

การออกแบบกราฟิกสำหรับเกมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมเมืองน่าน

Game Graphic Design for Cultural Tourism Nan Province

ณัฐกมล ฤงสูวรรณ

อาจารย์ประจำ คณะดิจิทัลมีเดีย มหาวิทยาลัยศรีปทุม nattakamol.to@spu.ac.th

บทคัดย่อ

การศึกษาวิจัยเรื่องการออกแบบกราฟิกสำหรับเกมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมเมืองน่านนี้มีวัตถุประสงค์ คือ 1) เพื่อศึกษารูปแบบกราฟิกในเกม 2) เพื่อหาแนวทางในการออกแบบกราฟิกในเกมที่สามารถส่งเสริมและสร้างแรงบันดาลใจในการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม 3) เพื่อนำเสนอต้นแบบกราฟิกที่เชื่อมโยงกับพื้นที่การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม โดยใช้เนื้อหาการออกแบบจากพื้นที่ท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมของเมืองน่านเนื่องจากเป็นพื้นที่ที่มีเรื่องราวทางด้านศิลปะและวัฒนธรรมหลายรูปแบบที่น่าสนใจในการนำมาเผยแพร่ต่อคนรุ่นใหม่ โดยมีผู้บริโภครุ่นเป้าหมายเป็นเจนเอ็กซ์วายซึ่งเป็นกลุ่มประชากรที่มีการเปิดรับข้อมูลในรูปแบบที่หลากหลายผ่านสื่อดิจิทัลโดยเฉพาะจากการเล่นเกมบนโทรศัพท์มือถือระเบียบวิธีการวิจัยใช้วิธีวิจัยแบบผสมผสานด้วยการศึกษารูปแบบของกราฟิกในเกม การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบกราฟิกเกมรวมถึงการเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างผู้บริโภครุ่นเป้าหมายที่เล่นเกมมือถือและชอบการท่องเที่ยวในเรื่องของรูปแบบของกราฟิกในเกมที่ชอบ จากการศึกษาวิจัยค้นพบว่ารูปแบบของกราฟิกในเกมที่กลุ่มผู้บริโภครุ่นเป้าหมายชอบมากที่สุดคือแนวภาพแบบ Stylized (ทันสมัย เกินจริง) นำมาพัฒนาเป็นต้นแบบของกราฟิกในเกม ผลจากการเก็บค่าความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายที่มีต่องานกราฟิกต้นแบบมีความพึงพอใจในเรื่องของการสื่อสารถึงพื้นที่และสถานที่ท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมด้วยภาพกราฟิกในเกมในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม สื่อดิจิทัล รูปแบบกราฟิกในเกม

Abstract

This research study on graphic design for Nan cultural tourism game is aimed at 1) to study the graphics style using in game 2) to find a way to design graphics in game that can promote and inspire the Cultural Tourism 3) to present graphic prototypes in connection with the cultural tourism area. The design use the content from the cultural tourism area of Nan province as it is an area that has many kinds of stories of art and culture that are interesting to spread to the new generation. The target group is Generation Y that have various forms of information through digital media, especially through mobile gaming. The research methodology uses a combination of research methods by studying patterns of graphics in the game. The interviews with gaming graphic design experts included collecting data

from target consumers who play mobile games and like travel about their favorite game graphics formats. From a research study, it was found that the graphics in the game that the target groups are the most favorite is the “stylized” (Modern, Surrealistic). The style is used to developed as a prototype of the graphics in the game. As a result of collecting the target audience's satisfaction with the prototype graphics work, the satisfaction of communicating areas and cultural attractions with overall game graphics was the highest.

Keywords: Cultural Tourism, Digital Content, Game Graphic Style

บทนำ

ประเทศไทยมีวัฒนธรรมที่มีความโดดเด่นมีความหลากหลายทั้งในด้านของสิ่งก่อสร้าง สถาปัตยกรรม ศิลปะ วัฒนธรรมที่อยู่ในพื้นที่จังหวัดต่าง ๆ รวมถึงวิถีการดำเนินชีวิตของผู้คน นั้นล้วนเป็นการแสดงออกและนำเสนอถึงความเฉพาะตัวที่เป็นตัวตนของแต่ละพื้นที่ซึ่งแสดงออกมาได้หลายรูปแบบ เช่น ทางสถาปัตยกรรม ศิลปกรรม อาหาร การดำรงชีวิตและอื่น ๆ ด้วยความโดดเด่นทางวัฒนธรรมไทยที่แสดงออกด้วยความแตกต่างกันตามแต่ละพื้นที่ทำให้การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมเป็นเสมือนหนึ่งรูปแบบของการเผยแพร่เอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมและคุณค่าของมรดกทางวัฒนธรรมให้เป็นที่รู้จักกว้างขวางออกไปเป็นสิ่งสำคัญในการสืบทอดวัฒนธรรมให้คงอยู่ต่อไป (ดร.กาญจนา แสงลี้มสุวรรณ และศรีนยา แสงลี้มสุวรรณ. 2555 : 139) จากการเห็นความสำคัญของการเผยแพร่ความสวยงามและคุณค่าของวัฒนธรรมไทยที่อยู่ตามพื้นที่ต่าง ๆ อันจะเป็นการอนุรักษ์และบอกเล่าเรื่องราวต่อคนรุ่นใหม่ การเลือกใช้สื่อในการสื่อสารที่เข้ากับคนรุ่นใหม่จึงมีแนวคิดในการถ่ายทอดภาพความสวยงามของพื้นที่ผ่านภาพกราฟิกในแนวทางร่วมสมัยด้วยการใช้รูปแบบของงานกราฟิกในสื่อดิจิทัลประเภทเกม ซึ่งปัจจุบันการเล่นเกมนานาชาติถือเป็นเรื่องที่นิยมในอันดับต้น ๆ ของผู้ใช้งานในกลุ่มเจนเอเรชั่นวายที่มีจำนวนประชากรในวัยทำงานที่มีสัดส่วนสูงที่สุด เป็นกลุ่มที่มีรายได้สูงมีกำลังซื้อสูง (วีระศักดิ์ สุทัศน์วิบูลย์. 2561) ดังนั้นการพัฒนาสินค้าและบริการ เพื่อตอบสนองและจูงใจชาวเจนเอเรชั่นวายจึงเป็นสิ่งที่มีการสร้างสรรค์พัฒนาขึ้นมาเรื่อย ๆ การเผยแพร่เนื้อหาคุณค่าทางวัฒนธรรมจากพื้นที่การท่องเที่ยวด้วยการใช้สื่อดิจิทัลเพื่อให้สอดคล้องกับความต้องการและการใช้ชีวิตของผู้คนจึงเป็นทางหนึ่งในการใช้ประโยชน์จากสื่อดิจิทัลได้

