

การศึกษาและพัฒนาเกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิง
สร้างสรรค์ กรณีศึกษาเขตพื้นที่พิเศษเกาะช้าง จังหวัดตราด



เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชานวัตกรรมการออกแบบ

พฤษภาคม 2557

การศึกษาและพัฒนาเกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิง
สร้างสรรค์ กรณีศึกษาเขตพื้นที่พิเศษเกาะช้าง จังหวัดตราด



เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชานวัตกรรมการออกแบบ

พฤษภาคม 2557

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

การศึกษาและพัฒนาเกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิง
สร้างสรรค์ กรณีศึกษาเขตพื้นที่พิเศษเกาะช้าง จังหวัดตราด



เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชานวัตกรรมการออกแบบ

พฤษภาคม 2557

กัสม่า เงินอาจ. (2557). การศึกษาและพัฒนาเกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ กรณีศึกษาเขตพื้นที่พิเศษเกาะช้าง จังหวัดตราด วิทยานิพนธ์ ศป.ม. (นวัตกรรมการออกแบบ). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์: รองศาสตราจารย์สินีนารถ เลิศไพโรจน์, อาจารย์ยศไพกร ไทรทอง.

การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาและพัฒนาเกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ กรณีศึกษาเขตพื้นที่พิเศษเกาะช้าง จังหวัดตราด โดยมีจุดมุ่งหมายในการวิจัยคือ 1. เพื่อศึกษาแนวทางการพัฒนารูปแบบเกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลองเพื่อส่งเสริมกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ 2. เพื่อศึกษาแนวทางการส่งเสริมกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ในเขตพื้นที่พิเศษเกาะช้าง จังหวัดตราดได้อย่างเหมาะสม 3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวที่มีต่อสื่อเกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ กรณีศึกษาเขตพื้นที่พิเศษเกาะช้าง จ.ตราด ได้อย่างเหมาะสม โดยผู้วิจัยทำการศึกษาวิจัยเบื้องต้นจากการเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อวิเคราะห์เป็นโครงสร้าง และองค์ประกอบของเกมสถานการณ์จำลอง จากนั้นจึงสร้างแบบสอบถามประชาชนและนักท่องเที่ยวในเขตพื้นที่เกาะช้าง และแบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ เพื่อทำการวิเคราะห์ข้อมูลและสร้างเป็นแนวทางในการออกแบบ

ผลการวิจัยพบว่า จากการสำรวจเพื่อหา แนวทางการส่งเสริม กิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ที่นำมาพัฒนาเป็นรูปแบบเกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง จากนักท่องเที่ยวและประชาชนในพื้นที่เกาะช้าง จำนวน 100 ท่าน พบว่า กิจกรรมที่มีความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดอันดับที่ 1 ได้แก่ กิจกรรมล่องเรือชมวิถีชีวิตชาวประมง โดยมุ่งให้ความสำคัญกับการเรียนรู้และการอนุรักษ์ธรรมชาติและ การคงไว้ซึ่งระบบนิเวศที่สมบูรณ์ ควบคู่ไปกับการปรับใช้ความรู้ท้องถิ่นผ่านประสบการณ์การล่องเรือ ชมวิถีชีวิตความเป็นอยู่อันแท้จริงจากเจ้าของพื้นที่ผ่านกิจกรรมการท่องเที่ยวโดยตรง

จากนั้นผู้วิจัยจึงได้นำผลการวิจัยมาพัฒนาเป็นแบบร่างเกม จำนวน 30 แบบร่าง เพื่อคัดเลือกและพัฒนาเป็นต้นแบบจริง 1 แบบร่าง ประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญ และวิเคราะห์ ผลสรุปเพื่อปรับปรุงแก้ไขและพัฒนาเป็นต้นแบบจริง หลังจากนั้นผู้วิจัยสร้างแบบประเมินเพื่อหาความพึงพอใจและประสิทธิภาพของต้นแบบจริงครั้งสุดท้าย ประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 4 ท่านและนักท่องเที่ยว จำนวน 100 ท่าน เพื่อประเมินหาความพึงพอใจจากสื่อเกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง ที่สามารถส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ในเขตพื้นที่พิเศษเกาะช้าง จังหวัดตราด โดยผลงานการออกแบบเป็นองค์ความรู้ใหม่ ที่ได้นำความรู้ทางด้านการออกแบบเกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง แนวคิดเกี่ยวกับการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ตลอดจน การศึกษาประวัติความเป็นมาของกรณีศึกษา ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องต่าง ๆ มาประยุกต์ใช้เป็นแนวทางการสร้างสรรค์ผลงาน เพื่อใช้เป็นสื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ที่สามารถ ช่วยส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ได้ ในเขตพื้นที่พิเศษเกาะช้าง จ.ตราด และสามารถนำรูปแบบดังกล่าวไปประยุกต์ใช้เพื่อเป็นแนวทางในการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ตามสถานที่ต่าง ๆ ได้อย่างสร้างสรรค์และเป็นประโยชน์แก่ผู้เกี่ยวข้องต่อไป

THE STUDY AND DEVELOPMENT OF MULTIMEDIA GAME AND SIMULATIONS TO
PROMOTE CREATIVE TOURISM: A CASE STUDY OF KOH CHANG,
THE SPECIAL AREA, TRAT PROVINCE



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

May 2014

Kussama Ngeonart. (2014). *The Study and Development of Multimedia Game and Simulations to Promote Creative Tourism: A Case Study of Koh Chang, The Special area, Trat Province*. Master thesis, M.F.A. (Design Innovation). Bangkok: Graduate School, Srinakharinwirot University. Advisor Committee: Associate Professor. Sineenart Laedpriwan, Yossakrai Saithong.

The purpose of this research is to study and develop multimedia game and simulations to promote creative tourism, a case study of Koh Chang, the special area, Trat province. The research aims to 1. Study the concept to develop multimedia game and simulations to promote creative tourism activities 2. Study the concept to appropriately promote creative tourism in Koh Chang, the special area, Trat province 3. Study tourists' satisfaction on multimedia game and simulations to appropriately promote creative tourism, a case study of Koh Chang, the special area, Trat province. Primarily, the researcher studied from related documents and research studies in order to analyze a framework and elements of the simulations. Next, it went to making questionnaires for a general public and tourists in Koh Chang area, and interview forms for experts for data analysis and creating design concept.

The results found that the most interesting activity from the survey of 100 tourists and general public in Koh Chang to find the creative tourism promotion concept in developing multimedia game and simulations, is the cruise activity with fishermen lifestyle sightseeing. The activity properly focuses on learning and conserving nature, also maintaining an abundance of ecosystem in accordance with local knowledge adaptation. As the experience through cruising activity with the real local lifestyle sightseeing from the area owners is done by a tourism activity directly, it is considered as a "true creative tourism".

Then, the researcher used the results to develop game layout of 30 different layouts in which being chosen as a real prototype. Evaluation forms of those 30 game layouts were evaluated by experts. Data from the analysis was concluded and used in improving, editing and developing the final prototype. The researcher then made an evaluation form to find satisfaction and effectiveness of the final prototype which was evaluated by 4 experts and 100 tourists. The evaluation is to find satisfaction on multimedia game and simulations that can possibly promote creative tourism in Koh Chang, the special area Trat province. As a result, the design becomes a new knowledge that brings game design of multimedia game and simulations, creative tourism concept, including the study on history of the case study, theories and other related studies to apply as a concept to create work as a promoting tool for creative tourism that can properly help promoting creative tourism in Koh Chang, the special area, Trat province. Moreover, such design can be applied as the creative tourism concept in other places, creatively and usefully for people who are related and interested.

ปริญญานิพนธ์

เรื่อง

การศึกษาและพัฒนาเกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์
กรณีศึกษาเขตพื้นที่พิเศษเกาะช้าง จังหวัดตราด

ของ

กัสม่า เงินอาจ

ได้รับอนุมัติจากบัณฑิตวิทยาลัยให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชานวัตกรรมการออกแบบ
ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ



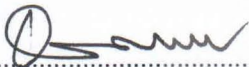
.....คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

(รองศาสตราจารย์ ดร.สมชาย สันติวัฒนกุล)

วันที่...17...เดือน พฤษภาคม พ.ศ.2557

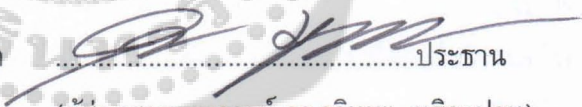
อาจารย์ที่ปรึกษาปริญญานิพนธ์

คณะกรรมการสอบปากเปล่า



.....ที่ปรึกษาหลัก

(รองศาสตราจารย์สินีนาถ เลิศไพโรจน์)



.....ประธาน

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิเทพ มุสิกะปาน)



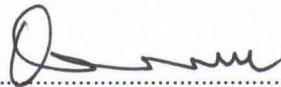
.....ที่ปรึกษาร่วม

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิเทพ มุสิกะปาน)



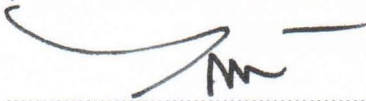
.....กรรมการ

(อาจารย์ ดร.กรกมล คำสุข)



.....กรรมการ

(รองศาสตราจารย์สินีนาถ เลิศไพโรจน์)



.....กรรมการ

(อาจารย์ ดร.วิรัตน์ ปิ่นแก้ว)

ประกาศคุณูปการ

ปริญญานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดีด้วยความอนุเคราะห์ และความกรุณาอย่างสูงจากหลายฝ่าย โดยเฉพาะอย่างยิ่งคณะกรรมการบริหารหลักสูตร ตรีศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต วิชาเอก นวัตกรรมการออกแบบ ที่ให้ความรู้ ให้คำปรึกษา และข้อเสนอแนะ อันเป็นประโยชน์ต่อการศึกษาค้นคว้า ตลอดจนคณาจารย์ ที่ได้ปราสาทวิชาความรู้อันเป็นฐานที่ก่อให้เกิดการพัฒนา ศักยภาพในทุกๆ ด้านและบุคคลหลายท่านที่จะกล่าวถึงหนึ่งในนั้นคือ

ขอขอบพระคุณอาจารย์ ยศไกร ไทรทอง อาจารย์ที่ปรึกษา ที่คอยให้การสนับสนุน ให้คำแนะนำและให้คำปรึกษาในทุกขั้นตอนของการศึกษาและการทำวิจัยในการพัฒนานวัตกรรมการออกแบบครั้งนี้เป็นอย่างดี รวมถึงคณาจารย์ทุกๆ ท่าน จนทำให้ปริญญานิพนธ์ฉบับนี้เสร็จสมบูรณ์

ขอขอบพระคุณอาจารย์ รศ.สินีนาก เลิศไพโรจน์ ประธานควบคุมปริญญานิพนธ์ อาจารย์ ดร.กลกรด คำสุข และผศ.ดร.รวิเทพ มุสิกปาน กรรมการ ควบคุมปริญญานิพนธ์ ตลอดจนให้การสนับสนุน คำแนะนำและให้คำปรึกษาในทุกขั้นตอนของการศึกษาและการทำวิจัยครั้งนี้

ขอขอบพระคุณผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบและผู้เชี่ยวชาญด้านการส่งเสริมการ ท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ที่ให้การสนับสนุน ให้คำแนะนำเพื่อประโยชน์และเป็นแนวทางในการทำ วิจัยครั้งนี้ โดยให้ความอนุเคราะห์ อำนวยความสะดวกในด้านต่าง ๆ กรุณาตอบแบบสอบถามและ การสัมภาษณ์ที่ทำให้รวบรวมข้อมูลการวิจัยครบสมบูรณ์อย่างยิ่ง

สุดท้ายนี้ผู้วิจัยขอขอบพระคุณบิดามารดาและผู้มีส่วนร่วมทุกท่าน ประชาชนในพื้นที่เกาะ ช้าง เจ้าหน้าที่อุทยานแห่งชาติเกาะช้าง นักท่องเที่ยว รวมถึงกลุ่มเพื่อนๆ ที่คอยให้การสนับสนุน ให้ ความช่วยเหลือ และเป็นกำลังใจที่ดีเสมอมา อันเป็นประโยชน์ต่อผู้วิจัยอย่างยิ่ง จนทำให้การศึกษา และพัฒนาเกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ กรณีศึกษาเขตพื้นที่พิเศษเกาะช้าง จังหวัดตราด สำเร็จลุล่วงสมบูรณ์

คุณค่าและประโยชน์ของปริญญานิพนธ์ฉบับนี้ ขอมอบเป็นเครื่องบูชาพระคุณบิดา มารดา ครูอาจารย์ ตลอดจนผู้มีพระคุณของผู้วิจัยทุกท่าน ผู้วิจัยมีความซาบซึ้งและขอกราบขอบพระคุณ เป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้ด้วย

กัสม่า เงินอาจ

สารบัญ

บทที่	หน้า
1 บทนำ	1
ภูมิหลัง	1
ความมุ่งหมายของการวิจัย	4
ความสำคัญของการวิจัย	4
ขอบเขตของการวิจัย	4
นิยามศัพท์เฉพาะ	5
กรอบแนวคิดในการวิจัย	6
สมมติฐานในการวิจัย	6
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	7
ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับเขตพื้นที่พิเศษเกาะช้าง จังหวัดตราด	7
ประวัติศาสตร์เกาะช้าง	7
ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับเกาะช้าง	9
วิถีชีวิตชาวเกาะช้างแบบดั้งเดิม	12
แหล่งท่องเที่ยวในเขตพื้นที่พิเศษเกาะช้าง จังหวัดตราด	16
แผนที่แสดงลักษณะทางภูมิศาสตร์ของเกาะช้าง จังหวัดตราด	26
ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์	26
องค์ความรู้เกี่ยวกับการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ (Creative Tourism)	26
การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์	27
ความเป็นมาเกี่ยวเนื่องของแนวความคิดการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์	28
หลักเกณฑ์ของการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์	29
กระบวนการของการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์	29
ลักษณะและรูปแบบการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์	29
แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์	31
ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับการออกแบบเกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง	35
เกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง	35
ประเภทของเกมมัลติมีเดีย	38
เกมประเภทสถานการณ์จำลอง	39
กระบวนการออกแบบเกมจำลองสถานการณ์	42

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
2 (ต่อ)	
แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการออกแบบ	46
หลักการออกแบบและการสื่อความหมาย	47
รูปแบบของการสร้างการ์ตูน	52
ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบเกม	56
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	59
สรุปการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	61
3 วิธีดำเนินการวิจัย	64
การกำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	64
การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	65
การเก็บรวบรวมข้อมูล	68
การจัดกระทำและวิเคราะห์ข้อมูล	68
4 การวิเคราะห์ข้อมูล	71
5 สรุปอภิปรายผลและข้อเสนอแนะ	157
สรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูล	158
อภิปรายผล	163
ข้อเสนอแนะ	164
บรรณานุกรม	166
ภาคผนวก	171
ภาคผนวก ก	172
ภาคผนวก ข	178
ภาคผนวก ค	192
ภาคผนวก ง	198
ภาคผนวก จ	204
ภาคผนวก ฉ	207
ภาคผนวก ช	222
ประวัติย่อผู้วิจัย	229

บัญชีตาราง

ตาราง	หน้า
1 รูปแบบประสบการณ์ของการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์.....	33
2 การวิเคราะห์ข้อมูลแบบสอบถามเพื่อหาแนวทางการส่งเสริมกิจกรรมการท่องเที่ยว เชิงสร้างสรรค์ สำหรับประชาชนในพื้นที่เกาะช้าง	72
3 ผลการวิเคราะห์แบบสอบถามเพื่อหาปัจจัยที่มีอิทธิพลที่มีต่อสถานที่และกิจกรรม การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ในเขตพื้นที่เกาะช้าง สำหรับประชาชนในพื้นที่ เกาะช้าง	74
4 ผลการวิเคราะห์แบบสอบถามระดับความคิดเห็นเพื่อหารูปแบบกิจกรรมการท่องเที่ยว เชิงสร้างสรรค์ ในเขตพื้นที่เกาะช้าง สำหรับประชาชนในพื้นที่เกาะช้าง	75
5 ผลการวิเคราะห์แบบสอบถามเพื่อหาปัจจัยที่มีอิทธิพลในด้านเกมมัลติมีเดียประเภท สถานการณ์จำลอง เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ สำหรับประชาชน ในพื้นที่เกาะช้าง	76
6 ผลการวิเคราะห์แบบสอบถามระดับความคิดเห็นเพื่อหาปัจจัยที่มีอิทธิพลใน ด้านเกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง สำหรับประชาชนในพื้นที่ เกาะช้าง	77
7 การวิเคราะห์ข้อมูลแบบสอบถามเพื่อหาแนวทางการส่งเสริมกิจกรรมการท่องเที่ยว เชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักท่องเที่ยว	78
8 ผลการวิเคราะห์แบบสอบถามเพื่อหาปัจจัยที่มีอิทธิพลที่มีต่อสถานที่และกิจกรรม การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ในเขตพื้นที่เกาะช้าง สำหรับนักท่องเที่ยว	80
9 ผลการวิเคราะห์แบบสอบถามระดับความคิดเห็นเพื่อหารูปแบบกิจกรรมการท่องเที่ยว เชิงสร้างสรรค์ ในเขตพื้นที่เกาะช้าง สำหรับนักท่องเที่ยว	81
10 ผลการวิเคราะห์แบบสอบถามเพื่อหาปัจจัยที่มีอิทธิพลในด้านเกมมัลติมีเดียประเภท สถานการณ์จำลอง เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักท่องเที่ยว.....	83
11 ตารางแสดงระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับแนวทางการออกแบบรูปแบบเกมมัลติมีเดีย ประเภทสถานการณ์จำลอง เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักท่องเที่ยว	84
12 ผลการวิเคราะห์ความคิดเห็นเพื่อหาปัจจัยในการออกแบบรูปแบบเกมมัลติมีเดีย ประเภทสถานการณ์จำลอง เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ในเขตพื้นที่ เกาะช้าง สำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ	87

บัญชีตาราง (ต่อ)

[illegible]

บัญชีตาราง (ต่อ)

[illegible]

บัญชีตาราง (ต่อ)

ตาราง	หน้า
42 ตารางประเมินรูปแบบเกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง เพื่อส่งเสริม การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ แบบร่างรูปแบบที่ 29.....	139
43 ตารางประเมินรูปแบบเกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง เพื่อส่งเสริม การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ แบบร่างรูปแบบที่ 30.....	140
44 ตารางตารางสรุปผลประเมินรวมรูปแบบเกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง จำนวน 30 แบบ.....	141
45 ตารางประเมินเนื้อเรื่องเกมเกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง เพื่อส่งเสริม การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ สำหรับผู้เชี่ยวชาญการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์.....	143
46 ตารางประเมินความพึงพอใจและประสิทธิภาพเกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ สำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ.....	149
47 ตารางประเมินความพึงพอใจและประสิทธิภาพเกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ สำหรับผู้เชี่ยวชาญการท่องเที่ยว เชิงสร้างสรรค์.....	151
48 ตารางประเมินความพึงพอใจและประสิทธิภาพเกมมัลติมีเดียประเภท สถานการณ์จำลองเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ข้อมูลทั่วไป สำหรับนักท่องเที่ยว.....	153
49 ตารางประเมินความพึงพอใจและประสิทธิภาพเกมมัลติมีเดียประเภท สถานการณ์จำลองเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักท่องเที่ยว.....	154

บัญชีภาพประกอบ

ภาพประกอบ หน้า

1 กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	6
2 ตราประจำจังหวัดและตราราชการจังหวัดตราด.....	8
3 อ่าวคลองสน.....	17
4 หาดทรายขาว.....	17
5 หาดไข่มุก.....	18
6 แหลมไชยเชษฐ์.....	18
7 หาดคลองพร้าว.....	19
8 หาดไก่แก้ว.....	20
9 หาดท่าหน้าหรือโหล่นสี่ปีช.....	20
10 อ่าวบางเบ้า.....	21
11 อ่าวสลักคอก.....	22
12 อ่าวสลักเพชร.....	22
13 หาดทรายยาว.....	23
14 น้ำตกคลองพลู.....	23
15 น้ำตกธารมะยม.....	24
16 น้ำตกคีรีเพชร.....	24
17 น้ำตกคลองหนึ่ง.....	25
18 น้ำตกคลองนนทรี.....	25
19 แผนที่เกาะช้าง.....	26
20 การเลื่อนไหลของวัฒนธรรมการท่องเที่ยวจากแบบเดิมสู่แบบใหม่.....	32
21 การเปลี่ยนผ่านจากการท่องเที่ยววัฒนธรรมสู่การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์.....	32
22 เกมจำลองการบริหารธุรกิจ.....	40
23 เกมจำลองเหตุการณ์.....	40
24 เกมจำลองชีวิต.....	41
25 เกมสัตว์เลี้ยง.....	41
26 เกมวางแผนจัดระบบของทิมกีฬา.....	41
27 เกมจำลองการจับสาว.....	42
28 แผนผังขั้นตอนการวิจัย.....	70
29 แบบร่างรูปแบบที่ 1.....	99
30 แบบร่างรูปแบบที่ 2.....	98

บัญชีภาพประกอบ (ต่อ)

ภาพประกอบ หน้า

31	แบบร่างรูปแบบที่ 3	99
32	แบบร่างรูปแบบที่ 4	101
33	แบบร่างรูปแบบที่ 5	102
34	แบบร่างรูปแบบที่ 6	104
35	แบบร่างรูปแบบที่ 7	105
36	แบบร่างรูปแบบที่ 8	107
37	แบบร่างรูปแบบที่ 9	108
38	แบบร่างรูปแบบที่ 10	110
39	แบบร่างรูปแบบที่ 11	111
40	แบบร่างรูปแบบที่ 12	113
41	แบบร่างรูปแบบที่ 13	114
42	แบบร่างรูปแบบที่ 14	116
43	แบบร่างรูปแบบที่ 15	117
44	แบบร่างรูปแบบที่ 16	119
45	แบบร่างรูปแบบที่ 17	120
46	แบบร่างรูปแบบที่ 18	122
47	แบบร่างรูปแบบที่ 19	123
48	แบบร่างรูปแบบที่ 20	125
49	แบบร่างรูปแบบที่ 21	126
50	แบบร่างรูปแบบที่ 22	128
51	แบบร่างรูปแบบที่ 23	129
52	แบบร่างรูปแบบที่ 24	131
53	แบบร่างรูปแบบที่ 25	132
54	แบบร่างรูปแบบที่ 26	134
55	แบบร่างรูปแบบที่ 27	135
56	แบบร่างรูปแบบที่ 28	137
57	แบบร่างรูปแบบที่ 29	138
58	แบบร่างรูปแบบที่ 30	140
59	โลโก้เกม Koh Chang Cruising	145
60	ตัวละครภายในเกม	146

บัญชีภาพประกอบ (ต่อ)

ภาพประกอบ หน้า

61 รูปแบบการเล่นเกม.....	146
62 ไอเทมภายในเกม	147
63 สถาปัตยกรรมและองค์ประกอบต่างๆภายในเกม	147
64 รูปแบบเกม	148



บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

การท่องเที่ยวมีแนวโน้มเติบโตอย่างต่อเนื่องถึงแม้ว่าสถานการณ์ความไม่แน่นอน ทั้งจากผู้ก่อการร้าย ภัยธรรมชาติ โรคระบาดและการปรับตัวของราคาน้ำมันเชื้อเพลิงที่สูงขึ้น ตลอดจนความไม่แน่นอนทั้งในด้านเศรษฐกิจและการเมืองของหลายประเทศทั่วโลก ล้วนแต่เป็นปัจจัยลบต่อการท่องเที่ยว แต่แนวโน้มของจำนวนนักท่องเที่ยวจากทั่วโลกยังคงเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง องค์การการท่องเที่ยวโลก (World Tourism Organization: WTO) คาดการณ์ว่าจะมีจำนวนนักท่องเที่ยวที่เดินทางระหว่างประเทศ ทั่วโลกรวมทั้งสิ้นประมาณ 900-920 ล้านคน เพิ่มขึ้นร้อยละ 3-4 ในทุกปี และก่อให้เกิดรายได้ด้านการท่องเที่ยวทั่วโลกประมาณ 870-880 พันล้านดอลลาร์สหรัฐ โดยมีประเทศจีนเป็นกลไกสำคัญในการผลักดันการฟื้นตัวของการท่องเที่ยว องค์การการท่องเที่ยวโลก ประมาณการว่าภายในปี พ.ศ. 2563 จะมีจำนวนนักท่องเที่ยวถึง 1,561 ล้านคน โดยที่มีอัตราการเติบโตของจำนวนนักท่องเที่ยวเฉลี่ยร้อยละ 4.1 ต่อปี

การท่องเที่ยวถือเป็นแหล่งรายได้หลักที่สำคัญของประเทศไทย โดยในปี พ.ศ. 2551 รายรับจากการท่องเที่ยวของไทยจัดอยู่ในอันดับ 1 ของภูมิภาคอาเซียน โดยสร้างรายได้ให้กับประเทศไทย ร้อยละ 9 ของมูลค่าผลิตภัณฑ์มวลรวมภายในประเทศ หากพิจารณาสถิตินักท่องเที่ยวชาวต่างชาติที่เดินทางมายังประเทศไทย พบว่า มีจำนวนนักท่องเที่ยวเพิ่มมากขึ้นอย่างต่อเนื่องโดยคาดการณ์ว่าจะมีจำนวนนักท่องเที่ยวโดยรวมเพิ่มขึ้นภายในปี พ.ศ. 2556 มากกว่า 20 ล้านคน (กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา. 2555: ออนไลน์) อย่างไรก็ตามการเปลี่ยนแปลงเทคโนโลยีแบบก้าวกระโดดส่งผลให้ภาคการท่องเที่ยวต้องเตรียมความพร้อมให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลง โดยบริหารจัดการความรู้อย่างเป็นระบบ รวมทั้งประยุกต์ใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรมในการส่งเสริมการท่องเที่ยว การโฆษณาประชาสัมพันธ์ การกำหนดกลยุทธ์ ระบบอิเล็กทรอนิกส์และระบบสารสนเทศ ดังนั้นจึงกลายเป็นเครื่องมือสำคัญในการสร้างความแตกต่างและสร้างคุณค่าของสินค้าในทุกกลุ่มอุตสาหกรรม (การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย. 2552: 4)

จากสภาวะปัจจัย ที่กระตุ้นกา รท่องเที่ยวทั้งภายในและภายนอก ส่งผลกระทบต่ออุตสาหกรรมการท่องเที่ยวทั้งทางตรงและทางอ้อม ที่เป็นฐานเศรษฐกิจสร้างรายได้อันดับต้น ๆ ของประเทศ ดังนั้นการจัดการการท่องเที่ยวอย่างเหมาะสม จะเอื้อประโยชน์ต่อการอนุรักษ์อย่างชัดเจน

และเป็นกระบวนการสำคัญในการก่อเกิดจิตสำนึกในการรักษา ความสมดุลของระบบ นิเวศในชุมชน จากเดิมที่มุ่งเน้นการท่องเที่ยวเชิงตัวเลขแต่เพียงอย่างเดียว ซึ่งทำให้กลายเป็นปัญหาที่สร้างผลกระทบให้กับการท่องเที่ยวไม่น้อย และเกิดปัญหาสิ่งแวดล้อมทางทรัพยากรธรรมชาติเสื่อมโทรมลง ขาดการดูแล และความร่วมมืออย่างจริงจังจากทั้งภาครัฐ ภาคเอกชนและผู้ มาเยือน ดังนั้น กลุ่มคน ในแวดวงการท่องเที่ยวจึง เริ่มหันมาทบทวนรูปแบบการท่องเที่ยว เดิม เพื่อนำไปสู่การท่องเที่ยว รูปแบบใหม่ (แผนพัฒนาการท่องเที่ยวแห่งชาติ พ.ศ.2555-2559. 2555: 7) จากวาระการประชุม นานาชาติ เรื่อง การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ซึ่งจัดขึ้นเป็นครั้งแรก ณ เมืองซานตาเฟ มลรัฐ นิวเม็กซิโก ประเทศสหรัฐอเมริกา เมื่อปลายปี พ.ศ. 2552 จึงเกิดคำนิยามสำหรับการท่องเที่ยว ใน รูปแบบใหม่ คือการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ คือ “การท่องเที่ยวที่เป็นการเรียนรู้ศิลปวัฒนธรรม วิถีชีวิต ผ่านประสบการณ์ตรงและการมีส่วนร่วมกับผู้เป็นเจ้าของวัฒนธรรม” ดร.มุกทริกา พฤกษาพงษ์ นักวิจัย อีสระขยายความว่า “ การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ คือการท่องเที่ยววิถีชีวิตที่ทำให้นักท่องเที่ยวได้ เรียนรู้เกี่ยวกับการใช้ชีวิตของผู้คนในท้องถิ่น ไม่ว่าจะเป็นเรื่องวิถีชีวิตการอยู่อาศัย การประกอบ อาชีพ อาหารการกิน ศิลปหัตถกรรมและอื่น ๆ ที่สะท้อนให้เห็นถึงเอกลักษณ์ของชุมชนและเจ้าของ พื้นที่ โดยมุ่งเน้นให้นักท่องเที่ยวมีปฏิสัมพันธ์กับคนในพื้นที่ ผ่านการพูดคุยสนทนาและผ่าน กิจกรรม ทดลอง ซึ่งจะทำให้เข้าใจในวัฒนธรรมที่มีเอกลักษณ์ของผู้คนในชุมชนนั้นๆ ผ่านประสบการณ์ตรงหรือ เรียกว่าการเรียนรู้แบบมีชีวิต ” (ASTV ผู้จัดการออนไลน์. 2554: ออนไลน์) ประกอบกับการค้นหา ข้อมูลตามแหล่งท่องเที่ยวต่างๆ ผ่านอินเทอร์เน็ต มากขึ้น โดยมีการคาดการณ์ว่า มีประชากรโลก กว่า 1.5 พันล้านคน ท่องอยู่บนโลกอินเทอร์เน็ต ซึ่งบทบาทเดิมทำหน้าที่เพียงให้ข้อมูล เพื่อบ่อน ข้าวสารด้านเดียว ได้กลายมาเป็นสื่อช่องทางใหม่ในการแพร่กระจายข่าวสาร การแลกเปลี่ยนความรู้ ที่ทำให้เกิดกิจกรรมต่างๆ ผ่านสื่อออนไลน์ หรือเรียกว่าเครือข่ายทางสังคม อาทิเช่น Facebook ที่มี ผู้ใช้บริการมากที่สุดอันดับ 1 ของโลก เนื่องจากสามารถใช้เพื่อติดต่อสื่อสารหรือร่วมทำกิจกรรมต่างๆ กับเพื่อนได้ อย่างเช่น การเล่นเกมออนไลน์ ซึ่งเป็นกิจกรรมบันเทิง ที่คนทุกวัยต่างให้ความสนใจ เนื่องจากมีความแปลกใหม่และสีสันสดใส รวมถึงเนื้อหาของเกมมีความท้าทายและพัฒนาทักษะของ ผู้เล่น (ทศพล นาครศรี 2555: 4) จากสถิติ 25 อันดับเกมส์ยอดนิยมบนfacebook ประจำเดือน ตุลาคม พ.ศ 2555 อันดับที่ 1 ได้แก่ เกมส์ประเภทจำลองสถานการณ์ เกมส์ City Ville และอันดับที่ 5 เกมส์ The Ville (แคมป์ปัสสนุก. 2556: ออนไลน์) เมื่อเกมส์ประเภทสถานการณ์จำลองกำลังได้รับความ นิยมเพิ่มมากขึ้น รวมทั้งเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้ทุกเพศทุกวัย

ประเทศไทยมีแหล่งท่องเที่ยวที่มีความสวยงามดึงดูดนักท่องเที่ยวเป็นจำนวนมาก กระจายอยู่ ทั่วทุก ภูมิภาคของประเทศ อาทิเช่น เกาะช้าง จังหวัดตราด จัดได้ว่าเป็นแหล่งท่องเที่ยวที่มีชื่อเสียง แห่งหนึ่งในภาคตะวันออกของ ประเทศ เป็นเกาะขนาดใหญ่ลำดับที่ 2 รองจากเกาะภูเก็ต ได้รับการ ประกาศเป็นอุทยานแห่งชาติทางทะเล ในปี พ.ศ. 2525 นับเป็นอุทยานแห่งชาติลำดับที่ 45 ของประเทศไทย ซึ่งปัจจุบันพื้นที่เกาะช้างและพื้นที่เชื่อมโยงได้รับการประกาศเป็นเขตพื้นที่พิเศษ เพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน ในราชกิจจานุเบกษา เล่ม121 ตอนพิเศษ 105 ง ลงวันที่ 24 กันยายน

พ.ศ. 2547 (พระราชกฤษฎีกา จัดตั้งองค์การบริหารการพัฒนาพื้นที่พิเศษเพื่อการท่องเที่ยว อย่างยั่งยืน. 2546: 1-24) เนื่องจากเกาะช้างเป็นแหล่งทรัพยากรที่มีคุณค่ามากมาย อุณหภูมิด้วยแหล่ง ทรัพยากรทางธรรมชาติ หาดทรายขาว ทศนิยมภาพป่าอัมฤตงาม น้ำตก ป่าดิบชื้นและอนุสรณ์สถาน ทางประวัติศาสตร์ กิจกรรมการท่องเที่ยวที่หลากหลาย รวมทั้งสิ่งอำนวยความสะดวกต่าง ๆ มากมาย จากรายงานสถิติของสำนักอุทยานแห่งชาติ กล่าวว่า ปีพ.ศ. 2555 มีจำนวนนักท่องเที่ยวรวมทั้งสิ้น 512,706 คน ส่งผลให้เกิดการเจริญเติบโตของเกาะช้างขยายตัวอย่างรวดเร็ว ขณะเดียวกันเพื่อให้ แหล่งท่องเที่ยวสามารถรักษาความเป็นธรรมชาติให้นานที่สุด ดังนั้น จึงเป็นหน้าที่ของทุกคนที่ จะต้องร่วมกันรักษาทรัพยากรธรรมชาติ ขนบธรรมเนียม ประเพณี วัฒนธรรมและวิถีชีวิต ให้กลายเป็น แหล่งท่องเที่ยวที่ยั่งยืนสืบไป (ไทยสไมล์ทราเวล . 2556: ออนไลน์) นายธัญญา หาญพล รักษาการ ผู้อำนวยการองค์การบริหารการพัฒนาพื้นที่พิเศษเพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน (DASTA.) กล่าวไว้ว่า ปัจจุบันเกาะช้างนับได้ว่าเป็นมรดกแห่งอ่าวไทย ซึ่งมีความสามารถที่จะพัฒนาผลักดันให้กลายเป็น ศูนย์กลางการท่องเที่ยวในระดับสากล ต่อไปในอนาคต เพราะนอกเหนือจากพื้นที่ของเกาะช้าง แล้ว ยังมีเกาะน้อยใหญ่อีกกว่า 52 เกาะ ที่ทาง DASTA. ได้เข้ามาดูแลและประกาศให้เป็นพื้นที่ พิเศษใน ครั้งนี้ด้วยเช่นกัน โดยเป้าหมายของการประกาศ พื้นที่พิเศษครั้งนี้ ทาง DASTA. ตั้งเป้าหมายไว้ว่า จะต้องมีการเพิ่มจำนวนและการใช้จ่ายของนักท่องเที่ยว เพิ่มขึ้นเป็น 2 เท่า ภายใน 4 ปี โดยมีการ อนุรักษ์และฟื้นฟู ระบบนิเวศของป่าดิบชื้นและระบบนิเวศทางทะเล เพิ่มการประชาสัมพันธ์ รวมทั้ง เพิ่มจำนวนของนักท่องเที่ยวและสร้าง การกระจายตัวของนักท่องเที่ยวในพื้นที่เกาะช้าง (การพัฒนาพื้นที่พิเศษหมู่เกาะช้างและพื้นที่เชื่อมโยง. 2556: ออนไลน์)

ปัจจุบันสื่อมัลติมีเดียที่ใช้ เพื่อประชาสัมพันธ์ในการส่งเสริมการท่องเที่ยวในรูปแบบ เกมสถานการณ์จำลอง ที่มีขีดความสามารถโต้ตอบกับผู้เล่นนั้นยังมีน้อย และยังไม่เป็นที่แพร่หลาย ในธุรกิจการท่องเที่ยว ที่สามารถนำเสนอเนื้อหาได้ทั้งข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว เสียงและวีดิทัศน์ สามารถเข้าถึงได้ง่ายในปัจจุบัน จากที่กล่าวมาข้างต้นผู้วิจัยได้ตระหนักถึงความสำคัญของ อุตสาหกรรมการท่องเที่ยว การรักษาสิ่งแวดล้อม ทรัพยากรธรรมชาติ วัฒนธรรม ประเพณี วิถีชีวิต ท้องถิ่นให้มีความอุดมสมบูรณ์และคงสภาพดั้งเดิม รวมทั้งปลูกฝังลักษณะการท่องเที่ยวให้เกิดความ ยั่งยืน สร้างจิตสำนึกที่ดี สร้างประสบการณ์ที่ก่อให้เกิดการเรียนรู้ใหม่ เพื่อให้สอดคล้องกับการ ท่องเที่ยวในยุคปัจจุบัน ที่เน้นการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ ตรง การเรียนรู้ศิลปวัฒนธรรม วิถีชีวิต และการมีส่วนร่วม หากนำมา ประยุกต์ใช้กับเทคโนโลยี เพื่อใช้เป็นสื่อ ประชาสัมพันธ์ในรูปแบบ เกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง ก็เป็นแนวทางหนึ่งที่สามารถนำมาใช้ เพื่อสร้างแรงจูงใจ ต่อกระบวนการตัดสินใจและประสบการณ์ใหม่ผ่านกิจกรรมท่องเที่ยวได้ ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะ ศึกษาและพัฒนาเกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ กรณศึกษาเขตพื้นที่พิเศษเกาะช้าง จังหวัดตราด

ความมุ่งหมายของการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ตั้งความมุ่งหมายไว้ดังนี้

1. เพื่อศึกษาแนวทางการพัฒนารูปแบบเกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลองเพื่อส่งเสริมกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์
2. เพื่อศึกษาแนวทางการส่งเสริมกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ในเขตพื้นที่พิเศษเกาะช้าง จังหวัดตราดได้อย่างเหมาะสม
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวที่มีต่อสื่อเกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ กรณีศึกษาเขตพื้นที่พิเศษเกาะช้าง จังหวัดตราด ได้อย่างเหมาะสม

ความสำคัญของการวิจัย

1. ได้องค์ความรู้และกระบวนการในการพัฒนาการออกแบบเกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์ จำลอง เพื่อส่งเสริมกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ เพื่อเป็นแนวทางต่อผู้ที่เกี่ยวข้อง และผู้สนใจทั่วไป
2. ได้องค์ความรู้และแนวทางในการส่งเสริมกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ในเขตพื้นที่พิเศษเกาะช้าง จังหวัดตราด ได้อย่างเหมาะสม
3. ได้รูปแบบเกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลองเพื่อใช้สำหรับส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ในเขตพื้นที่พิเศษเกาะช้าง จังหวัดตราด

ขอบเขตของการวิจัย

ในการศึกษาและพัฒนาเกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ กรณีศึกษาเขตพื้นที่ พิเศษเกาะช้าง จังหวัดตราด ครั้งนี้ เป็นการศึกษาเชิงคุณภาพ และเชิงทดลองเพื่อให้บรรลุตามจุดมุ่งหมายที่ตั้งไว้ โดยมุ่งการพัฒนาจากฐานข้อมูลในการศึกษาเพื่อหาความพึงพอใจจากสื่อ ที่ได้จากการวิเคราะห์เนื้อหาจากข้อมูลเอกสาร ตำรา แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง แบบสอบถาม และผู้เชี่ยวชาญ โดยมีขอบเขตการวิจัยดังนี้

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

ผู้วิจัยได้แบ่งการศึกษาออกเป็น 2 ขั้นตอนดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การวิจัยเชิงทดลอง โดยใช้การคัดกรองแบบร่าง

ประชากรกลุ่มที่หนึ่ง คือ รูปแบบเกมประเภทสถานการณ์จำลองที่มีอยู่ในปัจจุบัน

กลุ่มตัวอย่างกลุ่มที่หนึ่ง คือ แบบร่างเกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง จำนวน 30 แบบร่าง โดยวิเคราะห์จากแบบสอบถามและแบบสัมภาษณ์ หลังจากนั้นทำการคัดเลือก และประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญ 4 ท่าน โดยใช้การสุ่มเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เพื่อคัดเลือกมา 1 แบบร่าง นำมาปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะและพัฒนาเป็นต้นแบบจริง

ขั้นตอนที่ 2 การวิจัยเชิงคุณภาพเพื่อหาความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวที่มีต่อสื่อ

ประชากรกลุ่มที่สอง คือ นักท่องเที่ยวตามแหล่งต่างๆ ในเขตพื้นที่เกาะช้าง

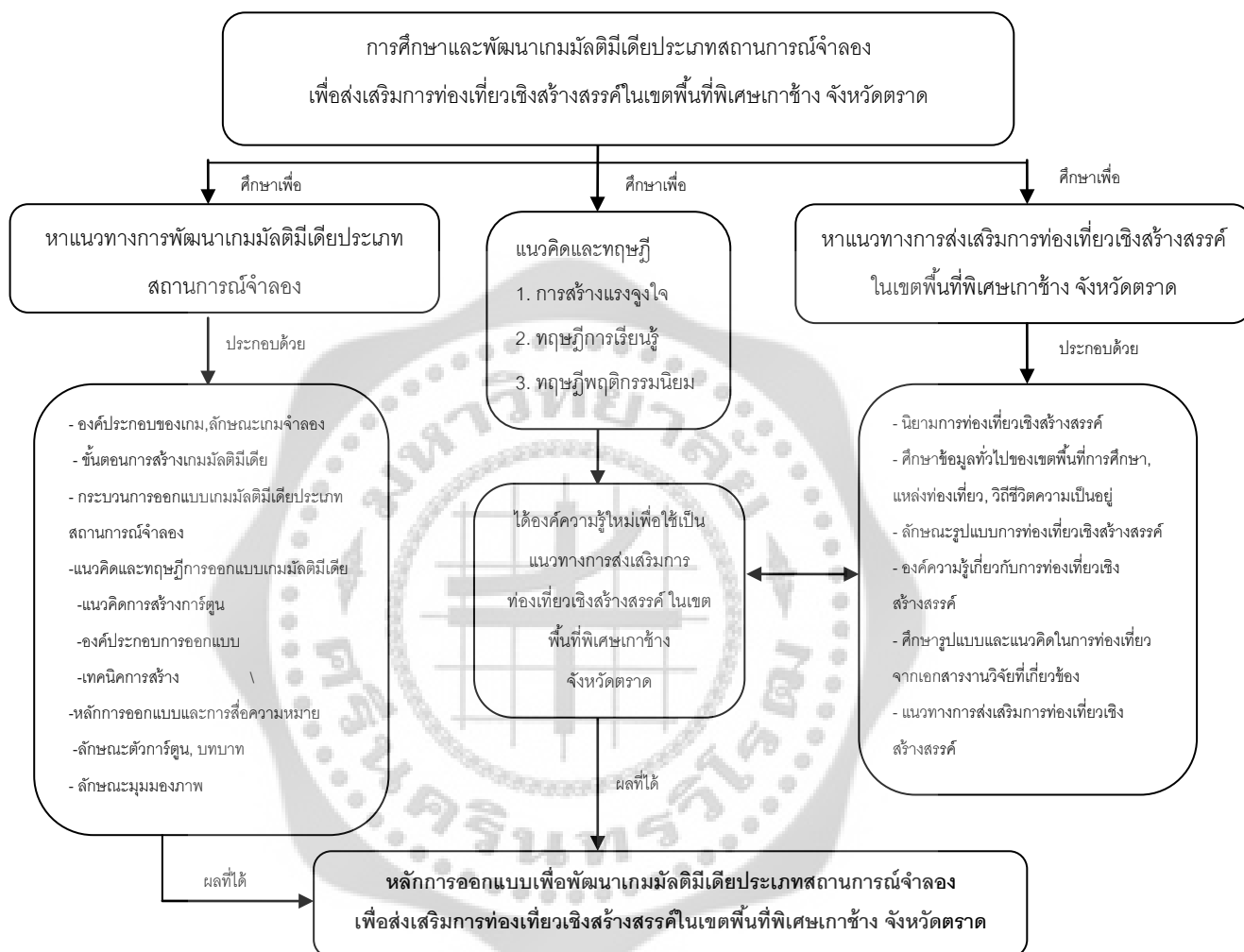
กลุ่มตัวอย่างกลุ่มที่สอง คือ นักท่องเที่ยวในเขตพื้นที่เกาะช้างจำนวน 100 คน โดยการกำหนดสัดส่วน 70:30 คิดเป็นนักท่องเที่ยวชาวไทย จำนวน 70 คน และนักท่องเที่ยวชาวต่างชาติ จำนวน 30 คน โดยการเลือกกลุ่มตัวอย่างด้วยวิธีการสุ่มแบบบังเอิญ (Accidental Sampling)

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. เกมมัลติมีเดีย (Multimedia Games) หมายถึง เกมที่ต้องใช้คอมพิวเตอร์หรืออุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ในการนำเสนอผ่านจอภาพ อันประกอบด้วย ภาพกราฟิก (Graphic) ภาพเคลื่อนไหว (Images) เสียง (sound) ข้อความ (Text) และผู้เล่นสามารถที่จะควบคุมสื่อการเล่นได้ตามต้องการ โดยผ่านทางคีย์บอร์ด (Keyboard) เมาส์ (Mouse) หรือตัวชี้ (Pointer) เป็นต้น
2. เกมจำลองสถานการณ์ (Simulation Games) หมายถึง เกมประเภทจำลองสถานการณ์ต่างๆ ให้ผู้เล่นสวมบทบาทเป็นผู้อยู่ในเหตุการณ์นั้น ๆ หรือการผสมผสานระหว่างการแสดงบทบาทเข้ากับเกมซึ่งมีกฎเฉพาะและอาจคล้ายคลึงกับความเป็นจริงมากหรือน้อยแล้วแต่สถานการณ์ และอาจ มีการแข่งขันร่วมอยู่ด้วยหรือก็ได้
3. ท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ (Creative Tourism) หมายถึง การจัดการท่องเที่ยวให้เกิดกิจกรรมต่าง ๆ โดยเน้นการเรียนรู้ การศึกษาจากประสบการณ์ที่เกี่ยวข้องกับชุมชน ตลอดจนการมีส่วนร่วมและปฏิสัมพันธ์ระหว่างนักท่องเที่ยวกับชุมชน การท่องเที่ยวสร้างสรรค์จะเน้นความสัมพันธ์ระหว่างนักท่องเที่ยวและผู้คนในชุมชน นั้นๆ โดยมีเป้าหมายว่า นักท่องเที่ยวในลักษณะของการท่องเที่ยว เชิงสร้างสรรค์จะเป็นนักท่องเที่ยวที่ไม่ใช่เป็นเพียง แต่นักท่องเที่ยว (Tourist) ทั่วไป แต่จะเป็นสมาชิกของชุมชนที่ได้มีโอกาสเข้าไปใช้ชีวิตร่วมกัน
4. เขตพื้นที่พิเศษหรือเขตปกครองพิเศษ (Special Area) หมายถึง การกำหนดพื้นที่เพื่อการบริหารงานด้านการปกครอง ที่มีความหลากหลายทางเชื้อชาติ ศาสนา ประเพณี และความแตกต่างทางวัฒนธรรม เพื่อการผสมผสานกลมกลืน ในความเป็นประเทศชาติเดียวกัน
5. นักท่องเที่ยว (Tourist) หมายถึง บุคคลที่เดินทางอยู่ในประเทศใดประเทศหนึ่งที่มีบ้านหรือที่อาศัยอยู่เป็นประจำ เป็นเวลาไม่น้อยกว่า 24 ชั่วโมงและเดินทางไปโดยสมัครใจ ด้วยวัตถุประสงค์ใดๆ ก็ตาม ที่มีใช้การไปประกอบอาชีพหรือหารายได้

กรอบแนวคิดในการวิจัย

กรอบแนวคิดในการวิจัยเรื่อง การศึกษาและพัฒนาเกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ กรณี ศึกษาเขตพื้นที่พิเศษเกาะช้าง จังหวัด ตราด ผู้วิจัยได้กำหนดกรอบแนวคิดและทฤษฎีดังต่อไปนี้



ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

สมมติฐานในการวิจัย

องค์ความรู้ที่ได้จากการวิจัย สามารถนำมาเป็นองค์ความรู้เพื่อพัฒนาเกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลองได้อย่างเหมาะสม อีกทั้งยังสามารถ ใช้เป็นสื่อเพื่อ ส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์และสร้างความพึงพอใจให้กับนักท่องเที่ยวที่มีต่อเกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง โดยเกมสามารถส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ เพื่อให้เกิดความเข้าใจแก่นักท่องเที่ยวมากขึ้น และสามารถนำรูปแบบเกมดังกล่าวไปประยุกต์ใช้เพื่อเป็นแนวทาง ในการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ตามสถานที่ต่างๆ ได้อย่างสร้างสรรค์ต่อไป

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้า จากตำราเอกสาร ผลงานที่เกี่ยวข้องกับทฤษฎีและ หลักการต่างๆ จากหนังสือและงานวิจัย ซึ่งมีรายละเอียดในการทำวิจัยครั้งนี้ โดยแบ่งออกเป็นหัวข้อ การศึกษาดังนี้

1. ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับเขตพื้นที่พิเศษเกาะช้าง จังหวัดตราด
2. ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์
3. ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับการออกแบบเกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง
4. แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการออกแบบ
5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
6. สรุปการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับเขตพื้นที่พิเศษเกาะช้าง จังหวัดตราด

1.1 ประวัติศาสตร์เกาะช้าง

ช่วงรัชสมัยสมเด็จพระนเรศวร ในสมัยอยุธยา จังหวัดตราด (ซึ่งรวมถึงเกาะช้าง) เดิมชื่อ บ้านบางพระ สำหรับชื่อของเกาะช้างนั้นตั้งตามลักษณะของเกาะซึ่งมองดูคล้ายหัวและลำตัว ของ ช้างจังหวัด ตราดมีบทบาทสำคัญในการเจรจาต่อรองกับฝรั่งเศสสมัยรัชกาลที่ 5 เนื่องจากในตอน แรกไทยยินยอมยกเมืองตราดให้ฝรั่งเศสเพื่อแลกกับการถอนทหาร ฝรั่งเศสออกจากเมืองจันทบุรี แต่ด้วยพระปรีชาสามารถของพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว จึงสามารถเจรจาขอคืนแดน คืนจากฝรั่งเศสได้สำเร็จโดยแลกเปลี่ยนกับดินแดนเมืองพระตะบอง เสียมราฐและศรีโสภณ เมื่อวันที่ 23 มีนาคม พ.ศ. 2449

จังหวัดตราดได้มีการจัดสร้างพระบรมราชานุสาวรีย์พระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้า เจ้าอยู่หัวเพื่อรำลึกถึงพระมหากรุณาธิคุณ ที่พระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัวทรงมีต่อ ประเทศชาติ และปวงชนชาวไทยอย่างหาที่เปรียบมิได้และมีการจัดงานเฉลิมฉลองในวันที่ 23 มีนาคม ของทุกปีโดยถือเป็นวัน “ตราดรำลึก” เป็นประเพณีสืบต่อมาจนถึงปัจจุบัน

ช่วงสงครามอินโดจีน(พ.ศ. 2483-2484) กองทัพฝรั่งเศสพยายามจะเข้ายึดครองจังหวัดตราด อีกครั้ง วันที่ 17 มกราคม พ.ศ. 2484 เรือรบฝรั่งเศสล่องลำน้ำน่านน้ำแถบเกาะช้างของจังหวัดตราด กองเรือรบราชนาวีไทยได้เข้าขัดขวางและยิงตอบโต้กัน จนเป็นที่มาของเหตุการณ์ประวัติศาสตร์ซึ่ง รู้จักกันทั่วไปในนาม “ยุทธนาวีที่เกาะช้าง” โดยฝ่ายไทยสามารถขับไล่ฝรั่งเศสให้ล่าถอยไปได้แต่ต้อง สูญเสีย ชีวิตทหารกล้าและเรือรบหลวง 3 ลำ คือ เรือรบหลวงสงขลา เรือรบหลวงชลบุรีและเรือรบ หลวงธนบุรี ในวันที่ 17 มกราคมของทุกปี กองทัพเรือจึงถือเป็นวันทำบุญประจำปีเพื่ออุทิศส่วนกุศล แก่ทหารเรือไทยที่ได้สละชีวิตในการปฏิบัติหน้าที่เพื่อปกป้องแผ่นดินไทยในครั้งนั้น

ในปีพ.ศ. 2525 เกาะช้างและเกาะเล็ก ๆ จำนวน 52 เกาะที่อยู่โดยรอบได้รับการขึ้นทะเบียนคุ้มครองเป็นอุทยานแห่งชาติหมู่เกาะช้าง ซึ่งพื้นที่ส่วนใหญ่ประมาณร้อยละ 85 ของอุทยานมีลักษณะเป็นป่าฝนในช่วงปี 2544 นายกรัฐมนตรีพยายามส่งเสริมการท่องเที่ยวและผลักดันให้เกาะช้างเป็นเกาะนำเที่ยวที่ 2 รองจากภูเก็ต ความตั้งใจเดิมของนายกรัฐมนตรี คือต้องการพัฒนาเกาะช้างให้เป็นแหล่งท่องเที่ยวสำหรับลูกค้าระดับบนเท่านั้นและจำกัดจำนวนนักท่องเที่ยว แต่อย่างไรก็ตามหลังจากเกิดเหตุการณ์รัฐประหารในปีพ.ศ. 2549 โครงการนี้จึงไม่ได้ถูกสานต่อแต่อย่างใด

ตราดเป็นจังหวัดหนึ่งของประเทศไทย ที่มีทรัพยากรธรรมชาติที่สวยงาม ทั้งทรัพยากรภูเขา ป่าไม้ ทะเล หมู่เกาะ และชายหาด จังหวัดตราดเป็นจังหวัดชายแดนติดต่อกับประเทศกัมพูชา มีทิวเขาคความยาว 165 กิโลเมตร เป็นเส้นพรมแดนด้านตะวันออก ด้านตะวันตกมีชายฝั่งทะเลยาว 165.6 กิโลเมตร และทรัพยากรสำคัญอีกหนึ่งของเมืองตราด นอกจากการทำนาและการประมง คือสวนผลไม้ ถึงแม้ว่าตราดจะไม่ใช่มะม่วงผลไม้ ดั้งเดิมเป็นที่รู้จักเท่ากับระยอง หรือจันทบุรี แต่ผลไม้เมืองตราดบางชนิดกลับมีชื่อเสียงและเป็นเอกลักษณ์ ได้แก่ ระกำป่า สับปะรดตราดสีทอง และเงาะสีทอง ซึ่งล้วนเป็นผลไม้ท้องถิ่นเมืองตราด รวมทั้งสุนัขพันธุ์ไทยหลังอาน เป็นอีกหนึ่งของดีจังหวัดตราด ตามตำราโบราณกล่าวเอาไว้ว่า หมาไทยหลังอานคือหมาให้คุณ ใครเลี้ยงไว้ในบ้านจะประสบ โชคชัย ดังประกอบด้วยคำขวัญของจังหวัดตราด ได้แก่ “เมืองเกาะครึ่งร้อย พลอยแดงค่าล้ำ ระกำแสนหวาน หลังอานหมาดี ยุทธนาวีเกาะช้าง สุดทางบูรพา”



ภาพประกอบ 2 ตราประจำจังหวัดและตราราชการจังหวัดตราด

ที่มา: www.commonswikimedia.org. (2556: ออนไลน์)

ตราประจำจังหวัดตราด มีลักษณะเป็นรูปเกาะช้าง ทะเล และเรือประมง หมายถึง จังหวัดตราด มีเกาะจำนวนมากและเกาะที่ใหญ่ที่สุดเป็นที่รู้จักของคนทั่ว คือ เกาะช้าง ด้วยการที่มีพื้นที่อยู่ติดกับทะเล ประชาชนส่วนใหญ่จึงยึดถือการประมงเป็นอาชีพหลักมาแต่ สมัยโบราณ (วาสิฏฐ์ อิมแสงจันทร์; และคณะ ม.ป.ป.: 1)

1.2 ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับเกาะช้าง

จังหวัดตราด เป็นเมืองชายแดนตะวันออกสุดของ ดินแดนลุ่มขวานทอง มีอาณาเขตติด กับพม่าทั้งทางบกและทางทะเล ดังนั้นเมื่อมีเหตุการณ์ประวัติศาสตร์เกี่ยวกับความมั่นคงของประเทศ เมืองตราด จึงมักปรากฏชื่อในสถานการณ์เหล่านั้นเสมอ หนึ่งในกรณีพิพาทกับฝรั่งเศสเสียหยาบ อย่างหนักต้องล่าถอยออกจากชายแดนไทยและเหตุการณ์ยุติล่าอาณานิคมในสมัยรัชการที่ ๕ เกี่ยวเนื่อง กับเหตุการณ์ร.ศ. 112 ที่ไทยต้องยอมเสียหัวเมืองฝั่งกัมพูชาให้กับฝรั่งเศส ได้แก่ เสียมราฐ พระตะบอง ศรีโสภณ และเกาะกง เพื่อแลกกับเมืองตราดที่ถูกฝรั่งเศสยึดไว้กลับ บคินมาในวันที่ 23 มีนาคม พ.ศ. 2449 ซึ่งถือเป็นเหตุการณ์สำคัญที่คนไทยต้องจดจำอีกเหตุการณ์หนึ่ง ชาวตราดจึงยกเอาวันที่ 23 มีนาคมของทุกปีเป็นวัน “ตราดรำลึก” เพื่อระลึกถึงเหตุการณ์และพระมหากรุณาธิคุณ

อีกครั้งหนึ่งที่ทำชื่อเสียงของ จังหวัด ตราดขจร ขยายไปทั่วสารทิศ ในยุค “ตื่นพลอย ” (พ.ศ. 2514-2534) เมื่อครั้งค้นพบว่า ในอำเภอบ่อไร่มีอัญมณีสีแดงหรือทับทิมสยาม หนึ่งในทับทิม ที่มีน้ำงามที่สุดในโลกอยู่มากมาย ทำให้มีผู้คนเข้ามาอาศัยอยู่ในเมืองตราดแห่งนี้ และคลาคล่ำไปด้วยผู้คนหลากหลายเชื้อชาติ ภาษา ทั้งเผ่าที่เคยอยู่แต่เดิม กุหล่าหรือไทยใหญ่ คนกลุ่มแรกที่เข้ามา ขุดพลอยได้แก่ ชาวจีน ญวน และเขมรที่อพยพเข้ามาอาศัยพระโพธิสมภาร จนมีคำกล่าวเปรียบเทียบกับ ถึงตราดในยุคนั้นว่า “เท็กซัสเมืองไทย” ด้วยความว่ามี ผู้คนหลากหลายเชื้อชาติ ภาษา อาศัย อยู่ร่วมกันทำให้เมืองตราดมีวิถีชีวิตเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว

เกาะช้างตั้งอยู่ในกึ่งอำเภอเกาะช้าง จังหวัดตราด มีลักษณะเป็นเกาะห่างจากอำเภอแหลมงอบทางทะเล 9 กิโลเมตร ห่างจากตัวจังหวัดตราดทางทะเล 25 กิโลเมตร เกาะช้างได้มีการประกาศ ให้เป็นเขตอุทยานแห่งชาติ เมื่อวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2525 นับเป็นอุทยานแห่งชาติทางทะเล ที่ 4 มีเนื้อที่ทั้งสิ้น 650 ตารางกิโลเมตรเกาะช้างเป็นเกาะที่มีขนาดใหญ่เป็นอันดับสองของประเทศไทย รองจากเกาะภูเก็ต โดยเป็นรองทั้งในด้านความนิยมและสิ่งอำนวยความสะดวกสาธารณะต่าง ๆ

เกาะช้างตั้งอยู่ทางชายฝั่งตะวันออกเฉียงใต้ไม่ไกลจากกรุงเทพมหานคร สามารถเดินทาง ไปถึงได้สะดวกทางรถยนต์ ที่นี่จึงเป็นสถานที่ท่องเที่ยวยอดนิยมสำหรับผู้ที่กำลังมองหาชายหาด ที่มีบรรยากาศสงบเหมาะแก่การพักผ่อนหย่อนใจ อีกทั้ง เกาะช้างยังคง มีสภาพป่าอุดมสมบูรณ์ ส่วนใหญ่เป็นป่าดิบเขา อันบ่อเกิดของต้นน้ำลำธาร ทำให้มีน้ำตกหลายแห่งบนเกาะ มีภูเขาสลับ ซับซ้อนเกือบทั้งเกาะ เทือกเขาสำคัญ ได้แก่ เขาล้าน เขาจอม ปราสาท เขาคลองมะยม เขาสลักเพชร มียอดเขาที่สูงที่สุดคือ เขาสลักเพชร เป็นยอดเขาที่สูงประมาณ 743 เมตรจากระดับน้ำทะเลปานกลาง ส่วนบริเวณพื้นที่ราบมีความสูงตั้งแต่ 10-700 เมตร จากระดับน้ำทะเลปานกลาง เช่น บริเวณชาย ฝั่ง หมู่บ้านคลองสน นอกจากนี้ ชายฝั่งด้านตะวันออกของเกาะจะมีหาดโคลนและหิน เป็นหาดหน้าแคบ ส่วนหาดด้านตะวันตกจะเป็นหาดทรายและหิน

ทางฝั่งตะวันตกของเกาะช้างมีชายหาดที่สวยงาม น้ำทะเลใสสะอาดและกำลังมีการเร่งพัฒนาพื้นที่ส่วนนี้หาดยอดนิยมทางฝั่งตะวันตกของเกาะช้าง ได้แก่ คลองสน หาดทรายขาว คลองพร้าว หาดไก่อแบ้ หาดโปลาน หาดทำน้ำและหาดบางเบ้า ส่วนชายฝั่งทางด้านตะวันออกยังไม่ได้พัฒนามากนัก แต่อุตสาหกรรมการท่องเที่ยวเริ่มขยายตัวอย่างช้าๆ คีบคลานเข้ามาในบริเวณฝั่งตะวันออก เนื่องจากมีการตัดขยายถนนเพิ่มเติมทำให้ความเจริญเริ่มเข้าถึงที่ละน้อย ชายฝั่งด้านทิศตะวันออกมีลักษณะค่อนข้างเรียบและพื้นที่บางส่วนปกคลุมด้วยป่าโกงกางหลายแห่งที่สามารถเข้าถึง มีลักษณะเป็นแนวหินรูขรุขระแต่มีหาดทรายขนาดเล็ก ๆ สวยงาม นอกจากแสงแดด หาด ทรายและทะเลแล้ว เกาะช้างยังมีกิจกรรมอื่นๆ อีกมากมายที่รองรับนักท่องเที่ยว

เกาะช้างมีแหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมมากมาย เช่น วัดวาอารามต่าง ๆ นอกจากนี้ยังมีหมู่บ้านชาวประมงหลายแห่งทาง ฝั่งทะเลด้านตะวันออกซึ่งยังคงรักษารูปแบบการดำเนินชีวิตแบบดั้งเดิมเอาไว้และทำเป็นโฮมสเตย์ให้นักท่องเที่ยวได้ศึกษาวิถีการดำเนินชีวิตแบบไทย ๆ (ทราเวลไกด์. 2556: ออนไลน์)

สภาพภูมิอากาศ

สภาพภูมิอากาศโดยโดยทั่วไปบนเกาะช้างมี 3 ฤดู ประกอบด้วย

ช่วงฤดูฝน เริ่มตั้งแต่เดือนพฤษภาคมถึงเดือนตุลาคม

ช่วงฤดูหนาว เริ่มตั้งแต่เดือนพฤศจิกายนถึงเดือนกุมภาพันธ์

ช่วงฤดูร้อน เริ่มตั้งแต่เดือนมีนาคมถึงเดือนเมษายน

ภูมิอากาศของเกาะช้างเป็นแบบร้อนชื้น อุณหภูมิเฉลี่ยทั้งปีอยู่ที่ 27 องศาเซลเซียส ในเวลากลางวันอุณหภูมิเฉลี่ยสูงสุดอยู่ที่ 31 องศาเซลเซียสและอุณหภูมิต่ำสุดอยู่ที่ 23 องศาเซลเซียสในช่วงกลางเดือนพฤศจิกายนถึงเดือนกุมภาพันธ์ เป็นช่วงที่เหมาะสมแก่การท่องเที่ยวมากที่สุด เนื่องจากอากาศค่อนข้างเย็นและแห้งโดยเฉพาะในช่วงเดือนมกราคมมีอุณหภูมิเฉลี่ยประมาณ 21 องศาเซลเซียส ฤดูร้อนเริ่มตั้งแต่เดือนมีนาคมถึงเดือนพฤษภาคม ซึ่งเดือนเมษายนถือเป็นเดือนที่ร้อนที่สุดในประเทศไทย มีอุณหภูมิเฉลี่ยอยู่ที่ 32 องศาเซลเซียส แต่อาจมีอุณหภูมิเพิ่มสูงถึง 38 องศาเซลเซียส

ฤดูฝนเริ่มตั้งแต่ปลายเดือนพฤษภาคมถึงเดือนตุลาคมซึ่งฝนอาจตกหนักบ้างในบางช่วงเวลาแต่ไม่ได้ตกตลอดทั้งวัน เดือนที่ฝนตกหนักที่สุดคือเดือนสิงหาคมและกันยายน ปริมาณน้ำฝนเฉลี่ยประมาณ 700 มม. ช่วงฤดูฝนอาจทำให้การเดินทางไปยังเกาะอื่น ๆ ในบริเวณใกล้เคียงไม่สะดวกเนื่องจากสภาพอากาศไม่เอื้ออำนวย ปริมาณน้ำฝน มีฝนตกเกือบตลอดทั้งปี โดยเฉพาะในช่วงที่ได้รับอิทธิพลจากลมมรสุมตะวันตกเฉียงใต้ และในรอบหนึ่งปีจะมีปริมาณน้ำฝนประมาณ 190 วัน ระหว่างเดือนพฤษภาคม – ตุลาคม ฝนตกชุกมาก และน้อยที่สุดในเดือนธันวาคม

สภาพทางเศรษฐกิจและสังคม

เกาะช้าง จัดตั้งเป็นกิ่งอำเภอเมื่อวันที่ 30 เมษายน พ.ศ. 2537 ปัจจุบัน การปกครองของเกาะช้าง แบ่งเขตการปกครองออกเป็น 2 ตำบล 9 หมู่บ้าน ซึ่งมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ตำบลเกาะช้าง ประกอบด้วย 4 หมู่บ้าน คือ

