทางอารมณ์อย่างเป็นอัตโนมัติ หรือเป็นพฤติกรรมที่ไม่มีเหตุผล การสื่อสารรูปแบบนี้อยู่เสมอสำหรับมนุษย์ เป็นส่วนที่อยู่ระหว่างการสื่อสารเชิงโครงสร้างและการสื่อสารทางอ้อม ตัวอย่างของการสื่อสารรูปแบบนี้คือ อาการกลัวที่เกิดจากการนั่งมองดูโลกจากยานอวกาศนอกโลก (ไม่ว่าจะเป็นในโลกของความจริง หรือวีอาร์) ประสบการณ์เต็มรูปแบบของการสื่อสารภายในดังกล่าวไม่สามารถบรรยายออกมาเป็นคำพูดได้ แม้ว่าผู้ได้รับประสบการณ์จะพยายามอธิบายก็ไม่สามารถทำได้อย่างสมบูรณ์แบบ กล่าวคือการสื่อสารกับผู้อื่นจะทำให้ประสบการณ์กลายเป็นการสื่อสารทางอ้อม สรุปได้ว่าประสบการณ์การใช้วีอาร์เป็นสิ่งที่ไม่สามารถบรรยายให้กับผู้อื่นรับรู้ได้

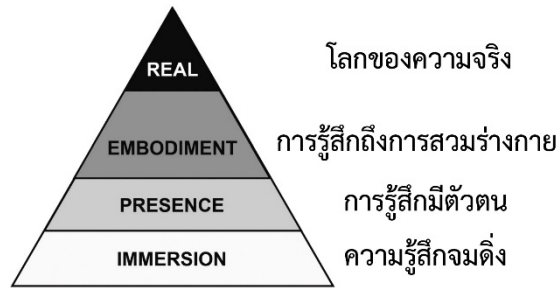
2.5.2.2 การสื่อสารทางอ้อม (Indirect Communication)

การสื่อสารทางอ้อม คือ การเชื่อมโยงตั้งแต่จุดเชื่อมต่อสองจุดขึ้นไปผ่านตัวกลางบางอย่าง โดยตัวกลางไม่จำเป็นต้องมีตัวตน หรือมีกายภาพที่สัมผัสได้ โดยความเป็นจริงตัวกลางอาจเป็นจิตใจของผู้ใช้ที่ทัศนคติที่ประสบในโลกจำลองทำให้เกิดพฤติกรรมตามมา เมื่ออยู่ในโลกของวีอาร์ผู้ใช้จะทำการสื่อสารทางอ้อมอยู่ตลอดเวลา เช่น การเลื่อนเครื่องบังคับเพื่อเปลี่ยนค่าคุณสมบัติของวัตถุ (ผู้ใช้ไม่สามารถเปลี่ยนค่าคุณสมบัติของวัตถุได้โดยตรงแต่ต้องกระทำผ่านเครื่องบังคับ) หรือการเปลี่ยน

ท่าทางของมือเพื่อสื่อสารทางอ้อมกับคอมพิวเตอร์ (ผู้ใช้ไม่สามารถสื่อสารกับคอมพิวเตอร์ได้โดยตรงต้องใช้การตรวจจับการเคลื่อนไหวของมือ)

2.5.3 องค์ประกอบพื้นฐานของวีอาร์

เทคโนโลยีวีอาร์มีองค์ประกอบพื้นฐาน 3 ประการดังนี้ (Tricart, 2018)



ภาพที่ 2.10 องค์ประกอบพื้นฐานของเทคโนโลยีวีอาร์
(Tricart, 2018)

2.5.3.1 ความรู้สึกจมดิ่ง (Immersion)

ความเป็นจริงเสมือนนำผู้ชมไปสู่ความรู้สึกจมดิ่งจากประสบการณ์ถูกล้อมรอบด้วยภาพและเสียงที่ประกอบสร้างเป็นสภาพแวดล้อมที่สมจริง เมื่อออกแบบได้อย่างถูกต้องประสบการณ์การใช้งานวีอาร์สร้างความรู้สึกจมดิ่งสู่สภาพแวดล้อมจำลองที่น่าเชื่อถือ (ว่ามีอยู่จริง) และดึงดูดให้เกิดการตอบสนอง

2.5.3.2 การรู้สึกมีตัวตน (Presence)

การรู้สึกมีตัวตน คือ ความรู้สึกของผู้ใช้วีอาร์ว่าตนเองมีตัวตนอยู่จริงในสภาพแวดล้อมจำลองในโลกของวีอาร์ การมีตัวตนเป็นหัวใจสำคัญของวีอาร์ซึ่งจะสำเร็จได้เมื่อความรู้สึกว่ากำลังใช้งานเทคโนโลยีหมดไป ผู้ใช้จะตอบสนองต่อสิ่งเร้าในโลกเสมือนจริงราวกับว่ากำลังอยู่ในโลกแห่งความเป็นจริง การมีตัวตนหรือการรู้สึกมีตัวตนจริงในโลกของวีอาร์ถูกพิจารณาในเชิงบวกเป็นสัญญาณของการได้รับทักษะเพิ่มเติมจากความก้าวหน้าในการเรียนรู้กิจกรรมในโลกวีอาร์

2.5.3.3 การรู้สึกถึงการสวมร่างกาย (Embodiment)

การรู้สึกถึงการสวมร่างกาย คือ ระดับการรับรู้ขั้นสูงสุดในการใช้งานวีอาร์ มักเป็นเทคโนโลยีที่ถูกวิจัยในระดับวงการแพทย์ เกิดขึ้นเมื่อความเป็นจริงเสมือนสามารถลอกประสาทสัมผัส

ของผู้ใช้จนเกิดการคิดว่าตนเองกำลังอยู่ในร่างกายใดร่างกายหนึ่ง และกำลังปฏิสัมพันธ์ด้วยร่างกายที่มีอยู่จริงในโลกของวัวร์ ผู้ใช้เกิดความรู้สึกว่าร่างกายของตัวเองละครที่ตนเองสวมบทบาทอยู่เป็นร่างกายจริงที่ผู้ใช้ควบคุมอยู่ หรือแม้แต่ในกรณีที่ระบบของวัวร์ไม่มีร่างกายผู้ใช้ก็สามารถเกิดการรับรู้ถึงการรู้สึกถึงการสวมร่างกายได้หากผู้ใช้รับรู้ได้ว่าตนเองคือใครหรืออะไรในฉากของวัวร์

การรู้สึกถึงการสวมร่างกาย มีองค์ประกอบย่อย 3 องค์ประกอบคือ 1) ความรู้สึกถึงการมีตำแหน่งในโลกวัวร์ 2) ความรู้สึกเป็นตัวแทน 3) ความรู้สึกเป็นเจ้าของร่างกาย ในโลกของวัวร์ไม่มีการรับรู้ในระดับที่สูงกว่า “การรู้สึกถึงการสวมร่างกาย” กล่าวคือการรับรู้ในระดับที่สูงกว่านี้คือ การรับรู้ถึงตัวตนในโลกจริง หรือการรู้สึกถึงการมีร่างกายในโลกแห่งความเป็นจริง

สรุปสาระสำคัญ การสร้างสื่อวัวร์จำเป็นที่จะต้องสร้างให้กลไกเครื่องมือที่ใช้ติดต่อกับผู้ใช้ หรือ “ตัวกลาง” โปร่งใส หรือผู้ใช้ไม่สามารถรับรู้ถึงการมีอยู่ของตัวกลางที่เป็นส่วนเชื่อมต่อการโต้ตอบ โดยการสร้างสื่อวัวร์เพื่อการส่งเสริมการท่องเที่ยวจะสร้างระดับการเชื่อมต่อที่ความรู้สึกจมดิ่ง และการรู้สึกมีตัวตน ซึ่งเป็นการเชื่อมต่อในระดับเบื้องต้นที่ใช้งานระบบวัวร์ได้ง่ายเหมาะสมกับการออกแบบนำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับการท่องเที่ยวที่ผู้ใช้ไม่จำเป็นต้องเรียนรู้หรือเรียนรู้วิธีการใช้งานอุปกรณ์ให้น้อยที่สุด

2.6 ข้อมูลพื้นฐานรูปแบบของการท่องเที่ยวจังหวัดเชียงใหม่

จังหวัดเชียงใหม่ตั้งอยู่ทางทิศเหนือของประเทศไทย มีพื้นที่ประมาณ 20,107.057 ตารางกิโลเมตร สภาพพื้นที่จังหวัดเชียงใหม่แบ่งออกเป็น 2 ลักษณะ คือ พื้นที่ภูเขา คิดเป็นพื้นที่ประมาณ 80% ของพื้นที่จังหวัดเป็นพื้นที่ป่าต้นน้ำลำธารไม่เหมาะต่อการเพาะปลูก และพื้นที่ราบลุ่มน้ำและที่ราบเชิงเขาทอดตัวในแนวเหนือ – ใต้

โครงสร้างทางเศรษฐกิจของจังหวัดเชียงใหม่เป็นภาคบริการถึง 70.5 % จังหวัดเชียงใหม่ให้ความสำคัญกับธุรกิจการท่องเที่ยวมีสถานที่ท่องเที่ยว/รูปแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวที่หลากหลาย มีร้านอาหาร โรงแรม บุติค รีสอร์ทและโฮมสเตย์ที่มีชื่อเสียงจำนวนมากเป็นพื้นฐานทางด้านบวกที่ดึงดูดนักท่องเที่ยวทั้งชาวไทยและชาวต่างประเทศ จนทำให้เชียงใหม่กลายเป็นเมืองท่องเที่ยวสำคัญระดับโลก

ในด้านสินค้าและการบริการจังหวัดเชียงใหม่มีจุดแข็งในด้านสินค้าและการบริการเชิงท่องเที่ยวหลายรูปแบบที่สามารถสะท้อนความเป็นเอกลักษณ์เชิงวัฒนธรรม และรองรับความต้องการของนักท่องเที่ยวในหลายรูปแบบ อาทิ (สำนักงานจังหวัดเชียงใหม่, 2021)

1) การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม (Cultural and Traditional Tourism) บนพื้นฐานวัฒนธรรมประเพณีที่เป็นเอกลักษณ์ และประวัติศาสตร์อันยาวนาน

2) การท่องเที่ยวแบบพำนักระยะยาว (Long Stay) ซึ่งได้แก่ การท่องเที่ยวโดยมุ่งเน้นการพักผ่อนหย่อนใจ เนื่องจากเชียงใหม่เป็นสถานที่การพักผ่อนที่ครบรูปแบบทั้งในรูปแบบธรรมชาติและในรูปแบบเมือง

3) การท่องเที่ยวเชิงสุขภาพ (Health Tourism) ได้แก่ การท่องเที่ยวที่มีวัตถุประสงค์เพื่อเรียนรู้วิถีชีวิตและพักผ่อนหย่อนใจ โดยแบ่งเป็นการท่องเที่ยวเพื่อทำกิจกรรมส่งเสริมสุขภาพ หรือการบำบัดรักษาฟื้นฟูสุขภาพ เป็นต้น

4) การท่องเที่ยวเชิงการศึกษา (Education Tourism) หมายถึง การท่องเที่ยวที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาเป็นการท่องเที่ยวที่เน้นให้บริการแก่นักเรียน นักศึกษาชาวต่างชาติที่ต้องการเข้ามาศึกษาในสถาบันในจังหวัดเชียงใหม่

5) การท่องเที่ยวเพื่อการประชุมและสัมมนา (MICE) โดยจังหวัดเชียงใหม่มีศักยภาพและความพร้อมในการเป็น MICE City

จากข้อมูลแผนพัฒนาจังหวัดเชียงใหม่ ระหว่าง พ.ศ. 2566 - 2570 ได้กำหนดเป้าหมายการพัฒนา “นครแห่งชีวิตและความมั่งคั่ง” (City of Life and Prosperity) จังหวัดเชียงใหม่เป็นเมืองที่ให้ความสุข และชีวิตที่มีคุณค่าแก่ผู้อยู่อาศัยและผู้มาเยือนในฐานะ เมืองที่น่าอยู่ และน่าท่องเที่ยวในระดับโลก โดยจังหวัดเชียงใหม่เป็นเมืองที่มีศักยภาพทางการท่องเที่ยวสูงและเป็นพื้นที่หลักทางการท่องเที่ยวเป็นเมืองศูนย์กลางทางเศรษฐกิจในภาคเหนือของประเทศ สำหรับด้านการท่องเที่ยวจังหวัดเชียงใหม่ เน้นความสำคัญในการท่องเที่ยวด้าน 1) ความหลากหลายของแหล่งท่องเที่ยวทางวัฒนธรรม (Cultural tourism) 2) การท่องเที่ยวเชิงธรรมชาติ (Eco-tourism) 3) การท่องเที่ยวเชิงสุขภาพ (Wellness Tourism)

สรุปสาระสำคัญ จากข้อมูลการท่องเที่ยวจังหวัดเชียงใหม่แสดงให้เห็นถึงศักยภาพของจังหวัดเชียงใหม่ในการเป็นแหล่งท่องเที่ยวที่เน้นความสำคัญในการท่องเที่ยว 3 รูปแบบ ได้แก่ 1) ความหลากหลายของแหล่งท่องเที่ยวทางวัฒนธรรม (Cultural tourism) 2) การท่องเที่ยวเชิงธรรมชาติ (Eco-tourism) 3) การท่องเที่ยวเชิงสุขภาพ (Wellness Tourism)

สำหรับการเลือกรูปแบบการท่องเที่ยวในการวิจัยครั้งนี้จะเลือกเพียงรูปแบบเดียว หรือด้านเดียวเพื่อสร้างสื่อให้มีความลึกของเนื้อหา การจะเลือกรูปแบบไหนจำเป็นต้องทำการสอบถามกลุ่มผู้เชี่ยวชาญทางการท่องเที่ยวเกี่ยวกับสถานที่ซึ่งมีความสำคัญและเหมาะสมกับการสร้างสรรค์สื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวจังหวัดเชียงใหม่ในลำดับต่อไป

2.7 งานวิจัยที่เกี่ยวกับการท่องเที่ยว

2.7.1 งานวิจัยเรื่อง “การเปลี่ยนแปลงอัตลักษณ์ของการพัฒนาการท่องเที่ยวจากชนบทสู่เมืองในเชียงใหม่เมืองมรดก : มุมมองของคนท้องถิ่น” (The Identity Change of Rural–Urban Transformational Tourism Development in Chiang Mai Heritage City: Local Residents’ Perspectives)

ธนาภา วานิชกร (Thanapa Wanitchakorn) และ แก้วตา ม่วงเกษม (Kaewta Muangasame) ได้ทำการศึกษาการเปลี่ยนแปลงของเมืองเชียงใหม่ เมืองที่มีประวัติศาสตร์ยาวนานกว่า 800 ปี โดยปัจจุบันเชียงใหม่กำลังเข้าสู่กระบวนการตรวจสอบที่จะยกระดับให้เป็น “เมืองมรดกโลก” อย่างไรก็ตามการเปลี่ยนแปลงสภาพความเป็นอยู่ และวัฒนธรรมในเมืองอันเนื่องมาจากการพัฒนาเมืองให้กลายเป็นเมืองท่องเที่ยววันนี้ได้สร้างความน่าวิตกที่จะทำให้เชียงใหม่ไม่สามารถคงวัฒนธรรมท้องถิ่นดั้งเดิมได้ตามที่ตั้งใจไว้ (Wanitchakorn & Muangasame, 2021)

การวิจัยได้ทำการสำรวจธรรมชาติของการเปลี่ยนแปลงเอกลักษณ์ของเชียงใหม่ที่เกิดจากการเปลี่ยนแปลงพัฒนาการท่องเที่ยวช่วงระหว่างปี 1990 – 2020 โดยแนวความคิดที่จะใช้การท่องเที่ยวเพื่อพัฒนาเศรษฐกิจ และสังคมสามารถส่งผลกระทบต่อเปลี่ยนแปลงระดับบุคคล ประเทศและระดับโลก การพัฒนาการท่องเที่ยวที่รวดเร็ว และเกินพอดีสามารถเป็นสาเหตุของการเปลี่ยนแปลงและการสูญหายของอัตลักษณ์ท้องถิ่น

ผลการวิจัยสรุปได้ว่าการท่องเที่ยวได้เปลี่ยนวิถีชีวิตดั้งเดิมของผู้คนพื้นถิ่นในเมืองเชียงใหม่ เช่น ความนิยมที่น้อยลงของการใช้ภาษาท้องถิ่น หรือ “ภาษาเมือง” ในชีวิตประจำวัน เนื่องจากการสื่อสารให้นักท่องเที่ยวเข้าใจจำเป็นต้องใช้ “ภาษากลาง” โดยผู้คนท้องถิ่นก็ไม่ได้มีความวิตกกังวล หรือเกิดความยุ่งยากในการเปลี่ยนแปลงภาษาที่ใช้

ในด้านบวกผู้คนท้องถิ่นต่างเห็นความสำคัญของการเป็นเมืองท่องเที่ยวที่เกิดโรงพยาบาล และห้างสรรพสินค้าเพิ่มขึ้นอย่างมากมาย การหลงใหลของนักท่องเที่ยวเข้าสู่เชียงใหม่ทำให้เมืองได้กลายเป็นศูนย์กลางทางการแพทย์ และเศรษฐกิจของภาคเหนืออย่างรวดเร็ว ซึ่งผู้คนในท้องถิ่นต่างได้รับผลประโยชน์ในการพัฒนานี้

แม้ว่าการท่องเที่ยวจะสร้างผลกระทบให้มีการเปลี่ยนแปลงเอกลักษณ์ท้องถิ่น ผู้อยู่อาศัยในเชียงใหม่ยังคงมีความรู้สึกเชิงบวกต่อการเปลี่ยนแปลงร่วมกับการพยายามรักษาเอกลักษณ์ท้องถิ่นของตนโดยเฉพาะประเพณีและวัฒนธรรมดั้งเดิม สำหรับการอนุรักษ์เมืองเชียงใหม่จำเป็นต้องให้ความสำคัญกับการอนุรักษ์สถานที่ซึ่งมีความสำคัญต่อประวัติศาสตร์ความเป็นเมืองเชียงใหม่ให้คงสภาพเดิมเอาไว้

จากการสัมภาษณ์คนท้องถิ่นได้ข้อค้นพบว่าชาวเชียงใหม่มีความเห็นว่าควรให้ความสำคัญกับลักษณะเอกลักษณ์ของท้องถิ่นที่ต้องการปกป้องไว้ 3 สิ่งคือ 1) เทศกาลและงานหัตถกรรม (Festivals and handicrafts) 2) สิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติ (natural environment) 3) ภาษาถิ่นเหนือ (northern dialects)

การเน้นรูปแบบการท่องเที่ยวให้เป็น “การท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน” (Sustainable Tourism) คือ ทางออกที่สำคัญในการที่จะอนุรักษ์อัตลักษณ์ของเชียงใหม่ให้คงอยู่ต่อไป โดยผู้คนที่ท้องถิ่นต้องมีส่วนร่วมกับราชการจากส่วนกลางในการวางแผนนโยบายจัดการเมืองเชียงใหม่ เนื่องจากส่วนกลางอาจไม่ได้มีความรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรมดั้งเดิมของเชียงใหม่ดีพอ ทางออกในอนาคตคือการสร้างให้เกิดการตระหนักถึงการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน และส่งเสริมการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืนบนสื่อโซเชียลมีเดีย โดยการปกป้อง ประเพณี งานฝีมือ และวัฒนธรรมของชนพื้นเมืองจำเป็นที่ต้องสื่อสารผ่านเครื่องมือทางการตลาดที่มีประสิทธิภาพ

สรุปสาระสำคัญจากงานวิจัย ข้อเสนอของงานวิจัยสะท้อนให้เห็นว่าการเปลี่ยนแปลงยกระดับเมืองเชียงใหม่ให้เป็นเมืองท่องเที่ยวสร้างความวิตกกังวลให้กับผู้คนที่ท้องถิ่นว่าเชียงใหม่อาจมุ่งไปสู่ความเจริญที่รวดเร็วเกินไปจนไม่สามารถคงวัฒนธรรมท้องถิ่นดั้งเดิมได้ตามที่ตั้งใจไว้ ผู้วิจัยได้สรุปถึงแนวทางการแก้ปัญหา คือ การส่งเสริมเพื่อสร้างให้เกิดการตระหนักถึงการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน

สำหรับข้อมูลการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืนของเมืองเชียงใหม่สามารถนำมากำหนดเป็นเนื้อหาในการสร้างเกมให้ตัวละครมีส่วนในการรับรู้ถึงปัญหาการท่องเที่ยว และทำกิจกรรมด้านบวกเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน

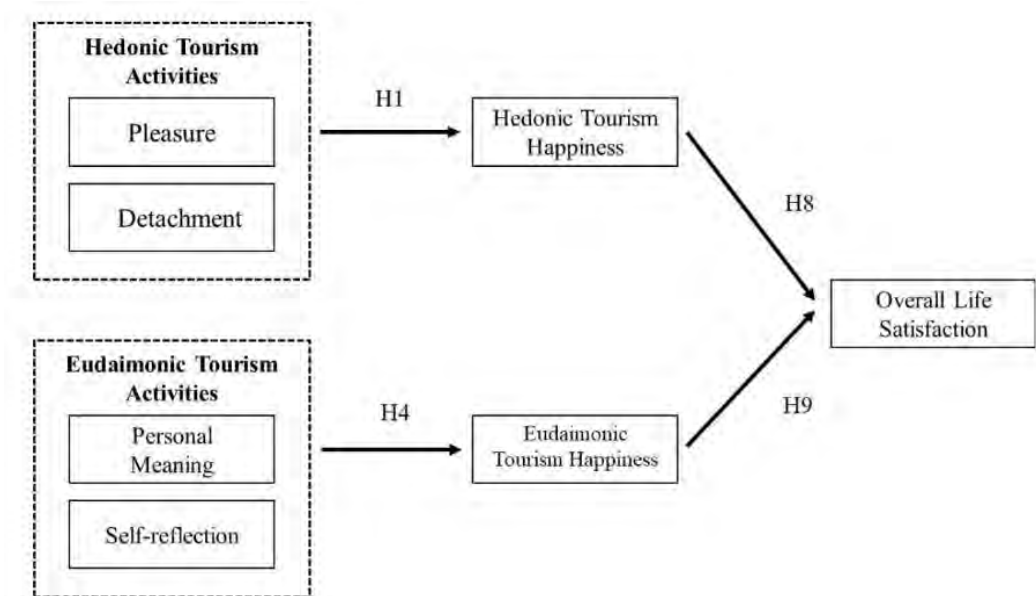
2.7.2 งานวิจัยเรื่อง “การค้นหาความพึงพอใจ หรือ ความหมาย ? ผลกระทบที่แตกต่างกันของความสุขจากการท่องเที่ยวแบบเฮโดนิคส์ และยูโดโมนิคส์ความพึงพอใจในชีวิตของนักท่องเที่ยว” (Seeking Pleasure or Meaning? The Different Impacts of Hedonic and Eudaimonic Tourism Happiness on Tourists’ Life Satisfaction)

ปาร์ค และ อัน (Park & Ahn, 2022) ได้ทำการศึกษาประสบการณ์ความสุขในการท่องเที่ยว 2 รูปแบบคือ เฮโดนิคส์ และยูโดโมนิคส์ ซึ่งตามปกติเมื่อได้ท่องเที่ยวไปในสถานที่ท่องเที่ยวที่สวยงาม นักท่องเที่ยวสามารถเกิดประสบการณ์ความสุขทั้ง 2 แบบ ได้พร้อมกัน

การสร้างความสุขแบบยูโดโมนิคส์ให้เกิดในการท่องเที่ยวนั้นกิจกรรมการท่องเที่ยวจะเป็นการพักผ่อนแบบจริงจัง (serious leisure) คือ ประสบการณ์และความรู้ที่เพิ่มพูนขึ้นจากการทำกิจกรรมยามว่าง และพัฒนาทักษะพิเศษ ส่วนความสุขแบบเฮโดนิคส์กิจกรรมการท่องเที่ยวจะใช้เวลาพักผ่อนแบบสบาย ๆ (casual leisure) การชมวิวทิวทัศน์ การสร้างบรรยากาศให้เกิดความสนุกสนาน

ปาร์ค และ อันได้สรุปว่ารูปแบบการท่องเที่ยวซึ่งมีการพัฒนากิจกรรมที่แปลกใหม่ให้นักท่องเที่ยวได้ทดลองเข้าร่วม จะสร้างความพึงพอใจให้กับนักท่องเที่ยวได้ดีกว่าการท่องเที่ยวที่เน้นความสำคัญกับการพักผ่อนหย่อนใจตามปกติ การสร้างกิจกรรม “พิเศษ” เพิ่มเติมให้แก่นักท่องเที่ยวสามารถถูกใช้เป็นทางเลือกในการปรับภาพลักษณ์ของแหล่งท่องเที่ยวที่น่าเบื่อ ไม่สวยงาม หรือไม่เป็นที่นิยม การท่องเที่ยวที่สร้างให้เกิดความสุขแบบเฮโดนิคส์จะเน้นกิจกรรมที่สร้างให้เกิดความสุขใจ การปลดปล่อย ส่วนแบบยูโดโมนิคส์จะเน้นกิจกรรมที่สร้างให้เกิดความเข้าใจตนเอง เกิดการย้อนสติ

กลับมาสังเกตตนเองซึ่งถ้าทำอย่างกลมกลืนจะสามารถเพิ่มคุณภาพของชีวิตให้นักท่องเที่ยว (ภาพที่ 2.11)



ภาพที่ 2.11 การสร้างให้เกิดความสุขทั้ง 2 แบบ ผ่านการใช้กิจกรรมการท่องเที่ยว (Park & Ahn, 2022)

สรุปสาระสำคัญจากงานวิจัย การท่องเที่ยวในสถานที่จริง นักท่องเที่ยวจะได้รับประสบการณ์ความสุขแบบยูโดโมนิกส์ซึ่งเกิดจากการดำเนินกิจกรรมการท่องเที่ยวแบบ “พิเศษ” ให้เป็นการพักผ่อนแบบจริงจัง (serious leisure) การพัฒนากิจกรรมที่แปลกใหม่ให้นักท่องเที่ยวได้ทดลองเข้าร่วม จะสร้างความพึงพอใจให้นักท่องเที่ยวได้ดีกว่าการท่องเที่ยวที่เน้นความสำคัญกับการพักผ่อนหย่อนใจตามปกติ

ดังนั้นสำหรับการท่องเที่ยวในรูปแบบเกม หากต้องการสร้างประสบการณ์ความสุขแบบยูโดโมนิกส์ เกมควรต้องมีกิจกรรมหรือภารกิจที่จริงจัง มีเนื้อหาที่สร้างให้ผู้เล่นเกิดความเข้าใจตนเองและเกิดการกลับมาสังเกตตนเอง

2.8 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีสื่อเพื่อการสร้างความสุขแบบยูโดโมนิกส์จากการท่องเที่ยว

2.8.1 งานวิจัยเรื่อง “ประสบการณ์เสมือนจริงในการท่องเที่ยว : การวิเคราะห์การประเมินปัจจัย” (Virtual Reality Experience in Tourism: A Factor Analysis Assessment)

กุสติเปียว (Kusdibyو) และคณะ ได้ทำการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับปัจจัยทางเทคโนโลยีที่จะส่งผลให้ประสบการณ์เสมือนจริงในการท่องเที่ยวสามารถสร้างความประทับใจต่อกลุ่มเป้าหมายนักท่องเที่ยว 396 คน ซึ่งเคยไปเที่ยวที่ออสเตรเลีย ข้อค้นพบจากแบบสัมภาษณ์ออนไลน์ทำให้คณะผู้วิจัยสรุปว่าในการสร้างประสบการณ์เสมือนจริงสำหรับธุรกิจการท่องเที่ยวด้วยวีอาร์จำเป็นต้องคำนึงถึงปัจจัย 5 ประการดังนี้ (Kusdibyو et al., 2021)

1) ความสนุกสนาน และการเรียนรู้ (Enjoyment and Learning)

วีอาร์ต้องเพิ่มเติมความรู้ใหม่เกี่ยวกับสถานที่ท่องเที่ยวให้ผู้ใช้ได้รับทราบมากกว่าการท่องเที่ยวแบบธรรมดา โดยความรู้ใหม่ที่ผู้ใช้ได้รับจะส่งผลด้านบวกให้เกิดความรู้สึกเพลิดเพลิน และหลงใหลในสถานที่ท่องเที่ยว

2) การหลบหนี (Escape)

อุปกรณ์จอแสดงผลแบบสวมศีรษะทำให้การใช้งานวีอาร์แยกผู้ใช้เข้าสู่สภาพแวดล้อมโลกจำลองของวีอาร์ ดังนั้นผู้ใช้จึงเกิดความรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งกับสถานที่ทำให้หลงลืม หรือหลบหนีโลกแห่งความจริงชั่วขณะ

3) การมีส่วนร่วม (Involvement)

การสร้างให้ผู้ใช้เกิดความรู้สึกมีส่วนร่วมเป็นส่วนหนึ่งกับสถานที่ในโลกวีอาร์จะสร้างให้เกิดความรู้สึกพึงพอใจจนอาจถึงขั้นประทับใจ ประสบการณ์รับชมวีอาร์ที่ดีจึงเหมือนเป็นการให้รางวัลกับผู้ใช้

4) โปรแกรม (Application)

โปรแกรมในการใช้งานวีอาร์ที่จะประสบความสำเร็จได้ต้องสามารถสร้างภาพที่น่าสนใจ สดใส และมีความคมชัดของภาพที่สามารถสร้างระดับความสมจริงให้กับโลกวีอาร์

5) ความสงบของจิตใจ (Peace of Mind)

ความรู้สึกสนุก และอิสระเสรีที่ได้โลดเล่นอยู่ในโลกวีอาร์สามารถสร้างความสงบของจิตใจแก่ผู้ใช้ได้ เทคโนโลยีวีอาร์ที่มีความสมบูรณ์ของปัจจัยทั้ง 5 ประการ จะสามารถสร้างความได้เปรียบกับคู่แข่งในธุรกิจวีอาร์สำหรับการท่องเที่ยว

สรุปสาระสำคัญจากงานวิจัย การนำสื่อวีอาร์มาใช้ในการส่งเสริมการท่องเที่ยวควรคำนึงถึงปัจจัย 5 ประการ 1) ความสนุกสนาน 2) สร้างให้ผู้ใช้รู้สึกสบายใจปลอดภัยเหมือนได้หลบหนีโลกแห่งความจริงชั่วขณะ 3) สร้างให้ผู้ใช้เหมือนได้เข้าไปร่วมกับสถานที่ในโลกวีอาร์ 4) สร้างภาพให้สวยงามคมชัดและสมจริง 5) สร้างให้เกิดความสงบของจิตใจในขณะที่เล่นวีอาร์

2.8.2 งานวิจัยเรื่อง “ประสบการณ์การท่องเที่ยวเสมือนจริง : การเสพติดและการแยกตัว” (Virtual Reality Tourism Experiences: Addiction and Isolation)

เมอร์ค (Merckx) และ นาไวน์ (Nawijn) ได้ทำการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีวีอาร์เพื่อการท่องเที่ยวโดยใช้วิธีการเก็บข้อมูลด้วยการวิเคราะห์เนื้อหาข้อความที่ถูกพิมพ์โดยกลุ่มผู้ซึ่งได้เคยใช้เทคโนโลยีวีอาร์แบบเต็มรูปแบบ หรือได้สวมใส่อุปกรณ์จอแสดงผลแบบสวมศีรษะเมื่อทำการท่องเที่ยวเสมือนจริง ข้อมูลทั้งหมดแบ่งเป็นเว็บรีวิวออนไลน์ 39 รีวิว และบล็อกท่องเที่ยว 32 บล็อก รวมจำนวนคำที่นำมาวิเคราะห์ 37,500 คำ (Merckx & Nawijn, 2021)

การวิเคราะห์ข้อมูลใช้วิธีการทางคอมพิวเตอร์เพื่อหาคำที่ถูกใช้ซ้ำ ๆ ซึ่งผลที่ได้คือคำศัพท์พื้นฐานที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีวีอาร์ เช่น การไหล (flow), เรื่องเล่า (storytelling), การปฏิสัมพันธ์ (interaction), องค์ประกอบในการออกแบบ (design elements), ความแปลกใหม่ (novelty) อย่างไรก็ตามมีคำ 2 คำที่ถือว่าเป็นคำไม่คุ้นชินสำหรับผู้วิจัยจึงให้ความสำคัญเป็นพิเศษในฐานะประเด็นใหม่ที่อาจถูกละเลยไม่ถูกสำรวจในการศึกษาการท่องเที่ยวเสมือนจริง คำศัพท์ที่ไม่คุ้นชินทั้ง 2 คือ การเสพติด (addiction) และ การแยกตัว (isolation)

ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับคำว่า “การเสพติด” ส่วนใหญ่จะถูกเขียนโดยผู้ใช้ที่เกิดความรู้สึกไม่พอใจที่ไม่สามารถใช้วีอาร์ได้ต่อเนื่องให้ยาวนานตามความต้องการ เช่น ผู้ใช้บางคนได้เขียนบ่นว่าจะนำสิ่งของที่มีไปขายเพื่อให้สามารถมีเครื่องวีอาร์ไปใช้เองต่อที่บ้าน สิ่งที่น่าสังเกตคือ “การเสพติด” วีอาร์ที่แสดงภาพท่องเที่ยวมีลักษณะเป็นความต้องการที่รุนแรงมากกว่าการท่องเที่ยวทั่วไปในสถานที่จริง

ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับคำว่า “การแยกตัว” เกิดขึ้นตามลักษณะเฉพาะตัวของเทคโนโลยีวีอาร์ที่แม้จะสามารถสร้างประสบการณ์การรับชมที่เร้าใจ สนุกสนาน แต่ประสบการณ์เหล่านี้เป็นเรื่องส่วนตัวที่เกิดจากการแยกตัวชั่วคราวของผู้ชมซึ่งเป็นประสบการณ์เฉพาะตัวไม่สามารถแบ่งปันร่วมกับผู้อื่นได้

เมอร์ค และนาไวน์ได้ตั้งข้อสังเกตว่าทั้งประเด็นของการเสพติดวีอาร์ และประสบการณ์รู้สึกแยกตัวเมื่อใช้วีอาร์เพื่อการท่องเที่ยวนี้ยังไม่เป็นประเด็นที่ถูกให้ความสำคัญในระดับของการทำวิจัย

ข้อสรุปของงานวิจัยได้ทำทนายให้มีการทำการวิจัยเกี่ยวกับการใช้วีอาร์สำหรับการท่องเที่ยวในประเด็นของการเสพติด และการแยกตัว เมื่อนำการเสพติด และการแยกตัวมาวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้การเปรียบเทียบกับทฤษฎีความสุข 2 ประเภท คือ

1) เฮโดนิคส์ (Hedonic)

เฮโดนิคส์ เป็นการสร้างประสบการณ์ความรู้สึกทางด้านบวกให้มากที่สุด ภายใต้ระยะเวลาที่จำกัดเกิดความปรารถนาที่จะเพิ่มความสุข และลดความเจ็บปวด หรือความรู้สึกด้านลบซึ่งความสุขแบบนี้เป็นเพียงความสุขระยะสั้นที่เมื่อใดก็ตามความรู้สึกด้านลบสามารถเข้ามาแทนที่ความสุขก็จะเลือนลางหายไป เหมือนกับกิจกรรมรับชมภาพจากวีอาร์ด้วยอุปกรณ์จอแสดงผลแบบสวมศีรษะที่ทำให้เกิดความสุขในช่วงเวลาที่ดู แต่เมื่อไม่ได้สัมผัสกับโลกวีอาร์ต่อตามความต้องการก็ทำให้ความรู้สึกด้านลบกลับมาแทนที่ความสุข

2) ยูไดโมนิกส์ (Eudaimonic)

ยูไดโมนิกส์ เป็นประสบการณ์ความสุขที่เกิดขึ้นจากการสามารถค้นหาความหมาย หรือจุดมุ่งหมายให้กับชีวิต ความสุขลักษณะนี้หากจะเกิดขึ้นในกิจกรรมการท่องเที่ยวปัจเจกจะต้องเข้าไปเกี่ยวข้องกับสถานที่ หรือบุคคลในจุดหมายที่ท่องเที่ยวอย่างมีความหมาย โดยหากย้อนกลับไปพิจารณาความรู้สึกด้านลบที่เกิดขึ้นในประสบการณ์ความสุขระยะสั้นแบบเฮโดนิคส์ก็จะพบว่าความรู้สึกด้านลบเหล่านี้สามารถเปลี่ยนเป็นความรู้สึกด้านบวกได้ในประสบการณ์ความสุขระยะยาวแบบยูไดโมนิกส์ เช่นกรณีของการที่ใช้เทคโนโลยีวีอาร์เมื่อได้ท่องเที่ยวในโลกเสมือนจริงก็จะเกิดความรู้สึกสุขแบบเฮโดนิคส์ แต่เมื่อเลิกใช้วีอาร์ก็จะเกิดความรู้สึกด้านลบเข้ามาแทนที่ แต่เมื่อเวลาผ่านไปความรู้สึกด้านลบสามารถพัฒนาไปสู่การกำหนดจุดมุ่งหมายที่จะนำตนเองไปสู่ความสุขที่เคยได้รับอีกครั้งหนึ่ง ผู้ใช้อาจค้นหาข้อมูลของแหล่งท่องเที่ยวเพิ่มเติม ติดตั้งระบบวีอาร์ในบ้านของตนเอง หรืออาจตัดสินใจเดินทางไปสำรวจสถานที่จริง ซึ่งหากทำได้สำเร็จตามต้องการก็จะสามารถสร้างความสุขระยะยาวแบบยูไดโมนิกส์ หรืออาจกล่าวได้ว่าได้รับประสบการณ์ท่องเที่ยวที่ดีอยู่ในความทรงจำไม่หลงลืม

สรุปสาระสำคัญจากงานวิจัย การใช้งานอุปกรณ์วีอาร์สามารถทำให้เกิดการเสพติด และการแยกตัวซึ่งเป็นประสบการณ์ส่วนตัวที่ไม่สามารถแบ่งปันร่วมกับผู้อื่นได้ สำหรับกรณีที่ผู้ใช้มีความต้องการใช้วีอาร์ในระดับเสพติด แต่ไม่สามารถใช้วีอาร์ได้เพราะไม่มีอุปกรณ์วีอาร์เป็นของตนเอง ผู้ใช้งานวีอาร์อาจเกิดความรู้สึกด้านลบ อย่างไรก็ตามในระยะยาวความรู้สึกด้านลบนี้อาจเปลี่ยนแปลงเป็นความรู้สึกด้านบวกได้หากผู้ใช้ได้เล่นวีอาร์ตามที่ตั้งใจไว้ หรือได้มีโอกาสไปท่องเที่ยวในสถานที่จริง ข้อสรุปของงานวิจัยที่ผ่านมาสะท้อนให้เห็นว่าการจัดแสดงวีอาร์ในรูปแบบนิทรรศการศิลปะให้ผู้เข้าชมได้ทดลองเล่นใช้ฟรีนั้น แม้ผู้เข้าชมจะได้มีส่วนร่วมไปกับวีอาร์ในช่วงระยะเวลาสั้น ๆ แต่ในระยะยาวสื่อวีอาร์สามารถมีส่วนในการส่งเสริมการท่องเที่ยว หรือเป็นสื่อที่กระตุ้นให้ผู้ใช้เกิดความต้องการท่องเที่ยวตามสถานที่ซึ่งเคยได้เล่นในวีอาร์ได้

2.8.3 งานวิจัยเรื่อง “ประสบการณ์ยูโตโมนิกส์ : การทบทวนขอบเขตของแนวคิดในการวิจัยเกมดิจิทัล” (The ‘Eudaimonic Experience’: A Scoping Review of the Concept in Digital Games Research)

ดาเนียลส์ (Daneels) และคณะ ได้ทำการทบทวนแนวคิดเกี่ยวกับการวิจัยเกมดิจิทัลว่า ในความเป็นจริงแล้วเกมแบบดิจิทัลได้มีวิวัฒนาการอย่างยาวนาน และมีความจำเป็นที่จะต้องยกระดับประสบการณ์ความสุขของการเล่นเกมจากประสบการณ์ความสุขแบบเฮโดนิคส์ที่เกิดจากการได้รับความสนุกสนานในการเล่นเกมนั้นเป็นความสุขแบบยูโตโมนิกส์ที่เกิดจากการรู้สึกมีความหมาย หรือมีคุณค่าเมื่อได้เล่นเกม (Daneels et al., 2021) การวิจัยนี้ใช้การคัดเลือกงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกมจำนวน 562 เรื่อง อย่างไรก็ตามเมื่อตรวจสอบเนื้อหาพบว่ามิงงานวิจัยเพียง 82 เรื่องเท่านั้นที่เกี่ยวข้องกับความสุขแบบยูโตโมนิกส์ โดยเมื่อทำการวิเคราะห์ข้อมูลแล้วทำให้สามารถแบ่งได้เป็น 4 กลุ่ม คือ

1) การวิจัยเกี่ยวกับเนื้อหาของเกมนำไปสู่ความซาบซึ้ง และการสร้างความหมายในระดับลึก

การเล่นเกมที่มิงเนื้อหาที่จริงจังและมีความหมาย ผู้เล่นสามารถขยายประสบการณ์ “การเล่น” ไปสู่แรงบันดาลใจในการมีคุณธรรมในชีวิตจริง ด้วยการสวมบทบาทตัวละครในเกมผู้เล่นจะถูกนำไปสู่การตัดสินใจประเด็นทางศีลธรรม หรือข้อขัดแย้งทางจริยธรรม

2) การวิจัยเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงอารมณ์ และการสะท้อนตนเอง

การแสดงสภาวะความเป็นมนุษย์ในเกมสามารถนำไปสู่ความเข้าใจถึงความจริงของชีวิต นอกจากนี้การต้องตกอยู่ในความยากลำบากในการแก้ปัญหาในเกม เมื่อแก้ปัญหาได้ก็จะทำให้เกิดความหมาย และคุณค่าในการเล่น สำหรับการสะท้อนตนเองในเกมจะเกิดขึ้นเมื่อผู้เล่นครุ่นคิด หรือพยายามที่จะเข้าใจตัวเอง โดยมักจะเป็นตระหนักคิดเกี่ยวกับความเห็นอกเห็นใจ และการพยายามเติบโต หรือการพัฒนาตนเองของตัวละคร

