

การศึกษาและพัฒนารูปแบบเกมมัลติมีเดียประเภทจำลองสถานการณ์เพื่อส่งเสริมภาพลักษณ์
การท่องเที่ยวในกรุงเทพมหานครรอบเกาะรัตนโกสินทร์



เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาอนุรักษ์การออกแบบ
มิถุนายน 2555

การศึกษาและพัฒนารูปแบบเกมมัลติมีเดียประเภทจำลองสถานการณ์เพื่อส่งเสริมภาพลักษณ์
การท่องเที่ยวในกรุงเทพมหานครรอบเกาะรัตนโกสินทร์



เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาวัฒนธรรมการออกแบบ

มิถุนายน 2555

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

การศึกษาและพัฒนารูปแบบเกมมัลติมีเดียประเภทจำลองสถานการณ์เพื่อส่งเสริมภาพลักษณ์
การท่องเที่ยวในกรุงเทพมหานครรอบเกาะรัตนโกสินทร์



เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาอนุรักษ์การออกแบบ
มิถุนายน 2555

ชฎานิศ ชิงช่วง. (2555). การศึกษาและพัฒนารูปแบบเกมมัลติมีเดียประเภทจำลองสถานการณ์เพื่อส่งเสริมภาพลักษณ์การท่องเที่ยวในกรุงเทพมหานครรอบเกาะรัตนโกสินทร์. ปริญญาานิพนธ์ ศป.ม. (นวัตกรรมการออกแบบ). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. คณะกรรมการควบคุม: อาจารย์ ดร.กรกมล คำสุข, ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิเทพ มุสิกะปาน.

การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษา และพัฒนารูปแบบเกมมัลติมีเดียประเภทจำลองสถานการณ์เพื่อส่งเสริมภาพลักษณ์การท่องเที่ยวในกรุงเทพมหานครบริเวณรอบเกาะรัตนโกสินทร์โดยมีแนวทางการศึกษาวิจัยตามวัตถุประสงค์การวิจัยคือศึกษารูปแบบเกมจำลองสถานการณ์ที่มีความเหมาะสมในการนำไปพัฒนาเป็นเกมที่สามารถส่งเสริมภาพลักษณ์การท่องเที่ยวได้อย่างเหมาะสม โดยทำการศึกษาวิจัยเบื้องต้นจากการเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อวิเคราะห์เป็นโครงสร้าง และองค์ประกอบของเกมจำลองสถานการณ์ จากนั้นจึงสร้างแบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ และสร้างแบบสอบถามนักท่องเที่ยวชาวไทยบริเวณรอบเกาะรัตนโกสินทร์ เพื่อทำการวิเคราะห์ข้อมูล และสร้างเป็นแนวทางในการออกแบบเกมจำลองสถานการณ์

ผลการวิจัยพบว่านักท่องเที่ยวให้ความสนใจ และนิยมมาไหว้พระเพื่อความเป็นสิริมงคลเป็นอันดับสูงสุด และมีความความสนใจกิจกรรมการปั่นจักรยานเพื่อเดินทางไปยังสถานที่ต่าง ๆ เป็นอันดับสูงสุด รวมทั้งยังชื่นชอบการเล่นเกมที่มัลติมีเดียโดดเด่น มีเอกลักษณ์ความเป็นไทยการดำเนินเรื่องมีความน่าสนใจ และชื่นชอบเกมที่มีสีสันสดใสเพื่อให้เกิดความน่าสนใจ และสนุกสนาน ผู้วิจัยจึงได้นำผลจากการวิจัยมาพัฒนาเป็นแบบร่างเกม จำนวน 3 แบบร่าง จากนั้นทำการคัดเลือกแบบเพื่อนำมาพัฒนาเป็นต้นแบบจริงโดยการสร้างแบบประเมินความพึงพอใจจากผู้เชี่ยวชาญ และกลุ่มนักท่องเที่ยว นำข้อมูลที่ได้ทำการวิเคราะห์มาสรุปผลเพื่อพัฒนาเป็นต้นแบบจริง จากนั้นจึงทำการสร้างแบบประเมินครั้งสุดท้ายโดยผู้เชี่ยวชาญ และกลุ่มนักท่องเที่ยวชาวไทยบริเวณรอบเกาะรัตนโกสินทร์ เพื่อให้ต้นแบบเกมจำลองสถานการณ์นี้สามารถส่งเสริมการท่องเที่ยวกรุงเทพมหานครได้เป็นอย่างดี อีกทั้งยังเป็นแนวทางการศึกษาค้นคว้า และยังเป็นประโยชน์แก่ผู้ที่เกี่ยวข้องต่อไป

THE STUDY AND DEVELOPMENT OF SIMULATION MULTIMEDIA GAMES MODEL
FOR TURISM PROMOTION IN BANGKOK METROPOLITAN
AROUND RATTANAKOSIN ISLAND



Presented in Partial Fulfillment of the Requirements for the
Master of Fine Arts Design Innovation Master Degree
at Srinakharinwirot University

June 2012

Chayanis Chingchuang. (2012). *The Study and Development of Simulation Multimedia Games Model for Tourism Promotion in Bangkok Metropolitan Around Rattankosin Island*. Master thesis, M.F.A. (Design Innovation). Bangkok: Graduate School, Srinakharinwirot University. Advisor Committee: Assoc. Prof. Koraklod Kumsook, Assist. Prof. Ravitep Musikapan.

The research was intended to study and develop a multimedia simulation games to promote tourism in the City of Bangkok area around the Rattanakosin Island, with the research objectives of to study a simulation game that is appropriate and has ability to develop a game that can promote tourism properly. Basic study is from documents and related researches in order to analyze the structure and elements of the simulation game. Then create an expert interviewing form and questionnaire for the Thai tourists around Rattanakosin Island, analyze data, and create guidelines for the design and construct of a simulation game.

The study found that tourists are interested and visit the temple for the highest prosperity and attention to biking around various locations the most. They also like to play games that are unique, show Thailand identity, have more interesting plot. They enjoy games with bright colors to get attention and fun. The researcher has used the research results to develop 3 drafts of game. Then select model to be developed as a prototype. The satisfaction interview form was created for the experts and tourists. The data analysis was concluded in order to develop a prototype. Then make a final interview form for experts and Thais tourists around Rattanakosin Island. The simulation game is the promotion of Bangkok tourism. It is also the guideline of the study and also beneficial to those involved.

ประกาศคุณูปการ

ปริญญานิพนธ์เล่มนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดีด้วยความอนุเคราะห์จากหลายฝ่าย โดยเฉพาะอย่างยิ่งคณะกรรมการบริหารหลักสูตร ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต วิชาเอกนวัตกรรมการออกแบบ ที่ให้ความรู้ และข้อเสนอแนะอันเป็นประโยชน์ต่อการศึกษาค้นคว้าตลอดจนคณาจารย์และบุคคลหลายท่านที่จะได้กล่าวถึงในที่นี้คือ

อาจารย์ ดร.กรกมล คำสุข ประธานควบคุมปริญญานิพนธ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิเทพ มุสิกะปาน กรรมการควบคุมปริญญานิพนธ์ รวมถึงคณาจารย์ทุกท่านที่ได้ประสาทความรู้ให้ คำปรึกษา และคำแนะนำต่างๆ ที่มีคุณค่าจนทำให้ปริญญานิพนธ์นี้เสร็จสมบูรณ์

ขอขอบพระคุณผู้เชี่ยวชาญด้านภาพลักษณ์การท่องเที่ยวกรุงเทพมหานคร กองการท่องเที่ยว กรุงเทพมหานคร ที่ให้การสนับสนุนให้คำแนะนำวิชาการด้านการส่งเสริมการท่องเที่ยวกรุงเทพมหานคร รอบเกาะรัตนโกสินทร์และเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือและแนวคิดในการพัฒนารูปแบบเกม มัลติมีเดียประเภทจำลองสถานการณ์เพื่อส่งเสริมภาพลักษณ์การท่องเที่ยวกรุงเทพมหานครรอบเกาะ รัตนโกสินทร์

ขอขอบพระคุณผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเกมมัลติมีเดีย ที่ให้การสนับสนุนเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือ และให้แนวคิดในกระบวนการออกแบบรูปแบบเกมจำลองสถานการณ์ที่เหมาะสม และสามารถพัฒนาเป็นรูปแบบเกมที่ส่งเสริมภาพลักษณ์การท่องเที่ยวรอบเกาะ รัตนโกสินทร์ได้เป็นอย่างดี จนทำให้งานวิจัยนี้มีความสมบูรณ์

ขอขอบพระคุณครอบครัวของผู้วิจัยที่ให้การสนับสนุน เป็นกำลังใจ และให้คำปรึกษาแก่ผู้วิจัยมาโดยตลอด ผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้งและขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้ด้วย

ชญานิศ ชิงช่วง

สารบัญ

บทที่	หน้า
1 บทนำ	1
ภูมิหลัง	1
ความมุ่งหมายของการวิจัย	3
ความสำคัญของการวิจัย	3
ข้อตกลงเบื้องต้นของการวิจัย	3
ขอบเขตของการวิจัย	4
นิยามศัพท์เฉพาะ	4
กรอบแนวคิดในการวิจัย	5
สมมุติฐานในการวิจัย	6
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	7
การท่องเที่ยวไทยบริเวณรอบเกาะรัตนโกสินทร์.....	7
ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับเกมมัลติมีเดียประเภทจำลองสถานการณ์	41
แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดีย	45
แนวทางการส่งเสริมภาพลักษณ์	62
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	70
3 วิธีดำเนินการวิจัย	71
ขั้นตอนการประเมินรูปแบบเกมจำลองสถานการณ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวรอบ เกาะรัตนโกสินทร์	71
ขั้นตอนในการออกแบบเกมจำลองสถานการณ์เพื่อส่งเสริมภาพลักษณ์การ ท่องเที่ยวรอบเกาะรัตนโกสินทร์	72
ขั้นตอนการประเมินรูปแบบและประสิทธิภาพของ เกมจำลองสถานการณ์เพื่อ ส่งเสริมภาพลักษณ์การท่องเที่ยวรอบเกาะรัตนโกสินทร์	73
การกำหนดขั้นตอนการดำเนินการวิจัย	
ขั้นตอนการประเมินรูปแบบและประสิทธิภาพของ เกมจำลองสถานการณ์เพื่อ ส่งเสริมภาพลักษณ์การท่องเที่ยวรอบเกาะรัตนโกสินทร์	75

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	80
5 สรุปอภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	124
สรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูล	126
อภิปรายผล	132
ข้อเสนอแนะ	133
บรรณานุกรม	135
ภาคผนวก	138
ภาคผนวก ก	139
ภาคผนวก ข	150
ภาคผนวก ค	154
ภาคผนวก ง	157
ภาคผนวก จ	161
ภาคผนวก ฉ	164
ภาคผนวก ช	169
ภาคผนวก ซ	173
ภาคผนวก ฌ	176
ภาคผนวก ญ	183
ภาคผนวก ภ	208
ประวัติผู้วิจัย.....	213

บัญชีตาราง

ตาราง	หน้า
1 การวิเคราะห์ผลแบบสอบถามเพื่อหาแนวทางการพัฒนารูปแบบเกมมัลติมีเดียเกี่ยวกับสภาพทั่วไป	82
2 การวิเคราะห์ผลแบบสอบถามเพื่อหาปัจจัยที่มีอิทธิพลนักท่องเที่ยวชาวไทยที่มีต่อการท่องเที่ยวและสื่อประชาสัมพันธ์รอบเกาะรัตนโกสินทร์	83
3 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของปัจจัยที่มีอิทธิพลนักท่องเที่ยวชาวไทยที่มีต่อการท่องเที่ยวและสื่อประชาสัมพันธ์รอบเกาะรัตนโกสินทร์	85
4 การวิเคราะห์ปัจจัยด้านเกมมัลติมีเดียประเภทจำลองเพื่อส่งเสริมภาพลักษณ์การท่องเที่ยวในกรุงเทพมหานครรอบเกาะรัตนโกสินทร์	87
5 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของปัจจัยที่มีอิทธิพลในด้านเกมมัลติมีเดียประเภทจำลองเพื่อส่งเสริมภาพลักษณ์การท่องเที่ยวในกรุงเทพมหานครรอบเกาะรัตนโกสินทร์ของผู้ตอบแบบสอบถาม	88
6 ปัจจัยที่มีอิทธิพลในด้านเกมมัลติมีเดียประเภทจำลองเพื่อส่งเสริมภาพลักษณ์การท่องเที่ยว	92
7 ผลการวิเคราะห์ประสิทธิภาพของรูปแบบเกมมัลติมีเดียประเภทจำลองสถานการณ์จากนักท่องเที่ยว ครั้งที่ 1	98
8 ผลการวิเคราะห์ประสิทธิภาพของรูปแบบเกมมัลติมีเดียประเภทจำลองสถานการณ์จากผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ ครั้งที่ 1 รูปแบบที่ 1	101
9 ผลการวิเคราะห์ประสิทธิภาพของรูปแบบเกมมัลติมีเดียประเภทจำลองสถานการณ์จากผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ ครั้งที่ 1 รูปแบบที่ 2	103
10 ผลการวิเคราะห์ประสิทธิภาพของรูปแบบเกมมัลติมีเดียประเภทจำลองสถานการณ์จากผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ ครั้งที่ 1 รูปแบบที่ 3	105
11 ผลการวิเคราะห์ประสิทธิภาพของรูปแบบเกมมัลติมีเดียประเภทจำลองสถานการณ์จากผู้เชี่ยวชาญด้านการส่งเสริมการท่องเที่ยว ครั้งที่ 1	107
12 ผลการวิเคราะห์ประสิทธิภาพของรูปแบบเกมมัลติมีเดียประเภทจำลองสถานการณ์จากนักท่องเที่ยว ครั้งที่ 2	113
13 ผลการวิเคราะห์ประสิทธิภาพของรูปแบบเกมมัลติมีเดียประเภทจำลองสถานการณ์จากผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ ครั้งที่ 2	114

บัญชีตาราง (ต่อ)

ตาราง	หน้า
14 ผลการวิเคราะห์ประสิทธิภาพของรูปแบบเกมมัลติมีเดียประเภทจำลองสถานการณ์ จากผู้เชี่ยวชาญด้านการส่งเสริมการท่องเที่ยว ครั้งที่ 2	118
15 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานแบบประเมินประสิทธิภาพผู้เชี่ยวชาญด้านการ ส่งเสริมการท่องเที่ยว	121



บัญชีภาพประกอบ

ภาพประกอบ	หน้า
1 กำแพงและประตูเมืองหน้าวัดบวรนิเวศวิหาร.....	11
2 บ້อมพระสุเมรุ	12
3 ที่ตั้งอาคารที่สำคัญภายในพระมหาราชวัง	14
4 พระที่นั่งจักรพรรดิพิมาน.....	15
5 พระที่นั่งไพศาลทักษิณ	15
6 พระที่นั่งอมรินทรวินิจฉัยมไหสูรยพิมาน.....	16
7 พระที่นั่งดุสิตมหาปราสาท.....	17
8 พระที่นั่งจักรีมหาปราสาท.....	18
9 พระที่นั่งบรมพิมาน.....	19
10 พระที่นั่งสุทไธสวรรยปราสาท	20
11 ตลาดบ้านหม้อ.....	21
12 ตลาดพระเครื่อง.....	21
13 วัดชนะสงครามราชวรมหาวิหาร.....	24
14 วัดเทพธิดารามวรวิหาร.....	26
15 วัดบวรนิเวศวิหาร.....	29
16 วัดพระเชตุพนวิมลมังคลารามราชวรมหาวิหาร.....	33
17 วัดราชบพิธสถิตมหาสีมาราม.....	36
18 วัดราชนันทาราม วรวิหาร.....	39
19 วัดสุทัศน์เทพวรารามราชวรมหาวิหาร.....	40
20 รูปแบบเกม The Sim	45
21 Counter-Terrorists	51
22 Doablo game	52
23 Mario Game	52
24 CityVelle Game	53
25 การออกแบบเกม รูปแบบที่ 1	95
26 การออกแบบเกม รูปแบบที่ 2	96
27 การออกแบบเกม รูปแบบที่ 3	97

บัญชีภาพประกอบ (ต่อ)

ภาพประกอบ	หน้า
28 โลโก้เกมไหว้พระ 9 วัด.....	110
29 ตัวละครภายในเกม	110
30 รูปแบบการเล่นเกม	110
31 ไอเทมภายในเกม	111
32 วัดทั้ง 9 วัด	111
33 รูปแบบการเล่นเกม.....	112



บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

ในปัจจุบันทั่วโลกกำลังประสบกับปัญหาด้านเศรษฐกิจเป็นอย่างมากเริ่มต้นจากวิกฤตการณ์สถาบันการเงินในประเทศสหรัฐอเมริกาเมื่อกลางปี พ.ศ. 2550 ซึ่งได้ส่งผลเชื่อมโยงถึงระบบการเงินของประเทศต่าง ๆ ในโลกถึงแม้ว่าเหตุการณ์นี้จะได้มีผลต่อสถาบันการเงินของประเทศไทยโดยตรงแต่ก็มีผลกระทบให้เกิดการเคลื่อนย้ายเงินทุนของต่างชาติ ออกจากประเทศในช่วงดังกล่าวเศรษฐกิจไทยเริ่มได้รับผลกระทบจากการชะลอตัวของเศรษฐกิจโลกเร็วกว่าที่หลายฝ่ายคาดการณ์ไว้ ดังจะเห็นได้จากมูลค่าการส่งออกที่ลดลงและจำนวนนักท่องเที่ยวในช่วงระยะเวลาเดียวกันของปีที่ผ่านมาลดลงร้อยละ 16.5 จนกระทั่งในปี พ.ศ. 2552 เศรษฐกิจโลกโดยรวมมีแนวโน้มจะขยายตัว ได้เพียงเล็กน้อยเท่านั้น ดังนั้นประเทศไทยจะเผชิญกับการชะลอตัวของการส่งออกการลดลงของจำนวนนักท่องเที่ยว การลดลงของราคาสินค้าเกษตร และการชะลอการลงทุน ของภาคเอกชนรัฐบาลจึงได้ออกนโยบายและมาตรการเพื่อเร่งสร้างความเชื่อมั่นให้แก่นักท่องเที่ยวและเร่งรัดมาตรการกระตุ้นการท่องเที่ยวโดยการดำเนินการร่วมกันระหว่างภาครัฐ และเอกชนในการโฆษณาประชาสัมพันธ์ดึงดูดนักท่องเที่ยวต่างชาติ และส่งเสริมการท่องเที่ยวของคนไทยในประเทศเพื่อดึงดูดให้มีการเดินทางท่องเที่ยวเพิ่มขึ้น (อภิสิทธิ์ เวชชาชีวะ. 2551: แถลงการณ์)

จากที่กล่าวมาข้างต้นการส่งเสริมและประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวในประเทศไทยสามารถช่วยฟื้นฟูด้านเศรษฐกิจได้เป็นอย่างดีเพื่อการเข้าถึงกลุ่มนักท่องเที่ยวได้หลากหลายกลุ่มดังนั้นสื่อทางอินเทอร์เน็ตจึงมีความสำคัญเป็นอย่างมากปัจจุบันการเล่นเกมส์มีเดียเข้ามามีบทบาทในสังคมเป็นอย่างมาก ดังจะเห็นได้จากพฤติกรรมของผู้บริโภคในปัจจุบันกลุ่มคนเล่นเกมไม่ได้เฉพาะเจาะจงแค่กลุ่มเด็ก และวัยรุ่นเท่านั้นกลุ่มคนวัยทำงานก็หันมานิยมในการเล่นเกมส์มีเดียกันอย่างแพร่หลาย อาทิเช่น เกมออนไลน์ เกมจากเครื่องมือสื่อสาร และอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ดังจะเห็นได้จากข้อมูลของการจัดอันดับผู้เล่นเกมออนไลน์บน Facebook ส่วนใหญ่เป็นผู้หญิง 58% จะอยู่ในช่วงอายุ 18-24 ปี มีจำนวนมากที่สุดถึง 49% ช่วงอายุ 25 - 34 ปี มีจำนวน 35% 13-17 ปี 8% และ 35-44 ปี 4% เกมส่วนใหญ่ที่นิยมเล่น คือ เกมจำลองสถานการณ์ เช่นเกมปลูกผัก, เกมบริหาร ร้านอาหาร, เกมจำลองการสร้างเมือง และเกมเลี้ยงหมูเป็นต้น (สมคิด อเนกทวีผล . 2553: ออนไลน์) ประเภทของเกมที่ได้รับความนิยมคือ เกมประเภทเกมจำลองสถานการณ์ คือเกมที่ผู้เล่นได้สวมบทบาทเป็นผู้อยู่ในสถานการณ์นั้นๆ และตัดสินใจกระทำเพื่อลองดูว่าจะเป็นอย่างไรเหตุการณ์ต่างๆ อาจนำมาจากสถานการณ์จริง หรือสถานการณ์สมมติก็ได้ เช่น เกมปลูกผัก (FramVille) คือการจำลองชีวิตของ

เกษตร, เกมสร้างเมือง หรือบริหารเมือง (CityVille) ซึ่งมีผู้เล่นเกมดังกล่าวทั่วโลกมากถึง 50 ล้านคน (ผู้จัดการออนไลน์. 2554: ออนไลน์) เมื่อกระแสด้านเกมออนไลน์มีความนิยมมากขึ้นอย่างเห็นได้ชัดแล้วธุรกิจ และองค์กรต่าง ๆ เริ่มให้ ความสนใจกันมากขึ้น และดึงกลยุทธ์ในการโฆษณาประชาสัมพันธ์ผ่านเกมออนไลน์กันมากยิ่งขึ้นเพื่อใช้ในการส่งเสริม และประชาสัมพันธ์เพื่อการเข้าถึงกลุ่มคนมากยิ่งขึ้น (Positioning Magazine. 2554: ออนไลน์)

ปัจจุบันการท่องเที่ยวในประเทศไทยโดยเฉพาะกรุงเทพมหานครเป็นเมืองที่มีนักท่องเที่ยวจากทั่วโลกให้ความนิยมเป็นอย่างมากโดยได้อันดับ 1 เป็นเวลา 3 ปี ติดกัน จากผลสำรวจของนิตยสารเทรเวลแลนด์ เลขเซอร์ เดือนกรกฎาคม ปีพ.ศ. 2554 (สุทธิคุณ กองทอง. 2554: ออนไลน์) กองการท่องเที่ยวกรุงเทพมหานคร (Bangkok Tourism Division) เป็นอีกหนึ่งองค์กรที่ให้การสนับสนุนการท่องเที่ยวกรุงเทพมหานคร โดยเป็นแหล่งให้บริการข้อมูลด้านการท่องเที่ยว และจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวผ่านสื่อประเภทต่างๆ อาทิเช่น เว็บไซต์ เฟสบุค (Facebook) เป็นต้น โดยมีสถานที่ท่องเที่ยวและโปรแกรมการท่องเที่ยวที่ได้รับความนิยมจากนักท่องเที่ยวไปคือบริเวณรอบเกาะรัตนโกสินทร์อันประกอบด้วยสถานที่สำคัญมากมายอันประกอบด้วยสถาปัตยกรรมที่สวยงาม วัดวาอาราม พิพิธภัณฑ์แห่งชาติ และการล่องเรือเพื่อชมทัศนียภาพรอบเกาะรัตนโกสินทร์

จากการสำรวจพบว่าปัจจุบันสื่อมีลติมีเดียเพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวในรูปแบบเกมประเภทจำลองสถานการณ์ที่สามารถมีปฏิสัมพันธ์ได้ตอบกับนักท่องเที่ยวได้นั้นยังมีน้อย และไม่สามารถเพิ่มความน่าสนใจ และดึงดูดนักท่องเที่ยวได้ดีเท่าที่ควรหากมีการนำมาพัฒนาและสร้างรูปแบบการประชาสัมพันธ์ที่สามารถเข้าถึงนักท่องเที่ยว และสร้างภาพลักษณ์ที่ดีให้แก่การท่องเที่ยวไทยในกรุงเทพมหานครได้นั้น ก็จะเป็นอีกทางเลือกที่ดีในการโฆษณาประชาสัมพันธ์เพื่อดึงดูดความสนใจนักท่องเที่ยวได้เป็นอย่างดี อีกทั้งรูปแบบการนำเสนอทางด้านกราฟฟิกและเนื้อหาที่มีความเหมาะสมนั้นก็ยังมีส่วนช่วยในการสร้างภาพลักษณ์การท่องเที่ยวไทยหากมีการนำรูปแบบเกมออนไลน์ประเภทจำลองสถานการณ์มาวิเคราะห์ และหารูปแบบเกมที่เหมาะสมเพื่อนำมาพัฒนาเกมออนไลน์ที่สามารถส่งเสริมภาพลักษณ์ การท่องเที่ยวโดยนำแหล่งท่องเที่ยวที่มีความสำคัญในกรุงเทพมหานครบริเวณรอบเกาะรัตนโกสินทร์มาประยุกต์ให้มีความสอดคล้องกับยุคสมัยและมีความเหมาะสมเพื่อนำเกมที่ได้มาใช้เป็นสื่อในการโฆษณาประชาสัมพันธ์ส่งเสริมภาพลักษณ์การท่องเที่ยวในประเทศไทย และเป็นประโยชน์กับผู้เกี่ยวข้องต่อไป

ความมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาแนวทางการออกแบบรูปแบบเกมมัลติมีเดียประเภทจำลองสถานการณ์
2. เพื่อพัฒนารูปแบบเกมมัลติมีเดียประเภทจำลองสถานการณ์ที่สามารถส่งเสริมภาพลักษณ์การท่องเที่ยวในกรุงเทพมหานครรอบเกาะรัตนโกสินทร์ ได้อย่างเหมาะสม

ความสำคัญของการวิจัย

1. ได้องค์ความรู้ และกระบวนการในการพัฒนาสร้างสรรค์เกมมัลติมีเดียประเภทจำลองสถานการณ์เพื่อเป็นแนวทางต่อผู้ที่เกี่ยวข้อง และผู้สนใจทั่วไป
2. ได้รูปแบบเกมมัลติมีเดียประเภทจำลองสถานการณ์ที่สามารถส่งเสริมภาพลักษณ์การท่องเที่ยวในกรุงเทพมหานคร รอบเกาะรัตนโกสินทร์ ที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ

ข้อตกลงเบื้องต้นของการวิจัย

ในการวิจัยและพัฒนาารูปแบบเกมมัลติมีเดียประเภทจำลองสถานการณ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวในกรุงเทพมหานครรอบเกาะรัตนโกสินทร์ในครั้งนี้เป็นการศึกษาสถานที่ท่องเที่ยวบริเวณรอบเกาะรัตนโกสินทร์และศึกษาองค์ประกอบในการออกแบบรูปแบบเกมประเภทจำลองสถานการณ์ โดยมีจุดมุ่งหมายในการวิจัยเพื่อพัฒนารูปแบบเกมมัลติมีเดียประเภทจำลองสถานการณ์ที่สามารถส่งเสริมภาพลักษณ์การท่องเที่ยวในกรุงเทพมหานครรอบเกาะรัตนโกสินทร์ได้อย่างเหมาะสม และมีประสิทธิภาพ โดยนำเสนอรูปแบบของเกมมัลติมีเดียที่ส่งเสริมการท่องเที่ยวรอบเกาะรัตนโกสินทร์ผ่านคู่มือการเล่นแบบ (Manual Book) จำนวน 1 เล่ม พร้อมสื่อมัลติมีเดียในการนำเสนอรูปแบบเกมจำลองสถานการณ์ จำนวน 1 เรื่อง โดยสามารถจำแนกคุณลักษณะของเกม ดังนี้

1. การออกแบบเนื้อเรื่องของเกมมัลติมีเดียประเภทจำลองสถานการณ์
2. รูปแบบกราฟฟิก
3. เทคนิคในการนำเสนอรูปแบบเกมจำลองสถานการณ์
4. กฎกติกาการเล่นแบบ
5. เสียงประกอบที่ใช้ภายในเกม (เลือกโดยผู้เชี่ยวชาญ)

ขอบเขตของการวิจัย

เพื่อให้การวิจัยรูปแบบเกมมัลติมีเดียประเภทจำลองสถานการณ์เพื่อส่งเสริมภาพลักษณ์ด้านการท่องเที่ยวในกรุงเทพมหานครรอบเกาะรัตนโกสินทร์ครั้งนี้บรรลุตามจุดมุ่งหมายที่ตั้งไว้ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตของการวิจัยไว้ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน เกี่ยวกับรูปแบบเกมมัลติมีเดียประเภทจำลองสถานการณ์เพื่อส่งเสริมภาพลักษณ์การท่องเที่ยวในกรุงเทพมหานครรอบเกาะรัตนโกสินทร์

ขั้นตอนที่ 2 ทดลองผลิตต้นแบบเกมมัลติมีเดียประเภทจำลองสถานการณ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวในกรุงเทพมหานคร รอบเกาะรัตนโกสินทร์จากผลวิจัยในขั้นตอนที่ 1

ขั้นตอนที่ 3 การประเมินแบบร่างรูปแบบเกมมัลติมีเดียประเภทจำลองสถานการณ์เพื่อส่งเสริมภาพลักษณ์การท่องเที่ยวในกรุงเทพมหานครรอบเกาะรัตนโกสินทร์โดยผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเกมมัลติมีเดีย และผู้ดูแลภาพลักษณ์การท่องเที่ยวในกรุงเทพมหานครรอบเกาะรัตนโกสินทร์ เพื่อเลือกต้นแบบที่ดีและเหมาะสมที่สุดในการทำต้นแบบ

ขั้นตอนที่ 4 การทำแบบสอบถามสำหรับกลุ่มนักท่องเที่ยว และผู้เชี่ยวชาญถึงความพึงพอใจ อีกทั้งสามารถส่งเสริมภาพลักษณ์การท่องเที่ยวในกรุงเทพมหานครรอบเกาะรัตนโกสินทร์ที่ก่อนหน้านี้สรุป อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ

ประชากร คือ รูปแบบเกมมัลติมีเดียประเภทจำลองสถานการณ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวในกรุงเทพมหานครรอบเกาะรัตนโกสินทร์

กลุ่มตัวอย่าง คือ แบบร่าง(Sketch Design) เกมมัลติมีเดียประเภทจำลองสถานการณ์จำนวน 3 เกม คัดเลือกโดยผู้เชี่ยวชาญจากนั้นจึงทำการวิเคราะห์ และหารูปแบบที่เหมาะสมเพื่อนำมาพัฒนาการออกแบบรูปแบบเกมมัลติมีเดียประเภทจำลองสถานการณ์ เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวในกรุงเทพมหานครรอบเกาะรัตนโกสินทร์ จากนั้นจึงนำมาผลิตเป็นต้นแบบเพื่อสร้างแบบประเมินความพึงพอใจของผู้เล่นเกมที่มีต่อการส่งเสริมการท่องเที่ยวในกรุงเทพมหานครรอบ เกาะรัตนโกสินทร์ เพื่อสรุป และอภิปรายผลที่ได้จากการวิจัย

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. **เกมมัลติมีเดีย (Multimedie Game)** หมายถึง เกมที่ต้องใช้คอมพิวเตอร์ หรืออุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ในการนำเสนอผ่านจอภาพ อันประกอบด้วย ภาพกราฟิก (Graphic images) ภาพเคลื่อนไหว (Animation) เสียง (Sound) และผู้เล่นสามารถที่จะควบคุมสื่อให้นำเสนอออกมาตามต้องการได้ผ่านทางคีย์บอร์ด (Keyboard) เมาส์ (Mouse) หรือตัวชี้ (Pointer) เป็นต้น

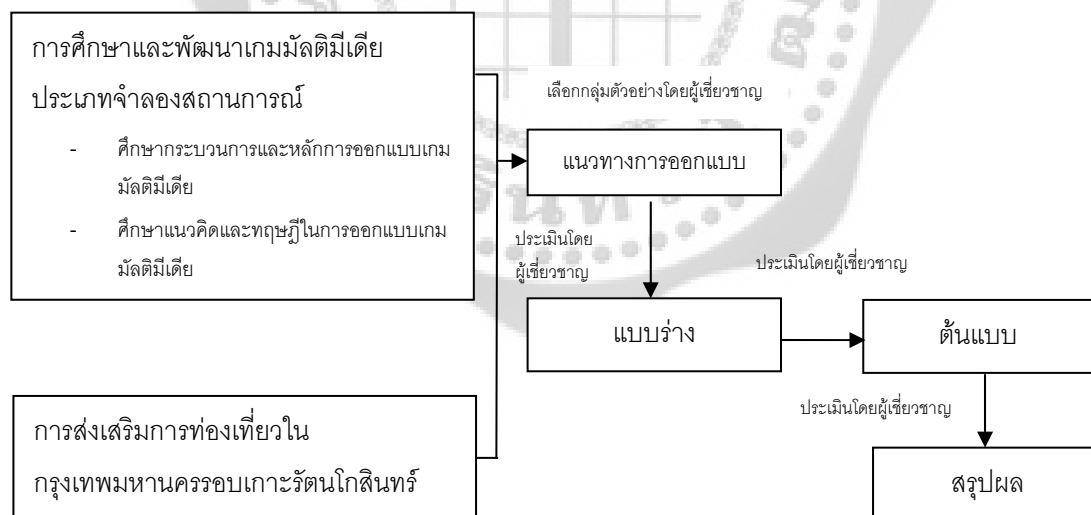
2. **เกมจำลองสถานการณ์ (Simulation Games)** หมายถึง เกมประเภทที่จำลองสถานการณ์ต่างๆ มาให้ผู้เล่นได้สวมบทบาทเป็นผู้อยู่ในสถานการณ์นั้นๆ และตัดสินใจกระทำเพื่อลองดูว่าจะเป็นอย่างไร เหตุการณ์ต่างๆ อาจนำมาจากสถานการณ์จริง หรือสถานการณ์สมมติก็ได้

3. **เกาะรัตนโกสินทร์** หมายถึง แผ่นดินที่มีน้ำล้อมรอบเกาะรัตนโกสินทร์ ด้านหนึ่ง คือ แม่น้ำเจ้าพระยา อีกด้าน คือคูเมืองเดิม ที่ถนนลงจากสะพานพระปิ่นเกล้าค่อมอยู่แต่ในปัจจุบัน จะหมายถึงเขตพระนครบริเวณเส้นทางที่ร่วถึงผ่านทั้งหมด ซึ่งจะถูกนำมาจำลองอยู่ในเกมมัลติมีเดีย

4. **ภาพลักษณ์ด้านการท่องเที่ยว** หมายถึง ลักษณะที่ปรากฏเป็นเอกลักษณ์ของ การท่องเที่ยวในพื้นที่นั้นโดยเป็นภาพจากความรู้สึกนึกคิดโดยรวม ทั้งความเชื่อ ความรู้ ความเข้าใจ ความประทับใจ ที่นักท่องเที่ยวแต่ละบุคคลมีต่อการท่องเที่ยว ทั้งด้านการบริการ ทรัพยากรการท่องเที่ยว และทางสังคมของแหล่งท่องเที่ยว

กรอบแนวคิดในการวิจัย

ในการศึกษาและพัฒนารูปแบบเกมมัลติมีเดียประเภทจำลองสถานการณ์เพื่อส่งเสริมภาพลักษณ์การท่องเที่ยวในกรุงเทพมหานครรอบเกาะรัตนโกสินทร์ในครั้งนี้ผู้วิจัยมีทฤษฎีและแนวความคิดที่ใช้ในการศึกษาวิจัยคือ



สมมุติฐานในการวิจัย

รูปแบบเกมมัลติมีเดียประเภทจำลองสถานการณ์เพื่อส่งเสริมภาพลักษณ์การท่องเที่ยว ใน กรุงเทพมหานครรอบเกาะรัตนโกสินทร์ สามารถส่งเสริมภาพลักษณ์การท่องเที่ยวในกรุงเทพมหานคร ได้อย่างเหมาะสม และสร้างความพึงพอใจแก่นักท่องเที่ยวที่เล่นเกมมัลติมีเดียจำลองสถานการณ์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ



บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนารูปแบบเกมมัลติมีเดียประเภทจำลองสถานการณ์เพื่อส่งเสริมภาพลักษณ์การท่องเที่ยวในกรุงเทพมหานครรอบเกาะรัตนโกสินทร์ซึ่งได้นำแนวคิดทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อใช้เป็นกรอบในการศึกษาวิจัย ดังนี้

1. ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับการท่องเที่ยวไทยบริเวณรอบเกาะรัตนโกสินทร์
2. ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับเกมมัลติมีเดียประเภทจำลองสถานการณ์
3. แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการออกแบบ
4. แนวทางการส่งเสริมภาพลักษณ์
5. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับการท่องเที่ยวไทยบริเวณรอบเกาะรัตนโกสินทร์

1.1 ความหมายของการท่องเที่ยว

การท่องเที่ยว (Tourism) เป็นการสันทนาการรูปแบบหนึ่งที่เกิดขึ้นโดยมนุษย์เป็นกิจกรรมที่ต้องอาศัยเวลาว่าง โดยจะต้องมีการเดินทางไปยังสถานที่หนึ่ง หรือไปแหล่งสถานที่ท่องเที่ยวโดยไม่ใช่ที่อยู่อาศัยตามปกติ และมีวัตถุประสงค์ในการเพื่อพักผ่อนหย่อนใจ ทางด้านร่างกาย และจิตใจ ถือว่าการเปลี่ยนบรรยากาศ และพบเจอกับสิ่งแวดล้อมใหม่

พระมหานุกุลพิเชษฐ จันทรเมือง ได้ให้ความหมายการจัดการการท่องเที่ยวไว้ว่าเป็น การกระทำอย่างมีเป้าหมายที่สอดคล้องกับหลักการ ทฤษฎี และแนวคิดที่เหมาะสม โดยคำนึงถึงสภาพที่แท้จริง รวมทั้งข้อจำกัดต่างๆ ของสังคม และสภาพแวดล้อมการกำหนดแนวทางมาตรการ และแผนปฏิบัติการที่ดีต้องคำนึงถึงกรอบความคิดที่ได้กำหนดไว้ มิฉะนั้นแล้วการจัดการท่องเที่ยวจะดำเนินไปอย่างไร้ทิศทาง และประสบความสำเร็จในการพิจารณาการจัดการท่องเที่ยวอย่างเป็นระบบ (System approach) และบรรลุวัตถุประสงค์ หรือเป้าหมายนั้นจำเป็นจะต้องพิจารณาระบบย่อย (Subsystem) หรือองค์ประกอบหลักของการจัดการท่องเที่ยวบทบาทหน้าที่ของแต่ละองค์ประกอบและความสัมพันธ์ (Relationship) ระหว่างองค์ประกอบเหล่านั้นรวมถึงการพิจารณาสภาพแวดล้อมของระบบการท่องเที่ยวด้วย (นิภาพร หนูอักษร. 2548: 17) ซึ่งองค์การ UNESCO ได้กล่าวถึงประสบการณ์การท่องเที่ยวในหลวงพระบางได้ ILLUSION แสดงให้เห็นอย่างชัดเจนว่าการวางแผน และการจัดการเป็นสิ่งสำคัญถ้าหากประเทศต้องการที่จะประสบความสำเร็จการขาดการวางแผนที่ดีในการก่อสร้างการโฆษณาการลงทุนก็จะไม่สามารถนำไปสู่ผลประโยชน์ได้การขาดการบริหารที่มี

ประสิทธิภาพก่อให้เกิดปัญหาต่อภาวะการควบคุมในอนาคต ไม่ใช่แต่เพียงการวางแผน และการจัดการอย่างเดียวนั้นเป็นสิ่งสำคัญแต่การมีส่วนร่วมของชุมชนในกระบวนการต่าง ๆ เหล่านี้ก็มี ความสำคัญเช่นกันชุมชนในหลวงพระบางจะต้องได้รับรู้ในรายละเอียด และได้รับโอกาสเพื่อร่วมกัน วางแผน และกระบวนการจัดการ (United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization (UNESCO).2004:77)

1.2 ประวัติความเป็นมาเกี่ยวกับเกาะรัตนโกสินทร์

ที่ตั้งและอาณาเขต

เกาะรัตนโกสินทร์นั้นได้ตั้งอยู่บนพื้นดินที่มีน้ำล้อมรอบในลักษณะเป็นเกาะ โดยมีอาณาเขต ระหว่างแม่น้ำเจ้าพระยาทางทิศตะวันตกกับคลองหลอด (คลองคูเมืองเดิม)ทางทิศตะวันออกโดยเกาะ รัตนโกสินทร์ จะแบ่งออกเป็น 2 ชั้น ดังนี้

1. เกาะรัตนโกสินทร์ชั้นใน คือบริเวณที่ล้อมรอบไปด้วยแม่น้ำเจ้าพระยา และคลองหลอด (คลองคูเมืองเดิม) พื้นที่โดยรวม 1.8 ตารางกิโลเมตร หรือมีขนาดเท่ากับ 1,125 ไร่ ตั้งตั้งอยู่ในแขวง พระบรมมหาราชวัง เขตพระนคร กรุงเทพมหานคร
2. เกาะรัตนโกสินทร์ชั้นนอก คือบริเวณที่ล้อมรอบไปด้วยคลองหลอด (คลองคูเมืองเดิม) ติด กับแม่น้ำเจ้าพระยาด้านทิศเหนือ คลองรอบกรุง (คลองบாலำพู-คลองโอ่งอ่าง) ติดกับแม่น้ำเจ้าพระยา ด้านทิศใต้ มีพื้นที่โดยรวม 2.3 ตารางกิโลเมตร หรือประมาณ 1,438 ไร่ ตั้งอยู่ในแขวงชนะสงคราม แขวงบวรนิเวศ แขวงศาลเจ้าพ่อเสือ แขวงสำราญราษฎร์ แขวงเสาชิงช้า แขวงตลาดยอด แขวงวัดราช บพิธ แขวงเสาชิงช้า และแขวงบูรพาภิรมย์ เขตพระนคร กรุงเทพมหานคร

1.3 ประวัติความเป็นมาเกาะรัตนโกสินทร์

ศูนย์ข้อมูลเกาะรัตนโกสินทร์ ได้สรุปประวัติความเป็นมาของเกาะรัตนโกสินทร์ไว้ดังนี้ในอดีต เดิมทีบริเวณพื้นที่เกาะรัตนโกสินทร์นั้น คือตำบลบางกอก ซึ่งมีอาณาเขตพื้นที่ทั้งฝั่งกรุงเทพมหานคร และฝั่งธนบุรีรวมกันเป็นแผ่นดินเดียวกันมาก่อน เป็นที่ตั้งกรากเป็นชุมชนมาช้านาน ชุมชนนี้ เจริญเติบโต และเจริญขึ้นเรื่อยๆ พร้อมกับความเจริญรุ่งเรืองของอาณาจักรกรุงศรีอยุธยา ในสมัยพระเจ้าอู่ทองได้ทรงสถาปนากรุงศรีอยุธยาเป็นราชธานี เมื่อ พ.ศ. 1893 ชุมชนเมืองบางกอกนี้เจริญเติบโต ขึ้นอันเนื่องมาจากเมืองได้ตั้งอยู่ถัดมาจากเมืองพระประแดง ซึ่งเป็นเมืองหน้าด่านที่สำคัญที่รักษา พื้นที่บริเวณปากอ่าวไทย เดิมนั้นแม่น้ำเจ้าพระยามีลักษณะคดเคี้ยวมาก และเป็นอุปสรรคที่สำคัญใน การติดต่อค้าขาย จึงเป็นเหตุผลทำให้พระมหากษัตริย์หลายพระองค์โปรดเกล้าฯ ให้ขุดคลองเพื่อเป็น ทางลัดในหลายช่วงเพื่อช่วยลกระยะทางของการเดินเรือจากทะเลไปสู่กรุงศรีอยุธยาได้สะดวก และ รวดเร็วยิ่งขึ้น โดยเฉพาะในสมัยพระไชยราชาธิราชนั้น ได้มีการขุดคลองลัดบางกอกขึ้น จากบริเวณ

คลองบางกอกน้อยจนถึงคลองบางกอกใหญ่ คือ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ทำพระจันทร์ จนถึงบริเวณ ทำเตียนในปัจจุบันนี้ อันเป็นสาเหตุสำคัญให้แม่น้ำมีการเปลี่ยนทิศทางจนคลองลัดได้มีการขยายตัว กว้างออกกลายเป็นแม่น้ำ ส่วนเส้นทางแม่น้ำเดิมนั้นกลับมีขนาดแคบลง และตื้นเขินขึ้นจนเปลี่ยน สภาพกลายเป็นคลองบางกอกน้อย และคลองบางกอกใหญ่ในช่วงเวลาต่อมา ส่งผลให้สภาพพื้นที่ บริเวณนี้ที่เคยมีแผ่นดินผืนเดียวกันได้แยกออกเป็น 2 ผืน โดยมีแม่น้ำเจ้าพระยาผ่ากลางระหว่าง 2 ผืน ดังที่เห็นกันอยู่ในปัจจุบันชุมชนบางกอกจึงได้เปลี่ยนอาชีพจากทำสวนผลไม้ และไร่นากลายมาเป็น เมืองด่านที่สำคัญนับตั้งแต่ขุดคลองลัดแม่น้ำเสร็จเป็นเวลานานกว่า 300 ปี ตลอดสมัยกรุงศรีอยุธยา และต่อมาสมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราชทรงกอบกู้อิสรภาพได้สถาปนาเมืองด่านสำคัญนี้ขึ้นเป็นเมือง หลวงของกรุงธนบุรีเนื่องจากมีชัยภูมิที่เหมาะสม

ต่อมาในรัชสมัยพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวภูมิพลอดุลยเดช สภาพของกรุงเทพฯ โดยรวม มีการเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว ตัวเมืองมีการได้ขยายอาณาเขตออกไปอย่างกว้างขวางแต่ความ เปลี่ยนแปลงนี้มีผลกระทบต่อการเปลี่ยนแปลงทางกายภาพของกรุงรัตนโกสินทร์ไม่มากนัก ที่ดินรอบ นอกคลองคูเมืองเดิมส่วนใหญ่ได้กลายเป็นอาคารพาณิชย์ ศูนย์การค้า และห้างสรรพสินค้า และที่ พัก อาศัย มีย่านการค้าที่สำคัญ ๆ ได้แก่ ย่านวังบูรพา และพาหุรัด ย่านบ้านหม้อ ย่านปากคลองตลาด ย่านร้านค้าหลังกระทรวงกลาโหม ย่านคลองถม เป็นต้น สำหรับหน่วยงานราชการในสมัยรัชกาลที่ 9 มี สถานที่ราชการเพิ่มขึ้นจำนวนมากทั้งหน่วยงานที่ตั้งใหม่ และการขยายหน่วยงานเดิมให้ครอบคลุม มากยิ่งขึ้น

ในปี 2520 ทางราชการได้มีกำหนดชื่อ “เกาะรัตนโกสินทร์” ขึ้น ด้วยมีวัตถุประสงค์จะกำหนด ไว้เป็นเขตปรับปรุงปฏิสังขรณ์ครั้งใหญ่ เพราะถือว่าเป็นอาณาเขตกรุงเทพมหานคร หรือ กรุง รัตนโกสินทร์ระยะแรกเริ่ม

จำนวนประชากร แบ่งตามแขวง 9 แขวง ดังนี้

1. แขวงพระบรมมหาราชวัง
2. แขวงชนะสงคราม
3. แขวงบวรนิเวศ
4. แขวงสำราญราษฎร์
5. แขวงศาลเจ้าพ่อเสือ
6. แขวงเสาชิงช้า
7. แขวงวัดราชบพิธ
8. แขวงตลาดยอด
9. แขวงวังบูรพาภิรมย์

1.4 สถานที่ท่องเที่ยวรอบเกาะรัตนโกสินทร์

สถานที่ท่องเที่ยวรอบเกาะรัตนโกสินทร์นั้นมีสถานที่ท่องเที่ยวที่น่าสนใจหลายอย่าง อาทิเช่น โบราณสถาน วัดวาอารามที่สำคัญ และเป็นเอกลักษณ์ประจำชาติ อีกทั้งยังมีประเพณีและวัฒนธรรมที่แสดงออกถึงวิถีชีวิตของคนในชุมชนบริเวณรอบเกาะรัตนโกสินทร์

ศูนย์ข้อมูลเกาะรัตนโกสินทร์ ได้สรุปถึงสถานที่ท่องเที่ยวบริเวณรอบเกาะรัตนโกสินทร์ไว้ดังนี้

เขตป้อมและกำแพงเมือง

กำแพงและประตูเมืองหน้าวัดบวรนิเวศวิหาร

สถานที่ตั้ง อยู่บริเวณริมถนนพระสุเมรุ ตรงข้ามวัดบวรนิเวศวิหาร แขวงบวรนิเวศ เขตพระนคร กรุงเทพฯ เป็นแนวกำแพงมีประตูเมืองอยู่ในช่วงระหว่างป้อมพระสุเมรุ และป้อมมหาเทพ ซึ่งเหลืออยู่เพียงประตูเดียวเท่านั้นในจำนวนทั้งสิ้น 16 ประตูของกำแพงเมืองที่มีอยู่รอบพระนคร

ประวัติความเป็นมา กำแพงและประตูเมืองบริเวณหน้าวัดบวรนิเวศวิหารนี้ เป็นประตูที่เหลืออยู่ในแนวกำแพงเมืองชั้นนอกซึ่งได้มีการสร้างมาตั้งแต่สมัยรัชกาลที่ 1 เดิมทีแนวกำแพงเมืองชั้นนอกนี้ได้เริ่มจากปากคลองบางลำพูยาวไปจนถึงปากคลองโอ่งอ่าง อันเป็นแนวคูเมืองชั้นกลาง กำแพง และประตูเมืองบริเวณหน้าวัดบวรนิเวศ มีความสำคัญในทางประวัติศาสตร์เนื่องจากเป็นกำแพงเมืองเก่าที่เหลืออยู่เป็นอนุสรณ์ของกรุงรัตนโกสินทร์ตอนต้น

ลักษณะทางด้านสถาปัตยกรรม กำแพง และประตูเมืองบริเวณหน้าวัดบวรนิเวศนี้ก่อสร้างด้วยอิฐถือปูน ประตุมีลักษณะเป็นเหลี่ยมซึ่งจะมีช่องประตูรูปโค้ง ส่วนบริเวณบนของประตุนั้นเป็นลูกกรงที่ทำมาจากปูนปั้นทั้งสองข้างช่องประตูจะมีลายเส้นนูนเป็นกรอบสี่เหลี่ยม เหนือโค้งประตูขึ้นไปจะมีลายเส้นทแยงเข้าหากันบริเวณส่วนต่อที่กำแพง และทั้งสองข้างของประตูทำเป็นรูปซัดกันหอยขนาดใหญ่อยู่ในระดับเดียวกับใบเสมา กำแพงเมืองทั้งสองข้างประตุนั้นเป็นกำแพงใบเสมาชนิดปลายแหลมจะมีช่องดินกา หรือช่องกากบาทเล็ก ๆ เป็นแนวอยู่ที่กำแพง ในส่วนล่างของใบเสมามีชานเดินเลียบไปบนกำแพง และมีบันไดสำหรับขึ้นไปยังบนเชิงเทินอยู่ทั้งสองข้างประตู ส่วนยอดของประตุนั้นได้พังทลายลงมานานแล้ว ในส่วนของกำแพง และประตูเมืองหน้าวัดบวรฯ ที่เหลืออยู่ในปัจจุบันมีขนาดดังนี้

- ความหนาของกำแพง 1.80 เมตร
- ความยาวของแนวกำแพง 40.00 เมตร
- ช่องประตูเมืองกว้าง 3.10 เมตร ลึก 5.15 เมตร
- แนวกำแพงสูง 6.00 เมตร
- ฐานกำแพงถึงซุ้มประตูสูง 12.00 เมตร

ในปีพ.ศ. 2524 กรมศิลปากรได้ไปเข้าบูรณะกำแพง และประตูเมืองหน้าวัดบวรฯ ขึ้นใหม่ เนื่องในโอกาสงานสมโภชกรุงรัตนโกสินทร์วาระครบ 200 ปี โดยอาศัยจากรูปถ่ายที่มีอยู่ในสมัยรัชกาลที่ 5 ซึ่งเป็นประตูยอดที่มีความแตกต่างจากประตูไม้ทาดินแดงในสมัยรัชกาลที่ 1 และประตูก่ออิฐ ด้านบนซึ่งเคยใช้เป็นหอรับในสมัยรัชกาลที่ 3

ในปัจจุบันบริเวณด้านซ้าย และขวาของกำแพงได้กลายเป็นร้านค้าและโรงงาน ด้านหลังระหว่างกำแพงกับคลองรอบกรุงเป็นที่ตั้งบ้านเรือนของราษฎร กรมศิลปากรได้ขึ้นเป็นทะเบียนเป็นโบราณสถานที่สำคัญของชาติ โดยประกาศในราชกิจจานุเบกษาเล่มที่ 97 ตอนที่ 25 วันที่ 19 กุมภาพันธ์ พุทธศักราช 2523



ภาพประกอบ 1 กำแพงและประตูเมืองหน้าวัดบวรนิเวศวิหาร

ที่มา: คู่มือการท่องเที่ยวเกาะรัตนโกสินทร์(<http://ratanagodin.sadoodta.com>)

ชุมประตูสาราณราษฎร

ประวัติความเป็นมา ประตูสาราณราษฎร (ประตูผี) คือประตูช่องกุดซึ่งเป็นช่องทางขนาดเล็กพอที่จะเดินสวนทางกันได้ มีความสูงกว่าศีรษะไม่มากนัก ถ้าจะทำการหามศพออกดูจะไม่สะดวก ประตูผีนั้นเป็นประตูเมืองที่มีขนาดเดียวกับประตูสะพานหัน มีสะพานที่สามารถข้ามไปวัดสระเกศ อันที่จริงแล้ววัดที่ใช้เฝ้าศพมีหลายวัดด้วยกัน เช่น วัดบางลำพู (วัดสังเวชวิศยาราม) วัดเชิงเลน (วัดบพิตรพิมุข) แต่ที่คนนิยมกันมากนั้น คือ วัดสระเกศเนื่องจากมีเมรุที่สร้างจากปูนที่มีขนาดโอโถง จึงเป็นวัดที่

มีศพออกทางประตูนี้มากกว่าวัดอื่นๆ จึงเป็นเหตุให้เรียกว่าประตูผี กล่าวกันว่า เหตุผลที่ใครๆ ต่างพากันเรียกว่าประตูผี ทำให้ทางราชการต้องกำหนดชื่อที่ใช้เรียกว่าสำราญราษฎร์ และในสมัยรัชกาลที่ 6 จึงได้ยกขึ้นเป็นอำเภอสำราญราษฎร์ ปัจจุบันได้กลายเป็นแขวงสำราญราษฎร์

ป้อมพระสุเมรุ

สถานที่ตั้ง ป้อมพระสุเมรุได้ตั้งอยู่บริเวณมุมถนนพระอาทิตย์ และถนนพระสุเมรุเชื่อมต่อกัน และติดแม่น้ำเจ้าพระยาบริเวณปากคลองบางลำพู(คลองรอบกรุง)ด้านเหนือเกาะรัตนโกสินทร์ชั้นนอก ปัจจุบันได้รับการบูรณะ และปรับปรุงสภาพแวดล้อม และจัดทำเป็นสวนสาธารณะสำหรับชุมชนเพื่อทำกิจกรรม เรียกว่า “ สวนสันติชัยปราการ ”

ประวัติ ป้อมพระสุเมรุนั้นสร้างเมื่อ พ.ศ. 2326 ในสมัยพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลก โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อใช้เป็นป้อมปราการป้องกันพระนครซึ่งได้สร้างขึ้นทั้งสิ้นจำนวน 14 ป้อม แต่ปัจจุบันเหลือเพียงป้อมพระสุเมรุ และป้อมมหากาฬ

ลักษณะทางสถาปัตยกรรม ป้อมพระสุเมรุมีลักษณะเป็นป้อมก่ออิฐถือปูน ทรงแปดเหลี่ยม หันหน้าไปทางริมคลองบางลำพู ฐานของป้อม และกำแพงเป็นฐานแผ่อยู่ต่ำกว่าระดับผิวหน้าดิน 2 เมตร วัดจากด้านเหนือจรดใต้กว้าง 45 เมตร สูงจากพื้นดินถึงยอดใบเสมาบนป้อม 10.50 เมตร และจากพื้นป้อมชั้นบนถึงหลังคาหอรบ 18.90 เมตร ลักษณะเป็นป้อม 3 ชั้นมีโดยมีบันไดขึ้นป้อมจากด้านในของกำแพงจำนวน 3 บันได มีเชิงเทิน และแผงบังปืน



ภาพประกอบ 2 ป้อมพระสุเมรุ

ที่มา: ศูนย์ข้อมูลเกาะรัตนโกสินทร์ (<http://www.thapra.lib.su.ac.th>)

เขตพระบรมหาราชวังและวัง

พระบรมมหาราชวัง

สถานที่ตั้ง อยู่บริเวณถนนหน้าพระลาน แขวงพระบรมมหาราชวัง กรุงเทพฯ

ประวัติความเป็นมา ในครั้งที่พระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช ทรงขึ้นเป็นพระมหากษัตริย์พระองค์แรกของราชวงศ์จักรี ในปี พ.ศ.2325 ได้ทรงสถาปนากรุงรัตนโกสินทร์ เป็นราชธานีใหม่ ๆ ทางทิศตะวันออกของแม่น้ำเจ้าพระยาบริเวณที่ตั้งพระราชวังในสมัยกรุงธนบุรี ซึ่งอยู่ทางทิศตะวันตกของแม่น้ำเจ้าพระยามีสาเหตุ 3 ประการ คือ

1. ลักษณะภูมิประเทศของพระราชวังในสมัยธนบุรี ตั้งอยู่ระหว่างวัดอรุณราชวราราม และวัดท้ายตลาด การขยายพระราชวังจึงไม่สามารถอาจทำได้
2. บริเวณที่ตั้งของพระราชวังนั้นอยู่ตรงคู้่งน้ำพอดีทำให้สายน้ำกัดเซาะตลิ่งเข้ามาได้ตลอดเวลา จึงไม่ปลอดภัยต่อการตั้งของพระราชวัง
3. การก่อสร้างพระราชวังธนบุรีมีสายน้ำผ่านตรงกลาง เพราะหากเกิดสงครามทำให้การป้องกันพระนครนั้นเป็นไปได้ยาก

การสร้างพระบรมมหาราชวังของกรุงรัตนโกสินทร์นั้น ได้พยายามรักษาแบบแผนดั้งเดิมในสมัยกรุงศรีอยุธยา และได้โปรดให้สร้างวัดพระศรีรัตนศาสดารามขึ้นเป็นพระอารามในพระราชฐานอีกด้วย ภายในพระบรมมหาราชวังแบ่งออกเป็น 3 เขต ดังนี้

1. เขตพระราชฐานชั้นนอก
2. เขตพระราชฐานชั้นกลาง
3. เขตพระราชฐานชั้นใน

ภายในพระบรมมหาราชวังนั้น นอกจากประสาธตราชมณเฑียร ที่พระบาทสมเด็จพระรามาธิบดีศรีสินทรมหาวชิราลงกริบรมนาถ พระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกได้โปรดให้สร้างแล้ว พระมหากษัตริย์รัชกาลต่อๆ มาได้ทรงพระกรุณาโปรดเกล้าฯ ให้สร้างขึ้นอีกบ้างและทรงทำการบูรณะแปลงของเดิมบ้าง และในบางครั้งก็ต้องรื้อถอนของเดิมที่ชำรุดทรุดโทรม และไม่อาจบูรณะได้ โดยในปัจจุบันประกอบด้วยหมู่พระราชมนเฑียรต่างๆ ดังนี้



ภาพประกอบ 3 ที่ตั้งอาคารที่สำคัญภายในพระมหาราชวัง

ที่มา: จดหมายเหตุการอนุรักษ์กรุงรัตนโกสินทร์และการวิเคราะห์

พระที่นั่งจักรพรรดิพิมาน

พระที่นั่งจักรพรรดิพิมานเป็นพระที่นั่งขององค์ประธานของหมู่พระมหามณเฑียร มีลักษณะรูปแบบแบบสถาปัตยกรรมไทย เป็นอาคารก่ออิฐถือปูนชั้นเดียว 3 องค์แผ่เรียงกันจากทิศตะวันออกไปยังทิศตะวันตก พระที่นั่งองค์กลางเป็นพระที่นั่งโถง มีพระทวาร และอัมรินทร์ลงสู่มุขกระสัน ซึ่งเป็นท้องพระโรงหน้าทางด้านเหนือ และท้องพระโรงหลังทางด้านใต้ พระที่นั่งองค์ตะวันออก เป็นพระวิมานที่บรรทมของพระมหากษัตริย์ และยังเป็นสถานที่เสด็จประทับในพระราชพิธีเฉลิมพระราชมณเฑียรในการพระราชพิธีบรมราชาภิเษกภาพจิตรกรรมในพระที่นั่งจักรพรรดิพิมานมีลักษณะที่สวยงามมาก



ภาพประกอบ 4 พระที่นั่งจักรพรรดิพิมาน

ที่มา: ศูนย์ข้อมูลเกาะรัตนโกสินทร์ (<http://www.thapra.lib.su.ac.th>)

พระที่นั่งไพศาลทักษิณ

พระที่นั่งไพศาลทักษิณ สร้างต่อเนื่องกับพระที่นั่งจักรพรรดิพิมานทางท้องพระโรงหน้า ทอดจากทิศตะวันออกไปทางด้านตะวันตก พระที่นั่งองค์นี้เป็นสถานที่ประดิษฐาน พระสยามเทวาธิราช พระที่นั่งอัฐทิศอุทุมพรพระราชนิเวศน์ และพระที่นั่งภัทรบิฐ



ภาพประกอบ 5 พระที่นั่งไพศาลทักษิณ

ที่มา: ศูนย์ข้อมูลเกาะรัตนโกสินทร์ (<http://www.thapra.lib.su.ac.th>)

พระที่นั่งอมรินทรวินิจฉัยมโหฬาร

พระที่นั่งอมรินทรวินิจฉัยมโหฬารได้มีการสร้างต่อเนื่องกับพระที่นั่งไพศาลทักษิณ ทางด้านเหนือ โดยมีพระทวารเทวราชมเหศวร์ของพระที่นั่งไพศาลทักษิณเป็นทางเสด็จออกสู่พระที่นั่งองค์นี้ พระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช ทรงโปรดเกล้าฯ ให้สร้างขึ้นเพื่อเสด็จออกว่าราชการสำคัญ ทั้งยังใช้เป็นที่พักสำหรับประกอบพระราชพิธีในงานสิริมงคล และการพระมหากุศลเป็นครั้งคราว อีกทั้งเป็นท้องพระโรงสำหรับเสด็จออกฝ่ายหน้า เช่น เสด็จออกขุนนาง เสด็จออกมหาสมาคม และการเสด็จออกทรงบำเพ็ญพระราชกุศลต่างๆ

รูปแบบทางสถาปัตยกรรมเป็นแบบท้องพระโรงยกพื้นสูงสร้างแบบก่ออิฐถือปูนทาสีขาว ตกแต่งหลังคาด้วยกระเบื้องดินเผาเคลือบสีเขียว ทาขอบสีส้ม ใช้ลวดสีเหลืองประดับด้วยซ้อฟ้า หางหงส์ ประดับด้วยกระจกสีทอง ภายในองค์พระที่นั่งประดิษฐานพระแท่นราชบัลลังก์ 2 องค์คือ พระที่นั่งบุษบกมาลามหาจักรพรรดิพิมาน และพระที่นั่งพุดตานกาญจจินหาสน์ ซึ่งเป็นพระราชอาสน์สำหรับองค์พระมหากษัตริย์ประทับในงานพระราชพิธี ประดิษฐานอยู่ภายใต้พระมหาเศวตฉัตร



ภาพประกอบ 6 พระที่นั่งอมรินทรวินิจฉัยมโหฬาร

ที่มา: ศูนย์ข้อมูลเกาะรัตนโกสินทร์ (<http://www.thapra.lib.su.ac.th>)

พระที่นั่งดุสิตมหาปราสาท

พระที่นั่งดุสิตมหาปราสาท ได้ตั้งอยู่ในเขตพระราชฐานชั้นกลางทางด้านตะวันตกของพระที่นั่งจักรีมหาปราสาท ซึ่งพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราชได้ทรงโปรดเกล้าฯ ให้สร้างขึ้นเมื่อ พุทธศักราช 2332 แทนพระที่นั่งอมรินทราภิเษกมหาปราสาทที่ถูกเพลิงไหม้ ลักษณะเป็นปราสาทจตุรมุข ที่มีมุขด้านหน้าพระที่นั่งมีพระที่นั่งบุษบกมาลาตั้งอยู่กลางมุข สำหรับพระมหากษัตริย์ประทับ

ในเวลาเสด็จออกในงานพระราชพิธีต่างๆ อันเป็นเป็นมหาสมาคม หรือให้ประชาชน
เฝ้าทูลละอองธุลีพระบาท ในส่วนของด้านหลังพระมหาปราสาทมีมุขกระสันเชื่อมต่อกับพระที่นั่งพิมาน
รัตยา



ภาพประกอบ 7 พระที่นั่งดุสิตมหาปราสาท

ที่มา: ศูนย์ข้อมูลเกาะรัตนโกสินทร์ (<http://www.thapra.lib.su.ac.th>)

พระที่นั่งจักรีมหาปราสาท

พระที่นั่งจักรีมหาปราสาทได้มีการประดิษฐานอยู่ตรงกลางระหว่างพระที่นั่งดุสิตมหา
ปราสาท และหมู่พระที่นั่งจักรพรรดิพิมานซึ่งพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว โปรดเกล้าฯ ให้
สร้างขึ้น

รูปแบบสถาปัตยกรรม เป็นสถาปัตยกรรมที่มีการผสมระหว่างศิลปกรรมไทย และแบบยุโรป
สมัยพระบรมราชินีนาถวิกตอเรีย ตัวอาคารจะเป็นแบบสถาปัตยกรรมยุโรป ส่วนหลังคานั้นเป็นแบบ
สถาปัตยกรรมไทย มีแผนผังด้านตัดเป็นรูปตัว อักษร T คือจะมีพระที่นั่งส่วนหน้าเป็นส่วนหัว ท้องพระ
โรงกลาง และส่วนของท้องพระโรงหลังเป็นลำตัว องค์พระที่นั่งส่วนหน้าเป็นอาคาร 3 ชั้น ประกอบด้วย
พระที่นั่งยอดปราสาท 3 องค์เรียงกัน คือพระที่นั่งจักรีมหาปราสาทองค์ตะวันออก พระที่นั่งจักรีมหา
ปราสาทองค์กลาง และพระที่นั่งจักรีมหาปราสาทองค์ตะวันตก มีมุขกระสันเชื่อมระหว่างพระที่นั่งทั้ง 3
องค์นี้เข้าด้วยกัน เรียกว่ามุขกระสันด้านตะวันออกและมุขกระสันด้านตะวันตก