- หมู่ที่ 1 บ้านคลองนนทรี
- หมู่ที่ 2 บ้านด่านใหม่
- หมู่ที่ 3 บ้านคลองสน
- หมู่ที่ 4 บ้านคลองพร้าว

ตำบลเกาะช้างใต้ ประกอบด้วย 5 หมู่บ้าน คือ

- หมู่ที่ 1 บ้านบางเบ้า
- หมู่ที่ 2 บ้านสลักเพชร
- หมู่ที่ 3 บ้านเจ๊กแบ้
- หมู่ที่ 4 บ้านสลักคอก
- หมู่ที่ 5 บ้านสลักเพชรเหนือ

นอกจากนี้การปกครองท้องถิ่นได้จัดตั้งองค์การบริหารส่วนท้องถิ่น เพื่อให้ประชาชนในท้องถิ่น มีส่วนร่วมในการ ปกครองตนเองมากขึ้น โดยแบ่งการปกครองเป็น 2 แห่ง คือ องค์การบริหารส่วนตำบลเกาะช้างและองค์การบริหารส่วนเกาะช้างใต้ ซึ่งในปัจจุบันองค์การบริหารส่วนตำบลดังกล่าว ได้มีการบริหารงบประมาณเอง โดยมีหน้าที่จัดเก็บเงินภาษีบำรุงท้องที่ และจัดสรรงบประมาณ เพื่อนำไปจัดสรรตามความเหมาะสม

ตำบลเกาะช้างตั้งอยู่ทางด้านเหนือของเกาะช้าง เป็นพื้นที่ในความดูแลขององค์การบริหารส่วนตำบลเกาะช้าง อยู่ห่างจากจังหวัดประมาณ 25 กิโลเมตร และอยู่ห่างจากกรุงเทพฯ ประมาณ 340 กิโลเมตร โดย

- | | |
|-------------|-------------------------------------|
| ทิศเหนือ | ติดต่อกับทะเลอ่าวไทยและอำเภอแหลมงอบ |
| ทิศใต้ | ติดต่อกับตำบลเกาะช้างใต้ |
| ทิศตะวันออก | ติดต่อกับทะเลอ่าวไทย |
| ทิศตะวันตก | ติดต่อกับทะเลอ่าวไทย |

การสาธารณสุขตำบลเกาะช้าง เป็นที่ตั้งของโรงพยาบาลและสาธารณสุขอำเภอ โดยตั้งอยู่ในเขตพื้นที่ หมู่ 2 บ้านด่านใหม่ และมีสถานอนามัย 2 แห่ง คือ สถานอนามัยบ้านคลองสนและสถานอนามัยบ้านคลองพร้าว และสถานที่ศาสนในพื้นที่ตำบลเกาะช้างมีวัด 3 แห่งคือ วัดคลองนนทรี วัดคลองสนและวัดคลองพร้าว (วาสิฏฐ์ อิมแสงจันทร์; และคณะ. ม.ป.ป.: 3)

1.3 วิถีชีวิตชาวเกาะช้างแบบดั้งเดิม

วิถีชีวิตของชาวเกาะช้าง ทำมาหากินอยู่กับอาชีพประมงพื้นบ้าน เลี้ยงปลาในกระชัง ทำสวนยางพาราและสวนผลไม้ เป็นการใช้ชีวิตที่เรียบง่ายของชาวเกาะช้างแบบดั้งเดิมจนถึงปัจจุบัน ชาวเกาะช้างก็ยังคงดำเนินชีวิตที่เรียบง่าย ปัจจุบันมีนักท่องเที่ยวส่วนหนึ่งให้ความสนใจ ในการสัมผัสชีวิตกลางแจ้งและการเรียนรู้ถึงวิถีชีวิตของชาวเกาะช้างอย่างใกล้ชิด หมู่บ้านของชาวเกาะช้างที่น่าสนใจประกอบด้วย

หมู่ที่ 1 บ้านคลองนนทรี

หมู่บ้านคลองนนทรี อยู่ในเขตการปกครองหมู่ที่ 1 ตำบลเกาะช้าง กิ่งอำเภอเกาะช้าง จังหวัดตราด ตั้งอยู่ตอนกลางทางฝั่งทะเลด้านตะวันออกของเกาะช้าง มีเนื้อที่ประมาณ 1,914 ไร่ ส่วนทางด้านทิศตะวันตก ทิศใต้และตอนกลางของหมู่บ้าน เป็นที่ราบสูงและภูเขา เป็นที่ตั้งของแหล่งท่องเที่ยวที่สำคัญ คือ น้ำตกธารมะยม เป็นน้ำตกขนาดกลาง สูง 4 ชั้น มีหน้าผาสูงที่มีคุณค่าทางประวัติศาสตร์ เนื่องจากพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัวเสด็จประพาสในปี พ.ศ. 2419

เกษตรกรรมที่เหมาะสมได้แก่ การปลูกยางพาราและผลไม้สวนชายฝั่งทะเล ด้านตะวันออก เป็นพื้นที่ราบเล็ก ๆ ขนานไปกับฝั่งทะเล เหมาะที่จะปลูกมะพร้าวและการประมง ส่วนใหญ่บ้านเรือนจะตั้งเรียงรายกันอยู่บริเวณนี้ และกระจายตัวออกไปยังหมู่บ้านต่าง ๆ

หมู่บ้าน คลองนนทรี แม้จะเป็นหมู่บ้านเล็ก ๆ ที่ทำสวนผลไม้ สวนมะพร้าวและประมงพื้นบ้าน แต่ก็ยังเป็นศูนย์กลางของหน่วยงานราชการบนเกาะช้าง สองหมู่บ้านแห่งนี้มีพันธุ์ไม้ พันธุ์สัตว์ชนิดหนึ่งได้รับการอนุรักษ์ไว้อย่างหวงแหน นั่นคือ “สีละมัน 200 ปี” ซึ่งมีอยู่จำนวน 9 ต้น ยืนโดดเด่นอยู่ที่วัดคลองนนทรี พันธุ์ไม้ชนิดนี้มีต้นขนาดใหญ่ เชื่อกันว่าปัจจุบันหลงเหลือให้พบเห็นในบางพื้นที่ของจังหวัดตราดและจังหวัดจันทบุรี

หมู่ที่ 2 บ้านด่านใหม่

หมู่บ้านด่านใหม่ อยู่ในเขตการปกครองหมู่ที่ 2 ตำบลเกาะช้าง กิ่งอำเภอเกาะช้าง จังหวัดตราด มีอาณาเขตต่อเนื่องจากหมู่ที่ 1 ขึ้นไปทางตอนเหนือชายฝั่งตะวันออกของเกาะช้าง มีเนื้อที่ประมาณ 2,250 ไร่ ประกอบด้วย บ้านด่านเก่าและบ้านด่านใหม่ สถานที่สำคัญทางศาสนา มีวัดคลองนนทรี ซึ่งเป็นศูนย์รวมจิตใจของชาวบ้านทั้ง 2 หมู่บ้าน คือ หมู่ 1 และ หมู่ 2 มีแหล่งบริการทางการศึกษา คือ โรงเรียนวัดคลองนนทรีและโรงเรียนอนุบาลเกาะช้าง มีโรงพยาบาลเกาะช้าง และสำนักงานสาธารณสุขอำเภอกะช้าง ไว้ให้บริการแก่ประชาชน

ลักษณะภูมิประเทศของหมู่บ้านด่านใหม่ ทางด้านตะวันตก เป็นภูเขาและที่ดอน ส่วนตอนกลางจดชายฝั่งตะวันออกค่อนข้างจะเป็นที่ราบ พื้นที่เหมาะสมในการปลูกมะพร้าว ยางพารา และผลไม้ โดยเฉพาะทุเรียน นอกจากนี้ชาวบ้านบางครัวเรือนก็ประกอบอาชีพประมงอีกด้วย โดยพิจารณาความเหมาะสมตามสภาพภูมิอากาศ

หมู่ที่ 3 บ้านคลองสน

บ้านคลองสน อยู่ในเขตการปกครองหมู่ที่ 3 ตำบลเกาะช้าง กิ่งอำเภอเกาะช้าง จังหวัดตราด อยู่ทางเหนือสุดของเกาะ มีเนื้อที่ประมาณ 10,265 ไร่ หมู่บ้านประกอบด้วย บ้านอ่าวสับประรดและบ้านคลองสน ซึ่งมีวัดคลองสนเป็นศูนย์รวมจิตใจและปฏิบัติกิจตามศาสนา มีสถานศึกษา คือ โรงเรียนวัดคลองสนและสถานีนามัยคลองสน

จากท่าเทียบเรือเฟอร์รี่ที่อ่าวสับประรด เมื่อเดินทางตามเส้นทางไปเรื่อย ๆ มอง สูงขึ้นไป ปรากฏฝั่งขวามือเป็นเนินเขาที่ตั้งของ “ศาลเจ้าพ่อเกาะช้าง” ที่ชาวเกาะช้างและนักท่องเที่ยวมักจะแวะเวียนขึ้นไปสักการะอยู่เสมอเพื่อความเป็นสิริมงคล ถัดจากเนินเขาเบื้องล่างคือที่ตั้งของหมู่บ้านคลองสน เป็นหมู่บ้านขนาดใหญ่ที่แบ่งออกเป็นบ้านคลองสนบนและบ้านคลองสนล่าง โดยชาวบ้านส่วนใหญ่ จะประกอบอาชีพทำสวนยางพารา สวนผลไม้ ประมงพื้นบ้านและมีสินค้าแปรรูปที่มีชื่อเสียง คือ กะปิ พื้นที่ส่วนใหญ่จะอยู่ในความดูแลของกองทัพเรือและพื้นที่อุทยานแห่งชาติเกาะช้าง

หมู่บ้านคลองสน กิจกรรมเยี่ยมชมการกรีดยางพาราหรือซื้อหาผลไม้ตามฤดูกาลประเภทเงาะ ทุเรียน ส้มโอ ถึงในสวนผลไม้ของชาวบ้านโดยตรง บ้านคลองสนเป็นพื้นที่กระจายของครัวเรือนทั้งสองฝั่งถนน ซึ่งตัดผ่านหน้าโรงเรียนบ้านคลองสนลึกเข้าไปในหุบเขา มีกิจกรรมอีกทางเลือกหนึ่งที่จะได้พบเห็นกับวิถีชีวิตของชาวสวนยางพาราและสวนผลไม้

หมู่ที่ 4 บ้านคลองพร้าว

ตั้งอยู่ในเขตการปกครองหมู่ที่ 4 ตำบลเกาะช้าง กิ่งอำเภอเกาะช้าง จังหวัดตราด อยู่ทางฝั่งทะเลด้านตะวันตกทางทิศเหนือของเกาะช้าง มีอาณาเขตต่อเนื่องจากหมู่ที่ 3 บ้านคลองสน มีเนื้อที่ประมาณ 26,000 ไร่ ลักษณะภูมิประเทศทางด้านเหนือ ด้านตะวันออกและทางด้านใต้ มีพื้นที่สูงเป็นภูเขาและที่ดอน ส่วนด้านฝั่งตะวันตกเป็นที่ตั้งของแหลมไชยเชษฐ์ ถึงหาดไก่แก้ว เป็นพื้นที่ราบขนาน กับชายฝั่งทะเล ประชาชนส่วนใหญ่ จะตั้งบ้านเรือนอยู่กันเป็นกลุ่ม ๆ คือ บริเวณเหนือสุดของหมู่บ้าน เรียกว่า บ้านหาดทรายขาว ถัดลงมาคือ บ้านไชยเชษฐ์ ตอนกลางของหมู่บ้าน เรียกว่า บ้านคลองพร้าว ซึ่งเป็นหมู่บ้านที่มีประชาชนอาศัยหนาแน่นที่สุด และถัดมาตอนใต้ เรียกว่า บ้านมาบคางคาว และบ้านไก่แก้ว เป็นลำดับ เนื่องจากหมู่บ้านคลองพร้าว มีพื้นที่ราบน้อยและขนานไปกับชายฝั่งทะเล เกษตรกรจึงนิยมปลูกมะพร้าว ยางพารา ผลไม้และการประมง ปัจจุบันพื้นที่

ดังกล่าว รายล้อมไปด้วย สิ่งปลูกสร้างหนาแน่นเกี่ยวกับธุรกิจด้านการท่องเที่ยวที่พัก ร้านอาหาร ร้านค้า ของที่ระลึก ธนาคาร และสถาบันบันเทิง อีกทั้งยังมีผลิตภัณฑ์แปรรูปจากเกษตรกรเอง เช่น ปลาหมึกแห้ง กะปิ ทูเรียนกวน เป็นต้น

ตำบลเกาะช้างใต้ ประกอบไปด้วย 5 ตำบล คือ

หมู่ที่ 1 บ้านบางเบ้า

หมู่บ้านบางเบ้า ตั้งอยู่ในเขตการปกครองหมู่ที่ 1 ตำบลเกาะช้าง กิ่งอำเภอเกาะช้าง จังหวัดตราด ทางตอนใต้ด้านฝั่งตะวันตกของเกาะช้าง มีเนื้อที่ประมาณ 2,300 ไร่ ลักษณะภูมิประเทศ บริเวณกลุ่มบ้านโบลานทางทิศตะวันตกเหนือของหมู่บ้าน เป็นหาดทรายขาว เหมาะแก่การท่องเที่ยว ทางตอนใต้ของเกาะมีอ่าวลักษณะ โค้งเว้าบังลมไว้ จึงเป็นที่เหมาะสมกับการทำประมง ประชาชน ในหมู่บ้านมักนิยมสร้างบ้านเรือนยื่นออกไปในอ่าว ส่วนฝั่งตะวันออกบริเวณบ้านคลองกลอย มีประชาชนอาศัยอยู่เป็นกลุ่มเล็ก ๆ นิยมปลูกผลไม้บางพื้นที่ และพื้นที่ส่วนใหญ่ได้แปรสภาพบ้านเรือน ให้กลายเป็นแหล่งบริการด้านการท่องเที่ยว ร้านอาหาร ที่พัก เป็นต้น

หมู่ที่ 2 บ้านสลักเพชร

หมู่บ้านสลักเพชร ตั้งอยู่ในเขตการปกครองหมู่ที่ 2 ตำบลเกาะช้าง กิ่งอำเภอเกาะช้าง จังหวัดตราด เป็นหมู่บ้านที่ตั้งอยู่ตอนกลางทางใต้สุดของเกาะช้าง เดิมมีเนื้อที่ประมาณ 60,090 ไร่ แต่ปัจจุบัน ได้มีการแบ่งพื้นที่บางส่วนเป็นหมู่ที่ 5 หมู่บ้านสลักเพชรเหนือ สภาพที่ตั้งบ้านเรือน กระจายเต็มบริเวณพื้นที่ และมีชุมชนย่อยได้แก่ บ้านโรงถ่าย บ้านบน บ้านล่าง บ้านนาในและบ้าน หวายแฉก

หมู่บ้านสลักเพชร ตั้งอยู่ในเว้าอ่าวสลักเพชรที่กว้างใหญ่ มีภูเขาสูงเป็นฉากหลัง ที่งดงาม เป็นที่จอดหลบคลื่นลมในฤดูมรสุมของเรือประมงทั่ว ๆ ไป หมู่บ้านแห่งนี้เป็นชุมชนประมง ทางทะเลที่เก่าแก่ของเกาะช้าง แม้บ้านเรือนบางส่วนจะตั้งอยู่ริมฝั่งและอีกไม่น้อยกระจายอยู่ในสวน มะพร้าว สวนผลไม้ ที่ตั้งอยู่บนพื้นที่ราบระหว่างหุบเขา แต่เสน่ห์จริง ๆ ของหมู่บ้านก็คือ บ้านเรือน ของชาวประมงที่ยกพื้นสูง สร้างยื่นออกไปในทะเล เช่นเดียวกับบ้านบางเบ้า เพียงแต่ที่นี่เป็นชุมชน ที่มีขนาดใหญ่กว่า บ้านทุกหลังจะมีสะพานไม้ทอดเชื่อมไปมาหาสู่กัน และสามารถเยี่ยมชมการเลี้ยง ปลาในกระชังของชาวบ้านหรืออาจจะหาเช่าเรือไปเที่ยวตามเกาะต่างๆ ที่อยู่ใกล้เคียง เช่น เกาะ เหลายา เกาะหวายและเกาะง่าม เป็นต้น

หมู่ที่ 3 บ้านเจ็กแบ้

หมู่บ้านเจ็กแบ้ ตั้งอยู่ในเขตการปกครองหมู่ที่ 3 ตำบลเกาะช้าง กิ่งอำเภอเกาะช้าง จังหวัดตราด เป็นชุมชนเล็ก ๆ มีพื้นที่ประมาณ 2,163 ไร่ ตั้งอยู่ชายฝั่งตะวันออกของอ่าวสลักเพชร เป็นพื้นที่ราบ อ่าวด้านทิศตะวันออกของหมู่บ้านเป็นดอนและภูเขาหิน มีเกาะ แก่งมากมายที่เหมาะสมสำหรับการพัฒนาการท่องเที่ยว ชาวบ้านท้องถิ่นส่วนใหญ่ประกอบอาชีพประมงพื้นบ้าน ทำสวนยางพาราและสวนมะพร้าว แม่น้ำชายฝั่งของบ้านเจ็กแบ้จะเป็นหาดหินและเป็นป่าโกงกาง แต่เมื่อทิวทัศน์ชายฝั่งเปียก ไปด้วยธรรมชาติ ที่สวยงามและเงียบสงบ ทำให้สถานที่พัก และสิ่งปลูกสร้างกลมกลืนไปกับธรรมชาติ กิจกรรมที่นักท่องเที่ยวนิยมมาใช้บริการ ได้แก่ ชมการเลี้ยงปลาในกระชังที่ตั้งอยู่ในเว้าอ่าวสลักเพชร ตลอดจนการออกไปตกปลา ไตหมึก วางลอบ พายเรือคายัคหรือดำน้ำดูปะการัง เช่นเดียวกับหมู่บ้านอื่นๆ ที่ตั้งอยู่ใน แนวชายฝั่งของอ่าวสลักเพชรต่างๆ ไป หมู่บ้านเจ็กแบ้จึงเหมาะสำหรับนักท่องเที่ยวที่นิยมความสงบและเรียบง่าย

หมู่ที่ 4 บ้านสลักคอก

หมู่บ้านสลักคอก ตั้งอยู่ในเขตการปกครองหมู่ที่ 4 ตำบลเกาะช้าง กิ่งอำเภอเกาะช้าง จังหวัดตราด อยู่ทางตอนเหนือของบ้านเจ็กแบ้ มีเนื้อที่ประมาณ 2,223 ไร่ ลักษณะชุมชนประกอบด้วยหมู่บ้านสลักคอกบ้านอ่าวโกงกาง บ้านปากคอก ภายในหมู่บ้านมีวัดสลักคอก โรงเรียนวัดคามคหวิป

ลักษณะภูมิประเทศด้านตะวันตกและใต้ ส่วนใหญ่เป็นพื้นที่ดอนและภูเขา ตอนกลางหมู่บ้านเป็นพื้นที่ราบ มีป่าชายเลนที่อุดมสมบูรณ์ที่สุดของเกาะช้าง มีถนนลาดยางเพื่อเชื่อมต่อไปถึงบ้านสลักเพชรเหนือ บ้านเจ็กแบ้และบ้านคลองนนทรี มีบ้านเรือนเรียงรายกันตาม ฝั่งถนนด้านทิศตะวันออกของหมู่บ้าน มีคลองคางคาว มีน้ำทะเลเข้าถึงพื้นที่ ส่วนบริเวณป่าโกงกางจะมีครัวเรือนอาศัยอยู่กันอย่างหนาแน่น และอ่าวสลักคอกแห่งนี้เป็นเว้าอ่าวที่เว้าลึกเข้ามาใน เกาะ มีปากทางออกทะเลเป็นช่องแคบๆ เป็นอ่าวที่เงียบสงบ สมบูรณ์ไปด้วยป่าโกงกาง ยามค่ำคืนมีหิ่งห้อยคอยกระพริบแสงน้อยๆ ให้ได้ยลโฉมความงามของธรรมชาติ

ปัจจุบันแม้เรือโดยสารข้าม ฝั่งสู่เกาะช้างจะแปรเปลี่ยนมาเป็นเรือเฟอร์รี่ แต่หมู่บ้านสลักคอก ก็ยังคงสงบเสงี่ยมอยู่กับวิถีชีวิตที่เรียบง่าย เสมือนไม่รับรู้กับความเปลี่ยนแปลงใด ๆ ที่เกิดขึ้นกับการท่องเที่ยวเกาะช้างในปี พ.ศ. 2548 มีการรวมตัวกันก่อตั้ง “ชมรมนำเที่ยวพื้นบ้านสลักคอก” เปิดให้บริการการท่องเที่ยวเชิงนิเวศกับกิจกรรมพายเรือคายัค ล่องเรือชมวิถีชีวิตชาวประมงและชมทัศนียภาพความงามและสมบูรณ์ของป่าโกงกางผืนใหญ่

หมู่ที่ 5 บ้านสลักเพชรเหนือ

หมู่บ้านสลักเพชร ตั้งอยู่ในเขตการปกครองหมู่ที่ 5 ตำบลเกาะช้าง กิ่งอำเภอเกาะช้าง จังหวัดตราด ตั้งอยู่ตอนกลางของเกาะช้าง ลักษณะภูมิประเทศด้านตะวันตกและใต้ติดกับ บ้านสลักเพชร พื้นที่ดอนและภูเขาตอนกลางหมู่บ้านเป็นที่ราบลุ่ม

หมู่บ้านสลักเพชรเหนือยังมีหมู่บ้านโรงถ่าน ที่เป็นหมู่บ้านประมงเล็ก ๆ ที่อยู่ปลายสุดของอ่าวสลักเพชร เดิมบริเวณนี้เป็นที่ตั้งเตาเผาถ่านไม้โก่งก้างของชาวบ้านที่มีอยู่จำนวนมาก ปลายสุดถนนบ้านโรงถ่านจะมีทางเดินเท้าเล็กๆ ยาวเลียบชายฝั่ง ซึ่งบริเวณนี้เป็นสถานที่ตั้งของที่พักประเภทโฮมสเตย์ ซึ่งเป็นการท่องเที่ยวอีกมิติหนึ่งของเกาะช้าง ผู้ที่มาเยือนจะได้สัมผัสกับวิถีชีวิตของชาวเกาะช้างดั้งเดิมที่ปลูกบ้านอยู่ในทะเล โดยมีเรือคลื่นที่พลั้วไหวอยู่เบื้องล่างคอยเป็นเพื่อนขับกล่อมบรรยากาศรอบตัวแว้งว่างไปด้วยแผ่นน้ำกว้างไกลการต้อนรับจากเจ้าของบ้านก็เปี่ยมไปด้วยมิตรภาพดุจเครือญาติ (สรุปรายงานกิ่งอำเภอเกาะช้าง. 2538: 34-42)

1.4 แหล่งท่องเที่ยวในเขตพื้นที่พิเศษเกาะช้าง จังหวัดตราด

แหล่งท่องเที่ยวประเภทชายหาดและอ่าว

อ่าวคลองสน

อ่าวคลองสน ตั้งอยู่ทางเหนือสุดของเกาะช้าง เป็นที่ตั้งของชุมชนบ้านคลองสน ระยะการเดินทางจากท่าเรือเฟอร์รี่ ใช้เวลาประมาณ 5 นาที เมื่อถึงสี่แยกคลองสนจะเห็นร้านค้าของชาวบ้านในชุมชนคลองสนตั้งอยู่ริมสองฝั่งถนน ทางด้านซ้ายมือของถนนจะเป็นจุดแยกไปยังน้ำตกนางยอม ระหว่างทางจะมีสถานที่ตั้งของแคมป์ช้าง ที่มีชื่อว่า บ้านควาญช้าง จะมีกิจกรรมที่น่าสนใจคือ กิจกรรมนั่งช้างและเดินป่า วิถีชีวิตชาวบ้านคลองสนยังคงมีวัฒนธรรมและการใช้ชีวิตแบบดั้งเดิม บริเวณชุมชนคลองสนช่วงเวลาเช้าจะมีตลาดพื้นบ้าน ที่ชาวบ้านปลูกและนำมาขายกันภายในหมู่บ้านให้ได้เลือกซื้อและรับประทานอาหารรสชาติพื้นเมืองของเกาะช้าง

ชายหาดอ่าวคลองสน อยู่ก่อนถึงที่ทำการหน่วยพิทักษ์อุทยานแห่งชาติที่ กช.2 (คลองสน) เล็กน้อย อ่าวคลองสนเป็นอ่าวขนาดใหญ่มีหาดทรายขาวละเอียด ยาวขนานไปกับป่าสนเขียวครึ้ม มีแนวปะการังใต้น้ำอยู่ไม่ไกลจากชายฝั่ง สามารถว่ายน้ำและดำน้ำชมปะการังน้ำตื้นได้ นอกจากนี้ทางอุทยานแห่งชาติได้จัดทำเส้นทางเดินป่า คลองสน - คลองพลู โดยใช้เวลาเดินประมาณ 4 ชั่วโมง



ภาพประกอบ 3 อ่าวคลองสน

ที่มา: www.kohchangguru.com. (2554: ออนไลน์).

หาดทรายขาว

หาดทรายขาว อยู่ชายฝั่งด้านตะวันตกของเกาะช้าง ถัดจากอ่าวคลองสนไม่กี่กิโลเมตรและอยู่ห่างจากท่าเทียบเรือเฟอร์รี่ประมาณ 5 กิโลเมตรหรือใช้เวลาเดินทางประมาณ 15-20 นาที หาดทรายขาวเป็นชายหาดยาวประมาณ 6 กิโลเมตร Һ้าหาดกว้างและสามารถเล่นน้ำได้ตลอดแนว ชายหาดยังมีบริการเช่าจักรยานหรือมอเตอร์ไซค์เพื่อให้เป็นพาหนะในการท่องเที่ยวไปบริเวณรอบๆ เกาะและชายหาดอื่นๆ ได้

หาดทรายขาว ในช่วงเวลาเย็นบริเวณตลอดแนวชายหาด จะมีร้านอาหาร ซึ่งส่วนใหญ่จะเป็นอาหารทะเล และบาร์บีคิว จัดวางเรียงรายอยู่ในลำเรือไว้คอยบริการนักท่องเที่ยว เมื่อถึงช่วงยามค่ำคืนของหาดทรายขาวนั้น เต็มไปด้วยสีสันและแสงไฟของร้านค้า ร้านอาหาร รวมไปถึงผับและบาร์จำนวนมากที่คอยสร้างความบันเทิงสำหรับนักท่องเที่ยว ปัจจุบัน หาดทรายขาว เป็นหาดที่ได้รับความนิยมมากที่สุดของเกาะช้าง เนื่องจากเป็นหาดที่มีความเจริญมากที่สุดบนเกาะ



ภาพประกอบ 4 หาดทรายขาว

ที่มา: www.kohchangguru.com. (2554: ออนไลน์).

หาดไข่มุก

หาดไข่มุกหรือ หาดหินไข่มุก เป็นหาดขนาดเล็กคั่นระหว่างหาดทรายขาวกับหาดคลองพร้าว ชายหาดเป็นก้อนหินขนาดเล็กกลมมนทั่ว ทั้งหาด จึงได้ชื่อว่า หาดไข่มุก หรือหาดหินไข่มุก บริเวณหาดไข่มุกนี้นักท่องเที่ยวไม่ค่อยนิยมเล่นน้ำเนื่องจากเป็นหาดที่มีหินจำนวนมาก จึงไม่เหมาะกับการเล่นน้ำในบริเวณนี้ หาดไข่มุกยังเป็นที่ตั้งของที่ทำการไปรษณีย์สาขากะชัง และในบริเวณใกล้เคียงจะมีร้านอาหารไทยอยู่หลายร้าน คอยเปิดบริการนักท่องเที่ยว ซึ่งปัจจุบันหาดไข่มุกกำลังถูกพัฒนาเป็นแหล่งชุมชนขนาดใหญ่ที่สำคัญอีกแห่งหนึ่งของเกาะชัง



ภาพประกอบ 5 หาดไข่มุก

ที่มา: www.kohchangguru.com. (2554: ออนไลน์).

แหลมไชยเชษฐ์

แหลมไชยเชษฐ์ เป็นแหลมหินขนาดใหญ่อยู่ทางหัวหาดตอนต้นของหาดคลองพร้าว ด้วยทัศนภาพที่งดงาม โดยเฉพาะในยามที่พระอาทิตย์ตกดิน แหลมไชยเชษฐ์จะเป็นสถานที่ดึงดูดนักท่องเที่ยวที่มาเกาะชังให้แวะ มาเยี่ยมชมเป็นจำนวนมาก บริเวณทางเข้าแหลมไชยเชษฐ์จะเป็นแหล่งท่องเที่ยวขนาดใหญ่ เป็นที่ตั้งของเกาะชังพลาซ่าและวีเจพลาซ่า ซึ่งมีทั้งร้านเสื้อผ้า ร้านอาหาร ทั้งร้านอาหารไทยและร้านอาหารยุโรป รวมถึงผับ บาร์ ที่ บริการเครื่องดื่มพร้อมวงดนตรีบรรเลงไว้ คอยบริการนักท่องเที่ยวอีกด้วย



ภาพประกอบ 6 แหลมไชยเชษฐ์

ที่มา: www.kohchangguru.com. (2554: ออนไลน์).

หาดคลองพร้าว

หาดคลองพร้าว เป็นหาดที่อยู่ถัดต่อมาจากหาดไข่มุก และห่างจากท่าเรืออ่าวสับปะรด ประมาณ 12 กิโลเมตร ใช้เวลาเดินทางประมาณ 25 - 30 นาที หาดคลองพร้าว มีชายหาดกว้างและยาวภายใต้ร่มเงาของต้นมะพร้าว เหมาะกับการเล่นน้ำทะเลและกิจกรรม ทางน้ำได้ หาดคลองพร้าว มีศูนย์กลางอยู่ที่ วิเจพลาซ่าและเกาะช้างพลาซ่า ซึ่งอยู่บริเวณตอนต้นของหาด เป็นแหล่งธุรกิจที่สำคัญแห่งหนึ่งของเกาะช้าง ปัจจุบันหาดคลองพร้าวมีการพัฒนาให้เป็นแหล่งชุมชนขนาดใหญ่ของเกาะช้าง มีโครงการก่อสร้างอาคารพาณิชย์อยู่หลายแห่งตลอดแนวสองฝั่งถนน



ภาพประกอบ 7 หาดคลองพร้าว

ที่มา: www.kohchangguru.com. (2554: ออนไลน์).

หาดไก่อแบ้

หาดไก่อแบ้ เป็นหาดที่ยาวต่อจากหาดคลองพร้าว อยู่ห่างจากท่าเรืออ่าวสับปะรด ประมาณ 15 กิโลเมตร หรือใช้เวลาเดินทางประมาณ 30 นาที เป็นชายหาดที่นิยมอีกแห่งหนึ่งของเกาะช้าง หาดไก่อแบ้เป็นที่รู้จักของนักท่องเที่ยวทั้งชาวไทยและชาวต่างชาติเป็นอย่างดี มีบังกะโล ที่พัก โรงแรม รีสอร์ท สร้างติด ๆ กันเป็นแนวยาวตลอดชายหาด ลักษณะและรูปแบบบรรยากาศของหาดไก่อแบ้จะเป็นลักษณะเป็นเพิงยาวตลอดแนวนอน หาดไก่อแบ้มีหน้าหาดเปิดโล่งกว้าง สามารถเล่นน้ำและกีฬาทางน้ำ เช่น การพายเรือคายัค สกีนํ้า ฯลฯ เรียกได้ว่าเป็นศูนย์รวมกีฬาทางน้ำของเกาะช้าง นอกจากนี้ หาดไก่อแบ้ ยังเป็นจุดชมพระอาทิตย์ตกที่สวยงามมากอีกแห่งหนึ่งของเกาะช้าง และในช่วงเวลาน้ำทะเลลงจะมีลักษณะเป็นทะเลแหวก ซึ่งนักท่องเที่ยวสามารถที่จะเดินข้ามไปยังหาดเกาะมันได้ด้วยระยะทางเพียง 500 เมตร



ภาพประกอบ 8 หาดไก่อแบ้

ที่มา: www.kohchangguru.com. (2554: ออนไลน์).

หาดทำน้ำหรือโลนลี่บีช

หาดทำน้ำหรือโลนลี่บีช อยู่ห่างจากหาดไก่อแบ้ประมาณ 2 กิโลเมตร ระหว่างทางจะผ่านจุดชมวิว ซึ่งนิยมเรียกกันว่า "เนินชีวิว" ที่จุดชมวิวนี้นสามารถมองเห็นหมู่เกาะหยวก และเกาะใกล้เคียงทางฝั่งตะวันตกของเกาะช้างได้ทั้งหมด

หาดทำน้ำหรือโลนลี่บีช เป็นที่รู้จักของนักท่องเที่ยวต่างชาติเป็นอย่างดี โดยเฉพาะนักท่องเที่ยวที่เดินทางโดยใช้ใบ้สะพายหลังขนาดใหญ่ หรือที่เรียกกันว่า "แบ็คแพค" เนื่องจากที่พักมีราคาถูกมากเริ่มต้นที่ราคา 50-150 บาท (เป็นลักษณะกะท่อม) เหมาะสำหรับนักท่องเที่ยวที่นิยมมาพักเป็นระยะเวลานาน



ภาพประกอบ 9 หาดทำน้ำหรือโลนลี่บีช

ที่มา: www.siamfreestyle.com. (2554: ออนไลน์).

อ่าวบางเบ้า

อ่าวบางเบ้า เป็นที่ตั้งของหมู่บ้านบางเบ้า ซึ่งเป็นชุมชนขนาดใหญ่อีกหนึ่งแห่งหนึ่งของเกาะช้าง หมู่บ้านบางเบ้าเป็นหมู่บ้านซึ่งประกอบอาชีพประมงมาตั้งแต่อดีต การก่อสร้างบ้านแต่ละหลังชาวบ้านจะใช้ลำไม้ปักปลูกยื่นลงไปในทะเลสวนทางเดินที่เชื่อมต่อกันของบ้านแต่ละหลังนั้น จะใช้ไม้กระดานต่อพาดวางเรียงกันไป อ่าวบางเบ้าในปัจจุบันมีการพัฒนาเป็นทางเดินคอนกรีตกว้าง สะดวกแก่การเดินเที่ยว สองฝั่งระหว่างทางจะเป็นร้านอาหาร ร้านขายของที่ระลึกร้านจำหน่ายอาหารทะเลสด และท่าเทียบเรือขนาดใหญ่ สำหรับเทียบเรือท่องเที่ยว และเรือโดยสารที่เดินทางต่อไปยังเกาะต่าง ๆ รวมไปถึงเรือประมงขนาดใหญ่และเล็กที่ยังคงประกอบอาชีพประมงแบบดั้งเดิมอยู่ ของฝากที่ขึ้นชื่อของอ่าวบางเบ้า จะเป็นอาหารทะเลสด ๆ ที่มีราคาไม่แพง อีกทั้งยังมีของแห้ง จำพวกปลาหมึกแห้ง ปลาเค็ม โดยเฉพาะอย่างยิ่ง "กะปิ" ที่ทำจากเคยแท้ ๆ ซึ่งถือเป็นสุดยอดของฝากของเกาะช้าง



ภาพประกอบ 10 อ่าวบางเบ้า

ที่มา: www.kohchangguru.com. (2554: ออนไลน์).

อ่าวสลักคอก

อ่าวสลักคอก เป็นที่ตั้งของชุมชนบ้านสลักคอกตั้งอยู่ในพื้นที่ด้านตะวันออกของ เกาะช้าง ในเขตตำบลเกาะช้างใต้ หมู่บ้านสลักคอกเป็นหมู่บ้านชาวประมง ชายฝั่งที่ยังคงสภาพ วิถีชีวิต ประเพณี วัฒนธรรมแบบดั้งเดิมเอาไว้ได้อย่างดี นอกจากนี้บริเวณอ่าวสลักคอกยังมีป่าโกงกาง และ ป่าชายเลนที่มีขนาดใหญ่ที่สุดบนเกาะช้าง จำนวนมากถึง 650 ไร่ ซึ่งปัจจุบันมีการสร้างทางเดินคอนกรีตเพื่อใช้เป็นทางเดินศึกษาข้อมูลทางธรรมชาติ สำหรับนักท่องเที่ยวอีกด้วย

บ้านสลักคอกนับว่าเป็นแหล่งท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์อีกหนึ่งแห่งหนึ่ง ซึ่งมีการก่อตั้งเป็นชมรมนำเที่ยวพื้นบ้านสลักคอกขึ้นเมื่อปี พ.ศ. 2548 โดยจะมีกิจกรรมให้นักท่องเที่ยวได้เลือกทำหลากหลาย อาทิเช่น การพายเรือคายัคชม ธรรมชาติ ล่องเรือชมวิถีชีวิตชาวประมงและชมทัศนียภาพความงามทางธรรมชาติรอบๆ เกาะ หรือนั่งเรือชมบรรยากาศยามเย็น และยามค่ำคืนพร้อมรับประทานอาหารเย็นระหว่างล่องเรือ



ภาพประกอบ 11 อ่าวสลักคอก

ที่มา: www.coloroftheeast.com. (2554: ออนไลน์).

อ่าวสลักเพชร

อ่าวสลักเพชร เป็นที่ตั้งของชุมชนสลักเพชร ซึ่งเป็นชุมชนขนาดใหญ่ที่สุดบนเกาะช้าง มีท่าเทียบเรือหลายแห่ง เป็นหมู่บ้านชาวประมงเช่นเดียวกับหมู่บ้านบางเบ้าและมีสวนผลไม้ ซึ่งปลูกเรียงรายอยู่ริมถนนตลอดแนว อ่าวสลักเพชรตั้งอยู่ทางตอนใต้ของเกาะช้าง ทางชายฝั่งด้านตะวันออก เป็นสถานที่ตั้งของสถานที่ราชการต่าง ๆ ทั้ง สถานีตำรวจ โรงพยาบาล และที่ทำการอำเภอเกาะช้าง ในปัจจุบันอ่าวสลักเพชรมีการพัฒนาด้านการท่องเที่ยวมากขึ้นและกำลังได้รับความนิยมมากขึ้นเรื่อย ๆ



ภาพประกอบ 12 อ่าวสลักเพชร

ที่มา: www.kohchang2.com. (2554: ออนไลน์).

หาดทรายยาว

หาดทรายยาว ตั้งอยู่ทางตอนใต้ของเกาะช้างหาดทรายยาว ซึ่งมีลักษณะเป็นอ่าว และเป็นหาดทรายขาวทอดยาว สามารถลงเล่นน้ำในบริเวณนี้ได้และยังสามารถเดินป่าชมทัศนียภาพของหมู่เกาะใกล้เคียง เช่น เกาะเหลายา อ่าวสลักเพชร เกาะหวาย และชมจุดยุทธนาวีที่เกาะช้าง



ภาพประกอบ 13 หาดทรายยาว

ที่มา: www.reviewthaitravel.com. (2554: ออนไลน์).

แหล่งท่องเที่ยวประเภทน้ำตก

น้ำตกคลองพลู

น้ำตกคลองพลู ตั้งอยู่ระหว่างหาดคลองพร้าวและหาดไก่แบ้ โดยอยู่ห่างจากอ่าวคลองพร้าว ประมาณ 3 กิโลเมตร หากเดินทางมาจากท่าเรือเฟอร์รี่ระหว่างทางก็จะสังเกตเห็นทางเข้าน้ำตกอยู่ ทางด้านซ้ายมือ ตัวน้ำตกอยู่ห่างจากถนนหลักของเกาะช้าง ลึกเข้าไปอีกประมาณ 2 กิโลเมตร จากนั้นต้องเดินป่าอีกประมาณ 20 นาที น้ำตกคลองพลู เป็นน้ำตกที่มีขนาดใหญ่ที่สุดของเกาะช้าง ด้านฝั่งตะวันตก น้ำตกคลองพลูหรืออีกชื่อเรียกว่า น้ำตกเมฆงูผา อาจมาจากคำว่า คลองงู ซึ่งเป็น ชื่อยอดเขา "งูผาเมฆสวรรค์" แบ่งออกเป็น 3 ชั้น มีน้ำตกไหลผ่านหน้าผาสูงแอ่งเบื้องล่างตลอดทั้งปี



ภาพประกอบ 14 น้ำตกคลองพลู

ที่มา: www.coloroftheeast.com. (2554: ออนไลน์).

น้ำตกธารมะยม

น้ำตกธารมะยม เป็นน้ำตกขนาดกลาง มี 4 ชั้น ทางขึ้นน้ำตกอยู่ใกล้กับที่ทำการหน่วยพิทักษ์อุทยานแห่งชาติ ที่ กช .1 (ธารมะยม) โดยเดินผ่านสวนทุเรียนเข้าไปประมาณ 500 เมตร น้ำตกธารมะยม มีลักษณะเป็นธารน้ำไหลผ่านลงมาเป็นชั้นๆ ตามร่องหินแกรนิตสีดำ มีหน้าผาสูงชัน

จนเกือบตั้งฉาก บริเวณโดยรอบเป็นป่าดงดิบ อากาศร่มเย็นสบาย เหมาะแก่การตั้งแคมป์และเล่นน้ำตกอีกแห่งหนึ่งของเกาะช้าง มีพระบรมวงศ์ชั้นผู้ใหญ่หลายพระองค์เคยเสด็จประพาส ดังปรากฏพระปรมาภิไธย และพระนามาภิไธยอยู่บนแผ่นหินผาของน้ำตกธารมะยม



ภาพประกอบ 15 น้ำตกธารมะยม

ที่มา: www.atsiam.com. (2554: ออนไลน์).

น้ำตกคีรีเพชร

น้ำตกคีรีเพชร ตั้งอยู่ในเขตอุทยานแห่งชาติหมู่เกาะช้าง เป็นน้ำตกชั้นเดียว อยู่ลึกเข้าไปจากชุมชนบ้านสลักเพชร ก่อนถึงหน่วยพิทักษ์อุทยานแห่งชาติที่ กช .3 (สลักเพชร) ประมาณ 4 กิโลเมตร จะมีป้ายบอกทางไปน้ำตกคีรีเพชรทางขวามือ น้ำตกมีความสูงมาก สามารถมองเห็นได้จากบางจุดของหมู่บ้านสลักเพชร ปัจจุบันประชาชนในหมู่บ้านยังคงใช้น้ำจากน้ำตกคีรีเพชร เพื่อการอุปโภคบริโภค

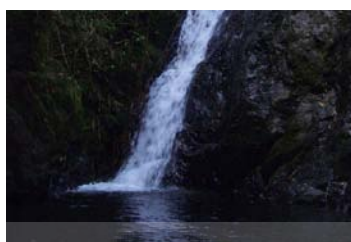


ภาพประกอบ 16 น้ำตกคีรีเพชร

ที่มา: www.painaidii.com. (2554: ออนไลน์).

น้ำตกคลองหนึ่ง

น้ำตกคลองหนึ่ง เป็นน้ำตกขนาดเล็ก อยู่ใกล้ น้ำตกคีรีเพชร-บ้านโรงถ่าน ตัวน้ำตกอยู่ลึกเข้าไปจากชุมชนสลักเพชร ประมาณ 2 กิโลเมตรจากถนนหลัก แล้วเดินเท้าอีกประมาณ 500 เมตร ตัวน้ำตกไหลทั้งตัวลงมาจากช่องเขาแคบๆ ที่มีความสูง 120 เมตร



ภาพประกอบ 17 น้ำตกคลองหนึ่ง

ที่มา: www.ekohchang.com. (2554: ออนไลน์).

น้ำตกคลองนนทรี

น้ำตกคลองนนทรี ตั้งอยู่ทางทิศตะวันออกเฉียงเหนือของเกาะช้าง เป็นน้ำตก ที่มีชั้นเล็ก ๆ มีทางเดินเท้าจากบ้านด่านใหม่เข้าไปประมาณ 3 กิโลเมตร หรือจากหน่วยพิทักษ์ อุทยานแห่งชาติที่ กช.1 (ธารมะยม) ไปเป็นระยะทางประมาณ 4 กิโลเมตร (วาสีภูจู้ อิ่มแสงจันทร์; และคณะฯ. ม.ป.ป.: 4-11)



ภาพประกอบ 18 น้ำตกคลองนนทรี

ที่มา: www.painaidii.com. (2554: ออนไลน์).

1.5 แผนที่แสดงลักษณะทางภูมิศาสตร์ของเกาะช้าง จังหวัดตราด



ภาพประกอบ 19 แผนที่เกาะช้าง

ที่มา: www.changtour.net. (2556: ออนไลน์).

2. ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์

2.1 องค์ความรู้เกี่ยวกับการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ (Creative Tourism)

การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ (Creative Tourism) ถือได้ว่าเป็นกระบวนทัศน์ (New Travel Paradigm) และทิศทางใหม่ของการท่องเที่ยวในปัจจุบัน จากการท่องเที่ยวแบบเดิมในยุคแรกๆ ที่ให้ความสนใจกับการพักผ่อนหย่อนใจ (Sun-Sea-Sex Tourism) มาสู่การเดินทางท่องเที่ยวในยุคที่สอง ที่ให้ความสนใจกับวัฒนธรรม (Cultural Tourism) และใส่ใจกับผลกระทบด้านสิ่งแวดล้อมและความยั่งยืนของชุมชนในพื้นที่ท่องเที่ยว (Sustainable Tourism) และยุคที่สาม ในกระแสการท่องเที่ยวที่เรียกว่าการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ (Creative Tourism) ซึ่งกล่าวได้ว่าเป็นรูปแบบหนึ่งของการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมที่คำนึงถึงความยั่งยืนเป็นสำคัญ โดยเน้นย้ำถึงความผูกพัน (Engaged) ของนักท่องเที่ยว (ผู้มาเยือน-Visitor-Guest) กับผู้ถูกท่องเที่ยว (เจ้าบ้าน-Host) ประสบการณ์แทน

ปฏิบัติการจริงที่มาจากการเรียนรู้ในพื้นที่ท่องเที่ยว (Active Participation) และเป็นผลให้เกิด การจดจำ ประทับใจอย่างลึกซึ้งในพื้นที่ของการท่องเที่ยว (Understanding Specific Cultural of the Place)

ที่มาของชื่อ Creative Tourism (การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์)

คำว่า Creative Tourism “สร้างขึ้น” โดย Crispin Raymond และ Greg Richards ซึ่งกล่าวได้ว่าเกิดขึ้นมาจากแรงบันดาลใจที่ได้จากประสบการณ์การท่องเที่ยวในเอเชีย คือ ประเทศไทย อินโดนีเซีย และออสเตรเลีย ในช่วงปี พ.ศ.2542-2543 ของนักท่องเที่ยวผู้หนึ่ง (ลูกสาวของ Crispin Raymond) ที่เขียนเล่าประสบการณ์อันน่าประทับใจของตนเองขณะที่มาท่องเที่ยว เมื่อเธอได้เข้าเรียน การวางแผนไทยที่จังหวัดเชียงใหม่หลายสัปดาห์ก่อนจะเข้าเรียนรู้การทำอาหารมังสวิรัตที่บาห์ลี อินโดนีเซีย แล้วไปอบรมช่วงสั้นๆเกี่ยวกับการเป็นผู้ดูแลฝูงแกะและปศุสัตว์(Jillaroo) ในออสเตรเลีย

Crispin Raymond และ Greg Richards ร่วมกันกำหนดและให้คำนิยามการท่องเที่ยวแนวใหม่ นี้ว่า Creative Tourism (การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์) หมายถึง การท่องเที่ยวซึ่งมอบโอกาสให้กับผู้เดินทางในการพัฒนาศักยภาพ การสร้างสรรค์ของตน ผ่านการมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยประสบการณ์จริงที่เป็นไปตามลักษณะเฉพาะของพื้นที่เป้าหมายที่ได้ท่องเที่ยว (“tourism which offer visitors the opportunities to develop their creative potential through active participation in courses and learning experiences which are characteristic of the holiday destination where they are undertaken”) (Richards; & Raymond. 2000: 18)

2.2 การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์

องค์การวิทยาศาสตร์และวัฒนธรรม แห่งสหประชาชาติหรือยูเนสโก ได้ให้นิยาม ของการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ว่า เป็นการท่องเที่ยวที่มีจุดประสงค์สอดคล้องกับแนวทางการพัฒนาชุมชน ที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้เกิดความยั่งยืนในการดำเนินชีวิตของชุมชน โดยจัดกิจกรรมการท่องเที่ยวอย่างกลมกลืนและสัมพันธ์กับประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม ตลอดจนวิถีต่างๆ ในชุมชนเชิงการเรียนรู้ และการทดลอง เพื่อให้ได้มาซึ่งประสบการณ์จากสิ่งที่มีอยู่และเป็นอยู่จริงในชุมชน นอกจากนั้นชุมชนจะต้องสามารถใช้การจัดการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์เป็นเครื่องมือในการรักษาความสมดุล ระหว่าง

2.2.1 การเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นจากการท่องเที่ยวภายในชุมชน

2.2.2 ชุมชนจะได้รับผลประโยชน์ ทั้งในรูปแบบที่เป็นผลประโยชน์ตอบแทนอิงตามระบบทุนนิยมและในรูปแบบความยั่งยืนของกาพัฒนาชุมชน

ยูเนสโก ยังได้ให้ความหมายของการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์รวมถึงการจัดให้เกิดกิจกรรมต่างๆ โดยเน้นการเรียนรู้ การศึกษาจากประสบการณ์ที่เกี่ยวข้องกับชุมชน ตลอดจนการมีส่วนร่วม และปฏิสัมพันธ์ ระหว่างนักท่องเที่ยวกับชุมชน การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์จะเน้นความสัมพันธ์ระหว่างนักท่องเที่ยวและผู้คนในชุมชนนั้น ๆ โดยมีเป้าหมายว่า นักท่องเที่ยวในลักษณะของการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์จะเป็นนักท่องเที่ยว ที่ไม่ใช่เป็นเพียงนักท่องเที่ยว แต่จะเป็นสมาชิกของชุมชนได้มีโอกาสเข้าไปใช้ชีวิตร่วมกัน

มูทริกา พุกษาพงษ์ (ม.ป.ป.) การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ คือ การท่องเที่ยววิถีชีวิตที่ทำให้นักท่องเที่ยวได้เรียนรู้เกี่ยวกับการใช้ชีวิตผู้คนในท้องถิ่น ไม่ว่าจะเป็นเรื่องวิถีการอยู่อาศัย การประกอบอาชีพ อาหารการกิน ศิลปหัตถกรรมและอื่น ๆ ที่สะท้อนให้เห็นถึงเอกลักษณ์และอัตลักษณ์ของชุมชนและผู้คนเจ้าของพื้นที่ โดยมุ่งเน้นให้นักท่องเที่ยวมีปฏิสัมพันธ์กับคนในพื้นที่ผ่านการพูดคุยสนทนา และผ่านกิจกรรมทดลองปฏิบัติต่าง ๆ เช่น ทดลองทำอาหาร ทดลองทำศิลปหัตถกรรม หรือทดลองใช้ชีวิตตามอย่างผู้คนในชุมชน หรือการท่องเที่ยวแบบโฮมสเตย์ ซึ่งจะทำให้เข้าใจวัฒนธรรม อันมีเอกลักษณ์ของผู้คนและสถานที่นั้น ๆ ผ่านประสบการณ์ตรง เรียกว่าเป็นเวทีการเรียนรู้แบบมีชีวิต

2.3 ความเป็นมาเกี่ยวเนื่องของแนวความคิดการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ (Creative Tourism)

ในปี พ.ศ. 2544 องค์การการศึกษาวิทยาศาสตร์และวัฒนธรรมแห่งสหประชาชาติ (UNESCO) มีความตกลงว่าด้วยความหลากหลายทางวัฒนธรรม (The UNESCO Universal Declaration of Cultural Diversity) เพื่อยอมรับให้มีการกำหนดมาตรฐานนานาชาติเพื่อใช้เป็นเครื่องมือสำหรับการพิทักษ์รักษาและส่งเสริมความหลากหลายทางวัฒนธรรมและการสนทนาระหว่างวัฒนธรรม โดยในปีต่อมา UNESCO ได้ริเริ่มโครงการพันธมิตรระดับโลกเพื่อความหลากหลายทางวัฒนธรรม (Global Alliance for Cultural Diversity) เพื่อให้การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างวัฒนธรรมได้เกิดขึ้นจริงตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ปี พ.ศ. 2547 เพื่อดำเนินการสนับสนุนนโยบายส่งเสริมความหลากหลายทางวัฒนธรรมของโลก UNESCO จึงเสนอโครงการ “เครือข่ายเมืองสร้างสรรค์” (The Creative Cities Network) เพื่อส่งเสริมการพัฒนาด้านอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ (Creative Industries) ที่จะนำไปสู่รูปแบบใหม่ของความร่วมมือในระดับนานาชาติ ในภาคประชาชน เอกชน สาธารณะและประชาคม เครือข่ายเมืองสร้างสรรค์ของยูเนสโก มีทั้งหมด 7 กลุ่ม เมืองหนึ่งเมืองใดที่จะเข้าร่วมเป็นเมืองสร้างสรรค์ (Creative City) ภายใต้การประกาศรับรองโดยยูเนสโกจะต้องเลือกเสนอตนเองได้เพียงประเภทเดียวเท่านั้นจากกลุ่มต่างๆ ดังนี้

2.3.1 วรรณกรรม (Literature)

2.3.2 งานหัตถกรรมและศิลปะพื้นบ้าน (Crafts and Folk art)

2.3.3 งานออกแบบ (Design)

2.3.4 ดนตรี (Music)

2.3.5 อาหาร (Gastronomy)

2.3.6 ภาพยนตร์ (Cinema)

2.3.7 สื่อศิลปะ (Media Arts)

ในโครงการเครือข่ายเมืองสร้างสรรค์ของ UNESCO นอกจากจะมีเป้าหมายที่จะสนับสนุนความร่วมมือระหว่างท้องถิ่นเพื่อการพัฒนาในระดับนานาชาติและเพื่อตั้งหลักตอบรับกับผลกระทบในระดับโลก โดยความพยายามที่จะเชื่อมโยงเมืองต่างๆ เข้าด้วยกันแล้ว ยังได้กล่าวถึงความเป็นไปได้ในการสร้างการท่องเที่ยวรูปแบบใหม่ (Creating New Tourism Opportunities) ที่นักท่องเที่ยวจะสามารถรับและเข้าเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมเมืองนั้นๆ ทั้งวัฒนธรรมในลักษณะที่จับต้องได้ และเป็นนามธรรม (Tangible and Intangible Cultural) โดยผ่านประสบการณ์ของนักท่องเที่ยวเอง

โครงการเครือข่ายเมืองสร้างสรรค์และการท่องเที่ยวแนวใหม่ของ UNESCO จึงเน้นถึงความผูกพัน (Engaged) ความจริงแท้ผ่านประสบการณ์ (Authentic Experience) ซึ่งเป็นการส่งเสริมกิจกรรมที่จะทำให้นักท่องเที่ยวมีความเข้าใจอย่างลึกซึ้งในลักษณะทางวัฒนธรรมของเมืองที่ไปเยือน (active understanding of the specific cultural features of a place)

2.4 หลักเกณฑ์ของการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ (Basic of Creative Tourism)

- เป็นความคิดสร้างสรรค์ที่ไม่ได้เลียนแบบใครและเป็นต้นแบบอย่างแท้จริง (Originality) และมีความเป็นของแท้ดั้งเดิม (Authenticity)
- มีการจินตนาการ (Imagination) และมีความจรรโลงใจ (Inspiration) ที่แสดงออกเป็นความคิดอย่างสร้างสรรค์
- มีองค์ความรู้ (Knowledge) ผ่างไว้ด้วยศิลปะ (Arts) และกลั่นอายุของวัฒนธรรมท้องถิ่น
- เกิดจากการฉลาดคิด (Ingenuity) กลายมาเป็นประดิษฐ์กรรม (Inventiveness)
- เป็นทรัพย์สินทางปัญญาของคนในชุมชน (Intellectual assets)

2.5 กระบวนการของการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ (Process of Creative Tourism)

นักท่องเที่ยวเข้าไปมีส่วนร่วม (Active participation) และเรียนรู้ประสบการณ์ (Learning experience) ในวิถีชีวิตประจำวันของผู้คนในชุมชน และมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกัน (Interaction)

นักท่องเที่ยวมีโอกาสแลกเปลี่ยนความคิดสร้างสรรค์และประสบการณ์กับชุมชนในท้องถิ่น ในขณะเดียวกันก็ได้รับความรู้ประสบการณ์ ช่วยเพิ่มความชำนาญให้แก่นักท่องเที่ยวด้วย

2.6 ลักษณะและรูปแบบการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์

2.6.1 ประเภทการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ (Creative Tourism)

ประเภทมรดกทางวัฒนธรรม (Cultural Heritage) เป็นกลุ่มการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ อันเกี่ยวเนื่องกับประวัติศาสตร์ โบราณคดี วัฒนธรรมประเพณี ความเชื่อ สภาพสังคม แบ่งเป็นกลุ่มย่อยคือ

- กลุ่มแสดงออกทางวัฒนธรรมแบบดั้งเดิม (Traditional Cultural Expression)

เช่น ศิลปะงานฝีมือ เทศกาล งานประเพณีต่างๆ

- กลุ่มที่ตั้งทางวัฒนธรรม (Cultural sites) เช่น โบราณสถาน พิพิธภัณฑ

ประเภทศิลปะ (Arts) เป็นกลุ่มการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์บนพื้นฐานของศิลปวัฒนธรรม แบ่งเป็น 2 กลุ่มย่อยคือ

- งานศิลปะ (Visual arts) เช่น การวาดภาพ รูปปั้น และวัตถุโบราณ
- ศิลปะการแสดง (Performing arts) เช่น การแสดงดนตรีพื้นบ้านการแสดงนาฏศิลป์การแสดงละคร เป็นต้น

ประเภทวิถีชีวิต (Lifestyles) เป็นกลุ่มท่องเที่ยวที่เกี่ยวข้องกับวิถีชีวิต การดำรงชีวิตหรือวิถีการทำมาหากินของคนในชุมชนท้องถิ่นหรือชาวพื้นเมือง แบ่งเป็น 2 กลุ่มย่อยคือ

- วิถีชีวิตของสังคมเมือง เช่น ย่านสำเพ็ง ย่านเยาวราช ย่านเมืองเก่าหนานหมู่บ้านไทยทรงดำ ภูไทกาฬสินธุ์ ย่านเมืองเก่าอำเภอเมืองยโสธร ย่านถนนนางงามสงขลา เป็นต้น
- วิถีชีวิตสังคมชนบท เช่น หมู่บ้านหนองเอะ-หนองสิม จังหวัดอุบลราชธานี ตลาดน้ำดำเนินสะดวก การเลี้ยงนกเขา จ.สงขลา การทำนา การทอผ้า การทำเครื่องปั้นดินเผา จังหวัดอุบลราชธานี เป็นต้น

ประเภทสื่อ (Media) เป็นกลุ่มท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับการสื่อสารกับกลุ่มคนกลุ่มใหญ่หรือสื่อสารกับนักท่องเที่ยวที่เป็นกลุ่มเป้าหมาย แบ่งเป็น 2 กลุ่มย่อยคือ

- งานสื่อสิ่งพิมพ์ท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ (Publishing and Printed Media) เช่น คู่มือท่องเที่ยว นิตยสารการท่องเที่ยว หรือสิ่งพิมพ์อื่นๆ ที่มีส่วนสร้างความน่าสนใจเกี่ยวกับสถานที่ท่องเที่ยวหรือแหล่งท่องเที่ยวให้มีความน่าสนใจและสามารถสื่อในสิ่งที่มีคุณค่าให้เกิดความน่าสนใจ เป็นต้น

งานโสตทัศน (Audiovisual) สื่อโฆษณาทางโทรทัศน์ วิทยุ หรืออื่นๆ ที่เกี่ยวกับการส่งเสริมความรู้ความเข้าใจการเป็นมาของต้นแบบ (Originality) ความเป็นของแท้ดั้งเดิม (Authenticity) ของแหล่งท่องเที่ยวหรือสถานที่นั้นๆ เป็นต้น

ประเภทการตอบสนองความต้องการของลูกค้า (Functional creation) เป็นกลุ่มท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ที่เป็นสินค้าและบริการ เพื่อตอบสนองความต้องการของนักท่องเที่ยวที่มีความต้องการแตกต่างกัน แบ่งเป็น 3 กลุ่มย่อยคือ

- กลุ่มการออกแบบ (Design) เช่น การออกแบบห้องพักในโรงแรม รีสอร์ท การออกแบบสินค้าของที่ระลึก ให้มีอัตลักษณ์ความเป็นท้องถิ่น หรือผลิตภัณฑ์จากแหล่งท่องเที่ยว

- กลุ่มสื่อสมัยใหม่ (New media) เช่น ระบบดิจิทัล ซอฟต์แวร์ เกมส์
- กลุ่มบริการทางความคิดการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ (Creative Tourism Services) เช่น การบริการทางสถาปัตยกรรม โฆษณา นันทนาการ และบริการแนวคิดเชิงสร้างสรรค์อื่นๆ (พิมพ์พิสุทธิ์ อ้วนล้ำ. นักวิชาการพัฒนาชุมชนชำนาญการ: ออนไลน์)

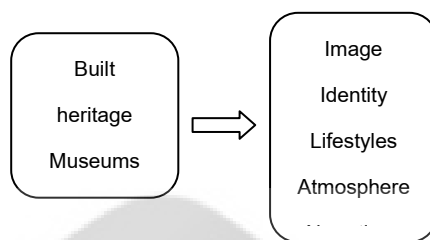
2.6.2 คุณสมบัติของการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ (Creative Tourism)

- ผู้ท่องเที่ยวและเจ้าของบ้านมีความผูกพันระหว่างกัน (Each engaging the other)
- การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ข้ามวัฒนธรรม (Cross-cultural engagement /Cultural experience)
- มีความเข้าใจอย่างลึกซึ้งทางวัฒนธรรมของพื้นที่ที่ท่องเที่ยว (Spirit of place/deep meaning/understanding of the specific cultural of the place)
- ประสบการณ์จากการมีส่วนร่วม (Hands-on experience)
- มีการแลกเปลี่ยนข้อมูลระหว่างกัน / ส่งผ่าน-ส่งต่อประสบการณ์ (Exchange information/transformation and transformative experiences)
- เป็นผู้เข้าร่วมกิจกรรมมากกว่าเป็นผู้ชม (More participate than observe) มีส่วนร่วมในการตัดสินใจ (Co-creating tourism experience)
- ความจริงแท้ทั้งในกระบวนการการผลิตและผลิตภัณฑ์ประสบการณ์จริง (Authentic both process and product / genuine experience)
- จดจำประทับใจ , เข้าใจ (Memorable / I hear and I forget, I see and I remember, I do and I understand.)
- การท่องเที่ยวแบบจำเพาะเจาะจง (Trail or-made approach)

2.7 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ (Creative Tourism)

Greg Richards (2010: 9-10) หนึ่งในผู้ก่อตั้งแนวความคิดเรื่องการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ได้ชี้ให้เห็นว่า รูปแบบของการท่องเที่ยวแบบใหม่นี้เป็นการปรับเปลี่ยนไปจาก การท่องเที่ยวแบบเดิมที่นานวันเข้าก็ยิ่งเป็นการท่องเที่ยวที่มีคุณภาพต่ำลง เนื่องจากกลายเป็นการท่องเที่ยวมวลชนที่ใช้เวลาเดินทางไปกับการเข้าชมและถ่ายภาพตามสถานที่ที่น่าสนใจ และมีความสำคัญในทางธรรมชาติและวัฒนธรรม ไม่ว่าจะเป็นหาดทราย มรดกทางวัฒนธรรม พิพิธภัณฑ์ อนุสรณ์สถาน แต่นักท่องเที่ยวรุ่นใหม่มีความปรารถนาที่จะเข้าไปมีส่วนร่วมในทางวัฒนธรรมของพื้นที่ที่ตนเองไปเที่ยวหรือ

อัตลักษณ์ของพื้นที่ท่องเที่ยวอื่นๆ ในภาพรวม การท่องเที่ยวสร้างสรรค์จึงเป็นการท่องเที่ยวที่มีความสนใจเลื่อนไปจากเดิม คือ จากวัฒนธรรมที่จับต้องได้ (Tangible Cultural Resources) ไปสู่ทรัพยากรทางวัฒนธรรมที่เป็นนามธรรม (Intangible Cultural Resources)

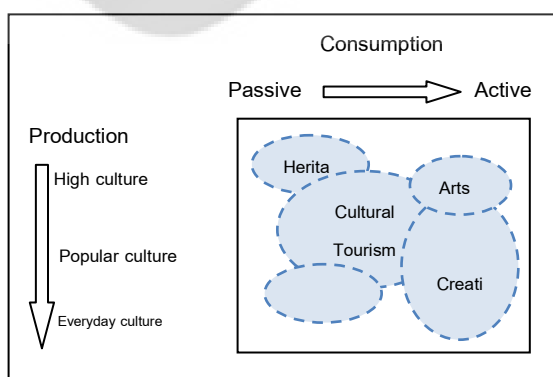


ภาพประกอบ 20 การเลื่อนไหลของวัฒนธรรมการท่องเที่ยวจากแบบเดิมสู่แบบใหม่

ที่มา: Greg Richards. (2010). *Cultural Tourism Research Methods*. pp9-10.

การเลื่อนจากวัฒนธรรมที่จับต้องได้ไปสู่ทรัพยากรวัฒนธรรมนามธรรม

จากความสนใจของนักท่องเที่ยวที่เคยสนใจการเยี่ยมชมสิ่งก่อสร้างมรดกวัฒนธรรม พิพิธภัณฑสถาน หาดทรายหรือภูเขา ก็หันไปให้ความสนใจกับภาพลักษณ์ อัตลักษณ์ วิถีชีวิต บรรยากาศ เรื่องเล่า การสร้างสรรค์และสื่อความสนใจเดิมที่เห็นคุณค่า กับวัฒนธรรมชนชั้นสูง (High Culture) เช่น ปราสาทราชวัง หอศิลป์ พิพิธภัณฑสถาน นักท่องเที่ยวรุ่นใหม่หันมาให้ความสนใจกับวิถีชีวิตสามัญ (Everyday Culture) เพิ่มมากขึ้น เช่น ร้านอาหารพื้นถิ่น ตลาดบ้านเรือน วิถีชีวิตชุมชน ที่จะทำให้นักท่องเที่ยวได้พบและมีส่วนร่วมใน “ชีวิตจริง” ของผู้คนจากเดิมที่เคยเป็นแต่ผู้ชม นักท่องเที่ยวเรียกร้องที่จะมีกิจกรรมในสถานที่ที่ตนเองท่องเที่ยวในระยะเวลายาวนานขึ้น



ภาพประกอบ 21 การเปลี่ยนผ่านจากการท่องเที่ยววัฒนธรรมสู่การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์

ที่มา: Richards Greg. (2010). *Cultural Tourism Research Methods*. p9.

รูปลักษณะของการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์

Greg Richards (2010, pp.11) เสนอรูปแบบพื้นฐานของการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ (Basic Modes of Implementation of Creative Tourism) ในสองลักษณะคือ

ใช้การสร้างสรรค์เป็นกิจกรรมของนักท่องเที่ยว (Using creativity as a tourist activity)

ใช้การสร้างสรรค์เป็นฉากหลังของการท่องเที่ยว (Using creativity as backdrop for tourism) ในรูปแบบแรกจะเป็นสิ่งที่ได้รับการปฏิบัติอยู่แล้วในกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ที่ให้นักท่องเที่ยวเข้าไปมีส่วนร่วมในพื้นที่ท่องเที่ยวต่างๆ แต่ปัจจุบัน การนำเอาการสร้างสรรค์มาเป็นฉากหลังของการท่องเที่ยว หรือการสร้าง “บรรยากาศ” ในแหล่งท่องเที่ยวต่างๆ นั้นได้รับความนิยมเพิ่มมากขึ้น เพื่อให้สถานที่ท่องเที่ยวนั้นมี “เสน่ห์” เพิ่มขึ้น ตัวอย่างเช่น การจัดกิจกรรมต่างๆ ของเมืองซานตาเฟ เมืองซึ่งได้รับการประกาศโดยยูเนสโกให้เป็นเมืองสร้างสรรค์ ด้านศิลปหัตถกรรม โดยจัดให้มีกิจกรรมเกี่ยวเนื่องกับการเรียนรู้ อบรมเรื่องเกี่ยวกับการปั้นหม้อดินเผา (งานศิลปะของเผ่าพูเอโบ (Pueblo) ในเขตนี้ มีชื่อเสียงมาแต่เดิม) หลักสูตรการทำอาหารพื้นเมือง หรือการทำเครื่องรางพื้นเมือง ที่พิพิธภัณฑ์ศิลปะพื้นเมืองมีความหลากหลายของรูปแบบประสบการณ์ ที่จะนำเสนอให้กับนักท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ที่จะเข้าร่วม นับตั้งแต่การซื้อผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ในพื้นที่ ไปจนถึงการเข้าชม-ชิม หรือเรียนรู้ทักษะบางด้านในพื้นที่ท่องเที่ยว

ตาราง 1 รูปแบบประสบการณ์ของการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์

Basis of activity	Type of Experience
Learning	Workshops
Testing	Experiences Open ateliers
Seeing	Itineraries
Buying	Galleries, Shop windows

ที่มา : Richards Greg. (2010). *Cultural Tourism Research Methods*. p10.

Crispin Raymond (2003: 1-5) หนึ่งในผู้ก่อตั้งแนวความคิด Creative Tourism ได้เสนอการปรับใช้แนวความคิดดังกล่าว ในการจัดการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ที่ประเทศนิวซีแลนด์ โดยเขาได้กล่าวว่านักท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ (Creative Tourist) ไม่ใช่เป็นบุคคลที่บริโภคการท่องเที่ยวอย่างเชื่องๆ แต่เป็นนักท่องเที่ยวที่กระตือรือร้นในการเข้าไปมีส่วนร่วมในวัฒนธรรมของประเทศ หรือชุมชนที่เข้าไปเยี่ยมชมในขณะที่นักท่องเที่ยววัฒนธรรมสนใจการเยี่ยมชมห้องทำงานหรือ

โรงงานเซรามิค แต่นักท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ สนใจที่จะเรียนรู้ และลงมือทำการปั้นเซรามิคด้วยตนเอง นักท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์จึงพร้อมที่จะเข้าไปมีส่วนร่วมในการเรียนรู้การลงมือทำและมีความสุขเพื่อที่จะได้บรรลุการพัฒนาความสามารถใหม่ๆ ของตนเอง เช่นเดียวกับภานิชิตจินที่กล่าวว่า “เมื่อได้ยีนก็จะลื้ม เมื่อเห็น ก็จะจำได้ แต่เมื่อลงมือทำก็จะเข้าใจ”

Crispin Raymond นำเอาแนวคิดการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ไปใช้ในการจัดการการท่องเที่ยว ที่เกาะใต้ ประเทศนิวซีแลนด์ โดยการประสานความร่วมมือกับหน่วยงานท่องเที่ยวประจำภาค (Regional Tourist Office) และเครือข่ายการตลาดทางศิลปะเนลสัน เบย์ (NBAM-Nelson Bays Art Marketing Network) ซึ่งจัดให้มีเครือข่ายของศิลปินพื้นบ้าน เพื่อนำไปสู่การจัดอบรม (Workshop) เกี่ยวกับงานศิลปหัตถกรรมให้กับนักท่องเที่ยวเพื่อเรียนรู้ประสบการณ์ที่แตกต่างหลากหลาย ตั้งแต่การสานเส้นใยแบบพื้นเมือง (Harakeke-Flax Weaving) การแกะสลักไม้/กระดูก หรืองานโลหะเซรามิค การปลูกพืชพื้นถิ่นหรือการปรุงอาหารทะเลแบบชาวเมารี การจัดการอบรมนั้นมีหลายรูปแบบ นับตั้งแต่การใช้เวลา 2 ชั่วโมง ถึง 4 วัน และมีนักท่องเที่ยวเข้าร่วมเป็นกลุ่มเล็กๆ กลุ่มละ 12 คน ในประเทศกรีซ เสนอให้นักท่องเที่ยวสามารถที่จะแบ่งปันประสบการณ์ในกิจกรรมสร้างสรรค์ร่วมกับผู้ที่อาศัยอยู่ในชุมชน Atelier de la Salamandre กรุงปารีส ประเทศฝรั่งเศสจัดการเดินทางให้นักท่องเที่ยวเป็นกลุ่ม เพื่อร่วมเดินทางมายังประเทศไทยในกรุงเทพฯ และจังหวัดกระบี่ เพื่อเรียนวาดภาพวิถีชีวิตชุมชนริมคลองในพื้นที่ ซึ่งเป็นทิวทัศน์ “ของแท้” (Vraiment Authentique)

กล่าวสรุปจากแนวคิดการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ สามารถแยกเป็นประเด็นต่างๆ ที่น่าสนใจ ดังนี้

- การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ (Creative Tourism) เป็นรูปแบบการท่องเที่ยวที่เปิดโอกาสให้นักท่องเที่ยวหรือผู้มาเยือนได้พัฒนาหรือได้ใช้ศักยภาพหรือความสามารถด้านแนวคิดสร้างสรรค์ของนักท่องเที่ยวเอง เข้าไปมีส่วนร่วมในวิถีทางและประสบการณ์เรียนรู้กับผู้คนในพื้นที่ ซึ่งเป็นสิ่งที่ทำกันอยู่เป็นประจำของผู้คนในแหล่งท่องเที่ยว นั้นๆ โดยที่นักท่องเที่ยวอาสาเข้าไปทำหรือเข้าไปมีส่วนร่วมด้วยตนเอง

- การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ (Creative Tourism) เป็นการสร้างสรรค์กิจกรรมหรือผลิตภัณฑ์จากภูมิปัญญาดั้งเดิมของท้องถิ่น ผสมผสานกับแนวคิด จินตนาการของนักท่องเที่ยว สร้างสรรค์กิจกรรมขึ้นมาใหม่

- การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ (Creative Tourism) นักท่องเที่ยวมิใช่เป็นเพียงผู้ดู หรือผู้สังเกตการณ์หรือไปปรากฏตัวในที่นั้นๆ ในฐานะนักท่องเที่ยวเพียงอย่างเดียว แต่นักท่องเที่ยวยังเป็นผู้มีปฏิสัมพันธ์หรือเป็นผู้มีส่วนในการดำเนินกิจกรรมร่วมกับคนในท้องถิ่น

- การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์เป็นหน้าที่ของนักท่องเที่ยว ที่จะต้องปรับตัวให้เข้ากับสภาพแวดล้อมรอบตัวและใช้ความรู้ให้เป็นประโยชน์เพื่อให้เกิดความชำนาญในการพัฒนาชีวิตความเป็นอยู่อยู่กับชุมชนดั้งเดิม

การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ (Creative Tourism) จึงเป็นทิศทางใหม่ของการท่องเที่ยวของโลกปัจจุบัน ที่มีจุดหมายเพื่อการสนทนา แลกเปลี่ยน เรียนรู้ระหว่างวัฒนธรรม และเชื่อว่าจะช่วยให้การท่องเที่ยวเป็นเครื่องมือของการทำความเข้าใจเกี่ยวกับคุณค่าของความหลากหลายในวัฒนธรรม ซึ่งนอกจากจะเป็นการเสริมแรงให้กับการตระหนักรู้ในคุณค่าของชุมชนของตนเองแล้ว ขณะเดียวกัน ก็เป็นการส่งเสริมพัฒนาศักยภาพ ของการสร้างสรรค์ให้กับนักท่องเที่ยวเองด้วย เพื่อที่จะนำประสบการณ์ที่ได้จากการเดินทางท่องเที่ยวไปใช้ในวิถีชีวิตของตนเองต่อไป

3. ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับการออกแบบเกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง

3.1 เกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง

ความหมายของมัลติมีเดีย

มัลติมีเดีย คือ ระบบสื่อสารข้อมูลข่าวสารหลายชนิด โดยผ่านสื่อทางคอมพิวเตอร์ ซึ่งประกอบด้วย ข้อความ ฐานข้อมูล ตัวเลขกราฟิก ภาพเสียง และวีดิทัศน์ (Jeffcoate. 1995)

มัลติมีเดีย คือ การใช้คอมพิวเตอร์สื่อความหมายโดยการผสมผสานสื่อหลายชนิด เช่น ข้อความ กราฟ ภาพศิลป์ (Graphic Art) เสียง ภาพเคลื่อนไหว (Animation) และวีดิทัศน์ เป็นต้น ถ้าผู้ใช้สามารถควบคุมสื่อเหล่านี้ให้แสดงออกมาตามต้องการได้ ระบบนี้จะเรียกว่ามัลติมีเดีย ปฏิสัมพันธ์ (Interactive Multimedia) (Vaughan. 1993)

มัลติมีเดีย คือ โปรแกรมซอฟต์แวร์ที่อาศัยคอมพิวเตอร์เป็นสื่อในการนำเสนอโปรแกรมประยุกต์ซึ่งรวมถึงการนำเสนอข้อความ สี สัน ภาพกราฟิก (Graphic images) ภาพเคลื่อนไหว (Animation) เสียง (Sound) และภาพยนตร์วีดิทัศน์ (Full motion Video) ส่วนมัลติมีเดียปฏิสัมพันธ์ (Interactive Multimedia) จะเป็นโปรแกรมประยุกต์ที่รับการตอบสนองจากผู้ใช้คีย์บอร์ด (Keyboard) เมาส์ (Mouse) หรือตัวชี้ (Pointer) (Hall. 1996)

ดังนั้นจึงสามารถสรุปความหมายของมัลติมีเดียได้ว่า มัลติมีเดีย คือการใช้คอมพิวเตอร์ร่วมกับโปรแกรมซอฟต์แวร์ในการสื่อความหมายโดยการผสมผสานสื่อหลายชนิด เช่น ข้อความ กราฟิก (Graphic) ภาพเคลื่อนไหว (Animation) เสียง (Sound) และวีดิทัศน์ (Video) เป็นต้น ถ้าผู้ใช้สามารถที่จะควบคุมสื่อให้นำเสนอออกมาตามต้องการได้จะเรียกว่า มัลติมีเดียปฏิสัมพันธ์ (Interactive Multimedia) การปฏิสัมพันธ์ของผู้ใช้สามารถจะกระทำได้โดยผ่านทางคีย์บอร์ด (Keyboard) เมาส์ (Mouse) หรือตัวชี้ (Pointer) การใช้มัลติมีเดียในลักษณะปฏิสัมพันธ์ก็เพื่อช่วยให้ผู้ใช้สามารถเรียนรู้หรือทำกิจกรรมรวมถึงดูสื่อต่างๆ ด้วยตนเอง สื่อต่างๆ ที่นำมารวมไว้ในมัลติมีเดีย เช่น ภาพ เสียง วีดิทัศน์ จะช่วยให้เกิดความหลากหลาย น่าสนใจ และสร้างความสนใจ เพิ่มความสนุกสนานในการเรียนรู้มากยิ่งขึ้น

ความหมายของเกม

อรพรรณ พรสีมา (2530: 45) ได้กล่าวว่า เกมเป็นกิจกรรมชนิดหนึ่งซึ่งผู้เล่นต่างพยายามที่จะกระทำกิจกรรมเพื่อให้บรรลุเป้าหมายอันหนึ่งภายในกฎเกณฑ์ที่กำหนดให้

วิมลศิริ ร่วมสุข (2522: 68) อธิบายว่าเกม หมายถึง ระบบการแข่งขันที่มีผู้เล่น ตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป ผู้เล่นเกมจะต้องเล่นตามกฎเกณฑ์ที่กำหนด และเมื่อสิ้นสุดลงแล้วจะมีการตัดสินแพ้ชนะ

ทิตนา แคมมณี (2545: 363) ได้กล่าวว่า เกมเป็นวิธีการวิธีหนึ่งซึ่งสามารถนำมาใช้ในการสอนได้ดี โดยครูผู้สอนสร้างสถานการณ์สมมติขึ้น ให้ผู้เรียนลงเล่นด้วยตนเอง ภายใต้ข้อตกลงหรือกติกาบางอย่างที่กำหนดไว้ ซึ่งผู้เรียนจะต้องตัดสินใจทำอย่างใด อย่างหนึ่งอันจะมีผลออกมาในรูปของการแพ้การชนะ

สรุปได้ว่าเกม หมายถึง กิจกรรมชนิดหนึ่งซึ่งมีผู้เล่นตั้งแต่ 1 คนหรือ 2 คนขึ้นไป แข่งขันกันภายใต้ข้อตกลงหรือกติกาบางอย่างที่กำหนดไว้ เพื่อให้กิจกรรมบรรลุเป้าหมายที่ตั้งไว้ โดยผู้เรียนจะต้องตัดสินใจด้วยตนเองและเมื่อสิ้นสุดลงแล้วจะมีการตัดสินแพ้ชนะ

ความหมายของสถานการณ์จำลอง

อรพรรณ พรสีมา (2530: 45) ได้กล่าวว่า สถานการณ์จำลอง หมายถึง การจำลองสภาพหรือกระบวนการในชีวิตจริงให้เข้าใจง่ายขึ้น โดยปกติผู้เข้าร่วมในสถานการณ์จำลองแต่ละคนจะแสดงบทบาทอย่างใดอย่างหนึ่งที่จะทำให้เข้าไปเกี่ยวข้องกับคนอื่น ๆ หรือสิ่งแวดล้อมอื่น ๆ ของสถานการณ์จำลอง

ทิตนา แคมมณี (2545: 368) ได้กล่าวว่า สถานการณ์จำลองหมายถึง กระบวนการที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยให้ผู้เรียนลงเล่นในสถานการณ์ที่มีบทบาท ข้อมูล และกติกาการเล่นที่สะท้อนความเป็นจริงและมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งต่างๆ ที่อยู่ในสถานการณ์นั้น โดยใช้ข้อมูลที่มีสภาพคล้ายกับข้อมูลในความเป็นจริงในการตัดสินใจและแก้ปัญหาต่างๆ ซึ่งการตัดสินใจนั้นจะส่งผลถึงผู้เล่นในลักษณะเดียวกันกับที่เกิดขึ้นในสถานการณ์จริง

สรุปได้ว่า สถานการณ์จำลองหมายถึงกระบวนการที่ผู้เล่นแต่ละคนจำลองสภาพ หรือกระบวนการโดยผู้เล่นแสดงบทบาท กติกาการเล่น ที่สะท้อนความเป็นจริง และมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งต่างๆ ที่อยู่ในสถานการณ์นั้น

องค์ประกอบของสถานการณ์จำลอง

ทิตนา แคมมณี (2545: 368) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบที่สำคัญของสถานการณ์จำลอง มีดังนี้

- มีผู้สอนและผู้เรียน
- มีสถานการณ์ ข้อมูล บทบาทและกติกา ที่สะท้อนความเป็นจริง
- ผู้เล่นในสถานการณ์มีปฏิสัมพันธ์กันหรือมีปฏิสัมพันธ์กับปัจจัยต่างๆ ในสถานการณ์นั้น
- ผู้เล่นหรือผู้สวมบทบาทมีการใช้ข้อมูลที่ใช้ในการตัดสินใจ

- การตัดสินใจส่งผลต่อผู้เล่นในลักษณะเดียวกันกับที่เกิ ดขึ้นในสถานการณ์จริง
- มีการอภิปรายเกี่ยวกับสถานการณ์ ข้อมูล และกติกาของสถานการณ์ วิธีการเล่น พฤติกรรมการเล่น และผลการเล่น เพื่อการเรียนรู้

สรุปได้ว่า องค์ประกอบของสถานการณ์จำลองประกอบด้วยสถานการณ์ ข้อมูล บทบาท และกติกาที่สะท้อนความเป็นจริงผู้เล่นมีปฏิสัมพันธ์กันหรือมีปฏิสัมพันธ์กับปัจจัยต่างๆในสถานการณ์ นั้น มีการตัดสินใจ และมีการอภิปรายหลังการเล่นเกี่ยวกับวิธีการเล่น พฤติกรรม การเล่น และผล การเล่น

ลักษณะของสถานการณ์จำลอง

เบค มอนโร (Beck Monroe. 1969: 45) ได้แบ่งสถานการณ์จำลองเพื่อใช้ใน 3 ลักษณะคือ

- เพื่อประเมิน หรือวิเคราะห์ระบบการปฏิบัติงาน
- เพื่อปรับปรุง และประเมินรูปแบบ หรือใช้ในการวางแผนสำหรับ ระบบใหม่ ในการ ทดลองหรือทำนาย

- เพื่อจัดสภาพการณ์เรียนรู้ที่ตรงกับความเป็นจริง

ทิสนา แคมมณี (2545: 369) ได้แบ่งสถานการณ์จำลองออกเป็น 2 ลักษณะคือ

- เป็นสถานการณ์จำลองแท้ จะเป็นสถานการณ์การเล่นที่ให้ผู้เรียน ได้เล่น เพื่อเรียนรู้ ความจริง เช่น ผู้สอนอาจจำลองสถานการณ์ในประวัติศาสตร์ขึ้นมาให้ผู้เรียนเล่น โดยผู้เรียนจะต้อง ใช้ข้อมูลที่เป็นจริงของสถานการณ์นั้นในการตัดสินใจในเหตุการณ์ต่างๆ

- สถานการณ์จำลองแบบเกมหรือที่เรียกว่า เกมจำลองสถานการณ์ มีลักษณะเป็นเกม การเล่น แต่เกมการเล่นนี้มีลักษณะที่สะท้อนความจริง

สรุปได้ว่าสถานการณ์จำลองมีลักษณะที่ให้ผู้เรียนได้เล่นเพื่อเรียนรู้ ความจริง โดยผู้เรียน จะต้องใช้ข้อมูลที่เป็นจริงในการตัดสินใจในเหตุการณ์ต่างๆ

ประโยชน์ของสถานการณ์จำลอง

พวงเล็ก อุตระ (2539: 282) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของสถานการณ์จำลองไว้ดังนี้

- เป็นเครื่องกระตุ้นให้นักเรียนมีความสนใจในการเรียนยิ่งขึ้น
- นักเรียนได้มีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้มากขึ้น
- มีบรรยากาศในการเรียนดีขึ้น
- มีความสนุกสนานเพลิดเพลิน
- ช่วยให้ผู้เรียนมีทักษะทางภาษาดีขึ้น 18

ทิสนา แคมมณี (2545: 371) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของสถานการณ์จำลองไว้ดังนี้

- ช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องที่มีความสัมพันธ์ซับซ้อนได้อย่างเข้าใจ เกิด ความเข้าใจ เนื่องจากได้มีประสบการณ์ที่เห็นประจักษ์ชัดด้วยตนเอง

- ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้สูงมาก ผู้เรียนได้เรียนอย่างสนุกสนาน การเรียนรู้มีความหมายต่อตัวผู้เรียน
- ผู้เรียนมีโอกาสดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ต่าง ๆ จำนวนมาก เช่น กระบวนการปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น กระบวนการสื่อสาร กระบวนการตัดสินใจ กระบวนการแก้ปัญหา และกระบวนการคิด เป็นต้น

สรุปได้ว่า ประโยชน์ของสถานการณ์จำลอง คือ ทำให้เกิดความรู้ความเข้าใจมีประสบการณ์ด้วยตนเอง มีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ มีความสนุกสนานเพลิดเพลิน มีพัฒนาทางด้านทักษะทางภาษา กระบวนการปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น กระบวนการสื่อสาร กระบวนการตัดสินใจ กระบวนการแก้ปัญหา กระบวนการคิด มีบรรยากาศในการเรียนดีขึ้น ข้อแตกต่างระหว่างเกมกับสถานการณ์จำลองคือ เกมบางอย่างนั้นอาจไม่ได้มีสถานการณ์ที่เหมือนจริงก็ได้ ดังนั้นนักคิด หรือเป้าหมายของผู้เล่นจึงไม่จำเป็นที่จะต้องใกล้เคียงความจริง นอกจากนี้ จุดมุ่งหมายหลักของการใช้เกมก็ต่างจากสถานการณ์จำลอง กล่าวคือ เกมนั้นมุ่งให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ยุทธวิธีที่จะเอาชนะอุปสรรคต่างๆ เพื่อจะไปให้ถึงเป้าหมายที่ต้องการ และช่วยให้ผู้เล่นได้ฝึกฝนเทคนิคและทักษะที่ต้องการ ส่วนสถานการณ์จำลองเน้นผู้เล่นเรียนรู้ความสัมพันธ์เชิงเหตุผลที่เกิดขึ้นจริงจากประสบการณ์ที่ได้รับจากการเข้าไปอยู่ในสภาพการณ์จำลองเป็นหลัก

3.2 ประเภทของเกมมัลติมีเดีย

ประเภทของเกม มีการแบ่งไว้หลายประเภทหลายรูปแบบ แต่โดยหลักการแล้ว เกมก็คือเกม การจำลองสถานการณ์ มีการวางกฎกติกาและวัดความสามารถและทักษะของผู้เล่น ผ่านทางคะแนนหรือผลแพ้ชนะ หรือเกมต่างๆ ก็เกิดจากการผสมผสานรูปแบบสถานการณ์กับการวัดความสามารถหรือการฝึกฝนทักษะและการเน้นกฎไปทีละเวลาหรือคุณภาพ ในเกมที่ซับซ้อนขึ้น ก็จะเกิดจากการผสมผสานหรือสอดแทรกแทรกเกมขนาดเล็กหลายๆ เกมไว้เป็นส่วนประกอบและผลที่วัดได้ก็จะเป็นส่วนช่วยในเกมอื่นๆ ทางอ้อม

เกมมัลติมีเดีย สามารถแบ่งออกได้เป็น 2 ประเภทใหญ่

เกมประเภทแบ่งตามลักษณะการเล่น ได้แก่

- เกมที่มีเนื้อเรื่องที่ยาว (Long Term) เกมที่มีฉากเชื่อมต่อกัน โดยฉากแต่ละฉากจะถูกเลื่อนไปเรื่อยๆ เช่น เกม RPG - Final Fantasy Tales Rockman เกมตะลุยด่าน Mario Rockman
- เกมที่ไม่เน้นเนื้อเรื่อง (Casual) เกมที่ไม่เน้นว่าจะต้องเล่นตามเนื้อเรื่อง อาจจะมีหรือไม่มีก็ได้ มักจะจบเป็นฉากต่อฉากไม่ต่อกัน หรืออาจจะไม่มีการผ่านฉาก มีแค่ฉากเดียวแต่จะเพิ่มความยากจนถึงระดับที่ผู้เล่นจะแพ้ไปเอง ตัวอย่างเช่น เกม Puzzle - เกมเดิน เกมแฟลช Tetris หรือเกม Strategy เกม Fighting เช่น Dot A

- เกมประเภทเคลื่อนไหวตามเวลา (Real Time) เกมที่มีกฎใช้ในการแบ่งเวลาให้การเคลื่อนไหวในเกมเป็นการเคลื่อนไหวตามเวลาจริง เรียกว่า ตัวอย่างที่เห็นชัดคือ เกมAction/Adventure หรือ Fighting ที่เน้นการควบคุมอย่างสมจริง เหมาะกับเกมที่เน้นการตอบสนองหรือการมีทักษะ

- เกมที่ไม่กำหนดเวลาที่แน่นอน (Turn Base) เป็นกฎการแบ่งเวลา ที่ให้เวลาของเกมไม่อิงกับความเป็นจริง โดยจะมีการหยุดพักให้ผู้เล่นได้คิด เลือก ตัดสินใจทำอะไรในส่วนที่กำหนดไว้ และวางแผนจัดการสิ่งที่ต้องทำ ตัวอย่างเกมประเภทนี้ เช่น เกมกระดานอย่างหมากรุกและเกม Tactics หรือเกม RPG อย่างเช่นไฟนอลแฟนตาซี เกมStrategy อย่าง Heroes of Might and Magic

เกมประเภทแบ่งตามลักษณะเกม

- เกมไม่มีเนื้อเรื่องหรือเกม เกมปริศนา (Puzzle) หมายถึงเกมขนาดเล็กที่มีกฎง่ายๆ ไม่ต้องมีเนื้อเรื่องหรือถ้ามีก็มีเล็กน้อย ไม่ต้องมีสถานการณ์ซับซ้อน ตัวเกมค่อนข้างตายตัว สามารถเล่นได้เรื่อยๆ และมีการวัดคะแนนแน่นอน

- เกมวางแผน (Strategy) เป็นเกมชั้นกลางที่เล่นและเข้าใจได้ยากกว่าเกม Puzzle มีกฎมากมายและมีการสร้างรูปแบบการเล่นที่ซับซ้อน โดยทั่วไปแล้วชื่อ Strategy มีความหมายถึงเกมวางแผนการรบ เนื่องจากเป็นชื่อของเกมกระดานวางแผนการรบเกมแรกที่เป็นที่นิยมมาก แต่จริงๆ แล้วการวางแผนนั้นสามารถหมายถึงรวมถึงการวางแผนการบริหาร การควบคุมดูแล การตัดสินใจ และอื่นๆ ได้ แต่เกมแบบนี้ก็มักจะไม่ได้ให้ความสำคัญต่อการเล่นตามเนื้อเรื่อง และมักจะเป็นการตัดสินใจแพ้ชนะมากกว่า

- เกมเล่นตามเนื้อเรื่อง (Role Playing) หรือที่คุ้นหูกันดีในชื่อว่า เกม RPG เกมชนิดนี้มีการสร้างโลกและเนื้อเรื่อง ให้ผู้เล่นสวมบทบาทเป็นตัวละครที่ต้องเล่นตามเนื้อเรื่องนั้นมีลักษณะตรงข้ามกับเกม Puzzle คือต้องเล่นเป็นระยะเวลานานและในเกมก็จะมีการเปลี่ยนแปลงไปตามเนื้อเรื่องที่ดำเนินไปตามการเล่น ไม่มีการวัดคะแนนเด่นชัด ลักษณะเด่นของเกม RPG คือ การทำให้มีการเติบโต หรือการเพิ่มเติมอะไรบางอย่างที่สำคัญต่อเกม ที่เห็นได้ทั่วไปก็เช่น เงิน เลเวล หรือค่าประสบการณ์ ที่ยิ่งนานก็จะยิ่งสะสมมากขึ้น หรืออย่างในบางเกมก็จะเป็นการสะสมอาวุธที่ดีขึ้น ความสามารถที่หลากหลายขึ้น แต่ในบางเกมก็ไม่มี (ไทยเกมส์. 2556: ออนไลน์)

3.3 เกมประเภทสถานการณ์จำลอง

เกมการจำลอง (Simulation Game) เป็นเกมประเภทที่จำลองสถานการณ์ต่างๆ มาให้ผู้เล่นได้สวมบทบาทเป็นผู้อยู่ในสถานการณ์นั้น ๆ และตัดสินใจในการกระทำเพื่อลองดู ว่าจะเป็นอย่างไร เหตุการณ์ต่าง ๆ อาจจะนำมาจากสถานการณ์จริงหรือสมมติก็ได้ เกมแนวนี้นับเป็นประเภทย่อย ดังนี้

เกมจำลองการควบคุมเสมือนจริง (Virtual Simulation) จะจำลองการควบคุมเสมือนจริงของสิ่งต่าง ๆ เช่น การขับรถยนต์ การขับเครื่องบิน ขับรถไฟ เป็นต้น โดยส่วนมากเกมประเภทนี้จะจำลองรายละเอียดต่าง ๆ ให้สมจริงที่สุดเท่าที่จะเหมือนได้ เกมประเภทนี้นอกจากใช้เล่นเพื่อความบันเทิง ยังสามารถเป็นแหล่งเรียนรู้การควบคุมต่าง ๆ ได้ เกมประเภทนี้มีชื่อเสียง เช่น แกรนทัวร์ริมโบ เป็นต้น นอกจากนี้เกมประเภทนี้ไม่จำเป็นต้องจำลองเป็นยานพาหนะ แต่อาจจำลองเป็นสถานการณ์ต่าง ๆ ได้

เกมจำลองการบริหารธุรกิจ (Tycoon or Business Simulation) เป็นเกมจำลองที่ผู้เล่นได้บริหารธุรกิจอย่างใด อย่างหนึ่ง ซึ่งมีทั้งแบบผิวเผิน จนถึงระดับลึก เกมที่ได้รับความนิยมได้แก่ Theme Hospital, Theme Park, Transport Tycoon, Market land เป็นต้น



ภาพประกอบ 22 เกมจำลองการบริหารธุรกิจ

ที่มา: www.facebook.com. (2556: ออนไลน์).

เกมจำลองเหตุการณ์ (Situation Simulation) จะจำลองเหตุการณ์ต่าง ๆ ในช่วงเวลาหนึ่งให้ผู้เล่นได้เล่นเป็นตัวเองในสถานการณ์นั้น เช่น เกม Derby Stalion ที่ให้ผู้เล่นเป็นเจ้าของคอกม้า



ภาพประกอบ 23 เกมจำลองเหตุการณ์

ที่มา: www.rakuten.com. (2556: ออนไลน์).

เกมจำลองชีวิต (Life Simulation) โดยผู้เล่นมักจะได้ควบคุมตัวละครตัวหนึ่ง หรือครอบครัวหนึ่ง และใช้ชีวิตปฏิบัติกิจวัตรประจำวัน เช่น ทานข้าว , อาบน้ำ , ทำงาน เป็นต้น เกมประเภทนี้ผู้เล่นสามารถควบคุมตัวละครที่เป็นมนุษย์และสิ่งของได้ เช่น The sim, Animal Crossing



ภาพประกอบ 24 เกมจำลองชีวิต

ที่มา: www.online-station.net. (2556: ออนไลน์).

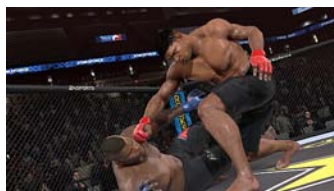
เกมสัตว์เลี้ยง (Pet Simulation) เกมแนวนี้จะให้ผู้เล่นได้เลี้ยงสัตว์ต่าง ๆ ในเกม สำหรับผู้เล่นบางคนที่ยากจะเลี้ยงสภาพจริงไม่เอื้ออำนวย ก็เลี้ยงในลักษณะเกม เช่น เกม Pet City



ภาพประกอบ 25 เกมสัตว์เลี้ยง

ที่มา: www.facebook.com. (2556: ออนไลน์).

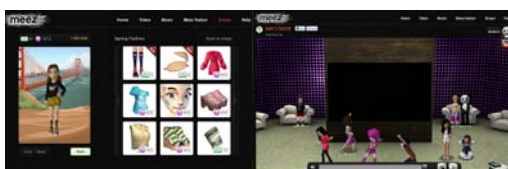
เกมวางแผนจัดระบบของทีมกีฬา (Sport Simulation) ส่วนมากเกมนี้มักจะให้ผู้เล่นได้ควบคุมเป็นผู้จัดการทีมหรือสโมสร และ จัดหาสิ่งต่าง ๆ ให้กับทีม และ ผู้เล่นควรจะมีความรู้ในเรื่องนั้นๆ ด้วย



ภาพประกอบ 26 เกมวางแผนจัดระบบของทีมกีฬา

ที่มา: www.joystiq.com. (2556: ออนไลน์).

เกมจำลองการจีบสาว (Renai) เป็นเกมจำลองการจีบสาวหรือหนุ่ม โดยลักษณะตัวเกม ผู้เล่นจะต้องรับบทบาทเป็นผู้ชายหรือหญิง โดยมีเป้าหมายสร้างความสัมพันธ์ กับฝ่ายตรงข้าม ให้กลายเป็นคนรักโดยลักษณะเกมจะแบ่งเป็นวัน ในแต่ละวันผู้เล่นสามารถเลือกทำกิจกรรมต่างๆ เพื่อสร้างสถานะและเหตุการณ์ระหว่างผู้เล่นกับตัวละครอื่นๆ



ภาพประกอบ 27 เกมจำลองการจีบสาว

ที่มา: www.facebook.com. (2556: ออนไลน์).

สรุปได้ว่า เกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง เป็นเกมที่ให้ผู้เล่นเป็นผู้สวมบทบาทเป็นตัวละคร ในสถานการณ์นั้น ๆ โดยผู้เล่นจะเป็นผู้ที่ตัดสินใจกระทำเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่ได้ถูกกำหนดไว้ภายใต้เงื่อนไขของเกม โดยเกมจำลองดังกล่าวอาจจะมาจากชีวิตจริงหรือบทบาทสมมติก็ได้ เกมประเภทนี้นอกจากใช้เล่นเพื่อความบันเทิงแล้ว ยังสามารถเป็นแหล่งเรียนรู้ได้อีกด้วย โดยเกมจะมีรูปแบบการเล่นที่หลากหลาย อาทิเช่น เกมจำลองการบริหารธุรกิจ เกมจำลองเหตุการณ์ เกมจำลองชีวิต เกมสัตว์เลี้ยง เกมวางแผนจัดระบบของทีมกีฬา เกมจำลองการจีบสาว เป็นต้น

3.4 กระบวนการออกแบบเกมจำลองสถานการณ์

ส่วนประกอบของเกมคอมพิวเตอร์

- ผู้เล่น (Player) หรือปัจจุบันสำหรับผู้ที่มีความชื่นชอบเป็นพิเศษหรือคลุกคลีอยู่ในวงการ อาจเรียกว่า เกมเมอร์ (Gamer)
- อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ ประกอบไปด้วย
 - ฮาร์ดแวร์ คือ ส่วนประมวลผล คือเครื่องคอมพิวเตอร์ ซึ่งหมายรวมถึงอุปกรณ์พื้นฐานของคอมพิวเตอร์ เช่น เคส, ซีพียู, เมนบอร์ด, ฮาร์ดดิส, เพาเวอร์ซัพพลาย เป็นต้น
 - ส่วนรับข้อมูล คือเครื่องอ่านสื่อต่างๆ เช่น ซีดีรอม, หรือ ดาวันโหลด จากแหล่งข้อมูลผ่านระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ ซึ่งต้องใช้ การ์ดแลน หรือ โมเด็ม ในการเชื่อมต่อ เพื่อให้ได้มาซึ่งชุดของคำสั่งหรือเรียกว่า ซอฟต์แวร์เกม

ส่วนแสดงผล คือเครื่องมือในการแสดงผลให้ผู้เล่น ได้รับทราบถึงการประมวลผลต่างๆ เช่น มอนิเตอร์, การ์ดจอ, สปีคเกอร์ เป็นต้น

ส่วนเสริมประสิทธิภาพการทำงาน ในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ซึ่งต้องใช้ทรัพยากรในระบบคอมพิวเตอร์เป็นจำนวนมาก ดังนั้นอุปกรณ์เสริมที่ผลิตออกมามากมาย เพื่อเสริมการทำงานของคอมพิวเตอร์ให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น เช่น แรมหน่วยความจำสูง (Random Access Memory, RAM) การ์ดจอ เพิ่มฟังก์ชันพิเศษ, ฮาร์ดการ์ดเพิ่มฟังก์ชันพิเศษ, อินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (ADSL) เป็นต้น (สุทธิพร นิราพาธ. 2547: 11)

หลักการออกแบบและการสร้างเกม

Alessi and Trollip (1985) การออกแบบเกมเพื่อการเรียนการสอนนั้น ผู้สร้างจะต้องคำนึงถึงลักษณะสำคัญๆ ของเกม ได้แก่

เป้าหมาย (Goals) เกมทุกๆ บทจะต้องมีการตั้งเป้าหมายให้ผู้เรียนไปให้ถึง เพื่อกระตุ้นและสร้างความสนใจของผู้เรียน โดยเป้าหมายนี้จะต้องเป็นเป้าหมายที่ไม่ยากจนเกินไปโดยผู้เรียนจะได้เสริมสร้างความรู้และความชำนาญระหว่างที่ผู้เรียนเดินทางไปสู่เป้าหมาย

กฎกติกา (Rules) กฎกติกาเป็นการกำหนดขอบเขตข้อบังคับหรือข้อจำกัดต่างๆ ของสิ่งที่ผู้เรียนสามารถกระทำได้ภายในบทเรียน ซึ่งอาจมีการเปลี่ยนแปลงได้ตามความจำเป็น

การแข่งขัน (Competition) บทเรียนประเภทเกมจะต้องมีการแข่งขัน ซึ่งอาจจะเป็นการแข่งขันกับฝ่ายตรงข้ามกับตนเองหรือแข่งกับเวลาหรืออาจเป็นการแข่งขันกับปัจจัยหลายๆ ด้าน

ความท้าทาย (Challenge) บทเรียนประเภทเกมจะต้องท้าทายผู้เรียน ความท้าทาย ได้แก่ ความพยายามที่จะไปสู่เป้าหมาย ความท้าทายในบางบทเรียนประเภทเกมควรที่จะมีความยืดหยุ่นและสามารถปรับเปลี่ยนได้ตามความสามารถของผู้เรียน

จินตนาการ (Fantasy) บทเรียนประเภทเกม มักจะใช้จินตนาการเป็นการสร้างแรงจูงใจสำหรับผู้เรียน ระดับของการใช้จินตนาการในบทเรียนแตกต่างกันไปตั้งแต่ระดับที่ใกล้เคียงกับความจริงไปจนถึงระดับที่เต็มไปด้วยความเพ้อฝัน

ความปลอดภัย (Safety) บทเรียนประเภทการจำลองต้องยึดหลักความปลอดภัยของผู้เรียนกล่าวคือ จะต้องจำลองสถานการณ์ซึ่งในความเป็นจริงสถานการณ์นั้นอาจก่อให้เกิดอันตรายแก่ผู้เรียนหรือผู้ที่เกี่ยวข้องได้ ตัวอย่างเช่น สถานการณ์ในการรบหรือสถานการณ์ทางเศรษฐกิจ เป็นต้น

ความสนุกสนานเพลิดเพลิน (Entertainment) แม้ว่าวัตถุประสงค์หลักของบทเรียนประเภทเกม คือ การให้ความรู้และทักษะแก่ผู้เรียน แต่ความสนุกสนานเพลิดเพลินถือว่าเป็นลักษณะสำคัญซึ่งสำคัญที่สุดประการหนึ่ง เพราะความสนุกสนานเพลิดเพลินเป็นตัวการสำคัญที่ทำให้เกิดแรงจูงใจซึ่งส่งผลต่อการเรียนรู้ในที่สุด

วรรัตน์ ว่องระวี (2552) ได้กล่าวเสริมว่า การพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์มีขั้นตอนแบ่งย่อยเป็นหลายขั้นตอน ขึ้นอยู่กับผู้พัฒนาการออกแบบเกมว่าจะกำหนดขึ้นอย่างไร โดยจำแนกออกเป็น 3 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนการออกแบบ

ขั้นตอนนี้เป็นส่วนหนึ่งที่สำคัญในการพัฒนาการออกแบบเกมคอมพิวเตอร์ เนื่องจากการออกแบบเกมเป็นตัวกำหนดความเป็นไปได้และความสำเร็จของตัวเกม ขั้นตอนการออกแบบนั้นยังสามารถแบ่งย่อยลงไปอีก เนื่องจาก เกมเป็นการใช้องค์ประกอบหลักหลายอย่างในการสร้างสรรค์ ต้องมีการออกแบบในด้าน กฎกติกา กราฟิก การเคลื่อนไหว เทคนิคการนำเสนอ เสียงประกอบ รวมทั้งขอบเขตและข้อจำกัดในการเขียนโปรแกรม โดยต้องคำนึงถึงกลุ่มเป้าหมายเพื่อเป็นตัวกำหนดทิศทางของเกม

สิ่งสำคัญประการหนึ่งของ การออกแบบเกม คือ การออกแบบกราฟิก ซึ่งขึ้นอยู่กับลักษณะของเกมว่าจะเป็นรูปแบบ 2 มิติ หรือ 3 มิติ ซึ่งกราฟิกของแต่ละเกมจะต้องคำนึงข้อจำกัดและความเหมาะสมในการสร้าง (ข้อจำกัดหมายถึง ความสามารถของฮาร์ดแวร์ ความเร็ว ที่ต้องการประมวลผล ขนาดความจุของเกม และความสามารถของโปรแกรมเมอร์ในการเขียนโปรแกรม)

ขั้นตอนการเขียนโปรแกรม

การเขียนโปรแกรม คือขั้นตอนการขับเคลื่อนและสร้างตัวเกมขึ้นมาโดยผู้เล่นสามารถควบคุมการเล่น โดยการเขียนโปรแกรมนั้นต้องใช้รูปแบบภาษาทางคอมพิวเตอร์ในการเขียน อาทิเช่น ภาษาซีและจาวา

ขั้นตอนการตรวจสอบและแก้ไขข้อผิดพลาดของเกม

ขั้นตอนนี้เป็นการตรวจเช็คความผิดพลาด ส่วนต่างๆ ของเกมและทำการทดสอบระบบในส่วนนั้น ๆ ว่ามีความสมบูรณ์ มากน้อยเพียงใด ในกรณีที่พบข้อผิดพลาดต้องทำการแก้ไขทันที เมื่อไม่พบข้อผิดพลาดต้องตรวจสอบระบบอีกครั้งเพื่อเตรียมความพร้อมการนำไปใช้

สิ่งที่นักออกแบบควรคำนึงในการออกแบบเกม มีดังนี้

- Technique คือการเลือกใช้เทคนิคที่เหมาะสมกับประเภทของเกมที่จะนำมาพัฒนา
- Production คือต้องมีการวางแผนในการดำเนินงานอย่างมีกระบวนการและรอบคอบรัดกุม เพื่อให้สามารถพัฒนาเกมให้สำเร็จลุล่วงตามวัตถุประสงค์
- Intended Target Audience การเลือกกลุ่มเป้าหมายและกาเรียนรู้พฤติกรรมของกลุ่มเป้าหมายเพื่อนำมาใช้ในการออกแบบเกมให้เข้าถึงตามความต้องการของกลุ่มเป้าหมายให้ได้มากที่สุด
- Ethical การออกแบบเกมต้องคำนึงถึงจริยธรรมอันดีงามในการออกแบบเกมเพื่อไม่ให้เกมที่สร้างขึ้นเป็นสื่อที่มอมเมา หรือให้โทษแก่ผู้เล่น

- Political การศึกษาในเรื่องสังคมเป็นสิ่งจำเป็นในการออกแบบ เนื่องจากในแต่ละสังคมนั้น มีข้อกำหนดและข้อจำกัดที่แตกต่างออกไป หากผู้ออกแบบไม่คำนึงถึงจุดนี้ อาจจะทำให้เกมที่สร้างถูกสังคมต่อต้าน

Chris. (2011) อธิบายขั้นตอนการออกแบบเกมคอมพิวเตอร์ไว้ ซึ่งมีความใกล้เคียงกับการออกแบบสื่อมัลติมีเดียโดยทั่วไป กล่าวคือ

- กำหนดหัวข้อและเป้าหมาย ผู้ออกแบบควรมีเป้าหมายชัดเจนเพื่อการวางแผน
- หาข้อมูลและเตรียมความพร้อม
- ขั้นตอนการออกแบบ ที่ต้องคำนึงถึงความแม่นยำ
- ขั้นตอนทดสอบ เพื่อตรวจสอบให้เกมได้ตอบ และแสดงผลได้ตรงตามโครงสร้างโปรแกรมที่ออกแบบไว้
- ขั้นตอนการจัดทำโปรแกรม เพื่อให้เกมสามารถดำเนินไปได้ตามโครงสร้างโปรแกรมที่ออกแบบไว้ ในขั้นตอนนี้จำเป็นต้องอาศัยความสามารถในการเขียนโปรแกรม
- ขั้นตอนทดสอบ ตรวจสอบความสมบูรณ์ อาจให้ผู้อื่นช่วยในการตรวจสอบว่าสามารถเข้าใจเกมได้หรือไม่ จำเป็นต้องศึกษาจากคู่มือตลอดการเล่นหรือไม่ พอใจในองค์ประกอบหรือไม่

ปัจจัยสำคัญในการออกแบบเกม

กิตติ ภัททิพัฒน์กุล ได้กล่าวปัจจัยในการออกแบบเกม กล่าวว่า เกมที่ได้ความนิยมและเป็นที่ยอมรับของผู้เล่นนั้น ไม่เพียงแต่ เกมต้องมีกราฟิกที่สวยงามเพียงอย่างเดียว แต่ขึ้นอยู่กับองค์ประกอบและจุดมุ่งหมายของเกมด้วย อาทิเช่น การออกแบบเนื้อเรื่อง จุดประสงค์และเป้าหมายของเกม กลุ่มผู้เล่น เป็นต้น ดังนั้นการศึกษาองค์ประกอบเหล่านี้จึงมีความสำคัญในกระบวนการออกแบบเกม ซึ่งสามารถจำแนกไว้ดังนี้

อายุและเพศของกลุ่มเป้าหมาย

อายุและเพศของกลุ่มเป้าหมาย หากกลุ่มเป้าหมายเป็นเด็กก็ควรออกแบบเกมให้มีรูปแบบการเล่นที่เข้าใจง่ายไม่ซับซ้อน เช่น กลุ่มเป้าหมายเป็นเด็กอายุระหว่าง 6-12 ปี ควรออกแบบเกมโดยใช้ภาพกราฟิกและตัวการ์ตูนเป็นหลัก

นอกจากนี้ปัจจัยที่สำคัญที่ควรพิจารณา คือเพศของกลุ่มเป้าหมาย เพราะผู้เล่นแต่ละเพศนั้นมีมุมมองและความชื่นชอบที่แตกต่างกัน

ประสิทธิภาพของคอมพิวเตอร์

ประสิทธิภาพของคอมพิวเตอร์ นั้นเป็นปัจจัยสำคัญในการใช้ในงานสร้างเกม การแสดงภาพ ภาพเคลื่อนไหว เสียง และกราฟิกต่างๆ โดยต้องอาศัยทรัพยากรคอมพิวเตอร์ในการประมวลผล ดังนั้นการออกแบบเกม ผู้พัฒนาควรพิจารณาความสามารถของเกมและเครื่องคอมพิวเตอร์ว่าต้องใช้ประสิทธิภาพมากน้อยเพียงใด

การกำหนดขนาดจอภาพ

การกำหนดขนาดจอภาพที่ใช้ในเกมก็มีผลในการแสดงประสิทธิภาพ ดังนั้น ผู้พัฒนาควรให้ความสำคัญเพราะอาจมีผลในการแสดงข้อมูลไม่เพียงพอได้

การกำหนดวัตถุประสงค์และเนื้อหาของเกม

การกำหนดวัตถุประสงค์และเนื้อหา ของเกม เป็นตัวที่กำหนดและดึงดูดให้เกม มีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น เช่น เกมแข่งรถ โดยมีวัตถุประสงค์ให้ผู้เล่นสามารถควบคุมรถให้ถึงเส้นชัยก่อนรถคันอื่น โดยการให้ผู้เล่นเกมสะสมคะแนนระหว่างบังคับรถอยู่บนถนน เป็นต้น

นอกจากนี้ในส่วนของเนื้อหา ก็เป็นส่วนหนึ่งที่ต้องพิจารณาตาม มา เช่น ขณะขับรถอยู่บนถนนโดยที่ ตัวละครจะต้องไปยังจุดหมายที่กำหนด ในระหว่างทางอาจพบสิ่งกีดขวาง อย่างเช่น คนข้ามถนน รถที่สวนทางไปมา ผู้เล่นจะต้องระวังเพื่อให้ไปถึงปลายทางได้อย่างปลอดภัย (กิตติ ภัคดิพัฒนากุล. 2548: 11)

4. แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการออกแบบ

วรัญญู (2550) ได้เสนอแนวคิดการออกแบบมัลติมีเดีย กล่าวว่า การออกแบบมัลติมีเดีย ที่สร้างสรรค์ จะต้องดึงดูดความสนใจทั้งทางด้าน เนื้อหาและรูปแบบ ซึ่งกราฟิกจะเป็นองค์ประกอบ ที่สำคัญในการแสดงออกของงานออกแบบ ในบางครั้งรูปเพียงรูปเดียวก็สามารถสื่อความหมาย ได้โดยไม่จำเป็นต้องใช้คำบรรยายใดๆ ดังนั้นสิ่งสำคัญก็คือ การเลือกรูป แบบกราฟิกที่เหมาะสม กับความหมายที่ต้องการสื่อสารในการออกแบบ ไม่ควรยึดติดกับรูปแบบเดิมๆ ควรสังเกตและศึกษา เทคนิคการออกแบบ โดยเฉพาะทางกราฟิกดีไซน์จากสื่อต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นหนังสือ , แมกกาซีน, โปสเตอร์ , ทีวีและที่สำคัญที่สุดคือ จากเว็บไซต์อื่นๆ การออกแบบมัลติมีเดียปฏิสัมพันธ์ อย่างมีประสิทธิภาพ มีแนวทางแนะนำ 5 แนวทางได้แก่

- กำหนดเป้าหมาย (Goal) การกำหนดเป้าหมายจะช่วยให้สามารถสร้างสื่อมัลติมีเดียได้ตรงกับความต้องการมากที่สุด โดยสามารถจำแนกเป้าหมายได้ดังนี้
 - เพื่อถ่ายทอดความรู้
 - เพื่อสร้างทักษะ
 - เพื่อสนับสนุนการทำงาน
- การศึกษาพฤติกรรมของผู้เรียน โดยจะต้องศึกษาว่าผู้เรียนคิดอย่างไรยอมรับนวัตกรรมใหม่รูปแบบนี้หรือไม่ ผู้เรียนเรียนรู้จาก Concept หรือศึกษากระบวนการก่อนนำไปพัฒนาความเข้าใจในเนื้อหา
- การศึกษาพฤติกรรมของผู้เรียน โดยจะต้องศึกษาว่าผู้เรียนคิดอย่างไรยอมรับนวัตกรรมใหม่รูปแบบนี้หรือไม่ ผู้เรียนเรียนรู้จาก Concept หรือศึกษากระบวนการก่อนนำไปพัฒนาความเข้าใจในเนื้อหา

- พิจารณาถึงประสบการณ์ที่ดีที่สุดของผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนรู้สึกมีส่วนร่วมกับการมีมัลติมีเดีย
- ศึกษาความคงทนของเนื้อหา พิจารณาว่าเนื้อหาที่มีความคงทนนำไปใช้งานได้นานแค่ไหน มีการเปลี่ยนแปลงบ่อยครั้งหรือไม่ อย่างไร
- ใช้เทคนิคของทีม นำผู้เชี่ยวชาญหลายๆ ท่าน นำเสนอความรู้ผสมผสานกับผู้เรียนนอกความเห็นของสื่อการออกแบบสื่อมัลติมีเดีย

4.1 หลักการออกแบบและการสื่อความหมาย

จตุพร ปานจ้อย (2555) ได้กล่าวถึง หลักและทฤษฎีในการออกแบบ เกี่ยวกับองค์ประกอบหลักๆ ในงานออกแบบกราฟิก สามารถแบ่งออกเป็น ลักษณะคือ เส้น, รูปร่าง, รูปทรง, น้ำหนัก, พื้นผิว, ที่ว่าง, สี และตัวอักษร

เส้น (Line)

เป็นส่วนประกอบของจุดหลายๆ จุดต่อเนื่องกันจนกลายเป็นเส้น อาจเป็นเส้นตรง เส้นโค้งรวมถึงสิ่งอื่นๆ ที่มีลักษณะเป็นแนวเส้น

เส้นเกิดจากการเดินทางต่อเนื่องกันของจุดไปลักษณะทิศทางเดียวกัน นักออกแบบถือว่าเป็นองค์ประกอบที่สำคัญเนื่องจากเส้นเป็นกำเนิดของรูปร่าง รูปทรง พื้นผิว และแสงเงาภาพในภาพได้ เส้นในงานออกแบบนั้นสามารถแสดงถึงความหมายและการรับรู้ต่อความรู้สึกได้อีกด้วย ดังนั้นเส้นเหล่านี้ทำให้ผู้ออกแบบนำอิทธิพลของเส้นมาใช้ในการออกแบบ โดยลักษณะเส้นประกอบด้วย

- เส้นแนวนอน ให้ความรู้สึกสงบ ราบเรียบ
 - เส้นตรงแนวตั้ง ให้ความรู้สึกมั่นคงแข็งแรง
 - เส้นทแยง ให้ความรู้สึกไม่มั่นคง รวดเร็ว แสดงถึงเคลื่อนไหว
 - เส้นตัดกัน ให้ความรู้สึกประสาน แข็งแกร่ง หนาแน่น
 - เส้นโค้ง ให้ความรู้สึกอ่อนช้อย อ่อนนุ่ม
 - เส้นประ ให้ความรู้สึก โปร่ง ไม่สมบูรณ์ หรือในบางกรณีอาจจะใช้เป็นสัญลักษณ์ในการแสดงถึงส่วนที่ถูกซ่อนเอาไว้
 - เส้นโค้งกันหอย ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหวไม่มีที่สิ้นสุด
 - เส้นโค้งแบบคลื่น ให้ความรู้สึกถึงการเคลื่อนไหวอย่างนิ่มนวล
 - เส้นซิกแซก ให้ความรู้สึก น่ากลัว อันตราย
- ส่วนใหญ่แล้วเส้นจะมีอยู่ทุกๆ งานออกแบบโดยถูกนำไปใช้ร่วมกับองค์ประกอบต่างๆ และสามารถสื่อถึงอารมณ์ของผลงานออกอีกด้วย ดังนั้น การเลือกใช้เส้นเข้ามาเป็นส่วนประกอบในงานออกแบบจึงถือว่าเป็นสิ่งที่ต้องคำนึงถึงเป็นอันดับแรก

รูปร่าง (Shape), รูปทรง (Form), น้ำหนัก (Value)

รูปร่าง เป็นองค์ประกอบต่อเนื่องมาจากเส้น เกิดจากการนำเส้นแบบต่างๆ มาต่อกันจนได้รูปร่าง 2 มิติที่มีความกว้างและความยาว (หรือความสูง) ในทางศิลปะ จะแบ่งรูปร่างออกเป็น 2 แบบ คือ รูปร่างที่คั่นตา แบบที่เห็นแล้วรู้เลยว่านั่นคืออะไร เช่นดอกไม้ หรือคน และอีกแบบหนึ่งจะเป็นรูปร่างแบบฟรีฟอร์ม เป็นแนวที่ใช้รูปร่างสื่อความหมายที่จินตนาการไว้ออกมา ไม่มีรูปทรงที่แน่นอน แต่ดูแล้วเกิดจินตนาการถึงอารมณ์ที่ต้องการสื่อได้

รูปทรง เป็นรูปร่างที่มีมิติเพิ่มขึ้นมากลายเป็นงาน 3 มิติคือ มีความลึกเพิ่มเข้ามาด้วย

น้ำหนัก เป็นส่วนที่มาเสริมให้ดูออกว่ารูปทรงมี น้ำหนักขนาดไหนเบา หรือหนัก ทึบหรือโปร่งแสง น้ำหนักจะเกิดจากการเติมสีและแสงแรงลงไปในรูปแบบจนได้ผลลัพธ์ตามที่ต้องการ

ในการทำงานกราฟิกรูปร่างจะมีผลอย่างมากต่ออารมณ์ของงาน เช่น ถ้าต้องการงานที่อารมณ์ผู้หญิงจัดๆ เพียงแค่ใส่รูปของดอกไม้ลงไปก็จะสามารถแสดงอารมณ์ได้อย่างชัดเจน หรือในงานที่ต้องการให้มีมิติมากขึ้นก็อาจจะใช้รูปทรงของดอกไม้ในมุมมองที่แปลกตา ก็จะสามารถสื่ออารมณ์ที่ต้องการออกไปได้พร้อมกับเป็นการสร้างความน่าสนใจเพิ่มขึ้นมาอีกด้วย

พื้นผิว (Texture)

ลักษณะพื้นผิว ให้ความรู้สึกรู้สึกในการจำแนกความเรียบ หรือความขรุขระของผิววัตถุจากการสัมผัสทางสายตา ลักษณะพื้นผิวที่ต่างกันย่อมทำให้เกิดความสนใจ ความแปลกตา ไม่น่าเบื่อสำหรับพื้นผิวในการออกแบบกราฟิกนั้นสามารถแบ่งเป็นลักษณะดังนี้

- พื้นผิวที่เกิดมาจากสิ่งต่างๆ ได้แก่
- พื้นผิวที่เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติ
- พื้นผิวที่มนุษย์สร้างขึ้น
- พื้นผิวที่เกิดจากเครื่องจักร
- พื้นผิวที่สื่อออกมาด้วยลายเส้น หรือวิธีการใดๆ ทางกราฟิก แบ่งออกเป็น 2 ลักษณะ
 - การใช้ลวดลายชุดขีดที่แตกต่างกันในแต่ละพื้นที่ภาพ จะช่วยให้ผู้ดูเกิดความ รู้สึกแตกต่างกันของผิวได้

แตกต่างกันของผิวได้

- การใช้วัสดุ 3 มิติ เช่น ตัวอักษร สิ่งของ หรือวัสดุ ที่มีผิวหยาบ
- พื้นผิวที่เป็นสิ่งที่อยู่นอกสุดของวัตถุสามารถกระตุ้นและเร้าความรู้สึกตอบสนองต่อผู้สัมผัส

- ผิวที่ขรุขระ ไม่ราบเรียบ หยาบ จะให้ความรู้สึกหนักแน่น บึกบึน แข็งแรง

- พื้นผิวขรุขระบางชนิด จะให้ความรู้สึกที่ไม่สะอาดตา มองเยินยาก มักจะนำมาใช้ประกอบผลิตภัณฑ์ในส่วนที่ใช้จับ

ในงานออกแบบกราฟิก พื้นผิวจะเป็นอีกหนึ่งองค์ประกอบที่ช่วยสื่ออารมณ์ของงานออกมาอย่างชัดเจน เช่น ถ้าเราเลือกพิมพ์งานลงในกระดาษ Glossy ที่เงาและแวววาว งานนั้น จะสามารถสื่อความหมายได้ว่า “หรู มีระดับ” หรือ ถ้าเราใส่ลวดลายที่ดูคล้ายๆ สนิม หรือรอยเปื้อนลงไปในงาน

ออกแบบ ก็สามารถสื่อได้ถึง “ความเก่า” ดังนั้นในการทำงาน นักออกแบบจึงควรเลือกสร้างพื้นผิวทั้งในองค์ประกอบต่างๆ ที่ใส่ลงไปในภาพ รวมทั้งวัสดุที่ใช้พิมพ์งานดังกล่าวลงไปก็จะสามารถช่วยสื่อความหมายที่ต้องการได้อย่างเหมาะสม

ช่องว่าง (Space)

ช่องว่าง ไม่ได้หมายความว่าถึง พื้นที่ว่างเปล่าในงานเพียงอย่างเดียว แต่หมายถึงพื้นที่ที่ไม่สำคัญหรือ Background ในการออกแบบงานกราฟิก ช่องว่างจะเป็น ตัวช่วยให้งานดูไม่หนักจนเกินไปและถ้าควบคุมพื้นที่ว่างนี้ให้ดี ๆ ก็จะเป็นตัวที่ช่วยเสริมจุดเด่นให้เห็นได้ชัดเจนมากขึ้น

สำหรับ ช่องว่าง นักออกแบบ ควรคำนึงถึงและใช้ให้ถูกต้อง มิเช่นนั้นแล้วจะมีผลต่อการสื่อความหมายผิดพลาดได้ การใช้ช่องว่างที่เหมาะสมจะทำให้ได้ภาพชัดเจน ง่ายต่อการรับรู้และเข้าใจรวมไปถึงความสวยงามของงานออกแบบอีกด้วย หลักในการสร้างความสำคัญระหว่างรูปและพื้นที่เท่าเทียมกันมีความสัมพันธ์กันสามารถทำได้ดังนี้

- กำหนดให้พื้นที่ของรูปมีปริมาณใกล้เคียงกัน
- หลีกเลี่ยงไม่ให้ตัวรูปลอยอยู่กลางพื้น แต่ควรให้ตัวรูปตกชิดขอบภาพ เพื่อมีให้

บริเวณพื้นล้อมรอบตัวรูป

การใช้บริเวณช่องว่างในการออกแบบทั้งหลาย ผู้ออกแบบจะใช้ช่องว่างให้สัมพันธ์กับภาพโดยรวมของวัตถุนั้นๆ

สี (Color)

สีเป็นองค์ประกอบศิลป์ที่มีอิทธิพลต่อความรู้สึกและการรับรู้ต่อสายตา สีของงานกราฟิกถือเป็นหัวใจสำคัญของการออกแบบ เพราะการเลือกใช้สีจะแสดงถึงอารมณ์ที่ต้องการสื่อความหมายได้ชัดเจนมากกว่าส่วนประกอบอื่นๆ ทั้งหมด ในปัจจุบันแหล่งกำเนิดสีจะมีอยู่ 3 ชนิดคือ

สีที่เกิดจากแสง เกิดจากการหักเหของแสงผ่านแท่งแก้วปริซึมมี 3 สีคือ สีแดง (Red), สีเขียว (Green) และสีน้ำเงิน (Blue) เรียกรวมนกันว่า RGB นำมาผสมกันจนเกิดเป็นสีอื่นต่าง ๆ มากมาย

สีที่เกิดจากหมึกสีในการพิมพ์ เกิดจากการผสมหมึกพิมพ์ทั้ง 4 สีในเครื่องพิมพ์คือ สีฟ้า, สีม่วงแดง, สีเหลือง และสีดำ เรียกรวมนกันว่า CMYK จนได้ออกมาเป็นสีอื่นต่าง ๆ ตามที่ต้องการในการทำงานกราฟิก ถ้าหากว่าเป็นงานที่นำไปพิมพ์ตามแท่นพิมพ์แล้ว นักออกแบบก็ควรจะต้องเลือกใช้โหมดสีแบบนี้ทุกครั้ง เพื่อให้ได้ผลลัพธ์ที่ออกมาตรงกับที่เห็นในจอคอมพิวเตอร์ที่ทำงานอยู่

สีที่เกิดจากธรรมชาติ เป็นสีที่ได้จากธรรมชาติ จากกระบวนการสังเคราะห์ทางเคมี 3 สี คือ สีแดง สีเหลืองและสีน้ำเงิน หลังจากนั้นจึงนำมาผสมกันจนเกิดเป็นสีอื่นๆ แหล่งกำเนิดสีแบบที่เราเรียนกันมาในคลาสศิลปะตั้งแต่เด็กจนโต ที่เรียกกันว่าแม่สีก็คือสีแบบนี้แหละ

จิตวิทยาของสีเกี่ยวกับการออกแบบ

สีที่มีผลต่ออารมณ์ต่อสายตาเรานั้น สามารถสื่อความหมายความรู้สึก ดังต่อไปนี้

- สีแดง ให้ความรู้สึกอันตราย เร้าร้อน รุนแรง มั่นคง อุดมสมบูรณ์
- สีส้ม ให้ความรู้สึกสว่าง เร้าร้อน อบอุ่น
- สีเหลือง ให้ความรู้สึกสว่าง สดใส สดชื่น ระวัง
- สีเขียว ให้ความรู้สึกงอกงาม พักผ่อน สดชื่น
- สีน้ำเงิน ให้ความรู้สึกสงบ ผ่อนคลาย สง่างาม ทึบ
- สีม่วง ให้ความรู้สึกหนัก สงบ มีเสน่ห์
- สีน้ำตาล ให้ความรู้สึกเก่า หนัก สงบเยียบ
- สีขาว ให้ความรู้สึกบริสุทธิ์ สะอาด ใหม่ สดใส
- สีดำ ให้ความรู้สึกหนัก หดหู่ เศร้าใจ ทึบตัน
- สีทองเงินและสีม่นาว แสดงถึงความรู้สึกมั่นคง
- สีดำกับสีขาว แสดงถึงความรู้สึกทางอารมณ์ที่ถูกกดตัน
- สีเทาปานกลาง แสดงถึงความนิ่งเฉย สงบ
- สีเขียวแก่ผสมสีเทา แสดงถึงความสลด รันทดใจ ชรา
- สีสดและสีบาง ๆ ทุกชนิด แสดงความรู้สึก กระชุ่มกระชวย แจ่มใส

ความรู้สึกเกี่ยวกับสีที่กล่าวข้างต้น จะเป็นการสื่อความรู้สึกแบบกลางๆ ที่ใช้ตามหลักสากล แต่นอกจากที่กล่าวมาแล้ว ในบางพื้นที่หรือบางวัฒนธรรม อิทธิพลของสีจะแตกต่างกันออกไปตามประเพณีของแต่ละบุคคล วัฒนธรรม ประเพณี ขนบธรรมเนียม หรือค่านิยมของแต่ละกลุ่มชนนอกจากสีแต่ละสีจะสร้างความรู้สึกในตัวเองแล้ว สีสามารถแบ่งออกเป็น 2 วรรณะ ได้แก่

- สีที่อยู่ในวรรณะร้อน (Warm Tone Color) ได้แก่ สีเหลืองส้ม สีส้ม สีแดง และสีม่วงแดง สีกลุ่มนี้เมื่อใช้ในงานจะรู้สึกอบอุ่น ร้อนแรง สนุกสนาน

- สีที่อยู่ในวรรณะ (Cool Tone Color) ได้แก่ สีเขียว สีฟ้า สีม่วงคราม สีกลุ่มนี้เมื่อใช้งานจะได้ความรู้สึกสดชื่น เย็นสบาย