3) การวิจัยเกี่ยวกับการเชื่อมโยงต่อสังคมของเกม

การเล่นเกมนำให้เกิดการเชื่อมโยงต่อสังคมได้ 2 รูปแบบ คือ การเชื่อมโยงความสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นต่อผู้เล่นสร้างความรู้สึกของการมีส่วนร่วมต่อกลุ่มผู้เล่นเกม กับการเชื่อมโยงความสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นกับตัวละครโดยผู้เล่นให้ความสำคัญกับตัวละครที่สวมบทบาทในฐานะเพื่อนร่วมสังคม หรือที่เรียกว่า “อวตารในฐานะผู้อื่น” (Avatar as Other)

4) การวิจัยในลักษณะอื่นที่เกี่ยวข้อง

กลุ่มนี้เป็นงานวิจัยประเภทอื่นที่ไม่ได้อยู่ในกลุ่มที่กล่าวไป จะมีลักษณะที่แตกต่างหลากหลาย ไม่สามารถจัดประเภทร่วมกับกลุ่มอื่นได้ เช่น เกมที่มีการโหยหาอดีต (nostalgia) การซึมเศร้า (anxiety) ความวิตกกังวล (depression) และการอยู่เหนือตนเอง (self-transcendence) ที่เกิดขึ้นในการเล่นเกมน

สรุปสาระสำคัญจากงานวิจัย การวิเคราะห์ข้อมูลงานวิจัยของดาเนียลส์ และคณะ นอกจากจะทำให้เข้าใจถึงขอบเขต และรูปแบบของงานวิจัยที่เกี่ยวกับประสบการณ์การสร้างความสุขแบบยูโดโมนิกส์ในการเล่นแล้ว ยังพบข้อค้นพบที่สะท้อนให้เห็นว่าเกมในปัจจุบันไม่ได้เป็นเพียงสื่อบันเทิงไร้สาระ หรือประสบการณ์ที่ไร้ตัวตน แต่ประสบการณ์การเล่นสามารถส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมในชีวิตจริง เพิ่มเติมความต้องการมีส่วนร่วม และสร้างการจูงใจให้ตระหนักถึงความสุขจากการได้ช่วยเหลือผู้อื่น

2.8.4 งานวิจัยเรื่อง “สำรวจประสบการณ์ยูโดโมนิกส์ในเกมผ่านการซื้อไอเทมที่ได้ใช้งานและไม่ได้ใช้งานในเกมออนไลน์ผู้เล่นจำนวนมากแบบเล่นตามบทบาท” (Exploring the Eudaimonic game Experience through Purchasing Functional and Nonfunctional Items in MMORPGs)

หวัง (Wang) และ หัง (Hang) ได้ทำการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับการซื้อขายไอเทมในเกมออนไลน์ผู้เล่นจำนวนมากแบบเล่นตามบทบาท (MMORPGs, Massive Multiplayer Online Role-Playing Game) ประสบการณ์ในการเล่นโดยทั่วไปจะสร้างความสุขแบบเฮโดนิคส์ ดังนั้นอุตสาหกรรมเกมจึงให้ความสำคัญกับการพัฒนารูปแบบการเล่นเพื่อให้เกิดความสนุกสนาน อย่างไรก็ตามประสบการณ์เพลดเพลนในการเล่นสามารถถูกยกระดับไปสู่ความสุขแบบยูโดโมนิกส์ในกรณีของเกมออนไลน์จากการสัมภาษณ์ผู้เล่นเกมออนไลน์ 25 คนพบว่า (Wang & Hang, 2021)

ประสบการณ์ความสุขแบบยูโดโมนิกส์สามารถเกิดขึ้นได้ในการเล่นออนไลน์ผ่านการซื้อไอเทมในเกม เนื่องจากการซื้อสินค้าในเกมเป็นการเติมเต็มแรงจูงใจที่แท้จริงให้กับผู้เล่น เช่นการสร้างให้เกิดความใกล้ชิด ความผูกพันในกลุ่ม ซึ่งจะทำให้เกิดการพัฒนาให้ได้รับการสนับสนุน หรือการยกย่องจากชุมชน สำหรับไอเทมในเกมเป็นสินค้าที่ไม่ได้มีประโยชน์ใช้สอย (nonfunctional items) การซื้อสินค้าในรูปแบบนี้จะเกิดจากแรงขับจากผู้อื่น (other-directed) การซื้อสินค้าในเกมจึงสามารถเป็นการแสวงหาความหมายในชีวิตโดยเฉพาะการเน้นย้ำหน้าที่ทางศีลธรรมด้วยการซื้อสินค้าที่จะมีคุณค่าส่งต่อให้ผู้อื่นเพื่อที่จะได้รับการยอมรับจากผู้อื่นเป็นผลตอบแทน

ยกตัวอย่างเช่น ผู้เล่นอาจซื้อไอเทมเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการป้องกันการโจมตี (improve defense effectiveness) การซื้อไอเทมสร้างให้เกิดทั้งความแข็งแกร่งของ “ผู้เล่น” นอกจากนี้ยังทำให้เกิดการได้รับการยอมรับจาก “ทีม” ในฐานะที่ได้ช่วยยกระดับให้ผู้เล่นที่ร่วมเป็นทีมเดียวกันมี

ตัวละครที่สามารถป้องกันการโจมตีที่ดีขึ้น ดังนั้นผู้พัฒนาเกมควรหันมาให้ความสนใจกับการพัฒนา ระบบการซื้อขายไอเทมแบบใหม่ที่ส่งเสริมให้ผู้ใช้เกิดประสบการณ์ความสุขแบบยูไดโมนิกส์

สรุปสาระสำคัญจากงานวิจัย กิจกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของผู้เล่นที่ซื้อสินค้าในเกมด้วย เงินจริงแล้วนำไปแบ่งปันเพื่อให้ทีมทำภารกิจสำเร็จสามารถสร้างความรู้สึกร่วมกัน การทำตนให้มี ประโยชน์กับสังคม แม้ว่าจะเป็นสังคมเล็ก ๆ ของกลุ่มผู้เล่นวิดีโอเกมแต่ก็สามารถสร้างให้เกิด ประสบการณ์ความสุขแบบยูไดโมนิกส์

2.8.5 งานวิจัยเรื่อง “วีอาร์ และการรำลึกถึงความหลัง : การใช้แอนิเมชันในสวนสนุกเพื่อ เพิ่มการมีส่วนร่วมของผู้มาเยือน” (VR and Nostalgia: Using Animation in Theme Parks to Enhance Visitor Engagement)

แจอึน โอ (Jae-Eun Oh) และแอนโทนี่ คอง (Anthony Kong) นักวิจัยจากประเทศเกาหลีใต้ ได้ทำการวิจัยเกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีวีอาร์เพื่อการส่งเสริมการขายกับธุรกิจการท่องเที่ยวสวนสนุก (theme parks) ซึ่งทำให้ค้นพบว่าการนำเทคโนโลยีวีอาร์มาใช้กับสวนสนุกสำหรับปัจจุบันในประเทศ เกาหลีใต้ยังไม่ได้รับการส่งเสริมมากนัก นอกจากนี้ยังพบว่าการใช้วีอาร์ต้องมียุคประกอบของแอนิเมชัน และการเล่าเรื่องที่สร้างความสนุกสนานมาร่วมด้วยจึงจะประสบความสำเร็จ (Oh & Kong, 2022)

จุดประสงค์ของเทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือน (virtual reality) คือการจำลองสภาพแวดล้อม จริงเพื่อให้รู้สึกเหมือนอยู่ในสภาพแวดล้อมนั้นอย่างแท้จริง (Fassi 2016) เมื่อก้าวถึงระดับความสำเร็จ ของการพัฒนาเทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือน ทฤษฎีการลื่นไหลของจิต (flow) หรือสภาวะความเพลิน ของมิฮาย ชิกเซนตีมิฮายยี (Mihaly Csikszentmihalyi) จะต้องถูกยกขึ้นมากล่าวถึงเสมอ ชิกเซนตีมิ ฮายยีเป็นนักจิตวิทยาด้านบวก (Positive psychology) ทำการศึกษากลุ่มตัวอย่างที่กำลังทำกิจกรรมที่ เกี่ยวข้องกับการ “เล่น” เช่น การเล่นหมากรุก การเดิน การเล่นกีฬา การประพันธ์เพลง ฯลฯ ได้ข้อค้นพบว่าในระหว่างกระทำกิจกรรมหากเกิดความเพลิดเพลินซึ่งเป็นสภาวะด้านบวกจะทำให้จิตเข้าสู่ สภาวะไหลลื่น เกิดสมาธิจดจ่อกับความจริงรอบตัว จนลืมนวันลืมเวลา หรือลืมนแม้กระทั่งตัวตนของตนเอง ทำกิจกรรมได้ต่อเนื่องโดยไม่รู้สึغبื้อกับสิ่งที่กำลังทำอยู่ นอกจากนี้ยังอาจเกิดความรู้สึกสุขใจกับสิ่งที่ทำ จนต้องการจะกลับไปทำกิจกรรมเหล่านั้นอีกแม้จะไม่มีสิ่งเร้าหรือรางวัลจากภายนอกมาจูงใจ (Csikszentmihalyi, 1975)

สำหรับการลื่นไหลของจิตในประสบการณ์ใช้เทคโนโลยีวีอาร์จะเกิดขึ้นเมื่อผู้ใช้เกิดความเพลิน ในขณะที่สวมอุปกรณ์วีอาร์ซึ่งจากการศึกษาพบว่าเทคโนโลยีวีอาร์สามารถทำให้เกิดการลื่นไหลของ จิตได้เป็นอย่างดี ด้วยความสามารถดังกล่าวทำให้เทคโนโลยีวีอาร์ได้ถูกนำมาใช้เพื่อการส่งเสริม การท่องเที่ยวสร้างสภาพแวดล้อมจำลองรอบเร้าให้นักท่องเที่ยวเกิดความต้องการที่จะกลับมาท่องเที่ยว ในสถานที่นั้น ๆ ซ้ำ อย่างไรก็ตามจากผลการศึกษาของนักวิจัยหลายท่านได้ให้ข้อสรุปเป็นไปในทิศทาง เดียวกันว่า การสร้างภาพจำลองสภาพแวดล้อมให้สมจริงด้วยเทคโนโลยีวีอาร์อย่างเดียวยังไม่เพียงพอ

เนื้อหา และเรื่องเล่าที่ดียังไม่เพียงพอที่จะสร้างประสบการณ์ที่น่าพึงพอใจต่อนักท่องเที่ยว (Tom Dieck et al., 2018)

ธุรกิจสวนสนุกมีรากฐานความสำเร็จจากการทำให้นักท่องเที่ยวกลับมาใช้บริการซ้ำ ในปัจจุบันสวนสนุกหลายแห่งได้ใช้เทคโนโลยี “วีอาร์” (VR) เป็นเครื่องมือทางการตลาดเพื่อดึงดูดนักท่องเที่ยวให้กลับมาเยือนอีกครั้งด้วยการใช้ “แอนิเมชันรำลึกถึงความหลัง” (nostalgic animation) ร่วมกับเทคโนโลยีวีอาร์ โดยความทรงจำแบบฝังใจซึ่งจะทำให้เกิดความต้องการมาเที่ยวซ้ำนี้จะต้องเกิดจากการกระตุ้นที่ไม่ใช่แค่ระดับการให้ประสบการณ์ “จมดิ่ง” ด้วยเทคโนโลยีที่สมจริง แต่ต้องสร้างให้เกิดความรู้สึกการรำลึกถึงความหลังเพื่อสร้างความผูกพันทางอารมณ์ให้กับผู้ชม (Oh & Kong, 2022)

นักท่องเที่ยวส่วนใหญ่ที่เข้ามาเยี่ยมชมสวนสนุกมีความต้องการที่จะสัมผัสความจริงในชีวิตปกติก้าวเข้าสู่โลกของตัวละครจากแอนิเมชันที่มีความทรงจำตั้งแต่สมัยที่ยังเป็นเด็ก ปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ชมกับตัวละครสร้างให้เกิดความทรงจำที่ชวนให้คิดถึงอารมณ์สนุกสนานที่ผู้เข้าชมสามารถค้นพบความทรงจำอีกครั้งผ่านจินตนาการส่วนบุคคลของตนเอง (Oh & Kong, 2022)

พอล เวลส์ (Paul Wells) ศาสตราจารย์ด้านแอนิเมชันจากประเทศอังกฤษได้กล่าวว่า “ผลงานแอนิเมชันด้วยตัวของมันเองมีลักษณะเป็นความเป็นจริงเสมือนสร้างจากภาพมายา และแฟนตาซี” แอนิเมชันได้สร้างตัวละครที่น่าจดจำหลากหลายมากมาย โดยเวลส์ได้สรุปว่านี่คือสาเหตุที่ความทรงจำของตัวละครแอนิเมชันที่คุ้นเคยจากวัยเด็กยังคงมีอยู่เข้าสู่วัยผู้ใหญ่ (Wells, 1998) ดังนั้นสามารถกล่าวได้ว่าแอนิเมชันที่มีสไตล์ และเรื่องราวที่เป็นศิลปะ สามารถสร้างให้เกิดความทรงจำส่วนตัวจินตนาการที่อบอุ่นเต็มไปด้วยความปรารถนาที่นอกเหนือจากความทรงจำจากชีวิตจริง สวนสนุกระดับโลกหลายแห่งได้ให้ความสำคัญกับการนำตัวละคร หรือสภาพแวดล้อมที่ผู้ชมเคยประสบในวัยเด็กมานำเสนออีกครั้งผ่านเทคโนโลยีวีอาร์เพื่อสร้างประสบการณ์ที่น่าประทับใจมากกว่าการสร้างภาพจำลองที่ผู้ชมไม่มีประสบการณ์ร่วม

สรุปสาระสำคัญจากงานวิจัย วีอาร์ที่ผสมผสานภาพแอนิเมชันแบบเล่าเรื่องถือว่าเป็นรูปแบบการนำเสนอที่น่าสนใจสำหรับการส่งเสริมการท่องเที่ยวเพราะสามารถแสดงภาพจำลองของสถานที่ให้ข้อมูล และสร้างความสนุกสนานอรรถรสในการเข้าชมไปพร้อมกัน การใช้แอนิเมชันร่วมกับเทคโนโลยีวีอาร์อาจใช้แอนิเมชันในรูปแบบ “แอนิเมชันรำลึกถึงความหลัง” (nostalgic animation) ที่นำความทรงจำในอดีตมากระตุ้นเพื่อสร้างความผูกพันทางอารมณ์ให้กับผู้ชมชวนให้คิดถึงอารมณ์สนุกสนานในวัยเด็ก

2.8.6 งานวิจัยเรื่อง “นวัตกรรมที่สร้างสรรค์ความเป็นจริงเสริมสำหรับส่งเสริมการท่องเที่ยวคูเมืองเชียงใหม่อย่างยั่งยืน” (Creative Innovation of Augmented Reality for Promote Sustainable Tourism of Chiang Mai Moat)

พิจิตรา จอมศรี (Pijitra Jomsri) ได้ศึกษาทดลองนำเทคโนโลยี “ความเป็นจริงเสริม” (Augmented Reality) สนับสนุนการท่องเที่ยวแบบยั่งยืนในพื้นที่คูเมืองเชียงใหม่ โดยนำเสนอข้อมูลวัดสำคัญ 9 แห่ง รอบบริเวณคูเมือง (Jomsri, 2019)

เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริมสามารถส่งเสริมการประชาสัมพันธ์ และให้ความรู้เพิ่มเติมแก่ผู้ใช้ที่เน้นการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของสถานที่ท่องเที่ยว ผลการทดลองสรุปได้ว่าเทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือนสามารถให้ข้อมูลเกี่ยวกับสถานที่ท่องเที่ยวท้องถิ่นในรูปแบบที่เข้าถึงได้ง่าย เป็นการนำเสนอสื่อใหม่เพิ่มช่องทางการให้ข้อมูลที่ส่งเสริมมูลค่าการท่องเที่ยว

สำหรับการพัฒนาเพิ่มเติมนอกจากการให้ข้อมูลแล้ว เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริมเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวในเมืองเชียงใหม่ควรพัฒนาให้มีการแสดงผลภาพเปรียบเทียบระหว่างเมืองในอดีต และปัจจุบัน เพื่อสร้างความเข้าใจถึงลักษณะที่แท้จริงของสถานที่ก่อนจะเสื่อมสลายตามกาลเวลา

สรุปสาระสำคัญจากงานวิจัย การใช้งานอุปกรณ์วีอาร์สามารถนำเสนอภาพในอดีตร่วมกับภาพในปัจจุบัน ภาพเปรียบเทียบสามารถสร้างความเข้าใจถึงรูปลักษณ์ของสถานที่ในช่วงที่สมบูรณ์ และภาพของการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นตามกาลเวลา นอกจากนี้หากคิดในเชิงสร้างสรรค์เปลี่ยนเป็นการสร้างภาพสถานที่ท่องเที่ยวในปัจจุบัน เปรียบเทียบกับสถานที่ท่องเที่ยวในอนาคตที่จะเสื่อมโทรมมากขึ้น การเปรียบเทียบนี้อาจสร้างความสะเทือนใจให้กับผู้เล่น และทำให้เกิดการตระหนักรู้ถึงคุณค่าความงดงามของสถานที่ท่องเที่ยวในปัจจุบัน

2.8.7 งานวิจัยเรื่อง “การใช้แอนิเมชันเพื่อไกล่เกลี่ยการสนทนาทางวิทยาศาสตร์” (Using Animation to Mediate Scientific Discourse)

ไอวาซา ได้ทำการทดลองนำแอนิเมชันมาใช้เพื่อไกล่เกลี่ยการสนทนาถกเถียงประเด็นทางวิทยาศาสตร์ที่เข้าใจยากให้สามารถรับรู้ได้ง่าย มีความหมายที่เข้าใจร่วมกันได้ชัดเจนยิ่งขึ้น (Iwasa, 2022)

เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์แอนิเมชัน 3 มิติ สามารถสร้างภาพจำลองคุณภาพสูงให้เกิดความรู้สึก “จมดิ่ง” (immersive) เสมือนเข้าไปมีส่วนร่วมกับเหตุการณ์ตามภาพแอนิเมชัน ไม่ว่าจะถูกนำเสนอในรูปแบบของภาพยนตร์แอนิเมชัน วีดีโอเกมส์ หรือแม้แต่ผลงานศิลปะที่ใช้การฉายภาพแบบหลายจอในปัจจุบันภาพจำลองแบบ 3 มิติ ถูกใช้อย่างหลากหลายรูปแบบเพราะความสามารถในการแสดง “ความเสมือนจริง” ของสภาพแวดล้อม

แอนิเมชัน คือ สื่อที่มีความสามารถในการนำเสนอเนื้อหาที่แตกต่างหลากหลาย แม้ในเรื่องที่อาจมีสาระแตกต่างกัน เช่น แอนิเมชันการ์ตูนสำหรับเด็กที่เน้นความสนุกสนาน กับแอนิเมชันนำเสนอ

ความรู้สึกซึ่งเกี่ยวกับเรื่องทางแพทย์ เจเน็ต โอวาซาผู้เชี่ยวชาญด้านการประมวลผลข้อมูลให้เป็นภาพ ชาวอเมริกันได้กล่าวว่าแอนิเมชันมีศักยภาพในการสร้าง “การสร้างมโนภาพ” (visualization) นำเสนอสิ่งที่ซับซ้อน เข้าใจยากให้สามารถเข้าใจได้ง่าย (Iwasa, 2022)

ในห้องแล็บของมหาวิทยาลัยแห่งยูทาห์ (University of Utah) โอวาซาตั้งทีมนักสร้างภาพแอนิเมชันเพื่อจำลอง โมเลกุล และสมมติฐานเกี่ยวกับเซลล์ (molecular and cellular hypotheses) ภาพจำลองของแอนิเมชันได้สร้างจากการสังเคราะห์ข้อมูลที่ซับซ้อน เช่น การเชื่อมต่อจุด (connected the dots) เพื่อแสดงภาพการเกิดขึ้นของโมเลกุล ภาพเคลื่อนไหวแอนิเมชันตามสมมติฐานของนักวิจัยแต่ละท่านเมื่อถูกนำมาแสดงในที่ประชุมทางวิชาการร่วมกันได้ทำให้นักวิจัยสามารถลงความเห็นวิพากษ์วิจารณ์สมมติฐานของนักวิจัยท่านอื่นได้อย่างชัดเจน เนื่องจากแอนิเมชันได้แสดงมโนทัศน์ของนักวิจัยแต่ละท่านให้เป็นมโนภาพที่ผู้อื่นสามารถเข้าใจได้ดียิ่งกว่าการสนทนา หรือการเขียน โดยเฉพาะการใช้เทคนิคคอมพิวเตอร์แอนิเมชัน 3 มิติ ที่สามารถสร้างลักษณะความโปร่งใส และใส่คำอธิบายร่วมเข้าไปในภาพแอนิเมชัน (Iwasa, 2022)

สรุปสาระสำคัญจากงานวิจัย สื่อแอนิเมชันเมื่อถูกใช้แสดงสภาพแวดล้อมแบบ 3 มิติ สามารถช่วยเพิ่มความเข้าใจของผู้ชมเกี่ยวกับลักษณะทางกายภาพของสิ่งต่าง ๆ รอบตัว นอกจากนี้ด้วยความพิเศษของแอนิเมชันที่สามารถนำเสนอทั้งเนื้อหาเรื่องเล่า และข้อมูลที่เป็นตัวอักษรไปพร้อม ๆ กัน การเข้าใจเกี่ยวกับสถานที่ซึ่งถูกจำลองจึงสามารถถูกยกระดับให้ชัดเจนมากกว่าการนำเสนอด้วยสื่อแบบอื่น

บทที่ 3

ระเบียบวิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง “สื่อใหม่เชิงปฏิสัมพันธ์ : ประสบการณ์ยูโตโมนิกส์ผ่าน แอนิเมชัน เกม และ วีอาร์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชียงใหม่” (New Media Interactive: Eudaimonia Experience Through Animation Game and VR for Promote Chiang Mai Tourism) มีสาระสำคัญของระเบียบวิธีดำเนินการวิจัยดังนี้

- 3.1 การกำหนดวิธีการดำเนินการวิจัย
- 3.2 สรุปสาระสำคัญจากการทบทวนวรรณกรรม
- 3.3 การทดลองสร้างสื่อเพื่อตรวจสอบรูปแบบของสุนทรียะทางด้านภาพ
- 3.4 การสรุปรูปแบบของสุนทรียะทางด้านภาพ
- 3.5 การเก็บข้อมูลเพิ่มเติมสำหรับการสร้างสื่อ
- 3.6 การสร้างสื่อใหม่เชิงปฏิสัมพันธ์
- 3.7 การเผยแพร่นำเสนอผลงาน

3.1 การกำหนดวิธีการดำเนินการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้ได้กำหนดวิธีการดำเนินการวิจัยดังนี้

- 1) **สรุปสาระสำคัญจากการทบทวนวรรณกรรม**
 - การสรุปสาระสำคัญจากการทบทวนวรรณกรรมในรูปแบบตาราง
 - การสรุปสาระสำคัญจากการทบทวนวรรณกรรมสร้างเป็นผังความคิด
- 2) **การทดลองสร้างสื่อเพื่อตรวจสอบรูปแบบของสุนทรียะทางด้านภาพ**
 - การกำหนดแนวคิดเบื้องต้นในการสร้างสื่อแอนิเมชัน
 - การทดลองกำหนดโครงเรื่องแอนิเมชันในเบื้องต้น
 - การทดลองออกแบบโครงเรื่องแอนิเมชัน

- การออกแบบโครงเรื่องแอนิเมชัน
- การออกแบบตัวละคร
- การออกยานพาหนะ

3) การสรุปรูปแบบของสนุทรียะทางด้านภาพ

- การสรุป การตรวจสอบรูปแบบของสนุทรียะทางด้านภาพ

4) การเก็บข้อมูลเพิ่มเติมสำหรับการสร้างสื่อ

- เก็บข้อมูลเกี่ยวกับสถานที่ท่องเที่ยวจากผู้ให้บริการด้านการท่องเที่ยว
- การสำรวจข้อคิดเห็นของนักท่องเที่ยวจากสื่อออนไลน์

5) การสรุปบทวนสาระสำคัญสู่แนวคิดเกม

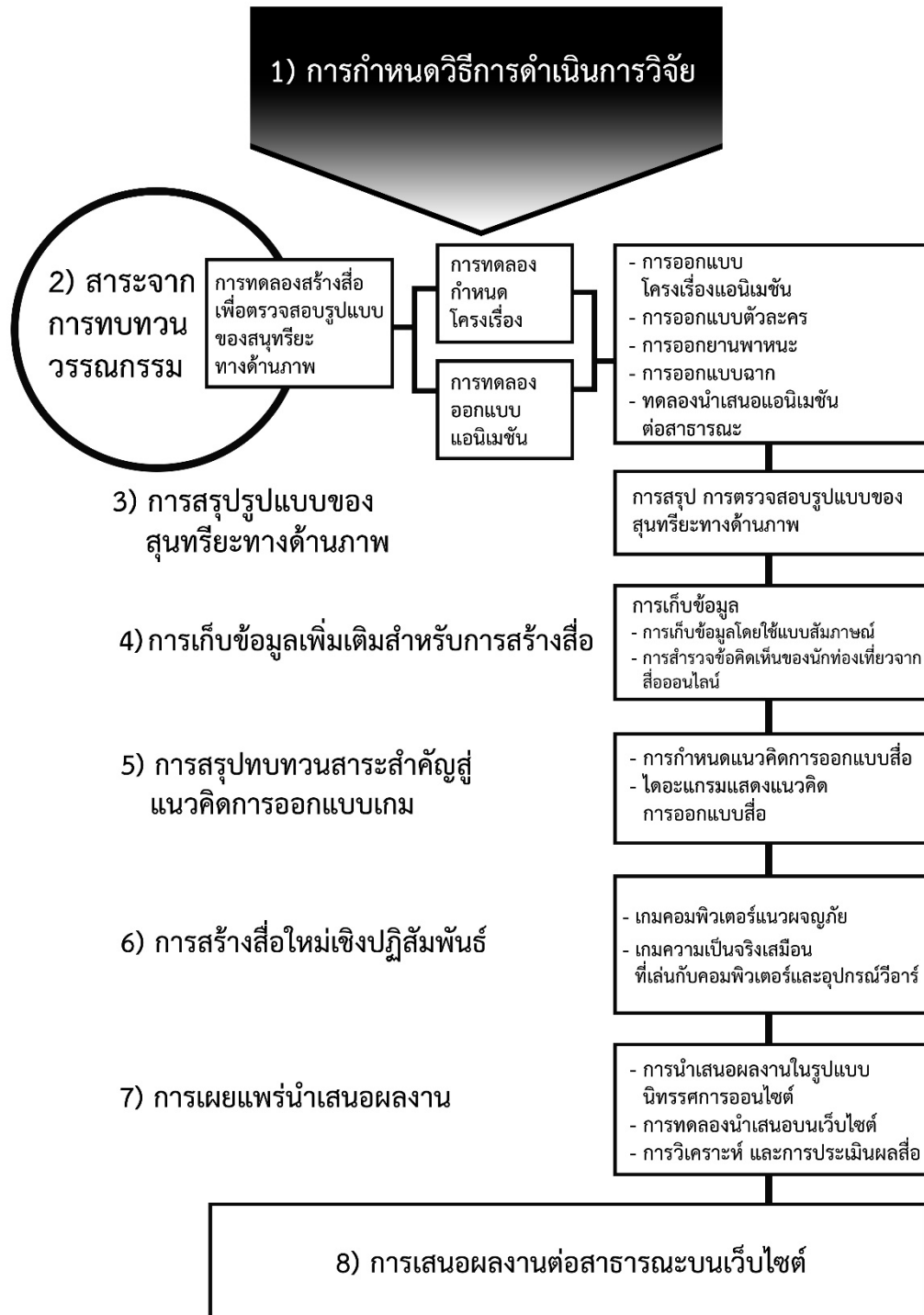
- การกำหนดแนวคิดการออกแบบสื่อใหม่เชิงปฏิสัมพันธ์
- ไดอะแกรมแสดงแนวคิดการออกแบบสื่อใหม่เชิงปฏิสัมพันธ์

6) การสร้างสื่อใหม่เชิงปฏิสัมพันธ์

- เกมคอมพิวเตอร์แนวผจญภัย
- เกมความเป็นจริงเสมือนที่เล่นกับคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์วีอาร์

7) การเผยแพร่นำเสนอผลงาน

- การนำเสนอผลงานในรูปแบบนิทรรศการออนไลน์
- การทดลองนำเสนอบนเว็บไซต์



ภาพที่ 3.1 ไตอะแกรมแสดงวิธีการดำเนินการวิจัย

3.2 สรุปสาระสำคัญจากการทบทวนวรรณกรรม

การวิจัยในครั้งนี้ได้ทำการทบทวนวรรณกรรม 8 ประเด็น คือ

- 1) แนวคิดเกี่ยวกับการออกแบบเกม
- 2) แนวคิดและตัวอย่างเกมมิฟิเคชัน
- 3) รูปแบบและตัวอย่างเกมเกี่ยวกับการท่องเที่ยว
- 4) แนวคิดเกี่ยวกับความสุขแบบยูโดโมนิกส์ในการเล่นเกม
- 5) แนวคิดเกี่ยวกับการออกแบบความเป็นจริงเสมือน
- 6) ข้อมูลพื้นฐานรูปแบบของการท่องเที่ยวจังหวัดเชียงใหม่
- 7) งานวิจัยที่เกี่ยวกับการท่องเที่ยว
- 8) งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีสื่อเพื่อการสร้างความสุขแบบยูโดโมนิกส์จากการท่องเที่ยว

3.2.1 การสรุปสาระสำคัญจากการทบทวนวรรณกรรมในรูปแบบตาราง

สาระสำคัญของการทบทวนวรรณกรรมทั้ง 8 ประเด็น มีรายละเอียดดังตารางที่ 3.1

ตารางที่ 3.1 สรุปสาระสำคัญจากการทบทวนวรรณกรรม

หัวข้อการทบทวนวรรณกรรม	การสรุปสาระสำคัญสู่การสร้างผลงาน
1) แนวคิดเกี่ยวกับการออกแบบเกม	<p>- การกำหนดแนวคิดพื้นฐานการออกแบบเกม</p> <p>การออกแบบเกมในครั้งนี้จะใช้กลไกของเกมในรูปแบบของรางวัลมาเป็นเครื่องมือดึงดูดผู้เล่นสำหรับการให้รางวัลนี้ ผู้เล่นจะได้รับจากการเล่นถูกต้องตามกลไกของเกม ซึ่งการกระทำตามกลไกของเกมจะส่งผลให้เกิดความก้าวหน้าในการเล่นเกม การกำหนดให้เกมมี “โครงเรื่อง” เป็นกลไกอย่างหนึ่งที่จะสามารถแจ้งให้ผู้เล่นรับทราบว่าการเล่นเกมมีความก้าวหน้า เช่น เมื่อทำภารกิจสำเร็จผู้เล่นจะได้รับคะแนนเพิ่มเติม หรือได้สนทนาเนื้อหาที่เปิดเผยโครงเรื่องเพิ่มเติมจากตัวละครในเกม</p>

	<p>- การออกแบบโครงเรื่องเกม</p> <p>การออกแบบโครงเรื่องในเกมมีหลากหลายรูปแบบ สำหรับงานวิจัยครั้งนี้รูปแบบโครงเรื่องที่ น่าสนใจ คือ โครงเรื่องแบบเปิด เนื่องจากเป็น โครงเรื่องที่สร้างทางเลือกหลายทางให้ผู้เล่นได้ เลือก สร้างความรู้สึกมีอิสระให้ผู้เล่นเหมือนมี ทางเลือกที่หลากหลายเหมาะกับโครงเรื่องของเกมที่ต้องการเน้นให้ผู้เล่นท่องเที่ยวไปในโลกของเกม</p> <p>- การออกแบบตัวละคร</p> <p>การออกแบบจะใช้รูปแบบของ ตัวละคร ภูมิหลังคงที่ และสามารถปรับแต่งได้ (Fixed Background, Customizable Characters) ในการออกแบบจะออกแบบให้ประวัติของ ตัวละครคงที่ แต่เมื่อเล่นเกมตัวละครจะเริ่มมีการเปลี่ยนแปลงทัศนคติ ค่านิยมไปยังทิศทางที่ ดีขึ้น กล่าวได้ว่าเมื่อเกมก้าวหน้าไปตัวละคร พัฒนาเป็นบุคคลที่ดีขึ้นเพื่อสร้างประสบการณ์ การเล่นเกมแบบยูโตนิคส์จากการที่ตัวละครซึ่ง ผู้เล่นสวมบทบาทได้เกิดการตระหนักรู้ถึงการเป็น บุคคลที่ทำประโยชน์กับสังคมมากยิ่งขึ้น</p>
<p>2) แนวคิดและตัวอย่างเกมพีเคชั่น</p>	<p>- การนำแนวคิดเกมพีเคชั่น มาออกแบบเกม</p> <p>ตามแนวคิดเกมพีเคชั่นผู้เล่นควรมีอิสระใน การดำเนินการให้บรรลุเป้าหมายในเกม ดังนั้น การออกแบบเกมในการวิจัยครั้งนี้จะเป็นเกมใน รูปแบบที่ไม่กำหนดเส้นทางการดำเนินเรื่องของ ผู้เล่นแบบตายตัว ผู้เล่นสามารถมีอิสระใน การเลือกเส้นทางได้อย่างหลากหลาย</p>
<p>3) รูปแบบและตัวอย่างเกมเกี่ยวกับการท่องเที่ยว</p>	<p>- การกำหนดรูปแบบของเกม</p> <p>สำหรับการออกแบบเกมในการวิจัยครั้งนี้เกมใน รูปแบบออนไลน์มีความน่าสนใจและเหมาะสมกับ การส่งเสริมสถานที่ท่องเที่ยวในจังหวัดเชียงใหม่ มากกว่าเกมประเภทอื่น เพราะเกมแบบออนไลน์ ที่เล่นเป็นกลุ่มอาจสร้างให้ผู้เล่นสนใจใน</p>

	<p>ยูโตโมนิกส์โดยการเน้นการนำเสนอสุนทรีย์และการออกแบบการบังคับเกมต้องไม่ซับซ้อน และจังหวะของการเล่นเกมไม่ควรมีความรวดเร็วเกินไป เพื่อให้ผู้เล่นได้มีจังหวะพักชมสถานที่ท่องเที่ยวในเกม และเกิดการพิจารณา การมีความหมาย (meaningful) การคิดอย่างไตร่ตรอง (reflective) ต่อเนื้อหาของเกม</p> <p>เนื้อเรื่องของเกมควรมีความซับซ้อน เป็นเกมที่สะท้อนถึงคุณธรรมของมนุษย์ (human virtues) และส่งเสริมให้ผู้เล่นพัฒนาศักยภาพของตนเองอย่างเต็มที่ในฐานะมนุษย์ การออกแบบกลไกของเกมให้ผู้เล่นต้องเลือก “ตัดสินใจทางศีลธรรม” (Moral Decision-Making) เป็นกุญแจสำคัญในการส่งเสริมประสบการณ์การเล่นเกมแบบยูโตโมนิกส์</p> <p>ตอนจบของเกม อาจไม่มีชัยชนะหรือการได้รับรางวัลทางกายภาพกับผู้เล่น แต่ตอนจบจะสร้างให้ผู้เล่นรับรู้ถึงความสำเร็จซึ่งอาจทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทัศนคติหรืออาจถึงขั้นการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของผู้เล่น</p> <p>การใช้คัทซีนถ่ายทอดบทเรียนเกี่ยวกับชีวิตและการให้ข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับคุณค่าของคุณธรรม ระบบโต้ตอบกำหนดให้ควบคุมได้อย่างอิสระไม่มี การควบคุมจำกัดทางเลือกของผู้เล่นอย่างมากเกินไป ผู้เล่นสามารถกำหนดกฎ เนื้อเรื่อง และสุนทรีย์ของการเล่นเกมด้วยตนเอง</p> <p>- การสร้างตัวละครที่มีความรุนแรง</p> <p>สร้างเกมให้แสดงพฤติกรรมความรุนแรงของตัวละครเพื่อการสร้างสถานการณ์หรือเนื้อเรื่องให้ผู้เล่นย้อนกลับมาไตร่ตรอง วิพากษ์เกี่ยวกับธรรมชาติทางจริยธรรมของตัวละคร การนำเสนอความขัดแย้งทางปัญหาทางจริยธรรมเพื่อให้ผู้เล่นเกิดมุมมองใหม่ ๆ เกี่ยวกับคุณธรรม</p>
--	--

<p>5) แนวคิดเกี่ยวกับการออกแบบความเป็นจริงเสมือน</p>	<p>- การกำหนดรูปแบบของสื่อวีอาร์</p> <p>สร้างสื่อวีอาร์เพื่อการส่งเสริมการท่องเที่ยว สร้างระดับการเชื่อมต่อที่ความรู้สึกจมดิ่ง (Immersion) และการรู้สึกมีตัวตน (Presence) ซึ่งเป็นการเชื่อมต่อในระดับเบื้องต้นที่ใช้งานระบบวีอาร์ได้ง่ายเหมาะสมกับการออกแบบนำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับการท่องเที่ยวที่ผู้ใช้ไม่ควรต้องเรียนรู้หรือเรียนรู้วิธีการใช้งานอุปกรณ์ให้น้อยที่สุด</p>
<p>6) ข้อมูลพื้นฐานรูปแบบของการท่องเที่ยวจังหวัดเชียงใหม่</p>	<p>- รูปแบบของการท่องเที่ยวในเกม</p> <p>จังหวัดเชียงใหม่เน้นความสำคัญในการท่องเที่ยว 3 รูปแบบ ได้แก่ ด้าน 1) ความหลากหลายของแหล่งท่องเที่ยวทางวัฒนธรรม 2) การท่องเที่ยวเชิงธรรมชาติ 3) การท่องเที่ยวเชิงสุขภาพ อย่างไรก็ตามการจะเลือกรูปแบบการท่องเที่ยวด้านใด จะต้องทำการสอบถามกลุ่มผู้เชี่ยวชาญทางด้านการท่องเที่ยวเกี่ยวกับสถานที่ซึ่งมีความสำคัญและเหมาะสมกับการสร้างสรรค์สื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวจังหวัดเชียงใหม่ในลำดับต่อไป</p>
<p>7) งานวิจัยที่เกี่ยวกับการท่องเที่ยว</p>	<p>- การท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน</p> <p>การเป็นเมืองท่องเที่ยวสร้างความวิตกกังวลให้กับผู้คนในท้องถิ่นเชียงใหม่ แนวทางการแก้ปัญหา คือ การส่งเสริมเพื่อสร้างให้เกิดการตระหนักถึงการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน</p> <p>แนวคิดการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืนของเมืองเชียงใหม่สามารถนำมากำหนดเป็นเนื้อหาในการสร้างเกมให้ตัวละครมีส่วนในการรับรู้ถึงปัญหาการท่องเที่ยว และทำกิจกรรมด้านบวกเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน</p> <p>- การกำหนดภารกิจแบบจริงจัง</p> <p>เพื่อสร้างประสบการณ์ความสุขแบบยูไตโมนิกส์ ออกแบบกิจกรรมหรือภารกิจที่จริงจัง มีเนื้อหาที่สร้างให้ผู้เล่นเกิดความเข้าใจตนเอง และเกิด</p>

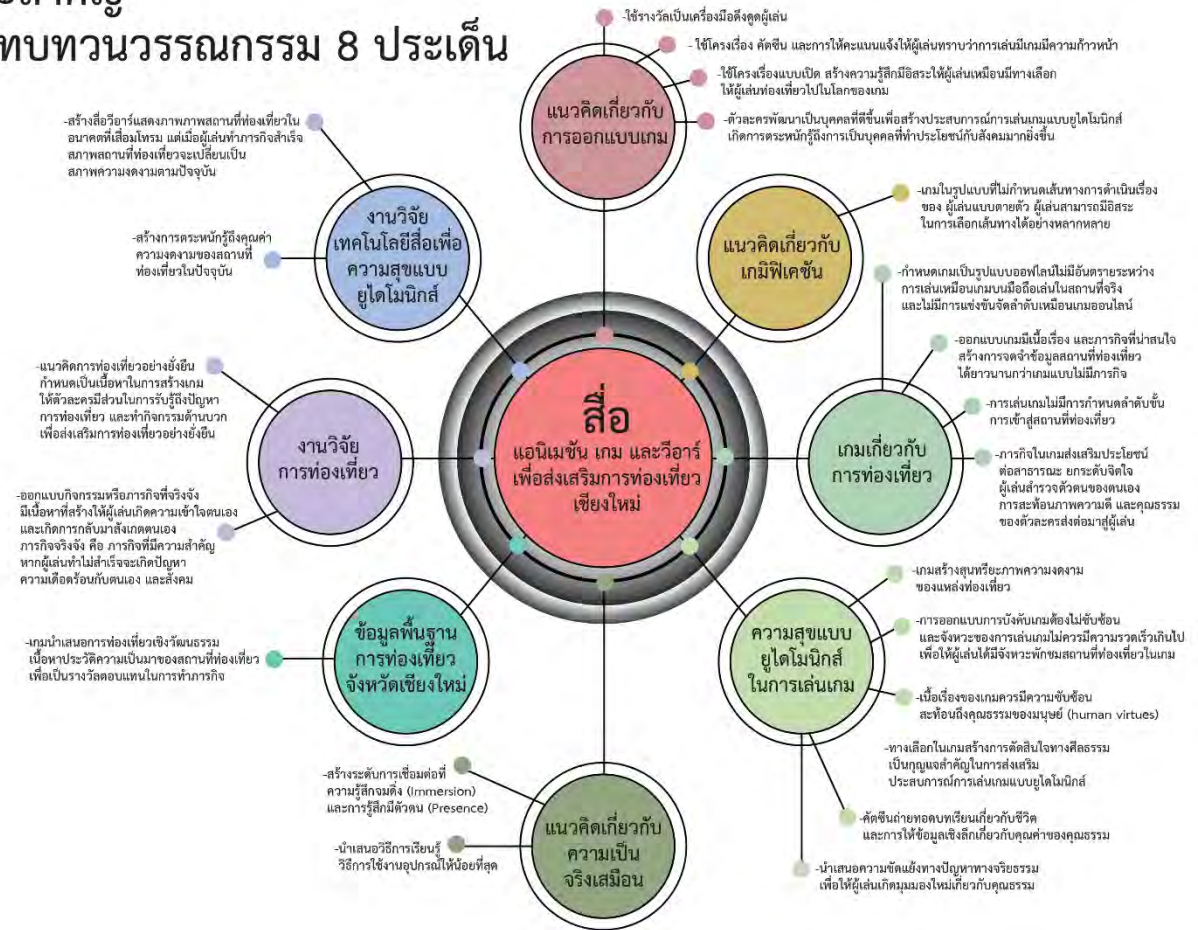
	<p>การกลับมาสังเกตตนเอง ภารกิจจริงจัง คือ ภารกิจที่มีความสำคัญหากผู้เล่นทำไม่สำเร็จจะเกิดปัญหาความเดือดร้อนกับตนเองและสังคม</p>
<p>8) งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีสื่อเพื่อการสร้างความสุขแบบยูโตโมนิกส์จากการท่องเที่ยว</p>	<p>- รูปแบบของสื่อวีอาร์</p> <p>สร้างสื่อวีอาร์แสดงภาพสถานที่ท่องเที่ยวในอนาคตที่เสมือนโทรม หรือมีดมน แต่เมื่อผู้เล่นทำภารกิจในเกมสำเร็จ สภาพสถานที่ท่องเที่ยวจะเปลี่ยนเป็นสภาพความงดงามตามปัจจุบัน การเปรียบเทียบนี้อาจสร้างความสะเทือนใจให้กับผู้เล่น และทำให้เกิดการตระหนักรู้ถึงคุณค่าความงดงามของสถานที่ท่องเที่ยวในปัจจุบัน</p>