งานกราฟิกในเกมเป็นด้านหนึ่งที่มีบทบาทสำคัญในการออกแบบเกมให้ดึงดูดใจผู้เล่น การออกแบบกราฟิกจึงเป็นส่วนหนึ่งที่สำคัญในการนำเสนอให้ผู้เล่นได้รับรู้ถึงบรรยากาศ อารมณ์ ความสวยงามของสถานที่หรือเนื้อหาต่าง ๆ ระหว่างการเล่น การถ่ายทอดพื้นที่การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมออกมาในรูปแบบของภาพกราฟิกดิจิทัลเพื่อการนำเสนอพื้นที่การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมออกมาในรูปแบบกราฟิกสำหรับใช้ในเกมที่ตอบสนองได้ดีต่อความชอบของกลุ่มผู้บริโภคจึงต้องมีการเก็บข้อมูลกลุ่มเป้าหมาย สรุปและวิเคราะห์เพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบภาพกราฟิกในเกมที่สามารถสื่อสารและเชื่อมโยงกับพื้นที่การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมได้อย่างเหมาะสมกับการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในพื้นที่จริงนั้น โดยในงานวิจัยการออกแบบกราฟิกในเกมขั้นนี้จะใช้พื้นที่การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในจังหวัดน่านมานำเสนอในรูปแบบที่สอดคล้องกับการใช้ชีวิตสังคมที่ใช้การสื่อสารผ่านอุปกรณ์ดิจิทัลด้วยแนวทางสร้างสรรค์ให้เข้าถึงกลุ่มเป้าหมายที่ขอความสนุกจากการเล่นและชอบท่องเที่ยว เพื่อสร้างความสัมพันธ์ของการเล่นเกมกับสถานที่ต่าง ๆ ที่นำไปใช้ในและสร้างแรงบันดาลใจให้เกิดความสนใจในการท่องเที่ยวในพื้นที่การท่องเที่ยวจริง

ด้วยแนวคิดในการต้องการสื่อสารความสวยงามของพื้นที่ทางวัฒนธรรมที่แสดงออกผ่านทางงานสถาปัตยกรรมที่เป็นพุทธศาสนสถาน อาคารบ้านเรือนและสภาพแวดล้อม เพื่อแสดงออกถึงแนวทางในการนำเสนอความสวยงามจากสถานที่จริงมาประยุกต์ผ่านงานศิลปะในรูปแบบของภาพกราฟิก เป็นการผสมผสานในด้านเรื่องราวของวัฒนธรรมกับงานศิลปะที่เป็นการออกแบบสร้างสรรค์ให้เป็นมุมมองใหม่ที่ส่งเสริมจินตนาการของผู้เล่นแต่ยังคงไว้ซึ่งเอกลักษณ์ของสถานที่นั้น ๆ ภาพกราฟิกในเกมที่มีการออกแบบหรือรูปแบบที่เหมาะสมและตรงกับความชอบของกลุ่มเป้าหมาย ที่นอกจากจะช่วยให้เกิดการสื่อสารอารมณ์ความรู้สึกของเกมได้ตรงกับที่นักออกแบบต้องการได้แล้วยังสามารถนำเสนอภาพลักษณ์ของพื้นที่หรือสถานที่นั้นอันจะเป็นเครื่องมือหนึ่งในการเผยแพร่วัฒนธรรมไทยทางหนึ่งได้เช่นกัน

วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

จากการศึกษาได้วิเคราะห์แนวทางของการใช้กราฟิกของภาพและนำมาใช้เป็นแนวทางหลักได้เป็น 3 รูปแบบหลัก คือ การออกแบบแนว Stylized (รูปแบบเกินจริง) Abstract (รูปแบบนามธรรม) และแนว Realistic (รูปแบบเหมือนจริง)