เทคนิคการนำสีไปใช้ในงานออกแบบ

เทคนิคการนำสีไปใช้ในงานออกแบบ มีอยู่มากมายหลายวิธีแต่ทุกวิธีจะชี้ไปที่วัตถุประสงค์เดียวหลักๆ คือ ใช้สีเพิ่มความโดดเด่นให้กับจุดเด่นในภาพ และใช้สีตกแต่งส่วนอื่นๆ ของภาพให้ได้ภาพรวมออกมาในอารมณ์ที่ต้องการ

เทคนิคการเลือกใช้สีแบบสูตรสำเร็จจะมีอยู่หลายรูปแบบ แต่แบบที่นิยมใช้งานกันเป็นหลักจะมีอยู่ 4 รูปแบบคือ

สีเอกรงค์ (Mono) จะเป็นการใช้สีที่ไปในโทนเดียวกันทั้งหมด เช่น จุดเด่นเป็นสีแดง สีส่วนที่เหลือก็จะเป็นสีที่ใกล้เคียงกับสีแดง โดยใช้วิธีลดน้ำหนักความเข้มของสีแดงลงไป แต่มีการค่าน้ำหนัก (Value) ต่างๆ กันโดยงานจะให้อารมณ์ ความรู้สึกสุขุม เรียบร้อยเป็นสากล ไม่ฉูดฉาดสะดุดตา

สีตัดกันหรือสีตรงข้าม (Complementary colors) เป็นสีที่อยู่ตรงข้ามกันในวงจรสี เช่น สีฟ้า จะตรงข้ามกับสีส้ม หรือสีแดงจะตรงข้ามกับสีเขียว สามารถนำมาใช้งานได้หลายอย่าง และสามารถส่งผลได้ดีและไม่ดี หากไม่รู้หลักพื้นฐานในการใช้งาน การใช้สีตรงข้ามหรือสีตัดกันไม่ควรใช้ในพื้นที่ปริมาณเท่ากัน ควรใช้สีใดสีหนึ่งจำนวน 80% อีกฝ่ายหนึ่งต้องเป็น 20% หรือ 70-30 โดยประมาณ บนพื้นที่ของงานโดยรวม จะทำให้ความตรงข้ามกันของพื้นที่น้อยกลายเป็นจุดเด่นของภาพ

สีสามสี (Triad) คือการเลือกสีสามสีที่ระยะห่างเท่ากันเป็นสามเหลี่ยมด้านเท่ามาใช้งาน

สีข้างเคียงกัน (Analogous colors) สีที่ใกล้เคียงกันในวงจรสี คือสีที่อยู่ติดกันกับสีที่เราเลือกใช้งาน พร้อมกับสีที่อยู่ติดกันอีกข้างละสี หรือสีสามสีที่อยู่ติดกันในวงจรสี

ตัวอักษร (Type)

ตัวอักษรเป็นสิ่งสำคัญสำหรับงานออกแบบเช่นเดียวกับสี กล่าวได้ว่า งานออกแบบบางชิ้น นักออกแบบอาจจะใช้เพียงแค่ตัวอักษรและสีเป็นส่วนประกอบเพียงสองอย่าง เพื่อสร้างสรรค์งานที่สามารถสื่อความหมายออกมาได้ในดีไซน์ที่สวยงาม

สำหรับการเลือกใช้งานตัวอักษรที่เหมาะสม จะต้องรู้จักกับคุณสมบัติหลักๆ ที่สำคัญของตัวอักษร เช่น ขนาดของตัวอักษร รูปแบบตัวอักษร สีของตัวอักษร

ขนาดของตัวอักษร

ตัวอักษรที่ปรากฏในงานออกแบบ โดยทั่วไปมีอยู่ 3 ขนาดด้วยกัน คือ

- ขนาดใหญ่สำหรับข้อความพาดหัว (Heading)
- ขนาดกลางสำหรับข้อความรองพาดหัว (Sub Heading)
- ขนาดเล็กสำหรับข้อความรายละเอียด (Body Text)

รูปแบบตัวอักษร

การออกแบบตัวอักษรให้สวยงามแปลกตาและสอดคล้องกับลักษณะข้อความให้เกิดความน่าสนใจมากขึ้น และเป็นแรงบันดาลใจให้อยากรู้มากกว่ารูปแบบตัวอักษรแบบธรรมดา

สีของตัวอักษร

การกำหนดเรื่องที่เกี่ยวข้องกับสี เพื่อที่จะเน้นข้อความให้เด่นชัด สวยงามขึ้น โดยการกำหนดสีให้ยึดหลัก 3 ประการคือ

- ค่าน้ำหนักของสี (Tone Of Color) สีของตัวอักษรควรมีค่าน้ำหนักที่ตัดกับสีพื้นและควรเป็นสีที่ขัดแย้งกับสีพื้นมากที่สุด การตัดกันมากจะทำให้ตัวอักษรดูเด่นมากขึ้น
- สีของตัวอักษรไม่จำเป็นต้องใช้หลายสีมากเกินไป ภายใน 1 หน้ากระดาษ ข้อความเดียวกันควรเป็นสีเดียวกัน และไม่ควรใช้สีตัดกันระหว่างสีพื้นกับสีของตัวอักษร เพราะจะไปทำให้ลายตา
- ควรใช้สีที่เหมาะสมกับคำหรือข้อความที่สื่อความหมายเดียวกัน

วิธีเลือก Font ไปใช้ในงานออกแบบ

การเลือก Font ไปใช้ในงานออกแบบมีข้อควรคำนึงง่าย ๆ อยู่ 2 ข้อคือ

ความหมายต้องเข้ากัน หมายความว่า ความหมายของคำและ Font ที่เลือกใช้ควรจะไปด้วยกันได้

อารมณ์ของฟอนต์และอารมณ์ของงานต้องไปในทิศทางเดียวกัน เช่น งานที่ต้องการความน่าเชื่อถือก็จะเลือกใช้ Font แบบ Serif ที่ดูหนักแน่น น่าเชื่อถือ ส่วนงานที่ต้องการความสนุกสนานอย่างโปสเตอร์ละคราก็ควรจะเลือกใช้ Font ที่เป็นกันเองไม่เป็นทางการมากนักอย่าง Font ในกลุ่ม Script เป็นต้น นอกจากการเลือก Font มาใช้งานแล้ว

การวางตำแหน่งตัวอักษรก็เป็นอีกเรื่องหนึ่งที่มีความสำคัญกับการทำงาน สำหรับการวางตำแหน่งตัวอักษร มีข้อควรคำนึงถึงไว้ให้อยู่ 3 ข้อคือ

- ธรรมชาติการอ่านของคนไทยจะอ่านจากซ้ายไปขวา และบนลงล่าง โดยมีรัศมีการกวาดสายตาตามลำดับ ดังนั้นถ้าอยากให้อ่านง่าย ควรจะวางเรียงลำดับให้ดีด้วย ไม่เช่นนั้นจะเป็นการอ่านข้ามไปข้ามมาทำให้เสียความหมายของข้อความไป

- จุดเด่นควรจะมีเพียงจุดเดียว หรือพุดง่าย ๆ ก็คือ มีตัวอักษรตัวใหญ่ ๆ อยู่เพียงจุดเดียว จึงจะเป็นจุดเด่นที่มองเห็นได้ง่าย ไม่สับสน ส่วนจุดอื่นๆ ขนาดควรจะเล็กลงมาตามลำดับความสำคัญ

- ไม่ควรใช้ Font หลากหลายรูปแบบเกินไป จะทำให้กลายเป็นงานที่อ่านยาก มากกว่าชวนอ่าน ถ้าจำเป็นจริงๆ แนะนำให้ใช้ Font เดิมแต่ไม่ตกแต่งพวกขนาด ความหนาหรือกำหนดให้เอียงบ้าง เพื่อเพิ่มความน่าสนใจไม่ให้งานดูน่าเบื่อแบบนี้จะดีกว่า

4.2 รูปแบบของการสร้างการ์ตูน

การ์ตูน (Cartoon) หมายถึง การวาดภาพลงบนกระดาษหรือสิ่งใดสิ่งหนึ่งโดยการใช้เส้นในการวาดเพื่ อล้อเลียน หรือแสดงเหตุการณ์ต่าง ๆ ไม่เน้นความสมจริงหรือมีวัตถุประสงค์ในการวาดภาพเพื่อเลียนแบบธรรมชาติ

ประเภทของการ์ตูน

ประเภทของการ์ตูนแบ่งออกเป็น 2 ลักษณะ คือ

การ์ตูนภาพนิ่ง (Static Cartoons) หมายถึงลักษณะที่ไม่มีการเปลี่ยนแปลงอริยาบท แต่เป็นเพียงการเล่าเรื่องราว

การ์ตูนภาพเคลื่อนไหว (Dynamic Cartoon) หมายถึง ลักษณะที่มีการเปลี่ยนแปลงอริยาบทรูปแบบต่างๆ จากภาพหนึ่งไปยังอีกภาพหนึ่ง

หลักการออกแบบการ์ตูน

หลักการออกแบบการ์ตูนประกอบด้วยทักษะดังต่อไปนี้

- การร่างภาพ (Out line) หมายถึง การกำหนดโครงสร้างของรูปแบบอย่างคร่าว ๆ ก่อนที่จะลงเส้น สี และหมึก

- แนวคิดเรื่อง (Concept) หมายถึง แรงบันดาลใจ หรือจินตนาการ มโนภาพที่ได้มาจากความคิด

- รูปร่างและรูปทรง (Shape & Form) รูปร่าง หมายถึง รูปที่มีลักษณะ แบนไม่มีความหนา ไม่มีความลึก เป็นภาพ 2 มิติ ส่วน รูปทรง หมายถึง โครงสร้างทั้งหมดของรูปภาพ นั้น ๆ อาจจะเป็นได้ทั้ง 2 มิติ หรือ 3 มิติก็ได้ ส่วนใหญ่รูปวาดจะต้องอาศัยทั้งรูปร่างและรูปทรงเหล่านี้ในการเริ่มต้นวาด แยกออกเป็น 3 ประเภท

- รูปทรงอิสระ (Free Form) คือ รูปที่ไม่มีลักษณะจำกัด

- รูปทรงเรขาคณิต(Geometrical Form) หมายถึง โครงสร้างที่มาจากวงกลมวงรี

- รูปทรงที่สร้างขึ้นใหม่ (Semiabstract Form) หมายถึง การตัดทอนหรือดัดแปลงรูปแบบเดิมให้เกิดรูปแบบใหม่

- การเล่าเรื่องราวหรือเหตุการณ์ (Narrate) หมายถึง การวาดภาพโดยมีเนื้อเรื่องเป็นตัวกำหนด อาจจะเป็นเรื่องสั้นหรือเรื่องยาวก็ได้

- อารมณ์ (Emotion) หรือ ความรู้สึก (Feeling) หมายถึง การถ่ายทอดอารมณ์จากผู้วาดให้คนดูเกิดความรู้สึกคล้อยตาม เช่น อารมณ์โกรธ เศร้า ตลก ยิ้ม สนุกสนาน เป็นต้น

- การเน้น (Emphasis) หมายถึง การเน้นความสำคัญของลายเส้น การเน้นแบ่งออกเป็นหลายลักษณะ คือ การเน้นด้วยพื้นผิว เส้นและรูปร่าง เป็นต้น โดยแบ่งออกเป็น 2 ลักษณะ คือ การเน้นรายละเอียด หมายถึง การเพิ่มเติมรายละเอียดของรูปภาพทั้งหมด เพื่อให้เกิดระยะทำให้ภาพเป็นภาพ 3 มิติ และการสร้างตัวการ์ตูนที่ไม่เคลื่อนไหวลักษณะเป็นภาพ 2 มิติ

การเน้นเส้นของรูปทรง หมายถึง การเน้นเส้นรอบนอก ควรจะเป็นเส้นใหญ่ และหนา กว่าเส้นในเพื่อเพิ่มความเด่นชัดและความสวยงาม เป็นการเน้นรูปทรงของ การ์ตูนและเน้นระยะของ ตัวการ์ตูนอีกด้วย

- การจัดภาพ (Composition) หมายถึง ดุลยภาพ (Balance) การจัดการภาพให้เกิดความสมดุลไม่หนักไปข้างใดข้างหนึ่ง

- จุดเด่น (Dominance) หมายถึง จุดหรือตำแหน่งในภาพที่สะดุดตา น่าสนใจพิเศษ ต่อจากนั้นเป็นองค์ประกอบต่าง ๆ ของภาพ ที่มีความสำคัญรองลงไป ซึ่งจุดที่เป็นส่วนรอนั้น เรียกว่า จุดเสริม มีความสำคัญคือ ช่วยเพิ่มจุดเด่นให้น่าสนใจยิ่งขึ้น(จักรกฤษณ์ นิลทะสิน 2545: 12)

อารมณ์ของตัวการ์ตูน

อารมณ์ของตัวการ์ตูนจะแสดงออกที่ใบหน้าเป็นส่วนใหญ่ ลักษณะของโครงหน้าตา จมูก ปาก ซึ่งบ่งบอกถึงอารมณ์ของตัวการ์ตูนนั้น ๆ เช่น อารมณ์โกรธ อารมณ์ดีใจ เสียใจ เศร้า โศก เป็นต้น นอกจากแสดงอารมณ์ต่าง ๆ แล้ว ยังแสดงถึงท่าทางประกอบไปด้วย การวาดภาพการ์ตูนต้องสื่อภาพให้ผู้ดูเกิดอารมณ์คล้อยตาม ไม่ว่าจะมีความบรรยายหรือไม่ก็ตาม

- อารมณ์โกรธ เป็นอารมณ์ไม่พอใจ มักแสดงออกอย่างเห็นได้ชัดเจนที่บริเวณใบหน้า เช่น คิ้ว ปร่า ต้องพยายามวาดให้แต่ละเส้นสัมพันธ์กันมากที่สุด การวาดต้องวาดให้หางคิ้วยกสูงขึ้น หัวคิ้วต่ำลง มุมปากโค้งลงล่าง จมูกย่น หรือวาดเส้นที่หน้าผาก

- อารมณ์หวาดกลัว เป็นอารมณ์ที่จะแสดงออกได้อย่างชัดเจนโดยเฉพาะดวงตาที่เปิดกว้างหรือไม่ก็ปิดไปเลย ปาก บางครั้งก็วาดให้กว้างออกไปหรือวาดให้ปากเป็นเส้นหยักก็ได้เช่นกัน

- อารมณ์ประหลาดใจ เป็นการวาดคล้ายกับอารมณ์หวาดกลัว แตกต่างกันเล็กน้อย ที่ตรงสายตานั้นจะแฝงด้วยความสงสัย ดังนั้นเพื่อให้ไม่สับสนต่อการวาดการแสดงออกถึงความประหลาดใจ จะแสดงออกให้เห็นในลักษณะกึ่งกลัวกึ่งตกใจ

- อารมณ์สนุกสนานหรืออารมณ์ขัน มักเน้นให้ส่วนของปากโดดเด่นมากกว่าส่วนอื่น ซึ่งสามารถวาดได้หลายลักษณะตั้งแต่ การยิ้ม อมยิ้ม ขำขัน หัวเราะ เป็นต้น

- อารมณ์เศร้าโศก เสียใจ จะวาดลักษณะร้องไห้ฟูมฟายไม่คำนึงถึงความหล่อ ความสวย อารมณ์เศร้าของการ์ตูนจะแสดงออกชัดเจนที่ดวงตา ยิ่งวาดให้น้ำตาออกมาด้วยยิ่งช่วยให้การ์ตูนน่าสนใจยิ่งขึ้น

การใช้ภาพเคลื่อนไหว

ภาพเคลื่อนไหว หมายถึง การสร้างภาพเคลื่อนไหวโดยการฉายภาพนิ่งหลาย ๆ ภาพต่อเนื่องกันด้วยความเร็วสูง การใช้คอมพิวเตอร์การฟิสิกส์ในการคำนวณสร้างภาพจะเรียกการสร้างด้วยคอมพิวเตอร์หรือคอมพิวเตอร์แอนิเมชัน หากใช้เทคนิคการถ่ายภาพหรือวาดรูปพร้อมนำภาพมารัน เราเรียกว่าการเคลื่อนไหวแบบการเคลื่อนที่ หรือ Stop Motion โดยหลักการแล้วไม่ว่าจะสร้างภาพหรือเฟรมด้วยวิธีใดก็ตาม เมื่อนำภาพมาฉายต่อเนื่องกันด้วยความเร็วตั้งแต่ 16 เฟรมวินาทีขึ้นไปเราจะเห็นภาพดังกล่าวเคลื่อนไหวต่อเนื่องกันเป็นภาพ

คำแนะนำในการใช้ภาพเคลื่อนไหว

- ไม่ควรใช้ภาพเคลื่อนไหวมากเกินไปจนเกินความจำเป็น ควรคำนึงถึงเหตุผลและความเหมาะสม
- ควรใช้ภาพเคลื่อนไหวเมื่อไม่สามารถใส่ข้อมูลทั้งหมดลงไปในกราฟิกภาพเดียวได้
- สร้างภาพในกรอบภาพแต่ละกรอบ ให้มีการเปลี่ยนแปลงเพียงเล็กน้อยระหว่างกรอบภาพเนื่องจากโปรแกรมบราวเซอร์จะไม่สามารถบรรจุภาพทั้งหมดในแต่ละกรอบภาพลงได้
- ควรใช้แฟ้มเดียวกันตลอดทั้งการออกแบบ และแฟ้มเดียวกันในแต่ละกรอบภาพ
- การใช้ค่า Frame Rate สูง ภาพเคลื่อนไหวจะแลดูเป็นธรรมชาติยิ่งขึ้น
- สร้างภาพลวงตาของการเคลื่อนไหว โดยใช้การเบลอภาพจะช่วยให้ภาพเคลื่อนไหวนุ่มนวลขึ้น และยังช่วยประหยัดเวลาและลดจำนวนแฟ้มภาพในการทำงาน

การใช้เสียงประกอบ

เสียงที่ใช้ในสื่อประสมจำเป็นต้องบันทึกและจัดรูปแบบเฉพาะให้คอมพิวเตอร์สามารถเข้าใจและใช้ได้ รูปแบบเสียงที่นิยมใช้กันมากจะมีอยู่ 2 แบบ คือ Waveform (WAV) และ Musical Instrument Digital Interface (MIDI) แฟ้มเสียง WAV จะบันทึกเสียงจริง เช่น เสียงเพลงใหม่ลงในซีดีและจะเป็นแฟ้มขนาดใหญ่ จึงจำเป็นต้องได้รับการบีบอัดก่อนนำไปใช้แฟ้มเสียง MIDI จะเป็นการสังเคราะห์เสียงเพื่อสร้างเสียงใหม่ขึ้นมาจึงทำให้แฟ้มมีขนาดเล็กกว่า WAV แต่คุณภาพจะด้อยกว่า

ในการนำเสียงมาใช้ในการออกแบบและพัฒนาเกมนั้นมีหลายชนิด โดยแต่ละชนิดนั้นจะมีลักษณะการใช้งานที่แตกต่างกันออกไป โดยเสียงที่นำมาใช้ในการพัฒนาเกมสามารถแบ่งออกได้ดังนี้

เพลงประกอบ (Song) เป็นการนำเพลงที่ไม่ได้ทำการตัด หรือลดความยาวของเพลงลงมาใช้ภายในเกม โดยนำมาใช้เพื่อเป็นเสียงเพลง Background ระหว่างการดำเนินเนื้อเรื่อง

เพลงวนซ้ำ (Music Loop) เป็นการนำดนตรีสั้นๆ มาเล่นวนซ้ำ ๆ โดยไม่จำกัดความยาวของการเล่น การนำเสียงในลักษณะนี้มาใช้เพื่อลดไฟล์เสียงที่นำมาใช้ให้มีขนาดเล็กลง

เสียงประกอบ (Sound Effect) เป็นเสียงที่ทำงานเมื่อเกิดเหตุการณ์ต่าง ๆ และผู้เล่นตอบสนองต่อเหตุการณ์นั้นๆ ทำให้เกิดผลบางอย่างขึ้น

เสียงพูด (Voice) เป็นการบันทึกเสียงพูดของมนุษย์เพื่อนำมาใช้งานภายในเกม เช่น ใช้แนะนำการเล่นเกมน การใช้เพื่อเป็นคำพูดของตัวละคร โดยอาจจะนำมาใช้ในลักษณะเดียวกับ Sound Effect เกม

4.3 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบเกม

ทฤษฎีการสร้างแรงจูงใจ

ทฤษฎีการสร้างแรงจูงใจของ Malone (1981) ประกอบด้วย ความท้าทาย (Challenge) จินตนาการ (Fantasy) และความอยากรู้อยากเห็น (Curiosity)

ความท้าทาย (Challenge) ความท้าทายจะเกิดขึ้น ได้ก็ต่อเมื่อบทเรียนนั้นมีเป้าหมายที่ชัดเจนในขณะเดียวกันมีผลลัพธ์ที่ไม่แน่นอนและทำให้ผู้เรียนเกิดความเคอะพินิจในตนเอง

จินตนาการ (Fantasy) เกมทุกเกมควรก่อให้เกิดจินตนาการให้ตัวผู้เรียน จินตนาการทำให้เกิดบรรยากาศการเรียนรู้ที่น่าสนใจ และส่งผลให้เกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้นในการสร้างจินตนาการให้แก่ผู้เรียนนั้นเราสามารถแบ่งจินตนาการได้ออกเป็น 2 ลักษณะ คือ ทางด้านปัญญาและทางด้านอารมณ์

ความอยากรู้อยากเห็น (Curiosity) บรรยากาศการเรียนรู้จะทำให้ผู้เรียนอยากรู้อยากเห็นได้นั้นจะต้องเป็นบรรยากาศการเรียนรู้ที่แปลกใหม่และสร้างความประหลาดใจให้แก่ผู้เรียน ความอยากรู้อยากเห็นแบ่งออกเป็น 2 ลักษณะ ได้แก่ ความอยากรู้อยากเห็นทางความรู้สึก (Sensory Curiosity) และความอยากรู้อยากเห็นทางปัญญา (Cognitive Curiosity)

กล่าวสรุป เพื่อการนำไปประยุกต์ใช้ ในเกมมัลติมีเดีย กล่าวคือ การสร้างแรงจูงใจจะต้องประกอบด้วย ความท้าทาย จินตนาการ และความอยากรู้อยากเห็น สามารถนำไปใช้เป็นแนวทางในการออกแบบเกมมัลติมีเดีย เพื่อใช้เป็นแรงจูงใจ สร้างความอยากรู้อยากเห็น สร้างจินตนาการ โดยการเรียนรู้ผ่านเกมสถานการณ์จำลอง

ทฤษฎีแบบจำลองอาร์คส (ASCS Model)

กล่าวคือ ความเร้าความสนใจ ความรู้สึกเกี่ยวกับเนื้อหา ความมั่นใจ ความพึงพอใจของผู้เรียน

ความเร้าความสนใจ (Arouse) จะต้องจำกัดในเฉพาะช่วงแรกของบทเรียนเท่านั้น หากเป็นหน้าที่ของผู้ออกแบบที่จะต้องพยายามทำให้ผู้เรียนเกิดความสนใจตลอดทั้งบทเรียน เพื่อเรียกความสนใจจากผู้เรียนได้ดี ทำให้เกิดความอยากรู้อยากเห็น

ความรู้เกี่ยวพันกับเนื้อหา (Relevant) การทำให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกว่าตนกำลังเรียนอยู่นั้นหมายความว่าประโยชน์ต่อผู้เรียน

ความมั่นใจ (Confideance) การทำให้ผู้เรียนทราบถึงสิ่งที่ตนเองคาดหวังในการเรียน และโอกาสในการกระทำให้สำเร็จตามความคาดหวัง พร้อมทั้งคำแนะนำที่มีประโยชน์ เป็นการสร้างความมั่นใจให้แก่ผู้เรียน

ความพึงพอใจ (Satisfaction) การทำให้ผู้เรียนเกิดความพึงพอใจในการเรียนมากขึ้น โดยการหากิจกรรมซึ่งเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ประยุกต์ในสิ่งที่ตนเรียนมา ในประสบการณ์เดิมและหาผลย้อนกลับในทางบวกหลังจากที่ผู้เรียนเรียนจบ

พัฒนาการ (Development) การทำให้เกิดการเรียนรู้ในทางบวกให้กับผู้เรียน

การเสริมแรงทางบวก

จากการที่ Skinner (สกล. 2550; อ้างอิงจาก Skinner. 1971) ได้ให้ความหมายของการเสริมแรงทางบวกคือ การที่อินทรีย์แสดงพฤติกรรมแล้วได้รับผลกรรมที่พึงพอใจ และผลกรรมนั้นทำให้โอกาสการแสดงพฤติกรรมนั้นเพิ่มขึ้น หรือคงอยู่ สิ่งเราที่เป็นผลกรรมนี้เรียกว่าตัวเสริมแรงทางบวก อันได้แก่ อาหาร คำชมเชย เงิน เป็นต้น ซึ่งในแง่ของการนำมาประยุกต์ใช้นั้น เป็นกระบวนการเพิ่ม เป็นสิ่งเร้าที่ให้เพิ่มหลังจากที่ผู้เรียนมีการตอบสนองที่น่าพอใจ เป็นการช่วยทำให้การตอบสนองที่ปรารถนานั้นๆ ของผู้เรียนเข้มแข็งขึ้น

ถนอมพร (2543) อ้างทฤษฎีหลักๆ ที่เกี่ยวกับการเรียนรู้ของมนุษย์ซึ่งมีอิทธิพลต่อแนวคิดในการออกแบบโครงสร้างของคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ได้แก่ พฤติกรรมนิยม (Behaviorism) ทฤษฎีปัญญานิยม (Cognitivism) ทฤษฎีโครงสร้างความรู้ (Schema Theory) ทฤษฎีความยืดหยุ่นทางปัญญา (Cognitive Flexibility Theory)

ทฤษฎีพฤติกรรมนิยม (Behaviorism)

ทฤษฎีพฤติกรรมนิยม (Behaviorism) เชื่อว่า พฤติกรรมมนุษย์ และการเรียนรู้ของมนุษย์ เป็นสิ่งที่เราสามารถสังเกตได้จากพฤติกรรมภายนอก นอกจากนี้ยังมีความคิด เกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งเร้าและการตอบสนอง (Stimuli and Response) โดยเชื่อว่า การตอบสนองกับสิ่งเร้าของมนุษย์จะเกิดควบคู่กับเวลาที่เหมาะสม และการเรียนรู้ของมนุษย์เป็นเรื่องของพฤติกรรมแสดงการกระทำ (Operant Conditioning) ซึ่งเกิดจากการเสริมแรง (Reinforcement) การที่ผู้เรียนจะบรรลุวัตถุประสงค์ได้นั้น จะต้องมีการเรียนตามขั้นตอน ผลที่ได้จากการเรียนในขั้นแรกๆ จะเป็นพื้นฐานในการเรียนขั้นต่อไป ท้ายที่สุดการออกแบบสื่อการสอนตามแนวความคิดทฤษฎีนั้นจะมีโครงสร้างลักษณะบทเรียนเชิงเส้นตรง (Linear) โดยผู้เรียนทุกคนจะได้รับการเสนอเนื้อหา ในลำดับที่เหมือนกัน ซึ่งได้ถูกกำหนดไว้ตายตัว นอกจากนั้น ยังมีการตั้งคำถามๆ กับผู้เรียนอยู่เสมอหากผู้เรียนตอบถูกก็จะได้รับการตอบสนองในรูปแบบผลป้อนกลับทางบวกหรือรางวัล (Reward) ในทางตรงกันข้าม หากผู้เรียนตอบผิด ก็จะมีการตอบสนองในรูปแบบของผลป้อนกลับในทางลบ และคำอธิบายหรือการลงโทษ (Punishment) ซึ่งผลป้อนกลับนี้ถือเป็นการเสริมแรงเพื่อให้เกิดพฤติกรรมที่ต้องการ

กล่าวได้ว่า แนวความคิดสำคัญของทฤษฎีการเรียนรู้ พฤติกรรมนิยม โดยการวางเงื่อนไขแบบการกระทำ (Operant Conditioning) ของ Skinner ที่เน้นถึงการเสริมแรง (Reinforcement) เป็นสิ่งสำคัญในการเรียนรู้ซึ่งกล่าวถึง พฤติกรรมใดๆ ก็ตามถ้าได้รับการเสริมแรงพฤติกรรมนั้นก็จะมีแนวโน้ม ที่จะเกิดซ้ำอีก ส่วนพฤติกรรมใดที่ไม่ได้รับการเสริมแรงพฤติกรรมนั้นก็จะค่อยๆ ลดลงและเลือนหายไปในที่สุด การเสริมแรงประกอบด้วย 2 ส่วน คือ แรงจูงใจภายนอกหรือพฤติกรรมที่เกิดเนื่องจากสิ่งเร้าภายนอกมากระตุ้นซึ่งเป็นการเรียนรู้ที่ผู้เรียนมีได้ลงมือกระทำเอง กับแรงจูงใจภายในหรือพฤติกรรมที่เกิดจากการเรียนรู้ เป็นผู้ลงมือกระทำการเรียนรู้ชนิดนี้เกิดจากสิ่งเร้าภายในตัวผู้เรียนเป็นตัวกระตุ้น นอกจากนี้การเสริมแรงยังมีทั้งทางบวกและทางลบที่ทำให้เกิดการเรียนรู้วัตถุประสงค์

ได้นั้น จะต้องมีการเรียนตามขั้นตอน ผลที่ได้จากการเรียนในขั้นแรกๆ จะเป็นพื้นฐานในการเรียนขั้นต่อไป ท้ายที่สุด การออกแบบเกมมัลติมีเดียจากแนวความคิดและทฤษฎีนี้ จะมีโครงสร้างลักษณะเกม ที่มีการวางเงื่อนไขโดยผู้เล่นทุกคนจะได้รับการเสนอ เงื่อนไขต่าง ๆ ซึ่งได้ถูกกำหนดไว้ตายตัว นอกจากนั้น ยังมีสิ่งเร้าภายนอกและภายในที่เป็นตัวกระตุ้นให้การดำเนินเกมไปถึงจุดมุ่งหมาย โดยการตั้งรางวัลเพื่อเป็นการเสริมแรงทางบวก เป็นการเสริมแรงเพื่อให้เกิดพฤติกรรมที่ต้องการ

ทฤษฎีการเรียนรู้

ทฤษฎีการเรียนรู้ คือ กระบวนการที่ทำให้คนเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม ความคิด คน เราสามารถเรียนรู้ได้จากการได้ยิน การสัมผัส การอ่าน การใช้เทคโนโลยี การเรียนรู้ของเด็กและผู้ใหญ่จะต่างกัน เด็กจะเรียนรู้ด้วยการเรียนในห้อง การซักถาม ผู้ใหญ่ มักเรียนรู้ด้วยประสบการณ์ที่มีอยู่ แต่การเรียนรู้ จะเกิดขึ้นจากประสบการณ์ที่ผู้สอนนำเสนอ โดยการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนและผู้เรียน ผู้สอนจะเป็นผู้ที่สร้างบรรยากาศทางจิตวิทยาที่เอื้ออำนวยต่อการเรียนรู้ ที่จะให้เกิดขึ้นเป็นรูปแบบใดก็ได้ เช่น ความเป็นกันเอง ความเข้มงวดกวดขัน หรือความไม่มีระเบียบวินัย สิ่งเหล่านี้ผู้สอนจะเป็นผู้สร้างเงื่อนไข และสถานการณ์เรียนรู้ให้กับผู้เรียน ดังนั้น ผู้สอนจะต้องพิจารณาเลือกรูปแบบการสอน รวมทั้งการสร้างปฏิสัมพันธ์กับผู้เรียน

ทฤษฎีการเรียนรู้ 8 ขั้น ของกาเย่ (Gagne)

- การจูงใจ (Motivation Phase) การคาดหวังของผู้เรียนเป็นแรงจูงใจในการเรียนรู้
- การรับรู้ตามเป้าหมายที่ตั้งไว้ (Apprehending Phase) ผู้เรียนจะรับรู้สิ่งที่สอดคล้องกับความตั้งใจ
- การปรุงแต่งสิ่งที่รับรู้ไว้เป็นความจำ (Acquisition Phase) เพื่อให้เกิดความจำระยะสั้นและระยะยาว
- ความสามารถในการจำ (Retention Phase)
- ความสามารถในการระลึกถึงสิ่งที่ได้เรียนรู้ไปแล้ว (Recall Phase)
- การนำไปประยุกต์ใช้กับสิ่งที่เรียนรู้ไปแล้ว (Generalization Phase)
- การแสดงออกพฤติกรรมที่เรียนรู้ (Performance Phase)
- การแสดงผลการเรียนรู้กลับไปยังผู้เรียน (Feedback Phase) ผู้เรียนได้รับทราบผลเร็วจะทำให้มีผลดีและประสิทธิภาพสูง

องค์ประกอบที่สำคัญที่ก่อให้เกิดการเรียนรู้ จากแนวคิดนักการศึกษา กาเย่ (Gagne) คือ ผู้เรียน (Learner) มีระบบสัมผัสและ ระบบประสาทในการรับรู้ สิ่งเร้า (Stimulus) คือ สถานการณ์ต่างๆ ที่เป็นสิ่งเร้าให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ การตอบสนอง (Response) คือ พฤติกรรมที่เกิดขึ้นจากการเรียนรู้

การสอนด้วยสื่อตามแนวคิดของกาเย่ (Gagne)

- เราความสนใจ มี เกมที่กระตุ้นความสนใจของผู้เรียน เช่น ใช้ การ์ตูนเป็นสื่อหลัก หรือกราฟิกที่ดึงดูดสายตา ความอยากรู้อยากเห็นจะเป็นแรงจูงใจให้ผู้เรียนสนใจในเกมมัลติมีเดีย

- บอกวัตถุประสงค์เพื่อให้เกิดความเข้าใจและสร้างแรงจูงใจให้กับเกมมัลติมีเดียมากขึ้น ซึ่งจะเป็นการบอกจุดมุ่งหมายของการดำเนินเรื่อง
- กระตุ้นความจำผู้เรียน สร้างความสัมพันธ์ในการโยงข้อมูลกับความรู้ที่มีอยู่ก่อน เพราะสิ่งนี้สามารถทำให้เกิดความทรงจำในระยะยาวได้เมื่อได้โยงถึงประสบการณ์ ผู้เรียน โดยการเสนอเงื่อนไข
- เสนอเนื้อหา ขั้นตอนนี้จะเป็นการอธิบายเนื้อหาให้กับผู้เรียน โดยใช้สื่อชนิดต่างๆ ในรูปกราฟิก เสียงหรือวิดีโอ
- การสร้างแรงขับเสริม การเสนอรางวัลเพื่อดึงดูดความสนใจ เป็นการเสริมแรงเพื่อให้เกิดพฤติกรรมที่ต้องการ
- การฝึกปฏิบัติ เพื่อให้เกิดทักษะหรือพฤติกรรม ที่จะมุ่งไปสู่ความสำเร็จ
- การให้คำแนะนำเพิ่มเติม
- การประเมินผลโดยวัดจาก ค่าประสบการณ์ที่ได้รับ
- การนำไปใช้

5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ปิติพร จูปร่าง (2550: บทคัดย่อ) ได้ทำการวิจัยเรื่อง แผนที่เส้นทางท่องเที่ยว เพื่อส่งเสริมกิจกรรมทางธรรมชาติอย่างยั่งยืน บนที่พื้นเกาะช้าง กิ่งอำเภอเกาะช้าง จังหวัดตราด พบว่า ความหนาแน่นของแหล่งท่องเที่ยวและกิจกรรมการท่องเที่ยวบนพื้นที่เกาะช้าง มีความหนาแน่นทางทิศตะวันออก มากกว่าทิศตะวันตกตั้งแต่ 5 เท่า เนื่องจากสภาพสิ่งแวดล้อมทางภูมิศาสตร์ และความนิยมลักษณะกิจกรรมการท่องเที่ยว รวมทั้งสิ่งอำนวยความสะดวกของนักท่องเที่ยวชาวไทย ส่วนเส้นทางการท่องเที่ยวและกิจกรรมธรรมชาติเดิม ไม่มีการกระจายออกไปสู่บริเวณอื่น ๆ สำหรับแผนที่เส้นทางการท่องเที่ยวและกิจกรรมการท่องเที่ยว ทางธรรมชาติ ผลความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวอยู่ในเกณฑ์ระดับมาก

ชนาธิป ตีเมงคลสุข (2547: บทคัดย่อ) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การใช้เกมจำลองสถานการณ์เพื่อสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนศึกษานารี กรุงเทพมหานคร

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1.เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย ก่อนเรียนของนักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมจำลองสถานการณ์กับนักเรียนที่เรียนแบบปกติ 2.เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมจำลองสถานการณ์ 3.เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยหลังเรียนของ นักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมจำลองสถานการณ์กับนักเรียนที่เรียนแบบปกติ ผลการวิจัยพบว่า 1.นักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมจำลองสถานการณ์กับนักเรียนที่เรียนแบบปกติ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

วิชาภาษาไทยก่อนเรียนไม่แตกต่างกัน 2.นักเรียนที่เรียน โดยใช้เกมจำลองสถานการณ์ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยก่อนเรียนและหลังเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 3.นักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมจำลองสถานการณ์ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยหลังเรียนสูงกว่านักเรียนที่เรียนตามปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

พระภิกษุ ศรีสวัสดิ์ และคณะฯ (2550: บทคัดย่อ) ได้ทำการวิจัยเรื่อง กลไกการจัดกิจกรรมการท่องเที่ยวแบ่งได้ 2 กลุ่ม คือ ผู้ให้บริการกิจกรรมการท่องเที่ยวที่เป็นประชาชนในพื้นที่ และผู้ให้บริการกิจกรรมการท่องเที่ยวที่เป็นนักลงทุนต่างชาติหรือต่างประเทศ ซึ่งมี รายละเอียดในการดำเนินการด้านต่าง ๆ จำนวน 8 ด้าน คือ 1.วัตถุประสงค์ของการดำเนินกิจกรรม 2.ด้านการเงิน 3.ด้านกายภาพและสิ่งอำนวยความสะดวก 4.การจัดโปรแกรมกิจกรรมต่าง ๆ 5.การประชาสัมพันธ์ และการตลาด 6.ด้านทรัพยากรมนุษย์ 7.ความปลอดภัยและความเสี่ยง และ 8.ลูกค้าสัมพันธ์ ส่วนเรื่อง ศักยภาพการจัดกิจกรรมการท่องเที่ยวในมุมมองของนักท่องเที่ยวชาวไทยและชาวต่างประเทศ พบว่า กิจกรรมดำนํ้า ดูปะการัง (น้ำตื้น) และกิจกรรมดำนํ้าดูปะการัง (น้ำลึก) มีศักยภาพระดับสูง เมื่อพิจารณารายละเอียดพบว่า ประชาชนในพื้นที่ที่มีความคิดเห็นว่า คุณค่าทางทรัพยากรธรรมชาติ ที่ได้จากการท่องเที่ยวมีศักยภาพสูง แต่นักท่องเที่ยวทั้งชาวไทยและชาวต่างประเทศ คิดว่า ศักยภาพอยู่ในระดับปานกลาง ส่วนเรื่องความปลอดภัยจากการดำเนินกิจกรรมการท่องเที่ยว และความนิยมของกิจกรรมการท่องเที่ยว กลุ่มตัวอย่างทั้ง 3 กลุ่ม มีความคิดเห็นสอดคล้องกันว่า มีศักยภาพอยู่ในระดับปานกลาง นอกจากนี้คณะผู้วิจัยได้เสนอแนวทางในการจัดกิจกรรมการท่องเที่ยวทางธรรมชาติบนพื้นที่เกาะช้าง โดยสามารถจัดทำภายในกรอบ 3E คือ Enforcement (การบังคับใช้กฎหมายหรือข้อบังคับ) Engineering (การใช้เทคโนโลยีเพื่อการพัฒนาปรับปรุง และอนุรักษ์) และ Education (การให้ความรู้ และข้อมูลข่าวสารที่ถูกต้องและครบถ้วน)

ศรีสุตา ตัวโต๊ด (2554: บทคัดย่อ) เรื่อง การพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์เพื่อการสอนวิชาคอมพิวเตอร์บูรณาการ ทางคณิตศาสตร์ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและการแก้ปัญหาของนักเรียนระดับประถมศึกษาชั้นปีที่ 6 ที่เรียนวิชาคอมพิวเตอร์พื้นฐาน

ผลการวิจัยพบว่า ผลการประเมินเกมคอมพิวเตอร์เพื่อการสอนวิชาคอมพิวเตอร์บูรณาการทางคณิตศาสตร์ของผู้เชี่ยวชาญพบว่ามีประสิทธิภาพระดับดี ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคอมพิวเตอร์ของนักเรียนที่เรียนด้วยเกมคอมพิวเตอร์เพื่อการสอนวิชาคอมพิวเตอร์บูรณาการคณิตศาสตร์กับนักเรียนที่เรียนแบบปกติแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทักษะการแก้ปัญหาของนักเรียนที่เรียนด้วยเกมคอมพิวเตอร์เพื่อการสอนวิชาคอมพิวเตอร์บูรณาการคณิตศาสตร์กับนักเรียนที่เรียนแบบปกติแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

6. สรุปการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

จากการศึกษา ค้นคว้า เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เรื่อง การศึกษาและพัฒนาเกม มัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ กรณีศึกษาเขตพื้นที่ พิเศษเกาะช้าง จังหวัดตราด ผู้วิจัยได้สรุปแนวความคิดเพื่อใช้ในการดำเนินการวิจัยดังนี้

แนวคิดเกี่ยวกับรูปแบบเกมมัลติมีเดียเพื่อใช้ส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ในเขตพื้นที่พิเศษเกาะช้าง จังหวัดตราด เป็นการนำแนวคิดการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์มาประยุกต์ใช้ ร่วมกับการพัฒนาสื่อเทคโนโลยีสมัยใหม่ หมายถึง เกมมัลติมีเดียในรูปแบบเกมสถานการณ์ จำลอง เพื่อใช้เป็นสื่อ ประชาสัมพันธ์ ในการส่งเสริมการท่องเที่ยว เกี่ยวกับกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิง สร้างสรรค์ กรณีศึกษาเขตพื้นที่พิเศษเกาะช้าง จังหวัดตราด โดยกล่าวสรุปไว้ดังนี้

ตราดเป็นจังหวัดหนึ่งของประเทศไทยที่มีทรัพยากรธรรมชาติที่สวยงาม ทั้งทรัพยากร ภูเขา ป่าไม้ ทะเล หมู่เกาะ และชายหาด จังหวัดตราดเป็นจังหวัดชายแดนติดต่อกับประเทศกัมพูชา มีทิวเขาความยาว 165 กิโลเมตร เป็นเส้นพรมแดนด้านตะวันออก ด้านตะวันตกมีชายฝั่งทะเลยาว 165.6 กิโลเมตร และทรัพยากรสำคัญอีกหนึ่งของเมืองตราด นอกจากการทำนาและการประมง คือ สวนผลไม้

เกาะช้างตั้งอยู่ในกิ่งอำเภอเกาะช้าง จังหวัดตราด มีลักษณะเป็นเกาะ ห่างจากตัวจังหวัด ตราดทางทะเล 25 กิโลเมตร เกาะช้างได้มีการประกาศให้เป็นเขตอุทยานแห่งชาติ เมื่อวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2525 นับเป็นอุทยานแห่งชาติทางทะเลที่ 4 มีเนื้อที่ทั้งสิ้น 650 ตารางกิโลเมตร เกาะ ช้างเป็นเกาะที่มีขนาดใหญ่เป็นอันดับสองของประเทศไทย รองจากเกาะภูเก็ต โดยเป็นรองทั้งใน ด้านความนิยมและสิ่งอำนวยความสะดวกสาธารณูปการต่างๆ ที่นี้จึงเป็นสถานที่ท่องเที่ยวอดนิยม เหมาะแก่การพักผ่อนหย่อนใจ อีกทั้ง เกาะช้างยังคงมีสภาพป่าอุดมสมบูรณ์ ส่วนใหญ่เป็นป่าดิบเขา อันป้อเกิดของต้นน้ำลำธาร ทำให้มีน้ำตกหลายแห่งบนเกาะ มีภูเขาสลับซับซ้อนเกือบทั้งเกาะ ทาง ฝั่งตะวันตกของเกาะช้าง มีชายหาดที่สวยงาม น้ำทะเลใสสะอาดและกำลังมีการเร่งพัฒนาพื้นที่ อย่าง ต่อเนื่อง ชายฝั่งด้านทิศตะวันออก มีลักษณะค่อนข้างเรียบและพื้นที่บางส่วนปกคลุมด้วยป่าโกงกาง เกาะช้างมีกิจกรรมและแหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมมากมาย เช่น วัดวาอารามต่างๆ นอกจากนี้ยังมีหมู่บ้านชาวประมงหลายแห่งทางฝั่งทะเลด้านตะวันออกซึ่งยังคงรักษารูปแบบการดำเนินชีวิตแบบ ดั้งเดิมเอาไว้และทำเป็นโฮมสเตย์ให้นักท่องเที่ยวได้ศึกษาวิถีการดำเนินชีวิตแบบไทยๆ

การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ (Creative Tourism) ถือได้ว่าเป็นกระบวนทัศน์ (New Travel Paradigm) และทิศทางใหม่ของการท่องเที่ยวในปัจจุบัน จากการท่องเที่ยวแบบเดิมในยุคแรกๆ ที่ ให้ความสำคัญกับการพักผ่อน หย่อนใจ (Sun-Sea-Sex Tourism) มาสู่การเดินทางท่องเที่ยวในยุคที่ สอง ที่ให้ความสำคัญกับวัฒนธรรม (Cultural Tourism) และใส่ใจกับผลกระทบด้านสิ่งแวดล้อมและ ความยั่งยืนของชุมชนในพื้นที่ท่องเที่ยว (Sustainable Tourism) และยุคที่สาม ในกระแสการท่องเที่ยว ที่เรียกว่าการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ (Creative Tourism) ซึ่งกล่าวได้ว่าเป็นรูปแบบหนึ่งของการ

ท่องเที่ยวทางวัฒนธรรม ที่คำนึงถึงความยั่งยืนเป็นสำคัญ โดยเน้นย้ำถึงความผูกพัน (Engaged) ของนักท่องเที่ยว (ผู้มาเยือน-Visitor-Guest) กับผู้ถูกท่องเที่ยว (เจ้าบ้าน-Host) ผ่านประสบการณ์ แทนปฏิบัติการจริงที่มาจากการเรียนรู้ในพื้นที่ท่องเที่ยว (Active Participation) และเป็นผลให้เกิด การจดจำ ประทับใจอย่างลึกซึ้งในพื้นที่ของการท่องเที่ยว (Understanding Specific Cultural of the Place)

โดยคำว่า Creative Tourism “สร้างขึ้น” โดย Crispin Raymond และ Greg Richards ที่ เกิดขึ้นมาจากแรงบันดาลใจที่ได้จากประสบการณ์การท่องเที่ยวในเอเชียคือ ประเทศไทย อินโดนีเซีย และออสเตรเลีย ในช่วงปี พ.ศ.2542-2543 จึงร่วมกันกำหนดและให้คำ นิยามการท่องเที่ยวแนวใหม่ นี้ว่า Creative Tourism (การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์) หมายถึง การท่องเที่ยวซึ่งมอบโอกาสให้กับ ผู้เดินทางในการพัฒนาศักยภาพ การสร้างสรรค์ของตน ผ่านการมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ ด้วยประสบการณ์จริงที่เป็นไปตามลักษณะเฉพาะของพื้นที่เป้าหมายที่ได้ท่องเที่ยวโดยยึดหลักเกณฑ์ ของการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ กล่าวคือ

- เป็น ความคิดสร้างสรรค์ที่ไม่ได้เลียนแบบใครและเป็นต้นแบบอย่างแท้จริง (Originality) และมีความเป็นของแท้ดั้งเดิม (Authenticity)
- มีการจินตนาการ (Imagination) และมีความจรรโลงใจ (Inspiration) ที่แสดงออกเป็น ความคิดอย่างสร้างสรรค์
- มีองค์ความรู้ (Knowledge) แฝงไว้ด้วยศิลปะ (Arts) และกลืนอายุของวัฒนธรรม ท้องถิ่น
- เกิดจากการฉลาดคิด (Ingenuity) กลายมาเป็นประดิษฐ์กรรม (Inventiveness)
- เป็นทรัพย์สินทางปัญญาของคนในชุมชน (Intellectual assets)

เพื่อให้นักท่องเที่ยวเข้าไปมีส่วนร่วม (Active participation) และเรียนรู้ประสบการณ์ (Learning experience) ในวิถีชีวิตประจำวันของผู้คนในชุมชน และมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกัน (Interaction) โดยนักท่องเที่ยวมีโอกาสแลกเปลี่ยนความคิดสร้างสรรค์และประสบการณ์กับชุมชนใน ท้องถิ่น ในขณะเดียวกันก็ได้รับความรู้ประสบการณ์ ช่วยเพิ่มความชำนาญให้แก่นักท่องเที่ยวด้วย

เกม มีการแบ่งไว้หลายประเภทหลายรูปแบบ แต่โดยหลักการแล้ว เกมก็คือ อการจำลอง สถานการณ์ โดยมีการวางกฎกติกา วัดความสามารถและทักษะของผู้เล่นผ่านทางคะแนน ผลแพ้ชนะ ที่เกิดจากการผสมผสานรูปแบบสถานการณ์กับการวัดความสามารถ การฝึกฝนทักษะและระยะเวลา ที่เกิดจากการผสมผสานหรือสอดแทรกไว้เป็นส่วนประกอบที่เป็นส่วนช่วยในเกมนั้นๆ ทางอ้อม อาทิ เช่น เกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง เป็น เกมที่ให้ผู้เล่นสวมบทบาทเป็นตัวละครใน สถานการณ์นั้นๆ โดยผู้เล่นจะเป็นผู้ที่ตัดสินใจกระทำเหตุการณ์ต่างๆ ที่ได้ถูกกำหนดไว้ภายใต้ เงื่อนไขของเกม โดยเกมจำลองดังกล่าว อาจจะมาจากชีวิตจริงหรือบทบาทสมมติก็ได้ เกมประเภทนี้ นอกจากใช้เล่นเพื่อความบันเทิงแล้ว ยังสามารถเป็นแหล่งเรียนรู้ได้ด้วย ซึ่งประโยชน์ของสถานการณ์ จำลอง คือ ทำให้เกิดความรู้ความเข้าใจ มีประสบการณ์ด้วยตนเอง มีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้

มีความสนุกสนานเพลิดเพลิน มีพัฒนาทางด้านทักษะทางภาษา กระบวนการปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น กระบวนการสื่อสาร กระบวนการตัดสินใจ กระบวนการแก้ปัญหา กระบวนการคิด ข้อแตกต่างระหว่างเกมกับสถานการณ์จำลองคือ เกมบางอย่างนั้นอาจไม่ได้มีสถานการณ์ที่เหมือนจริงก็ได้ ดังนั้นนักคิด หรือเป้าหมายของผู้เล่นจึงไม่จำเป็นที่จะต้องใกล้เคียงความจริง นอกจากนี้ จุดมุ่งหมายหลักของการใช้เกมก็ต่างจากสถานการณ์จำลอง กล่าวคือ เกมนั้นมุ่งให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ทฤษฎีที่จะเอาชนะอุปสรรคต่างๆ เพื่อจะไปให้ถึงเป้าหมายที่ต้องการ และช่วยให้ผู้เล่นได้ฝึกฝนเทคนิคและทักษะที่ต้องการ ส่วนสถานการณ์จำลองเน้นผู้เรียนเรียนรู้ความสัมพันธ์ซึ่งเหตุผลที่เกิดขึ้นจริงจากประสบการณ์ที่ได้รับจากการเข้าไปอยู่ในสภาพการณ์จำลองเป็นหลัก โดยผู้สร้างต้องคำนึงถึงหลักการออกแบบและลักษณะสำคัญๆ ของเกม ได้แก่ เป้าหมาย กฎกติกา การแข่งขัน ความท้าทายจินตนาการ ความปลอดภัยและความสนุกสนานเพลิดเพลิน ร่วมกับหลักและทฤษฎีในการออกแบบเกี่ยวกับองค์ประกอบหลักๆ ในงานออกแบบกราฟิก เช่น เส้น, รูปร่าง, รูปทรง, น้ำหนัก, พื้นผิว, ที่ว่าง, สี และตัวอักษร เสียงดนตรีประกอบ การออกแบบตัวละคร การนำเสนอ เป็นต้น

จากการรวบรวมข้อมูลข้างต้น โดยผู้วิจัยจะประยุกต์ใช้เกมในรูปแบบเกมจำลองเหตุการณ์ (Situation Simulation) ซึ่งจะจำลองเหตุการณ์หรือกิจกรรมต่างๆ ในช่วงเวลาหนึ่งมาให้ผู้เล่นได้เล่นเป็นตัวเองในสถานการณ์นั้น โดยผู้เล่นจะได้ควบคุมตัวละครหนึ่งตัว และปฏิบัติหน้าที่ภายใต้เงื่อนไขของเกมที่กำหนดไว้โดยเนื้อหาของเกมดังกล่าว เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับการเดินทางท่องเที่ยวในเขตพื้นที่เกาะช้าง เพื่อเก็บเกี่ยวประสบการณ์จากกิจกรรมการท่องเที่ยว ในเขตพื้นที่ เกาะช้าง โดยคำนึงถึง กระบวนการของการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ กล่าวคือ นักท่องเที่ยวเข้าไปมีส่วนร่วม (Active participation) และเรียนรู้ประสบการณ์ (Learning experience) ในวิถีชีวิตประจำวันของผู้คนในชุมชนและมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกัน (Interaction) ในรูปแบบการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ประเภทวิถีชีวิต (Lifestyles) โดยการนำแนวคิดเกี่ยวกับการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ที่กล่าวได้ว่าการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ คือการท่องเที่ยววิถีชีวิตที่ทำให้ให้นักท่องเที่ยวได้เรียนรู้เกี่ยวกับการใช้ชีวิตของผู้คนในท้องถิ่น ไม่ว่าจะเป็นเรื่องวิถีชีวิตการอยู่อาศัย การประกอบอาชีพ อาหารการกิน ศิลปหัตถกรรม เป็นต้น ที่สะท้อนให้เห็นถึงเอกลักษณ์ของชุมชน โดยมุ่งเน้นให้นักท่องเที่ยวมีปฏิสัมพันธ์กับคนในพื้นที่ผ่านการพูดคุยสนทนาและผ่านกิจกรรมต่างๆ ที่มีอยู่ในชุมชน ซึ่งจะทำให้ นักท่องเที่ยวเข้าใจ ในวัฒนธรรมและวิถีชีวิตดั้งเดิมอันมีเอกลักษณ์ของผู้คนในชุมชนนั้นๆ ผ่านประสบการณ์ตรง

บทที่ 3

วิธีดำเนินงานวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาและพัฒนาเกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ กรณีศึกษาเขตพื้นที่พิเศษเกาะช้าง จังหวัดตราด โดยผู้วิจัย ดำเนินตามขั้นตอนการศึกษา ดังนี้

1. การกำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
2. การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
3. การเก็บรวบรวมข้อมูล
4. การจัดกระทำและวิเคราะห์ข้อมูล

1. การกำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

ผู้วิจัยได้แบ่งการศึกษาออกเป็น 2 ขั้นตอนดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การวิจัยเชิงทดลอง โดยใช้การคัดกรองแบบร่าง โดย

ประชากรกลุ่มที่หนึ่ง คือ รูปแบบเกมประเภทสถานการณ์จำลองที่มีอยู่ในปัจจุบัน

กลุ่มตัวอย่างกลุ่มที่หนึ่ง คือ แบบร่างเกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง

จำนวน 30 แบบร่าง โดยวิเคราะห์จากแบบสอบถามและแบบสัมภาษณ์ หลังจากนั้นทำการคัดเลือก และประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญ 4 ท่าน โดยใช้การสุ่มเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เพื่อ คัดเลือกมา 1 แบบร่าง นำมาปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะและพัฒนาเป็นต้นแบบจริง

ขั้นตอนที่ 2 การวิจัยเชิงคุณภาพเพื่อหาความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวที่มีต่อสื่อ

ประชากรกลุ่มที่สอง คือ นักท่องเที่ยวตามสถานที่ต่าง ๆ ในเขตพื้นที่เกาะช้าง

กลุ่มตัวอย่างกลุ่มที่สอง คือ นักท่องเที่ยวในเขตพื้นที่เกาะช้าง จังหวัดตราด จากรายงาน สถิติ นักท่องเที่ยวที่เข้าไปในเขตอุทยานแห่งชาติต่าง ๆ ปีงบประมาณ 2546-2555 แยกตามสำนัก บริหารพื้นที่ อนุรักษ์พื้นที่เกาะช้าง ปี 2555 พบว่า มีจำนวนนักท่องเที่ยว 512,706 คน (สำนัก อุทยานแห่งชาติ . 2555: 1) ใช้วิธีการกำหนดกลุ่มตัวอย่าง จากสูตรของ ทาโร ยามาเน่ (Taro Yamane. 1973: 125) ที่ระดับความเชื่อมั่น 90% ต่อความคลาดเคลื่อน 10%

จากสูตรดังนี้

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

กำหนดให้

n = ขนาดของกลุ่มตัวอย่าง

N = ขนาดของประชากร

e = ความคลาดเคลื่อนที่ยอมรับได้

$$n = \frac{512,706}{1 + 512,706(0.1)^2}$$

$$= \frac{512,706}{1 + 5,127.06}$$

$$= 99.98 \text{ ปัดเศษ } 100$$

ดังนั้นกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้จำนวน 100 คน โดยกำหนดสัดส่วนนักท่องเที่ยวยุโรป: ชาวต่างประเทศ คือ 70:30 คิดเป็นนักท่องเที่ยวชาวไทย จำนวน 70 คน และนักท่องเที่ยวชาวต่างชาติ จำนวน 30 คน โดยเลือกกลุ่มตัวอย่างด้วยวิธีการสุ่มแบบบังเอิญ (Accidental Sampling)

2. การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลครั้งนี้เป็นแบบสอบถามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเพื่อให้สอดคล้องกับแนวทางการดำเนินการวิจัยตามจุดมุ่งหมายที่กล่าวไว้ข้างต้น โดยแบบสอบถามจะครอบคลุมเนื้อหาเพื่อพัฒนาเกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลองเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ กรณีศึกษาเขตพื้นที่พิเศษเกาะช้าง จังหวัดตราด โดยคำนึงถึงหลักเกณฑ์ 2 หลักเกณฑ์ ดังนี้

2.1 หลักเกณฑ์ทางด้านการออกแบบเกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง

- ด้านการออกแบบกราฟิก
- ด้านรูปแบบการเล่น
- ด้านการนำเสนอ

2.2 หลักเกณฑ์ทางด้านการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ในเขตพื้นที่พิเศษเกาะช้าง

- การสร้างความพึงพอใจ

ในการศึกษา ครั้งนี้ ผู้วิจัย ได้ทำการสืบค้นข้อมูล เก็บรวบรวมข้อมูลจากเอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องต่าง ๆ โดยนำมาวิเคราะห์ข้อมูลตามจุดมุ่งหมายและขอบเขตของเนื้อหาที่กำหนดไว้ดังที่กล่าวมาเบื้องต้น และการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้สร้างแบบสอบถาม เป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล ประกอบด้วย 4 ขั้นตอนดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 แบบสอบถามสำหรับประชาชนในเขตพื้นที่พิเศษเกาะช้างและนักท่องเที่ยว และแบบสัมภาษณ์อย่างมีโครงสร้างสำหรับผู้เชี่ยวชาญทางด้านการส่งเสริมการท่องเที่ยว เพื่อหาแนวทางการส่งเสริมกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ในเขตพื้นที่พิเศษ เกาะช้าง จังหวัดตราด แบ่งเป็น 5 ส่วน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ 2 แบบสอบถามเพื่อหาปัจจัยที่มีอิทธิพลที่มีต่อสถานที่และกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ในเขตพื้นที่พิเศษเกาะช้าง

ตอนที่ 3 แบบสอบถามระดับความคิดเห็น เพื่อหารูปแบบ กิจกรรม การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ในเขตพื้นที่พิเศษเกาะช้าง จังหวัดตราด

ตอนที่ 4 แบบสอบถามเพื่อหาปัจจัยที่มีอิทธิพลในด้านเกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์

ตอนที่ 5 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

ขั้นตอนที่ 2 แบบสอบถาม และแบบ แบบสัมภาษณ์อย่างมีโครงสร้าง สำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ เพื่อหาปัจจัยที่มีอิทธิพลในด้านเกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ในเขตพื้นที่พิเศษเกาะช้าง จังหวัดตราด แบ่งเป็น 5 ส่วน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ 2 แบบสอบถามความคิดเห็นเพื่อหาปัจจัยในการออกแบบรูปแบบเกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ในเขตพื้นที่พิเศษเกาะช้าง จังหวัดตราด

ตอนที่ 3 ตารางแสดงระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับแนวทางการออกแบบรูปแบบเกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ในเขตพื้นที่เกาะช้าง จังหวัดตราด

ตอนที่ 4 แบบสัมภาษณ์ เพื่อสำรวจความคิดเห็นของกลุ่มผู้เชี่ยวชาญทางด้านการออกแบบ

ตอนที่ 5 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

ขั้นตอนที่ 3 แบบประเมินรูปแบบเกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ กรณีศึกษาเขตพื้นที่พิเศษเกาะช้าง สำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ เพื่อเลือกแบบที่เหมาะสม เพื่อนำมาพัฒนาเป็นต้นแบบเกม จำนวน 1 แบบร่าง แบ่งเป็น 2 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ส่วนที่ 2 รูปแบบเกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ กรณีศึกษาเขตพื้นที่พิเศษเกาะช้าง มีลักษณะเป็นคำถามปลายเปิด และข้อเสนอแนะเพิ่มเติมเกี่ยวกับการออกแบบ

ขั้นตอนที่ 4 แบบประเมินเพื่อหาความพึงพอใจและประสิทธิภาพของเกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ในเขตพื้นที่พิเศษ เกาะช้าง จังหวัดตราด แบ่งออกเป็น 2 ชุด ดังนี้

ชุดที่ 1 สำหรับผู้เชี่ยวชาญ

- ผู้เชี่ยวชาญทางด้านการออกแบบ 2 ท่าน
- ผู้เชี่ยวชาญทางด้านเกมมัลติมีเดีย 1 ท่าน
- ผู้เชี่ยวชาญทางด้านการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ 1 ท่าน

ชุดที่ 2 สำหรับนักท่องเที่ยว

วิธีการหาคุณภาพเครื่องมือในการวิจัย

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ส่วนที่ 2 แบบประเมินความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญและกลุ่มเป้าหมาย โดยใช้แบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ได้แก่ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด. 2545: 103)

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

เกณฑ์การแปลความหมาย

ค่าเฉลี่ย	4.50 – 5.00	หมายถึงระดับความคิดเห็นมากที่สุด
ค่าเฉลี่ย	3.50 – 4.49	หมายถึงระดับความคิดเห็นมาก
ค่าเฉลี่ย	2.50 – 3.49	หมายถึงระดับความคิดเห็นปานกลาง
ค่าเฉลี่ย	1.50 – 2.49	หมายถึงระดับความคิดเห็นน้อย
ค่าเฉลี่ย	1.00 – 1.49	หมายถึงระดับความคิดเห็นน้อยที่สุด

ส่วนที่ 3 เป็นแบบประเมินลักษณะปลายเปิด (Open Questionnaire) เป็นข้อเสนอแนะเพิ่มเติมเกี่ยวกับ การศึกษาและพัฒนาเกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ กรณีศึกษาเขตพื้นที่พิเศษเกาะช้าง จังหวัดตราด นอกเหนือจากที่ระบุไว้

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

คณะผู้วิจัยดำเนินการและเก็บรวบรวมข้อมูล ดังนี้

3.1 ผู้วิจัยทำการเก็บรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการวิจัย เรื่องการศึกษาและพัฒนาเกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ กรณีศึกษาเขตพื้นที่พิเศษเกาะช้าง จ.ตราด โดยทำการสืบค้นข้อมูล เอกสาร จากหนังสือต่างๆ เอกสารวิชาการ ตลอดจนวิทยานิพนธ์ที่เกี่ยวข้องกับการวิจัย

3.2 ร่างแบบสอบถามและแบบสัมภาษณ์ เพื่อใช้เป็นแนวทางในการวิเคราะห์ข้อมูล ในการพัฒนาเป็นต้นแบบจริง โดยได้รับการตรวจสอบความถูกต้องจากอาจารย์ที่ปรึกษาแล้ว

3.3 ผู้วิจัยดำเนินการแจกแบบสอบถามและแบบสัมภาษณ์กับกลุ่มตัวอย่างและผู้เชี่ยวชาญตามที่กล่าวมาข้างต้น เพื่อขอ ความอนุเคราะห์ในการตอบแบบสอบถาม และนำมาวิเคราะห์ข้อมูลต่อไป

4. การจัดทำและวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยทำการจัดทำและวิเคราะห์ข้อมูล โดย นำข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถาม มาประเมินและตรวจสอบคะแนน ตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้และนำไปวิเคราะห์ โดยใช้วิธีทางสถิติในการวิจัยวิเคราะห์เป็นรายข้อ และแบบประเมิน ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ โดยหาค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D) วิเคราะห์เป็นรายด้าน โดยนำเสนอในรูปแบบของตารางพร้อมคำบรรยายประกอบ

เกณฑ์ในการวิเคราะห์พิจารณาประเมินจากช่วงค่าเฉลี่ยเลขคณิต ดังนี้

ค่าเฉลี่ย	4.50 – 5.00	หมายถึงระดับความคิดเห็นมากที่สุด
ค่าเฉลี่ย	3.50 – 4.49	หมายถึงระดับความคิดเห็นมาก
ค่าเฉลี่ย	2.50 – 3.49	หมายถึงระดับความคิดเห็นปานกลาง
ค่าเฉลี่ย	1.50 – 2.49	หมายถึงระดับความคิดเห็นน้อย
ค่าเฉลี่ย	1.00 – 1.49	หมายถึงระดับความคิดเห็นน้อยที่สุด

สถิติที่ใช้ในการวิจัย

- ค่าเฉลี่ย (บุญชม ศรีสะอาด. 2545: 102)

