

แนวทางการออกแบบเกมฟิเคชันต้นแบบเพื่อการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

กรณีศึกษาจังหวัดน่าน

ณัฐกมล ณัฐสุวรรณ¹, วิชัย โยธาวงค์²

^{1, 2}คณะดิจิทัลมีเดีย มหาวิทยาลัยศรีปทุม

Email: nattakamol.to@spu.ac.th¹, wichai.yo@spu.ac.th²

Received: Apr 23, 2025

Revised: May 22, 2025

Accepted: May 26, 2025

บทคัดย่อ

งานวิจัยสร้างสรรค์นี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อศึกษาแนวคิดของเกมฟิเคชันและออกแบบเกมฟิเคชันที่ส่งเสริมการมีส่วนร่วมในการรับรู้เรื่องราวของศิลปวัฒนธรรม 2) เพื่อนำเสนอแนวทางการออกแบบเกมและระบบการเล่น ที่มุ่งเน้นการเรียนรู้และการมีส่วนร่วมของผู้เล่นในการเข้าถึงเนื้อหาทางศิลปวัฒนธรรมของจังหวัดน่าน โดยเฉพาะการถ่ายทอดองค์ความรู้จากแหล่งวัฒนธรรมท้องถิ่นผ่านประสบการณ์การเล่นเกมที่สร้างแรงจูงใจ สร้างความสนุก และกระตุ้นให้เกิดการสำรวจ พฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้เล่นถูกนำมาศึกษาและวิเคราะห์ร่วมกับข้อมูลทางวัฒนธรรม เพื่อออกแบบเนื้อหา กลไกเกม และประสบการณ์ผู้เล่นในเกมต้นแบบชื่อ “Culture Quest” งานวิจัยได้นำแนวคิดเกมฟิเคชันและทฤษฎี MDA Framework มาใช้ในการออกแบบรูปแบบการเล่น ประสบการณ์ผู้เล่น และกลไกต่าง ๆ ในเกม เพื่อให้เกิดความสนุก เพลิดเพลิน และเกิดการเรียนรู้ผ่านการมีส่วนร่วมในกิจกรรมภายในเกม ซึ่งเชื่อมโยงกับพื้นที่จริงของเมืองน่านอย่างสร้างสรรค์ ผลการวิจัยพบว่าแนวการเล่นที่เหมาะสมเป็นแบบ Open World ที่สามารถใส่กิจกรรมหรือภารกิจในเกมเพื่อวัดผลผ่านการเล่นได้ เชื่อมโยงกับรูปแบบของแรงจูงใจผู้เล่นที่ชอบความมีอิสระในเกม ในด้านของระบบการเล่นที่จะเป็นสิ่งที่กระตุ้นให้ผู้เล่นใช้เวลาในเกมนั้นเป็นด้านของการมีความยากง่ายมีพัฒนาการการได้เห็นผลจากสิ่งที่ทำ การเล่นเกมอย่างมีเป้าหมายและเรื่องราว มีการสำรวจ การได้สร้างสรรค์รวมถึงมีการสะสมไอเทมต่าง ๆ ในเกม โดยผลการออกแบบเกมต้นแบบนั้นพบว่าสามารถสร้างการเล่นที่ดึงดูดและการมีส่วนร่วม สร้างการผสมผสานการเรียนรู้เชิงพื้นที่กับเนื้อหาวัฒนธรรมได้อย่างกลมกลืน

คำสำคัญ : เกม, เกมฟิเคชัน, การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

Design of a Gamification-Based Game to Promote Cultural Tourism: A Case Study of Nan

Nattakamol Toongsuwan¹, Wichai Yothawong²

^{1, 2}School of Digital media, Sripatum University

Email: ¹nattakamol.to@spu.ac.th, ²wichai.yo@spu.ac.th

Received: Apr 23, 2025

Revised: May 22, 2025

Accepted: May 26, 2025

Abstract

This creative research aims to 1) explore the concept of gamification and design a gamified experience that enhances user engagement in perceiving and understanding local arts and cultural narratives, and 2) propose a design approach for a game and its mechanics that emphasizes learning and user participation in engaging with the cultural content of Nan Province. The study focuses on transmitting local cultural knowledge through a motivational, enjoyable, and exploratory gameplay experience. Player learning behavior was studied and analyzed alongside cultural data to design the content, game mechanics, and player experience of a prototype game titled *Culture Quest*. The game applies gamification principles and the MDA Framework (Mechanics, Dynamics, and Aesthetics) to shape gameplay systems and user experiences that promote fun, engagement and learning through interactive in-game activities creatively linked to real-world locations in Nan. The research found that the most suitable gameplay model is the Open World format, which allows for the integration of in-game missions and activities to assess learning through gameplay. This model aligns with player motivations that favor autonomy and freedom in exploration. Key gameplay elements that effectively encourage prolonged engagement include a progression system, task-oriented goals, visible outcomes, creative interaction, exploration, and the collection of in-game items. The design of the prototype successfully incorporates these gameplay mechanics to foster engagement and participation. It seamlessly blends spatial learning with cultural content, providing an experience that captures the player's interest.