พระที่นั่งองค์กลาง ชั้นบนเป็นหอพระบรมอัฐิพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวรัชกาลที่ 4 ถึง
รัชกาลที่ 8 และพระบรมอัฐิสมเด็จพระอัครมเหสีในรัชกาลที่ 4 และรัชกาลที่ 5 มีมุขเด็จอยู่ที่พระทวาร
ด้านหน้า ชั้นกลางเป็นห้องท้องพระโรงหน้า เป็นทางที่จะผ่านไปยังส่วนอื่นๆของพระที่นั่ง ทางด้าน
เหนือมีทางออกสู่มุขหน้า ที่มุขหน้านี้มีขานสีบัญชรสำหรับเสด็จออกให้ประชาชนเข้าเฝ้า ในบาง
โอกาส ห้องชั้นล่างเป็นกองรักษาการณ์ทหารมหาดเล็กรักษาพระองค์

พระที่นั่งองค์ตะวันออก ชั้นบนเป็นหอประดิษฐานปูชนียวัตถุของพระมหากษัตริย์ ชั้นกลางเป็นห้องรับแขก สมัยรัชกาลที่ 5 เรียกว่าห้องโปรเวต ปัจจุบันใช้รับรองพระราชอาคันตุกะระดับประมุขของประเทศ เมื่อทรงพระกรุณาโปรดเกล้าฯ ให้จัดงานพระราชทานเลี้ยงรับรอง ชั้นล่างเคยเป็นห้องสำหรับราชองครักษ์ในรัชกาลที่ 5 ปัจจุบันใช้เป็นห้องพักแขก

พระที่นั่งองค์ตะวันตก ชั้นบนเป็นหอประดิษฐานพระอัฐิพระมหาลี และพระอัฐิพระบรมราชวงศ์ในพระมหากษัตริย์ ชั้นกลาง ในรัชกาลที่ 5 เป็นออฟฟิศหลวง ปัจจุบันใช้เป็นห้องรับแขก ชั้นล่างใช้เป็นห้องสมุด

ท้องพระโรงกลาง ใช้สำหรับประกอบพระราชพิธี การพระราชกุศลหรือพระราชกรณียกิจอื่นๆ เช่น พระราชทานเลี้ยงรับรองผู้มาเยือนประเทศอย่างเป็นทางการ เสด็จออกให้คณะทูตานุทูตเฝ้าฯ ถวายพระพร หรือให้เอกอัครราชทูตถวายพระราชสาส์นตราตั้งภายในมีพระราชบัลลังก์ประจำ ภายใต้ฉัตรนพปฎลมหาเศวตฉัตร คือ พระที่นั่งพุทธานุภาพ (ถมตะทองบางส่วนเป็นทองคำลงยาประดับเนวรัตน์) เบื้องหลังพระราชบัลลังก์เป็นซุ้มจระนำ ซึ่งมีภาพเขียนตราจักรีสัญลักษณ์ของพระมหากษัตริย์ในราชวงศ์นี้ สองข้างพระราชบัลลังก์มีพระทวารไปสู่ท้องพระโรงหลังและมีพระทวารด้านข้างออกสู่พระที่นั่งมูลสถานบรมอาสน์ และพระที่นั่งสมมติเทวราชอุปบัติ

ท้องพระโรงหลัง เป็นท้องพระโรงเล็กต่อเนื่องกับพระที่นั่งบรมราชสถิตยมโหฬาร พระราชมณเฑียรที่ประทับในรัชกาลที่ 5 (ปัจจุบันรื้อลงแล้ว) สมัยก่อนใช้เป็นที่ฝ่ายในเฝ้าฯ เวลาปฏิบัติงานพระราชพิธีในท้องพระโรงกลาง



ภาพประกอบ 8 พระที่นั่งจักรีมหาปราสาท

ที่มา: ศูนย์ข้อมูลเกาะรัตนโกสินทร์ (<http://www.thapra.lib.su.ac.th>)

พระที่นั่งบรมพิมาน

พระที่นั่งบรมพิมานตั้งอยู่ด้านเหนือของสวนจิตรลดา ซึ่งพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว ทรงพระกรุณาโปรดเกล้าฯ ให้สร้างขึ้นเพื่อเป็นที่ประทับสำหรับสมเด็จพระเจ้าฟ้ามหาวชิราวุธ สยามมกุฎราชกุมาร ขณะยังทรงศึกษาอยู่ ณ ประเทศอังกฤษแต่พระองค์ก็มีเคยเสด็จมาประทับ จนกระทั่งทรงเสด็จเสวยราชสมบัติเป็นพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัวรัชกาลที่ 6 เดิมพระราชทานนามว่า “พระที่นั่งภานุมาศจำรูญ” ต่อมาในสมัยรัชกาลที่ 6 ได้พระราชทานนามใหม่ว่า “พระที่นั่งบรมพิมาน” รัชกาลปัจจุบันทรงพระกรุณาโปรดเกล้าฯ ให้มีการบูรณะพระที่นั่งนี้เป็นที่รับรองแขกบ้านแขกเมืองระดับประมุขของประเทศ โดยต่อเติมอาคารพระที่นั่งทางด้านตะวันออก และทำการปรับปรุงภายในทั้งหมดตลอดจนได้สร้างอาคารรับรองบุคคลในคณะแขกเมืองอีก 2 หลัง ในบริเวณสวนจิตรลดาด้วย เป็นพระที่นั่ง 2 ชั้น องค์พระที่นั่งมีลักษณะสถาปัตยกรรมแบบนีโอคลาสสิก ยุคเรอเนซซองส์ ปัจจุบันได้ใช้เป็นสถานที่รับรองพระราชอาคันตุกะชั้นประมุขของประเทศ เวลาที่เดินทางมาเยี่ยมเยือนยังประเทศไทย



ภาพประกอบ 9 พระที่นั่งบรมพิมาน

ที่มา: ศูนย์ข้อมูลเกาะรัตนโกสินทร์ (<http://www.thapra.lib.su.ac.th>)

พระที่นั่งบนกำแพงพระบรมมหาราชวัง

พระที่นั่งสุทไธสวรรยปราสาท ได้ตั้งอยู่บนกำแพงพระบรมมหาราชวัง ระหว่างประตูเทวาพิทักษ์ และประตูศักดิ์ไชยสิทธิ์เป็นพระที่นั่งที่มียอดปราสาทตั้งอยู่บนฐานสูง มีอัมรินทร์ขึ้น 2 ตอน คือ อัมรินทร์ทางด้านเหนือ และทางใต้ เป็นทางขึ้นจากพื้นสู่ฐานจากฐานมีอัมรินทร์ขึ้นสู่พระที่นั่งทั้งทางด้านตะวันออก ตะวันตก เหนือ และใต้ ด้านตะวันออกมีพระเฉลียงไม้ สร้างขึ้นในพุทธศักราช 2492

เป็นสิ่หบัญญัติสำหรับเสด็จออกให้ประชาชนเฝ้าทูลละอองธุลีพระบาทพระที่นั่งองค์นี้เดิมทีสร้างขึ้นในสมัยรัชกาลที่ 1 เรียกว่า “พลับพลาสูง” ถึงรัชกาลที่ 3 โปรดให้ทำการรื้อสร้างใหม่ และทรงพระราชทานนามว่า “พระที่นั่งสุทไธสวรรย์” ต่อมาพระบาทสมเด็จพระปรเมนทรมหาอานันทมหิดล พระอัฐมรามาธิบดินทร ได้ทรงเปลี่ยนเป็น “พระที่นั่งสุทไธสวรรยปราสาท”



ภาพประกอบ 10 พระที่นั่งสุทไธสวรรยปราสาท (ปัจจุบัน)

ที่มา: ศูนย์ข้อมูลเกาะรัตนโกสินทร์ (<http://www.thapra.lib.su.ac.th>)

ตลาดบ้านหม้อ

สถานที่ตั้ง ตลาดบ้านหม้อตั้งอยู่บริเวณถนนบ้านหม้อ แขวงวังบูรพาภิรมย์ เขตพระนคร กรุงเทพมหานคร เป็นแหล่งศูนย์รวมอุปกรณ์เกี่ยวกับวิทยุ โทรทัศน์ เครื่องเสียง และอุปกรณ์ไฟฟ้าต่างๆ มีร้านจำหน่ายเครื่องเพชร พลอย ทองคำ รวมทั้งเครื่องประดับที่มีชื่อเสียงมากแห่งหนึ่งของกรุงเทพฯ ซึ่งในปัจจุบันนี้ไม่ได้มีความเกี่ยวข้องกับชื่อบ้านหม้อแต่ในอดีตที่เคยเป็นชุมชนช่างหม้อที่มีชื่อเสียงแต่อย่างใด



ภาพประกอบ 11 ตลาดบ้านหม้อ

ที่มา: ศูนย์ข้อมูลเกาะรัตนโกสินทร์ (<http://www.thapra.lib.su.ac.th>)

ตลาดพระท่าพระจันทร์

สถานที่ตั้ง อยู่บนถนนมหาธาตุ แขวงพระบรมมหาราชวัง เขตพระนคร กรุงเทพฯ

ประวัติความเป็นมาแต่เดิมตลาดท่าพระจันทร์เคยเป็นตลาดโบราณของกรุงรัตนโกสินทร์ ได้มีการพัฒนามาจากตลาดน้ำ และชุมชนบริเวณริมน้ำที่ใช้เป็นท่าเรือข้ามฟากมาตั้งแต่สมัยรัชกาลที่ 1 ชุมชนท่าพระจันทร์เริ่มเติบโต และทวีความสำคัญขึ้นในสมัยรัชกาลที่ 5 พร้อม ๆ กับท่าช้าง และทำเตียน เมื่อเริ่มมีการสร้างโรงพยาบาลศิริราช ในปี พ.ศ. 2431 และมหาวิทยาลัย ธรรมศาสตร์ ในปี พ.ศ. 2477 ตลาดท่าพระจันทร์จึงได้กลายเป็นตลาดที่มีผู้คนมากยิ่งขึ้น แต่เดิมพื้นที่การขายสินค้าต่างๆ ทั้งอาหารคาวหวาน วัตถุโบราณ ยาแผนโบราณ สมุนไพร และพระเครื่อง อยู่ในบริเวณรั้ววัดมหาธาตุ มีลักษณะการขายแบบเป็นหาบเร่แผงลอย ต่อมาวัดมหาธาตุ มีนโยบายให้ย้าย หาบเร่แผงลอยออกนอกพื้นที่วัด ผู้คนจึงได้ย้ายออกมาตั้งบริเวณท่าน้ำ และถนนตั้งแต่ท่าพระจันทร์ไปจนถึงท่าช้าง



ภาพประกอบ 12 ตลาดพระเครื่อง

ที่มา: ศูนย์ข้อมูลเกาะรัตนโกสินทร์ (<http://www.thapra.lib.su.ac.th>)

บางลำพู

ที่ตั้ง บริเวณ ถนนพระสุเมรุ ถนนสิบสามห้าง แขวงบวรนิเวศ เขตพระนคร กรุงเทพฯ

ประวัติ บางลำพูนั้นเป็นย่านที่มีประวัติความเป็นมาในระยะเวลาประมาณ 200 ปี ซึ่งมีความเปลี่ยนแปลงมาโดยตลอดเริ่มตั้งแต่ในสมัยรัชกาลที่ 1 เมื่อพ.ศ. 2328 มีการขุดคลองรอบกรุง (คลองโอ่งอ่าง และคลองบางลำพู) โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ สร้างขึ้นเป็นคูเมือง และใช้สำหรับการคมนาคม และการขนส่งเริ่มตั้งแต่แม่น้ำเจ้าพระยาตะวันออกด้านเหนือตั้งแต่บางลำพูมาออกแม่น้ำเจ้าพระยาข้างใต้วัดสามปลื้ม คลองเมืองนี้เมื่อขุดแล้วจึงทำให้เกิดเป็นทางน้ำรอบกรุงแต่ประชาชนส่วนมากมักเรียกชื่อคลองแตกต่างกันไปเป็นตอน ๆ ตามสถานที่สำคัญที่คลองผ่าน อาทิเช่น คลองตอนต้น เรียกว่า คลองบางลำพู ตามชื่อตำบล

ลักษณะทางกายภาพโดยทั่วไปจะเป็นอาคารพาณิชย์ 2 - 4 ชั้น มีห้างสรรพสินค้าตั้งอยู่ในพื้นที่ 3 ห้างด้วยกัน การค้าในพื้นที่ส่วนใหญ่จะเป็นการค้าที่เกี่ยวกับเสื้อผ้าเครื่องนุ่งห่ม โดยมีลักษณะการค้าเป็นร้านแบบแผงลอย ตั้งอยู่ริมถนน ซึ่งมีการค้าขายหนาแน่นบริเวณถนนที่ตัดเชื่อมระหว่างถนนสิบสามห้าง และถนนจักรพงษ์นั่นคือ ถนนกลาง หรือประชาชนในพื้นที่เรียกกันว่า ซอยกลาง และร้านค้าบนถนนพระสุเมรุเป็นร้านค้าขายเสื้อผ้าผ่านนักเรียนเป็นร้านค้าในลักษณะอาคารพาณิชย์

สะพานหัน

สถานที่ตั้ง เป็นสะพานข้ามคลองโอ่งอ่างกว้างขวางปลายถนนลำเพ็ง ชื่อสะพานมาจากลักษณะสะพานเมื่อแรกเริ่ม

ประวัติความเป็นมา ได้สร้างขึ้นในรัชสมัยพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช ลักษณะเป็นสะพานไม้แผ่นเดียวทอดข้ามคลอง ปลายข้างหนึ่งตรึงแน่นกับที่ อีกปลายหนึ่งวางพาดกับฝั่งตรงข้ามโดยไม่ตอกตรึง สามารถจับหันเปิดทางให้เรือข้ามผ่าน และหันปิดสำหรับคนสัญจรไปมา คนทั่วไปเรียกสะพานแบบนี้ว่า “ สะพานหัน ” มีอยู่ทั่วไปทั้งในกรุงเทพฯ และต่างจังหวัดสะพานหันนั้นได้รับการแก้ไขเปลี่ยนแปลงลักษณะจากเดิมหลายครั้ง ครั้งที่สำคัญคือ ในรัชสมัยพระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว โปรดให้สร้างเป็นสะพานโครงเหล็กพื้นไม้เรียบเสมอกัน ใต้พื้นไม่มีล้อเหล็กแล่นบนรางโดยสามารถแยกสะพานออกจากกันให้เรือผ่านได้ และอีกครั้งหนึ่งในรัชสมัยพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัวทรงโปรดให้สร้างสะพานหันใหม่มีลักษณะพิเศษแตกต่างจากสะพานอื่นๆ ในกรุงเทพฯ ทั้งในอดีต และปัจจุบัน เพราะทรงนำแบบมาจากสะพานริอัลโดที่เมืองเวนิซ และสะพานแวนดิโอ ที่เมืองฟลอเรนซ์ ประเทศอิตาลี กล่าวคือเป็นรูปแบบสะพานไม้รูปโค้งกว้างกว่าปกติเพราะสองฟากสะพานมีห้องแถวเล็กๆ สำหรับให้เข้าขายของ ฟากละประมาณ 7 – 8 ห้อง ตรงกลางเป็นทางเดินกว้างประมาณ 1.5 เมตร ในปัจจุบันสะพานหันเป็นสะพานคอนกรีตเสริมเหล็กเช่นเดียวกับ

สะพานทั่วไปแต่ชื่อสะพานยังคงเหลือไว้เพียงเป็นอนุสรณ์ให้รำลึกถึงลักษณะสะพานเมื่อแรกสร้างเท่านั้น

วัดและอารามหลวง

วัดชนะสงครามราชวรมหาวิหาร

สถานที่ตั้ง ที่ตั้ง เลขที่ 77 ถนนจักรพงษ์ แขวงชนะสงคราม เขตพระนคร กรุงเทพฯ

ประวัติความเป็นมา วัดชนะสงครามนั้นเป็นพระอารามหลวงชั้นโทชนิดราชวรวิหาร สร้างมาตั้งแต่สมัยอยุธยาเดิมทีบริเวณรอบ ๆ วัดเป็นทุ่งนาค่อนข้างกว้างใหญ่ จึงเรียกว่า “วัดกลางนา” สมเด็จพระเจ้าเอกทัศพระเจ้ากรุงธนบุรีได้ทรงทำการบูรณะปฏิสังขรณ์ใหม่ทั้งพระอาราม พระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกทรงแต่งตั้งพระราชอาคันตุกะฝ่ายรามัญสำหรับพระนคร เช่นเดียวกับสมัยอยุธยาได้ทรงโดยโปรดให้พระสงฆ์รามัญมาอยู่วัดนี้ จึงเรียกชื่อวัดว่าวัดตองปุ ซึ่งเลียนแบบเดียวกับวัดตองปุอันเป็นวัดพระรามัญในสมัยอยุธยา แต่อีกกระแสหนึ่งกล่าวว่าชื่อวัดตองปุ มาจากชาวรามัญ หมู่บ้านตองปุ ซึ่งเคยอยู่ในหงสาวดีได้เข้ามาตั้งถิ่นฐานในเมืองไทย จึงนำชื่อวัดที่ตนยึดถือเป็นที่พักทางใจมาตั้งด้วย วัดกลางนาจึงได้มีการเปลี่ยนชื่อเป็นวัดตองปุตามความเคยชินของชาวบ้านตองปุ ต่อมาเมื่อทรงมีชัยชนะข้าศึกจึงได้พระราชทานนามว่า “วัดชนะสงคราม”

ลักษณะทางสถาปัตยกรรมที่สำคัญ พระอุโบสถก่ออิฐถือปูนเป็นอาคารสี่เหลี่ยมผืนผ้า แบ่งออกเป็น 13 ห้องเสา ไม่มีพาไล ฐานพระอุโบสถเป็นฐานบัวลูกแก้ว หลังคาทำเป็นชั้นลด 3 ชั้น มุงกระเบื้องเคลือบสี ประดับตกแต่งด้วยช่อฟ้า ใบระกา หางหงส์ หน้าบันเจาะเป็นช่องหน้าต่าง บานหน้าต่างเป็นลายเทพพนมเหนือบานหน้าต่างขึ้นไปเป็นลายพระนารายณ์ทรงครุฑ ลวดลายพื้นหน้าบันแตกต่างกันคือ หน้าบันด้านหน้าด้วยลายพื้นเป็นลายเทพพนม ส่วนหน้าบันด้านหลังลายพื้นเป็นลายก้านแย่ง ใบเทศ ประดับด้วยกระจกลีปัดทอง ชุ่มประติมากรรม หน้าต่างซ้อนสองชั้น เป็นลายก้านขดปูนปั้นบานหน้าต่าง ส่วนด้านในเป็นภาพเขียนทวารบาล บานประตูด้านนอกนั้นเป็นไม้แกะสลักปิดทองลายก้านแย่ง บานหน้าต่างด้านนอกลงรักสีดำ ไม่มีลวดลาย ส่วนด้านหลังพระอุโบสถข้างหลังพระประธานเป็นเฉลียง กั้นห้องทำเป็นคูหาที่บรรจุอัฐิเจ้านายฝ่ายพระราชวังบวรสถานมงคล เจาะเป็นช่อง ๆ มีคันทวยรองรับ ชายคา โดยรอบพระอุโบสถเป็นลวดลายเกวียลย์พันตลอดคันทวย ใบเสมาพระอุโบสถจะติดที่ผนังตรงมุมทางด้านนอกทั้ง 4 มุม และผนังด้านใน นอกจากใบเสมาติดผนังแล้วยังมีใบเสมาตั้งบนแท่นอีก 1 แห่ง หลังพระราชนุสาวรีย์ของสมเด็จพระบวรราชเจ้ามหาสุรสิงหนาท ใบเสมานี้เป็นใบคอดตรงเอว มีลายที่กลางอก 4 ใบ ตั้งบนฐานแก้วรองรับด้วยฐานบัวอีกชั้นหนึ่ง

ศาลาราย ในปัจจุบันเปลี่ยนแปลงไปมากเนื่องจากทางวัดต้องการเปลี่ยนแปลงสภาพให้เป็นสำนักเรียนของพระภิกษุสงฆ์ มีการกั้นห้อง เปลี่ยนแปลงเสาดั้งเดิมหน้าจะมีทางขึ้นหลังละ 2

ข้างด้านหนึ่งของศาลารายจะก่อทึบ และเชื่อมต่อกับกำแพงโดยรอบ หลังคาลาด 1 ชั้น เคลือบกระเบื้องสีด้านที่ก่อผนังทึบจะเจาะเป็นช่องหน้าต่าง อีกด้านหนึ่งจะเปิดโล่ง

พระเจดีย์ ตั้งอยู่มุมด้านหน้าทั้งสองข้างของเขตพุทธาวาส ลักษณะเป็นเจดีย์เหลี่ยมย่อมุมไม้ 20 ทรงจอมแห เป็นเจดีย์ก่ออิฐถือปูนขนาดใหญ่ พระเจดีย์กลมอีก 2 องค์ อยู่ด้านหลังพระอุโบสถ ลักษณะเป็นเจดีย์ฐานสูงมีทางขึ้นทางเดียว บนฐานที่ตั้งเจดีย์ทางเดินโดยรอบทั้ง 2 องค์



ภาพประกอบ 13 วัดชนะสงครามราชวรมหาวิหาร

ที่มา: ธรรมไทย (<http://www.dhammathai.org>)

วัดเทพธิดารามวรวิหาร

สถานที่ตั้ง เลขที่ 70 ถนนมหาไชย แขวงสำราญราษฎร์ เขตพระนคร กรุงเทพฯ

ประวัติ วัดเทพธิดาราม สร้างเมื่อ พ.ศ. 2379 โดยพระบาทสมเด็จพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัว ทรงสร้างขึ้นเพื่อเฉลิมพระเกียรติพระราชทานแด่พระองค์เจ้าหญิงวิลาส ซึ่งภายหลังได้ทรงพระกรุณาโปรดเกล้าสถาปนาขึ้นทรงกรมเป็นกรมหมื่นอัปสรสุดาเทพ พระองค์ทรงเป็นพระราชธิดาที่พระบรมชนกนาถ ทรงโปรดปรานยิ่งนัก เพราะทรงเป็นพระราชธิดาที่รับราชการใกล้ชิดของพระบรมชนกนาถ พระบาทสมเด็จพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัวทรงพระราชดำริให้สร้างถาวรวัตถุไว้เฉลิมพระเกียรติยศจึงได้ทรงพระกรุณาโปรดเกล้าให้กรมหมื่นภูมินทรภักดี (พระองค์เจ้าชายลดาวัลย์) เป็นแม่กองอำนวยการสร้าง

วัดนี้ที่ตำบลสวนหลวงพระยาไกร ในการสร้างวัดนี้ พระเจ้าลูกเธอกรมหมื่นอัปสรสุดาเทพได้ทรงบริจาค ทุนส่วนพระองค์ร่วมด้วย ด้วยเหตุนี้จึงพระราชทานนามว่า วัดเทพธิดาราม

สุนทรภู่เคยอุปสมบทและจำพรรษาที่วัดเทพธิดารามนี้ในปี พ.ศ. 2382-2385 ในระหว่างนั้น ได้ประพันธ์บทกลอนไว้หลายเรื่อง แต่เรื่องที่มีความเกี่ยวข้องกับวัดเทพธิดารามมากที่สุดคือเรื่อง “รำพันพิลาป” ซึ่งพรรณนาถึงความสวยงามวิจิตรพิสดารทิวทัศน์ ตลอดจนเครื่องประดับประดาพระอารามและปฐมนิเวศวัตถุหลายประการ ปัจจุบันทางวัดได้ตั้งชื่อกุฏิที่ท่านเคยอาศัยอยู่ว่า “กุฏิคณะสุนทรภู่” และหล่อรูปเครื่องตัวของสุนทรภู่ไว้ที่กุฏิเพื่อเป็นอนุสรณ์

สถาปัตยกรรมพระอุโบสถ พระอุโบสถสูง 16 เมตร ก่ออิฐถือปูนหลังคาซ้อน 2 ชั้น มุงกระเบื้องสีแบบไทย หน้าบันเป็นปูนปั้น ประดับกระเบื้องเป็นรูปพญานกและลวดลายทิวทัศน์แบบจีน ในตอนล่าง พญานกนี้ถือเป็นเครื่องหมายพระราชนิ คู่กับมังกรซึ่งเป็นเครื่องหมายของพระราชา พญานกจะมาปรากฏให้เห็นเมื่อพระมหากษัตริย์ทรงพระราชธรรมเป็นเครื่องหมายว่า สวรรค์ทรงโปรดปราน ชุ่มประตุน้ำต่างเป็นปูนปั้นปิดทองลายดอกพุดตานอยู่ในกระเช้า บานประตูและหน้าต่างเป็นลายรดน้ำ เทพและนางอัปสรอยู่ภายในวิมานและกนกกลายเปลวเพลิง เสาเหลี่ยมกลมมุมไม่มีลวดลายที่ปลายเสา ฐานพระอุโบสถเป็นฐานสิงห์มีระเบียงรอบพระอุโบสถ พนักกระเบียงมีกระเบื้องปูลายดอกประจำยามซ้อนกัน 3 ชั้น เสาบันไดมีสิงโตประดับอยู่บนปลายชั้มมีเสมาแบบจีน ภายในมีภาพเขียนสีด้วยสีฝุ่นดังนี้ คือ เพดานมีดาวเพดาน คอสองเป็นลายพวงมาลัย เสาเหลี่ยมกลมมุมขนาดใหญ่ ภายในพระอุโบสถมีลายดอกพุดตาน ส่วนล่างของเสาปูนนี้ประดับด้วยแผ่นหินอ่อน ฝาผนังลายพุ่มข้าวบิณฑ์ดอกพุดตาน บานหน้าต่างในและบานประตูด้านในเป็นลายโคมจีนและส่วนลึกของประตุน้ำต่างเป็นลายแจกันดอกไม้ ฝาผนังและเสามีภาพใส่กรอบเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับเกร็ดพงศาวดารจีน ชุ่มประตูกำแพงพระอุโบสถประดับด้วยลายประแจจีนและลายพวงมาลัยภายในมีลายลักษณะ

พระวิหาร ก่ออิฐถือปูนหลังคาซ้อน 2 ชั้น มี 3 ตับ ตับล่างเป็นปีกนกกรอบหลังคา ไม่ประดับด้วยเครื่องแต่งตก หน้าบันทั้งด้านหน้าและด้านหลังมีลวดลายเหมือนกันกับพระอุโบสถ ชุ่มประตุน้ำต่างเป็นปูนปั้นปิดทองลายดอกพุดตาน บานประตูหน้าต่างด้านนอกมีลวดลายประดับ แบ่งเป็น 2 ส่วน โดยส่วนบนของบานประตูเป็นลายรดน้ำทวารบาล ส่วนของบานหน้าต่างเป็นลายรดน้ำดอกพุดตาน แต่ส่วนล่างของบานประตูและหน้าต่างเป็นภาพพุทธประวัติ บานประตูหน้าต่างด้านในเป็นลายเขียนสีลวดลาย แบ่งออกเป็น 3 ส่วน ส่วนบนเป็นลายกระถางบัวตั้งอยู่บนโต๊ะ ส่วนกลางเป็นลายแจกันดอกไม้ และส่วนล่างเป็นลายกระถางดอกไม้ ส่วนลึกของประตู หน้าต่างเป็นลายดอกบัว ปลา และน้ำ เพดานมีลายดาว เพดานบริเวณคอสองเป็นพวงมาลัย มีภาพเขียนของ ศ. ธรรมภักดี แขนงใส่กรอบไว้เหนือบานประตูและหน้าต่างเป็นเรื่องพระเวสสันดรทั้ง 13 กัณฑ์ ฐานพระวิหารเป็นฐานสิงห์ เสาเหลี่ยมกลมมุม ไม่มีลวดลายที่ปลายเสา พนักกระเบียงประดับด้วยกระเบื้องปูลายเขียว 2 ชั้น เป็นลาย

ประจํายามและลายดอกไม้ ด้านหน้าพระวิหารมีเจดีย์ย่อมุมไม้สิบสอง 1 องค์ กำแพงรอบพระวิหารประดับด้วยกระเบื้องปูลาน้ำตาล 2 ชั้น ลายประจํายาม



ภาพประกอบ 14 วัดเทพธิดารามวรวิหาร

ที่มา: ธรรมไทย (<http://www.dhammathai.org>)

วัดบวรนิเวศวิหาร

สถานที่ตั้ง เลขที่ 248 ถนนพระสุเมรุ แขวงบวรนิเวศ เขตพระนคร กรุงเทพฯ

ประวัติความเป็นมา วัดบวรนิเวศวิหาร เป็นพระอารามหลวงชั้นเอก ชนิดราชวรวิหาร ตั้งอยู่ด้านถนนตะนาว ขณะนี้ในกำแพงพระนคร สมเด็จพระบวรราชเจ้ามหาศักดิ์พลเสถ์ กรมพระราชวังบวรสถานมงคล รัชกาลที่ 3 ทรงสร้างขึ้นใหม่ ในรัชกาลนั้น ระหว่าง พ.ศ. 2367 และ พ.ศ. 2375 ปีระหว่างอุปราชภิเษกและสวรรคตของสมเด็จพระบวรราชเจ้าองค์นั้นใกล้กับวัดรังษีสุทธาวาส ที่สมเด็จพระเจ้าฟ้ากรมขุนอิศราณุกาษ์ ทรงสถาปนาขึ้นเมื่อ พ.ศ. 2366 ซึ่งต่อมาภายหลังพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้า

เจ้าอยู่หัว (ร.6) ทรงเห็นว่าทนต์โถมมาก จึงทรงพระกรุณาโปรดเกล้าฯ ให้ร่วมกับวัดบวรนิเวศวิหาร เมื่อ พ.ศ. 2458 ซึ่งในปัจจุบันยังคงเรียกส่วนที่เป็นวัดร้างสีสุทธาวาสมา เดิมเรียกว่า “คณะรังษี” นี้เดิมเรียกว่า วัดใหม่ อยู่ในเขตฝ่ายพระราชวังบวรสถานมงคล ต่อมาเมื่อในปีพ.ศ. 2375 สมเด็จพระบวรราชเจ้าองค์นี้เสด็จสวรรคต รัชกาลที่ 3 ทรงมีพระประสงค์แต่งตั้งให้เจ้าฟ้ามงกุฎ อยู่ในฐานะกรมพระราชวังบวรสถานมงคล แต่ขณะนั้นเจ้าฟ้ามงกุฎยังทรงผนวชอยู่ จึงต้องทำโดยทางอ้อม สมเด็จพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 3 ได้ทรงอาราธนาพระบาทสมเด็จพระเจ้าน้องยาเธอ เจ้าฟ้ามงกุฎสมมติเทววงศ์ ขณะทรงผนวชประทับอยู่วัดสมอราย ปัจจุบันคือ วัดราชาธิวาส ให้เสด็จมาครองที่วัดบวรนิเวศวิหาร วัดบวรนิเวศนี้ เป็นวัดที่น่าสนใจมากวัดหนึ่ง เพราะเป็นวัดที่พระมหากษัตริย์ราชวงศ์จักรีรวมทั้งบรรดาพระบรมวงศานุวงศ์หลายพระองค์ต่างก็ทรงเคยมาผนวชอยู่ที่นี่

ลักษณะทางสถาปัตยกรรมที่สำคัญ พระอุโบสถ มี 2 หลัง คือ

1. พระอุโบสถ
2. พระอุโบสถวัดรังษี

พระอุโบสถ ก่ออิฐถือปูน หลังคาทรงไทยชั้นเดียว มี 2 ชั้น มุงด้วยกระเบื้องรางแบบจีน หลังคาพระอุโบสถเป็นแบบตรีมุข หน้าบันทั้ง 3 ด้าน มีลวดลายเหมือนกัน คือมีกรอบล้อมหน้าบันเป็นพานรองรับพระขรรค์ มีพระมหามงกุฎครอบ ลายเหล่านี้ประดับกระจกสีปิดทองล้อมรอบด้วยลายพุดตาน ซึ่งประดับกระเบื้องสีซุ้มประตูหน้าต่างเป็นปูนปั้น ประดับกระจกสีปิดทองลายพุดตาน บานประตูด้านนอกเป็นไม้สักแกะสลักปิดทอง ลายสัตว์พิธวัธ (แก้ว 7 ประการ อันคู่ควรแก่พระมหาจักรพรรดิ ได้แก่ บัวแก้ว วังแก้ว นางแก้ว ขุนพลแก้ว ขุนคลังแก้ว จักรแก้ว และแก้วมณี) บานประตูด้านในเป็นภาพเขียนสีน้ำมันลายทวารบาลแบบจีน ลวดลายที่ปรากฏบนบานหน้าต่างด้านนอก เป็นไม้แกะสลักปิดทอง ได้แก่ลายหมวดเครื่องราชกกุธภัณฑ์หมวดพระแสง เครื่องราชูปโภค เครื่องสูง เครื่องแต่งกาย พระมาลา เครื่องอัฐบริขาร สิงสาราสัตว์ เรือสำเภา เรือสุพรรณหงส์ ทหารสมัยโบราณ ดอกบัว จักรอยู่ในวิมานขนบข้างด้วยเสมา แม่พระธรณีปีปมวยผม กิณี คนธรรพ์ เทพพนมและลายก้านแย่ง मुखหน้าต่างด้านในเป็นภาพสีน้ำมันลายเครื่องบูชาแบบจีน

เสาพระอุโบสถมีอยู่ 2 ชนิด ได้แก่ เสารับมุขพระอุโบสถ เป็นเสาเหลี่ยมหินอ่อนเซาะร่องตลอดแนวยาวของเสา ปลายเสาประดับด้วย ใบอคันชูล และเสาด้านข้างพระอุโบสถเป็นเสาเหลี่ยมกลม หินอ่อนไม่มีลายที่ปลายเสา พื้นอุโบสถและบันไดเป็นหินอ่อนเช่นเดียวกัน บนเสาบันไดประดับด้วยสิงโตหิน พนักกำแพงแก้วประดับด้วยกระเบื้องปูลายประจำยาม บันไดทางขึ้นทั้ง 3 ทางของพระอุโบสถมีตัวหระเป็นราวบันได รอบ ๆ พระอุโบสถประดับด้วยตุ๊กตาจีน ฐานปัทม์พื้นหินอ่อน ภายในพระอุโบสถหลังใหม่นี้ยังมีภาพจิตรกรรมฝาผนัง ซึ่งมีความงดงามอยู่มากและยังแยกเป็น 2 ตอน คือ ตอนล่างกับตอนบนพอจะยกตัวอย่างพอสังเขปได้ดังนี้

ตอนล่าง ของฝาผนังในพระอุโบสถจะเป็นภาพเกี่ยวกับขนบธรรมเนียมและประเพณีทางพุทธศาสนาและชีวิตประจำวันของชาวไทย

ตอนบน ของฝาผนังในพระอุโบสถ จะเป็นเรื่องรูปฝรั่งแสดงปรีศนาธรรมที่ผนังพระอุโบสถ สันนิษฐานไว้ในหนังสือ ตำนานวัดบวรนิเวศวิหาร ว่าทำจักได้เขียนแต่ครั้งพระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าฯ ทรงครองวัด ทราบกันว่า รัชกาลที่ 4 ได้ทรงคิดเขียนขึ้นทุกตอนแสดงปรีศนาธรรมเนื่องด้วยคุณของพระรัตนตรัยครบทั้ง 3 เป็นของแปลกไม่มีในที่อื่น รูปภาพเหล่านี้มี 16 ตอนเท่าจำนวนประตูและหน้าต่าง ตอนหนึ่ง ๆ ก็อยู่ชื่อประตูและหน้าต่างช่องหนึ่ง ๆ

พระอุโบสถวัดรังสี ก่ออิฐถือปูน ยกพื้นสูง หลังคาทรงไทยชั้นเดียวมี 2 ตับ มุงด้วยกระเบื้องราง หน้าบันไม่มีลวดลาย ไม่มีซุ้มประตูหน้าต่าง ประตูหน้าต่างเดิมเป็นลายรดน้ำ ปัจจุบันชำรุด ลบเลือน มีระเบียงล้อมรอบ ผนังกระเบื้องประดับกระเบื้องมุงสีเขียว พื้นหินขัด พระวิหารวัดรังสี ก่ออิฐถือปูน หลังคาทรงไทยชั้นเดียวมี 2 ตับ มุงกระเบื้องเคลือบมุขด้านหน้าและด้านหลังของพระวิหารหน้าบันเป็นลายดอกพุดตาน ประดับกระจกสีทองเช่นเดียวกับซุ้มฟ้า ไบระกา หางหงส์ และคันทวย ไม่มีซุ้มประตูหน้าต่าง ด้านในเป็นลายดอกไม้ร่วง เสาเหลี่ยมกลมมุง ไม่มีลายที่ปลายเสา พื้นหินอ่อนบนพระวิหารเป็นฐานบัว ปัจจุบันกำลังซ่อมแซม

วิหารพระศาสดา ลักษณะของตัวอาคารก่ออิฐถือปูนพื้น 2 ชั้น มีระเบียงรอบฐาน ลูกแก้วหลังคามุข 2 ชั้นมี 2 ตับ ตัปล่างเป็นปีกนกกรอบมุงกระเบื้องราง หน้าบันทั้งด้านหน้าและด้านหลัง เป็นรูปพระมหาพิชัยมงกุฏ

วิหารเก๋ง อยู่บนพื้นเดียวกับวิหารพระศาสดา ด้านซ้ายมือ เป็นแบบผสมระหว่างทรงไทยกับทรงจีน คือ หลังคาแอ่นโค้งแบบจีน สันหลังคาประดับปูนปั้นลายช่อดอกไม้ ใบไม้ หลังคาคลุมมุข 2 ชั้นมี 3 ตับ มุงกระเบื้องราง ด้านหน้ามีมุขยื่น และตัววิหารเก๋งประดับกระเบื้องเคลือบสีเป็นลายช่อดอกไม้ ไก่ฟ้า สิงโต แจกันดอกไม้ และเครื่องบูชาอย่างจีน ฐานบัวมีพาไลเปิดโล่งโดยรอบเสาพาไลสี่เหลี่ยมหนา ลมุดปลายสอบ บานหน้าต่างไม้ ลายรดน้ำ รูปทิวทัศน์อย่างแบบจีน

พระมหาเจดีย์ เป็นเจดีย์องค์ใหญ่มีฐานกลมหรือเรียกว่า ลอมฟาง มีคูหาข้างในเข้าไปได้ มีชั้นทักษิณ 2 ชั้น เป็นสี่เหลี่ยมฐานพระเจดีย์ชั้นบนโดยล้อมรอบ 24 วา 3 คอก 5 นิ้ว คำนวณตามเกณฑ์นี้ ส่วนสูงของพระเจดีย์ตั้งแต่ตอนนี้ขึ้นไปตลอดยอดประมาณ 22 วาเศษ

หอรบ 2 ชั้น ก่ออิฐถือปูน ผนังชั้นล่างปูเป็นช่องรูปกากบาท ซุ้มหน้าต่างชั้นบนประดับปูนปั้นลายดอกไม้ หลังคาทรงระฆัง 4 เหลี่ยมปลายงอนเล็กน้อย

หอไตร มีลักษณะก่ออิฐถือปูน ฐานบัวมีพาไลโดยรอบ มีบันไดขึ้นด้านหน้าหลังคาทรงไม้ ไม่มีการซ้อนมี 2 ตับ ด้านล่างเป็นปีกนกกรอบ มุงกระเบื้องราง ไม่มีซุ้มฟ้า ไบระกา หางหงส์ หน้าบันก่ออิฐฉาบปูน ปั้นเป็นลวดลายด้วยปูน แล้วเคลือบสีรูปดอกพุดตาน ก้านขมวดเป็นลายเครือเถา มีเครื่อง

อัฐางวร มหาพิชัยสงคราม เช่น ตรี หอก ดาบ ประดับเป็นแจกคล้ายรัศมี ประกอบภาพ ภายในมีภาพจิตรกรรมฝาผนังปัจจุบันกำลังทำการซ่อมแซม

ตำหนักเพชร เป็นคอนกรีตชั้นเดียว หลังคามุงกระเบื้องเคลือบ สันหลังคาประดับด้วยปูนปั้นลายกระจัง หน้าบันประดับด้วยลายมหายานกฤษณะและวัชร ล้อมรอบด้วยลายเครือเถา ด้านล่างลงมาเป็นช่อตำหนัก ชุ่มประตู่หน้าต่างทำด้วยไม้ คันทวยเป็นลายดอกไม้ฐานแต่ละช่องประดับด้วยชุ่มดอกไม้ปูนปั้น เสาย่อเก็จประดับบัวหัวเสา พื้นปูด้วยหินอ่อน

ตำหนักจันทร์ เป็นคอนกรีต 2 ชั้น แบบตะวันตก ผนังอาคารเจาะช่องตามแนวขวางของผนังทั้งชั้นที่ 1 และที่ 2 แต่ชั้นที่ 2 มีลายปูนปั้นเป็นรูปจุลมงกุฏ ประดับที่ผนังด้วยเชิงชาย คันทวยและช่องลม เหนือหน้าต่างเป็นลายฉลุไม้ เสาเหลี่ยมติดผนังเจาะช่องตามแนวยาวของคันทวย พื้นและบันไดปูด้วยหินอ่อน

ตึกมนุษยนาควิทยาทาน ลักษณะสถาปัตยกรรมเลียนแบบศิลปโกธิค เป็นอาคารคอนกรีต 2 ชั้น หน้าจั่วของอาคารประดับตกแต่งด้วยเสากลมติดผนัง รองรับชุ่มโค้ง หน้าต่างประดับกระจกลี ตรงกลางของตัวอาคารเป็นนาฬิกา เหนือนาฬิกานี้มีชื่ออาคารว่า “มนุษยนาควิทยาทาน” พ.ศ.2466 อาคารลูกกรงหน้าจั่วขนานข้างด้วยอาคารซึ่งมีลักษณะคล้ายป้อมโบราณ หน้าต่างของอาคารที่ขนานนั้นประดับกระจกลีและมีชุ่มโค้งแหลม เสารองรับชุ่มเป็นเสากลมติดผนังเช่นกัน ประตูลายปูนปั้นเป็นลายดอกไม้อยู่ภายในชุ่ม หน้าต่างประดับกระจกลีที่ช่องแสง ชั้นที่ 1 ชุ่มหน้าต่างโค้งครึ่งวงกลม มีเสากลมติดผนังข้างละ 4 ด้าน ช่องแสงเหนือประตูประดับกระจกลีเป็นลายดอกไม้อยู่ภายในวงกลม



ภาพประกอบ 15 วัดบวรนิเวศวิหาร

วัดพระเชตุพนวิมลมังคลารามราชวรมหาวิหาร

ที่ตั้ง แขวงพระบรมมหาราชวัง เขตพระนคร กรุงเทพมหานคร

ประวัติความเป็นมา วัดพระเชตุพนวิมลมังคลารามราชวรมหาวิหารเป็นพระอารามหลวงชั้นเอก เดิมชื่อวัดโพธาราม ชาวบ้านเรียกสั้น ๆ ว่า "วัดโพธิ์" เป็นวัดโบราณราชบูรณะระหว่าง ปี พ.ศ. 2231-2246 ในรัชกาลพระเพทราชา สมัยกรุงศรีอยุธยา ในสมัยธนบุรีพระเจ้าตากสินมหาราชทรงยกฐานะขึ้นเป็นพระอารามหลวงมีพระราชอาณัติปกครองตั้งแต่นั้นมา

ต่อมาสมัยพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราชได้มีการบูรณะใหม่ ตั้งแต่ พ.ศ. 2332 ใช้เวลาสร้าง 7 ปี 5 เดือน 18 วัน โปรดเกล้าให้จัดงานฉลองและพระราชทานนามใหม่ว่า "วัดพระเชตุพนวิมลมังคลาราม" เป็นวัดประจำรัชกาลที่ 1 ต่อมาใน พ.ศ. 2374 พระบาทสมเด็จพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัวทรงปฏิสังขรณ์อีกครั้งใช้เวลา 16 ปี จึงเสร็จสมบูรณ์ ต่อมาพระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัวทรงปฏิสังขรณ์พระวัดมีพระพุทธรูปไสยาสน์ และทรงเปลี่ยนชื่อเป็น "วัดพระเชตุพนวิมลมังคลาราม" พร้อมทั้งทรงสถาปนาพระมหาเจดีย์ประจำรัชกาลที่ 4 ขึ้นในวัดองค์หนึ่งเรียกว่าเจดีย์รัชกาลที่ 4 ในสมัยรัชกาลพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัวและพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัวทรงมอบให้กระทรวงโยธาธิการบูรณะปฏิสังขรณ์วัดพระเชตุพนวิมลมังคลาราม โดยมีกรมศิลปากรเป็นผู้ควบคุมการบูรณะปฏิสังขรณ์จนถึงปัจจุบัน การบูรณะใหญ่ครั้งที่ 2 ดำเนินการในสมัยรัชกาลที่ 5 และการบูรณะใหญ่ครั้งที่ 3 ดำเนินการในรัชกาลปัจจุบัน

ลักษณะทางสถาปัตยกรรมที่สำคัญ วัดนี้แบ่งบริเวณออกเป็น 2 ส่วน มีถนนเชตุพนคั่นกลางวัด ดังนี้

1. เขตพุทธาวาส ประกอบด้วย พระอุโบสถ พระวิหาร พระเจดีย์ ศาลาการเปรียญ ศาลาราย พระพุทธรูปและพระมณฑป

เขตสังฆาวาส มีกุฏิพระสงฆ์ แบ่งเป็น 3 คณะ ใหญ่ ๆ คือ คณะเหนือ คณะกลาง และคณะใต้

2. เขตพุทธาวาส เขตพุทธาวาสทั้งหมดมีกำแพงล้อมรอบ หน้าวัดหันไปทางทิศตะวันออกติดถนนสนามชัยและกรมรักษาดินแดง รอบกำแพงมีประตูโดยรอบทั้งหมด 16 ประตู ทุก ๆ ประตู สร้างเป็นซุ้ม ยอดทรงมณฑปประดับกระเบื้องเคลือบสีต่าง ๆ อย่างวิจิตรสวยงามกว้างใหญ่เท่ากันหมด เขตพุทธาวาสนี้แบ่งออกเป็นบริเวณใหญ่ ๆ ได้ 2 บริเวณ คือ เขตชั้นในทางทิศตะวันออก ประกอบด้วย พระอุโบสถ พระวิหารทิศ พระระเบียง พระมหาธาตุปรางค์ พระมหาธาตุเจดีย์กลุ่ม พระวิหารคตเจดีย์ราย 71 องค์ และศาลาการเปรียญ เขตชั้นนอกทางด้านทิศตะวันตก ประกอบด้วยพระมหาเจดีย์ พระมณฑป ศาลาการเปรียญ หอระฆัง วิหารน้อย สระ วิหารพระนอน สนวนมัสการวัน และศาลาการเปรียญ

พระอุโบสถ สร้างในสมัยรัชกาลที่ 1 ขยายและสร้างใหม่ในสมัยรัชกาลที่ 3 ลักษณะเป็นทรงรัตนโกสินทร์ฐานตรง เสาสี่เหลี่ยมแต่งมุมเป็นรูปเล็บมือ ปลายสอบเล็กน้อย ไม่มีบัวหัวเสาและตีนเสา

หลังคามุขลดชั้นสามชั้นเครื่องบนหน้าจั่วเป็นเครื่องลายงมมีไชราหน้าจั่วต่อด้วยปีกนก พนักระหว่างเสาก่อด้วยกำแพงประดับศิลา ด้านนอกสลักภาพเรื่องรามเกียรติ์ และมีโคลงจารึกบอกเรื่องไว้ด้านบน มีจำนวน 158 ภาพ ฝีมือช่างสมัยรัชกาลที่ 3 ผนังด้านในพระอุโบสถที่เชิงบันด้วยแผ่นศิลาสูงถึงระดับหน้าต่างผนัง ระหว่างหน้าต่างเขียนเรื่องพระสาวกเอตทัคค 41 เรื่อง เสาในพระอุโบสถมี 16 ต้น เขียนเป็นลายดอกไม้ก้านแย่งสลับนกบานประดู่พระอุโบสถด้านนอกประดับมุกทั้ง 8 บาน เป็นลายภาพเรื่องรามเกียรติ์ ด้านในเขียนลายรดน้ำเป็นรูปพัดพระราชอาสนะฐานานุกรมเปรียญ ทั้งผ่านคามวสีและอรัญวาสีในกรุงและหัวเมือง ชุ่มประดู่ทำเป็นทรงมงกุฎ สร้างในสมัยรัชกาลที่ 3 ชุ่มประดู่ทำเป็นทรงมงกุฎ บานหน้าต่างด้านนอกปิดทองประดับกระจกลายแก้วชิงดวง ด้านในหน้าต่างเขียนลายรดน้ำเป็นตราเจ้าคณะสงฆ์ กรอบเขียนลายทองเป็นเครื่องเทศ รูปสัตว์ต่าง ๆ ข้างบนประดับกระเบื้องเคลือบเป็นดอกดวง ชุ่มหน้าต่างทำเป็นทรงมงกุฎ บริเวณกำแพงแก้วรอบพระอุโบสถมีชุมประดู่ 8 ชุ่ม และชุมสีมา 8 ชุ่ม ประดู่กำแพงแก้วมีรูปปางหล่อด้วยสำริดสร้างขึ้นแทนสิงห์ ศิลปะสมัยรัตนโกสินทร์ตอนต้น

พระระเบียงรอบพระอุโบสถ สร้างขึ้นเพื่อประดิษฐานพระพุทธรูป เป็นอาคารยาวรูปเหมือนกรอบสี่เหลี่ยมผืนผ้าซ้อนกัน 2 ชั้น ทำหน้าที่ปิดล้อมและเป็นทางเข้าออกพระอุโบสถ พระระเบียงชั้นในมีขนาดใหญ่กว่าพระระเบียงชั้นนอกปิดล้อมลานพระอุโบสถ ผนังด้านนอกปิดทึบประดิษฐานพระพุทธรูป 150 องค์ ที่มุมของแนวอาคารซึ่งออกแบบให้ผนังที่พบกันเป็นมุมฉากมีมุมเพิ่มตามแบบมุมไม้สิบสองของไทย พระระเบียงชั้นในสามารถสัญจรได้โดยรอบ ส่วนพระระเบียงชั้นนอกซึ่งมีขนาดเล็กกว่าออกแบบให้วางซ้อนอยู่ด้านนอกโดยรอบ แต่ตัดมุมฉากที่แนวอาคารมาพบกันให้วกกลับมาตั้งฉากกับอาคารพระระเบียงชั้นในแล้วเพิ่มมุมให้กับอาคารวิธีเดียวกับพระระเบียงชั้นในทำนองเดียวกับมุมไม้สิบสอง แต่เส้นทางสัญจรไม่สามารถติดต่อได้ถึงกันตลอด เนื่องจากถูกแบ่งกันด้วยพระวิหารทิศทั้ง 4 ประดิษฐานพระพุทธรูป 244 องค์ ตามเสาพระระเบียงจารึกเพลงยาวกลบท 50 ฉันทวรรณพฤติ 50 ผนังพระระเบียงทั้ง 2 ชั้น ด้านในเป็นผนังทึบทำฐานชุกชี ผนังด้านหลังที่ตั้งพระพุทธรูปในสมัยรัชกาลที่ 3 เขียนเป็นเรือนแก้ว มีขวดปักดอกไม้ระหว่างเรือนแก้ว เหนือเรือนแก้วเขียนเป็นลายแบ่งขาว ผนังเขียนเป็นริ้วดอกไม้ขาว ผนังทึบทุกมุมมุขของมุมพระระเบียงเขียนเรื่องนันทกปรกณัมระหว่างพระระเบียงทั้ง 2 ชั้น ซึ่งเรียกว่าซาลาเป็นที่ว่างไม่มีหลังคาตั้งถะหินหรือเจดีย์เงิน จำนวน 20 องค์ ช่องทางเข้าออกทำเป็นเสาประดับกรอบประดู่ บันปูนปิดทองประดับกระจก ปัจจุบันชุมพระระเบียงด้านในไม่มีแล้วเหลือเพียงรอยอยู่ทางด้านเหนือเท่านั้น

พระเจดีย์ พระเจดีย์ในวัดพระเชตุพนวิมลมังคลารามราชวรมหาวิหาร ประกอบด้วยเจดีย์ 4 ประเภท คือ พระเจดีย์ราย พระเจดีย์กลุ่ม พระปรางค์ และพระมหาเจดีย์ใหญ่ ดังนี้

พระเจดีย์ราย เป็นพระเจดีย์บรรจุอัฐิราชวงศ์ มีจำนวน 71 องค์ ออกแบบจัดวางอย่างเป็นระเบียบให้รายล้อมอยู่นอกวงพระระเบียงชั้นนอกของพระอุโบสถ พระเจดีย์รายนี้มีรูปแบบและสัดส่วนที่ได้รับยกย่องว่าเป็นเจดีย์ย่อมุมไม้สิบสองที่งดงามที่สุดของยุครัตนโกสินทร์ เป็นแบบประเพณีนิยมประดับด้วยกระเบื้องถ้วยเคลือบสีและศิลาเขียวเหมือนกันหมดทุกองค์ มีขนาดเล็กที่สุดในพระเจดีย์ทั้ง 4 ประเภทของวัด ลักษณะสำคัญจากฐานไปถึงยอดมีดังนี้ ส่วนฐานประกอบด้วยฐานเขียงย่อมุมไม้สิบสองแบบย่อ 90 ฐานสิงห์ ทรงสี่เหลี่ยมย่อมุมไม้สิบสองแบบย่อรัศมี 3 ชั้น บัวปากระฆังทรงสี่เหลี่ยมย่อมุมไม้สิบสองแบบย่อรัศมี 3 องค์ระฆัง ส่วนยอดประกอบด้วยบัลลังก์ บัวกลุ่ม 9 ชั้น ปลี ลูกแก้ว ปลียอด และเม็ดน้ำค้าง

พระเจดีย์กลุ่ม เป็นพระเจดีย์บรรจุพระบรมธาตุ กลุ่มละ 5 องค์ ตั้งอยู่ที่ตรงมุขวิหารคด ลักษณะเป็นเจดีย์ทรงสี่เหลี่ยมย่อมุมไม้สิบสอง 4 องค์ ล้อมองค์กลาง ซึ่งมีขนาดใหญ่และสูงกว่า ตั้งอยู่บนฐานเดียวกัน ลักษณะสำคัญของพระเจดีย์ 4 องค์เล็ก แบ่งเป็น ส่วนฐาน ประกอบด้วย ฐานทักษิณ ฐานเขียง ฐานสิงห์ 2 ชั้น บัวถลา บัวลูกแก้วอกไก่ บัวปากระฆัง ส่วนองค์ระฆังประกอบด้วย องค์ระฆัง และบัลลังก์ และส่วนยอดประกอบด้วย คอฐานยอด บัวถลา บัวกลุ่ม 7 ชั้นปลี ลูกแก้ว ปลียอด เม็ดน้ำค้าง ในขณะที่พระเจดีย์องค์กลาง ส่วนฐาน ประกอบด้วย ฐานเขียงย่อมุมไม้สิบสอง ฐานสิงห์ 3 ชั้น บัวถลา บัวลูกแก้วอกไก่ บัวปากระฆัง ส่วนองค์ระฆังประกอบด้วย องค์ระฆังและบัลลังก์ และส่วนยอดประกอบด้วย คอฐานยอด บัวถลา บัวกลุ่ม 9 ชั้น ปลี ลูกแก้ว ปลียอด เม็ดน้ำค้าง

พระปรางค์ ส่วนฐาน ประกอบด้วย ฐานเขียงสี่เหลี่ยมตัดมุม ฐานสิงห์ 3 ชั้น ฐานบัวลูกแก้วอกไก่ ส่วนเรือนธาตุ ประกอบด้วย ฐานบัวลูกแก้วอกไก่ เรือนธาตุ มีรูปปั้นเทวดายืนถือพระขรรค์ในซุ้มคูหาทั้งสี่ทิศ บัวหงาย และส่วนยอดประกอบด้วยฐานยอดทำเป็นรูปปั้นมารแบก ปรางค์ ยอดนาคศูล

พระมหาเจดีย์ มีจำนวน 4 องค์ เป็นพระมหาเจดีย์ประจำรัชกาลที่ 1 ถึงรัชกาลที่ 4 ได้แก่

1. พระมหาเจดีย์ศรีสรรเพชญดาญาณ เป็นพระมหาเจดีย์องค์กลางสี่เหลี่ยม สร้างในสมัยรัชกาลที่ 1 เพื่อบรรจุพระพุทธรูปพระนามว่า "พระศรีสรรเพชญ์" พระพุทธรูปองค์นี้เดิมอยู่วัดพระศรีสรรเพชญ์ พระนครศรีอยุธยา ถูกพม่าเผาไฟลอกทองคำไปเมื่อเสียกรุงศรีอยุธยาครั้งที่ 2 ไม่สามารถบูรณะปฏิสังขรณ์ใหม่ได้จึงอัญเชิญมาบรรจุไว้ในพระเจดีย์นี้ และถือเป็นเจดีย์ประจำรัชกาลที่ 1 เมื่อได้บรรจุพระบรมอัฐิพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช

2. พระมหาเจดีย์ดิลกธรรมกรนิทาน อยู่ทางด้านเหนือองค์สี่เหลี่ยม สร้างในสมัยรัชกาลที่ 3 เพื่ออุทิศแด่พระพุทธเลิศหล้านภาลัย ถือกันว่าเป็นพระเจดีย์ประจำรัชกาลที่ 2

3. พระมหาเจดีย์มุนีบริวาร อยู่ทางทิศใต้ของสี่เหลี่ยมย่อมุมไม้สิบสอง สร้างในสมัยรัชกาลที่ 3 ถือกันว่าเป็นพระเจดีย์ประจำรัชกาลที่ 3

ลักษณะสำคัญของเจดีย์ประจำรัชกาลที่ 1-3 จากฐานไปถึงยอดมีดังนี้ เป็นเจดีย์ย่อมุมไม้สิบสอง ส่วนฐานประกอบด้วยฐานเชิงรูปสี่เหลี่ยมตัดมุมทำในรูปฐานสิงห์ ฐานสิงห์ 3 ชั้น ฐานบัวปากระฆัง (ส่วนฐานบัวปากระฆังนี้มีลักษณะพิเศษเพิ่มจากแบบประเพณีทั่วไปคือ ประกอบด้วยบัวคว่ำ ลูกแก้วอกไก่ บัวปากระฆังและบัวเชิงบาตร) ส่วนองค์ระฆัง ส่วนบัลลังก์ คอฐานยอดมี เสาหรรอบ บัวถลา ส่วนยอดประกอบด้วย บัวกลุ่ม 11 ชั้น ปลี ลูกแก้ว ปลียอด และเม็ดน้ำค้าง

4. พระมหาเจดีย์ศรีสุริโยทัย อยู่ทางด้านทิศตะวันตกตรงกับองค์กลาง สร้างในสมัยรัชกาลที่ 4 สร้างเลียนแบบเจดีย์ศรีสุริโยทัยที่วัดสวนหลวงสบสวรรค์ พระนครศรีอยุธยา ลักษณะสำคัญของเจดีย์นี้ คือ ส่วนฐานสูง ประกอบด้วยฐานเชิงสูงทำเป็นฐานทักษิณ ฐานสิงห์ย่อมุมไม้สิบสองและย่อเก็จเพิ่ม ย่อแบบ 45 องศา ฐานบัวลูกแก้วกลม ย่อมุมไม้สิบสอง ส่วนที่เป็นฐานเก็จเพิ่ม นั้นทำเป็นซุ้มคูหาทั้ง 4 ทิศ เฉพาะทิศเหนือและทิศใต้มีเจดีย์กลมตั้งอยู่บนหลังคาซุ้ม ส่วนองค์เจดีย์ ประกอบด้วยฐานบัวลูกแก้วกลม 3 ชั้น ทรงสี่เหลี่ยมย่อมุมไม้สิบสองแบบย่อรัศมี ส่วนองค์ระฆังและส่วนบัลลังก์ทรงสี่เหลี่ยมย่อมุมไม้สิบสองแบบย่อรัศมี คอฐานยอดมีเสาหรร ส่วนยอดประกอบด้วย ปล้องไฉน 21 ปล้อง ปลียอด และเม็ดน้ำค้าง



ภาพประกอบ 16 วัดพระเชตุพนวิมลมังคลารามราชวรมหาวิหาร

ที่มา: ธรรมไทย (<http://www.dhammathai.org>)

วัดราชบพิธสถิตมหาสีมาราม

ที่ตั้ง ถนนราชบพิธ แขวงวัดราชบพิธ เขตพระนคร กรุงเทพมหานคร

ประวัติ วัดราชบพิธสถิตมหาสีมารามเป็นพระอารามหลวงชั้นเอกชนิดราชวรวิหาร สร้างขึ้นในสมัยพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว เป็นวัดที่มหาสีมาขนาดใหญ่ทำเป็นเสาศิลาจำหลักรูปสี่มาธรรมจักรอยู่บนเสา ตั้งที่กำแพงวัดทั้ง 8 ทิศ จึงได้นำมาว่าวัดราชบพิธสถิตมหาสีมาราม แปลว่าวัดซึ่งพระเจ้าแผ่นดินทรงสร้างและเป็นวัดซึ่งมีมหาสีมาตั้งอยู่ การตั้งมหาสีมาในวัดเช่นนี้เพื่อเฉลิมลาภผลแก่สงฆ์ผู้อยู่ในสีมาเดียวกันโดยทั่วถึง และการกระทำสังฆกรรมในวัดอาจทำได้ในมหาสีมา เช่นการบวชพระ แม้จะไม่กระทำในพระอุโบสถอย่างวัดอื่น ๆ แต่กระทำในขอบเขตแห่งสีมาก็เป็นองค์พระได้ตามพระวินัยเมื่อได้รับการอนุมัติจากสงฆ์โดยพร้อมเพรียงกัน

พระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัวทรงสร้างวัดราชบพิธสถิตมหาสีมารามเป็นวัดประจำพระองค์ตามโบราณราชประเพณีนิยม โดยทรงโปรดให้พระวรวงศ์เธอพระองค์เจ้าประดิษฐวรการเป็นแม่กองอำนวยการสร้าง เริ่มก่อสร้างในปี พ.ศ. 2412 พื้นที่รวมทั้งหมด 10 ไร่ 88 ตารางวา ลักษณะพิเศษของวัดคือไม่มีหอไตร เป็นวัดที่มีการจัดวางแผนผังอย่างงดงามและประดับประดาอย่างวิจิตรบรรจง

ลักษณะทางสถาปัตยกรรมที่สำคัญ พระอุโบสถ รูปทรงภายนอกเป็นสถาปัตยกรรมแบบไทยหลังคาด้านหน้ามีมุขเด็จมุงด้วยกระเบื้องเคลือบสี ติดช่อฟ้า ใบระกา หางหงส์ หน้าบันมุขเป็นรูปช้าง 7 เศียร เทิดพานทองรองรับโล่มีกนกนาคสองข้างด้วยฉัตรมีราชสีห์และคชสีห์ประคอง หน้าบันมุขเด็จเป็นรูปนารายณ์ทรงครุฑ ประตุนั้นต่างมีซุ้มยอดมณฑปครึ่งซีกติดลวดลายปูนปั้นปิดทอง บานประตู 10 บาน บานหน้าต่าง 28 บาน ด้านในเป็นลายรดน้ำพุ่มข้าวบิณฑ์ ด้านนอกเป็นตราราชอิสริยาภรณ์ชั้นที่หนึ่งรวม 5 ดวง เฉพาะที่บานประตูเครื่องราชอิสริยาภรณ์ทั้ง 5 นี้ มีสายสะพายล้อมวงกลมและสร้อยทับอยู่บนสายสะพายกับมีโบว์ห้อยดวงตราอีกชั้นหนึ่ง ลายประดับมุขที่บานประตูและหน้าต่างนี้ยกย่องว่าเป็นศิลปะชิ้นสำคัญที่สุดชิ้นหนึ่งในสมัยกรุงรัตนโกสินทร์ ด้านข้างของซุ้มแต่ละด้านเป็นรูปเทวฑูตถือขรรค์ยืนอยู่กลางลายกนก ภายในพระอุโบสถเป็นแบบยุโรปผสมแบบไทย เพดานเป็นลายเครือเถาสีทอง ผนังระหว่างช่องหน้าต่างเป็นรูปอุณาโลม และมีอักษร จ. สลับเหนือซุ้มกลางประตู ภายในเป็นรูปตราแผ่นดินประจำพระองค์ของรัชกาลที่ 5 โฉนดจำลองแบบจากตราประจำพระองค์ การตกแต่งภายในพระอุโบสถและผนังชั้นบนระหว่างเสาคู่หาเป็นภาพพุทธประวัติ ส่วนการให้สีภายในพระอุโบสถงดงามและปิดทองบางแห่ง

พระวิหาร มีรูปทรงแบบเดียวกับพระอุโบสถทั้งภายในและภายนอก แตกต่างกันตรงที่บานประตูและหน้าต่างสลักด้วยไม้เป็นลายเครื่องราชอิสริยาภรณ์ในขณะที่พระอุโบสถเป็นลายประดับมุข

นอกจากนี้ลวดลายภายในพระวิหารจะมีเฉพาะที่เพดานบัวกันผนังชั้นล่างและชั้นบน และกรอบหน้าต่างเท่านั้น นอกนั้นผนังเป็นสีทองไม่มีลวดลาย ภายในพระวิหาร ผนังด้านบนทาสีชมพูเขียนลายดอกไม้ร่วง ตอนล่างทำเป็นอุณาโลมสลับกับอักษร จ บานหน้าต่างด้านในเป็นลายรน้ำพุ่มข้าวบิณฑ์ พระประธานเป็นพระพุทธรูปปางมารวิชัย นามว่าพระประทีปโรทัย