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

เมื่อ $\bar{X}$ คือ ค่าเฉลี่ย

$\sum X$ คือ ผลรวมของคะแนนทั้งหมด

N คือ จำนวนข้อมูลทั้งหมด

- ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (บุญชม ศรีสะอาด. 2545: 103)

$$S.D. = \sqrt{\frac{\sum (X - \bar{X})^2}{n - 1}}$$

เมื่อ S.D. คือ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

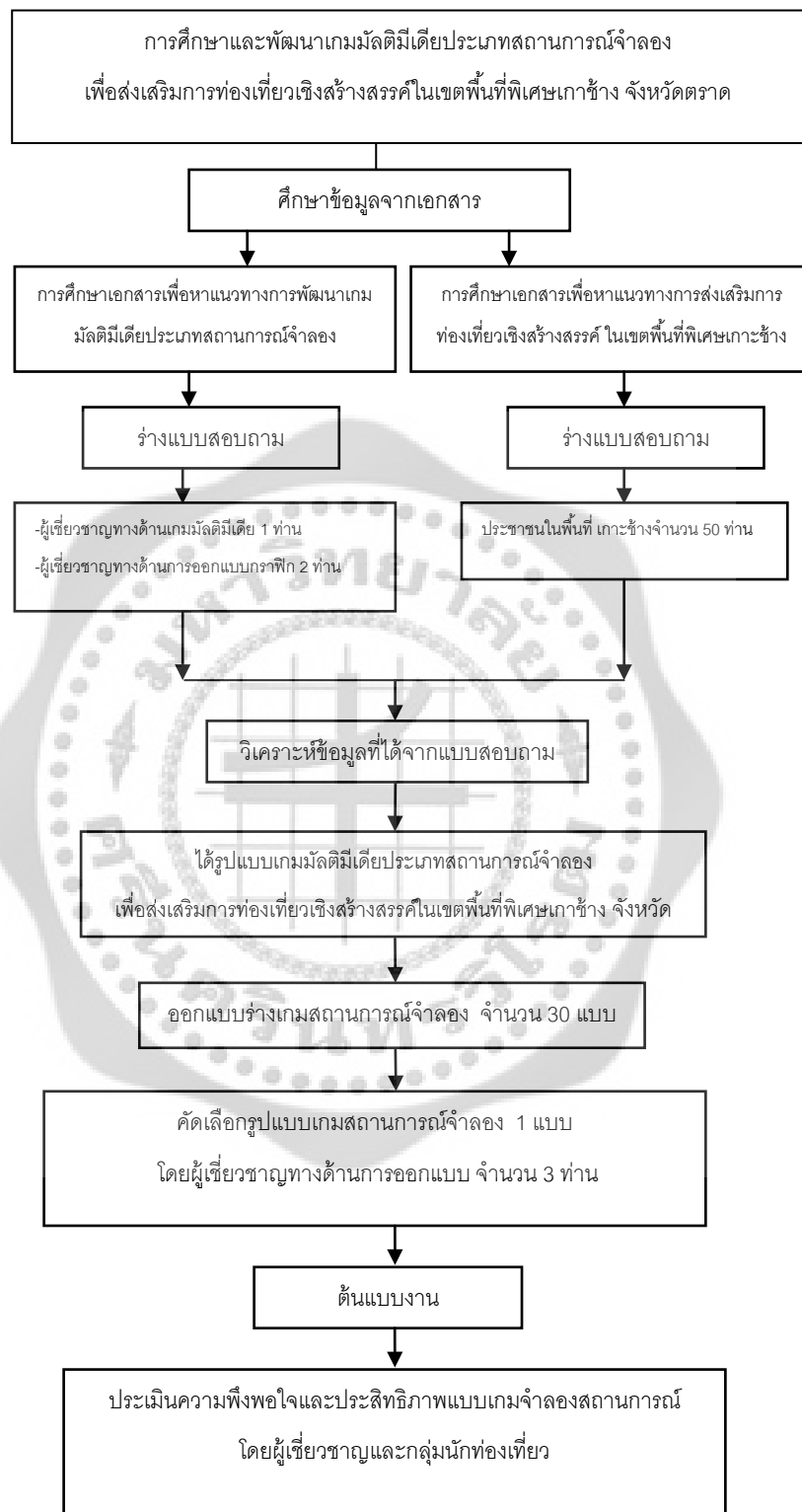
n คือ จำนวนของผู้ตอบแบบสอบถาม

$\sum$ คือ ผลรวม

X คือ คะแนนแต่ละตัว

$\bar{X}$ คือ ค่าเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่าง

แผนผังขั้นตอนการดำเนินงานวิจัย



ภาพประกอบ 28 แผนผังขั้นตอนการวิจัย

บทที่ 4

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยเรื่อง การศึกษาและพัฒนาเกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ กรณีศึกษาเขตพื้นที่พิเศษเกาะช้าง จังหวัดตราด ผู้วิจัยนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับขั้นตอนของกระบวนการวิจัยตามจุดมุ่งหมายและประเด็นที่ได้กำหนดไว้ในขอบเขตของเนื้อหา เพื่อให้ได้มาซึ่งข้อมูลที่น่ามาพัฒนาเป็นต้นแบบงานวิจัย โดยผู้วิจัยได้แบ่งขั้นตอนการนำเสนอผลการวิเคราะห์เป็น 4 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 จัดทำแบบสอบถาม ชุดที่ 1 เป็นการสร้างแบบสอบถามเพื่อหาแนวทางการส่งเสริมกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ในเขตพื้นที่พิเศษเกาะช้าง จังหวัดตราด โดยแบ่งออกเป็น 3 กลุ่ม คือ 1. สำหรับประชาชนในเขตพื้นที่เกาะช้าง 2. สำหรับนักท่องเที่ยว และ 3. แบบสัมภาษณ์อย่างมี โครงสร้างสำหรับผู้เชี่ยวชาญทางด้านการส่งเสริมการท่องเที่ยว และวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถามชุดที่ 1

ขั้นตอนที่ 2 จัดทำแบบสอบถาม ชุดที่ 2 เป็นการสร้างแบบสอบถามเพื่อสำรวจความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพื่อเป็นแนวทางการออกแบบร่าง เกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ในเขตพื้นที่พิเศษเกาะช้าง จังหวัดตราด สำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ และวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถามชุดที่ 2

ขั้นตอนที่ 3 นำข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถาม ชุดที่ 1 และชุดที่ 2 มาวิเคราะห์เพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบร่าง จำนวน 30 รูปแบบ จากนั้นวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถามชุดที่ 1 และชุดที่ 2 เพื่อพัฒนาแบบร่าง

ขั้นตอนที่ 4 จัดทำแบบสอบถาม ชุดที่ 3 เพื่อประเมินและคัดเลือกแบบร่างที่เหมาะสมในการพัฒนาเป็นต้นแบบจริง 1 แบบร่าง เพื่อนำแบบร่างที่ได้มาพัฒนาเป็นต้นแบบจริง (Prototype) ประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญ

ขั้นตอนที่ 5 นำต้นแบบจริงที่ผ่านการคัดเลือกจากผู้เชี่ยวชาญมาปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ และจัดทำแบบสอบถาม ชุดที่ 4 เพื่อประเมินหาความพึงพอใจและประสิทธิภาพของเกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ในเขตพื้นที่พิเศษเกาะช้าง จังหวัดตราด โดยแบ่งแบบสอบถามจำนวน 2 กลุ่ม คือ กลุ่มที่ 1 สำหรับผู้เชี่ยวชาญ กลุ่มที่ 2 สำหรับนักท่องเที่ยว และนำผลการวิจัยที่ได้ มาสรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

ในการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลและการแปรผลการวิเคราะห์ข้อมูลของการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยขอเสนอข้อมูลในรูปแบบตารางประกอบคำอธิบาย ดังนี้

**ขั้นตอนที่ 1 การวิเคราะห์แบบสอบถามเพื่อหาแนวทาง การส่งเสริมกิจกรรมการท่องเที่ยว
เชิงสร้างสรรค์ในเขตพื้นที่พิเศษเกาะช้าง จังหวัดตราด โดยแบ่งออกเป็น 3 กลุ่มคือ**

1. สำหรับประชาชนในเขตพื้นที่เกาะช้าง
2. สำหรับนักท่องเที่ยว
3. แบบสัมภาษณ์อย่างมีโครงสร้างสำหรับผู้เชี่ยวชาญทางด้านการส่งเสริมการท่องเที่ยว
เชิงสร้างสรรค์

แบบสอบถามชุดที่ 1 กลุ่มที่ 1 ผู้วิจัยได้ทำการสำรวจข้อมูลของแบบสอบถามจากประชาชน
ในเขตพื้นที่เกาะช้าง จำนวนทั้งหมด 50 ชุด ผลการวิเคราะห์มีดังนี้

**ตาราง 2 การวิเคราะห์ข้อมูลแบบสอบถามเพื่อหาแนวทางการส่งเสริมกิจกรรมการท่องเที่ยว
เชิงสร้างสรรค์ ในเขตพื้นที่พิเศษเกาะช้าง จังหวัดตราด เกี่ยวกับสภาพทั่วไปของผู้ตอบ
แบบสอบถาม**

N=50		
ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม	ค่าความถี่ (คน)	ร้อยละ
1. เพศ		
ชาย	23	46
หญิง	27	54
2. อายุ		
อายุต่ำกว่า 20	4	8
อายุ 21-25	9	18
อายุ 26-30	9	18
อายุ 31-35	8	16
อายุ 36-40	13	26
อายุ 41 ปีขึ้นไป	7	14
3. อาชีพ		
นักเรียน/นักศึกษา	6	12
พนักงานบริษัท	6	12
ข้าราชการ/รัฐวิสาหกิจ	7	14

ตาราง 2 (ต่อ)

N=50

ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม	ค่าความถี่ (คน)	ร้อยละ
เจ้าของกิจการ	11	22
รับจ้าง	16	32
อื่นๆ	4	8
4. ระดับการศึกษา		
ประถมศึกษา	7	14
มัธยมศึกษา	24	48
ปริญญาตรี	18	36
ปริญญาโท	1	2
ปริญญาเอก	0	0
อื่นๆ	0	0
5. รายได้ต่อเดือน		
ยังไม่มีรายได้	3	6
ต่ำกว่า 5,000	2	4
5,000-10,000	17	34
10,001-15,000	18	36
15,001-20,000	2	4
มากกว่า 20,000	8	16

จากตาราง 2 ผลการวิเคราะห์สภาพทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม จากประชาชนในพื้นที่เกาะช้าง จำนวน 50 คน พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศหญิงร้อยละ 54 และอยู่ในช่วงอายุ 36-40 ปี ร้อยละ 26 ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ มีอาชีพรับจ้าง ร้อยละ 32 อยู่ในระดับการศึกษามัธยมศึกษา ร้อยละ 48 และผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีรายได้เฉลี่ยต่อเดือน 10,001 - 15,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 36

ตาราง 3 ผลการวิเคราะห์แบบสอบถามเพื่อหาปัจจัยที่มีอิทธิพลที่มีต่อสถานที่และกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ในเขตพื้นที่เกาะช้าง

N=50

4. ท่านคิดว่าชุมชนเกาะช้าง สะท้อนให้เห็นถึงลักษณะของชุมชนในลักษณะใด	ค่าความถี่ (คน)	ร้อยละ
วิถีชีวิตชาวเรือ	48	96
วิถีชีวิตชาวเมือง	2	4
ผสมผสานระหว่างวิถีชาวเมืองและชาวเรือ	0	0
อื่นๆ	0	0
5. ท่านคิดว่าวิถีชีวิตของคนส่วนใหญ่ในเกาะช้างประกอบอาชีพอะไร		
ทำประมง	17	34
เกษตรกรรม	0	0
ทำสวนยางพารา, ผลไม้	15	30
ค้าขาย	5	10
หัตถกรรม	0	0
บริการด้านการท่องเที่ยว	13	26
อื่นๆ	0	0

จากตาราง 3 ผลการวิเคราะห์ ปัจจัยที่มีอิทธิพลที่มีต่อสถานที่และกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ในเขตพื้นที่เกาะช้าง จากประชาชนในพื้นที่เกาะช้าง จำนวน 50 คน พบว่า ชุมชนเกาะช้างสะท้อนให้เห็นถึงลักษณะของชุมชนในลักษณะวิถีชีวิตชาวเรือ ร้อยละ 96 และวิถีชีวิตของคนส่วนใหญ่ ในเกาะช้างประกอบอาชีพ ทำประมง คิดเป็นร้อยละ 34

ตาราง 4 ผลการวิเคราะห์แบบสอบถามระดับความคิดเห็นเพื่อหารูปแบบกิจกรรมการท่องเที่ยว
เชิงสร้างสรรค์ ในเขตพื้นที่เกาะช้าง จังหวัดตราด

N=50

รายการรูปแบบเกมมัลติมีเดีย/คนที่	$\bar{X}$	S.D	ระดับเกณฑ์
1.1 กิจกรรมเดินป่า ส่องสัตว์ ดูนก	3.20	1.01	ปานกลาง
1.2 กิจกรรมนั่งเรือชมหิ่งห้อย	4.52	0.68	มากที่สุด
1.3 กิจกรรมล่องเรือชมวิถีชีวิตชาวประมงคลองต่างๆ	4.58	0.61	มากที่สุด
1.4 กิจกรรมเที่ยวน้ำตก	4.04	0.99	มาก
1.5 กิจกรรมพักแรมด้วยเต็นท์	3.78	0.93	มาก
1.6 กิจกรรมผจญภัย	4.06	0.84	มาก
1.7 กิจกรรมขี่ม้า หรือนั่งช้างเที่ยวป่าชมสวน	4.02	1.02	มาก
1.8 กิจกรรมเรือลากร่มชูชีพ	3.38	1.02	ปานกลาง
1.9 กิจกรรมขี่จักรยาน หรือจักรยานยนต์ท่องเที่ยว	4.12	0.90	มาก
1.10 กิจกรรมตกปลา หรือตกหมึก	4.54	0.93	มากที่สุด
1.11 กิจกรรมชมทัศนียภาพเกาะต่างๆ ทางเรือ	4.16	0.71	มาก
1.12 พักแรมวิถีชาวบ้าน (โฮมสเตย์)	4.40	0.67	มาก
1.13 กิจกรรมพายเรือแคนู หรือเรือคายัค เรือใบ	4.50	0.65	มากที่สุด
1.14 กิจกรรมดำน้ำดูปะการัง	4.50	0.65	มากที่สุด

จากตาราง 4 ผลการวิเคราะห์ แบบสอบถาม ระดับความคิดเห็นเพื่อหารูปแบบ กิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ในเขตพื้นที่ เกาะช้าง จังหวัดตราด จากประชาชนในพื้นที่เกาะช้าง จำนวน 50 คน พบว่า กิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ในเขตพื้นที่เกาะช้าง ที่เหมาะสมที่สุด คือ กิจกรรมล่องเรือชมวิถีชีวิตชาวประมงคลองต่างๆ มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด 4.58 รองลงมา กิจกรรมตกปลา หรือตกหมึก มีค่าเฉลี่ย 4.54 รองลงมากิจกรรมนั่งเรือชมหิ่งห้อย มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด 4.52 รองลงมากิจกรรมพายเรือแคนู หรือเรือคายัค เรือใบ มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด 4.50 และกิจกรรมดำน้ำดูปะการัง มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด 4.50

ตาราง 5 ผลการวิเคราะห์แบบสอบถามเพื่อหาปัจจัยที่มีอิทธิพลในด้านเกมมัลติมีเดียประเภท
สถานการณ์จำลอง เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์

N=50

1.ท่านเล่นเกมคอมพิวเตอร์มากน้อยเพียงใด	ค่าความถี่ (คน)	ร้อยละ
ไม่ค่อยได้เล่น	44	88
เล่น 1-2 ครั้ง/สัปดาห์	4	8
เล่น 3-4 ครั้ง/สัปดาห์	2	4
มากกว่า 4 ครั้ง/สัปดาห์	0	0
2.ท่านใช้เวลาในการเล่นเกมแต่ละครั้งนานเท่าใด		
10-15 นาที	20	40
16-30 นาที	17	34
30-60 นาที	0	0
มากกว่า 60 นาที	0	0
อื่นๆ	13	26
3.ท่านเล่นเกมผ่านอุปกรณ์ใด		
เครื่องคอมพิวเตอร์/โน้ตบุ๊ก	28	56
ผ่านเครื่องมือสื่อสาร (โทรศัพท์มือถือ)	19	38
อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ (แท็บเล็ต, ไอแพด)	3	6
อื่นๆ	0	0

จากตาราง 5 ผลการวิเคราะห์ปัจจัยที่มีอิทธิพลในด้านเกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ จากประชาชนในพื้นที่เกาะช้าง จำนวน 50 คน พบว่า ร้อยละ 88 ไม่ค่อยได้เล่นเกมคอมพิวเตอร์ และใช้เวลาในการเล่นเกมแต่ละครั้ง 10-15 นาที ร้อยละ 40 และเล่นเกมผ่านเครื่องคอมพิวเตอร์/โน้ตบุ๊ก คิดเป็นร้อยละ 56

ตาราง 6 ตารางแสดงระดับความคิดเห็นเพื่อหาปัจจัยที่มีอิทธิพลในด้านเกมมัลติมีเดียประเภท
สถานการณ์จำลอง เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์

N=50

รายการรูปแบบเกมมัลติมีเดีย/คนที่	$\bar{X}$	S.D	ระดับเกณฑ์
1. ท่านมีความพอใจกับเกมประเภทแข่งกับเวลา	3.68	1.06	มาก
2. ท่านมีความพอใจกับเกมที่ต้องปฏิบัติตามภารกิจที่ได้รับมอบหมาย	3.76	1.13	มาก
3. ท่านมีความพอใจกับเกมที่มีอุปสรรคต่างๆ เกิดขึ้นขณะเล่นเกม	3.94	1.20	มาก
4. ท่านมีความพอใจที่เกมมีตัวช่วยอธิบายวิธีการเล่นเกม	3.54	0.99	มาก
5. ท่านมีความพอใจที่สามารถตั้งชื่อตัวละครด้วยตนเอง	4.50	0.86	มากที่สุด
6. ท่านมีความพอใจที่จะดำเนินเกมให้จบภารกิจภายในครั้งเดียว	4.00	1.11	มาก
7. ท่านมีความพอใจสำหรับเกมที่เพิ่มระดับความยาก	4.16	0.87	มาก
8. ท่านมีความพอใจในการสะสมรางวัลระหว่างดำเนินภารกิจ	4.14	0.93	มาก
9. ท่านมีความพอใจในการแจ้งเตือนหากมีการเล่นผิดพลาด	4.42	0.84	มาก
10. ท่านมีความพอใจเกมที่สามารถปรับเพิ่มลดเสียงได้	4.52	0.89	มากที่สุด
11. ท่านมีความพอใจสำหรับฉากเกมที่มีสีสันสดใส	4.50	0.84	มากที่สุด
12. ท่านมีความพอใจกับเกมที่สอดแทรกเนื้อหาความรู้	4.06	0.93	มากที่สุด

จากตาราง 6 ผลการวิเคราะห์หาปัจจัยที่มีอิทธิพลในด้านเกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์จากประชาชนในพื้นที่เกาะช้าง จำนวน 50 คน พบว่าระดับความต้องการ มากที่สุด พอใจเกมที่สามารถปรับเพิ่มลดเสียงได้ มีค่าเฉลี่ย 4.52 พอใจเกมที่สามารถตั้งชื่อตัวละครด้วยตนเอง มีค่าเฉลี่ย 4.50 พอใจสำหรับฉากเกมที่มีสีสันสดใส ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.50 และพอใจกับเกมที่สอดแทรกเนื้อหาความรู้ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.06

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม มีลักษณะเป็นคำถามปลายเปิด

ในที่นี้ผู้วิจัยจึงเขียนสรุปข้อเสนอแนะ ดังนี้

ด้านการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ควรมีสื่อประชาสัมพันธ์ ให้นักท่องเที่ยวได้เรียนรู้และศึกษามากขึ้น เพราะจะเป็นประโยชน์ต่อสถานที่ท่องเที่ยวเป็นอย่างมาก ควรมีรูปแบบการประชาสัมพันธ์ รูปแบบใหม่ๆ เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว ของเกาะช้าง อย่างต่อเนื่อง เพื่อสร้างแรงจูงใจให้นักท่องเที่ยวเดินทางเข้ามาท่องเที่ยว และอยากให้ช่วยกันรณรงค์ รักษาสิ่งแวดล้อมทรัพยากรทางธรรมชาติและทางทะเลให้อยู่อย่างยั่งยืน

แบบสอบถามชุดที่ 1 กลุ่มที่ 2 ผู้วิจัยได้ทำการสำรวจข้อมูลของแบบสอบถาม จาก
นักท่องเที่ยว จำนวนทั้งหมด 50 ชุด ผลการวิเคราะห์มีดังนี้

ตาราง 7 การวิเคราะห์ข้อมูลแบบสอบถามเพื่อหาแนวทางการส่งเสริมกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิง
สร้างสรรค์ ในเขตพื้นที่พิเศษเกาะช้าง จังหวัดตราดเกี่ยวกับสภาพทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

N=50

ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม	ค่าความถี่ (คน)	ร้อยละ
1. เพศ		
ชาย	29	58
หญิง	21	42
2. อายุ	ค่าความถี่ (คน)	ร้อยละ
อายุต่ำกว่า 20	4	8
อายุ 21-25	14	28
อายุ 26-30	21	42
อายุ 31-35	6	12
อายุ 36-40	2	4
อายุ 41 ปีขึ้นไป	3	6
3. อาชีพ	ค่าความถี่ (คน)	ร้อยละ
นักเรียน/นักศึกษา	12	24
พนักงานบริษัท	6	12
ข้าราชการ/รัฐวิสาหกิจ	8	16
เจ้าของกิจการ	16	32
รับจ้าง	5	10
อื่นๆ	3	6

ตาราง 7 (ต่อ)

N=50

ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม	ค่าความถี่ (คน)	ร้อยละ
4. ระดับการศึกษา	ค่าความถี่ (คน)	ร้อยละ
ประถมศึกษา	5	10
มัธยมศึกษา	15	30
ปริญญาตรี	28	56
ปริญญาโท	2	4
ปริญญาเอก	0	0
อื่นๆ	0	0
5. รายได้ต่อเดือน	ค่าความถี่ (คน)	ร้อยละ
ยังไม่มีรายได้	0	0
ต่ำกว่า 5,000	0	0
5,000 - 10,000	4	8
10,001 - 15,000	17	34
15,001-20,000	9	18
มากกว่า 20,000	20	40

จากตาราง 7 ผลการวิเคราะห์ สภาพทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม จากนักท่องเที่ยวนจำนวน 50 คน พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศชายร้อยละ 58 และอยู่ในช่วงอายุ 26-30 ปี ร้อยละ 42 ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ มีอาชีพเจ้าของกิจการ ร้อยละ 32 อยู่ในระดับการศึกษา ปริญญาตรี ร้อยละ 56 และ ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีรายได้เฉลี่ยต่อเดือน มากกว่า 20,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 40

ตาราง 8 ผลการวิเคราะห์แบบสอบถามเพื่อหาปัจจัยที่มีอิทธิพลที่มีต่อสถานที่และกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ในเขตพื้นที่เกาะช้าง

N=50

1. ท่านเคยมาเที่ยวบริเวณเกาะช้างมากน้อยเพียงใด	ค่าความถี่(คน)	ร้อยละ
ครั้งแรก	28	56
ครั้งที่ 2	15	30
มากกว่า 3 ครั้ง	7	14
เป็นคนในพื้นที่ (ข้ามไปตอบข้อที่ 4)	0	0
2. วัตถุประสงค์ของการเดินทางของการมาเที่ยวเกาะช้าง	ค่าความถี่(คน)	ร้อยละ
พักผ่อนหย่อนใจ	43	86
เพื่อธุรกิจ	3	6
เยี่ยมญาติ พี่น้อง	4	8
ต้องการสนับสนุนการท่องเที่ยวไทย	0	0
อื่นๆ	0	0
3. ท่านรู้จักเกาะช้างจากช่องทางไหน	ค่าความถี่(คน)	ร้อยละ
สื่อโทรทัศน์	0	0
สื่อสิ่งพิมพ์, นิตยสาร	5	10
สื่ออินเทอร์เน็ตออนไลน์	26	52
เพื่อนหรือคนรู้จัก	11	22
บริษัทนำเที่ยว	8	16
4. ท่านคิดว่าชุมชนเกาะช้าง สะท้อนให้เห็นถึงลักษณะของชุมชนในลักษณะใด	ค่าความถี่(คน)	ร้อยละ
วิถีชีวิตชาวเรือ	32	64
วิถีชีวิตชาวเมือง	11	22
ผสมผสานระหว่างวิถีชาวเมืองและชาวเรือ	7	0
อื่นๆ	0	0

ตาราง 8 (ต่อ)

N=50

1. ท่านเคยมาเที่ยวบริเวณเกาะช้างมากน้อยเพียงใด	ค่าความถี่(คน)	ร้อยละ
5. ท่านคิดว่าวิถีชีวิตของคนส่วนใหญ่ในเกาะช้างประกอบอาชีพอะไร	ค่าความถี่(คน)	ร้อยละ
ทำประมง	18	36
เกษตรกรรม	0	0
ทำสวนยางพารา, ผลไม้	15	30
ค้าขาย	5	10
หัตถกรรม	0	0
บริการด้านการท่องเที่ยว	12	24
อื่นๆ	0	0

จากตาราง 8 ผลการวิเคราะห์ปัจจัยที่มีอิทธิพลที่มี ต่อสถานที่และกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ในเขตพื้นที่เกาะช้าง จากประชาชนในพื้นที่เกาะช้าง จำนวน 50 คน พบว่า เคยมาเที่ยวเกาะช้างเป็นครั้งแรก ร้อยละ 56 โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อพักผ่อนหย่อนใจ ร้อยละ 86 โดยรู้จักเกาะช้างจากแหล่งอินเทอร์เน็ตออนไลน์ ร้อยละ 52 และให้ความเห็นว่าชุมชนเกาะช้าง สะท้อนให้เห็นถึงลักษณะของชุมชนในลักษณะวิถีชีวิตชาวเรือ ร้อยละ 64 และวิถีชีวิตของคนส่วนใหญ่ในเกาะช้างประกอบอาชีพ ทำประมง คิดเป็นร้อยละ 36

ตาราง 9 ผลการวิเคราะห์แบบสอบถามระดับความคิดเห็นเพื่อหากิจกรรมรูปแบบการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ในเขตพื้นที่เกาะช้าง จังหวัดตราด

N=50

รายการรูปแบบเกมมัลติมีเดีย/คนที่	$\bar{X}$	S.D	ระดับเกณฑ์
1.1 กิจกรรมเดินป่า ส่องสัตว์ ดูนก	3.74	1.16	มาก
1.2 กิจกรรมนั่งเรือชมหิ่งห้อย	3.10	1.05	ปานกลาง
1.3 กิจกรรมล่องเรือชมวิถีชีวิตชาวประมงคลองต่างๆ	4.60	0.76	มากที่สุด
1.4 กิจกรรมเที่ยวน้ำตก	3.96	0.99	มาก

ตาราง 9 (ต่อ)

N=50

รายการรูปแบบเกมมัลติมีเดีย/คนที่	$\bar{X}$	S.D	ระดับเกณฑ์
1.5 กิจกรรมปักแรมด้วยดันท	3.46	1.11	ปานกลาง
1.6 กิจกรรมผจญภัย	3.96	1.14	มาก
1.7 กิจกรรมขี่ม้า หรือนั่งช้างเที่ยวป่าชมสวน	3.78	1.18	มาก
1.8 กิจกรรมเรือลากร่มชูชีพ	3.80	1.14	มาก
1.9 กิจกรรมขี่จักรยาน หรือจักรยานยนต์ท่องเที่ยว	3.76	1.02	มาก
1.10 กิจกรรมตกปลา หรือตกหมึก	4.54	0.93	มากที่สุด
1.11 กิจกรรมชมทัศนียภาพเกาะต่างๆ ทางเรือ	3.90	1.18	มาก
1.12 พักแรมวิถีชาวบ้าน (โฮมสเตย์)	4.50	0.71	มากที่สุด
1.13 กิจกรรมพายเรือแคนู หรือเรือคายัค เรือใบ	4.52	0.89	มากที่สุด
1.14 กิจกรรมดำน้ำดูปะการัง	4.50	0.71	มากที่สุด

จากตาราง 9 ผลการวิเคราะห์แบบสอบถาม ระดับความคิดเห็นเพื่อหากิจกรรมรูปแบบการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ในเขตพื้นที่เกาะช้าง จังหวัดตราด จากนักท่องเที่ยว จำนวน 50 คน พบว่า กิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ในเขตพื้นที่เกาะช้าง ที่เหมาะสมที่สุด คือ กิจกรรมล่องเรือชมวิถีชีวิตชาวประมงคลองต่างๆ มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด 4.60 รองลงมา กิจกรรมตกปลา หรือตกหมึก มีค่าเฉลี่ย 4.54 รองลงมาคือ กิจกรรมพายเรือแคนู หรือเรือคายัค เรือใบ มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด 4.52 และรองลงมาคือ พักแรมวิถีชาวบ้าน (โฮมสเตย์) มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด 4.50 และกิจกรรมดำน้ำดูปะการังมีค่าเฉลี่ยมากที่สุด 4.50

ตาราง 10 ผลการวิเคราะห์แบบสอบถามเพื่อหาปัจจัยที่มีอิทธิพลในด้านเกมมัลติมีเดียประเภท
สถานการณ์จำลอง เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์

N=50

	ค่าความถี่	
	(คน)	ร้อยละ
1. ท่านเล่นเกมคอมพิวเตอร์มากน้อยเพียงใด		
ไม่ค่อยได้เล่น	13	26
เล่น 1-2 ครั้ง/สัปดาห์	15	30
เล่น 3-4 ครั้ง/สัปดาห์	18	36
มากกว่า 4 ครั้ง/สัปดาห์	4	8
อื่นๆ	0	0
2. ท่านใช้เวลาในการเล่นเกมแต่ละครั้งนานเท่าใด		
10-15 นาที	11	22
16-30 นาที	19	38
30-60 นาที	16	32
มากกว่า 60 นาที	4	8
อื่นๆ	0	0
3. ท่านเล่นเกมผ่านอุปกรณ์ใด		
เครื่องคอมพิวเตอร์/โน้ตบุ๊ก	24	48
ผ่านเครื่องมือสื่อสาร (โทรศัพท์มือถือ)	20	40
อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ (แท็บเล็ต, ไอแพด)	6	12
อื่นๆ	0	0

ตาราง 10 ผลการวิเคราะห์ปัจจัยที่มีอิทธิพลในด้านเกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ จากนักท่องเที่ยว จำนวน 50 คน พบว่า ร้อยละ 36 เล่น 3-4 ครั้ง/สัปดาห์ และใช้เวลาในการเล่นเกมแต่ละครั้ง 16-30 นาที ร้อยละ 38 โดยการเล่นเกมผ่านเครื่องคอมพิวเตอร์/โน้ตบุ๊ก คิดเป็นร้อยละ 48

ตาราง 11 ตารางแสดงระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับแนวทางการออกแบบรูปแบบเกมเกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์

N=50

รายการรูปแบบเกมมัลติมีเดีย/คนที่	$\bar{X}$	S.D	ระดับเกณฑ์
1. ท่านมีความพอใจกับเกมประเภทแข่งกับเวลา	3.82	1.08	มาก
2. ท่านมีความพอใจกับเกมที่ต้องปฏิบัติตามภารกิจที่ได้รับมอบหมาย	3.52	1.05	มาก
3. ท่านมีความพอใจเกมที่มีอุปสรรคต่างๆ เกิดขึ้นขณะเล่นเกม	3.12	1.29	ปานกลาง
4. ท่านมีความพอใจที่เกมมีตัวช่วยอธิบายวิธีการเล่นเกม	3.06	1.17	ปานกลาง
5. ท่านมีความพอใจที่สามารถตั้งชื่อตัวละครด้วยตนเอง	4.62	0.64	มากที่สุด
6. ท่านมีความพอใจที่จะดำเนินเกมให้จบภารกิจภายในครั้งเดียว	3.40	1.18	ปานกลาง
7. ท่านมีความพอใจสำหรับเกมที่เพิ่มระดับความยาก	3.70	1.04	มาก
8. ท่านมีความพอใจในการสะสมรางวัลระหว่างดำเนินภารกิจ	4.52	0.58	มากที่สุด
9. ท่านมีความพอใจในการแจ้งเตือนหากมีการเล่นผิดพลาด	4.54	0.61	มากที่สุด
10. ท่านมีความพอใจเกมที่สามารถปรับเปลี่ยนเสียงได้	4.56	0.61	มากที่สุด
11. ท่านมีความพอใจสำหรับฉากเกมที่มีสีสันสดใส	4.58	0.73	มากที่สุด
12. ท่านมีความพอใจกับเกมที่สอดแทรกเนื้อหาความรู้	4.50	0.65	มากที่สุด

จากตาราง 11 ผลการวิเคราะห์ความคิดเห็นเกี่ยวกับแนวทางการออกแบบรูปแบบเกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ จากนักท่องเที่ยวจำนวน 50 คน พบว่า นักท่องเที่ยวพอใจเกมที่สามารถตั้งชื่อตัวละครด้วยตนเอง ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.62 รองลงมา พิจารณาเกมที่มีสีสันสดใส ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.58 รองลงมา พิจารณาเกมที่สามารถปรับเปลี่ยนเสียงได้ ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.56 รองลงมา พิจารณาแจ้งเตือนหากมีการเล่นผิดพลาด ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.54 รองลงมา พิจารณาการสะสมรางวัลระหว่างดำเนินภารกิจ ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.52 และ พิจารณาเกมที่สอดแทรกเนื้อหาความรู้ ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.50

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม มีลักษณะเป็นคำถามปลายเปิด

ในที่นี้ผู้วิจัยจึงเขียนสรุปข้อเสนอแนะ ดังนี้

การทำสื่อประชาสัมพันธ์ควรทำอย่างต่อเนื่องเพื่อให้เกิดผลประโยชน์กับสถานที่ท่องเที่ยว และควรนำเสนอรูปแบบการประชาสัมพันธ์ใหม่ๆ อยู่ตลอดเวลา

แบบสอบถามชุดที่ 1 กลุ่มที่ 3 แบบสัมภาษณ์อย่างมีโครงสร้างสำหรับผู้เชี่ยวชาญ
 ทางด้านการส่งเสริมการท่องเที่ยว

ผู้วิจัยได้สร้างแบบสอบถามอย่างมีโครงสร้าง เพื่อสำรวจความคิดเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญด้าน การส่งเสริมการท่องเที่ยว ซึ่งสร้างสรรค์ เพื่อเป็นประโยชน์ในการนำข้อมูลมาประยุกต์ใช้ในการ ออกแบบเกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลองเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ กรณีศึกษาเขตพื้นที่พิเศษเกาะช้าง จังหวัดตราด ดังนี้

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสัมภาษณ์ ผู้วิจัยจึงเขียนผลการวิเคราะห์เชิงพรรณนา ดังนี้

ผู้เชี่ยวชาญท่านที่ 1 พลตรีหญิงจรัสพิมพ์ ธีรลักษณ์ ระดับการศึกษาปริญญาโท ตำแหน่ง ผู้จัดการพื้นที่พิเศษหมู่เกาะช้างและพื้นที่เชื่อมโยง (สพพ.1) ประสบการณ์ทำงาน 7 ปี สัมภาษณ์วันที่ 13 ตุลาคม 2556 ผู้ให้สัมภาษณ์ มีความเห็นว่า

การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ เป็นการท่องเที่ยวที่มีความลึกซึ้งกว่าการท่องเที่ยวเชิง วัฒนธรรมเนื่องจาก เป็นการท่องเที่ยวที่มีความสัมพันธ์กับศิลปะ จารีตประเพณี ภูมิปัญญาท้องถิ่น หรือวัฒนธรรม รูปแบบการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์จะทำให้นักท่องเที่ยวได้เรียนรู้สร้าง ประสพการณ์ ตรงร่วมกับเจ้าของวัฒนธรรม และใช้ชีวิตร่วมกันกับเจ้าของสถานที่ และเป็นการสร้างคุณค่าให้กับ ประวัติศาสตร์ ศิลปวัฒนธรรม งานหัตถกรรม ขนบธรรมเนียม ประเพณี วิถีชุมชนและเอกลักษณ์ ของสถานที่ โดยเน้นการท่องเที่ยวที่เน้นคุณค่าของชุมชน การดำเนินการสร้างกิจกรรม ท่องเที่ยวที่ เน้นคุณค่าของศิลปจารีตประเพณี ภูมิปัญญาท้องถิ่น หรือวัฒนธรรม หรือเรียกโดยรวมว่า “มรดก ทางวัฒนธรรม” ของชุมชน จำเป็นที่ชุมชนต้องเห็นคุณค่ามรดกทางวัฒนธรรมของตนเองก่อน ต้องมี ความรู้ความเข้าใจ มีความรัก ความหวงแหน และมีความภูมิใจที่จะเผยแพร่มรดกทาง วัฒนธรรม ของชุมชนตนเองให้นักท่องเที่ยวที่รับรู้ถูกต้อง และนำมรดกทางวัฒนธรรมของตนไปเผยแพร่ ต่อไปให้เป็นที่แพร่หลาย

การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ มุ่งเน้นการสร้างคุณค่าของแหล่งท่องเที่ยวในพื้นที่พิเศษเพื่อ การท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน เช่น มรดกทางวัฒนธรรม แหล่งท่องเที่ยวทางธรรมชาติที่มีความงามล้ำค่า ภูมิปัญญาท้องถิ่น ประเพณีตลอดจนวิถีชีวิตดั้งเดิม เป็นต้น ผ่านกิจกรรมการท่องเที่ยวโดยการจัดทำ ชุดความรู้ด้านการท่องเที่ยวผ่านกิจกรรมท่องเที่ยวต่างๆ โดยกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ จะอยู่บนพื้นฐานของการท่องเที่ยวรักษ์สิ่งแวดล้อม ทั้งนี้เพื่อการรักษาทรัพยากรธรรมชาติและ สิ่งแวดล้อมให้คงความสมดุล เพื่อทำให้เกิดกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ได้อีกหลากหลาย รูปแบบ ถ้าจะพูดถึงการท่องเที่ยวที่เกาะช้าง ซึ่งเป็นที่ทราบกันดีว่า เกาะช้าง ยังคงมีสภาพป่าอุดม สมบูรณ์ ส่วนใหญ่เป็นป่าดิบเขา อันป่อเกิดของต้นน้ำลำธาร ทำให้มีน้ำตกหลายแห่งบนเกาะ มีภูเขา สลับซับซ้อนเกือบทั้งเกาะมีชายหาดที่สวยงาม น้ำทะเลใสสะอาด พื้นที่บางส่วนปกคลุมด้วยป่าโกงกาง นอกจากนี้ยังมีหมู่บ้านชาวประมงหลายแห่งทางฝั่งทะเลด้านตะวันออกซึ่งยังคงรั กษารูปแบบการ ดำเนินชีวิตแบบดั้งเดิมเอาไว้

เกาะช้างมีกิจกรรมท่องเที่ยวทางธรรมชาติมากมายยกตัวอย่างเช่น กิจกรรมนั่งช้างเที่ยวป่า ชมสวนผลไม้ หรือกิจกรรมทางประมง ตกปลา ตกหมึก กิจกรรมล่องเรือชมวิถีชีวิตชาวประมง กิจกรรมดูนก นั่งช้างชมทิวทัศน์ เป็นต้น สิ่งเหล่านี้ล้วนเป็นสิ่งที่ปฏิบัติกันมาหลายปี เปรียบเสมือนเป็นส่วนหนึ่งของชุมชนเกาะช้างก็ว่าได้ ดังนั้นแนวทางการส่งเสริมการท่องเที่ยวคงหนีไม่พ้น การแลกเปลี่ยนประสบการณ์จากกิจกรรมการท่องเที่ยวทางสิ่งแวดล้อม ธรรมชาติ ป่า ทะเล และวิถีชีวิตความเป็นอยู่ดั้งเดิมที่ปัจจุบันยังคงสืบทอดกันมายาวนาน ถึงแม้ว่าปัจจุบันจะมีสิ่งที่เปลี่ยนแปลงไปมากมายก็ตาม แต่สิ่งที่ยังชุมชนเกาะช้างยังคงรักษา เอกลักษณ์ดั้งเดิมและควรแก่การรักษาไว้ให้เป็นจุดดึงดูดนักท่องเที่ยวที่รักความสงบ ได้เป็นอย่างดี

จากแบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญที่กล่าวมาแล้วข้างต้น สาม ารสรุปได้ดังนี้ การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์เป็นการท่องเที่ยวรูปแบบหนึ่งที่มีความสัมพันธ์เกี่ยวเนื่องกับ ประเพณี วัฒนธรรม เอกลักษณ์ รวมทั้งวิถีชีวิตความเป็นอยู่อันแท้จริงของ เจ้าของสถานที่ โดยการท่องเที่ยวรูปแบบนี้ เปรียบเสมือน แหล่งสร้างเสริมประสบการณ์ ทั้งนักท่องเที่ยวและเจ้าของสถานที่ ได้แลกเปลี่ยนประสบการณ์โดยตรง ผ่านกิจกรรมการท่องเที่ยวต่างๆ ที่อาจเรียกได้ว่า รูปแบบการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ สำหรับแนวทางการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ในเขตพื้นที่เกาะช้างนั้น ควรนำเสนอทางด้านทรัพยากรสิ่งแวดล้อมที่มีอยู่ปัจจุบันและวิถีชีวิตชุมชนส่วนใหญ่ปฏิบัติสืบทอดกันมาอย่างยาวนาน ไม่ว่าจะเป็นวิถีชีวิตความเป็นอยู่ การประกอบอาชีพ ผ่านกิจกรรมการท่องเที่ยวที่มีอยู่ในปัจจุบัน นำเอกลักษณ์เหล่านั้นมาประยุกต์ใช้ และสร้างสรรค์ให้เกิดประโยชน์ทั้งนักท่องเที่ยวและเจ้าของพื้นที่ เพื่อให้เกิดการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน

ขั้นตอนที่ 2 การวิเคราะห์แบบสอบถาม เพื่อสำรวจความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพื่อเป็นแนวทางการออกแบบร่างเกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ในเขตพื้นที่พิเศษเกาะช้าง จังหวัดตราด

สำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ แบ่งเป็น 3 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม มีลักษณะแบบเดิมคำ ผู้วิจัยจึงเขียนผลการวิเคราะห์เชิงพรรณนา ดังนี้

ผู้เชี่ยวชาญท่านที่ 1 นายเมธี พิกุลทอง ระดับการศึกษา ปริญญาโท อาชีพปัจจุบัน รับราชการ ตำแหน่ง อาจารย์ประจำภาควิชา เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา สถานที่ทำงาน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี วิชาที่สอน คอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย ประสบการณ์ทำงาน 12 ปี

ผู้เชี่ยวชาญท่านที่ 2 นางสาวนพพร จันทร์คำ ระดับการศึกษา ปริญญาโท อาชีพปัจจุบันรับราชการ ตำแหน่ง อาจารย์ประจำภาควิชา เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา สถานที่ทำงาน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี วิชาที่สอน คอมพิวเตอร์กราฟิก ประสบการณ์ทำงาน 15 ปี

ผู้เชี่ยวชาญท่านที่ 3 นายสุรศักดิ์ บัวจันทร์ ระดับการศึกษา ปริญญาโท อาชีพปัจจุบัน
เจ้าของธุรกิจส่วนตัว สถานที่ทำงาน หจก.ส.ศิลป์กราฟิกดีไซน์ ประสบการณ์ทำงาน 10 ปี

ตาราง 12 ผลการวิเคราะห์ความคิดเห็นเพื่อหาปัจจัยในการออกแบบรูปแบบเกมมัลติมีเดีย
ประเภทสถานการณ์จำลอง เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ในเขตพื้นที่เกาะช้าง
จังหวัดตราด

N=3

1. ลักษณะและรูปแบบการนำเสนอเกมประเภทสถานการณ์จำลอง เพื่อ ส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ควรมีรูปแบบอย่างไร	ค่าความถี่	ร้อยละ
เกมจำลองการควบคุมเสมือนจริง (Virtual Simulation)	0	0.0
เกมจำลองการบริหารธุรกิจ (Tycoon or Business Simulation)	0	0.0
เกมจำลองเหตุการณ์ (Situation Simulation)	2	66.7
เกมจำลองชีวิต (Life Simulation)	1	33.3
เกมสัตว์เลี้ยง (Pat Simulation)	0	0.0
เกมวางแผนจัดระบบของทีมกีฬา (Sport Simulation)	0	0.0
เกมจำลองการจับสาว (Renai)	0	0.0
2. การใช้เวลาในการเล่นเกมที่เหมาะสมกับเกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์ จำลอง เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ควรมีระยะเวลาการเล่นเท่าใด	ค่าความถี่	ร้อยละ
10-15 นาที	2	66.7
16-30 นาที	1	33.3
31-60 นาที	0	0.0
60 นาที ขึ้นไป	0	0.0
3. รูปแบบโลโก้ที่เหมาะสมสำหรับนำมาเป็นแนวทางการออกแบบโลโก้เกม มัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์	ค่าความถี่	ร้อยละ
รูปแบบโลโก้ที่แสดงออกถึงเอกลักษณ์ของความเป็นไทยอย่างชัดเจน	0	0
รูปแบบโลโก้ที่แสดงออกถึงความสดใสและกระชับกระเฉง	3	100.0
รูปแบบโลโก้ที่ผสมผสานระหว่างความเป็นไทยและความสดใสและกระชับกระเฉง	0	0
4. รูปแบบของโลโก้เกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง ควรใช้ภาษาแบบใด ในการออกแบบ	ค่าความถี่	ร้อยละ
เป็นตัวอักษรภาษาไทยเพียงอย่างเดียว	0	0.0
เป็นตัวอักษรภาษาอังกฤษเพียงอย่างเดียว	2	66.7
ผสมผสานระหว่างตัวอักษรภาษาไทยและภาษาอังกฤษ	1	33.3

ตาราง 12 (ต่อ)

N=3		
5. การออกแบบภาพกราฟิกประกอบเกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ควรมีลักษณะแบบใด	ค่าความถี่	ร้อยละ
ลักษณะภาพกราฟิกแบบ 2 มิติ	2	66.7
ลักษณะภาพกราฟิกแบบ 3 มิติ	0	0.0
ผสมผสานทั้งภาพกราฟิกทั้ง 2 ลักษณะ	1	33.3
6. ลักษณะมุมมองของภาพในการเล่นเกมที่เหมาะสมสำหรับเกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ควรมีลักษณะแบบใด		
ภาพมุมสูง (High Angle)	1	33.3
ภาพระดับสายตา (Eye Level Angle)	2	66.7
ภาพต่ำกว่าระดับสายตา (Low Angle)	0	0.0
7. รูปแบบการจัดวางตำแหน่งเครื่องมือควรอยู่ในลักษณะใด		
รูปแบบที่ 1 วางไว้ชิดขอบบนและขอบล่างของจอภาพ	3	100.0
รูปแบบที่ 2 วางไว้ชิดขอบด้านขวาของจอภาพ	0	0.0
รูปแบบที่ 3 วางไว้ชิดขอบด้านซ้ายของจอภาพ	0	0.0
8. โทนมัลติมีเดียที่เหมาะสมสำหรับการออกแบบเกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์		
สีเอกรงค์ (Mono Tone)	1	33.3
สีสามสี (Triad colors)	0	0.0
สีตัดกันหรือสีตรงกันข้าม (Complementary colors)	0	0.0
สีข้างเคียงกัน (Analogous colors)	2	66.7

จากตาราง 12 ผลการวิเคราะห์ เพื่อหาปัจจัยในการออกแบบรูปแบบเกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ในเขตพื้นที่เกาะช้าง จังหวัดตราด จากผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ ทั้งหมด 3 ท่าน พบว่า ลักษณะและรูปแบบการนำเสนอเกมควรเป็นลักษณะแบบจำลองเหตุการณ์ ร้อยละ 66.7 โดยใช้เวลาในการเล่นไม่เกิน 10-15 นาที ร้อยละ 66.7 ควรออกแบบ โลโก้ที่แสดงออกถึงความสดใสและกระชับกระเฉงร้อยละ100 ภาษาที่ใช้ในการออกแบบ โลโก้ควรเป็นภาษาอังกฤษเพียงอย่างเดียว ร้อยละ 66.7 การออกแบบกราฟิกควรเป็นลักษณะแบบ 2 มิติ ร้อยละ 66.7 มุมมองภาพ เป็นภาพระดับสายตา ร้อยละ 66.7 การวางตำแหน่งของเครื่องมือควรเป็นลักษณะวางไว้ชิดขอบบนและขอบล่างของจอภาพ ร้อยละ 100 โทนมัลติมีเดียที่เหมาะสมสำหรับออกแบบ ควรใช้โทนสีข้างเคียงกัน (Analogous colors) ร้อยละ 66.7

ตาราง 13 ผลการวิเคราะห์แบบสอบถามระดับความคิดเห็นเพื่อหาแนวทางการออกแบบร่างเกม
มัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ในเขตพื้นที่
พิเศษเกาะช้าง จังหวัดตราด สำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ

N=4

รายการรูปแบบเกมมัลติมีเดีย/คนที่	$\bar{X}$	S.D	ระดับเกณฑ์
1. ฟังพอใจกับเกมประเภทแข่งกับเวลา	4.00	0.00	มาก
2. ฟังพอใจกับเกมที่ต้องปฏิบัติตามภารกิจที่ได้รับมอบหมาย	3.75	0.50	มาก
3. ฟังพอใจเกมที่มีอุปสรรคต่างๆ เกิดขึ้นขณะเล่นเกม	3.75	0.50	มาก
4. ฟังพอใจที่เกมมีตัวช่วยอธิบายวิธีการเล่นเกม	4.50	0.58	มากที่สุด
5. ฟังพอใจที่สามารถตั้งชื่อตัวละครด้วยตนเอง	5.00	0.00	มากที่สุด
6. ฟังพอใจที่จะดำเนินเกมให้จบภารกิจภายในครั้งเดียว	3.75	0.50	มาก
7. ฟังพอใจสำหรับเกมที่เพิ่มระดับความยาก	4.25	0.50	มาก
8. ฟังพอใจในการสะสมรางวัลระหว่างดำเนินภารกิจ	5.00	0.00	มากที่สุด
9. ฟังพอใจในการแจ้งเตือนหากมีการเล่นผิดพลาด	5.00	0.00	มากที่สุด
10. ฟังพอใจเกมที่สามารถรับเพิ่มลดเสียงได้	5.00	0.00	มากที่สุด
11. ฟังพอใจสำหรับฉากเกมที่มีสีสันสดใส	5.00	0.00	มากที่สุด
12. ฟังพอใจกับเกมที่สอดแทรกเนื้อหาความรู้	5.00	0.00	มากที่สุด

จากตาราง 13 ผลการวิเคราะห์ เพื่อหาแนวทางการออกแบบร่าง เกมมัลติมีเดียประเภท
สถานการณ์จำลอง เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ในเขตพื้นที่พิเศษเกาะช้าง จังหวัด
ตราด จากผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน พบว่า

ด้านรูปแบบการเล่น ฟังพอใจกับเกมประเภทแข่งกับเวลา ระดับ มาก มีค่าเฉลี่ย 4.00 ฟัง
พอใจกับเกมที่ต้องปฏิบัติตามภารกิจที่ได้รับมอบหมาย ระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 3.75 ฟังพอใจเกมที่มี
อุปสรรคต่างๆ เกิดขึ้นขณะเล่น ระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 3.75 ฟังพอใจที่เกมมีตัวช่วยอธิบายวิธีการเล่น
เกม ระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.50

ด้านรูปแบบการนำเสนอ ฟังพอใจที่สามารถตั้งชื่อตัวละครด้วยตนเอง ระดับมากที่สุด
ค่าเฉลี่ย 5.00 ฟัง ฟังพอใจที่ดำเนินเกมให้จบภารกิจภายในครั้งเดียว ระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 3.75 ฟัง
พอใจสำหรับเกมที่เพิ่มระดับความยาก ระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.25

เทคนิคที่ใช้ในการออกแบบเกม ฟังพอใจในการสะสมรางวัลระหว่างดำเนินการกิจ ระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ย 5.00 ฟังพอใจในการแจ้งเตือนหากมีการเล่นผิดพลาด ระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ย 5.00 ฟังพอใจเกมที่สามารถปรับเพิ่มลดเสียงได้ ระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ย 5.00 ฟังพอใจสำหรับฉากเกมที่มีสีสันสดใส ระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ย 5.00 ฟังพอใจกับเกมที่สอดแทรกเนื้อหาความรู้ ระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ย 5.00

ส่วนที่ 4 ผู้วิจัยได้สร้างแบบสอบถามอย่างมีโครงสร้าง เพื่อสำรวจความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ เพื่อเป็นประโยชน์ในการนำข้อมูลมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบเกม มัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลองเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงส รางสรรค กรณศึกษาเขตพื้นที่พิเศษเกาะช้าง จังหวัดตราด ดังนี้

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสัมภาษณ์ ผู้วิจัยจึงเขียนผลการวิเคราะห์เชิงพรรณนา ดังนี้

นายเมธี พิกุลทอง ระดับการศึกษาปริญญาโท อาชีพปัจจุบัน รับราชการ ตำแหน่ง อาจารย์ประจำภาควิชา เทคโนโลยี และสื่อสารการศึกษา สถานที่ทำงาน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี วิชาที่สอน คอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย ประสบการณ์ทำงาน 12 ปี สัมภาษณ์วันที่ 17 ธันวาคม 2556 โดยผู้สัมภาษณ์ให้ความเห็นว่า

การเปลี่ยนแปลง ทางเทคโนโลยีเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นได้ “ทุกเวลา” ซึ่งมีทั้งการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นเองตามกระบวนการของวิวัฒนาการ ที่เรียกว่า “การเปลี่ยนแปลงตามธรรมชาติ ” และการเปลี่ยนแปลงโดยการวางแผนอย่างมีระบบที่มนุษย์มักจะกระทำให้เกิดขึ้น การออกแบบก็เช่นกัน ย่อมเปลี่ยนแปลงตามยุคสมัยและความก้าวหน้าของเทคโนโลยี บวกกับความคิดสร้างสรรค์ใหม่ๆ จากนักออกแบบทั้งหลาย ในการออกแบบสื่อทุกชนิด ถ้าเราออกแบบโดย มีเอกลักษณ์และรูปแบบการดีไซน์ เป็นของตัวเองแล้ว ย่อมส่งเสริมให้สื่อเหล่านั้น เป็นจุดสนใจของผู้บริโภคได้อย่างดี เป็นสิ่งที่สามารถให้ผู้บริโภคเกิดการรับรู้และจดจำง่ายขึ้น เพราะฉะนั้นหากเราออกแบบอย่างมีระบบ มีกระบวนการ มีการสร้างสรรค์อย่างลงตัว สร้างเอกลักษณ์ ให้กับงาน มันจะทำให้สื่อที่เรา พยายามสื่อสารออกมาทางผลงาน ก็เกิดความสำเร็จได้ง่าย อาทิเช่น การใช้สี การออกแบบโลโก้ หรือ การออกแบบตัวละคร เป็นต้น

ปัจจัยสำคัญในการออกแบบเกมให้ประสบความสำเร็จนั้น ไม่ใช่เป็นเพียงการออกแบบที่มีจุดสนใจจากกราฟิกต่างๆ ภายในเกมเพียงอย่างเดียว ผู้ออกแบบจะต้องคำนึงถึงองค์ประกอบต่างๆ ประกอบด้วย ที่จะทำให้เกมนั้นๆ เป็นจุดสนใจ งานออกแบบหรือการสร้างเกมเป็นงานค่อนข้างละเอียด ใช้เวลาในการสร้างสรรค์ หากผู้ออกแบบเข้าใจหลักการสร้างและขั้นตอนกระบวนการ ก็จะทำให้เกมเข้าถึงผู้บริโภคได้ง่าย ปัจจัยหลักๆ ของการสร้างเกม ที่เราต้องคำนึงถึง เช่น เพศและอายุของกลุ่มเป้าหมาย ถ้ากลุ่มเป้าหมายอยู่ในช่วงวัยรุ่น ก็ควรออกแบบโดยใช้ภาพกราฟิก ตัวการ์ตูนและรูปแบบการเล่นควบคู่กันไป และนอกจากนี้ควรพิจารณาเพศของผู้เล่นเพราะมีมุมมองแตกต่างกันไป

ถ้าผู้เล่นเป็นทั้ง 2 เพศ ควรออกแบบให้เป็นกลางๆ ที่ผู้เล่นทั้ง 2 สามารถเล่นได้โดยไม่เกิดข้อสงสัย รวมทั้งประสิทธิภาพของคอมพิวเตอร์ การแสดงภาพ สี แสง และเสียง การใช้ขนาดของหน้าจอภาพ ควรคำนึงถึงความสามารถของคอมพิวเตอร์ประกอบด้วย และที่ขาดไม่ได้ในการสร้างเกมที่สำคัญคือ วัตถุประสงค์และการออกแบบเนื้อเรื่องของเกม ที่จะเป็นตัวกำหนดและดึงดูดความสนใจของเกม เป็นอย่างมาก เช่น เกมแข่งรถที่ผู้เล่นต้องควบคุมรถให้ไปถึงเส้นชัยก่อน ผู้เล่นคนอื่นๆ โดยระหว่างทางมีอุปสรรคและภารกิจให้ผู้เล่นบังคับได้กระทำก่อนถึงเส้นชัย เป็นต้น

ในส่วนของเทคนิคการนำเสนอเกมให้เกิดความน่าสนใจ ถ้าเกมปราศจากอินเตอร์แอคทีฟ แล้วก็จะกลายเป็นแอนิเมชันที่เราดูได้เท่านั้น ดังนั้นการออกแบบการควบคุมในเกม ไม่ว่าจะเป็นการควบคุมตัวละคร ควบคุมมุมมอง ฯลฯ ล้วนเป็นสิ่งสำคัญอย่างยิ่งที่จะทำให้เกมเกิดความน่าสนใจ ดังนั้นเทคนิคการออกแบบเกมควรจะประกอบไปด้วย 1. Interactive Task คืออินเตอร์เฟซหรือแถบควบคุมที่อยู่บริเวณหน้าจอเวลาเล่นเกม มีความสำคัญมากสำหรับนักเล่นเกมมือใหม่ที่ยังไม่เคยเล่นเกมมาก่อน เมื่อมีการออกแบบลำดับการจัดวางที่ดี แถบควบคุมนี้จะเป็นตัวนำทางให้ผู้เล่นควบคุมเกมได้อย่างราบรื่น 2. Interactive Device คือการควบคุมจากภายนอก เช่น คีย์บอร์ด จอยสติ๊ก เมาส์ หน้าจอทัชสกรีน หรือจะเป็นอุปกรณ์เสริมอื่นๆ ที่เกมต้องการ เช่น ก ล้อง ไมค์ ฯลฯ ตามแต่ลักษณะของเกมที่ถูกออกแบบ สิ่งที่ถูกกล่าวมานั้นจะเป็นตัวควบคุมเกมให้ ดำเนินได้อย่างราบรื่น 3. Graphic Design นักเล่นเกมส่วนใหญ่ จะใช้สายตาในการตัดสินใจว่าเขาจะเล่นเกมนี้หรือไม่ ในครั้งแรกที่เห็นเกม เพราะฉะนั้นถ้าเกมมีกราฟิกสวยงาม มันจะทำให้เกิดความประทับใจแรกพบและทำให้รู้สึกอยากเล่น 4. Game Play Design คือลักษณะการเล่นเกมนั้นๆ รวมถึงกฎข้อบังคับภายในเกม Game Playเปรียบเสมือนหัวใจสำคัญของเกม และเป็นนิยามของคำว่า “เกม” ถ้ามีปัจจัยนี้อย่างเดียวก็ถือว่าเป็นเกมได้ ดังนั้น นักออกแบบเกมควรให้ความสำคัญกับ ปัจจัยนี้มากที่สุดเป็นอันดับแรก 5. Fun Factor หรือสิ่งที่ทำให้เกิดความสนุกภายในเกม นักออกแบบจะต้องคำนึงถึงสิ่งเหล่านี้ ประกอบด้วย

1. Concentration เกมจะต้องดึงดูดและผู้เล่นสามารถอยู่กับเกมได้นาน
2. Challenge เกมควรมีการทำทายอย่างเพียงพอและเหมาะสมกับระดับทักษะของผู้เล่น
3. Player Skill เกมจะต้องเอื้อให้เกิดการส่งเสริมการพัฒนาทักษะของผู้เล่น
4. Control ผู้เล่นสามารถควบคุมสิ่งต่างๆ ในเกมได้เป็นอย่างดี
5. Clear Goals เกมควรมีการเคลียร์จุดมุ่งหมายต่างๆ ที่ตั้งไว้ในเวลาที่เหมาะสม
6. Feedback ผู้เล่นต้องได้รับ “ผลที่ได้รับจากการกระทำ” ในเวลาที่เหมาะสม
7. Social Interaction เกมควรรองรับและสร้างโอกาสให้มีการเข้าสังคม หรือแฉวดวงสำหรับผู้เล่นเกมด้วยกัน

การออกแบบฉาก ถือว่าเป็นปัจจัยสำคัญของการสร้างเกมก็ว่าได้ เพราะภาพโดยรวม คือ สิ่งที่เราตามองเห็นครั้งแรกคือ สีสนของกราฟิกหรือฉาก ที่จะต้องสร้างเอกลักษณ์และสามารถเชื่อมต่อไปเป็นภาพเรื่องราวเดียวกันได้อย่างสวยงาม ผู้ออกแบบจะต้องคำนึงถึงองค์ประกอบศิลป์ รวมทั้งลักษณะมุมมองภาพ ทั้งนี้จะต้องสอดคล้องกับแนวคิดเรื่อง แก่นของเรื่อง และกลุ่มเป้าหมาย การออกแบบฉากสามารถออกแบบได้หลายลักษณะ บางครั้งอาจเป็นภาพโครงร่าง ลวดลายง่าย ๆ

หรือเป็นฉากที่วาดจำลองเหมือนจริง ขึ้นอยู่กับ เนื้อเรื่องและวัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ สิ่งสำคัญที่ต้องคำนึงในการออกแบบฉาก คือ ทัศนมิติ ที่ให้ภาพมีความลึกเกิดความสมจริง สวยงาม และกระตุ้นความสนใจ

การออกแบบตัวละคร ต้องเริ่มจากการตีโจทย์จากบทหรือเนื้อเรื่องของตัวละครนั้นๆ สิ่งแรกที่ต้องทำคือ ดูประเภทของงานว่าโครงเรื่องเป็นอย่างไร การกำหนด Theme และกำหนด Point ของงานว่าต้องการโครงเรื่องอย่างไร โครงเรื่องจะประกอบไปด้วยการเล่าเรื่องที่บอกถึงเนื้อหาเรื่องราวทุกอย่างทั้งตัวละคร ลำดับเหตุการณ์ ฉากและแนวคิด หลังจากนั้นจะเป็นการโฟกัสที่ตัวละครตัวเอก ตัวละครรอง และตัวละครอื่นๆ ในขั้นตอนของการดีไซน์ตัวละครแต่ละตัวก็ต้องดูว่าเป็น คนหรือสัตว์ ผสมผสานกับจินตนาการ เมื่อเรารู้ลักษณะตัวละครแล้ว ควรเริ่มจากการเขียนรายละเอียดต่างๆ ของตัวละคร เช่น ชื่ออะไร อายุเท่าไร เพศอะไร ชอบอะไร ไม่ชอบอะไร เป็นต้น ซึ่งสิ่งเหล่านี้จะบอกถึงอุปนิสัย (Personality) ของตัวละคร ซึ่งจะส่งผลกระทบต่อรูปลักษณะของตัวละครด้วย

การเลือกใช้ฟรอนให้เหมาะสม ตัวอักษรเป็นองค์ประกอบที่แตกต่างไปจากองค์ประกอบอื่นๆ ตัวอักษรสามารถบอกเล่าเรื่องราวได้โดยตรงและสามารถใช้เป็นสื่อเพื่อดึงดูดให้เกิดความสนใจ การเลือกใช้ควรเลือกตัวอักษรที่อ่านง่าย ดูสบายตา ขนาด และสี ให้เหมาะสม

เทคนิคการใช้เสียงประกอบ ก็เป็นสิ่งสำคัญเช่นกันของการสร้างเกม เพราะ สามารถสื่อถึงอารมณ์ และเรื่องราวในช่วงนั้นๆ ได้เป็นอย่างดี การสร้างเสียงประกอบ ทำให้เกิดความรู้สึกสมจริง มีจินตนาการตามเสียงประกอบ เสมือนกับได้เข้าไปอยู่ในเหตุการณ์หรือสถานที่นั้นๆ นอกจากเสียงประกอบอย่างเดียวแล้ว ยังมีเสียงดนตรีประกอบ ที่สามารถช่วยสร้างอารมณ์ของผู้เล่นให้คล้อยตาม

ขั้นตอนที่ 3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถามชุดที่ 1 และแบบสอบถาม

ชุดที่ 2 นำมาสรุปวิเคราะห์ผล เพื่อหาแนวทางในการออกแบบร่าง จำนวน 30 แบบสรุปได้ดังนี้

1. ด้านการส่งเสริมกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ในเขตพื้นที่พิเศษเกาะช้าง จังหวัดตราด

นักเที่ยวเที่ยวส่วนใหญ่เดินทางมาเที่ยวเกาะช้างเป็นครั้งแรก โดยมีวัตถุประสงค์การเดินทางมาเพื่อพักผ่อนหย่อนใจ โดยรู้จักเกาะช้างจากแหล่งอินเทอร์เน็ตออนไลน์ นักท่องเที่ยวและประชาชนในพื้นที่เกาะช้างให้ความเห็นว่าชุมชนเกาะช้างสะท้อนให้เห็นถึงลักษณะของชุมชนแบบวิถีชีวิตชาวเรือ คนส่วนใหญ่ในพื้นที่เกาะช้างประกอบอาชีพทำประมง และจากการสำรวจเพื่อหาความคิดเห็นด้านกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ที่จะนำมาพัฒนาเป็นรูปแบบเกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง จากนักท่องเที่ยวและประชาชนในพื้นที่พบว่า กิจกรรมที่มีความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดอันดับที่ 1 ได้แก่ กิจกรรมล่องเรือชมวิถีชีวิตชาวประมงคลองต่างๆ กิจกรรมนี้ก่อตั้ง

เมื่อ ปี พ.ศ. 2548 โดยก่อตั้งเป็น ชมรมนำเที่ยวพื้นบ้านสลักคอก มีการจัดกิจกรรม ล่องเรือชมวิถีชีวิตชาวบ้านและชมทัศนียภาพความงามทางธรรมชาติรอบๆ เกาะ คือการ "นั่งเรือมาด" หรือนักท่องเที่ยวขนานนามว่า "เรือกอนโดลา (gondola)" แห่งเกาะช้าง นำเที่ยว ชมป่าโกงกาง ริมสองฝั่งคลอง ชมหิ่งห้อย ตี๋มตำบรยายการยामเย็นของท้องทะเล โดยมุ่งให้ความสำคัญกับการอนุรักษ์ธรรมชาติและการคงไว้ซึ่งระบบนิเวศที่สมบูรณ์ควบคู่ไปกับการปรับใช้ความรู้ท้องถิ่น