3.2.2 การสรุปสาระสำคัญจากการทบทวนวรรณกรรมสร้างเป็นผังความคิด (Mind Map)

เพื่อแสดงการเชื่อมโยงข้อมูลระหว่างการทบทวนวรรณกรรมกับความคิดหลักในการสร้างสื่อแอนิเมชัน เกม และ วีอาร์สำหรับการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงใหม่ ข้อมูลการทบทวนวรรณกรรมถูกสรุปในรูปแบบของผังความคิดที่แสดงสาระสำคัญที่เข้าใจได้ง่าย รวดเร็ว ทำให้มีประโยชน์สำหรับการสร้างสื่อในลำดับถัดไป

สาระสำคัญ

การทบทวนวรรณกรรม 8 ประเด็น



ภาพที่ 3.2 ผังความคิดสรุปสาระสำคัญข้อมูลการทบทวนวรรณกรรม

3.3 การทดลองสร้างสื่อเพื่อตรวจสอบรูปแบบของสุนทรียะทางด้านภาพ

งานวิจัยในครั้งนี้เกี่ยวข้องกับการสร้างสื่อใหม่หลายรูปแบบ ก่อนที่จะเริ่มต้นกระบวนการสร้างสื่อ ผู้เขียนมีความจำเป็นที่ต้องสร้างความเชื่อมั่นในรูปแบบของผลงานที่ต้องการนำเสนอก่อนที่จะลงมือสร้างสื่อจริง โดยเฉพาะรูปแบบของสุนทรียะทางด้านภาพที่จะต้องนำมาสร้างเป็นทั้งสื่อแอนิเมชัน เกม และ วีอาร์ สำหรับเกมจะเป็นสื่อหลักในโครงการวิจัยครั้งนี้

การนำเสนอภาพแหล่งท่องเที่ยวที่มีความงดงามมีความสำคัญเป็นการสร้างสุนทรียะในเกมที่เกิดขึ้นจากการได้สัมผัสถึงความสวยงาม ความน่าตื่นตาตื่นใจที่สร้างความรู้สึกเชื่อมโยงกับสถานที่ท่องเที่ยวที่งดงามในเกม การสัมผัสถึงความรู้สึกความงาม ความน่าตื่นตาตื่นใจ ความรู้สึกสะเทือนใจ และความรู้สึกโหยหาถึงอดีต สามารถกระตุ้นให้เกิดประสบการณ์ยูโตโมนิกส์

เพื่อให้เกิดความมั่นใจในรูปแบบของสุนทรียะทางด้านภาพว่ามีความเหมาะสม และความน่าสนใจที่จะนำเสนอต่อสาธารณะ กระบวนการวิจัยได้กำหนดขั้นตอนการทดลองสร้างสื่อเพื่อตรวจสอบรูปแบบของสุนทรียะทางด้านภาพ เลือกพัฒนาสื่อแอนิเมชันในการสร้างสื่อสำหรับเป็นแนวทางที่จะพัฒนาโครงเรื่องแอนิเมชันเชิงทดลองเพื่อให้สามารถสร้างตัวละคร และฉากแอนิเมชันขึ้นมาในเบื้องต้น

การทดลองสร้างสื่อเพื่อตรวจสอบรูปแบบของสุนทรียะทางด้านภาพกำหนดสร้างสื่อแอนิเมชันโดยผลงานแอนิเมชันที่สร้างในขั้นตอนนี้ ให้ความสำคัญเน้นสร้างเฉพาะองค์ 1 ของเนื้อหาโครงเรื่องทั้งหมด โครงเรื่องแอนิเมชันที่สร้างขึ้นในขั้นตอนนี้ยังไม่ใช่นิยายหรือเรื่องจริงแต่เป็นเนื้อหาที่ใช้กำหนดเป็น “แนวทาง” ในการพัฒนาสื่อในขั้นต่อไป สำหรับผลลัพธ์ (outcome) บางส่วนของสื่อแอนิเมชันถูกนำเสนอต่อสาธารณะเพื่อตรวจสอบรูปแบบลักษณะของภาพแอนิเมชันว่ามีความน่าสนใจต่อผู้ชมหรือไม่ โดยมีลำดับขั้นตอนการทดลองสร้างสื่อเพื่อตรวจสอบรูปแบบของสุนทรียะทางด้านภาพ ดังนี้

3.3.1 การกำหนดแนวคิดเบื้องต้นในการสร้างสื่อแอนิเมชัน

การสร้างสื่อในครั้งนี้ต้องการสร้างสื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวในรูปแบบสื่อเสริมที่ไม่ได้มุ่งเน้นประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเพื่อการขาย หรือส่งเสริมธุรกิจการท่องเที่ยวโดยตรง แต่เน้นการพัฒนาสื่อรูปแบบใหม่ที่ประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเมืองเชียงใหม่แบบทางอ้อมด้วยการนำเสนอเนื้อหาที่แปลกใหม่ ร่วมสมัย โดยมีสถานที่ท่องเที่ยวที่สำคัญของเมืองเชียงใหม่เป็นฉากที่ถูกแสดงในสื่ออย่างต่อเนื่อง

3.3.2 การทดลองออกแบบโครงเรื่องแอนิเมชันในเบื้องต้น

ขั้นตอนนี้เป็นการทดลองออกแบบโครงเรื่องแอนิเมชันในเบื้องต้น และนำเสนอบางส่วนขอแอนิเมชันต่อสาธารณะเพื่อตรวจสอบรูปแบบของสุนทรียะทางด้านภาพ และคุณภาพของผลงานแอนิเมชันต่อกลุ่มผู้ชมกลุ่มย่อย การทดลองออกแบบโครงเรื่องแอนิเมชันในเบื้องต้นมีรายละเอียดย่อเป็นหัวข้อดังนี้

3.3.2.1 การพัฒนาโครงเรื่องแอนิเมชันในเบื้องต้น

3.3.2.1.1 ภูมิหลังของเรื่อง

ภูมิหลังของเรื่องเป็นเนื้อหาที่ไม่ได้อยู่ในผลงานแอนิเมชันแต่ภูมิหลังขอเนื้อหาของสื่อทั้งหมดในโครงการ สำหรับการกำหนดภูมิหลังของเรื่องที่ชัดเจนจะทำให้สามารถพัฒนาเนื้อหาของสื่อในโครงการนี้ได้ชัดเจนและมีทิศทางของเนื้อหาไปในทางเดียวกัน โดยภูมิหลังของเรื่องมีเนื้อหา ดังนี้

ในช่วงศตวรรษที่ 21 กลุ่มนักวิทยาศาสตร์หัวก้าวหน้าได้เดินทางมาพำนักอยู่ที่จังหวัดเชียงใหม่ เนื่องจากเป็นเมืองเสรีที่สงบน่าอยู่ และมีค่าครองชีพถูกกว่าเมืองในประเทศตะวันตก หลังจากใช้ชีวิตอยู่ในเมืองเชียงใหม่เป็นเวลา 10 ปี เกิดเหตุไม่คาดคิดทำให้ภรรยาของนักวิทยาศาสตร์หัวก้าวหน้าโครงการดอกเตอร์ชาร์ลีเสียชีวิต ด้วยความทุกข์ระทมจากการสูญเสียดอกเตอร์ชาร์ลีได้เริ่มต้นพัฒนา “เทคโนโลยีย้ายจิต” ของคนในยุคปัจจุบัน หรืออนาคตไปสู่จิตของคนในอดีต ซึ่งในตอนเริ่มต้นทำได้แค่การย้ายจิตแบบชั่วคราว โดยในกระบวนการทดลองดอกเตอร์ชาร์ลีได้ย้ายจิตของตนเองยุคปัจจุบันไปสู่จิตของตนเองยุคอดีตเพื่อไปพบกับภรรยาของเขาอีกครั้งหนึ่ง

ดอกเตอร์ชาร์ลีได้พัฒนาโครงการให้ก้าวหน้าโดยมุ่งหมายที่จะสร้างการย้ายจิตแบบถาวร เพื่อให้เป็นไปตามที่มุ่งหวังดอกเตอร์ชาร์ลีสร้างสถานีถ่ายโอนกระแสจิตไว้ในเมืองเชียงใหม่ อย่างไรก็ตามดอกเตอร์ชาร์ลีพบว่า การเข้าไปแทนที่จิตของบุคคลอื่นเป็นการผิดจรรยาบรรณอย่างร้ายแรง เพราะเป็นการลบชีวิตของคนที่ถูกแทนที่ออกไปตามช่วงระยะเวลาที่ดำเนินการโยกย้ายจิต ด้วยความรู้สึกลบดอกเตอร์ชาร์ลีได้ทำการยกเลิกการดำเนินการโครงการต่อ อย่างไรก็ตามสถานีถ่ายโอนกระแสจิตยังไม่ได้ถูกทำลายหรือโยกย้ายไปที่อื่น

ต่อมาในอนาคตปี 3022 ความแปรปรวนของสภาพอากาศได้สร้างปัญหามลภาวะในชั้นบรรยากาศทำให้มนุษย์ชาติไม่สามารถใช้ชีวิตอยู่ในโลกได้อีกต่อไป มนุษยชาติละทิ้งโลกและโยกย้ายถิ่นฐานไปอยู่ในสถานีอวกาศ การใช้ชีวิตอยู่ในสถานีอวกาศเพียงไม่กี่เดือนได้ทำให้กลุ่มนักวิทยาศาสตร์เล็งเห็นว่าในไม่ช้ามนุษยชาติจะต้องสูญสิ้นเพราะขาดทรัพยากร นักวิทยาศาสตร์ทั้งหมดหนทางแก้ไขปัญหาก็ย้อนกลับไปสำรวจโครงการของดอกเตอร์ชาร์ลีทำการพัฒนา “เทคโนโลยีย้ายจิต” จากเดิมที่เคยทำได้เพียงระยะเวลาชั่วคราวให้การเป็นการย้ายจิตแบบถาวร

นักวิทยาศาสตร์วางแผนว่าหากถ่ายโอนจิตของคนในอนาคตไปยังอดีตในจำนวนที่มากพอ กลุ่มคนจากอนาคตที่มีสติปัญญาสูง และจากประสบการณ์ที่ได้มองเห็นถึงวิถีชีวิตที่ผิดพลาดของคนในอดีตจะสามารถแก้ไขข้อผิดพลาดของมนุษยชาติซึ่งจะนำไปสู่อนาคตที่มนุษย์ยังคงใช้ชีวิตอยู่บนโลกได้อย่างปกติสุข

อย่างไรก็ตามการถ่ายโอนจิตของคนในอนาคตไปสู่คนในอดีตแบบถาวรไม่แตกต่างจากการฆาตกรรมคนในอดีตแล้วยึดร่างกายมาครอบครอง ดังนั้นนักวิทยาศาสตร์ได้กำหนด

ว่าผู้ที่ทำภารกิจโยกย้ายจิตจำเป็นที่จะต้องเข้าผ่านการทดสอบ หรือเล่นเกมเพื่อพิสูจน์คุณสมบัติว่าสมควรที่จะได้รับการคัดเลือกให้เดินทางย้อนกลับไปเริ่มสร้างอนาคตใหม่จากในอดีต

ในการเล่นเกมผู้เล่นจะไม่ทราบว่ากำลังถูกทดสอบคุณธรรม จริยธรรมของผู้เล่นว่าเหมาะสมที่ได้ถูกเลือกเป็นตัวแทนทำภารกิจหรือไม่ เมื่อเริ่มเกมผู้เล่นซึ่งอยู่ในอนาคตถูกถ่ายโอนจิตไปแทนจิตของชาวเชียงใหม่แบบชั่วคราว โดยผู้เล่นได้รับข้อมูลที่จี้ถูกสร้างขึ้นเพื่อการกระตุ้นให้เกิดความต้องการชนะเกม ใช้การหลอกล่อว่ารางวัลในฐานะผู้ชนะเกมคือสิทธิ์เดินทางไปยังดาวเคราะห์ Kepler-79 A ที่จะเป็โลกใบใหม่

3.3.2.1.2 การเขียน Logline “The Winners of the New World”

ในปี 3022 มนุษยชาติโยกย้ายถิ่นฐานมาอยู่ในสถานีอวกาศ แต่ด้วยสภาวะขาดแคลนทรัพยากรกลุ่มนักวิทยาศาสตร์ตัดสินใจสร้างเกมเพื่อคัดเลือกบุคคลที่เหมาะสมแก่การเดินทางไปโลกใหม่

3.3.2.1.3 การเขียนพล็อตเรื่อง (Plot) “The Winners of the New World”

องก์ที่ 1 (Act 1)

ปี 3022 ณ สถานีอวกาศ X ที่พำนักซึ่งเป็ความหวังสุดท้ายของมนุษยชาติ ลอยอยู่เหนือโลกที่กลายเป็นดาวเคราะห์สีแดงซึ่งสภาพอากาศเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา นักโทษชาย Mark กับ Jeff ซึ่งถูกขังแยกห้องกันได้ถูกเคลื่อนย้ายไปยังห้องขังที่เคลื่อนที่แบบกระเช้า เมื่อประตูทางออกเปิดแสงไฟสว่างจ้าแบบฉับพลันส่งผลให้นักโทษทั้ง 2 สลับไป

นักโทษทั้งสองตื่นขึ้นมาในยานอวกาศทรงกลม ทันใดนั้นจอมอนิเตอร์ในยานได้เริ่มฉายภาพวิดีโอสภาพแวดล้อมของเมืองในอดีตช่วงศตวรรษที่ 21 โดยภาพของเมืองที่ถูกฉายออกมาเป็นภาพทิวทัศน์ของเมืองเชียงใหม่ นักโทษทั้งสองจ้องมองภาพเมืองเชียงใหม่ด้วยสีหน้าผ่องคลาย ทันใดนั้นมีเสียงของผู้คุมพูดผ่านอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์แทรกขึ้นมาอธิบายว่า “ในฐานะที่พวกคุณเคยเป็พลเมืองของสถานีอวกาศ X รัฐบาลมีนโยบายการบริหารที่แสดงความเท่าเทียมซึ่งแม้แต่ในกลุ่มนักโทษอย่างพวกคุณก็มีสิทธิ์ที่จะได้เดินทางไปยังดาวเคราะห์ Kepler-79 A ที่คาดว่ามีความเหมาะสมที่จะเป็โลกใบใหม่”

Mark และ Jeff นั่งจ้องจอมอนิเตอร์ด้วยสีหน้าประหลาดใจ ผู้คุมกล่าวต่อไป “อย่างไรก็ตามในฐานะนักโทษพวกคุณยังต้องใช้โทษที่ได้ทำไว้ไม่ครบกำหนด แต่เป็นที่แน่นอนแล้วว่าสถานีอวกาศของเราจะหมดทรัพยากรก่อนที่พวกคุณจะใช้โทษครบกำหนด รัฐบาลได้หาทางออกให้

พวกคุณพิสูจน์ตัวเองอีกครั้งว่า คุณมีความเหมาะสมที่จะเป็นส่วนหนึ่งของประชาชนผู้มีสิทธิในการเดินทางผ่านประตูมิติไปยังโลกใบใหม่”

Mark สบถ “น้ำมันบ้าอะไรนี่” ผู้คุมกล่าวต่อ “ภาพของเมืองที่พวกคุณเห็นเป็นภาพจำลองเมืองในศตวรรษที่ 21 เราจะส่งพวกคุณไปที่เมืองนั้น คุณจะต้องเล่นเกม 2 ด่าน เพื่อพิสูจน์ว่าใครเป็นผู้เหมาะสมที่จะได้รับโอกาสเป็นผู้รอดชีวิต ส่วนผู้แพ้เกมจะถูกทิ้งไว้ในสถานีที่ในอนาคตจะว่างเปล่าแห่งนี้ โดยหากในเกมด่านที่ 1 ผู้เล่นที่ไม่สามารถทำคะแนนได้เลยจะถูกปรับให้แพ้ในทันที ไม่มีสิทธิ์ที่จะเล่นด่านที่ 2 ต่อ สำหรับด่านแรกมีคะแนน 30 คะแนน และด่านที่ 2 70 คะแนน”

Jeff สบถ “บ้าเอ๊ย” ผู้คุมออกคำสั่ง “เริ่มเกมได้ขอให้โชคดี” พอสิ้นเสียงกล่าวของผู้คุมจอภาพ และคอนโซลเครื่องบังคับได้ยกตัวขึ้นมาด้านหน้าของ Mark และ Jeff เสียงผู้คุมอธิบายว่า “ที่หน้าจอภาพที่พวกคุณเห็นคือมุมมองของร่างจำลองของคุณ พวกคุณสามารถบังคับร่างจำลองได้ ลองทดลองดูสิ”

Mark และ Jeff ทดลองบังคับควบคุมการเคลื่อนไหวของร่างจำลอง ผู้คุมพูดแทรกขึ้นมา “ในมือของพวกคุณตอนนี้มีปืนคนละกระบอก” Mark และ Jeff ทดลองบังคับปืน “พวกคุณไม่ต้องห่วงว่าจะมีพลเมืองในเมืองตกใจเมื่อเห็นปืนของคุณ เพราะสำหรับสายตาของพวกเขามันเป็นวัตถุล่องหน ต่อไปจะขอเริ่มเกมด่านที่ 1”

ภาพที่จอมอนิเตอร์หน้าจอเปลี่ยนสถานที่เป็นวัดพระธาตุคุดอยสุเทพราชวรวิหาร เสียงพูด “สถานที่แห่งนี้มีสิ่งมีชีวิตที่ชื่อว่า นกเขา อาศัยอยู่ ผู้เล่นคนไหนก็ตามที่ใช้ปืนยิงนกเขาได้ถึง 6 ตัว ก่อนจะเป็นผู้ชนะ”

องก์ที่ 2 (Act 2)

ร่างจำลองของ Mark และ Jeff วิ่งไปยังทิศทางตรงข้ามกัน ในระหว่างที่กำลังวิ่งหาเป้าหมาย “นกเขา” Jeff หวนคิดถึงอดีตของเขาว่าเทคนิคการยิงปืนของเขาไม่เป็นรองใครอย่างแน่นอนภาพในอดีตแสดงให้เห็นว่า Jeff ได้เคยใช้ปืนลั่นไกใส่ผู้เคราะห์ร้ายมาอย่างซ้ำซาก อันที่จริงเขาค่อน ๆ ข้างจะพึงพอใจกับผลงานของเขาอยู่ไม่น้อย Jeff พูดกับตัวเอง “ถ้าเกมนี้เกี่ยวข้องกับ การเป็นผู้ชนะที่แข็งแกร่ง เขาไม่ทางจะแพ้หรอก”

ด้วยเวลาอันสั้น Jeff ใช้ปืนยิงนกเขาครบ 6 ตัว ในขณะที่ Mark ยังถูกแค่ตัวเดียว จอภาพแสดงกราฟิกให้เห็นว่า Jeff เป็นผู้ชนะด่านแรก Jeff ทำท่าดีใจอย่างสุดขีด ผู้คุมเริ่มอธิบายถึงรายละเอียดของเกมด่านที่ 2 “ในด่านที่ 2 ถือเป็นด่านสุดท้ายพวกคุณจะมียานพาหนะเป็นรถยนต์ ภารกิจของพวกคุณคือพวกคุณต้องขับซี้รถเพื่อหาอีกผ่านให้เจอ จากนั้นให้ใช้ปืนยิงเพื่อทำลายฝ่ายตรงข้าม โดยหากร่างจำลองถูกยิงที่ตำแหน่งใดโปรแกรมจะคำนวณสร้างความเสียหายให้กับร่างกายของผู้เล่นตามตำแหน่งเดียวกัน” Mark สบถ “บ้าเอ๊ย” Jeff หัวเราะ “ฮา ฮ่า ฮ่า”

เกมด่านที่ 2 เริ่มต้นขึ้นนักโทษทั้ง 2 ถูกส่งไปยังตำแหน่งที่แตกต่างกันในเมือง ในขณะที่ขัรบ Mark เริ่มต้นครุ่นคิดว่าทำไมรัฐบาลถึงให้นักโทษอย่างเขามาเล่นเกมนี้ เกมที่เต็มไปด้วย ความรุนแรงซึ่งสุดท้ายผู้ชนะจะเป็นนักโทษที่ฆ่าคนอื่นเพื่อความอยู่รอด รัฐบาลต้องการได้ผู้ชนะลักษณะ นี้ไปอยู่ในโลกใหม่แน่จริงหรือ ?

ใช่แล้วมันต้องมีอะไรบางอย่างอยู่เบื้องหลัง ถ้าจะหาคนที่ป่าเถื่อนที่สุดให้เป็น ผู้ชนะทำไมไม่แจกปืนคนละกระบอกให้ดวนกันไปเลย ทำไมต้องมาสร้างระบบจำลองแบบนี้ พวกมัน ต้องการการแข่งขั้นที่เข้มข้นแต่ไม่ให้อันตรายต่อผู้แข่งขันยิ่งงะ เพราะผู้ชนะจะต้องไปทำภารกิจที่ โลกใหม่ต่อ ดังนั้นก่อนหน้านี้ที่ให้ข้อมูลว่าหากร่างจำลองโดนยิง ผู้แข่งขันจะตายไปด้วยนี้ไม่เป็นความ จริงแน่นอน ฮ่า ฮ่า ฮ่า Mark ครุ่นคิดในใจ

Mark คิดต่อ ถ้าเป็นแบบนี้เราไม่ต้องเสียเวลาไปตามหามันหรอก ขัรบชม ทิวทัศน์จำลองของเมืองนี้ฆ่าเวลาไปเรื่อย ๆ รอให้มันมาหาเราให้เจอน่าจะสบายที่สุด ใครที่เป็นคนลั่นไก ก่อนจะเป็นผู้แพ้อย่างแน่นอนเพราะโลกใหม่ไม่มีทางต้อนรับนักโทษผู้ยังคงใช้ความรุนแรงแก้ปัญหา ฮ่า ฮ่า ฮ่า

Jeff ขัรบวิ่งไปทั่วเมืองเพื่อตามหา Mark ในขณะนั้น Jeff เริ่มครุ่นคิดถึง กฎกติกาของเกมว่ามันจะแปลกประหลาดอยู่ไม่น้อย ทำไมเกมนี้ถึงมีรูปแบบที่เข้ากับลักษณะรุนแรง ป่าเถื่อนของเขา ในบรรดานักโทษด้วยกันไม่น่าจะมีใครที่สามารถชนะเขาได้ หรือว่านี่คือแผนซ้อนแผนที่ หลอกล่อให้เขาแสดงตัวตนที่แท้จริงออกมา ถ้าแบบนี้กฎการให้คะแนนในความเป็นจริงอาจแตกต่างจาก ที่อธิบายมา ผู้ชนะอาจเป็นผู้ที่ไม่แสดงออกถึงความรุนแรง ผู้แพ้จะเป็นผู้ชนะที่แท้จริงจริงหรือ ? ถ้าจั้น ไม่ต้องตามฆ่าหมอนั้น ขัรบรอบเมืองไปเรื่อย ๆ ถ้าคู่แข่งจะมายิงเรา เมื่อจวนเจียนเห็นท่าไม่ดีค่อยยิง ต่อสู้ น่าจะดีที่สุด

ในที่สุด Mark และ Jeff ได้ขัรบสวนกัน โดยที่ทั้งคู่ได้แต่หันปากกระบอกปืน ไปที่อีกฝ่ายแต่ไม่ได้ลั่นไก เมื่อเห็นอีกฝ่ายไม่ต้องการเอาชีวิตอีกฝ่าย พวกเขาต่างรับรู้ได้ทันทีว่าพวกเขามี ความคิดเหมือนกันว่าเกมนี้ถ้าใครเป็นฝ่ายลั่นไกจะเป็นฝ่ายแพ้ ทั้ง Mark และ Jeff ขัรบไปรอบเมือง โดยภายในใจยังคงครุ่นคิดว่าทำอย่างไรตนจะสามารถเอาชนะเกมนี้ได้ สำหรับ Jeff ถ้า Mark ไม่ยิงก็มี ความเป็นไปได้ว่าเขาจะไม่สามารถชนะเกมนี้ได้ แต่สำหรับ Mark มีปัญหาที่หนักกว่าเพราะยังงะ คะแนนเขาก็ตาม Jeff อยู่

เวลาผ่านไปจนมีเสียงประกาศในรถยนต์ว่า “เกมนี้ได้ใช้เวลายาวนานเกิน ความจำเป็น ทำให้สูญเสียทรัพยากรไฟฟ้าโดยใช่เหตุ หากภายใน 5 นาที ยังไม่มีใครเป็นผู้ชนะ จะถือว่าผู้เล่นทั้ง 2 จบเกมโดยไม่ได้รับสิทธิ์เดินทางไปยัง Kepler-79 A” เมื่อได้รับฟังเสียงประกาศ Mark เกิดการครุ่นคิดใหม่ว่า หรือนี่จะหมายความว่าที่ผ่านมาเขาคิดผิดตลอดมาจริงหรือ ? ถ้าแบบนี้ยังงะ ก็คงต้องยิง Jeff เพื่อปิดเกม ไม่มีทางเลือกอื่นแล้ว

ทันใดนั้น Mark พบว่า รถของ Jeff จอดขวางถนนอยู่ด้านหน้า Jeff ยืนอยู่ นอกรถ Mark รู้ได้ทันทีว่า Jeff ยังคงเชื่อว่าการเลือกไม่ฆ่าใครจะทำให้เป็นผู้ชนะในเกมนี้ Jeff จอดรถ

เพื่อรอให้ Mark ลงมือ อย่างไรก็ตามสำหรับ Mark แม้เขาจะยังไม่มั่นใจว่าจะทำอะไร แต่การที่เขา มีคะแนนตามอยู่ทางออกที่ดีที่สุดในตอนี้ คือ การขอวัดใจกับกฎของเกมว่าไม่ได้มีความซับซ้อนให้ผู้เล่น ต้องตีความ ให้หม่าก็คือต้องฆ่าถึงจะได้คะแนน

Mark ยกปิ่นขึ้นยิง Jeff เข้าที่บริเวณท้องทำให้ Jeff บาดเจ็บสาหัส ทันใดนั้น ที่ในห้องบังคับยานของ Mark ภาพของเมืองเชียงใหม่ในจอมอนิเตอร์ได้ถูกตัดสัญญาณไปกลายเป็น จอภาพดำ Mark เริ่มรู้สึกได้ว่ายานรูปทรงกลมกำลังเคลื่อนไหว Mark นึกในใจนี้เราชนะเกมแล้ว ยานของเรากำลังจะเดินทางไป Kepler-79 A “ฮ่า ฮ่า ฮ่า” Mark หัวเราะอย่างผู้ชนะ

ยานของ Mark พุ่งออกจากสถานีอวกาศ X สู่อวกาศ Mark รู้สึกดีที่ ในท้ายที่สุดเขาเอาได้เป็น ผู้ถูกเลือก อย่างไรก็ตามเมื่อมองออกไปที่นอกยาน Mark ก็เกิดอาการตกใจ อย่างสุดขีดเมื่อพบว่าที่อวกาศด้านนอกยานถูกแวดล้อมไปด้วยยานอวกาศทรงกลมนับ 1,000 ลำ Mark รู้ได้ในทันทีว่ายานของเขาไม่ได้เดินทางไปยังโลกใหม่ในฐานะผู้ชนะเกม แต่เขาถูกทิ้งไว้ในห้วงอวกาศใน ในฐานะผู้แพ้

องก์ที่ 3 (Act 3)

Jeff บาดเจ็บสาหัส แต่ในใจของเขากลับเต็มไปด้วยความปลื้มปิติที่ตนเองเป็น ผู้ชนะ ประตูของยานอวกาศทรงกลมเปิดออกมีผู้คุมเดินเข้ามาประคองร่างของเขาออกไปจากยาน Jeff คิดในใจว่าเขาคงกำลังถูกนำตัวไปรักษาเพื่อที่จะเตรียมพร้อมเดินทางไปยังโลกใหม่ Kepler-79 A

Jeff ถูกรักษาบาดแผลที่ถูกยิงในห้องพยาบาล เมื่อการรักษาเสร็จสมบูรณ์ Jeff ตื่นขึ้นมาด้วยความตกใจเพราะเขากลับมานั่งในห้องซังอีกครั้ง เพียงแต่ในครั้งนี้อยู่เป็น ห้องซังที่อยู่ภายนอกสถานีอวกาศ Jeff นั่งอย่างโดดเดี่ยวในใจของเขากำลังครุ่นคิดว่า เขาคงถูกซัง ชั่วคราวเพื่อรอเวลาให้หายดีก่อนที่จะถูกนำตัวไปยังโลกใหม่ Kepler-79 A ในฐานะผู้ชนะเกม

ในขณะที่ Jeff กำลังนั่งรอเขามองออกไปนอกหน้าต่างของห้องซังที่บริเวณท่า จอดยานอวกาศ ยานขนส่งรูปทรงกลมสองลำเปิดประตูออกมาพร้อมกัน นักโทษที่นั่งอยู่ด้านในออกมา ด้านนอกยาน และโผล่อกันก่อนที่ผู้คุมจะพาทั้งสองเดินออกไป

Jeff ครุ่นคิด “หรือว่าในเกมนี้ผู้ชนะจะต้องไม่เล่นตามเกม ในเกมด่านแรก ผู้ชนะต้องเลือกไม่ยิง “นกเขา” ตั้งแต่แรก โลกใหม่ต้องการประชากรที่แตกต่างจากโลกเดิมอย่างสิ้นเชิง พวกเขาต้องการคนที่ดีกว่านักโทษอย่าง Jeff โลกใหม่ต้องการคนที่เห็นความสำคัญกับทุกชีวิต”

3.3.3.2 การออกแบบตัวละคร

ในขั้นตอนนี้จะออกแบบเฉพาะตัวละครที่ปรากฏในเนื้อหาเฉพาะองค์ 1 การออกแบบตัวละครมีรายละเอียดดังนี้

3.3.3.2.1 การออกแบบตัวละครนักโทษ Mark

นักโทษ Mark เป็นตัวละครเอกของเรื่อง ออกแบบให้รูปลักษณ์ภายนอกแสดงถึงบุคลิกไม่มีความไว้ใจผู้อื่น โดยกำหนดให้ Mark มีหน้าตาซูบผอม ไร้ผมสั้น ในตาแสดงถึงความเศร้าอยู่ตลอดเวลา สำหรับเครื่องแต่งกายเป็นชุดนักบินอวกาศในโลกอนาคต แต่เนื่องจากตัวละครเป็นนักโทษ ชุดนักบินอวกาศถูกแบบให้มีลายเป็นเส้นลักษณะคล้ายกรงขังพาดรอบชุด



ภาพที่ 3.3 ภาพร่างนักโทษ Mark



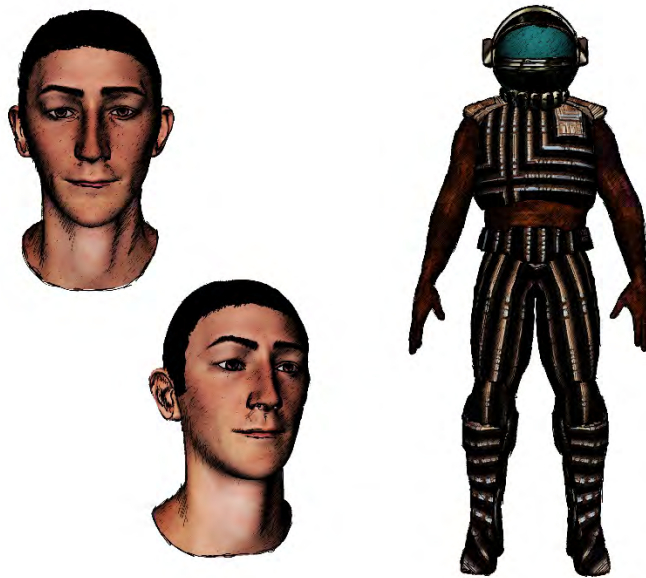
ภาพที่ 3.4 การออกแบบโมเดล 3 มิติ ตัวละครนักโทษ Mark (1)



ภาพที่ 3.5 การออกแบบโมเดล 3 มิติ ตัวละครนักโทษ Mark (2)

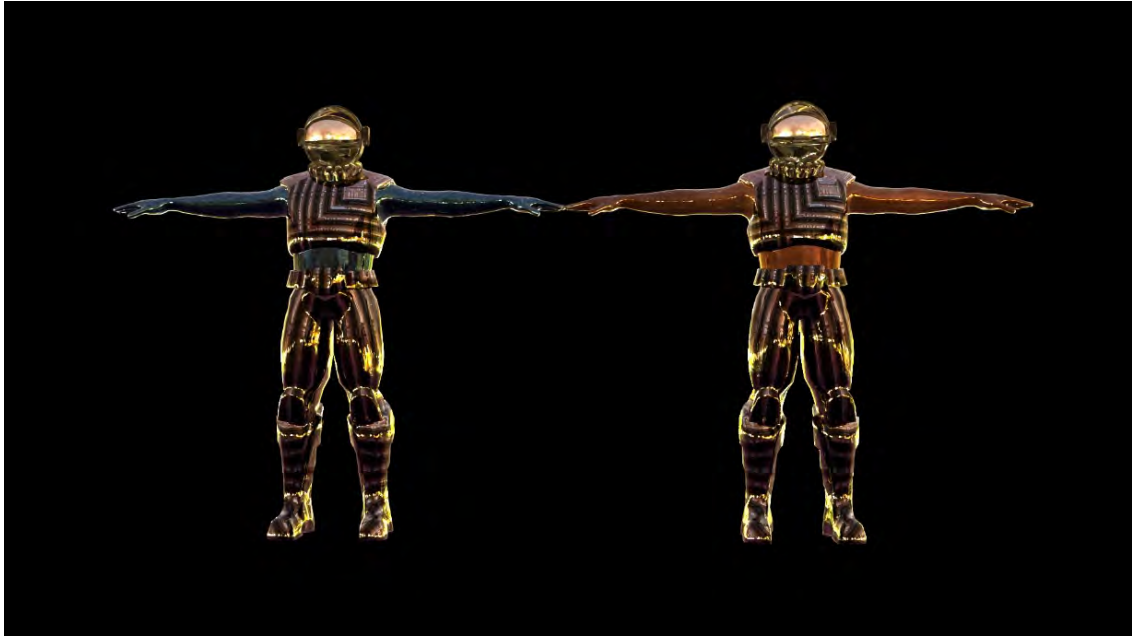
3.3.3.2.2 การออกแบบตัวละครนักโทษ Jeff

นักโทษ Jeff เป็นตัวละครเอกที่มีความคิดซับซ้อน ลุ่มลึกกว่านักโทษ Mark ในตอนจบของเรื่องนักโทษ Jeff เป็นผู้ชนะ Mark ดังนั้นการออกแบบนักโทษ Jeff จึงออกแบบให้มีรูปลักษณ์สงบนิ่งมากกว่านักโทษ Mark



ภาพที่ 3.6 ภาพร่างนักโทษ Jeff

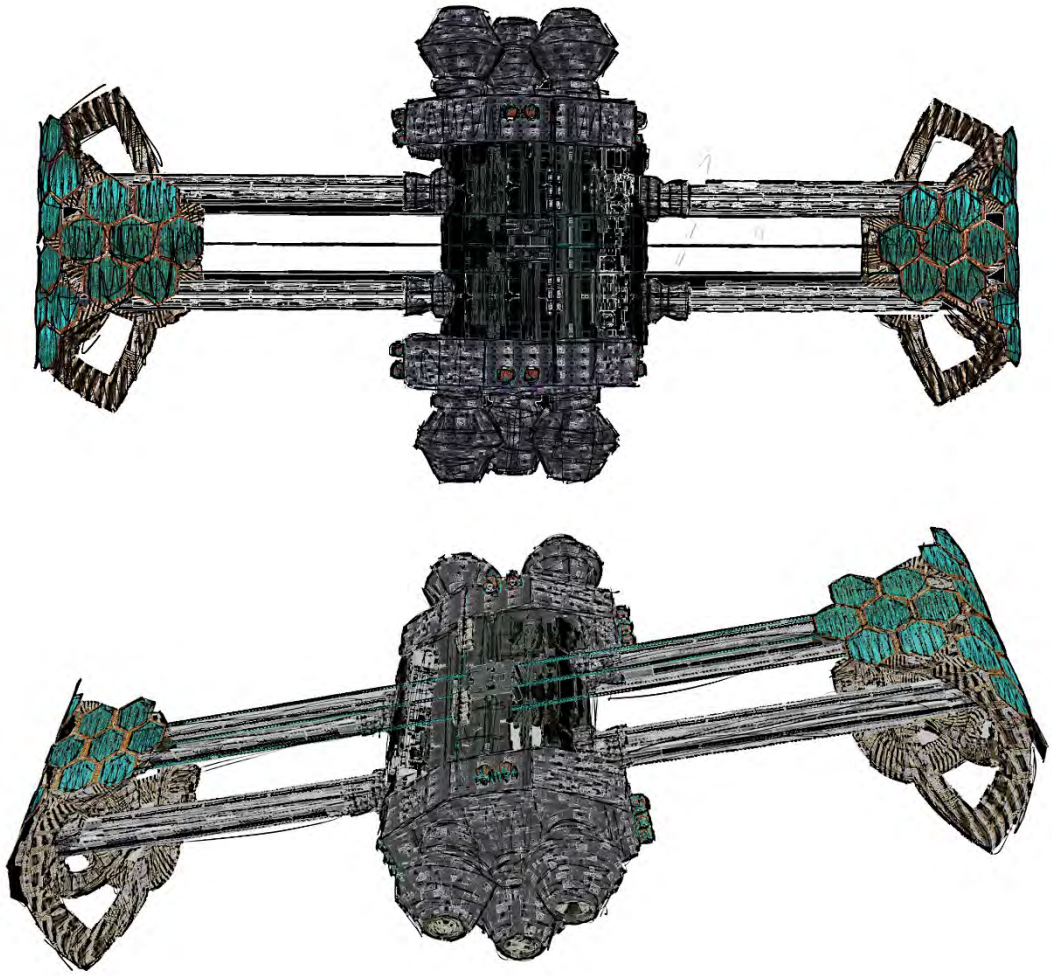
สำหรับการออกแบบเครื่องแต่งกายของนักโทษทั้ง 2 จะออกแบบให้มีลักษณะเหมือนกันแต่กำหนดให้มีสีที่บริเวณส่วนแขน และเอวต่างกันเพื่อให้สามารถแยกตัวละครออกจากกันได้ โดยนักโทษ Mark ใช้สีเขียว ส่วนนักโทษ Jeff ใช้สีส้ม