พระเจดีย์ เป็นพระเจดีย์ทรงไทยย่อเหลี่ยมฐานคูปาประดับกระเบื้องเคลือบลายเบญจรงค์ทั้งองค์ ประดิษฐานอยู่กึ่งกลางเป็นประธานของสิ่งก่อสร้างทั้งหมดบนพื้นไผ่ ยอดปลีพระเจดีย์บรรจุพระบรมสารีริกธาตุ 6,018 องค์ ลูกแก้วยอดปลีพระเจดีย์ทำด้วยกระเบื้องดินเผาเคลือบทอง เนื้อฐานพระเจดีย์มีซุ้มโดยรอบ รวม 14 ซุ้ม นับตั้งแต่ซุ้มพระรูปหล่อของพระเจ้าวรวงศ์เธอกรมหลวงชินวราลงกรณสมเด็จพะสังฆราชเจ้า และพระพุทธรูปเนื้อซุ้ม มีชานและกำแพงแก้วสำหรับเดินรอบเจดีย์ ตรงกลางองค์พระเจดีย์มีซุ้มที่ประดิษฐานพระพุทธรูปศิลาปางนาคปรกสมัยลพบุรี 2 องค์ นอกจากนี้ผนังด้านในองค์พระเจดีย์มีช่องประดิษฐานพระพุทธรูปขนาดย่อม 6 องค์

พระระเบียงหรือพระวิหารคด ผนังประดับกระเบื้องลายเบญจรงค์เชื่อมพระอุโบสถกับพระวิหารมุขและพระวิหารล้อมองค์พระเจดีย์ใหญ่ ด้านนอกมีทางเดินปูด้วยหินอ่อนและมีเสากลมรับกับเชิงชาย ส่วนด้านในเป็นพื้นสองชั้นมีเสาก่ออิฐถือปูนย่อเหลี่ยมรับเครื่องบนและเชิงชาย

วิหารทิศหรือวิหารมุข อยู่ทางทิศตะวันออกและทิศตะวันตก ตรงกับพระเจดีย์ใหญ่เป็นทางเข้าสู่บริเวณภายในพระระเบียงรอบเจดีย์ หน้าบันมุขชั้นบนเป็นรูปนารายณ์ทรงครุฑ หน้าบันมุขชั้นล่างเป็นรูปช้างสามเศียรเทิดบุษบกและซุ้มประตูทางเข้าเป็นทรงมณฑปครึ่งซีก บานประตูเป็นภาพเขียนสีรูปเขียวขาว

ศาลาราย เป็นศาลารายหลังเล็ก ๆ ขนาด 2 ห้อง รอบไฟที่มีทั้งหมดจำนวน 8 หลัง อยู่ทางด้านหน้าพระโบสถ์ 2 หลัง หน้าพระวิหาร 2 หลัง และหน้าพระวิหารทิศทั้งด้านตะวันตกและตะวันออก ด้านละ 2 หลัง หน้าบันของศาลารายเป็นรูปเทพพนมล้อมรอบด้วยลายกนก

หอระฆังและหอกลอง หอระฆังมีลักษณะ 2 ชั้น ชั้นล่างก่ออิฐถือปูนชั้นบนทำเป็นซุ้มมณฑปโปร่งทั้ง 4 ด้าน ตรงมุมย่อเหลี่ยมไม้สิบสอง ยอดเป็นรูปพระเกี้ยวประดับด้วยกระเบื้องลายเบญจรงค์ ส่วนหอกลอง มีลักษณะเช่นเดียวกับหอระฆัง แต่มีระฆัง 3 ด้าน

เกยและพลับพลาเปลื้องเครื่อง อยู่มุมกำแพงวัดด้านทิศตะวันออกเฉียงเหนือ ตัวพลับพลาก่ออิฐถือปูนหลังคาลาด 2 ชั้น มุงด้วยกระเบื้องเคลือบสี มีช่อฟ้า ใบระกา หางหงส์ หน้าบันเป็นตราราชวัลลภ ประกอบด้วยโล่ ข้างสมาเศียรเทิดพานแว่นฟ้าประดิษฐานพระเกี้ยวและมีราชสีห์คชสีห์ถือฉัตร 7 ชั้น อยู่ทางซ้ายและขวา บานหน้าต่างและบานประตูพลับพลาประดับด้วยกระเจี๊ยบ ด้านหน้าพลับพลาเป็นเกยก่ออิฐถือปูน เกยและพลับพลาสร้างไว้สำหรับพระเจ้าแผ่นดินเสด็จพระราชดำเนินมาพระราชทานผ้ากฐินโดยทางสถลมารค (ทางบก) ตามโบราณราชประเพณี จะทรงฉลองพระองค์

ด้วยขัตติยราชภูษิตาภรณ์ ประทับพระราชยานมีพนักงานเจ้าหน้าที่หามมาเทียบที่เกยเสด็จขึ้น
พลับพลาทองเปลื้องเครื่องขัตติยราชภูษิตาภรณ์เปลี่ยนฉลองพระองค์ใหม่ แล้วจึงเสด็จไปพระ
อุโบสถ



ภาพประกอบ 17 วัดราชบพิธสถิตมหาสีมาราม

ที่มา: ธรรมไทย (<http://www.dhammathai.org>)

วัดราชนัสดารามวรวิหาร

ที่ตั้ง เลขที่ 2 ถนนมหาไชย แขวงบวรนิเวศ เขตพระนคร กรุงเทพมหานคร

ประวัติ วัดราชนัสดารามวรวิหารเป็นพระอารามชั้นตรีชนิดวรวิหาร พระบาทสมเด็จพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัวทรงสร้างขึ้นเพื่อเฉลิมพระเกียรติแก่พระเจ้าหลานเธอพระองค์เจ้าหญิงโสมนัสวัฒนาวดี (ต่อมาได้ดำรงตำแหน่งเป็นพระอัครมเหสีองค์แรกของรัชกาลที่ 4 มีพระนามว่า สมเด็จพระนางเจ้าโสมนัสวัฒนาวดีบรมราชเทวี) จึงทรงพระราชทานนามว่าวัดราชนัสดาราม เมื่อ ปี พ.ศ.2386
วัดนี้จัดว่าสวยงามโดยช่างผู้ชำนาญในสมัยรัชกาลที่ 3 โดยทรงโปรดให้เจ้าพระยาอมราช (บุญนาค) เป็นผู้ออกแบบแผนผังการสร้างวัด กำกับการสร้างพระอุโบสถ พระวิหาร และศาลาการเปรียญ
เจ้าพระยาศรีพิพัฒน์ออกแบบและควบคุมการก่อสร้างโลหะปราสาท พระยามหาโยธาเป็นผู้สร้างกุฏิ

สงฆ์ พร้อมทั้งกำแพงและเขื่อนรอบ ๆ วัด โฉมปราสาทนี้หลังจากสร้างในสมัยรัชกาลที่ 3 แล้ว ยังไม่แล้วเสร็จ คงมีแต่โครงเหล็กและศิลาแลงเพียงเท่านั้น แต่จากห้องกลางมีบันไดเวียนไปจนถึงชั้นบน เข้าใจว่ามีการปฏิสังขรณ์ขึ้นในสมัยรัชกาลที่ 4 โดยประสงค์จะทำให้ขึ้นไปจนถึงชั้นบนของปราสาท ส่วนชั้นล่างคงปล่อยไว้ให้ค้างตามเดิม รัชกาลที่ 5 โปรดให้สร้างต่อจนเสร็จ แต่ก็เกือบจะทำลายแบบแผนที่แท้จริงของโฉมปราสาทสมัยรัชกาลที่ 3 ไปหมด ต่อมาได้มีการซ่อมแซมวัดราชนัคดาอีกครั้งหนึ่งในสมัยจอมพลสฤษดิ์ ธนะรัชต์ เป็นนายกรัฐมนตรีโดยได้พยายามรักษาแบบแผนเดิมของโฉมปราสาทสมัยรัชกาลที่ 3 ให้มากที่สุด

สภาพปัจจุบัน หลังจากได้รื้อโรงภาพยนตร์ศาลาเฉลิมไทยลงแล้ว ความงดงามของวัดราชนัคดาก็ปรากฏให้เห็นเด่นชัดขึ้น เมื่อมองจากภายนอกจะเห็นทัศนียภาพที่งดงามแต่ไกล ภายในวัดปูชนียสถานต่าง ๆ ได้รับการซ่อมบูรณะไปเมื่อปี 2531-2532 พระอุโบสถบูรณะเสร็จเรียบร้อยในปี 2531 เป็นการบูรณะครั้งใหญ่ทั้งหลัง คือ เปลี่ยนกระเบื้องมุงหลังคาใหม่ ซ่อมเปลี่ยนโครงสร้างหลังคาใหม่ ผนังถีอปูนใหม่ ซ่อมซุ้มประตูลงรักปิดทองใหม่ซ่อมพื้นฝาเพดานและอื่น ๆ อีก

ลักษณะทางสถาปัตยกรรมที่สำคัญ พระอุโบสถ ก่ออิฐถือปูน หลังคาทรงไทยจั่วซ้อน 3 ชั้น มุงด้วยกระเบื้องเคลือบสีน้ำเงินและสีเหลือง ประดับช่อฟ้า ใบระกา หางหงส์ ที่ชั้นลด หน้าบันด้านหน้าและด้านหลังมีลวดลายเหมือนกัน คือหน้าบันสลักไม้ลายใบเทศ มีการออกลายให้มีความสัมพันธ์กันภายในกรอบสามเหลี่ยมหน้าบัน โดยใช้ดอกลายเป็นตัวเชื่อม ส่วนล่างหน้าบันสลักเป็นลายกระจัง ปฏิมากรรม ลายประจำยามก้ามปู และลายกระจังรวน การทำหน้าบันสลักไม้ในสมัยรัชกาลที่ 3 มักสลักเป็นภาพนูนต่ำ ลงรักปิดทองกระจกลี ประดับกระจกลี ปิดทองบานประตู หน้าต่าง ด้านนอกเป็นลายรดน้ำพุ่มข้าวบิณฑ์ กลางดอกลายเทพพนม บานประตูหน้าต่างด้านในและส่วนลึกของช่องประตูเป็นภาพเขียนสีลายทวารบาล ส่วนลึกของบานหน้าต่างเป็นภาพรามเกียรติ์และอดีตชาติของพระพุทธเจ้า บานหน้าต่างด้านในเป็นรูปเทพต่าง ๆ ฐานพระอุโบสถยกพื้น 2 ชั้น ฐานชั้นแรกตั้งเสาระเบียงรองรับเชิงชายหน้าจั่วและหลังคา เสาเป็นเสาเหลี่ยมกลมไม่มีลวดลายที่ปลายเสา มีระเบียงรอบพระอุโบสถ ปลายเสาบ้นได้ประดับด้วยสิงโตหิน ภายในพระอุโบสถมีดาวเพดานเขียนสี ฝาผนังตรงข้ามพระประธานมีรูปเหมือนของเจ้าอาวาสองค์ที่ 5 ส่วนบนของภาพนี้เป็นภาพแสดงนรกภูมิ ส่วนฝาผนังอีก 3 ด้าน เป็นภาพแดนสวรรค์และภาพเทพชุมนุม ภาพเหล่านี้เขียนด้วยสีฝุ่นทำให้ชำรุดลบเลือนได้ง่าย

พระวิหาร เป็นอาคารทรงโรง สูงใหญ่ขนาดไล่เลี่ยกับพระอุโบสถก่ออิฐถือปูน หลังคาซ้อน 2 ชั้น มี 3 ตับ ตับล่างเป็นปีกนกรอบ หลังคามุงด้วยกระเบื้องเกล็ด หน้าบันด้านหน้าและด้านหลังมีลวดลายเหมือนกันคือ ลายดอกพุดตาน ประดับด้วยกระจกลีปิดทอง เช่นเดียวกับช่อฟ้า ใบระกา หางหงส์ ซุ้มประตูหน้าต่างเป็นลายปูนปั้นดอกพุดตานปิดทองที่ดอกกลาย บานประตูหน้าต่างมีภาพเขียนสี ฐาน 2 ชั้น ภายในมีภาพเขียนที่เพดานและผนัง เพดานมีลายดาวและผีเสื้อ ฝาผนังมีลายเขียนสีแดงไม้

ร่วง เช่น ดอกพุทตาน ดอกลำดวน เป็นต้น ฝาผนังด้านหลังพระพุทธรูปเป็นภาพปูนต่ำลายช้างสามเศียรแบกวิมาน ภายในวิมานมีพระพุทธรูป 3 องค์ ปางประทานพร 1 องค์ และปางสมาธิ 2 องค์ ปิดทองที่ลวดลาย ลายวิมานนี้เป็นเครื่องหมายประจำรัชกาลที่ 3 ซึ่งเป็นวัดที่พระองค์ทรงสร้างขึ้น ลวดลายเขียนสีของฝาผนังด้านนี้เป็นลายเครือเถาดอกพุทตาน บริเวณคอสองเป็นลายพวงมาลัย เสาเหลี่ยมลบมุมไม่มีลวดลายที่ลายเสา มีระเบียงรอบพระวิหาร กำแพงรอบพระวิหารประดับด้วยกระเบื้องปราง เช่น ลายประจำยาม ลายภายในวงกลม เป็นต้น ฐานพระวิหารเป็นฐานสิงห์

ศาลาการเปรียญ อยู่ทางทิศเหนือของพระอุโบสถด้านถนนราชดำเนิน ลักษณะอาคารสูงใหญ่เช่นเดียวกับพระวิหาร ก่ออิฐถือปูน หลังคามุงกระเบื้องลด 3 ชั้น มีช่อฟ้า ใบระกา หน้าบันลงรักปิดทอง ประดับกระจก ชุ่มประตูปะตูหน้าต่างเขียนลายปูนปั้นปิดทอง ฐาน 2 ชั้น ภายในมีภาพเขียนสีที่เพดานและผนัง ผนังเป็นลายดอกไม้ร่วง ได้นำพระบรมรูปพระบาทสมเด็จพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัว ลักษณะเดียวกับพระบรมรูปหล่อในปราสาทพระเทพบิดรในพระบรมมหาราชวัง ซึ่งปั้นหล่อสมัยจอมพลสฤษดิ์ ธนะรัชต์ เป็นนายกรัฐมนตรี ขนาดเท่าพระองค์จริงลงรักปิดทองประทับยืนอยู่ด้านหน้า ตอนในประดิษฐานพระพุทธรูปปางมารวิชัย สมัยอุทุมพรตอนต้นจัดเป็นพระพุทธรูปที่มีคุณค่าอย่างยิ่ง

กำแพงแก้วและศาลาราย กำแพงวัดราชันต์ดารามวรวิหารเป็นกำแพงชั้นนอกและกำแพงแก้วชั้นใน กำแพงด้านนอกมีลักษณะอย่างกำแพงเมือง ด้านหน้าวัดจะสร้างศาลาขนาดใหญ่ มีบันไดทางด้านขึ้นสู่ศาลาซ้ายและขวา ด้านในวัดขนานประตูเข้าวัดข้างละ 1 หลัง ก่ออิฐถือปูนเป็นทรงไทย ลักษณะของสถาปัตยกรรมแสดงให้เห็นเป็นปรากฏการณ์ที่มั่นคงแข็งแรง ตั้งประจันหน้ากำแพงเมืองและป้อมมหากาฬที่อยู่ถัดออกไป เสาศาลาบนกำแพงแต่ละต้นมีขนาดใหญ่เป็นแท่งสี่เหลี่ยมรองรับหลังคา รับกับสถาปัตยกรรมภายในวัดที่มีขนาดใหญ่โอฬารทั้งสิ้น

โลหะปราสาท รัชกาลที่ 3 ทรงสร้างเมื่อ พ.ศ. 2389 ได้รับการยกย่องว่าเป็นโลหะปราสาทแห่งที่ 3 ของโลก แห่งแรกอยู่ในประเทศอินเดีย แห่งที่ 2 อยู่ในประเทศศรีลังกา ทั้งสองแห่งได้ถูกทำลายไปแล้ว ปัจจุบันเหลืออยู่ ณ วัดราชันต์ดารามวรวิหารเพียงแห่งเดียวเท่านั้น โลหะปราสาทนี้จำลองมาจากประเทศลังกา มีแผนผังรูปสี่เหลี่ยมจัตุรัสตามโลหะปราสาทที่เมืองลังกา ส่วนลักษณะสถาปัตยกรรมสร้างตามแบบศิลปกรรมไทย เป็นอาคาร 7 ชั้น ลดล้นกันขึ้นไป อาคารชั้นล่าง ชั้นที่ 3 และชั้นที่ 5 เป็นคูหาและระเบียงรอบ ส่วนชั้นที่ 2 ชั้นที่ 4 และชั้นที่ 6 ทำเป็นคูหาจตุรมุขมียอดเป็นบุษบกชั้นละ 12 ยอด และ ชั้นที่ 7 เป็นยอดปราสาทจตุรมุขสำหรับประดิษฐานพระบรมธาตุ รวมเป็น 37 ยอด การขึ้นสู่ปราสาทแต่ละชั้น จะมีบันไดวนตั้งอยู่ตรงกลางโลหะปราสาท โดยใช้ชุกขนาดใหญ่ยึดเป็นแม่บันไดตั้งแต่พื้นล่างตลอดจนถึงชั้นบน นับแต่ชั้นบันไดจนรอบต้นชุกได้ 67 ชั้น

หอรบหัง ตั้งอยู่ทางทิศตะวันออก ทรงแปลี่เหลี่ยมจัตุรัส 2 ชั้น ก่ออิฐถือปูน ลักษณะศิลปกรรมสมัยรัชกาลที่ 3

หอไตร อยู่ตรงข้ามหอรบวังไปทางทิศใต้ เป็นอาคารทรงไทยหน้าบันลายปิดทอง ประดับกระจก

เขาพระฉาย พระฉายสร้างบนเขามอ อยู่ด้านทิศตะวันออกเฉียงใต้ ริมคลองวัดราชนัสดาราม วรวิหาร เป็นรูปปูนปั้นนูนสูงองค์พระพุทธรูปเจ้าและพระสาวก



ภาพประกอบ 18 วัดราชนัสดาราม วรวิหาร

ที่มา: ธรรมไทย (<http://www.dhammathai.org>)

วัดสุทัศนเทพวราราม

วัดสุทัศนเทพวราราม เป็นวัดที่พระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราชโปรดเกล้าฯ ให้สถาปนาขึ้นใน พ.ศ. 2350 เดิมพระราชทานนามว่า “วัดมหาสุทธาวาส” โปรดเกล้าฯ ให้สร้างพระวิหารขึ้นก่อนเพื่อประดิษฐานพระศรีศากยมุนี (พระโต) ซึ่งอัญเชิญมาจากพระวิหารหลวงวัดมหาธาตุ จังหวัดสุโขทัย แต่สิ้นรัชกาลก่อนที่จะประดิษฐานเป็นสังฆาราม จึงเรียกกันว่า วัดพระโต วัดพระใหญ่ หรือวัดเสาชิงช้าบ้าง จนกระทั่งในรัชสมัยพระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัยโปรดเกล้าฯ ให้สร้างต่อ และทรงจำหลักบานประตูพระวิหารด้วยพระองค์เอง แต่ก็สิ้นรัชกาลเสียก่อนที่การก่อสร้างจะแล้วเสร็จ การก่อสร้างวัด มาเสร็จบริบูรณ์ในรัชสมัยพระบาทสมเด็จพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัว ใน พ.ศ. 2390 และพระราชทานนามว่า “วัดสุทัศนเทพวราราม” ปรากฏในจดหมายเหตุว่า “วัดสุทัศนเทพวราราม” และ

ในรัชสมัยพระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว ทรงผูกนามพระประธานในพระวิหาร พระอุโบสถ และศาลาการเปรียญ ให้คล้องกันว่า "พระศรีศากยมุนี" "พระพุทธตรีโลกเชษฐ์" และ "พระพุทธเสฏฐมุนี" ภายในวัดสุทัศนเทพวรารามเป็นที่ประดิษฐานพระบรมราชานุสาวรีย์ พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวอานันทมหิดล พระอัฐมรามาธิบดินทร และได้ัญเชิญ พระบรมราชสรีรางคารของพระองค์ มาบรรจุที่ผ้าทิพย์ด้านหน้าพุทธบัลลังก์พระศรีศากยมุนีเมื่อ พ.ศ. 2493 และมีพระราชพิธีทรงบำเพ็ญพระราชกุศลคล้ายวันสวรรคตของพระบาทสมเด็จพระปรเมนทรมหาอานันทมหิดล พระอัฐมรามาธิบดินทรในวันที่ 9 มิถุนายนของทุกปี (ศูนย์ข้อมูลเกาะรัตนโกสินทร์: ออนไลน์)



ภาพประกอบ 19 วัดสุทัศนเทพวรารามราชวรมหาวิหาร

ที่มา: จากวิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี (<http://th.wikipedia.org>)

1.5 รูปแบบการท่องเที่ยวรอบเกาะรัตนโกสินทร์

การท่องเที่ยวรอบเกาะรัตนโกสินทร์นั้นมีการท่องเที่ยวที่นักท่องเที่ยวนิยมหลากหลายรูปแบบ สามารถแบ่งแยกประเภทการท่องเที่ยวออกเป็นรูปแบบการเดินทางได้ดังนี้

1. การท่องเที่ยวโดยเส้นทางการเดินเรือ
2. การท่องเที่ยวโดยเส้นทางรถ
3. การท่องเที่ยวโดยจักรยาน

โดยรูปแบบการท่องเที่ยวในแต่ละประเภทมีเส้นทางในการเดินทางและสถานที่ท่องเที่ยวต่างกันไป แบ่งเป็นหลายเส้นทางดังนี้

เส้นทางท่องเที่ยวที่ 1 รอบเกาะรัตนโกสินทร์ชั้นใน

ตั้งต้นที่ พระบรมมหาราชวัง และวัดพระศรีรัตนศาสดาราม (วัดพระแก้ว) - ทำราชวรดิฐ - วัดพระเชตุพนวิมลมังคลารามฯ (วัดโพธิ์) - มิวเซียมสยาม พิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ - พิพิธภัณฑ์รัชกาลที่ ๖ - สวนสราญรมย์ - วัดราชประดิษฐสถิตมหาสีมารามฯ - ศาลหลักเมือง - พิพิธภัณฑ์ฯ ศิลป์ พีระศรี อนุสรณ์ - พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ พระนคร - ทำพระจันทร์

เส้นทางท่องเที่ยวที่ 2 รอบเกาะรัตนโกสินทร์ชั้นนอกตอนเหนือล่าง

ตั้งต้นที่ พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ หอศิลป์ - อนุสาวรีย์ประชาธิปไตย - หอศิลป์สมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ - วัดบวรนิเวศวิหาร - บางลำพู - ป้อมพระสุเมรุและสวนสันติไชยปราการ - ถนนพระอาทิตย์ - วัดชนะสงครามฯ - ถนนข้าวสาร

เส้นทางท่องเที่ยวที่ 3 รอบเกาะรัตนโกสินทร์ชั้นนอกตอนกลาง

ตั้งต้นที่ วัดราชบพิธสถิตมหาสีมารามฯ - แพร่งภูธร - แพร่งนรา - แพร่งสรรพศาสตร์ - ชุมประตู่วัง - ศาลเจ้าพ่อเสือ - เทวสถานโบสถ์พราหมณ์ - เสาชิงช้า - วัดสุทัศน์เทพวรารามฯ - เทพมณเฑียร - สวนรมณีนาถและพิพิธภัณฑ์ราชทัณฑ์ - วัดราชนัสดารามและโลหะปราสาท - ลานพลับพลามหาเจษฎาบดินทร์ - ป้อมมหากาฬและกำแพงเมือง - ภูเขาทอง วัดสระเกศฯ

เส้นทางท่องเที่ยวที่ 4 รอบเกาะรัตนโกสินทร์ชั้นนอกตอนใต้

ตั้งต้นที่ วัดเทพศิรินทราวาส - ศาลาเฉลิมกรุง - ตึกแถวถนนเจริญกรุง - เวียงนครเขมม - คลองถม - ลำเพ็ง - ศาลรัฐธรรมนูญ (บ้านเจ้าพระยารัตนาธิเบศร์) - วัดราชบูรณะฯ - ปากคลองตลาด - พระปฐมบรมราชานุสรณ์รัชกาลที่ ๑ - สะพานพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกฯ

เส้นทางท่องเที่ยวที่ 5 รอบเกาะรัตนโกสินทร์ชั้นนอกตอนเหนือบน

ตั้งต้นที่ วังบางขุนพรหม - วัดอินทรวิหาร - วัดมกุฏกษัตริยาราม - วัดโสมนัสวิหาร - วัดเบญจมบพิตรดุสิตวนาราม - พระบรมรูปท รถม้า - พิพิธภัณฑ์ตำรวจ - วังจันทร์เกษม

2. ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับเกมมัลติมีเดียประเภทจำลองสถานการณ์

เกมมัลติมีเดีย คือโปรแกรมชนิดหนึ่งที่สร้างขึ้นโดยมีจุดประสงค์เพื่อดึงดูดให้ผู้ใช้ หรือ ผู้เล่นมีการตอบสนอง ต่อเหตุการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้น และแก้ปัญหาให้บรรลุตามวัตถุประสงค์ที่ผู้สร้างเกมได้กำหนดไว้ หรืออาจกล่าวได้ว่าเกม คือ รูปแบบของการพัฒนาโปรแกรมอีกประเภทหนึ่ง ซึ่งมีจุดประสงค์เพื่อสร้างความบันเทิงกับผู้เล่น โดยโปรแกรมของเกมจะเน้นการสร้างสรวงสรรค์ และเทคโนโลยี

รวมทั้งระบบมัลติมีเดีย เช่น ภาพ เสียง และการเคลื่อนไหวต่างๆ ผสมผสานเข้าด้วยกันเพื่อให้ไปแถมดึงดูดน่าสนใจมากที่สุด

วรพจน์ พวงสุวรรณ ได้สรุปถึงการแบ่งประเภทของเกมคอมพิวเตอร์ไว้ไว้ดังนี้

ประเภทของเกมมัลติมีเดีย

แบ่งเกมเป็น 2 ประเภทใหญ่คือ

1. ประเภทของเกมแบ่งตามลักษณะการเล่น แบ่งได้เป็น

1.1 Long Term เกมประเภทนี้มีเนื้อเรื่องยาว หรือมีฉากต่อกันต้องเล่นให้ผ่านแต่ละฉากไปเรื่อยๆ เช่น เกม Final Fantasy เกม Mario Rockman

1.2 Casual เกมประเภทนี้อาจมีเรื่องราวเป็นตอนเป็นฉากที่ไม่ต่อกันหรืออาจมีแค่ฉากเดียว แต่จะเพิ่มความยากขึ้นเรื่อยๆ เช่น เกม Puzzle เกมเดิน เกม Tetris เกม Strategy เกม Fighting

1.3 Real Time เกมประเภทนี้ดำเนินเรื่องตามเวลา เช่น เกม Action/Adventure เกม Fighting

1.4 Turn Base เกมประเภทนี้แบ่งการเล่นเป็นรอบ มีเวลาหยุดพักให้ผู้เล่นได้คิดเลือก ตัดสินใจทำในส่วนที่กำหนดไว้ เช่น เกมหมากรุก เกม Tactics เกมไพ่นอแลแฟนตาซีเกม Heroes of Might and Magic (วรพจน์ พวงสุวรรณ, 2541: 2-3)

2. ประเภทของเกมแบ่งตามลักษณะเกม แบ่งได้เป็น

2.1 Puzzle เกมประเภทนี้มีเนื้อหาตายตัว ไม่มีเนื้อเรื่องหรือมีเนื้อเรื่องเล็กน้อย ไม่ซับซ้อนมีการวัดคะแนนแน่นอน

2.2 Strategy เกมประเภทนี้เป็นที่ให้ผู้เล่นวางแผน บริหาร ควบคุมดูแล ตัดสินใจ ในลักษณะต่างๆ เช่น วางแผนการรบ วางแผนการบริหารงาน

2.3 Role Playing หรือ เกม RPG เกมประเภทนี้จะให้ผู้เล่นสวมบทบาทเป็นตัวละครหนึ่งในเกม ผู้เล่นต้องเล่นตามเนื้อเรื่องหรือจุดหมายที่กำหนด เกมประเภทนี้ต้องเล่นเป็นระยะเวลานาน มีการเปลี่ยนแปลงเนื้อเรื่อง มีการเติบโตหรือการเพิ่มเติมสิ่งที่สำคัญต่อตัวละคร เช่น เงินเลเวล หรือค่าประสบการณ์ที่ยั่งยืนก็จะยิ่งสะสมมากขึ้นทำให้ตัวละครมีความสามารถที่หลากหลายขึ้น (วรพจน์ พวงสุวรรณ. 2541: 2-3)

วรพจน์ พวงสุวรรณ กล่าวว่า โดยทั่วไปนั้นการกำหนดประเภทของเกมจะใช้ลักษณะของเกม การดำเนินเรื่อง และวิธีการเล่น เป็นตัวกำหนด ความหลากหลายของเกมนั้นผู้เล่นเกม

สามารถ เลือกเล่นเกมได้ตาม ความชอบส่วนบุคคลเพราะมีเกมหลายประเภทและหลายรูปแบบให้ เลือกเล่นอาจเลือกตามเนื้อหาของเกมก็ได้ เลือกเล่น โดยจะแบ่งตามเนื้อหาออกเป็น 7 ประเภทดังนี้คือ

1. เกมแอ็คชั่น (Action Games) คือ เป็นเกมที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการต่อสู้ การเล่นเกม ต้องอาศัยสายตาและมือเพื่อตอบสนองต่อเหตุการณ์ต่างๆ อย่างรวดเร็วและถูกต้อง โดยทั่วไปเกมแนวนี้มีจุดประสงค์เพื่อผ่านเหตุการณ์ต่างๆ และดำเนินเรื่องไปให้ถึงจุดหมาย ของเกม หรือเก็บคะแนนให้มากที่สุด

2. เกมผจญภัย (adventure Games) คือ เกมประเภทนี้จะใช้เนื้อเรื่องเป็นตัว กำหนด เหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นกับตัวละครคล้ายกับเกม RPG แต่เกม RPG จะไม่สามารถควบคุม ให้ตัวละครเกิดพฤติกรรมและความสามารถในการกระทำ (Action) ต่างๆ ได้มากนักเกมประเภทนี้จะเน้นไปที่เรื่องราวของเกม แต่จะต่างจากเกมสวมบทบาท ตรงที่อาจไม่มีการเพิ่ม ระดับของ ตัวละครก็ได้ และในการเล่นก็ไม่จำเป็นต้องใช้การบังคับที่ยากนัก แต่สิ่งสำคัญคือการ เปิดเผย เรื่องราวที่ชวนติดตามไปทีละน้อยๆจนกระทั่งถึงตอนจบเนื้อเรื่องมักจะอิงเรื่องเกี่ยวกับ ความลึก ลับ หรือการผจญภัยตื่นเต้นทั้งหลาย

3. เกมปริศนา (Puzzle Games) หรือเรียกอีกอย่างว่า Logic game เป็นเกม ที่ใช้ ความคิดเพื่อแก้ปัญหาต่างๆ โดยเกมประเภทนี้ไม่ได้ใช้เพียงสายตาเท่านั้น แต่จะต้องใช้ ความคิดในการแก้ไขปัญหาทางลอจิกอีกด้วย

4. เกมกีฬา (Sport Games) คือ เป็นเกมที่จำลองการเล่นกีฬานิตต่างๆ ให้เล่นกัน ในแบบของวิดีโอเกมส นิยมเล่นกันในหมู่เพื่อนฝูง เนื่องจากเข้าใจง่าย ใช้กติกาหลักๆ เหมือนกีฬา จริงๆ และใช้ฝีมือของผู้เล่นเองในการเอาชนะ ไม่มีตัวช่วยในเกมมากนัก ปัจจุบันมีเกมกีฬา ออก มาหลายประเภท ตั้งแต่ เกมบาสเก็ตบอล เกมกอล์ฟ เกมชกมวย เกมฟุตบอล เช่น FIFA ซอคเกอร์ 08

5. เกมวางแผน (Strategy Game) เกมประเภทนี้แยกย่อยมาจากเกมการจำลองเนื่องจากในระยะหลังเกมประเภทนี้มีแนวทางของตัวเองที่ชัดเจนขึ้น คือ เกมที่เน้น การควบคุม กองทัพซึ่งประกอบไปด้วยหน่วยทหารย่อยๆ เข้าเข้าทำการสู้รบกัน พบมากในเครื่อง คอมพิวเตอร์ เนื่องจากคีย์บอร์ด และเมาส์เอื้อต่อการควบคุมเกม และมักจะสามารเล่นร่วมกันได้หลาย คนอีกด้วย เนื้อ เรื่องในเกมมีตั้งแต่จับความสโตร์ลเวทย์มนต์คาถา พ่อมด กองทหาร ยุคกลาง ไปจนถึง สงครามระหว่างดวงดาวเลยทีเดียว

6. เกมแสดงบทบาท (Role Playing Games) เรียกสั้น ๆ ว่า RPG หรือที่นิยมเรียก กัน ว่า เกมภาษา เนื่องจากในช่วงแรก เกมสวมบทบาทที่ออกมาจะเป็นภาษาอังกฤษหรือญี่ปุ่น ซึ่ง ต้องใช้ความรู้ด้านภาษานั้นๆในการเล่น เกมประเภทนี้จะกำหนดตัวผู้เล่นอยู่ในโลกที่สมมติขึ้น และให้ผู้เล่นสวมบทบาทเป็นตัวละครหนึ่งในโลกนั้นๆ ผจญภัยไปตามเนื้อเรื่องที่กำหนด โดยมีจุด เ่นทางด้านการ

พัฒนาระดับของตัวละคร(Experience-ประสบการณ์) เมื่อผจญภัยไปมากขึ้น และ เอาชนะศัตรูตัวร้าย ที่สุดในเกมให้ได้ ตัวเกมไม่เน้นการบังคับที่หือหาว แต่จะให้ผู้ เล่น สัมผัส กับเรื่องราวแทน เกมสวม บทบาทยังแยกย่อยออกเป็นได้อีกหลายประเภท เช่น

- Action RPG คือ เกมส์สวมบทบาทที่เพิ่มส่วนของการบังคับแบบเกมส์แอ็คชั่นลงไป
- Simulation RPG คือ เกมส์สวมบทบาทที่มีการเล่นในแบบของการวางแผนการรบ
- MMO RPG (Massively Multiplayer Online) คือ เกมส์สวมบทบาทที่ได้รับความนิยม

มากในช่วงหลังๆนี้ เนื่องจากการเล่นกับผู้เล่นที่เป็นคนจริงๆคนอื่นๆ บนโลกที่สร้างขึ้น และสามารถกำหนดการผจญภัยของตัวเองได้อย่างอิสระรวมทั้งมีการติดต่อกับผู้เล่นอื่นๆ เพื่อหาเพื่อน หรือ ข้อมูลข่าวสารในเกมส์ได้ด้วย

7. เกมยิง (Shooting Games) เกมส์ประเภทนี้จะเน้นการยิงศัตรูเป็นหลัก ตัวผู้เล่นในเกม มักจะมี อุปกรณ์ประเภทปืนหรือเครื่องบินที่ยิงกระสุนได้ไม่มีวันหมด ทำการฝ่าฟัน อุปสรรคเพื่อไปสู่ ฉาก ต่อไปด้วยการยิงทำลายเป้าหมายในเกมส์ให้ได้ ในสมัยก่อนเกมส์ประเภท นี้มักจะพบในรูปแบบ ของ ยานอวกาศ (หรือเครื่องบิน) ความสนุกของเกมส์อยู่ที่การทำลาย ศัตรูด้วยอาวุธที่มีอยู่ ขณะเดียวกัน ก็ต้องคอยหลบกระสุนของฝ่ายศัตรูให้ได้ด้วย

8. เกมจำลองสถานการณ์ (Simulation Game) เป็นเกมส์ประเภทที่จำลองสถานการณ์ ต่างๆมาให้ผู้เล่นได้สวมบทบาทเป็นผู้อยู่ในสถานการณ์นั้นๆ และตัดสินใจในการกระทำเพื่อลองดู ว่า จะเป็นอย่างไร เหตุการณ์ต่างๆ อาจจะนำมาจากสถานการณ์จริงหรือ สมมติขึ้นก็ได้ เช่น เดอะซิมส์ และไมโครซอฟท์ ฟลายท์ ซิมูเลเตอร์ เท็น เป็นต้น

9. เกมต่อสู้ (Fighting Game) เกมส์ประเภทนี้ต่างจากเกมส์แอ็คชั่นตรงที่จะไม่มีการ ผ่าน ด่านระดับสูงขึ้น แต่จะเน้นการต่อสู้ตัวต่อตัว (บางครั้งก็เป็นการแทคทีมสู้) มีการเตะ ต่อย และ ใช้ศิลปะ การต่อสู้ประเภทต่างๆเข้าสู้กัน รวมถึงมีการทำท่าชุดหรือ ที่เรียกว่าคอมโบ(combo) ด้วย เป็นที่นิยม มากในหมู่เพื่อนฝูงเพราะการเล่นขึ้นอยู่กับฝีมือของผู้ควบคุมเป็นหลัก ไม่ใช่ตัว ละครใน เกมส์ ซึ่งเกมส์ แนวนี้ก็จะทำให้ตัวละครในเกมส์มีความสามารถแตกต่างกัน ผู้เล่นมัก จะเลือก ใช้ตัวละครที่ตนถนัด หรือใช้ประจำในการต่อสู้กับผู้เล่นอื่น

10. เกมการศึกษา วัตถุประสงค์เพื่อให้ได้ความรู้และความเพลิดเพลิน เช่น เกมจับคู่ นอกจากนี้ยังมีเกมอีกหลายประเภทที่ไม่ได้กล่าวถึง เช่น เกมสารพันบันเทิง เกมกระดาน เกมเข้า จังหวะ การ์ดเกม เป็นต้น (วรพจน์ พวงสุวรรณ. 2541: 2-3)

2.3 เกมคอมพิวเตอร์ประเภทจำลองสถานการณ์

เกมจำลอง (Simulation Game) เป็นเกมประเภทที่จำลองสถานการณ์ต่าง ๆ มาให้ผู้เล่นได้สวมบทบาทเป็น ผู้อยู่ในสถานการณ์นั้น ๆ และตัดสินใจในการทำเพื่อลองดูว่าจะเป็นอย่างไรเหตุการณ์ต่างๆ อาจะนำมาจากสถานการณ์จริงหรือ สมมติขึ้นก็ได้ เช่น เดอะซิมส์ และ ไมโครซอฟท์ ฟัลท์ ซิมูเลเตอร์ เท็น เป็นต้น



ภาพประกอบ 20 เกม รูปแบบ The sim 3

ที่มา: (<http://board.postjung.com/525149.html>)

3. แนวคิดเกี่ยวกับการออกแบบกราฟิกและเกมมัลติมีเดีย

ปัจจุบันนี้มีเกมหลากหลายประเภทที่สร้างขึ้นมาเพื่อตอบสนองความต้องการของผู้เล่น ส่วนใหญ่มีวัตถุประสงค์เพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลินในการเล่น และมีการพัฒนารูปแบบที่แปลกใหม่ขึ้นเรื่อยๆ อยู่ตลอดเวลา โดยในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยศึกษาคุณลักษณะและการออกแบบของเกมเพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบเกมจำลองสถานการณ์โดยสามารถจำแนกได้ ดังนี้

3.1 ลักษณะสำคัญของเกมคอมพิวเตอร์

วรวิรัตน์ ว่องระวีวงศ์ ได้ศึกษาคุณลักษณะสำคัญของเกมคอมพิวเตอร์ไว้ดังนี้ หลักการออกแบบเกมคอมพิวเตอร์นั้น สิ่งที่ผู้ออกแบบจะต้องคำนึงถึง ได้แก่ เป้าหมายของการสร้างเกม กฎและกติกาการ

แข่งขัน ความท้าทาย จินตนาการ ความปลอดภัย และความสนุกสนานในการเล่นเกมน (Alessi and Trollip, 2001) ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้ (วรวิรัตน์ ว่องระวีวงศ์: 2552 หน้า 33)

เป้าหมาย ของการเล่นเกมน เพื่อการกระตุ้น และสร้างความน่าสนใจในการเล่นเกมน จะต้องมียเป้าหมายในการเล่นเกมนที่ไม่ยากจนเกินไปเพื่อให้ผู้เล่นไปถึงเป้าหมายได้ไม่ยากนัก

กฎกติกา กฎกติกาเป็นการกำหนดข้อบังคับ หรือข้อจำกัดในการเล่นเกมนในสิ่งที่ผู้เล่นสามารถกระทำได้ หรือไม่ได้ภายในเกมนซึ่งอาจเปลี่ยนแปลงได้ตามความจำเป็น ในการแข่งขันเกมคอมพิวเตอร์ทุกประเภทจะต้องมี ซึ่งอาจจะเป็นการแข่งขันกับตนเอง กับฝ่ายตรงข้าม หรือการแข่งขันกับเวลา เป็นต้น

ความท้าทาย เกมคอมพิวเตอร์จะต้องมีความท้าทายต่อผู้เล่นเกม ได้แก่ ความพยายามที่จะบรรลุเป้าหมายในการพิชิตการเล่นเกมน โดยสามารถมีความยืดหยุ่น และปรับระดับความยากง่ายตามความสามารถของผู้เล่นเกม

จินตนาการ เกมคอมพิวเตอร์ ส่วนมากมักจะใช้จินตนาการในการสร้างแรงจูงใจแก่ผู้เล่นเกมระดับของการใช้จินตนาการในการเล่นเกมนนั้นแตกต่างกันออกไป ตั้งแต่ระดับใกล้เคียงกับความเป็นจริงไปจนถึงระดับความเพ้อฝัน

ความปลอดภัย เกมคอมพิวเตอร์ประเภทจำลองสถานการณ์นั้นต้องยึดหลักความปลอดภัยของผู้เล่นด้วย กล่าวคือหากจะต้องจำลองสถานการณ์ที่ใกล้เคียงกับความเป็นจริงก่อให้เกิดอันตรายแก่ผู้เล่น หรือผู้เกี่ยวข้องได้ เช่น สถานการณ์ในการรบ สถานการณ์ในการต่อสู้ใช้กำลัง หรือแม้กระทั่งด้านเศรษฐกิจ เป็นต้น

ความสนุกสนานเพลิดเพลิน เกมคอมพิวเตอร์มีวัตถุประสงค์หลัก คือการทำให้ผู้เล่นได้บรรลุตามเป้าหมายและวัตถุประสงค์ในการออกแบบเกม และความสนุกสนานเพลิดเพลินเพื่อให้ผู้เล่นเกิดแรงจูงใจในการเล่นเกมน

การออกแบบเกมคอมพิวเตอร์ต้องใช้หลักของการออกแบบด้านองค์ประกอบศิลป์เข้ามาช่วย เพื่อให้เกมมีความน่าสนใจ และทำให้ผู้เล่นเกิดผลไปในทิศทางที่ผู้ออกแบบต้องการ

3.2 หลักที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบเกมคอมพิวเตอร์

การพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์นั้นมีขั้นตอนแบ่งย่อยเป็นหลายขั้นตอนขึ้นอยู่กับผู้พัฒนาการออกแบบเกมว่าจะกำหนดขึ้นอย่างไร วรวิรัตน์ ว่องระวีวงศ์ ได้ศึกษาและจำแนกออกได้ 3 ขั้นตอน ดังนี้

1. ขั้นตอนการออกแบบเกมคอมพิวเตอร์

ขั้นตอนนี้เป็นส่วนที่สำคัญในการพัฒนาการออกแบบเกมคอมพิวเตอร์ เนื่องจากการออกแบบเกมเป็นตัวกำหนดความเป็นไปได้และความสำเร็จของตัวเกม ขั้นตอนการออกแบบนั้นยัง

สามารถแบ่งย่อยลงไปได้อีก เนื่องจากเกมเป็นการใช้หลักองค์ประกอบหลายอย่างในการสร้างสรรค์ ต้องมีการออกแบบในด้าน กฎกติกา กราฟฟิก การเคลื่อนไหว เทคนิคการนำเสนอ เสียงประกอบ รวมทั้ง ขอบเขตและข้อจำกัดในการเขียนโปรแกรม โดยต้องคำนึงถึงกลุ่มเป้าหมายเพื่อเป็นตัวกำหนดทิศทางของเกม

สิ่งที่สำคัญอีกส่วนประกอบหนึ่งของการออกแบบเกม คือการออกแบบระบบกราฟฟิก ซึ่งขึ้นอยู่กับลักษณะของเกมที่ได้ออกแบบไว้ว่าจะจะเป็นรูปแบบ 2D หรือ 3D ซึ่งกราฟฟิก ของแต่ละเกม จะต้องคำนึงถึงข้อจำกัด และความเหมาะสมในการสร้างเกมขึ้นมา (ข้อจำกัดหมายถึงความสามารถของฮาร์ดแวร์ ความเร็ว ที่ต้องประมวลผล ขนาดความจุของเกม และความสามารถของโปรแกรมเมอร์ ในการเขียนโปรแกรม)

2. ขั้นตอนการเขียนโปรแกรม

การเขียนโปรแกรม คือขั้นตอนของการขับเคลื่อน และสร้างตัวเกมขึ้นมาโดยให้ผู้เล่น สามารถควบคุมการเล่นเกม โดยการเขียนโปรแกรมนั้นต้องใช้รูปแบบภาษาทางคอมพิวเตอร์ในการ เขียน อาทิเช่น C# หรือ Java เป็นต้น

การตรวจสอบ และแก้ไขข้อผิดพลาดของตัวเกม

ขั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนในการตรวจเช็คข้อผิดพลาด ส่วนต่างๆ ของเกมแล้วทำการทดสอบ ระบบของส่วนนั้นๆ ว่ามีความสมบูรณ์มากน้อยเพียงใดกรณีที่พบว่าจะเกิดผิดพลาดก็จะต้องทำการแก้ไข ปรับปรุงให้ดีขึ้น เมื่อไม่พบข้อผิดพลาดก็จะทำการทดสอบระบบอีกครั้งเพื่อเตรียมความพร้อมก่อน นำไปให้ผู้เล่นจริงได้เล่น

สิ่งที่นักออกแบบเกมควรคำนึงถึงในการออกแบบเกม มีดังนี้

1. Technique คือการเลือกใช้เทคนิคที่เหมาะสมกับประเภทของเกมที่จะนำมาพัฒนา
2. Production คือต้องมีการวางแผนในการดำเนินงานอย่างมีกระบวนการและรอบครอบ รัดกุม เพื่อให้สามารถพัฒนาเกมให้เสร็จตามวัตถุประสงค์
3. Intended target audience การเลือกกลุ่มเป้าหมาย และการเรียนรู้พฤติกรรมของกลุ่มเป้าหมายเพื่อนำมาใช้ในการออกแบบเกมให้เข้าถึงตามความต้องการของกลุ่มเป้าหมายให้ได้มากที่สุด
4. Ethical การออกแบบเกมต้องคำนึงถึงจริยธรรมอันดีงามในการออกแบบเกม เพื่อไม่ให้เกมที่สร้างขึ้นเป็นสื่อ ที่มอมเมา หรือให้โทษแก่ผู้เล่น

5. Political การศึกษาในเรื่องสังคมเป็นสิ่งที่จำเป็นในการออกแบบ เนื่องจากในแต่ละสังคมนั้นมีข้อกำหนดและข้อจำกัดที่แตกต่างกันออกไป หากผู้ออกแบบไม่คำนึงถึงจุดนี้ก็จะทำให้เกมที่สร้างขึ้นมาอาจจะถูกสังคมต่อต้าน และไม่ยอมรับได้ (วริรัตน์ ว่องระวัง:2552 หน้า 35)

3.3 ปัจจัยสำคัญในการออกแบบเกม

กิตติ ภัคดีวัฒนะกุล ได้กล่าวถึงปัจจัยในการออกแบบเกมไว้ดังนี้ เกมที่ได้รับความนิยมและเป็นที่ดึงดูดแก่ผู้เล่นนั้นไม่เพียงแต่เกมต้องมีกราฟฟิกที่สวยงามเพียงอย่างเดียว แต่ขึ้นอยู่กับองค์ประกอบและจุดมุ่งหมายของเกมด้วย อาทิเช่น การออกแบบเนื้อเรื่อง จุดประสงค์และเป้าหมายของเกม กลุ่มผู้เล่นเกม เป็นต้น ดังนั้นการศึกษาองค์ประกอบเหล่านี้จึงมีความสำคัญในกระบวนการออกแบบเกม ซึ่งสามารถจำแนกได้ดังนี้ (กิตติ ภัคดีวัฒนะกุล: 2548 หน้า 11)

1. อายุ และเพศของผู้เล่น

อายุ และเพศของกลุ่มผู้เล่น หากกลุ่มผู้เล่นเป็นเด็กควรมีการออกแบบเกมให้มีรูปแบบการเล่นที่เข้าใจง่ายไม่ซับซ้อน เช่น กลุ่มเป้าหมายเป็นเด็กผู้หญิงอายุระหว่าง 6-12 ปี ควรออกแบบเกมโดยใช้ภาพกราฟิกและการ์ตูนเป็นหลัก ในกรณีที่ต้องการออกแบบเกมเพื่อใช้บนเว็บไซต์ ควรมีการศึกษาถึงอายุ ของกลุ่มผู้เล่นว่าอยู่กลุ่มใด เพื่อให้ผู้ออกแบบสามารถออกแบบเกมได้ตรงกลับกลุ่มผู้เล่นมากที่สุดโดยอายุของกลุ่มผู้เล่นแบ่งออกได้ ดังนี้ 6-12 ปี 9-14 ปี 12-17 ปี 18 – 34 ปี 35 – 44 ปี และ 55 ปี ขึ้นไป(กิตติ ภัคดีวัฒนะกุล: 2548 หน้า 11)

นอกจากนี้ปัจจัยที่สำคัญที่ควรพิจารณา คือเพศของผู้เล่น เพราะผู้เล่นที่เป็นเพศชาย และเพศหญิง เด็กชาย หรือเด็กหญิง นั้นมีมุมมองและความชื่นชอบที่แตกต่างกัน เช่น ผู้ชายมักชื่นชอบเกมที่มีเนื้อหารุนแรงกว่าผู้หญิง เป็นต้น

2. ประสิทธิภาพของคอมพิวเตอร์

กิตติ ภัคดีวัฒนะกุล ได้กล่าวถึงประสิทธิภาพของเครื่องคอมพิวเตอร์นั้นเป็นปัจจัยที่มีความสำคัญในการแสดงภาพ เคลื่อนไหว และกราฟฟิกของเกม โดยเฉพาะเกมที่ต้องอาศัยทรัพยากรของเครื่องมากกว่าปกติ เนื่องจากมีเสียงดนตรีประกอบ การเคลื่อนไหวกราฟฟิกต่างๆ จำนวนมาก โดยต้องอาศัยทรัพยากรของเครื่องในการประมวลผล ดังนั้นการออกแบบ และพัฒนาเกมควรพิจารณาความสามารถของเกมด้วยว่าต้องใช้คอมพิวเตอร์ที่มีประสิทธิภาพอย่างน้อยเพียงใดในการประมวลผล เพราะว่าเกมนั้นจะมีความน่าสนใจอย่างน้อยเพียงใดนั้นขึ้นอยู่กับความสามารถของคอมพิวเตอร์ของผู้เล่นด้วย

การกำหนดจอภาพที่ใช้ในการแสดงผลถือเป็นอีกปัจจัยที่สำคัญ เนื่องจากหากมีการกำหนดขนาดพื้นที่แสดงผลของจอภาพให้เล็กกว่าขนาดของเกมส์แล้ว ข้อมูลบางส่วนจะไม่สามารถแสดงบนจอภาพได้อย่างครบถ้วนสมบูรณ์ (กิตติ ภัคดีวัฒนะกุล: 2548 หน้า 11)

3. การกำหนดวัตถุประสงค์และเนื้อหาของเกม

กิตติ ภัคดีวัฒนะกุล ได้กล่าวถึงการกำหนดวัตถุประสงค์ที่มีความเหมาะสมกับเกมส์จะทำให้เกมส์มีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น ยกตัวอย่างเช่น เกมแข่งรถที่มีวัตถุประสงค์เพื่อให้ผู้เล่นนั้นสามารถควบคุมรถให้ถึงเส้นชัยก่อนรถคันอื่น แต่ผู้ออกแบบสามารถเพิ่มความน่าสนใจของเกมส์ให้มากขึ้นโดยการกำหนดวัตถุประสงค์ที่มีความสำคัญรองลงมา โดยการเก็บของที่มีอยู่บนถนนเพื่อให้ผู้เล่นได้สะสมคะแนน เป็นต้น

นอกจากนี้ ในส่วนของเนื้อหาของเกม เป็นอีกหนึ่งสิ่ง值得พิจารณาตามมา เช่น การแข่งรถที่ตัวละครหลักจะต้องขับรถไปปรับเปลี่ยนให้ทันภายในเวลาที่กำหนด โดยระหว่างทางจะมีอุปสรรคต่างๆ เช่น ต้องขับรถเพื่อหลบหลีกสิ่งกีดขวาง หรือรถคันอื่น หรือระวังคนเดินข้ามถนน เป็นต้น โดยสามารถชนรถคันอื่น หรือสิ่งกีดขวางได้ไม่เกิน 5 ครั้ง หากผู้เล่นสามารถทำตามเงื่อนไขที่กำหนด จะปรากฏภาพแผนของตัวละครขึ้นและสร้างเป็นเรื่องราวว่าได้ขึ้นรถไปเที่ยวอย่างมีความสุข แต่ถ้าหากไปไม่ทันตามเวลาที่กำหนดจะแสดงภาพแผนสาวบอกเลิก เป็นต้น (กิตติ ภัคดีวัฒนะกุล: 2548 หน้า 11-12)

3.4 องค์ประกอบพื้นฐานสำหรับเพิ่มความน่าสนใจของเกม

กิตติ ภัคดีวัฒนะกุล ได้กล่าวถึงเกมส์ที่สามารถดึงดูด และให้ความสนุกสนานเพลิดเพลินแก่ผู้เล่นได้นั้น ประกอบไปด้วยองค์ประกอบหลายด้านด้วยกัน โดยจะกล่าวถึงองค์ประกอบพื้นฐานที่เพิ่มความน่าสนใจให้กับเกมส์ ดังนี้ (กิตติ ภัคดีวัฒนะกุล: 2548 หน้า 12-13)

1. จำนวนชีวิตของตัวละคร (Live and Hearth)

Live หมายถึง จำนวนชีวิตของตัวละคร และ Hearth หมายถึง พลังชีวิตของตัวละคร ถ้าพลังชีวิตของตัวละครหมดลง เกมส์จะกลับมาเริ่มต้นใหม่ในจุดที่ได้กำหนดไว้ให้ และเกมส์จะกำหนดให้ลดค่าชีวิตลดลง 1 ชีวิต โดยเกมส์อาจจะกำหนดไว้ 5 ชีวิต แต่ถ้าจำนวนชีวิตหมดลงจะสิ้นสุดการเล่นเกมส์ และไม่สามารถเล่นเกมส์ยังจุดดังกล่าวได้ โดยจะต้องเริ่มเล่นเกมส์ใหม่ตั้งแต่จุดแรก และปรับค่าของเกมส์ทุกอย่างของ Live และ Hearth เป็นค่าเริ่มต้นเพื่อเล่นเกมส์ใหม่

จำนวน และพลังชีวิต จะใช้เพื่อควบคุมระยะเวลาในการเล่นเกมส์ เนื่องจากเกมส์ไม่สามารถดำเนินไปโดยไม่มีกำหนดจุดสิ้นสุดของเกมส์ ดังนั้นผู้ออกแบบจึงต้องคิดวิธีเพื่อใช้ในการกำหนดจุดสิ้นสุดของการเล่นเกมส์ขึ้นมา โดยสามารถใช้จำนวน และพลังชีวิตของตัวละครเพื่อกำหนดจุดสิ้นสุดของเกมส์ได้ ถ้าจำนวนและพลังชีวิตของตัวละครหมดลง หมายความว่าเกมส์นั้นได้สิ้นสุดลง

2. คะแนน (Score)

ระบบการให้คะแนนเป็นการวัดระดับความสามารถของผู้เล่น นอกจากนี้ยังใช้เปรียบเทียบความสามารถของผู้เล่นแต่ละคนอีกด้วย ระบบการให้คะแนนจึงเป็นเครื่องมือที่ทำให้เกมนั้นดูน่าสนใจและดึงดูดผู้เล่นมากยิ่งขึ้น นอกจากระบบการให้คะแนนจะใช้เพื่อเป็นตัววัดความสามารถของผู้เล่นแล้ว ยังใช้ในการกำหนดค่าต่างๆ ของเกมด้วย เช่น ระดับความยากของเกม และใช้เป็นตัวกำหนดวัตถุประสงค์ของผู้เล่นด้วย เช่น คะแนนสูงสุด คือผู้ชนะ เกมโดยทั่วไปจะใช้คะแนนเพื่อเป็นตัวกำหนดความยากของเกม โดยจะเริ่มที่ระดับง่าย เมื่อผู้เล่นสามารถสะสมคะแนนได้มากขึ้น ระดับความยากของเกมจะเพิ่มขึ้นตามไปด้วย เป็นต้น

3. เทคนิคความซ้ำ (Level)

Level คือ การใช้เทคนิคความซ้ำเพื่อให้ผู้เล่นเกิดความท้าทายแบบใหม่ๆ เพื่อให้ผู้เล่นเกิดความพยายามที่จะเล่นเกมซ้ำอีกครั้ง ระดับความยากของเกมเป็นองค์ประกอบที่จะทำให้เกมนั้นมีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น เพราะการปรับระดับความยากขึ้นนั้นจะทำให้เกมนั้นดูท้าทาย กับผู้เล่น โดยเกมทั่วไปนั้นจะเริ่มต้นจากระดับง่ายเพื่อสอนผู้เล่นถึงพื้นฐานในการเล่นเกมนั้น จากนั้นความยากจะเพิ่มขึ้นตามระดับความสามารถและคะแนนของผู้เล่นเกม ในแต่ละ Level นั้น จะมีระดับความยากและอุปสรรคต่างๆ เพิ่มขึ้นเรื่อยๆ ทำให้ผู้เล่นผ่านในแต่ละด่านไปได้ยากยิ่งขึ้น ดังนั้นผู้เล่นจะต้องปรับปรุงและพัฒนาทักษะในการเล่นเกมนั้นเพื่อที่จะผ่านแต่ละระดับไปได้

4. รางวัล (Bonus and Power Up)

Bonus และ Power Up เป็นสิ่งที่เพิ่มความน่าสนใจภายในเกม และเป็นองค์ประกอบที่สำคัญของเกมโดยสามารถนำไปใช้ได้หลากหลายรูปแบบ เช่น ในแต่ละ Level จะมีการให้ Bonus ผู้เล่นสามารถเก็บของเหล่านั้นได้ หรือเมื่อเล่นผ่าน Level แล้วโปรแกรม Power จะเพิ่มความสามารถให้แก่ตัวละครให้มีความสามารถในการเล่นเกมเพิ่มมากขึ้น เป็นต้น (กิตติ ภัคดีวัฒนกุล, 2548: 12-13)

3.5 รูปแบบการแข่งขันของผู้เล่นเกม

กิตติ ภัคดีวัฒนกุล ได้กล่าวถึงรูปแบบการแข่งขันของผู้เล่นเกมไว้ดังนี้ในปัจจุบันนี้รูปแบบเกมที่ได้รับความนิยมนั้นมีหลากหลายรูปแบบ โดยเกมที่ได้รับความนิยมอย่างต่อเนื่องจะเป็นเกมชนิดที่ เล่นเพื่อแข่งขันกันเพื่อหาผู้ชนะระหว่างผู้เล่นด้วยกัน โดยนักเล่นเกมจำนวนมากชื่นชอบการแข่งขันกันเองภายในกลุ่ม โดยสามารถแบ่งประเภทการแข่งขันของผู้เล่นออกได้ดังนี้ (กิตติ ภัคดีวัฒนกุล, 2548: 14)

1. คะแนนสูงสุด (High Scor List)

เป็นรูปแบบในการจัดอันดับคะแนนของผู้เล่น และเป็นรูปแบบที่นิยมใช้กับเกม Arcade ลักษณะของการเล่นจะเป็นแบบเล่นคนเดียว (Single Player) โดยจะใช้วิธีการเก็บคะแนนสูงสุด 10 อันดับแรก

2. แข่งขันหลายคนในเวลาเดียวกัน (Real-Time Multiplayer)

เป็นรูปแบบการแข่งขันหลายคนในเวลาเดียวกัน หรือ Real Time โดยผู้เล่นในแต่ละคนจะต้องแข่งขันกันเพื่อจะได้เป็นผู้ชนะ โดยทั่วไปเกมรูปแบบนี้จะต้องเชื่อมต่อผ่านระบบอินเทอร์เน็ต ความเร็วสูง เพื่อข้อมูลเชื่อมต่อระหว่างกัน

3. ผู้เล่นส่งข้อมูลระหว่างกัน (Challenge Game)

Challenge game คือเกมที่ใช้วิธีส่งข้อมูลระหว่างกันซึ่งเป็นการส่งคะแนนที่ได้จากการเล่นเกมให้ผู้เล่นอีกคน แล้วใช้คะแนนเพื่อเปรียบเทียบกับความสามารถของผู้เล่นคนอื่นโดยเกมจะสิ้นสุดลงเมื่อมีการส่งคะแนนไปยังผู้เล่นอีกคนผ่านทาง Email โดยการเล่นในลักษณะนี้นั้นผู้เล่นจะเล่นแบบ (Single Player) ผู้เล่นจะเล่นเกมจนจบและจะนำคะแนนส่งไปยังผู้เล่นอีกคนต่างกับการเล่นแบบ Real Time ที่จะเล่นพร้อมกันครั้งละหลายๆ คน (กิตติ ภัคดีวัฒนะกุล: 2548 หน้า 14)

3.6 มุมมองของเกม

มุมมองของเกม (Game View) คือมุมมองที่ใช้เพื่อนำเสนอภาพของเกมสู่สายตาของผู้เล่น โดยมุมมองต่างๆ ที่ได้รับความนิยมนำมาใช้ในการออกแบบมีหลากหลายรูปแบบ กิตติ ภัคดีวัฒนะกุล ได้กล่าวถึงมุมมองของเกม ดังนี้ (กิตติ ภัคดีวัฒนะกุล: 2548: 7-9)

1. First Person เป็นมุมมองที่ได้รับความนิยม และนำไปใช้กับเกมประเภท Shooting โดยจะใช้เป็นวิธีการถ่ายทอดภาพจากสายตาของตัวละครที่ผู้เล่นกำลังควบคุมอยู่



ภาพประกอบ 21 Counter-Terrorists

ที่มา: game studies (<http://www.gamestudies.org/0202/wright/>)

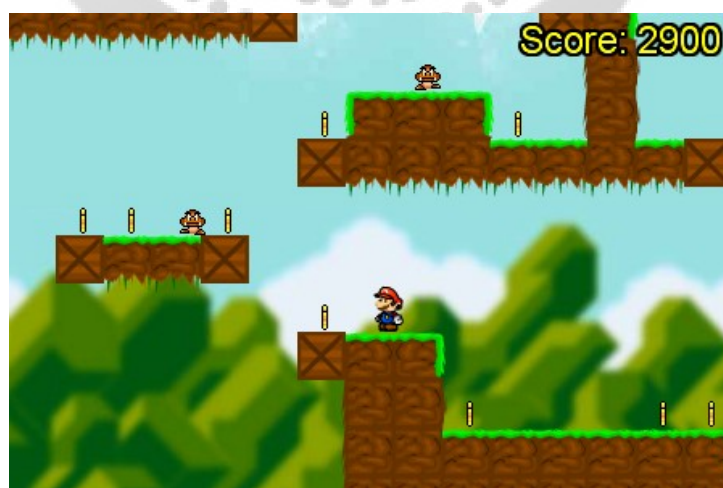
2. Isometric เป็นมุมมองแบบ 3 มิติ นิยมใช้ในการออกแบบเกมกันอย่างแพร่หลายเพราะสามารถสร้างเกมแบบ 3 มิติโดยไม่ต้องใช้เทคนิคการเขียนโปรแกรม 3 มิติขั้นสูง



ภาพประกอบ 22 Diablo game

ที่มา: RPG GAME (<http://www.rpgamer.com/games/diablo/diablo/reviews/diablordrev4.html>)

3. Side เป็นมุมมองแบบ 2 มิติ นิยมใช้ในการออกแบบเกมกันอย่างแพร่หลายโดยจะถ่ายทอดภาพจากสายตาบุคคลที่ 3 (Third Person) โดยใช้มุมมองจากด้านข้างในการนำเสนอ



ภาพประกอบ 23 Mario Game

ที่มา: FN (<http://www.freeweb.net/windows/jump-mario-2-10/67108.htm>)

4. **Top Down** มุมมองเกมแบบ Top Down เป็นการถ่ายทอดภาพจากทางด้านบน หรือ เรียกอีกอย่างว่า การมองแบบ Bird eye view นิยมใช้ในการออกแบบกันอย่างแพร่หลายและนิยมใช้ใน เกมแบบ 2 มิติ (กิตติ ภัคดีวัฒนะกุล:2548 หน้า 7-9)



ภาพประกอบ 24 CityVelle Game

ที่มา: The Game Online (<http://the-game-online.com>)

3.7 หลักการออกแบบและการสื่อความหมาย

โสรัชย์ นันทวัชวินุญญ์ ได้กล่าวถึง แนวคิดการออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดีย ที่เกี่ยวข้องกับ การสื่อถึงความหมาย ความรู้สึก ดังนี้ (โสรัชย์ นันทวัชวินุญญ์:2545 หน้า 62-170)

1. เส้น (Line)

- เส้นตรง ให้ความรู้สึกมั่นคง
- เส้นนอน ให้ความรู้สึกสงบ นิ่ง เรียบร้อย
- เส้นเฉียง ให้ความรู้สึกถึงความเคลื่อนไหว
- เส้นโค้งให้ความรู้สึก นุ่มนวล
- เส้นหยิกหยัก ให้ความรู้สึกถึงความไม่เป็นระเบียบ อิสระ สับสนวุ่นวาย
- เส้นเล็กและบาง ให้ความรู้สึกเบาและเฉียบคม

2. ระนาบ (Plane)

- วงกลม ให้ความรู้สึกเป็นศูนย์กลาง รวมความสนใจ และการปกป้องคุ้มครอง
- สี่เหลี่ยม ให้ความรู้สึกสงบ มั่นคง เป็นระเบียบ
- สามเหลี่ยม ให้ความรู้สึกมั่นคง หยุดนิ่ง แต่ส่วนปลายให้ความรู้สึกถึงทิศทาง