Keywords : Game, Gamification, Cultural Tourism

บทนำ

จังหวัดน่านเป็นจังหวัดในภาคเหนือของประเทศไทยที่มีเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมโดดเด่น มีศักยภาพสูงในการพัฒนาแหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม เนื่องจากมีทุนทางวัฒนธรรมในรูปแบบที่หลากหลาย ประกอบไปด้วยทุนวัฒนธรรมทั้งประเภทที่จับต้องได้และประเภทจับต้องไม่ได้ ประเภทที่จับต้องได้อย่างโบราณสถาน โบราณวัตถุของเมืองน่าน วัด งานศิลปะรูปแบบต่าง ๆ รวมไปถึงไปถึงทุนกายภาพ หรือสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้น เช่นอาคาร สิ่งประดิษฐ์ ทุนวัฒนธรรมในประเภทจับต้องไม่ได้เป็นทุนที่อยู่ในรูปของทรัพย์สินทางปัญญาหรืออาจเรียกว่าวัฒนธรรมที่ไม่ใช่วัตถุ (Krairoek Pinkaeo, 2011) เช่น ขนบธรรมเนียมประเพณีพิธีกรรม ศิลปะการแสดง เพลง เป็นต้น เหล่านี้ล้วนสะท้อนให้เห็นถึงความเป็น “เมืองวัฒนธรรมมีชีวิต” ซึ่งมีคุณค่าทางประวัติศาสตร์ ศิลปะ และอัตลักษณ์ที่สามารถต่อยอดไปสู่การพัฒนาแหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมได้อย่างมั่นคงและยั่งยืน

ในบริบทของโลกยุคปัจจุบัน ทุนทางวัฒนธรรมเหล่านี้ยังสามารถนำมาพัฒนาเป็น Soft Power ที่มีศักยภาพในการสร้างภาพลักษณ์และดึงดูดความสนใจจากนานาชาติได้ โดยเฉพาะเมื่อผสมผสานกับนวัตกรรมสร้างสรรค์ เช่น สื่อดิจิทัล เกม หรือแอปพลิเคชัน ซึ่งสามารถแปลงเนื้อหาทางวัฒนธรรมให้เข้าถึงง่าย สนุก และเข้าใจได้ในวงกว้าง การใช้ Soft Power ผ่านเครื่องมือเชิงสร้างสรรค์จึงเป็นแนวทางหนึ่งในการผลักดันวัฒนธรรมท้องถิ่นให้กลายเป็นส่วนหนึ่งของกระแสความนิยมร่วมสมัยในระดับประเทศและระดับโลก

อย่างไรก็ตาม แม้จังหวัดน่านจะมีศักยภาพสูงด้านวัฒนธรรม แต่การถ่ายทอดองค์ความรู้เหล่านี้นี้ไปสู่กลุ่มนักท่องเที่ยวหรือประชาชนทั่วไปยังขาดกลไกเชิงสร้างสรรค์ที่สามารถกระตุ้นให้

เกิดความสนใจและการมีส่วนร่วมได้อย่างแท้จริง โดยเฉพาะในยุคดิจิทัลที่ผู้คนคุ้นชินกับการสื่อสารผ่านเทคโนโลยี ต้องการประสบการณ์แบบโต้ตอบ และมีความเป็นส่วนตัวมากขึ้น โดยเฉพาะในกลุ่มนักท่องเที่ยวรุ่นใหม่ที่ต้องการประสบการณ์และมีส่วนร่วม แนวคิดเกมิฟิเคชันจึงถูกนำมาใช้เป็นเครื่องมือสำคัญในการออกแบบระบบ โดยใช้รูปแบบของเกมที่เน้นการเล่นแบบมีจุดมุ่งหมาย การค้นหา และการเรียนรู้แบบไม่รู้ตัวผ่านการมีปฏิสัมพันธ์กับวัตถุหรือบริบทในเกม จึงถือเป็นการประยุกต์ใช้ Soft Power ผ่านการออกแบบสร้างสรรค์ในรูปแบบที่เหมาะสมกับคนรุ่นใหม่

งานวิจัยสร้างสรรค์นี้จึงเสนอแนวทางการออกแบบเกมต้นแบบที่สามารถสื่อสารเนื้อหาวัฒนธรรมของจังหวัดน่านได้อย่างร่วมสมัย เข้าใจง่าย และสร้างการจดจำได้ ผ่านระบบการเล่นที่สนุก มีความหมาย และเชื่อมโยงกับพื้นที่จริง เป็นการใช้แนวคิดเกมิฟิเคชันเป็นกลไกสำคัญในการผลักดันวัฒนธรรมท้องถิ่นให้เป็นส่วนหนึ่งของประสบการณ์การเรียนรู้และการท่องเที่ยวแบบใหม่ที่ตอบโจทย์ทั้งเชิงการศึกษา เศรษฐกิจ และวัฒนธรรม

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาแนวคิดของเกมิฟิเคชันและออกแบบเกมิฟิเคชันที่ส่งเสริมการมีส่วนร่วมในการรับรู้เรื่องราวของศิลปวัฒนธรรม
2. เพื่อนำเสนอแนวทางในการออกแบบเกม โดยใช้แนวคิดเกมิฟิเคชัน สำหรับส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในพื้นที่จังหวัดน่าน

แนวคิด / ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

การออกแบบเนื้อหาในเกม

ในการสร้างเนื้อหาจากข้อมูลเรื่องราวที่มีอยู่จริง ในการปรับให้เข้ากับการเล่นในเกมควรต้องมี