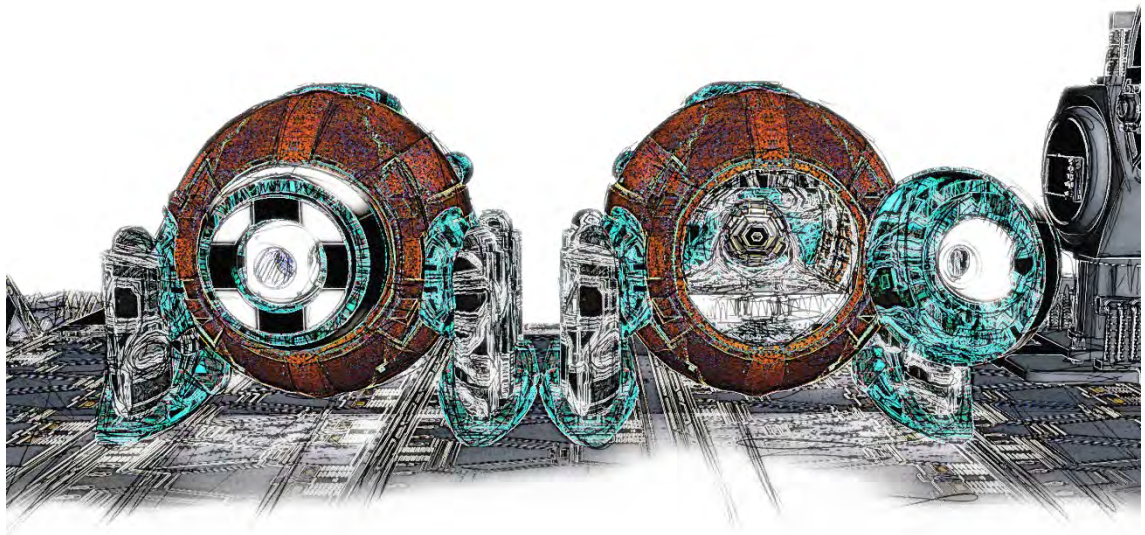
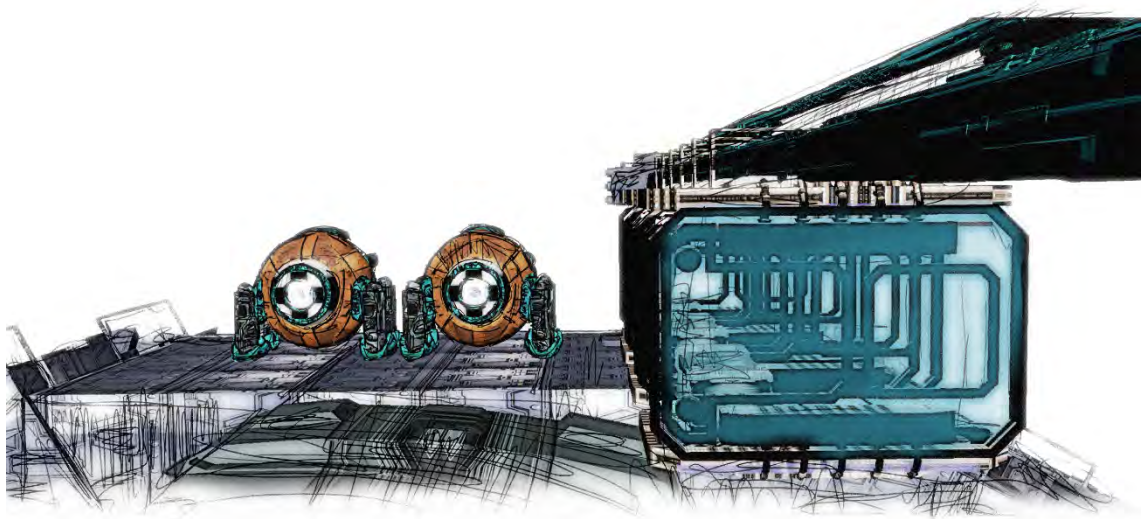
ภาพที่ 3.7 การออกแบบสีเครื่องแต่งกายของตัวละครให้แตกต่างกัน

3.3.3.3 การออกแบบฉาก

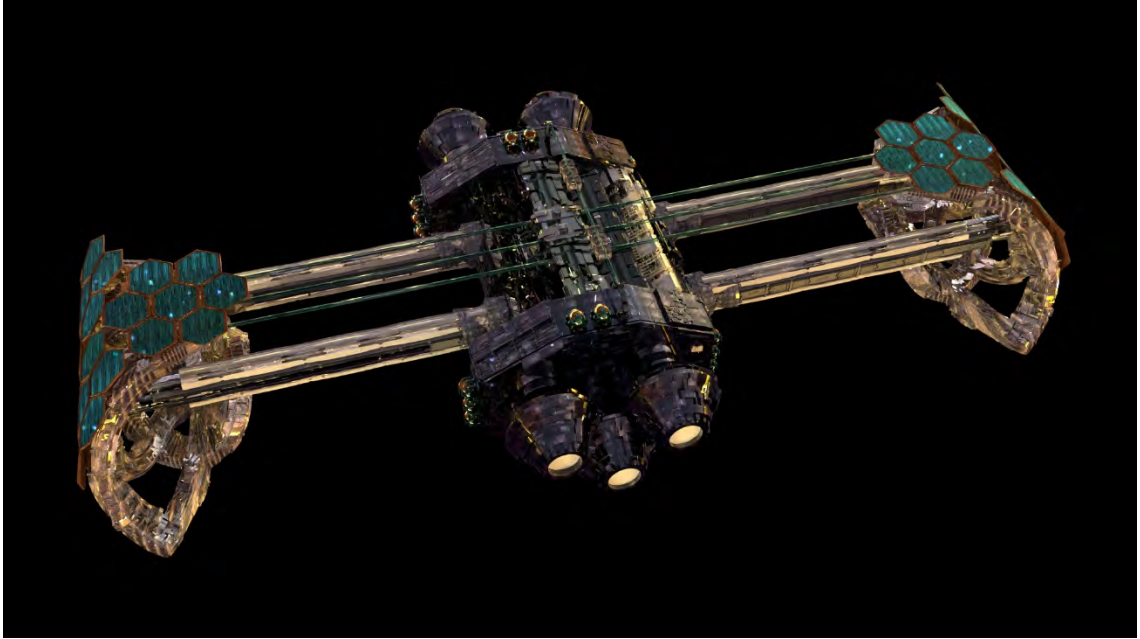
สถานีอวกาศ x เป็นสถานีอวกาศขนาดใหญ่เพื่อสะท้อนเนื้อหาของเรื่องที่แสดง ช่วงเวลาอนาคตปี 3022 ที่สภาวะบนโลกปั่นป่วนถึงขั้นวิกฤติมนุษยชาติไม่สามารถดำรงชีวิตอยู่บนโลก ได้ดังปกติ การออกแบบปีกด้านซ้าย และขวาได้ติดตั้งแผ่นรับพลังงานแสงอาทิตย์ขนาดใหญ่เป็น แหล่งกำเนิดพลังงานของสถานีสะท้อนถึงข้อจำกัดของมนุษย์ในโลกอนาคตที่แหล่งพลังงานสุดท้ายที่เป็น พลังงานธรรมชาติที่มนุษย์ไม่สามารถกำหนดหรือสร้างขึ้นได้เอง



ภาพที่ 3.8 ภาพร่างสถานีอวกาศ x



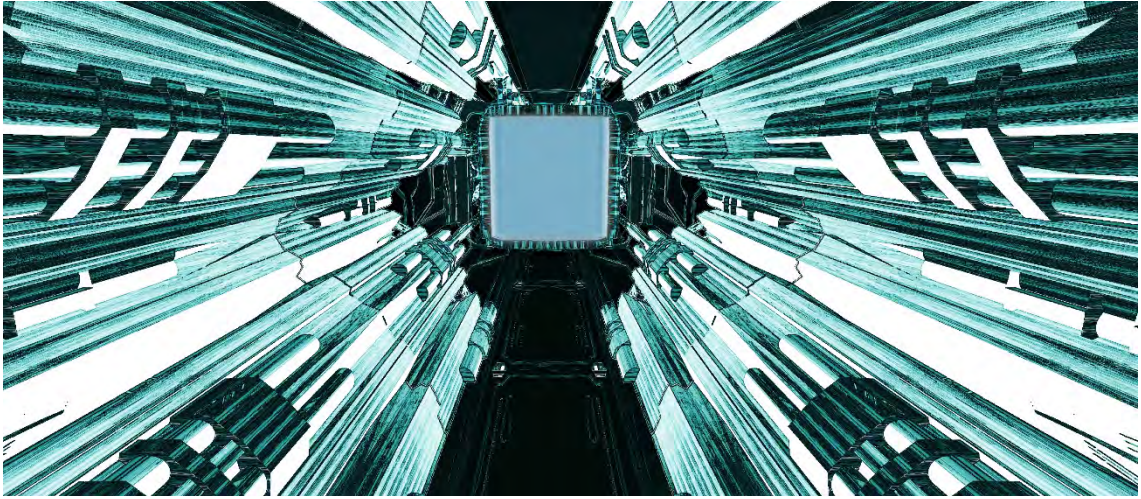
ภาพที่ 3.9 ภาพร่างรายละเอียดห้องซังบนสถานีอวกาศ x



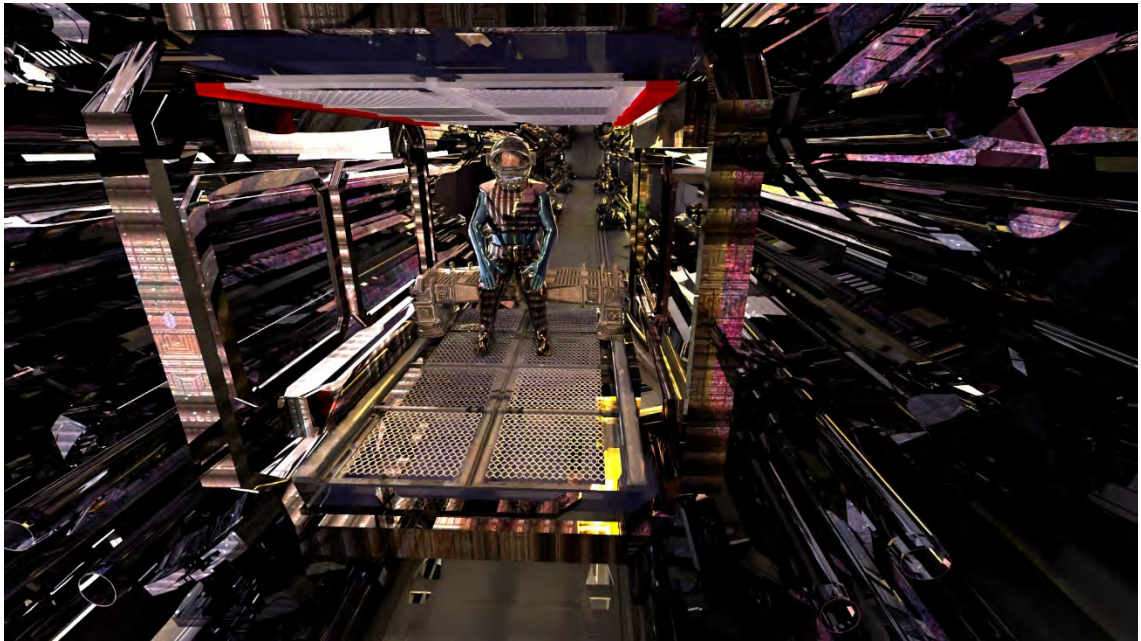
ภาพที่ 3.10 การออกแบบโมเดล 3 มิติ สถานีอวกาศ x (1)



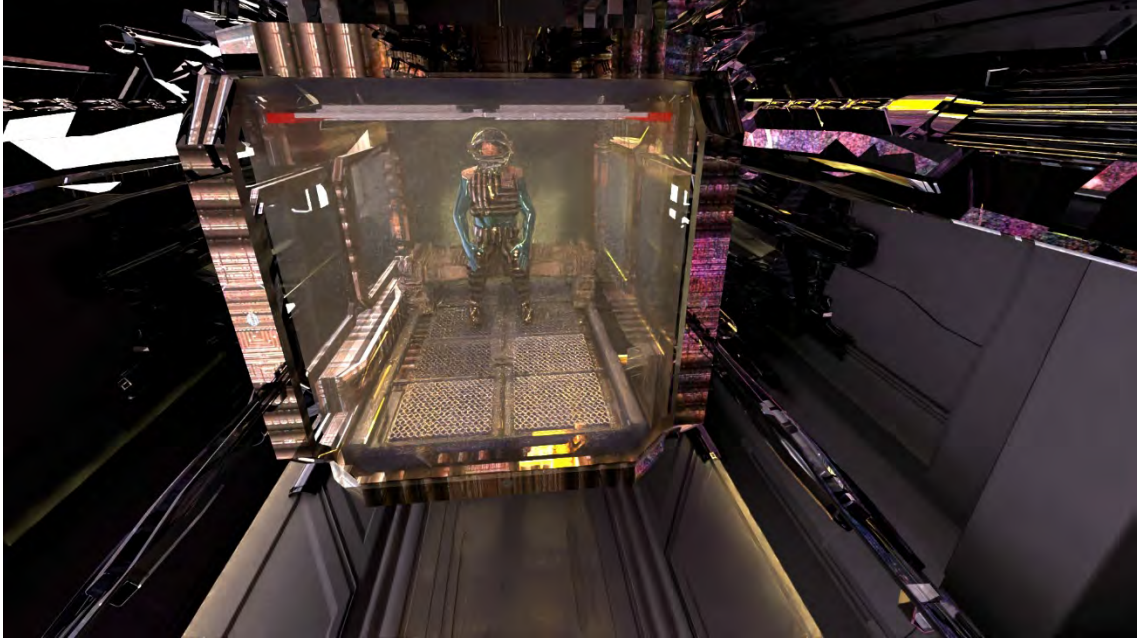
ภาพที่ 3.11 การออกแบบโมเดล 3 มิติ สถานีอวกาศ x (2)



ภาพที่ 3.12 ภาพร่างภายในสถานีอวกาศ x



ภาพที่ 3.13 การออกแบบโมเดล 3 มิติ ภายในสถานีอวกาศ x (1)



ภาพที่ 3.14 การออกแบบโมเดล 3 มิติ ภายสถานีอวกาศ x (2)

3.3.3.4 การทดลองนำเสนอแอนิเมชันต่อสาธารณะ

การทดลองนำเสนอแอนิเมชันต่อสาธารณะได้นำเสนอผลงานแอนิเมชัน และภาพเขียนดิจิทัล ชื่อผลงาน “No land, and then No light” ร่วมโครงการปฏิบัติการ KMUTNB 8th INTERNATIONAL ART AND DESIGN WORKSHOP 2023 ระหว่างวันที่ 1 – 4 มีนาคม 2566 ณ คณะสถาปัตยกรรมและการออกแบบ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ จังหวัดกรุงเทพมหานคร

สำหรับผลงาน “No land, and then No light” ที่ประกอบไปด้วยแอนิเมชัน และภาพเขียนดิจิทัลซึ่งได้คัดสรรภาพบางส่วนจากเนื้อหาของที่ 1 แอนิเมชันเรื่อง “The Winners of the New World” มานำเสนอในรูปแบบนิทรรศการเพื่อตรวจสอบอารมณ์ความรู้สึกของผู้ชม โดยผลของการจัดแสดงงานนิทรรศการจากการสังเกต และสอบถามผู้ชมกลุ่มย่อยพบว่า ผู้ชมชอบภาพของเมืองเชียงใหม่ในแอนิเมชันที่ดูสะอาด มีบรรยากาศดูเย็นสบาย เพราะสภาพแวดล้อมปกคลุมไปด้วยต้นไม้ ผู้ชมมีความสนใจในความแปลกใหม่ของภาพแอนิเมชันในระดับสูง แสดงให้เห็นว่ารูปแบบของสุนทรียะทางด้านภาพของผลงานแอนิเมชันมีความพิเศษที่จะนำไปพัฒนาแอนิเมชันให้เสร็จสมบูรณ์ต่อไป



ภาพที่ 3.15 การแสดงผลงาน “No land, and then No light” โครงการปฏิบัติการ KMUTNB 8th INTERNATIONAL ART AND DESIGN WORKSHOP 2023 ระหว่างวันที่ 1 – 4 มีนาคม 2566



ภาพที่ 3.16 ผู้ชมแสดงความสนใจต่อผลงาน “No land, and then No light”



ภาพที่ 3.17 ผลงานภาพเขียนดิจิทัล “No land, and then No light”



ภาพที่ 3.18 กลุ่มคณาจารย์ และศิลปินที่เข้าร่วมโครงการปฏิบัติการ KMUTNB 8th INTERNATIONAL ART AND DESIGN WORKSHOP 2023

3.3.3.5 การทดลองนำภาพนิ่งส่วนหนึ่งของแอนิเมชันมาสร้างเป็นผลงานจิตรกรรม ดิจิทัลเสนอต่อสาธารณะ

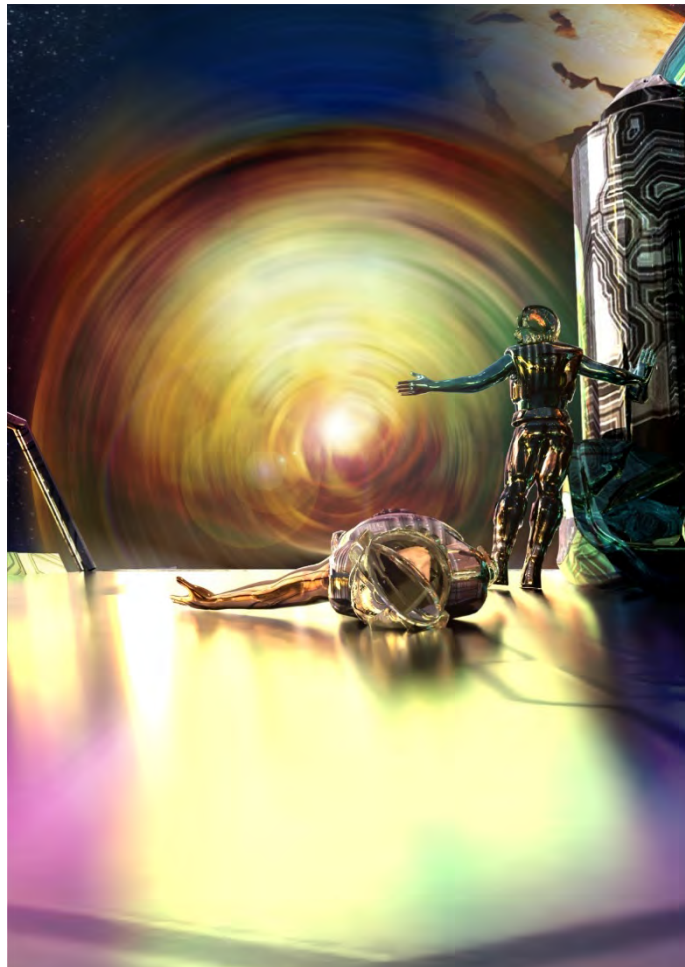
ขั้นตอนนี้เป็นการนำภาพนิ่งส่วนหนึ่งของแอนิเมชันมาสร้างเป็นผลงานจิตรกรรมดิจิทัลจำนวน 6 ภาพ โดยภาพผลงานจิตรกรรมดิจิทัลจะถูกพัฒนาต่อเพื่อให้เป็นพื้นหลังของเมนูในสื่อใหม่เชิงปฏิสัมพันธ์ นอกจากนี้เพื่อเป็นการเผยแพร่ผลงานในวงการวิชาการศิลปะผู้เขียนได้ส่งผลงานเพื่อเข้าร่วมแสดงในนิทรรศการศิลปะระดับนานาชาติ 6 สถานที่ ดังนี้

3.3.3.5.1 ผลงาน A Conversation With No One No.1

นำเสนอในนิทรรศการ ANBD 2023 Periodical Exhibition

ระหว่างวันที่ 23 สิงหาคม – 9 กันยายน 2566 พิธีเปิด 23 สิงหาคม 2566

สถานที่ A & D Gallery, College of Art, Nihon University, Tokyo



ภาพที่ 3.19 ผลงาน A Conversation With No One No.1

3.3.3.5.2 ผลงาน A Conversation With No One No.2

นำเสนอในนิทรรศการ ANBD 2023 Periodical Exhibition

ระหว่างวันที่ 3 – 8 พฤศจิกายน 2566

พิธีเปิด 3 พฤศจิกายน 2566

สถานที่ Dream Forest Gallery, Seoul



ภาพที่ 3.20 ผลงาน A Conversation With No One No.2

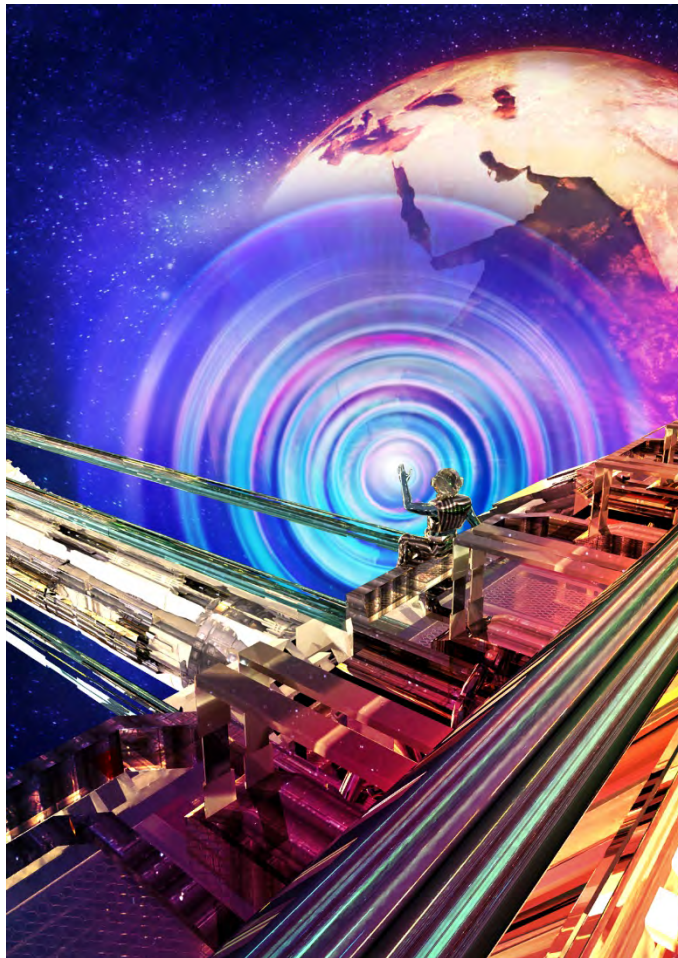
3.3.3.5.3 ผลงาน A Conversation With No One No.3

นำเสนอในนิทรรศการ ANBD 2023 Periodical Exhibition

ระหว่างวันที่ 22 – 26 พฤศจิกายน 2566

พิธีเปิด 22 พฤศจิกายน 2566

สถานที่ National Taiwan University of Arts, Taipei



ภาพที่ 3.21 ผลงาน A Conversation With No One No.3

3.3.3.5.4 ผลงาน A Conversation With No One No.4

นำเสนอในนิทรรศการ ANBD 2023 Periodical Exhibition

ระหว่างวันที่ 15 – 19 ธันวาคม 2566

พิธีเปิด 15 ธันวาคม 2566

สถานที่ Suan Sunandha Art Gallery, Susan Sunandha

Rajabhat University, Bangkok



ภาพที่ 3.22 ผลงาน A Conversation With No One No.4

3.3.3.5.5 ผลงาน Chaos in Rainbows

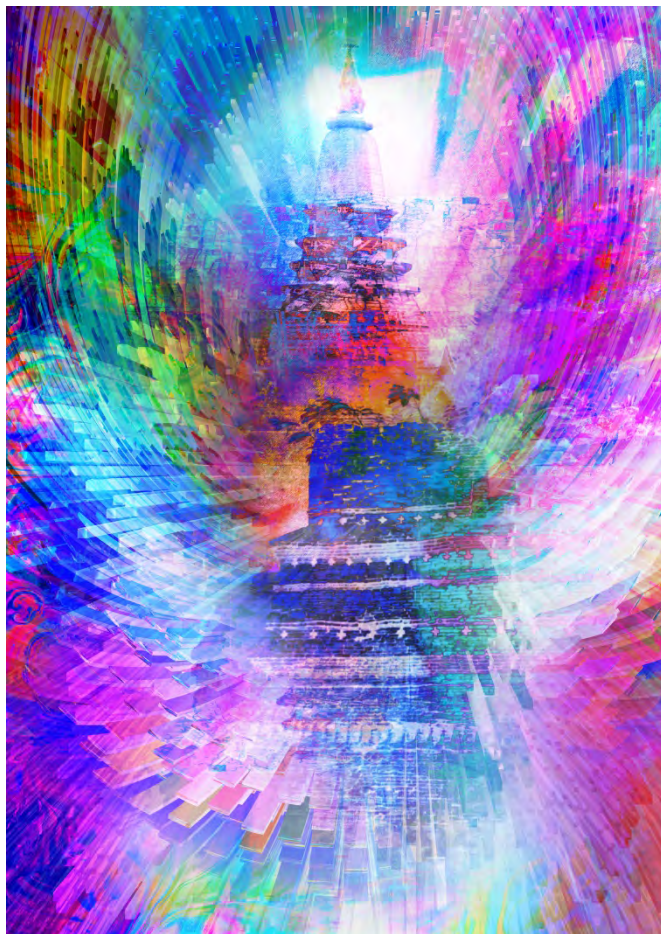
นำเสนอในนิทรรศการ ANBD 2023 Kyushu Special Exhibition

ระหว่างวันที่ 29 สิงหาคม – 2 กันยายน 2566

พิธีเปิด 29 สิงหาคม 2566

สถานที่ Art Museum & Art Gallery

Kyushu Sangyo University, Korea



ภาพที่ 3.23 ผลงาน Chaos in Rainbows

3.3.3.5.6 ผลงาน Out of This World

นิทรรศการแสดงผลงานศิษย์เก่าของคณะวิจิตรศิลป์เพื่อเฉลิมฉลองครบรอบ 40 ปี

ระหว่างวันที่ 22 – 30 พฤศจิกายน 2566

พิธีเปิด 24 พฤศจิกายน 2566

สถานที่ หอศิลป์วัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่



ภาพที่ 3.24 ผลงาน Out of This World

3.3.3.6 การนำเสนอส่วนหนึ่งของงานวิจัยในการประชุมทางวิชาการระดับนานาชาติ

ขั้นตอนนี้เป็นกรบรรยายส่วนหนึ่งของผลงานวิจัยในการประชุมระดับชาติ Yunnan Arts University (YNAU) Summary Report on Fantastic Yunnan – China and Southeast Asia Digital Art Summit Forum 2023 ณ The Lecture Hall of Yunnan Provincial Museum ในระหว่างวันที่ 10 – 11 ตุลาคม 2023



ภาพที่ 3.25 การบรรยายส่วนหนึ่งของผลงานวิจัยในการประชุมระดับชาติ



ภาพที่ 3.26 ภาพหมู่ผู้เข้าร่วมประชุม ณ

The Lecture Hall of Yunnan Provincial Museum

3.4 การสรุปรูปแบบของสุนทรียะทางด้านภาพ

จากการแลกเปลี่ยนพูดคุยในการแสดงงานนิทรรศระดับชาติ และการประชุมในระดับนานาชาติ ทำให้สามารถกำหนดรูปแบบของสุนทรียะด้านภาพในการสร้างสื่อในครั้งนี้ได้ว่า ภาพกราฟิกในสื่อ จะเน้นให้ความสำคัญกับการสร้างภาพสถานที่ในเมืองเชียงใหม่ให้ดูมีความสะอาด บรรดาศาคร่มรื่น ดูเย็นสบายเพราะสภาพแวดล้อมปกคลุมไปด้วยต้นไม้

3.5 การเก็บข้อมูลเพิ่มเติมสำหรับการสร้างสื่อ

3.5.1 การเก็บข้อมูลโดยใช้แบบสัมภาษณ์ผู้ให้บริการด้านการท่องเที่ยว

เพื่อให้ได้รับข้อมูลอย่างครบถ้วนก่อนเข้าสู่กระบวนการสร้างสื่อเชิงปฏิสัมพันธ์ ในขั้นตอนนี้ได้ทำการ เก็บข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้ทำงานสายอาชีพด้านการท่องเที่ยวในท้องถิ่นจังหวัดเชียงใหม่ จำนวน 50 ท่าน ประกอบด้วย โกด์ จำนวน 15 คน เจ้าหน้าที่บริษัททัวร์ท่องเที่ยว จำนวน 13 คน พนักงานให้บริการโรงแรม จำนวน 5 คน พนักงานร้านกาแฟ จำนวน 2 คน ผู้จัดการร้านอาหาร จำนวน 1 คน พนักงานร้านอาหาร จำนวน 2 คน และพนักงานให้บริการตามแหล่งท่องเที่ยว จำนวน 12 คน โดยใช้คำถามปลายเปิดจำนวน 5 คำถาม มีรายละเอียด คือ

3.5.1.1 คำถามข้อที่ 1

ในความคิดเห็นของท่าน : หากมีการสร้างสรรค์สื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวจังหวัดเชียงใหม่ ควรเลือกนำเสนอเกี่ยวกับสถานที่ใด การตอบ ตอบแบบปลายเปิด แต่ต้องตอบแบบเรียงลำดับความสำคัญของสถานที่ (ตอบ 5 สถานที่ เรียงจากลำดับ 1 ไปสู่ลำดับ 5) สามารถสรุปในรูปแบบของตารางได้ดังนี้

ตารางที่ 3.2 คำถามข้อที่ 1 หากมีการสร้างสรรค์สื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวจังหวัด
เชียงใหม่ ควรเลือกนำเสนอเกี่ยวกับสถานที่ใด

สถานที่ท่องเที่ยว	จำนวนการเลือก
วัดพระธาตุดอยสุเทพราชวรวิหาร	33
วัดเจดีย์หลวงวรวิหาร	30
ดอยอินทนนท์	29
วัดพระสิงห์วรมหาวิหาร	25
ประตูท่าแพ	20
วัดเจ็ดยอด	19
จุดชมดอกนางพญาเสือโคร่ง	18
แจ่งศรีภูมิ	17
สวนสาธารณะหนองบวกหาด	16
บ้านแม่กำปอง	4
วัน นิมมาน	3
ชุมชนควนคำม้า	3
ถนนนิมมานเหมินท์	2
ถนนช้างม้อย	2
อ่างแก้ว	2
บ่อสร้าง	2
วัดต้นเกว๋น	2
กาดนัดจีนยูนาน	2
พิพิธภัณฑ์เรือนโบราณล้านนา	1
หอศิลป์ วัฒนธรรม	1
หอศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่	1
หอศิลปวัฒนธรรมเมืองเชียงใหม่	1
พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ เชียงใหม่	1
วัดพระธาตุดอยคำ	1
วัดพระพุทธบาทสี่รอย	1
โฮงเฮียนสืบสานภูมิปัญญาล้านนา	1
ม่อนแจ่ม	1
วัดป่าเป้า	1
เชียงใหม่ดาว	1
วัดพันเตา	1
สะเมิง	1
สวนสัตว์เชียงใหม่	1
กิวแม่ปาน	1
ปางช้างแม่แตง	1
สวนพฤกษศาสตร์	1
บ้านแม่हनหลวง	1
แม่हनหลวง	1
วัดศรีดอนมูล	1
ท่าอากาศยานเชียงใหม่	1
รวม	250

จากการสัมภาษณ์ผู้ทำงานสายอาชีพด้านการท่องเที่ยวในท้องถิ่นจังหวัดเชียงใหม่ สามารถสรุปสถานที่ท่องเที่ยวซึ่งมีความสำคัญที่จะนำมาสร้างเป็นเกมดังนี้

- 1) วัดพระธาตุดอยสุเทพราชวรวิหาร
- 2) วัดเจดีย์หลวงวรวิหาร
- 3) ดอยอินทนนท์
- 4) วัดพระสิงห์วรมหาวิหาร
- 5) ประตู่ท่าแพ
- 6) วัดเจ็ดยอด
- 7) จุดชมดอกนางพญาเสือโคร่ง
- 8) แจ่งศรีภูมิ
- 9) สวนสาธารณะหนองบวหาด

จากข้อมูลการสัมภาษณ์ผู้วิจัยได้กำหนดรูปแบบของการท่องเที่ยวที่เหมาะสมกับการนำเสนอในการวิจัยครั้งนี้เป็นการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม เนื่องจากเป็นสถานที่ซึ่งข้อสรุปของแบบสอบถามแสดงให้เห็นถึงการเลือกซ้ำโดยผู้ทำงานสายอาชีพด้านการท่องเที่ยวจำนวนมากกว่าสถานที่ในรูปแบบอื่นสำหรับสถานที่ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมมีลักษณะเด่น คือ สามารถนำเสนอเนื้อหาประวัติความเป็นมาของสถานที่มาสร้างเป็นรางวัลตอบแทนในการทำภารกิจ กล่าวคือเมื่อทำภารกิจสำเร็จผู้เล่นจะได้รับข้อมูลเนื้อหาของสถานที่เพิ่มเติม

สำหรับการสร้างสื่อเกมจะมีการสร้างสถานที่มากกว่าคำตอบจากการสัมภาษณ์ โดยจะให้ความสำคัญกับการนำเสนอสถานที่ท่องเที่ยวในเชิงวัฒนธรรมที่แม้บางสถานที่จะไม่อยู่ในคำตอบของแบบสัมภาษณ์ แต่เป็นสถานที่ซึ่งมีความสำคัญทางวัฒนธรรมเชียงใหม่

3.5.1.2 คำถามข้อที่ 2

ในความคิดเห็นของท่าน : การกระทำใดในการท่องเที่ยวจังหวัดเชียงใหม่ของนักท่องเที่ยวที่มีรูปแบบไม่เหมาะสม การตอบ ตอบแบบปลายเปิด แต่ต้องตอบแบบเรียงลำดับการกระทำที่ไม่เหมาะสม (ตอบ 5 การกระทำ เรียงจากลำดับ 1 ไปสู่ลำดับ 5) สามารถสรุปในรูปแบบของตารางได้ดังนี้

ตารางที่ 3.3 คำถามข้อที่ 2 การกระทำใดในการท่องเที่ยวจังหวัดเชียงใหม่ของนักท่องเที่ยวที่มีรูปแบบไม่เหมาะสม

การกระทำที่ไม่เหมาะสม	จำนวนการเลือก
การไม่เคารพสถานที่	46
การไม่รักษาความสะอาดทิ้งขยะไม่เป็นที่	41
การกระทำผิดกฎของสถานที่	40
การแต่งกายไม่เหมาะสม	33
การส่งเสียงดัง	20
การไม่เคารพ ไม่ปรับตัวเข้ากับประเพณีวัฒนธรรมท้องถิ่น	9
การสูบบุหรี่ในที่ห้ามสูบ	7
การทำสัญลักษณ์ ฟันสีในสถานที่ต่าง ๆ	7
การขับซิ่งอย่างไม่ปลอดภัย	7
การทำลายโบราณสถาน	6
เครื่องดื่มแอลกอฮอล์มากเกินไปส่งผลให้เกิดการทะเลาะวิวาท	6
การเสพยาเสพติด	3
การมาเป็นกลุ่มตัวขนาดใหญ่	2
การกระทำผิดกฎหมาย	2
การแข่งคว	2
การแสดงพฤติกรรมไม่เหมาะสม ดุถูกผู้ให้บริการ	2
การทำผิดกฎจราจร	2
การถ่ายรูปโดยไม่คำนึงถึงความปลอดภัยบนท้องถนน	2
การปั่นกำแพงเมืองเก่า	2
การซื้อบริการทางเพศ	1
การมาเที่ยวแบบไม่มีเงิน	1
การท่องเที่ยวสถานบันเทิง	1
การใช้คำพูดไม่สุภาพ	1
การแคมป์ปิ้งในที่ซึ่งไม่เหมาะสม	1
การเอาเปรียบคนท้องถิ่นจากการไม่เข้าใจภาษาอังกฤษ	1
การเข้าไปในพื้นที่ต้องห้าม	1
การขับซิ่งโดยไม่รู้ทาง	1
การไม่ดูแลเด็กในความปกครอง	1
การรบกวนสัตว์ป่า	1
การไม่เข้าใจป้าย	1
รวม	250

จากข้อมูลการสัมภาษณ์ผู้วิจัยพบว่าการกระทำใดในการท่องเที่ยวจังหวัดเชียงใหม่ของนักท่องเที่ยวที่มีรูปแบบไม่เหมาะสม เป็นประเด็นที่สามารถนำมาสร้างเป็นเนื้อหาของเกมได้ คือ การกระทำในด้านลบที่ส่งผลต่อสภาพแวดล้อมของสถานที่ในภาพรวม ได้แก่

- 1) การไม่เคารพสถานที่
- 2) การทิ้งขยะ
- 3) การกระทำผิดกฎของสถานที่
- 4) การแต่งกายไม่เหมาะสม
- 5) การส่งเสียงดัง
- 6) การไม่ปรับตัวเข้ากับประเพณีวัฒนธรรมท้องถิ่น
- 7) การสูบบุหรี่ในที่ห้ามสูบ
- 8) การทำสัญลักษณ์
- 9) พ่นสีในสถานที่ต่าง ๆ

การสร้างสื่อเกม ในงานวิจัยครั้งนี้จะนำกิจกรรมที่ไม่เหมาะสมดังกล่าวเป็นเนื้อหาของเกมที่สร้างให้ผู้เล่นตระหนักรู้ถึงประเด็นปัญหาของพฤติกรรมการท่องเที่ยวซึ่งไม่เหมาะสม อย่างไรก็ตามเพื่อสร้างความสัมพันธ์และความน่าสนใจของเนื้อเรื่องของเกมให้มีความน่าสนใจอาจมีการเพิ่มเติม หรือ ตัดทอนกิจกรรมที่ไม่เหมาะสมบางกิจกรรม

3.5.1.3 คำถามข้อที่ 3

ในความคิดเห็นของท่าน : การกระทำใดในการท่องเที่ยวจังหวัดเชียงใหม่ของนักท่องเที่ยวที่มีรูปแบบน่ายกย่อง และส่งเสริม การตอบ ตอบแบบปลายเปิด แต่ต้องตอบแบบเรียงลำดับรูปแบบการท่องเที่ยวที่น่ายกย่อง และส่งเสริม (ตอบ 5 รูปแบบการท่องเที่ยว เรียงจากลำดับ 1 ไปสู่ลำดับ 5) สามารถสรุปในรูปแบบของตารางได้ดังนี้

ตารางที่ 3.4 คำถามข้อที่ 3 การกระทำใดในการท่องเที่ยวจังหวัดเชียงใหม่ของนักท่องเที่ยวมีรูปแบบน่ายกย่อง และส่งเสริม

การกระทำที่น่าส่งเสริม	จำนวนการเลือก
การรักษากฎระเบียบของสถานที่	48
การรักษาความสะอาดทิ้งขยะอย่างถูกต้อง	42
การท่องเที่ยวในสถานที่เชิงวัฒนธรรม	36
การอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม	26
การแต่งกายสุภาพ	25
การปรับตัวให้เข้ากับวัฒนธรรมท้องถิ่น	13
การทำถูกต้องตามกฎหมายจราจร	8
การอ่านสื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยว	7
การบอกเล่าเรื่องราวประสบการณ์การท่องเที่ยวที่ดี	6
การใช้จ่ายเงินเพื่อช่วยเหลือสถานที่ท่องเที่ยว	5
การเข้าร่วมท่องเที่ยวในช่วงที่มีประเพณีสำคัญ	5
การศึกษาข้อมูลก่อนการท่องเที่ยว	5
การเรียนรู้เข้าใจประวัติศาสตร์เชียงใหม่	3
การเคารพนักท่องเที่ยวคนอื่น	3
ช่วยซื้อสินค้าของคนในท้องถิ่น	3
การแต่งกายที่มีเอกลักษณ์ของล้านนา	3
การชิมอาหารเหนือ	1
การใช้บริการขนส่งอย่างเหมาะสม	1
การใช้ภาษาไทยในการสื่อสาร	1
การท่องเที่ยวโดยใช้การเดินทางเป็นหลัก	1
การเข้าร่วมงาน Pride Month เพื่อแสดงความเท่าเทียม	1
การท่องเที่ยวอย่างต่อเนื่อง	1
การซื้อสินค้าโดยไม่ต่อราคา	1
การปรับปรุงสถานที่ท่องเที่ยว	1
มีความเป็นมิตร	1
พูดจาดีมารยาท	1
การทำกิจกรรมที่ไม่เคยทำ	1
การทดลองใช้ชีวิตเหมือนคนท้องถิ่น	1
รวม	250

จากข้อมูลการสัมภาษณ์ผู้วิจัยพบว่าการกระทำใดในการท่องเที่ยวจังหวัดเชียงใหม่ของนักท่องเที่ยวที่มีรูปแบบน่ายกย่อง และส่งเสริม ได้แก่

- 1) การรักษากฎระเบียบของสถานที่
- 2) การรักษาความสะอาดทิ้งขยะอย่างถูกต้อง
- 3) การท่องเที่ยวในสถานที่เชิงวัฒนธรรม
- 4) การอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม
- 5) การแต่งกายสุภาพ
- 6) การปรับตัวให้เข้ากับวัฒนธรรมท้องถิ่น
- 7) การทำถูกต้องตามกฎหมาย
- 8) การอ่านสื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยว
- 9) การบอกเล่าเรื่องราวประสบการณ์การท่องเที่ยวที่ดี

การสร้างสื่อเกม ในงานวิจัยครั้งนี้จะนำการกระทำในการท่องเที่ยวจังหวัดเชียงใหม่ของนักท่องเที่ยวที่มีรูปแบบน่ายกย่อง และส่งเสริม ดังกล่าวเป็นเนื้อหาของเกมที่สร้างให้ผู้เล่นตระหนักรู้ถึงรูปแบบการท่องเที่ยวที่เหมาะสม เป็นแบบอย่างที่น่ายกย่อง อย่างไรก็ตามเพื่อสร้างความสัมพันธ์และความน่าสนใจของเนื้อเรื่องของเกมให้มีความน่าสนใจอาจมีการเพิ่มเติม หรือตัดทอนการกระทำที่ไม่เหมาะสมบางอย่าง

3.5.1.4 คำถามข้อที่ 4

ในความคิดเห็นของท่าน : สื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวจังหวัดเชียงใหม่ ควรจะมีลักษณะอย่างไร

คำถามข้อนี้เป็น คำถามในลักษณะปลายเปิด สำหรับคำตอบที่น่าสนใจ มีประโยชน์ต่อการสร้างสื่อ มีรายละเอียดดังนี้

- สื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวจังหวัดเชียงใหม่ ควรมีความคิดสร้างสรรค์ เนื้อหามีความแปลกใหม่ เน้นเอกลักษณ์ของเมืองเชียงใหม่ การเข้าถึงสื่อควรจะต้องการกระทำได้อย่างง่าย เช่น การนำเสนอผ่านเว็บไซต์

- ควรมีการสอบถามข้อมูลของคนในท้องถิ่นในการจัดทำ

- มีสาระสำคัญครบถ้วน และถูกต้อง ใช้ภาษาเหนือในการนำเสนอ ใช้สื่อใหม่ เช่น แอนิเมชัน โพรโมทเทคกอลสำคัญเพื่อให้นักท่องเที่ยวเกิดความสนใจ

- ผสมผสานวัฒนธรรมเก่ากับความร่วมสมัยของเชียงใหม่ให้นักท่องเที่ยวเกิดความสนใจมากยิ่งขึ้น

- แสดงกฎกติกา การอยู่ร่วมกันในวัฒนธรรมเชียงใหม่

- ควรเป็นสื่อที่นำเสนอสถานที่ท่องเที่ยวที่สำคัญในจังหวัดเชียงใหม่อย่างหลากหลาย และสร้างสรรค์ เพื่อส่งเสริมให้สถานที่ท่องเที่ยวเป็นที่รู้จักดียิ่งขึ้น