เฉียบคม และมีแรงผลักดัน

- หกเหลี่ยม ให้ความรู้สึกเป็นหน่วยย่อย เชื่อมโยง และไม่มีสิ้นสุด
- รูปวงธรรมชาติ ให้ความรู้สึกถึงอิสระ การเคลื่อนไหว ไม่มีกฎเกณฑ์ที่แน่นอน

3. สี (Color)

- สีแดง ให้ความรู้สึกถึงความร้อน พลัง ความแรง
- สีเหลือง ให้ความรู้สึกถึงความปลอดโปร่ง ดึงดูดสายตา
- สีน้ำเงิน ให้ความรู้สึกทันสมัย สุขุม มีราคา หรูหรา สุภาพหนักแน่น ผู้ชาย
- สีส้ม ให้ความรู้สึกดึงดูด ทันสมัย สดใส กระฉับกระเฉง
- สีเขียว ให้ความรู้สึกสดชื่น เป็นธรรมชาติ ความสบายตา ความชุ่มชื้น
- สีม่วง ให้ความรู้สึกหนักแน่น มีเสน่ห์ ความลับ สิ่งที่ปกปิด
- สีชมพู ให้ความรู้สึกอ่อนหวาน นุ่มนวล ความรัก ผู้หญิง
- สีตาล ให้ความรู้สึกสงบ ความเรียบ ความเก่าแก่ โบราณ ความเป็นผู้ใหญ่
- สีฟ้า ให้ความรู้สึกโปร่งสบายตา ความนุ่มนวล ความสุขสบาย
- สีเงิน ให้ความรู้สึกถึงความทันสมัย มีราคา
- สีทอง ให้ความรู้สึกมีคุณค่า ราคาแพง หรูหรา
- สีขาว ให้ความรู้สึกถึงความบริสุทธิ์ ความสะอาด ความเรียบง่าย ความโล่ง ความ

ไม่มี

- สีเทา ให้ความรู้สึกอารมณ์เศร้า หม่นหมอง ไร้ชีวิตชีวา
- สีดำ ให้ความรู้สึกถึงความไม่รู้ ความไม่เห็น ลึกลับ น่ากลัว

4. การวางโครงสี (Color Schematic)

- โครงสีเอกรงค์ (Monochrome) คือมีเนื้อสีเดียวแต่ให้ความแตกต่างด้วย
- น้ำหนัก สี ให้ความรู้สึกสุขุม เรียบร้อย เป็นสากล ไม่จุดขาดสะดุดตา
- โครงสีข้างเคียง (Analogous) คือสีที่อยู่ติดกัน ควรใช้สีข้างเคียง 2-4 สี ไม่ควร

มากกว่านี้เพราะจะหลุดจากความข้างเคียง

- โครงสีคู่ตรงข้าม (Dyads) คือสีที่อยู่ตรงกันข้ามกันในวงจรัส ควรใช้ในส่วนสองสี คือ 70:30 หากให้สัดส่วนที่เท่ากันจะไม่มีความเป็นเอกภาพ

5. การจัดองค์ประกอบภาพ (Composition)

- การวางจุดสนใจในงานบนหน้าจอ (Focus Point)

6. เทคนิคในการออกแบบงาน (Design Techniques)

- ความเรียบ สื่อถึงความเป็นปกติ ความมีสมดุลที่หยุดนิ่ง มักใช้กับงานออกแบบที่เป็นทางการ งานในเชิงพาณิชย์

- ความเฉียบ สื่อถึงความขัดแย้ง ความเคลื่อนไหว มักใช้กับงานที่ไม่เป็นทางการ สำหรับกลุ่มเป้าหมายที่น้อย

- ความเคลื่อนไหว สื่อถึงความทันสมัย กระฉับกระเฉง งานที่สื่อถึง วิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี

- ความหยุดนิ่ง สื่อถึงความสงบนิ่ง คงทน ความน่าเชื่อถือ สงบ

- ความเป็นกลาง สื่อถึงความกลมกลืน มีเอกภาพ ที่เป็นสากล ไม่จุดขาด

- ความโปร่งใส สื่อถึงความมีเอกภาพ ภาพที่โปร่งใสทำให้รู้สึกเกิดความสัมพันธ์ กับ

การทับซ้อน

- ความทึบตัน ให้ความชัดเจน ตรงไปตรงมาเข้าใจง่าย

- ความโดดเด่น เป็นการจัดวางองค์ประกอบให้เกิดจุดเด่น ต้องการให้ผู้ชม

- สะดุดหยุดสายตากับสิ่งที่นำเสนอ

- ความเป็นคู่ เป็นการจัดองค์ประกอบให้เกิดการเปรียบเทียบ เกิดการไหลลื่นระหว่าง

องค์ประกอบทั้งสอง

7. ชนิดของตัวอักษร

- Serif หรือตัวอักษรโรมัน ให้ความรู้สึกถึงความเก่า มักใช้กับงานที่เป็นทางการ

- San Serif หรืออักษรแบบ Gothic ให้ความรู้สึกถึงความทันสมัย เรียบง่ายอ่านง่าย

- Script หรือเขียนแบบลายมือ ให้ความรู้สึกถึงความไม่เป็นทางการ อีละสนุกสนานไว้

กฎเกณฑ์ อ่านลำบาก

- Display Type หรือตัวประดิษฐ์ สามารถนำไปใช้ได้หลายงานขึ้นอยู่กับรูปแบบของงาน

นั้นๆ (โสรัจจ์ นันทวิบูลย์:2545 หน้า 62-170)

นอกจากนั้นผู้ออกแบบยังต้องคำนึงถึงระยะห่างระหว่างคำ อักษร ระยะระหว่างบรรทัด การเว้นช่องไฟให้เหมาะสม อ่านง่าย สบายตา อีกด้วย

3.8 ภาพเคลื่อนไหว

ภาพเคลื่อนไหว (Animation) หมายถึง การสร้างภาพเคลื่อนไหวโดยการฉายภาพนิ่งหลายๆ ภาพต่อเนื่องกันด้วยความเร็วสูง การใช้คอมพิวเตอร์กราฟิกในการคำนวณสร้างภาพจะเรียกการสร้าง

ภาพเคลื่อนไหวด้วยคอมพิวเตอร์หรือ คอมพิวเตอร์แอนิเมชัน หากใช้เทคนิคการถ่ายภาพหรือวาดรูป หรือ ให้อุปกรณ์แต่ละส่วนของหุ่นจำลองที่ค่อยๆ ขยับ จะเรียกว่าภาพเคลื่อนไหวแบบการเคลื่อนที่หยุด หรือ Stop Motion โดยหลักการแล้วไม่ว่าจะสร้างภาพหรือเฟรมด้วยวิธีใดก็ตามเมื่อนำภาพดังกล่าวมาฉายต่อกันด้วยความเร็วตั้งแต่ 16 เฟรมต่อวินาทีขึ้นไปเราจะเห็นเหมือนว่าภาพดังกล่าวเคลื่อนไหวได้ต่อเนื่องกัน ทั้งนี้เนื่องจากการเห็นภาพติดตา

คำแนะนำในการใช้ภาพเคลื่อนไหว

- 1) ไม่ควรใช้ภาพเคลื่อนไหวมากเกินไปจนเกินความจำเป็น ควรคำนึงถึงเหตุผลและความเหมาะสม
- 2) ควรใช้ภาพเคลื่อนไหวเมื่อไม่สามารถใส่ข้อมูลทั้งหมดลงในกราฟิกภาพเดียวได้ เช่น ใช้บรรยายข้อความที่แตกต่างกัน 2-3 อย่างในเนื้อที่อันจำกัด
- 3) สร้างภาพในกรอบภาพแต่ละกรอบให้มีการเปลี่ยนแปลงเพียงเล็กน้อยระหว่างกรอบภาพ เนื่องจากโปรแกรมบราวเซอร์ จะไม่สามารถบรรจุภาพทั้งหมดในแต่ละกรอบภาพลงได้ และยังเป็นการเพิ่มขนาดของแฟ้มให้ใหญ่ขึ้นด้วย ดังนั้นจึงควรให้แน่ใจว่า มีการเปลี่ยนแปลงเท่าที่จำเป็นเท่านั้น จากภาพกรอบหนึ่งไปยังอีกกรอบหนึ่ง
- 4) ควรใช้แฟ้มสีเดียวกันตลอดทั้งการออกแบบ และใช้แฟ้มสีเดียวกันนั้นในแต่ละกรอบภาพ
- 5) การใช้ค่า Frame Rate สูง ภาพเคลื่อนไหวจะแลดูเป็นธรรมชาติมากยิ่งขึ้น
- 6) สร้างภาพลวงตาของการเคลื่อนไหว โดยใช้การเบลอภาพจะช่วยให้ภาพเคลื่อนไหวดูนุ่มนวลขึ้น นอกจากนี้ยังช่วยประหยัดเวลา และลดจำนวนแฟ้มภาพลงในการทำงาน
- 7) การแบ่งแฟ้มภาพเคลื่อนไหวโดยแบ่งออกเป็นส่วนๆ เพื่อที่ส่วนเล็กส่วนหนึ่งของแฟ้มมีการเคลื่อนไหว ในขณะที่ส่วนอื่นๆ เป็นภาพนิ่ง วิธีการนี้จะช่วยให้แฟ้มมีขนาดเล็กลง

3.9 การใช้เลือกใช้สีกับงานมัลติมีเดีย

การเลือกใช้สีในการออกแบบงานด้านมัลติมีเดียเน้นความแตกต่างของสีที่แสดงผลบนจอภาพนั้นมีการแสดงค่าสีที่ต่างกันออกไปแล้วแต่คุณภาพของจอภาพที่แสดงผลทำให้สีที่เห็นแตกต่างกันไปเล็กน้อย โดยเฉพาะในด้านค่าความสว่างและมืดของสีเพราะฉะนั้น นักออกแบบควรเลือกค่าของสีที่ใช้ในการออกแบบที่มีความเหมาะสมกับงานเพื่อให้ผู้ชมมองเห็นสีเหล่านั้นในลักษณะที่ใกล้เคียงกันที่สุด

ธวัชชัย ศรีสุเทพ ได้กล่าวไว้ในหนังสือชุดสีโดนใจสำหรับงานมัลติมีเดียโดยแยกและเปรียบเทียบค่าสีสำหรับงานสิ่งพิมพ์ และงานด้านมัลติมีเดีย พร้อมทั้งการแสดงออกทางอารมณ์ของกลุ่มโทนสีไว้ดังนี้ (ธวัชชัย ศรีสุเทพ: 2549 หน้า 20)

1. กลุ่มสีพื้นฐาน(Basic) เป็นสีในวงล้อสี (Color wheel) ประกอบด้วยสีขั้นที่ 1 (Primary colors) คือ สีแดง เหลือง น้ำเงิน และสีขั้นที่ 2 (Secondary colors) คือ สีส้ม เขียว ม่วง ซึ่งเป็นสีพื้นฐานที่นิยมใช้ เนื่องจากเป็นสีค่อนข้างสด และครอบคลุม ทั้งโทนร้อน โทนเย็น เมื่อนำมาใช้ร่วมกัน จึงเกิดความแตกต่างของสี(Hue contrast) สูง ส่งผลให้ชุดสีกลุ่มนี้มีความชัดเจน และมีพลังมาก สามารถใช้ในการออกแบบเพื่อดึงดูดความสนใจได้เป็นอย่างดี

- ความรู้สึก ชัดเจน ตรงไปตรงมา และมีพลัง
- สื่อถึง พื้นฐาน การเริ่มต้น ความสำคัญ และเด็กน้อย

พบมากในงานออกแบบประเภท ของเล่นเด็ก ป้ายโฆษณา โดยเฉพาะป้ายลดราคา และป้ายร้านค้า เป็นต้น

2. กลุ่มสีหลากสีสัน (Colorful) ใช้สีหลักจากแม่สีทำให้กลุ่มสีชุดนี้มีความโดดเด่นและสดใสมาก

- ความรู้สึก สนุกสนาน มีชีวิตชีวา กระตือรือร้น และปรี๊ดเปรี้ยว
- สื่อถึง ความสดใส ความสุข และวัยรุ่ง

3. กลุ่มสีผู้ริเริ่ม(Pioneer) ชุดสีในกลุ่มนี้ เป็นสีที่ใช้สี แดง เขียว น้ำเงิน รวมถึงสีทอง และสีเงิน มาใช้เพื่อสื่อถึงการริเริ่มสร้างสรรค์

- ความรู้สึก จริงจัง จริงใจ กล้าหาญ แน่วแน่ และการสร้างสรรค์
- สื่อถึง การเริ่มต้น ความสำเร็จ และความเป็นจริง

4. กลุ่มสีเอิร์ทโทน (Earthtone) หรือ Natural เป็นสีที่ได้มาจากธรรมชาติ เช่นสีน้ำตาลของพื้นดิน สีเขียวของใบไม้ สีนํ้าเงินบนท้องฟ้า รวมถึงสีแดง และสีส้มของพระอาทิตย์ที่กำลังจะตกดิน สร้างบรรยากาศอบอุ่น ติดดิน และใกล้ชิดธรรมชาติ

- ความรู้สึก อบอุ่น ปลอดภัย ติดดิน หนักแน่น แข็งแรง มั่นคง และทนทาน
- สื่อถึง ธรรมชาติ ชนบท สิ่งแวดล้อม การผจญภัย ความเป็นมิตร และความจริง

(วิชัชชัย ศรีสุเทพ. 2549: 20)

3.10 รูปแบบของการ์ตูน

ความหมายของการ์ตูน

การ์ตูน (Cartoon) คือการวาดภาพลงบนกระดาษ หรือสิ่งใดสิ่งหนึ่งเป็นคำโดยใช้ลายเส้นในการวาดเพื่อล้อเลียน หรือแสดงเหตุการณ์ต่างๆ ไม่เน้นความสมจริง โดยอาจจะมีวัตถุประสงค์ในการวาดเพื่อเรียนแบบธรรมชาติ และสร้างความสนุกสนานเมื่อได้พบเห็น

ประเภทของการ์ตูน

ประเภทของการ์ตูนมี 2 ลักษณะ คือ

1. การ์ตูนภาพนิ่ง (Static Cartoons) หมายถึงลักษณะที่ไม่มีการเปลี่ยนแปลงอริยาบท เป็นการเล่าเรื่อง
2. การ์ตูนภาพเคลื่อนไหว (Dynamic Cartoon) หมายถึง ลักษณะที่มีการเปลี่ยนแปลงอริยาบทรูปแบบต่างๆ ของตัวการ์ตูน จากภาพหนึ่งไปยังอีกภาพหนึ่ง

แนวความคิดสร้างสรรค์ตัวการ์ตูน

จักรกฤษณ์ นิลทะสิน กล่าวว่าการ์ตูนเป็นภาพวาดที่สร้างขึ้นอย่างง่าย ๆ โดยการเลียนแบบธรรมชาติแล้วนำมาตัดทอนรายละเอียดลดลงให้เหลือรายละเอียดให้น้อยเพื่อให้ภาพการ์ตูนเป็นภาพที่สร้างสรรค์ขึ้นจากความคิด จิตนาการ โดยการถ่ายทอดอารมณ์ และความรู้สึกของเส้น จากการเลียนแบบตัวการ์ตูนทั่วไป หรือจากการเลียนแบบธรรมชาตินำมาดัดแปลง สร้างสรรค์รูปแบบตัวการ์ตูนขึ้นใหม่กับการวาดบ่อยๆ และการวาดที่ไม่ต้องดูแบบตัวอย่างเสมอไป จะทำให้เกิดทักษะความสามารถในการสร้างสรรค์ความชำนาญ จนเกิดเป็นรูปแบบตัวการ์ตูนในแบบฉบับของตัวเองได้ การสร้างภาพการ์ตูนให้ดีย่อมหนีไม่พ้นที่จะต้องศึกษาจากธรรมชาติรอบตัว คือ ศึกษาและเรียนรู้จากสิ่งแวดล้อมใกล้ตัวลักษณะท่าทาง สีหน้า อากักรทางอารมณ์ เพื่อให้ทราบถึงรายละเอียด จนสามารถนำมาดัดแปลงเป็นตัวการ์ตูนที่เราวาดได้ (จักรกฤษณ์ นิลทะสิน. 2545: 10)

บทบาทของตัวการ์ตูน

จักรกฤษณ์ นิลทะสิน กล่าวว่าการวาดรูปการ์ตูนเป็นงานศิลปะอีกแขนงหนึ่ง ซึ่งมีบทบาทต่อโลกปัจจุบันเป็นอย่างมากการได้ดูภาพการ์ตูนจากสิ่งต่างๆ สร้างความรู้สึกที่ตลกขบขัน สามารถสนุกสนานเพลิดเพลินได้ บทบาทของตัวการ์ตูนที่ผ่านทางสื่อก็มีด้วยกันหลายรูปแบบ เช่น หนังสือ ภาพยนตร์ งานโฆษณา ภาพล้อเป็นต้น ดังนั้นความสัมพันธ์กันระหว่างสิ่งแวดล้อมปัจจุบันกับตัวการ์ตูน จึงไม่สามารถแยกออกจากกันโดยสิ้นเชิงการ์ตูน คือ ภาพวาดง่ายๆ ที่สะท้อนให้เห็นถึงสังคมวัฒนธรรม แม้ภาพที่ออกมาจะมีลักษณะไม่เหมือนจริง ขาดความเป็นจริงบ้าง แต่ก็มีจุดมุ่งหมายเพื่อการแสดงออก เพื่อให้เกิดความขบขัน ล้อเลียนเพื่อสร้างสรรค์สังคมในด้านขบขัน ชวนคิด (จักรกฤษณ์ นิลทะสิน: 2545 หน้า 11)

หลักการออกแบบการ์ตูน

หลักการออกแบบการ์ตูนประกอบไปด้วยทักษะดังต่อไปนี้

1. การร่างภาพ (Out line) หมายถึง การกำหนดโครงสร้างของรูปแบบอย่างคร่าวๆ ก่อนที่จะลงเส้น ลงสี และลงหมึก

2. แนวคิดหรือแนวเรื่อง (Concept) หมายถึง แรงบันดาลใจ หรือจินตนาการ มโนภาพที่ได้มาจากความคิด

3. รูปร่างและรูปทรง (Shape & Form) รูปร่าง (Shape) หมายถึง รูปที่มีลักษณะแบน ไม่มีความหนา ไม่มีความลึก เป็นภาพ 2 มิติ รูปทรง (Form) หมายถึง โครงสร้างทั้งหมดของรูปภาพนั้นๆ อาจจะเป็นได้ทั้ง 2 มิติ หรือ 3 มิติก็ได้ ส่วนใหญ่รูปที่จะวาดต้องอาศัยรูปร่างและรูปทรงเหล่านี้เป็นพื้นฐานในการเริ่มต้นวาดภาพ โดยพิจารณาจากภาพที่เราเลือกวาดให้เหมาะสมกับเรื่องที่จะวาด แยกออกได้เป็น 3 ประเภท คือ

3.1 รูปทรงอิสระ (Free Form) หมายถึง รูปทรงที่มีลักษณะผิดแผกไปจากธรรมชาติ ลักษณะไม่จำกัด อาจเกิดขึ้นโดยความบังเอิญไปตามอารมณ์ของผู้วาดหรือลักษณะที่ลื่นไหลเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา

3.2 รูปทรงเรขาคณิต (Geometrical Form) หมายถึง โครงสร้างที่มาจากรูปวงกลมวงรี สามเหลี่ยม ฯลฯ นับได้ว่าเป็นโครงสร้างพื้นฐานของการวาดรูปและงานศิลปกรรมทุกประเภท

3.3 รูปทรงที่สร้างขึ้นใหม่ (Semiabstract Form) หมายถึง การตัดทอนหรือดัดแปลงรูปแบบจากธรรมชาติ และผสมผสานจินตนาการความคิดของตนเองอย่างมีเอกภาพ (Unity) สร้างเป็นงานรูปแบบใหม่ ซึ่งเป็นเอกลักษณ์เฉพาะของตัวผู้วาดเอง

4. การเล่าเรื่องราวหรือเหตุการณ์ (Narrate) หมายถึง การวาดภาพโดยมีเนื้อเรื่องเป็นตัวกำหนด อาจจะเป็นเรื่องสั้นหรือเรื่องยาวก็ได้ โดยคำนึงจากเรื่องราวนั้นๆ จะมีตัวหนังสือบรรยายภาพหรือไม่ก็ได้

5. อารมณ์ (Emotion) หรือความรู้สึก (Feeling) หมายถึง การถ่ายทอดอารมณ์จากผู้วาดให้แก่คนดูเกิดความรู้สึกคล้อยตาม เช่น อารมณ์โกรธ เศร้า ตลก ยิ้ม ฯลฯ ซึ่งเส้นมีส่วนช่วยได้มากในการสื่ออารมณ์และความรู้สึกของตัวการ์ตูน ในลักษณะที่เกินความจริง

6. การเน้น (Emphasis) หมายถึง การเน้นความสำคัญของลายเส้น การเน้นแบ่งออกได้เป็นหลายลักษณะ คือ การเน้นด้วยพื้นผิว เส้นและรูปทรง เป็นต้น แต่ในการวาดภาพการ์ตูนนั้นจะแบ่งการเน้นเป็น 2 ลักษณะ คือ

6.1 การเน้นรายละเอียด หมายถึง การเพิ่มเติมรายละเอียดของรูปภาพทั้งหมด เพื่อให้เกิดระยะทำให้เป็นภาพ 3 มิติ และการสร้างตัวการ์ตูนที่ไม่เคลื่อนไหวลักษณะเป็นเป็นภาพ 2 มิติ

6.2 การเน้นเส้นของรูปทรง หมายถึง การเน้นเส้นรอบนอก ควรจะเป็นเส้นที่ใหญ่และหนากว่าเส้นภายใน เพื่อเพิ่มความเด่นชัดและสร้างความสวยงาม เป็นการเน้นรูปทรงของตัวการ์ตูน และเน้นระยะของตัวการ์ตูนอีกด้วย

7. การจัดภาพ (Composition) หมายถึง ดุลยภาพ (Balance) การจัดภาพให้เกิดความสมดุลไม่หนักไปด้านใดด้านหนึ่ง ทำให้เกิดความสวยงามมีความสมบูรณ์ลงตัวในภาพนั้น

8. จุดเด่น (Dominance) หมายถึง จุดหรือตำแหน่งในภาพที่สะดุดตา น่าสนใจเป็นพิเศษ ต่อจากนั้นจะเป็นองค์ประกอบต่างๆ ของภาพ ที่มีความสำคัญรองลงไป ซึ่งจุดที่เป็นส่วนรองนั้น เรียกว่า จุดเสริม (Subordination) มีความสำคัญ คือ ช่วยเพิ่มบทบาทของจุดเด่นให้น่าสนใจยิ่งขึ้น (จักรกฤษณ์ นิลทะสิน. 2545: 12)

อารมณ์ของตัวการ์ตูน

อารมณ์ของตัวการ์ตูนจะแสดงออกที่ใบหน้าเป็นส่วนใหญ่ ลักษณะของโครงหน้าตา จมูก ปาก ซึ่งบ่งบอกถึงอารมณ์ของตัวการ์ตูนนั้นๆ เช่น อารมณ์โกรธ อารมณ์ดีใจ หรืออารมณ์เสียใจ เป็นต้น นอกจากสีหน้าที่แสดงอารมณ์ต่างๆ แล้ว ยังประกอบไปด้วยลักษณะท่าทางที่คล้ายตามอารมณ์นั้น ซึ่งผู้วาดไม่ควรละเลยหรือมองผ่าน การวาดภาพการ์ตูนต้องสื่อภาพวาดนั้นให้ผู้ดูเกิดอารมณ์คล้ายตาม ไม่ว่าจะมีความบรรยายหรือไม่ก็ตาม

1. อารมณ์โกรธอารมณ์โกรธหรืออารมณ์ไม่พอใจมักแสดงออกได้ชัดเจนบริเวณใบหน้า เช่น คิ้วตา ปาก ต้องพยายามวาดให้แต่ละส่วนมีความสัมพันธ์กันมากที่สุด การวาดต้องวาดให้หางคิ้วยกสูงขึ้น หัวคิ้วต่ำลง มุมปากโค้งลงล่าง จมูกย่น หรือวาดให้มีเส้นที่หน้าผาก อารมณ์โกรธหรือไม่พอใจ ถ้าถึงขีดสุด จะมีลักษณะออกมารุนแรง ร่างกายทุกส่วนจะเกร็ง เช่น กำมือ ตะโกน หางคิ้วยกสูงขึ้น เป็นต้น

2. อารมณ์หวาดกลัวอารมณ์หวาดกลัวจะแสดงออกได้อย่างชัดเจนบริเวณใบหน้าโดยเฉพาะดวงตาที่เปิดกว้างหรือไม่ก็ปิดไปเลย ปาก บางครั้งก็วาดให้กว้างออกไปหรือวาดให้ปากเป็นเส้นหยักก็จะช่วยได้เช่นกัน

3. อารมณ์ประหลาดใจอารมณ์ประหลาดใจ จะวาดคล้ายกับอารมณ์หวาดกลัวแตกต่างกันเล็กน้อยตรงที่สายตาของตัวการ์ตูนนั้นจะแฝงอาการสงสัยไว้ด้วย ดังนั้นเพื่อให้สับสนต่อการวาด การแสดงออกถึงอารมณ์ประหลาดใจจะแสดงให้เห็นในลักษณะกึ่งกลัวกึ่งตกใจและกึ่งงง

4. อารมณ์สนุกหรืออารมณ์ขันอารมณ์สนุกหรืออารมณ์ขัน มักเน้นให้ส่วนของปากโดดเด่นมากกว่าส่วนอื่น ซึ่งสามารถวาดได้หลายลักษณะตั้งแต่ การอมยิ้ม การยิ้ม ขำขัน หัวเราะ เป็นต้น

5. อารมณ์เศร้าโศกเสียใจอารมณ์เศร้าโศกเสียใจ จะวาดในลักษณะร้องไห้ฟูมฟายไม่คำนึงถึงความหล่อความสวยของตนเอง อารมณ์เศร้าของตัวการ์ตูนจะแสดงออกได้ชัดเจนที่ดวงตา ยิ่งวาดให้มีน้ำตาออกมาด้วยยิ่งช่วยให้การ์ตูนนั้นน่าสงายิ่งขึ้น(จักรกฤษณ์ นิลทะสิน: 2545 หน้า 14)

3.11 การใช้เสียงในเกม

กิตติ ภัคดีวัฒนกุล ได้กล่าวว่า เสียงภายในเกม คือส่วนประกอบหลักที่ทำให้เกมนั้นมีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น ภาพกราฟฟิกและเสียงนั้น ทั้งสองส่วนเป็นปัจจัยที่ทำให้เกมเกิดความหลากหลาย และสร้างความประทับใจให้แก่ผู้เล่น โดยสามารถแบ่งเนื้อหาเกี่ยวกับ การนำเสียงมาใช้ในการเล่นเกมได้ดังนี้ (กิตติ ภัคดีวัฒนกุล. 2548: 122-123)

เสียง (Sound)

การเล่นเกมมัลติมีเดียนั้นจะต้องใช้การสัมผัส การมองเห็น และการได้ยิน โดยสามารถนำ การได้ยินของมนุษย์นั้นมาสร้างสรรค์ให้เกิดประโยชน์ต่อการพัฒนาทางด้านเกมได้เป็นอย่างดีโดยการใช้เสียง เป็นสื่อกลาง เพราะเสียงสามารถกระตุ้น และชักจูงให้ผู้เล่นเกิดอารมณ์คล้ายตาม โดยเหตุผลที่ทำให้เสียงนั้นเป็นส่วนประกอบที่สำคัญในเกมนั้นมีดังนี้

1. เสียง (Sound) สามารถเรียกอารมณ์ และความรู้สึกขับพลันได้ ตัวอย่างเช่น เกมแข่งรถ เมื่อผู้เล่นได้เข้าโค้ง แล้วเหยียบเบรค จะเกิดเสียง “เฉียด” ทำให้ผู้เล่นตกใจ และควบคุมความสามารถของการเล่นได้ยากขึ้น เป็นต้น
2. เสียง (Sound) สามารถกระตุ้นอารมณ์ของผู้เล่นไปตามทิศทางที่ต้องการได้ ยกตัวอย่าง เช่น เกมแนวผจญภัยที่ผู้เล่นเข้าไปในป่า แล้วพบเจอกับสัตว์ร้าย ผู้ออกแบบเกมควรเลือกใช้เสียงดนตรีประกอบที่มีลักษณะลึกลับน่ากลัวเพื่อให้ผู้เล่นเกิดอารมณ์และรู้สึกคล้ายตาม และเกิดจินตนาการตามภาพประกอบ
3. เสียง (Sound) สามารถบอกข้อมูลต่างๆ กับผู้เล่นได้ ยกตัวอย่างเช่น เสียงที่เกิดขึ้นขณะที่ผู้เล่นเก็บเก็บของรางวัล หรือ ไอเท็ม(Item) ได้ เพื่อให้ผู้เล่นรับรู้ถึงคะแนนที่เพิ่มขึ้น หรือการทำผิดหรือโดนหักคะแนน

ประเภทของเสียง

เสียงในการนำมาใช้ในการออกแบบและพัฒนาเกมนั้นมีหลายชนิด โดยแต่ละชนิดนั้นมีลักษณะการใช้งานที่แตกต่างกันออกไปโดยเสียงที่นำมาใช้ในการพัฒนาเกมสามารถแบ่งออกได้ดังนี้

1. เพลงประกอบ (Song) เป็นการนำเพลงที่ไม่ได้ทำการตัด หรือลดความยาวของเพลงมาใช้ภายในเกม โดยนำมาใช้เพื่อเป็นเสียงเพลง Background ระหว่างการดำเนินเนื้อเรื่องของเกม โดยเสียงเพลงประกอบที่นำมาใช้แต่ละช่วงแต่ละฉากอาจจะแตกต่างกันเพื่อกำหนดอารมณ์ของผู้เล่นให้คล้ายตามไปกับเนื้อเรื่องของเกมที่กำลังดำเนินอยู่

2. เพลงวนซ้ำ (Music Loop) เป็นการนำดนตรีสั้นๆ มาเล่นวนซ้ำๆ โดยไม่จำกัดความยาวของการเล่นเพลงโดยการนำเสียงดนตรีในลักษณะนี้มาใช้งานนั้นจะทำให้ไฟล์เสียงที่นำมาใช้มีขนาดเล็กลง

3. Sound Effect เป็นเสียงประกอบที่จะทำงานเมื่อเกิดเหตุการณ์ต่างๆ และผู้เล่นตอบสนองเหตุการณ์นั้นๆ ทำให้เกิดผลลัพธ์บางอย่างขึ้น โดยทั่วไปแล้วนั้น Sound Effect ใช้เพื่อทำให้ผู้เล่นเกิดอารมณ์ และความรู้สึกฉับพลัน

4. เสียงพูด (Voice) เป็นการบันทึกเสียงพูดของมนุษย์เพื่อนำมาใช้งานภายในเกม เช่น การใช้นะนำการเล่นเกม การใช้เพื่อเป็นคำพูดของตัวละคร โดยอาจจะนำมาใช้ในลักษณะเดียวกับ Sound Effect ก็ได้ (กิตติ ภัคดีวัฒนะกุล: 2548 หน้า 122-123)

4. แนวทางการส่งเสริมภาพลักษณ์

4.1 ความหมายของภาพลักษณ์

พิมพ์ลภัส พงศกรรังศิลป์ ได้ศึกษาเกี่ยวกับภาพลักษณ์ไว้ดังนี้ ภาพลักษณ์เป็นเรื่องเกี่ยวกับความรู้สึกนึกคิดภายในจิตใจที่เกิดจากประสบการณ์ทางตรงและทางอ้อม ซึ่งประสบการณ์ที่ได้รับนั้นมีการตีความหมายต่อสิ่งต่าง ๆ รอบตัว ภาพลักษณ์ จึงเป็นเสมือนการแทนความหมายของสิ่งที่เราได้รับรู้มา มีผู้ให้ความหมายของภาพลักษณ์ไว้ ดังนี้ (พิมพ์ลภัส พงศกรรังศิลป์. 2547: 12 – 14)

โคลเลอร์ (Phillip Kotler. 1966: 363) ได้ให้ความหมายว่า ภาพลักษณ์ คือ การที่สาธารณชนได้รับรู้เกี่ยวกับองค์กรโดยที่องค์กรจะสร้างให้มีลักษณะเฉพาะตัวเพื่อให้สาธารณชนเกิดเป็นภาพลักษณ์นั้น ๆ อันเป็นผลมาจากกระบวนการทางจิตใจที่พยายามประมวลข้อมูลข่าวสารที่มีอยู่มากมายให้เชื่อมต่อกันและเกี่ยวโยงกัน แล้วจึงสรุปเป็นความเชื่อ ความคิด และความประทับใจ ภาพลักษณ์ขององค์กรเป็นเรื่องละเอียดอ่อนมาก และมีความเกี่ยวข้องสัมพันธ์กันในทุก ๆ ด้านจนรวตัวกลายเป็นองค์กรนั้น ๆ เริ่มตั้งแต่เจ้าหน้าที่ หรือพนักงานในสถานที่ทำงาน สินค้าและผลิตภัณฑ์ การให้บริการ มูลค่าทางทรัพย์สิน และทุก ๆ เกี่ยวข้องกับความเป็นองค์กร

ภาพลักษณ์ขององค์กรมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อความสำเร็จของธุรกิจ หากองค์กรนั้นมีภาพลักษณ์ไปในทางที่เสื่อมเสีย องค์กรนั้นย่อมไม่ได้รับความเชื่อถือ หรือความไว้วางใจจากประชาชน รวมทั้งอาจไม่ให้อาจจะไม่ได้รับความร่วมมือสนับสนุนต่อองค์กรนั้น ๆ แต่ในทางตรงกันข้าม หากองค์กรนั้น ๆ มีภาพลักษณ์ที่ดีก็必将มีความน่าเชื่อถือ และสมควรแก่การได้รับความไว้วางใจ และพร้อมที่จะให้ความร่วมมือจากทุกฝ่าย ด้วยเหตุนี้องค์กรจึงมีความจำเป็นต้องมีการสร้างภาพลักษณ์ที่ดีให้เกิดขึ้นเพื่อให้อยู่ในใจของผู้บริโภค หรือบุคคลภายนอกเพื่อความสำเร็จแก่องค์กรนั้นๆ

นิตยสาร Time เคยกล่าวถึงความสำคัญของภาพลักษณ์ (Corporate Image) ไว้ว่า ภาพลักษณ์ มีความสำคัญอย่างยิ่งต่อบริษัทธุรกิจนั้น ๆ เพราะมีส่วนเกี่ยวข้องกับถึงสินค้า และบริการ ฉะนั้น Corporate Image จึงมีผลในทางที่ดีต่อบริษัท หรือองค์กร ดังนี้ คือ

1. ประชาชนเกิดความเชื่อถือ และยอมรับในองค์กร
2. ประชาชนอยากเข้าร่วมมามีส่วนร่วม หรือเข้ามาร่วมทำงานกับทางองค์กร
3. ดึงดูดใจให้บรรดาผู้ถือหุ้นหรือนักลงทุนอยากเข้ามาร่วมลงทุนด้วย
4. ชุมชนบริเวณใกล้เคียงมีความเลื่อมใส ศรัทธา และให้ความสนับสนุน
5. ช่วยเอื้ออำนวยความสะดวก และมีความคล่องตัวต่อการบริหารงานการดำเนินธุรกิจต่างๆ

(พิมพ์ลภัส พงศกรรังศิลป์. 2547::12 – 14)

พิมพ์ลภัส พงศกรรังศิลป์ ได้ศึกษาถึงลักษณะของภาพลักษณ์ไว้ดังนี้ (วิมลมาศ ปฐมวณิชกุล. 2548: 167-168) โดยทั่วไปนั้นจะพบเห็นภาพลักษณ์ของหน่วยงานในสองลักษณะด้วยกัน คือ ภาพลักษณ์ในเชิงบวก และภาพลักษณ์ในเชิงลบ ซึ่งในการดำเนินการประชาสัมพันธ์โฆษณานั้นกระทำขึ้นเพื่อมุ่งหวังให้เกิดภาพลักษณ์ในเชิงบวกเป็นสำคัญ เนื่องจากภาพลักษณ์ที่ดีย่อมส่งผลถึง ความนิยม ชุมชน และความศรัทธาที่ประชาชนมีต่อหน่วยงาน หรือองค์กร (พิมพ์ลภัส พงศกรรังศิลป์: 2547 หน้า 14 – 17)

1. ภาพลักษณ์เชิงบวก ภาพลักษณ์ในเชิงบวกเป็นสิ่งที่หน่วยงานต้องสร้างขึ้นให้อยู่ในจิตใจของประชาชน ไม่ว่าจะเป็นภาพลักษณ์ทางด้านผลิตภัณฑ์ การให้บริการ หรือด้านความรับผิดชอบต่อสังคมการบริหารหน่วยงานที่มีบุคลากรชำนาญการ เอาใจใส่ และการมีอัธยาศัยที่ดีต่อผู้รับบริการ ภาพลักษณ์ของหน่วยงานที่มีผู้บริหารเป็นบุคคลที่มีชื่อเสียง หรือเป็นผู้ทำคุณประโยชน์ให้แก่สังคมและประเทศชาติ ฯลฯ เป็นต้น

การสร้างภาพลักษณ์เชิงบวก นั้นพบว่าในหลายหน่วยงาน ไม่สามารถสร้างให้บรรลุผลสำเร็จได้ เนื่องจากหน่วยงานนั้นๆ มุ่งสร้างภาพลักษณ์ตามที่ตนเองต้องการ และตามที่ได้เห็นว่ามี ความเหมาะสม โดยหน่วยงานนั้นๆ ไม่ได้รับรู้ว่าเป็นภาพลักษณ์ที่ผู้บริโภค หรือสังคมต้องการ หรือไม่ ดังนั้นภาพลักษณ์ที่ดีจึงควรเป็นภาพลักษณ์ที่หน่วยงานและสาธารณชนเห็นควรว่าเป็นภาพลักษณ์ที่ดี และเป็นที่ยอมรับกันโดยทั่วไปแนวทางในการสร้างภาพลักษณ์เชิงบวกที่หน่วยงานสามารถสร้างให้เกิดขึ้นได้ดังนี้

- 1) เป็นหน่วยงานที่มีความรับผิดชอบต่อสังคม
- 2) เป็นหน่วยงานที่ปฏิบัติตามกฎระเบียบของสังคม
- 3) เป็นหน่วยงานที่ยึดมั่นในขนบธรรมเนียมประเพณีอันดีงาม
- 4) เป็นหน่วยงานที่มีระบบบริหาร และฝ่ายจัดการที่มีประสิทธิภาพ

5) เป็นหน่วยงานที่มีความเจริญก้าวหน้า มีเทคโนโลยี และการผลิตที่ทันสมัย อีกทั้งมีกระบวนการผลิตที่มีความปลอดภัยต่อชีวิตของคนในสังคม

6) เป็นหน่วยงาน ที่มีสินค้าผลิตภัณฑ์ และการบริการที่มีคุณภาพ

7) เป็นหน่วยงานที่มีบุคลากรมีคุณภาพ มีบุคลิกภาพดี และมีมนุษยสัมพันธ์ดีกับผู้มารับบริการ หรือผู้มาติดต่อ เป็นต้น

2. ภาพลักษณ์เชิงลบ หมายถึง ภาพลักษณ์ของหน่วยงาน หรือองค์กร ที่ทำให้ประชาชนนั้นเกิดความรู้สึกไม่เชื่อมั่น ไม่ศรัทธาเลื่อมใส และยังเกิดความรู้สึกไม่ชอบทำให้เกิดการต่อต้าน ภาพลักษณ์เชิงลบนั้นอาจเกิดขึ้นจากสิ่งดังต่อไปนี้ อาทิเช่น ข้าราชการในทางลบ การบริหารจัดการไม่มั่นคง ระบบการผลิต และเทคโนโลยีมีความบกพร่อง การบริการที่ไม่มีประสิทธิภาพ ปัญหาด้านแรงงาน ฯลฯ ซึ่งเมื่อเกิดภาพลักษณ์ในเชิงลบต่อหน่วยงาน ถือได้ว่าเป็นวิกฤตที่หน่วยงานจะต้องหาทางแก้ไขและต้องรีบปรับทำการแก้ไขปรับปรุงอย่างเร่งด่วน

พิมพ์ภัส พงศกรรังศิลป์ ได้ศึกษาถึงประเภทของภาพลักษณ์ สามารถจำแนกประเภทของภาพลักษณ์ไว้ 4 ประเภท ดังนี้ (วิรัช ลภีรัตนกุล. 2544: 81-83)

1. ภาพลักษณ์ของบริษัท (Corporate Image) คือ ภาพที่เกิดขึ้นในจิตใจของประชาชนที่มีต่อหน่วยงาน หรือองค์กร นั้นๆ ภาพลักษณ์ดังกล่าวนี้จะรวมไปถึงสินค้าผลิตภัณฑ์ การบริหาร หรือการจัดการ (Management) ของบริษัทนั้นด้วย ภาพลักษณ์ของบริษัท (Corporate Image) จึงมีความหมายค่อนข้างกว้าง และยังได้รวมไปถึงตัวหน่วยงานธุรกิจฝ่ายจัดการ และสินค้า หรือบริการของบริษัทแห่งนั้นด้วย

2. ภาพลักษณ์ของสถาบันหรือองค์การ (Institutional Image) คือ ภาพที่เกิดขึ้นในใจของประชาชนที่มีต่อสถาบัน หรือองค์การ ซึ่งโดยส่วนมากมักจะเน้นไปทางด้านตัวสถาบันหรือองค์การเพียงอย่างเดียวเท่านั้น ไม่ได้รวมสินค้า หรือการให้บริการที่จำหน่าย Institutional Image จึงมีความหมายที่ค่อนข้างแคบลงมาจาก Corporate Image มากเพราะ ได้หมายถึง สถาบัน และองค์การเพียงอย่างเดียวเท่านั้น ดังที่ได้กล่าวมาแล้วข้างต้น

3. ภาพลักษณ์ของสินค้าหรือบริการ (Product / Service Image) คือ ภาพที่เกิดขึ้นภายในใจของประชาชนที่ได้มีต่อสินค้า หรือการให้บริการของบริษัทเพียงอย่างเดียวเท่านั้น ไม่ได้รวมถึงตัวองค์กรหรือบริษัท

4. ภาพลักษณ์ที่มีต่อสินค้าตราใดตราหนึ่ง (Brand Image) คือ ภาพที่เกิดขึ้นใจของประชาชนที่มีต่อสินค้านี้หรือโดยยี่ห้อหนึ่ง หรือเครื่องหมายการค้า (Trademark) ใดเครื่องหมายการค้าหนึ่ง ส่วนมากมักใช้ในการด้านการโฆษณา (Advertising) และการส่งเสริมการขาย (Sale Promotion) เช่น จะซื้อกางเกงยีนส์มาใช้สักหนึ่งตัวแต่กางเกงยีนส์ให้เลือกมากมายหลายยี่ห้อ ผู้ซื้อที่มี Brand Image

ที่ดีต่อयीห้อใด ก็มักจะมีความเป็นไปได้มากที่จะซื้อयीห้อนั้น ๆ ทั้ง ๆ ที่บางทีทางเกงยีนส์यीห้ออื่นอาจมีคุณภาพดีกว่าयीห้อที่เลือกซื้อก็เป็นได้

ฉะนั้น ภาพลักษณ์ที่มีต่อสินค้ำตราใดตราหนึ่ง จึงเป็นภาพที่ติดอยู่ในจิตใจของผู้บริโภคที่ได้รับการปลูกฝังในด้านความรู้สึกที่มีต่อสินค้ำ หรือผลิตภัณฑ์สำหรับผู้ที่มีรสนิยมสูงหรือรสนิยมธรรมดา สำหรับวัยรุ่นหรือผู้สูงอายุ สำหรับบุรุษหรือสตรี สินค้ำนั้นมีความคงทนต่อการใช้งานหรือไม่ ค้ำค่าหรือไม่กับราคาของสินค้ำ เป็นต้น สิ่งที่สำคัญอีกประการหนึ่งที่ควรคำนึงถึง ก็คือ ภาพลักษณ์ควรที่จะมีความโดดเด่นเป็นพิเศษ และมีเอกลักษณ์เป็นของตนเองที่ไม่เหมือนใคร จึงจะทำให้สินค้ำหรือบริการนั้นแตกต่างจากบริษัทคู่แข่งอื่น ๆ และสามารถอยู่ในใจของผู้บริโภคอย่างยาวนาน (พิมพ์ลภัส พงศกรรังศิลป์. 2547: 14 – 17)

4.2 แนวคิดเกี่ยวกับภาพลักษณ์

พิมพ์ลภัส พงศกรรังศิลป์ ได้ศึกษาเกี่ยวกับแนวคิดทางด้านภาพลักษณ์ได้ดังนี้ ตามพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2525 ได้ให้ความหมายคำว่า “ภาพ” ว่าเป็น ความเป็น รูปที่ปรากฏให้เห็น สิ่งที่วาดขึ้นเป็นรูป แต่ในขณะเดียวกันก็ได้ให้ความหมายคำว่า “ลักษณะ” ว่าเป็นเครื่องแสดงคุณภาพที่กำหนดเป็นประเภท (ราชบัณฑิตยสถาน, 2525) และ จารุเชษฐ์ (2544) ได้ประมวลความหมายของทั้งสองคำ และกล่าวว่า “ภาพลักษณ์” หมายถึงสิ่งที่ได้ปรากฏให้เห็น โดยมีเครื่องแสดงให้บุคคลได้พิจารณาตามความรู้สึกนึกคิด และพรทิพย์ (2544) ได้กล่าวว่า “ภาพลักษณ์” คือความรู้สึกที่ปัจเจกบุคคลได้รับจากเหตุการณ์ และความจริงต่างๆ แล้วได้ทำการพิจารณาตามความเห็นของตน (พิมพ์ลภัส พงศกรรังศิลป์. 2547: 11 – 12)

โคลเลอร์ (Philip Kotler. 2000: 553) ได้อธิบายถึงคำว่า “ภาพลักษณ์ (image)” ว่าเป็นองค์รวมของความเชื่อ และความคิด รวมถึงความประทับใจที่บุคคลนั้นได้มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ซึ่งทัศนคติและการกระทำใด ๆ ที่คนเรามีต่อสิ่งนั้น จะมีความเกี่ยวข้องกับภาพลักษณ์ของสิ่งนั้น ๆ

ส่วน Frank Jefkins (1993: 21-22) นักประชาสัมพันธ์ชาวอังกฤษได้อธิบายภาพลักษณ์ขององค์การธุรกิจไว้ว่า ภาพลักษณ์ของบริษัท หรือภาพลักษณ์ขององค์การธุรกิจ (Corporate Image) หมายถึงภาพขององค์การใดองค์การหนึ่ง ซึ่งได้หมายรวมทุกสิ่งเกี่ยวกับองค์การที่ประชาชนรู้จัก เข้าใจ และได้มีประสบการณ์ในการสร้างภาพลักษณ์ขององค์การนั้น ส่วนหนึ่งกระทำโดยอาศัยการนำเสนออัตลักษณ์ขององค์การ (Corporate Identity) ซึ่งได้ปรากฏแก่สายตาคนทั่วไปได้ง่าย อาทิเช่น สัญลักษณ์ และ เครื่องแบบ ฯลฯ

วิรัช ภูมิรัตนกุล (2535) ได้สรุปความหมายของ ภาพลักษณ์ ดังนี้ ภาพที่เกิดขึ้นในใจ (Mental Picture) ของคนเราอาจเป็นภาพที่มีต่อสิ่งมีชีวิต หรือสิ่งไม่มีชีวิตก็ได้ อาทิเช่น ภาพที่มีต่อบุคคล (Person) องค์กร (Organization) สถาบัน (Institution) ฯลฯ หรือภาพที่สิ่งต่างๆ ได้สร้างให้เกิดขึ้นใน ภายในจิตใจเราก็ได้ ภาพลักษณ์จึงอาจเป็นภาพของสถาบัน องค์กร หรือ บุคคลที่เกิดความรู้สึกใน จิตใจของคนเราว่าดี ไม่ดี ชอบ ไม่ชอบ เห็นด้วย ไม่เห็นด้วย ฯลฯ ถ้าความคิดเห็นของคนส่วนมากเป็น เช่นไร ภาพลักษณ์ของหน่วยงานก็จะเป็นเช่นนั้นไปด้วย ถ้าผลออกมาไม่ดี หรือปานกลาง ก็จะต้อง รีบเร่งปรับปรุงและสร้างภาพลักษณ์ให้ดีขึ้น มิฉะนั้นหากภาพลักษณ์ตกต่ำลง จะพาให้การดำเนินงาน ของสถาบันล้มเหลวลงได้ (วิจิตร อวระกุล. 2534)

เมื่อกล่าวถึงภาพลักษณ์เพื่อส่งเสริมการตลาด จึงสื่อความหมายรวมถึงภาพลักษณ์ทุกด้านที่ ประกอบขึ้นจากส่วนต่าง ๆ ของธุรกิจ และสามารถส่งผลต่อความเคลื่อนไหวของภาวะทางการตลาด ของธุรกิจทั้งในทางตรงและทางอ้อม เช่น เมื่อผลิตภัณฑ์มีภาพลักษณ์ที่ดี ช่วยให้ผู้บริโภคต้องการซื้อ ส่งผลให้ยอดขายเพิ่มขึ้น และหากภาพลักษณ์ของตัวองค์กรดีด้วยอีกส่วนหนึ่ง ย่อมก่อให้เกิด ความเชื่อถือไว้วางใจ จนอาจถึงขั้นชื่นชมและศรัทธา จึงมีผลต่อความจงรักภักดีในตราหือของสินค้า (Brand Loyalty) ทำให้สินค้าอยู่ในตลาดได้อย่างยั่งยืนและส่วนครองตลาด (Market Share) เติบโต รุดหน้า (รุ่งรัตน์ ชัยสำเริง. 2547)

Kenneth E. Boulding (1975: 91) ได้อธิบายว่า “ภาพลักษณ์” เป็นความรู้ความรู้สึกของ คนเราที่มีต่อสิ่งต่าง ๆ โดยเฉพาะความรู้นั้นเป็นความรู้ที่เราสร้างขึ้นมาจากเฉพาะตน เป็นความรู้เชิงอัต วิสัย (Subjective Knowledge) ซึ่งประกอบด้วย “ข้อเท็จจริง คุณค่าที่เราเป็นผู้กำหนด โดยแต่ละ บุคคลจะเก็บสะสมความรู้เชิงอัตวิสัยเกี่ยวกับสิ่งต่าง ๆ รอบตัวที่ได้ประสบและมีความเชื่อว่าเป็นจริง เนื่องจากคนเราไม่สามารถที่จะรับรู้และทำความเข้าใจกับทุกสิ่งได้ครบถ้วนเสมอไป เรามักจะได้เฉพาะ ภาพ บางส่วนหรือลักษณะกว้าง ๆ ของสิ่งเหล่านั้น ซึ่งอาจไม่ชัดเจนและแน่นอนเพียงพอ แล้วมัก ตีความหมาย (Interpret) หรือให้ความหมายแกสิ่งนั้น ๆ ด้วยตัวเราเอง ความรู้เชิงอัตวิสัยนี้จะประกอบ กันเป็นภาพลักษณ์ของสิ่งต่าง ๆ ที่อยู่ในโลกตามทัศนะของเรา และพฤติกรรมที่เราได้แสดงออกก็จะ ขึ้นอยู่กับภาพลักษณ์ของสิ่งนั้น ๆ ที่เรามีอยู่ในสมองด้วย เพื่อให้ง่ายแก่การทำความเข้าใจ อาจจะแยก องค์ประกอบของภาพลักษณ์ออกเป็น 4 ส่วน แต่ในความเป็นจริงองค์ประกอบทั้ง 4 ส่วนนี้มิได้มีความ เกี่ยวข้องสัมพันธ์กันอย่างไม่อาจแบ่งแยกได้ กล่าวคือ

1. องค์ประกอบเชิงการรับรู้ (Perceptual Component) เป็นสิ่งที่บุคคลได้มาจากการสังเกต โดยตรง แล้วนำสิ่งนั้นไปสู่การรับรู้ สิ่งที่ถูกรับรู้นี้อาจเป็นบุคคล สถานที่ เหตุการณ์ ความคิด หรือ สิ่งของต่าง ๆ ก็ได้ โดยเราจะได้ภาพของสิ่งแวดล้อมต่าง ๆ เหล่านี้โดยผ่านการรับรู้เป็นเบื้องต้น

2. องค์ประกอบเชิงความรู้ (Cognitive Component) ได้แก่ ส่วนที่เป็นความรู้เกี่ยวกับลักษณะประเภทความแตกต่างของสิ่งต่าง ๆ ที่ได้จากการสังเกต และการรับรู้

3. องค์ประกอบเชิงความรู้สึก (Affective Component) ได้แก่ ความรู้สึกของบุคคลที่มีต่อสิ่งต่าง ๆ อาจเป็นความรู้สึกที่ผูกพันยอมรับ หรือไม่ยอมรับ ชอบหรือไม่ชอบ

4. องค์ประกอบเชิงการกระทำ (Cognitive Component) เป็นความมุ่งหมาย หรือเจตนาที่ได้เป็นแนวทางในการปฏิบัติตอบโต้สิ่งเร้านั้น โดยเป็นผลของปฏิสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบเชิงความรู้ และเชิงความรู้สึก

องค์ประกอบเชิงการรับรู้ เชิงความรู้ เชิงความรู้สึก และเชิงการกระทำนี้จะผสมผสานกันเป็นภาพที่บุคคลนั้นได้มีประสบการณ์ในโลก ดังนั้น ภาพลักษณ์ที่ดีของธุรกิจจึงมีความสัมพันธ์โดยตรงกับพฤติกรรมของผู้บริโภคซึ่งกว่าผู้บริโภคเป้าหมาย (Target Consumer) แต่ละราย จะเปลี่ยนมาเป็นลูกค้า (Customer) นั้น จะต้องผ่านการรับรู้ (Perception) จนเกิดความรู้ (Knowledge) และตามด้วยความรู้สึก (Affection) ที่ดีต่อผลิตภัณฑ์และองค์การธุรกิจ จนกระทั่งเกิดพฤติกรรมการซื้อ (Buying) จนมาเป็นการบริโภคในที่สุด (พิมพ์ลภัส พงศกรรังศิลป์. 2547: 11-12)

พิมพ์ลภัส พงศกรรังศิลป์ ได้กล่าวถึงประเภทของภาพลักษณ์ที่เกี่ยวข้องกับองค์การธุรกิจ ดังนี้ โคลเลอร์ (Kotler, 2000:296) ได้กล่าวถึงภาพลักษณ์ในบริบทด้านการตลาดไว้ว่า ภาพลักษณ์ (Image) เป็นวิธีที่ประชาชนได้รับรู้เกี่ยวกับบริษัทหรือผลิตภัณฑ์ของบริษัท และภาพลักษณ์เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นได้จากหลายปัจจัยภายใต้การควบคุมของธุรกิจเมื่อพิจารณาจากภาพลักษณ์ที่องค์การธุรกิจจะสามารถนำมาเป็นองค์ประกอบทางการบริหารจัดการได้แล้ว อาจจำกดขอบเขตประเภทของภาพลักษณ์ที่เกี่ยวข้องในกาดานการส่งเสริมการตลาดอย่างชัดเจนโดยสามารถจำแนกเป็น 3 ประเภทด้วยกันคือ

1. ภาพลักษณ์ผลิตภัณฑ์หรือบริการ (Product or Service Image) คือ ภาพที่เกิดขึ้นภายในใจของประชาชนที่มีต่อผลิตภัณฑ์หรือบริการของบริษัทแต่เพียงอย่างเดียว ไม่รวมถึงตัวองค์กรหรือตัวธุรกิจ ซึ่งบริษัทหนึ่ง ๆ อาจมีผลิตภัณฑ์หลากหลายชนิด และหลากหลายยี่ห้อจำหน่ายอยู่ในท้องตลาด ดังนั้น ภาพลักษณ์ประเภทนี้จึงเป็นภาพโดยรวมของผลิตภัณฑ์ หรือบริการทุกชนิด และทุกตราสินค้า ที่อยู่ภายใต้ความรับผิดชอบของบริษัทใดบริษัทหนึ่ง

2. ภาพลักษณ์ตรายี่ห้อ (Brand Image) คือ ภาพที่เกิดขึ้นภายในใจของประชาชนที่มีต่อสินค้ายี่ห้อใดยี่ห้อหนึ่งหรือตรา (Brand) ใดตราหนึ่ง หรือเครื่องหมายการค้า (Trademark) ใดเครื่องหมายการค้าหนึ่ง ส่วนมากมักอาศัยวิธีการโฆษณาประชาสัมพันธ์ และการส่งเสริมการขาย เพื่อบอกถึงบุคลิกลักษณะของสินค้า โดยการเน้นถึงคุณลักษณะเฉพาะ หรือเน้นที่จุดขาย แม้สินค้าหลายยี่ห้อจะมาจากบริษัทเดียวกัน แต่ก็ไม่จำเป็นต้องมีภาพลักษณ์เหมือนกันก็ได้ เนื่องจากภาพลักษณ์ของ

ตราหือถือว่าเป็นสิ่งเฉพาะตัว โดยขึ้นอยู่กับกำหนัดตำแหน่งครองใจ(Positioning) ของสินค้ายี่ห้อใดหือหนึ่ง ที่บริษัทต้องการให้มีความแตกต่าง (Differentiation) จากหืออื่น ๆ

3. ภาพลักษณ์ของสถาบันหรือองค์การ (Institutional Image) คือ ภาพที่เกิดขึ้นภายในใจของประชาชนที่มีต่อองค์การ หรือสถาบัน ซึ่งเน้นเฉพาะภาพของตัวสถาบัน หรือองค์การเพียงอย่างเดียว ไม่รวมถึงสินค้ำ หรือบริการที่จำหน่าย ดังนั้น ภาพลักษณ์ประเภทนี้จึงเป็นภาพที่สะท้อนให้เห็นถึงการบริหาร และการดำเนินงานขององค์การ ทั้งในแง่ระบบบริหารจัดการ บุคลากร ความรับผิดชอบต่อสังคม และการทำประโยชน์แก่สาธารณะเป็นต้น

ดังนั้นการจัดการภาพลักษณ์ (Image Management) หรือการจัดการชื่อเสียงขององค์การ (Corporate Reputation Management) ตั้งอยู่บนพื้นฐานที่ว่า องค์การธุรกิจนั้นมีการดำเนินงานที่แท้จริงอย่างไร (How the company conducts) หรือ ประชาชนรับรู้การดำเนินงานของธุรกิจว่าอย่างไร (How the company is perceived as conducting its business) (Morley, 1998:8) และในปัจจุบันการสร้างภาพลักษณ์เป็นแนวคิดที่องค์การธุรกิจได้ต่างตระหนักถึงความสำคัญอย่างมาก โดยพยายามพัฒนากลยุทธ์การสร้างภาพลักษณ์อย่างเป็นระบบ จากเดิมที่อาศัยการประชาสัมพันธ์เป็นเครื่องมือหลัก มาเป็นการประยุกต์ และได้ผสมผสานกลยุทธ์การสื่อสารหลากหลายรูปแบบ โดยใช้เทคนิควิธีต่าง ๆ อย่างเป็นเอกภาพ เพื่อสนับสนุนการดำเนินงานไปสู่เป้าหมายภาพลักษณ์ที่พึงประสงค์ขององค์การ (พิมพ์ลภัส พงศกรรังศิลป์. 2547: 13 – 14)

4.3 การสร้างภาพลักษณ์การท่องเที่ยวไทย

พิมพ์ลภัส พงศกรรังศิลป์ ได้ศึกษาถึงการสร้างภาพการท่องเที่ยวไทยไว้ดังนี้ การท่องเที่ยวในที่นี้หมายความว่าครอบคลุมไปถึงรูปแบบการท่องเที่ยว แหล่งท่องเที่ยว หรือสินค้ำด้านการท่องเที่ยวทุกประเภททั้งในรูปธรรม และนามธรรม อาทิเช่น ทรัพยากรทางธรรมชาติ ทิวทัศน์ วัฒนธรรม ประเพณี สถานที่ประวัติศาสตร์ โบราณคดี ตลอดจนถึงการให้บริการนำเที่ยว และเมื่อนำมาประกอบกับความหมายของคำว่า “ภาพลักษณ์” คำว่า “ภาพลักษณ์การท่องเที่ยว” จึงน่าจะหมายถึง “ลักษณะที่ปรากฏเป็นเอกลักษณ์ของการท่องเที่ยวในพื้นที่นั้นๆ” โดยทั่วไปแล้วสามารถกำหนดองค์ประกอบของสิ่งที่ปรากฏให้เห็นเป็นภาพลักษณ์ได้ 2 ส่วนคือ (พิมพ์ลภัส พงศกรรังศิลป์. 2547: 14 – 16)

1. ภาพลักษณ์ทางกายภาพ และศักยภาพของแหล่งท่องเที่ยว ซึ่งสามารถพิจารณาได้จากสภาพทางภูมิศาสตร์ตำแหน่งที่ตั้ง รูปร่าง การแสดงออก อันจะบ่งบอกลักษณะที่เป็นเอกลักษณ์ของแหล่งท่องเที่ยว ซึ่งสามารถจำแนกประเภทได้ เช่น แหล่งท่องเที่ยวทางธรรมชาติทางบก มีลักษณะทางกายภาพเป็นแหล่งท่องเที่ยวที่เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติมีที่ตั้งอยู่บนแผ่นดิน ได้แก่ ภูเขา น้ำตก น้ำพุร้อน ฯลฯ

2. ภาพลักษณ์อันเกิดจากการบริหารจัดการแหล่งท่องเที่ยว พิจารณาจากหน้าที่ตามกฎหมาย รูปแบบการบริหารจัดการของหน่วยงานที่รับผิดชอบ และหน่วยงานที่มีส่วนร่วมกับการดูแลรักษา เช่น กรมป่าไม้เป็นหน่วยงานที่มีหน้าที่ดูแลแหล่งท่องเที่ยวทางธรรมชาติภายใต้พระราชบัญญัติอุทยานแห่งชาติ พ.ศ. 2504

พิมพ์ลภัส พงศกรรังศิลป์ กล่าวว่า ลักษณะทางกายภาพและสภาพการจัดการในแหล่งท่องเที่ยวเป็นเพียงสิ่งที่ปรากฏให้เห็น การศึกษาภาพลักษณ์นั้นต้องอาศัยมุมมองของผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง อันเป็นองค์ประกอบของการท่องเที่ยว โดยแต่ละฝ่ายอาจมีมุมมองต่อสิ่งที่ปรากฏให้เห็นแตกต่างกันออกไปทั้งนี้อาจขึ้นอยู่กับปัจจัยหลายอย่าง อาทิเช่น บทบาท ความคิดเห็น และประสบการณ์ เป็นต้น ภาพลักษณ์ของแหล่งท่องเที่ยวจึงเป็นมุมมองของผู้มีส่วนเกี่ยวข้องกับการท่องเที่ยวดังต่อไปนี้

1. ผู้บริหารจัดการแหล่งท่องเที่ยว เป็นผู้ที่จะกำหนดศักยภาพ วางแผนเพื่อการพัฒนาแหล่งท่องเที่ยว ให้สอดคล้องกับสภาพที่เป็นเอกลักษณ์เพื่อกำหนดเป็นภาพลักษณ์
2. นักท่องเที่ยว เป็นผู้ใช้ประโยชน์จากแหล่งท่องเที่ยวมากที่สุด มุมมองของ นักท่องเที่ยว เป็นมุมมอง ในภายหลังจากการพัฒนาและส่งเสริมการท่องเที่ยว
3. ผู้ประกอบการที่เกี่ยวข้องกับการท่องเที่ยว เป็นผู้ใช้ประโยชน์จากแหล่งท่องเที่ยว เช่นเดียวกับนักท่องเที่ยว คือเป็นมุมมองจากผลของการบริหารจัดการ

ตัวอย่างในการกำหนดภาพลักษณ์นั้น จะเห็นได้จากการท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย (2544) ได้ศึกษาและกำหนดภาพลักษณ์ของแหล่งท่องเที่ยวเสริม 7 กลุ่มพื้นที่ ดังนี้

1. กลุ่มจังหวัดเพชรบุรี ประจวบคีรีขันธ์ โดยให้ชื่อกลุ่มว่า “แดนผืนทะเลวัง” ซึ่งสะท้อนถึงภาพลักษณ์ของแหล่งท่องเที่ยวประเภทธรรมชาติทางทะเล
2. กลุ่มจังหวัดกระบี่ สตูล ตรัง พัทลุง โดยให้ชื่อกลุ่มว่า “มรกตแดนใต้” ซึ่งสะท้อนภาพลักษณ์ของแหล่งท่องเที่ยวประเภทธรรมชาติทางทะเล
3. กลุ่มจังหวัดนครราชสีมา บุรีรัมย์ สุรินทร์ ศรีสะเกษ อุบลราชธานี โดยให้ชื่อว่ากลุ่ม “แดนโบราณอีสานใต้” ซึ่งสะท้อนภาพลักษณ์ของแหล่งท่องเที่ยวประเภทวัฒนธรรมขอมโบราณ
4. กลุ่มจังหวัดเชียงราย พะเยา แพร่ น่าน โดยให้ชื่อกลุ่มว่า “ถิ่นถิ่นฟ้าล้านนาตะวันออก” ซึ่งสะท้อนภาพลักษณ์ของแหล่งท่องเที่ยวประเภทธรรมชาติทางบกควบคู่กับวัฒนธรรมล้านนา
5. กลุ่มจังหวัดระยอง จันทบุรี ตราด โดยให้ชื่อกลุ่มว่า “อัญมณีตะวันออก” ซึ่งสะท้อนถึงภาพลักษณ์ของแหล่งท่องเที่ยวประเภทธรรมชาติทางบกควบคู่กับวัฒนธรรมล้านนา
6. กลุ่มจังหวัดขอนแก่น อุตรดิตถ์ กาฬสินธุ์ หนองคาย โดยให้ชื่อกลุ่มว่า “แดนอีสานร้อยล้านเหนือ” ซึ่งสะท้อนภาพลักษณ์ของแหล่งท่องเที่ยวประเภทวัฒนธรรมอันเก่าแก่

7. กลุ่มจังหวัดชุมพร ระนอง โดยใช้ชื่อกลุ่มว่า “อาศรมสมุทร” ซึ่งสะท้อนถึงภาพลักษณ์ของแหล่งท่องเที่ยวประเภทธรรมชาติทางทะเล