การการระบอบองค์ประกอบหรือลักษณะที่ผูกกับบริบทหรือเนื้อหาเรื่องราว ในบทความเรื่องเกมเนื้อเรื่องดี มีองค์ประกอบอะไรบ้าง (KKMTC, 2019) ได้อ้างถึงคำแนะนำวิธีการสร้างเนื้อเรื่องในวิดีโอเกมให้น่าจดจำและทรงพลัง โดยบทความนี้ได้อ้างอิงจาก E.M. Welsh ผู้เป็นนักเขียนหนังสือ นิยาย บทภาพยนตร์ บทละครและบทวิดีโอเกม โดยมีแนวทาง คือต้องกำหนดรูปแบบเกมให้ตายตัว อย่างเช่น กำหนดรูปแบบแนวเกมเป็นแนวแอคชั่น (Action) ผจญภัย, แนวยิง FPS (First Person Shooting), แนวปริศนา (Puzzle) หรือแนวอื่น ๆ ซึ่งจะช่วยให้การสร้างเกมมีกรอบอย่างชัดเจน และลดความซับซ้อนวุ่นวายในกระบวนการคิดเนื้อเรื่องในวิดีโอเกม เพราะเข้าใจว่ามีเป้าหมายในการสร้างเกมอย่างไรให้ตรงตามรูปแบบที่คาดหวังไว้

MDA Framework

MDA เป็น framework หรือวิธีคิดในการออกแบบและวิเคราะห์เกมอย่างหนึ่ง โดยเป็นงานวิจัยร่วมกันระหว่างสามท่าน คือ Robin Hunicke, Mark LeBlanc และ Robert Zubek โดยโครงสร้าง MDA นี้ พยายามจะอธิบายความสัมพันธ์ระหว่าง Mechanics) หรือกฎกติกา รูปแบบการเล่นต่าง ๆ ของเกมกับความงาม (Aesthetics) หรือความสนุกของเกมที่เกิดขึ้นในด้านต่าง ๆ โดยที่มีการขับเคลื่อน (Dynamics) คือสิ่งที่เกิดขึ้น ความรู้สึกของผู้เล่นที่เกิดขึ้นระหว่างการเล่นนั้นเป็นตัวเชื่อม (Tuangd, 2557)

Gamification

เกมิฟิเคชันคือทักษะของการได้รับจากความสนุกสนาน และองค์ประกอบของการมีส่วนร่วม ที่ได้จากตัวเกม และนำไปปรับใช้กับโลกความจริงหรือกิจกรรมเพื่อก่อให้เกิดผลต่าง ๆ (Yu-Kai Chou, 2017) จากความหมายที่ว่า “Gamification

means the use of game aspects in activities other than just pure entertainment.” (Gamification, Inc. Recreating companies through games, 2014, p. 9) เกมิฟิเคชัน หมายถึง การใช้แง่มุมของเกมในกิจกรรมอื่นนอกเหนือจากเพื่อความบันเทิงเพียงอย่างเดียว รวมถึง คือการใช้กลไกของเกมที่มีแก่นการแก้ไขปัญหาเชิงปฏิบัติหรือเพื่อดึงดูดกลุ่มหรือผู้ชมที่เฉพาะเจาะจง จุดมุ่งหมายหลักที่สำคัญที่มีการนำเอาแนวคิดเกมมิฟิเคชันมาประยุกต์ใช้คือ เพื่อต้องการกระตุ้นความสนใจ สร้างความผูกพัน และส่งเสริมให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเกิดพฤติกรรมใด ๆ ตามที่ผู้ออกแบบต้องการ (Simões, Redondo, and Vilas, 2013, p. 346)

เกมิฟิเคชันถูกใช้กับสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์ หรือการปรับตัวของประสบการณ์ผู้ใช้ (User Experience) ของผลิตภัณฑ์ การบริการหรือกระบวนการที่เฉพาะเจาะจง ด้วยความตั้งใจที่จะกระตุ้นให้เกิดอารมณ์ในเชิงบวก จุดประสงค์ของกระบวนการเกมิฟิเคชันไม่ได้หมายถึงการมีส่วนร่วมในเกมเท่านั้น แต่ยังรวมไปถึงปัจจัยที่มีประสิทธิภาพต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง เช่น ความงาม กลไก และการขับเคลื่อน (Dynamic) เพื่อจำลองหรือเลียนแบบประโยชน์ที่เข้าถึงได้ด้วยวิธีการของเกมิฟิเคชัน (Vianna Ysmaer, 2017, p.17)

ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยนี้เป็นลักษณะของงานวิจัยเพื่อพัฒนาผลงานสร้างสรรค์ เป็นการวิจัยที่เป็นกระบวนการแบบผสมผสาน (Mix Method) ใช้การวิจัยในเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ร่วมกับในเชิงปริมาณ (Quantitative Research) โดยการใช้วิธีวิจัยให้เหมาะสมตามรูปแบบของข้อมูล และผลลัพธ์ที่ต้องการ โดยมีขั้นตอนหลักดังนี้

1. ศึกษาข้อมูลด้านการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของจังหวัดน่านผ่านการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ

ใช้ข้อมูลที่สรุปได้จากการสอบถามและการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญทางด้านการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมและศิลปวัฒนธรรมของจังหวัดน่าน มาพัฒนาเป็นแบบสัมภาษณ์เพื่อนำกลับไปเก็บข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม และศิลปวัฒนธรรมของเมืองน่าน เพื่อการหาอัตลักษณ์หรือความโดดเด่น และนำมาใช้สรุปคำสำคัญที่จะสามารถสื่อสารถึงการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม เพื่อนำเสนอตัวตนพื้นที่ท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมน่านได้อย่างชัดเจนมากที่สุด

2. สรรวจกลุ่มเป้าหมายด้วยแบบสอบถามเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมและแรงจูงใจ

ประชากรที่มีช่วงอายุระหว่าง 25 – 40 ปี ในกลุ่มเจนวายเป็นกลุ่มเป้าหมายหลัก เป็นกลุ่มที่มีรายได้และการใช้จ่ายในสัดส่วนสูง (Wirasak Sutanthavibul, 2018) มีลักษณะพฤติกรรมชอบเล่นเกม ชอบการเรียนรู้ รู้จักใช้เทคโนโลยี นิยมเดินทางท่องเที่ยวแบบหาข้อมูลด้วยตนเอง เป็นกลุ่มประชากรที่เปิดกว้างในการรับรู้ผ่านสื่อดิจิทัล และเป็นกลุ่มสำคัญทางด้านการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมเช่นกัน

3. วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อหาแนวทางการออกแบบเกมที่เหมาะสม

4. ออกแบบเกมต้นแบบเกม

ผลการวิจัย

การนำเสนอเนื้อหาในเกม

จากแบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญในการหาข้อมูลเกี่ยวกับรูปแบบการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในเมืองน่าน เพื่อเก็บข้อมูลเกี่ยวกับการท่องเที่ยว

และทุนวัฒนธรรม การท่องเที่ยวในชุมชนในด้านของความเป็นที่นิยมหรือที่มีผล (Impact) สำคัญต่อการท่องเที่ยว เพื่อหาสถานที่ กิจกรรม เส้นทาง การท่องเที่ยวชุมชนซึ่งเป็นที่โดดเด่นในแต่ละด้านที่เชื่อมโยงกับคำสำคัญที่นำเสนอความโดดเด่นของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของเมืองน่าน โดยผลจากการศึกษาและสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญสามารถสรุปออกมาเป็น 5 เรื่องสำคัญ เพื่อนำมาใช้เป็นข้อมูลสำหรับเนื้อหาการออกแบบต้นแบบของเกมเพื่อการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมได้ดังนี้ 1.) เกี่ยวกับโบราณสถาน โบราณวัตถุ สถานที่และอื่น ๆ ที่สำคัญทางประวัติศาสตร์ โบราณสถาน ประเภทวัด 2.) เกี่ยวกับวิถีชีวิตในด้านต่าง ๆ เครื่องแต่งกายพื้นเมือง ศิลปะวัฒนธรรม ชุมชน 3.) เกี่ยวกับอาหาร 4.) กิจกรรมการท่องเที่ยวในชุมชน 5.) เส้นทางท่องเที่ยวในชุมชน

การวิเคราะห์ผลจากการสำรวจกลุ่มเป้าหมายเพื่อใช้ในการออกแบบเกม

ในการสร้างแบบสอบถาม ใช้ผ่านระบบออนไลน์เพื่อให้เข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้ตรงและเร็วที่สุด โดยได้ผลจากแบบสอบถาม ที่มีคุณสมบัติอยู่ในกลุ่มเป้าหมายในที่นี่เป็นจำนวน 410 คน ในส่วนที่ใช้การวัดแบบ Rating Scale 5 ระดับ ใช้เกณฑ์การแบ่งช่วงคะแนนจากจำนวนระดับขั้นเท่ากับ 5 ขั้น (คะแนนจาก 1 –5) จากการนำผลสำรวจเพื่อนำมาใช้ในการออกแบบระบบของเกมให้มีความหลากหลายเพื่อสอดคล้องกับความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย โดยสามารถสรุปรูปแบบการเล่นตามผลสำรวจแต่ละข้อแยกตามแต่ละหัวข้อจากคะแนนที่สูงไปต่ำ เพื่อจะนำมาใช้เป็นแนวทางการออกแบบหลัก ได้ดังนี้

ตารางที่ 1 รูปแบบของแรงจูงใจผู้เล่น

รูปแบบของแรงจูงใจ (Motivation)	รูปแบบของเกมในการในการจูงใจให้เล่นเกม การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมนี้	ค่าเฉลี่ย
Autonomy	มีอิสระในเกมว่าจะเล่นอะไร อย่างไร	4.46
	สามารถคิดสร้างสรรค์การเล่นเกมที่หลากหลาย	4.30
	ความสามารถปรับแต่งตัวละครของตัวเองในเกม	4.06
	รวม	4.27
Mastery	มีระดับความยากง่ายในการเล่น	4.21
	มีระบบการเล่นเกมที่ใช้ทักษะ ความสามารถของผู้เล่นเอง	4.27
	ได้เป็นเจ้าของบางสิ่งบางอย่างในเกม และต้องเล่นเพื่อพัฒนา อัฟเกรดสิ่งนั้น	4.00
	รวม	4.16
Purpose	การเล่นมีเหตุผล เป้าหมายชัดเจนว่าเล่นเพื่ออะไร	4.07
	มีสถานที่ การกิจ หรือเรื่องราวใหม่ ๆ ให้ค้นหา	4.34
	ข้อมูลใหม่ ๆ เรื่องราวทางศิลปวัฒนธรรม การท่องเที่ยว ที่ จะได้รับจากการเล่นเกม	3.97
	รวม	4.12