- ควรส่งเสริมสถานที่ของคนท้องถิ่นร่วมด้วย ไม่ควรนำเสนอเฉพาะสถานที่ซึ่งมีชื่อเสียง

- ควรสร้างเป็นแผนที่แบบมีภารกิจให้นักท่องเที่ยวท่องเที่ยวไปเพื่อเก็บคะแนน

- ควรมีการนำเสนอทั้งด้านของนักท่องเที่ยว และคนในพื้นที่เพื่อให้เข้าใจความเป็นจริง ทั้ง 2 ด้าน

- แสดงให้เห็นถึงศิลปะ วัฒนธรรม และประเพณี หรืออัตลักษณ์ของเมืองเชียงใหม่

- ส่งเสริมโบราณสถาน ประเพณี และธรรมชาติที่มีอยู่ด้วยคุณค่า เป็นการท่องเที่ยวที่มีการอธิบายข้อมูลเชิงให้ความรู้ โดยไม่ควรมีราคาแพงมากเกินไป

- ควรคำนึงถึงความปลอดภัยของนักท่องเที่ยวในการใช้สื่อ

- ควรเป็นสื่อดิจิทัลมีความทันสมัย สามารถสร้างจำลองสถานที่เสมือนจริง

- ควรมีเนื้อหาเกี่ยวกับการอนุรักษ์วัฒนธรรม ประเพณีอันดีงาม การรักษาความสะอาด ไม่ทำลายสถานที่ท่องเที่ยวซึ่งมีความสำคัญ

- สื่อมีความเป็นสากล นักท่องเที่ยวทุกชาติควรเข้าใจได้ เช่น การใช้ปีคริสต์ศักราช แทน ปีพุทธศักราช

- สื่อควรใช้งานได้ง่าย เข้าถึงง่ายไม่ซับซ้อน

- สื่อวีดิโอเกม แอนิเมชัน การ์ตูน นำเสนอสถานที่ท่องเที่ยว

- สื่อนำเสนอธรรมชาติที่งดงามของเมืองเชียงใหม่ การปฏิบัติตนเพื่อการรักษา ธรรมชาติ

- สื่อนำเสนอวิถีชุมชน อัตลักษณ์ของเมืองเชียงใหม่

- ควรมีเนื้อหาให้ครบถ้วน มีความชัดเจนของเนื้อหา
 - เป็นสื่อสร้างสรรค์ นำวัฒนธรรมที่น่าสนใจของเชียงใหม่มาเป็นเนื้อเรื่อง ทำให้เกิดความน่าสนใจหลงใหลในเชียงใหม่
 - สื่อเปิดโอกาสให้ประชาชน หรือ นักท่องเที่ยว ได้ร่วมในการสร้างสรรค์ เช่น วิดีโอเกม
 - สร้างสรรค์ให้เข้าใจง่าย แต่เสนอในแนวทางใหม่ ๆ
 - สื่อสมัยใหม่ที่เป็นมากกว่าวิดีโอ มีลูกเล่นแปลกใหม่ เพื่อชวนให้นักท่องเที่ยวเกิดความสนใจ ผสมผสานกับสื่อประชาสัมพันธ์ทั่วไปบนเว็บไซต์
 - สื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน
- ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ ลักษณะรูปแบบของสื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวจังหวัดเชียงใหม่ ทำให้สามารถสรุปทบทวนสาระสำคัญสู่แนวคิดเกมตามรายละเอียดในหัวข้อการสรุปทบทวนสาระสำคัญสู่แนวคิดเกมในขั้นตอนต่อไป

3.5.2 การเก็บข้อมูลโดยใช้แบบสัมภาษณ์ผู้ให้บริการด้านการท่องเที่ยว

การสำรวจข้อคิดเห็นของนักท่องเที่ยวจากสื่อออนไลน์ เป็นการเข้าไปคัดเลือกข้อความ การแสดงข้อคิดเห็นของนักท่องเที่ยวที่แสดงถึงความสุขของการได้มาท่องเที่ยวเชียงใหม่ แบ่งเป็นข้อคิดเห็นที่เป็นภาษาไทย 50 ข้อความ และภาษาอังกฤษ 50 ข้อความ

3.5.2.1 สรุปข้อคิดเห็นภาษาไทย

สรุปข้อคิดเห็นได้ว่า เชียงใหม่เป็นเมืองที่มีบรรยากาศดี อากาศเย็นสบาย มีต้นไม้ให้ความร่มรื่นระหว่างสถานที่ต่าง ๆ เป็นจำนวนมาก ในหนึ่งวันสามารถเดินทางไปยังสถานที่ต่าง ๆ ที่มีความแตกต่างกันได้หลากหลายสถานที่ เป็นจังหวัดที่เต็มไปด้วยประวัติศาสตร์ แหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม และธรรมชาติที่งดงาม

3.5.2.2 สรุปข้อคิดเห็นภาษาอังกฤษ

เชียงใหม่เป็นเมืองที่มีแหล่งท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมเป็นจุดเด่นของเมือง ผังเมืองเชียงใหม่ตอบสนองต่อการท่องเที่ยวสูงเพราะมีแหล่งท่องเที่ยวและร้านอาหารที่สำคัญอยู่ในใจกลางเมืองเก่าทำให้การเดินทางมีความสะดวก เชียงใหม่เป็นเมืองที่ชาวเมืองท้องถิ่นยิ้มง่าย ไม่ค่อยเอาเปรียบ

ผู้อื่น การเดินทางราคาถูก สินค้าราคาถูก มีห้องพักราคาถูก สินค้าและบริการในเชียงใหม่ไม่แพง แต่นักท่องเที่ยวจำเป็นต้องเลือกระดับของการใช้บริการเพราะมีตั้งแต่ระดับทั่วไปถึงสินค้าและบริการที่หรูหราระดับ 5 ดาว การใช้ชีวิตในเชียงใหม่ไม่วุ่นวายเป็นเมืองใหญ่ที่มีวิถีชีวิตของผู้คนเหมือนอยู่ในเมืองเล็ก อากาศดีเมื่อเทียบกับกรุงเทพฯ ฤดูร้อนค่อนข้างร้อนแต่ไม่ร้อนมากเหมือนส่วนอื่น ๆ ของประเทศ โดยรวมเชียงใหม่เป็นเมืองที่มีความปลอดภัยสูง

จากการสำรวจข้อคิดเห็นสามารถสรุปได้ว่า นักท่องเที่ยวมีความสุขในการท่องเที่ยวในเมืองเชียงใหม่เพราะเมืองเชียงใหม่เป็นแหล่งท่องเที่ยวที่มีสถานที่ท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมที่มีอัตลักษณ์เฉพาะตัว การเดินทางไปยังสถานที่ต่าง ๆ ในเมืองเชียงใหม่มีความสะดวก ชาวเชียงใหม่มีนิสัยน่ารักหาเป็นคนดีที่โดยส่วนใหญ่ไม่คิดจะเอาเปรียบนักท่องเที่ยว ค่าใช้จ่ายในการท่องเที่ยวในเมืองเชียงใหม่ไม่สูงมากสมกับประสบการณ์ความประทับใจที่ได้รับ

3.6 การสร้างสื่อใหม่เชิงปฏิสัมพันธ์

ไม่มีงานวิจัยที่สรุปได้ชัดเจนว่า เกมที่จะสร้างประสบการณ์ยูโตโมนิกส์ ควรเป็นเกมรูปแบบใด อย่างไรก็ตามได้มีการสำรวจแรงจูงใจในการเล่นเกมที่ทำให้เกิดประสบการณ์ยูโตโมนิกส์ พบว่าเมื่อเล่นเกมผู้เล่นต้องการรู้สึกถึงการมีความสามารถ มีความอิสระ และรู้สึกถึงการมีคุณค่าความสำคัญกับบุคคลอื่น (Possler, Daneels & Bowman, 2024)

ดังนั้นการออกแบบเกมครั้งนี้ ได้มุ่งสร้างเกมที่ผู้เล่นมีอิสระในการสำรวจสถานที่ท่องเที่ยวผ่านเนื้อหาที่สร้างความหมายให้ผู้เล่นรู้สึกว่ามีความสำคัญและคุณค่าต่อสังคม โดยกำหนดสร้างเกม 2 รูปแบบ ที่ผู้เล่นทั่วไปสามารถเล่นได้อย่างอิสระ ไม่มีข้อจำกัด

การวิจัยครั้งนี้สร้างเกม 2 เกม คือ

1) เกมคอมพิวเตอร์แนวผจญภัยใช้ระบบการบังคับเรียบง่ายแบบการชี้และคลิก (Point & click) เป็นรูปแบบของเกมที่เล่นง่าย ไม่จำเป็นต้องเรียนรู้วิธีการเล่นเกม การเล่นเกมผู้เล่นต้องเข้าร่วมทำภารกิจด้านบวกที่จะส่งเสริมให้ผู้เล่นยกระดับจิตใจตนเองจากกิจกรรมที่ได้เข้าไปช่วยเหลือตัวละครในเกม

2) เกมความเป็นจริงเสมือนที่เล่นกับคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์วีอาร์ เป็นเกมที่เปิดโอกาสให้ผู้เล่นได้สำรวจสถานที่ท่องเที่ยวในเมืองเชียงใหม่ในรูปแบบของความจริงเสมือน

3.6.1 การสร้างเกมคอมพิวเตอร์แนวผจญภัย

3.6.1.1 การสรุปบทวนสาระสำคัญสู่แนวคิดเกม

จากขั้นตอนที่ 3.1 การทดลองสร้างสื่อเพื่อตรวจสอบรูปแบบของสุนทรียะทางด้านภาพ ที่ผ่านมาผู้เขียนได้เริ่มต้นสร้างแอนิเมชันเชิงทดลองเรื่อง “The Winners of the New World” โดยนำบางส่วนของแอนิเมชันสร้างเป็นภาพจิตรกรรมดิจิทัลเพื่อเข้าร่วมแสดงผลงานในรูปแบบนิทรรศการร่วมกับศิลปินนานาชาติ จากการสังเกต และพูดคุยกับกลุ่มศิลปิน และผู้ชมสร้างความมั่นใจว่ารูปแบบและภาพกราฟิกของผลงานแอนิเมชันนั้นมีความน่าสนใจในระดับสูง ผลงานมีสุนทรียะทางด้านภาพเหมาะสมที่จะนำมาสร้างเป็นสื่อใหม่เชิงปฏิสัมพันธ์

สำหรับขั้นตอนที่ 3.6.1.1 การสรุปบทวนสาระสำคัญสู่แนวคิดเกม เป็นการนำผลลัพธ์จากข้อมูลการทบทวนวรรณกรรม และสาระสำคัญจากการนำเสนอแอนิเมชันในรูปแบบนิทรรศการ และภาพเขียนดิจิทัลเป็นแนวทางพัฒนาแนวคิดสำหรับการออกแบบสื่อใหม่เชิงปฏิสัมพันธ์ แอนิเมชันเกม และ วีอาร์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงใหม่ โดยมีขั้นตอนดังนี้

3.6.1.2 การกำหนดแนวคิดการออกแบบเกมคอมพิวเตอร์แนวผจญภัย

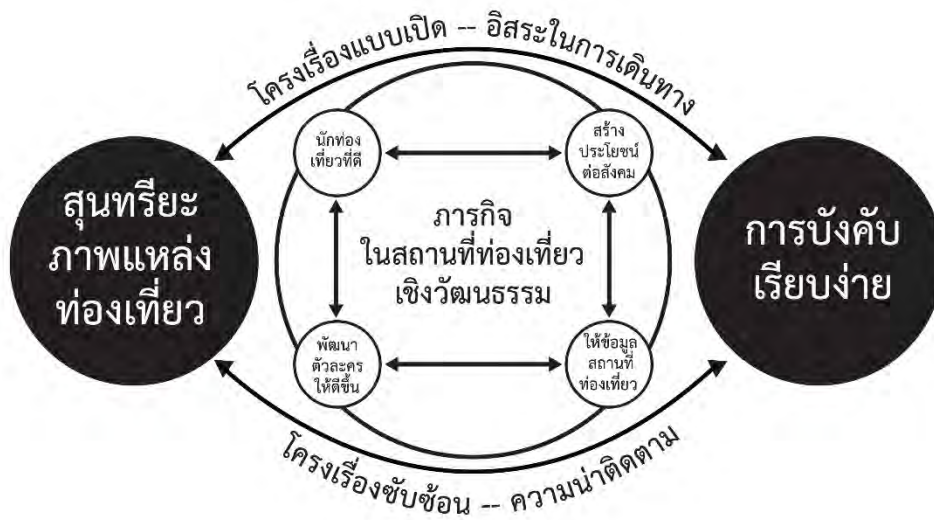
โครงการวิจัยครั้งนี้ สร้างสื่อแอนิเมชัน เกม และวีอาร์ โดยสื่อเกมเป็นสื่อหลักของโครงการกำหนดเป็นเกมแบบออฟไลน์ที่ไม่มีการแข่งขันกันระหว่างผู้เล่น เกมนำผู้เล่นไปสู่การผจญภัยทำภารกิจผ่านด่านที่มีรูปแบบของภารกิจเกิดขึ้นในสถานที่ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม โดยในการเล่นเกมนักเล่นเกมต้องกระทำภารกิจ คือ 1) ภารกิจการเป็นนักท่องเที่ยวยอดเยี่ยม 2) ภารกิจการสร้างประโยชน์ต่อสังคมส่วนรวม 3) ภารกิจที่พัฒนาตัวละครผู้เล่นให้เป็นบุคคลที่ดีขึ้น 4) ภารกิจที่เปิดเผยข้อมูลเกี่ยวกับสถานที่ท่องเที่ยว โดยภารกิจทั้งหมดที่ได้กล่าวไปเป็นภารกิจในด้านบวก ซึ่งอาจสร้างความน่าเบื่อให้กับการเล่นเกมน เพื่อแก้ไขปัญหาความน่าเบื่อระบบเกมจะใช้โครงเรื่องที่มีความซับซ้อนแบบสืบสวนสอบสวนที่ค่อย ๆ เผยเนื้อเรื่อง และภูมิหลังของตัวละคร โดยกำหนดโครงเรื่องเกมเป็นแบบเปิด ให้ผู้เล่นมีอิสระในการเลือกเส้นทางการดำเนินเรื่องของเกม เปิดโอกาสให้เกิดรูปแบบการท่องเที่ยวในเกมที่คล้ายคลึงกับการท่องเที่ยวจริงที่นักท่องเที่ยวมีอิสระในเดินทางไปยังสถานที่ต่าง ๆ

แนวคิดหลักของเกม คือ การสร้างเกมที่เน้นสุนทรียะของฉากท่องเที่ยว สร้างฉากเสมือนจริงของสถานที่ท่องเที่ยวในเมืองเชียงใหม่ให้ผู้เล่นได้เข้าสำรวจ ในด้านภาพสถานที่ในเมืองเชียงใหม่สร้างสรรค์ภาพให้ดูมีความสะอาด บรรดาศาคร่มรื่น ดูเย็นสบาย สภาพแวดล้อมปกคลุมไปด้วยต้นไม้ความสวยงามของฉากในเกมเป็นประเด็นสำคัญที่สุดในการออกแบบเกม โดยฉากท่องเที่ยวที่สวยงามนี้จะต้องสามารถนำเสนอ หรือเล่นได้บนเครื่องคอมพิวเตอร์ทั่วไป ไม่จำกัดอยู่เพียงคอมพิวเตอร์ที่มีระบบประมวลผลภาพระดับสูง ดังนั้นจึงกำหนดให้เกมเป็นรูปแบบเกม 2 มิติ ที่มีการเรนเดอร์ (rendering) ฉากหลังเป็นภาพนิ่งแบบ 2 มิติ โดยการใช้การเปลี่ยนขนาดของตัวละครให้สัมพันธ์กับระยะห่างระหว่างตัวละครและกล้องเพื่อสร้างมิติความลึกจำลองให้เหมือนภาพ 2 มิติ ในเกมมีความลึกแบบ 3 มิติ

สำหรับเกมที่ต้องการเน้นสุนทรีย์ หรือความสวยงามของสภาพแวดล้อม ฉาก และตัวละคร หากระบบการโต้ตอบในเกมถูกกำหนดให้ต้องโต้ตอบกันในระดับสูง หรือมีความซับซ้อนในการโต้ตอบ การโต้ตอบอาจดึงความสนใจของผู้เล่นจากการรับชมองค์ประกอบที่สวยงามในเกม กล่าวได้ว่าสุนทรีย์จากการเล่นเกมจะลดน้อยลงเมื่อผู้เล่นเข้าสู่ “สถานะล่องลอย” (Flow States) หรือต้องคอยโต้ตอบกับเกมในรูปแบบที่ซับซ้อน ดังนั้นการออกแบบเกมใช้ระบบการเล่นที่ไม่ซับซ้อน สร้างความรู้สึกละสบายใจ ปลอดภัย ไม่รีบเร่งให้ผู้เล่นต้องทำภารกิจอย่างรีบเร่ง ผู้เล่นอาจได้ครอบงำรูปแบบของเกมมากกว่าแค่เนื้อหา ในสถานการณ์ที่ไม่เร่งรีบเช่นนี้ ความซาบซึ้งสามารถเกิดขึ้นได้เมื่อผู้เล่นจดจ่าสัญลักษณ์ หรือความสวยงามของเกมที่ทำสำเร็จผู้เล่นจะเกิดความชื่นชมที่อาจนำไปสู่ประสบการณ์ยูโทนิคส์ในการท่องเที่ยวไปในสถานที่เสมือนจริง

3.6.1.3 ไดอะแกรมแสดงแนวความคิดการออกแบบเกมคอมพิวเตอร์แนวผจญภัย

จากแนวความคิดการออกแบบเกมคอมพิวเตอร์แนวผจญภัยในข้อ 3.6.1.2 สามารถสรุปสาระสำคัญในรูปแบบไดอะแกรม เพื่อความเข้าใจง่าย ดังนี้



ภาพที่ 3.27 ไดอะแกรมแสดงแนวความคิดการออกแบบสื่อใหม่เชิงปฏิสัมพันธ์

3.6.1.4 แอนิเมชัน : คัตซีนฉากเปิดเกม (Game Cinematics Opening Cutscenes)

การพัฒนา คัตซีนเปิดภาพยนตร์ของเกม ผู้เขียนนำแอนิเมชันเชิงทดลองเรื่อง “The Winners of the New World” มาปรับปรุงเป็นแอนิเมชันคัตซีนเปิดเกมโดยเปลี่ยนชื่อเป็น “Eight Hours Redemption” สำหรับทางด้านเนื้อแอนิเมชันเมื่อปรับเป็นคัตซีนเปิดเกมสาระสำคัญของการเปลี่ยนแปลง คือ

1) เปลี่ยนโครงเรื่องให้ไม่จบในตัวเพราะแอนิเมชันเป็นเนื้อหาเพื่อเปิดเกมไม่ใช่แอนิเมชันที่ต้องมีเนื้อหาแบบจบในตัว แต่เป็นแอนิเมชันที่มีหน้าที่นำความน่าสนใจสู่การเล่นเกม

2) ออกแบบให้มีการเพิ่มฉากสถานที่ท่องเที่ยวในเมืองเชียงใหม่ให้มากขึ้น

แอนิเมชันเรื่อง “Eight Hours Redemption” ถูกออกแบบโครงเรื่องให้เกิดการตั้งคำถามถึงชะตากรรมความอยู่รอดของตัวละครเอก ตอนจบเรื่องแอนิเมชันที่จะเป็นตอนเริ่มต้นของเกม

3.6.1.4.1 การพัฒนาโครงเรื่องแอนิเมชัน : คัดชินฉากเปิดเกม

1) การกำหนดแนวคิดแอนิเมชันคัดชินเกมคอมพิวเตอร์แนวผจญภัย

แอนิเมชัน : คัดชินเปิดภาพยนตร์ของเกมเป็นเนื้อหาส่วนแรกมีหน้าที่แนะนำพื้นหลังของเนื้อเรื่องเกมกับผู้เล่น สำหรับการพัฒนาคัดชินในครั้งนี้มุ่งนำเสนอภาพแหล่งท่องเที่ยวที่สำคัญของเมืองเชียงใหม่เพื่อให้ข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับสถานที่ในเกมกับผู้เล่น ร่วมกับการนำเสนอโครงเรื่องแนวลึกลับสืบสวนสอบสวนที่ผู้เล่นจำลองตนเองเป็นตัวละครนักโทษจากโลกอนาคตที่ถูกส่งย้อนอดีตกลับไปยังเมืองเชียงใหม่เพื่อประเมินความดีงามในจิตใจว่าสมควรที่จะได้รับการยกโทษให้กลับไปอยู่กับคนทั่วไปในสังคมได้หรือไม่

เกมได้ส่งนักโทษ 2 คน ย้อนอดีตกลับไปเมืองเชียงใหม่ในช่วงก่อนเข้าสู่เกม ผู้คุมเกมได้ประกาศถึงกฎในการเล่นโดยให้ข้อมูลเป็นเท็จกับผู้เล่นว่าภายใน 8 ชั่วโมงที่อยู่ในเมืองเชียงใหม่ นักโทษที่สามารถสังหารคู่แข่งได้จะเป็นผู้ชนะเกม และได้รับการยกเลิกโทษจองจำ สำหรับข้อเท็จจริงแล้วนักโทษที่สังหารคู่แข่งจะเป็นผู้แพ้และถูกเนรเทศส่งให้ลอยออกไปนอกอวกาศ ดังนั้นสำหรับนักโทษทั้ง 2 คน การที่จะชนะเกมจึงไม่ใช่การต่อสู้ที่ใช้พลังกำลังแต่เป็นการแสดงถึงคุณงามความดีในจิตใจของผู้เล่น

อย่างไรก็ตามเนื้อหาของแอนิเมชันคัดชินจะไม่ได้เปิดเผยกฎของเกมให้กับผู้เล่นโดยตรงเพียงแต่จะแสดงให้ผู้เล่นเห็นในตอนจบของแอนิเมชันว่าตัวละครนักโทษที่เลือกทำตามคำประกาศอันเป็นเท็จของผู้คุมเกม สังหารนักโทษคนอื่นท้ายที่สุดกลายเป็นผู้แพ้ที่ถูกเนรเทศลอยไปนอกอวกาศ ดังนั้นเมื่อรับชมแอนิเมชันคัดชินจบผู้เล่นเกมจะรับรู้ว่าการเล่นเกมนี้ไม่ได้เกี่ยวข้องกับการใช้ความรุนแรง การจะชนะเกมได้ต้องทำความดีในเมืองเชียงใหม่

3.6.1.4.2 การเขียน Logline “Eight Hours Redemption”

ปี 3022 มนุษยชาติโยกย้ายถิ่นฐานไปอยู่ที่สถานีอวกาศ ทรัพยากรมนุษย์กลายเป็นสิ่งที่ขาดแคลน นักโทษได้รับโอกาสในการยกเลิกโทษ แต่พวกเขาต้องเข้าร่วมเล่นเกมที่พิสูจน์ความดีในจิตใจ

3.6.1.4.3 การเขียนพล็อตเรื่อง (Plot) “Eight Hours Redemption”

องก์ที่ 1 (Act 1)

ปี 3022 ณ สถานีอวกาศ x ที่พำนักซึ่งเป็ความหวังสุดท้ายของมนุษยชาติ ลอยอยู่เหนือโลกที่กลายเป็นดาวเคราะห์สีแดงซึ่งสภาพอากาศเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา นักโทษชาย Mark ถูกเคลื่อนย้ายตัวโดยยานพาหนะห้องซึ่งที่เคลื่อนที่แบบกระเช้า เมื่อประตูทางออกเปิดออกแสงไฟสว่างจ้าแบบฉับพลันพุ่งเข้าหานักโทษ Mark ที่จ้องมองจอภาพแสดงภาพเคลื่อนไหวของวงกลมหลายวงหมุนสลั๊กกันไปมาสะกดจิตในนักโทษ Mark สลับไป

นักโทษ Mark ตื่นขึ้นมาในยานอวกาศทรงกลม ทันใดนั้น Mark โดนสะกดจิตซ้ำอีกครั้งด้วยจอภาพรูปทรงกลม จากนั้นประตูของยานอวกาศทรงกลมได้เปิดออก แรกกดอากาศจากภายในปลักร่างของ Mark ออกไปที่ด้านนอกสถานีอวกาศสภาวะไร้อากาศทำให้ Mark ลอยตัวอย่างไร้การควบคุม ในช่วงนี้ Mark ไม่สามารถควบคุมการเคลื่อนไหวของตนได้ แต่สังเกตว่ามีนักโทษอีกคนหนึ่งต้องตกอยู่ในสภาพเช่นเดียวกับเขา นักโทษ Mark ลอยคู่ขนานไปกับนักโทษ Jeff

ในระหว่างที่ลอยตัวอยู่ผู้คุมกฎของเกมได้อธิบายกฎของเกมว่าทั้ง Mark และ Jeff ได้รับโอกาสที่จะถูกปล่อยตัวแต่พวกเขาต้องเข้าร่วมเล่นเกม โดยพวกเขาจะถูกส่งย้อนกลับไปที่เมืองเชียงใหม่ในช่วงเวลาศตวรรษที่ 21 ผู้คุมกฎได้เจตนาให้ข้อมูลกฎของเกมที่เป็นไม่ความจริงว่านักโทษทั้ง 2 ต้องต่อสู้กัน ผู้ชนะคือผู้ที่สามารถสังหารผู้เล่นคนอื่นได้ภายในเวลา 8 ชั่วโมง

ผู้คุมกฎได้ฉายภาพแหล่งท่องเที่ยวของเมืองเชียงใหม่หลายสถานที่เข้าไปในสมองของนักโทษทั้ง 2 โดยแนะนำว่าแหล่งท่องเที่ยวที่เห็นนี้ สามารถใช้เป็นสถานที่ซ่อนตัวจากคู่แข่งได้ จากนั้นเกิดแสงสว่างจ้านำจิตของนักโทษทั้ง 2 ให้เคลื่อนย้ายมายังร่างอวตาร (avatar) ที่นั่งหันหลังให้กัน โดย Mark เปลี่ยนเป็นร่างอวตาร 1 ส่วน Jeff เปลี่ยนเป็นร่างอวตาร 2

องก์ที่ 2 (Act 2)

ที่ประตูท่าแพนักโทษ Mark และ Jeff นั่งหันหลังอยู่ฝั่งตรงข้ามกันระหว่างม้านั่งปูนสี่เหลี่ยมที่ตรงกลางมีการปลูกต้นไม้สูง นักโทษ Mark กำลังครุ่นคิดว่าหากต้องต่อสู้กับนักโทษ

อีกคนที่อยู่ด้านหลังร่างอวตารของเขาจะแข็งแกร่งกว่าคู่แข่งหรือไม่ โดย Mark สรุปลับกับตนเองว่าร่างอวตารของทั้ง 2 ร่าง น่าจะมีคุณสมบัติที่เท่าเทียมกันเพื่อความยุติธรรมของการแข่งขัน ดังนั้น Mark จึงไม่จำเป็นต้องเกรงกลัวคู่แข่งของเขา

ขณะที่ Mark กำลังครุ่นคิดอยู่นั้น นักโทษ Jeff ได้วิ่งหนีอย่างรวดเร็วออกไปจากประตูทำแพ การเห็นคู่แข่งวิ่งหนีตั้งแต่เริ่มต้นเกมทำให้ Mark เกิดความมั่นใจว่าเขาจะชนะเกมนี้อย่างแน่นอนเพราะคู่แข่งได้แสดงให้เห็นถึงความหวาดกลัว อย่างไรก็ตาม Mark ไม่ได้คิดที่จะวิ่งไล่ตาม Jeff ไปเนื่องจากความเชื่อที่ว่าเมื่อใกล้ถึงเวลา 8 ชั่วโมง ไม่ว่าจะอย่างไร Jeff จะต้องย้อนกลับมาที่จุดเริ่มต้นเพื่อค้นหา Mark เพราะหาก Jeff ไม่สามารถสังหาร Mark ได้ตามเวลา Jeff ก็จะไม่สามารถชนะเกมนี้ได้

นักโทษ Mark ตัดสินใจซ่อนตัวอยู่ที่ประตูทำแพเพื่อรอการกลับมาของ Jeff เมื่อเวลาผ่านไปใกล้ครบ 8 ชั่วโมง Jeff ปรากฏตัวตามที่ Mark คาดการณ์ไว้ โดยท่าทางของ Jeff ดูลึกลับลึกลมนองหาว่า Mark หลบซ่อนตัวอยู่ที่บริเวณประตูทำแพหรือไม่ แต่ด้วยในตอนนั้นเป็นช่วงเวลากลางคืนที่ความมืดเข้าปกคลุมทำให้ Jeff มองเห็นสภาพรอบตัวของเขาได้ไม่ชัดเจน

การมองไม่เห็น Mark ทำให้ Jeff รู้สึกโล่งใจเดินไปนั่งที่จุดเดิมในตอนเริ่มเกมทันทีทันใดนั้น Mark ซึ่งหลบซ่อนตัวอยู่ในความมืดได้ปรากฏกายขึ้นด้านหลัง Jeff และใช้ไขควงขึ้นสนิมแทงเข้าที่ลำคอทำให้ Jeff เสียชีวิตในทันที

การเสียชีวิตของ Jeff ทำให้ Mark รู้สึกหึกเหิมมองหน้าขึ้นไปบนฟ้าเพื่อคิด จะสนทนากับผู้คุมเกมว่าเขาได้ชนะเกมนี้แล้ว ส่งเขากลับไปที่สถานีอวกาศในฐานะผู้ชนะได้แล้ว

องก์ที่ 3 (Act 3)

เพียงชั่วพริบตา Mark หลุดจากร่างอวตาร 1 กลับเข้าสู่ร่างเดิมของตนเองอีกครั้ง Mark เปลี่ยนสถานที่มาลอยอยู่นอกสถานีอวกาศเหมือนตอนก่อนเริ่มเล่นเกม ขณะที่กำลังภูมิใจในฐานะผู้ชนะที่จะได้รับการยกเลิกโทษ Mark สังเกตว่าตนเองกำลังลอยออกไปจากสถานีอวกาศอย่างช้า ๆ Mark เริ่มเปลี่ยนความคิดที่ว่าตนเองเป็นผู้ชนะเพราะหากชนะเกมจริงทำไมตนจึงไม่ได้ถูกนำตัวเข้าไปในสถานีอวกาศ

ในระหว่างที่กำลังลอยอย่างไร้การควบคุมอยู่นั้น Mark ตระหนักคิดว่าอาจเป็นไปได้ที่ผู้ควบคุมเกมปิดบังความจริง หรือให้ข้อมูลเท็จเกี่ยวกับกฎของการเล่น โดยในความจริงการเล่นเกมให้ชนะผู้เล่นจะต้องไม่สังหารคู่แข่ง การให้เวลา 8 ชั่วโมงในเกมไม่ใช่เพื่อให้ผู้เล่นแข่งฆ่ากันเองแต่เพื่อสังเกตพฤติกรรมของคู่แข่งทั้ง 2 ว่าใครสมควรจะได้รับการยกเลิกโทษ ผู้ที่ชนะเกมคือผู้ที่ใช้เวลา 8 ชั่วโมงสุดท้ายอย่างคุ้มค่ามากกว่าที่จะเลือกทำตามกฎไร้ศีลธรรมที่ถูกหลอกลวงให้เชื่อ

ท้ายที่สุด Mark กลายเป็นผู้พ่ายแพ้เกมถูกเนรเทศให้ล่องลอยออกไปนอก
อวกาศอย่างสิ้นหวัง

สรุปสาระแอนิเมชัน : คัดชินภาพยนตร์เปิดเกมคอมพิวเตอร์แนวผจญภัย

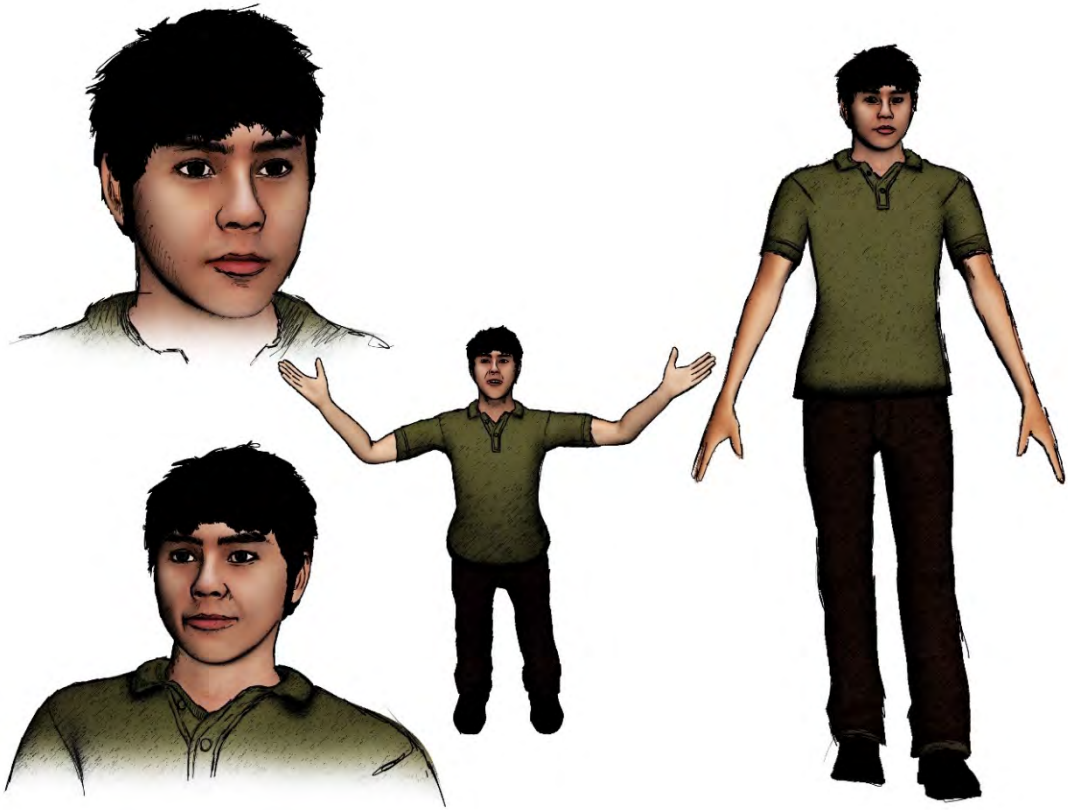
เมื่อรับชมคัดชินจบผู้ชมจะได้รับข้อมูลภูมิหลัง และวิธีการที่จะทำให้ชนะ
การเล่น เกม อย่างไรก็ตามคัดชินได้สร้างคำถามให้ผู้เล่นต้องตามหาคำตอบมากมาย โดยคำตอบทั้งหมด
จะเฉลยต่อเมื่อผู้เล่นได้เล่นเกมจนจบ สำหรับคัดชินจะถูกนำไปใช้แสดงก่อนเริ่มเกมเมื่อคัดชินภาพยนตร์
เปิดเกมจบผู้เล่นจะเริ่มต้นเข้าสู่เนื้อหาของเกมซึ่งจะมีแอนิเมชันแสดงเนื้อหาต่อเนื่องจากว่า Mark ถูกส่ง
ย้อนกลับมาเล่นเกมอีกครั้ง โดยที่เขาเองก็ไม่เข้าใจเหตุผลแต่เมื่อได้รับโอกาสแก้ตัวอีกครั้ง Mark ได้
ตระหนักว่าในการเล่นเกมนี้อาจจำเป็นที่จะต้องใช้เวลา 8 ชั่วโมงที่มีอยู่อย่างคุ้มค่าทำสิ่งที่มี
ประโยชน์ต่อสถานที่ในเมืองเชียงใหม่ สำหรับการกลับมาเล่นเกมเป็นครั้งที่ 2 Mark ได้ถูกเปลี่ยนจาก
อวตาร 1 กลายเป็นอวตาร 2 เป็นการสลับตัวร้ายในคัดชินให้เป็นตัวดีเมื่อเริ่มเล่นเกม

3.6.1.4.4 การออกแบบตัวละครแอนิเมชันคัดชินเกมคอมพิวเตอร์แนว ผจญภัย

ในขั้นตอนการทดลองสร้างสื่อแอนิเมชันสำหรับเป็นแนวทางได้ออกแบบ
ตัวละครนักโทษ Mark และ Jeff ในชุดนักบินอวกาศไปแล้ว สำหรับขั้นตอนนี้จะเป็นการออกแบบ
ร่างอวตาร 1 และร่างอวตาร 2 ซึ่งเป็นตัวละครในช่วงเนื้อเรื่องที่พวกเขาถูกส่งย้อนกลับมายังเมือง
เชียงใหม่

1) การออกแบบร่างอวตาร 1

ร่างอวตาร 1 ออกแบบให้มีรูปลักษณ์ปกติเหมือนคนโดยทั่วไปที่อาศัยอยู่ใน
จังหวัดเชียงใหม่ช่วงยุคปัจจุบัน ร่างอวตาร 1 มีลักษณะเป็นชายหนุ่มชาวเอเชีย หน้าตาดี ท่าทาง
ทะมัดทะแมงฉลาดหลักแหลม มีลักษณะเป็นคนที่มีความมั่นใจในตัวเองสูงเพื่อให้เข้ากับการเป็น
ตัวละครที่ Mark ได้จำลองเป็นร่างอวตารในการเล่นเกมนี้อีกครั้ง และพ่ายแพ้การเล่นเกมนี้อาจเพราะ
ความเชื่อมั่นในตนเองที่มากเกินไป



ภาพที่ 3.28 ภาพร่างร่างอวตาร 1

2) การออกแบบร่างอวตาร 2

ร่างอวตาร 2 ออกแบบให้หน้าตา และทรงผมดูดีกว่าร่างอวตาร 1 โดยร่างอวตาร 2 เป็นตัวละครเอกในการเล่นเกม การออกแบบตัวละครให้มีรูปลักษณ์ดูดีเพื่อให้เมื่อเนื้อเรื่องในเกมดำเนินไป ผู้เล่นจะเริ่มเห็นทัศนคติทางด้านดี การเปลี่ยนแปลงตัวตนของ Mark เปรียบเสมือนจากตัวละครเปลี่ยนสลับจากตัวร้ายกลายเป็นตัวดี หรือจากความดูดีกลายเป็นความอ่อนโยน



ภาพที่ 3.29 ภาพร่างร่างอวตาร 2

3.6.1.4.5 การออกแบบฉากแอนิเมชันคัตซีนเกมคอมพิวเตอร์

แนวพญูภย

ในขั้นตอนการทดลองสร้างสื่อแอนิเมชันสำหรับเป็นแนวทางได้ออกแบบฉากสถานื่อวาศในโลกลงนาคตไปแล้ว ในขั้นตอนการออกแบบฉากแอนิเมชันคัตซีนจะออกแบบฉากจำลองสถานที่ท่งเทียวมืองเชียงใหมยุคปัจจุบัน โดยแนวทางในการออกแบบจะสร้างสรรค์ให้สถานที่ในแอนิเมชันมีรูปลักษณะที่ดีกว่าสถานที่จริง ดูสะอาดตา สดใสน่าท่งเทียวมากกว่าความเป็นจริง สำหรับสถานที่ซึ่งถูกเลือกมาเป็นฉากในเรื่องมีดังนี้



ภาพที่ 3.30 ภาพร่างบรรยากาศภาพรวมของเมืองเชียงใหม่



ภาพที่ 3.31 ภาพโมเดล 3 มิติ แสดงถนนในเมืองเชียงใหม่



ภาพที่ 3.32 ภาพร่างประตูท่าแพ



ภาพที่ 3.33 ภาพโมเดล 3 มิติ ประตูท่าแพ



ภาพที่ 3.34 ภาพร่างแจ่งศรีภูมิ



ภาพที่ 3.35 ภาพโมเดล 3 มิติ แจ่งศรีภูมิ



ภาพที่ 3.36 ภาพร่างวัดเจดีย์หลวงวรวิหาร



ภาพที่ 3.37 ภาพโมเดล 3 มิติ วัดเจดีย์หลวงวรวิหาร



ภาพที่ 3.38 ภาพร่างมุมมองพระธาตุดอยสุเทพราชวรวิหาร



ภาพที่ 3.39 ภาพโมเดล 3 มิติ มุมสูงพระธาตุดอยสุเทพราชวรวิหาร



ภาพที่ 3.40 ภาพร่างมุมมองสูงเส้นทางขึ้นนดอยสุเทพ



ภาพที่ 3.41 ภาพโมเดล 3 มิติ มุมสูงเส้นทางขึ้นนดอยสุเทพ



ภาพที่ 3.42 ภาพร่างมุมมองสูงดอยอินทนนท์



ภาพที่ 3.43 ภาพโมเดล 3 มิติ มุมสูงดอยอินทนนท์



ภาพที่ 3.44 ภาพร่างจุดชมดอกนางพญาเสือโคร่ง



ภาพที่ 3.45 ภาพโมเดล 3 มิติ จุดชมดอกนางพญาเสือโคร่ง

3.6.1.4.6 การสร้างแอนิเมชันคัตซีนเกมคอมพิวเตอร์แนวผจญภัย

ในขั้นตอนนี้เป็นการสร้างผลงานแอนิเมชันเรื่อง “Eight Hours Redemption” ความยาวประมาณ 9 นาที โดยอิงตามโครงเรื่อง ตัวละคร และฉากที่ได้ออกแบบไว้ ขั้นตอนนี้เป็นกระบวนการผลิตที่ใช้เวลานานมากกว่า 8 เดือน อย่างไรก็ตามโมเดลฉาก และตัวละครที่ได้สร้างเสร็จในขั้นตอนนี้สามารถนำไปใช้เป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการสร้างสื่อกเกม และวีอาร์ได้ต่อ



ภาพที่ 3.46 ตัวอย่างภาพแอนิเมชันคัตซีน (1)



ภาพที่ 3.47 ตัวอย่างภาพแอนิเมชันคัตซีน (2)



ภาพที่ 3.48 ตัวอย่างภาพแอนิเมชันคัตซีน (3)