โดยภาพลักษณ์ของแหล่งท่องเที่ยวทางภาคใต้ พบว่าเป็นประเภทธรรมชาติทั้งทางบกและทางทะเลเนื่องจากมีลักษณะภูมิประเทศเป็นคาบสมุทรทั้งสองฟากฝั่งจึงมีแหล่งท่องเที่ยวประเภทธรรมชาติทางทะเลจำนวนมาก ส่วนบริเวณตอนกลางของภาคมีแหล่งท่องเที่ยวประเภทธรรมชาติทางบก เนื่องจากมีเทือกเขาพาดผ่านในแนวเหนือลงใต้

เป้าหมายที่สำคัญที่สุดของการกำหนดภาพลักษณ์ของการท่องเที่ยวดังกล่าวข้างต้น ก็เพื่อที่จะรองรับการพัฒนาการท่องเที่ยวในอนาคต โดยมุ่งที่จะพัฒนาแหล่งท่องเที่ยวตามศักยภาพของพื้นที่และความต้องการของตลาด นั่นคือการศึกษาศักยภาพของนักท่องเที่ยวว่ามีความสัมพันธ์หรือสอดคล้องกับภาพลักษณ์ของการท่องเที่ยวที่ปรากฏหรือไม่ อย่างไร (พิมพ์ลภัส พงศกรรังศิลป์, 2547: 14 – 16)

5. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

พระมหาบุญพิเชษฐ จันทรเมือง (2553: บทคัดย่อ) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การจัดการการท่องเที่ยวในพระอารามหลวงชั้นเอก ในเกาะรัตนโกสินทร์ พบว่า ทรรศนะทางวัฒนธรรมในพระอารามหลวงชั้นเอกทุกวัด มีศักยภาพโดดเด่น ซึ่งทางภาครัฐพร้อมให้การสนับสนุน ภาคเอกชนมีความสนใจร่วมมือในการจัดการท่องเที่ยว นักท่องเที่ยวยังปลื้มในความงดงามของพระอาราม

ปรมาภรณ์ มาเทพ (2551: บทคัดย่อ) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนาสื่อการ์ตูนมัลติมีเดียสำหรับการสอนวิชาพระพุทธศาสนาเรื่อง หลักกรรม พบว่า การใช้สื่อในกิจกรรมการเรียนการสอน ผลการศึกษาพบว่านักเรียนชาย และหญิงทั้งหมดมีความเห็นสอดคล้องกัน มีความพึงพอใจสื่อการ์ตูนมัลติมีเดียสำหรับสอนวิชาพระพุทธศาสนา เรื่องหลักกรรม มีความน่าสนใจในระดับดี

วรวิรัตน์ ว่องระวี (2552: 145) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การศึกษาการออกแบบเลขนศิลป์ในเกมพัฒนาศักยภาพของสมองด้านความจำ พบว่าเกมทุกประเภทยอมรับใช้ภาพกราฟฟิกแบบ 2 มิติ และมุมมองของเกม นิยมใช้แบบ Top Down เพื่อให้ผู้เล่นมองเห็นบรรยากาศทั่วไปของเกมและด้านองค์ประกอบพื้นฐานในการเพิ่มความน่าสนใจ คือการรายงานผลคะแนน เพื่อให้ผู้เล่นรู้ถึงระดับความสามารถของตน ทำให้เกิดแรงกระตุ้นในการเล่น

พิมพ์ลภัส พงศกรรังศิลป์ (2547: บทคัดย่อ) ได้ทำการวิจัยเรื่อง ภาพลักษณ์ด้านการท่องเที่ยวของจังหวัดนครศรีธรรมราชในมุมมองนักท่องเที่ยว พบว่านักท่องเที่ยวส่วนใหญ่กล่าวว่าเอกลักษณ์ หรือภาพลักษณ์ของจังหวัดนครศรีธรรมราช คือวัดพระมหาธาตุวรมหาวิหาร รองลงมาคือ แหล่งท่องเที่ยวตามธรรมชาติทางบก เช่น ป่าไม้ ภูเขา น้ำตก เป็นต้น

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อการศึกษาและพัฒนารูปแบบเกมมัลติมีเดียประเภทจำลองสถานการณ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวในกรุงเทพมหานครรอบเกาะรัตนโกสินทร์โดยผู้วิจัย ได้มีขั้นตอนดังนี้

1. การกำหนดประชากร และการเลือกกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ศึกษาเอกสารข้อมูลจากหนังสือและบทความ วารสาร ที่เกี่ยวข้องกับเกมมัลติมีเดียประเภทจำลองสถานการณ์ และด้านการส่งเสริมภาพลักษณ์การท่องเที่ยว

1.2 ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับคุณสมบัติของเกมจำลองสถานการณ์

1.3 ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับกระบวนการและหลักการออกแบบเกมจำลองสถานการณ์

2. การวิเคราะห์ข้อมูล

2.1 แนวความคิดในการออกแบบเกมจำลองสถานการณ์

2.2 วิธีการวิเคราะห์ความต้องการนักท่องเที่ยวชาวไทยเกี่ยวกับเกมจำลองสถานการณ์ที่สามารถส่งเสริมภาพลักษณ์การท่องเที่ยวรอบเกาะรัตนโกสินทร์

3. วิธีการเก็บข้อมูล

รวบรวมข้อมูลเอกสารจากหนังสือ เอกสาร บทความ รวมถึงแบบสอบถามด้านสภาพทั่วไปของเกมมัลติมีเดีย และด้านการท่องเที่ยวรอบเกาะรัตนโกสินทร์ แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ เพื่อหาแนวทางในการออกแบบร่างจำนวน 3 แบบ จากนั้นสร้างแบบสอบถามด้านประสิทธิภาพของแบบร่างและนำมาวิเคราะห์ ใช้เป็นข้อมูลในการออกแบบเกมจำลองสถานการณ์เพื่อส่งเสริมภาพลักษณ์ด้านการท่องเที่ยวรอบเกาะรัตนโกสินทร์

4. การกำหนดขั้นตอนการดำเนินการวิจัย

ขั้นตอนการประเมินรูปแบบเกมจำลองสถานการณ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวรอบเกาะรัตนโกสินทร์

1. การสร้างแบบสอบถามความคิดเห็นและความต้องการของนักท่องเที่ยวและผู้เชี่ยวชาญถึงความต้องการด้านเกมจำลองสถานการณ์ และการส่งเสริมการท่องเที่ยวรอบเกาะรัตนโกสินทร์เพื่อหาแนวทางในการออกแบบร่างเกมจำลองสถานการณ์

2. การสร้างแบบประเมินประสิทธิภาพจากแบบร่าง จำนวน 3 แบบ เพื่อเลือกแบบร่างที่มีความเหมาะสมนำมาพัฒนาเป็นต้นแบบเกม

3. การประเมินประสิทธิภาพของรูปแบบเกมจำลองสถานการณ์เพื่อส่งเสริมภาพลักษณ์การท่องเที่ยวรอบเกาะรัตนโกสินทร์

4. สถิติที่ใช้ในการประเมินประสิทธิภาพรูปแบบของเกมจำลองสถานการณ์เพื่อส่งเสริมภาพลักษณ์การท่องเที่ยวรอบเกาะรัตนโกสินทร์

ขั้นตอนในการออกแบบเกมจำลองสถานการณ์เพื่อส่งเสริมภาพลักษณ์การท่องเที่ยวรอบเกาะรัตนโกสินทร์

1. การกำหนดประชากรและเครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล

1.1 ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ได้แก่ รูปแบบเกมมัลติมีเดียเดียวประเภทจำลองสถานการณ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวกรุงเทพมหานครรอบเกาะรัตนโกสินทร์ ครั้งที่ 1 จำนวน 3 แบบร่าง และ รูปแบบเกมมัลติมีเดียเดียวประเภทจำลองสถานการณ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวกรุงเทพมหานครรอบเกาะรัตนโกสินทร์ ครั้งที่ 2 จำนวน 1 แบบ

1.2 เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลรูปแบบการออกแบบเกมจำลองสถานการณ์เพื่อส่งเสริมภาพลักษณ์การท่องเที่ยวรอบเกาะรัตนโกสินทร์ ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อกำหนดขอบเขตของงานวิจัย แบ่งออกเป็น 5 ตอนได้แก่

ตอนที่ 1 กระบวนการสร้างแบบสอบถามความคิดเห็นและความต้องการของนักท่องเที่ยวและผู้เชี่ยวชาญถึงความต้องการด้านเกมจำลองสถานการณ์ และการส่งเสริมการท่องเที่ยวรอบเกาะรัตนโกสินทร์เพื่อหาแนวทางในการออกแบบร่างเกมจำลองสถานการณ์

ตอนที่ 2 กระบวนการออกแบบเพื่อสร้างแบบร่างเกมจำลองสถานการณ์ จำนวน 3 แบบร่าง

ตอนที่ 3 กระบวนการคัดเลือกแบบของเกมจำลองสถานการณ์ จำนวน 3 แบบ โดยให้กลุ่มนักท่องเที่ยว กลุ่มที่ 1 ผู้เชี่ยวชาญทางด้านการออกแบบ และการส่งเสริมภาพลักษณ์การท่องเที่ยวกลุ่มที่ 2 ประเมินรูปแบบ ประสิทธิภาพของเกมจำลองสถานการณ์ ครั้งที่ 1 จำนวน 3 แบบ

ตอนที่ 4 กระบวนการออกแบบ เกมจำลองสถานการณ์ โดยนำผลการประเมินทั้ง 3 แบบมารวมตามแบบผลการประเมิน และเลือกแบบที่เหมาะสมเพื่อนำมาการแก้ไขปรับปรุง และนำมาพัฒนาเป็นต้นแบบเกมจำลองสถานการณ์ จำนวน 1 แบบ

ตอนที่ 5 กระบวนการวัดคุณภาพ โดยแบบประเมินประสิทธิภาพผลการออกแบบ ต้นแบบเกมจำลองสถานการณ์ จำนวน 1 แบบ โดยให้กลุ่มนักท่องเที่ยว กลุ่มที่ 1 ผู้เชี่ยวชาญทางด้าน

การออกแบบ และการส่งเสริมภาพลักษณ์การท่องเที่ยวกลุ่มที่ 2 ประเมินรูปแบบประสิทธิภาพของเกมจำลองสถานการณ์ และสรุปผล

ขั้นตอนการประเมินรูปแบบและประสิทธิภาพของ เกมจำลองสถานการณ์เพื่อส่งเสริมภาพลักษณ์การท่องเที่ยวรอบเกาะรัตนโกสินทร์

1. การสร้างแบบสอบถามความคิดเห็นและความต้องการของนักท่องเที่ยวและผู้เชี่ยวชาญถึงความต้องการด้านเกมจำลองสถานการณ์ และการส่งเสริมการท่องเที่ยวรอบเกาะรัตนโกสินทร์
2. ศึกษาวิธีการ ข้อมูลจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อเป็นแนวทางในการสร้างแบบสอบถามความคิดเห็น
3. นำข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถามความคิดเห็นและความต้องการของผู้ใช้มาสร้างกรอบแนวความคิดเพื่อเป็นโจทย์ที่ใกล้เคียงกับความเป็นจริงในการออกแบบ เกมจำลองสถานการณ์ โดยนำข้อมูลที่ได้ไปกำหนดทิศทางในการออกแบบเกมจำลองสถานการณ์ จำนวน 3 แบบร่าง

ข้อมูลในแบบประเมินแบบร่างแบ่งออกเป็น 3 ส่วน คือ

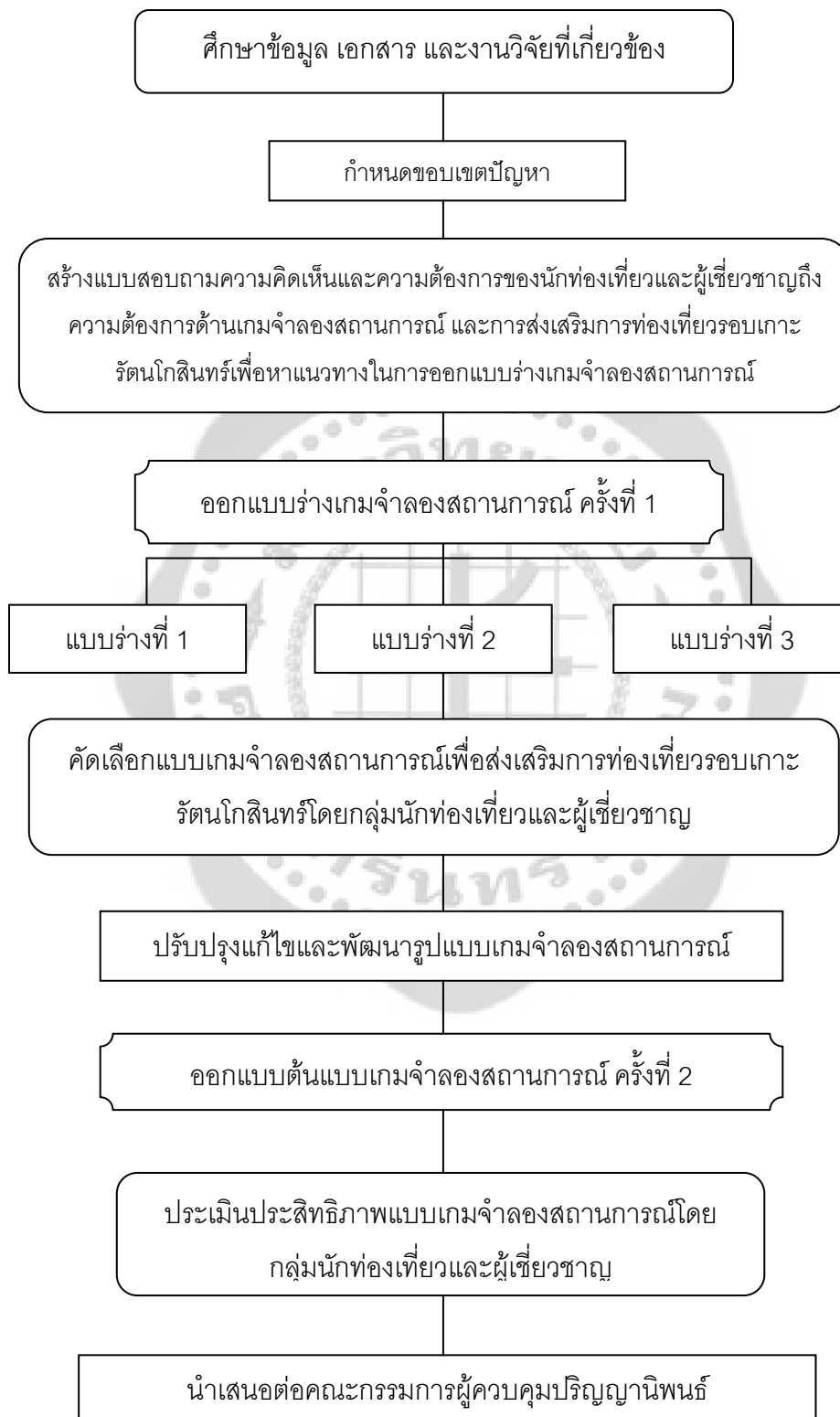
ส่วนที่ 1 คำถามเกี่ยวกับลักษณะทั่วไป

ส่วนที่ 2 คำถามเพื่อให้คะแนนแบบใช้เกณฑ์การให้คะแนนเป็นมาตราส่วนประเมินค่า (Rating Scale) ตามแบบของ Likert Scale เกี่ยวกับแบบร่างรูปแบบเกมมัลติมีเดียประเภทจำลองสถานการณ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวในกรุงเทพมหานครรอบเกาะรัตนโกสินทร์

ส่วนที่ 3 คำถามปลายเปิดสำหรับผู้ตอบแบบสอบถาม ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

การกำหนดขั้นตอนการดำเนินการวิจัย

ผู้ศึกษาได้ดำเนินการศึกษาซึ่งมีขั้นตอนดังต่อไปนี้



ขั้นตอนการประเมินรูปแบบและประสิทธิภาพของ เกมจำลองสถานการณ์เพื่อส่งเสริมภาพลักษณ์การท่องเที่ยวรอบเกาะรัตนโกสินทร์

1. การสร้างแบบสอบถามความคิดเห็นและความต้องการของนักท่องเที่ยวและผู้เชี่ยวชาญ ถึงความต้องการด้านเกมจำลองสถานการณ์ และการส่งเสริมการท่องเที่ยวรอบเกาะรัตนโกสินทร์

1.1 ศึกษาวิธีการ ข้อมูลจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างแบบสอบถามความคิดเห็น เพื่อประเมินรูปแบบประสิทธิภาพเกมจำลองสถานการณ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวรอบเกาะรัตนโกสินทร์

1.2 สร้างแบบสอบถามสำหรับกลุ่มนักท่องเที่ยว และผู้เชี่ยวชาญเพื่อประเมินผลเรื่อง การศึกษาและพัฒนา รูปแบบเกมมัลติมีเดียประเภทจำลองสถานการณ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวใน กรุงเทพมหานครรอบเกาะรัตนโกสินทร์ โดยผู้วิจัยจะทำแบบสอบถามซึ่งมี 2 ลักษณะ คือ แบบสอบถามชนิดปลายเปิด และชนิดปลายปิด ซึ่งข้อมูลในแบบสอบถามแบ่งออกเป็น 4 ส่วน คือ

ส่วนที่ 1 คำถามเกี่ยวกับลักษณะทั่วไปทางประชากรศาสตร์

ส่วนที่ 2 คำถามเกี่ยวกับรูปแบบการเล่นเกมมัลติมีเดียประเภทจำลองสถานการณ์ เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวใน กรุงเทพมหานครรอบเกาะรัตนโกสินทร์

ส่วนที่ 3 คำถามเกี่ยวกับการส่งเสริมการท่องเที่ยวรอบเกาะรัตนโกสินทร์

ส่วนที่ 4 คำถามปลายเปิดสำหรับผู้ตอบแบบสอบถาม ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม ที่มีต่อการ ศึกษาและพัฒนาเกมมัลติมีเดียประเภทจำลองสถานการณ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวรอบเกาะ รัตนโกสินทร์

1.3 นำข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถามความคิดเห็นมาสร้างเป็นกรอบแนวความคิดเพื่อใช้เป็นโจทย์ที่ใกล้เคียงกับความเป็นจริงโดยนำข้อมูลไปกำหนดทิศทางในการพัฒนารูปแบบเกม มัลติมีเดียประเภทจำลองสถานการณ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวรอบเกาะรัตนโกสินทร์ จำนวน 3 แบบร่าง ดังนี้

1.3.1 ออกแบบร่างเกมมัลติมีเดียประเภทจำลองสถานการณ์ ชุดที่ 1

1.3.2 ออกแบบร่างเกมมัลติมีเดียประเภทจำลองสถานการณ์ ชุดที่ 2

1.3.3 ออกแบบร่างเกมมัลติมีเดียประเภทจำลองสถานการณ์ ชุดที่ 3

โดยในทุกรูปแบบการออกแบบต้องคำนึงจากหลักเกณฑ์ 2 หลักเกณฑ์ที่ได้กำหนดไว้ คือ หลักเกณฑ์ทางด้านการออกแบบเกมมัลติมีเดียประเภทจำลองสถานการณ์ และการส่งเสริม ภาพลักษณ์การท่องเที่ยวรอบเกาะรัตนโกสินทร์

2. ศึกษาวิธีการ ข้อมูลจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อเป็นแนวทางในการสร้างแบบสอบถามความคิดเห็น

2.1 ศึกษาวิธีการ ข้อมูลจากเอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างแบบประเมินรูปแบบเกมมัลติมีเดียประเภทจำลองสถานการณ์

2.2 สร้างแบบประเมินรูปแบบประสิทธิภาพเกมมัลติมีเดียประเภทจำลองสถานการณ์ เป็นแบบข้อมูลตัวเลขที่วัดได้จากการทดลองหารูปแบบ และประสิทธิภาพโดยผู้วิจัยทำการประเมินตามหลักเกณฑ์ที่กำหนดไว้คือ หลักเกณฑ์ทางด้านการออกแบบเกมมัลติมีเดียประเภทจำลองสถานการณ์ และการส่งเสริมภาพลักษณ์การท่องเที่ยวรอบเกาะรัตนโกสินทร์

2.3 สร้างแบบประเมินรูปแบบประสิทธิภาพของเกมมัลติมีเดียประเภทจำลองสถานการณ์ประกอบคำชี้แจงและข้อเสนอนะ ซึ่งมีรายละเอียดประกอบด้วย 2 ตอน คือ

ตอนที่ 1 เป็นแบบสอบถามของผู้เชี่ยวชาญ โดยเป็นการประเมินแบบมาตราส่วน (Rating Scale) ซึ่งกำหนดค่าคะแนน (Weight) ออกเป็น 5 ดังนี้

ผลการประเมินในระดับมากที่สุด หมายถึง มีระดับคะแนน 5

ผลการประเมินในระดับมาก หมายถึง มีระดับคะแนน 4

ผลการประเมินในระดับปานกลาง หมายถึง มีระดับคะแนน 3

ผลการประเมินในระดับน้อย หมายถึง มีระดับคะแนน 2

ผลการประเมินในระดับน้อยที่สุด หมายถึง มีระดับคะแนน 1

การแปลงคะแนนข้างต้นนี้ ผู้ศึกษานำมาจัดกลุ่มโดยมีอันตรภาคชั้นเท่ากับ 0.8

จากสูตร

$$\begin{aligned} \text{อันตรภาคชั้น (class interval)} &= \frac{\text{พิสัย (Range)}}{\text{จำนวนชั้น}} \\ &= \frac{\text{คะแนนสูงสุด} - \text{คะแนนต่ำสุด}}{\text{จำนวนชั้น}} \end{aligned}$$

ซึ่งในการศึกษาครั้งนี้ กำหนดคะแนนสูงสุด = 5

กำหนดคะแนนต่ำสุด = 1

จำนวนชั้น = 5

$$\text{แทนค่าสูตรในอันตรภาค} = \frac{5 - 1}{5} = 0.8$$

ดังนั้น ในการจัดช่วงแต้มคะแนนเฉลี่ย จึงสามารถจัดได้ดังนี้

คะแนนเฉลี่ย 1.00 – 1.80 ผลการประเมินในระดับน้อยที่สุด

คะแนนเฉลี่ย 1.81 – 2.60 ผลการประเมินในระดับน้อย

คะแนนเฉลี่ย 2.61 – 3.40 ผลการประเมินในระดับปานกลาง

คะแนนเฉลี่ย 3.41 – 4.20 ผลการประเมินในระดับมาก

คะแนนเฉลี่ย 4.21 – 5.00 ผลการประเมินในระดับมากที่สุด

ตอนที่ 2 เป็นแบบคำถามปลายเปิด สำหรับผู้ตอบแบบประเมินแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติมและให้ข้อเสนอแนะต่าง ๆ

1. นำแบบประเมินเสนอต่อกรรมการผู้ควบคุมปริญญาโทขึ้นเพื่อตรวจสอบความถูกต้อง
2. นำแบบประเมินเสนอผู้เชี่ยวชาญตั้งแต่ระดับปริญญาโทขึ้นไป จากคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ จำนวน 2 ท่าน คือ ผู้ช่วยศาสตราจารย์สินีนารถ เลิศไพโรจน์ และอาจารย์ ดร.กรกมล คำสุข
3. ให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเกมมัลติมีเดียโดยมีคุณวุฒิทางการศึกษาตั้งแต่ระดับปริญญาโทขึ้นไปหรือมีคุณวุฒิทางการศึกษาระดับปริญญาตรีมีประสบการณ์ในการทำงานด้านการออกแบบมากกว่า 5 ปีขึ้นไป จำนวน 3 ท่าน คือ อ.วิสิฐ จันมา อาจารย์ประจำภาคนวัตกรรมการออกแบบ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร, นาย รุ่งพล สุขกาย Art director นิติสาร ชุกสุข และนาย ฌักพร วรณเพ็ญสกุล ผู้อำนวยการ สถาบันฝึกอบรมนักพัฒนาเกมส์ไทย ได้ช่วยแสดงความคิดเห็นในรูปแบบสัมภาษณ์เบื้องต้น และคัดเลือกแบบร่างเพื่อนำมาพัฒนาเป็นต้นแบบ จากนั้นจึงวัดประสิทธิภาพของเกมจำลองสถานการณ์และให้ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป
4. ให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการส่งเสริมภาพลักษณ์การท่องเที่ยวกรุงเทพมหานครโดยมีคุณวุฒิทางการศึกษาตั้งแต่ระดับปริญญาโทขึ้นไปหรือมีคุณวุฒิทางการศึกษาระดับปริญญาตรีมีประสบการณ์ในการทำงานด้านการออกแบบมากกว่า 5 ปีขึ้นไป จำนวน 1 ท่าน คือ นางสาวนิสาร์รัตน์ รอดชมภู นักพัฒนาการท่องเที่ยวปฏิบัติการ กองการท่องเที่ยว กรุงเทพมหานครเป็นผู้ให้ข้อมูลเบื้องต้นในด้านภาพลักษณ์การท่องเที่ยวรอบเกาะรัตนโกสินทร์ และวัดประสิทธิภาพของเกมจำลองสถานการณ์เพื่อส่งเสริมภาพลักษณ์การท่องเที่ยวรอบเกาะรัตนโกสินทร์พร้อมทั้งให้ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

3. การเก็บรวบรวมข้อมูลผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้

3.1 ขอนหนังสือรับรองและแนะนำตัวจากบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อนำไปแสดงต่อผู้เชี่ยวชาญที่ได้กล่าวมาข้างต้น เพื่อขอความอนุเคราะห์ในการทำแบบประเมินรูปแบบของเกมจำลองสถานการณ์ จำนวน 4 แบบ

3.2 ทำการเสนอเกมมัลติมีเดียประเภทจำลองสถานการณ์พร้อมข้อมูลรายละเอียดประกอบแบบ จำนวน 3 ชุด คือ ชุดที่ 1 ชุดที่ 2 และชุดที่ 3 ด้วยข้อความสมบูรณ์ และให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบที่มีคุณวุฒิตั้งแต่ระดับปริญญาโทขึ้นไป จากคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒจำนวน 2 ท่าน ผู้เชี่ยวชาญทางด้านการออกแบบมีคุณวุฒิทางการศึกษาตั้งแต่ระดับปริญญาตรีหรือผู้ที่มีประสบการณ์ด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ทำงานมากกว่า 5 ปี จำนวน 3 ท่าน ทำแบบประเมินรูปแบบเกมจำลองสถานการณ์ พร้อมกับแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติมและให้ข้อเสนอแนะต่างๆ เพื่อนำผลการประเมินไปวิเคราะห์ต่อไป

4. การประเมินรูปแบบและประสิทธิภาพของเกมจำลองสถานการณ์ การวิจัยนี้จะทำการประเมินผลจากรูปแบบเกมจำลองสถานการณ์ จำนวน 2 ครั้ง ครั้งที่ 1 ประเมินแบบร่างเกมจำลองสถานการณ์ จำนวน 3 ชุด คือชุดที่ 1 ชุดที่ 2 ชุดที่ 3 โดยการคัดเลือกแบบที่มีคะแนนของการประเมินมากที่สุดเพียง 1 แบบมาพัฒนาและปรับปรุงตามข้อเสนอแนะ หลังจากนั้นการประเมินรูปแบบครั้งที่ 2 จำนวน 1 ชุดคือ โดยกลุ่มนักท่องเที่ยว และผู้เชี่ยวชาญ ซึ่งแบ่งออกเป็น 3 กลุ่ม คือ

กลุ่มที่ 1 นักท่องเที่ยวชาวไทยที่เคยเล่นเกมมัลติมีเดียและเคยท่องเที่ยวรอบเกาะรัตนโกสินทร์ จำนวน 100 คน

กลุ่มที่ 2 ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ โดยมีคุณวุฒิทางการศึกษาตั้งแต่ระดับปริญญาโทขึ้นไป หรือ มีคุณวุฒิทางการศึกษาระดับปริญญาตรีและมีประสบการณ์ในการทำงานด้านการออกแบบมากกว่า 5 ปีขึ้นไป จำนวน 3 คน

กลุ่มที่ 3 ผู้เชี่ยวชาญด้านการส่งเสริมภาพลักษณ์การท่องเที่ยวกรุงเทพมหานคร โดยมีคุณวุฒิทางการศึกษาตั้งแต่ระดับปริญญาโท ขึ้นไป หรือ มีคุณวุฒิทางการศึกษาระดับปริญญาตรีและมีประสบการณ์ในการทำงานมากกว่า 5 ปีขึ้นไป จำนวน 1 คน

การเก็บรวบรวมข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้เป็นการประเมินรูปแบบ และประสิทธิภาพของเกมมัลติมีเดียประเภทจำลองสถานการณ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวกรุงเทพมหานครรอบเกาะรัตนโกสินทร์เพื่อนำไปสร้างต้นแบบเกมจำลองสถานการณ์ต่อไป

5. สถิติที่ใช้ในการประเมินประสิทธิภาพของเกมจำลองสถานการณ์

5.1 สถิติพื้นฐานได้แก่

5.1.1 ค่าคะแนนเฉลี่ย ใช้สูตร (บุญเชิด ภิญญอนันต์พงษ์. 2521: 36)

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

เมื่อ $\bar{x}$ แทน ค่าเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่าง

$\sum x$ แทน ค่าผลรวมคะแนนของกลุ่มตัวอย่าง

n แทน จำนวนของผู้ตอบแบบสอบถาม

การวิเคราะห์ข้อมูลการประมาณค่าหรือระดับความคิดเห็นต้องหาค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (s) ใช้สูตร (บุญชม. 2545:80)

$$s = \sqrt{\frac{\sum (x - \bar{x})^2}{n - 1}}$$

เมื่อ s แทน ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของกลุ่มตัวอย่าง

$\bar{x}$ แทน ค่าเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่าง

$\sum x$ แทน ค่าผลรวม

n แทน จำนวนของผู้ตอบแบบสอบถาม

x แทน คะแนนแต่ละตัว

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลทางการวิจัยเรื่อง การศึกษาและพัฒนารูปแบบเกม มัลติมีเดียประเภทจำลองสถานการณ์เพื่อส่งเสริมภาพลักษณ์การท่องเที่ยวในกรุงเทพมหานครรอบ เกาะรัตนโกสินทร์ ผู้วิจัยได้กำหนดสัญลักษณ์และอักษรย่อในการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อสื่อความหมายให้เกิดความเข้าใจที่ตรงกัน ดังนี้

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

$\bar{x}$ แทน ค่าเฉลี่ย

$\sum x$ แทน ผลรวมของคะแนนทั้งหมด

N แทน จำนวนข้อมูลทั้งหมด

s แทน ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของกลุ่มตัวอย่าง

S.D. แทน ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของประชากร

n แทน จำนวนข้อมูลของกลุ่มตัวอย่าง

x แทน คะแนนแต่ละตัว

การนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลของงานวิจัยเรื่อง การศึกษาและพัฒนารูปแบบเกม มัลติมีเดียประเภทจำลองสถานการณ์เพื่อส่งเสริมภาพลักษณ์การท่องเที่ยวในกรุงเทพมหานครรอบ เกาะรัตนโกสินทร์ ผู้วิจัยทำการเสนอเฉพาะผลการวิเคราะห์ของแบบสอบถามความคิดเห็นและแบบ ประเมินประสิทธิภาพในรูปแบบของตารางประกอบคำอธิบายโดยแบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอน ได้แก่

ขั้นตอนที่ 1 เป็นการสร้างแบบสอบถามเพื่อหาแนวทางการออกแบบโดยจะแบ่งออกเป็น 2 กลุ่มคือแบบสอบถามนักท่องเที่ยวชาวไทยรอบเกาะรัตนโกสินทร์ และ แบบสอบถามความคิดเห็นจากผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบและการส่งเสริมภาพลักษณ์การท่องเที่ยวโดยแบบสอบถามแบ่งออกเป็น 2 ตอนได้แก่

ตอนที่ 1 เป็นคำถามแบบเลือกตอบแบบสอบถามความคิดเห็น

ตอนที่ 2 เป็นคำถามแบบปลายเปิดสำหรับแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติมและให้ข้อเสนอแนะ

ขั้นตอนที่ 2 นำผลที่ได้จากจากทำแบบสอบถามในขั้นตอนที่ 1 สร้างเป็นแนวทางในการ ออกแบบเกมจำลองสถานการณ์ โดยการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลของกระบวนการวัด ประสิทธิภาพของเกมจำลองสถานการณ์ ครั้งที่ 1 จำนวน 3 แบบร่าง เพื่อหารูปแบบเกมที่เหมาะสมใน การนำมาพัฒนาเป็นต้นแบบโดยจะแบ่งออกเป็น 2 กลุ่มคือ

1. ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ
2. ผู้เชี่ยวชาญด้านการส่งเสริมภาพลักษณ์การท่องเที่ยว

ขั้นตอนที่ 3 การนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลของกระบวนการวัดประสิทธิภาพของรูปแบบเกมมัลติมีเดียประเภทจำลองสถานการณ์ ครั้งที่ 2 จำนวน 1 แบบ คือ แบบที่ 2 ซึ่งเป็นแบบที่เหมาะสมในการนำมาพัฒนาเป็นต้นแบบเกมมัลติมีเดีย โดยแบบประเมินผลรูปแบบประสิทธิภาพครั้งสุดท้ายตามขั้นตอนที่ 2 อีกครั้งเพื่อให้ได้เกมมัลติมีเดียประเภทจำลองสถานการณ์ที่สามารถส่งเสริมการท่องเที่ยวรอบเกาะรัตนโกสินทร์ที่มีประสิทธิภาพอยู่ในเกณฑ์ดี

ขั้นตอนที่ 4 การนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลของกระบวนการวัดประสิทธิภาพจากกลุ่มนักท่องเที่ยวและผู้เชี่ยวชาญ

การนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลของงานวิจัยเรื่อง การศึกษาและพัฒนา รูปแบบเกมมัลติมีเดียประเภทจำลองสถานการณ์เพื่อส่งเสริมภาพลักษณ์การท่องเที่ยวในกรุงเทพมหานครรอบเกาะรัตนโกสินทร์ จากแบบสอบถามความคิดเห็นและแบบประเมินประสิทธิภาพ มีผลการวิเคราะห์ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 เป็นการสร้างแบบสอบถามเพื่อหาแนวทางการออกแบบโดยจะแบ่งออกเป็น 2 กลุ่มคือแบบสอบถามนักท่องเที่ยวชาวไทยรอบเกาะรัตนโกสินทร์ และ แบบสอบถามความคิดเห็นจากผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบและการส่งเสริมภาพลักษณ์การท่องเที่ยว ดังนี้

แบบสอบถามกลุ่มที่ 1 ผู้ศึกษาได้เข้าไปเก็บแบบสอบถามจากนักท่องเที่ยวชาวไทยจำนวนทั้งหมด 100 ชุด ผลการวิเคราะห์ข้อมูลมีดังต่อไปนี้

1. ข้อมูลเกี่ยวกับสถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถาม
2. ปัจจัยในการการท่องเที่ยวกรุงเทพมหานครรอบเกาะรัตนโกสินทร์
3. ปัจจัยในด้านเกมมัลติมีเดียประเภทจำลองเพื่อส่งเสริมภาพลักษณ์การท่องเที่ยวในกรุงเทพมหานครรอบเกาะรัตนโกสินทร์

ตอนที่ 1 เป็นคำถามแบบเลือกตอบแบบสอบถามความคิดเห็น ดังปรากฏผลดังแสดงในตาราง 1

ตาราง 1 การวิเคราะห์ผลแบบสอบถามเพื่อหาแนวทางการพัฒนารูปแบบเกมมัลติมีเดียประเภท
จำลองสถานการณ์เกี่ยวกับสภาพทั่วไป

N = 100

ลักษณะพฤติกรรมและความคิดเห็น	ค่าความถี่	ร้อยละ
1. เพศ		
ชาย	61	61.0
หญิง	47	47.0
ไม่ตอบ	2	2.0
รวม	-	100
2. อายุ		
น้อยกว่า 20 ปี	24	24.0
21-30 ปี	40	40.0
31-40 ปี	30	30.0
41-50 ปี	6	6.0
51-60 ปี	0	0
มากกว่า 60 ปี	0	0
รวม	-	100
3. อาชีพ		
รับราชการ/รัฐวิสาหกิจ	10	10.0
ธุรกิจเอกชน/รับจ้าง	34	34.0
ธุรกิจส่วนตัว/อาชีพอิสระ	21	21.0
นิสิต/นักศึกษา	35	35.0
รวม	-	100
4. การศึกษา		
มัธยมศึกษาตอนต้น	10	10.0
มัธยมศึกษาตอนปลาย	8	8.0
ปริญญาตรี	64	64.0
สูงกว่าปริญญาตรี	18	18.0
รวม	-	100

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลสภาพทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถามพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนมากนั้นเป็นเพศชายถึงร้อยละ 61 มีอายุอยู่ในช่วง 21 – 30 ปี ร้อยละ 40 และเป็นนิสิต/นักศึกษา ร้อยละ 35 ระดับการศึกษาสูงที่สุดในชั้นปริญญาตรี คิดเป็นร้อยละ 64.0 ตามรายละเอียดดังตาราง 1

ตาราง 2 การวิเคราะห์ผลแบบสอบถามเพื่อหาปัจจัยที่มีอิทธิพลของนักท่องเที่ยวชาวไทยที่มีต่อสถานที่ท่องเที่ยวรอบเกาะรัตนโกสินทร์ และสื่อประชาสัมพันธ์บริเวณรอบเกาะรัตนโกสินทร์

N = 100

การท่องเที่ยวบริเวณรอบเกาะรัตนโกสินทร์	ค่าความถี่	ร้อยละ
1. ท่านเคยมาเที่ยวบริเวณเกาะรัตนโกสินทร์มาก่อนหรือไม่		
เคย	74	74.0
ไม่เคย	26	26.0
รวม	-	100
2. วัตถุประสงค์ของการเดินทางมาเที่ยว		
พักผ่อนหย่อนใจ ผ่อนคลายความตึงเครียด	37	37
ศึกษาความรู้เกี่ยวกับประวัติศาสตร์	21	21
ถ่ายภาพสถาปัตยกรรมไทย	22	22
ไหว้พระเพื่อเป็นสิริมงคล	45	45
ต้องการสนับสนุนการท่องเที่ยว กรุงเทพฯ	10	10
อื่นๆ	0	0
รวม	-	100
3. สื่อประชาสัมพันธ์		
สื่อโทรทัศน์	26	26.0
หนังสือพิมพ์, แผ่นพับ, ใบปลิว, นิตยสาร	15	15.0
สื่ออินเทอร์เน็ตออนไลน์	47	47.0
เพื่อน หรือ คนรู้จัก	33	33.0
บริษัทนำเที่ยว	4	4.0

ตาราง 2 (ต่อ)

N = 100

การท่องเที่ยวบริเวณรอบเกาะรัตนโกสินทร์	ค่าความถี่	ร้อยละ
วิฑูรย์กระจายเสียง	0	0.0
อื่นๆ	5	5.0
รวม	-	100
4. ได้รับข้อมูลข่าวสารและประวัติความเป็นมาภายในสถานที่ท่องเที่ยวต่างๆ		
วิทยากรบรรยาย	6	6.0
มัคคุเทศก์	4	4.0
แผ่นพับหรือ สื่อสิ่งพิมพ์ต่างๆ	41	41.0
สื่อมัลติมีเดีย/สื่อดิจิทัล	68	68.0
ป้ายบอกทาง	17	17.0
อื่นๆ	0	0.0
รวม	-	100
5. ระยะเวลาในการท่องเที่ยวตามสถานที่ต่างๆ รอบเกาะรัตนโกสินทร์		
1 - 2 ชั่วโมง	32	32.0
3 - 4 ชั่วโมง	46	46.0
5 - 6 ชั่วโมง	7	7.0
มากกว่า 6 ชั่วโมง	8	8.0
ไม่ตอบ	7	7.0
รวม	-	100
6. การเดินทางท่องเที่ยวด้วยการปั่นจักรยานเพื่อลดโลกร้อน		
เห็นด้วย	89	89
ไม่เห็นด้วย	5	5
ไม่ตอบ	6	6
รวม	-	100

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากผู้ตอบแบบสอบถามจำนวน 100 คน พบว่า นักท่องเที่ยวส่วนใหญ่เคยมีการมาท่องเที่ยวบริเวณรอบเกาะรัตนโกสินทร์มาก่อน คิดเป็นร้อยละ 74 โดยวัตถุประสงค์ของการเดินทางมาท่องเที่ยวบริเวณรอบเกาะรัตนโกสินทร์นั้นเพื่อให้พระเพื่อเป็นสิริมงคล คิดเป็นร้อยละ 45 และสื่อประชาสัมพันธ์ข้อมูลข่าวสารการท่องเที่ยวที่นักท่องเที่ยวได้รับจะเป็นสื่อทางอินเทอร์เน็ต คิดเป็นร้อยละ 47 การได้รับข้อมูลข่าวสาร และประวัติความเป็นมาภายในสถานที่ท่องเที่ยวสำคัญต่างๆ ส่วนใหญ่จะผ่านสื่อมวลชน/สื่ออิเล็กทรอนิกส์ คิดเป็นร้อยละ 68 และนักท่องเที่ยวใช้เวลาในการเดินทางท่องเที่ยว รอบเกาะรัตนโกสินทร์ ประมาณ 3 - 4 ชั่วโมง คิดเป็นร้อยละ 46 และนักท่องเที่ยวส่วนใหญ่เห็นด้วยกับการเดินทางท่องเที่ยวรอบเกาะรัตนโกสินทร์ด้วยการปั่นจักรยานเพื่อลดโลกร้อน คิดเป็นร้อยละ 89 ดังรายละเอียดตาราง 2

ตาราง 3 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของปัจจัยที่มีอิทธิพลของนักท่องเที่ยวชาวไทยที่มีต่อการท่องเที่ยว และสื่อประชาสัมพันธ์ที่มีอยู่รอบเกาะรัตนโกสินทร์

N = 100

รูปแบบสื่อโฆษณาประชาสัมพันธ์	$\bar{x}$	S.D.	ระดับเกณฑ์
1. สื่อโฆษณาประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเพียงพอและเข้าถึงกลุ่มนักท่องเที่ยวอย่างทั่วถึง	3.40	1.04	ปานกลาง
2. สื่อโฆษณาประชาสัมพันธ์ให้ความรู้ความเข้าใจในสถานที่ท่องเที่ยวต่างๆ บริเวณรอบเกาะรัตนโกสินทร์	3.39	1.01	ปานกลาง
3. รูปแบบของสื่อประชาสัมพันธ์ที่มีความสวยงามและดึงดูดความสนใจนักท่องเที่ยว	3.52	0.98	มาก
5. สื่อโฆษณาประชาสัมพันธ์มีรูปแบบที่หลากหลายให้นักท่องเที่ยวได้เลือกใช้บริการเพิ่มรับข้อมูลข่าวสาร	3.56	1.03	มาก
6. สื่อประชาสัมพันธ์วางรูปภาพและข้อความที่อ่านเข้าใจง่ายและทำให้เกิดความเข้าใจ	3.65	1.01	มาก
7. สื่อโฆษณาประชาสัมพันธ์บอกถึงประวัติความเป็นมาของเกาะรัตนโกสินทร์อย่างครอบคลุมและเข้าใจ	3.59	0.92	มาก

ตาราง 3 (ต่อ)

รูปแบบสื่อโฆษณาประชาสัมพันธ์	$\bar{x}$	S.D.	ระดับเกณฑ์
8. เมื่อท่านได้รับความรู้จากสื่อโฆษณาประชาสัมพันธ์ ท่านมีความเข้าใจมากยิ่งขึ้น	3.68	0.92	มาก
9. ท่านมีความสนใจในสถานที่ท่องเที่ยวรอบเกาะรัตนโกสินทร์มากยิ่งขึ้นเมื่อได้รับข้อมูลข่าวสารจากสื่อประชาสัมพันธ์	3.71	0.91	มาก
10. ท่านมีความพอใจกับกับสื่อประชาสัมพันธ์ที่มีอยู่ในปัจจุบัน	3.53	1.08	มาก
11. ท่านใช้เวลาในการทำความเข้าใจสื่อประชาสัมพันธ์อย่างรวดเร็วและเหมาะสม	3.54	1.017	มาก
รวม	3.67	0.89	มาก

ปัจจัยที่มีอิทธิพลนักท่องเที่ยวชาวไทยที่มีต่อการท่องเที่ยวและสื่อประชาสัมพันธ์รอบเกาะรัตนโกสินทร์ โดยภาพรวมนั้นอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 3.67 เมื่อพิจารณาตามเกณฑ์แล้วพบว่าอันดับแรกคือ นักท่องเที่ยวมีความสนใจในสถานที่ท่องเที่ยวรอบเกาะรัตนโกสินทร์มากยิ่งขึ้นเมื่อได้รับข้อมูลข่าวสารจากสื่อประชาสัมพันธ์โฆษณาซึ่งอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 3.71 รองลงมาคือ นักท่องเที่ยวได้รับความรู้จากสื่อโฆษณาประชาสัมพันธ์ทำให้มีความรู้ความเข้าใจมากยิ่งขึ้นซึ่งอยู่ในระดับที่มาก โดยมีค่าเฉลี่ย 3.68 และลำดับสุดท้ายคือ สื่อโฆษณาประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเพียงพอและเข้าถึงกลุ่มนักท่องเที่ยวทั่วถึงซึ่งอยู่ในระดับปานกลาง โดยมีค่าเฉลี่ย 3.41 ดังตาราง 3

ตาราง 4 การวิเคราะห์ปัจจัยด้านเกมมัลติมีเดียประเภทจำลองเพื่อส่งเสริมภาพลักษณ์การท่องเที่ยว
ในกรุงเทพมหานครรอบเกาะรัตนโกสินทร์

N = 100

พฤติกรรมการเล่นเกมมัลติมีเดีย	ค่าความถี่	ร้อยละ
1. ท่านเล่นเกมคอมพิวเตอร์มากน้อยเพียงใด 1 - 2		
ไม่ค่อยได้เล่น	19	19.0
เล่น 1-2 ครั้ง /สัปดาห์	33	33.0
เล่น 3-4 ครั้ง /สัปดาห์	20	20.0
มากกว่า 4 ครั้ง/สัปดาห์	24	24.0
ไม่ตอบ	4	4.0
รวม	-	100
2. ท่านเล่นเกมคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียผ่านระบบใด		
เล่นผ่านคอมพิวเตอร์แบบออฟไลน์ (off line)	37	32.46
เล่นผ่านคอมพิวเตอร์แบบออนไลน์ (on line)	77	67.54
รวม	-	100
3. ท่านเล่นเกมออนไลน์ผ่านบราวน์เซอร์ใด		
เล่นเกมคอมพิวเตอร์ผ่าน Fecbook	57	51.35
เล่นเกมคอมพิวเตอร์ผ่านเว็บรวมเกมออนไลน์	48	43.24
อื่น ๆ	6	5.41
รวม	-	100
4. เวลาที่ใช้ในการเล่นเกมแต่ละครั้ง		
15-30 นาที	19	19.0
30-60 นาที	31	31.0
มากกว่า 60 นาที	39	39.0
ไม่ตอบ	11	11.0
รวม	-	100

ตาราง 4 (ต่อ)

พฤติกรรมการเล่นเกมมัลติมีเดีย	ค่าความถี่	ร้อยละ
5. ท่านเล่นเกมมัลติมีเดียผ่านอุปกรณ์ใด		
เครื่องคอมพิวเตอร์/โน้ตบุ๊ก	92	67.15
ผ่านเครื่องมือสื่อสาร (โทรศัพท์มือถือ)	24	17.52
อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ (แท็บเล็ต, ไอแพด, ฯลฯ)	20	14.60
อื่นๆ	1	0.73
รวม	-	100

ผลการศึกษาพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถาม 100 คน ส่วนใหญ่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ 1-2 ครั้ง/สัปดาห์ คิดเป็นร้อยละ 33 โดยจะเล่นเกมผ่านคอมพิวเตอร์แบบออนไลน์ (on line) คิดเป็นร้อยละ 67.5 และเล่นเกมผ่าน Facebook คิดเป็นร้อยละ 51.3 โดยจะใช้เวลาในการเล่นแต่ละครั้งมากกว่า 60 นาที ขึ้นไป คิดเป็นร้อยละ 39 และเล่นผ่านเครื่องคอมพิวเตอร์/โน้ตบุ๊ก คิดเป็นร้อยละ 67 ดังรายละเอียดตาราง 4

ตาราง 5 ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของปัจจัยที่มีอิทธิพลในด้านเกมมัลติมีเดียประเภทจำลองเพื่อส่งเสริมภาพลักษณ์การท่องเที่ยวในกรุงเทพมหานครรอบเกาะรัตนโกสินทร์ของผู้ตอบแบบสอบถาม

N = 100

รูปแบบเกมคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย	$\bar{x}$	S.D.	ระดับเกณฑ์
1. ท่านมีความพึงพอใจเกมประเภทที่ใช้ความคิดและวางแผนการเล่นเกมน้อยเพียงใด	4.22	0.86	มากที่สุด
2. ท่านมีความพึงพอใจเกมประเภทแข่งกับเวลาและทำสถิติ	4.05	0.96	มาก
3. ท่านมีความพึงพอใจเกมที่ต้องแข่งขันกับผู้อื่น	4.06	0.95	มาก
4. ท่านมีความพึงพอใจเกมที่ต้องปฏิบัติตามภารกิจที่ได้รับมอบหมายให้สำเร็จ	4.20	0.89	มาก

ตาราง 5 (ต่อ)

รูปแบบเกมคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย		S.D.	ระดับเกณฑ์
5. ท่านมีความพึงพอใจเกมที่มีอุปสรรคต่างๆ เกิดขึ้นขณะเล่นเกม	4.18	0.90	มาก
6. ท่านชื่นชอบเกมที่สามารถออกแบบตัวละครด้วยตนเอง	4.14	1.02	มาก
7. ท่านมีความพึงพอใจเกมที่สามารถตั้งชื่อตัวละครด้วยตนเองมากน้อยเพียงใด	4.15	0.97	มาก
8. ท่านมีความพึงพอใจที่มีตัวช่วยในการอธิบายวิธีการเล่นเกม	4.23	0.92	มากที่สุด
9. ท่านมีความพึงพอใจเกมที่มีการอธิบายกฎกติกาการเล่น เกมที่ละขั้นตอนอย่างละเอียด	4.18	1.00	มาก
10. ท่านชื่นชอบการออกแบบเมนู/กล่องเครื่องมือของเกมให้อยู่ชิดมุมใดมุมหนึ่งของจอภาพ	4.22	0.90	มากที่สุด
11. ท่านพอใจกับการเล่นเกมให้มีขนาดใหญ่เต็มจอภาพ	4.38	0.81	มากที่สุด
12. ท่านมีความพึงพอใจในการเล่นเกมที่จบในครั้งเดียว	4.24	0.93	มากที่สุด
13. ท่านมีความพึงพอใจเกมที่สามารถเพิ่มระดับความยาก	4.32	0.84	มากที่สุด
14. ท่านมีความพึงพอใจที่จะใช้เวลาสักระยะในการดูพัฒนาการของเกมที่ท่านเล่นเกมเพื่อเก็บสะสมคะแนน	4.13	0.97	มาก
15. ท่านมีความพึงพอใจในการสะสมของรางวัลเพื่อเพิ่มความสามารถของตัวละครมากน้อยเพียงใด	4.22	0.98	มากที่สุด
16. ท่านมีความพึงพอใจกับการมีข้อความแจ้งเตือนบนหน้าจอภาพขณะท่านเล่นเกม	4.06	1.01	มาก
17. ท่านมีความพึงพอใจกับการแสดงความคิดเห็นจากตัวละครที่ท่านกำลังเล่นอยู่	4.04	1.03	มาก
18. ท่านมีความพึงพอใจให้มีการแจ้งเตือนหากท่านทำการเล่นเกมที่ผิดพลาด หรือไม่ถูกต้อง	4.09	0.96	มาก
19. ท่านมีความพึงพอใจการได้โบนัส หรือของรางวัลขณะเล่นเกมมากน้อยเพียงใด	4.20	0.97	มาก

ตาราง 5 (ต่อ)

รูปแบบเกมคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย	$\bar{x}$	S.D.	ระดับเกณฑ์
20. ท่านมีชิ้นชอบที่ตัวละครที่ท่านเล่นสามารถเปลี่ยนการแต่งตัวได้เมื่อได้เล่นในระดับที่ยากขึ้น	4.16	1.00	มาก
21. ท่านชื่นชอบฉากและตัวละครที่มีสีสันสดใส	4.28	0.86	มากที่สุด
22. ท่านชื่นชอบฉากและตัวละครที่มีภาพสมจริงมากน้อยเพียงใด	4.26	0.88	มากที่สุด
23. ท่านมีความพึงพอใจเกมที่มีรูปแบบโดดเด่น และมีเอกลักษณ์	4.36	0.88	มากที่สุด
24. ท่านมีความพึงพอใจเกมที่สามารถปรับเปลี่ยนเสียงเพลงภายในเกมมากน้อยเพียงใด	4.38	0.83	มากที่สุด
25. ท่านมีความพึงพอใจในเกมที่สามารถให้ความรู้สอดแทรกภายในเกมมากน้อยเพียงใด	4.34	0.91	มากที่สุด
รวม	4.33	0.42	มากที่สุด

จากตารางเมื่อพิจารณาแล้วพบว่า อันดับแรกคือ นักท่องเที่ยวมีความพึงพอใจเกมประเภทที่ใช้ความคิดและวางแผนการเล่นเกมอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.22 อันดับต่อมาคือ เกมที่ต้องปฏิบัติภารกิจที่ได้รับมอบหมายให้สำเร็จอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.20 และเกมที่ต้องแข่งขันกับผู้อื่นอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.06 อันดับสุดท้ายคือ เกมประเภทแข่งกับเวลาและทำสถิติ อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.05

รูปแบบการนำเสนอของเกมที่นักท่องเที่ยวมีความพึงพอใจ อันดับแรกคือ ชื่นชอบเกมที่มีรูปแบบโดดเด่น และมีเอกลักษณ์อยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.36 และชื่นชอบฉากและตัวละครที่มีสีสันสดใสอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.28 อันดับรองลงมาคือ ฉากและตัวละครที่มีภาพสมจริงอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.26

เทคนิคที่ใช้ในการออกแบบเกมที่นักท่องเที่ยวมีความพึงพอใจ อันดับแรกคือ การเล่นเกมให้มีความใหญ่เต็มจอภาพอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.38 รองลงมาคือ เกมที่สามารถให้ความรู้สอดแทรกขณะเล่นเกมอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.34 และเกมที่สามารถเพิ่มระดับความยากอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.32 การเล่นเกมให้จบในครั้งเดียว อยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.24 และ การออกแบบเมนู/กล่องเครื่องมือของเกมให้อยู่ชิดมุมใดมุมหนึ่งของจอภาพอยู่ในระดับมากที่สุด

มีค่าเฉลี่ย 4.23 รองลงมาคือ มีตัวช่วยในการอธิบายวิธีการเล่นเกม อยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.22 และการสะสมของรางวัลเพื่อเพิ่ม ความสามารถของตัวละครมากอยู่ในระดับมากที่สุดมีค่าเฉลี่ย 4.22 ดังจะแสดงให้เห็นในตาราง 5

ตอนที่ 2 เป็นคำถามปลายเปิดสำหรับแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติมและให้ข้อเสนอแนะ ในที่นี้ผู้วิจัยจะแบ่งความคิดเห็นเพิ่มเติมและข้อเสนอแนะในการเลือกใช้ออกเป็น 2 ด้าน คือ

1. ด้านการส่งเสริมการท่องเที่ยวรอบเกาะรัตนโกสินทร์
2. ด้านรูปแบบเกมมัลติมีเดียประเภทจำลองสถานการณ์

ข้อที่ 1. ด้านการส่งเสริมการท่องเที่ยวกรุงเทพมหานครบริเวณรอบเกาะรัตนโกสินทร์ ควรมีสื่อประชาสัมพันธ์ในการท่องเที่ยวรูปแบบที่แปลกใหม่และสามารถเข้าถึงกลุ่มนักท่องเที่ยวได้โดยง่าย อีกทั้งยังให้ข้อมูลข่าวสารที่นักท่องเที่ยวต้องการครบถ้วนทั้งทางด้านการเดินทาง และรายละเอียดการปฏิบัติตัวการเข้าชมสถานที่ท่องเที่ยวอย่างครอบคลุม รูปแบบในการนำเสนอมีความสวยงาม และมีรูปแบบที่สะดุดตาน่าสนใจ

ข้อที่ 2. ข้อที่ด้านรูปแบบเกมมัลติมีเดียประเภทจำลองสถานการณ์ด้านรูปแบบเกมมัลติมีเดียควรมีรูปแบบที่เป็นเอกลักษณ์ของไทย และสีสันสวยงาม ใช้เวลาทำความเข้าใจในวิธีการเล่นได้ง่าย กฎกติกามีความชัดเจน และมีระดับการเล่นจากง่ายไปหายากเพื่อความสนุกสนาน การเก็บสะสมคะแนนน่าสนใจและติดตาม และการดำเนินเรื่องมีความตื่นเต้นน่าสนใจ

แบบสอบถามกลุ่มที่ 2 ผู้ศึกษาได้เข้าไปเก็บแบบสอบถามจากผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเพื่อหาปัจจัยในด้านเกมมัลติมีเดียประเภทจำลองเพื่อส่งเสริมภาพลักษณ์การท่องเที่ยวในกรุงเทพมหานครรอบเกาะรัตนโกสินทร์จำนวนทั้งหมด 5 ชุด ผลการวิเคราะห์ข้อมูลมีดังต่อไปนี้

ตอนที่ 1 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของปัจจัยที่มีอิทธิพลในด้านเกมมัลติมีเดียประเภทจำลองเพื่อส่งเสริมภาพลักษณ์การท่องเที่ยวในกรุงเทพมหานครรอบเกาะรัตนโกสินทร์ของผู้เชี่ยวชาญ

ตาราง 6 ปัจจัยที่มีอิทธิพลในด้านเกมมัลติมีเดียประเภทจำลองเพื่อส่งเสริมภาพลักษณ์การท่องเที่ยว
ในกรุงเทพมหานครรอบเกาะรัตนโกสินทร์ของผู้ตอบแบบสอบถาม

N = 5

รูปแบบสื่อโฆษณาประชาสัมพันธ์	$\bar{x}$	S.D.	ระดับเกณฑ์
1. สื่อโฆษณาประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเพียงพอและเข้าถึงกลุ่มนักท่องเที่ยวทั่วภูมิภาค	3.39	1.04	ปานกลาง
2. สื่อโฆษณาประชาสัมพันธ์ให้ความรู้ความเข้าใจในสถานที่ท่องเที่ยวต่างๆ บริเวณรอบเกาะรัตนโกสินทร์	3.40	1.01	ปานกลาง
3. รูปแบบของสื่อประชาสัมพันธ์ที่มีความสวยงามและดึงดูดความสนใจนักท่องเที่ยว	3.52	0.98	มาก
4. สื่อโฆษณาประชาสัมพันธ์มีรูปแบบที่หลากหลายให้นักท่องเที่ยวได้เลือกใช้บริการเพิ่มรับข้อมูลข่าวสาร	3.56	1.03	มาก
5. สื่อประชาสัมพันธ์วางรูปภาพและข้อความที่อ่านเข้าใจง่ายและทำให้เกิดความเข้าใจ	3.65	1.01	มาก
6. สื่อโฆษณาประชาสัมพันธ์บอกถึงประวัติความเป็นมาของเกาะรัตนโกสินทร์อย่างครอบคลุมและเข้าใจ	3.59	0.92	มาก
7. เมื่อท่านได้รับความรู้จากสื่อโฆษณาประชาสัมพันธ์ท่านมีความเข้าใจมากยิ่งขึ้น	3.68	0.92	มาก
8. ท่านมีความสนใจในสถานที่ท่องเที่ยวรอบเกาะรัตนโกสินทร์มากยิ่งขึ้นเมื่อได้รับข้อมูลข่าวสารจากสื่อประชาสัมพันธ์	3.71	0.91	มาก
9. ท่านมีความพอใจกับกับสื่อประชาสัมพันธ์ที่มีอยู่ในปัจจุบัน	3.53	1.08	มาก
10. ท่านใช้เวลาในการทำความเข้าใจสื่อประชาสัมพันธ์อย่างรวดเร็วและเหมาะสม	3.54	1.017	มาก
รวม	3.67	0.89	มาก

จากตารางเมื่อพิจารณาพบว่าโดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 3.67 อันดับแรกคือ มีความสนใจในสถานที่ท่องเที่ยวรอบเกาะรัตนโกสินทร์มากยิ่งขึ้นเมื่อได้รับข้อมูลข่าวสารจากสื่อประชาสัมพันธ์ อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 3.71 รองลงมาคือ เมื่อได้รับความรู้จากสื่อโฆษณาประชาสัมพันธ์มีความเข้าใจมากยิ่งขึ้น อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 3.68 และ สื่อประชาสัมพันธ์วาง

รูปภาพและข้อความที่อ่านเข้าใจง่ายและทำให้เกิดความเข้าใจ อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 3.65 รองลงมาคือ สื่อโฆษณาประชาสัมพันธ์บอกถึงประวัติความเป็นมาของเกาะรัตนโกสินทร์อย่างครอบคลุมและเข้าใจ อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 3.59 และ สื่อโฆษณาประชาสัมพันธ์มีรูปแบบที่หลากหลายให้นักท่องเที่ยวได้เลือกใช้บริการเพิ่มรับข้อมูลข่าวสารอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 3.56 และใช้เวลาในการทำความเข้าใจสื่อประชาสัมพันธ์อย่างรวดเร็วและเหมาะสมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 3.54 มีความพอใจกับกับสื่อประชาสัมพันธ์ที่มีอยู่ในปัจจุบันอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 3.53 สื่อโฆษณาประชาสัมพันธ์ให้ความรู้ความเข้าใจในสถานที่ท่องเที่ยวต่างๆ บริเวณรอบเกาะรัตนโกสินทร์อยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเฉลี่ย 3.40 อันดับสุดท้ายคือสื่อโฆษณาประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเพียงพอและเข้าถึงกลุ่มนักท่องเที่ยวทั่วถึง อยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเฉลี่ย 3.39 ดังแสดงให้เห็นในตาราง 6

ขั้นตอนที่ 2 นำผลที่ได้จากจากทำแบบสอบถามในขั้นตอนที่ 1 สร้างเป็นแนวทางในการออกแบบเกมจำลองสถานการณ์ โดยการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลของกระบวนการวัดประสิทธิภาพของเกมจำลองสถานการณ์ ครั้งที่ 1 จำนวน 3 แบบร่าง เพื่อหารูปแบบเกมที่เหมาะสมในการนำมาพัฒนาเป็นต้นแบบโดยจะแบ่งออกเป็น 2 กลุ่มคือ

1. แบบวัดประสิทธิภาพรูปแบบเกมจากกลุ่มนักท่องเที่ยวชาวไทยรอบเกาะรัตนโกสินทร์
2. แบบวัดประสิทธิภาพรูปแบบเกมจากกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ
 - 2.1 ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ
 - 2.2 ผู้เชี่ยวชาญด้านการส่งเสริมภาพลักษณ์การท่องเที่ยว

การออกแบบและพัฒนาแบบร่างเกม จำนวน 3 แบบร่าง โดยคำนึงถึงหลักการออกแบบและองค์ประกอบของเกมมัลติมีเดียประเภทจำลองสถานการณ์ รวมถึงแบบสอบถามจากนักท่องเที่ยวและผู้เชี่ยวชาญ

ผลการวิเคราะห์เพื่อหาแนวทางในการออกแบบร่างจำนวน 3 แบบ สามารถสรุปได้ดังนี้

1. ด้านการองค์ประกอบของเกม

ผู้เล่นชื่นชอบการเล่นเกมที่ให้มีขนาดใหญ่เต็ม เกมที่สามารถปรับเปลี่ยนเสียงเพลงภายในเกม และชื่นชอบเกมที่มีรูปแบบโดดเด่น และมีเอกลักษณ์ไทยผสมผสาน และเกมสามารถแสดงความคิดเห็นจากตัวละครที่ท่านกำลังเล่นอยู่ โทนี่ที่ใช้ชื่นชอบสีโทน Colorful ที่มีสีสันสดใส และมุมมองของการเล่นเกมแบบมุมมองมุมสูง (Top-View) รูปแบบของตัวละครมีความเป็นไทยและน่ารักสดใส

ลักษณะกราฟฟิกรูปแบบ 2 มิติ ผสมผสานกับ 3 มิติ และเสียงที่ใช้ในเกมคัดเลือกโดยผู้เชี่ยวชาญด้านเกมในขั้นตอนสุดท้ายคือการสร้างต้นแบบจริง

2. ด้านการส่งเสริมการท่องเที่ยวรอบเกาะรัตนโกสินทร์

นักท่องเที่ยวส่วนใหญ่เคยมีการมาท่องเที่ยวบริเวณรอบเกาะรัตนโกสินทร์ โดยวัตถุประสงค์ของการเดินทางมาท่องเที่ยว ส่วนใหญ่เพื่อให้พระเพื่อเป็นสิริมงคล สื่อประชาสัมพันธ์ที่ได้รับส่วนใหญ่จะเป็นสื่อผ่านทางอินเทอร์เน็ตออนไลน์ และการได้รับข้อมูลข่าวสาร และประวัติความเป็นมาภายในสถานที่ท่องเที่ยวต่างๆ ส่วนใหญ่จะผ่านสื่อมัลติมีเดีย/สื่อดิจิทัล โดยจะใช้เวลาในการท่องเที่ยว 3-4 ชั่วโมง และเห็นด้วยในการเดินทางท่องเที่ยวรอบเกาะรัตนโกสินทร์ด้วยการปั่นจักรยานเพื่อลดโลกร้อน

จากผลการศึกษาข้างต้นดังที่กล่าวมานั้น สามารถสรุปและ นำผลที่วิเคราะห์มาเป็นแนวทางในการออกแบบเกมจำลองสถานการณ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวรอบเกาะรัตนโกสินทร์ ทั้งในด้านรูปแบบการออกแบบ เนื้อเรื่อง และวัตถุประสงค์ในการเล่นเกมนั้น ซึ่งสามารถออกแบบ มาเป็นเนื้อเรื่องการเล่นเกมที่นำเสนอกิจกรรมการไหว้พระ 9 วัด และพัฒนาแบบร่าง จำนวน 3 แบบ ดังนี้