จากการสัมภาษณ์ ผู้เชี่ยวชาญด้านการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ กล่าวไว้ว่าการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์เป็นการท่องเที่ยวรูปแบบหนึ่งที่มีความสัมพันธ์เกี่ยวเนื่องกับ ประเพณี วัฒนธรรม เอกลักษณ์ รวมทั้งวิถีชีวิตความเป็นอยู่อันแท้จริงของเจ้าของสถานที่ โดยการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ รูปแบบ ดังกล่าว เปรียบเสมือนแหล่งสร้างเสริมประสบการณ์ ทั้งนักท่องเที่ยวและเจ้าของสถานที่ ได้แลกเปลี่ยนประสบการณ์โดยตรง ผ่านกิจกรรมการท่องเที่ยวต่างๆ สำหรับแนวทางการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ในเขตพื้นที่เกาะช้างนั้น ควรนำเสนอทางด้านทรัพยากร สิ่งแวดล้อมที่มีอยู่ปัจจุบันและวิถีชีวิตชุมชนที่ส่วนใหญ่ปฏิบัติสืบต่อกันมาอย่างยาวนาน ไม่ว่าจะเป็นวิถีชีวิตความเป็นอยู่ การประกอบอาชีพ หรือกิจกรรม มการท่องเที่ยวทางธรรมชาติที่มีอยู่ในปัจจุบัน ควรนำเสนอในทิศทางที่สร้างสรรค์ให้เกิดประโยชน์ทั้งนักท่องเที่ยวและเจ้าของพื้นที่ เพื่อ นำไปสู่การท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน

2. ด้านองค์ประกอบการออกแบบเกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์

ผู้เล่นสนใจเกมที่สามารถตั้งชื่อตัวละครด้วยตนเอง ชื่นชอบจากเกมที่มีสีสันสดใส สามารถปรับเพิ่มลดเสียงเองได้ พอใจกับการ แข่งเต๋อนหากมีการเล่นผิดพลาด ชื่นชอบ การสะสมรางวัลระหว่างดำเนินภารกิจ และพอใจกับเกมที่สอดแทรกเนื้อหาความรู้ ในส่วนของลักษณะและรูปแบบการนำเสนอเกมเป็นลักษณะแบบเกมจำลองเหตุการณ์ โดยใช้เวลาในการเล่นไม่เกิน 10-15 นาที ชื่นชอบโลโก้ภาษาอังกฤษและแสดงออกถึงความสดใส การออกแบบฉากเป็นกราฟิก 2 มิติ โดยใช้มุมมองภาพระดับสายตา การวางตำแหน่งของเครื่องมือควรเป็นลักษณะวางไว้ชิดขอบบนและขอบล่างของจอภาพ โทนีสี ที่เหมาะสมสำหรับออกแบบเกมใช้โทนีสีข้างเคียงกัน

ในส่วนการสร้างเกมที่ทำให้เกิดจุดสนใจได้นั้น ประการแรกต้องคำนึงถึงกลุ่มเป้าหมายซึ่งเป็นตัวกำหนดทิศทางในการเล่น เกม เพศ อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ เช่น การแสดงภาพ แสง สี เสียง วัตถุประสงค์และเนื้อเรื่อง สำหรับรูปแบบ บหรือเทคนิคการนำเสนอเกมนั้นควรออกแบบเกมที่มีปฏิสัมพันธ์กับผู้เล่นได้ ควรจะประกอบไปด้วย 1. Interactive Task 2. Interactive Device 3. Graphic Design 4. Game Play Design 5. Fun Factor และสิ่งที่จะทำให้เกิดความสุขภายในเกม นักออกแบบจะต้องคำนึงถึงสิ่งเหล่านี้ ประกอบด้วย 1. Concentration 2. Challenge 3. Player Skill 4. Control

5. Clear Goals 6. Feedback 7. Social Interaction การออกแบบการควบคุมในเกม ไม่ว่าจะเป็น การควบคุมตัวละคร ควบคุมมุมมอง ฯลฯ ล้วนเป็นสิ่งสำคัญอย่างยิ่งที่จะทำให้เกมเกิดความน่าสนใจ รวมทั้งองค์ประกอบอื่นๆ ที่ต้องคำนึงควบคู่กันไปด้วยคือ การออกแบบตัวละคร การออกแบบฉาก การใช้ตัวอักษร และการใช้เสียงประกอบเกม

จากการศึกษาข้างต้นดังที่กล่าวมา สามารถสรุปและนำผลการวิเคราะห์มาสร้างเป็นแนวทางในการออกแบบ เกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลองเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ในเขตพื้นที่พิเศษเกาะช้าง จังหวัดตราด ทั้งในรูปแบบการออกแบบ เนื้อเรื่อง รูปแบบการเล่น และ วัตถุประสงค์ของเกมมาเป็นเนื้อเรื่องเกมที่ใช้เป็นแนวทางส่งเสริมกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ในเขตพื้นที่พิเศษเกาะช้าง จังหวัดตราด ได้ดังนี้

เนื้อเรื่องเกมล่องเรือเกาะช้าง (Koh Chang Cruising)

โครงเรื่อง (plot)

จากนักท่องเที่ยวธรรมดาที่รักการเดินทางเพื่อหาประสบการณ์การท่องเที่ยวอันน่าตื่นเต้น โดยมีจุดมุ่งหมายคือ การเรียนรู้ และหาประสบการณ์ การท่องเที่ยวในรูปแบบใหม่ๆ กล่าวได้ว่า การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ โดยไม่รู้ว่าจะต้องพบเจอระหว่างการเข้าร่วมกิจกรรมนั้น พบเจออุปสรรคอะไรบ้าง

โดยกำหนดเนื้อหาการเล่นให้ผู้เล่นจำลองเหตุการณ์โดยล่องเรือผจญภัยไปรอบเกาะช้าง เพื่อชมวิถีชีวิตชาวบ้านและสัมผัสบรรยากาศความงามทางธรรมชาติรอบๆ เกาะ โดยที่ไม่รู้ว่าการเดินทางครั้งนี้ จะต้องพบกับอุปสรรคอะไรบ้าง โดยเกมจะกำหนดภารกิจให้กับนักท่องเที่ยว คือ ล่องเรือเก็บไอเทม โดยภารกิจแต่ละด่านจะอ้างอิงมาจากสถานการณ์ในกิจกรรมการล่องเรือ กล่าวคือ

1. การรับประทานอาหารขณะนั่งเรือชมป่าชายเลน จะเป็นเกมล่องเรือเก็บ กุ้ง หอย ปู ปลา
2. นั่งเรือปลูกป่าโกงกาง เป็นเกมเก็บต้นโกงกาง และ
3. กิจกรรมถ่ายภาพหิ่งห้อยยามค่ำ เป็นเกมเก็บหิ่งห้อย

โดยการจำลองสิ่งของต่างๆ ในแต่ละด่านที่นักท่องเที่ยวจะพบเจอขณะล่องเรือและสะสมเงินรางวัล ให้ได้มากที่สุดตามเวลาที่กำหนด โดยเทคนิคการนำเสนอจะเพิ่มระดับความยากขึ้นเรื่อยๆ จนจบภารกิจ และรวมคะแนนสะสมจากภารกิจเพื่อจัดลำดับคะแนนสูง -ต่ำ แข่งขันกับเพื่อนคนอื่นๆ เพื่อสร้างแรงกระตุ้นและแรงจูงใจในการเล่น

ขั้นตอนการเล่นเกม

1. เริ่มต้นการเล่นเกม
2. แนะนำประวัติความเป็นมาของกิจกรรม ด้วยการบรรยายภาพประกอบ
3. เลือกตัวละคร โดยภายในเกมกำหนดตัวละครให้ 4 ตัวเลือก
4. ผู้เล่นสามารถศึกษาข้อมูลตามแผนที่รอบเกาะช้าง ก่อนเล่นเกม โดยจะแสดง Pop up ข้อมูลการท่องเที่ยวของแต่ละจุดโดยสังเขป
5. หมุนวงล้อเพื่อลุ้นเงินสะสมในการเริ่มเล่นเกม
6. เริ่มเล่นเกม เพื่อพิชิตด่านทั้งหมด 3 ด่าน
7. ผู้เล่นต้องเก็บไอเทม เพื่อให้ได้เงินสะสมจากการทำภารกิจให้ได้มากที่สุด
8. ผู้เล่นต้องสังเกตเวลาที่เล่น และพลังชีวิตที่เหลืออยู่
9. เมื่อผ่านด่านแต่ละด่าน จะรวมคะแนนที่ได้จากด่านนั้นๆ และจะแสดง pop up เรื่องราวความเป็นมาของฉากนั้นๆ โดยสังเขป
10. เมื่อพิชิตด่านครบทั้ง 3 ด่านเรียบร้อยแล้ว จะรวบรวมคะแนนในการปฏิบัติภารกิจทั้งหมด
11. แสดงลำดับคะแนนจากเพื่อนทั้งหมด

ขั้นตอนที่ 4 จัดทำแบบสอบถาม ชุดที่ 3 เพื่อประเมินและคัดเลือกแบบร่างที่เหมาะสมในการพัฒนาเป็นต้นแบบจริง 1 แบบร่าง เพื่อนำมาพัฒนาเป็นต้นแบบจริง (Prototype)

ประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญ

แบบสอบถามประเมินแบบร่าง จำนวน 30 แบบ ที่ผู้วิจัยได้ออกแบบไว้ เพื่อประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญ ตามความเหมาะสมของ การออกแบบกราฟิก รูปแบบการเล่น และการนำเสนอ เพื่อคัดเลือกแบบที่เหมาะสมสำหรับนำมาพัฒนาเป็นต้นแบบเกม จำนวน 1 แบบร่าง โดยใช้การคำนวณคะแนนเฉลี่ย และการแปรความหมายของคะแนน แบ่งเป็น 5 ระดับดังนี้

โดยใช้แบบมาตราส่วนประมาณค่า(Rating Scale) 5 ระดับ ได้แก่ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด. 2545: 103)

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

เกณฑ์การแปลความหมาย

ค่าเฉลี่ย	4.50 – 5.00	หมายถึงระดับความคิดเห็นมากที่สุด
ค่าเฉลี่ย	3.50 – 4.49	หมายถึงระดับความคิดเห็นมาก
ค่าเฉลี่ย	2.50 – 3.49	หมายถึงระดับความคิดเห็นปานกลาง
ค่าเฉลี่ย	1.50 – 2.49	หมายถึงระดับความคิดเห็นน้อย
ค่าเฉลี่ย	1.00 – 1.49	หมายถึงระดับความคิดเห็นน้อยที่สุด

แบบร่างที่ 1



ภาพประกอบ 29 แบบร่างที่ 1

ตาราง 14 ตารางประเมินรูปแบบเกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง เพื่อส่งเสริมการ
ท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ กรณีศึกษาเขตพื้นที่พิเศษเกาะช้าง จังหวัดตราด สำหรับผู้เชี่ยวชาญ
ด้านการออกแบบ ครั้งที่ 1

N=3

รายการรูปแบบเกมมัลติมีเดีย/คนที่	$\bar{X}$	S.D	ระดับเกณฑ์
1. สี			
1.1 กลุ่มสีที่นำมาใช้ในการออกแบบมีความเหมาะสมต่อการ นำมาพัฒนาเป็นต้นแบบจริง	3.67	0.58	มาก
2. องค์ประกอบของกราฟิก			
2.1 ลักษณะของกราฟิกที่นำมาใช้มีความเหมาะสม สวยงาม	3.33	0.58	ปานกลาง
2.2 ลักษณะการจัดวางองค์ประกอบทางด้านกราฟิกมีความเหมาะสม	4.00	1.00	มาก
2.3 ภาพประกอบภายในเกมมีความเหมาะสมในการนำเสนอ	4.33	0.58	มาก
2.4 ภาพประกอบมีความสอดคล้องกับเนื้อหาภายในเกม	4.00	0.00	มาก
3. โลโก้			
3.1 รูปแบบโลโก้มีความเหมาะสมกับลักษณะของเนื้อเรื่อง	3.67	0.58	มาก
3.2 กลุ่มสีที่นำมาใช้ในการออกแบบโลโก้มีความเหมาะสม	4.00	0.00	มาก
3.3 การจัดวางองค์ประกอบของโลโก้มีความเหมาะสม	4.33	0.58	มาก
4. ด้านการนำเสนอ			
4.1 มุมมองการนำเสนอภาพมีความเหมาะสม	4.67	0.58	มาก
4.2 การวางตำแหน่งเครื่องมือภายในเกมมีความเหมาะสม	4.33	0.58	มาก
5. การดำเนินเรื่องในการเล่น			
5.1 เนื้อเรื่องมีความน่าสนใจ และน่าติดตาม	4.67	0.58	มากที่สุด
5.2 เนื้อเรื่องเข้าใจง่าย	4.67	0.58	มากที่สุด
6. เกมมีความเหมาะสมในการนำไปพัฒนาเป็นต้นแบบจริงเพื่อ ส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ในเขตพื้นที่พิเศษ เกาะช้าง จ.ตราด	4.33	0.58	มาก
รวม	4.05	0.30	มาก

แบบร่างที่ 2



ภาพประกอบ 30 แบบร่างที่ 2

ตาราง 15 ตารางประเมินรูปแบบเกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ กรณีศึกษาเขตพื้นที่พิเศษเกาะช้าง จังหวัดตราด สำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ ครั้งที่ 1

N=3			
รายการรูปแบบเกมมัลติมีเดีย/คนที่	$\bar{X}$	S.D	ระดับเกณฑ์
1. สี			
1.1 กลุ่มสีที่นำมาใช้ในการออกแบบมีความเหมาะสมต่อการนำมาพัฒนาเป็นต้นแบบจริง	3.33	0.58	ปานกลาง
2. องค์ประกอบของกราฟิก	3.00	1.00	ปานกลาง
2.1 ลักษณะของกราฟิกที่นำมาใช้มีความเหมาะสม สวยงาม	3.67	1.53	มาก
2.2 ลักษณะการจัดวางองค์ประกอบทางด้านกราฟิกมีความเหมาะสม	3.67	0.58	มาก
2.3 ภาพประกอบภายในเกมมีความเหมาะสมในการนำเสนอ	3.67	0.58	มาก
2.4 ภาพประกอบมีความสอดคล้องกับเนื้อหาภายในเกม	3.67	0.58	มาก

ตาราง 15 (ต่อ)

N=3

รายการรูปแบบเกมมัลติมีเดีย/คนที่	$\bar{X}$	S.D	ระดับเกณฑ์
3. โลโก้			
3.1 รูปแบบโลโก้มีความเหมาะสมกับลักษณะของเนื้อเรื่อง	4.00	1.00	มาก
3.2 กลุ่มสีที่นำมาใช้ในการออกแบบโลโก้มีความเหมาะสม	3.67	0.58	มาก
3.3 การจัดวางองค์ประกอบของโลโก้มีความเหมาะสม	3.33	0.58	ปานกลาง
4. ด้านการนำเสนอ			
4.1 มุมมองการนำเสนอภาพมีความเหมาะสม	3.33	1.15	ปานกลาง
4.2 การวางตำแหน่งเครื่องมือภายในเกมมีความเหมาะสม	4.33	0.58	มาก
5. การดำเนินเรื่องในการเล่นเกม			
5.1 เนื้อเรื่องมีความน่าสนใจ และน่าติดตาม	4.67	0.58	มากที่สุด
5.2 เนื้อเรื่องเข้าใจง่าย	4.33	1.15	มาก
6. เกมมีความเหมาะสมในการนำไปพัฒนาเป็นต้นแบบจริงเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ในเขตพื้นที่พิเศษเกาะช้าง จ.ตราด			
	4.33	1.15	มาก
รวม	3.79	0.33	มาก

แบบร่างที่ 3



ภาพประกอบ 31 แบบร่างที่ 3

ตาราง 16 ตารางประเมินรูปแบบเกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง เพื่อส่งเสริมการ
ท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ กรณีศึกษาเขตพื้นที่พิเศษเกาะช้าง จังหวัดตราด สำหรับผู้เชี่ยวชาญ
ด้านการออกแบบ ครั้งที่ 1

N=3

รายการรูปแบบเกมมัลติมีเดีย/คนที่	$\bar{X}$	S.D	ระดับเกณฑ์
1. สี			
1.1 กลุ่มสีที่นำมาใช้ในการออกแบบมีความเหมาะสมต่อการ นำมาพัฒนาเป็นต้นแบบจริง	4.00	1.00	มาก
2. องค์ประกอบของกราฟิก	4.33	0.58	มาก
2.1 ลักษณะของกราฟิกที่นำมาใช้มีความเหมาะสม สวยงาม	4.33	0.58	มาก
2.2 ลักษณะการจัดวางองค์ประกอบทางด้านกราฟิกมีความเหมาะสม	4.33	0.58	มาก
2.3 ภาพประกอบภายในเกมมีความเหมาะสมในการนำเสนอ	4.00	0.00	มาก
2.4 ภาพประกอบมีความสอดคล้องกับเนื้อหาภายในเกม	3.67	0.58	มาก
3. โลโก้	3.67	1.15	มาก
3.1 รูปแบบโลโก้มีความเหมาะสมกับลักษณะของเนื้อเรื่อง	4.33	0.58	มาก
3.2 กลุ่มสีที่นำมาใช้ในการออกแบบโลโก้มีความเหมาะสม	4.33	0.58	มาก
3.3 การจัดวางองค์ประกอบของโลโก้มีความเหมาะสม	3.67	0.58	มาก
4. ด้านการนำเสนอ	4.00	0.00	มาก
4.1 มุมมองการนำเสนอภาพมีความเหมาะสม	4.33	0.58	มาก
4.2 การวางตำแหน่งเครื่องมือภายในเกมมีความเหมาะสม	4.33	0.58	มาก
5. การดำเนินเรื่องในการเล่น	4.33	1.15	มาก
5.1 เนื้อเรื่องมีความน่าสนใจ และน่าติดตาม	4.33	1.15	มาก
5.2 เนื้อเรื่องเข้าใจง่าย	4.33	1.15	มาก
6. เกมมีความเหมาะสมในการนำไปพัฒนาเป็นต้นแบบจริง เพื่อ ส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ในเขตพื้นที่พิเศษ เกาะช้าง จ.ตราด	4.67	0.58	มากที่สุด
รวม	4.13	0.38	มาก

แบบร่างที่ 4



ภาพประกอบ 32 แบบร่างที่ 4

ตาราง 17 ตารางประเมินรูปแบบเกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ กรณีศึกษาเขตพื้นที่พิเศษเกาะช้าง จังหวัดตราด สำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ ครั้งที่ 1

N=3			
รายการรูปแบบเกมมัลติมีเดีย/คนที่	$\bar{X}$	S.D	ระดับเกณฑ์
1. สี			
1.1 กลุ่มสีที่นำมาใช้ในการออกแบบมีความเหมาะสมต่อการนำมาพัฒนาเป็นต้นแบบจริง	4.00	0.00	มาก
2. องค์ประกอบของกราฟิก			
2.1 ลักษณะของกราฟิกที่นำมาใช้มีความเหมาะสม สวยงาม	4.00	0.00	มาก
2.2 ลักษณะการจัดวางองค์ประกอบทางด้านกราฟิกมีความเหมาะสม	4.33	0.58	มาก
2.3 ภาพประกอบภายในเกมมีความเหมาะสมในการนำเสนอ	3.33	0.58	ปานกลาง
2.4 ภาพประกอบมีความสอดคล้องกับเนื้อหาภายในเกม	3.67	0.58	มาก
3. โลโก้			
3.1 รูปแบบโลโก้มีความเหมาะสมกับลักษณะของเนื้อเรื่อง	4.33	0.58	มาก
3.2 กลุ่มสีที่นำมาใช้ในการออกแบบโลโก้มีความเหมาะสม	4.33	0.58	มาก
3.3 การจัดวางองค์ประกอบของโลโก้มีความเหมาะสม	4.33	0.58	มาก

ตาราง 17 (ต่อ)

N=3			
รายการรูปแบบเกมมัลติมีเดีย/คนที่	$\bar{X}$	S.D	ระดับเกณฑ์
4. ด้านการนำเสนอ			
4.1 มุมมองการนำเสนอภาพมีความเหมาะสม	4.00	0.00	มาก
4.2 การวางตำแหน่งเครื่องมือภายในเกมมีความเหมาะสม	4.00	1.00	มาก
5. การดำเนินเรื่องในการเล่นเกม			
5.1 เนื้อเรื่องมีความน่าสนใจ และน่าติดตาม	4.67	0.58	มากที่สุด
5.2 เนื้อเรื่องเข้าใจง่าย	5.00	0.00	มากที่สุด
6. เกมมีความเหมาะสมในการนำไปพัฒนาเป็นต้นแบบจริง เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ในเขตพื้นที่พิเศษ เกาะช้าง จ.ตราด			
	5.00	0.00	มากที่สุด
รวม	4.23	0.34	มาก

แบบร่างที่ 5



ภาพประกอบ 33 แบบร่างที่ 5

ตาราง 18 ตารางประเมินรูปแบบเกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง เพื่อส่งเสริมการ
ท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ กรณีศึกษาเขตพื้นที่พิเศษเกาะช้าง จังหวัดตราด สำหรับผู้เชี่ยวชาญ
ด้านการออกแบบ ครั้งที่ 1

N=3

รายการรูปแบบเกมมัลติมีเดีย/คนที่	$\bar{X}$	S.D	ระดับเกณฑ์
1. สี			
1.1 กลุ่มสีที่นำมาใช้ในการออกแบบมีความเหมาะสมต่อการ นำมาพัฒนาเป็นต้นแบบจริง	3.67	1.15	มาก
2. องค์ประกอบของกราฟิก			
2.1 ลักษณะของกราฟิกที่นำมาใช้มีความเหมาะสม สวยงาม	4.00	0.00	มาก
2.2 ลักษณะการจัดวางองค์ประกอบทางด้านกราฟิกมีความเหมาะสม	4.33	0.58	มาก
2.3 ภาพประกอบภายในเกมมีความเหมาะสมในการนำเสนอ	3.67	0.58	มาก
2.4 ภาพประกอบมีความสอดคล้องกับเนื้อหาภายในเกม	4.00	0.00	มาก
3. โลโก้			
3.1 รูปแบบโลโก้มีความเหมาะสมกับลักษณะของเนื้อเรื่อง	3.67	0.58	มาก
3.2 กลุ่มสีที่นำมาใช้ในการออกแบบโลโก้มีความเหมาะสม	4.00	0.00	มาก
3.3 การจัดวางองค์ประกอบของโลโก้มีความเหมาะสม	4.00	0.00	มาก
4. ด้านการนำเสนอ			
4.1 มุมมองการนำเสนอภาพมีความเหมาะสม	4.00	0.00	มาก
4.2 การวางตำแหน่งเครื่องมือภายในเกมมีความเหมาะสม	5.00	0.00	มากที่สุด
5. การดำเนินเรื่องในการเล่น			
5.1 เนื้อเรื่องมีความน่าสนใจ และน่าติดตาม	4.67	0.58	มากที่สุด
5.2 เนื้อเรื่องเข้าใจง่าย	4.67	0.58	มากที่สุด
6. เกมมีความเหมาะสมในการนำไปพัฒนาเป็นต้นแบบจริง เพื่อ ส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ในเขตพื้นที่พิเศษ เกาะช้าง จ.ตราด	4.33	1.15	มาก
รวม	4.15	0.43	มาก

แบบร่างที่ 6



ภาพประกอบ 34 แบบร่างที่ 6

ตาราง 19 ตารางประเมินรูปแบบเกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ กรณีศึกษาเขตพื้นที่พิเศษเกาะช้าง จังหวัดตราด สำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ ครั้งที่ 1

N=3

รายการรูปแบบเกมมัลติมีเดีย/คนที่	$\bar{X}$	S.D	ระดับเกณฑ์
1. สี			
1.1 กลุ่มสีที่นำมาใช้ในการออกแบบมีความเหมาะสมต่อการนำมาพัฒนาเป็นต้นแบบจริง	3.33	0.58	ปานกลาง
2. องค์ประกอบของกราฟิก			
2.1 ลักษณะของกราฟิกที่นำมาใช้มีความเหมาะสม สวยงาม	3.33	0.58	ปานกลาง
2.2 ลักษณะการจัดวางองค์ประกอบทางด้านกราฟิกมีความเหมาะสม	4.33	0.58	มาก
2.3 ภาพประกอบภายในเกมมีความเหมาะสมในการนำเสนอ	3.67	0.58	มาก
2.4 ภาพประกอบมีความสอดคล้องกับเนื้อหาภายในเกม	4.00	0.00	มาก
3. โลโก้			
3.1 รูปแบบโลโก้มีความเหมาะสมกับลักษณะของเนื้อเรื่อง	4.00	0.00	มาก
3.2 กลุ่มสีที่นำมาใช้ในการออกแบบโลโก้มีความเหมาะสม	4.00	0.00	มาก
3.3 การจัดวางองค์ประกอบของโลโก้มีความเหมาะสม	4.00	0.00	มาก

ตาราง 19 (ต่อ)

N=3

รายการรูปแบบเกมมัลติมีเดีย/คนที่	$\bar{X}$	S.D	ระดับเกณฑ์
4. ด้านการนำเสนอ			
4.1 มุมมองการนำเสนอภาพมีความเหมาะสม	3.67	0.58	มาก
4.2 การวางตำแหน่งเครื่องมือภายในเกมมีความเหมาะสม	4.00	1.00	มาก
5. การดำเนินเรื่องในการเล่นเกม			
5.1 เนื้อเรื่องมีความน่าสนใจ และน่าติดตาม	4.33	0.58	มาก
5.2 เนื้อเรื่องเข้าใจง่าย	4.33	0.58	มาก
6. เกมมีความเหมาะสมในการนำไปพัฒนาเป็นต้นแบบจริง เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ในเขตพื้นที่พิเศษ เกาะช้าง จ.ตราด			
	4.33	0.58	มาก
รวม	3.95	0.32	มาก

แบบร่างที่ 7



ภาพประกอบ 35 แบบร่างที่ 7

ตาราง 20 ตารางประเมินรูปแบบเกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง เพื่อส่งเสริมการ
ท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ กรณีศึกษาเขตพื้นที่พิเศษเกาะช้าง จังหวัดตราด สำหรับผู้เชี่ยวชาญ
ด้านการออกแบบ ครั้งที่ 1

N=3

รายการรูปแบบเกมมัลติมีเดีย/คนที่	$\bar{X}$	S.D	ระดับเกณฑ์
1. สี			
1.1 กลุ่มสีที่นำมาใช้ในการออกแบบมีความเหมาะสมต่อการ นำมาพัฒนาเป็นต้นแบบจริง	4.00	1.00	มาก
2. องค์ประกอบของกราฟิก	4.00	1.00	มาก
2.1 ลักษณะของกราฟิกที่นำมาใช้มีความเหมาะสม สวยงาม			
2.2 ลักษณะการจัดวางองค์ประกอบทางด้านกราฟิกมีความเหมาะสม	4.33	0.58	มาก
2.3 ภาพประกอบภายในเกมมีความเหมาะสมในการนำเสนอ	4.00	1.00	มาก
2.4 ภาพประกอบมีความสอดคล้องกับเนื้อหาภายในเกม	4.00	0.00	มาก
3. โลโก้	4.33	1.15	มาก
3.1 รูปแบบโลโก้มีความเหมาะสมกับลักษณะของเนื้อเรื่อง			
3.2 กลุ่มสีที่นำมาใช้ในการออกแบบโลโก้มีความเหมาะสม	4.67	0.58	มากที่สุด
3.3 การจัดวางองค์ประกอบของโลโก้มีความเหมาะสม	4.67	0.58	มากที่สุด
4. ด้านการนำเสนอ	4.00	0.00	มาก
4.1 มุมมองการนำเสนอภาพมีความเหมาะสม			
4.2 การวางตำแหน่งเครื่องมือภายในเกมมีความเหมาะสม	4.67	0.58	มากที่สุด
5. การดำเนินเรื่องในการเล่น	4.67	0.58	มากที่สุด
5.1 เนื้อเรื่องมีความน่าสนใจ และน่าติดตาม			
5.2 เนื้อเรื่องเข้าใจง่าย	4.33	1.15	มาก
6. เกมมีความเหมาะสมในการนำไปพัฒนาเป็นต้นแบบจริง เพื่อ ส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ในเขตพื้นที่พิเศษ เกาะช้าง จ.ตราด	4.33	1.15	มาก
รวม	4.31	0.40	มาก

แบบร่างที่ 8



ภาพประกอบ 36 แบบร่างที่ 8

ตาราง 21 ตารางประเมินรูปแบบเกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ กรณีศึกษาเขตพื้นที่พิเศษเกาะช้าง จังหวัดตราด สำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ ครั้งที่ 1

N=3

รายการรูปแบบเกมมัลติมีเดีย/คนที่	$\bar{X}$	S.D	ระดับเกณฑ์
1. สี			
1.1 กลุ่มสีที่นำมาใช้ในการออกแบบมีความเหมาะสมต่อการนำมาพัฒนาเป็นต้นแบบจริง	3.67	0.58	มาก
2. องค์ประกอบของกราฟิก			
2.1 ลักษณะของกราฟิกที่นำมาใช้มีความเหมาะสม สวยงาม	3.67	0.58	มาก
2.2 ลักษณะการจัดวางองค์ประกอบทางด้านกราฟิกมีความเหมาะสม	4.00	1.00	มาก
2.3 ภาพประกอบภายในเกมมีความเหมาะสมในการนำเสนอ	3.00	0.00	ปานกลาง
2.4 ภาพประกอบมีความสอดคล้องกับเนื้อหาภายในเกม	3.67	0.58	มาก
3. โลโก้			
3.1 รูปแบบโลโก้มีความเหมาะสมกับลักษณะของเนื้อเรื่อง	4.00	0.00	มาก
3.2 กลุ่มสีที่นำมาใช้ในการออกแบบโลโก้มีความเหมาะสม	3.67	0.58	มาก
3.3 การจัดวางองค์ประกอบของโลโก้มีความเหมาะสม	3.33	0.58	ปานกลาง

ตาราง 21 (ต่อ)

N=3

รายการรูปแบบเกมมัลติมีเดีย/คนที่	$\bar{X}$	S.D	ระดับเกณฑ์
4. ด้านการนำเสนอ			
4.1 มุมมองการนำเสนอภาพมีความเหมาะสม	3.67	0.58	มาก
4.2 การวางตำแหน่งเครื่องมือภายในเกมมีความเหมาะสม	4.33	1.15	มาก
5. การดำเนินเรื่องในการเล่นเกม			
5.1 เนื้อเรื่องมีความน่าสนใจ และน่าติดตาม	4.67	0.58	มากที่สุด
5.2 เนื้อเรื่องเข้าใจง่าย	4.67	0.58	มากที่สุด
6. เกมมีความเหมาะสมในการนำไปพัฒนาเป็นต้นแบบจริงเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ในเขตพื้นที่พิเศษ เกาะช้าง จ.ตราด			
รวม	3.92	0.31	มาก

แบบร่างที่ 9



ภาพประกอบ 37 แบบร่างที่ 9

ตาราง 22 ตารางประเมินรูปแบบเกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ กรณีศึกษาเขตพื้นที่พิเศษเกาะช้าง จังหวัดตราด สำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ ครั้งที่ 1

N=3

รายการรูปแบบเกมมัลติมีเดีย/คนที่	$\bar{X}$	S.D	ระดับเกณฑ์
1. สี			
1.1 กลุ่มสีที่นำมาใช้ในการออกแบบมีความเหมาะสมต่อการนำมาพัฒนาเป็นต้นแบบจริง	4.00	1.00	มาก
2. องค์ประกอบของกราฟิก	4.00	0.00	มาก
2.1 ลักษณะของกราฟิกที่นำมาใช้มีความเหมาะสม สวยงาม			
2.2 ลักษณะการจัดวางองค์ประกอบทางด้านกราฟิกมีความเหมาะสม	4.33	1.15	มาก
2.3 ภาพประกอบภายในเกมมีความเหมาะสมในการนำเสนอ	3.67	0.58	มาก
2.4 ภาพประกอบมีความสอดคล้องกับเนื้อหาภายในเกม	3.67	0.58	มาก
3. โลโก้	3.67	0.58	มาก
3.1 รูปแบบโลโก้มีความเหมาะสมกับลักษณะของเนื้อเรื่อง			
3.2 กลุ่มสีที่นำมาใช้ในการออกแบบโลโก้มีความเหมาะสม	4.00	0.00	มาก
3.3 การจัดวางองค์ประกอบของโลโก้มีความเหมาะสม	4.33	0.58	มาก
4. ด้านการนำเสนอ	4.33	0.58	มาก
4.1 มุมมองการนำเสนอภาพมีความเหมาะสม			
4.2 การวางตำแหน่งเครื่องมือภายในเกมมีความเหมาะสม	4.67	0.58	มากที่สุด
5. การดำเนินเรื่องในการเล่น	4.67	0.58	มากที่สุด
5.1 เนื้อเรื่องมีความน่าสนใจ และน่าติดตาม			
5.2 เนื้อเรื่องเข้าใจง่าย	4.67	0.58	มากที่สุด
6. เกมมีความเหมาะสมในการนำไปพัฒนาเป็นต้นแบบจริง เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ในเขตพื้นที่พิเศษเกาะช้าง จ.ตราด	4.67	0.58	มากที่สุด
รวม	4.21	0.31	มาก

แบบร่างที่ 10



ภาพประกอบ 38 แบบร่างที่ 10

ตาราง 23 ตารางประเมินรูปแบบเกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ กรณีศึกษาเขตพื้นที่พิเศษเกาะช้าง จังหวัดตราด สำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ ครั้งที่ 1

N=3

รายการรูปแบบเกมมัลติมีเดีย/คนที่	$\bar{X}$	S.D	ระดับเกณฑ์
1. สี			
1.1 กลุ่มสีที่นำมาใช้ในการออกแบบมีความเหมาะสมต่อการนำมาพัฒนาเป็นต้นแบบจริง	4.00	0.00	มาก
2. องค์ประกอบของกราฟิก			
2.1 ลักษณะของกราฟิกที่นำมาใช้มีความเหมาะสม สวยงาม	3.67	0.58	มาก
2.2 ลักษณะการจัดวางองค์ประกอบทางด้านกราฟิกมีความเหมาะสม	4.67	0.58	มากที่สุด
2.3 ภาพประกอบภายในเกมมีความเหมาะสมในการนำเสนอ	3.67	1.15	มาก
2.4 ภาพประกอบมีความสอดคล้องกับเนื้อหาภายในเกม	4.33	0.58	มาก
3. โลโก้			
3.1 รูปแบบโลโก้มีความเหมาะสมกับลักษณะของเนื้อเรื่อง	4.33	0.58	มาก

ตาราง 23 (ต่อ)

N=3

รายการรูปแบบเกมมัลติมีเดีย/คนที่	$\bar{X}$	S.D	ระดับเกณฑ์
3.2 กลุ่มสีที่นำมาใช้ในการออกแบบโลโก้มีความเหมาะสม	4.33	0.58	มาก
3.3 การจัดวางองค์ประกอบของโลโก้มีความเหมาะสม	4.00	0.00	มาก
4. ด้านการนำเสนอ	4.33	0.58	มาก
4.1 มุมมองการนำเสนอภาพมีความเหมาะสม			
4.2 การวางตำแหน่งเครื่องมือภายในเกมมีความเหมาะสม	4.67	0.58	มากที่สุด
5. การดำเนินเรื่องในการเล่นเกม	5.00	0.00	มากที่สุด
5.1 เนื้อเรื่องมีความน่าสนใจ และน่าติดตาม			
5.2 เนื้อเรื่องเข้าใจง่าย	5.00	0.00	มากที่สุด
6. เกมมีความเหมาะสมในการนำไปพัฒนาเป็นต้นแบบจริงเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ในเขตพื้นที่พิเศษ เกาะช้าง จ.ตราด	4.33	1.15	มาก
รวม	4.33	0.40	มาก

แบบร่างที่ 11



ภาพประกอบ 39 แบบร่างที่ 11

ตาราง 24 ตารางประเมินรูปแบบเกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง เพื่อส่งเสริมการ
ท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ กรณีศึกษาเขตพื้นที่พิเศษเกาะช้าง จังหวัดตราด สำหรับผู้เชี่ยวชาญ
ด้านการออกแบบ ครั้งที่ 1

N=3

รายการรูปแบบเกมมัลติมีเดีย/คนที่	$\bar{X}$	S.D	ระดับเกณฑ์
1. สี			
1.1 กลุ่มสีที่นำมาใช้ในการออกแบบมีความเหมาะสมต่อการ นำมาพัฒนาเป็นต้นแบบจริง	4.00	0.00	มาก
2. องค์ประกอบของกราฟิก	4.00	0.00	มาก
2.1 ลักษณะของกราฟิกที่นำมาใช้มีความเหมาะสม สวยงาม			
2.2 ลักษณะการจัดวางองค์ประกอบทางด้านกราฟิกมีความเหมาะสม	4.33	0.58	มาก
2.3 ภาพประกอบภายในเกมมีความเหมาะสมในการนำเสนอ	3.33	0.58	ปานกลาง
2.4 ภาพประกอบมีความสอดคล้องกับเนื้อหาภายในเกม	3.67	0.58	มาก
3. โลโก้	3.67	0.58	มาก
3.1 รูปแบบโลโก้มีความเหมาะสมกับลักษณะของเนื้อเรื่อง			
3.2 กลุ่มสีที่นำมาใช้ในการออกแบบโลโก้มีความเหมาะสม	3.67	0.58	มาก
3.3 การจัดวางองค์ประกอบของโลโก้มีความเหมาะสม	3.67	0.58	มาก
4. ด้านการนำเสนอ	4.00	0.00	มาก
4.1 มุมมองการนำเสนอภาพมีความเหมาะสม			
4.2 การวางตำแหน่งเครื่องมือภายในเกมมีความเหมาะสม	4.33	0.58	มาก
5. การดำเนินเรื่องในการเล่น	4.33	0.58	มาก
5.1 เนื้อเรื่องมีความน่าสนใจ และน่าติดตาม			
5.2 เนื้อเรื่องเข้าใจง่าย	4.33	0.58	มาก
6. เกมมีความเหมาะสมในการนำไปพัฒนาเป็นต้นแบบจริง เพื่อ ส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ในเขตพื้นที่พิเศษ เกาะช้าง จ.ตราด	4.33	0.58	มาก
รวม	3.97	0.25	มาก

แบบร่างที่ 12



ภาพประกอบ 40 แบบร่างที่ 12

ตาราง 25 ตารางประเมินรูปแบบเกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ กรณีศึกษาเขตพื้นที่พิเศษเกาะช้าง จังหวัดตราด สำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ ครั้งที่ 1

N=3

รายการรูปแบบเกมมัลติมีเดีย/คนที่	$\bar{X}$	S.D	ระดับเกณฑ์
1. สี			
1.1 กลุ่มสีที่นำมาใช้ในการออกแบบมีความเหมาะสมต่อการนำมาพัฒนาเป็นต้นแบบจริง	3.00	0.00	ปานกลาง
2. องค์ประกอบของกราฟิก			
2.1 ลักษณะของกราฟิกที่นำมาใช้มีความเหมาะสม สวยงาม	3.67	0.58	มาก
2.2 ลักษณะการจัดวางองค์ประกอบทางด้านกราฟิกมีความเหมาะสม	4.33	0.58	มาก
2.3 ภาพประกอบภายในเกมมีความเหมาะสมในการนำเสนอ	4.00	0.00	มาก
2.4 ภาพประกอบมีความสอดคล้องกับเนื้อหาภายในเกม	4.33	0.58	มาก

ตาราง 25 (ต่อ)

N=3			
รายการรูปแบบเกมมัลติมีเดีย/คนที่	$\bar{X}$	S.D	ระดับเกณฑ์
3. โลโก้			
3.1 รูปแบบโลโก้มีความเหมาะสมกับลักษณะของเนื้อเรื่อง	3.33	0.58	ปานกลาง
3.2 กลุ่มสีที่นำมาใช้ในการออกแบบโลโก้มีความเหมาะสม	3.67	0.58	มาก
3.3 การจัดวางองค์ประกอบของโลโก้มีความเหมาะสม	4.00	1.00	มาก
4. ด้านการนำเสนอ			
4.1 มุมมองการนำเสนอภาพมีความเหมาะสม	4.00	0.00	มาก
4.2 การวางตำแหน่งเครื่องมือภายในเกมมีความเหมาะสม	4.33	0.58	มาก
5. การดำเนินเรื่องในการเล่นเกม			
5.1 เนื้อเรื่องมีความน่าสนใจ และน่าติดตาม	5.00	0.00	มากที่สุด
5.2 เนื้อเรื่องเข้าใจง่าย	5.00	0.00	มากที่สุด
6. เกมมีความเหมาะสมในการนำไปพัฒนาเป็นต้นแบบจริง เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ในเขตพื้นที่พิเศษเกาะช้าง จ.ตราด	4.67	0.58	มากที่สุด
รวม	4.10	0.34	มาก

แบบร่างที่ 13



ภาพประกอบ 41 แบบร่างที่ 13

ตาราง 26 ตารางประเมินรูปแบบเกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง เพื่อส่งเสริมการ
ท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ กรณีศึกษาเขตพื้นที่พิเศษเกาะช้าง จังหวัดตราด สำหรับผู้เชี่ยวชาญ
ด้านการออกแบบ ครั้งที่ 1

N=3			
รายการรูปแบบเกมมัลติมีเดีย/คนที่	$\bar{X}$	S.D	ระดับเกณฑ์
1. สี			
1.1 กลุ่มสีที่นำมาใช้ในการออกแบบมีความเหมาะสมต่อการ นำมาพัฒนาเป็นต้นแบบจริง	4.33	0.58	มาก
2. องค์ประกอบของกราฟิก	4.67	0.58	มากที่สุด
2.1 ลักษณะของกราฟิกที่นำมาใช้มีความเหมาะสม สวยงาม	4.33	0.58	มาก
2.2 ลักษณะการจัดวางองค์ประกอบทางด้านกราฟิกมีความเหมาะสม	3.67	0.58	มาก
2.3 ภาพประกอบภายในเกมมีความเหมาะสมในการนำเสนอ	4.00	0.00	มาก
2.4 ภาพประกอบมีความสอดคล้องกับเนื้อหาภายในเกม			
3. โลโก้	4.33	0.58	มาก
3.1 รูปแบบโลโก้มีความเหมาะสมกับลักษณะของเนื้อเรื่อง	4.33	0.58	มาก
3.2 กลุ่มสีที่นำมาใช้ในการออกแบบโลโก้มีความเหมาะสม	4.00	0.00	มาก
3.3 การจัดวางองค์ประกอบของโลโก้มีความเหมาะสม			
4. ด้านการนำเสนอ	3.67	0.58	มาก
4.1 มุมมองการนำเสนอภาพมีความเหมาะสม	4.00	1.00	มาก
4.2 การวางตำแหน่งเครื่องมือภายในเกมมีความเหมาะสม			
5. การดำเนินเรื่องในการเล่น	4.67	0.58	มากที่สุด
5.1 เนื้อเรื่องมีความน่าสนใจ และน่าติดตาม	4.33	1.15	มาก
5.2 เนื้อเรื่องเข้าใจง่าย			
6. เกมมีความเหมาะสมในการนำไปพัฒนาเป็นต้นแบบจริง เพื่อ ส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ในเขตพื้นที่พิเศษ เกาะช้าง จ.ตราด	4.67	0.58	มากที่สุด
รวม	4.23	0.31	มาก

แบบร่างที่ 14



ภาพประกอบ 42 แบบร่างที่ 14

ตาราง 27 ตารางประเมินรูปแบบเกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ กรณีศึกษาเขตพื้นที่พิเศษเกาะช้าง จังหวัดตราด สำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ ครั้งที่ 1

N=3

รายการรูปแบบเกมมัลติมีเดีย/คนที่	$\bar{X}$	S.D	ระดับเกณฑ์
1.สี			
1.1 กลุ่มสีที่นำมาใช้ในการออกแบบมีความเหมาะสมต่อการนำมาพัฒนาเป็นต้นแบบจริง	4.00	0.00	มาก
2.องค์ประกอบของกราฟิก			
2.1 ลักษณะของกราฟิกที่นำมาใช้มีความเหมาะสม สวยงาม	4.00	0.00	มาก
2.2 ลักษณะการจัดวางองค์ประกอบทางด้านกราฟิกมีความเหมาะสม	4.33	0.58	มาก
2.3 ภาพประกอบภายในเกมมีความเหมาะสมในการนำเสนอ	3.33	0.58	ปานกลาง
2.4 ภาพประกอบมีความสอดคล้องกับเนื้อหาภายในเกม	4.00	0.00	มาก

ตาราง 27 (ต่อ)

N=3			
รายการรูปแบบเกมมัลติมีเดีย/คนที่	$\bar{X}$	S.D	ระดับเกณฑ์
3.โลโก้			
3.1 รูปแบบโลโก้มีความเหมาะสมกับลักษณะของเนื้อเรื่อง	3.67	0.58	มาก
3.2 กลุ่มสีที่นำมาใช้ในการออกแบบโลโก้มีความเหมาะสม	3.67	0.58	มาก
3.3การจัดวางองค์ประกอบของโลโก้มีความเหมาะสม	3.67	0.58	มาก
4.ด้านการนำเสนอ			
4.1 มุมมองการนำเสนอภาพมีความเหมาะสม	4.00	0.00	มาก
4.2 การวางตำแหน่งเครื่องมือภายในเกมมีความเหมาะสม	4.00	0.00	มาก
5.การดำเนินเรื่องในการเล่นเกม			
5.1 เนื้อเรื่องมีความน่าสนใจ และน่าติดตาม	4.33	0.58	มาก
5.2 เนื้อเรื่องเข้าใจง่าย	4.33	0.58	มาก
6. เกมมีความเหมาะสมในการนำไปพัฒนาเป็นต้นแบบจริง เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ในเขตพื้นที่พิเศษเกาะช้างจ.ตราด			
รวม	4.00	0.29	มาก

แบบร่างที่ 15



ภาพประกอบ 43 แบบร่างที่ 15

ตาราง 28 ตารางประเมินรูปแบบเกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง เพื่อส่งเสริมการ
ท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ กรณีศึกษาเขตพื้นที่พิเศษเกาะช้าง จังหวัดตราด สำหรับผู้เชี่ยวชาญ
ด้านการออกแบบ ครั้งที่ 1

N=3			
รายการรูปแบบเกมมัลติมีเดีย/คนที่	$\bar{X}$	S.D	ระดับเกณฑ์
1. สี			
1.1 กลุ่มสีที่นำมาใช้ในการออกแบบมีความเหมาะสมต่อการ นำมาพัฒนาเป็นต้นแบบจริง	4.33	1.15	มาก
2. องค์ประกอบของกราฟิก	4.67	0.58	มากที่สุด
2.1 ลักษณะของกราฟิกที่นำมาใช้มีความเหมาะสม สวยงาม			
2.2 ลักษณะการจัดวางองค์ประกอบทางด้านกราฟิกมีความเหมาะสม	5.00	0.00	มากที่สุด
2.3 ภาพประกอบภายในเกมมีความเหมาะสมในการนำเสนอ	4.67	0.58	มากที่สุด
2.4 ภาพประกอบมีความสอดคล้องกับเนื้อหาภายในเกม	4.67	0.58	มากที่สุด
3. โลโก้	5.00	0.00	มากที่สุด
3.1 รูปแบบโลโก้มีความเหมาะสมกับลักษณะของเนื้อเรื่อง			
3.2 กลุ่มสีที่นำมาใช้ในการออกแบบโลโก้มีความเหมาะสม	4.67	0.58	มากที่สุด
3.3 การจัดวางองค์ประกอบของโลโก้มีความเหมาะสม	4.33	0.58	มาก
4. ด้านการนำเสนอ	4.00	0.00	มาก
4.1 มุมมองการนำเสนอภาพมีความเหมาะสม			
4.2 การวางตำแหน่งเครื่องมือภายในเกมมีความเหมาะสม	4.33	1.15	มาก
5. การดำเนินเรื่องในการเล่น	4.67	0.58	มากที่สุด
5.1 เนื้อเรื่องมีความน่าสนใจ และน่าติดตาม			
5.2 เนื้อเรื่องเข้าใจง่าย	5.00	0.00	มากที่สุด
6. เกมมีความเหมาะสมในการนำไปพัฒนาเป็นต้นแบบจริง เพื่อ ส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ในเขตพื้นที่พิเศษ เกาะช้าง จ.ตราด	4.33	1.15	มาก
รวม	4.59	0.44	มากที่สุด

แบบร่างที่ 16



ภาพประกอบ 44 แบบร่างที่ 16

ตาราง 29 ตารางประเมินรูปแบบเกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ กรณีศึกษาเขตพื้นที่พิเศษเกาะช้าง จังหวัดตราด สำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ ครั้งที่ 1

N=3			
รายการรูปแบบเกมมัลติมีเดีย/คนที่	$\bar{X}$	S.D	ระดับเกณฑ์
1. สี			
1.1 กลุ่มสีที่นำมาใช้ในการออกแบบมีความเหมาะสมต่อการนำมาพัฒนาเป็นต้นแบบจริง	3.00	0.00	ปานกลาง
2. องค์ประกอบของกราฟิก			
2.1 ลักษณะของกราฟิกที่นำมาใช้มีความเหมาะสม สวยงาม	3.67	0.58	มาก
2.2 ลักษณะการจัดวางองค์ประกอบทางด้านกราฟิกมีความเหมาะสม	4.33	0.58	มาก
2.3 ภาพประกอบภายในเกมมีความเหมาะสมในการนำเสนอ	4.00	0.00	มาก
2.4 ภาพประกอบมีความสอดคล้องกับเนื้อหาภายในเกม	4.00	0.00	มาก
3. โลโก้			
3.1 รูปแบบโลโก้มีความเหมาะสมกับลักษณะของเนื้อเรื่อง	3.67	1.15	มาก
3.2 กลุ่มสีที่นำมาใช้ในการออกแบบโลโก้มีความเหมาะสม	4.33	0.58	มาก
3.3 การจัดวางองค์ประกอบของโลโก้มีความเหมาะสม	4.33	0.58	มาก

ตาราง 29 (ต่อ)

รายการรูปแบบเกมมัลติมีเดีย/คนที่	$\bar{X}$	S.D	N=3 ระดับเกณฑ์
4. ด้านการนำเสนอ			
4.1 มุมมองการนำเสนอภาพมีความเหมาะสม	4.00	0.00	มาก
4.2 การวางตำแหน่งเครื่องมือภายในเกมมีความเหมาะสม	4.33	0.58	มาก
5. การดำเนินเรื่องในการเล่นเกม			
5.1 เนื้อเรื่องมีความน่าสนใจ และน่าติดตาม	4.67	0.58	มากที่สุด
5.2 เนื้อเรื่องเข้าใจง่าย	4.67	0.58	มากที่สุด
6. เกมมีความเหมาะสมในการนำไปพัฒนาเป็นต้นแบบจริง เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ในเขตพื้นที่พิเศษ เกาะช้าง จ.ตราด	5.00	0.00	มากที่สุด
รวม	4.15	0.36	มาก

แบบร่างที่ 17



ภาพประกอบ 45 แบบร่างที่ 17

ตาราง 30 ตารางประเมินรูปแบบเกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง เพื่อส่งเสริมการ
ท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ กรณีศึกษาเขตพื้นที่พิเศษเกาะช้าง จังหวัดตราด สำหรับผู้เชี่ยวชาญ
ด้านการออกแบบ ครั้งที่ 1

N=3			
รายการรูปแบบเกมมัลติมีเดีย/คนที่	$\bar{X}$	S.D	ระดับเกณฑ์
1. สี			
1.1 กลุ่มสีที่นำมาใช้ในการออกแบบมีความเหมาะสมต่อการ นำมาพัฒนาเป็นต้นแบบจริง	4.00	0.00	มาก
2. องค์ประกอบของกราฟิก	4.00	0.00	มาก
2.1 ลักษณะของกราฟิกที่นำมาใช้มีความเหมาะสม สวยงาม			
2.2 ลักษณะการจัดวางองค์ประกอบทางด้านกราฟิกมีความเหมาะสม	4.33	0.58	มาก
2.3 ภาพประกอบภายในเกมมีความเหมาะสมในการนำเสนอ	3.00	0.00	ปานกลาง
2.4 ภาพประกอบมีความสอดคล้องกับเนื้อหาภายในเกม	3.67	0.58	มาก
3. โลโก้	3.67	0.58	มาก
3.1 รูปแบบโลโก้มีความเหมาะสมกับลักษณะของเนื้อเรื่อง			
3.2 กลุ่มสีที่นำมาใช้ในการออกแบบโลโก้มีความเหมาะสม	3.67	0.58	มาก
3.3 การจัดวางองค์ประกอบของโลโก้มีความเหมาะสม	3.67	0.58	มาก
4. ด้านการนำเสนอ	4.00	1.00	มาก
4.1 มุมมองการนำเสนอภาพมีความเหมาะสม			
4.2 การวางตำแหน่งเครื่องมือภายในเกมมีความเหมาะสม	4.33	1.15	มาก
5. การดำเนินเรื่องในการเล่นเกม	4.67	0.58	มากที่สุด
5.1 เนื้อเรื่องมีความน่าสนใจ และน่าติดตาม			
5.2 เนื้อเรื่องเข้าใจง่าย	4.67	0.58	มากที่สุด
6. เกมมีความเหมาะสมในการนำไปพัฒนาเป็นต้นแบบจริง เพื่อ ส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ในเขตพื้นที่พิเศษ เกาะช้าง จ.ตราด	4.67	0.58	มากที่สุด
รวม	4.03	0.35	มาก

แบบร่างที่ 18



ภาพประกอบ 46 แบบร่างที่ 18

ตาราง 31 ตารางประเมินรูปแบบเกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ กรณีศึกษาเขตพื้นที่พิเศษเกาะช้าง จังหวัดตราด สำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ ครั้งที่ 1

N=3

รายการรูปแบบเกมมัลติมีเดีย/คนที่	$\bar{X}$	S.D	ระดับเกณฑ์
1. สี			
1.1 กลุ่มสีที่นำมาใช้ในการออกแบบมีความเหมาะสมต่อการนำมาพัฒนาเป็นต้นแบบจริง	4.33	0.58	มาก
2. องค์ประกอบของกราฟิก	4.00	1.00	มาก
2.1 ลักษณะของกราฟิกที่นำมาใช้มีความเหมาะสม สวยงาม	4.00	1.00	มาก
2.2 ลักษณะการจัดวางองค์ประกอบทางด้านกราฟิกมีความเหมาะสม	4.00	1.00	มาก
2.3 ภาพประกอบภายในเกมมีความเหมาะสมในการนำเสนอ	3.67	0.58	มาก
2.4 ภาพประกอบมีความสอดคล้องกับเนื้อหาภายในเกม	3.67	0.58	มาก

ตาราง 31 (ต่อ)

N=3			
รายการรูปแบบเกมมัลติมีเดีย/คนที่	$\bar{X}$	S.D	ระดับเกณฑ์
3. โลโก้			
3.1 รูปแบบโลโก้มีความเหมาะสมกับลักษณะของเนื้อเรื่อง	4.67	0.58	มากที่สุด
3.2 กลุ่มสีที่นำมาใช้ในการออกแบบโลโก้มีความเหมาะสม	4.67	0.58	มากที่สุด
3.3 การจัดวางองค์ประกอบของโลโก้มีความเหมาะสม	4.00	0.00	มาก
4. ด้านการนำเสนอ			
4.1 มุมมองการนำเสนอภาพมีความเหมาะสม	4.00	0.00	มาก
4.2 การวางตำแหน่งเครื่องมือภายในเกมมีความเหมาะสม	4.33	0.58	มาก
5. การดำเนินเรื่องในการเล่นเกม			
5.1 เนื้อเรื่องมีความน่าสนใจ และน่าติดตาม	4.67	0.58	มากที่สุด
5.2 เนื้อเรื่องเข้าใจง่าย	4.67	0.58	มากที่สุด
6. เกมมีความเหมาะสมในการนำไปพัฒนาเป็นต้นแบบจริงเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ในเขตพื้นที่พิเศษ เกาะช้าง จ.ตราด			
	4.33	1.15	มาก
รวม	4.23	0.34	มาก

แบบร่างที่ 19



ภาพประกอบ 47 แบบร่างที่ 19

ตาราง 32 ตารางประเมินรูปแบบเกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง เพื่อส่งเสริมการ
ท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ กรณีศึกษาเขตพื้นที่พิเศษเกาะช้าง จังหวัดตราด สำหรับผู้เชี่ยวชาญ
ด้านการออกแบบ ครั้งที่ 1

N=3			
รายการรูปแบบเกมมัลติมีเดีย/คนที่	$\bar{X}$	S.D	ระดับเกณฑ์
1. สี			
1.1 กลุ่มสีที่นำมาใช้ในการออกแบบมีความเหมาะสมต่อการ นำมาพัฒนาเป็นต้นแบบจริง	3.67	0.58	มาก
2. องค์ประกอบของกราฟิก	3.67	0.58	มาก
2.1 ลักษณะของกราฟิกที่นำมาใช้มีความเหมาะสม สวยงาม			
2.2 ลักษณะการจัดวางองค์ประกอบทางด้านกราฟิกมีความเหมาะสม	4.00	1.00	มาก
2.3 ภาพประกอบภายในเกมมีความเหมาะสมในการนำเสนอ	3.00	0.00	ปานกลาง
2.4 ภาพประกอบมีความสอดคล้องกับเนื้อหาภายในเกม	3.67	0.58	มาก
3. โลโก้	3.33	0.58	ปานกลาง
3.1 รูปแบบโลโก้มีความเหมาะสมกับลักษณะของเนื้อเรื่อง			
3.2 กลุ่มสีที่นำมาใช้ในการออกแบบโลโก้มีความเหมาะสม	4.00	0.00	มาก
3.3 การจัดวางองค์ประกอบของโลโก้มีความเหมาะสม	3.67	0.58	มาก
4. ด้านการนำเสนอ	4.00	0.00	มาก
4.1 มุมมองการนำเสนอภาพมีความเหมาะสม			
4.2 การวางตำแหน่งเครื่องมือภายในเกมมีความเหมาะสม	4.00	0.00	มาก
5. การดำเนินเรื่องในการเล่น	4.00	0.00	มาก
5.1 เนื้อเรื่องมีความน่าสนใจ และน่าติดตาม			
5.2 เนื้อเรื่องเข้าใจง่าย	4.67	0.58	มากที่สุด
6. เกมมีความเหมาะสมในการนำไปพัฒนาเป็นต้นแบบจริง เพื่อ ส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ในเขตพื้นที่พิเศษ เกาะช้าง จ.ตราด	4.33	1.15	มาก
รวม	3.85	0.40	มาก

แบบร่างที่ 20



ภาพประกอบ 48 แบบร่างที่ 20

ตาราง 33 ตารางประเมินรูปแบบเกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ กรณีศึกษาเขตพื้นที่พิเศษเกาะช้าง จังหวัดตราด สำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ ครั้งที่ 1

N=3

รายการรูปแบบเกมมัลติมีเดีย/คนที่	$\bar{X}$	S.D	ระดับเกณฑ์
1. สี			
1.1 กลุ่มสีที่นำมาใช้ในการออกแบบมีความเหมาะสมต่อการนำมาพัฒนาเป็นต้นแบบจริง	3.67	0.58	มาก
2. องค์ประกอบของกราฟิก			
2.1 ลักษณะของกราฟิกที่นำมาใช้มีความเหมาะสม สวยงาม	4.00	0.00	มาก
2.2 ลักษณะการจัดวางองค์ประกอบทางด้านกราฟิกมีความเหมาะสม	4.33	0.58	มาก
2.3 ภาพประกอบภายในเกมมีความเหมาะสมในการนำเสนอ	4.00	0.00	มาก
2.4 ภาพประกอบมีความสอดคล้องกับเนื้อหาภายในเกม	4.00	0.00	มาก

ตาราง 33 (ต่อ)

N=3

รายการรูปแบบเกมมัลติมีเดีย/คนที่	$\bar{X}$	S.D	ระดับเกณฑ์
3. โลโก้			
3.1 รูปแบบโลโก้มีความเหมาะสมกับลักษณะของเนื้อเรื่อง	4.33	1.15	มาก
3.2 กลุ่มสีที่นำมาใช้ในการออกแบบโลโก้มีความเหมาะสม	4.00	0.00	มาก
3.3 การจัดวางองค์ประกอบของโลโก้มีความเหมาะสม	4.00	0.00	มาก
4. ด้านการนำเสนอ			
4.1 มุมมองการนำเสนอภาพมีความเหมาะสม	4.00	0.00	มาก
4.2 การวางตำแหน่งเครื่องมือภายในเกมมีความเหมาะสม	4.00	1.00	มาก
5. การดำเนินเรื่องในการเล่นเกม			
5.1 เนื้อเรื่องมีความน่าสนใจ และน่าติดตาม	4.00	1.00	มาก
5.2 เนื้อเรื่องเข้าใจง่าย	4.67	0.58	มากที่สุด
6. เกมมีความเหมาะสมในการนำไปพัฒนาเป็นต้นแบบจริงเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ในเขตพื้นที่พิเศษ เกาะช้าง จ.ตราด	4.33	1.15	มาก
รวม	4.10	0.49	มาก

แบบร่างที่ 21



ภาพประกอบ 49 แบบร่างที่ 21

ตาราง 34 ตารางประเมินรูปแบบเกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง เพื่อส่งเสริมการ
ท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ กรณีศึกษาเขตพื้นที่พิเศษเกาะช้าง จังหวัดตราด สำหรับผู้เชี่ยวชาญ
ด้านการออกแบบ ครั้งที่ 1

N=3			
รายการรูปแบบเกมมัลติมีเดีย/คนที่	$\bar{X}$	S.D	ระดับเกณฑ์
1. สี			
1.1 กลุ่มสีที่นำมาใช้ในการออกแบบมีความเหมาะสมต่อการ นำมาพัฒนาเป็นต้นแบบจริง	4.33	0.58	มาก
2. องค์ประกอบของกราฟิก			
2.1 ลักษณะของกราฟิกที่นำมาใช้มีความเหมาะสม สวยงาม	4.00	1.00	มาก
2.2 ลักษณะการจัดวางองค์ประกอบทางด้านกราฟิกมีความเหมาะสม	4.00	1.00	มาก
2.3 ภาพประกอบภายในเกมมีความเหมาะสมในการนำเสนอ	4.00	1.00	มาก
2.4 ภาพประกอบมีความสอดคล้องกับเนื้อหาภายในเกม	4.00	1.00	มาก
3. โลโก้			
3.1 รูปแบบโลโก้มีความเหมาะสมกับลักษณะของเนื้อเรื่อง	4.67	0.58	มากที่สุด
3.2 กลุ่มสีที่นำมาใช้ในการออกแบบโลโก้มีความเหมาะสม	4.67	0.58	มากที่สุด
3.3 การจัดวางองค์ประกอบของโลโก้มีความเหมาะสม	5.00	0.00	มากที่สุด
4. ด้านการนำเสนอ			
4.1 มุมมองการนำเสนอภาพมีความเหมาะสม	4.00	0.00	มาก
4.2 การวางตำแหน่งเครื่องมือภายในเกมมีความเหมาะสม	4.00	0.00	มาก
5. การดำเนินเรื่องในการเล่น			
5.1 เนื้อเรื่องมีความน่าสนใจ และน่าติดตาม	5.00	0.00	มากที่สุด
5.2 เนื้อเรื่องเข้าใจง่าย	4.67	0.58	มากที่สุด
6. เกมมีความเหมาะสมในการนำไปพัฒนาเป็นต้นแบบจริง เพื่อ ส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ในเขตพื้นที่พิเศษ เกาะช้าง จ.ตราด	4.67	0.58	มากที่สุด
รวม	4.38	0.41	มาก

แบบร่างที่ 22



ภาพประกอบ 50 แบบร่างที่ 22

ตาราง 35 ตารางประเมินรูปแบบเกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง เพื่อส่งเสริมการ
ท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ กรณีศึกษาเขตพื้นที่พิเศษเกาะช้าง จังหวัดตราด สำหรับผู้เชี่ยวชาญ
ด้านการออกแบบ ครั้งที่ 1

N=3			
รายการรูปแบบเกมมัลติมีเดีย/คนที่	$\bar{X}$	S.D	ระดับเกณฑ์
1. สี			
1.1 กลุ่มสีที่นำมาใช้ในการออกแบบมีความเหมาะสมต่อการนำมาพัฒนาเป็นต้นแบบจริง	3.67	0.58	มาก
2. องค์ประกอบของกราฟิก			
2.1 ลักษณะของกราฟิกที่นำมาใช้มีความเหมาะสม สวยงาม	3.67	0.58	มาก
2.2 ลักษณะการจัดวางองค์ประกอบทางด้านกราฟิกมีความเหมาะสม	3.67	0.58	มาก
2.3 ภาพประกอบภายในเกมมีความเหมาะสมในการนำเสนอ	3.67	0.58	มาก
2.4 ภาพประกอบมีความสอดคล้องกับเนื้อหาภายในเกม	3.67	0.58	มาก
3. โลโก้			
3.1 รูปแบบโลโก้มีความเหมาะสมกับลักษณะของเนื้อเรื่อง	3.33	0.58	ปานกลาง
3.2 กลุ่มสีที่นำมาใช้ในการออกแบบโลโก้มีความเหมาะสม	3.33	0.58	ปานกลาง
3.3 การจัดวางองค์ประกอบของโลโก้มีความเหมาะสม	3.67	0.58	มาก

ตาราง 35 (ต่อ)

N=3			
รายการรูปแบบเกมมัลติมีเดีย/คนที่	$\bar{X}$	S.D	ระดับเกณฑ์
4. ด้านการนำเสนอ			
4.1 มุมมองการนำเสนอภาพมีความเหมาะสม	5.00	0.00	มากที่สุด
4.2 การวางตำแหน่งเครื่องมือภายในเกมมีความเหมาะสม	5.00	0.00	มากที่สุด
5. การดำเนินเรื่องในการเล่นเกม			
5.1 เนื้อเรื่องมีความน่าสนใจ และน่าติดตาม	5.00	0.00	มากที่สุด
5.2 เนื้อเรื่องเข้าใจง่าย	4.67	0.58	มากที่สุด
6. เกมมีความเหมาะสมในการนำไปพัฒนาเป็นต้นแบบจริงเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ในเขตพื้นที่พิเศษ เกาะช้าง จ.ตราด	4.67	0.58	มากที่สุด
รวม	4.08	0.25	มาก