3.6.1.4.7 การทดลองนำเสนอแอนิเมชันคัตซีนต่อสาธารณะ

ผลงานแอนิเมชันเรื่อง “Eight Hours Redemption” ถูกจัดแสดงในรูปแบบนิทรรศการศิลปะในนิทรรศการกลุ่ม “Multi - Sensations” (พหุสัมผัส) ซึ่งเป็นการแสดงผลงานศิลปะร่วมกับคณาจารย์ในหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิตสาขาศิลปะและการออกแบบ คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ จัดแสดงที่ศูนย์ศิลปะบ้านตึกระหว่างวันที่ 8 – 30 กันยายน 2566 การแสดงผลงานในครั้งนี้ทำให้ได้รับความคิดเห็นด้านบวกเกี่ยวกับคุณภาพของการสร้างสรรค์แอนิเมชันที่สามารถสร้างภาพแหล่งท่องเที่ยวในเมืองเชียงใหม่ได้อย่างสวยงาม



ภาพที่ 3.49 ผลงานแอนิเมชันเรื่อง “Eight Hours Redemption” ในนิทรรศการกลุ่ม “Multi - Sensations”



ภาพที่ 3.50 กลุ่มผู้ชมคณะรับชมผลงาน “Eight Hours Redemption”



ภาพที่ 3.51 รายละเอียดการติดตั้งผลงาน “Eight Hours Redemption”

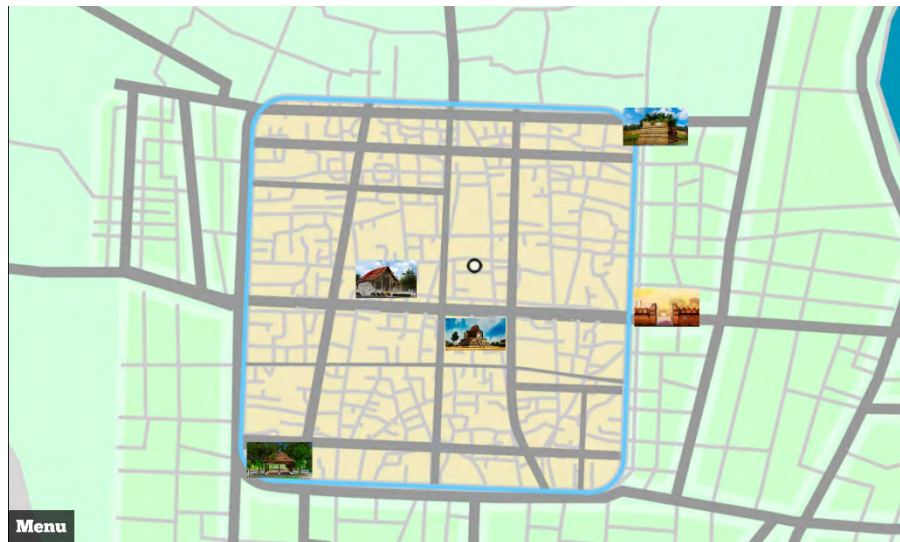
3.6.1.4.8 สร้างฉากสถานที่ท่องเที่ยวในเกมคอมพิวเตอร์แนวผจญภัย

ฉากในเกมกำหนดให้เป็นภาพจำลองสถานที่แบบเสมือนจริง ประมวลผลจากคอมพิวเตอร์แบบ 3 มิติ ภาพมีความละเอียดสูงระดับ 2K หรือมีความละเอียดขนาด 2560×1440 พิกเซล โดยภาพที่มีความละเอียดสูงนี้จะถูกนำมาแสดงในพื้นที่จอภาพแสดงผลของเกมในขนาด 1920×1080 พิกเซล ขนาดของภาพที่ใหญ่กว่าหน้าจอกการแสดงผลนอกจากจะมีผลทางด้านความสวยงามของภาพแล้ว ขนาดภาพที่ใหญ่ช่วยให้มีพื้นที่ว่างเหลือสำหรับการปรับเปลี่ยนมุมของฉากให้สอดคล้องกับตำแหน่งของตัวละครที่เดินสำรวจ เช่น ถ้าตัวละครเดินไปทางขวา ฉากจะเลื่อนทางขวา หรือ ถ้าตัวละครเดินไปทางซ้าย ฉากจะเลื่อนไปทางซ้าย



ภาพที่ 3.52 การออกแบบขนาด และพื้นที่การแสดงผลของฉาก

ระบบของการเล่นเกมกำหนดฉาก “แผนที่” เป็นฉากหลักสำหรับการเชื่อมต่อฉากสถานที่ท่องเที่ยวในเกมเข้าด้วยกัน เมื่อเริ่มต้นเล่นเกมหลังจากจบภารกิจสอนการเล่น ผู้เล่นจะเข้าสู่ฉาก “แผนที่” ซึ่งทำให้ผู้เล่นสามารถเลือกเดินทางไปยังสถานที่ท่องเที่ยวในเกม การเดินทางไปยังสถานที่ต่าง ๆ สามารถทำได้ผ่านการย้อนกลับไปฉาก “แผนที่” เพื่อเลือกเดินทางไปสู่สถานที่อื่น ๆ ต่อไป



ภาพที่ 3.53 ฉาก “แผนที่” ฉากหลักสำหรับการเชื่อมต่อฉากสถานที่ท่องเที่ยวในเกมเข้าหากัน

การเลือกฉากสถานที่ท่องเที่ยวในเกมนำข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ
ด้านการท่องเที่ยวในท้องถิ่นจังหวัดเชียงใหม่ สรุปสถานที่ซึ่งมีความสำคัญดังนี้

- 1) วัดพระธาตุดอยสุเทพราชวรวิหาร
- 2) วัดเจดีย์หลวงวรวิหาร
- 3) ดอยอินทนนท์
- 4) วัดพระสิงห์วรมหาวิหาร
- 5) ประตู่ท่าแพ
- 6) วัดเจ็ดยอด
- 7) จุดชมดอกนางพญาเสือโคร่ง
- 8) แจ่งศรีภูมิ
- 9) สวนสาธารณะหนองบวกหาด
- 10) ท่าอากาศยานเชียงใหม่

การสร้างฉากสถานที่ท่องเที่ยวในเกม มีรายละเอียดดังนี้

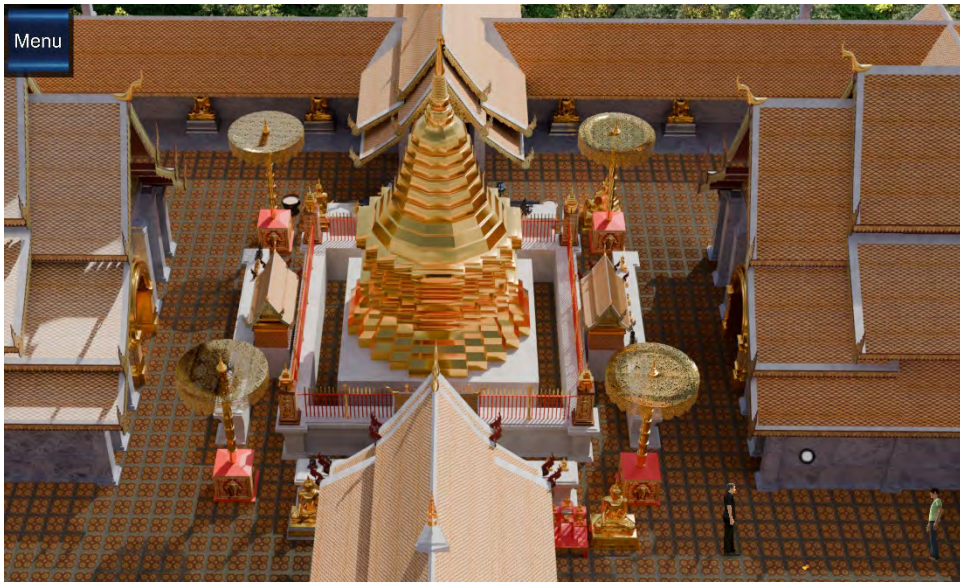
1) ฉากวัดพระธาตุดอยสุเทพราชวรวิหาร



ภาพที่ 3.54 ฉากวัดพระธาตุดอยสุเทพราชวรวิหาร มุมที่ 1



ภาพที่ 3.55 ฉากวัดพระธาตุคุดยสุเทพราชวรวิหาร มุมที่ 2



ภาพที่ 3.56 ฉากวัดพระธาตุคุดยสุเทพราชวรวิหาร มุมที่ 3



ภาพที่ 3.57 ฉากวัดพระธาตุอภัยสุเทพราชวรวิหาร มุมที่ 4

2) ฉากวัดเจติยหลวงวรวิหาร



ภาพที่ 3.58 ฉากวัดเจติยหลวงวรวิหาร มุมที่ 1

3) ฉากดอยอินทนนท์



ภาพที่ 3.59 ฉากดอยอินทนนท์ มุมที่ 1

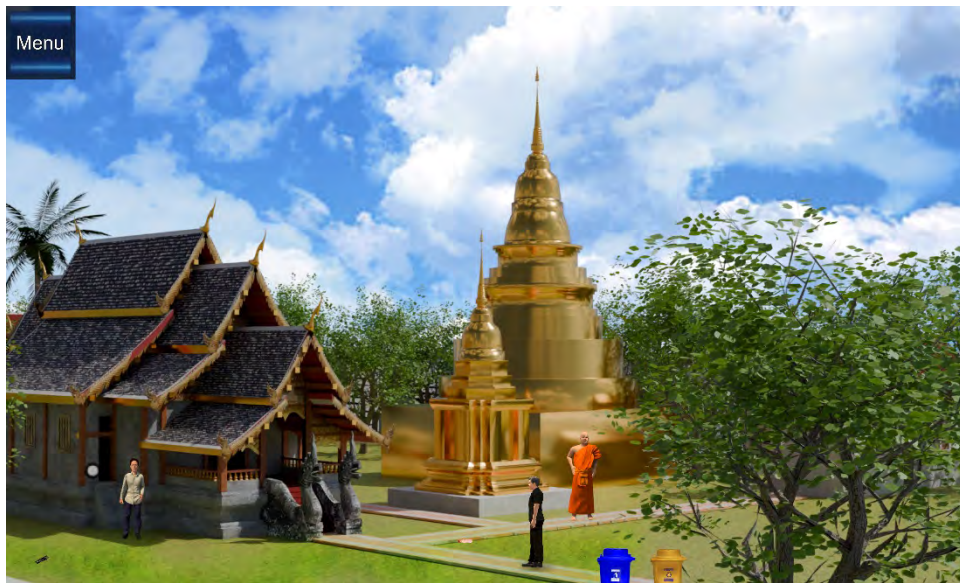


ภาพที่ 3.60 ฉากดอยอินทนนท์ มุมที่ 2

4) ฉากวัดพระสิงห์วรมหาวิหาร



ภาพที่ 3.61 ฉากวัดพระสิงห์วรมหาวิหาร มุมที่ 1



ภาพที่ 3.62 ฉากวัดพระสิงห์วรมหาวิหาร มุมที่ 2

5) ฉากประตูท่าแพ



ภาพที่ 3.63 ฉากประตูท่าแพ มุมที่ 1



ภาพที่ 3.64 ฉากประตูท่าแพ มุมที่ 2

6) ฉากวัดเจ็ดยอด



ภาพที่ 3.65 ฉากวัดเจ็ดยอด มุมที่ 1



ภาพที่ 3.66 ฉากวัดเจ็ดยอด มุมที่ 2

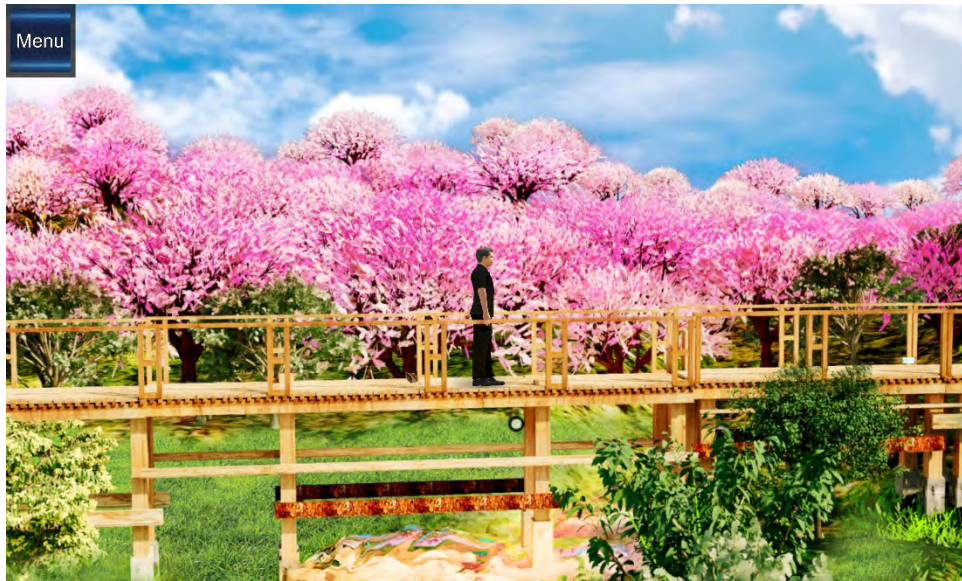
7) ฉากจุดชมดอกนางพญาเสือโคร่ง ชุนวาง



ภาพที่ 3.67 ฉากจุดชมดอกนางพญาเสือโคร่ง ชุนวาง มุมที่ 1



ภาพที่ 3.68 ฉากจุดชมดอกนางพญาเสือโคร่ง ชุนวาง มุมที่ 2



ภาพที่ 3.69 ฉากจุดชมดอกนางพญาเสือโคร่ง ชุนวาง มุมที่ 3

8) ฉากแจ่งศรีภูมิ



ภาพที่ 3.70 ฉากแจ่งศรีภูมิ มุมที่ 1

9) ฉากสวนสาธารณะหนองบัวหาด



ภาพที่ 3.71 ฉากสวนสาธารณะหนองบัวหาด มุมที่ 1



ภาพที่ 3.72 ฉากสวนสาธารณะหนองบัวหาด มุมที่ 2



ภาพที่ 3.73 ฉากสวนสาธารณะหนองบัวหาด มุมที่ 3

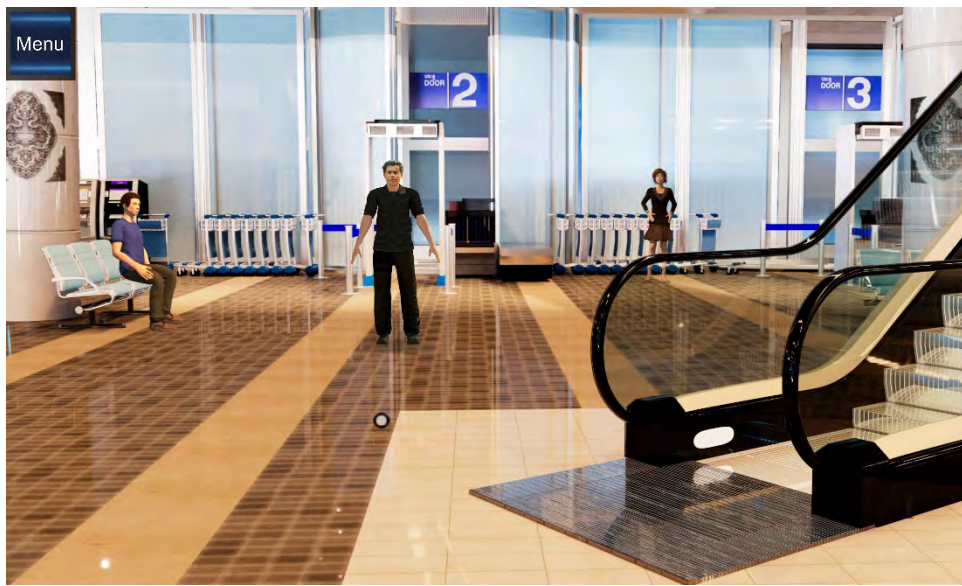
10) ฉากท่าอากาศยานเชียงใหม่



ภาพที่ 3.74 ฉากท่าอากาศยานเชียงใหม่ มุมที่ 1



ภาพที่ 3.75 ท่าอากาศยานเชียงใหม่ มุมที่ 2



ภาพที่ 3.76 ท่าอากาศยานเชียงใหม่ มุมที่ 3

3.6.1.4.9 การออกแบบระบบปฏิสัมพันธ์สำหรับเกมคอมพิวเตอร์

แนวพจนัญญา

เกมคอมพิวเตอร์แนวพจนัญญาใช้ระบบการบังคับเรียบง่ายแบบการชี้และคลิก (Point & click) การเล่นเกมผู้เล่นต้องเข้าร่วมทำภารกิจด้านบวทที่จะส่งเสริมให้ผู้เล่นยกระดับจิตใจตนเองจากกิจกรรมที่ได้เข้าไปช่วยเหลือตัวละครในเกม

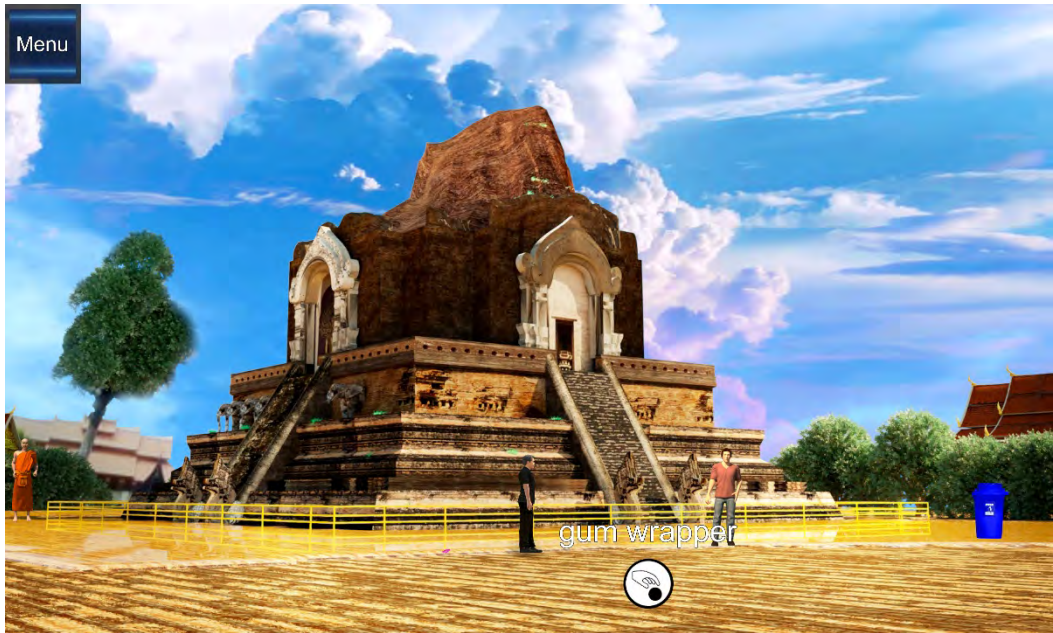


ภาพที่ 3.77 การออกแบบระบบปฏิสัมพันธ์สำหรับเกมคอมพิวเตอร์แนวพจนัญญา

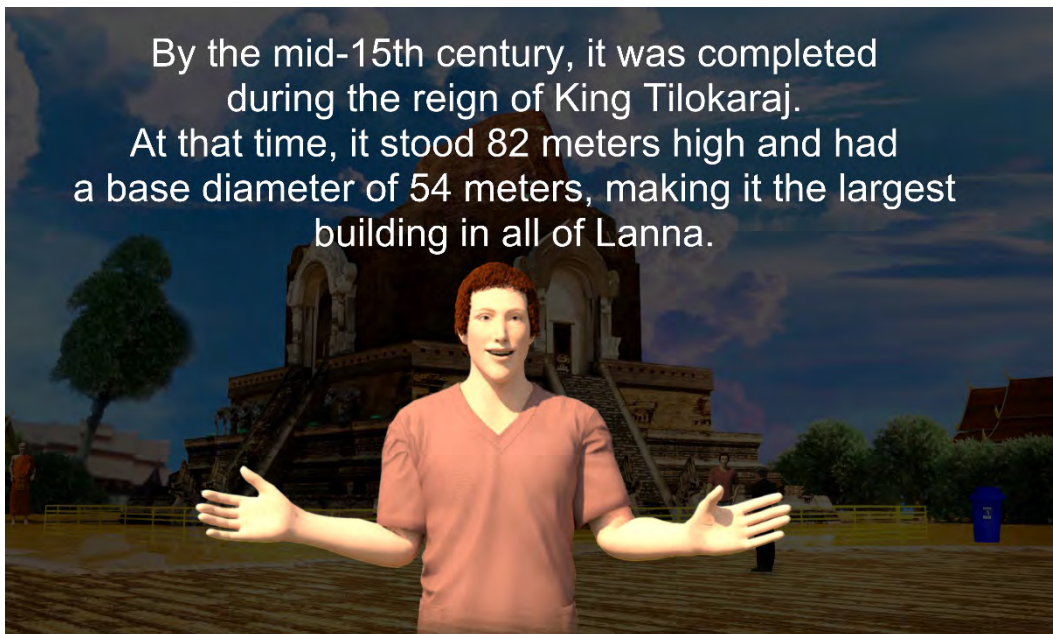
กิจกรรมในเกมประกอบไปด้วย 1) กิจกรรมย่อย 2) กิจกรรมหลัก

1) กิจกรรมย่อย เป็นกิจกรรมช่วยเก็บขยะในสถานที่ท่องเที่ยว เมื่อเข้าสู่ฉาก ทุกฉากจะมีขยะกระจายอยู่ในฉาก 2 - 3 ชิ้น เมื่อผู้เล่นทำการเก็บขยะตัวละครในฉากจะแสดงสัญลักษณ์ที่บ่งบอกว่าตัวละครได้สังเกตเห็นการเก็บขยะของผู้เล่น ระบบของเกมบังคับให้ผู้เล่นต้องเก็บขยะอย่างน้อย 1 ชิ้นในฉาก ตัวละครในฉากจึงจะยินยอมสนทนากับผู้เล่น ในบทสนทนาตัวละครจะอธิบายรายละเอียดเกี่ยวกับสถานที่ท่องเที่ยวให้ผู้เล่นได้รับทราบ สำหรับตัวละครบางตัวอาจขอให้ผู้เล่นทำภารกิจบางอย่าง และเมื่อผู้เล่นนำขยะไปทิ้งตามถังขยะที่จัดเตรียมไว้อย่างถูกต้องผู้เล่นจะได้รับคะแนน 10 คะแนน

อย่างไรก็ตามหากผู้เล่นนำขยะรีไซเคิลไปมอบให้กับเด็กชายเก็บขยะที่สวนสาธารณะหนองบวทหาดจะได้รับคะแนนเพิ่มจากชิ้นละ 10 คะแนน เป็นชิ้นละ 20 คะแนน



ภาพที่ 3.78 ผู้เล่นทำการเก็บขยะในฉาก



ภาพที่ 3.79 การเก็บขยะทำให้ตัวละครในฉากสนทนากับผู้เล่น



ภาพที่ 3.80 ผู้เล่นต้องเลือกทิ้งขยะให้ถูกถังจึงจะได้คะแนน



ภาพที่ 3.81 การนำขยะรีไซเคิลไปมอบให้กับเด็กชายเก็บขยะที่สวนสาธารณะหนองบัวภาค จะได้รับคะแนนเพิ่ม 20 คะแนน

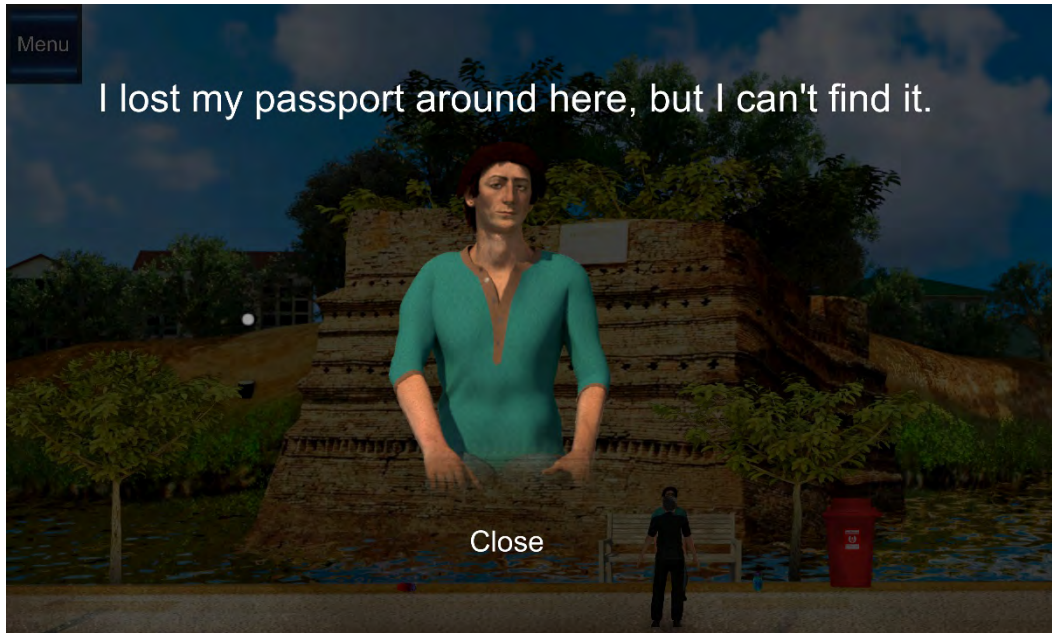
1) กิจกรรมหลัก เป็นกิจกรรมที่จะมีคะแนนให้ผู้เล่นแตกต่างกันออกไปตามภารกิจ คะแนนที่ได้รับในการทำกิจกรรมหลักสำเร็จจะอยู่ระหว่าง 100 – 250 คะแนน กิจกรรมหลัก เป็นกิจกรรมที่ผู้เล่นเข้าไปช่วยเหลือ หรือทำตามคำขอร้องขอตัวละครในฉาก กิจกรรมหลัก ประกอบด้วย

กิจกรรมช่วยเหลือผู้อื่น

- การช่วยเหลือนักท่องเที่ยวเก็บหนังสือเดินทางที่ทำหล่นไว้
- การช่วยเหลือนักท่องเที่ยวจากโจรขโมยหนังสือเดินทาง
- การช่วยเหลือนำเครื่องรางที่ทำตกไว้ไปส่งมอบแก่พระสงฆ์ และนักท่องเที่ยว
- การช่วยเหลือนำเงินส่งมอบกับนักท่องเที่ยว
- การช่วยเหลือเด็กท้องถิ่นค้นหาเงินที่ทำตก

กิจกรรมว่ากล่าวตักเตือน

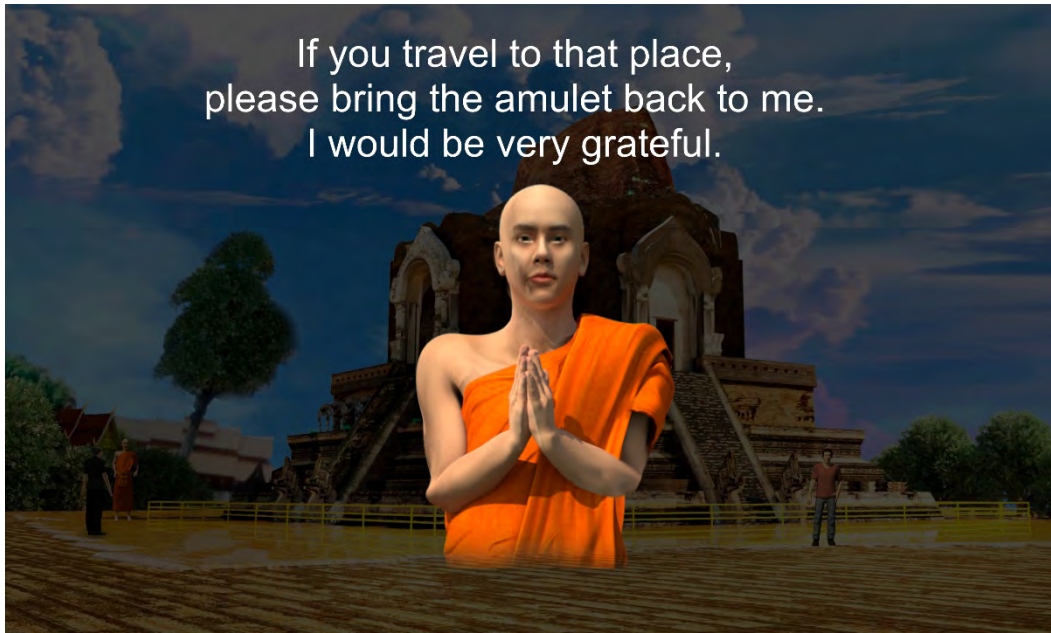
- การว่ากล่าวตักเตือนนักท่องเที่ยวที่สูบบุหรี่ในสถานที่ห้ามสูบ
- การว่ากล่าวตักเตือนนักท่องเที่ยวที่พนันในสถานที่ท่องเที่ยว
- การว่ากล่าวตักเตือนนักท่องเที่ยวที่ส่งเสียงดัง
- การว่ากล่าวตักเตือนนักท่องเที่ยวที่ดื่มสุราในสถานที่ท่องเที่ยว
- การว่ากล่าวตักเตือนนักท่องเที่ยวที่ป็นขึ้นไปนั่งในที่ซึ่งไม่เหมาะสม



ภาพที่ 3.82 การช่วยเหลือนักท่องเที่ยวเกี่ยวกับหนังสือเดินทางที่ทำหล่นไว้



ภาพที่ 3.83 การช่วยเหลือนักท่องเที่ยวจากโจรขโมยหนังสือเดินทาง



ภาพที่ 3.84 การช่วยเหลือนำเครื่องรางที่ทำตกไว้ไปส่งมอบแก่พระสงฆ์ และนักท่องเที่ยว



ภาพที่ 3.85 การช่วยเหลือนำเงินส่งมอบกับนักท่องเที่ยว



ภาพที่ 3.86 การช่วยเหลือเด็กท้องถิ่นค้นหาเงินที่ทำตก



ภาพที่ 3.87 การว่ากล่าวตักเตือนนักท่องเที่ยวที่พ่นสีในสถานที่ท่องเที่ยว



ภาพที่ 3.88 การว่ากล่าวตักเตือนนักท่องเที่ยวที่ส่งเสียงดัง



ภาพที่ 3.89 การว่ากล่าวตักเตือนนักท่องเที่ยวที่ดื่มสุราในสถานที่ท่องเที่ยว



ภาพที่ 3.90 การว่ากล่าวตักเตือนนักท่องเที่ยวที่ป็นขึ้นไปนั่งในที่นั่งที่ไม่เหมาะสม

3.6.1.4.10 การออกแบบระบบไอเทมเกมคอมพิวเตอร์แนวผจญภัย

เกมคอมพิวเตอร์แนวผจญภัยออกแบบระบบการเก็บไอเทมให้ผู้เล่นสามารถเก็บไอเทมได้ในจำนวนจำกัด โดยเมนูไอเทมอยู่บริเวณด้านบนของหน้าจอ ผู้เล่นสามารถเก็บไอเทมไว้ในเมนูได้ 9 ไอเทม ระบบการจำกัดจำนวนไอเทมที่สามารถเก็บไว้ในเมนูเป็นการออกแบบให้ผู้เล่นจำเป็นต้องเดินทางไปยังสถานที่ต่าง ๆ เพื่อนำไอเทมไปทิ้ง หรือส่งให้กับตัวละครในฉากต่างๆ ยกตัวอย่างเช่น ในบางครั้งผู้เล่นอาจทำภารกิจที่ทำให้สามารถได้รับไอเทมใหม่ แต่หากไอเทมเต็มผู้เล่นก็ไม่สามารถรับไอเทมเพิ่มได้ต้องเดินทางไปยังฉากอื่นเพื่อกำจัดไอเทมทิ้งไป



ภาพที่ 3.91 ระบบไอเทมในเกมอยู่ด้านบนของหน้าจอ

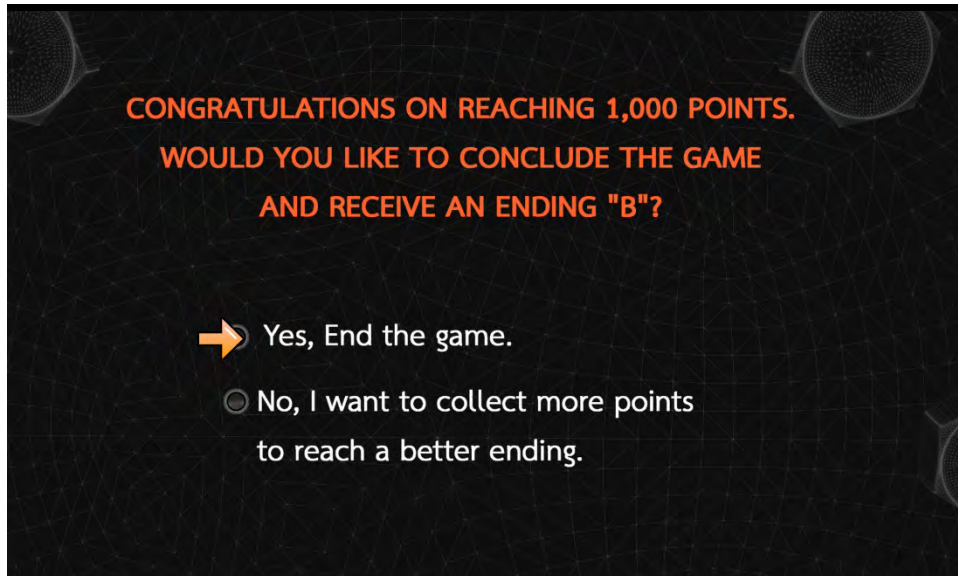


ภาพที่ 3.92 การแจ้งเตือนผู้เล่นเมื่อไอเทมเต็ม

3.6.1.4.11 การออกแบบตอนจบของเกมคอมพิวเตอร์แนวผจญภัย

เกมคอมพิวเตอร์แนวผจญภัยกำหนดให้ผู้เล่นสามารถตัดสินใจจบเกมได้เมื่อได้รับคะแนนแตกต่างกัน 3 ระดับ คือ 1,000 2,000 และ 2,500 คะแนน

การจบเกมที่คะแนนระดับ 1,000 จะเป็นการจบเกมที่ไ้ระดับ B เมื่อเล่นจบ ผู้เล่นจะพบว่าผู้เล่นไม่ใช่ผู้ชนะเกมที่แท้จริง แต่ที่ชนะเกมได้เพราะว่าคู่แข่งทำผิดพลาด (เหมือนที่ผู้เล่นได้เคยทำไปในแอนิเมชันคัทซีนก่อนเล่นเกม) ที่ระดับคะแนน 1,000 ผู้เล่นต้องเล่นภารกิจหลักประมาณ 3 – 4 ภารกิจ



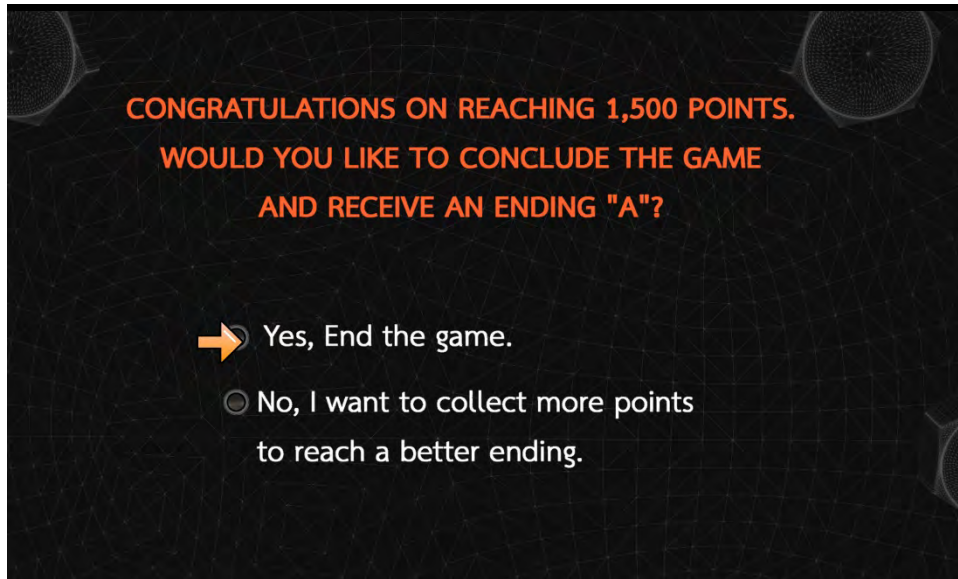
ภาพที่ 3.93 เมื่อเล่นเกมจนได้รับคะแนน 1,000 ผู้เล่นสามารถเลือกที่จะจบเกมที่ระดับ B



ภาพที่ 3.94 ฉากจบเกมที่ระดับ B

การจบเกมที่คะแนนระดับ 1,500 จะเป็นการจบเกมที่ไ้ระดับ A เมื่อเล่นจบ ผู้เล่นจะพบว่าผู้เล่นเป็นผู้ชนะเกม โดยมีการกล่าวชมว่าการช่วยเหลือผู้อื่นแม้ว่าจะเป็นเพียงเรื่องเล็กน้อยแต่ก็มีความสำคัญ และหากผู้คนในศตวรรษที่ 21 มีความคิดที่จะช่วยเหลือกันเหมือนผู้เล่น

โลกในปัจจุบันจะไม่พบวิกฤตดังที่เป็น ที่ระดับคะแนน 1,500 ผู้เล่นต้องเล่นภารกิจหลักประมาณ 6 – 8 ภารกิจ

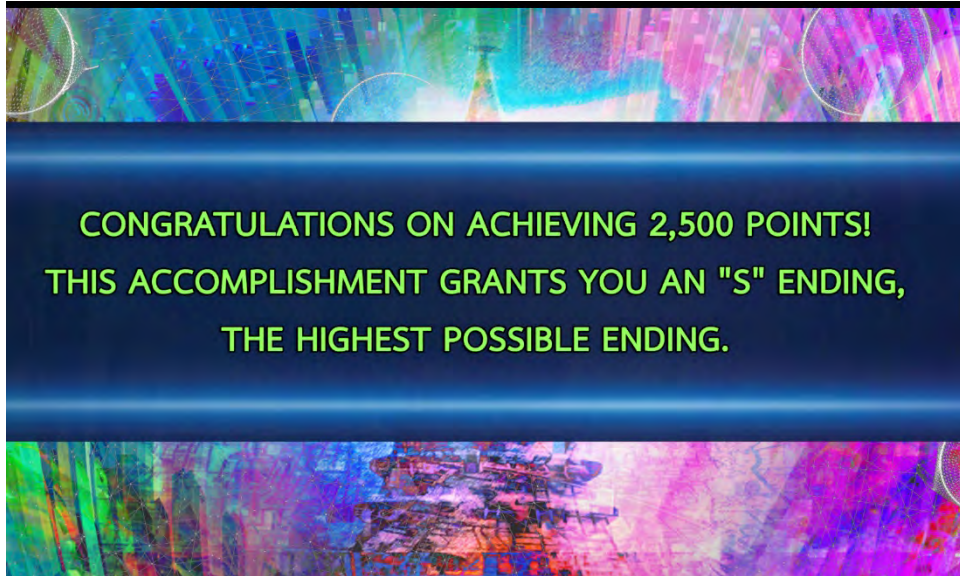


ภาพที่ 3.95 เมื่อเล่นเกมจนได้รับคะแนน 1,500 ผู้เล่นสามารถเลือกที่จะจบเกมที่ระดับ A



ภาพที่ 3.96 ฉากจบเกมที่ระดับ A

การจบเกมที่คะแนนระดับ 2,500 จะเป็นการจบเกมที่ไ้ระดับ S เป็นการจบเกมในรูปแบบที่ดีที่สุด เมื่อเล่นจบผู้เล่นจะได้รับการเฉลยเนื้อเรื่องถึงเหตุผลที่ผู้เล่นได้รับโอกาสแก้ตัวให้กลับมาเล่นเกมเป็นครั้งที่ 2 เพราะมีผู้เล่นที่สามารถชนะเกมได้น้อยมาก ผู้เล่นส่วนใหญ่ไม่เลือกกระทำ ความดีช่วยเหลือคนในท้องที่ และมีเพียงผู้เล่นเท่านั้นที่ทำคะแนนสูงสุดไ้ระดับนี้ ผู้เล่นได้รับแต่งตั้งให้ เป็นกัปตันควบคุมสถานีอวกาศ x ที่ระดับคะแนน 2,500 ผู้เล่นต้องเล่นภารกิจหลักประมาณ 12 – 20 ภารกิจ



ภาพที่ 3.97 เมื่อเล่นเกมจนได้รับคะแนน 2,500 ผู้เล่นสามารถเลือกที่จะจบเกมที่ระดับ S

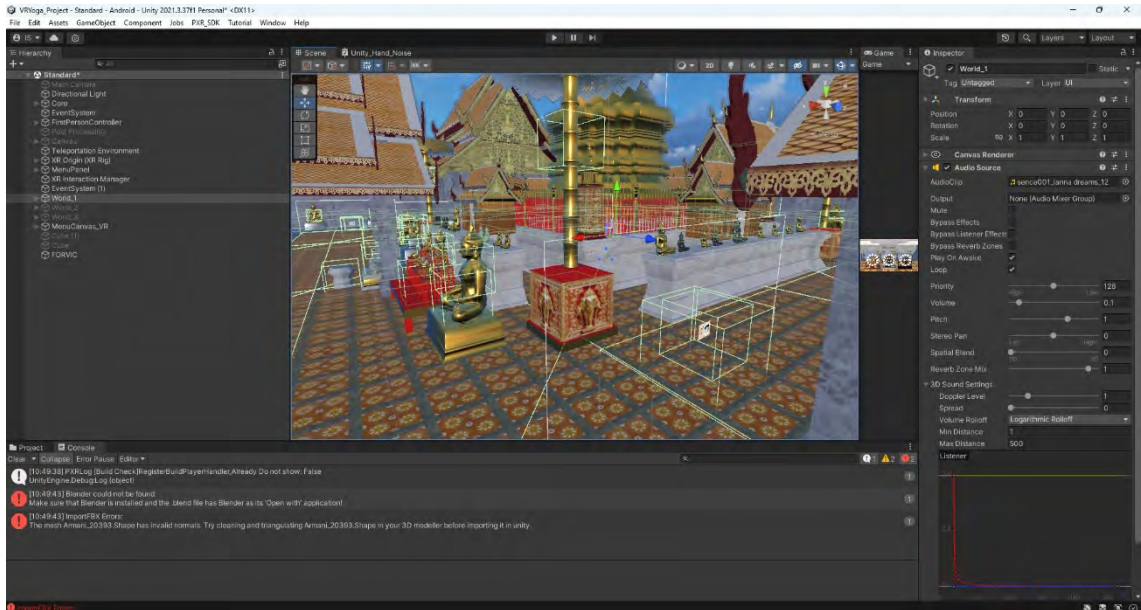


ภาพที่ 3.98 ฉากจบเกมที่ระดับ S

3.6.2 เกมความเป็นจริงเสมือนที่เล่นกับคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์วีอาร์