ที่มา: ผู้วิจัย

ตารางที่ 2 หลักขับเคลื่อนที่สำคัญที่จะกระตุ้นให้ผู้เล่นติดอยู่กับเกม

หลักขับเคลื่อนที่สำคัญ (Core Drives)	สิ่งที่สามารถกระตุ้นให้เข้ามาเล่นได้สม่ำเสมอ	ค่าเฉลี่ย
พัฒนาการ การได้เห็นผลจากสิ่งที่ทำ Development & Feedback	มีความระดับความยากง่ายในการเล่น	4.14
	ผลลัพธ์จากการทำภารกิจสำเร็จที่ดึงดูดใจ	4.10
	การพัฒนาในเกม (Progress) ของตัวละครหรือเลเวลขึ้นไปเรื่อย ๆ	4.39
	รวม	4.21
เป้าหมาย และเนื้อหา Goals & Content	ข้อมูลใหม่ ๆ เรื่องราวทางศิลปวัฒนธรรมของที่ท่องเที่ยว ที่ จะได้รับจากการเล่นเกม	4.15
	ภารกิจในเกมที่ต้องติดตามทำต่อเนื่อง	4.06
	มีเป้าหมายในการเล่นที่ชัดเจน น่าสนใจจนต้องเล่นไปให้สุด	4.35
	รวม	4.18

หลักขับเคลื่อนที่สำคัญ (Core Drives)	สิ่งที่สามารถกระตุ้นให้เข้ามาเล่นได้สม่ำเสมอ	ค่าเฉลี่ย
การสำรวจ	การได้สำรวจพื้นที่ สถานที่ในเกม	4.22
สร้างสรรค์	การได้สร้างบางสิ่งบางอย่างในเกม	4.14
Discovery & Creativity	การเล่นที่ปรับวิธีการได้ ถึงเป็นภารกิจที่ซ้ำ แต่ก็สามารถเล่นได้ด้วยวิธีที่ต่างออกไป	4.10
	รวม	4.15
การสะสม และของ	มีไอเทมที่ต้องตามเก็บสะสม	4.19
ตอบแทน	การรวบรวมบางอย่าง เพื่อให้ได้สิ่งของที่พิเศษมากขึ้น	4.14
Collecting & Reward	รางวัลพิเศษ หรือการอัปเดตต่าง ๆ ที่ต้องเข้ามาตามช่วงเวลา	4.08
	รวม	4.13

ที่มา: ผู้วิจัย

ในด้านของระบบการเล่นที่จะเป็นสิ่งที่กระตุ้นนั้น จากข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถามสามารถนำมาเป็นแนวทางในการออกแบบระบบการเล่นที่เชื่อมโยงกับการรับรู้เนื้อหา โดยเลือกใช้ประเภทของการกระตุ้นที่ได้รับค่าคะแนนรวมในแต่ละประเภทที่ได้ค่าเฉลี่ย 4.00 ขึ้นไป มี 4 ประเภท ซึ่งสามารถแยกให้เห็นรูปแบบการเล่นที่ได้ออกแบบตามแนวทางของตัวกระตุ้นในแต่ละด้าน คือ

ตารางที่ 3 รูปแบบหลักของการกระตุ้นที่เชื่อมโยงกับรูปแบบการเล่นและการรับรู้เนื้อหา

ประเภทของการกระตุ้นหลัก	รูปแบบการเล่นที่เชื่อมโยงกับประเภทของการกระตุ้น	การรับรู้เนื้อหาที่เชื่อมโยงกับรูปแบบการเล่น
พัฒนาการ การได้เห็นผลจากสิ่งที่ทำ Development & Feedback	ระบบการทำภารกิจ ในการบรรลุภารกิจแต่ละครั้งจะได้รับชิ้นส่วนไอเทม กลไกจะปรับตามเนื้อหาจากกิจกรรมจริงในพื้นที่	จากการทำภารกิจซ้ำ ๆ ใช้การรับรู้เนื้อหาครั้งละน้อย ผ่านการทำภารกิจที่ใช้เนื้อหาจากกิจกรรมการท่องเที่ยวในพื้นที่จริง
	ตัวละครหลักสามารถเปลี่ยนเครื่องแต่งกายที่ได้มาจากการคราฟต์ ตัวละครหลักมีระดับของความหิวเพื่อใช้อาหารที่ได้จากการคราฟต์	ลายผ้าพื้นเมือง ประยุกต์ให้ร่วมสมัยผ่านเครื่องแต่งกายตัวละคร อาหารพื้นเมืองที่ใช้เป็นการเพิ่มพลังให้ตัวละคร
	สร้างผลตอบกลับที่ชัดเจนและน่าสนใจที่ได้รับหลังจากการทำภารกิจหรือกิจกรรมต่าง ๆ เช่นแสดงเนื้อหาเพิ่มเติมของไอเทมในภารกิจนั้น ค่าคะแนนประสบการณ์ที่เพิ่มขึ้น ค่าพลังงานที่เพิ่มขึ้นจากการใช้อาหาร	เนื้อหาที่สามารถทยอยในการนำเสนอได้เรื่อย ๆ ผู้เล่นไม่ต้องรับรู้เนื้อหามากในครั้งเดียว