1. Stylized คือแนวทางการนำเสนอภาพที่เน้นความทันสมัยในการสื่อสาร จุดหลักของกราฟิกในแบบนี้อยู่ที่การนำเสนอทั้งฉาก ตัวละครและสิ่งของต่าง ๆ ให้เป็นรูปแบบที่เล็กหรือใหญ่เกินความจริง ซึ่งการใช้ภาพรูปแบบนี้จะสามารถส่งเสริมให้ได้ผลงานตามจินตนาการของผู้ออกแบบมากขึ้นรวมทั้งทำให้ผู้เล่นเกิดจินตนาการต่อเนื่องไปจากตัวภาพได้ (Keo. 2017 : 5) และสามารถใช้เพื่อทำให้ในภาพหรือวัตถุนั้น ๆ เกิดมุมมองที่โดดเด่นโดยไม่ปิดเบื้องหรือทำลายบรรยากาศของความสมจริงหรือจริงจังในเกม ซึ่งภาพแนว Stylized ก็มีแยกย่อยออกไปได้อีกหลายรูปแบบ ทั้งในแบบ 2 มิติ และ 3 มิติ เช่น

- Pixel Art เป็นเทคนิคการสร้างภาพด้วยคอมพิวเตอร์ในยุคที่การแสดงผลในจอบนอุปกรณ์คอมพิวเตอร์มีความละเอียดค่อนข้างน้อยและแสดงผลของสีได้แค่ 256 สี เป็นผลให้เกมส่วนใหญ่ในยุคนั้นเป็นรูปแบบพิกเซล

- Cel-Shading เป็นการใช้เทคนิคการสร้างภาพ 3 มิติ ในการแสดงความรู้สึกของภาพให้ดูเหมือนเป็น 2 มิติแบบดั้งเดิม ด้วยการใช้สีการให้แสงเงาบนวัตถุ 3 มิติเป็นแบบเรียบง่ายไม่ใช้การไล่สี (Flat Color) จึงได้ภาพที่มีสีแบนชัดเจน

- Cartoon (Comic) คือการนำเสนอภาพที่ดูเกินจริง ภาพล้อ และให้ความรู้สึกเหมือนเป็นภาพในแนวจากหนังสือการ์ตูน มีความต่างจากภาพแบบ Cel-Shading ตรงที่จะใช้การลงเงาของสีและมีความซับซ้อนหรือรายละเอียดในภาพมากกว่าเนื่องจากมีการไล่แสงเงาและ Hightlight (Keo. 2017 : 21)

- Minimal เป็นแนวศิลปะที่เน้นความเรียบง่ายไม่เยอะ ใช้เรื่องของรูปทรงเป็นสิ่งสำคัญในการออกแบบ เป็นการเล่นกับโทนสี รูปทรงและองค์ประกอบ (Omm Gallery. 2560)

2. Abstract หรือนามธรรม เป็นรูปแบบของภาพที่ให้ความสำคัญไปที่การนำเสนอโดยใช้รูปร่างรูปทรงเรขาคณิต (Geometric Shapes) มาประกอบกันแทนที่ของการวาดเป็นภาพของตัวละคร สถานที่ และสิ่งของประกอบต่าง ๆ ในเกมแทนการสื่อสารถึงสิ่งนั้น ๆ แบบชัดเจน (Järvinen. 2009 : 123) กราฟิกในแนวนี้อาจไม่ได้เหมาะสมกับการนำมาใช้ในเกมที่ต้องการสื่อสารเนื้อหาผ่านทางภาพเนื่องจากภาพในแนวนี้อาจไม่ได้มาจากสิ่งที่มีอยู่จริง

3. Realistic หรือสมจริง คือการออกแบบภาพที่เน้นไปที่เรื่องของความสมจริงหรือให้มีความคล้ายคลึงกับความเป็นจริงมากที่สุด ทั้งในรูปแบบของภาพ 2 มิติ และภาพ 3 มิติ มีรายละเอียดมากมายในภาพทำให้ภาพนั้นดูสมจริงมากขึ้น

แต่ก็ต้องแลกมากับการใช้ทรัพยากรและเวลาในการพัฒนาภาพแนวนี้มากขึ้น รวมถึงอุปกรณ์ที่ต้องสามารถรองรับการแสดงผลได้

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษารูปแบบกราฟิกในเกม
2. เพื่อหาแนวทางในการออกแบบกราฟิกในเกมที่สามารถส่งเสริมและสร้างแรงบันดาลใจในการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม
3. เพื่อนำเสนอต้นแบบกราฟิกที่เชื่อมโยงกับพื้นที่การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

ขอบเขตการวิจัย

ศึกษารูปแบบต่าง ๆ ของกราฟิกที่ใช้ในเกมดิจิทัลร่วมกับการสัมภาษณ์เก็บข้อมูล แนวความคิดและข้อคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญในด้านการออกแบบกราฟิกเกมเพื่อหาแนวทางในการออกแบบกราฟิกในเกมที่ตอบสนองของกลุ่มผู้บริโภคเป้าหมายเจนเนอเรชั่นวาย ในการใช้เป็นภาพในเกมบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ประเภทโทรศัพท์มือถือ โดยใช้สถานที่จากพื้นที่การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในจังหวัดน่านเป็นพื้นที่ต้นแบบงานสร้างสรรค์

ระเบียบวิธีวิจัย

ใช้วิธีวิจัยแบบผสม (Mixed-Method Methodology) คือการวิจัยเชิงคุณภาพและการวิจัยเชิงปริมาณ แบ่งเป็นเป็นขั้นตอนหลักได้ 3 ขั้นตอน คือ