3.6.2.1 การออกแบบเกมความเป็นจริงเสมือนที่เล่นกับคอมพิวเตอร์ และอุปกรณ์วีอาร์

เกมความเป็นจริงเสมือนที่เล่นกับคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์วีอาร์ เป็นเกมที่น่าผู้เล่นเข้าไปสำรวจสถานที่ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในรูปแบบการท่องเที่ยวเสมือนจริง 3 แห่ง ได้แก่ วัดพระธาตุตอยสุเทพราชวรวิหาร วัดพระสิงห์วรมหาวิหาร และวัดเจ็ดยอด



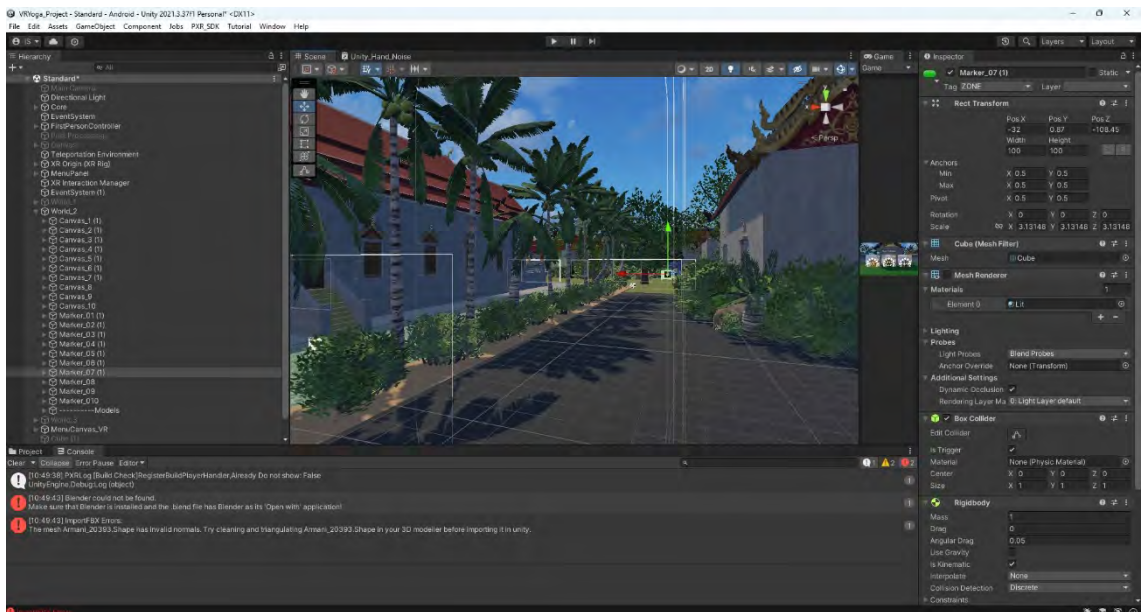
ภาพที่ 3.99 การออกแบบฉากวัดพระธาตุตอดยสุเทพราชวรวิหารสำหรับเกมความเป็นจริงเสมือน



ภาพที่ 3.100 ฉากวัดพระธาตุตอดยสุเทพราชวรวิหารในเกม (1)



ภาพที่ 3.101 ฉากวัดพระธาตุดอยสุเทพราชวรวิหารในเกม (2)



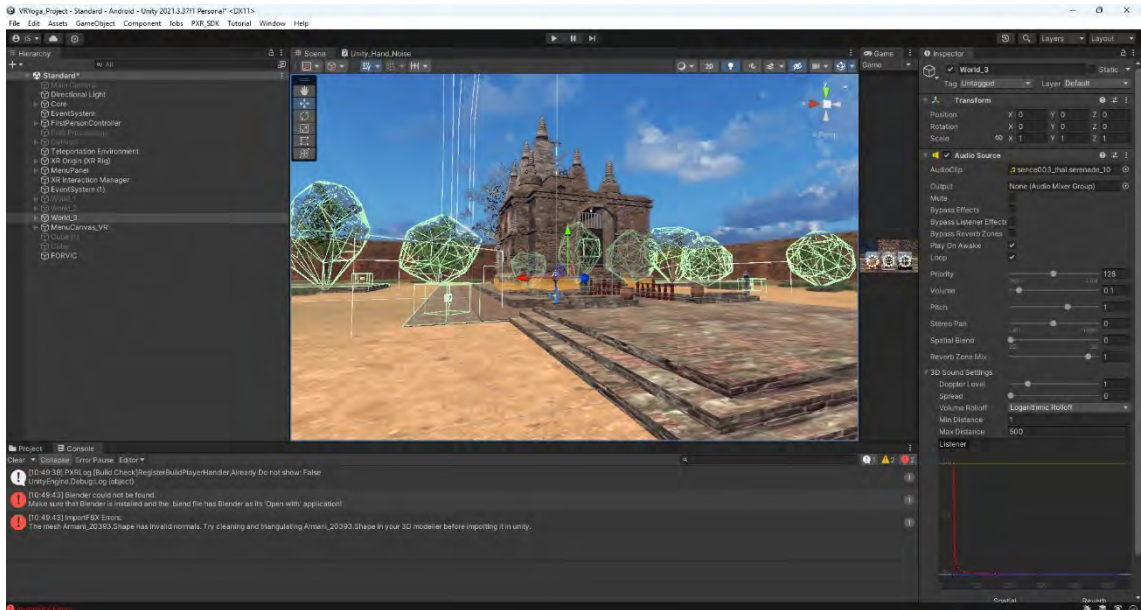
ภาพที่ 3.102 การออกแบบฉากวัดวัดเจ็ดยอดสำหรับเกมความเป็นจริงเสมือน



ภาพที่ 3.103 ฉากวัดวัดเจ็ดยอดในเกม (1)



ภาพที่ 3.104 ฉากวัดวัดเจ็ดยอดในเกม (2)



ภาพที่ 3.105 การออกแบบฉากวัดพระสิงห์วรมหาวิหารสำหรับเกมความเป็นจริงเสมือน



ภาพที่ 3.106 ฉากวัดพระสิงห์วรมหาวิหารในเกม (1)



ภาพที่ 3.107 ฉากวัดพระสิงห์วรมหาวิหารในเกม (2)

3.6.2.2 ระบบการควบคุมในเกมความเป็นจริงเสมือนที่เล่นกับคอมพิวเตอร์ และอุปกรณ์วีอาร์

ระบบการควบคุมเกมเป็นการบังคับแบบเรียบง่าย ในตอนเริ่มต้นเกมสถานที่ท่องเที่ยวจะแสดงสภาพเป็นช่วงตอนกลางคืน เมื่อผู้เล่นเก็บโปสการ์ดที่ให้ข้อมูลเกี่ยวกับสถานที่ครบ 9-10 ใบ สถานที่ท่องเที่ยวจะเปลี่ยนเป็นภาพตอนกลางวันที่แสดงความงดงามของสีส้มมากกว่าตอนกลางคืน



ภาพที่ 3.108 ในตอนเริ่มต้นเกมสถานที่ท่องเที่ยวจะแสดงสภาพเป็นช่วงตอนกลางคืน



ภาพที่ 3.109 ผู้เล่นเก็บโปสการ์ดที่ให้ข้อมูลเกี่ยวกับสถานที่



ภาพที่ 3.110 เมื่อผู้เล่นเก็บโปสการ์ดจนครบ สถานที่ท่องเที่ยวเปลี่ยนเป็นภาพตอนกลางวัน

3.7 การเผยแพร่นำเสนอผลงาน

3.7.1 การนำเสนอผลงานในรูปแบบนิทรรศการออนไลน์

ผู้เขียนนำเสนอเกมคอมพิวเตอร์แนวผจญภัย และเกมความเป็นจริงเสมือนที่เล่นกับคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์วีอาร์ในรูปแบบออนไลน์ ในนิทรรศการ Immersive Chiang Mai: Game and VR Experience จัดแสดงที่หอศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ (CMU ACC) ณ ห้องนิทรรศการเล็ก (Annex room) นิทรรศการระหว่างวันที่ 21 – 30 มกราคม 2568 โดยในงานได้ติดตั้งเกม 3 รูปแบบให้ผู้ชมได้เล่น คือ 1) เกมคอมพิวเตอร์แนวผจญภัย 2) เกมความเป็นจริงเสมือนที่เล่นกับคอมพิวเตอร์ 3) เกมความเป็นจริงเสมือนที่เล่นกับอุปกรณ์วีอาร์



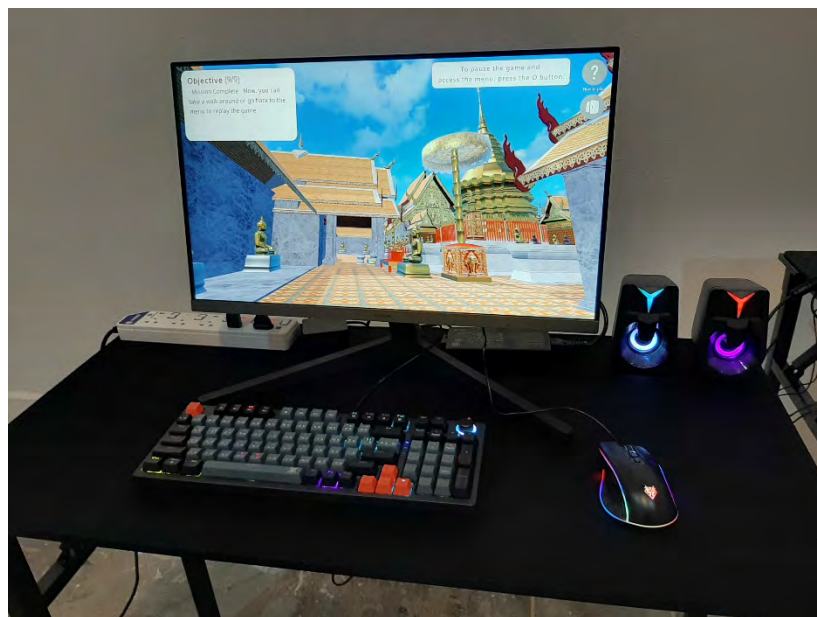
ภาพที่ 3.111 ภาพจำลอง 3 มิติ ห้องนิทรรศการ



ภาพที่ 3.112 ภาพรวมการติดตั้งผลงาน



ภาพที่ 3.113 การติดตั้งเกมคอมพิวเตอร์แนวผจญภัย



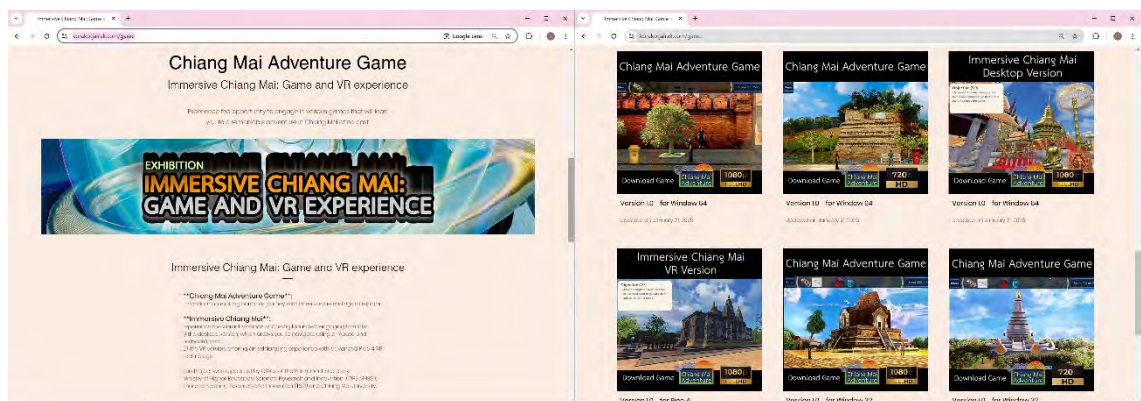
ภาพที่ 3.114 การติดตั้งเกมความเป็นจริงเสมือนที่เล่นกับคอมพิวเตอร์



ภาพที่ 3.115 การติดตั้งเกมความเป็นจริงเสมือนที่เล่นกับอุปกรณ์วีอาร์

3.7.2 การนำเสนอผลงานในรูปแบบนิทรรศการออนไลน์

การนำเสนอเกมในรูปแบบออนไลน์ผู้เขียนได้สร้างเว็บไซต์ korakotjairak.com/game เพื่อเป็นแหล่งข้อมูลสำหรับการดาวน์โหลดเกม



ภาพที่ 3.116 นำเสนอเกมในเว็บไซต์ korakotjairak.com/game

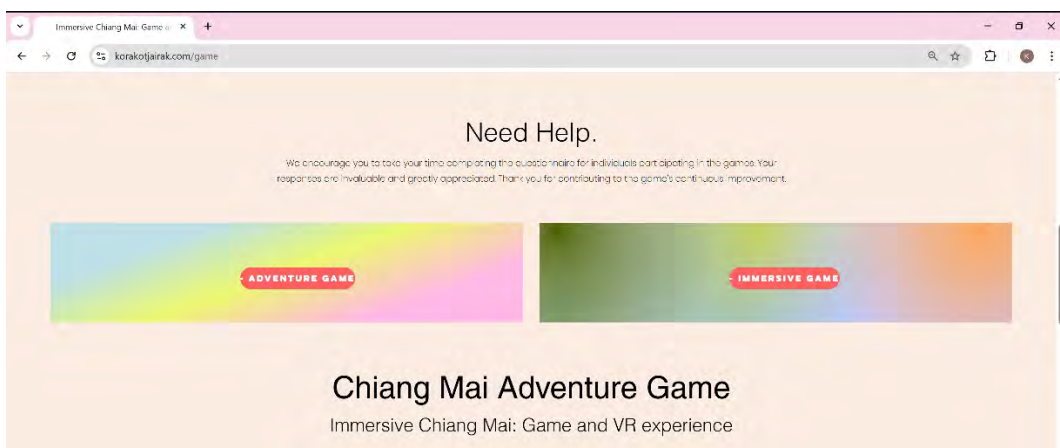
บทที่ 4

ผลการวิจัย

บทนี้แสดงผลการวิจัย ข้อมูลการประเมินคุณภาพของเกม โดยใช้วิธีการทั้งในเชิงคุณภาพและปริมาณ สำหรับข้อมูลเชิงคุณภาพใช้การสังเกตต่อกิจกรรมของผู้เล่นเกมในห้องนิทรรศการ และข้อมูลเชิงปริมาณจากแบบประเมินความพึงพอใจทางออนไลน์จากเว็บไซต์

4.1 สรุปแบบประเมินความพึงพอใจทางออนไลน์ต่อกลุ่มเป้าหมายที่มีต่อเกม

ผลการประเมินความพึงพอใจแบบออนไลน์ของผู้เล่นเกมจำนวน 53 คน ได้แก่ ด้านคุณภาพของผลงาน ด้านเนื้อหาการนำเสนอ และด้านประโยชน์ในการส่งเสริมการท่องเที่ยว แต่ละด้านกำหนดให้มีคะแนนเต็ม 5.00 คะแนน เป็นระดับความพึงพอใจมากที่สุด ผลการประเมิน คือ ด้านคุณภาพของผลงานมีระดับคะแนน 4.58 ระดับความพึงพอใจมากที่สุด ด้านเนื้อหาการนำเสนอมีระดับคะแนน 4.59 ระดับความพึงพอใจมากที่สุด และด้านประโยชน์ในการส่งเสริมการท่องเที่ยวมีระดับคะแนน 4.61 ระดับความพึงพอใจมาก ผลประเมินมีรายละเอียดดังตารางที่ 4.1



ภาพที่ 4.1 หน้าเว็บไซต์สำหรับการประเมินความพึงพอใจ

ทางออนไลน์ต่อกลุ่มเป้าหมายที่มีต่อเกม

ตารางที่ 4.1 สรุปแบบประเมินความพึงพอใจทางออนไลน์ต่อกลุ่มเป้าหมายที่มีต่อเกม

หัวข้อการประเมิน	เกมความเป็นจริงเสมือน		เกมคอมพิวเตอร์แนวผจญภัย	
	คะแนนเฉลี่ย	ระดับความพึงพอใจ	คะแนนเฉลี่ย	ระดับความพึงพอใจ
ด้านคุณภาพของผลงาน				
1) คุณภาพของภาพที่นำเสนอ	4.77	มากที่สุด	4.58	มากที่สุด
2) คุณภาพของเสียง	4.62	มากที่สุด	4.50	มากที่สุด
3) คุณภาพของความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างเกม	4.52	มากที่สุด	4.52	มากที่สุด
รวม	4.63	มากที่สุด	4.53	มากที่สุด
รวมทั้ง 2 เกม	คะแนนเฉลี่ย	4.58	ระดับความพึงพอใจ	มากที่สุด
ด้านเนื้อหาการนำเสนอ	คะแนนเฉลี่ย	ระดับความพึงพอใจ	คะแนนเฉลี่ย	ระดับความพึงพอใจ
1) ความสนุกสนานในเนื้อหาเกม	4.62	มากที่สุด	4.73	มากที่สุด
2) ความมีเอกลักษณ์ของเนื้อหาเกม	4.62	มากที่สุด	4.58	มากที่สุด
3) ความคิดสร้างสรรค์ของเนื้อหาเกม	4.52	มากที่สุด	4.54	มากที่สุด
รวม	4.58	มากที่สุด	4.61	มากที่สุด
รวมทั้ง 2 เกม	คะแนนเฉลี่ย	4.59	ระดับความพึงพอใจ	มากที่สุด
ด้านประโยชน์ในการส่งเสริมการท่องเที่ยว	คะแนนเฉลี่ย	ระดับความพึงพอใจ	คะแนนเฉลี่ย	ระดับความพึงพอใจ
1) การให้ข้อมูลเกี่ยวกับแหล่งท่องเที่ยว	4.67	มากที่สุด	4.67	มากที่สุด
2) การสร้างภาพความทรงจำของสถานที่ท่องเที่ยว	4.58	มากที่สุด	4.66	มากที่สุด
3) เกมสามารถส่งเสริมให้ผู้เล่นมีความต้องการเดินทางมาท่องเที่ยวเชิงใหม่ในระดับใด	4.54	มากที่สุด	4.56	มากที่สุด
รวม	4.59	มากที่สุด	4.63	มากที่สุด
รวมทั้ง 2 เกม	คะแนนเฉลี่ย	4.61	ระดับความพึงพอใจ	มากที่สุด

4.2 สรุปการสังเกตอาการปฏิกิริยาของผู้เล่นเกมในห้องนิทรรศการ

การสังเกตอาการปฏิกิริยาของผู้เล่นเกมในห้องนิทรรศการพบว่า ผู้เล่น 100 เปอร์เซ็นต์ไม่เคยเล่นเกมผ่านอุปกรณ์วีอาร์ทำให้การเล่นเกมความเป็นจริงเสมือนมีความแปลกใหม่และน่าสนใจเป็นอย่างยิ่งสังเกตได้จากอาการหัวเราะและการอุทานว่า “ว้าว” (Wow) ที่เกิดขึ้นตลอดเวลาเล่น อย่างไรก็ตามการขาดประสบการณ์การสวมใส่อุปกรณ์วีอาร์ส่งผลให้ผู้เล่นหลายคนกล่าวว่าเกิดอาการมึนหัว หรืออาการเมาจากการเคลื่อนไหว (Motion sickness) สิ่งที่น่าสนใจคือ ผู้เล่นที่ใช้เวลาในการเล่นนานเกินพอติ่มมักจะกล่าวถึงอาการมึนหัว อาจเป็นเพราะผู้เล่นที่เล่นเป็นระยะเวลาสั้นเกิดความสนุกสนานในการเล่นในระดับสูง โดยทั่วไปผู้เล่นนิยมเลือกเล่นฉากวัดพระธาตุอภัยสุเทพราชวรวิหารมากกว่าฉากอื่นสำหรับผู้เล่นที่เป็นนักท่องเที่ยวต่างชาติส่วนใหญ่ไม่เคยเดินทางไปสถานที่ในเกมมาก่อนทำให้การได้เห็นสถานที่ในเกมสร้างความแปลกใหม่ให้กับผู้เล่นต่างชาติในระดับสูง



ภาพที่ 4.2 การสังเกตอาการปฏิกิริยาของผู้เล่นเกมในห้องนิทรรศการ

การนำเสนอเกมความเป็นจริงเสมือนในรูปแบบนิทรรศการทำให้เกิดการเล่นและได้เห็นเพื่อนเล่นเกม การเล่นเกมกลายเป็นกิจกรรมแบบมีส่วนร่วมที่สามารถสร้างประสบการณ์ความสุขแบบยูโดโมนิกส์ ก่อให้เกิดความทรงจำที่ดีในการมาเที่ยวที่เมืองเชียงใหม่

4.3 สรุปความสำเร็จในการสร้างสื่อใหม่เชิงปฏิสัมพันธ์ : ประสบการณ์ยูโดโมนิกส์ผ่านแอนิเมชัน เกม และวีอาร์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชียงใหม่

ความสำเร็จของเกมคอมพิวเตอร์แนวผจญภัยเกิดจากการกำหนดภารกิจทำความดีสร้างประสบการณ์ที่สะท้อนคุณธรรม อย่างไรก็ตามผู้เขียนเล็งเห็นว่าการออกแบบเกมที่มุ่งให้ผู้เล่นทำกิจกรรมที่ดีเพื่อช่วยเหลือบุคคลอื่นอาจสร้างความน่าเบื่อให้กับผู้เล่น ในการสร้างเกมผจญภัยนี้ได้กำหนดโครงเรื่องให้มีความซับซ้อนเพื่อดึงความสนใจของผู้เล่น โดยสร้างให้ผู้เล่นสวมบทบาทเป็นตัวละครนักโทษในโลกอนาคตที่ถูกส่งย้อนกลับมายังสภาพแวดล้อมจำลองของเมืองเชียงใหม่เพื่อที่จะได้รับการลดโทษ นักโทษจำเอนที่จะต้องกระทำความดีและค้นหาตนเองให้เป็นบุคคลที่ดียิ่งขึ้น การเล่นเกมสร้างให้เกิดความสุขแบบแฮปโตนิกส์ผ่านการนำเสนอโครงเรื่องที่แปลกใหม่ ประกอบกับภาพ 3 มิติ ที่สวยงาม



ภาพที่ 4.3 ภาพ 3 มิติ แหล่งท่องเที่ยวที่สวยงาม

สำหรับความสุขแบบยูโตโมนิกส์ผู้เล่นจะได้รับจากระบบของเกมที่เปิดโอกาสให้ท่องเที่ยวไปในสถานที่ท่องเที่ยวในเมืองเชียงใหม่อย่างอิสระ การทำกิจกรรมแห่งความดีในเกมไม่ว่าจะเป็นการช่วยรักษาความสะอาดในสถานที่ การช่วยเหลือตัวละครในเกม และการว่ากล่าวตักเตือนนักท่องเที่ยวในเกมที่แสดงพฤติกรรมไม่เหมาะสมส่งเสริมให้ผู้เล่นได้พัฒนาจิตใจของตนเอง การเล่นเกมผจญภัยนี้จึงเป็นการได้สัมผัสกับการช่วยเหลือคนอื่นในรูปแบบที่อาจไม่เกิดขึ้นในการเดินทางมาท่องเที่ยวจริง เพราะในการท่องเที่ยวจริงนักท่องเที่ยวอาจไม่มีเวลาและความจำเป็นที่จะต้องช่วยเหลือบุคคลอื่นในสถานที่ท่องเที่ยว กล่าวได้ว่าการท่องเที่ยวในเกมได้สร้างสาระที่ส่งเสริมการท่องเที่ยวในรูปแบบของกิจกรรมที่ไม่เกิดขึ้นในโลกแห่งความจริง แต่การกระทำกิจกรรมด้านบวกในเกมสามารถสร้างความหมายที่ดีต่อจิตใจของผู้เล่น

เกมความเป็นจริงเสมือนที่เล่นกับคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์วีอาร์ การเล่นเกมนี้สร้างประสบการณ์ความสุขแบบเฮโดนิคส์ได้ในทันทีที่เข้าสู่โลกของเกมเพราะเกมได้นำผู้เล่นเข้าสู่สภาพแวดล้อมสถาปัตยกรรมแบบล้านนาที่มีความงดงาม สำหรับความสุขแบบยูโตโมนิกส์ของผู้เล่นเกิดขึ้นในห้องแสดงนิทรรศการเมื่อเวลาที่มีผู้เล่นซึ่งเป็นเพื่อนกันเดินทางมาเล่นเกมผ่านอุปกรณ์วีอาร์ การเล่นเกมวีอาร์ในห้องนิทรรศการทำให้เกิดการเล่นและได้เห็นเพื่อนเล่นเกมเป็นการสร้างประสบการณ์ความสุขแบบยูโตโมนิกส์ โดยสามารถสังเกตได้จากอาการหัวเราะของ ทั้งผู้เล่นและเพื่อนผู้จ้องมองผู้เล่น นอกจากนี้ผู้เล่นที่เคยเล่นเกมได้ทำหน้าที่เป็นผู้อธิบายวิธีการเล่นให้กับเพื่อนผู้ที่ยังไม่เคยได้เล่นเกมอย่างอัตโนมัติ กิจกรรมการเล่นได้สร้างภาพความทรงจำระยะยาวในการได้มาท่องเที่ยวที่เชียงใหม่



ภาพที่ 4.4 ผู้เล่นที่เคยเล่นเกมทำหน้าที่เป็นผู้อธิบายวิธีการเล่นให้กับ

เพื่อนผู้ที่ยังไม่เคยได้เล่นเกม

บทที่ 5

อภิปรายและวิจารณ์ผล

งานวิจัยเรื่องสื่อใหม่เชิงปฏิสัมพันธ์ : ประสบการณ์ยูโดโมนิกส์ผ่าน แอนิเมชัน เกม และวีอาร์ เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชียงใหม่ มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาเชิงสำรวจภาพลักษณ์ด้านบวก ความสุข ความทรงจำที่ดีของนักท่องเที่ยวที่มีต่อการเที่ยวจังหวัดเชียงใหม่สำหรับสร้างสื่อเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชียงใหม่แบบเสมือนจริง 2) เพื่อพัฒนาสื่อใหม่ประกอบด้วย ภาพยนตร์แอนิเมชัน เกม และการท่องเที่ยวเสมือนจริงสร้างประสบการณ์ความสุขแบบยูโดโมนิกส์ 3) เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวในเมืองเชียงใหม่ด้วยกิจกรรมในโลกเสมือนจริงแบบออนไลน์ที่ส่งความหมายย้อนกลับมาให้คุณค่ากับการท่องเที่ยวในเมืองเชียงใหม่ โดยงานวิจัยครั้งนี้ได้นำเสนอสื่อใหม่เชิงปฏิสัมพันธ์ที่มีเนื้อหาส่งเสริมการท่องเที่ยวจังหวัดเชียงใหม่ในรูปแบบนิทรรศการออนไลน์ และออนไลน์ จากการวิจัยตามขั้นตอนที่กำหนดไว้ บทนี้จะอภิปรายและวิจารณ์ผลการวิจัยดังนี้

5.1 การอภิปรายผล

งานวิจัยเรื่องนี้ใช้ระเบียบวิจัยแบบผสมผสาน ทั้งการวิจัยคุณภาพ เก็บข้อมูลจากการสัมภาษณ์ ผู้ให้บริการด้านการท่องเที่ยว การสำรวจข้อคิดเห็นของนักท่องเที่ยวจากสื่อออนไลน์ การสังเกต อากัปกริยาของผู้เล่นเกมในห้องนิทรรศการ และการวิจัยเชิงปริมาณ เก็บข้อมูลจากแบบประเมินความพึงพอใจทางออนไลน์ การวิจัยครั้งนี้ได้สร้างสื่อ คือ 1) เกมคอมพิวเตอร์แนวผจญภัย 2) เกมความเป็นจริงเสมือนที่เล่นกับคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์วีอาร์ เกมทั้ง 2 จัดแสดงในรูปแบบนิทรรศการและเปิดให้ดาวน์โหลดฟรีผ่านเว็บไซต์ ผลการวิจัยสรุปสาระสำคัญได้ดังนี้

จากการสำรวจข้อคิดเห็นของนักท่องเที่ยวจากสื่อออนไลน์ ที่ใช้วิธีการคัดเลือกข้อความ การแสดงข้อคิดเห็นของนักท่องเที่ยวที่แสดงถึงความสุขของการได้มาท่องเที่ยวเชียงใหม่ แบ่งเป็นข้อคิดเห็นที่เป็นภาษาไทย 50 ข้อความ และภาษาอังกฤษ 50 ข้อความ สรุปได้ว่านักท่องเที่ยวมีความสุขในการท่องเที่ยวเชียงใหม่เพราะเชียงใหม่เป็นแหล่งท่องเที่ยวที่มีสถานที่ท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมที่มีอัตลักษณ์เฉพาะตัว การเดินทางไปยังสถานที่ต่าง ๆ ในเชียงใหม่มีความสะดวก ชาวเชียงใหม่มีนิสัยน่ารักเป็นคนที่โดยส่วนใหญ่ไม่คิดจะเอาเปรียบนักท่องเที่ยว ค่าใช้จ่ายในการท่องเที่ยวในเมืองเชียงใหม่ก็ไม่สูงมากสมกับประสบการณ์ความประทับใจที่ได้รับ จากข้อสรุปการสำรวจข้อคิดเห็นของนักท่องเที่ยวจากสื่อออนไลน์สะท้อนให้เห็นว่า แหล่งท่องเที่ยวที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวคือจุดขายของการท่องเที่ยวในจังหวัดเชียงใหม่ ในการสร้างสื่อเกมสำหรับงานวิจัยครั้งนี้ได้ให้ความสำคัญกับการนำเสนอภาพแหล่งท่องเที่ยวที่สวยงาม และการให้ข้อมูลประวัติแหล่งท่องเที่ยวเป็นเนื้อหาเพิ่มเติมในการเล่น

ในประเด็นการเลือกแหล่งท่องเที่ยวที่สำคัญซึ่งจะนำมาสร้างเป็นสถานที่ในเกม การวิจัยครั้งนี้เก็บข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้ทำงานสายอาชีพด้านการท่องเที่ยวในท้องถิ่นจังหวัดเชียงใหม่ จำนวน 50 ท่าน พบว่าสถานที่สำคัญที่ควรนำมาสร้างเป็นฉากในเกมได้แก่ วัดพระธาตุดอยสุเทพราชวรวิหาร วัดเจดีย์หลวงวรวิหาร ดอยอินทนนท์ วัดพระสิงห์วรมหาวิหาร ประตูท่าแพ วัดเจ็ดยอด จุดชมดอกนางพญาเสือโคร่ง แจ่งศรีภูมิ และสวนสาธารณะหนองบวหาด การวิจัยครั้งนี้ได้นำสถานที่สำคัญตามข้อสรุปจากการสัมภาษณ์มาสร้างเป็นสถานที่ในเกมโดยสร้างให้มีความสวยงามและมีความสะอาด

อย่างไรก็ตามข้อมูลในประเด็นของการกระทำของนักท่องเที่ยวที่มีรูปแบบไม่เหมาะสมพบว่าผู้ทำงานสายอาชีพด้านการท่องเที่ยวมีความเป็นกังวลต่อผลกระทบที่เกิดท่องเที่ยว เช่น การที่นักท่องเที่ยวไม่เคารพสถานที่ การทิ้งขยะ การกระทำผิดกฎของสถานที่ การแต่งกายไม่เหมาะสม การส่งเสียงดัง การไม่ปรับตัวเข้ากับประเพณีวัฒนธรรมท้องถิ่น การสูบบุหรี่ในที่ห้ามสูบ การทำสัญลักษณ์และการพนันสีในสถานที่ต่าง ๆ ข้อสรุปจากการสัมภาษณ์สะท้อนให้เห็นว่ากลุ่มคนที่ทำงานด้านการท่องเที่ยวในพื้นที่จังหวัดเชียงใหม่มีความรู้สึกถึงปัญหาด้านลบที่เกิดขึ้นจากการท่องเที่ยว ดังนั้นสำหรับการสร้างสื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวจังหวัดเชียงใหม่จำเป็นต้องมีเนื้อหาที่ส่งเสริมให้เกิดการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืนไม่ทำลายสภาพแวดล้อมและอัตลักษณ์ดั้งเดิมของสถานที่ การวิจัยครั้งนี้ได้สร้างเกมที่จำลองกิจกรรมเสมือนจริงกำหนดให้ผู้เล่นทำความดีช่วยเหลือตัวละครในพื้นที่แก้ไขปัญหาการท่องเที่ยวที่ไม่เหมาะสม เพื่อสร้างให้ประสบการณ์ความสุขแบบยูโตโมนิกส์กับผู้เล่นเกิดการพัฒนาจิตใจตนเองจากการได้ช่วยเหลือสร้างสังคมให้ดีขึ้น

ข้อสรุปจากการเก็บข้อมูลภาคเอกสารได้สังเคราะห์ให้เกิดการสร้างสื่อใหม่เชิงปฏิสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวจังหวัดเชียงใหม่ได้แก่ 1) เกมคอมพิวเตอร์แนวผจญภัย 2) เกมความเป็นจริงเสมือนที่เล่นกับคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์วีอาร์ เกมทั้ง 2 รูปแบบได้นำเสนอในรูปแบบออนไลน์ และมีผลการประเมินความพึงพอใจแบบออนไลน์ของผู้เล่นเกมจำนวน 53 คน ได้แก่ ด้านคุณภาพของผลงาน ด้านเนื้อหาการนำเสนอ และด้านประโยชน์ในการส่งเสริมการท่องเที่ยว พบว่าทั้ง 3 ด้านมีระดับความพึงพอใจมากที่สุด



ภาพที่ 5.1 การทดลองเล่นเกมคอมพิวเตอร์แนวผจญภัย

เกมความเป็นจริงเสมือนที่เล่นกับคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์วีอาร์

5.2 การวิจารณ์ผล

จากผลการวิจัยมีประเด็นที่น่าสนใจสามารถนำมาวิจารณ์ผลดังนี้

5.2.1 การวิจารณ์ผลแบบประเมินความพึงพอใจทางออนไลน์ต่อกลุ่มเป้าหมายที่มีต่อเกม

ผลการประเมินความพึงพอใจแบบออนไลน์ของผู้เล่นเกมจำนวน 53 คน ได้แก่ ด้านคุณภาพของผลงาน ด้านเนื้อหาการนำเสนอ และด้านประโยชน์ในการส่งเสริมการท่องเที่ยว พบว่า ทั้ง 3 ด้านมีระดับความพึงพอใจมากที่สุด ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากการที่เกมในงานวิจัยครั้งนี้เป็นเกมแบบเล่นได้ฟรี ไม่เสียค่าใช้จ่าย เพียงแค่ดาวน์โหลดไปไว้ในเครื่องก็สามารถเล่นได้ทันทีโดยไม่ต้องทำการติดตั้ง (Install) หากผู้เล่นไม่พอใจเกมก็เพียงแค่ลบไฟล์เกมทิ้งโดยจะไม่คงเหลือไฟล์แอบแฝงซ่อนไว้ในระบบปฏิบัติการ นอกจากนี้รูปแบบและเป้าหมายของเกมคอมพิวเตอร์แนวผจญภัยในการวิจัยครั้งนี้มีความสอดคล้องกับงานวิจัยเรื่อง “ประสบการณ์ยูโดโมนิกส์ : การทบทวนขอบเขตของแนวคิดในการวิจัยเกมดิจิทัล” (The ‘Eudaimonic Experience’: A Scoping Review of the Concept in Digital Games Research) โดย ดาเนียลส์ (Daneels) และคณะได้ทำการทบทวนแนวคิดเกี่ยวกับการวิจัยเกมดิจิทัลว่า ในความเป็นจริงแล้วเกมแบบดิจิทัลได้มีวิวัฒนาการอย่างยาวนาน และมีความจำเป็นที่จะต้องยกระดับประสบการณ์ความสุขของการเล่นเกมจากในอดีตที่เน้นประสบการณ์ความสุขแบบเฮโดนิคส์ เปลี่ยนเป็นความสุขแบบยูโดโมนิกส์ที่เกิดจากการรู้สึกมีความหมายหรือรู้สึกมีคุณค่า

เมื่อได้เล่นเกม เกมในปัจจุบันควรสร้างให้มีเนื้อหาที่จริงจังที่ทำให้ผู้เล่นสามารถขยายประสบการณ์ “การเล่น” ไปสู่แรงบันดาลใจในการมีคุณธรรมในชีวิตจริง เมื่อสวมบทตัวละครในเกม ผู้เล่นจะถูกนำไปสู่การตัดสินใจประเด็นทางศีลธรรม หรือข้อขัดแย้งทางจริยธรรม (Daneels et al., 2021) ดังนั้นอาจกล่าวได้ว่าเกมในการวิจัยครั้งนี้ได้มีรูปแบบที่สอดคล้องกับเกมสมัยใหม่ที่จะเน้นสาระสำคัญด้านคุณธรรมมากกว่าความสนุกสนาน

5.2.2 การวิจารณ์ผลทางจิตวิทยาจากการสังเกตอากัปกริยาของผู้เล่นเกมในห้องนิทรรศการ

การนำเสนอเกมความเป็นจริงเสมือนในรูปแบบนิทรรศการทำให้ผู้เล่นได้รับประสบการณ์การเล่นเกมวีอาร์ครั้งแรก ขณะเดียวกันเพื่อนของผู้เล่นซึ่งไม่เคยมีประสบการณ์การเล่นวีอาร์เพียงแค่นี้เห็นเพื่อนของตนเล่นเกมวีอาร์ก็เกิดความสนุกสนานในฐานะผู้ชม ผลทางจิตวิทยาที่เกิดขึ้นนี้สอดคล้องกับงานวิจัยเรื่อง “สำรวจประสบการณ์ยูโตโมนิกส์ในเกมผ่านการซื้อผ่านการซื้อไอเทมที่ได้ใช้งานและไอเทมที่ไม่ได้ใช้งานในเกมออนไลน์ผู้เล่นจำนวนมากแบบเล่นตามบทบาท” (Exploring the Eudaimonic Game Experience through Purchasing Functional and Nonfunctional Items in MMORPGs) โดยหวัง (Wang) และ หัง (Hang) ได้ทำการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับการซื้อขายไอเทมในเกมออนไลน์ของเกมประเภทผู้เล่นจำนวนมากแบบเล่นตามบทบาท ผลการศึกษาพบว่า ผู้เล่นสามารถเกิดประสบการณ์ความสุขแบบยูโตโมนิกส์ได้โดยไม่ต้องเข้าร่วมการเล่นเอง การที่ผู้เล่นซื้อไอเทมให้ผู้เล่นคนอื่นหรือผู้เล่นในทีมเดียวกันนั้นเพียงพอที่จะทำให้ผู้เล่นที่ซื้อไอเทมมีความสุขแบบยูโตโมนิกส์ (Wang & Hang, 2021) ในบริบทนี้ไอเทมในเกมเป็นสินค้าที่ไม่ได้มีประโยชน์ใช้สอย (Nonfunctional items) แต่ถูกกระตุ้นให้เกิดการซื้อด้วยแรงจูงใจจากผู้อื่น (Other-directed) ความสุขที่ได้รับจากการซื้อไอเทมเป็นความสุขที่เกิดจากการได้เห็นเพื่อนมีความสุข แรงจูงใจในลักษณะนี้คล้ายคลึงกับความรู้สึกชอบใจ พึงพอใจ และสบายใจที่เห็นเพื่อนของตนมีความสุขจากการได้เล่นวีอาร์ครั้งแรก ประเด็นแรงจูงใจจากผู้อื่นสร้างให้เกิดความสุขแบบยูโตโมนิกส์เป็นสาระที่น่าสนใจควรถูกนำมาศึกษาในวาระต่อไปกับการวิจัยศิลปะสื่อใหม่ที่ใช้วิธีการเผยแพร่ผลงานด้วยรูปแบบการแสดงนิทรรศการ

การวิจัยครั้งนี้จึงเป็นแนวทางในการออกแบบสื่อใหม่สำหรับส่งเสริมการท่องเที่ยว การนำเสนอเกมความเป็นจริงเสมือนในรูปแบบนิทรรศการทำให้เกิดการเล่นและได้เห็นเพื่อนเล่นเกมเป็นการสร้างประสบการณ์ความสุขแบบยูโตโมนิกส์ เกิดภาพความทรงจำระยะยาวในการได้มาท่องเที่ยวที่เชียงใหม่ การสร้างเว็บไซต์ให้สามารถเข้าไปดาวโหลดเกมเป็นการเพิ่มเติมการเข้าถึงเกมทั้งมิติของเวลาและพื้นที่

5.2.3 วิจัยผลลัพธ์รูปแบบการติดตั้งเกมความเป็นจริงเสมือน

ในการติดตั้งพื้นที่จัดแสดงงานในนิทรรศการ Immersive Chiang Mai: Game and VR Experience ผู้เขียนได้ฉายภาพยนตร์แอนิเมชันคัตซีน (Cutscene) บนผนังใกล้กับบริเวณตำแหน่งการเล่นวีอาร์ สำหรับการฉายภาพยนตร์แอนิเมชันนี้ผู้เขียนมีความตั้งใจที่จะใช้ภาพและเสียงของภาพยนตร์แอนิเมชันดึงดูดผู้เล่นให้เข้ามาในห้องแสดงงาน อย่างไรก็ตามจากการผู้พูดคุยกับผู้เล่นหลายท่านพบว่าภาพที่ปรากฏใกล้กับตำแหน่งการเล่นวีอาร์ควรจะเป็นภาพที่นำมาจากอุปกรณ์วีอาร์ซึ่งผู้เล่นกำลังสวมใส่ ดังนั้นหากมีการปรับเปลี่ยนภาพตามข้อเสนอของผู้เล่นอาจสร้างความดึงดูดใจให้กับผู้เล่นได้มากยิ่งขึ้น โดยเฉพาะผู้เล่นที่มาเป็นกลุ่มจะได้ดูภาพแบบเดียวกับที่เพื่อนของตนเองกำลังเห็น



ภาพที่ 5.2 การฉายภาพยนตร์แอนิเมชันคัตซีนบนผนังใกล้กับบริเวณตำแหน่งการเล่นวีอาร์

บทที่ 6

สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ

งานวิจัยเรื่องสื่อใหม่เชิงปฏิสัมพันธ์ : ประสบการณ์ยูโดโมนิกส์ผ่าน แอนิเมชัน เกม และวีอาร์ เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงใหม่ ได้ดำเนินการวิจัยตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ โดยมีข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการวิจัยที่เป็นประโยชน์ในทางประยุกต์ของงานวิจัยดังนี้

6.1 ผลงานตีพิมพ์ในวารสารระดับชาติ

สาระสำคัญ และข้อสรุปของงานวิจัยได้ตีพิมพ์ในวารสาร

Silpakorn University e-Journal (Social Sciences, Humanities, and Arts)

ISSN 2985-2536 (Online) TCI tier 1

6.2 ทรรศนะทางปัญญา ได้แก่

- สิทธิบัตร.....เรื่อง อนุสิทธิบัตร.....เรื่อง
 ลิขสิทธิ์..... เรื่อง
 เครื่องหมายการค้า...เรื่อง ความลับทางการค้า..... เรื่อง

โปรดระบุรายละเอียด (ถ้ามี)

เลขที่คำขอ.....