ประเภทของการกระตุ้นหลัก	รูปแบบการเล่นที่เชื่อมโยงกับประเภทของการกระตุ้น	การรับรู้เนื้อหาที่เชื่อมโยงกับรูปแบบการเล่น
	รวมถึงการให้ผู้เล่นรับผลที่ใหญ่มากขึ้นจากการทำภารกิจหลักการ เช่นสามารถปลดล็อคการเล่นหรือตัวละครเพิ่ม	
เป้าหมาย และเนื้อหา Goals & Content	การสอดแทรกเนื้อหาไปกับการทำภารกิจ และระหว่างการเดินทางสำรวจพื้นที่ การสะสมการได้รับความรู้จากตัวละครชาวบ้าน	ไอเทมจากภารกิจและที่เก็บได้ระหว่างทาง ที่ประยุกต์มาจากสิ่งของ สถานที่ และเรื่องราวด้านศิลปวัฒนธรรม เนื้อหาที่น่าสนใจในการ์ดที่ต้องสะสม
	สร้างเป้าหมายในเกมในแบบที่ผู้เล่นจะสามารถเห็นผลหรือการเปลี่ยนแปลงได้เด่นชัด เชื่อมโยงกับการเล่นและเนื้อหาที่ต้องนำมาใช้ เพื่อให้ผู้เล่นพยายามเล่นให้บรรลุเป้าหมายนั้น	
การสำรวจ สร้างสรรค์ Discovery & Creativity	ระบบการเดินทางให้ส่งเสริมการเดินทางเพื่อค้นหาไอเทม อย่างการกระจายการเกิดของไอเทมให้ตามเก็บ และทำภารกิจย่อยให้ทั่วเมือง	การได้เห็นบรรยากาศของเมือง ลักษณะพื้นที่ที่แตกต่าง
	ระบบการคราฟต์ จากไอเทมที่เกี่ยวข้องที่สะสมได้	ชิ้นส่วนที่เก็บมาเพื่อคราฟต์อาหารและเครื่องแต่งกาย
การสะสม Collecting & Reward	มีการสะสมและการรับสิ่งตอบแทนหลายรูปแบบ การได้ผลตอบแทนจากการสะสมนั้น	นำสิ่งของ ผลิภัณฑ์ที่เกี่ยวข้องทางด้านศิลปวัฒนธรรม มาเป็นไอเทมสะสม
การวัดผล	สร้างระบบการวัดผลที่สอดคล้องไปกับการเล่น เพื่อให้ผู้เล่นไม่รู้สีกว่าถูกวัดผล	การให้คำตอบที่ถูกต้องแก่นักท่องเที่ยว

ที่มา : ผู้วิจัย

การหารูปแบบการเล่น (Game Play)

ผลการออกแบบต้นแบบเกมโดยใช้ชื่อว่า Culture Quest โดยข้อสรุปจากการสอบถามผู้เชี่ยวชาญจำนวน 9 ท่าน ถึงแนวทางการเล่นเกมที่เหมาะสมกับการพัฒนาร่วมกับแนวคิดเกมพีเคชัน เพื่อส่งเสริมการรับรู้เนื้อหา เรื่องราวของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ที่เชื่อมโยงกับพื้นที่จริงในจังหวัดน่านขึ้นนี้ ซึ่งใช้วิธีการสอบถามจากแนวทางการออกแบบที่น่าเสนอด้วย Flow Chart โดยมีข้อสรุป ได้เป็นแนวการเล่นในแบบ Open World ซึ่งผู้เชี่ยวชาญจำนวน 8 จาก 9 ท่าน เห็นว่าเหมาะที่จะเป็นแนวทางของเกมที่จะสามารถพัฒนาให้ตอบวัตถุประสงค์ของงานวิจัยได้ โดยมีเหตุผล ดังนี้

1. เกมพีเคชันที่ที่จะต้องมีการวัดผล ในการเล่นแบบ Open World จะสามารถใส่กิจกรรมหรือภารกิจในเกมเพื่อวัดผลผ่านการเล่นได้
2. การที่ผู้เล่นสามารถเลือกเส้นทางการเล่นได้อย่างอิสระ ทำให้เลียนแบบประสบการณ์จากการท่องเที่ยวจริงได้
3. การออกแบบกราฟิกในเกมสามารถเลียนแบบสถานที่จริง และนำเสนอความสวยงามทางศิลปะได้หลายรูปแบบ
4. แนวการเล่นสามารถออกแบบให้มีระดับของการพัฒนาได้ เช่นในด้านของตัวละคร ความยาก ซึ่งจะเป็นรูปแบบหนึ่งที่ทำให้ผู้เล่นรู้สึกติดและอยากอยู่กับเกมได้บ่อย

5. ควรใส่ความเป็น Casual หรือลดความซับซ้อน ซึ่งความง่ายของตัวเกมจะส่งเสริมให้ผู้ผู้เล่นเลือกเล่นเกมได้บ่อยขึ้น แม้อาจจะไม่ได้ใช้เวลาานในแต่ละครั้ง การสื่อสารกับผู้ผู้เล่นที่ละน้อยจะทำให้ผู้ผู้เล่นไม่รู้สึกรำคาญมากเกินไป

6. รูปแบบการเล่นจะสามารถให้ผู้ผู้เล่นได้มีส่วนร่วมในการรับรู้เนื้อหาได้เหมาะกว่าเกมแนวอื่น

7. ระบบสะสมของต่าง ๆ ในเกม จะสามารถอ้างอิงและเชื่อมโยงกับเรื่องราว หรือสิ่งที่มีอยู่ของการท่องเที่ยวในสถานที่จริงได้มากขึ้น

8. สามารถสร้างความประหลาดใจ (Surprise) กับภารกิจ หรือของรางวัลรูปแบบต่าง ๆ เพื่อให้ผู้เล่นผูกพันกับเกม