ขั้นตอนที่ 1 – การศึกษาแนวคิด ทฤษฎี ผลงานวิจัยและผลงานสร้างสรรค์ที่เกี่ยวข้องกับการทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวกับการออกแบบและรูปแบบของภาพกราฟิกในเกม ทั้งในส่วนของเอกสารและผลงานสร้างสรรค์ รวมถึงศึกษาความต้องการของกลุ่มเป้าหมายเพื่อเป็นแนวทาง ในการออกแบบ

ขั้นตอนที่ 2 – การวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) เป็นการเก็บข้อมูลจากการสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง (Semi-Structured Interview) กับผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบกราฟิกในเกม โดยใช้ผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน

ขั้นตอนที่ 3 – การวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) การใช้แบบสอบถามผู้บริโภคกลุ่มเป้าหมายในการเก็บข้อมูลเกี่ยวกับความชอบในรูปแบบของกราฟิกจากการออกแบบภาพในเกมแนวต่าง ๆ เพื่อเก็บข้อมูลเป็นแนวทางในการออกแบบกราฟิกในเกมที่สามารถตรงกับความต้องการของกลุ่มเป้าหมายและสามารถสื่อการถึงพื้นที่การท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมจากพื้นที่จริง

การดำเนินการวิจัย

ด้านเนื้อหาเรื่องราวจากพื้นที่จริงที่เป็นต้นแบบในการนำเสนอ มีการลงพื้นที่และเก็บข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญด้านการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของเมืองน่านเพื่อหาด้านความโดดเด่นของตัวพื้นที่เองและรูปแบบการท่องเที่ยวที่เป็นจุดสนใจนำมาเป็นแกนหลักของการสื่อสารและออกแบบให้เกิดการรับรู้ถึงความเป็นตัวตนของพื้นที่ สถานที่และบรรยากาศผ่านภาพกราฟิก

การเก็บข้อมูลในส่วนของการออกแบบมีทั้งการเก็บข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญและข้อมูลจากกลุ่มเป้าหมาย โดยมีรายละเอียด ดังนี้

1. สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ ใช้การเก็บข้อมูลจากการสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง (Semi-Structured Interview) เกี่ยวกับทางด้านการออกแบบภาพในเกมของผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบภาพในเกมจำนวน 4 ท่าน ได้แนวทางในการวิเคราะห์ด้านการออกแบบและในการหารูปแบบของการออกแบบ ที่จะสามารถนำไปใช้ในกระบวนการสร้างสรรค์ภาพและนำไปใช้ในการสร้างแบบสอบถามเพื่อหาความชอบของกลุ่มเป้าหมายเกี่ยวกับภาพที่ใช้ในเกมต่อไป

2. แบบสอบถามเพื่อสอบถามกลุ่มเป้าหมายในการหาแนวทางการออกแบบภาพในเกม โดยสามารถสรุปแนวทางในการสร้างแบบสอบถามจากข้อคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญข้างต้น นำมาสร้างเป็นรูปแบบคำถามโดยใช้ภาพจากเกมจริงที่มีความโดดเด่นในเรื่องของการออกแบบกราฟิกและมีแนวทางของเนื้อหาในเกมที่ใกล้เคียงกับเนื้อหาของเกมในงานวิจัยนี้เป็นตัวสื่อสารกับผู้ตอบแบบสอบถามเพื่อให้ง่ายต่อความเข้าใจและสามารถเห็นภาพจริงไปพร้อมกับคำอธิบายได้

เพื่อหาแนวทางในการออกแบบกราฟิกที่ตรงกับความชอบของกลุ่มเป้าหมายจึงได้พัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเป็นแบบสอบถามเพื่อใช้หาแนวทางของภาพที่กลุ่มเป้าหมายชอบและอยากให้เป็นในเกมที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมมากที่สุด การคัดเลือกภาพมาใช้ในแบบสอบถามจึงได้เลือกจากงานเกมที่มีการสื่อสารและมีอารมณ์ของภาพไปในเชิงที่ส่งเสริมรูปแบบการท่องเที่ยว คือดูแล้วสบายตา มีรายละเอียดในภาพปานกลางไปถึงมาก โดยอ้างอิงองค์ความรู้ที่มาจากรูปแบบงานทัศนศิลป์และงานเขียนต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับการใช้รูปแบบงานศิลปะในเกมมาเป็นหลักในการใช้ภาพอ้างอิงในแบบสอบถาม จากการวิเคราะห์วรรณกรรมร่วมกับคำแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญในการกำหนดรูปแบบของกราฟิกที่เหมาะสมกับการนำเสนอบนอุปกรณ์มือถือและเหมาะสมกับเนื้อหาของเกมที่ต้องการสื่อสารเรื่องการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมจากพื้นที่การท่องเที่ยวจริง ในแบบสอบถามจึงใช้รูปแบบหลัก 2 รูปแบบ คือภาพแบบ Stylized ซึ่งมีรูปแบบย่อย ๆ ลงไปอีกหลายแนวทางตั้งข้อมูลที่น่าเสนอไว้ข้างต้น และภาพแบบ Realistic ภาพที่คัดมาใช้เป็นตัวเลือกเป็นภาพจากในเกมที่มีความโดดเด่นและที่ได้รับความนิยมทางด้านความสวยงามของการใช้กราฟิกในเกม