เนื้อเรื่องเกมไหว้พระ 9 วัด

เกมไหว้พระ 9 วัด รอบเกาะรัตนโกสินทร์อันประกอบด้วยวัด วัดพระศรีรัตนศาสดาราม (วัดพระแก้ว), วัดพระเชตุพนวิมลมังคลารามราชวรมหาวิหาร, วัดบวรนิเวศวิหาร ราชวรวิหาร, วัดสระเกศราชวรมหาวิหาร, วัดอรุณราชวราราม ราชวรมหาวิหาร (วัดแจ้ง), วัดสุทัศนเทพวราราม ราชวรมหาวิหาร, วัดชนะสงคราม ราชวรมหาวิหาร, วัดระฆังโฆสิตาราม วรมหาวิหาร, วัดกัลยาณมิตรวรมหาวิหาร เป็นต้น โดยภายในเกมได้กำหนดภารกิจให้กับเหล่าผู้แสวงบุญน้อยโดยมีชื่อว่า ใจ บุญสุข จิต ตัวละคร ทั้ง 4 ตัวนี้มีความชื่นชอบการทำบุญ สร้างกุศล และเข้าวัดเพื่อให้จิตใจผ่องใส โดยภารกิจที่ได้รับมอบหมายของเหล่าผู้แสวงบุญน้อยทั้ง 4 นั้นคือ การเก็บเงินทำบุญจากต้นกุหลาบที่มีอยู่ตามร้านค้า ร้านขายอาหาร โดยจะต้องเก็บเงินให้ได้มากที่สุดตามเวลาที่หนดให้เพื่อสะสมเงินทำบุญและนำมาถวายแก่วัดที่กำลังจะไปถึง เมื่อปฏิบัติภารกิจจากวัดแรกเสร็จ เกมจะเพิ่มระดับความยากและไปยังวัดต่อไป จนครบทั้ง 9 วัด จากนั้นเกมจะรวมคะแนนค่าความปิติสุขเพื่อเก็บเป็นคะแนนสูงที่สุดเพื่อให้ผู้เล่นที่มีการแข่งขันเพื่อเกิดความสนุกสนาน

การพัฒนาแบบร่างเกมจำลองสถานการณ์เพื่อส่งเสริมภาพลักษณ์ด้านการท่องเที่ยว
กรุงเทพมหานครรอบเกาะรัตนโกสินทร์จำนวน 3 แบบร่าง
รูปแบบที่ 1



ภาพประกอบ 25 การออกแบบโดยการนำวลดลายไทยและสีทองมาประยุกต์ให้เข้ากับการออกแบบ
เกมมัลติมีเดียประเภทจำลองสถานการณ์ โดยนำสี Earthtone มาใช้ควบคู่กับสีโทน Colorful โดย
จะแสดงออกถึงความเป็นไทยและความสดใส เพื่อให้ผู้เล่นรู้สึกตื่นเต้นและสนุกสนาน

รูปแบบที่ 2



ภาพประกอบ 26 การออกแบบโดยนำลวดลายไทยและวัดไทยมาตัดทอนและประยุกต์ให้ดูทันสมัย และสนุกสนาน เพื่อให้เหมาะสมกับเกมจำลองสถานการณ์ตามปัจจุบัน อีกทั้งยังได้นำสีโทน Colorful มาใช้ในการออกแบบรูปแบบเกมเพื่อให้ผู้เล่นเกิดรู้สึก สดใส ตื่นเต้น และสนุกสนาน

รูปแบบที่ 3



ภาพประกอบ 27 การออกแบบโดยนำลวดลายของวัดไทยและลวดลายไทย มาตัดทอนและประยุกต์ให้เหมาะสมกับเกมจำลองสถานการณ์ และได้นำสีในโทน Pioneer Color มาใช้ควบคู่กับ สีโทน colorful แบบเพื่อให้ดูน่ารักและ

ผลการวิเคราะห์ประสิทธิภาพของรูปแบบเกมมัลติมีเดียประเภทจำลองสถานการณ์ เพื่อส่งเสริมภาพลักษณ์การท่องเที่ยวรอบเกาะรัตนโกสินทร์จากนักท่องเที่ยว ครั้งที่ 1

ตอนที่ 1 เป็นคำถามแบบเลือกตอบแบบสอบถามความคิดเห็นจากนักท่องเที่ยวชาวไทยที่จะปรากฏผลในตาราง 7

ตาราง 7 ตารางแสดงผลการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่าจากการตอบแบบสอบถามของนักท่องเที่ยวชาวไทย

N = 100

ลักษณะพฤติกรรมและความคิดเห็น	ค่าความถี่	ร้อยละ
1. เพศ		
ชาย	54	54.0
หญิง	46	46.0
ไม่ตอบ	0	0.0
รวม	-	100
2. อายุ		
น้อยกว่า 20 ปี	20	20.0
21-30 ปี	44	44.0
31-40 ปี	25	25.0
41-50	9	9.0
51-60 ปี	2	2.0
รวม	0	0
3. ท่านเล่นเกมคอมพิวเตอร์มานาน้อยเพียงใด		
ไม่ค่อยได้เล่น	4	4.0
เล่น 1-2 ครั้ง /สัปดาห์	20	20.0
เล่น 3-4 ครั้ง /สัปดาห์	62	62.0
มากกว่า 4 ครั้ง/สัปดาห์	14	14.0
รวม	-	100

ตาราง 7 (ต่อ)

ลักษณะพฤติกรรมและความคิดเห็น	ค่าความถี่	ร้อยละ
4. ท่านเคยมาเที่ยวบริเวณเกาะรัตนโกสินทร์มากน้อยเพียงใด		
ครั้งแรก	8	8.0
ครั้งที่ 2	22	22.0
มากกว่า 3 ครั้ง	70	70.0
รวม	-	-
5. รูปแบบเกมจำลองสถานการณ์ที่ท่านชื่นชอบและนิยมเล่นมากที่สุด		
รูปแบบที่ 1	29	29.0
รูปแบบที่ 2	52	52.0
รูปแบบที่ 3	21	21.0
รวม	-	-
6. รูปแบบใดของเกมจำลองสถานการณ์ที่สามารถสร้างจุดเด่นและเอกลักษณ์		
รูปแบบที่ 1	28	28
รูปแบบที่ 2	62	62
รูปแบบที่ 3	10	10
รวม	-	100

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่าจากการตอบแบบสอบถามของนักท่องเที่ยวชาวไทย จำนวน 100 คน เกี่ยวกับความคิดเห็นที่มีต่อรูปแบบการออกแบบเกมมัลติมีเดียประเภทจำลองสถานการณ์ ส่วนมากเป็นเพศชาย คิดเป็นร้อยละ 54 โดยมีช่วงอายุมากที่สุดระหว่าง 21 -30 ปี และนักท่องเที่ยวส่วนใหญ่เคยมาเที่ยวบริเวณรอบเกาะรัตนโกสินทร์มาแล้วอย่างน้อย 3 ครั้งขึ้นไป คิดเป็นร้อยละ 62 รูปแบบเกมจำลองสถานการณ์ที่ชื่นชอบและนิยมเล่นมากที่สุดคือ รูปแบบที่ 2 คิดเป็นร้อยละ 52 และส่วนที่ให้ความสนใจภายในเกมอันดับแรกคือ รูปแบบเกมสามารถส่งเสริมการท่องเที่ยวรอบเกาะรัตนโกสินทร์ คิดเป็นร้อยละ 84.0 รองลงมาคือ สีที่ใช้ในการออกแบบ คิดเป็นร้อยละ 74.0 และโลโก้ที่มีความเป็นเอกลักษณ์ คิดเป็นร้อยละ 71.0 รองลงมาคือ มีเอกลักษณ์และผสมผสานความเป็นไทย คิด

เป็นร้อยละ 61 และ เนื้อเรื่องในการเล่นเกมน่าสนใจ คิดเป็นร้อยละ 56 ด้านรูปแบบเกมจำลองสถานการณ์ที่ท่านชื่นชอบ และนิยมเล่นมากที่สุด คือแบบที่ 2 คิดเป็นร้อยละ 52 และรูปแบบใดของเกมจำลองสถานการณ์ที่สามารถสร้างจุดเด่น และเอกลักษณ์ คิดเป็นร้อยละ 62 ดังละเอียดตาราง 7

ตอนที่ 2 เป็นคำถามปลายเปิดสำหรับแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติมและให้ข้อเสนอแนะ ดังนี้

ผลการประเมินประสิทธิภาพรูปแบบเกมมัลติมีเดียพบว่ารูปแบบที่ 2 ซึ่งเป็นรูปแบบที่เหมาะสมแก่การนำไปพัฒนาเป็นต้นแบบเกมจำลองสถานการณ์เพื่อส่งเสริมภาพลักษณ์ด้านการท่องเที่ยวรอบรัตนโกสินทร์ มีการนำความเป็นเอกลักษณ์ไทยมาผสมผสานกับรูปแบบเกมที่มีอยู่ในปัจจุบันได้อย่างสวยงาม และการใช้โทนสีในการออกแบบ สดใส ให้ความรู้สึกรื่นเริงสนุกสนาน ข้อเสนอแนะคือควรมีการเพิ่มภาระกิจในการเล่นในส่วนของเนื้อเรื่องเกมให้มีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น และนำวิธีการเก็บสะสมคะแนน หรือเทคนิคการเล่นเพื่อได้รางวัลเข้ามาใช้ในเกม ในส่วนของการนำเสนอข้อมูลการท่องเที่ยวของวัดทั้ง 9 วัด ควรมีเนื้อหาโดยย่อ และเข้าใจง่าย และเกมจะมีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น



ผลการวิเคราะห์ประสิทธิภาพของรูปแบบเกมมัลติมีเดียประเภทจำลองสถานการณ์ เพื่อส่งเสริมภาพลักษณ์การท่องเที่ยวรอบเกาะรัตนโกสินทร์จากผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ ครั้งที่ 1

รูปแบบที่ 1 แบ่งออกเป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 เป็นคำถามแบบเลือกตอบแบบประเมินประสิทธิภาพจากผู้เชี่ยวชาญ

ตาราง 8 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานแบบประเมินประสิทธิภาพผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ

N = 5

ประสิทธิภาพของรูปแบบเกมจำลองสถานการณ์	$\bar{x}$	S.D.	ระดับเกณฑ์
1. สี			
1.1 กลุ่มสีที่นำมาใช้ในการออกแบบมีความเหมาะสมต่อการนำมาพัฒนาเป็นต้นแบบจริง	4.20	0.45	มาก
1.2 กลุ่มสีที่ใช้ในการออกแบบสื่อถึงความสดใส และ สนุกสนาน	3.4	0.55	ปานกลาง
รวม	3.8	0.63	มาก
2. องค์ประกอบด้านกราฟฟิก			
2.1 ลักษณะกราฟฟิกที่นำมาใช้มีความเหมาะสม	4.0	0.71	มาก
2.2 ลักษณะการจัดวางองค์ประกอบทางด้านกราฟฟิก	3.4	0.55	ปานกลาง
รวม	3.7	0.67	มาก
3. โลโก้			
3.1 สีที่ใช้ในการออกแบบมีความเหมาะสม	3.4	0.55	ปานกลาง
3.2 โลโก้ผสมผสานความเป็นไทยอย่างเหมาะสม	3.0	0.71	ปานกลาง
3.3 โลโก้แสดงออกถึงเอกลักษณ์ความเป็นได้	2.8	0.45	ปานกลาง
3.4 การจัดวางองค์ประกอบทางด้านกราฟฟิก	4	0.71	มาก
รวม	3.3	0.73	ปานกลาง
4. มุมมองของผู้เล่น			
4.1 มุมมองของผู้เล่นมีเหมาะสมต่อการเล่นเกม	3	0.85	ปานกลาง
รวม	3	0.85	ปานกลาง

ตาราง 8 (ต่อ)

ประสิทธิภาพของรูปแบบเกมจำลองสถานการณ์	$\bar{x}$	S.D.	ระดับเกณฑ์
5. ภาพประกอบภายในเกม			
5.1 ภาพประกอบภายในเกมมีความเหมาะสมในการนำเสนอ	4	0.71	มาก
5.2 ภาพประกอบมีความสอดคล้องกับเนื้อหาที่ต้องการนำเสนอ	3	0.71	ปานกลาง
รวม	3.5	0.85	มาก
6. การดำเนินเรื่องในการเล่น			
6.1 เนื้อเรื่องมีความน่าสนใจ และน่าติดตาม	4.0	0.00	มาก
6.2 เนื้อเรื่องสามารถเข้าใจง่าย	3.6	0.55	มาก
รวม	3.8	0.42	มาก
7. เกมมีความเหมาะสมในการนำไปพัฒนาเป็นต้นแบบ			
รวม	3	0.71	ปานกลาง
รวมทั้งหมด	3.57	0.71	มาก

แบบประเมินประสิทธิภาพ โดยรวมอยู่ในระดับความพึงพอใจมาก มีค่าเฉลี่ย 3.57 อันดับแรก คือกลุ่มสี่ที่นำมาใช้ในการออกแบบมีความเหมาะสมต่อการนำมาพัฒนาเป็นต้นแบบจริง อยู่ในระดับความพึงพอใจมาก มีค่าเฉลี่ย 4.20 รองลงมาคือ ลักษณะกราฟฟิกที่นำมาใช้มีความเหมาะสมอยู่ในระดับความพึงพอใจมาก มีค่าเฉลี่ย 4 และการจัดวางองค์ประกอบทางด้านกราฟฟิก อยู่ในระดับความพึงพอใจมาก มีค่าเฉลี่ย 4 รองลงมาคือ ภาพประกอบภายในเกมมีความเหมาะสมในการนำเสนอ อยู่ในระดับความพึงพอใจมาก มีค่าเฉลี่ย 4 และเนื้อเรื่องสามารถเข้าใจง่าย อยู่ในระดับความพึงพอใจมาก มีค่าเฉลี่ย 4 ดังแสดงให้เห็นในตาราง 8

ตอนที่ 2 เป็นคำถามปลายเปิดสำหรับแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติมและให้ข้อเสนอแนะ ดังนี้

รูปแบบเกมมีการควรมีการปรับการวางกรอบของเกมให้มีขนาดเล็กลงเนื่องจากมุมมองการเล่นเกมผู้เล่นไม่ครอบคลุม และรูปแบบกราฟฟิกภายในเกมมีความสวยงามในส่วนของโลโก้ควรมีสีที่แลดูสดใสเข้ามาใช้เพื่อให้เกิดความรู้สึกสนุกสนาน

ผลการวิเคราะห์ประสิทธิภาพของรูปแบบเกมมัลติมีเดียประเภทจำลองสถานการณ์ เพื่อส่งเสริมภาพลักษณ์การท่องเที่ยวรอบเกาะรัตนโกสินทร์จากผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบครั้งที่ 1

รูปแบบที่ 2 แบ่งออกเป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 เป็นคำถามแบบเลือกตอบแบบประเมินประสิทธิภาพจากผู้เชี่ยวชาญ

ตาราง 9 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานแบบประเมินประสิทธิภาพผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ

N = 5

ประสิทธิภาพของรูปแบบเกมจำลองสถานการณ์	$\bar{X}$	S.D.	ระดับเกณฑ์
1. สี			
1.1 กลุ่มสีที่นำมาใช้ในการออกแบบมีความเหมาะสมต่อการนำมาพัฒนาเป็นต้นแบบจริง	4.8	0.45	มากที่สุด
1.2 กลุ่มสีที่ใช้ในการออกแบบสื่อถึงความสดใส และ สนุกสนาน	4.6	0.55	มากที่สุด
รวม	4.7	0.48	มากที่สุด
2. องค์ประกอบด้านกราฟฟิก			
2.1 ลักษณะกราฟฟิกที่นำมาใช้มีความเหมาะสม	4.2	0.45	มาก
2.2 ลักษณะการจัดวางองค์ประกอบทางด้านกราฟฟิก	3.8	0.45	มาก
รวม	4	0.47	มาก
3. โลโก้			
3.1 สีที่ใช้ในการออกแบบมีความเหมาะสม	4.4	0.55	มากที่สุด
3.2 โลโก้ผสมผสานความเป็นไทยอย่างเหมาะสม	3.6	0.55	มาก
3.3 โลโก้แสดงออกถึงเอกลักษณ์ความเป็นได้	3.8	0.45	มาก
3.4 การจัดวางองค์ประกอบทางด้านกราฟฟิก	4.4	0.55	มากที่สุด
รวม	4.05	0.60	มาก
4. มุมมองของผู้เล่น			
4.1 มุมมองของผู้เล่นมีเหมาะสมต่อการเล่นเกม	3.8	0.45	มาก
รวม	4.05	0.60	มาก

ตาราง 9 (ต่อ)

ประสิทธิภาพของรูปแบบเกมจำลองสถานการณ์	$\bar{x}$	S.D.	ระดับเกณฑ์
4. มุมมองของผู้เล่น			
4.1 มุมมองของผู้เล่นมีเหมาะสมต่อการเล่นเกม	3.8	0.45	มาก
รวม	3.8	0.45	มาก
5. ภาพประกอบภายในเกม			
5.1 ภาพประกอบภายในเกมมีความเหมาะสมในการนำเสนอ	3.6	0.55	มาก
5.2 ภาพประกอบมีความสอดคล้องกับเนื้อหาที่ต้องการนำเสนอ	4.6	0.55	มากที่สุด
รวม	4.1	0.74	มาก
6. การดำเนินเรื่องในการเล่นเกม			
6.1 เนื้อเรื่องมีความน่าสนใจ และน่าติดตาม	4	0.00	มาก
6.2 เนื้อเรื่องสามารถเข้าใจง่าย	3.6	0.55	มาก
รวม	3.8	0.42	มาก
7. เกมมีความเหมาะสมในการนำไปพัฒนาเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวรอบเกาะรัตนโกสินทร์	4.8	0.45	มากที่สุด
รวม	4.8	0.45	มากที่สุด
รวมทั้งหมด	4.14	0.62	มาก

แบบประเมินประสิทธิภาพ โดยรวมอยู่ในระดับความพึงพอใจมาก มีค่าเฉลี่ย 4.14 อันดับแรก กลุ่มสื่่นำมาใช้ในการออกแบบมีความเหมาะสมต่อการนำมาพัฒนาเป็นต้นแบบจริง อยู่ในระดับความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.8 รองลงมาคือ กลุ่มสื่่นำมาใช้ในการออกแบบสื่อถึงความสดใส และสนุกสนาน อยู่ในระดับความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.6 และเกมมีความเหมาะสมในการนำไปพัฒนาเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวรอบเกาะรัตนโกสินทร์ อยู่ในระดับความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.8 และภาพประกอบมีความสอดคล้องกับเนื้อหาที่ต้องการนำเสนออยู่ในระดับความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.6 รองลงมาคือ สื่่นำมาใช้ในการออกแบบโลโก้มีความเหมาะสม อยู่ในระดับความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.4 และการจัดวางองค์ประกอบทางด้านกราฟฟิกของโลโก้ อยู่ในระดับความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.4 และลักษณะกราฟฟิคนำมาใช้มีความเหมาะสม อยู่ในระดับความพึงพอใจมาก มีค่าเฉลี่ย 4.2 ดังแสดงให้เห็นในตาราง 9

ตอนที่ 2 เป็นคำถามปลายเปิดสำหรับแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติมและให้ข้อเสนอแนะ ดังนี้

รูปแบบการออกแบบมีความเหมาะสมในการนำมาพัฒนาเป็นแบบ สีที่ใช้ภายในเกมมีความเหมาะสม และโลโก้ใช้สีในโทนที่สดใส และมีเอกลักษณ์ กรอบของเกมมีขนาดเหมาะสม และผู้เล่นสามารถมองเห็นมุมมองการเล่นเกมที่ชัดเจน ลักษณะกราฟฟิกมีความสอดคล้องกับเนื้อเรื่อง

ผลการวิเคราะห์ประสิทธิภาพของรูปแบบเกมมัลติมีเดียประเภทจำลองสถานการณ์ เพื่อส่งเสริมภาพลักษณ์การท่องเที่ยวรอบเกาะรัตนโกสินทร์จากผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ ครั้งที่ 1

รูปแบบที่ 3 แบ่งออกเป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 เป็นคำถามแบบเลือกตอบแบบประเมินประสิทธิภาพจากผู้เชี่ยวชาญ

ตาราง 10 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานแบบประเมินประสิทธิภาพผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ

N = 5

ประสิทธิภาพของรูปแบบเกมจำลองสถานการณ์	$\bar{x}$	S.D.	ระดับเกณฑ์
1. สี			
1.1 กลุ่มสีที่นำมาใช้ในการออกแบบมีความเหมาะสมต่อการนำมาพัฒนาเป็นต้นแบบจริง	2.8	0.45	ปานกลาง
1.2 กลุ่มสีที่ใช้ในการออกแบบสื่อถึงความสดใส และ สนุกสนาน	3.6	0.55	มาก
รวม	3.2	0.63	ปานกลาง
2. องค์ประกอบด้านกราฟฟิก			
2.1 ลักษณะกราฟฟิกที่นำมาใช้มีความเหมาะสม	2.6	0.55	ปานกลาง
2.2 ลักษณะการจัดวางองค์ประกอบทางด้านกราฟฟิก	3.6	0.55	มาก
รวม	3.1	0.74	ปานกลาง
3. โลโก้			
3.1 สีที่ใช้ในการออกแบบมีความเหมาะสม	2.8	0.45	ปานกลาง
3.2 โลโก้ผสมผสานความเป็นไทยอย่างเหมาะสม	2.6	0.55	ปานกลาง
3.3 โลโก้แสดงออกถึงเอกลักษณ์ความเป็นได้	2.8	0.45	ปานกลาง
3.4 การจัดวางองค์ประกอบทางด้านกราฟฟิก	3.8	0.45	มาก
รวม	3	0.65	ปานกลาง

ตาราง 10 (ต่อ)

ประสิทธิภาพของรูปแบบเกมจำลองสถานการณ์	$\bar{x}$	S.D.	ระดับเกณฑ์
4. มุมมองของผู้เล่น			
4.1 มุมมองของผู้เล่นมีเหมาะสมต่อการเล่นเกม	3.6	0.55	มาก
รวม	3.6	0.55	มาก
5. ภาพประกอบภายในเกม			
5.1 ภาพประกอบภายในเกมมีความเหมาะสมในการนำเสนอ	3.8	0.45	มาก
5.2 ภาพประกอบมีความสอดคล้องกับเนื้อหาที่ต้องการนำเสนอ	3.6	0.55	มาก
รวม	3.7	0.48	มาก
6. การดำเนินเรื่องในการเล่นเกม			
6.1 เนื้อเรื่องมีความน่าสนใจ และน่าติดตาม	4	0.00	มาก
6.2 เนื้อเรื่องสามารถเข้าใจง่าย	3.6	0.55	มาก
รวม	3.8	0.42	มาก
7. เกมมีความเหมาะสมในการนำไปพัฒนาเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวรอบเกาะรัตนโกสินทร์	3.6	0.55	มาก
รวม	4.4	0.55	มากที่สุด
รวมทั้งหมด	3.4	0.71	ปานกลาง

แบบประเมินประสิทธิภาพผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบด้านรูปแบบเกม โดยรวมอยู่ในระดับความพึงพอใจปานกลาง มีค่าเฉลี่ย 3.4 อันดับแรก คือการจัดวางองค์ประกอบทางด้านกราฟฟิกอยู่ในระดับในระดับความพึงพอใจมาก มีค่าเฉลี่ย 3.80 รองลงมาคือ ภาพประกอบภายในเกมมีความเหมาะสมในการนำเสนออยู่ในระดับความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 3.80 และลักษณะการจัดวางองค์ประกอบทางด้านกราฟฟิกอยู่ในระดับความพึงพอใจมาก มีค่าเฉลี่ย 3.6 ดังตาราง 10

ตอนที่ 2 เป็นคำถามปลายเปิดสำหรับแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติมและให้ข้อเสนอแนะ ดังนี้

รูปแบบการออกแบบในการออกแบบมีความเหมาะสม สี่ที่ใช้ในการออกแบบควรมีสีที่สดใส มาใช้เพื่อให้เกิดแรงกระตุ้นในการเล่นเกมน โลกใ้ควรมีการตัดทอนรูปทรงและนำสีสดใสมาใช้ และ ลักษณะกราฟฟิกภายในเกมควรมีสีสัน และรูปแบบที่ชัดเจนโดดเด่นมากขึ้น

ผลการวิเคราะห์ประสิทธิภาพของรูปแบบเกมมัลติมีเดียประเภทจำลองสถานการณ์ เพื่อส่งเสริมภาพลักษณ์การท่องเที่ยวรอบเกาะรัตนโกสินทร์จากผู้เชี่ยวชาญทางด้านการส่งเสริมภาพลักษณ์การท่องเที่ยว ครั้งที่ 1

แบ่งออกเป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 เป็นคำถามแบบเลือกตอบแบบประเมินประสิทธิภาพจากผู้เชี่ยวชาญ

ตาราง 11 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานแบบประเมินประสิทธิภาพผู้เชี่ยวชาญด้านการการส่งเสริมภาพลักษณ์การท่องเที่ยวรอบเกาะรัตนโกสินทร์

N = 5

ประสิทธิภาพของรูปแบบเกมจำลองสถานการณ์	$\bar{x}$	S.D.	ระดับเกณฑ์
1. เนื้อเรื่องการนำเสนอ			
1.1 การดำเนินเรื่องในเกมสามารถส่งเสริมภาพลักษณ์ด้านการท่องเที่ยวรอบเกาะรัตนโกสินทร์	4.2	0.45	มาก
1.2 เนื้อหาและรายละเอียดการท่องเที่ยวภายในเกมเข้าใจง่ายและได้ใจความสำคัญ	3.8	0.45	มาก
1.3 การดำเนินเรื่องแสดงออกถึงบริบทการท่องเที่ยวรอบเกาะรัตนโกสินทร์	3.8	0.45	มาก
2. รูปแบบการนำเสนอเกมจำลองสถานการณ์			
2.1 รูปแบบการนำเสนอเกมมีความเหมาะสมที่จะใช้เป็นสื่อมัลติมีเดียในการส่งเสริมการท่องเที่ยว	4.6	0.55	มากที่สุด
2.2 รูปแบบเกมมัลติมีเดียมีเดียเหมาะสมกับเนื้อหาการนำเสนอสถานที่ท่องเที่ยวรอบเกาะรัตนโกสินทร์	4.6	0.55	มากที่สุด
2.3 รูปแบบเกมมัลติมีเดียเพิ่มความน่าสนใจในการประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวรอบเกาะรัตนโกสินทร์เป็นอย่างดี	4.8	0.45	มากที่สุด
รวมทั้งหมด	3.57	0.71	มาก

แบบประเมินประสิทธิภาพผู้เชี่ยวชาญด้านการส่งเสริมภาพลักษณ์การท่องเที่ยวรอบเกาะรัตนโกสินทร์ โดยรวมอยู่ในระดับความพึงพอใจมาก มีค่าเฉลี่ย 3.57 อันดับแรก รูปแบบเกมมัลติมีเดียเพิ่มความน่าสนใจในการประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวรอบเกาะรัตนโกสินทร์เป็นอย่างดี อยู่ในระดับความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.8 รองลงมาคือ รูปแบบเกมมัลติมีเดียมีเดียเหมาะสมกับเนื้อหาการนำเสนอสถานที่ท่องเที่ยวรอบเกาะรัตนโกสินทร์อยู่ในระดับความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.6 และรูปแบบการนำเสนอเกมมีความเหมาะสมที่จะใช้เป็นสื่อมัลติมีเดียในการส่งเสริมการท่องเที่ยวอยู่ในระดับความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.6 รองลงมาคือ การดำเนินเรื่องในเกมสามารถส่งเสริมการภาพลักษณ์ด้านการท่องเที่ยวรอบเกาะรัตนโกสินทร์ อยู่ในระดับความพึงพอใจมาก มีค่าเฉลี่ย 4.2 เนื้อหาและรายละเอียดการท่องเที่ยวภายในเกมเข้าใจง่ายและได้ใจความสำคัญอยู่ในระดับความพึงพอใจมาก มีค่าเฉลี่ย 3.8 และการดำเนินเรื่องแสดงออกถึงบริบทการท่องเที่ยวรอบเกาะรัตนโกสินทร์อยู่ในระดับความพึงพอใจมาก มีค่าเฉลี่ย 3.8 ดังตาราง 11

ตอนที่ 2 เป็นคำถามปลายเปิดสำหรับแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติมและให้ข้อเสนอแนะ ดังนี้

รูปแบบการนำเสนอเกมสามารถส่งเสริมภาพลักษณ์ด้านการท่องเที่ยวได้เป็นอย่างดีทั้งการนำเสนอกิจกรรมการไหว้พระเก้าวัดและการนำเสนอด้านประวัติของวัดทั้ง 9 วัด ด้านข้อมูลและประวัติของวัดขอวัดภายในเกมควรใส่รายละเอียดและเอกลักษณ์ของแต่ละวัดให้มากขึ้นและครอบคลุมในทุกด้านเนื่องจากวัดทั้ง 9 วัดมีเอกลักษณ์ และประวัติความเป็นมาที่โดดเด่นมีเอกลักษณ์เฉพาะ จึงควรนำมาปรับในเรื่องของเนื้อหาการนำเสนอให้เพิ่มมากยิ่งขึ้น

ขั้นตอนที่ 3 การนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลของกระบวนการวัดประสิทธิภาพของรูปแบบเกมมัลติมีเดียประเภทจำลองสถานการณ์ ครั้งที่ 2 จำนวน 1 แบบ คือ แบบที่ 2 ซึ่งเป็นแบบที่เหมาะสมในการนำมาพัฒนาเป็นต้นแบบเกมมัลติมีเดีย โดยแบบประเมินผลรูปแบบประสิทธิภาพครั้งสุดท้ายตามขั้นตอนที่ 2 อีกครั้งเพื่อให้ได้เกมมัลติมีเดียประเภทจำลองสถานการณ์ที่สามารถส่งเสริมการท่องเที่ยวรอบเกาะรัตนโกสินทร์ที่มีประสิทธิภาพอยู่ในเกณฑ์ดี เป็นที่พึงพอใจ

การวิเคราะห์ข้อมูลของกระบวนการวัดประสิทธิภาพของรูปแบบเกมมัลติมีเดียประเภทจำลองสถานการณ์ที่เหมาะสมในการนำมาพัฒนาเป็นต้นแบบ สามารถสรุปได้ ดังนี้

ด้านการองค์ประกอบของเกม

รูปแบบที่เหมาะสมในการนำไปพัฒนา คือ รูปแบบที่ 2 ซึ่งเป็นรูปแบบที่เหมาะสมแก่การนำไปพัฒนาเป็นต้นแบบเกมจำลองสถานการณ์ เพื่อส่งเสริมภาพลักษณ์ด้านการท่องเที่ยวรอบรัตนโกสินทร์ มีการนำความเป็นเอกลักษณ์ไทยมาผสมผสานกับรูปแบบเกมที่มีอยู่ในปัจจุบันได้อย่างสวยงาม และการใช้โทนสีในการออกแบบ สดใส ให้ความรู้สึกสนุกสนาน โลโก้ได้นำรูปทรงของวัดไทยมาตัดทอนและประยุกต์ได้อย่างลงตัว การใช้สีในการออกแบบโลโก้มีความสดใส เหมาะกับการนำมาพัฒนาเป็นต้นแบบเกม และรูปแบบของกรอบของเกมและมุมมองของผู้เล่นมีความเหมาะสมและมีมุมมองการเล่นอย่างครอบคลุม การออกแบบฉากนั้นสวยงาม และผสมผสานอย่างลงตัวมีความน่ารัก สดใสสวยงามก็จริง จากการนำลักษณะกราฟฟิกแบบ 2 มิติ และ 3 มิติมาผสมผสานกัน ด้านเสียงที่นำมาใช้ประกอบภายในเกมนั้นคัดเลือกโดยผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเกม โดยได้นำเพลงที่มีความเป็นไทยมาผสมผสานกับเพลงที่ให้ความรู้สึกสนุกสนานและตื่นเต้น ในการเล่นเกม เพลงที่ได้ทำการเลือกมาใช้ได้แก่ 41_chin bun chon ซึ่งเป็นเพลงประกอบการสวดมนต์ในคาถาชินบัญชรซึ่งนำมาดัดแปลงให้มีเอกลักษณ์ และสนุกสนานเพื่อให้มีความเหมาะสมกับเพลงประกอบภายในเกม

ด้านการส่งเสริมการท่องเที่ยวรอบเกาะรัตนโกสินทร์

รูปแบบในการดำเนินเรื่องนี้น่าสนใจและ น่าติดตาม อีกทั้งยังสามารถช่วยในการส่งเสริมภาพลักษณ์ด้านการท่องเที่ยวรอบเกาะรัตนโกสินทร์ได้เป็นอย่างดี เนื้อหาและรายละเอียดด้านการท่องเที่ยวเข้าใจง่าย และได้ใจความสำคัญที่ต้องการจะนำเสนอการดำเนินเรื่องนั้นสามารถบงกการบริหารรอบของการเที่ยวรอบเกาะรัตนโกสินทร์ และรูปแบบของการนำเสนอมีความแปลกใหม่น่าสนใจที่จะพัฒนามาเป็นสื่อมัลติมีเดียเพื่อประชาสัมพันธ์ด้านการท่องเที่ยว

จากวิเคราะห์ด้านคุณลักษณะด้านรูปแบบและด้านการส่งเสริมภาพลักษณ์การท่องเที่ยวรอบเกาะรัตนโกสินทร์ สามารถสรุปได้ว่ากลุ่มนักท่องเที่ยว และผู้เชี่ยวชาญมีความพึงพอใจในรูปแบบที่ 2 ดังที่ได้กล่าวและสรุปไว้ข้างต้น จึงได้ผลการวิเคราะห์มาพัฒนาเป็นต้นแบบจริง ของเกมจำลองสถานการณ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวกรุงเทพมหานครรอบเกาะรัตนโกสินทร์ดังที่จะแสดงต่อไปนี้

รูปแบบเกมไหว้พระ 9 วัด



ภาพประกอบ 28 โลโก้เกมไหว้พระ 9 วัด



ภาพประกอบ 29 ตัวละครภายในเกม



ภาพประกอบ 30 รูปแบบการเล่นเกม



ภาพประกอบ 31 ไอเทมภายในเกม



ภาพประกอบ 32 วัดทั้ง 9 วัด

รูปแบบการเล่นเกม



ภาพประกอบ 33 รูปแบบการเล่นเกม

**ผลการวิเคราะห์ประสิทธิภาพของรูปแบบเกมมัลติมีเดียประเภทจำลอง
สถานการณ์เพื่อส่งเสริมภาพลักษณ์การท่องเที่ยวรอบเกาะรัตนโกสินทร์จาก
นักท่องเที่ยวครั้งที่ 2**

แบ่งออกเป็น 3 ตอนดังนี้

ตอนที่ 1 เป็นคำถามแบบเลือกตอบแบบสอบถามความคิดเห็นจากนักท่องเที่ยวชาวไทยดัง
ปรากฏในตาราง 12

ตาราง 12 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่าจากการตอบแบบประเมินความพึงพอใจของนักท่องเที่ยว

N = 100

ลักษณะพฤติกรรมและความคิดเห็น	ค่าความถี่	ร้อยละ
1. เพศ		
ชาย	58	58.0
หญิง	42	42.0
ไม่ตอบ	0	0.0
รวม	-	100
2. อายุ		
น้อยกว่า 20 ปี	22	22.0
21-30 ปี	48	48.0
31-40 ปี	31	31
41-50	9	9.0
51-60 ปี	0	0.0
รวม	-	100
3. ท่านเล่นเกมคอมพิวเตอร์มากน้อยเพียงใด		
ไม่ค่อยได้เล่น	8	8.0
เล่น 1-2 ครั้ง /สัปดาห์	22	22.0
เล่น 3-4 ครั้ง /สัปดาห์	52	52.0
มากกว่า 4 ครั้ง/สัปดาห์	18	18.0
รวม	-	100

ตาราง 12 (ต่อ)

ลักษณะพฤติกรรมและความคิดเห็น	ค่าความถี่	ร้อยละ
4. ท่านเคยมาเที่ยวบริเวณเกาะรัตนโกสินทร์ มาน้อยเพียงใด		
ครั้งแรก	16	16.0
ครั้งที่ 2	22	22.0
มากกว่า 3 ครั้ง	62	62.0
รวม	-	100

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่าการตอบแบบประเมินความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวชาวไทย จำนวน 100 คน ส่วนมากเป็นเพศชาย คิดเป็นร้อยละ 58 ช่วงอายุระหว่าง 21 -30 ปี ร้อยละ 48 และส่วนใหญ่เคยมาเที่ยวบริเวณรอบเกาะรัตนโกสินทร์มาแล้วอย่างน้อย 3 ครั้งขึ้นไป คิดเป็นร้อยละ 62 และเล่นเกมคอมพิวเตอร์มากเล่น 3-4 ครั้ง /สัปดาห์ คิดเป็นร้อยละ 52.0 ดังละเอียดตาราง 12

ตอนที่ 2 เป็นคำถามแบบเลือกตอบในแต่ละข้อเพียงข้อเดียวในตารางโดยเป็นการประเมินแบบมาตราส่วนประมาณค่า(Rating Scale) ซึ่งกำหนด ค่าคะแนน (Weight) ออกเป็น 5 ระดับ

ตาราง 13 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานแบบประเมินประสิทธิภาพนักท่องเที่ยวด้านรูปแบบการออกแบบเกมมัลติมีเดีย

N = 5

ประสิทธิภาพรูปแบบเกมจำลองสถานการณ์	$\bar{x}$	S.D.	ระดับเกณฑ์
1. สี			
1. 1 สีสันทภายในเกมให้ความรู้สึกสดใส สนุกสนาน	4.50	0.61	มากที่สุด
รวม	4.50	0.61	มากที่สุด
2. โลโก้			
2.1 รูปแบบโลโก้มีความเหมาะสมสวยงาม	4.45	0.61	มากที่สุด
2.2 รูปแบบโลโก้แสดงถึงเอกลักษณ์ไทย	3.89	0.53	มาก
รวม	4.17	0.63	มาก

ตาราง 13 (ต่อ)

N = 5

ประสิทธิภาพรูปแบบเกมจำลองสถานการณ์	$\bar{x}$	S.D.	ระดับเกณฑ์
3. เนื้อเรื่อง			
3.1 เนื้อหาภายในเกมมีความสนุกสนานและน่าสนใจ	3.88	0.54	มาก
3.2 เนื้อหาภายในเกมสื่อสารเข้าใจง่าย	3.95	0.56	มาก
3.3 เนื้อหาภายในเกมให้ความรู้ด้านการท่องเที่ยวรอบเกาะรัตนโกสินทร์เป็นอย่างดี	4.00	0.57	มาก
รวม	3.94	0.55	มาก
4. รูปแบบการเล่นเกม			
4.1 รูปแบบและกฎกติกาการเล่นเกมเข้าใจง่ายและเรียนรู้ได้เร็ว	3.88	0.54	มาก
4.2 รูปแบบการเล่นเกมสนุกสนานน่าติดตาม	3.94	0.57	มาก
รวม	3.91	0.55	มาก
5. ตัวละคร			
5.1 รูปแบบตัวละครมีความเหมาะสมสวยงาม	4.00	0.60	มาก
5.2 ตัวละครแสดงออกถึงความเป็นไทย	3.20	0.64	ปานกลาง
5.3 รูปแบบตัวละครมีความสดใส สนุกสนาน	4.20	0.67	มากที่สุด
รวม	3.80	0.77	มาก
ประสิทธิภาพรูปแบบเกมจำลองสถานการณ์	$\bar{x}$	S.D.	ระดับเกณฑ์
6. ภาพประกอบ			
6.1 ภาพประกอบมีความเหมาะสมสวยงาม	3.93	0.59	มาก
6.2 ภาพประกอบแสดงออกถึงเอกลักษณ์ไทย	4.01	0.54	มาก
รวม	3.97	0.57	มาก
7. มุมมองของผู้เล่น			
7.1 มุมมองของผู้เล่นมีความเหมาะสมและเข้าใจง่าย	4.01	0.56	มาก
7.2 มุมมองของผู้เล่นครอบคลุมและผู้เล่นสามารถควบคุมการเล่นได้อย่างเหมาะสม	4.27	0.72	มากที่สุด
รวม	4.14	0.66	มาก

ตาราง 13 (ต่อ)

N = 5

ประสิทธิภาพรูปแบบเกมจำลองสถานการณ์	$\bar{x}$	S.D.	ระดับเกณฑ์
8. การจัดวางปุ่มเครื่องมือ			
8.1 การจัดวางปุ่มเครื่องมือมีความเหมาะสม	4.01	0.61	มาก
8.2 ปุ่มเครื่องมือเลือกใช้งานง่าย	4.08	0.49	มาก
รวม	4.05	0.55	มาก
9. ไอเทม			
9.1 ไอเทมของรางวัลภายในเกมมีความเหมาะสม	4.01	0.61	มาก
9.2 ไอเทมของเกมเพิ่มความน่าสนใจภายในเกม	3.97	0.58	มาก
รวม	3.99	0.59	มาก
10. ตัวอักษร			
10.1 ตัวอักษรภายในเกมอ่าน และเข้าใจง่าย	4.04	0.45	มาก
รวม	4.04	0.45	มาก
11. อุปสรรคและการให้คะแนน			
11.1 อุปสรรคภายในเกมมีความเหมาะสมและสนุกสนาน	3.97	0.58	มาก
11.2 การให้คะแนนภายในเกมมีความเหมาะสมและน่าติดตาม	4.06	0.63	มาก
รวม	4.02	0.61	มาก
12. การนำเสนอประวัติความเป็นมาของวัดทั้ง 9 วัด			
12.1 รูปแบบการนำเสนอให้ความรู้มีความน่าสนใจ	4.61	0.58	มากที่สุด
12.2 รูปแบบการนำเสนอให้ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการไหว้พระแก้วัดอย่างครอบคลุม	3.99	0.61	มาก
รวม	4.30	0.67	มากที่สุด
รวมทั้งหมด	3.96	0.70	มาก

แบบประเมินประสิทธิภาพนักท่องเที่ยวด้านรูปแบบการออกแบบเกมมัลติมีเดียประเภทจำลองสถานการณ์โดยรวมอยู่ในระดับความพึงพอใจมาก มีค่าเฉลี่ย 3.96

รูปแบบการนำเสนอของเกมที่น่าท่องเที่ยวมีความพึงพอใจ อันดับแรกคือ สีสันทภายในเกมให้ความรู้ลึกสไต สนุกสนาน อยู่ในระดับความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.50 และรูปแบบโลโก้มี

ความเหมาะสมสวยงามอยู่ในระดับความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.45 รองลงมาคือ รูปแบบตัวละครมีความสดใส สนุกสนานอยู่ในระดับความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.20 และภาพประกอบแสดงออกถึงเอกลักษณ์ไทยอยู่ในระดับความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.01 รองลงมาคือ รูปแบบตัวละครมีความเหมาะสมสวยงามอยู่ในระดับความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.00

เทคนิคที่ใช้ในการออกแบบเกมที่นักท่องเที่ยวน่าสนใจ อันดับแรกคือ รูปแบบการนำเสนอให้ความรู้มีความน่าสนใจอยู่ในระดับความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.61 รองลงมาคือ มุมมองของผู้เล่นครอบคลุมและผู้เล่นสามารถควบคุมการเล่นได้ดีอย่างเหมาะสมอยู่ในระดับความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.27 และปุ่มเครื่องมือเลือกใช้งานง่ายอยู่ในระดับความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.08 และการให้คะแนนภายในเกมมีความเหมาะสม และน่าติดตามอยู่ในระดับความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.06 รองลงมาคือ ไอเทมของรางวัลภายในเกมมีความเหมาะสมอยู่ในระดับความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.01 ดังตาราง 13

ตอนที่ 3 เป็นคำถามปลายเปิดสำหรับแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติมและให้ข้อเสนอแนะ ดังนี้

ผลการประเมินความพึงพอใจรูปแบบเกมจำลองสถานการณ์นักท่องเที่ยวมีข้อเสนอแนะดังนี้ ควรมีการแสดงเอกลักษณ์ความเป็นไทยมากกว่านี้ และ รูปแบบการเล่นควรเพิ่มรางวัล และ คะแนนสะสมมากยิ่งขึ้นโดยหาวิธีการเล่นเกมที่หลากหลายมาแทรกภายในเกมเพื่อให้เกมดูไม่น่าเบื่อ ลักษณะกราฟฟิคมีสีสันและรูปแบบที่สวยงาม แต่ควรเพิ่มไอเทมและตัวละครในฉากมากยิ่งขึ้นเพื่อผู้เล่นจะได้มีหลายตัวเลือกและสนุกสนานมากยิ่งขึ้น ในส่วนของการนำเสนอประวัติความเป็นมาของวัด ควรเพิ่มรูปภาพของวัดในประวัติความเป็นมาเพื่อให้ผู้เล่นเกมมีความรู้และเพิ่มความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น

ผลการวิเคราะห์ประสิทธิภาพของรูปแบบเกมมัลติมีเดียประเภทจำลองสถานการณ์ เพื่อส่งเสริมภาพลักษณ์การท่องเที่ยวรอบเกาะรัตนโกสินทร์จากผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบครั้งที่ 2

แบ่งออกเป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 เป็นคำถามแบบเลือกตอบแบบประเมินประสิทธิภาพจากผู้เชี่ยวชาญ

ตาราง 14 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานแบบประเมินประสิทธิภาพผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ

N = 5

ประสิทธิภาพของรูปแบบเกมจำลองสถานการณ์	$\bar{X}$	S.D.	ระดับเกณฑ์
1. สี			
1.1 การใช้สีภายในเกมมีความเหมาะสมสวยงาม	4	0.71	มาก
รวม	4	0.71	มาก
2. โลโก้			
2.1 รูปแบบโลโก้มีความเหมาะสมสวยงามกับลักษณะของเนื้อเรื่อง	3.6	0.89	มาก
2.2 รูปแบบโลโก้แสดงถึงเอกลักษณ์ไทย	3.2	0.63	ปานกลาง
รวม	4.2	0.92	มาก
3. เนื้อเรื่อง			
3.1 เนื้อหาภายในเกมมีความสนุกสนานและน่าสนใจ	4.2	0.84	มาก
3.2 เนื้อหาภายในเกมสื่อสารเข้าใจง่าย	4.2	0.84	มาก
3.3 เนื้อหาภายในเกมให้ความรู้ด้านการท่องเที่ยวรอบเกาะรัตนโกสินทร์เป็นอย่างดี	4.2	0.45	มาก
รวม	4.2	0.68	มาก

ตาราง 14 (ต่อ)

N = 5

ประสิทธิภาพของรูปแบบเกมจำลองสถานการณ์	$\bar{x}$	S.D.	ระดับเกณฑ์
4. รูปแบบการเล่นเกม			
4.1 รูปแบบกฎกติกาการเล่นเกมที่เข้าใจง่ายและมีความเหมาะสม	4.0	0.71	มาก
รวม	4.0	0.71	มาก
5. ตัวละคร			
5.1 รูปแบบตัวละครมีความเหมาะสมสวยงามมีเอกลักษณ์	4.2	0.45	มาก
5.2 ตัวละครแสดงออกถึงความเป็นไทย	4.2	0.45	มาก
5.3 รูปแบบตัวละครมีความสดใส สนุกสนาน	4.8	0.45	มากที่สุด
รวม	4.4	0.51	มากที่สุด
6. ภาพประกอบ			
6.1 ภาพประกอบมีความเหมาะสมสวยงาม	4.6	0.55	มากที่สุด
6.2 ภาพประกอบแสดงออกถึงเอกลักษณ์ไทย	3.6	0.55	มาก
6.3 การจัดวางองค์ประกอบของภาพมีความเหมาะสม	3.6	0.55	ปานกลาง
รวม	3.9	0.70	มาก
7. มุมมองของผู้เล่น			
7.1 มุมมองของผู้เล่นมีความเหมาะสมและเข้าใจง่าย	4.6	0.55	มากที่สุด
7.2 มุมมองของผู้เล่นครอบคลุมและผู้เล่นสามารถควบคุมการเล่นได้อย่างเหมาะสม	4.4	4.4	มากที่สุด
รวม	4.5	0.53	มากที่สุด
8. การจัดวางปุ่มเครื่องมือ			
8.1 การจัดวางปุ่มควบคุมเครื่องมือมีความเหมาะสม	3.6	0.55	มาก
8.2 ปุ่มเครื่องมือเลือกใช้งานง่ายและเข้าใจง่าย	4.0	0.0	มาก
รวม	3.8	0.42	มาก
9. ไอเทม			
9.1 ไอเทมของรางวัลภายในเกมมีความเหมาะสม	4.2	0.45	มาก
9.2 ไอเทมของเกมเพิ่มความน่าสนใจภายในเกม	3.8	0.84	มาก
รวม	4.0	0.67	มาก

ตาราง 14 (ต่อ)

N = 5

ประสิทธิภาพของรูปแบบเกมจำลองสถานการณ์	$\bar{x}$	S.D.	ระดับเกณฑ์
10. ตัวอักษร			
10.1 ตัวอักษรภายในเกมอ่าน และเข้าใจง่าย	3.4	0.55	มาก
รวม	3.4	0.55	
11. อุปสรรคและการให้คะแนน			
11.1 อุปสรรคภายในเกมมีความเหมาะสมและสนุกสนาน	3.6	0.55	มาก
11.2 การให้คะแนนภายในเกมมีความเหมาะสมและน่าติดตาม	4.0	0.00	มาก
รวม	3.8	0.42	มาก
12. การนำเสนอประวัติความเป็นมาของวัดทั้ง 9 วัด			
12.1 รูปแบบการนำเสนอให้ความรู้มีความน่าสนใจ	4.6	0.55	มากที่สุด
12.2 รูปแบบการนำเสนอให้ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการไหว้พระเก้าวัดอย่างครอบคลุม	3.8	0.45	มาก
รวม	4.2	0.63	มาก
รวมทั้งหมด	4.08	0.66	มาก

แบบประเมินประสิทธิภาพผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบด้านรูปแบบเกม โดยรวมอยู่ในระดับความพึงพอใจมาก มีค่าเฉลี่ย 4.08

รูปแบบการนำเสนอของเกมที่คุณเชี่ยวชาญด้านการออกแบบมีความพึงพอใจ อันดับแรกคือรูปแบบตัวละครมีความสดใส สนุกสนาน อยู่ในระดับความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.8 รองลงมาคือ ภาพประกอบมีความเหมาะสมสวยงาม อยู่ในระดับความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.6 และ การใช้สีภายในเกมมีความเหมาะสมสวยงามอยู่ในระดับความพึงพอใจมาก มีค่าเฉลี่ย 4 และรูปแบบโลโก้มีความเหมาะสมสวยงามกับลักษณะของเนื้อเรื่องอยู่ในระดับความพึงพอใจมาก มีค่าเฉลี่ย 3.6

เทคนิคที่ใช้ในการออกแบบเกมที่คุณเชี่ยวชาญด้านการออกแบบมีความพึงพอใจ อันดับแรกคือรูปแบบการนำเสนอให้ความรู้มีความน่าสนใจอยู่ในระดับความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.6 รองลงมาคือ มุมมองของผู้เล่นมีความเหมาะสมและเข้าใจง่ายอยู่ในระดับความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.6 และมุมมองของผู้เล่นครอบคลุมและผู้เล่นสามารถควบคุมการเล่นเกมได้อย่างเหมาะสม

อยู่ในระดับความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.4 รองลงมาคือ เนื้อหาภายในเกมมีความสนุกสนานและน่าสนใจอยู่ในระดับความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.2 และไอเทมของรางวัลภายในเกมมีความเหมาะสมอยู่ในระดับความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.2 รองลงมาคือ การให้คะแนนภายในเกมมีความเหมาะสมและน่าติดตามอยู่ในระดับความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4 ดังตาราง 14

ตอนที่ 2 เป็นคำถามปลายเปิดสำหรับแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติมและให้ข้อเสนอแนะ ดังนี้

ผลการประเมินความพึงพอใจรูปแบบเกมจำลองสถานการณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบมีข้อเสนอแนะดังนี้ รูปแบบของไอเทมควรมีการตัดทอนรูปทรงให้ดูง่ายขึ้น ตัวละครควรเพิ่มความเป็นเอกลักษณ์ไทยมากกว่านี้ ควรเพิ่มภาระกิจในการเล่นเกมนำมีรูปแบบที่หลากหลายขึ้น และเพิ่มเงื่อนไขในการเก็บคะแนนให้ยากขึ้นเรื่อยๆ เพื่อนักเล่นเกมจะได้มีแรงผลักดันในการเล่น และเพิ่มรูปแบบของรางวัลภายในเกมให้หลากหลายยิ่งขึ้น กล้องควบคุมเครื่องมือควรมีปุ่มซ่อนเพื่อให้มุมมองในการเล่นเกมน่าสนใจและครอบคลุมมากยิ่งขึ้น

ผลการวิเคราะห์ประสิทธิภาพของรูปแบบเกมจำลองสถานการณ์เพื่อส่งเสริมภาพลักษณ์การท่องเที่ยวรอบเกาะรัตนโกสินทร์จากผู้เชี่ยวชาญทางด้านการส่งเสริมภาพลักษณ์การท่องเที่ยว ครั้งที่ 2

แบ่งออกเป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 เป็นคำถามแบบเลือกตอบแบบประเมินประสิทธิภาพจากผู้เชี่ยวชาญ

ตาราง 15 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานแบบประเมินประสิทธิภาพผู้เชี่ยวชาญด้านการส่งเสริมการท่องเที่ยว

N = 5

ประสิทธิภาพของรูปแบบเกมจำลองสถานการณ์	$\bar{x}$	S.D.	ระดับเกณฑ์
1. รูปแบบเกม			
1.1 รูปแบบการนำเสนอของเกมมีความเหมาะสมและสามารถส่งเสริมภาพลักษณ์การท่องเที่ยวรอบเกาะรัตนโกสินทร์	4.2	0.45	มาก
รวม	4.2	0.45	มาก

ตาราง 15 (ต่อ)

N = 5

ประสิทธิภาพของรูปแบบเกมจำลองสถานการณ์	$\bar{x}$	S.D.	ระดับเกณฑ์
2. เนื้อเรื่องการนำเสนอ			
2.1 การดำเนินเรื่องในเกมสามารถส่งเสริมการ ภาพลักษณ์ด้านการท่องเที่ยวรอบเกาะรัตนโกสินทร์	4.6	0.55	มากที่สุด
2.2 เนื้อหาภายในเกมให้ความรู้ด้านการท่องเที่ยวรอบ เกาะรัตนโกสินทร์เป็นอย่างดี	4	0.71	มาก
2.3 การดำเนินเรื่องแสดงออกถึงบริบทการท่องเที่ยวรอบ เกาะรัตนโกสินทร์	4.2	0.45	มาก
รวม	4.26	0.59	มาก
3. การนำเสนอประวัติความเป็นมาของวัดทั้ง 9 วัด			
3.1 รูปแบบการนำเสนอมีความน่าสนใจ	4.8	0.45	มาก
3.2 รูปแบบการนำเสนอให้ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการ ไหว้พระเก้าวัดอย่างครอบคลุม	4.0	0.00	มาก
รวม	4.2	0.56	มาก
4. รูปแบบการนำเสนอเกมจำลองสถานการณ์			
4.1 รูปแบบการนำเสนอเกมมีความเหมาะสมที่จะใช้เป็น สื่อมัลติมีเดียในการส่งเสริมการท่องเที่ยว	4.8	0.45	มากที่สุด
4.2 รูปแบบเกมมัลติมีเดียมีเดียเหมาะสมกับเนื้อหาการ นำเสนอสถานที่ท่องเที่ยวรอบเกาะรัตนโกสินทร์	4.6	0.55	มากที่สุด
4.3 รูปแบบเกมมัลติมีเดียเพิ่มความสนใจในการ ประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวรอบเกาะรัตนโกสินทร์เป็นอย่างดี	4.4	0.55	มากที่สุด
รวม	4.6	0.51	มากที่สุด
รวมทั้งหมด	4.34	0.56	มากที่สุด

แบบประเมินประสิทธิภาพผู้เชี่ยวชาญด้านการส่งเสริมการท่องเที่ยว โดยรวมอยู่ในระดับความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.34 อันดับแรกคือรูปแบบการนำเสนอมีความน่าสนใจอยู่ในระดับความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.80 รองลงมาคือ รูปแบบการนำเสนอเกมมีความเหมาะสมที่จะใช้เป็นสื่อมัลติมีเดียในการส่งเสริมการท่องเที่ยวอยู่ในระดับความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.80 และ

รูปแบบเกมมัลติมีเดียมีเดียเหมาะสมกับเนื้อหาการนำเสนอสถานที่ท่องเที่ยวรอบเกาะรัตนโกสินทร์อยู่ในระดับความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.60 รองลงมาคือ การดำเนินเรื่องในเกมสามารถส่งเสริมการภาพลักษณ์ด้านการท่องเที่ยวรอบเกาะรัตนโกสินทร์อยู่ในระดับความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.60 และรูปแบบเกมมัลติมีเดียเพิ่มความน่าสนใจในการประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวรอบเกาะรัตนโกสินทร์เป็นอย่างดี อยู่ในระดับความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.40 รองลงมาคือ รูปแบบการนำเสนอของเกมมีความเหมาะสมและสามารถส่งเสริมภาพลักษณ์การท่องเที่ยวรอบเกาะรัตนโกสินทร์อยู่ในระดับความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.20 และการดำเนินเรื่องแสดงออกถึงบริบทการท่องเที่ยวรอบเกาะรัตนโกสินทร์อยู่ในระดับความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.20 เนื้อหาภายในเกมให้ความรู้ด้านการท่องเที่ยวรอบเกาะรัตนโกสินทร์เป็นอย่างดีอยู่ในระดับความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.00 และรูปแบบการนำเสนอให้ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการไหว้พระเก้าวัดอย่างครอบคลุมอยู่ในระดับความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.00 ดังตาราง 15

ตอนที่ 2 เป็นคำถามปลายเปิดสำหรับแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติมและให้ข้อเสนอแนะ ดังนี้

ผลการประเมินความพึงพอใจรูปแบบเกมจำลองสถานการณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการส่งเสริมการท่องเที่ยวรอบเกาะรัตนโกสินทร์มีดังนี้ รูปแบบการนำเสนอเกมมีความเหมาะสมและน่าสนใจและสามารถส่งเสริมภาพลักษณ์การท่องเที่ยวได้จริง ข้อเสนอแนะควรเพิ่มเอกลักษณ์ของแต่ละวัดในภาระกิจของการเล่นเกมเนื่องจากกิจกรรมของแต่ละวัดจะมีความแตกต่างกันออกไปซึ่งอาจจะเพิ่มภาระกิจเมื่อเดินทางไปวัดเป้าหมายโดยให้เป็นคะแนน หรือเงินรางวัลสะสม เพิ่มเนื้อหาและรายละเอียดให้ครอบคลุมครบถ้วนในทุกด้านเพื่อผู้เล่นจะได้มีความเข้าใจมากยิ่งขึ้น

บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

งานวิจัยมีความมุ่งหมายของการวิจัยเพื่อศึกษาแนวทางการออกแบบรูปแบบเกมมัลติมีเดียประเภทจำลองสถานการณ์และพัฒนาารูปแบบเกมมัลติมีเดียประเภทจำลองสถานการณ์ที่สามารถส่งเสริมภาพลักษณ์การท่องเที่ยวในกรุงเทพมหานครรอบเกาะรัตนโกสินทร์ ได้อย่างเหมาะสมซึ่งมีวิธีการดำเนินการ ดังนี้

1. ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ได้แก่ รูปแบบเกมมัลติมีเดียประเภทจำลองสถานการณ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวกรุงเทพมหานครรอบเกาะรัตนโกสินทร์ ครั้งที่ 1 จำนวน 3 แบบร่าง และรูปแบบเกมมัลติมีเดียประเภทจำลองสถานการณ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวกรุงเทพมหานครรอบเกาะรัตนโกสินทร์ ครั้งที่ 2 จำนวน 1 แบบ

2. เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล แบ่งออกเป็น 7 ตอน ได้แก่

ตอนที่ 1 เก็บข้อมูล วิเคราะห์วัตถุประสงค์เพื่อกำหนดแนวทางในการวิจัย ทางการวิเคราะห์แนวทางความเป็นไปได้ในการออกแบบเกมจำลองสถานการณ์

ตอนที่ 2 กระบวนการสร้างแบบสอบถามความคิดเห็นและความต้องการของกลุ่มนักท่องเที่ยวชาวไทย ในความพึงพอใจเพื่อสร้างกรอบแนวความคิดเพื่อเป็นโจทย์ที่ใกล้เคียงกับความเป็นจริงของรูปแบบเกมจำลองสถานการณ์ จำนวน 100 คน และผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน

ตอนที่ 3 กระบวนการสร้างแบบร่างเกมจำลองสถานการณ์ ครั้งที่ 1 จำนวน 3 แบบ ผู้วิจัยสร้างแบบร่างเกมจำลองสถานการณ์โดยคำนึงถึงหลักเกณฑ์ ดังนี้

1) หลักเกณฑ์ทางด้านการออกแบบรูปแบบเกมจำลองสถานการณ์

2) หลักเกณฑ์ทางด้านการส่งเสริมการท่องเที่ยวกรุงเทพมหานครรอบเกาะรัตนโกสินทร์

ตอนที่ 4 กระบวนการวัดประสิทธิภาพของแบบเกมจำลองสถานการณ์ ครั้งที่ 1 จำนวน 3 แบบ โดยแบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม คือ

กลุ่มที่ 1 กลุ่มนักท่องเที่ยวชาวไทย จำนวน 100 คน

กลุ่มที่ 2 ผู้เชี่ยวชาญทางด้านการออกแบบ และผู้เชี่ยวชาญด้านการส่งเสริมภาพลักษณ์การท่องเที่ยวจำนวน 5 ท่าน

โดยเป็นการประเมินผลแบบมาตราส่วนประมาณค่า ซึ่งกำหนด ค่าคะแนนออกเป็น 5 ระดับตามวิธีของ ลิเคอร์ต (Likert) สถิติในการวิเคราะห์ข้อมูลคือ ค่าคะแนนเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) จากผู้ตอบแบบประเมิน รวมทั้งหมดเป็น 5 ท่าน

ตอนที่ 5 กระบวนการสร้างแบบ เกมจำลองสถานการณ์ ครั้งที่ 2 จำนวน 1 แบบ โดยนำผลการประเมินประสิทธิภาพของตอนที่ 3 ทั้ง 3 แบบ มาปรับแบบตามผลการประเมิน เพื่อสร้างแบบชุดเกมจำลองสถานการณ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวรอบเกาะรัตนโกสินทร์ ครั้งที่ 2

ตอนที่ 6 กระบวนการวัดประสิทธิภาพของแบบเกมจำลองสถานการณ์ ครั้งที่ 2 จำนวน 1 แบบ โดยผู้เชี่ยวชาญกลุ่มเดียวกันกับครั้งที่ 1 เป็นผู้ประเมิน โดยการประเมินแบบมาตราส่วนประมาณค่า ซึ่งกำหนดค่าคะแนน ออกเป็น 5 ระดับ ตามวิธีการของ ลิเคอร์ต (Likert) สถิติในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน จากผู้ตอบแบบประเมินรวมทั้งหมดเป็นจำนวน 5 คน เพื่อหาประสิทธิภาพตามหลักเกณฑ์ของรูปแบบเกมจำลองสถานการณ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวรอบเกาะรัตนโกสินทร์

ตอนที่ 7 กระบวนการวัดความพึงพอใจของรูปแบบเกมจำลองสถานการณ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวรอบเกาะรัตนโกสินทร์ จำนวน 1 แบบ อันประกอบด้วย องค์ประกอบด้านกราฟฟิก, เนื้อเรื่องการนำเสนอของเกม, และการส่งเสริมภาพลักษณ์ด้านการท่องเที่ยวรอบเกาะรัตนโกสินทร์ โดยกลุ่มนักท่องเที่ยวชาวไทย เป็นผู้ประเมิน โดยการประเมินแบบมาตราส่วนประมาณค่า ซึ่งกำหนดค่าคะแนน ออกเป็น 5 ระดับ ตามวิธีการของ ลิเคอร์ต (Likert) สถิติในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน จากผู้ตอบแบบประเมินรวม ทั้งหมดเป็นจำนวน 100 คน เพื่อหาความพึงพอใจตามหลักเกณฑ์ของรูปแบบเกมจำลองสถานการณ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวรอบเกาะรัตนโกสินทร์

การวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยได้แบ่งกลุ่มตัวอย่างผู้เชี่ยวชาญออกเป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มที่ 1 ผู้เชี่ยวชาญทางด้านการออกแบบ จำนวน 3 คน กลุ่มที่ 2 ผู้เชี่ยวชาญด้านการส่งเสริมภาพลักษณ์ จำนวน 2 คน และผู้กลุ่มนักท่องเที่ยวชาวไทย จำนวน 100 คน รวมทั้งหมดเป็นจำนวน 105 คน เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล เป็นแบบสอบถามความคิดเห็นพร้อมข้อเสนอแนะของเกมจำลองสถานการณ์ และแบบประเมินรูปแบบเกมจำลองสถานการณ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวรอบเกาะรัตนโกสินทร์ ที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้น ประกอบด้วย 2 ตอน คือ

ตอนที่ 1 เป็นแบบสอบถามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ โดยการประเมินแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) ซึ่งกำหนดค่าคะแนน (Weight) ออกเป็น 5 ระดับ ตามวิธีของ ลิเคอร์ต

มากที่สุด	หมายถึง มีระดับคะแนน 5
มาก	หมายถึง มีระดับคะแนน 4
ปานกลาง	หมายถึง มีระดับคะแนน 3
น้อย	หมายถึง มีระดับคะแนน 2
น้อยที่สุด	หมายถึง มีระดับคะแนน 1

กำหนดเกณฑ์การแปลความหมายข้อมูลที่เป็นค่าเฉลี่ยต่างๆ ดังนี้

คะแนนเฉลี่ย 1.00 – 1.80 มีค่าเท่ากับ น้อยที่สุด

คะแนนเฉลี่ย 1.81 – 2.60 มีค่าเท่ากับ น้อย

คะแนนเฉลี่ย 2.61 – 3.40 มีค่าเท่ากับ ปานกลาง

คะแนนเฉลี่ย 3.41 – 4.20 มีค่าเท่ากับ มาก

คะแนนเฉลี่ย 4.21 – 5.00 มีค่าเท่ากับ มากที่สุด

ตอนที่ 2 เป็นแบบปลายเปิด สำหรับผู้ตอบแบบประเมินแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติมและให้ข้อเสนอแนะต่างๆ จากนั้นนำผลการวิจัยและพัฒนารูปแบบเกมจำลองสถานการณ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวรอบเกาะรัตนโกสินทร์ที่ได้วิเคราะห์เพื่อตรวจสอบตามสมมุติฐานต่อไป

สรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถาม

กลุ่มที่ 1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบสอบถามกลุ่มนักท่องเที่ยวชาวไทย และความต้องการของเกมจำลองสถานการณ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวรอบเกาะรัตนโกสินทร์ผู้วิจัยดำเนินการเก็บข้อมูลด้วยตนเองพร้อมอธิบายข้อมูลประกอบรูปแบบ เมื่อมีคำถามจากผู้กรอกแบบสอบถาม โดยได้รับแบบสอบถาม ทั้งหมดคืนครบสมบูรณ์ คิดเป็น 100% จำนวน 100 ชุด เป็นการสร้างกรอบแนวความคิดเพื่อเป็นโจทย์ที่ใกล้เคียงกับความเป็นจริงของรูปแบบเกมจำลองสถานการณ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวรอบเกาะรัตนโกสินทร์พอสรุปได้ดังนี้

ผลจากแบบสอบถามความคิดเห็น จากกลุ่มนักท่องเที่ยวชาวไทยพบว่า เกมจำลองสถานการณ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวรอบเกาะรัตนโกสินทร์ ที่ผู้ตอบแบบสอบถามความคิดเห็นมีความนิยมมากที่สุดคือ ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนมากเป็นเพศชาย 61 คน คิดเป็นร้อยละ 61.0 มีอายุอยู่ในช่วง 21 – 30 ปี จำนวน 40 คน คิดเป็นร้อยละ 40.0 มีอาชีพนิสิต/นักศึกษา จำนวน 35 คน คิดเป็นร้อยละ 35.0 มีระดับการศึกษาในชั้นปริญญาตรี จำนวน 64 คน คิดเป็นร้อยละ 64.0 เคยมีการมาท่องเที่ยวบริเวณรอบเกาะรัตนโกสินทร์ โดยมีจำนวนทั้งสิ้น 74 คน คิดเป็นร้อยละ 74.0 วัตถุประสงค์ของการเดินทางมาท่องเที่ยว ส่วนใหญ่เพื่อไหว้พระเพื่อเป็นสิริมงคล จำนวน 45 คน คิดเป็นร้อยละ 45.0 สื่อประชาสัมพันธ์ที่ได้รับส่วนใหญ่มักจะเป็นสื่อผ่านทางอินเทอร์เน็ตออนไลน์ จำนวน 47 คน คิดเป็นร้อยละ 47.0 และการได้รับข้อมูลข่าวสารและประวัติความเป็นมาภายในสถานที่ท่องเที่ยวต่างๆ ส่วนใหญ่จะผ่านสื่อมวลชนมีเดีย/สื่อดิจิทัล จำนวน 68 คน คิดเป็นร้อยละ 68 และจะใช้เวลาในการท่องเที่ยว 3-4 ชั่วโมง จำนวน 46 คน คิดเป็นร้อยละ 46.0 รองลงมา 1-2 ชั่วโมง จำนวน 32 คน คิดเป็นร้อยละ 32.0 และลำดับสุดท้ายใช้เวลาในการเดินทาง 5-6 ชั่วโมง จำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 7.0 และเห็นด้วยใน

การเดินทางท่องเที่ยวรอบเกาะรัตนโกสินทร์ด้วยการปั่นจักรยานเพื่อลดโลกร้อน และส่วนใหญ่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ 1-2 ครั้ง/สัปดาห์ จำนวน 33 คน คิดเป็นร้อยละ 33.0 เล่นผ่านคอมพิวเตอร์แบบออนไลน์ (on line) จำนวน 77 คน คิดเป็นร้อยละ 67.54 ผ่านบราวน์เซอร์ของ Facebook จำนวน 57 คน คิดเป็นร้อยละ 51.35 ใช้เวลาในการเล่นแต่ละครั้งมากกว่า 60 นาที จำนวน 39 คน คิดเป็นร้อยละ 39.0 และเล่นผ่านเครื่องคอมพิวเตอร์/โน้ตบุ๊ก จำนวน 92 คน คิดเป็นร้อยละ 67.15

ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของปัจจัยที่มีอิทธิพลนักท่องเที่ยวชาวไทยที่มีต่อการท่องเที่ยวและสื่อประชาสัมพันธ์รอบเกาะรัตนโกสินทร์ดังนี้ โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.67$, S.D. = 0.89147) เมื่อพิจารณาแล้วพบว่า อันดับแรกคือ ท่านมีความสนใจในสถานที่ท่องเที่ยวรอบเกาะรัตนโกสินทร์มากยิ่งขึ้นเมื่อได้รับข้อมูลข่าวสารจากสื่อประชาสัมพันธ์ ($\bar{X} = 3.71$, S.D. = 0.919) รองลงมาคือ เมื่อท่านได้รับความรู้จากสื่อโฆษณาประชาสัมพันธ์ท่านมีความเข้าใจมากยิ่งขึ้น ($\bar{X} = 3.68$, S.D. = 0.926) และลำดับสุดท้ายคือ สื่อโฆษณาประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเพียงพอและเข้าถึงกลุ่มนักท่องเที่ยวทั่วภูมิภาค ($\bar{X} = 3.41$, S.D. = 1.048) ในด้านเกมมัลติมีเดียประเภทจำลองเพื่อส่งเสริมภาพลักษณ์การท่องเที่ยวในกรุงเทพมหานครรอบเกาะรัตนโกสินทร์เมื่อพิจารณาแล้วพบว่า อันดับแรกคือ ท่านพอใจกับการเล่นเกมให้มีขนาดใหญ่เต็มจอภาพ ($\bar{X} = 4.38$, S.D. = 0.811) และท่านมีความพึงพอใจเกมที่สามารปรับเพิ่มลดเสียงเพลงภายในเกมมาน้อยเพียงใด ($\bar{X} = 4.38$, S.D. = 0.837) รองลงมาคือ ท่านมีความพึงพอใจเกมที่มีรูปแบบโดดเด่น และมีเอกลักษณ์ ($\bar{X} = 4.36$, S.D. = 0.886) และลำดับสุดท้ายคือ ท่านมีความพึงพอใจกับการแสดงความคิดเห็นจากตัวละครที่ท่านกำลังเล่นอยู่ ($\bar{X} = 4.04$, S.D. = 1.035)

กลุ่มที่ 2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบสอบถามผู้เชี่ยวชาญ และความต้องการของเกมจำลองสถานการณ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวรอบเกาะรัตนโกสินทร์ผู้วิจัยดำเนินการเก็บข้อมูลด้วยตนเอง พร้อมอธิบายข้อมูลประกอบรูปแบบ เมื่อมีคำถามจากผู้เชี่ยวชาญ โดยได้รับแบบสอบถาม ทั้งหมดคืนครบสมบูรณ์ คิดเป็น 100% จำนวน 5 ชุด เป็นการสร้างกรอบแนวคิดเพื่อเป็นโจทย์ที่ใกล้เคียงกับความเป็นจริงของรูปแบบเกมจำลองสถานการณ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวรอบเกาะรัตนโกสินทร์พอสรุปได้ดังนี้

ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของปัจจัยที่มีอิทธิพลในด้านเกมมัลติมีเดียประเภทจำลองเพื่อส่งเสริมภาพลักษณ์การท่องเที่ยวในกรุงเทพมหานครรอบเกาะรัตนโกสินทร์ของผู้เชี่ยวชาญ โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.67$, S.D. = 0.89) เมื่อพิจารณาแล้วพบว่า อันดับแรกคือนักท่องเที่ยวมีความสนใจในสถานที่ท่องเที่ยวรอบเกาะรัตนโกสินทร์มากยิ่งขึ้นเมื่อได้รับข้อมูลข่าวสารจากสื่อประชาสัมพันธ์อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.71$, S.D. = 0.91) และ สื่อประชาสัมพันธ์วางรูปภาพและข้อความที่อ่านเข้าใจง่ายและทำให้เกิดความเข้าใจอยู่ระดับมาก ($\bar{X} = 3.65$, S.D. = 1.01)

รองลงมาคือ สื่อโฆษณาประชาสัมพันธ์บอกถึงประวัติความเป็นมาของเกาะรัตนโกสินทร์อย่างครอบคลุมและเข้าใจอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 3.59$, S.D. = 0.92) และสื่อโฆษณาประชาสัมพันธ์รูปแบบที่หลากหลายให้นักท่องเที่ยวได้เลือกใช้บริการเพิ่มรับข้อมูลข่าวสารอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 3.52$, S.D. = 0.98) รองลงมาคือ สื่อโฆษณาประชาสัมพันธ์ให้ความรู้ความเข้าใจในสถานที่ท่องเที่ยวต่างๆ บริเวณรอบเกาะรัตนโกสินทร์อยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{x} = 3.40$, S.D. = 1.01) อันดับสุดท้ายคือ สื่อโฆษณาประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเพียงพอและเข้าถึงกลุ่มนักท่องเที่ยวทั่วภูมิภาคอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{x} = 3.39$, S.D. = 1.04)

ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบประเมินประสิทธิภาพเกมจำลองสถานการณ์ ครั้งที่ 1

กลุ่มที่ 1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลการประเมินประสิทธิภาพของเกมจำลองสถานการณ์ ผู้วิจัยได้ทำการออกแบบร่างเกมจำลองสถานการณ์ ครั้งที่ 1 จำนวน 3 แบบร่าง ผู้วิจัยดำเนินการเก็บข้อมูลด้วยตนเองพร้อมอธิบายข้อมูลประกอบแบบเมื่อมีคำถามจากกลุ่มนักท่องเที่ยวโดยได้รับแบบประเมินทั้งหมดคืนครบสมบูรณ์ คิดเป็นร้อยละ 100% จำนวน 100 ชุด เพื่อเก็บข้อมูลและเลือกรูปแบบเกมจำลองสถานการณ์ ที่มีประสิทธิภาพมากที่สุดให้เหลือเพียง 1 แบบ โดยใช้ข้อมูลจากผลวิเคราะห์ประเมินประสิทธิภาพนำไปพัฒนาในขั้นตอนต่อไป พอสรุปได้ดังนี้

ผลจากแบบประเมินประสิทธิภาพพบว่าผู้ตอบส่วนมากเป็นเพศชาย 54 คน คิดเป็นร้อยละ 54.0 รองลงมาคือเพศหญิง 46 คน คิดเป็นร้อยละ 46.0 มีอยู่ในช่วงอายุมากที่สุดระหว่าง 21 -30 ปี และส่วนใหญ่มาเที่ยวบริเวณรอบเกาะรัตนโกสินทร์มาแล้วอย่างน้อย 3 ครั้งขึ้นไป 62 คน คิดเป็นร้อยละ 62.0 รูปแบบเกมจำลองสถานการณ์ที่ชื่นชอบและนิยมเล่นมากที่สุดคือรูปแบบที่ 2 จำนวน 52 คน คิดเป็นร้อยละ 52.0 และส่วนที่ให้ความสนใจภายในเกมอันดับแรกคือ สามารถส่งเสริมการท่องเที่ยวรอบเกาะรัตนโกสินทร์ จำนวน 84 คน คิดเป็นร้อยละ 84.0 รองลงมาคือ สีที่ใช้ในการออกแบบ จำนวน 74 คน คิดเป็นร้อยละ 74.0 และโลโก้ที่มีความเป็นเอกลักษณ์ จำนวน 71 คน คิดเป็นร้อยละ 71.0 รองลงมาคือ มีเอกลักษณ์และผสมผสานความเป็นไทย จำนวน 61 คน คิดเป็นร้อยละ 61 และ เนื้อเรื่องในการเล่นมีความน่าสนใจ จำนวน 56 คน คิดเป็นร้อยละ 56 ด้านรูปแบบเกมจำลองสถานการณ์ที่ท่านชื่นชอบและนิยมเล่นมากที่สุด คือแบบที่ 2 จำนวน 52 คน คิดเป็นร้อยละ 52 และรูปแบบใดของเกมจำลองสถานการณ์ที่สามารถสร้างจุดเด่นและเอกลักษณ์ จำนวน 62 คน คิดเป็นร้อยละ 62

กลุ่มที่ 2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลการประเมินประสิทธิภาพของเกมจำลองสถานการณ์ ผู้วิจัยได้ทำการออกแบบร่างเกมจำลองสถานการณ์ ครั้งที่ 1 จำนวน 3 แบบร่าง ผู้วิจัยดำเนินการเก็บข้อมูลด้วยตนเองพร้อมอธิบายข้อมูลประกอบแบบเมื่อมีคำถามจากผู้เชี่ยวชาญโดยได้รับประเมินทั้งหมดคืน

ครบสมบูรณ์ คิดเป็นร้อยละ 100% จำนวน 5 ชุด เพื่อเก็บข้อมูลและเลือกรูปแบบเกมจำลองสถานการณ์ ที่มีประสิทธิภาพมากที่สุดให้เหลือเพียง 1 แบบ โดยใช้ข้อมูลจากผลวิเคราะห์ประเมินประสิทธิภาพนำไปพัฒนาในขั้นตอนต่อไป พอสรุปได้ดังนี้

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลการประเมินประสิทธิภาพของแบบเกมจำลองสถานการณ์ ชุดที่ 1 : พบว่าโดยรวมอยู่ในระดับความพึงพอใจมาก อันดับแรกคือ กลุ่มสีที่นำมาใช้ในการออกแบบมีความเหมาะสมต่อการนำมาพัฒนาอยู่ระดับในความพึงพอใจมาก ($\bar{X} = 4.20$, S.D. = 0.45) รองลงมาคือ การจัดวางองค์ประกอบทางด้านกราฟฟิคอยู่ในระดับความพึงพอใจมาก ($\bar{X} = 4.0$, S.D. = 0.71) และ ลักษณะกราฟฟิคที่นำมาใช้มีความเหมาะสมอยู่ในระดับความพึงพอใจมาก ($\bar{X} = 4.0$, S.D. = 0.71) ผลการวิเคราะห์ข้อมูลการประเมินประสิทธิภาพของแบบเกมจำลองสถานการณ์ ชุดที่ 2 : พบว่าโดยรวมอยู่ในระดับความพึงพอใจมาก อันดับแรก คือการจัดวางองค์ประกอบทางด้านกราฟฟิคอยู่ระดับในระดับความพึงพอใจมาก ($\bar{X} = 3.80$, S.D. = 0.45) รองลงมาคือ ภาพประกอบภายในเกมมีความเหมาะสมในการนำเสนออยู่ในระดับความพึงพอใจมากที่สุด ($\bar{X} = 3.80$, S.D. = 0.45) และ ลักษณะการจัดวางองค์ประกอบทางด้านกราฟฟิคอยู่ในระดับความพึงพอใจมาก ($\bar{X} = 3.6$, S.D. = 0.55)

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลการประเมินประสิทธิภาพของแบบเกมจำลองสถานการณ์ ชุดที่ 3 : พบว่าโดยรวมอยู่ในระดับความพึงพอใจปานกลาง อันดับแรก คือการจัดวางองค์ประกอบทางด้านกราฟฟิคอยู่ระดับในระดับความพึงพอใจมาก ($\bar{X} = 3.80$, S.D. = 0.45) รองลงมาคือ ภาพประกอบภายในเกมมีความเหมาะสมในการนำเสนออยู่ในระดับความพึงพอใจมากที่สุด ($\bar{X} = 3.80$, S.D. = 0.45) และลักษณะการจัดวางองค์ประกอบทางด้านกราฟฟิคอยู่ในระดับความพึงพอใจมาก ($\bar{X} = 3.6$, S.D. = 0.55)

กลุ่มที่ 3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลการประเมินประสิทธิภาพของเกมจำลองสถานการณ์ ผู้วิจัยได้ทำการออกแบบร่างเกมจำลองสถานการณ์ ครั้งที่ 1 จำนวน 3 แบบร่าง ผู้วิจัยดำเนินการเก็บข้อมูลด้วยตนเองพร้อมอธิบายข้อมูลประกอบแบบเมื่อมีคำถามจากผู้เชี่ยวชาญด้านการส่งเสริมภาพลักษณ์การท่องเที่ยวรอบเกาะรัตนโกสินทร์ โดยได้รับแบบประเมินทั้งหมดคืนครบสมบูรณ์ คิดเป็นร้อยละ 100% จำนวน 5 ชุด เพื่อเก็บข้อมูลและเลือกรูปแบบเกมจำลองสถานการณ์ ที่มีประสิทธิภาพมากที่สุดให้เหลือเพียง 1 แบบ โดยใช้ข้อมูลจากผลวิเคราะห์ประเมินประสิทธิภาพนำไปพัฒนาในขั้นตอนต่อไป พอสรุปได้ดังนี้

ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานแบบประเมินประสิทธิภาพผู้เชี่ยวชาญด้านการส่งเสริมภาพลักษณ์การท่องเที่ยวรอบเกาะรัตนโกสินทร์ โดยรวมอยู่ในระดับความพึงพอใจมาก ($\bar{X} = 3.75$, S.D. = 0.71) อันดับแรก คือรูปแบบการนำเสนอเกมมีความเหมาะสมที่จะใช้เป็นสื่อมัลติมีเดีย

ในการส่งเสริมการท่องเที่ยวอยู่ระดับในความพึงพอใจมากที่สุด ($\bar{X} = 4.60$, S.D. = 0.55) รองลงมา คือ รูปแบบเกมมัลติมีเดียเพิ่มความน่าสนใจในการประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวรอบเกาะรัตนโกสินทร์ เป็นอย่างดีอยู่ระดับในความพึงพอใจมากที่สุด ($\bar{X} = 4.80$, S.D. = 0.45)

ตอนที่ 3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบประเมินประสิทธิภาพเกมจำลองสถานการณ์ ครั้งที่ 2

กลุ่มที่ 1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลการประเมินประสิทธิภาพของเกมจำลองสถานการณ์ ผู้วิจัย ได้ทำการพัฒนาการออกแบบเกมจำลองสถานการณ์ ครั้งที่ 2 จำนวน 1 แบบ ผู้วิจัยดำเนินการเก็บ ข้อมูลด้วยตนเองพร้อมอธิบายข้อมูลประกอบแบบเมื่อมีคำถามจากกลุ่มนักท่องเที่ยวที่ได้รับ ประเมินถามทั้งหมดคืนครบสมบูรณ์ คิดเป็นร้อยละ 100% จำนวน 100 ชุด เพื่อเก็บข้อมูลด้านความ พึงพอใจในรูปแบบเกมจำลองสถานการณ์เพื่อส่งเสริมภาพลักษณ์การท่องเที่ยวรอบเกาะรัตนโกสินทร์ เพื่อหาข้อสรุปและอภิปรายผลต่อไป พอสรุปได้ดังนี้

ผลจากแบบประเมินประสิทธิภาพพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนมากเป็นเพศชาย 58 คน คิดเป็นร้อยละ 58.0 รองลงมาคือเพศหญิง 42 คน คิดเป็นร้อยละ 42.0 มีอยู่ในช่วงอายุมากที่สุด ระหว่าง 21 -30 ปี และส่วนใหญ่มาเที่ยวบริเวณรอบเกาะรัตนโกสินทร์มาแล้วอย่างน้อย 3 ครั้งขึ้นไป 62 คน คิดเป็นร้อยละ 62.0 และเล่นเกมคอมพิวเตอร์มากเล่น 3-4 ครั้ง /สัปดาห์ จำนวน 52 คน คิด เป็นร้อยละ 52.0

ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานแบบประเมินประสิทธิภาพนักท่องเที่ยวด้านรูปแบบการ ออกแบบเกมมัลติมีเดียประเภทจำลองสถานการณ์โดยรวมอยู่ในระดับความพึงพอใจมาก ($\bar{X} = 4.02$, S.D. = 0.61) อันดับแรก คือสีสันภายในเกมให้ความรู้สึกสดใส สนุกสนานอยู่ระดับในความพึงพอใจ มากที่สุด ($\bar{X} = 4.50$, S.D. = 0.61) รองลงมาคือ รูปแบบโลโก้มีความเหมาะสมสวยงามอยู่ระดับใน ความพึงพอใจมากที่สุด ($\bar{X} = 4.45$, S.D. = 0.61) และรูปแบบตัวละครมีความสดใส สนุกสนานอยู่ ระดับในความพึงพอใจมากที่สุด ($\bar{X} = 4.20$, S.D. = 0.67)

กลุ่มที่ 2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลการประเมินประสิทธิภาพของเกมจำลองสถานการณ์ ผู้วิจัย ได้ทำการพัฒนาการออกแบบเกมจำลองสถานการณ์ ครั้งที่ 2 จำนวน 1 แบบ ผู้วิจัยดำเนินการเก็บ ข้อมูลด้วยตนเองพร้อมอธิบายข้อมูลประกอบแบบเมื่อมีคำถามจากกลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ โดยได้รับแบบประเมินทั้งหมดคืนครบสมบูรณ์ คิดเป็นร้อยละ 100% จำนวน 5 ชุด เพื่อเก็บข้อมูลด้าน ความพึงพอใจในรูปแบบเกมจำลองสถานการณ์เพื่อส่งเสริมภาพลักษณ์การท่องเที่ยวรอบเกาะ รัตนโกสินทร์ เพื่อหาข้อสรุปและอภิปรายผลต่อไป พอสรุปได้ดังนี้

ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานแบบประเมินประสิทธิภาพผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ ด้านรูปแบบเกม โดยรวมอยู่ในระดับความพึงพอใจมาก ($\bar{X} = 4.08$, S.D. = 0.66) อันดับแรก คือ

รูปแบบตัวละครมีความสดใส สนุกสนานอยู่ในระดับความพึงพอใจมากที่สุด ($\bar{x} = 4.80$, S.D. = 0.55) รองลงมาคือ มุมมองของผู้เล่นมีความเหมาะสมและเข้าใจง่ายอยู่ในระดับความพึงพอใจมากที่สุด ($\bar{x} = 4.60$, S.D. = 0.55) และมุมมองของผู้เล่นมีความเหมาะสมและเข้าใจง่ายอยู่ในระดับความพึงพอใจมากที่สุด ($\bar{x} = 4.60$, S.D. = 0.55)

กลุ่มที่ 3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลการประเมินประสิทธิภาพของเกมจำลองสถานการณ์ ผู้วิจัยได้ทำการพัฒนาการออกแบบเกมจำลองสถานการณ์ ครั้งที่ 2 จำนวน 1 แบบ ผู้วิจัยดำเนินการเก็บข้อมูลด้วยตนเองพร้อมอธิบายข้อมูลประกอบแบบเมื่อมีคำถามจากกลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านการส่งเสริมภาพลักษณ์การท่องเที่ยวกรุงเทพมหานคร โดยได้รับแบบประเมินทั้งหมดคืนครบสมบูรณ์ คิดเป็นร้อยละ 100% จำนวน 5 ชุด เพื่อเก็บข้อมูลด้านความพึงพอใจในรูปแบบเกมจำลองสถานการณ์เพื่อส่งเสริมภาพลักษณ์การท่องเที่ยวรอบเกาะรัตนโกสินทร์ เพื่อหาข้อสรุปและอภิปรายผลต่อไป พอสรุปได้ดังนี้

ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานแบบประเมินประสิทธิภาพผู้เชี่ยวชาญด้านการส่งเสริมการท่องเที่ยว โดยรวมอยู่ในระดับความพึงพอใจมากที่สุด ($\bar{x} = 4.34$, S.D. = 0.56) อันดับแรกคือรูปแบบการนำเสนอเกมมีความเหมาะสมที่จะใช้เป็นส่วนมัลติมีเดียในการส่งเสริมการท่องเที่ยวอยู่ในระดับความพึงพอใจมากที่สุด ($\bar{x} = 4.80$, S.D. = 0.45) รองลงมาคือ รูปแบบการนำเสนอมีความน่าสนใจอยู่ในระดับความพึงพอใจมากที่สุด ($\bar{x} = 4.80$, S.D. = 0.45) และรูปแบบเกมมัลติมีเดียมีเดียเหมาะสมกับเนื้อหาการนำเสนอสถานที่ท่องเที่ยวรอบเกาะรัตนโกสินทร์อยู่ในระดับความพึงพอใจมากที่สุด ($\bar{x} = 4.60$, S.D. = 0.55)

สรุปรูปแบบของเกมจำลองสถานการณ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวรอบเกาะรัตนโกสินทร์

1. ผลการวิจัยในเรื่องคุณลักษณะของเกมมัลติมีเดียประเภทจำลองสถานการณ์ที่มีความเหมาะสมในการพัฒนาเป็นแบบร่างคุณลักษณะของเกมมัลติมีเดียประเภทจำลองสถานการณ์ (Multimedia Game Simulation) เป็นเกมที่ผู้เล่นสามารถจำลองสถานการณ์และเหตุการณ์ในช่วงเวลาใดเวลาหนึ่งโดยมีการกำหนดเนื้อเรื่องโดยมอบหมายเป้าหมายที่แน่ชัดแก่ผู้เล่นเพื่อปฏิบัติภารกิจภาพที่นำมาใช้ในการออกแบบเกมประเภทนี้จะเป็นการผสมผสานระหว่างกราฟฟิกแบบ 2D และ 3D เพื่อให้ภาพมีมิติ และสวยงามมุมมองภาพ (PerSpective) ในส่วนเงื่อนไข และอุปสรรคในการเล่น เกมจะมีเวลาจำกัดในการเล่นเกม และสามารถเพิ่มระดับความยากของการเล่น เพื่อทำให้เกิดแรงกระตุ้นในการเล่นเกม

2. ผลการวิจัยในเรื่องการส่งเสริมภาพลักษณ์ด้านการท่องเที่ยวกรุงเทพมหานครรอบเกาะรัตนโกสินทร์

จากผลการวิเคราะห์พบว่าการท่องเที่ยวบริเวณรอบเกาะรัตนโกสินทร์ที่มีกลุ่มนักท่องเที่ยวชาวไทยให้ความสนใจมากที่สุดคือ การไหว้พระรอบเกาะรัตนโกสินทร์เพื่อความเป็นสิริมงคล โดยโครงการที่ได้รับความนิยมคือ การไหว้พระ 9 วัดภายในระยะเวลา 1 วัน พาหนะที่ได้รับความสนใจในการเดินทางคือ การใช้จักรยานเพื่อลดโลกร้อน และนักท่องเที่ยวได้รับข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับเกาะรัตนโกสินทร์จากทางอินเทอร์เน็ตมากที่สุดเป็นอันดับหนึ่ง

3. ผลวิจัยในการสรุปองค์ประกอบรูปแบบเกมมัลติมีเดียประเภทจำลองสถานการณ์เพื่อส่งเสริมภาพลักษณ์ด้านการท่องเที่ยวในกรุงเทพมหานครรอบเกาะรัตนโกสินทร์ นำผลสรุปที่ได้จากองค์ประกอบด้านการออกแบบเกมจำลองสถานการณ์ และการท่องเที่ยวรอบเกาะรัตนโกสินทร์ มากำหนดเป็นแนวทางเพื่อสร้างแบบร่างจำนวน 3 แบบ โดยกำหนดเนื้อหาการเล่นเกมที่ผู้เล่นจำลองสถานการณ์เป็นนักท่องเที่ยวที่จะมาทำบุญไหว้พระ 9 วัด ภายใน 1 วัน โดยมีการปฏิบัติภารกิจต่างๆ จะใช้พาหนะคือจักรยาน ในการเดินทาง โดยมีระยะเวลาที่กำหนดในการเล่น เกม มุมมองการนำเสนอเกมใช้กราฟฟิกแบบ 2 D ผสมผสานกับ 3D กราฟฟิกแสดงให้เห็นถึงเอกลักษณ์ความเป็นไทย สีที่ใช้ในการออกแบบคือสีที่ให้ความรู้สึกสดใส และสนุกสนาน มุมมองที่ใช้ในการเล่นเกมนั้นคือ มุมสูง (Top – Down Perspective) และเทคนิคการนำเสนอจะมีการสะสมคะแนน และสามารถเพิ่มระดับความยากของเกมเพื่อให้เกิดแรงกระตุ้นในการเล่น

อภิปรายผล

การอภิปรายผลในเรื่องการศึกษาและพัฒนา รูปแบบเกมมัลติมีเดียประเภทเกมจำลองสถานการณ์เพื่อส่งเสริมภาพลักษณ์การท่องเที่ยวกรุงเทพมหานครบริเวณรอบเกาะรัตนโกสินทร์จากผลการวิจัยพบว่าสื่อประเภทเกมมัลติมีเดียสามารถใช้เป็นสื่อโฆษณาประชาสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวรอบเกาะรัตนโกสินทร์ได้เป็นอย่างดี โดยการนำเสนอกิจกรรมการท่องเที่ยวรอบเกาะรัตนโกสินทร์ คือ การไหว้พระเก้าวัดเป็นเนื้อเรื่องหลักในการออกแบบเกมจำลองสถานการณ์ ซึ่งเป็นกิจกรรมที่ได้รับความนิยมเป็นอย่างมากในกลุ่มนักท่องเที่ยว ดังที่พระมหากษัตริย์เชษฐา จันทรเมื่อง (2553 : 97) ได้ศึกษาไว้งานวิจัยว่า การไหว้พระ และหาความเพลิดเพลินทางศาสนา เป็นแรงจูงใจที่ทำให้นักท่องเที่ยวต้องการมาเที่ยวยังบริเวณรอบเกาะรัตนโกสินทร์ ซึ่งเกาะรัตนโกสินทร์มีความสวยงามทางด้านสถาปัตยกรรม และวัดวาอารามเป็นอย่างมาก ทุกวัดต่างมีทรัพยากรการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมที่เป็นเอกลักษณ์ของตัวเองไม่ด้อยไปกว่ากัน ทรัพยากรท่องเที่ยวของวัดเหล่านี้เป็นองค์ประกอบที่สำคัญในการพัฒนาการท่องเที่ยวของประเทศ ผู้วิจัยได้นำเสนอเนื้อเรื่องของการเล่น

เกมผ่านการไหว้พระเก้าวัด เพื่อให้ให้นักท่องเที่ยว หรือผู้ที่ได้เล่นเกม เข้าใจในเส้นทางท่องเที่ยว ประวัติความเป็นมาของวัด พอสั่งเขปเพื่อเป็นการส่งเสริมภาพลักษณ์การท่องเที่ยวรอบเกาะรัตนโกสินทร์

ในเรื่องการส่งเสริมภาพลักษณ์การท่องเที่ยวรอบเกาะรัตนโกสินทร์การทำแบบสอบถาม นักท่องเที่ยว และผู้เชี่ยวชาญ นั้นพบว่าอยู่ในระดับความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.34 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.56

ในด้านรูปแบบการนำเสนอของเกมมัลติมีเดียผลการวิจัยพบว่าเกมมัลติมีเดียมีความน่าสนใจ และเป็นสื่อรูปแบบที่แปลกใหม่เหมาะแก่การนำมาใช้ในการโฆษณาประชาสัมพันธ์และสามารถส่งเสริมภาพลักษณ์การท่องเที่ยวได้เป็นอย่างดีอีกทั้งเกมยังมีความสนุกสนาน และสอดคล้องความรู้ด้านประวัติความเป็นมาของวัดทั้งเก้าวัด การพัฒนารูปแบบเกมนั้นได้ใช้หลักและกระบวนการออกแบบเกมที่มีความเหมาะสมเพื่อให้ได้รูปแบบเกมที่ตรงตามความต้องการของผู้เล่นมากที่สุด ซึ่งอภิเชษฐ เพิ่มโสภา (2546 :71) ได้กล่าวไว้ว่าการที่สื่อมัลติมีเดียได้รับความพอใจอยู่ในระดับมาก นั้น สาเหตุที่เป็นเช่นนี้เพราะสื่อมัลติมีเดียเป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่แปลกใหม่ละทันสมัย สื่อที่ผลิตขึ้นจำเป็นต้องมีภาพประกอบที่สื่อความหมายชัดเจน มีการจัดองค์ประกอบ และมีข้อความที่สมดุลเป็นไปตามหลักการออกแบบ

การอภิปรายผลในเรื่องรูปแบบการนำเสนอเกมมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมภาพลักษณ์การท่องเที่ยวรอบเกาะรัตนโกสินทร์โดยการทำแบบสอบถามนักท่องเที่ยว และผู้เชี่ยวชาญ นั้นพบว่าอยู่ในระดับความพึงพอใจมาก มีค่าเฉลี่ย 4.08 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.66 และเกมมัลติมีเดียประเภทจำลองสถานการณ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวรอบเกาะรัตนโกสินทร์นั้นสามารถส่งเสริมภาพลักษณ์การท่องเที่ยวรอบเกาะรัตนโกสินทร์ได้อยู่ในเกณฑ์ที่มากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.34 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.56 และเกมจำลองสถานการณ์สามารถพัฒนาเป็นสื่อโฆษณาประชาสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวได้เป็นอย่างดี

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะจากกลุ่มนักท่องเที่ยว สรุปได้ดังนี้ ควรมีการแสดงเอกลักษณ์ความเป็นไทยมากกว่านี้ และ รูปแบบการเล่นเกมควรเพิ่มรางวัล และคะแนนสะสมมากยิ่งขึ้นโดยหาวิธีการเล่นเกมที่หลากหลายมาแทรกภายในเกมเพื่อให้เกมดูไม่น่าเบื่อลักษณะกราฟิกมีสีสันและรูปแบบที่สวยงามแต่ควรเพิ่มไอเทมและตัวละครในฉากมากยิ่งขึ้นเพื่อให้ผู้เล่นจะได้มีหลายตัวเลือกและสนุกสนานมากยิ่งขึ้น ในส่วนของการนำเสนอประวัติความเป็นมาของวัดควรเพิ่มรูปภาพของวัดในประวัติความเป็นมาเพื่อให้ผู้เล่นเกมมีความรู้และเพิ่มความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น

2. ข้อเสนอแนะจากกลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านเกม สรุปได้ดังนี้ รูปแบบของไอเทมควรมีการตัดทอนรูปทรงให้ดูง่ายขึ้น ตัวละครควรเพิ่มความเป็นเอกลักษณ์ไทยมากกว่านี้ ควรเพิ่มภารกิจในการเล่นเกมนให้มีรูปแบบที่หลากหลายขึ้น และเพิ่มเงื่อนไขในการเก็บคะแนนให้ยากขึ้นเรื่อยๆ เพื่อนผู้เล่นจะได้มีแรงผลักดันในการเล่น และเพิ่มรูปแบบของรางวัลภายในเกมให้หลากหลายยิ่งขึ้นกล่องควบคุมเครื่องมือควรมีปุ่มซ่อนเพื่อให้ผู้มองในการเล่นเกมชัดเจนและครอบคลุมมากยิ่งขึ้น

3. ข้อเสนอแนะจากกลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านการส่งเสริมภาพลักษณ์การท่องเที่ยว กรุงเทพมหานคร ควรเพิ่มเอกลักษณ์ของแต่ละวัดในภารกิจของการเล่นเกมเนื่องจากกิจกรรมของแต่ละวัดจะมีความแตกต่างกันออกไปซึ่งอาจจะเพิ่มภารกิจเมื่อเดินทางไปถึงวัดเป้าหมายโดยให้เป็นคะแนน หรือเงินรางวัลสะสม เพิ่มเนื้อหาและรายละเอียดให้ครอบคลุมครบถ้วนในทุกด้านเพื่อผู้เล่นจะได้มีความเข้าใจมากยิ่งขึ้น

ข้อเสนอแนะสำหรับงานวิจัยครั้งต่อไป

1. เพื่อให้เกมมัลติมีเดียประเภทจำลองสถานการณ์สามารถส่งเสริมการท่องเที่ยว กรุงเทพมหานครอย่างครอบคลุม และหลากหลาย ควรมีการศึกษาในรูปแบบเกมมัลติมีเดียที่มีความเหมาะสม และความนิยมตามยุคสมัย เพื่อให้เกิดสื่อประชาสัมพันธ์ที่มีความน่าสนใจ และส่งเสริมภาพลักษณ์ด้านการท่องเที่ยวอยู่เสมอ

2. ควรมีการศึกษาเกมประเภทอื่นๆ เพื่อส่งเสริมและพัฒนาด้านสังคม และการเรียนรู้เพื่อเป็นประโยชน์แก่สังคม

3. ผลของการวิจัยนี้พบว่า การศึกษาและพัฒนาเกมมัลติมีเดียประเภทจำลองสถานการณ์สามารถใช้ในการโฆษณาประชาสัมพันธ์เพื่อดึงดูดความสนใจ ได้เป็นอย่างดี อีกทั้งยังเป็นสื่อที่สามารถให้ข้อมูลครอบคลุม และเข้าใจง่าย ภาครัฐและเอกชนควรให้ความสนใจในสื่อประเภทนี้มากยิ่งขึ้น



บรรณานุกรม

- การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย. (2554). ข้อมูลเชิงวิชาการการท่องเที่ยว. สืบค้นเมื่อ 19 สิงหาคม 2554, จาก http://webhost.mots.go.th/tour_description.htm
- กองการท่องเที่ยวกรุงเทพมหานคร: (2554). มหานครแห่งพุทธศาสนา. สืบค้นเมื่อ 20 สิงหาคม 2554, จาก http://www.bangkoktourist.com/thai_articles_city_of_temple.php
- (2554). วิสัยทัศน์. สืบค้นเมื่อ 20 สิงหาคม 2554, จาก http://www.bangkoktourist.com/thai_about_btd.php
- (2554). แผนที่สถานที่ท่องเที่ยว. สืบค้นเมื่อ 20 สิงหาคม 2554, จาก <http://www.bangkoktourist.com/map.html>
- จักรกฤษณ์ นิลทะสิน. (2545). การวาดภาพการ์ตูน. กรุงเทพฯ: วาดศิลป์.
- จิราภรณ์ อัมพรพรวดี. (2547). ทรัพยากรการท่องเที่ยว . มหาวิทยาลัยพระจอมเกล้าธนบุรี. สืบค้นเมื่อ 15 มกราคม 2551, จาก <http://elearning.spu.ac.th/allcontent/svi314/class6.htm>
- ธวัชชัย ศรีสุเทพ. (2549) *Creative Color Schems*. นนทบุรี: มาร์คมายเว็บ.
- นิภาพร หนูอักษร. (2548). *ความคิดเห็นของนักท่องเที่ยวชาวไทยที่เดินทางไปท่องเที่ยวจังหวัดภูเก็ต*. ปริญญาานิพนธ์. วท.ม. (การจัดการนันทนาการ). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- เน่งน้อย ศักดิ์ศรี. (2537). *มรดกสถาปัตยกรรม กรุงรัตนโกสินทร์*. กรุงเทพฯ: วาดศิลป์.
- ปรมาภรณ์ มาเทพศิลป์. (2551). *การพัฒนาสื่อการ์ตูนมัลติมีเดียสำหรับการสอนวิชาพระพุทธศาสนา เรื่อง หลักกรรม*. ปริญญาานิพนธ์ วท.ม. (สาขาวิชาศิลปศึกษาและการออกแบบสื่อ). เชียงใหม่: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่. ถ่ายเอกสาร.
- ผู้จัดการออนไลน์ (2554). 5 เรื่องดังวงการเกมปี 2554 สืบค้นเมื่อ 26 สิงหาคม 2554, จาก <http://www.manager.co.th/game/viewnew.aspx?newID=9540000166000>
- มุสดี ทิพทัส. (2525). *บ้านในกรุงเทพ: รูปแบบการเปลี่ยนแปลงในรอบ 200 ปี*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พิมพ์ลภัส พงศกรรังศิลป์. (2547). *ภาพลักษณ์ด้านการท่องเที่ยวของจังหวัดนครศรีธรรมราชในมุมมองนักท่องเที่ยว*, นครศรีธรรมราช: สถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์.

- พระมหาบุญพิเศษฐิ์ จันทรเมือง. (2553). *การจัดการการท่องเที่ยวในพระอารามหลวงชั้นเอก ในเกาะรัตนโกสินทร์*. ปริญญาานิพนธ์ วท.ม. (สาขาวิชาการวางแผนและการจัดการการท่องเที่ยวเพื่ออนุรักษ์สิ่งแวดล้อม). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- รณชัย สิงห์คำ (2554). *ฮอตฮิต เกมออนไลน์ เทรนด์ใหม่มาแล้ว สืบค้นเมื่อ 14 พฤษภาคม 2554*, จาก <http://www.positioningmag.com/magazine/printnews.aspx?id=80088>
- ราณี อธิชัยกุล. (2546). *ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการท่องเที่ยว*. เอกสารประกอบการเรียนการสอนเรื่องหลักการท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์. นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- วรพจน์ พวงสุวรรณ. (2541). *การศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนมัธยมในเขตกรุงเทพมหานคร*. วิทยานิพนธ์ ศศ.ม. (การแนะแนว). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์. ถ่ายเอกสาร.
- โสรัชัย นันทวัชรวิบูลย์. (2545). *Be Graphic สู่เส้นทางกราฟิกดีไซน์เนอร์*. กรุงเทพฯ: เอ.อาร์. อินฟอร์เมชัน แอนด์ พับลิเคชัน.
- สุรเชษฐ์ วงศ์ชัยพรพงษ์. (2548). *การออกแบบและพัฒนาเกมด้วย Flash*. กรุงเทพฯ: ไทยเจริญการพิมพ์.
- สุทธิคุณ กองทอง. (2554). *กรุงเทพได้รับการโหวตเป็นเมืองท่องเที่ยวที่ดีที่สุดในโลกปี 2554*. สืบค้นเมื่อ 15 กันยายน 2554, จาก <http://sut1919.blogspot.com/2011/07/2554/html>
- สุทธิ ภิบาลแทน; และสุวัฒน์ แก้วสังข์ทอง. (2550). *เปิดโลกประวัติศาสตร์รัตนโกสินทร์*. กรุงเทพฯ: อักษรเจริญทัศน์.
- หอสมุดสาขา วังท่าพระ. (2546). *ศูนย์ข้อมูลเกาะรัตนโกสินทร์*. สืบค้นเมื่อ 23 พฤษภาคม 2554, จาก <http://www.thapra.lib.su.ac.th>
- อภิสิทธิ์ เวชชาชีวะ. (2551). *คำแถลงนโยบายของคณะรัฐมนตรี*. แถลงต่อรัฐสภา ณ กระทรวงการต่างประเทศ.
- อภิเชษฐ เพิ่มโสภ. (2546). *การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ เรื่องกฎจราจรสำหรับผู้ทดสอบเพื่อขอรับใบอนุญาตขับรถ*. ปริญญาานิพนธ์ ศศ.ม. (เทคโนโลยีการศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร. ถ่ายเอกสาร.
- Godfrey, K; & Clarke, J. (2000). *The Tourism Development Handbook*. London: Cassell.
- Kotler Philip. (2000). *Marketing: an introduction*. Upper Saddle River, N.J.: Prentice Hall.



ภาคผนวก ก

แบบสอบถาม / สํารวจความคิดเห็นนักท่องเที่ยว



แบบสอบถามเพื่อการวิจัย

เพื่อการศึกษาค้นคว้าอิสระ เรื่องการศึกษาและพัฒนารูปแบบเกมมัลติมีเดียประเภทจำลองสถานการณ์เพื่อส่งเสริมภาพลักษณ์การท่องเที่ยวในกรุงเทพมหานครรอบเกาะรัตนโกสินทร์

แบบสอบถามนี้จัดทำขึ้นเพื่อนำข้อมูลที่ได้รับ นำไปดำเนินการและพัฒนาเกมมัลติมีเดียประเภทจำลองสถานการณ์เพื่อส่งเสริมภาพลักษณ์การท่องเที่ยวในกรุงเทพมหานครรอบเกาะรัตนโกสินทร์ให้มีประสิทธิภาพตรงกับความต้องการของผู้ใช้

ตอนที่ 1 แบบสอบถามเพื่อใช้เก็บข้อมูลประชากรเกี่ยวกับสภาพทั่วไป

ตอนที่ 2 แบบสอบถามเพื่อใช้สัมภาษณ์เก็บข้อมูลด้านการท่องเที่ยวกรุงเทพมหานครรอบเกาะรัตนโกสินทร์

ตอนที่ 3 แบบสอบถามเพื่อใช้สัมภาษณ์เก็บข้อมูลด้านเกมมัลติมีเดียประเภทจำลองสถานการณ์เพื่อส่งเสริมภาพลักษณ์การท่องเที่ยวในกรุงเทพมหานครรอบเกาะรัตนโกสินทร์

ตอนที่ 4 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

ตอนที่ 1 สภาพทั่วไป

คำชี้แจง กรุณาตอบแบบสอบถามนี้ โดยเลือกข้อมูลส่วนบุคคลที่ตรงกับความเป็นจริงของท่านมากที่สุด โดยทำเครื่องหมาย / ลงใน ☐ ในช่องว่าง

1. เพศ

☐ ชาย

☐ หญิง

2. อายุ

☐ น้อยกว่า 20 ปี

☐ 21 – 30 ปี

☐ 31 – 40 ปี

☐ 41 – 50 ปี

☐ 51 – 60 ปี

☐ 61 ปีขึ้นไป

3. อาชีพ

☐ รับราชการ/รัฐวิสาหกิจ

☐ ธุรกิจเอกชน/รับจ้าง

☐ ธุรกิจส่วนตัว/อาชีพอิสระ

☐ นิสิต/นักศึกษา

☐ อื่น ๆ (โปรดระบุ).....

4. ระดับการศึกษา

☐ มัธยมศึกษาตอนต้น

☐ มัธยมศึกษาตอนปลาย

☐ ปริญญาตรี

☐ สูงกว่าปริญญาตรี

☐ อื่น ๆ (โปรดระบุ).....

5. ท่านเคยมาเที่ยวบริเวณรอบเกาะรัตนโกสินทร์มาก่อนหรือไม่

(วัดพระแก้ว, พระบรมหาราชวัง, เสาชิงช้า ฯลฯ)

☐ เคย

☐ ไม่เคย

ถ้าท่านเคยมาแล้ว.....ครั้ง

6. ท่านเล่นเกมคอมพิวเตอร์หรือไม่ (เกมออนไลน์, เกมออฟไลน์)

☐ เคย

☐ ไม่เคย

ตอนที่ 2 แบบสอบถามเพื่อใช้สัมภาษณ์เก็บข้อมูลด้านการท่องเที่ยวกรุงเทพมหานคร เกาะรัตนโกสินทร์

คำชี้แจง กรุณาตอบแบบสอบถามนี้ โดยเลือกข้อมูลส่วนของการท่องเที่ยวที่ตรงกับความเป็นจริงของท่านมากที่สุด โดยทำเครื่องหมาย / ลงใน ☐ ในช่องว่าง

1. วัตถุประสงค์ของการเดินทางมาเที่ยวในครั้งนี้คือ (สามารถตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- ☐ พักผ่อนหย่อนใจ ผ่อนคลายความตึงเครียด
- ☐ ศึกษาความรู้เกี่ยวกับประวัติศาสตร์และโบราณสถาน
- ☐ ถ่ายภาพสถาปัตยกรรมไทยและวิถีชีวิตรอบเกาะรัตนโกสินทร์
- ☐ ให้วีพระเพื่อเป็นสิริมงคล
- ☐ ต้องการสนับสนุนการท่องเที่ยวกรุงเทพมหานครบริเวณรอบเกาะรัตนโกสินทร์
- ☐ อื่น ๆ โปรดระบุ

2. ท่านได้รับข่าวสารหรือสื่อโฆษณาเพื่อเชิญชวนให้มาท่องเที่ยวบริเวณรอบเกาะ

รัตนโกสินทร์จากสื่อประชาสัมพันธ์ใด (สามารถตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- ☐ สื่อโทรทัศน์
- ☐ หนังสือพิมพ์, แผ่นพับ, ใบปลิว, นิตยสาร
- ☐ สื่ออินเทอร์เน็ตออนไลน์
- ☐ เพื่อน หรือ คนรู้จัก
- ☐ บริษัทนำเที่ยว
- ☐ วิทยุกระจายเสียง
- ☐ อื่น ๆ โปรดระบุ

3. ท่านได้รับข้อมูลข่าวสารและประวัติความเป็นมาภายในสถานที่ท่องเที่ยวต่างๆ บริเวณ

รอบเกาะรัตนโกสินทร์อย่างไร (สามารถตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- ☐ วิทยากรบรรยาย
- ☐ มัคคุเทศก์
- ☐ แผ่นพับหรือ สื่อสิ่งพิมพ์ต่างๆ
- ☐ สื่อมัลติมีเดีย/สื่อดิจิทัล
- ☐ ป้ายบอกทาง
- ☐ อื่น ๆ โปรดระบุ

4. ท่านใช้ระยะเวลาในการท่องเที่ยวตามสถานที่ต่างๆ รอบเกาะรัตนโกสินทร์กี่ชั่วโมง

- ☐ 1 - 2 ชั่วโมง
- ☐ 3 - 4 ชั่วโมง
- ☐ 5 - 6 ชั่วโมง
- ☐ มากกว่า 6 ชั่วโมง

5. ท่านคิดเห็นอย่างไรในการเดินทางท่องเที่ยวรอบเกาะรัตนโกสินทร์ด้วยการปั่นจักรยานเพื่อลดโลกร้อน

- ☐ เห็นด้วย
- ☐ ไม่เห็นด้วย
- ☐ อื่นๆ โปรดระบุ.....

**แบบประเมินความคิดเห็นของนักท่องเที่ยวชาวไทยที่มีต่อการท่องเที่ยวและสื่อ
ประชาสัมพันธ์รอบเกาะรัตนโกสินทร์**

คำชี้แจง กรุณาตอบแบบสอบถามนี้ โดยเลือกข้อมูลในส่วนของความพึงพอใจที่มีต่อการท่องเที่ยว และสื่อ
ประชาสัมพันธ์ที่ตรงกับความเป็นจริงของท่านมากที่สุด โดยทำเครื่องหมาย / ลงใน ☐ ใน
ช่องว่าง

โดยกำหนดให้ ดีมาก = 5 ดี = 4 ปานกลาง = 3 พอใช้ = 2 ควรปรับปรุง = 1

การท่องเที่ยวและสื่อประชาสัมพันธ์รอบเกาะ รัตนโกสินทร์	ระดับความคิดเห็นและความพึงพอใจ				
	ดีมาก	ดี	ปาน กลาง	พอใช้	ควร ปรับปรุง
รูปแบบสื่อโฆษณาประชาสัมพันธ์					
1. สื่อโฆษณาประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเพียงพอและ เข้าถึงกลุ่มนักท่องเที่ยวทั่วภูมิภาค					
2. สื่อโฆษณาประชาสัมพันธ์ให้ความรู้ความเข้าใจใน สถานที่ท่องเที่ยวต่างๆ บริเวณรอบเกาะรัตนโกสินทร์					
3. รูปแบบของสื่อประชาสัมพันธ์ที่มีความสวยงามและ ดึงดูดความสนใจนักท่องเที่ยว					
4. สื่อโฆษณาประชาสัมพันธ์มีรูปแบบที่หลากหลายให้ นักท่องเที่ยวได้เลือกใช้บริการเพิ่มรับข้อมูลข่าวสาร					
5. สื่อประชาสัมพันธ์วางรูปภาพและข้อความที่อ่านเข้าใจ ง่ายและทำให้เกิดความเข้าใจ					
6. สื่อโฆษณาประชาสัมพันธ์บอกถึงประวัติความเป็นมา ของเกาะรัตนโกสินทร์อย่างครอบคลุมและเข้าใจ					
7. เมื่อท่านได้รับความรู้จากสื่อโฆษณาประชาสัมพันธ์ ท่านมีความเข้าใจมากยิ่งขึ้น					
8. ท่านมีความสนใจในสถานที่ท่องเที่ยวรอบเกาะ รัตนโกสินทร์มากยิ่งขึ้นเมื่อได้รับข้อมูลข่าวสารจากสื่อ ประชาสัมพันธ์					
9. ท่านมีความพอใจกับกับสื่อประชาสัมพันธ์ที่มีอยู่ใน ปัจจุบัน					

การท่องเที่ยวและสื่อประชาสัมพันธ์รอบเกาะ รัตนโกสินทร์	ระดับความคิดเห็นและความพึงพอใจ				
	ดีมาก	ดี	ปานกลาง	พอใช้	ควรปรับปรุง
10. ท่านใช้เวลาในการทำความเข้าใจสื่อประชาสัมพันธ์อย่างรวดเร็วและเหมาะสม					

**ตอนที่ 3 แบบสอบถามเพื่อใช้สัมภาษณ์เก็บข้อมูลด้านเกมมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมภาพลักษณ์
การท่องเที่ยวในกรุงเทพมหานครรอบเกาะรัตนโกสินทร์**

คำชี้แจง กรุณาตอบแบบสอบถามนี้ โดยเลือกข้อมูลส่วนของเกมมัลติมีเดียที่ตรงกับความเป็นจริงของท่านมากที่สุด โดยทำเครื่องหมาย / ลงใน ☐ ในช่องว่าง

- ท่านเล่นเกมคอมพิวเตอร์มากน้อยเพียงใด

☐ ไม่ค่อยได้เล่น	☐ เล่น 1-2 ครั้ง / สัปดาห์
☐ เล่น 3-4 ครั้ง / สัปดาห์	☐ มากกว่า 4 ครั้ง / สัปดาห์
- ท่านเล่นเกมคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียผ่านระบบใด (สามารถเลือกได้มากกว่า 1 ข้อ)

☐ เล่นผ่านคอมพิวเตอร์แบบออฟไลน์ (off line)
☐ เล่นผ่านคอมพิวเตอร์แบบออนไลน์ (on line)
- ท่านเล่นเกมออนไลน์ผ่านบราวน์เซอร์ใด (สามารถเลือกได้มากกว่า 1 ข้อ)

☐ เล่นเกมคอมพิวเตอร์ผ่าน Fecbook
☐ เล่นเกมคอมพิวเตอร์ผ่านเว็บรวมเกมออนไลน์
☐ อื่น ๆ โปรดระบุ
- เวลาที่ใช้ในการเล่นเกมแต่ละครั้ง

☐ 15-30 นาที
☐ 30-60 นาที
☐ มากกว่า 60 นาที โปรดระบุ
- ท่านเล่นเกมมัลติมีเดียผ่านอุปกรณ์ใด (สามารถเลือกได้มากกว่า 1 ข้อ)

☐ เครื่องคอมพิวเตอร์/โน้ตบุ๊ก
☐ ผ่านเครื่องมือสื่อสาร (โทรศัพท์มือถือ)
☐ อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ (แท็บเล็ต, ไอแพด, ฯลฯ)
☐ อื่น ๆ โปรดระบุ

แบบประเมินความคิดเห็นของนักท่องเที่ยวยชาวไทยที่มีต่อเกมคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย

คำชี้แจง กรุณาตอบแบบสอบถามนี้ โดยเลือกข้อมูลในส่วนความพึงพอใจที่มีต่อเกมมัลติมีเดีย
ประเภทจำลองสถานการณ์ที่ตรงกับความเป็นจริงของท่านมากที่สุด โดยทำเครื่องหมาย /
ลงใน ☐ ในช่องว่าง
โดยกำหนดให้ ดีมาก = 5 ดี = 4 ปานกลาง = 3 พอใช้ = 2 ควรปรับปรุง = 1

รูปแบบเกมคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย	ระดับความคิดเห็นและความพึงพอใจ				
	ดีมาก	ดี	ปานกลาง	พอใช้	ควรปรับปรุง
1. ท่านมีความพึงพอใจเกมประเภทที่ใช้ความคิดและวางแผนการเล่นเกมน้อยเพียงใด					
2. ท่านมีความพึงพอใจเกมประเภทแข่งกับเวลาและทำสถิติ					
3. ท่านมีความพึงพอใจเกมที่ต้องแข่งขันกับผู้อื่น					
4. ท่านมีความพึงพอใจเกมที่ต้องปฏิบัติตามภารกิจที่ได้รับมอบหมายให้สำเร็จ					
5. ท่านมีความพึงพอใจเกมที่มีอุปสรรคต่างๆ เกิดขึ้นขณะเล่นเกม					
6. ท่านชื่นชอบเกมที่สามารถออกแบบตัวละครด้วยตนเอง					
7. ท่านมีความพึงพอใจเกมที่สามารถตั้งชื่อตัวละครด้วยตนเองมากน้อยเพียงใด					
8. ท่านมีความพึงพอใจที่มีตัวช่วยในการอธิบายวิธีการเล่น เกม					
9. ท่านมีความพึงพอใจเกมที่มีการอธิบายกฎกติกาการเล่น เกมที่ละขั้นตอนอย่างละเอียด					
10. ท่านชื่นชอบการออกแบบเมนู/กล่องเครื่องมือของเกมให้อยู่ชิดมุมใดมุมหนึ่งของจอภาพ					
11. ท่านพอใจกับการเล่นเกมให้มีขนาดใหญ่เต็มจอภาพ					
12. ท่านมีความพึงพอใจในการเล่นเกมที่ให้จบในครั้งเดียว					
13. ท่านมีความพึงพอใจเกมที่สามารถเพิ่มระดับความยาก					

รูปแบบเกมคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย	ระดับความคิดเห็นและความพึงพอใจ				
	ดีมาก	ดี	ปานกลาง	พอใช้	ควรปรับปรุง
14. ท่านมีความพึงพอใจที่จะใช้เวลาสักระยะในการดูพัฒนาการของเกมที่ท่านเล่นเกมเพื่อเก็บสะสมคะแนน หรือของรางวัล					
15. ท่านมีความพึงพอใจในการสะสมของรางวัลเพื่อเพิ่มความสามารถของตัวละครมากนักน้อยเพียงใด					
16. ท่านมีความพึงพอใจกับการมีข้อความแจ้งเตือนบนหน้าจอภาพขณะท่านเล่นเกม					
17. ท่านมีความพึงพอใจกับการแสดงความคิดเห็นจากตัวละครที่ท่านกำลังเล่นอยู่					
18. ท่านมีความพึงพอใจให้มีการแจ้งเตือนหากท่านทำการเล่นเกมที่ผิดพลาด หรือไม่ถูกต้อง					
19. ท่านมีความพึงพอใจการได้โบนัส หรือของรางวัลขณะการเล่นเกมนั้นมากนักน้อยเพียงใด					
20. ท่านมีชื่นชอบที่ตัวละครที่ท่านเล่นสามารถเปลี่ยนการแต่งตัวได้เมื่อได้เล่นในระดับที่ยากขึ้น					
21. ท่านชื่นชอบจากและตัวละครที่มีสีสันสดใส					
22. ท่านชื่นชอบจากและตัวละครที่มีภาพสมจริงมากนักน้อยเพียงใด					
23. ท่านมีความพึงพอใจเกมที่มีรูปแบบโดดเด่น และมีเอกลักษณ์					
24. ท่านมีความพึงพอใจเกมที่สามารถปรับเปลี่ยนเสียงเพลงภายในเกมนั้นมากนักน้อยเพียงใด					
25. ท่านมีความพึงพอใจในเกมที่สามารถให้ความรู้สอดแทรกภายในเกมนั้นมากนักน้อยเพียงใด					

ตอนที่ 4 การกำหนดรูปแบบการนำเสนอเกมจำลองสถานการณ์ของนักท่องเที่ยวชาวไทยที่มี
ต่อเกมคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวกรุงเทพมหานครรอบเกาะ
รัตนโกสินทร์

คำชี้แจง กรุณาตอบแบบสอบถามนี้ โดยเลือกข้อมูลส่วนของเกมมัลติมีเดียที่ตรงกับความเป็นจริงของ
ท่านมากที่สุด โดยทำเครื่องหมาย / ลงใน ☐ ในช่องว่าง

1. ท่านคิดว่าลักษณะและรูปแบบการนำเสนอเกมควรมีรูปแบบใด

- ☐ แสดงออกถึงความเป็นเอกลักษณ์ไทยอย่างชัดเจน
- ☐ แสดงออกถึงความสดใสและกระฉับกระเฉง
- ☐ ผสมผสานระหว่างความเป็นไทยและความสดใสกระฉับกระเฉง

2. ท่านคิดว่าการออกแบบโลโก้รูปแบบใดมีความเหมาะสมกับเกมจำลองสถานการณ์เพื่อ
ส่งเสริมการท่องเที่ยวบริเวณรอบเกาะรัตนโกสินทร์

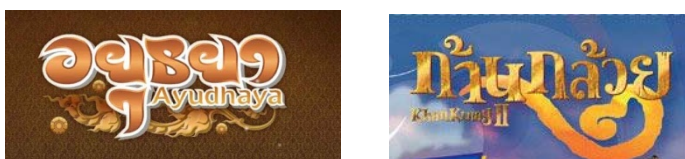
- ☐ รูปแบบโลโก้ที่แสดงออกถึงความเป็นเอกลักษณ์ความเป็นไทยอย่างชัดเจน



- ☐ รูปแบบโลโก้ที่แสดงออกถึงความสดใสและกระฉับกระเฉง



- ☐ รูปแบบโลโก้ผสมผสานระหว่างความเป็นไทยและความสดใส กระฉับกระเฉง



3. ท่านคิดว่าลักษณะของโลโก้ของเกมจำลองสถานการณ์ควรใช้ภาษาใดในการออกแบบ

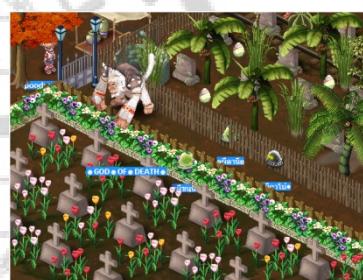
- ☐ ภาษาไทย
- ☐ ภาษาอังกฤษ
- ☐ ผสมผสานกันระหว่าง 2 ภาษา

4. ท่านคิดว่าการออกแบบภาพประกอบภายในเกมควรมีรูปแบบใดจึงมีความเหมาะสมกับเกมจำลองสถานการณ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวบริเวณรอบเกาะรัตนโกสินทร์

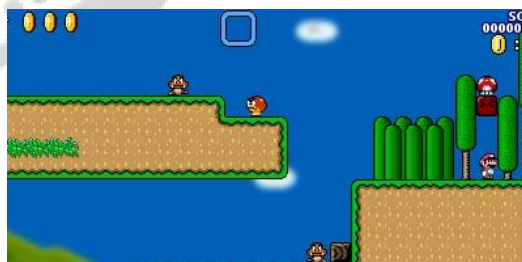
- ☐ ลักษณะรูปแบบกราฟฟิกประเภท 2 มิติ
- ☐ ลักษณะรูปแบบกราฟฟิกประเภท 3 มิติ

5. มุมมองภาพในการเล่นเกมที่ท่านคิดว่าเหมาะสมกับรูปแบบของเกมจำลองสถานการณ์

- ☐ ลักษณะการมองมุมสูง (Bird eye view)

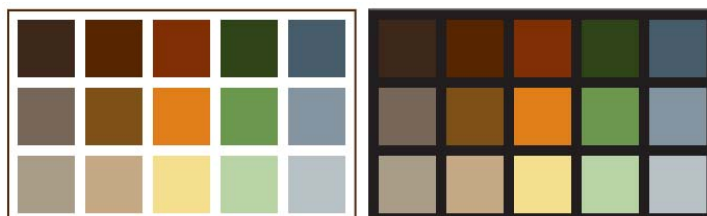


- ☐ ลักษณะการมองจากด้านข้าง(Side view)



6. ท่านคิดว่าโทนสีใดที่มีความเหมาะสมกับเกมเกมจำลองสถานการณ์เพื่อส่งเสริมการ
ท่องเที่ยวบริเวณรอบเกาะรัตนโกสินทร์

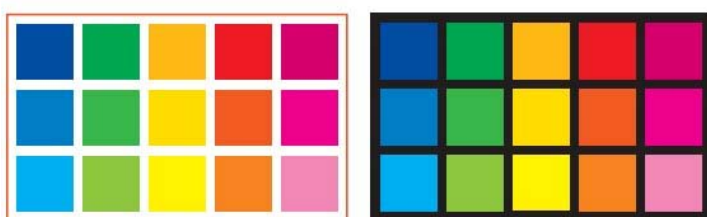
☐ สีประเภทกลุ่มของ Earth Tone แสดงออกถึงความ สุขุม มั่นคง และ ธรรมชาติ
ประกอบด้วยค่าสี ดังนี้



☐ สีประเภทกลุ่มของ PIONEER แสดงออกถึง ความสำเร็จ ความริเริ่มสร้างสรรค์ และ
ประสบความสำเร็จ ประกอบด้วยค่าสีดังนี้



☐ สีประเภทกลุ่มของ colorful แสดงถึงความ กระตือรือร้น สนุกสนาน มีชีวิตชีวา ปราด
เปรี้ยว ประกอบด้วยค่าสีดังนี้

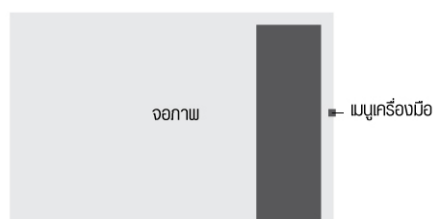


7. การจัดวางตำแหน่งของเครื่องมือบนจอแสดงผลภาพ

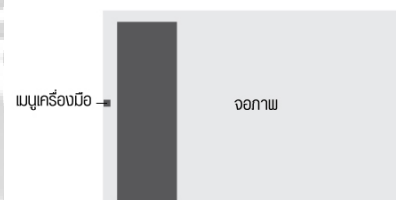
- ☐ วางเมนูเครื่องมือไว้ชิดขอบล่างและบนของจอภาพ



- ☐ วางเมนูเครื่องมือไว้ชิดขอบด้านขวาของจอภาพ



- ☐ วางเมนูเครื่องมือไว้ชิดขอบด้านซ้ายของจอภาพ



ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....