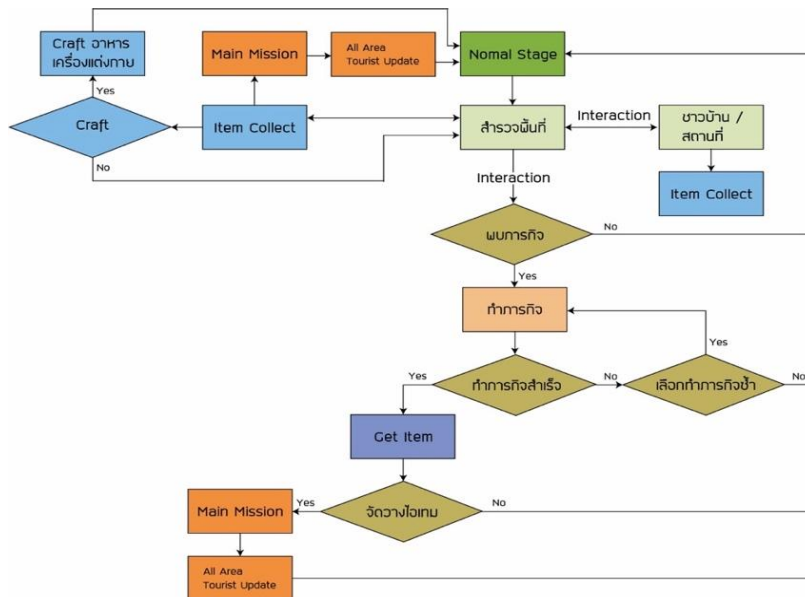
9. รูปแบบการเล่นเหมาะสมกับลักษณะพฤติกรรมการเล่นของกลุ่มผู้เล่นหลัก ในประเภท Explorers ที่พฤติกรรมการเล่นชอบรูปแบบเกมที่ได้ค้นหา มีอิสระในการเดินเกมตามแนวทางของตนเอง

- **แนวคิดเกม:** ผู้เล่นรับบทบาทสมมติเป็นนักเดินทางที่หลุดเข้าไปในโลกแฟนตาซีของเมืองน่าน โดยมีเป้าหมายคือสะสมไอเทมวัฒนธรรมเพื่อนำไปจัดแสดงที่พิพิธภัณฑ์ในเกม เพื่อช่วยสร้างให้เมืองกลับมามีชีวิตชีวา
- **รูปแบบการเล่น (Gameplay):** เป็นแนว Open World ที่เน้นการสำรวจอิสระ การทำภารกิจ การคราฟต์ไอเทม

และการสะสมข้อมูลจาก Mini Game และตัวละคร NPC

- **แรงจูงใจของผู้เล่น:** ได้จากการสำรวจพบว่าผู้เล่นต้องการอิสระในการเล่น (Autonomy), การได้เห็นพัฒนาการของตนเอง (Mastery) และการมีเป้าหมายชัดเจน (Purpose)
- **กลไกเกมฟิเคชัน:** การสะสมการ์ดความรู้, การคราฟต์เสื้อผ้าท้องถิ่น/อาหารพื้นเมือง การสะสมดาวจากการให้ข้อมูลนักท่องเที่ยว
- **Game Map:** พื้นที่ในเกมจำลองจากสถานที่จริง เช่น วัดภูมินทร์ หอคำ บ้านบ่อสวก ฯลฯ
- **Game Flow:** เกมมีวงจรการเล่นแบบ Loop (สำรวจ – เก็บไอเทม – คราฟต์ – ทำภารกิจ) ที่เชื่อมโยงกับภารกิจหลักเพื่อบรรลุเป้าหมายของเกม

Game Flow หรือการลื่นไหลของเกม คือ ส่วนของการดำเนินเกมของผู้เล่น ทั้งในส่วนของการเล่นในตัวเกมและการเล่นที่เชื่อมโยงกับส่วนต่าง ๆ บนหน้าจอ เป็นการแสดงถึงการดำเนินไปของเกมตั้งแต่ต้นจนจบ เป็นสิ่งที่จะต้องออกแบบก่อนในอันดับต้น ๆ เพราะจะเป็นสิ่งที่ทำให้มองเห็นภาพในกระบวนการเล่นทั้งหมดของเกมได้อย่างชัดเจน และควบคุมแนวทางในการออกแบบให้อยู่ในรูปแบบที่เป็นไปตามวัตถุประสงค์ของเกม



รูปที่ 1 Flowchart แสดงการดำเนินเกมในภาพรวม
ที่มา : ผู้วิจัย

จากรูปที่ 1 เป็น Flowchart ที่ทำให้เห็นภาพ Flow หรือการดำเนินไปในภาพรวมของเกม แสดงให้เห็นถึงการเล่นที่สำคัญทั้งหมดของเกม และการเล่นที่เป็นรูปแบบวนไปเรื่อย ๆ ตามทิศทางที่เลือกเล่นในเกม ที่อาจสามารถอธิบายเป็นการบรรยายได้ 6 ขั้น คือ

1. Normal Stage คือ การที่ตัวละครอยู่ในพื้นที่ปกติในแต่ละฉาก
2. การสำรวจพื้นที่ (Searching) คือ การที่ผู้เล่นบังคับตัวละครให้ออกเดินหรือวิ่งไปในพื้นที่ในฉากนั้น
3. การสะสมไอเทม (Item Collect) คือ การที่ผู้เล่นเก็บไอเทมต่าง ๆ ที่ค้นพบระหว่างการเดินสำรวจและเก็บจากตัวละครที่เป็น NPC
4. การคราฟต์ (Craft) คือ การที่ผู้เล่นเก็บไอเทมที่เป็นชิ้นส่วนของเครื่องแต่งกายและอาหารเพื่อนำมาสร้างเป็นเครื่องแต่งกายหรืออาหารแบบต่าง ๆ สำหรับใช้กับตัวละครหลัก

5. การทำภารกิจ (Mission) คือ การที่ผู้เล่นบังคับตัวละครให้เลือกเล่นมินิเกม ซึ่งเป็นภารกิจที่ตัวละครจะเล่นให้ผ่านเพื่อเก็บไอเทมสำหรับนำไปใช้กับภารกิจหลัก