ตารางที่ 1 ภาพตัวอย่างจากเกมที่ใช้ในแบบสอบถาม

ภาพตัวอย่างจากเกมและรูปแบบของภาพ	ภาพตัวอย่างจากเกมและรูปแบบของภาพ
 <p>เกม Old man's Journey แนว 2D Stylized แนวทางของภาพเป็นแบบ Stylized 2 มิติ</p>	 <p>เกม Sky: Children of Light แนวทางของภาพเป็นแบบ Stylized Minimal 3 มิติ</p>
 <p>เกม Doraemon Story of seasons</p>	 <p>เกม Ori and the Blind Forest</p>

ภาพตัวอย่างจากเกมและรูปแบบของภาพ	ภาพตัวอย่างจากเกมและรูปแบบของภาพ
<p>แนวทางของภาพเป็นแบบ Stylized Cartoon 3 มิติ</p>  <p>เกม Legend of Zelda :Breath of fire</p> <p>แนวทางของภาพเป็นแบบ Stylized Toon shading + Realistic</p>	<p>แนวทางของภาพเป็นแบบ Realistic Fantasy 2 มิติ</p>  <p>เกม Desertopia</p> <p>แนวทางของภาพเป็นแบบ Stylized Minimal 2 มิติ</p>
 <p>เกม Journey</p> <p>แนวทางของภาพเป็นแบบ Stylized Minimal 3 มิติ MonoTone</p>	 <p>เกม Tabikaeru</p> <p>แนวทางของภาพเป็นแบบ Stylized Illustration 2 มิติ</p>
 <p>เกม Stardew valley</p> <p>แนวทางของภาพเป็นแบบ Stylized Pixel Art 2 มิติ</p>	 <p>เกม Red Dead Redemption</p> <p>แนวทางของภาพเป็นแบบ Realistic 3 มิติ</p>

ในการเก็บข้อมูลใช้เป็นการเลือกภาพที่ชอบและคิดว่าเหมาะสมกับเกมที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมนี้ และสามารถเลือกได้มากกว่า 1 ภาพ โดยใช้แบบสอบถามจากกลุ่มเป้าหมายจำนวนที่เป็นประชากรในกลุ่มเจเนอเรชั่นวาย จำนวน 410 คน (N = 410) แจกแจงค่าความถี่และคิดเป็นร้อยละ ได้ผลดังนี้

ตารางที่ 2 สรุปค่าความนิยมในภาพกราฟในเกมแต่ละรูปแบบ

แนวของภาพในเกม	ร้อยละ
แบบที่ 1 Old man's Journey แนว 2D Stylized	50.48
แบบที่ 2 Sky: Children of Light แนว 3D Stylized Minimal	77.14
แบบที่ 3 Doraemon Story of seasons แนว 3D Stylized Cartoon	65.71
แบบที่ 4 Ori and the Blind Forest แนว 2D Realistic ผสม Fantasy	60.00
แบบที่ 5 Legend of Zelda :Breath of fire แนว 3D Stylized Cel shading	72.38

แบบที่ 6 Desertopia แนว 2D Stylized	10.84
แบบที่ 7 Journey แนว 3D Minimal	49.05
แบบที่ 8 Tabikaeru แนว 2D Illustration	22.80
แบบที่ 9 Stardew valley แนว 2D Pixel art	21.80
แบบที่ 10 Red Dead Redemption 2 แนว 3D Realistic	52.38

ในภาพรวมสิ่งๆที่เหมือนกัน ของทั้ง 3 เกมที่อยู่ในอันดับ 1 -3 ที่อยู่ในเกณฑ์ที่จะนำมาใช้เป็นแนวทางในการพัฒนา งานออกแบบกราฟิก คือการออกแบบภาพในแนว Stylized ที่มีการลดทอนรายละเอียดของภาพแบบให้เหลือน้อยไปจนถึง ปานกลาง ทั้งนี้แนวทางที่ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เลือกที่ชอบและมีความเหมาะสมกับแนวทางของภาพที่จะใช้ใน เกม ที่เกี่ยวกับการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมนี้สอดคล้องกับความคิดเห็นจากผู้เชี่ยวชาญที่ให้ความสำคัญไปในรูปแบบของการใช้ ภาพที่ไม่ใสรายละเอียดอย่างเต็มที่เนื่องจากขนาดของจอแสดงผลที่มีขนาดเล็ก การใช้ภาพในตัวเกมที่มีรายละเอียด แบบเต็มๆอาจจะทำให้ผู้เล่นใช้เวลาอยู่กับเกมสั้นลงเนื่องจากอาจเกิดการเมื่อยล้าสายตาได้ไวขึ้น