แบบร่างที่ 23



ภาพประกอบ 51 แบบร่างที่ 23

ตาราง 36 ตารางประเมินรูปแบบเกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง เพื่อส่งเสริมการ
ท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ กรณีศึกษาเขตพื้นที่พิเศษเกาะช้าง จังหวัดตราด สำหรับผู้เชี่ยวชาญ
ด้านการออกแบบ ครั้งที่ 1

N=3			
รายการรูปแบบเกมมัลติมีเดีย/คนที่	$\bar{X}$	S.D	ระดับเกณฑ์
1. สี			
1.1 กลุ่มสีที่นำมาใช้ในการออกแบบมีความเหมาะสมต่อการ นำมาพัฒนาเป็นต้นแบบจริง	3.33	0.58	ปานกลาง
2. องค์ประกอบของกราฟิก	4.00	0.00	มาก
2.1 ลักษณะของกราฟิกที่นำมาใช้มีความเหมาะสม สวยงาม			
2.2 ลักษณะการจัดวางองค์ประกอบทางด้านกราฟิกมีความเหมาะสม	4.33	0.58	มาก
2.3 ภาพประกอบภายในเกมมีความเหมาะสมในการนำเสนอ	4.00	0.00	มาก
2.4 ภาพประกอบมีความสอดคล้องกับเนื้อหาภายในเกม	4.00	0.00	มาก
3. โลโก้	3.33	0.58	ปานกลาง
3.1 รูปแบบโลโก้มีความเหมาะสมกับลักษณะของเนื้อเรื่อง			
3.2 กลุ่มสีที่นำมาใช้ในการออกแบบโลโก้มีความเหมาะสม	4.00	0.00	มาก
3.3 การจัดวางองค์ประกอบของโลโก้มีความเหมาะสม	3.67	0.58	มาก
4. ด้านการนำเสนอ	4.33	0.58	มาก
4.1 มุมมองการนำเสนอภาพมีความเหมาะสม			
4.2 การวางตำแหน่งเครื่องมือภายในเกมมีความเหมาะสม	4.67	0.58	มากที่สุด
5. การดำเนินเรื่องในการเล่น	4.33	1.15	มาก
5.1 เนื้อเรื่องมีความน่าสนใจ และน่าติดตาม			
5.2 เนื้อเรื่องเข้าใจง่าย	4.67	0.58	มากที่สุด
6. เกมมีความเหมาะสมในการนำไปพัฒนาเป็นต้นแบบจริง เพื่อ ส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ในเขตพื้นที่พิเศษ เกาะช้าง จ.ตราด	4.67	0.58	มากที่สุด
รวม	4.10	0.35	มาก

แบบร่างที่ 24



ภาพประกอบ 52 แบบร่างที่ 24

ตาราง 37 ตารางประเมินรูปแบบเกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง เพื่อส่งเสริมการ
ท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ กรณีศึกษาเขตพื้นที่พิเศษเกาะช้าง จังหวัดตราด สำหรับผู้เชี่ยวชาญ
ด้านการออกแบบ ครั้งที่ 1

N=3			
รายการรูปแบบเกมมัลติมีเดีย/คนที่	$\bar{X}$	S.D	ระดับเกณฑ์
1. สี			
1.1 กลุ่มสีที่นำมาใช้ในการออกแบบมีความเหมาะสมต่อการนำมาพัฒนาเป็นต้นแบบจริง	3.33	0.58	ปานกลาง
2. องค์ประกอบของกราฟิก			
2.1 ลักษณะของกราฟิกที่นำมาใช้มีความเหมาะสม สวยงาม	3.67	0.58	มาก
2.2 ลักษณะการจัดวางองค์ประกอบทางด้านกราฟิกมีความเหมาะสม	3.67	1.15	มาก
2.3 ภาพประกอบภายในเกมมีความเหมาะสมในการนำเสนอ	3.00	0.00	ปานกลาง
2.4 ภาพประกอบมีความสอดคล้องกับเนื้อหาภายในเกม	3.33	0.58	ปานกลาง
3. โลโก้			
3.1 รูปแบบโลโก้มีความเหมาะสมกับลักษณะของเนื้อเรื่อง	3.33	0.58	ปานกลาง
3.2 กลุ่มสีที่นำมาใช้ในการออกแบบโลโก้มีความเหมาะสม	3.33	0.58	ปานกลาง
3.3 การจัดวางองค์ประกอบของโลโก้มีความเหมาะสม	3.33	0.58	ปานกลาง

ตาราง 37 (ต่อ)

N=3			
รายการรูปแบบเกมมัลติมีเดีย/คนที่	$\bar{X}$	S.D	ระดับเกณฑ์
4. ด้านการนำเสนอ			
4.1 มุมมองการนำเสนอภาพมีความเหมาะสม	3.67	0.58	มาก
4.2 การวางตำแหน่งเครื่องมือภายในเกมมีความเหมาะสม	4.00	1.00	มาก
5. การดำเนินเรื่องในการเล่นเกม			
5.1 เนื้อเรื่องมีความน่าสนใจ และน่าติดตาม	4.33	1.15	มาก
5.2 เนื้อเรื่องเข้าใจง่าย	4.33	1.15	มาก
6. เกมมีความเหมาะสมในการนำไปพัฒนาเป็นต้นแบบจริง เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ในเขตพื้นที่พิเศษ เกาะช้าง จ.ตราด	4.33	1.15	มาก
รวม	3.67	0.35	มาก

แบบร่างที่ 25



ภาพประกอบ 53 แบบร่างที่ 25

ตาราง 38 ตารางประเมินรูปแบบเกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง เพื่อส่งเสริมการ
ท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ กรณีศึกษาเขตพื้นที่พิเศษเกาะช้าง จังหวัดตราด สำหรับผู้เชี่ยวชาญ
ด้านการออกแบบ ครั้งที่ 1

N=3			
รายการรูปแบบเกมมัลติมีเดีย/คนที่	$\bar{X}$	S.D	ระดับเกณฑ์
1. สี			
1.1 กลุ่มสีที่นำมาใช้ในการออกแบบมีความเหมาะสมต่อการ นำมาพัฒนาเป็นต้นแบบจริง	3.67	0.58	มาก
2. องค์ประกอบของกราฟิก	4.00	0.00	มาก
2.1 ลักษณะของกราฟิกที่นำมาใช้มีความเหมาะสม สวยงาม			
2.2 ลักษณะการจัดวางองค์ประกอบทางด้านกราฟิกมีความเหมาะสม	4.33	0.58	มาก
2.3 ภาพประกอบภายในเกมมีความเหมาะสมในการนำเสนอ	4.33	0.58	มาก
2.4 ภาพประกอบมีความสอดคล้องกับเนื้อหาภายในเกม	4.33	0.58	มาก
3. โลโก้	4.00	1.00	มาก
3.1 รูปแบบโลโก้มีความเหมาะสมกับลักษณะของเนื้อเรื่อง			
3.2 กลุ่มสีที่นำมาใช้ในการออกแบบโลโก้มีความเหมาะสม	3.67	0.58	มาก
3.3 การจัดวางองค์ประกอบของโลโก้มีความเหมาะสม	3.67	0.58	มาก
4. ด้านการนำเสนอ	3.67	0.58	มาก
4.1 มุมมองการนำเสนอภาพมีความเหมาะสม			
4.2 การวางตำแหน่งเครื่องมือภายในเกมมีความเหมาะสม	4.67	0.58	มากที่สุด
5. การดำเนินเรื่องในการเล่น	4.67	0.58	มากที่สุด
5.1 เนื้อเรื่องมีความน่าสนใจ และน่าติดตาม			
5.2 เนื้อเรื่องเข้าใจง่าย	4.67	0.58	มากที่สุด
6. เกมมีความเหมาะสมในการนำไปพัฒนาเป็นต้นแบบจริง เพื่อ ส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ในเขตพื้นที่พิเศษ เกาะช้าง จ.ตราด	4.67	0.58	มากที่สุด
รวม	4.18	0.21	มาก

แบบร่างที่ 26



ภาพประกอบ 54 แบบร่างที่ 25

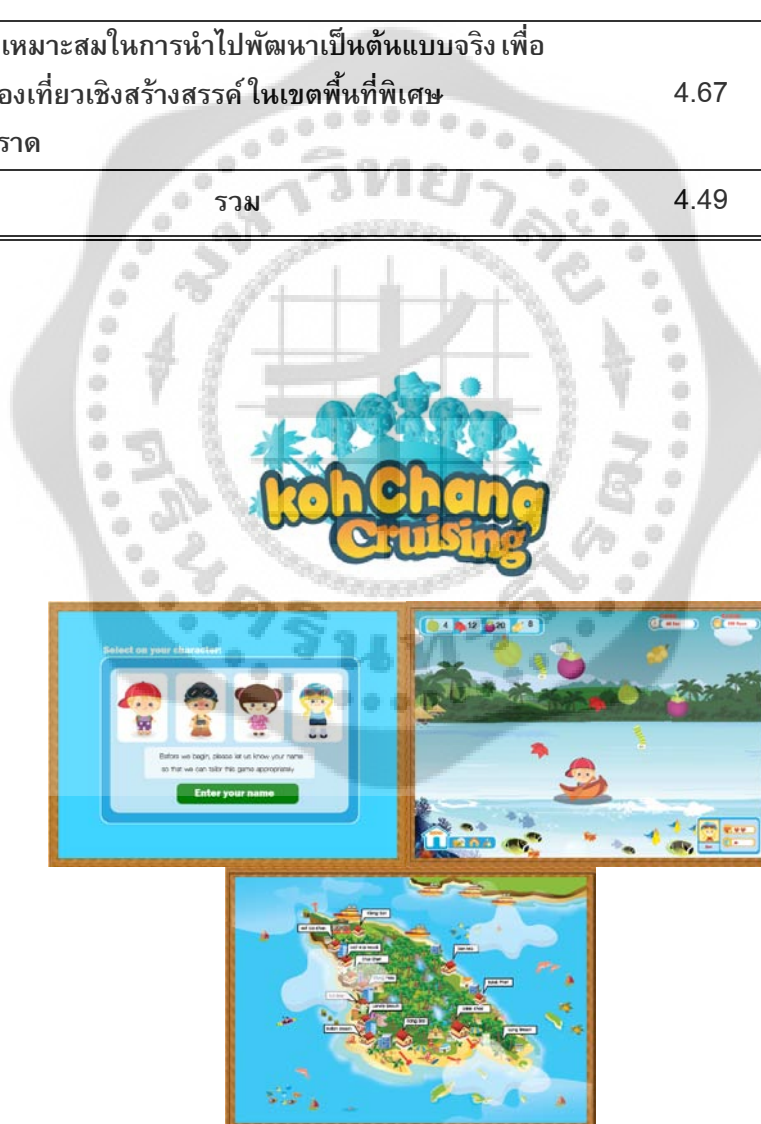
ตาราง 39 ตารางประเมินรูปแบบเกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ กรณีศึกษาเขตพื้นที่พิเศษเกาะช้าง จังหวัดตราด สำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ ครั้งที่ 1

N=3			
รายการรูปแบบเกมมัลติมีเดีย/คนที่	$\bar{X}$	S.D	ระดับเกณฑ์
1. สี			
1.1 กลุ่มสีที่นำมาใช้ในการออกแบบมีความเหมาะสมต่อการนำมาพัฒนาเป็นต้นแบบจริง	4.67	0.58	มากที่สุด
2. องค์ประกอบของกราฟิก			
2.1 ลักษณะของกราฟิกที่นำมาใช้มีความเหมาะสม สวยงาม	4.67	0.58	มากที่สุด
2.2 ลักษณะการจัดวางองค์ประกอบทางด้านกราฟิกมีความเหมาะสม	4.67	0.58	มากที่สุด
2.3 ภาพประกอบภายในเกมมีความเหมาะสมในการนำเสนอ	4.33	0.58	มาก
2.4 ภาพประกอบมีความสอดคล้องกับเนื้อหาภายในเกม	4.33	0.58	มาก
3. โลโก้			
3.1 รูปแบบโลโก้มีความเหมาะสมกับลักษณะของเนื้อเรื่อง	4.67	0.58	มากที่สุด
3.2 กลุ่มสีที่นำมาใช้ในการออกแบบโลโก้มีความเหมาะสม	4.33	1.15	มาก
3.3 การจัดวางองค์ประกอบของโลโก้มีความเหมาะสม	4.00	0.00	มาก

ตาราง 39 (ต่อ)

N=3			
รายการรูปแบบเกมมัลติมีเดีย/คนที่	$\bar{X}$	S.D	ระดับเกณฑ์
4. ด้านการนำเสนอ			
4.1 มุมมองการนำเสนอภาพมีความเหมาะสม	4.00	0.00	มาก
4.2 การวางตำแหน่งเครื่องมือภายในเกมมีความเหมาะสม	4.67	0.58	มากที่สุด
5. การดำเนินเรื่องในการเล่นเกม			
5.1 เนื้อเรื่องมีความน่าสนใจ และน่าติดตาม	4.67	0.58	มากที่สุด
5.2 เนื้อเรื่องเข้าใจง่าย	4.67	0.58	มากที่สุด
6. เกมมีความเหมาะสมในการนำไปพัฒนาเป็นต้นแบบจริง เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ในเขตพื้นที่พิเศษ เกาะช้าง จ.ตราด	4.67	0.58	มากที่สุด
รวม	4.49	0.28	มาก

แบบร่างที่ 27



ภาพประกอบ 55 แบบร่างที่ 27

ตาราง 40 ตารางประเมินรูปแบบเกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง เพื่อส่งเสริมการ
ท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ กรณีศึกษาเขตพื้นที่พิเศษเกาะช้าง จังหวัดตราด สำหรับผู้เชี่ยวชาญ
ด้านการออกแบบ ครั้งที่ 1

N=3

รายการรูปแบบเกมมัลติมีเดีย/คนที่	$\bar{X}$	S.D	ระดับเกณฑ์
1. สี			
1.1 กลุ่มสีที่นำมาใช้ในการออกแบบมีความเหมาะสมต่อการ นำมาพัฒนาเป็นต้นแบบจริง	3.67	0.58	มาก
2. องค์ประกอบของกราฟิก	4.33	0.58	มาก
2.1 ลักษณะของกราฟิกที่นำมาใช้มีความเหมาะสม สวยงาม	4.67	0.58	มากที่สุด
2.2 ลักษณะการจัดวางองค์ประกอบทางด้านกราฟิกมีความเหมาะสม	3.67	0.58	มาก
2.3 ภาพประกอบภายในเกมมีความเหมาะสมในการนำเสนอ	4.33	0.58	มาก
2.4 ภาพประกอบมีความสอดคล้องกับเนื้อหาภายในเกม	4.00	0.00	มาก
3. โลโก้	4.00	0.00	มาก
3.1 รูปแบบโลโก้มีความเหมาะสมกับลักษณะของเนื้อเรื่อง	4.00	0.00	มาก
3.2 กลุ่มสีที่นำมาใช้ในการออกแบบโลโก้มีความเหมาะสม	4.00	0.00	มาก
3.3 การจัดวางองค์ประกอบของโลโก้มีความเหมาะสม	4.00	0.00	มาก
4. ด้านการนำเสนอ	4.00	0.00	มาก
4.1 มุมมองการนำเสนอภาพมีความเหมาะสม	3.67	0.58	มาก
4.2 การวางตำแหน่งเครื่องมือภายในเกมมีความเหมาะสม	4.33	1.15	มาก
5. การดำเนินเรื่องในการเล่น	4.33	1.15	มาก
5.1 เนื้อเรื่องมีความน่าสนใจ และน่าติดตาม	4.33	1.15	มาก
5.2 เนื้อเรื่องเข้าใจง่าย	4.33	1.15	มาก
6. เกมมีความเหมาะสมในการนำไปพัฒนาเป็นต้นแบบจริง เพื่อ ส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ในเขตพื้นที่พิเศษ เกาะช้าง จ.ตราด	4.10	0.44	มาก
รวม	4.10	0.44	มาก

แบบร่างที่ 28



ภาพประกอบ 56 แบบร่างที่ 28

ตาราง 41 ตารางประเมินรูปแบบเกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ กรณีศึกษาเขตพื้นที่พิเศษเกาะช้าง จังหวัดตราด สำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ ครั้งที่ 1

N=3			
รายการรูปแบบเกมมัลติมีเดีย/คนที่	$\bar{X}$	S.D	ระดับเกณฑ์
1. สี			
1.1 กลุ่มสีที่นำมาใช้ในการออกแบบมีความเหมาะสมต่อการนำมาพัฒนาเป็นต้นแบบจริง	5.00	0.00	มากที่สุด
2. องค์ประกอบของกราฟิก			
2.1 ลักษณะของกราฟิกที่นำมาใช้มีความเหมาะสม สวยงาม	5.00	0.00	มากที่สุด
2.2 ลักษณะการจัดวางองค์ประกอบทางด้านกราฟิกมีความเหมาะสม	5.00	0.00	มากที่สุด
2.3 ภาพประกอบภายในเกมมีความเหมาะสมในการนำเสนอ	5.00	0.00	มากที่สุด
2.4 ภาพประกอบมีความสอดคล้องกับเนื้อหาภายในเกม	5.00	0.00	มากที่สุด
3. โลโก้			
3.1 รูปแบบโลโก้มีความเหมาะสมกับลักษณะของเนื้อเรื่อง	4.00	0.00	มาก
3.2 กลุ่มสีที่นำมาใช้ในการออกแบบโลโก้มีความเหมาะสม	4.67	0.58	มากที่สุด
3.3 การจัดวางองค์ประกอบของโลโก้มีความเหมาะสม	4.33	1.15	มาก

ตาราง 41 (ต่อ)

N=3			
รายการรูปแบบเกมมัลติมีเดีย/คนที่	$\bar{X}$	S.D	ระดับเกณฑ์
4. ด้านการนำเสนอ			
4.1 มุมมองการนำเสนอภาพมีความเหมาะสม	4.00	0.00	มาก
4.2 การวางตำแหน่งเครื่องมือภายในเกมมีความเหมาะสม	3.67	0.58	มาก
5. การดำเนินเรื่องในการเล่นเกม			
5.1 เนื้อเรื่องมีความน่าสนใจ และน่าติดตาม	4.67	0.58	มากที่สุด
5.2 เนื้อเรื่องเข้าใจง่าย	4.33	1.15	มาก
6. เกมมีความเหมาะสมในการนำไปพัฒนาเป็นต้นแบบจริงเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ในเขตพื้นที่พิเศษ เกาะช้าง จ.ตราด	4.67	0.58	มากที่สุด
รวม	4.56	0.44	มากที่สุด

แบบร่างที่ 29



ภาพประกอบ 57 แบบร่างที่ 29

ตาราง 42 ตารางประเมินรูปแบบเกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง เพื่อส่งเสริมการ
ท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ กรณีศึกษาเขตพื้นที่พิเศษเกาะช้าง จังหวัดตราด สำหรับผู้เชี่ยวชาญ
ด้านการออกแบบ ครั้งที่ 1

N=3			
รายการรูปแบบเกมมัลติมีเดีย/คนที่	$\bar{X}$	S.D	ระดับเกณฑ์
1. สี			
1.1 กลุ่มสีที่นำมาใช้ในการออกแบบมีความเหมาะสมต่อการ นำมาพัฒนาเป็นต้นแบบจริง	3.67	0.58	มาก
2. องค์ประกอบของกราฟิก			
2.1 ลักษณะของกราฟิกที่นำมาใช้มีความเหมาะสม สวยงาม	4.00	0.00	มาก
2.2 ลักษณะการจัดวางองค์ประกอบทางด้านกราฟิกมีความเหมาะสม	4.33	0.58	มาก
2.3 ภาพประกอบภายในเกมมีความเหมาะสมในการนำเสนอ	4.00	0.00	มาก
2.4 ภาพประกอบมีความสอดคล้องกับเนื้อหาภายในเกม	4.33	0.58	มาก
3. โลโก้			
3.1 รูปแบบโลโก้มีความเหมาะสมกับลักษณะของเนื้อเรื่อง	3.33	0.58	ปานกลาง
3.2 กลุ่มสีที่นำมาใช้ในการออกแบบโลโก้มีความเหมาะสม	3.33	0.58	ปานกลาง
3.3 การจัดวางองค์ประกอบของโลโก้มีความเหมาะสม	3.33	0.58	ปานกลาง
4. ด้านการนำเสนอ			
4.1 มุมมองการนำเสนอภาพมีความเหมาะสม	4.00	0.00	มาก
4.2 การวางตำแหน่งเครื่องมือภายในเกมมีความเหมาะสม	4.00	0.00	มาก
5. การดำเนินเรื่องในการเล่น			
5.1 เนื้อเรื่องมีความน่าสนใจ และน่าติดตาม	4.67	0.58	มากที่สุด
5.2 เนื้อเรื่องเข้าใจง่าย	4.67	0.58	มากที่สุด
6. เกมมีความเหมาะสมในการนำไปพัฒนาเป็นต้นแบบจริง เพื่อ ส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ในเขตพื้นที่พิเศษ เกาะช้าง จ.ตราด	5.00	0.00	มากที่สุด
รวม	4.05	0.29	มาก

แบบร่างที่ 30



ภาพประกอบ 58 แบบร่างที่ 30

ตาราง 43 ตารางประเมินรูปแบบเกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง เพื่อส่งเสริมการ
ท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ กรณีศึกษาเขตพื้นที่พิเศษเกาะช้าง จังหวัดตราด สำหรับผู้เชี่ยวชาญ
ด้านการออกแบบ ครั้งที่ 1

N=3			
รายการรูปแบบเกมมัลติมีเดีย/คนที่	$\bar{X}$	S.D	ระดับเกณฑ์
1. สี			
1.1 กลุ่มสีที่นำมาใช้ในการออกแบบมีความเหมาะสมต่อการนำมาพัฒนาเป็นต้นแบบจริง	4.33	0.58	มาก
2. องค์ประกอบของกราฟิก			
2.1 ลักษณะของกราฟิกที่นำมาใช้มีความเหมาะสม สวยงาม	4.33	0.58	มาก
2.2 ลักษณะการจัดวางองค์ประกอบทางด้านกราฟิกมีความเหมาะสม	5.00	0.00	มากที่สุด
2.3 ภาพประกอบภายในเกมมีความเหมาะสมในการนำเสนอ	4.67	0.58	มากที่สุด
2.4 ภาพประกอบมีความสอดคล้องกับเนื้อหาภายในเกม	4.67	0.58	มากที่สุด
3. โลโก้			
3.1 รูปแบบโลโก้มีความเหมาะสมกับลักษณะของเนื้อเรื่อง	4.67	0.58	มากที่สุด
3.2 กลุ่มสีที่นำมาใช้ในการออกแบบโลโก้มีความเหมาะสม	4.67	0.58	มากที่สุด
3.3 การจัดวางองค์ประกอบของโลโก้มีความเหมาะสม	4.33	0.58	มาก

ตาราง 43 (ต่อ)

N=3			
รายการรูปแบบเกมมัลติมีเดีย/คนที่	$\bar{X}$	S.D	ระดับเกณฑ์
4. ด้านการนำเสนอ			
4.1 มุมมองการนำเสนอภาพมีความเหมาะสม	4.00	0.00	มาก
4.2 การวางตำแหน่งเครื่องมือภายในเกมมีความเหมาะสม	4.33	0.58	มาก
5. การดำเนินเรื่องในการเล่น			
5.1 เนื้อเรื่องมีความน่าสนใจ และน่าติดตาม	4.33	1.15	มาก
5.2 เนื้อเรื่องเข้าใจง่าย	4.67	0.58	มากที่สุด
6. เกมมีความเหมาะสมในการนำไปพัฒนาเป็นต้นแบบจริง เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ในเขตพื้นที่พิเศษ เกาะช้าง จ.ตราด	4.33	1.15	มาก
รวม	4.49	0.33	มาก

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม มีลักษณะเป็นคำถามปลายเปิด

การออกแบบจากควรปรับแสงเงา ให้ดูเป็นธรรมชาติมากขึ้น โลโก้สีสดใสเหมาะสมในส่วนของแผนที่ ควรปรับลักษณะบ้านแต่ละจุดให้มีลักษณะเฉพาะและเอกลักษณ์มากขึ้น

ตาราง 44 ตารางสรุปผลประเมินรวมรูปแบบเกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง
จำนวน 30 แบบร่าง

รูปแบบเกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง	$\bar{X}$	S.D	ระดับเกณฑ์
รูปแบบที่ 1	4.50	0.30	มาก
รูปแบบที่ 2	3.79	0.33	มาก
รูปแบบที่ 3	4.13	0.38	มาก
รูปแบบที่ 4	4.23	0.34	มาก
รูปแบบที่ 5	4.15	0.43	มาก
รูปแบบที่ 6	3.95	0.32	มาก
รูปแบบที่ 7	4.31	0.40	มาก
รูปแบบที่ 8	3.92	0.31	มาก
รูปแบบที่ 9	4.21	0.31	มาก

ตาราง 44 (ต่อ)

รูปแบบเกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง	$\bar{X}$	S.D	ระดับเกณฑ์
รูปแบบที่ 10	4.33	0.40	มาก
รูปแบบที่ 11	3.97	0.25	มาก
รูปแบบที่ 12	4.10	0.34	มาก
รูปแบบที่ 13	4.23	0.31	มาก
รูปแบบที่ 14	4.00	0.29	มาก
รูปแบบที่ 15	4.59	0.44	มากที่สุด
รูปแบบที่ 16	4.15	0.36	มาก
รูปแบบที่ 17	4.23	0.35	มาก
รูปแบบที่ 18	4.23	0.34	มาก
รูปแบบที่ 19	3.85	0.40	มาก
รูปแบบที่ 20	4.10	0.49	มาก
รูปแบบที่ 21	4.38	0.41	มาก
รูปแบบที่ 22	4.08	0.25	มาก
รูปแบบที่ 23	4.10	0.35	มาก
รูปแบบที่ 24	3.67	0.35	มาก
รูปแบบที่ 25	4.18	0.21	มาก
รูปแบบที่ 26	4.49	0.28	มาก
รูปแบบที่ 27	4.10	0.44	มาก
รูปแบบที่ 28	4.56	0.44	มากที่สุด
รูปแบบที่ 29	4.05	0.29	มาก
รูปแบบที่ 30	4.49	0.33	มาก

จากตาราง 44 ผลการวิเคราะห์ พบว่า ผลประเมินจากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ ที่มีต่อรูปแบบเกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง จากแบบร่างจำนวน 30 รูปแบบ พบว่า แบบร่างรูปแบบที่ 15 มีความเหมาะสมโดยรวมมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.59 กล่าวคือ กลุ่มสื่อนำมาใช้ในการออกแบบอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.33 ลักษณะของกราฟิกที่นำมาใช้มีความเหมาะสม อยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.67การจัดวางองค์ประกอบทางด้านกราฟิกมีความเหมาะสม อยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 5.00 ภาพประกอบภายในเกมมีความเหมาะสมในการนำเสนอ อยู่ในระดับมาก

ที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.67 ภาพประกอบมีความสอดคล้องกับเนื้อหาภายในเกม อยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.67 รูปแบบโลโก้มีความเหมาะสมกับลักษณะของเนื้อเรื่อง อยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 5.00 กลุ่มสีที่นำมาใช้ในการออกแบบโลโก้มีความเหมาะสม อยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.67 การจัดวางองค์ประกอบของโลโก้ มีความเหมาะสม อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.33 มุมมองการนำเสนอภาพ มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.00 การวางตำแหน่งเครื่องมือภายในเกมมีความเหมาะสม อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.33 เนื้อเรื่องมีความน่าสนใจ และน่าติดตาม อยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.67 เนื้อเรื่องเข้าใจง่าย อยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 5.00 เกมมีความเหมาะสมในการนำไปพัฒนาเป็นต้นแบบจริงเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ในเขตพื้นที่พิเศษเกาะช้าง จ.ตราด อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.33

ตาราง 45 ตารางประเมินรูปแบบเกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ กรณีศึกษาเขตพื้นที่พิเศษเกาะช้าง จังหวัดตราด สำหรับผู้เชี่ยวชาญ
ทางด้านการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์

N=2			
รายการรูปแบบเกมมัลติมีเดีย/คนที่	$\bar{X}$	S.D	ระดับเกณฑ์
1. เนื้อเรื่องการนำเสนอ			
1.1 การดำเนินเรื่องภายในเกมสามารถส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ในเขตพื้นที่พิเศษเกาะช้าง จังหวัดตราดได้อย่างเหมาะสม	4.00	0.00	มาก
1.2 เนื้อหาและรายละเอียดการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ภายในเกมเข้าใจง่ายและได้ใจความสำคัญ	5.00	0.00	มากที่สุด
1.3 การดำเนินเรื่องมีความสอดคล้องกับบริบทของกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ในเขตพื้นที่เกาะช้างเป็นอย่างดี	4.00	0.00	มาก
2. รูปแบบการนำเสนอเกมจำลองสถานการณ์			
2.1 รูปแบบการนำเสนอเกมมีความเหมาะสมที่จะนำมาใช้เป็นสื่อมัลติมีเดีย เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์	4.50	0.71	มาก
2.2 รูปแบบเกมมัลติมีเดียเหมาะสมกับเนื้อหาการนำเสนอสถานที่ท่องเที่ยวในเขตพื้นที่เกาะช้าง	4.00	0.00	มาก
2.3 รูปแบบเกมมัลติมีเดียเพิ่มความน่าสนใจในการประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ในเขตพื้นที่พิเศษเกาะช้าง ได้เป็นอย่างดี	5.00	0.00	มากที่สุด
3. เกมมีความเหมาะสมในการนำไปพัฒนาเป็นต้นแบบจริง เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ในเขตพื้นที่พิเศษเกาะช้าง จ.ตราด ได้อย่างเหมาะสม	5.00	0.00	มากที่สุด
รวม	4.46	0.31	มาก

ตาราง 45 ผลการวิเคราะห์ พบว่า ผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญทางด้านการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ที่มีต่อรูปแบบเกม โดยรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.46 กล่าวคือ การดำเนินเรื่องภายในเกม มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.00 เนื้อหาและรายละเอียดการท่องเที่ยวภายในเกม มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 5.00 การดำเนินเรื่องมีความสอดคล้องกับบริบทของกิจกรรมการท่องเที่ยว มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.00 รูปแบบการนำเสนอ มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.50 รูปแบบเกมมีความเหมาะสมกับเนื้อหา มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.00 รูปแบบเกมเพิ่มความน่าสนใจในการประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ในเขตพื้นที่พิเศษเกาะช้าง มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 5.00 และเกมมีความเหมาะสมในการนำไปพัฒนาเป็น ดนตรีแบบจริงเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ในเขตพื้นที่พิเศษเกาะช้าง จ.ตราด อยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 5.00

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม มีลักษณะเป็นคำถามปลายเปิด

ในที่นี้ผู้วิจัยจึงเขียนสรุปข้อเสนอแนะ ดังนี้

รูปแบบการนำเสนอเกมมีความน่าสนใจ ในการนำเสนอสถานที่ท่องเที่ยวรอบเกาะช้าง ได้เป็นอย่างดี ด้านข้อมูลการท่องเที่ยวและความรู้ตามสถานที่จุดต่างๆ ควรเพิ่มเติมข้อมูลให้ครอบคลุมมากขึ้น รวมทั้งเสนอกิจกรรมอื่นๆ นอกเหนือจากเกม เพื่อเป็นประโยชน์สถานที่มากขึ้น

การวิเคราะห์ข้อมูลจากการประเมิน รูปแบบเกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ในเขตพื้นที่พิเศษเกาะช้าง จังหวัดตราด ที่เหมาะสมในการนำมาพัฒนาเป็นต้นแบบ สามารถสรุปได้ดังนี้

ด้านรูปแบบเกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง

รูปแบบเกมที่เหมาะสมในการนำมาพัฒนาเป็นต้นแบบเกม คือ รูปแบบที่ 5 ซึ่งเป็นรูปแบบที่มีความเหมาะสมในการนำไปพัฒนาเป็นต้นแบบ เกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ในเขตพื้นที่พิเศษเกาะช้าง จังหวัดตราด เป็นการออกแบบที่ใช้กลุ่มสีได้อย่างเหมาะสม สดใส การจัดวางองค์ประกอบของกราฟิกได้อย่างลงตัว โดยการออกแบบภาพเป็นลักษณะ 2 มิติ เพิ่มแสงเงาให้ภาพสวยงามมากขึ้น การออกแบบหน้าจอ และการจัดวางเครื่องมือ มีความเหมาะสม กับหน้าจอเกมเป็นอย่างดี ภาพประกอบสวยงามสอดคล้องกับเนื้อหาภายในเกม การออกแบบโลโก้สีสันสดใสเหมาะสมกับเนื้อเรื่อง มุมมองของจอภาพอยู่ในระดับสายตาของผู้เล่น มีความเหมาะสมซึ่งทำให้สามารถมองเห็นได้ครอบคลุมตลอดการเล่น ส่วนเนื้อเรื่องการนำเสนอมีความน่าสนใจ เข้าใจง่าย อีกทั้งให้ความรู้ เกี่ยวกับการท่องเที่ยวในเกาะช้างได้เป็นอย่างดี การนำเสนอเสียงประกอบมาใช้ภายในเกมโดยการนำเพลงที่มีลักษณะสร้างความตื่นตันทันขณะเล่น ได้รับความสนใจเพื่อกระตุ้นให้เกิดการคล้อยตามและให้เกิดความเหมาะสมกับรูปแบบการเล่นของเกม

ด้านส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์

รูปแบบการดำเนินเรื่องภายในเกม มีความน่าสนใจ ทั้งเนื้อหาและรายละเอียดการท่องเที่ยว การดำเนินเรื่องมีความสอดคล้องกับบริบทของกิจกรรมการท่องเที่ยว อีกทั้งรูปแบบเกมเพิ่มความน่าสนใจในการประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ในเขตพื้นที่พิเศษเกาะช้าง ได้เป็นอย่างดี ให้ทั้งความรู้และความสนุกสนาน รวมทั้งใช้เป็นสื่อประชาสัมพันธ์ด้านการท่องเที่ยวในรูปแบบใหม่ คือการนำเสนอ ผ่านเกม ได้เป็นอย่างดี และมีความเหมาะสมที่จะนำไปพัฒนาเป็นสื่อมัลติมีเดีย เพื่อใช้ประชาสัมพันธ์ในการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ได้

จากการวิเคราะห์ด้านการออกแบบ รูปแบบเกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง และด้านส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ในเขตพื้นที่พิเศษเกาะช้าง จังหวัดตราด สามารถสรุปได้ว่า ผู้เชี่ยวชาญทางด้านการออกแบบและผู้เชี่ยวชาญด้านการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ มีความพึงพอใจเกมในรูปแบบที่ 15 ดังที่กล่าวสรุปไว้ข้างต้น ว่ามีความเหมาะสมในการนำมาพัฒนาเป็นต้นแบบ โดยการศึกษาและพัฒนา เกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว เชิงสร้างสรรค์ ในเขตพื้นที่พิเศษเกาะช้าง จังหวัดตราด แสดงรายละเอียดดังต่อไปนี้

รูปแบบเกมล่องเรือเกาะช้าง (Koh Chang Cruising)



ภาพประกอบ 59 โลโก้ เกม Koh Chang Cruising



ภาพประกอบ 60 ตัวละครภายในเกม



ภาพประกอบ 61 รูปแบบการเล่นเกม

Level 1



อาหารทะเล



Item



Failed Item

Level 2



ต้นโกงกาง



Item



Failed Item

Level 3



ผึ้งน้อย



Item



Failed Item

ภาพประกอบ 62 ไอเทมภายในเกม



ศาลเจ้าพ่อเกาะช้าง



ท่าขึ้นเรือข้ามฝั่ง



จุดสัญลักษณ์หมู่บ้าน



หมู่บ้านชาวประมงสลักดอก



วัดในเขตพื้นที่เกาะช้าง



น้ำตกในเขตพื้นที่เกาะช้าง



เรือมาดหรือกอนโดล่า(Gondora)

ภาพประกอบ 63 สถาปัตยกรรมและองค์ประกอบต่างๆ ภายในเกม

รูปแบบเกม



ภาพประกอบ 64 รูปแบบเกม (ต่อ)

ขั้นตอนที่ 5 นำต้นแบบจริงที่ผ่านการคัดเลือกจากผู้เชี่ยวชาญมาปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ และจัดทำแบบสอบถามชุดที่ 4 เพื่อประเมินหาความพึงพอใจและประสิทธิภาพของเกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง เพื่อส่งเสริมท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ในเขตพื้นที่พิเศษเกาะช้าง จังหวัดตราด

โดยแบ่งแบบสอบถามออกเป็น 2 กลุ่ม ดังนี้

กลุ่มที่ 1 สำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบและผู้เชี่ยวชาญด้านการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์

กลุ่มที่ 2 สำหรับนักท่องเที่ยวชาวไทยและชาวต่างประเทศ

แบบสอบถาม ชุดที่ 4 เพื่อหาความพึงพอใจและประสิทธิภาพของเกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง เพื่อส่งเสริมท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์บนพื้นที่ที่เกาะช้าง จังหวัดตราด ครั้งที่ 2

กลุ่มที่ 1 สำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ

ตาราง 46 ตารางประเมินเพื่อหาความพึงพอใจและประสิทธิภาพของเกมมัลติมีเดียประเภท

สถานการณ์จำลอง เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ในเขตพื้นที่พิเศษเกาะช้าง จังหวัดตราด

N=3

ประสิทธิภาพของรูปแบบเกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง เพื่อส่งเสริมท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์บนพื้นที่ที่เกาะช้าง จังหวัดตราด	$\bar{X}$	S.D	ระดับเกณฑ์
1.ด้านการออกแบบ			
1.1 รูปแบบโลโก้มีความเหมาะสมสวยงามเข้ากับลักษณะของเนื้อเรื่องได้ดี	5.00	0.00	มากที่สุด
1.2 รูปแบบตัวละครมีความเหมาะสม	5.00	0.00	มากที่สุด
1.3 ฉากและภาพประกอบต่างๆ มีความเหมาะสม สวยงาม	4.33	0.58	มาก
1.4 การจัดวางองค์ประกอบภาพมีความเหมาะสม	4.67	0.58	มากที่สุด
1.5 การเลือกใช้ตัวอักษรภายในเกมมีความเหมาะสม	4.67	0.58	มากที่สุด
1.6 การเลือกใช้สีภายในเกมมีความเหมาะสมสวยงาม สีสันสดใส	4.00	0.00	มาก
2.ด้านการนำเสนอ			
2.1 มุมมองการนำเสนอภาพมีความเหมาะสม	4.67	0.58	มากที่สุด
2.2 มุมมองของผู้เล่นครอบคลุมและสามารถควบคุมการเล่นได้อย่างเหมาะสม	4.67	0.58	มากที่สุด
2.3 การวางตำแหน่งเครื่องมือภายในเกมมีความเหมาะสม	4.33	0.58	มาก
2.4 ปุ่มเครื่องมือมีความเหมาะสมสวยงาม และเลือกใช้งานง่าย	4.67	0.58	มากที่สุด

ตาราง 46 (ต่อ)

N=3			
ประสิทธิภาพของรูปแบบเกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง เพื่อส่งเสริมท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์บนพื้นที่ที่เกาะช้าง จังหวัดตราด	$\bar{X}$	S.D	ระดับเกณฑ์
2.5 รูปแบบการเล่นเกม มีความเหมาะสม เข้าใจง่าย	4.67	0.58	มากที่สุด
2.6 การวางเงื่อนไขภายในเกมมีความเหมาะสม น่าติดตาม	4.33	0.58	มาก
2.7 อุปสรรคภายในเกมมีความเหมาะสม สนุกสนาน	3.67	0.58	ปานกลาง
2.8 ไอเทมภายในเกมมีความเหมาะสม สวยงาม น่าติดตาม	3.67	0.58	ปานกลาง
2.9 การให้คะแนนภายในเกมมีความเหมาะสม	4.33	0.58	มาก
3.ด้านรูปแบบเนื้อหา			
3.1 รูปแบบการนำเสนอและเนื้อเรื่องมีความน่าสนใจ น่าติดตาม	4.67	0.58	มากที่สุด
3.2 รูปแบบการนำเสนอเนื้อเรื่อง ให้ความรู้เกี่ยวกับกิจกรรมการท่องเที่ยว เชิงสร้างสรรค์ ในเขตพื้นที่พิเศษเกาะช้าง จังหวัดตราด ได้เป็นอย่างดี	4.67	0.58	มากที่สุด
3.3 เนื้อหาภายในเกม มีความน่าสนใจ สามารถใช้เป็นสื่อส่งเสริม การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ในเขตพื้นที่พิเศษเกาะช้าง จังหวัดตราด ได้อย่างเหมาะสม	4.33	0.58	มาก
3.4 รูปแบบเกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง สามารถส่งเสริมการ ท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ในเขตพื้นที่พิเศษเกาะช้าง จังหวัดตราด ได้อย่างเหมาะสม	5.00	0.00	มากที่สุด
รวม	4.49	0.24	มาก

ตาราง 46 ผลการวิเคราะห์ พบว่า ผลการประเมินความพึงพอใจที่มีต่อรูปแบบเกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ในเขตพื้นที่พิเศษเกาะช้าง จังหวัดตราด จากผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ ผลประเมินโดยรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.49

ด้านการออกแบบ รูปแบบโลโก้มีความเหมาะสมสวยงาม เข้ากับลักษณะของเนื้อเรื่องได้ดี และรูปแบบตัวละครมีความเหมาะสม มีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 5.00 รองลงมา คือ การจัดวางองค์ประกอบภาพมีความเหมาะสม มีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.67 และการเลือกใช้ตัวอักษรภายในเกมมีความเหมาะสมมีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.67

ด้านการนำเสนอ มุมมองการนำเสนอภาพมีความเหมาะสม มีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.67 มุมมองของผู้เล่นครอบคลุมและสามารถควบคุมการเล่นได้อย่างเหมาะสม มีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.67 ปุ่มเครื่องมือมีความเหมาะสมสวยงาม และเลือกใช้ งานง่าย มีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.67 รูปแบบการเล่นเกม มีความเหมาะสม เข้าใจง่าย มีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.67

ด้านรูปแบบเนื้อหา รูปแบบการนำเสนอและเนื้อเรื่องมีความน่าสนใจ น่าติดตาม มีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.67 รูปแบบการนำเสนอเนื้อเรื่อง ให้ความรู้เกี่ยวกับกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ในเขตพื้นที่พิเศษเกาะช้าง จังหวัดตราด ได้เป็นอย่างดีมีความพึงพอใจในระดับมากที่สุดมีค่าเฉลี่ย 4.67 และรูปแบบเกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง สามารถส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ในเขตพื้นที่พิเศษเกาะช้าง จังหวัดตราด ได้อย่างเหมาะสม มีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 5.00

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม มีลักษณะเป็นคำถามปลายเปิด

รูปแบบการเล่นเกมนควรเพิ่มด้านต่าง ๆ และอุปสรรคของการเล่นให้ยากขึ้นกว่านี้ โดยหาวิธีเล่นเกมให้มีความหลากหลายแทรกเข้าไปในเกม แยกหมวดความรู้ไว้เป็นหมวดหมู่เพื่อให้เกมดูไม่น่าเบื่อ ลักษณะกราฟิกของไอเทมและฉาก ควรใช้สีหรือลักษณะกราฟิกที่สามารถแยกแยะได้ง่ายขึ้นกว่านี้ ในส่วนของการนำเสนอเนื้อหาควรเพิ่มข้อมูลที่มีความกระชับ สื่อสารเข้าใจตามจุดมุ่งหมายของเกม เพื่อให้ผู้เล่นได้รับความรู้และความเข้าใจมากยิ่งขึ้น ควรใช้เสียงดนตรีประกอบที่เชิญชวนให้น่าเล่นมากยิ่งขึ้น

กลุ่มที่ 1 สำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์

ตาราง 47 ตารางประเมินเพื่อหาความพึงพอใจและประสิทธิภาพของเกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ในเขตพื้นที่พิเศษเกาะช้าง จังหวัดตราด

			N=2
ประสิทธิภาพของรูปแบบเกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์บนพื้นที่เกาะช้าง จังหวัดตราด	X	S.D	ระดับ เกณฑ์
1. ด้านรูปแบบเกม			
1.1 รูปแบบการนำเสนอมีความน่าสนใจ	4.50	0.71	มากที่สุด
2. ด้านเนื้อหา			
2.1 เนื้อเรื่องภายในเกมสามารถส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ในเขตพื้นที่เกาะช้างได้เป็นอย่างดี	4.50	0.71	มากที่สุด
2.2 เนื้อหาภายในเกมสามารถให้ความรู้ด้านการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ในเขตพื้นที่เกาะช้างเป็นอย่างดี	3.50	0.71	มาก
2.3 การดำเนินเรื่องมีความสอดคล้องกับบริบทของกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ในเขตพื้นที่เกาะช้างเป็นอย่างดี	4.50	0.71	มากที่สุด

ตาราง 47 (ต่อ)

			N=2
ประสิทธิภาพของรูปแบบเกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง เพื่อส่งเสริมท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์บนพื้นที่เกาะช้าง จังหวัดตราด	X	S.D	ระดับ เกณฑ์
3. ด้านการนำเสนอ			
3.1 รูปแบบเกมมัลติมีเดียเหมาะสมกับเนื้อหาการนำเสนอสถานที่ ท่องเที่ยวเกาะช้าง	4.50	0.71	มากที่สุด
3.2 รูปแบบการนำเสนอเกมมีความเหมาะสมที่จะนำมาใช้เป็นสื่อ มัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์	5.00	0.00	มากที่สุด
3.3 รูปแบบเกมมัลติมีเดียเพิ่มความน่าสนใจในการประชาสัมพันธ์ การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ในเขตพื้นที่พิเศษเกาะช้าง ได้เป็นอย่างดี	5.00	0.00	มากที่สุด
รวม	4.50	0.35	มากที่สุด

ตาราง 47 ผลการวิเคราะห์ พบว่าผลการประเมินความพึงพอใจที่มีต่อรูปแบบเกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ในเขตพื้นที่พิเศษเกาะช้าง จังหวัดตราด จากผู้เชี่ยวชาญด้านการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ผลประเมินโดยรวมมีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.50

ด้านรูปแบบเกม รูปแบบการนำเสนอเกมมีความน่าสนใจ มีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.50

ด้านเนื้อหา เนื้อเรื่องภายในเกมสามารถส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ในเขตพื้นที่เกาะช้างได้เป็นอย่างดี มีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.50 การดำเนินเรื่องมีความสอดคล้องกับบริบทของกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ในเขตพื้นที่เกาะช้างเป็นอย่างดี มีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.50

ด้านการนำเสนอ รูปแบบเกมเหมาะสมกับเนื้อหาการนำเสนอสถานที่ท่องเที่ยวเกาะช้าง มีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.50 รูปแบบการนำเสนอเกมมีความเหมาะสมที่จะนำมาใช้เป็นสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์มีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 5.00 และรูปแบบเกมมัลติมีเดียเพิ่มความน่าสนใจในการประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ในเขตพื้นที่พิเศษเกาะช้าง ได้เป็นอย่างดี มีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 5.00

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม มีลักษณะเป็นคำถามปลายเปิด

ควรเพิ่มเอกลั กษณ์ของสถานที่แต่ละด้านให้ชัดเจนยิ่งขึ้น เนื่องจากแต่ละด้านเป็นการเปลี่ยนจากการล่องเรือไปเรื่อยๆ และเพิ่มแหล่งข้อมูลในแผนที่การท่องเที่ยวให้มากขึ้นเพื่อใช้เป็นประโยชน์และการนำไปใช้จริง เพิ่มเนื้อหาและปรับให้กระชับเพื่อให้ผู้เล่นเข้าใจได้เพิ่มมากขึ้น

กลุ่มที่ 2 สำหรับนักท่องเที่ยวชาวไทยและชาวต่างชาติ 70:30

ตาราง 48 ตารางประเมินเพื่อหาความพึงพอใจและประสิทธิภาพของเกมมัลติมีเดียประเภท
สถานการณ์จำลอง เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ในเขตพื้นที่พิเศษเกาะช้าง
จังหวัดตราด

N=100		
ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม	ค่าความถี่ (คน)	ร้อยละ
1. เพศ		
ชาย	32	32.0
หญิง	68	68.0
2. อายุ		
อายุต่ำกว่า 20	26	26.0
อายุ 21-25	17	17.0
อายุ 26-30	29	29.0
อายุ 31-35	20	20.0
อายุ 36-40	5	5.0
อายุ 41 ปีขึ้นไป	3	3.0
3. ท่านเคยมาเที่ยวบริเวณเกาะช้างมาก่อนหรือไม่		
ครั้งแรก	56	56.0
ครั้งที่ 2	37	37.0
มากกว่า 3 ครั้ง	7	7.0

ตาราง 48 (ต่อ)

N=100		
ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม	ค่าความถี่ (คน)	ร้อยละ
4. ทำนเล่นเกมคอมพิวเตอร์มากน้อยเพียงใด		
ไม่ค่อยได้เล่น	24	24.0
เล่น 1-2 ครั้ง/สัปดาห์	31	31.0
เล่น 3-4 ครั้ง/สัปดาห์	28	28.0
มากกว่า 4 ครั้ง/สัปดาห์	17	17.0

ตาราง 48 ผลการวิเคราะห์ พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง ร้อยละ 68 ของผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด มีอายุเฉลี่ยอยู่ในช่วง 26-30 ร้อยละ 29 ของผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด โดยเคยมาเที่ยวเกาะช้างเป็นครั้งแรก ร้อยละ 56 ของผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด และเล่นเกม 1-2 ครั้ง/สัปดาห์ ร้อยละ 31 ของผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด

ตาราง 49 ตารางประเมินเพื่อหาความพึงพอใจและประสิทธิภาพของเกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ในเขตพื้นที่พิเศษเกาะช้าง จังหวัดตราด กลุ่มที่ 2 สำหรับนักท่องเที่ยวชาวไทยและชาวต่างชาติ 70:30

N=100			
ประสิทธิภาพของรูปแบบเกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์บนพื้นที่ที่เกาะช้าง จังหวัดตราด	X	S.D	ระดับ เกณฑ์
1. ด้านการออกแบบ			
1.1 รูปแบบโลโก้มีความเหมาะสม สวยงาม	4.51	0.64	มากที่สุด
1.2 รูปแบบตัวละครมีความเหมาะสม	4.61	0.55	มากที่สุด
1.3 ฉากและภาพประกอบต่างๆ มีความเหมาะสม สวยงาม	4.32	0.66	มาก
1.4 การเลือกใช้สีภายในเกมมีความเหมาะสมสวยงาม สีสันสดใส	4.14	0.80	มาก
2. ด้านการนำเสนอ			
2.1 มุมมองการนำเสนอภาพมีความเหมาะสม	4.50	0.67	มากที่สุด
2.2 การวางตำแหน่งเครื่องมือภายในเกมมีความเหมาะสม	4.32	0.69	มาก
2.3 ปุ่มเครื่องมือมีความเหมาะสมสวยงาม และเลือกใช้งานง่าย	3.99	0.94	มาก
2.4 รูปแบบการเล่นเกม มีความเหมาะสม เข้าใจง่าย	4.50	0.59	มากที่สุด
2.5 การวางเงื่อนไขภายในเกมมีความเหมาะสม น่าติดตาม	4.24	0.78	มาก
2.6 อุปสรรคภายในเกมมีความเหมาะสม สนุกสนาน	4.14	0.79	มาก

ตาราง 49 (ต่อ)

N=100			
ประสิทธิภาพของรูปแบบเกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์บนพื้นที่ที่เกาะช้าง จังหวัดตราด	X	S.D	ระดับ เกณฑ์
3.ด้านรูปแบบเนื้อหา			
3.1 รูปแบบการนำเสนอมีความน่าสนใจ	4.19	0.72	มาก
3.2 เนื้อหาภายในเกม สามารถ ใช้เป็นสื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ในเขตพื้นที่พิเศษเกาะช้าง จังหวัดตราดได้อย่างเหมาะสม	4.42	0.65	มาก
3.3 รูปแบบเกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง มีความเหมาะสมที่จะใช้เป็นสื่อเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ในเขตพื้นที่พิเศษเกาะช้าง ได้เป็นอย่างดี	4.58	0.55	มากที่สุด
4. เกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ในเขตพื้นที่พิเศษเกาะช้าง จ.ตราด มีผลต่อกระบวนการตัดสินใจในการท่องเที่ยวในอนาคต	4.55	0.59	มากที่สุด
5. รูปแบบเกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง สามารถส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ในเขตพื้นที่พิเศษเกาะช้างจังหวัดตราดได้อย่างเหมาะสม	4.58	0.57	มากที่สุด
รวม	4.37	0.11	มาก

ตาราง 49 ผลการวิเคราะห์ พบว่าผลการประเมินความพึงพอใจที่มีต่อรูปแบบเกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ในเขตพื้นที่พิเศษเกาะช้าง จังหวัดตราด จากนักท่องเที่ยว ผลประเมินโดยรวมมีความพึงพอใจในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.37

ด้านการออกแบบ รูปแบบตัวละครมีความเหมาะสม มีความพึงพอใจในระดับ มากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.61 รองลงมาคือ รูปแบบโลโก้มีความเหมาะสม สวยงาม มีความพึงพอใจในระดับ มากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.51

ด้านการนำเสนอ มุมมองการนำเสนอภาพมีความเหมาะสม มีความพึงพอใจในระดับ มากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.50 รูปแบบการเล่นเกม มีความเหมาะสม เข้าใจง่าย ความพึงพอใจในระดับ มากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.50

ด้านรูปแบบเนื้อหา รูปแบบเกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง มีความเหมาะสมที่จะใช้เป็นสื่อเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิง สร้างสรรค์ในเขตพื้นที่พิเศษเกาะช้าง เป็นอย่างดี มีความพึงพอใจในระดับ มากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.58 รูปแบบเกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง สามารถส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ในเขตพื้นที่พิเศษเกาะช้าง จังหวัดตราด ได้อย่างเหมาะสม มีความพึงพอใจในระดับ มากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.58 เกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์ จำลอง เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ในเขตพื้นที่พิเศษเกาะช้าง จ.ตราด มีผลต่อกระบวนการตัดสินใจในการท่องเที่ยวในอนาคต มีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.55

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม มีลักษณะเป็นคำถามปลายเปิด

ควรเพิ่มด้านในการเล่นเก็มมากขึ้น มีด้านและภารกิจที่แตกต่างกัน เพื่อเพิ่มความน่าสนใจในการเล่นเก็มมากขึ้น กราฟิกส์สีสันสวยงาม เพิ่มตัวเลือกตัวละครที่สามารถปรับแต่งลักษณะได้ด้วยตนเอง เกมควรมีภาษาให้เลือกทั้งภาษาอังกฤษและภาษาไทย



บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

งานวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาเรื่อง การศึกษาและพัฒนาเกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ กรณีศึกษาเขตพื้นที่พิเศษเกาะช้าง จังหวัดตราด เป็นงานวิจัยที่ประยุกต์นวัตกรรมทางด้านการออกแบบและแนวคิดเกี่ยวกับการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ มาเป็นแนวทางในการพัฒนา เกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ กรณีศึกษาเขตพื้นที่พิเศษเกาะช้าง จังหวัดตราด โดยการวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายดังนี้

1. เพื่อศึกษาแนวทางการพัฒนารูปแบบเกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลองเพื่อส่งเสริมกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์
2. เพื่อศึกษาแนวทางการส่งเสริมกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ในเขตพื้นที่พิเศษเกาะช้าง จังหวัดตราดได้อย่างเหมาะสม
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวที่มีต่อสื่อเกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ กรณีศึกษาเขตพื้นที่พิเศษเกาะช้าง จังหวัดตราด ได้อย่างเหมาะสม

ผู้วิจัยได้ศึกษาเกี่ยวกับข้อมูลทั่วไปของเกาะช้าง ไม่ว่าจะเป็นประวัติความเป็นมาของเกาะช้าง ลักษณะภูมิประเทศ อากาศ วิถีชีวิตความเป็นอยู่ แหล่งท่องเที่ยวต่างๆ รอบเกาะช้างและกิจกรรมการท่องเที่ยวที่เกิดขึ้นในพื้นที่เกาะช้าง ศึกษาข้อมูล และทฤษฎี ประวัติความเป็นมา แนวความคิดเกี่ยวกับลักษณะและรูปแบบการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ เพื่อนำองค์ความรู้ดังกล่าวมาประยุกต์ใช้ และเป็นแนวทางการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ให้กับพื้นที่เกาะช้าง รวมทั้งศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับเกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง องค์ประกอบ ประเภทและกระบวนการออกแบบเกมจำลองสถานการณ์ แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบ และงานวิจัยอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำข้อมูลที่ได้จากศึกษามาพัฒนาเกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ กรณีศึกษาเขตพื้นที่พิเศษเกาะช้าง จังหวัดตราด

และจากการศึกษาดังกล่าวจึงนำไปสู่การตั้งสมมติฐานของงานวิจัยที่สามารถทำให้เกิด องค์ความรู้ที่ได้จากการวิจัย กล่าวคือ สามารถนำองค์ความรู้ที่ได้จากการวิจัยมาพัฒนาเกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลองได้อย่างเหมาะสม อีกทั้งยังสามารถช่วยส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ และสร้างความพึงพอใจให้กับนักท่องเที่ยวที่มีต่อเกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง โดยเกมสถานการณ์จำลองสามารถส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ เพื่อให้เกิดความเข้าใจแก่นักท่องเที่ยวมากขึ้น และสามารถนำรูปแบบดังกล่าวไปประยุกต์ใช้เพื่อเป็นแนวทางในการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ตามสถานที่ต่างๆ ได้อย่างสร้างสรรค์

สรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูล

จากการศึกษาพัฒนาเกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ กรณีศึกษาเขตพื้นที่พิเศษเกาะช้าง จังหวัดตราด ผู้วิจัยได้ทำการเก็บรวบรวมข้อมูล โดย การศึกษารวบรวมข้อมูลในลักษณะของการผสมผสานระหว่างการศึกษากาตาม้าราเกสสาร และ การศึกษาจากแบบสอบถาม แบบสัมภาษณ์ จากนั้นทำการวิเคราะห์ข้อมูลตามจุดมุ่งหมาย และ ประเด็นที่ได้กำหนดไว้ในขอบเขตของเนื้อหา เพื่อนำมาพัฒนาเป็นแบบร่างเกมมัลติมีเดียประเภท สถานการณ์จำลอง เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ โดยผลการวิจัยจากการสืบค้นข้อมูลและ จากการสำรวจดังกล่าว พบว่า

1. จากการวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถาม ชุดที่ 1 เพื่อหาแนวทางการส่งเสริมกิจกรรม การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ในเขตพื้นที่พิเศษเกาะช้าง จังหวัดตราด โดยแบ่งออกเป็น 3 กลุ่มคือ 1. สำหรับประชาชนในเขตพื้นที่เกาะช้าง 2. สำหรับนักท่องเที่ยว และ 3. แบบสัมภาษณ์อย่างมี โครงสร้างสำหรับผู้เชี่ยวชาญทางด้านการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์

ผลการสำรวจพบว่า

1.1 ผลการวิเคราะห์ปัจจัยที่มีอิทธิพลที่มีต่อสถานที่และกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิง สร้างสรรค์ในเขตพื้นที่เกาะช้าง จากประชาชนในพื้นที่เกาะช้าง จำนวน 50 คน พบว่า ชุมชนเกาะ ช้าง สะท้อนให้เห็นถึงลักษณะของชุมชนในลักษณะวิถีชีวิต ชาวเรือ ร้อยละ 96 และวิถีชีวิตของคน ส่วนใหญ่ในเกาะช้างประกอบอาชีพ ทำประมง คิดเป็นร้อยละ 34 และผลการวิเคราะห์แบบสอบถาม ระดับความคิดเห็นเพื่อหากิจกรรมรูปแบบการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ในเขตพื้นที่ เกาะช้าง จังหวัดตราด จากประชาชนในพื้นที่เกาะช้าง จำนวน 50 คน พบว่า กิจกรรมการท่องเที่ยว เชิงสร้างสรรค์ ในเขตพื้นที่เกาะช้าง ที่เหมาะสมที่สุด คือ กิจกรรมล่องเรือชมวิถีชีวิตชาวประมง คลองต่างๆ มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด 4.58

1.2 ผลการวิเคราะห์ปัจจัยที่มีอิทธิพลที่มีต่อสถานที่และกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิง สร้างสรรค์ในเขตพื้นที่เกาะช้าง จากประชาชนในพื้นที่เกาะช้าง จำนวน 50 คน พบว่า เคยมาเที่ยว เกาะช้างเป็นครั้งแรก ร้อยละ 56 โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อพักผ่อนหย่อนใจ ร้อยละ 86 โดยรู้จักเกาะ ช้างจากแหล่งอินเทอร์เน็ตออนไลน์ ร้อยละ 52 และให้ความเห็นว่าชุมชนเกาะช้าง สะท้อนให้เห็นถึง ลักษณะของชุมชนในลักษณะวิถีชีวิตชาวเรือ ร้อยละ 64 และวิถีชีวิตของคนส่วนใหญ่ในเกาะช้าง ประกอบอาชีพ ทำประมง คิดเป็นร้อยละ 36 และผลการวิเคราะห์แบบสอบถาม ระดับความคิดเห็น เพื่อหากิจกรรมรูปแบบการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ในเขตพื้นที่เกาะช้าง จังหวัดตราด จาก นักท่องเที่ยว จำนวน 50 คน พบว่า กิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ในเขตพื้นที่เกาะช้าง ที่ เหมาะสมที่สุด คือ กิจกรรมล่องเรือชมวิถีชีวิตชาวประมงคลองต่างๆ มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด 4.60

ผลจากการวิเคราะห์พบว่า นักท่องเที่ยวส่วนใหญ่เดินทางมาเที่ยวเกาะช้างเป็นครั้งแรก ก มีวัตถุประสงค์การเดินทางมาเพื่อพักผ่อนหย่อนใจ โดยรู้จักเกาะช้างจากแหล่งอินเทอร์เน็ตออนไลน์ นักท่องเที่ยวและประชาชนในพื้นที่เกาะช้าง ส่วนใหญ่ให้ความเห็นว่าชุมชนเกาะช้างสะท้อนให้เห็น

ถึงลักษณะของชุมชนแบบวิถีชีวิตชาวเรือ คนส่วนใหญ่ในพื้นที่เกาะช้างประกอบอาชีพทำประมง และจากการสำรวจเพื่อหาแนวทางการส่งเสริม กิจกรรมการท่องเที่ยวเชิง สร้างสรรค์ในเขตพื้นที่เกาะ ช้างที่นำมาพัฒนาเป็นรูปแบบเกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง คือ กิจกรรมล่องเรือชมวิถี ชีวิตชาวประมง เป็นกิจกรรมล่องเรือชมวิถีชีวิตชาวบ้าน และชมทัศนียภาพความงามทางธรรมชาติ รอบๆ เกาะ ด้วยการ "นั่งเรือมาด" ชมป่าโกงกาง ริมสองฝั่งคลอง ชมหิ่งห้อย รับประทานอาหารและ ดื่มตำรายาการย้อมเย็นของท้องถิ่นทะเล โดยมุ่งให้ความสำคัญกับการเรียนรู้ การอนุรักษ์ธรรมชาติและ การคงไว้ซึ่งระบบนิเวศที่สมบูรณ์ควบคู่ไปกับการป รับใช้ความรู้ท้องถิ่น โดยการผ่าน ประสบการณ์ การล่องเรือ ชมวิถีชีวิตความเป็นอยู่อันแท้จริงจากเจ้าของพื้นที่ ผ่านกิจกรรมการ ท่องเที่ยวโดยตรง หรือเรียกได้ว่าเป็นกิจกรรม "การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์" อย่างแท้จริง

2. จากการวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถาม ชุดที่ 2 เพื่อสำรวจความคิดเห็นและ ข้อเสนอแนะเพื่อเป็นแนวทางการออกแบบร่าง เกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง เพื่อ ส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ในเขตพื้นที่พิเศษเกาะช้าง จังหวัดตราดสำหรับผู้เชี่ยวชาญด้าน การออกแบบ

ผลการสำรวจพบว่า

2.1 ผลการวิเคราะห์ปัจจัยที่มีอิทธิพลในด้านเกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ จากประชาชนในพื้นที่เกาะช้าง จำนวน 50 คน พบว่า ร้อย ละ 88 ไม่ค่อยได้เล่นเกมคอมพิวเตอร์ และใช้เวลาในการเล่นในแต่ละครั้ง 10-15 นาที ร้อยละ 40 และเล่นเกมผ่านเครื่องคอมพิวเตอร์ /โน้ตบุ๊ก คิดเป็นร้อยละ 56 และผลการวิเคราะห์ ระดับความ คิดเห็นเกี่ยวกับแนวทางการออกแบบรูปแบบเกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง เพื่อส่งเสริม การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ จากประชาชนในพื้นที่เกาะช้าง จำนวน 50 คน พบว่า ระดับความ ต้องการมากที่สุด พอใจเกมที่สามารถปรับเปลี่ยนเสียงได้ มีค่าเฉลี่ย 4.52 พอใจเกมที่สามารถตั้งชื่อ ตัวละครด้วยตนเอง มีค่าเฉลี่ย 4.50 พอใจสำหรับฉากเกมที่มีสีสันสดใส ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.50 และพอใจกับเกมที่สอดแทรกเนื้อหาความรู้ ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.06

2.2 ผลการวิเคราะห์ปัจจัยที่มีอิทธิพลในด้านเกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ จากนักท่องเที่ยว จำนวน 50 คน พบว่า ร้อยละ 36 เล่น 3-4 ครั้ง/สัปดาห์ และใช้เวลาในการเล่นในแต่ละครั้ง 16-30 นาที ร้อยละ 38 โดยการเล่นผ่าน เครื่องคอมพิวเตอร์ /โน้ตบุ๊ก คิดเป็นร้อยละ 48 และผลการวิเคราะห์ ความคิดเห็นเกี่ยวกับแนว ทางการออกแบบรูปแบบเกม มัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง เพื่อส่งเสริม การท่องเที่ยวเชิง สร้างสรรค์ จากนักท่องเที่ยว จำนวน 50 คน พบว่า นักท่องเที่ยวพอใจเกมที่สามารถตั้งชื่อตัวละคร ด้วยตนเอง ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.62 รองลงมา พอใจสำหรับฉากเกมที่มีสีสันสดใส ในระดับ มากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.58 รองลงมา พอใจเกมที่สามารถปรับเปลี่ยนเสียงได้ ในระดับมากที่สุด มี ค่าเฉลี่ย 4.56 รองลงมา พอใจในการแจ้งเตือนหากมีการเล่นผิดพลาด ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.54 รองลงมา พอใจในการสะสมรางวัลระหว่างดำเนินภารกิจ ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.52 และพอใจกับเกมที่สอดแทรกเนื้อหาความรู้ ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.50