6. การทำภารกิจหลัก (Main Mission) คือ ภารกิจที่จะเป็นการทำให้บรรลุเป้าหมายของเกม คือการทำให้พื้นที่ในเกมมีความคึกคักขึ้นจากนักท่องเที่ยว โดยการนำไอเทมที่ได้จากการทำภารกิจและที่สะสมได้ระหว่างทางมาจัดแสดงไว้ที่พิพิธภัณฑ์ ซึ่งจะส่งผลให้เกิดตัวละครใหม่เป็นนักท่องเที่ยวขึ้นในพื้นที่ของเกม

สรุปและอภิปรายผล

ผลการออกแบบเกมต้นแบบ “Culture Quest” แสดงให้เห็นว่าการประยุกต์ใช้แนวคิดเกมิฟิเคชันสามารถสร้างกลไกการเล่นที่ทั้งสนุกและส่งเสริมการเรียนรู้เชิงวัฒนธรรมได้ โดยจากการออกแบบเนื้อหาในตัวเกมได้มีการนำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับศิลปวัฒนธรรมที่โดดเด่นของ

เมื่อนานทั้ง 5 ด้าน แทรกอยู่ในทุกระบบการเล่น กลไกเกมที่ออกแบบขึ้น เช่น การสะสมไอเทม การคราฟต์ การปลดล็อกพื้นที่ และการสื่อสารกับ ตัวละคร NPC ล้วนทำหน้าที่เป็นช่องทางในการ ถ่ายทอดเนื้อหาทางวัฒนธรรมอย่างแนบเนียน โดยผู้เล่นจะได้รับข้อมูลในขณะที่เล่นเกมโดยไม่รู้สึกรู้ว่าถูกบังคับให้เรียนรู้ ซึ่งเป็นหัวใจของแนวคิด เกมฟิเคชันในการสร้างแรงจูงใจภายใน (Intrinsic Motivation) ที่สำคัญ แนวทางการออกแบบเกม ต้นแบบ Culture Quest ยังสะท้อนให้เห็นถึง ศักยภาพของการประยุกต์ใช้แนวคิด Soft Power ผ่านสื่อบันเทิงอย่างเกม ซึ่งปัจจุบันถือเป็นหนึ่งในเครื่องมือสำคัญในการขับเคลื่อน วัฒนธรรมในระดับสากล เนื่องจากมีฐานผู้เล่น จำนวนมหาศาลทั่วโลกและมีอิทธิพลต่อ พฤติกรรม ความสนใจ และการรับรู้ของผู้เล่นใน วงกว้าง

จากการวิจัย กระบวนการออกแบบได้แสดงให้เห็นถึงความเป็นไปได้ในการนำเนื้อหา Soft Power ของจังหวัดน่าน ไม่ว่าจะเป็นเรื่องราว ศิลปะ วิถีชีวิต หรือภูมิปัญญาท้องถิ่น มาผนวก เข้ากับรูปแบบการเล่าเรื่องและการเล่นที่สนุก เข้าถึงง่าย และมีปฏิสัมพันธ์สูง ทำให้เกมสามารถ ทำหน้าที่เป็นตัวกลางในการสื่อสารวัฒนธรรม อย่างมีพลัง นอกจากนี้ การวางเกมให้เป็นพื้นที่ เรียนรู้เชิงประสบการณ์ที่ไม่เป็นทางการ ยังเอื้อให้ ผู้เล่นได้สัมผัสเนื้อหาทางวัฒนธรรมในลักษณะที่ เรียนรู้โดยไม่รู้ตัว และเกิดความสนใจที่จะเดินทางไปหาประสบการณ์จริงในพื้นที่จริงต่อไป จึงอาจ กล่าวได้ว่า เกมสามารถทำหน้าที่เป็นสื่อกลางใน การถ่ายทอดวัฒนธรรมผ่านพลังของ Soft Power ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งในฐานะของเนื้อหาที่ สื่อสารอัตลักษณ์ท้องถิ่น และในฐานะของสื่อที่มี ศักยภาพในการขยายผลสู่การส่งเสริมเศรษฐกิจ สร้างสรรค์ การท่องเที่ยว และการเรียนรู้เชิง วัฒนธรรมในวงกว้างอย่างสอดคล้องและกลมกลืน

References

- Chou, Yu-Kai. (2017). *Actionable Gamification – Beyond Points, Badges, and Leader boards*. Octalysis Media.
- KKMTC. (2019, January 7). *What makes a good story-driven game?*. <https://www.gamingdose.com/feature/what-makes-a-good-story-driven-game/>
- Krairoek Pinkaeo. (2011). Creative economy, cultural capital and business opportunity. *Executive journal*. 31(1): 32-37.
- Simões, J., Redondo, R. D., & Vilas, A. F. (2013). A social gamification framework for a K-6 learning platform. *Computers in Human Behavior*, 29(2), 345-353. doi: <http://dx.doi.org/10.1016/j.chb.2012.06.007>
- Tuangd. (2557). *MDA Workshop by Robin Hunicke*. <https://tuangd.com/2014/12/11/mda/>
- Vianna, Y., Vianna, M., Medina, B., & Tanaka, S. (2014). *Gamification, Inc. Recreating companies through games*. (1st ed.). MJV Press.
- Wirasak Sutanthavibul. (2018). *Exploring the behavior of Generation Y*. www.prachachat.net/finance/news-211619