ผลการดำเนินงาน

ข้อมูลจากผู้ตอบแบบสอบถามและผู้เชี่ยวชาญพบว่าภาพเกมแนว Stylized ที่มีการลดทอนรายละเอียดของภาพ นั้นได้รับความนิยมและอยาก ให้เป็นแนวที่ใช้ในการออกแบบภาพสำหรับเกมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม มากที่สุด เป็น การลดทอนรูปร่าง (Shape), สัดส่วน (Proportion) ให้ไม่มีความซับซ้อนมากจนถึงมีความซับซ้อนน้อย (Minimal) โดยอ้างอิง ภาพมาจากเกม Sky: Children of Light จึงใช้มาเป็นแนวทางในการออกแบบของสภาพแวดล้อมหรือสิ่งแวดลอมต่าง ๆ ใน เกม คือการสร้างให้เกิดความรู้สึกถึงความมีชีวิต รูปร่างรูปทรงของสิ่งแวดลอมหรืออาคารสถานที่ต่าง ๆ รวมถึงสื่อสาร ความเป็นเมืองท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมของน่านออกมาได้ จากการศึกษาข้อมูลสถานที่ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมที่โดดเด่น ของเมืองน่านคือวัด ซึ่งจะเห็นได้จากการที่มีวัดกระจายอยู่ทั่วเมือง เป็นศูนย์รวมกิจกรรมทางศาสนาศิลปวัฒนธรรมและ ภูมิปัญญาของคนเมืองน่าน รวมถึงสถาปัตยกรรมที่แสดงให้เห็นผ่านอาคารโบราณ บ้านโบราณ และจากการลงพื้นที่ ร่วมกับการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญเพื่อการหาอัตลักษณ์หรือความโดดเด่นของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในจังหวัดน่าน สามารถสรุปคำสำคัญที่จะสามารถสื่อสารถึงการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมเพื่อนำเสนอตัวตนพื้นที่ท่องเที่ยวทางวัฒนธรรม น่านได้อย่าง ชัดเจนมากที่สุด ได้เป็น 3 คำ ดังนี้

ความมีศิลปวัฒนธรรม (Cultured) คือ วัฒนธรรมที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะถิ่น งานศิลปะและสถาปัตยกรรมโบราณ สถานที่ทางพุทธศาสนา

ความเป็นท้องถิ่น (Local) การท่องเที่ยวในชุมชน ชาวท้องถิ่นที่มีลักษณะชีวิต และผลงาน สร้างสรรค์ที่มีความโดดเด่นที่ยังคงเอกลักษณ์พื้นถิ่น มีอัตลักษณ์โดดเด่นทางภูมิปัญญา อาหาร

ความมีชีวิต (Living) การมีบรรยากาศของความเป็นเมืองเก่าที่มีชีวิต วัฒนธรรมเป็นส่วน หนึ่งของการดำเนินชีวิต ทำให้ผู้มาท่องเที่ยวไม่ได้มาดูเฉพาะเศษซากทางวัฒนธรรม หรือโบราณคดี เท่านั้น แต่ยังได้สัมผัสถึงการใช้งานจริงของ สถานที่นั้น ๆ



ภาพที่ 1 ศิลปะ วัฒนธรรม ความเป็นท้องถิ่น สถานที่ทางวัฒนธรรมกับความมีชีวิตของจังหวัดน่าน
ที่มา: ผู้วิจัย / creativedistrictthailand (2561)

ในเรื่องของการใช้สีในภาพอยู่ในโทน Soft, Cool และ Warm สำหรับเป็น Mood & Tone ของภาพ โดยการจัดชุดสีที่นำมาจากสีเส้นของเมืองและลักษณะการท่องเที่ยวในเมืองน่านที่เป็นการท่องเที่ยวแบบเนิบเนิบที่มาจากการใช้ชีวิตแบบค่อยเป็นค่อยไปของคนในเมือง ชมศิลปะจากวัดหรือสถาปัตยกรรมและวิถีของชุมชนที่มีความหลากหลาย



ภาพที่ 2 ชุดสีที่ใช้ในการออกแบบพื้นที่และสภาพแวดล้อมในเกม
ที่มา: ผู้วิจัย

การออกแบบสิ่งก่อสร้างในฉากเป็นการสื่อสารทางภาพที่จะสามารถถ่ายทอดลักษณะให้ผู้เล่นรับรู้และเชื่อมโยงกับสถานที่ของจริงแต่ลดทอนในรายละเอียดและเสริมความเกินจริงของสัดส่วนเพื่อให้ดูน่ารักและแปลกตาให้ความรู้สึกไม่จริงจังมาก เป็นการออกแบบที่ลดทอนความสมจริงแต่เพิ่มเติมความเกินจริงในด้านของสัดส่วน คือการใช้รายละเอียดน้อยแต่แสดงถึงลักษณะเด่นของสถานที่นั้นให้ชัดเจนด้วยการใช้เรื่องของสัดส่วนและขนาดทั้งใหญ่เกินจริงและเล็กเกินจริง



ภาพที่ 3 ภาพหอคำในสถานที่จริงเปรียบเทียบการออกแบบในเกม
ที่มา: ผู้วิจัย

ใช้ข้อมูลของพื้นที่ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมที่ได้มาเป็นเนื้อหาในการออกแบบเป็น Key Visual หรือแนวทางสำหรับการออกแบบในภาพรวมของงาน คือการนำเสนอศิลปวัฒนธรรมของอาคารสถานที่ที่ใช้การดัดแปลงสัดส่วนและลดทอนรายละเอียด ให้เหลือแต่ส่วนที่เป็นจุดเด่นสำคัญเพื่อคงความเป็นอัตลักษณ์ของสิ่งก่อสร้างนั้น ๆ การจัดวางองค์ประกอบต่าง ๆ ในพื้นที่ของเกม ให้มีความสัมพันธ์กับแนวทางการเล่นของเกม ผสมกับความเป็นแฟนตาซีด้วยการจัดวางพื้นที่ผังทางเดินการใช้ความต่างระดับให้รู้สึกไม่น่าเบื่อกับพื้นที่เรียบ ๆ แบบที่เหมือนกับพื้นที่จริง ภาพรวมจะเป็นสีสดใสแต่ไม่ฉูดฉาดเพิ่มสีคู่ตรงข้ามและสีเข้ม เพื่อให้มีความตัดกัน (Contrast) ให้มีความเด่นในแต่ละจุดของฉาก เส้นทางในบางจุด ใช้เป็นเส้นโค้งเพื่อให้ไม่รู้สึกจริงจังมากเกินไป