6.3 ต้นแบบ

- ผลิตภัณฑ์ เทคโนโลยี กระบวนการใหม่

โปรดระบุรายละเอียด

1) เกมคอมพิวเตอร์แนวผจญภัยใช้ระบบการบังคับแบบการชี้และคลิก (Point & click)

2) เกมความเป็นจริงเสมือนที่เล่นกับคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์วีอาร์

สามารถดาวน์โหลดได้จากเว็บไซต์ <https://www.korakotjairak.com/game>

6.4 การนำเสนอผลงาน

ระดับชาติ แบบบรรยาย 1 เรื่อง แบบโปสเตอร์.....เรื่อง

ระดับนานาชาติ แบบบรรยาย 1 เรื่อง แบบโปสเตอร์.....เรื่อง

6.4.1 นำเสนองานวิจัยในการประชุมระดับชาติ

การประชุมบุคลากรไทยที่มีความสามารถระดับสูง ประจำปี พ.ศ. 2568 Thailand Talent Summit 2025: "Fostering Thailand's Future; Advancing Innovation and Nation Impact" 11-13 ธันวาคม พ.ศ.2568 ณ ศูนย์ประชุมนานาชาติพีช (PEACH) รอยัล คลิฟ บีช พัทยา จ. ชลบุรี

6.4.2 นำเสนอส่วนหนึ่งของผลงานวิจัยในการประชุมระดับชาติ

Yunnan Arts University (YNAU) Summary Report on Fantastic Yunnan — China and Southeast Asia Digital Art Summit Forum 2023 at The Lecture Hall of Yunnan Provincial Museum from October 10 to 11, 2023.

6.4.3 การทดลองนำเสนอแอนิเมชันต่อสาธารณะในโครงการปฏิบัติการระดับนานาชาติ

นำเสนอผลงานแอนิเมชัน และภาพเขียนดิจิทัล

ผลงาน “No land, and then No light” ร่วมโครงการปฏิบัติการ KMUTNB 8th INTERNATIONAL ART AND DESIGN WORKSHOP 2023 ระหว่างวันที่ 1 – 4 มีนาคม 2566 ณ คณะสถาปัตยกรรมและการออกแบบ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ จังหวัดกรุงเทพมหานคร

6.4.4 การทดลองนำเสนอแอนิเมชันต่อสาธารณะในนิทรรศการกลุ่ม

ผลงานแอนิเมชันเรื่อง “Eight Hours Redemption” ถูกจัดแสดงในรูปแบบนิทรรศการศิลปะในนิทรรศการกลุ่ม “Multi - Sensations” (พหุสัมผัส) ซึ่งเป็นการแสดงผลงานศิลปะร่วมกับคณาจารย์ในหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิตกิตติมศักดิ์และการออกแบบ คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ จัดแสดงที่ศูนย์ศิลปะบ้านตึกระหว่างวันที่ 8 – 30 กันยายน 2566

6.4.5 การทดลองนำภาพนิ่งส่วนหนึ่งของแอนิเมชันมาสร้างเป็นผลงานจิตรกรรมดิจิทัลเสนอต่อสาธารณะในงานนิทรรศการระดับนานาชาติ 6 ครั้ง

1) ผลงาน A Conversation With No One No.1

นำเสนอในนิทรรศการ ANBD 2023 Periodical Exhibition
ระหว่างวันที่ 23 สิงหาคม – 9 กันยายน 2566 พิธีเปิด 23 สิงหาคม 2566
สถานที่ A & D Gallery, College of Art, Nihon University, Tokyo

2) ผลงาน A Conversation With No One No.2

นำเสนอในนิทรรศการ ANBD 2023 Periodical Exhibition
ระหว่างวันที่ 3 – 8 พฤศจิกายน 2566
พิธีเปิด 3 พฤศจิกายน 2566
สถานที่ Dream Forest Gallery, Seoul

3) ผลงาน A Conversation With No One No.3

นำเสนอในนิทรรศการ ANBD 2023 Periodical Exhibition

ระหว่างวันที่ 22 – 26 พฤศจิกายน 2566

พิธีเปิด 22 พฤศจิกายน 2566

สถานที่ National Taiwan University of Arts, Taipei

4) ผลงาน A Conversation With No One No.4

นำเสนอในนิทรรศการ ANBD 2023 Periodical Exhibition

ระหว่างวันที่ 15 – 19 ธันวาคม 2566

พิธีเปิด 15 ธันวาคม 2566

สถานที่ Suan Sunandha Art Gallery, Susan Sunandha Rajabhat University, Bangkok

5) ผลงาน Chaos in Rainbows

นำเสนอในนิทรรศการ ANBD 2023 Kyushu Special Exhibition

ระหว่างวันที่ 29 สิงหาคม – 2 กันยายน 2566

พิธีเปิด 29 สิงหาคม 2566

สถานที่ Art Museum & Art Gallery
Kyushu Sangyo University, Korea

6) ผลงาน Out of This World

นิทรรศการแสดงผลงานศิษย์เก่าของคณะวิจิตรศิลป์เพื่อเฉลิมฉลองครบรอบ 40 ปี

ระหว่างวันที่ 22 – 30 พฤศจิกายน 2566

พิธีเปิด 24 พฤศจิกายน 2566

สถานที่ หอศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

6.4.6 นำเสนอเกมคอมพิวเตอร์แนวผจญภัย และเกมความเป็นจริงเสมือนที่เล่นกับคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์วีอาร์ในรูปแบบออนไลน์

นิทรรศการ Immersive Chiang Mai: Game and VR Experience จัดแสดงที่หอนิทรรศการศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ (CMU ACC) ณ ห้องนิทรรศการเล็ก (Annex room) นิทรรศการระหว่างวันที่ 21 – 30 มกราคม 2568

6.5 การเผยแพร่การใช้ประโยชน์จากงานวิจัย

การถ่ายทอดเทคโนโลยี.....เรื่อง การฝึกอบรม.....เรื่อง การจัดสัมมนา....เรื่อง
โปรดระบุรายละเอียด (ถ้ามี).....

6.6 การเชื่อมโยงกับต่างประเทศ หรือรางวัลที่ได้รับ

โปรดระบุรายละเอียด (ถ้ามี)

6.7 การพัฒนากำลังคน

นักศึกษาระดับปริญญาโท.....คน นักศึกษาระดับปริญญาเอก.....คน

บรรณานุกรม

- สำนักงานจังหวัดเชียงใหม่ (2021). **แผนพัฒนาจังหวัดเชียงใหม่ พ.ศ. 2566 - 2570**. เชียงใหม่ : กลุ่มงานยุทธศาสตร์และข้อมูลเพื่อการพัฒนาจังหวัดเชียงใหม่.
- Adams, E. & Dormans, J. (2012). **Game Mechanics: Advanced Game Design**. Berkeley, CA: New Riders Games.
- Bakhsheshi, T. & Ghaziani, G. (2019). Tourism Based Games: A Study of Challenges and Profits. **IEEE Xplore**, 26(1): 30-37.
- Bell, K. (2018). **Game On! Gamification, Gameful Design, and the Rise of the Gamer Educator**. Baltimore, BA: Johns Hopkins University Press.
- Burke, K. (2014). **Gamify: how gamification motivates people to do extraordinary things**. Bibliomotion.
- Csikszentmihalyi, M. (1975). Play and intrinsic rewards. **Journal of Humanistic Psychology** ,15(3): 41–63.
- Daneels, R. Bowman, N. Possler, D. & Mekler, E. (2021). The ‘Eudaimonic Experience’: A Scoping Review of the Concept in Digital Games Research. **Media and Communication**, 9(2): 178-190.
- Engel, D. (2023). Mario: The Legendary Plumber Who Jump-Started a Gaming Revolution. **nintendosupply.com**, Retrieved August 25, 2024, <https://nintendosupply.com/articles/mario-the-legendary-plumber-who-jump-started-a-gaming-revolution>.
- Fassi, F. (2016). **Augmented Reality, Virtual Reality, and Computer Graphics: A VR-WEB-BIM for the Future Maintenance of Milan’s Cathedral**. Switzerland: Springer International Publishing.
- Hall, S. (2024). Pain Squad app for Sick Kids. **susanwheelerhall.com**, Retrieved August 31, 2024, <https://susanwheelerhall.com/pain-squad-app-for-sick-kids/>
- Heussner, T. Finley, T. Hepler, J. & Lemay, A. (2024). **The Game Narrative Toolbox**. CRC Press.
- Iwasa, J. (2022). Using animation to mediate scientific discourse. **Nature Microbiology**, 7(1): 3.
- Jerald, J. (2016). **The VR Book: Human-centered Design for Virtual Reality**. ACM Books.

- Jomsri, P. (2019). Creative Innovation of Augmented Reality for Promote Sustainable Tourism of Chiang Mai Moat. **Journal of Physics: Conference Series**. 1335 012010, 1-6.
- Kapp, K. Blair, L. & Mesch, R. (2014). **The Gamification of Learning and Instruction Fieldbook: Ideas into Practice**, Wiley.
- Kusdibyo, L. Brien, A. Sutrisno, R. & Suhartanto, D. (2021). Virtual Reality Experience in Tourism: A Factor Analysis Assessment. **IEEE International Conference on Industry 4.0**, 27-31.
- Lebowitz, J. & Klug, C. (2011). **Interactive Storytelling for Video Games: A Player-Centered Approach to Creating Memorable Characters and Stories**: Routledge.
- Lee, W. & Kim, Y. (2021). Does VR Tourism Enhance Users' Experience?. **Sustainability**, 13(2): 806.
- Macklin, C. & Sharp, J. (2016). **Games, Design and Play: A Detailed Approach to Iterative Game Design**: Addison-Wesley Professional.
- Merkx, C. & Nawijn, J. (2021). Virtual reality tourism experiences: Addiction and isolation. **Tourism Management**, 87(1): 1 - 4.
- Nathida, T. (2012). Unlock Badge แรกของไทย – Foursquare Krung Thep Badge. **marketingoops**, Retrieved August 28, 2024, <https://www.marketingoops.com/news/digital/unlock-krung-thep-badge/>.
- Nurrahmania, A. & Grahita, B. (2021). Analysis of Tourism Game Effectiveness as Promotional Strategy. **Advances in Social Science, Education and Humanities Research**, 625(2): 295-301.
- Oh, J. & Kong, A. (2022). VR and Nostalgia: Using Animation in Theme Parks to Enhance Visitor Engagement. **Journal of promotion management**, 28(2): 113-127.
- Okur, M. Kızıl, R. & Atamaz, E. (2024). The Art of Graphic Design in Video Games: Beyond the Visual: **Amazonia Investiga**, 13(78): 9-26.
- Pallant, C. (2017). **Animated landscapes: history, form, and function**: BLOOMSBURY.

- Park, S & Ahn, D. (2022). Seeking Pleasure or Meaning? The Different Impacts of Hedonic and Eudaimonic Tourism Happiness on Tourists' Life Satisfaction. **Environmental Research and Public Health**, 19(3): 1162.
- Possler, D. Bowman, N. & Daneels, R. (2023). Explaining the Formation of Eudaimonic Gaming Experiences: a Theoretical Overview and Systemization Based on Interactivity and Game Elements. **Frontiers in Communication**, 8(1): 1-14.
- Possler, D. Daneels, R. & Bowman, N. (2024). Players Just Want to Have Fun? An Exploratory Survey on Hedonic and Eudaimonic Game Motives. Sage Journals: **Games and Culture**, 19(5): 611-633.
- Roman, M. Kosiński, R. Bhatta, K. Niedziółka, A. & Krasnodębski, A. (2022). Virtual and Space Tourism as New Trends in Travelling at the Time of the COVID-19 Pandemic. **Sustainability**, 14(2): 628.
- Syvertsen, T. (2022). Offline tourism: digital and screen ambivalence in Norwegian mountain huts with no internet access. **Scandinavian Journal of Hospitality and Tourism**, 22(3): 195-209.
- Tom Dieck, D. Tom Dieck, M. Jung, T. & Moorhouse, N. (2018). Tourists' virtual reality adoption: An exploratory study from Lake District National Park. **Leisure Studies**, 37(4): 371-383.
- Torre, D. (2017). **Animation – Process, Cognition and Actuality**: Bloomsbury Academic.
- Tricart, C. (2018). **Virtual Reality Filmmaking Techniques & Best Practices for VR Filmmakers**: Routledge.
- Wang, W. & Hang, H. (2021). Exploring the Eudaimonic Game Experience through Purchasing Functional and Nonfunctional Items in MMORPGs. **Psychology & Marketing**, 38(10): 1847–1862.
- Wanitchakorn, T. & Muangasame, K. (2021). The Identity Change of Rural–Urban Transformational Tourism Development in Chiang Mai Heritage City: Local Residents' Perspectives. **International journal of tourism cities**, 7(4): 1008-1028.
- Wells, P. (1998). **Understanding animation**. London: Routledge.

Zucchini, E. (2023). Developing Meaning: Critical Violence and Eudaimonic Entertainment in the Seventh Console Generation. **Games and Culture**, *18*(3): 380-401.

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

**การเก็บข้อมูลความสุขจากการท่องเที่ยวจังหวัดเชียงใหม่จากสื่อออนไลน์
(ปกปิดข้อมูลชื่อผู้โพสต์ เว็บไซต์ และวันเวลาที่โพสต์ เพื่อไม่ให้สามารถระบุตัวตนผู้โพสต์)**

ลำดับที่	ข้อความระบุความสุขจากการท่องเที่ยวจังหวัดเชียงใหม่
1.	แวบแรกนึกว่าต่างประเทศเลยคะ บรรยากาศดีมาก ๆ (อ่างแก้ว มช)
2.	บรรยากาศดีมากเลยคะ ต้นไม้เยอะ เย็นสบาย น่าไปพักผ่อนเดินเล่นมา ๆ เลย พาน้องหมาไปวิ่งเล่นได้ด้วย (อ่างแก้ว มช)
3.	บรรยากาศดีมาก ๆ เราก็เคยไปเดินเล่นคะ แต่ไปติดเย็นจะค่าแล้ว เลยไม่ค่อยฟีลบรรยากาศยามเย็นสบาย ๆ เท่าไหร่ แต่ชอบมาก สวย (อ่างแก้ว มช)
4.	บรรยากาศดีมาก ๆ เลย เหมาะแก่การไปพักผ่อน แถมพาน้องหมาไปวิ่งเล่นได้ด้วย น่าไปสุด ๆ (อ่างแก้ว มช)
5.	ดีฉันพบว่า เสน่ห์อย่างหนึ่งของเชียงใหม่คือ มันไม่หยุดนิ่ง มีเสน่ห์ พร้อมรับวัฒนธรรมต่างชาติเข้ามาผสมผสาน และมีความเปลี่ยนแปลงตลอดเวลาจริง ๆ
6	สำหรับผม เชียงใหม่ (และจังหวัดท่องเที่ยวทางเหนือ โดยรวมๆ) น่าไปตอนหน้าหนาว พอหน้าฝน หากขับรถขึ้นดอยตอนฝนตกก็อันตรายเกินไป ทำให้ต้องจำกัดการเที่ยวได้แคในเมือง ส่วนน้ำร้อน ก็ร้อนเกินไป ดูแห้งแล้ง เชียงใหม่ มีที่เที่ยวที่หลากหลาย ทั้ง ธรรมชาติ ป่าเขาน้ำตก ทางวัฒนธรรม เช่นไปนอน homestay ตามหมู่บ้าน เทียงตลาด และทางประวัติศาสตร์ มีวัดเก่าแก่มากมาย หลากๆแห่งอายุเกินพันปี เก่ากว่า กรุงเทพมหานครเสียอีก หรือจะไป cafe hopping ร้านกาแฟเยอะมาก ร้านอาหารสวยๆ หรุๆ และไม่หรุ อร่อยๆ ก็เยอะมาก ผมว่า เที่ยวทั้งเดือนก็ไม่หมดจังหวัดครับ
7	เชียงใหม่...ชอบคะ อากาศดี คั่วไถ่มมมาน คือชอบมาก ๆ คลินิกทำฟัน คุณหมอน่ารัก ตรงเวลามาก ๆ ชอบวัดเจ็ดลิน วัดอุโมงค์ อยากไปเที่ยวอีกคะ
8	ได้ไปวัดอุโมงค์มาเหมือนกันคะ บรรยากาศดีมาก ๆ มีมุมสงบ และมุมที่ออกจะ touristy นิด ๆ ไปเดินเวียนประทักษิณรอบพระเจดีย์มาด้วยคะ อากาศดีมาก ๆ
9	ที่เที่ยวเชียงใหม่เยอะมาก และในแต่ละฤดูกาลก็มีที่เที่ยวที่เหมาะสมกับสภาพอากาศทำให้เชียงใหม่เที่ยวได้ทั้งปี อยู่ที่นี่มีครบจริงๆ ทั้งความเป็นเมืองและความเป็นชนบท ชนิดที่ว่าตอนนี้อยู่ใจกลางเมือง อีก 1 ชั่วโมงถัดไปก็ไปโผล่อยู่กลางป่าได้เลย หรือเบื่อๆ ก็ขับรถไปจังหวัดข้างเคียงสามารถ เที่ยวแบบ one day trip แล้วกลับมาอนที่เชียงใหม่ก็ได้
10	เชียงใหม่เป็นเมืองครบรสจริง ๆ คิดจะล่องแพ ขับรถไปไม่ถึงชั่วโมงก็มีแพให้ล่องแล้ว หรือนั่งกินอาหารดีมกาแพ ริมน้ำตก สดชื่นมาก คาเฟ่เก๋ ๆ เต็มไปหมด
11	ปัจจัยสำคัญที่เชียงใหม่มันฮิตตลอดคือมันมีครบในจังหวัดเดียวแบบไม่ต้องเดินทางนานมั้งคะ คือในเมืองมีครบถ้วนเรื่องความสะดวกสบาย ที่พัก ร้านอาหาร วิวทิวทัศน์ก็สวยๆเยอะ แถมยังมีคาเฟ่อีกเป็นพันให้ไปนั่งหย่อนใจ ออกนอกเมืองไปนิดแบบไม่เกิน 2 ชั่วโมง คุณก็จะได้พบกับธรรมชาติแล้ว จะเที่ยวแบบ

	ไปหย่อนใจ ไปวัด หรือจะไป adventure ก็มีที่สำคัญสถานที่ท่องเที่ยวมันอยู่ใกล้ๆกัน จากที่หนึ่งไปอีกที่หนึ่งไม่ต้องนั่งรถนาน มีเวลาน้อยๆก็มาเที่ยวได้ คุ่มค่า สถานที่ท่องเที่ยวมันรองรับทุกกลุ่มวัย เลยกลายเป็นจุดหมายปลายทางได้หลายช่วงอายุ คนเลยสามารถมาเที่ยวได้เรื่อยๆ แม้ว่าอายุจะเปลี่ยนไปก็ตาม
12	เชียงใหม่ คือเมืองไม่ก็เมืองจากทั้งประเทศ ที่มองว่าครบครันครบโอเคเลย ถูกต้องอยู่ที่ว่า จังหวัดอื่นบางที่ ก็บรรยากาศดี อากาศดีเหมือนกัน แต่หาได้ยาก ที่จะครบเครื่อง เทียบเทียบอย่างเชียงใหม่ ด้วยความที่มีความครบครัน หลากหลาย ด้วยผู้คน วัฒนธรรม บรรยากาศของจังหวัดนี้แล้ว มันทำให้รู้สึกได้ถึงเอกลักษณ์ เสน่ห์ออกมาเองได้อย่างรู้สึกได้
13	เคยไปแอ่วเชียงใหม่ครั้งแรก และครั้งเดียวเองค่ะ ประทับใจหมู่บ้านม้งที่ดอยปุยค่ะ
14	เชียงใหม่ เป็นจังหวัดที่เต็มไปด้วยประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม และธรรมชาติที่งดงาม อยู่ทางภาคเหนือของประเทศไทย เป็นจุดหมายปลายทางที่นักท่องเที่ยวไม่ควรพลาด
15	เชียงใหม่ เป็นจังหวัดที่มีเสน่ห์มากในความรู้สึกเรา เป็นจังหวัดที่เรารักมาก จนต้องหาเรื่องเดินทางไปให้ได้ ทุกปีจนเป็นธรรมเนียมไปแล้ว แหล่งท่องเที่ยวใหม่เกิดขึ้นทุกวัน เลยทำให้ต้องกลับไปเที่ยวบ่อย ๆ
16	เที่ยวเชียงใหม่...ไปกี่ครั้งก็ใหม่
17	ปกติเราไปเที่ยวเชียงใหม่ ก็จะไม่พ้นไปคาเฟ่อดิต และท่องเที่ยวในตัวเมือง แต่ครั้งนี้ขอพาทุกคนไปเติมไฟ “พักผ่อนให้เต็มที่ สูดอากาศดี ๆ ให้เต็มปอด” และหาแรงบันดาลใจในการกลับมาเที่ยวอีกครั้งด้วยกัน! กับความสงบในเส้นทางนอกเมืองเชียงใหม่
18	เชียงใหม่ มันมีทั้งบรรยากาศแบบเมือง สิ่งอำนวยความสะดวก ร้านอาหารดี ๆ เยียบ
19	รีวิวยุโรปเที่ยวเชียงใหม่ ส่งท้ายปี2566 ครับ ทริปนี้บอกเลยดีมาก วิวดูสวย อากาศดี อาหารอร่อย เพื่อนๆ ที่ชอบขับรถเที่ยวพลาตไม่ได้เด็ดขาด
20	เชียงใหม่ เมืองในฝันของใครหลายคน อากาศเย็นสบาย วัฒนธรรมล้านนาที่งดงาม ผู้คนยิ้มแย้มแจ่มใส
21	ผมว่าเชียงใหม่เป็นเมืองรวมคนที่มีความเป็นart อยู่สูงมาก มีแกลลอรี่ดี ๆ มีร้านขายสินค้าดีไซน์สวยๆที่ไม่ใช่แค่สไตส์ล้านนา แต่มีทุกแนว
22	ตัวเราเองมาเที่ยวเชียงใหม่มาคนเดียว หลายรอบ มากับเพื่อนบ้างครั้ง ก็ยังประทับใจเชียงใหม่ให้เป็นนับเบอร์วัน
23	ทริปเที่ยวเชียงใหม่ 3 วัน 2 คืน ก็เป็นการมาใช้เวลากับครอบครัว พาพ่อแม่มาทำบุญไหว้พระ กินอาหารเหนืออร่อย ๆ ได้ใช้เวลาด้วยกันแค่นี้ก็แฮปปี้แล้วค่ะ
24	เคยเที่ยวเชียงใหม่ 20 ปีก่อน เหมารวันละ 1000 บาท จ่ายวันต่อวันไปติดต่อกับตัวเอง สนุกมากค่ะ
25	เชียงใหม่มีร้านน่านั่งกินเยอะเลยครับ ร้านอาหาร ร้านคาเฟ่เยอะจนกินไม่ถูกเลย
26	การมาเที่ยวเชียงใหม่ครั้งนี้เป็นครั้งที่ 4 ของเราแล้ว เวลานั้นผ่านไปไว้มากๆ เลยอะทุกคน เราก็เลยฮิลใจตัวเองด้วยการไปไหว้พระทำบุญ

27	การเที่ยวเชียงใหม่ 3 วัน 2 คืน ที่จ่ายเงินเอง โนสปอนจ๋าาา ทริปที่เราไปเราไปกับครอบครัว เป็นการเที่ยวที่เหนื่อยและสนุก ประทับใจหลายๆอย่าง
28	เชียงใหม่ช่วงนี้เข้าหน้าฝนแล้ว ฝนน้อย อากาศชุ่มชื้น น่าเที่ยวมาก
29	ฝนตกหนักในหน้าฝนแบบนี้ อาจทำให้หลายคนไม่อยากออกไปเที่ยวที่ไหน แล้วเอาแต่หมกตัวอยู่ภายใต้ผ้าห่มอุ่นๆ ทั้งวัน แต่เชื่อเถอะว่าการออกไปเที่ยวในหน้าฝนมันดี๊กว่าที่คิด โดยเฉพาะชายเหมียง เอ๊ย! 'เชียงใหม่' ถึงนี้อาจจะไม่ใช่ครั้งแรกที่ไปเยือนเชียงใหม่ แต่เป็นครั้งแรกที่เราได้ไปเที่ยวเชียงใหม่แบบจริงๆ จังๆ แล้วก็ทำให้รู้ว่าเชียงใหม่ในหน้าฝน..ก็น่าเที่ยวเหมือนกันนะ
30	'ร้านโกเผือกโกด้า' หนึ่งในร้านอาหารเช้าชื่อดังแห่งเมืองเชียงใหม่ บรรยากาศบ้านแบบชิลๆ สบายๆ นั่งกินอาหารพร้อมเสพบรรยากาศยามเช้าก็ดีไปอีกแบบ
31	จบทริปเชียงใหม่ 3 วัน 2 คืนของเราละ สำหรับทริปนี้ก็จะเป็นอีกครั้งที่มาเชียงใหม่แล้วประทับใจ รักเชียงใหม่มาก ๆ .. เหมือนได้มาซาตเบตให้ตัวเองหลังจากเหนื่อยมาทั้งปี ยังไปปีหน้าต้องมาเชียงใหม่อีกแน่นอน มีแพลนมาทั้งครอบครัวเลย
32	"ระเปียงนาป่าบางเปียง" เดินทางจากยอดดอยอินทนนท์ไม่ไกลมากนักครับ แต่ถนนค่อนข้างแคบต้องระวังรถที่สวนมาหน่อยนะครับ *ผมชอบที่นี่มากครับในการมาเชียงใหม่ครั้งนี้เป็นสถานที่ที่สงบ อากาศดีมาก สดชื่น นอนหลับสบายกว่าโรงแรมอีก แม้ที่พักจะไม่มีไฟฟ้า แต่สัญญาณอินเทอร์เน็ตแน่นอนะเออ
33	เราเคยไปเชียงใหม่แต่ช่วงหน้าหนาว หน้าฝนนี้ดูเขียวชะอุ่มน่าเที่ยวไปอีกแบบนะคะ
34	หน้าฝนอากาศยอดดอยยังเย็น 14 องศาเย็นสบายดีค่ะ ดอกไม้สวย สดชื่นค่ะ
35	ผู้หญิงคนเดียวเที่ยวเชียงใหม่ 2022 ก็ถือว่ารับได้ เพราะเราไม่ได้เที่ยวเลย เป็นเวลาเกือบ 1 ปี ได้ไปเที่ยวไปเปลี่ยนบรรยากาศก็ทำให้รู้สึกชุ่มชื้นขึ้นมาบ้าง
36	ตัวเมืองเชียงใหม่เป็นที่ที่ซัปรดเพลินมาก เคยพาแม่ไปแล้วซัปรดตระเวนไหว้พระ 9 วัด ตอนนั้นซื้อลอตเตอรี่ถูกด้วย แต่ไม่ซัปรดตัวเองไป ใช้นั่งเครื่องเพื่อประหยัดเวลา+ได้เวลาเที่ยวเพิ่ม แล้วหารถยนต์เช่าพวกไทรฟ์ฮับแทน ไม่จำเป็นต้องรู้ทาง เพราะถ้าหาข้อมูลมาแล้ว พิมพ์ชื่อแล้วซัปรดถามกูเกิ้ลแมพได้เลย เลือกได้ให้ไปช่วงคนไม่เยอะ จะเพลินมาก ไม่ต้องแย่งกิน แย่งใช้ทรัพยากร
37	เชียงใหม่ยังน่าเที่ยว ยิ่งอากาศเย็นๆ ยิ่งดีค่ะ
38	เราไปช่วงมีโควิด(แต่ยังไม่ระบาดมาก) คนน้อยมาก บางคนอาจไม่ชอบ แต่เราชอบมาก ตอนนั้นดอยสุเทพช่วงกลางวันมีคนไม่ถึง 30 คน ตัดสินใจไปที่ช่วงนั้น เพราะเป็นประสบการณ์เชียงใหม่ที่คงไม่ได้เจออีกแล้ว
39	รีวิวเที่ยวเชียงใหม่ กับที่ที่เรายังไม่เคยไปมาก่อน ไม่ว่าจะรอบที่เท่าไร แต่มากี่ครั้งก็ยังคงชอบเหมือนเดิม
40	แม่ตะมาน-สันป่าเกี๊ยะ เป็นครั้งที่ 3 ที่เดินทางมาเยือน แต่คราวนี้ต่างออกไป เนื่องจากคนขึ้นไป count down เยอะมาก จนที่จอดและที่กางเต็นท์เต็ม (ห้องอาบน้ำและสุขาไม่เพียงพอ) แต่บรรยากาศก็ยังคงดีเช่นเดิม อากาศเย็นมาก เห็นทะเลหมอกชัดเจน
41	บ้านปางไฮ ดอยสะเก็ด เป็นที่พักท่ามกลางธรรมชาติ ติดลำธาร คล้ายๆ แม่กำปอง ถ้าไปจากแม่อนจะไปทางเดียวกัน แต่บ้านปางไฮจะแยกไปทางซ้าย บรรยากาศดี อากาศเย็น ที่นี้เดิมเน้นปลูกกาแฟ จึงมี Cafe เยอะ

42	เชื่อนแม้งัด ที่นี้ไม่ได้พัก เนื่องจากที่พักเป็นแบบแพและต้องนั่งเรือออกไป ที่พักมีให้เลือกหลายราคา แต่แค่นั่งพักทานข้าวทานกาแฟที่ร้านอาหารสวัสดิการก็ Fin แล้วครับ อาหารอร่อย กาแฟดี บรรยากาศเยี่ยม
43	ผมเคยอยู่กับแม่กำปอง ชอบมันแจ่มมากกว่า ระหว่างทางแมริม มีอะไรให้เพลิดเพลินกว่า เช่นร้านกาแฟร้านอาหาร ครับ
44	จากแมริมขับไปยังแม่แตง ที่พักคืนที่สองของเราอีกหนึ่งชั่วโมง เราไปนอนกันที่ อูรี แฮาส์ ที่พักเชียงใหม่ เราเห็นที่พักขึ้นมาที่พืด คือจองเลย เห็นแล้วชอบมาก บรรยากาศขึ้นมาถึงก็คือดีมาก อากาศลมเย็นสบาย ท้องฟ้าก็สวย บรรยากาศรอบ ๆ คือดีมาก อากาศสบาย ๆ แชน้ำอุ่นมองวิวเพลิน ๆ มีความสุขมาก เป็นการได้มาพักผ่อนที่นอนหลับได้เต็มที่ ตื่นมากับวิวสวย ๆ แชน้ำสบาย ๆ เหมือนได้ชาร์จแบตให้ตัวเอง Mori Natural Farm โมริ เนเชอรัลฟาร์ม เชียงใหม่ ไครมาเชียงใหม่ก็อยากให้ลองแวะมานะคะ อาหารอร่อย บรรยากาศดี
45	ช่วงปลายฝนต้นหนาวหรือช่วงหน้าหนาว พูแนะนำสวนป่าดอยบ่อหลวง จ.เชียงใหม่จ้า บรรยากาศดี ฟินๆ เสพธรรมชาติเต็มออกซิเจนให้ปอด
46	วันนี้จะมารีวิวการท่องเที่ยว จ.เชียงใหม่ ให้ได้รับชม โดยส่วนตัวแล้วเป็นจังหวัดที่ผมชอบมากอีกจังหวัด เพราะมีสถานที่ท่องเที่ยวหลากหลายและไปในแต่ละฤดูกาล ความสวยงามก็แตกต่างกัน ที่สำคัญของกิน เยอะมากกกกก
47	แม่กำปอง หมู่บ้านเล็กๆ ที่ซ่อนตัวอยู่ท่ามกลางป่าเขาเขียวขจี มีลำธารใสเย็นไหลพาดผ่าน ความสุขของการมาท่องเที่ยวหมู่บ้านแม่กำปอง คือ การได้สัมผัสบรรยากาศบริสุทธิ์ความเป็นธรรมชาติของป่าไม้ ลำธารและวิถีชีวิต ความเป็นอยู่ของชาวบ้านที่ยังคงอยู่ร่วมกับธรรมชาติได้อย่างลงตัว ด้วยความบริสุทธิ์ของธรรมชาติ และตั้งอยู่ไม่ไกลจากตัวเมืองเชียงใหม่ ถนนหนทางสะดวกสบาย ทำให้บ้านแม่กำปอง คือสถานที่ท่องเที่ยวฮอตฮิต ที่หลายคนมักจะปักหมุดอยากมาเที่ยวให้ได้สักครั้ง
48	ก็เป็นอันจบทริปสั้นๆ เส้นทางเดินป่าระยะสั้น ที่ว่ากันว่าสวยที่สุดในประเทศไทย กิ่งแม่ปาน ดอยอินทนนท์ สำหรับใครที่กำลังมีแพลนไปเที่ยวดอยอินทนนท์ในช่วงนี้ บอกเลยว่าเป็นอีก 1 จุดเช็คอินที่ต้องแวะไป สามารถเดินไปทุกเพศทุกวัย เพราะเส้นทางเดินค่อนข้างง่าย และสั้น ใช้เวลาไม่นาน วิวสวยคุ้มค่ากับการเดินมากๆ และที่สำคัญอากาศหนาวกำลังดี ก็ลองแวะไปกันดูครับ กิ่งแม่ปาน ดอยอินทนนท์ จ.เชียงใหม่
49	หน้าหนาวปีนี้ เราจะชวนทุกคนขึ้นดอยไปรับลมหนาว สุดอากาศดีๆ กันให้เต็มปอด นอนกอดธรรมชาติให้หายคิดถึง ไปยังจังหวัดสุดฮิตของภาคเหนืออย่าง ‘จังหวัดเชียงใหม่’ เราเข้าที่พักที่ ไร่ภูสวรรค์ เพราะเป็นที่พักที่อยู่สูงพอสมควร ทางขึ้นอาจจะชันและแคบหน่อยๆ พอถึงช่วงของ Golden Time พวกเราจึงออกมาเดินถ่ายรูปเล่นกันค่ะ พอพระอาทิตย์เริ่มลับขอบฟ้าไป อากาศเย็นก็เริ่มเข้ามาแทนที่ ถึงเวลาฟินกับหมอกระหะ หน้าเต็นท์ของเราแล้ว โอ้ย! บรรยากาศมันได้ ฟินสุดๆไปเลย ไม่อยากกลับกรุงเทพแล้ววว ~ ‘เชียงใหม่’ เป็นจังหวัดที่เราว่ามันมีเสน่ห์มากๆ กลายเป็นอีกหนึ่ง Destination หลักของเหล่านักเดินทางไปแล้ว มีที่เที่ยวหลากหลายรูปแบบ ทั้งแบบเที่ยวในเมือง เที่ยวคาเฟ่ เที่ยวดอย เที่ยวตามแหล่งท่องเที่ยวทางธรรมชาติต่างๆ เป็นอย่างที่เราหลายๆคนบอกไว้จริงๆค่ะ ‘เชียงใหม่’ ครั้งเดียวไม่เคยพอ

50	<p>ทริปเที่ยวเชียงใหม่ 3 วัน 2 คืน ไปไหนดี? กินหมูกระทะบนดอย นอนดูดาว เที่ยวคาเฟ่ในเมือง เป็นคำถามที่คนกำลังแพลนเที่ยวเหนืออย่างเราต้องคิดเสมอ ว่าทริปนี้อยากไปไหนบ้าง รอบนี้อยากหนีความวุ่นวาย ไปพักผ่อนสั้นๆซะหน่อย เลยจัดทริปแบบนอนบนดอยเย็นๆ ผสมผสานกับเดินเล่นคาเฟ่ในเมือง กินอาหารเหนืออร่อยๆ</p> <p>เชียงใหม่ เป็นจังหวัดที่เราว่ามันมีเสน่ห์มากๆ ใครไปมาแล้วก็อยากกลับไปอีก</p>
----	---

ประวัติหัวหน้าโครงการวิจัย

รายละเอียดโครงการ

สื่อใหม่เชิงปฏิสัมพันธ์ : ประสบการณ์ยูโตโมนิกส์ผ่าน แอนิเมชัน เกม และ วีอาร์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชียงใหม่

หัวหน้าโครงการ

รศ.ดร. กรกฎ ใจรักษ์

อาจารย์ประจำหลักสูตรศิลปประดิษฐ์บัณฑิตสาขาวิชาศิลปะและการออกแบบ
คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

ที่อยู่

หลักสูตรศิลปประดิษฐ์บัณฑิตสาขาวิชาศิลปะและการออกแบบ

คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

239 ถนนห้วยแก้ว ต.สุเทพ อ.เมือง จ.เชียงใหม่ 50200

เบอร์โทรศัพท์

053 944855

Email

korakottwo@gmail.com

แบบสรุปผลงานวิจัย

1. ชื่อผลงานวิจัย (ภาษาไทย) สื่อใหม่เชิงปฏิสัมพันธ์ : ประสบการณ์ยูโตโมนิกส์ผ่าน แอนิเมชัน เกม และ วีอาร์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชียงใหม่

(ภาษาอังกฤษ) New Media Interactive: Eudaimonia Experience Through Animation Game and VR for Promote Chiang Mai Tourism

2. ชื่อ - นามสกุล นักวิจัย (ภาษาไทย) กรกฎ ใจรักษ์
(ภาษาอังกฤษ) Korakot Jairak

3. ที่อยู่ติดต่อได้

หลักสูตรศิลปประดิษฐ์บัณฑิตสาขาวิชาศิลปะและการออกแบบ คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ 239 ถนนห้วยแก้ว ต.สุเทพ อ.เมือง จ.เชียงใหม่ 50200

4. ชื่อหน่วยงาน

คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

5. ปี พ.ศ. ที่ดำเนินการเสร็จ

พ.ศ. 2568

6. คำค้นหา

(ภาษาไทย) 1. สื่อใหม่ 2. เกม 3.วีอาร์ 4. สื่อเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชียงใหม่

(ภาษาอังกฤษ) 1. New media 2. Game 3. VR 4. Media to promote Chiang Mai tourism.

7. อ้างอิง

8. รูปภาพ หรือภาพเคลื่อนไหว



9. คำอธิบาย

เกมคอมพิวเตอร์พัฒนาเป็นสื่อที่มีความสำคัญมากกว่าความบันเทิง โดยนำเสนอการดำเนินชีวิตอย่างมีคุณค่าเป็นความสุขแบบยูโดโมนิกส์ การวิจัยเรื่องนี้มีวัตถุประสงค์หลักเพื่อพัฒนาสื่อใหม่ประกอบด้วย ภาพยนตร์แอนิเมชันเกมคอมพิวเตอร์ และวีอาร์ที่สร้างประสบการณ์ความสุขแบบยูโดโมนิกส์ สำหรับส่งเสริมการท่องเที่ยวเมืองเชียงใหม่ ใช้ระเบียบวิจัยแบบผสมผสาน ทั้งการวิจัยคุณภาพ เก็บข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้ให้บริการด้านการท่องเที่ยว การสำรวจข้อคิดเห็นของนักท่องเที่ยวจากสื่อออนไลน์การสังเกตต่อกิจกรรมของผู้เล่นเกมในห้องนิทรรศการ และการวิจัยเชิงปริมาณ เก็บข้อมูลจากแบบประเมินความพึงพอใจทางออนไลน์ ในการวิจัยครั้งนี้ได้สร้างสื่อ คือ

1) เกมคอมพิวเตอร์แนวผจญภัย 2) เกมความเป็นจริงเสมือนที่เล่นกับคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์วีอาร์ เกมทั้ง 2 จัดแสดงในรูปแบบนิทรรศการและเปิดให้ดาวน์โหลดฟรีผ่านเว็บไซต์ ผลการวิจัยพบว่าการนำเสนอภาพแหล่งท่องเที่ยวที่สวยงาม การให้ข้อมูลแหล่งท่องเที่ยว และกิจกรรมเสมือนจริงที่ให้ผู้เล่นทำความดีสร้างให้เกิดประสบการณ์ความสุขแบบยูไดโมนิกส์กับผู้เล่น ผลการประเมินความพึงพอใจแบบออนไลน์ของผู้เล่นเกมจำนวน 53 คน ได้แก่ ด้านคุณภาพของผลงาน ด้านเนื้อหาการนำเสนอ และด้านประโยชน์ในการส่งเสริมการท่องเที่ยว พบว่า ทั้ง 3 ด้านมีระดับความพึงพอใจมากที่สุด การวิจัยครั้งนี้จึงเป็นแนวทางในการออกแบบสื่อใหม่สำหรับส่งเสริมการท่องเที่ยว การนำเสนอเกมความเป็นจริงเสมือนในรูปแบบนิทรรศการทำให้เกิดการเล่นเกมที่เห็นเพื่อนเล่นเกมเป็นการสร้างประสบการณ์ความสุขแบบยูไดโมนิกส์ เกิดภาพความทรงจำระยะยาวในการได้มาท่องเที่ยวที่เชียงใหม่