ภาคผนวก ข

แบบสอบถาม / สํารวจความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญ

แบบสอบถาม

แบบสอบถามผู้เชี่ยวชาญ

คำชี้แจง: พิจารณาตามความหมาย และใส่ตัวเลขในช่องที่คิดว่าถูกต้องและเหมาะสมที่สุดโดยมีเกณฑ์

การให้คะแนน : 5 = เห็นด้วยมากที่สุด, 4 = เห็นด้วยมาก, 3 = เห็นด้วย, 2 = เห็นด้วยน้อย,
1 = ไม่เห็นด้วย

หัวข้อ/ประเด็นสำรวจความคิดเห็น	เห็นด้วยมากที่สุด	เห็นด้วยมาก	เห็นด้วย	เห็นด้วยน้อย	ไม่เห็นด้วย
รูปแบบการนำเสนอเกมจำลองสถานการณ์					
1. เกม City Ville มีรูปแบบการนำเสนอเกมที่เหมาะสมกับการนำมาศึกษาและพัฒนาเกมจำลองสถานการณ์					
2. เกม Sim City มีรูปแบบการนำเสนอเกมที่เหมาะสมกับการนำมาศึกษาและพัฒนาเกมจำลองสถานการณ์					
3. เกม My Town มีรูปแบบการนำเสนอเกมที่เหมาะสมกับการนำมาศึกษาและพัฒนาเกมจำลองสถานการณ์					
มุมมองของเกมประเภทจำลองสถานการณ์					
1. เกมประเภทจำลองสถานการณ์เหมาะสมกับการออกแบบมุมมองของเกมในลักษณะมองจากด้านบน (Bird Eye View)					
2. เกมจำลองสถานการณ์เหมาะสมกับการออกแบบมุมมองของเกมในลักษณะมองจากด้านข้าง (Side View)					

หัวข้อ/ประเด็นสำรวจความคิดเห็น	เห็นด้วยมากที่สุด	เห็นด้วยมาก	เห็นด้วย	เห็นด้วยน้อย	ไม่เห็นด้วย
รูปแบบของการออกแบบลักษณะกราฟฟิกที่เหมาะสมของเก็มจำลองสถานการณ์ที่ส่งเสริมภาพลักษณ์การท่องเที่ยวรอบเกาะรัตนโกสินทร์					
1. แบบกึ่งสมจริงโดยจะเน้นความเป็นกราฟฟิกมากกว่าความสมจริง 					
2. แบบสมจริงโดยเน้นที่รายละเอียดและแสงเงาของภาพ 					

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....



ภาคผนวก ค

แบบประเมินประสิทธิภาพนักท่องเที่ยว

แบบประเมินผลประสิทธิภาพรูปแบบเกมมัลติมีเดียประเภทจำลองสถานการณ์ เพื่อส่งเสริมภาพลักษณ์การท่องเที่ยวในกรุงเทพมหานครรอบเกาะรัตนโกสินทร์

แบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อรูปแบบการออกแบบเกมมัลติมีเดียประเภทจำลองสถานการณ์โดยผลการศึกษาเป็นส่วนหนึ่งของการทำปฏิญานพนธ์เพื่อนำข้อมูลไปสนับสนุนในการวิจัยและพัฒนาเป็นแนวทางในการออกแบบรูปแบบเกมจำลองสถานการณ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวรอบเกาะรัตนโกสินทร์ที่ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาผู้วิจัยขอขอบคุณท่านที่ให้ความร่วมมือในการกรอกแบบสอบถาม

ตอนที่ 1 กรุณาตอบแบบสอบถามนี้ โดยเลือกข้อมูลส่วนของเกมมัลติมีเดียที่ตรงกับความเป็นจริงของท่านมากที่สุด โดยทำเครื่องหมาย / ลงใน ☐ ในช่องว่าง

ข้อมูลส่วนตัว

1. เพศ

☐ ชาย	☐ หญิง
------------------------------	-------------------------------
2. อายุ

☐ น้อยกว่า 20 ปี	☐ 21 – 30 ปี
☐ 31 – 40 ปี	☐ 41 – 50 ปี
☐ 51 – 60 ปี	☐ 61 ปีขึ้นไป
3. ท่านเล่นเกมคอมพิวเตอร์มากน้อยเพียงใด
4. ท่านเคยมาเที่ยวบริเวณรอบเกาะรัตนโกสินทร์มากน้อยเพียงใด

☐ ครั้งแรก	☐ ครั้งที่ 2
☐ มากกว่า 3 ครั้ง	
5. รูปแบบเกมจำลองสถานการณ์ที่ท่านชื่นชอบและนิยมเล่นมากที่สุด

☐ รูปแบบที่ 1	☐ รูปแบบที่ 2
☐ รูปแบบที่ 3	
6. รูปแบบใดของเกมจำลองสถานการณ์ที่สามารถสร้างจุดเด่นและเอกลักษณ์เหมาะแก่นำไปพัฒนาเพื่อส่งเสริมภาพลักษณ์การท่องเที่ยวรอบเกาะรัตนโกสินทร์

☐ รูปแบบที่ 1	☐ รูปแบบที่ 2
☐ รูปแบบที่ 3	

7. ส่วนใดในการออกแบบเกมจำลองสถานการณ์ที่ทำให้ท่านสนใจ(สามารถตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- ☐ สีที่ใช้ในการออกแบบ
- ☐ โลโก้ที่มีความเป็นเอกลักษณ์
- ☐ เนื้อเรื่องในการเล่นเกมน่าสนใจ
- ☐ ฉากของเกม
- ☐ รูปแบบของเกมเข้าใจง่ายและเล่นง่าย
- ☐ มีเอกลักษณ์และผสมผสานความเป็นไทย
- ☐ ส่งเสริมการท่องเที่ยวรอบเกาะรัตนโกสินทร์

ตอนที่ 2 เป็นคำถามแบบปลายเปิด สำหรับผู้ตอบแบบประเมินแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติมและให้ข้อเสนอแนะ

1. เหตุผลใดที่ท่านสนับสนุนต่อการตัดสินใจเลือกรูปแบบเกมมัลติมีเดียประเภทจำลองสถานการณ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวรอบเกาะรัตนโกสินทร์

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

2. ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

.....



ภาคผนวก ง

แบบประเมินประสิทธิภาพผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ

แบบประเมินผลประสิทธิภาพรูปแบบเกมมัลติมีเดียประเภทจำลองสถานการณ์ เพื่อส่งเสริมภาพลักษณ์การท่องเที่ยวในกรุงเทพมหานครรอบเกาะรัตนโกสินทร์

กลุ่มที่ 1 ผู้เชี่ยวชาญทางด้านการออกแบบ

ตอนที่ 1 เป็นคำถามแบบเลือกตอบในแต่ละข้อเพียงข้อเดียวในตารางโดยเป็นการประเมินแบบ
มาตราส่วนประมาณค่า(Rating Scale) ซึ่งกำหนด ค่าคะแนน(Weight) ออกเป็น 5 ระดับ

5 หมายถึง ผลการประเมินในระดับดีมาก

4 หมายถึง ผลการประเมินในระดับดี

3 หมายถึง ผลการประเมินในระดับพอใช้

2 หมายถึง ผลการประเมินในระดับควรปรับปรุง

1 หมายถึง ผลการประเมินในระดับใช้ไม่ได้

แบบประเมินรูปแบบเกมมัลติมีเดียประเภทจำลองสถานการณ์

ประสิทธิภาพของรูปแบบเกมจำลองสถานการณ์	ความคิดเห็น				
	ดีมาก	ดี	ปานกลาง	ปรับปรุง	ใช้ไม่ได้
หลักเกณฑ์ทางด้านการออกแบบ					
1. สี					
1.1 กลุ่มสีที่นำมาใช้ในการออกแบบมีความเหมาะสมต่อการนำมาพัฒนาเป็นต้นแบบจริง					
1.2 กลุ่มสีที่ใช้ในการออกแบบสื่อถึงความสดใสและ สนุกสนาน					
2. องค์ประกอบด้านกราฟฟิก					
2.1 ลักษณะกราฟฟิกที่นำมาใช้มีความเหมาะสม					
2.2 ลักษณะการจัดวางองค์ประกอบทางด้านกราฟฟิก					

ประสิทธิภาพของรูปแบบเกมจำลองสถานการณ์	ความคิดเห็น				
	ดีมาก	ดี	ปานกลาง	ปรับปรุง	ใช้ไม่ได้
3. โลโก้					
3.1 สีที่ใช้ในการออกแบบมีความเหมาะสม					
3.2 โลโก้ผสมผสานความเป็นไทยอย่างเหมาะสม					
3.3 โลโก้แสดงออกถึงเอกลักษณ์ความเป็นได้					
3.4 การจัดวางองค์ประกอบทางด้านกราฟฟิก					
4. มุมมองของผู้เล่น					
4.1 มุมมองของผู้เล่นมีความเหมาะสมต่อการเล่นเกม					
5. ภาพประกอบภายในเกม					
5.1 ภาพประกอบภายในเกมมีความเหมาะสมในการนำเสนอ					
5.2 ภาพประกอบมีความสอดคล้องกับเนื้อหาที่ต้องการนำเสนอ					
6. การดำเนินเรื่องในการเล่น					
6.1 เนื้อเรื่องมีความน่าสนใจ และน่าติดตาม					
6.2 เนื้อเรื่องสามารถเข้าใจง่าย					
7. เกมมีความเหมาะสมในการนำไปพัฒนาเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวรอบเกาะรัตนโกสินทร์					

ตอนที่ 2 เป็นคำถามแบบปลายเปิด สำหรับผู้ตอบแบบประเมินแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติมให้
ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



ภาคผนวก จ

แบบประเมินประสิทธิภาพผู้เชี่ยวชาญด้านการส่งเสริมการท่องเที่ยว



แบบประเมินผลประสิทธิภาพรูปแบบเกมมัลติมีเดียประเภทจำลองสถานการณ์ เพื่อส่งเสริมภาพลักษณ์การท่องเที่ยวในกรุงเทพมหานครรอบเกาะรัตนโกสินทร์

กลุ่มที่ 2 ผู้เชี่ยวชาญทางด้านภาพลักษณ์การท่องเที่ยว

ตอนที่ 1 เป็นคำถามแบบเลือกตอบในแต่ละข้อเพียงข้อเดียวในตารางโดยเป็นการประเมินแบบ มาตรฐานประมาณค่า(Rating Scale) ซึ่งกำหนด ค่าคะแนน(Weight) ออกเป็น 5 ระดับ

- 5 หมายถึง ผลการประเมินในระดับดีมาก
- 4 หมายถึง ผลการประเมินในระดับดี
- 3 หมายถึง ผลการประเมินในระดับพอใช้
- 2 หมายถึง ผลการประเมินในระดับควรปรับปรุง
- 1 หมายถึง ผลการประเมินในระดับใช้ไม่ได้

แบบประเมินรูปแบบเกมมัลติมีเดียประเภทจำลองสถานการณ์

ประสิทธิภาพของรูปแบบเกมจำลองสถานการณ์	ความคิดเห็น				
	ดีมาก	ดี	พอใช้	ปรับปรุง	ใช้ไม่ได้
การส่งเสริมการท่องเที่ยว					
1. เนื้อเรื่องการนำเสนอ					
1.1 การดำเนินเรื่องในเกมสามารถส่งเสริมการภาพลักษณ์ด้านการท่องเที่ยวรอบเกาะรัตนโกสินทร์					
1.2 เนื้อหาและรายละเอียดการท่องเที่ยวภายในเกมเข้าใจง่ายและได้ใจความสำคัญ					
1.3 การดำเนินเรื่องแสดงออกถึงบริบทการท่องเที่ยวรอบเกาะรัตนโกสินทร์					
2. รูปแบบการนำเสนอเกมจำลองสถานการณ์					
2.1 รูปแบบการนำเสนอเกมมีความเหมาะสมที่จะใช้เป็นสื่อมัลติมีเดียในการส่งเสริมการท่องเที่ยว					

ประสิทธิภาพของรูปแบบเกมจำลองสถานการณ์	ความคิดเห็น				
	ดีมาก	ดี	พอใช้	ปรับปรุง	ใช้ไม่ได้
การส่งเสริมการท่องเที่ยว					
2.2 รูปแบบเกมมัลติมีเดียมีเดียเหมาะสมกับเนื้อหาการนำเสนอสถานที่ท่องเที่ยวรอบเกาะรัตนโกสินทร์					
2.3 รูปแบบเกมมัลติมีเดียเพิ่มความสนใจในการประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวรอบเกาะรัตนโกสินทร์เป็นอย่างดี					

ตอนที่ 2 เป็นคำถามแบบปลายเปิด สำหรับผู้ตอบแบบประเมินแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติมให้

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

.....

.....



ภาคผนวก จ

แบบประเมินผลประสิทธิภาพของนักท่องเที่ยว

แบบประเมินผลประสิทธิภาพรูปแบบเกมมัลติมีเดียประเภทจำลองสถานการณ์ เพื่อส่งเสริมภาพลักษณ์ การท่องเที่ยวในกรุงเทพมหานครรอบเกาะรัตนโกสินทร์

แบบประเมินผลประสิทธิภาพที่มีต่อรูปแบบการออกแบบเกมมัลติมีเดียประเภทจำลองสถานการณ์โดยผลการศึกษาเป็นส่วนหนึ่งของการทำปฏิญานิพนธ์เพื่อนำข้อมูลไปสนับสนุนในการวิจัยและพัฒนาเป็นแนวทางในการออกแบบรูปแบบเกมจำลองสถานการณ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวรอบเกาะรัตนโกสินทร์ที่ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาผู้วิจัยขอขอบคุณท่านที่ให้ความร่วมมือในการกรอกแบบสอบถาม

ตอนที่ 1 กรุณาตอบแบบสอบถามนี้ โดยเลือกข้อมูลส่วนของเกมมัลติมีเดียที่ตรงกับความเป็นจริงของท่านมากที่สุด โดยทำเครื่องหมาย / ลงใน ☐ ในช่องว่าง

ข้อมูลส่วนตัว

1. เพศ

☐ ชาย

☐ หญิง

2. อายุ

☐ น้อยกว่า 20 ปี

☐ 21 – 30 ปี

☐ 31 – 40 ปี

☐ 41 – 50 ปี

☐ 51 – 60 ปี

☐ 61 ปีขึ้นไป

3. ท่านเล่นเกมคอมพิวเตอร์มากน้อยเพียงใด

☐ ไม่ค่อยได้เล่น

☐ เล่น 1-2 ครั้ง / สัปดาห์

☐ เล่น 3-4 ครั้ง / สัปดาห์

☐ มากกว่า 4 ครั้ง / สัปดาห์

4. ท่านเคยมาเที่ยวบริเวณรอบเกาะรัตนโกสินทร์มากน้อยเพียงใด

☐ ครั้งแรก

☐ ครั้งที่ 2

☐ มากกว่า 3 ครั้ง

ตอนที่ 2 เป็นคำถามแบบเลือกตอบในแต่ละข้อเพียงข้อเดียวในตารางโดยเป็นการประเมินแบบ
มาตราส่วนประมาณค่า(Rating Scale) ซึ่งกำหนด ค่าคะแนน(Weight) ออกเป็น 5 ระดับ

ประสิทธิภาพของรูปแบบเกมจำลองสถานการณ์	ความคิดเห็น				
	ดีมาก	ดี	พอใช้	ปรับปรุง	ใช้ไม่ได้
1. สี 1.1 สีสันทภายในเกมให้ความรู้สึกสดใส สนุกสนาน					
2. โลโก้ 2.1 รูปแบบโลโก้มีความเหมาะสมสวยงาม					
2.2 รูปแบบโลโก้แสดงถึงเอกลักษณ์ไทย					
3. เนื้อเรื่อง 3.1 เนื้อหาภายในเกมมีความสนุกสนานและน่าสนใจ					
3.2 เนื้อหาภายในเกมสื่อสารเข้าใจง่าย					
3.3 เนื้อหาภายในเกมให้ความรู้ด้านการท่องเที่ยวรอบ เกาะรัตนโกสินทร์เป็นอย่างดี					
4. รูปแบบการเล่นเกม 4.1 รูปแบบและกฎกติกาการเล่นเกมน่าสนใจและเรียนรู้ ได้เร็ว					
4.2 รูปแบบการเล่นเกมสนุกสนานน่าติดตาม					
5. ตัวละคร 5.1 รูปแบบตัวละครมีความเหมาะสมสวยงาม					
5.2 ตัวละครแสดงออกถึงความเป็นไทย					
5.3 รูปแบบตัวละครมีความสดใส สนุกสนาน					

ประสิทธิภาพของรูปแบบเกมจำลองสถานการณ์	ความคิดเห็น				
	ดีมาก	ดี	พอใช้	ปรับปรุง	ใช้ไม่ได้
6. ภาพประกอบ					
6.1 ภาพประกอบมีความเหมาะสมสวยงาม					
6.2 ภาพประกอบแสดงออกถึงเอกลักษณ์ไทย					
7. มุมมองของผู้เล่น					
7.1 มุมมองของผู้เล่นมีความเหมาะสมและเข้าใจง่าย					
7.2 มุมมองของผู้เล่นครอบคลุมและผู้เล่นสามารถควบคุมการเล่นได้อย่างเหมาะสม					
8. การจัดวางปุ่มเครื่องมือ					
8.1 การจัดวางปุ่มเครื่องมือมีความเหมาะสม					
8.2 ปุ่มเครื่องมือเลือกใช้งานง่าย					
9. ไอเทม					
9.1 ไอเทมของรางวัลภายในเกมมีความเหมาะสม					
9.2 ไอเทมของเกมเพิ่มความน่าสนใจภายในเกม					
10. ตัวอักษร					
10.1 ตัวอักษรภายในเกมอ่าน และเข้าใจง่าย					
11. อุปสรรคและการให้คะแนน					
11.1 อุปสรรคภายในเกมมีความเหมาะสมและสนุกสนาน					
11.2 การให้คะแนนภายในเกมมีความเหมาะสมและน่าติดตาม					
12. การนำเสนอประวัติความเป็นมาของวัดทั้ง 9 วัด					
12.1 รูปแบบการนำเสนอให้ความรู้มีความน่าสนใจ					
12.2 รูปแบบการนำเสนอให้ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการไหว้พระเก้าวัดอย่างครอบคลุม					

ตอนที่ 3 เป็นคำถามแบบปลายเปิด สำหรับผู้ตอบแบบประเมินแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติมให้
ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

.....

.....



ภาคผนวก ซ

แบบประเมินผลประสิทธิภาพจากผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ



แบบประเมินผลประสิทธิภาพ รูปแบบเกมมัลติมีเดียประเภทจำลองสถานการณ์ เพื่อส่งเสริมภาพลักษณ์การท่องเที่ยวในกรุงเทพมหานครรอบเกาะรัตนโกสินทร์

กลุ่มที่ 1 ผู้เชี่ยวชาญทางด้านการออกแบบ

ตอนที่ 1 เป็นคำถามแบบเลือกตอบในแต่ละข้อเพียงข้อเดียวในตารางโดยเป็นการประเมินแบบ

มาตราส่วนประมาณค่า(Rating Scale) ซึ่งกำหนด ค่าคะแนน(Weight) ออกเป็น 5 ระดับ

5 หมายถึง ผลการประเมินในระดับดีมาก

4 หมายถึง ผลการประเมินในระดับดี

3 หมายถึง ผลการประเมินในระดับพอใช้

2 หมายถึง ผลการประเมินในระดับควรปรับปรุง

1 หมายถึง ผลการประเมินในระดับใช้ไม่ได้

แบบประเมินรูปแบบเกมมัลติมีเดียประเภทจำลองสถานการณ์

ประสิทธิภาพของรูปแบบเกมจำลองสถานการณ์	ความคิดเห็น				
	ดีมาก	ดี	พอใช้	ปรับปรุง	ใช้ไม่ได้
1. สี					
1.1 การใช้สีภายในเกมมีความเหมาะสมสวยงาม					
2. โลโก้					
2.1 รูปแบบโลโก้มีความเหมาะสมสวยงามกับลักษณะของเนื้อเรื่อง					
2.2 รูปแบบโลโก้แสดงถึงเอกลักษณ์ไทย					
3. เนื้อเรื่อง					
3.1 เนื้อหาภายในเกมมีความสนุกสนานและน่าสนใจ					
3.2 เนื้อหาภายในเกมสื่อสารเข้าใจง่าย					
3.3 เนื้อหาภายในเกมให้ความรู้ด้านการท่องเที่ยวรอบเกาะรัตนโกสินทร์เป็นอย่างดี					

ประสิทธิภาพของรูปแบบเกมจำลองสถานการณ์	ความคิดเห็น				
	ดีมาก	ดี	พอใช้	ปรับปรุง	ใช้ไม่ได้
4. รูปแบบการเล่นเกม					
4.1 รูปแบบและกฎกติกาการเล่นเกมที่เข้าใจง่ายและมีความเหมาะสม					
5. ตัวละคร					
5.1 รูปแบบตัวละครมีความเหมาะสมสวยงามมีเอกลักษณ์					
5.2 ตัวละครแสดงออกถึงความเป็นไทย					
5.3 รูปแบบตัวละครมีความสดใส สนุกสนาน					
6. ภาพประกอบ					
6.1 ภาพประกอบมีความเหมาะสมสวยงาม					
6.2 ภาพประกอบแสดงออกถึงเอกลักษณ์ไทย					
6.3 การจัดวางองค์ประกอบของภาพมีความเหมาะสม					
7. มุมมองของผู้เล่น					
7.1 มุมมองของผู้เล่นมีความเหมาะสมและเข้าใจง่าย					
7.2 มุมมองของผู้เล่นครอบคลุมและผู้เล่นสามารถควบคุมการเล่นเกมที่ได้อย่างเหมาะสม					
8. การจัดวางปุ่มเครื่องมือ					
8.1 การจัดวางปุ่มควบคุมเครื่องมือมีความเหมาะสม					
8.2 ปุ่มเครื่องมือเลือกใช้งานง่ายและเข้าใจง่าย					
9. ไอเทม					
9.1 ไอเทมของรางวัลภายในเกมมีความเหมาะสม					
9.2 ไอเทมของเกมเพิ่มความน่าสนใจภายในเกม					

ประสิทธิภาพของรูปแบบเกมจำลองสถานการณ์	ความคิดเห็น				
	ดีมาก	ดี	พอใช้	ปรับปรุง	ใช้ไม่ได้
10. ตัวอักษร 10.1 ตัวอักษรภายในเกมอ่าน และเข้าใจง่าย					
11. อุปสรรคและการให้คะแนน 11.1 อุปสรรคภายในเกมมีความเหมาะสมและสนุกสนาน					
11.2 การให้คะแนนภายในเกมมีความเหมาะสมและน่าติดตาม					
12. การนำเสนอประวัติความเป็นมาของวัดทั้ง9 วัด 12.1 รูปแบบการนำเสนอให้ความรู้มีความน่าสนใจ					
12.2 รูปแบบการนำเสนอให้ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการไหว้พระเก้าวัดอย่างครอบคลุม					
11. อุปสรรคและการให้คะแนน 11.1 อุปสรรคภายในเกมมีความเหมาะสมและสนุกสนาน					

ตอนที่ 2 เป็นคำถามแบบปลายเปิด สำหรับผู้ตอบแบบประเมินแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติมให้ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

.....

.....



ภาคผนวก ซ

แบบประเมินผลประสิทธิภาพจากผู้เชี่ยวชาญ
ด้านการส่งเสริมการท่องเที่ยว

แบบประเมินผลประสิทธิภาพ รูปแบบเกมมัลติมีเดียประเภทจำลองสถานการณ์ เพื่อส่งเสริมภาพลักษณ์การท่องเที่ยวในกรุงเทพมหานครรอบเกาะรัตนโกสินทร์

กลุ่มที่ 2 ผู้เชี่ยวชาญทางด้านภาพลักษณ์การท่องเที่ยว

ตอนที่ 1 เป็นคำถามแบบเลือกตอบในแต่ละข้อเพียงข้อเดียวในตารางโดยเป็นการประเมินแบบ
มาตราส่วนประมาณค่า(Rating Scale) ซึ่งกำหนด ค่าคะแนน(Weight) ออกเป็น 5 ระดับ

- 5 หมายถึง ผลการประเมินในระดับดีมาก
- 4 หมายถึง ผลการประเมินในระดับดี
- 3 หมายถึง ผลการประเมินในระดับพอใช้
- 2 หมายถึง ผลการประเมินในระดับควรปรับปรุง
- 1 หมายถึง ผลการประเมินในระดับใช้ไม่ได้

แบบประเมินรูปแบบเกมมัลติมีเดียประเภทจำลองสถานการณ์

ประสิทธิภาพของรูปแบบเกมจำลองสถานการณ์	ความคิดเห็น				
	ดีมาก	ดี	พอใช้	ปรับปรุง	ใช้ไม่ได้
1. รูปแบบเกม					
1.1 รูปแบบการนำเสนอของเกมมีความเหมาะสมและสามารถส่งเสริมภาพลักษณ์การท่องเที่ยวรอบเกาะรัตนโกสินทร์					
2. เนื้อเรื่องการนำเสนอ					
2.1 การดำเนินเรื่องในเกมสามารถส่งเสริมภาพลักษณ์ด้านการท่องเที่ยวรอบเกาะรัตนโกสินทร์					
2.2 เนื้อหาภายในเกมให้ความรู้ด้านการท่องเที่ยวรอบเกาะรัตนโกสินทร์เป็นอย่างดี					
2.3 การดำเนินเรื่องแสดงออกถึงบริบทการท่องเที่ยวรอบเกาะรัตนโกสินทร์					

ประสิทธิภาพของรูปแบบเกมจำลองสถานการณ์	ความคิดเห็น				
	ดีมาก	ดี	พอใช้	ปรับปรุง	ใช้ไม่ได้
3. การนำเสนอประวัติความเป็นมาของวัดทั้ง9 วัด					
3.1 รูปแบบการนำเสนอมีความน่าสนใจ					
3.2 รูปแบบการนำเสนอให้ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการไหว้พระเก้าวัดอย่างครอบคลุม					
4. รูปแบบการนำเสนอเกมจำลองสถานการณ์					
4.1 รูปแบบการนำเสนอเกมมีความเหมาะสมที่จะใช้เป็นสื่อมัลติมีเดียในการส่งเสริมการท่องเที่ยว					

ตอนที่ 2 เป็นคำถามแบบปลายเปิด สำหรับผู้ตอบแบบประเมินแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติมให้ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

.....

.....



รายชื่อผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือการวิจัย

ชื่อ	นาย ณภัทร วรรณเพ็ญสกุล
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	1817/52 ซ.สาธุประดิษฐ์ 57 แขวง17 ถนนพระราม3 ซอย 41 แขวงบางโพงพาง เขตยานนาวา กรุงเทพฯ
ตำแหน่งที่ทำงาน	ผู้อำนวยการ สถาบันฝึกอบรมนักพัฒนาเกมส์ไทย
ประวัติการศึกษา	
เกียรติประวัติ	ทำงานเกมส์ให้กับ บริษัท 505Game ในตำแหน่ง Associate Producer ทำงานเกมส์ ให้กับบริษัท Interwork ในตำแหน่ง Producer
ชื่อ	นาย วิสิฐ จันมา
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	840/31 หมู่ 3 ต.อรัญญิก อ.เมือง จ.พิษณุโลก 65000
ตำแหน่งที่ทำงาน	รองหัวหน้าภาควิชาศิลปะและการออกแบบ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร
ประวัติการศึกษา	- ศิลปบัณฑิต (ภาพพิมพ์และภาพเคลื่อนไหว) มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ (2540) - Certificate Professional Training Course Animation Techniques สำนักงานส่งเสริมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์แห่งชาติ(SIPA) ร่วมกับ RXI Motion Studio Co.,Ltd. - ศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
ชื่อ	นาย จิตพล สุขกาย
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	49/61 ซ.นวมินทร์ 26 ถ.นวมินทร์ คลองกุ่ม บึงกุ่ม กทม 10240
ตำแหน่งที่ทำงาน	Art director นิตยสาร ชุกสุข
ประวัติการศึกษา	- Department of Apply Arts Study (Graphic Arts), Faculty of Decorative Arts, Silpakorn University (1994 – 1998) - Master of Public and Private Management at NIDA (2000 – 2003)

- ประวัติการทำงาน
- หัวหน้าภาควิชาศิลปะและการออกแบบ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร (พะเยา) 2007
 - Corporate Identity Designer at Nokair Airline บริษัทสายการบินนกแอร์ (2008 – 2012)

ชื่อ นางสาวนิสรัตน์ รอดชมภู

สถานที่อยู่ปัจจุบัน กองการท่องเที่ยว กรุงเทพมหานคร 17/1 ถ.พระอาทิตย์ แขวง พระบรมมหาราชวัง เขตพระนคร กรุงเทพฯ 10200

ตำแหน่งที่ทำงาน นักพัฒนาการท่องเที่ยวปฏิบัติการ กองการท่องเที่ยว กรุงเทพมหานคร

ประวัติการศึกษา ศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์





รูปแบบเกมจำลองสถานการณ์ แบบที่ 1 : นำลายลวดลายไทยและสีทองมาประยุกต์ให้เข้ากับการออกแบบเกมมัลติมีเดียประเภทจำลองสถานการณ์ โดยนำสี Earthtone มาใช้ควบคู่กับสีโทน Colorful โดยจะแสดงออกถึงความเป็นไทยและความสดใส เพื่อให้ผู้เล่นรู้สึกตื่นเต้นและสนุกสนาน



รูปแบบเกมจำลองสถานการณ์ แบบที่ 2 : นำวัดลอยไทยและวัดไทยมาตัดทอนและ
ประยุกต์ให้ดูทันสมัย และสนุกสนาน เพื่อให้เหมาะสมกับเกมจำลองสถานการณ์ตามปัจจุบัน อีกทั้งยัง
ได้นำสีโทน Colorful มาใช้ในการออกแบบรูปแบบเกมเพื่อให้ผู้เล่นเกิดรู้สึก สดใส ตื่นเต้น และสนุกสนาน



รูปแบบเกมจำลองสถานการณ์ แบบที่ 3 : นำวดลายของวัดไทยและวดลายไทย มาตัดทอนและประยุกต์ให้เหมาะสมกับเกมจำลองสถานการณ์ และได้นำสีในโทน Pioneer มาใช้ควบคู่กับสีโทน colorful แบบเพื่อให้ดูน่ารักและสบายตา





ภาคผนวก ญ

แบบเกมจำลองสถานการณ์เพื่อส่งเสริมภาพลักษณ์
การท่องเที่ยวรอบเกาะรัตนโกสินทร์

Story Game

เนื้อเรื่อง

เกมไหว้พระ 9 วัด รอบเกาะรัตนโกสินทร์อันประกอบด้วยวัด วัดพระศรีรัตนศาสดาราม (วัดพระแก้ว), วัดพระเชตุพนวิมลมังคลารามราชวรมหาวิหาร, วัดบวรนิเวศวิหาร ราชวรวิหาร, วัดสระเกศ ราชวรมหาวิหาร, วัดอรุณราชวราราม ราชวรมหาวิหาร (วัดแจ้ง), วัดสุทัศน์เทพวราราม ราชวรมหาวิหาร, วัดชนะสงคราม ราชวรมหาวิหาร, วัดระฆังโฆสิตาราม วรมหาวิหาร, วัดกัลยาณมิตร วรมหาวิหาร เป็นต้น โดยภายในเกมได้กำหนดภารกิจให้กับเหล่าผู้แสวงบุญน้อยโดยมีชื่อว่า ใจ สุข บุญ จิต ตัวละคร ทั้ง 4 ตัวนี้มีความชื่นชอบการทำบุญ สร้างกุศล และเข้าวัดเพื่อให้จิตใจผ่องใส โดยภารกิจที่ได้รับมอบหมายของเหล่าผู้แสวงบุญน้อยทั้ง 4 นั้นคือ การเก็บเงินทำบุญจากต้นกฐินที่มีอยู่ตามร้านค้า ร้านขายอาหาร โดยจะต้องเก็บเงินให้ได้มากที่สุดตามเวลาที่กำหนดให้เพื่อสะสมเงินทำบุญและนำมาถวายแก่วัดที่กำลังจะไปถึง เมื่อปฏิบัติภารกิจจากวัดแรกเสร็จ เกมจะเพิ่มระดับความยากและไปยังวัดต่อไป จนครบทั้ง 9 วัด จากนั้นเกมจะรวมคะแนนค่าความปิติสุขเพื่อเก็บเป็นคะแนนสูงสุดเพื่อให้ผู้เล่นที่มีการแข่งขันเพื่อเกิดความสุขสนุกสนาน



เนื้อเรื่องของเกมไหว้พระ 9 วัด

How to Play

ขั้นตอนการเล่นเกม

1. เริ่มต้นการเล่นเกม
2. แนะนำการเล่นแบบช่วยสอน
3. เลือกตัวละครโดยภายในเกมกำหนดตัวละครให้เลือก 4 ตัว คือ ใจ สุข บุญ จิต
4. กำหนดเส้นทางในการเดินทางตามแผนที่
5. ทุนวงล้อเพื่อลุ้นเงินสะสมในการเริ่มเล่นเกม
6. เริ่มเล่นเกมนี้อาจกำหนดในการเล่น 60 วินาที
7. ผู้เล่นต้องเก็บเงินทำบุญกุศลให้ได้มากที่สุดตามร้านค้า และร้านสะดวกซื้อต่างๆ
8. ผู้เล่นต้องคอยสังเกตเวลาที่เหลือ และพลังงานที่เหลืออยู่
9. เติมพลังงานโดยการซื้ออาหารตามร้านข้างทาง
10. เมื่อเวลาใกล้หมดจะมีสัญญาณเตือนให้รีบเดินทางไปวัด
11. เมื่อไปถึงวัดที่กำหนดตามเป้าจะมีการแสดง Pop Up ให้เห็นถึงประวัติความเป็นมาของวัดโดยสังเขป
12. รวมคะแนนในการปฏิบัติภารกิจในวัดแรก
13. ไปยังวัดต่อไป ในระดับที่มีความยากเพิ่มขึ้น



Jai



Boon



Suk



Jit

วิธีการเล่นเกม

COLORFUL COLOR



R	G	B	
3	78	162	
C	M	Y	K
100	80	0	0



R	G	B	
0	166	81	
C	M	Y	K
100	0	100	0



R	G	B	
253	185	19	
C	M	Y	K
0	30	100	0



R	G	B	
237	28	36	
C	M	Y	K
0	100	100	0



R	G	B	
215	0	109	
C	M	Y	K
0	100	20	10



R	G	B	
0	125	197	
C	M	Y	K
100	40	0	0



R	G	B	
57	181	74	
C	M	Y	K
75	0	100	0



R	G	B	
255	222	0	
C	M	Y	K
0	10	100	0



R	G	B	
241	90	34	
C	M	Y	K
0	80	100	0



R	G	B	
236	0	140	
C	M	Y	K
0	100	0	0



R	G	B	
0	174	239	
C	M	Y	K
100	0	0	0



R	G	B	
140	198	63	
C	M	Y	K
50	0	100	0



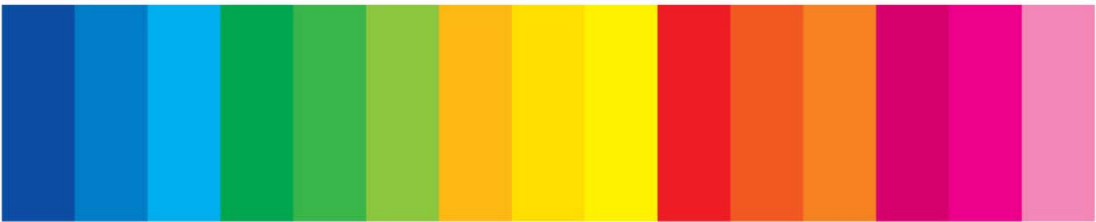
R	G	B	
225	242	0	
C	M	Y	K
0	0	100	0



R	G	B	
245	130	32	
C	M	Y	K
0	60	100	0



R	G	B	
242	135	183	
C	M	Y	K
0	60	0	0



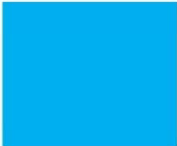
สีที่ใช้ภายในเกม

Logo Design

ความหมาย

สก็ที่ใช้ในการออกแบบเป็นสีในกลุ่ม Colorful แสดงให้เห็นถึงความสดใส สนุกสนาน มีชีวิตชีวา และใช้ตัวอักษรในรูปแบบไม่มีเชิงในการออกแบบ เพื่อให้เกิดความทันสมัย และดูเรียบง่าย มีสไตล์ กราฟฟิกในการออกแบบโลโก้ได้ดัดทอนรูปทรงมาจากวัดไทย เพื่อสื่อถึงเรื่องราวการไหว้พระ 9 วัด ซึ่งเป็นเนื้อหาหลักในการดำเนินการเล่นเกม

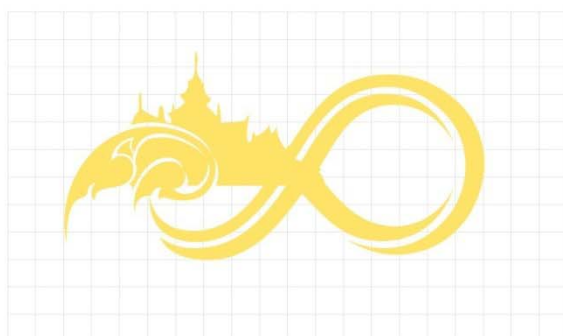
สก็ใช้

			
R G B	R G B	R G B	R G B
0 174 239	140 198 63	255 222 0	236 0 140
C M Y K	C M Y K	C M Y K	C M Y K
100 0 0 0	50 0 100 0	0 10 100 0	0 100 0 0

สีที่ใช้ในการออกแบบโลโก้



Grayscale ■ ■ ■ ■



รูปแบบของโลโก้

Fonts

ฟอนต์ที่ใช้ในเกมจะเลือกใช้ฟอนต์สไตล์ Sans-Serif คือฟอนต์ที่ไม่มีเส้นปิดหัวปิดท้าย
ตัวอย่างฟอนต์ที่นำมาใช้ได้แก่ : Helvetica , Arial , Franklin Gothic , Psl-Display

รูปแบบตัวฟอนต์แบบ Sans-Serif (ตัวอักษรแบบไม่มีเชิง)

Sans-Serif (ตัวอักษรแบบไม่มีเชิง) คือไม่มีขีดที่ปลายอักษร และมีชื่อเรียกอีกอย่างว่าแบบกอทิก (gothic) รูปแบบของฟอนต์จะมีลักษณะที่เรียบง่าย มีสไตล์ ทันสมัย เหมาะแก่การนำมาพัฒนาในงานออกแบบ

ตัวอย่างฟอนต์

Helvetica

Sans Serif

Myriad Pro
Myriad Pro Oblique
Myriad Pro Bold Oblique

Arial

Sans Serif

Myriad Pro
Myriad Pro Italic
Myriad Pro Bold
Myriad Pro Bold Italic

ตัวอักษรที่ใช้ภายในเกม

Franklin Gothic Medium

Sans Serif

Myriad Pro

Myriad Pro Italic

PSL-Display

Sans Serif

Myriad Pro

Myriad Pro Italic

Myriad Pro Italic

Myriad Pro Italic

Myriad Pro Lihht

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789%&\$@?!+[,;:]

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
0123456789%&\$@?!+[,;:]

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
0123456789%&\$@?!+[,.:]

ก ข ฃ ค ฅ ฆ ง จ ฉ ช ซ ฌ ญ ฎ ฏ ฐ ฑ ฒ ณ ด ต ถ ท
น ร ฤ ฦ ฦ ฝ ฟ พ ฝ ภ ม ย ร ล ว ศ ษ ส ห ฬ อ ฮ

ตัวอักษรที่ใช้ภายในเกม



ใจ [Jai]

ใจเป็นเชื้อตัวละครหนุ่มน้อยที่มีความสุขุม รอบคอบ และชอบสร้างบุญ สร้างกุศล

การออกแบบนำสีฟ้ามาใช้เพื่อให้ลักษณะตัวละครสงบนิ่ง รอบคอบ และเรียบง่าย รวมทั้งนำลวดลายไทยมาใช้ในการออกแบบตกแต่งเครื่องแต่งกายเพื่อให้ดูมีเอกลักษณ์ความเป็นไทย

Using Color

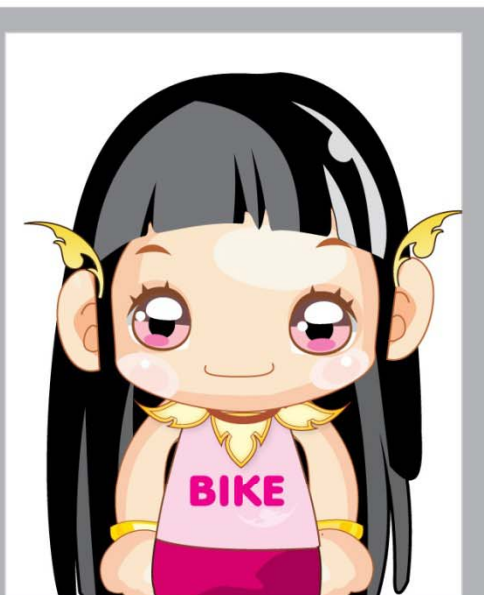
Hair : Black		
Skin : Brown		
Eyes : Blue		



Sketch design

Back





บุญ [Boon]

บุญเป็นชื่อตัวละครสาวน้อยที่มีความอ่อนหวาน น่ารัก มีจิตใจเมตตาชอบทำบุญ และเข้าวัด

การออกแบบนำสีชมพูมาใช้เพื่อให้ลักษณะตัวละครดูน่ารัก และอ่อนโยน รวมทั้งนำลายไทยมาใช้ในการออกแบบเครื่องแต่งกายให้มีเอกลักษณ์เพิ่มมากขึ้น

Using Color

Hair : Black		
Skin : Brown		
Eyes : Blue		





สุข [Suk]

สุขเป็นชื่อตัวละครหุ่นน้อยที่มีความเมตตา กรุณา
อ่อนโยน ชอบช่วยเหลือ และชอบทำบุญ สวดมนต์
ไหว้พระ

การออกแบบนำสีเขียวมาใช้เพื่อให้ลักษณะตัวละคร
มีชีวิตชีวา และสมบูรณ์หุ่นสุขรวมทั้งนำลวดลาย
ไทยมาใช้ในการออกแบบตกแต่งเครื่องแต่งกาย
เพื่อให้ดูมีเอกลักษณ์ความเป็นไทย

Using Color

Hair : Black		
Skin : Brown		
Eyes : Bule		



Sketch design



Side



Back



การออกแบบตัวละคร



Using Color

Hair : Black		
Skin : Brown		
Eyes : Blue		



การออกแบบตัวละคร

วัดพระศรีรัตนศาสดาราม (วัดพระแก้ว)

Wat Phra Si Rattana Satsadaram (Wat Phra Kaeo)

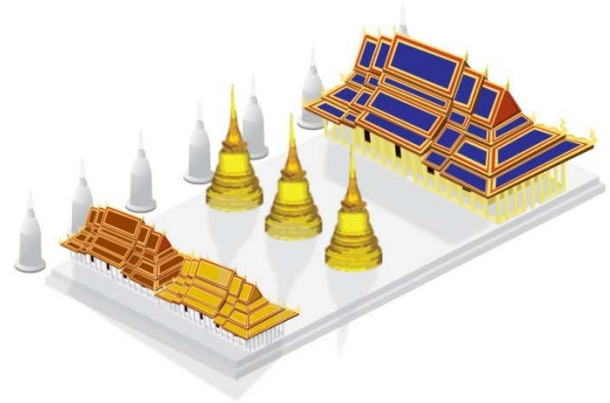
วัดพระศรีรัตนศาสดาราม สร้างขึ้นในรัชกาลที่ 1 ภายในพระอุโบสถเป็นที่ประดิษฐานพระพุทธรูปนามแก้วมณีรัตนปฏิมากร หรือพระแก้วมรกต ที่พระระเบียงมีจิตรกรรมฝาผนังเรื่องรามเกียรติ์ที่วิจิตรงดงามมากนอกจากนี้ยังมีปราสาทพระเทพบิดร เป็นที่ประดิษฐานพระบรมรูปรัชกาลที่ 1 - 8 พระศรีรัตนเจดีย์เป็นที่ประดิษฐานพระบรมสารีริกธาตุของพระราชพงศาวาสรณ์เป็นที่ประดิษฐานพระพุทธรูป ประจำรัชกาลของพระมหากษัตริย์แห่งกรุงรัตนโกสินทร์ และสิ่งก่อสร้างเก่าแก่ทรงคุณค่าที่น่าสนใจอีกมาก

การเดินทางไปยังวัดพระศรีรัตนศาสดาราม (วัดพระแก้ว)

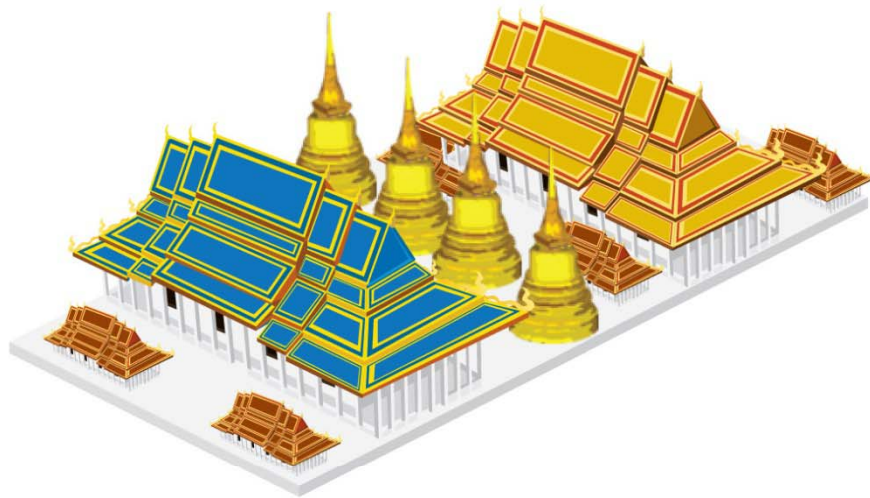
สถานที่ตั้ง บริเวณสนามหลวง ถนนหน้าพระลาน แขวงพระบรมมหาราชวัง เขตพระนคร

การเดินทาง โดยรถประจำทางสาย 1, 3, 25, 32, 33, 59, 60, 70, 82, 91, 201, และ 203 ปอ. 2, 3, 6, 25, 32, 59, 60, 70, 82, 201, 203, และ 512

คติ : “แก้วแหวนเงินทอง ไถลมาเกมา”



รูปแบบวัด



วัดพระเชตุพนวิมลมังคลารามราชวรมหาวิหาร

เป็นพระอารามหลวงชั้นเอก เดิมชื่อวัดโพธาราม รัชกาลที่ 3 ทรงมีพระราชประสงค์ ให้เป็นมหาวิทยาลัยสำหรับประชาชนมีการ รวบรวมสรรพวิชาความรู้มาจารึกบนแผ่นศิลา ตัดไว้บริเวณพระ อุโบสถภายใน พระอุโบสถมีพระพุทธรูปยืนปางสมาธิ และพระวิหารเป็นที่ ประดิษฐานพระพุทธรูปไสยาสน์ที่สวยงามที่สุดปัจจุบันวัดโพธิ์เปิดอบรม เผยแพร่วิชาแพทย์แผนโบราณโดยผู้ผ่านการอบรมจะได้รับใบประกอบ วิชาชีพจากกระทรวงสาธารณสุข

การเดินทางไปยังวัดพระเชตุพนวิมลมังคลารามราชวรมหาวิหาร

สถานที่ตั้ง ด้านหลังพระบรมมหาราชวัง ถนนสนามไชย
 แขวงพระบรมมหาราชวัง เขตพระนคร
 การเดินทาง โดยรถประจำทางสาย 82, 91, และ ปอ. 32, 44, 91
 คติ “ร่มเย็นเป็นสุข”



รูปแบบวัด



วัดบวรนิเวศวิหาร ราชวรวิหาร

Wat Bowon Niwet Wihan Ratchaworawihan

เป็นวัดโบราณ เดิมชื่อ "วัดใหม่" กรมพระราชวังบวรมหาดาศักดิ์พลเสนา ในรัชกาลที่ 3 ทรงสถาปนาขึ้นใหม่ เมื่อรัชกาลที่ 4 ทรงผนวช ได้เสด็จมาประทับและทรงตั้งคณะสงฆ์ธรรมยุติกนิกายขึ้นที่วัดนี้เป็นครั้งแรก ถือเป็นวัดที่สำคัญแห่งหนึ่งเพราะพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวรัชกาลที่ 6 รัชกาลที่ 7 และรัชกาลที่ 9 ทรงผนวช ณ วัดแห่งนี้ ภายในพระอุโบสถมีภาพเขียนฝีมือชาวอินโดนีส์และประดิษฐานพระพุทธรูปสำคัญเช่น พระสุวรรณเขต พระพุทธชินสีห์ พระนรินทราย และพระพุทธรูปนาค

การเดินทางไปยังวัดบวรนิเวศวิหาร ราชวรวิหาร

สถานที่ตั้ง ถนนพระสุเมรุ ย่านบางลำพู เขตพระนคร
การเดินทาง โดยรถประจำทางสาย 3, 9, 64, 65, 53, 56, 68
คติ "พบแต่สิ่งดีงามในชีวิต"



รูปแบบวัด



วัดสระเกษ ราชวรมหาวิหาร

Wat Sa Ket Ratchaworamahawihan

ตั้งอยู่ที่ปากคลองมโหฬาร เป็นวัดโบราณมีมาตั้งแต่สมัยกรุงศรีอยุธยา เดิมชื่อ “วัดสะแก” รัชกาลที่ 1 ได้ทรงสถาปนาขึ้นใหม่แล้วพระราชทานนามว่า “วัดสระเกษ” มีพระบรมบรรพต หรือภูเขาทอง ซึ่งรัชกาลที่ 4 ทรงดัดแปลงจากพระปรางค์ที่กรุงพิงสง โดยแปลงเป็นภูเขา และก่อเจดีย์ไว้บนยอด ภายในบรรจุพระบรมสารีริกธาตุ

การเดินทางไปยังวัดสระเกษ ราชวรมหาวิหาร

สถานที่ตั้ง ถนนจักรพรรดิพงษ์ แขวงบ้านบาตร เขตป้อมปราบศัตรูพ่าย
การเดินทาง โดยรถประจำทางสาย 8, 15, 37, 47, 49
เรือโดยสาร เรือล่องคลองแสนแสบ ลงที่ท่าผ่านฟ้าสีลาศ
คติ “เสริมสร้างความคิดอันเป็นสิริมงคล”



รูปแบบวัด



วัดอรุณราชวราราม ราชวรมหาวิหาร (วัดแจ้ง)

Wat Arun Ratchawararam Ratchaworamahawihan (Wat Chaeng)

วัดอรุณราชวรารามราชวรมหาวิหาร เป็นพระอารามหลวงชั้นเอกสร้างในสมัยกรุงศรีอยุธยา เดิมชื่อวัดมะกอก ในพ.ศ. 2310 เมื่อสมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราชหรือสมเด็จพระเจ้ากรุงธนบุรี ทรงมีพระราชประสงค์จะย้ายราชธานีมาตั้ง ณ กรุงธนบุรี จึงเสด็จกรีธาทัพส่งลงมาทางชลมารคถึงหน้าวัด “มะกอก” แห่งนี้เมื่อเวลารุ่งอรุณพอดี จึงเปลี่ยนชื่อเป็นวัด “แจ้ง” ต่อมาวัดนี้เป็นวัดประจำรัชกาลที่ 2 ภายในวัดมีพระปรางค์ที่ใหญ่ที่สุดในโลก พระอุโบสถประดิษฐานพระพุทธรูปมโหรีรายล้อมโลกธาตุเล็ก ซึ่งรัชกาลที่ 2 ทรงปั้นหุ่นและพระพักตร์ ด้วยฝีพระหัตถ์พระองค์เอง

การเดินทางไปยังวัดอรุณราชวราราม ราชวรมหาวิหาร

สถานที่ตั้ง ข้างกองทัพอากาศ ถนนอรุณอมรินทร์ เขตบางกอกใหญ่

การเดินทาง โดยรถประจำทางสาย 19, 57

เรือโดยสารข้ามฟากจากท่าเตียน ขึ้นที่ท่าวัดอรุณฯ

คติ “ชีวิตรุ่งโรจน์ทุกคืนวัน”



รูปแบบวัด



วัดสุทัศนเทพวราราม ราชวรมหาวิหาร

Wat Suthat Thepwararam Ratchaworamahawihan

วัดสุทัศนเทพวรารามราชวรมหาวิหาร เป็นพระอารามหลวงชั้นเอก เป็นวัดประจำรัชกาลที่ 8 เดิมชื่อวัดมหาสุทธาราม ภายในพระวิหาร มีพระศรีศากยมุนี ซึ่งอัญเชิญมาจากสุโขทัยเป็นพระพุทธรูปปางมารวิชัย ถอดแบบมาจากพระวิหารพระมงคลบพิตร กรุงศรีอยุธยา ส่วนที่พระอุโบสถ เป็นที่ประดิษฐานพระพุทธรูปโลกเชษฐูปางมารวิชัย และยังมีภาพจิตรกรรมฝาผนัง อันเป็นฝีมือช่างชั้นครูในสมัยรัชกาลที่ 3 อีกด้วย

การเดินทางไปยังวัดสุทัศนเทพวราราม ราชวรมหาวิหาร

สถานที่ตั้ง บริเวณเสาชิงช้าตรงข้ามศาลาว่าการกรุงเทพมหานคร
แขวงเสาชิงช้า เขตพระนคร

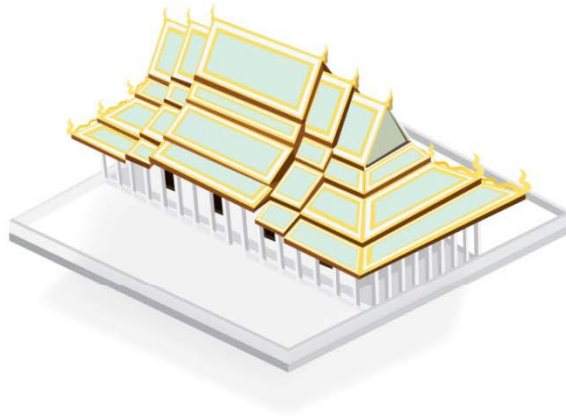
การเดินทาง โดยรถประจำทาง สาย 10, 12, 42 ปอ. 42

ปอ. 2, 3, 6, 25, 32, 59, 60, 70, 82, 201, 203, และ 512

คติ “ไหว้พระวัดสุทัศน์ฯ วิสัยทัศน์กว้างไกล มีเสน่ห์แก่บุคคลทั่วไป”



รูปแบบวัด



วัดชนะสงคราม ราชวรมหาวิหาร

Wat Chana Songkhram Ratchaworamahawihan

วัดชนะสงครามราชวรมหาวิหาร เป็นพระอารามหลวงชั้นโท สร้างสมัยก่อนกรุงรัตนโกสินทร์ รัชกาลที่ 1 โปรดเกล้าฯ ให้เป็นวัดพระสงฆ์ฝ่ายรามัญ มีพระพุทธรูปปั้นลงรักปิดทองปางมารวิชัยพระนามว่า “พระพุทธรูปสี่ทิศ” โลกเขว้รู้ มหะศักดิ์บูชเนี่ยะยันตะโคดมบรมศาสดา อนาวรญาณ” สมเด็จพระบรมราชเจ้ามหาสุรสิงหนาท ได้ทรงบูรณะปฏิสังขรณ์วัดตองปู แล้วถวายเป็นพระอารามหลวง โปรดเกล้าฯพระราชทานนามใหม่ว่า “วัดชนะสงคราม” เพื่อเป็นอนุสรณ์ที่สมเด็จพระบรมราชเจ้ามหาสุรสิงหนาททรงมีชัยชนะต่อพม่าในการรบถึง 3 ครั้ง

การเดินทางไปยังวัดชนะสงคราม ราชวรมหาวิหาร

สถานที่ตั้ง ถนนจักรพงษ์ แขวงบางลำพู เขตพระนคร
การเดินทาง โดยรถประจำทางสาย 33, 64, 65, ปอ. 32, 64, 65
คติ “มีชัยชนะต่ออุปสรรคทั้งปวง”



รูปแบบวัด



วัดระบังโมสิตาราม วรมหาวิหาร

Wat Rakhang Khositaram Woramahawihan

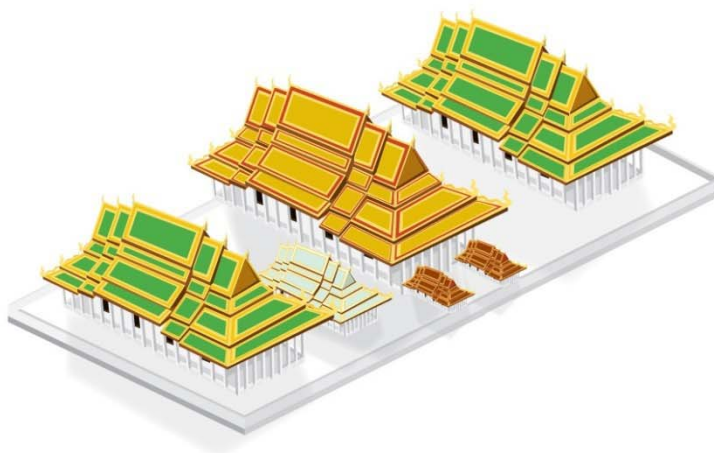
วัดบางหว้าใหญ่ สร้างตั้งแต่ครั้งสมัยกรุงศรีอยุธยา ภายในพระอุโบสถเป็นที่ประดิษฐานพระประธานยืนรับฟ้า เคยเป็นที่ประทับของสมเด็จพระพุฒาจารย์ (โต พรหมรังสี) สมเด็จพระราชาคณะในสมัยรัชกาลที่ 4 การไปสักการะสมเด็จพระพุฒาจารย์ ให้ขอพรโดยการสวดคาถาชินบัญชร แล้วปักธูปที่กระถางและปิดทองที่รูปปั้น เสร็จแล้วพรมน้ำมนต์เพื่อความเป็นสิริมงคล

การเดินทางไปยังวัดระบังโมสิตาราม วรมหาวิหาร

สถานที่ตั้ง ถนนอรุณอมรินทร์ แขวงศิริราช เขตบางกอกน้อย
การเดินทาง โดยรถประจำทางสาย 19, 57
ทางเรือ โดยเรือด่วนเจ้าพระยา ลงที่ท่าเรือรถไฟหรือท่าวังหลัง
หรือข้ามฟาก ที่ท่าช้าง แล้วขึ้นที่ท่าเรือวัดระบัง
คติ “มีคนนิยมชมชื่น”



รูปแบบวัด



วัดกัลยาณมิตร วรมหาวิหาร

Wat Kanlayanamit Woramahawihan

วัดกัลยาณมิตรวรมหาวิหาร เป็นพระอารามหลวงชั้นโท สร้างขึ้นในสมัยรัชกาลที่ 3 โดยเจ้าพระยาบดินทร (โต) ต้นสกุลกัลยาณมิตร ว่าที่สมุหนายก ได้อุทิศบ้าน และที่ดินบริเวณใกล้เคียง ซึ่งแต่เดิมเป็นหมู่บ้านที่มีภิกษุจีนพำนักอยู่ และเรียกกันต่อมาว่า "หมู่บ้านกุฎิจีน" สร้างเป็นวัดขึ้นเมื่อ พ.ศ. 2368 และต่อมาเกล้าฯ ถวายเป็นพระอารามหลวง พระบาทสมเด็จพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 3 พระราชทานนามว่า "วัดกัลยาณมิตร" และทรงสร้างพระวิหารหลวงและพระประธาน พระราชทานเป็นพระพุทธรูปองค์ใหญ่ ชื่อ พระพุทธไตรรัตนนายก หรือ หลวงพ่อโตด้วยมีพระประสงค์จะให้เหมือนกรุงเก่า คือมีพระโตอยู่นอกกำแพงเมืองอย่างเช่นวัดพนัญเชิง ประดิษฐานพระพุทธไตรรัตนนายก หรือหลวงพ่โต หรือเรียกตามแบบจีนว่า ซำปออุตง หรือ ซำปอกง

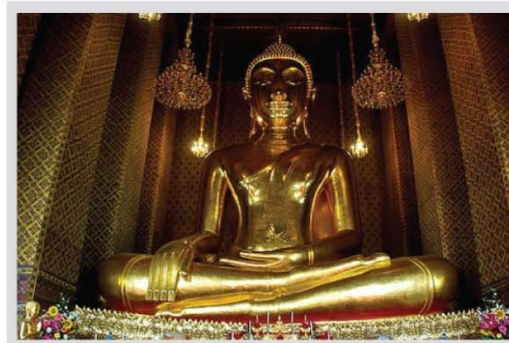
การเดินทางไปยังวัดกัลยาณมิตร วรมหาวิหาร

สถานที่ตั้ง แขวงวัดกัลยาณณ์ เขตธนบุรี

การเดินทาง โดยรถประจำทาง สาย 40, 57, 149, ปอ. 177

ทางเรือ ข้ามเรือข้ามฟากที่ท่าเรือปากคลองตลาด มาท่าเรือวัดกัลยาณมิตร

คติ "เดินทางปลอดภัยดี มีมิตรไมตรีที่ดี"





ต้นไม้เงิน

ถวายต้นไม้เงินแด่วัดเพื่อนำเงินทำบุญไปทำบุญจริงแล้ว



ไอศกรีมแท่งไทย

ช่วยดับกระหายและเพิ่มพลังงานโดยให้พลังงานเพิ่มขึ้นถึง 15 %

ราคาซื้อ : 5 บาท



เหรียญ

เหรียญเป็นรางวัลสำหรับผู้เล่นเพื่อเก็บสะสมและนำมาใช้ ในการซื้อเครื่องทำบุญ หรืออาหารเพื่อเติมพลังงาน



น้ำลำไย

น้ำลำไยดับกระหายสามารถเพิ่มพลังงานได้มากถึง 25 %

ราคาซื้อ : 15 บาท



ลูกชิ้นหมู

อาหารเพื่อเพิ่มพลังงานระหว่างทางโดยสามารถเพิ่มพลังงานได้มากถึง 20 %

ราคาซื้อ : 10 บาท



หมูบึ่ง

หมูบึ่งช่วยให้อิ่มท้อง และเพิ่มพลังงานได้มากถึง 20 %

ราคาซื้อ : 10 บาท



จักรยานลดโลกร้อน

จักรยานลดโลกร้อนเหมาะสำหรับขี่ไปยังสถานที่ต่างๆ โดยออกแบบให้มีความสอดคล้องกับ จักรยานของโครงการ Green Bike ซึ่งเป็นโครงการปั่นจักรยานท่องเที่ยวตามสถานที่ต่างๆ รอบเกาะรัตนโกสินทร์ ริเริ่มโดยกองการท่องเที่ยว กรุงเทพมหานคร

รูปแบบไอเทม



ดอกไม้รูปเทียน

ดอกไม้รูปเทียนสำหรับสักการะบูชาสิ่งศักดิ์สิทธิ์
ราคาซื้อ : 20 บาท



เทียนพรรษา

ถวายเพื่อชีวิตจะได้รุ่ง มีแต่ทางสว่าง และเพื่อใจปรารถนา
ในการทำดีต่างๆ
ราคาซื้อ : 150 บาท



น้ำมันตะเกียง

เพื่อจุดแสงสว่างให้กับ ชีวิต ชีวิตเราจะได้มีแสงสว่างส่อง
นำทางไปสู่ความรุ่งโรจน์
ราคาซื้อ : 20 บาท



ชุดสังฆทาน

ถวายสิ่งของจตุปัจจัยวัตถุแก่หมู่พระสงฆ์
ราคาซื้อ : 100 บาท



ฟ้าไตรจักร

ถวายฟ้าไตรจักรแด่พระภิกษุสงฆ์
ราคาซื้อ : 150 บาท

ไอเทมเครื่องสักการะ

การออกแบบไอเทมต่างๆ ที่ใช้ภายในเกม โดยได้นำลักษณะ
และองค์ประกอบต่างๆ ที่มีอยู่รอบเกาะรัตนโกสินทร์มาใช้ในการ
ออกแบบ เช่น ดอกไม้รูปเทียน, น้ำมันตะเกียง, เทียน
ซึ่งเป็นเครื่องสักการะที่ใช้เป็นองค์ประกอบสำคัญสำหรับ
ทุกวัด

ไอเทมของรางวัล

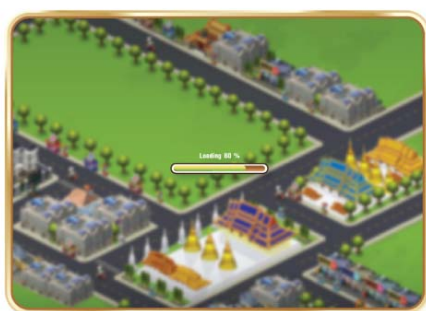
ของรางวัลในการเล่นแบบให้ผู้เล่นมีการเก็งคือเก็บ
เงินทำบุญจากต้นฐาน ตามร้านขายของเพื่อนำเงินทำบุญ
มามอบให้แก่วัดที่ผู้เล่นกำลังจะเดินทางไป โดยระหว่างทาง
และระหว่างการปฏิบัติการก็จะมีการแจกของรางวัล คือ
เหรียญเพื่อนำมาซื้ออาหารเพื่อเติมพลัง

ไอเทมอาหาร

อาหารเพื่อเติมพลังงานในระหว่างปฏิบัติการเก็งนั้นได้นำ
อาหารที่มีอยู่บริเวณรอบเกาะรัตนโกสินทร์ และเป็นอาหาร
ท้องถิ่นที่แสดงออกถึงความเป็นไทยมาทำการออกแบบเพื่อ
ให้ผู้เล่นนึกถึงบรรยากาศจริงไปพร้อมกับการเล่นเกม เช่น
หมูบึ่ง, ลูกชิ้นบึ่ง, น้ำลำไย, ไอศกรีมแดงไทย เป็นต้น

รูปแบบไอเทม

How to Play



รูปแบบภายในเกม











ประวัติย่อผู้วิจัย



ประวัติย่อผู้วิจัย

ชื่อ ชื่อสกุล	นางสาวชฎานิศ ชิงช่วง
วันเดือนปีเกิด	3 ธันวาคม 2525
สถานที่เกิด	จังหวัดเพชรบูรณ์
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	97/233 หมู่บ้านเพชรชมพู ถ.สระบุรี - หล่มสัก อ.เมือง จ.เพชรบูรณ์ 67000
ตำแหน่งหน้าที่การงานปัจจุบัน	Web Content Management & Design Supervisor
สถานที่ทำงาน	สายการบิน Nok Airlines Co.,Ltd. ชั้น 17 อาคารระจนาการ 183 ถ.สาทรใต้ เขตยานนาวา กรุงเทพฯ 10120
ประวัติการศึกษา	
พ.ศ.2539	มัธยมศึกษาตอนต้น จาก โรงเรียนเซนต์โฮเซฟสตรีเพชรบูรณ์
พ.ศ.2543	มัธยมศึกษาตอนปลาย จาก โรงเรียนเซนต์โฮเซฟสตรีเพชรบูรณ์
พ.ศ.2547	ปริญญาตรี วิชาเอกออกแบบบรรจุภัณฑ์ จาก มหาวิทยาลัยนเรศวร พิษณุโลก
พ.ศ.2555	ปริญญาโท นวัตกรรมและการออกแบบ จาก มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