ภาพที่ 4 ภาพ Key Visual

ที่มา: ผู้วิจัย

จากภาพ Key Visual ได้นำมาพัฒนาเป็นภาพกราฟิกในรูปแบบ 3 มิติ โดยนำเนื้อหาที่แสดงความเป็นตัวตนของย่านร่วมกับการใช้องค์ประกอบต่าง ๆ บรรยากาศของความเป็นพื้นที่ในภาคเหนือ เช่น ภูเขาสูง ตุง โคม นอกเหนือไปจากวัด อาคารก่อสร้าง งานสถาปัตยกรรมที่เป็นลักษณะเฉพาะในพื้นที่ เพื่อนำไปใช้เป็นต้นแบบในเกมและนำไปทดสอบหาความพึงพอใจจากกลุ่มผู้บริโภคเป้าหมายอีกครั้งหนึ่ง เพื่อหาว่ารูปแบบและการออกแบบกราฟิกในเกมนั้นจะสามารถสื่อสารและทำให้เกิดการรับรู้เนื้อหาในด้านของศิลปวัฒนธรรมที่เชื่อมโยงกับในพื้นที่การท่องเที่ยวได้ดีเพียงใด



ภาพที่ 5 สภาพแวดล้อมในตัวเมือง
ที่มา: ผู้วิจัย



ภาพที่ 6 สภาพแวดล้อมพื้นที่ชุมชนนอกตัวเมือง
ที่มา: ผู้วิจัย

สรุปผล

จากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญนั้นให้ความคิดเห็นไปในทางที่เห็นว่าภาพที่สร้างสรรค์ขึ้นมาสามารถสื่อสารเนื้อหาของพื้นที่ทางวัฒนธรรมในรูปแบบที่ร่วมสมัยได้ดี และได้เสริมข้อเสนอแนะว่าการใช้ออกแบบที่ดีความจากเนื้อหาจากพื้นที่จริงที่เป็นลักษณะเด่นหรือแสดงความเป็นตัวตนของพื้นที่ได้อย่างชัดเจนจะช่วยให้ภาพกราฟิกสามารถสื่อสารถึงพื้นที่นั้น ๆ ได้ โดยที่ความเป็นแฟนตาซีหรือการสร้างภาพและการเล่นของตัวเกมรวมถึงเรื่องราวที่สามารถเสริมจินตนาการเสริมอารมณ์ของผู้เล่นเป็นสิ่งที่ขาดไม่ได้เมื่อเนื้อหานั้นมาอยู่ในโลกของเกม เพราะการออกแบบกราฟิกในเกมที่นอกจากจะต้องเข้ากับแนวทางการเล่นแล้วสิ่งสำคัญคือต้องสื่อสารถึงอัตลักษณ์ตัวตนของพื้นที่การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมได้

ในส่วนของการเผยแพร่ผลงานสร้างสรรค์ชิ้นนี้ช่องทางหนึ่งนำเสนอผลงานผ่านโครงการแสดงผลงานศิลปะออนไลน์ในระดับนานาชาติ Art Exchange 2020: “Imagine” Artistic Dialects: Thinking into Doing International Online Exhibition and Competition



ภาพที่ 7 ใบตอบรับผลงานในการร่วมแสดง

ที่มา: ผู้วิจัย



ภาพที่ 8 ภาพกราฟิกผลงานที่ร่วมแสดงใน Art Exchange 2020 Online Exhibition
ที่มา: ผู้วิจัย

ในส่วนของการวัดความพึงพอใจจากกลุ่มเป้าหมายได้มีการใช้แบบสอบถามกับกลุ่มเป้าหมายที่เป็นเจนเอเรชั่นวายที่ชอบเล่นเกมบนโทรศัพท์มือถือ ชอบเรียนรู้เปิดรับกับเรื่องราวใหม่ ๆ และสนใจการท่องเที่ยว จำนวน 30 คน ได้ผลความพึงพอใจในแต่ละด้านตามตารางที่ 3

ตารางที่ 3 แสดงผลความพึงพอใจในด้านการใช้กราฟิกในเกม

การใช้กราฟิกในเกม	ค่าเฉลี่ย	ระดับ
รูปแบบศิลปะในเกมที่ใช้แนวทางในการตัดทอนรายละเอียดบางส่วนยังสามารถสื่อสารความงามหรือสถาปัตยกรรมของสถานที่ได้	4.73	มากที่สุด
รูปแบบศิลปะในเกมที่ใส่ความเกินจริงทางด้านรูปทรงทำให้ดูน่าสนใจมากขึ้น	4.50	มากที่สุด
สีสันภาพรวมของฉากการเล่นในเกมมีความสดใสเข้ากับรูปแบบและเนื้อหาของเกม	4.43	มากที่สุด
ภาพกราฟิกของสิ่งก่อสร้าง พื้นที่และบรรยากาศในเกม เป็นส่วนหนึ่งทำให้ ดึงดูดใจให้เล่นเกม	4.40	มากที่สุด
ภาพกราฟิกของสิ่งก่อสร้าง พื้นที่และบรรยากาศในเกม เป็นส่วนหนึ่งทำให้ สนใจอยากเห็นภาพจริง	4.53	มากที่สุด

วิเคราะห์ผลของแบบสอบถามในหมวดของงานภาพกราฟิกในเกม ในด้านของรูปแบบของภาพที่ใช้การตัดทอนรายละเอียดและกลุ่มเป้าหมายเห็นว่ายังสามารถสื่อสารด้านความงามของสถานที่จริงได้อยู่ในระดับมากที่สุดที่ค่าเฉลี่ย 4.73 ในด้านที่ได้ค่าเฉลี่ยต่ำสุดที่ 4.40 แต่ก็ยังอยู่ในระดับมากที่สุดคือด้านการการใช้ภาพในการสร้างแรงจูงใจให้เล่นเกม โดยผู้ตอบแบบสอบถามได้ให้ความคิดเห็นเพิ่มเติมสรุปได้ว่าภาพในเกมถึงจะสวยถูกใจแต่สิ่งที่จะดึงดูดใจให้เล่นเกมเป็นเรื่องของระบบการเล่นและความสนุกของเกมมากกว่า ในส่วนของการใช้ภาพนั้นที่มีการตัดทอนในรายละเอียดของสถานที่ออกไปบ้างและสัดส่วนที่เล็กใหญ่เกินจริงยังคงสื่อสารให้ผู้เล่นรับรู้ถึงลักษณะของสถานที่นั้นได้ ด้านความสวยงามภาพในเกมที่เป็นเนื้อหาไทยแต่ใช้การสื่อทางภาพที่ดูร่วมสมัยกับสีสันทำให้รู้สึกภาพมีความน่ารักแต่สื่อสารความเป็นพื้นที่ในประเทศไทยได้ดีและแตกต่างจากภาพในเกมที่เคยเล่นทั่วไป

อภิปรายผล

การออกแบบกราฟิกในเกมค้นพบว่าแนวทางของภาพที่จะสามารถสื่อสารถึงสถานที่และบรรยากาศของพื้นที่การท่องเที่ยววัฒนธรรมนั้น สิ่งสำคัญที่มีผลโดยตรงนอกเหนือจากเป็นรูปแบบของภาพที่กลุ่มเป้าหมายชอบแล้ว คือ เนื้อหาจากพื้นที่จริงที่เป็นลักษณะเด่นหรือแสดงความเป็นตัวตนของพื้นที่ได้อย่างชัดเจนซึ่งจะช่วยให้การสื่อออกมาทางภาพกราฟิกจะสื่อสารถึงพื้นที่นั้น ๆ ได้ โดยที่ความเป็นแฟนตาซีหรือการสร้างภาพและการเล่นรวมถึงเรื่องราวที่สามารถเสริมจินตนาการ เสริมอารมณ์ของผู้เล่นเป็นสิ่งที่ขาดไม่ได้เมื่อเนื้อหาที่นำมาอยู่ในโลกของเกมความสมจริง สามารถถูกลดทอนให้น้อยลงเมื่อเผยแพร่ผ่านเกม รวมถึงงานออกแบบภาพในเกมที่มีการออกแบบให้ร่วมสมัยและสอดคล้องกับพฤติกรรมและความชอบของกลุ่มเป้าหมาย สามารถดึงดูดใจผู้เล่นและสามารถกระตุ้นให้เกิดการรับรู้ข้อมูลเกี่ยวกับมรดกทางวัฒนธรรมในการส่งเสริมให้เกิดแรงบันดาลใจในการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในพื้นที่จริงได้

การสร้างภาพด้วยคอมพิวเตอร์เพื่อนำเสนอและถ่ายทอดความสวยงามของพื้นที่ทางวัฒนธรรมนั้นสามารถเป็นแนวทางหนึ่งในการเผยแพร่คุณค่าและความงามของวัฒนธรรมในแต่ละพื้นที่ ด้วยการสร้างให้เกิดเป็นมุมมองใหม่ให้เกิดจินตนาการต่อเนื่องแต่ยังคงเรื่องราวและความสวยงามที่มีอยู่

เอกสารอ้างอิง

ดร.กาญจนา แสงลิ้มสุวรรณ และศรัณยา แสงลิ้มสุวรรณ. (2555). *การท่องเที่ยวเชิงมรดกวัฒนธรรมอย่างยั่งยืน*.

วารสารนักบริหาร,

วีระศักดิ์ สุทัศน์วิบูลย์. (2561). *เจาะพฤติกรรม Gen Y*. สืบค้นจาก www.prachachat.net/finance/news-211619

Omm Gallery. (2560). *ศิลปะที่ว่าด้วย “ความน้อย” (Minimalist Theory)*. สืบค้นจาก [https://es-](https://es-la.facebook.com/notes/omm-gallery/ศิลปะที่ว่าด้วย-ความน้อย-minimalist-theory/)

[la.facebook.com/notes/omm-gallery/ศิลปะที่ว่าด้วย-ความน้อย-minimalist-theory/](https://es-la.facebook.com/notes/omm-gallery/ศิลปะที่ว่าด้วย-ความน้อย-minimalist-theory/) /1315140698532174

Järvinen, A. (2009). Gran Stylissimo: The Audiovisual Elements and Styles in Computer and Video Games. *Computer Games and Digital Cultures Conference Proceedings*, 1, pp.113–128. Retrieved from

<http://www.digra.org/digital-library/publications/gran-stylissimo-the-audiovisual-elements-and-styles-in-computer-and-video-games/>

Keo, M. (2017). *Graphical Style in Video Games*. (Bachelor's thesis). HAMK Riihimäki, Information and Communication Technology