2.3 ผลการวิเคราะห์ เพื่อหา ปัจจัยในการออกแบบรูปแบบเกมมัลติมีเดียประเภท สถานการณ์จำลอง เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ในพื้นที่เกาะช้าง จังหวัดตราด จากผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ ทั้งหมด 3 ท่าน พบว่า ลักษณะและรูปแบบการนำเสนอเกมควรเป็น ลักษณะแบบจำลองเหตุการณ์ ร้อยละ 66.7 โดยใช้เวลาในการเล่นไม่เกิน 10-15 นาที ร้อยละ 66.7 ควรออกแบบโลโก้ที่แสดงออกถึงความสดใสและกระชับกระฉับร้อยละ100 ภาษาที่ใช้ในการออกแบบโลโก้ควรเป็นภาษาอังกฤษเพียงอย่างเดียว ร้อยละ 66.7 การออกแบบกราฟิกควรเป็นลักษณะแบบ 2 มิติ ร้อยละ 66.7 มุมมองภาพ เป็นภาพระดับสาย ร้อยละ 66.7 การวางตำแหน่งของเครื่องมือควร เป็นลักษณะวางไว้ชิดขอบบนและขอบล่างของจอภาพ ร้อยละ 100 โทนสีที่เหมาะสมสำหรับออกแบบ ควรใช้โทนสีข้างเคียงกัน (Analogous colors) ร้อยละ 66.7 และผลการวิเคราะห์เพื่อหาแนวทางการ ออกแบบร่าง เกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ในเขตพื้นที่พิเศษเกาะช้าง จ ังหวัดตราด จากผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน พบว่า ด้านรูปแบบการเล่น ฟังพอใจกับเกมประเภทแข่งกับเวลา ระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.00 ฟังพอใจกับเกมที่ต้องปฏิบัติตาม ภารกิจที่ได้รับมอบหมาย ระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 3.75 ฟังพอใจเกมที่มีอุปสรรคต่างๆ เกิดขึ้นขณะเล่น ระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 3.75 ฟังพอใจที่เกมมีตัวช่วยอธิบายวิธีการเล่นเกม ระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.50 ด้านรูปแบบการนำเสนอ ฟังพอใจที่สามารถตั้งชื่อตัวละครด้วยตนเอง ระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ย 5.00 ฟัง ฟังพอใจที่ดำเนินเกมให้จบภารกิจภายในครั้งเดียว ระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 3.75 ฟังพอใจ สำหรับเกมที่เพิ่มระดับความยาก ระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.25 และเทคนิคที่ใช้ในการออกแบบเกม ฟังพอใจในการสะสมรางวัลระหว่างดำเนินภารกิจ ระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ย 5.00 ฟังพอใจในการ แข่งเตือนหากมีการเล่นผิดพลาด ระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ย 5.00 ฟังพอใจเกมที่สามารถ ปรับเพิ่มลด เสียงได้ ระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ย 5.00 ฟังพอใจสำหรับฉากเกมที่มีสีสันสดใส ระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ย 5.00 ฟังพอใจกับเกมที่สอดแทรกเนื้อหาความรู้ ระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ย 5.00

ผลจากการวิเคราะห์พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ ชื่นชอบเกมที่สามารถตั้งชื่อ ตัวละครได้ ชื่นชอบฉากเกมที่มีสีสันสดใส สามารถปรับเพิ่มลดเสียงได้ มีการแจ้งเตือนหากมีการเล่น ผิดพลาด สะสมคะแนนระหว่างดำเนินภารกิจและพอใจกับเกมที่สอดแทรกเนื้อหาความรู้ ในส่วนของ ลักษณะและรูปแบบการนำเสนอเป็นลักษณะเกมจำลองเหตุการณ์ โดยใช้เวลาในการเล่นไม่เกิน 10-15 นาที ชื่นชอบโลโก้ภาษาอังกฤษที่แสดงออกถึงความสดใส การออกแบบฉากเป็นกราฟิก 2 มิติ โดยใช้มุมมองภาพระดับสายตา การวางตำแหน่งของเครื่องมือวางไว้ชิดขอบบนและขอบล่างของ จอภาพ โทนสีที่เหมาะสมสำหรับออกแบบเกมใช้โทนสีข้างเคียงกัน

จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านกา รออกแบบ พบว่า การสร้างเกมที่ทำให้เกิดจุดสนใจ ประการแรก ต้องคำนึงถึงกลุ่มเป้าหมาย ในการกำหนดทิศทางการเล่น เพศ อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ เช่น การแสดงภาพ แสง สี เสียง วัตถุประสงค์และเนื้อเรื่อง สำหรับรูปแบบหรือเทคนิคการนำเสนอ เกม ควรออกแบบเกมที่มีปฏิสัมพันธ์กับผู้เล่นได้ ประกอบไปด้วย 1.Interactive Task 2.Interactive Device 3.Graphic Design 4.Game Play Design 5.Fun Factor และสิ่งที่ทำให้เกมเกิดความสนุก ภายในเกม ประกอบด้วย 1. Concentration 2.Challenge 3.Player Skill 4.Control 5.Clear Goals 6.Feedback 7.Social Interaction รวมทั้งองค์ประกอบอื่นๆ ที่ต้องคำนึงถึง คือการออกแบบตัวละคร การออกแบบฉาก การใช้ตัวอักษรและการใช้เสียงประกอบเกม

3. จากการวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถาม ชุดที่ 1 และชุดที่ 2 นำมาวิเคราะห์เพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบร่าง จำนวน 30 รูปแบบ ผลการวิเคราะห์พบว่า แนวทางการออกแบบเกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลองเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ในเขตพื้นที่พิเศษเกาะช้าง จังหวัดตราด ทั้งในรูปแบบการออกแบบ เนื้อเรื่อง รูปแบบการเล่น และวัตถุประสงค์ของเกม มาเป็นเนื้อเรื่องเกมที่ใช้เป็นแนวทาง ส่งเสริมกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ในเขตพื้นที่พิเศษเกาะช้าง จังหวัดตราด โดยกำหนดเนื้อหาการเล่นเกมที่ผู้เล่นจำลองเหตุการณ์โดยลงเรือผจญภัยไปรอบเกาะช้าง เพื่อชมวิถีชีวิตชาวบ้านและชมทัศนียภาพความงามทางธรรมชาติรอบๆ เกาะ โดยที่ไม่รู้ว่าการเดินทางครั้งนี้ จะต้องพบกับอุปสรรคอะไรบ้าง โดยเกมจะกำหนดภารกิจให้กับนักท่องเที่ยว คือ ลงเรือเก็บไอเทม โดยภารกิจแต่ละด้านจะอ้างอิงมาจากสถานการณ์ในกิจกรรมการลงเรือกล่าวคือ 1. การรับประทานอาหารขณะนั่งเรือ ชมป่าชายเลน จะเป็นเกมลงเรือเก็บ กุ้ง หอย ปู ปลา 2. นั่งเรือปลูกป่าโกงกาง เป็นเกมเก็บต้นไม้โกงกาง และ 3. กิจกรรมถ่ายภาพหิ้งห้อยยามค่ำ เป็นเกมเก็บหิ้งห้อยโดยการจำลองสิ่งของต่างๆ ในแต่ละด้านที่นักท่องเที่ยวจะพบเจอขณะลงเรือและสะสมเงินรางวัลให้ได้มากที่สุดตามเวลาที่กำหนด โดยเทคนิคการนำเสนอจะเพิ่มระดับความยากขึ้นเรื่อยๆ จนจบภารกิจ และรวมคะแนน สะสมจากภารกิจเพื่อจัดลำดับคะแนนสูง-ต่ำ แข่งขันกับเพื่อนคนอื่น ๆ เพื่อสร้างแรงกระตุ้นและแรงจูงใจในการเล่นเกมน

จากนั้นผู้วิจัยทำการออกแบบร่างจำนวน 30 แบบ และคัดเลือกแบบเจาะจงโดยผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ

4. จากการวิเคราะห์ข้อมูล จากแบบสอบถาม ชุดที่ 3 เพื่อประเมินและคัดเลือกแบบร่างที่เหมาะสมในการพัฒนาเป็นต้นแบบจริง 1 แบบร่าง ผู้วิจัยจัดทำแบบสอบถามสำหรับผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน และได้วิเคราะห์ข้อมูลตามประเด็นของจุดมุ่งหมายของงานวิจัย ผลการวิจัยพบว่า ผลประเมินจากความคิดเห็น ของผู้เชี่ยวชาญ ที่มีต่อรูปแบบเกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง จากแบบร่างจำนวน 30 รูปแบบ พบว่า แบบร่างรูปแบบที่ 15 มีความเหมาะสมโดยรวมมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.59 กล่าวคือ กลุ่มสีที่นำมาใช้ในการออกแบบอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.33 ลักษณะของกราฟิกที่นำมาใช้มีความเหมาะสม อยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.67 การจัดวางองค์ประกอบทางด้านกราฟิกมีความเหมาะสม อยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 5.00 ภาพประกอบภายในเกมมีความเหมาะสมในการนำเสนอ อยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.67 ภาพประกอบมีความสอดคล้องกับเนื้อหาภายใน เกม อยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.67 รูปแบบโลโก้มีความเหมาะสมกับลักษณะของเนื้อเรื่อง อยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 5.00 กลุ่มสีที่นำมาใช้ในการออกแบบโลโก้มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.67 การจัดวางองค์ประกอบของโลโก้

มีความเหมาะสม อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.33 มุมมองการนำเสนอภาพ มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.00 การวางตำแหน่งเครื่องมือภายในเกม มีความเหมาะสม อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.33 เนื้อเรื่องมีความน่าสนใจและน่าติดตามอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.67 เนื้อเรื่องเข้าใจง่าย อยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 5.00 เกมมีความเหมาะสมในการนำไปพัฒนาเป็นต้นแบบจริงเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ในเขตพื้นที่พิเศษเกาะช้าง จ.ตราด อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.33

จากนั้นนำรูปแบบดังกล่าว มาปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะและพัฒนาเป็นต้นแบบจริง เพื่อหาความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวที่มีต่อสื่อเกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ กรณีศึกษาเขตพื้นที่พิเศษเกาะช้าง จังหวัดตราด

5. จากการวิเคราะห์ข้อมูลของการ นำต้นแบบจริงที่ ผ่านการคัดเลือกจากผู้เชี่ยวชาญ มาปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ และจัดทำแบบสอบถาม ชุดที่ 4 เพื่อประเมินหาความพึงพอใจ และประสิทธิภาพของเกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ในเขตพื้นที่พิเศษเกาะช้าง จังหวัดตราด โดยแบ่งแบบสอบถามจำนวน 2 กลุ่ม คือ กลุ่มที่ 1 สำหรับผู้เชี่ยวชาญกลุ่มที่ 2 สำหรับนักท่องเที่ยวและนำผลการวิจัยที่ได้มาสรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ ผลการวิจัยพบว่า

ผลการประเมิน ความพึงพอใจที่มีต่อรูปแบบ เกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ในเขตพื้นที่พิเศษเกาะช้าง จังหวัดตราด โดยแบ่งการวัดเป็นรายด้านประกอบด้วย ด้านการออกแบบ ด้านการนำเสนอ และรูปแบบเนื้อหาการเล่น เพื่อนำไปสู่การวัดผลเพื่อหาความ พึงพอใจ ของ จากผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ ผลประเมินโดยรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.49 และผลการประเมินความพึงพอใจจาก นักท่องเที่ยว ผลประเมินโดยรวมพบว่า มีความพึงพอใจในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.37 แสดงให้เห็นว่า เกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง เพื่อส่งเสริม การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ กรณีศึกษาเขตพื้นที่พิเศษเกาะช้าง จังหวัดตราด ให้ผลอยู่ในระดับดี เป็นไปตามสมมุติฐานโดยการนำองค์ความรู้ที่ได้จากการวิจัย นำมาพัฒนาเกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลองได้อย่างเหมาะสม อีกทั้งยังสามารถใช้เป็นสื่อเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์และสร้างความพึงพอใจให้กับนักท่องเที่ยวที่มีต่อเกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง โดยเกมสามารถส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ เพื่อให้เกิดความเข้าใจแก่นักท่องเที่ยวมากขึ้น และสามารถนำรูปแบบเกมดังกล่าวไปประยุกต์ใช้เพื่อเป็นแนวทางในการส่งเสริมการท่องเที่ยว เชิงสร้างสรรค์ ตามสถานที่ต่าง ๆ ได้อย่างสร้างสรรค์ต่อไป

อภิปรายผล

การศึกษาและพัฒนาเกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ กรณีศึกษาเขตพื้นที่พิเศษเกาะช้าง จังหวัดตราด

1. จากผลการพัฒนาเกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ กรณีศึกษา เขตพื้นที่พิเศษเกาะช้าง จังหวัดตราด ผู้วิจัยทำการออกแบบโดยนำองค์ความรู้ที่ได้มาประยุกต์ใช้ โดยการนำองค์ประกอบการออกกราฟิกมาเป็นแนวทางในการออกแบบมาก ออกแบบตัวละคร การเลือกใช้สีและตัวอักษร ร่วมกับหลักการออกแบบมัลติมีเดีย เพื่อให้สื่อมีความเหมาะสม สวยงาม และผลการประเมินการออกแบบจากผู้เชี่ยวชาญ พบว่า รูปแบบเกมที่มีความเหมาะสมโดยรวมมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.59 คือ รูปแบบที่ 15 ซึ่งเป็นรูปแบบในการนำไปพัฒนาเป็นต้นแบบจริง ผลการออกแบบพบว่า กลุ่มสีที่นำมาใช้ในการออกแบบมีความเหมาะสมมากที่สุด ลักษณะของกราฟิกที่นำมาใช้ มีความเหมาะสมมากที่สุด การจัดวางองค์ประกอบทางด้านกราฟิกมีความเหมาะสม อยู่ในระดับมากที่สุด ภาพประกอบภายในเกมมีความเหมาะสมในการนำเสนอมากที่สุด ภาพประกอบมีความสอดคล้องกับเนื้อหาภายในเกมมากที่สุด รูปแบบโลโก้ มีความเหมาะสมกับลักษณะของเนื้อเรื่อง มากที่สุด กลุ่มสีที่นำมาใช้ในการออกแบบโลโก้มีความเหมาะสมมากที่สุด การจัดวางองค์ประกอบของโลโก้ มีความเหมาะสมมาก มุมมองการนำเสนอภาพมีความเหมาะสมมาก การวางตำแหน่งเครื่องมือภายในเกมมีความเหมาะสมมาก เนื้อเรื่องมีความน่าสนใจ และน่าติดตาม มากที่สุด เนื้อเรื่องเข้าใจง่ายมากที่สุด เกมมีความเหมาะสมในการนำไปพัฒนาเป็นต้นแบบจริง เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ในเขตพื้นที่พิเศษเกาะช้าง จ.ตราด ในระดับมาก ซึ่งสอดคล้องกับ วรรณัญ (2550) ได้กล่าวว่า การออกแบบมัลติมีเดียที่สร้างสรรค์ จะต้องดึงดูดความสนใจทั้งทางด้านเนื้อหาและรูปแบบ ซึ่งกราฟิกจะเป็นองค์ประกอบที่สำคัญในการแสดงออกของงานออกแบบ ในบางครั้งรูปเพียงรูปเดียวก็สามารถสื่อความหมายได้โดยไม่ต้องใช้คำบรรยายใดๆ ดังนั้นสิ่งสำคัญก็คือ การเลือกรูปแบบกราฟิก ที่เหมาะสมกับความหมายที่ต้องการสื่อสาร สอดคล้องกับ จตุพร ปานจ้อย (2555) ได้กล่าวถึงหลักและทฤษฎีในการออกแบบเกี่ยวกับองค์ประกอบหลักๆ ในงานออกแบบกราฟิก คือ ลักษณะของเส้น, รูปร่าง, รูปทรง, น้ำหนัก, พื้นผิว, ที่ว่าง, สีและตัวอักษร ที่นักออกแบบต้องคำนึงถึงในการจัดวางองค์ประกอบได้อย่างเหมาะสม

2. จากผลการศึกษาแนวทางการส่งเสริมกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ในเขตพื้นที่พิเศษเกาะช้าง จังหวัดตราด โดยการสำรวจกิจกรรมในพื้นที่เกาะช้างเพื่อวิเคราะห์หากิจกรรมต้นแบบ เพื่อใช้พัฒนาเป็นรูปแบบเกม พบว่า กิจกรรม ที่มีความเหมาะสมมากที่สุด คือ กิจกรรมล่องเรือชมวิถีชีวิตชาวประมง โดยนำเสนอผ่านกิจกรรมล่องเรือชมวิถีชีวิตชาวบ้าน ซึ่งเป็นกิจกรรมที่ชาวบ้านและชุมชนในเขตพื้นที่เกาะช้าง ร่วมกันก่อตั้งขึ้นมาในปี พ.ศ. 2548 ภายใต้ชมรมนำเที่ยวพื้นบ้านสลักคอก ผ่าน กิจกรรมล่องเรือชมวิถีชีวิตชาวประมง และชมทัศนียภาพความงามทางธรรมชาติรอบๆ เกาะ โดยมุ่งให้ความสำคัญกับการเรียนรู้และการอนุรักษ์ธรรมชาติ และการคงไว้ซึ่ง

ระบบนิเวศที่สมบูรณ์ควบคู่ไปกับการปรับใช้ความรู้ท้องถิ่นได้อย่างเหมาะสม โดยการผ่านประสบการณ์การลงเรือชมวิถีชีวิต ความเป็นอยู่อันแท้จริงจากเจ้าของพื้นที่ผ่านกิจกรรมการท่องเที่ยวโดยตรง ซึ่งสอดคล้องกับ มุทริกา พฤษภาพงษ์ (ม.ป.ป.) กล่าวคือ การท่องเที่ยววิถีชีวิตที่ทำให้นักท่องเที่ยวได้เรียนรู้เกี่ยวกับการใช้ชีวิตของผู้คนในท้องถิ่น ไม่ว่าจะเป็นวิถีชีวิตความเป็นอยู่ การประกอบอาชีพ อาหารการกิน ศิลปหัตถกรรมและอื่นๆ ที่สะท้อนให้เห็นถึงเอกลักษณ์ของชุมชน โดยมุ่งเน้นให้นักท่องเที่ยวมีปฏิสัมพันธ์กับคนในพื้นที่ ผ่านการพูดคุยสนทนาหรือผ่านกิจกรรมต่างๆ ซึ่งจะทำให้เข้าใจวัฒนธรรมอันมีเอกลักษณ์ของผู้คนและสถานที่นั้นๆ ผ่านประสบการณ์ตรง

3. จากผลการ ศึกษาความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวที่มีต่อสื่อเกมมัลติมีเดียประเภท สถานการณ์จำลอง เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ กรณีศึกษาเขตพื้นที่พิเศษเกาะช้าง จังหวัดตราด พบว่า การดำเนินเรื่องภายในเกม มีความเหมาะสมมาก เนื้อหาและรายละเอียดการท่องเที่ยวภายในเกมมีความเหมาะสมมากที่สุด การดำเนินเรื่องมีความสอดคล้องกับบริบทของ กิจกรรมการท่องเที่ยวมีความเหมาะสมมาก รูปแบบการนำเสนอมีความเหมาะสมมาก รูปแบบเกมมีความเหมาะสมกับเนื้อหาที่มีความเหมาะสมมาก รูปแบบเกมเพิ่มความน่าสนใจในการประชาสัมพันธ์ การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ในเขตพื้นที่พิเศษเกาะช้าง มีความเหมาะสมมากที่สุด และผลการวิจัยโดยรวมพบว่า เกมมีความเหมาะสมเพื่อใช้เป็นสื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ในเขตพื้นที่พิเศษเกาะช้าง จ.ตราด อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.37 แสดงให้เห็นว่า เกมมัลติมีเดียประเภท สถานการณ์ จำลอง เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ กรณีศึกษาเขตพื้นที่พิเศษเกาะช้าง จังหวัดตราด ให้ผลอยู่ในระดับดี เป็นไปตามสมมุติฐาน

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ กล่าวคือ รูปแบบการเล่นเกมควรเพิ่มด้านต่างๆ และอุปสรรคของการเล่นให้ยากขึ้น กว่านี้ โดยหาวิธีเล่นเกมให้มีความหลากหลายแทรกเข้าไปในเกม แยกหมวดควา มรู้ไว้เป็นหมวดหมู่เพื่อให้เกมดู ไม่น่าเบื่อ ลักษณะกราฟิกของไอเทม และฉาก ควรใช้สีหรือลักษณะกราฟิกที่สามารถแยกแยะได้ง่ายขึ้นกว่านี้ ในส่วนของการนำเสนอ เนื้อหาควรเพิ่มข้อมูลที่มีความกระชับ สี่ อสารเข้าใจตามจุดมุ่งหมายของเกม เพื่อให้ผู้เล่นได้รับความรู้และความเข้าใจมากยิ่งขึ้น ควรใช้เสียงดนตรีประกอบที่เชิญชวนให้น่าเล่นมากยิ่งขึ้น

2. ข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญด้านการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ กล่าวคือ ควรเพิ่มเอกลักษณ์ของสถานที่แต่ละ ด้านให้ชัดเจนยิ่งขึ้น เนื่องจากแต่ละด้านเป็นการเปลี่ยนฉากตามการล่องเรือไปเรื่อยๆ และเพิ่มแหล่งข้อมูลในแผนที่การท่องเที่ยวให้มากขึ้นเพื่อใช้เป็นประโยชน์และการนำไปใช้จริง เพิ่มเนื้อหาและปรับให้กระชับเพื่อให้ผู้เล่นเข้าใจได้เพิ่มมากขึ้น

3. ข้อเสนอแนะจากนักท่องเที่ยว กล่าวคือ ควรเพิ่มด้านในการเล่นเกมนมากขึ้น มีด้านและภารกิจที่แตกต่างกัน เพื่อเพิ่มความน่าสนใจในการเล่นเกมนมากขึ้น กราฟิกสีสันสวยงาม เพิ่มตัวเลือกตัวละคร ที่สามารถปรับแต่งลักษณะได้ด้วยตนเอง และเกมควรมีภาษาให้เลือกทั้งภาษาอังกฤษและภาษาไทยเพื่อให้เกิดความเข้าใจมากขึ้น

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. เพื่อให้เกมเกิดความหลากหลายในการเล่นและการเพิ่มความน่าสนใจมากขึ้น ควรเพิ่มด้านและเนื้อหาการเล่นให้ครอบคลุม และหลากหลายมากยิ่งขึ้น ควรพัฒนารูปแบบเกมมัลติมีเดียที่มีความเหมาะสมและได้รับความนิยมตามยุคสมัย เพื่อให้เกิดประโยชน์ด้านการส่งเสริมการท่องเที่ยวและด้านอื่นๆ อีกต่อไป

2. ควรศึกษารูปแบบเกมประเภทอื่นๆ เพื่อนำไปพัฒนาเป็นสื่อที่ใช้ในการส่งเสริมและการพัฒนาการเรียนรู้เพื่อเป็นประโยชน์ต่อสังคมต่อไป

3. งานวิจัยเล่มนี้ พบว่า ผลการศึกษา และการพัฒนา เกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ กรณีศึกษาเขตพื้นที่พิเศษเกาะช้าง จังหวัดตราด ให้ผลอยู่ในระดับดี สามารถใช้เพื่อเป็นสื่อประชาสัมพันธ์และส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ให้เกิดความเข้าใจและดึงดูดความสนใจได้เป็นอย่างดี ดังนั้นผู้มีส่วนร่วมทุกภาคส่วนควรให้ความสนใจกับสื่อประเภทนี้เพิ่มมากขึ้น



บรรณานุกรม

- กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา. (2552). โครงการศึกษาเพื่อประเมินผลกระทบของการเปลี่ยนแปลงภูมิอากาศในอนาคตต่ออุตสาหกรรมการท่องเที่ยวของไทย. รายงานการวิจัยกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา.
- กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา. (2554). แผนพัฒนาการท่องเที่ยวแห่งชาติ พ.ศ. 2555-2559. สืบค้นเมื่อ 20 กรกฎาคม 2556, จาก http://www.tica.or.th/images/plan_tourism2555-2559/2555-2559.pdf
- การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย. (2556). แผนปฏิบัติการของการท่องเที่ยวประเทศไทยปี 2556. ถ่ายเอกสาร.
- กิตติ ภัคดีพัฒนกุล. (2548). การออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: อี อินโฟ ดิสทริบิวเตอร์ เซ็นเตอร์.
- กิ่งอำเภอกะซัง. (2538). รายงานสรุปกิ่งอำเภอกะซัง ปี พ.ศ. 2538. ตราด: ตราดการพิมพ์.
- กรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่น กระทรวงมหาดไทย. (2553). มาตรฐานการส่งเสริมการท่องเที่ยว. ม.ป.พ. ถ่ายเอกสาร.
- จตุพร ปานจ้อย. (2555). หลักและทฤษฎีการออกแบบ. สืบค้นเมื่อ 20 กันยายน 2556, จาก www.km-web.rmutt.ac.th
- ชนาธิป ดีมงคลสุข. (2547). การใช้เกมจำลองสถานการณ์เพื่อสอน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนศึกษานารี. กรุงเทพมหานคร: ปรินิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต. ถ่ายเอกสาร.
- ถนอมพร เลหาจรัสแสง. (2541). คอมพิวเตอร์ช่วยสอน. พิมพ์ครั้งที่ 3 กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- ถนอมพร เลหาจรัสแสง. (2543). คอมพิวเตอร์ช่วยสอน. กรุงเทพฯ: ภาควิชาโสตทัศนศึกษา คณะครุศาสตร์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ทิตนา แคมมณี. (2545). รูปแบบการเรียนการสอนทางเลือกที่หลากหลาย. กรุงเทพฯ: ด้านสุขภาพการพิมพ์. ถ่ายเอกสาร.
- ทศพล นาคศรี. (2555, มิ.ย.-ธ.ค). การศึกษาปัจจัยทางการตลาด และพฤติกรรมผู้บริโภคบน Facebook. การค้นคว้าอิสระ. 4(3): ฉบับพิเศษ.
- ปิติพร จูปร่าง. (2550). แผนที่เส้นทางท่องเที่ยวเพื่อส่งเสริมกิจกรรมทางธรรมชาติอย่างยั่งยืนบนที่พื้นเกาะช้าง กิ่งอำเภอกะซัง จังหวัดตราด. ชุดโครงการธนาคารเพื่อการพัฒนาและจัดการท่องเที่ยวเชิงพื้นที่อย่างยั่งยืน กรณีศึกษากลุ่มจังหวัดบูรพา. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ.

- พงษ์วิ ศรีสวัสดิ์; และคณะ. (2550). ศักยภาพการจัดกิจกรรมการท่องเที่ยว ในมุมมองของนักท่องเที่ยวชาวไทยและชาวต่างประเทศ. ชุดโครงการธนาคารเพื่อการพัฒนาและจัดการท่องเที่ยวเชิงพื้นที่อย่างยั่งยืน กรณีศึกษากลุ่มจังหวัดบูรพา. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ.
- พวงเล็ก อุดระ. (2539). วิธีสอนภาษาไทยระดับมัธยมศึกษา. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ผู้จัดการออนไลน์. (2554). เทียวอย่างเข้าใจไปกับ “การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์”. สืบค้นเมื่อ 15 มิถุนายน 2556, จาก <http://www.manager.co.th/travel/viewnews.aspx?NewsID=9540000080464>
- มูทริกา พฤษภาพงษ์. (2554). เทียวอย่างเข้าใจไปกับ “การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์”. สืบค้นเมื่อ 4 มิถุนายน 2556, จาก <http://www.manager.co.th/travel/viewnews.aspx?NewsID=9540000080464>
- ราชกิจจานุเบกษา เล่ม 128 ตอนพิเศษ 67 ง. มาตราที่ 15 แห่งพระราชบัญญัตินโยบายการท่องเที่ยวแห่งชาติ. แผนพัฒนาการท่องเที่ยวแห่งชาติ พ.ศ. 2555-2559. ถ่ายเอกสาร.
- วรัญญู วงษ์เสรี. (2550). การออกแบบมัลติมีเดีย. สืบค้นเมื่อ 21 กรกฎาคม 2556, จาก http://mixedmedia1.blogspot.com/2007/09/blog-post_6529.html
- วาสิฏฐ์ อิ่มแสงจันทร์; และคณะ. (ม.ป.ป.). รายงานฉบับสุดท้ายโครงการรักษาเอกลักษณ์ของสถาปัตยกรรมท้องถิ่นและสิ่งแวดล้อม เพื่อดึงดูดนักท่องเที่ยว จังหวัดตราด. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศิลปากร. ถ่ายเอกสาร.
- วิกิพีเดีย คอมมอนส์. (2556). ตราประจำจังหวัดและตราราชการจังหวัดตราด. สืบค้นเมื่อ 17 สิงหาคม 2556, จาก http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Seal_Trat.png
- เว็บไซต์เกาะช้างกูรู. (2556). อ่าวคลองสน. สืบค้นเมื่อ 2 กันยายน 2556, จาก <http://kohchangguru.com>
- เว็บไซต์สยามฟรีสไตล์. (2556). สยามฟรีสไตล์. สืบค้นเมื่อ 2 กันยายน 2556, จาก <http://www.siamfreestyle.com>
- เว็บไซต์คัลเลอร์ออฟทรีต. (2554). คัลเลอร์ออฟทรีต. สืบค้นเมื่อ 2 กันยายน 2556, จาก <http://www.coloroftheeast.com>
- เว็บไซต์เกาะช้างสอง. (2554). เกาะช้างสอง. สืบค้นเมื่อ 2 กันยายน 2556, จาก <http://www.kohchang2.com>
- เว็บไซต์รีวิวไทยแวล. (2554). รีวิวไทยแวล. สืบค้นเมื่อ 2 กันยายน 2556, จาก <http://www.reviewthaitravel.com>
- เว็บไซต์แอตสยาม. (2552). แอตสยาม. สืบค้นเมื่อ 2 กันยายน 2556, จาก <http://www.atsiam.com>
- เว็บไซต์ไปไหนดี. (2556). ไปไหนดี. สืบค้นเมื่อ 2 กันยายน 2556, จาก <http://www.painaidii.com>

- เว็บไซต์อีเกาะช้าง. (2556). *อีเกาะช้าง*. สืบค้นเมื่อ 2 กันยายน 2556, จาก <http://www.ekohchang.com>
- เว็บไซต์ช้างทัวร์. (2556). *ช้างทัวร์ดอทเน็ต*. สืบค้นเมื่อ 2 กันยายน 2556. จาก <http://www.changtour.net/map.htm>
- เว็บไซต์เฟสบุ๊ก. (2556). *เกม Marketland*. สืบค้นเมื่อ 3 กันยายน 2556, จาก https://www.facebook.com/appcenter/marketland?fb_source=appcenter_toplist
- เว็บไซต์ชินิด้า. (2556). *เกม Derby Stalion*. สืบค้นเมื่อ 3 กันยายน 2556, จาก <http://item.rakuten.co.jp/l-nana/10026023/>
- เว็บไซต์โอเอสออนไลน์สเตชัน. (2556). *เกม The Sim*. สืบค้นเมื่อ 3 กันยายน 2556, จาก <http://www.online-station.net/news/game/35060>
- เว็บไซต์เฟสบุ๊ก. (2556). *เกม Pet City*. สืบค้นเมื่อ 3 กันยายน 2556, จาก https://www.facebook.com/appcenter/pet_city?fb_source=appcenter_toplist
- เว็บไซต์จอยส์ติก. (2556). *เกมต่อยมวย*. สืบค้นเมื่อ 3 กันยายน 2556, จาก <http://www.joystiq.com/2010/10/19/ea-sports-mma-review/>
- เว็บไซต์เฟสบุ๊ก. (2556). *เกม Renai*. สืบค้นเมื่อ 3 กันยายน 2556, จาก https://www.facebook.com/appcenter/meeznation?fb_source=appcenter_toplist
- เว็บไซต์ NECTEC. (2556). *ทฤษฎีการเรียนรู้ 8 ชั้น ของกาเย่ (Gagne)*. สืบค้นเมื่อ 28 สิงหาคม 2556, จาก <http://www.snw.ac.th/courseware/www.nectec.or.th/courseware/cai/0043.html>
- ศรีสุตา ด้วงโต้ด. (2554). *การพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์เพื่อการสอนวิชาคอมพิวเตอร์บูรณาการคณิตศาสตร์*. ปรินซ์นิพนธ์ ค.อ.ม. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ. ถ่ายเอกสาร.
- สุทธิพร นีราพาธ. (2547). *ความสัมพันธ์ระหว่างการเล่นเกมส์คอมพิวเตอร์กับผลสัมฤทธิ์ทางการและพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายเชียงใหม่*. มหาวิทยาลัยเชียงใหม่. ถ่ายเอกสาร.
- สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2552). *การศึกษาเพื่อจัดทำยุทธศาสตร์ภาคบริการของประเทศ*. ม.ป.พ. ถ่ายเอกสาร.
- โสรัช นันทวัชรวิบูลย์. (2545). *Be Graphic สู่เส้นทางกราฟิกดีไซน์เนอร์*. กรุงเทพฯ: เอ. อาร์. อินโฟเมชั่นแอนด์พับลิคเคชั่น.
- องค์การบริหารการพัฒนาพื้นที่พิเศษเพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน. (2553). *โครงการการบริหารจัดการท่องเที่ยวอย่างสร้างสรรค์และยั่งยืน*. ม.ป.พ. ถ่ายเอกสาร.
- องค์การบริหารการพัฒนาพื้นที่พิเศษเพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน. (2553). *โครงการต้นแบบการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์กรุงเทพฯ คณะสังคมวิทยาและมนุษยวิทยา มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ปทุมธานี*. ถ่ายเอกสาร.

- องค์การบริหารการพัฒนาพื้นที่พิเศษเพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน. (2553). พื้นที่พิเศษหมู่เกาะช้าง และพื้นที่เชื่อมโยง. สืบค้นเมื่อ 20 พฤษภาคม 2556, จาก
<http://www.dasta.or.th/dastaarea1/th/area/145-545.html>
- อรพรรณ พรสีมา. (2530). เทคโนโลยีทางการสอน กรุงเทพฯ: F7-โอ.เอส.พรินต์เฮลส์. ถ่ายเอกสาร.
- อศวิน ศิลปเมธากุล. (2543). การออกแบบกราฟิก. ปัตตานี: มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์วิทยาเขตปัตตานี.
- ผู้จัดการออนไลน์. (2554). เทียวอย่างเข้าใจไปกับ “การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์”. สืบค้นเมื่อ 15 มิถุนายน 2556, จาก
<http://www.manager.co.th/travel/viewnews.aspx?NewsID=9540000080464>
- Alessi; & Trollip. (1985). *Computer-Based Instruction*. Englewood, New Jersey: Prentice-Hall.
- Beck, Isabel H.; & Bruce Monroe. (1969, October). *Some Dimension of Simulation*. Educational Technology. 45.
- Richards, Greg. (2010). *Cultural Tourism Research Methods*.
- Pratt, Sabrina V.; *Exploring the Culture of Santa Fe: The Santa Fe Creative Tourism Experience Track*.
- M. Jackie; Open Space Creative Conversations.
- Malone, T.W. (1981). *Towards a theory of intrinsically motivating instruction*. Cognitive Science.
- Crispin, Raymond. (2003, September). *Case Study-Creative Tourism at New Zealand*. Published at, www.fuel4arts.com.
- Richards; & Raymond. (2000, November). *ATLAS Newsletter*. n.p.
- Skinner, B.F. (1971). *Beyond Freedom and Dignity*. Toronto: A Bantam Vintage Book.
- Wurzburger, Rebecca; et al. (2009). *Creative Tourism: A Global Conversation: How to Provide Unique Creative Experiences for Travelers Worldwide. As Presented at the 2008 Santa Fe & UNESCO International Conference on Creative Tourism in Santa Fe, New Mexico, USA*. Santa Fe: Sunstone Press.]
- Yamane, Taro. (1973). *Statistics: An Introductory Analysis*. Third editio. New York: Harper and Row Publication.





ภาคผนวก ก

แบบสอบถาม/สำรวจความคิดเห็นนักท่องเที่ยว

แบบสอบถามเพื่อการวิจัย

เรื่อง การศึกษาและพัฒนาเกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว
เชิงสร้างสรรค์ กรณีศึกษาเขตพื้นที่พิเศษเกาะช้าง จังหวัดตราด

คำชี้แจง : แบบสอบถามฉบับนี้ เป็นการเก็บข้อมูลเพื่อประกอบการทำวิทยานิพนธ์ของ
นิสิตปริญญาโท สาขานวัตกรรมการออกแบบ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ประสานมิตร กรุงเทพมหานคร

แบบสอบถามสำหรับประชาชนในพื้นที่เกาะช้างและนักท่องเที่ยว เพื่อหาแนวทาง การส่งเสริม
กิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ในเขตพื้นที่พิเศษเกาะช้าง จังหวัดตราด แบ่งเป็น 3 ส่วน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ 2 แบบสอบถามเพื่อหาปัจจัยที่มีอิทธิพลที่มีต่อสถานที่และกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิง
สร้างสรรค์ในเขตพื้นที่เกาะช้าง

ตอนที่ 3 แบบสอบถามระดับความคิดเห็นเพื่อหากิจกรรมรูปแบบการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์
ในเขตพื้นที่พิเศษเกาะช้าง จังหวัดตราด

ตอนที่ 4 แบบสอบถามเพื่อหาปัจจัยที่มีอิทธิพลในด้านเกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง
เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์

ตอนที่ 5 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

โปรดตอบแบบสอบถามตามความคิดเห็นและสถานภาพตามความจริงของท่าน ขอความกรุณา
ตอบแบบสอบถามสมภาษณ์ทุกข้อ เพื่อความสมบูรณ์ของข้อมูล

แบบสอบถามสำหรับประชาชนในพื้นที่เกาะช้างและนักท่องเที่ยว

ตอนที่ 1. ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

คำชี้แจง โปรดเติมเครื่องหมาย / ลงใน [] ช่องว่างตามสภาพความเป็นจริงของท่าน

1. เพศ

[] ชาย

[] หญิง

2. อายุ

[] ต่ำกว่า 20 ปี

[] 21 - 25 ปี

[] 26 - 30 ปี

[] 31 - 35 ปี

[] 36 - 40 ปี

[] ตั้งแต่ 41 ปีขึ้นไป

3. อาชีพ

[] นักเรียน/นักศึกษา

[] พนักงานบริษัท

[] รับจ้าง

[] เจ้าของกิจการ

[] ข้าราชการ/รัฐวิสาหกิจ

[] อื่นๆ.....

4. ระดับการศึกษา

- | | | |
|-------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|
| ☐ ประถมศึกษา | ☐ มัธยมศึกษา | ☐ ปริญญาตรี |
| ☐ ปริญญาโท | ☐ ปริญญาเอก | ☐ อื่นๆ..... |

5. รายได้ต่อเดือน

- | | | |
|--|--|---|
| ☐ ยังไม่มีรายได้ | ☐ ต่ำกว่า 5,000 | ☐ 5,000 - 10,000 |
| ☐ 10,001 - 15,000 | ☐ 15,001-20,000 | ☐ มากกว่า 20,000 |

ตอนที่ 2 แบบสอบถามเพื่อหาปัจจัยที่มีอิทธิพลของนักท่องเที่ยวที่มีต่อสถานที่และกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ในเขตพื้นที่เกาะช้าง

1. ท่านเคยมาเที่ยวบริเวณเกาะช้างมานาน้อยเพียงใด

- | | |
|--|--|
| ☐ ครั้งแรก | ☐ ครั้งที่ 2 |
| ☐ มากกว่า 3 ครั้ง | ☐ เป็นคนในพื้นที่ (ข้ามไปตอบข้อที่ 4) |

2. วัตถุประสงค์ของการเดินทางของการมาเที่ยวเกาะช้าง

- | | |
|---|--|
| ☐ พักผ่อนหย่อนใจ | ☐ เพื่อธุรกิจ |
| ☐ เยี่ยมญาติ พี่น้อง | ☐ ต้องการสนับสนุนการท่องเที่ยวไทย |
| ☐ อื่นๆ | |

3. ท่านรู้จักเกาะช้างจากช่องทางไหน

- | | | |
|--|---|---|
| ☐ สื่อโทรทัศน์ | ☐ สื่อสิ่งพิมพ์, นิตยสาร | ☐ บริษัทนำเที่ยว |
| ☐ สื่ออินเทอร์เน็ตออนไลน์ | ☐ เพื่อนหรือคนรู้จัก | |

4. ท่านคิดว่าชุมชนเกาะช้าง สะท้อนให้เห็นถึงลักษณะของชุมชนในลักษณะใด

- | | |
|--|---|
| ☐ วิถีชีวิตชาวเรือ | ☐ ผสมผสานระหว่างวิถีชาวเมืองและชาวเรือ |
| ☐ วิถีชีวิตชาวเมือง | ☐ อื่นๆ |

5. ท่านคิดว่าวิถีชีวิตของคนส่วนใหญ่ในเกาะช้างประกอบอาชีพอะไร

- | | | |
|-------------------------------------|------------------------------------|--|
| ☐ ประมง | ☐ เกษตรกรรม | ☐ ทำสวนยางพารา, ผลไม้ |
| ☐ ค้าขาย | ☐ หัตถกรรม | ☐ บริการด้านการท่องเที่ยว |
| ☐ อื่นๆ..... | | |

**ตอนที่ 3 แบบสอบถามระดับความคิดเห็นเพื่หารูปแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์
ในเขตพื้นที่เกาะช้าง จังหวัดตราด**

คำชี้แจง โดยใช้แบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ได้แก่ 5 = มากที่สุด, 4 =มาก, 3 =ปานกลาง, 2 =น้อย, และ 1 =น้อยที่สุด

รูปแบบเกมมัลติมีเดีย	ระดับความคิดเห็นและความพึงพอใจ				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
1. ท่านคิดว่ากิจกรรมการท่องเที่ยวในพื้นที่เกาะช้าง กิจกรรมใดมีความเหมาะสมที่จะนำมาเป็นต้นแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ในพื้นที่เกาะช้าง จ.ตราด ได้อย่างเหมาะสม					
1.1 กิจกรรมเดินป่า ส่องสัตว์ ดูนก					
1.2 กิจกรรมนั่งเรือชมหิ่งห้อย					
1.3 กิจกรรมล่องเรือชมวิถีชีวิตชาวประมงคลองต่าง ๆ					
1.4 กิจกรรมเที่ยวน้ำตก					
1.5 กิจกรรมพักผ่อนด้วยเตนท์					
1.6 กิจกรรมผจญภัย					
1.7 กิจกรรมขี่ม้า หรือนั่งช้างเที่ยวป่าชมสวน					
1.8 กิจกรรมเรือลากำรุ่มชูชีพ					
1.9 กิจกรรมขี่จักรยาน หรือจักรยานยนต์ท่องเที่ยว					
1.10 กิจกรรมตกปลา หรือตกหมึก					
1.11 กิจกรรมชมทัศนียภาพเกาะต่าง ๆ ทางเรือ					
1.12 พักแรมวิถีชาวบ้าน (โฮมสเตย์)					
1.13 กิจกรรมพายเรือแคนู หรือเรือคายัค เรือใบ					
1.14 กิจกรรมดำน้ำดูปะการัง					

ข้อมูลอ้างอิงจาก: การศึกษาการไกลและศักยภาพการจัดกิจกรรมการท่องเที่ยวทางธรรมชาติอย่างยั่งยืน บนพื้นที่พิเศษ
เกาะช้าง จังหวัดตราด.2550

**ตอนที่ 4 แบบสอบถามเพื่อหาปัจจัยที่มีอิทธิพลในด้านเกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง
เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์**

1. ท่านเล่นเกมคอมพิวเตอร์มากน้อยเพียงใด

[] ไม่ค่อยได้เล่น

[] เล่น 1-2 ครั้ง/สัปดาห์

[] เล่น 3-4 ครั้ง/สัปดาห์

[] มากกว่า 4 ครั้ง/สัปดาห์

2. ท่านใช้เวลาในการเล่นเกมนับแต่ครั้งนานเท่าใด

[] 10-15 นาที

[] 16-30 นาที

[] 30-60 นาที

[] มากกว่า 60 นาที [] อื่นๆ

3. ท่านเล่นเกมผ่านอุปกรณ์ใด

[] เครื่องคอมพิวเตอร์/โน้ตบุ๊ก

[] ผ่านเครื่องมือสื่อสาร (โทรศัพท์มือถือ)

[] อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ (แท็บเล็ต, ไอแพด)

[] อื่นๆ

ตอนที่ 4 ตารางแสดงระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับแนวทางการออกแบบรูปแบบเกม เกม
มัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์

คำชี้แจง โดยใช้แบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ได้แก่ 5 = มากที่สุด, 4 = มาก, 3 = ปานกลาง, 2 = น้อย, และ 1 = น้อยที่สุด

รูปแบบเกมมัลติมีเดีย	ระดับความคิดเห็นและความพึงพอใจ				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
1. ท่านมีความพึงพอใจเกมที่ใช้ความคิดและการวางแผนการเล่น					
2. ท่านมีความพึงพอใจกับเกมประเภทแข่งกับเวลาและทำสถิติ					
3. ท่านมีความพอใจกับเกมที่ต้องปฏิบัติตามภารกิจที่ได้รับมอบหมาย					
4. ท่านมีความพึงพอใจเกมที่มีอุปสรรคต่างๆ เกิดขึ้นขณะเล่นเกม					
5. ท่านมีความพึงพอใจที่เกมมีตัวช่วยอธิบายวิธีการเล่นเกม					
6. ท่านมีความพึงพอใจที่สามารถตั้งชื่อตัวละครด้วยตนเอง					
7. ท่านมีความพึงพอใจที่จะดำเนินเกมให้จบภารกิจภายในครั้งเดียว					
8. ท่านมีความพึงพอใจสำหรับเกมที่เพิ่มระดับความยาก					
9. ท่านมีความพึงพอใจในการสะสมรางวัลระหว่างดำเนินภารกิจ					
10. ท่านมีความพึงพอใจในการแจ้งเตือนหากมีการเล่นผิดพลาด					
11. ท่านมีความพึงพอใจเกมที่สามารถปรับเปลี่ยนเสียงได้					
12. ท่านมีความพึงพอใจสำหรับฉากเกมที่มีสีสันสดใส					
13. ท่านมีความพึงพอใจกับเกมที่สอดแทรกเนื้อหาความรู้					

ตอนที่ 5 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

.....



ขอขอบคุณที่ให้ความร่วมมือในการตอบแบบสอบถาม
นิสิตปริญญาโท สาขานวัตกรรมการออกแบบ
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร



แบบสัมภาษณ์เพื่อการวิจัย

เรื่อง การศึกษาและพัฒนาเกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว
เชิงสร้างสรรค์ กรณีศึกษาเขตพื้นที่พิเศษเกาะช้าง จังหวัดตราด

คำชี้แจง : แบบสอบถามฉบับนี้ เป็นการเก็บข้อมูลเพื่อประกอบการทำปริญญานิพนธ์ของ
นิสิตปริญญาโท สาขานวัตกรรมการออกแบบ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ประสานมิตร กรุงเทพมหานคร

แบบสัมภาษณ์นี้เป็นการสำรวจความคิดเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญด้านการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิง
สร้างสรรค์ เพื่อเป็นประโยชน์ในการนำข้อมูล มาประยุกต์ใช้ในการออกแบบเกมมัลติมีเดียประเภท
สถานการณ์จำลองเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ กรณีศึกษาเขตพื้นที่พิเศษเกาะช้าง จังหวัด
ตราด

แบบสัมภาษณ์สำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์

ตอนที่ 1. ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

คำชี้แจง โปรดเติมเครื่องหมาย / ลงใน [] ช่องว่างตามสภาพความเป็นจริงของท่าน

- ชื่อ นามสกุล.....
ระดับการศึกษา..... อาชีพปัจจุบัน.....
ตำแหน่งงาน..... สถานที่ทำงาน.....
ประสบการณ์ทำงาน..... ปี

ตอนที่ 2. แบบสัมภาษณ์นี้เป็นการสำรวจความคิดเห็นของกลุ่ม ผู้เชี่ยวชาญด้านการส่งเสริมการ
ท่องเที่ยวเชิงส รางสรรค์ เพื่อเป็นประโยชน์ในการนำข้อมูลมา มาประยุกต์ใช้ในการออกแบบเกม
มัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลองเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ กรณีศึกษาเขตพื้นที่พิเศษ
เกาะช้าง จังหวัดตราด

1. ท่านคิดว่าการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ในมุมมองของท่านเป็นอย่างไร

.....

.....

.....

.....

.....

.....

2. ท่านคิดว่า แนวทางการส่งเสริมกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ในเขตพื้นที่เกาะช้าง ว่าง ควรเป็นไปในทิศทางไหน

.....

.....

.....

.....

.....

ตอนที่ 3 แบบสอบถามระดับความคิดเห็นเพื่อหารูปแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ในเขตพื้นที่เกาะช้าง จังหวัดตราด

คำชี้แจง โดยใช้แบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ได้แก่ 5 = มากที่สุด, 4 =มาก, 3 =ปานกลาง, 2 =น้อย, และ 1 =น้อยที่สุด

รูปแบบเกมมัลติมีเดีย	ระดับความคิดเห็นและความพึงพอใจ				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
1. ท่านคิดว่ากิจกรรมการท่องเที่ยวในพื้นที่เกาะช้าง กิจกรรมใดมีความเหมาะสมที่จะนำมาเป็นต้นแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ในเขตพื้นที่เกาะช้าง จ.ตราด ได้อย่างเหมาะสม					
1.1 กิจกรรมเดินป่า ส่องสัตว์ ดูนก					
1.2 กิจกรรมนั่งเรือชมหิ่งห้อย					
1.3 กิจกรรมล่องเรือชมวิถีชีวิตชาวประมงคลองต่าง ๆ					
1.4 กิจกรรมเที่ยวน้ำตก					
1.5 กิจกรรมพักแรมด้วยเตนท์					
1.6 กิจกรรมผจญภัย					
1.7 กิจกรรมขี่ม้า หรือนั่งช้างเที่ยวป่าชมสวน					
1.8 กิจกรรมเรือลาร่มชูชีพ					
1.9 กิจกรรมขี่จักรยาน หรือจักรยานยนต์ท่องเที่ยว					
1.10 กิจกรรมตกปลา หรือตกหมึก					
1.11 กิจกรรมชมทัศนียภาพเกาะต่าง ๆ ทางเรือ					
1.12 พักแรมวิถีชาวบ้าน (โฮมสเตย์)					
1.13 กิจกรรมพายเรือแคนู หรือเรือคายัค เรือใบ					
1.14 กิจกรรมดำน้ำดูปะการัง					

ข้อมูลอ้างอิงจาก: การศึกษาผลกระทบและศักยภาพการจัดกิจกรรมการท่องเที่ยวทางธรรมชาติอย่างยั่งยืน บนพื้นที่พิเศษเกาะช้าง จังหวัดตราด

**ตอนที่ 4 ตารางแสดงระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับแนวทางการออกแบบรูปแบบเกม มัลติมีเดีย
ประเภทสถานการณ์จำลอง เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์**

คำชี้แจง โดยใช้แบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ได้แก่ 5 = มากที่สุด, 4 =มาก, 3 =ปานกลาง, 2 =น้อย, และ 1 =น้อยที่สุด

รูปแบบเกมมัลติมีเดีย	ระดับความคิดเห็นและความพึงพอใจ				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
1.ท่านมีความพึงพอใจเกมที่ใช้ควา มคิดและการวางแผนการเล่น มากน้อยเพียงใด					
2.ท่านมีความพึงพอใจกับเกมประเภทแข่งกับเวลาและทำสถิติ					
3.ท่านมีความพอใจกับเกมที่ต้องปฏิบัติตามภารกิจที่ได้รับ มอบหมาย					
4.ท่านมีความพึงพอใจเกมที่มีอุปสรรคต่างๆ เกิดขึ้นขณะเล่นเกม					
5.ท่านมีความพึงพอใจที่เกมมีตัวช่วยอธิบายวิธีการเล่นเกม					
6.ท่านมีความพึงพอใจที่สามารถตั้งชื่อตัวละครด้วยตนเอง					
7.ท่านมีความพึงพอใจที่จะดำเนินเกมให้จบภารกิจภายในครั้ง เดียว					
8.ท่านมีความพึงพอใจสำหรับเกมที่เพิ่มระดับความยาก					
9.ท่านมีความพึงพอใจในการสะสมรางวัลระหว่างดำเนินภารกิจ					
10.ท่านมีความพึงพอใจในการแจ้งเตือนหากมีการเล่นผิดพลาด					
11.ท่านมีความพึงพอใจเกมที่สามารถปรับเพิ่มลดเสียงได้					
12.ท่านมีความพึงพอใจสำหรับฉากเกมที่มีสีสันสดใส					
13.ท่านมีความพึงพอใจกับเกมที่สอดแทรกเนื้อหาความรู้					

ตอนที่ 5 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



ขอขอบคุณที่ให้ความร่วมมือในการตอบแบบสอบถาม
 นิลิตปริญญาโท สาขานวัตกรรมการออกแบบ
 คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร

แบบสอบถามเพื่อการวิจัย

เรื่อง การศึกษาและพัฒนาเกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง เพื่อส่งเสริมการ ท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ กรณีศึกษาเขตพื้นที่พิเศษเกาะช้าง จังหวัดตราด

คำชี้แจง : แบบสอบถามฉบับนี้ เป็นการเก็บข้อมูลเพื่อประกอบการทำปริญญานิพนธ์ของ
นิสิตปริญญาโท สาขานวัตกรรมการออกแบบ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ประสานมิตร กรุงเทพมหานคร

แบบสอบถามสำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบแบบสอบถามเพื่อหาปัจจัยที่มีอิทธิพลในด้าน
เกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ในเขตพื้นที่เกาะช้าง
จังหวัดตราด แบ่งเป็น 3 ส่วน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ 2 แบบสอบถามความคิดเห็นเพื่อหาปัจจัยในการออกแบบรูปแบบเกมมัลติมีเดีย
ประเภทสถานการณ์จำลอง เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ในเขตพื้นที่เกาะช้าง จังหวัดตราด

ตอนที่ 3 ตารางแสดงระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับแนวทางการออกแบบรูปแบบเกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ในเขตพื้นที่เกาะช้าง
จังหวัดตราด

ตอนที่ 4 แบบสัมภาษณ์นี้เป็นการสำรวจความคิดเห็นของกลุ่มผู้เชี่ยวชาญทางด้านการออกแบบ

ตอนที่ 5 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

โปรดตอบแบบสอบถามตามความคิดเห็นและสถานภาพ ตามความจริงของท่าน ขอความกรุณา
ตอบแบบสอบถามทุกข้อ เพื่อความสมบูรณ์ของข้อมูล

แบบสอบถามสำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ

ตอนที่ 1. ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

คำชี้แจง โปรดเติมเครื่องหมาย / ลงใน [] ช่องว่างตามสภาพความเป็นจริงของท่าน

- ชื่อ นามสกุล.....
ระดับการศึกษา..... อาชีพปัจจุบัน.....
ตำแหน่งงาน..... สถานที่ทำงาน.....
ประสบการณ์ทำงาน..... ปี

ตอนที่ 2 แบบสอบถาม ความคิดเห็นเพื่อหาปัจจัยในการออกแบบรูปแบบเกม เกมมัลติมีเดียประเภท สถานการณ์จำลอง เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ในเขตพื้นที่เกาะช้าง จังหวัดตราด

คำชี้แจง โปรดเติมเครื่องหมาย / ลงใน [] ช่องว่างตามสภาพความเป็นจริงของท่าน

1. ท่านคิดว่าลักษณะและรูปแบบการนำเสนอเกมประเภทสถานการณ์จำลอง เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ควรมีรูปแบบอย่างไร

- [] เกมจำลองการควบคุมเสมือนจริง (Virtual Simulation)
- [] เกมจำลองการบริหารธุรกิจ (Tycoon or Business Simulation)
- [] เกมจำลองเหตุการณ์ (Situation Simulation)
- [] เกมจำลองชีวิต (Life Simulation)
- [] เกมสัตว์เลี้ยง (Pat Simulation)
- [] เกมวางแผนจัดระบบของทีมกีฬา (Sport Simulation)
- [] เกมจำลองการจับสาว (Renai)

2. ท่านคิดว่า การใช้เวลาในการเล่นเกมที่เหมาะสมกับเกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ควรมีระยะเวลาการเล่นเท่าใด

- [] 10-15 นาที
- [] 16-30 นาที
- [] 31-60 นาที
- [] 60 นาที ขึ้นไป

3. ท่านคิดว่าโลโก้รูปแบบใดเหมาะสมสำหรับนำมาเป็นแนวทางการออกแบบโลโก้เกมมัลติมีเดียประเภท สถานการณ์จำลอง เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์

- [] รูปแบบโลโก้ที่แสดงออกถึงเอกลักษณ์ของความเป็นไทยอย่างชัดเจน



- [] รูปแบบโลโก้ที่แสดงออกถึงความสดใสและกระชับกระฉ่ง



[] รูปแบบโลโก้ที่ผสมผสานระหว่างความเป็นไทยและความสดใสและกระชับกระเจง



4. ท่านคิดว่ารูปแบบของโลโก้เกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง ควรใช้ภาษาแบบใดในการออกแบบ

- [] เป็นตัวอักษรภาษาไทยเพียงอย่างเดียว
- [] เป็นตัวอักษรภาษาอังกฤษเพียงอย่างเดียว
- [] ผสมผสานระหว่างตัวอักษรภาษาไทยและภาษาอังกฤษ

5. ท่านคิดว่าการออกแบบภาพกราฟิกประกอบเกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ควรมีลักษณะแบบใด

- [] ลักษณะภาพกราฟิกแบบ 2 มิติ
- [] ลักษณะภาพกราฟิกแบบ 3 มิติ
- [] ผสมผสานทั้งภาพกราฟิก 2 ลักษณะ

6. ท่านคิดว่าลักษณะมุมมองของภาพในการเล่นเกมที่เหมาะสมสำหรับเกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ควรมีลักษณะแบบใด

- [] ภาพมุมสูง (High Angle)



- [] ภาพระดับสายตา (Eye Level Angle)

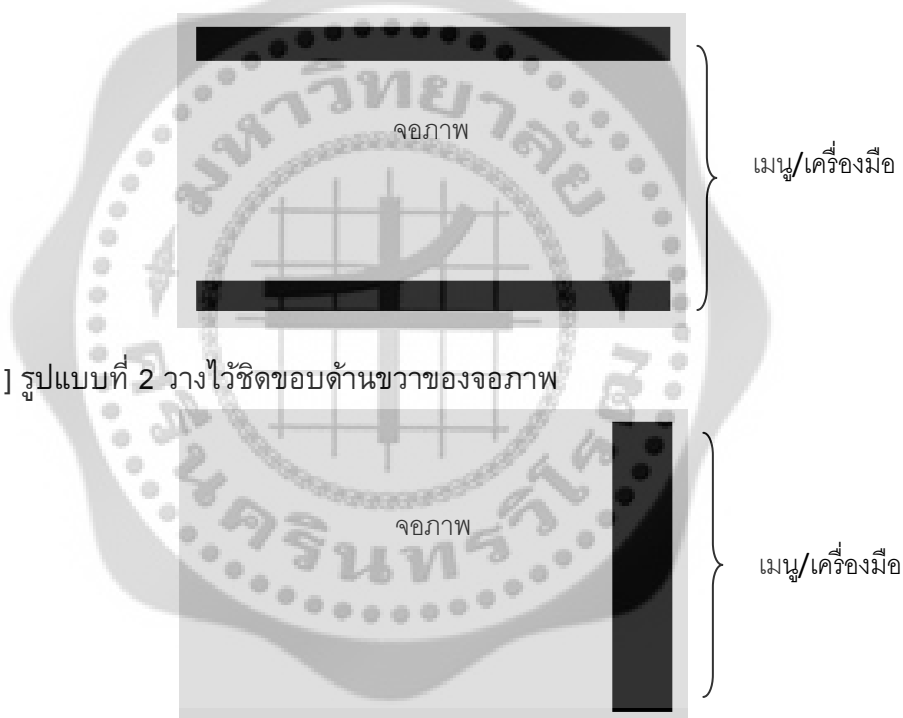


[] ภาพต่ำกว่าระดับสายตา (Low Angle)



7. ท่านคิดว่ารูปแบบการจัดวางตำแหน่งเครื่องมือควรอยู่ในลักษณะใด

[] รูปแบบที่ 1 วางไว้ชิดขอบบนและขอบล่างของจอภาพ



[] รูปแบบที่ 2 วางไว้ชิดขอบด้านขวาของจอภาพ

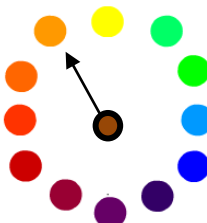
[] รูปแบบที่ 3 วางไว้ชิดขอบด้านซ้ายของจอภาพ



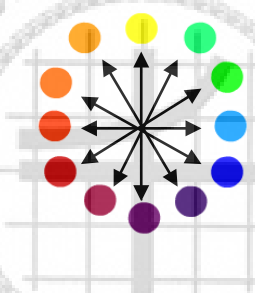
--มีต่อหน้าถัดไป--

8. ท่านคิดว่าโทนสีใดเหมาะสมสำหรับการออกแบบเกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์

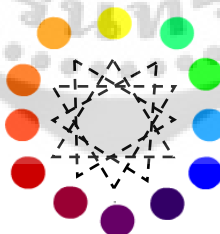
[] สีเอกรงค์ (Mono Tone) จะเป็นการใช้สีที่ไปในโทนเดียวกันทั้งหมด แต่มีการค่าน้ำหนัก (Value) ต่างๆ กันโดยงานจะให้อารมณ์ ความรู้สึกสุขุม เรียบร้อยเป็นสากล ไม่ฉูดฉาดสะดุดตา



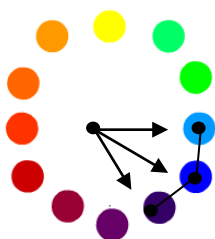
[] สีตัดกันหรือสีตรงกันข้าม (Complementary colors) เป็นสีที่อยู่ตรงข้ามกันในวงจรสี การใช้สีคู่ตรงข้ามกัน สีหลักที่เราใช้ควรมีพื้นที่โดยประมาณ 70-80 เปอร์เซ็นต์ของชิ้นงาน ส่วนสีคู่ตรงข้ามกับสีหลัก พื้นที่สีควรอยู่ที่ 20-30 เปอร์เซ็นต์ของชิ้นงาน ทั้งนี้อาจใช้สีกลางเข้ามาช่วยเพื่อลดความรุนแรงของสี



[] สีสามสี (Triad colors) คือ การเลือกสีสามสีที่ระยะห่างเท่ากันเป็นสามเหลี่ยมด้านเท่ามาใช้ งาน สีที่ได้ดูตื่นตา



[] สีข้างเคียงกัน (Analogous colors) สีที่ใกล้เคียงกันในวงจรสี คือสีที่อยู่ติดกันกับสีที่เราเลือกใช้งาน พร้อมกับสีที่อยู่ติดกันอีกข้างละสี หรือสีสามสีที่อยู่ติดกันในวงจรสี



--มีต่อหน้าถัดไป--

**ตอนที่ 3 ตารางแสดงระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับแนวทางการออกแบบรูปแบบเกม เกม
มัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์**

คำชี้แจง โดยใช้แบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ได้แก่ 5 = มากที่สุด, 4 =มาก, 3 =ปานกลาง, 2 =น้อย, และ 1 =น้อยที่สุด

รูปแบบเกมมัลติมีเดีย	ระดับความคิดเห็นและความพึงพอใจ				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
1. ท่านมีความพึงพอใจเกมที่ใช้ความคิดและการวางแผนการเล่น มากน้อยเพียงใด					
2. ท่านมีความพึงพอใจกับเกมประเภทแข่งกับเวลาและทำสถิติ					
3. ท่านมีความพอใจกับเกมที่ต้องปฏิบัติตามภารกิจที่ได้รับ มอบหมาย					
4. ท่านมีความพึงพอใจเกมที่มีอุปสรรคต่างๆ เกิดขึ้นขณะเล่นเกม					
5. ท่านมีความพึงพอใจที่เกมมีตัวช่วยอธิบายวิธีการเล่นเกม					
6. ท่านมีความพึงพอใจที่สามารถตั้งชื่อตัวละครด้วยตนเอง					
7. ท่านมีความพึงพอใจที่จะดำเนินเกมให้จบภารกิจภายในครั้ง เดียว					
8. ท่านมีความพึงพอใจสำหรับเกมที่เพิ่มระดับความยาก					
9. ท่านมีความพึงพอใจในการสะสมรางวัลระหว่างดำเนินภารกิจ					
10. ท่านมีความพึงพอใจในการแจ้งเตือนหากมีการเล่นผิดพลาด					
11. ท่านมีความพึงพอใจเกมที่สามารถปรับเพิ่มลดเสียงได้					
12. ท่านมีความพึงพอใจสำหรับฉากเกมที่มีสีสันสดใส					
13. ท่านมีความพึงพอใจกับเกมที่สอดแทรกเนื้อหาความรู้					

ตอนที่ 4 แบบสัมภาษณ์นี้เป็นการสำรวจความคิดเห็นของกลุ่มผู้เชี่ยวชาญทางด้านการออกแบบ เพื่อเป็นประโยชน์ในการนำข้อมูลด้านการออกแบบเกมมัลติมีเดีย มาประยุกต์ใช้ในการออกแบบเกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลองเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ กรณีศึกษาเขตพื้นที่พิเศษเกาะช้าง จังหวัดตราด

1.ท่านคิดว่าสื่อเกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ที่มีการออกแบบอย่างสวยงามและมีเอกลักษณ์ส่งผลดีต่อการท่องเที่ยวอย่างไรบ้าง

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

2.ท่านคิดว่า สื่อเกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ควร มีรูปแบบการนำเสนอ เทคนิคหรือแนวทางการสร้างสรรค์ เพื่อให้เกิดความสนใจจากผู้บริโภคอย่างไร ปัจจัยสำคัญในการออกแบบเกม

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

เทคนิคการนำเสนอเพื่อให้เกิดความน่าสนใจ

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ด้านการออกแบบฉาก

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ด้านการออกแบบตัวละคร

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

การเลือกใช้ฟรอนต์ตัวอักษรให้เหมาะสมกับเกม

.....

.....

.....

.....

.....

เทคนิคการใช้เสียงประกอบ

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

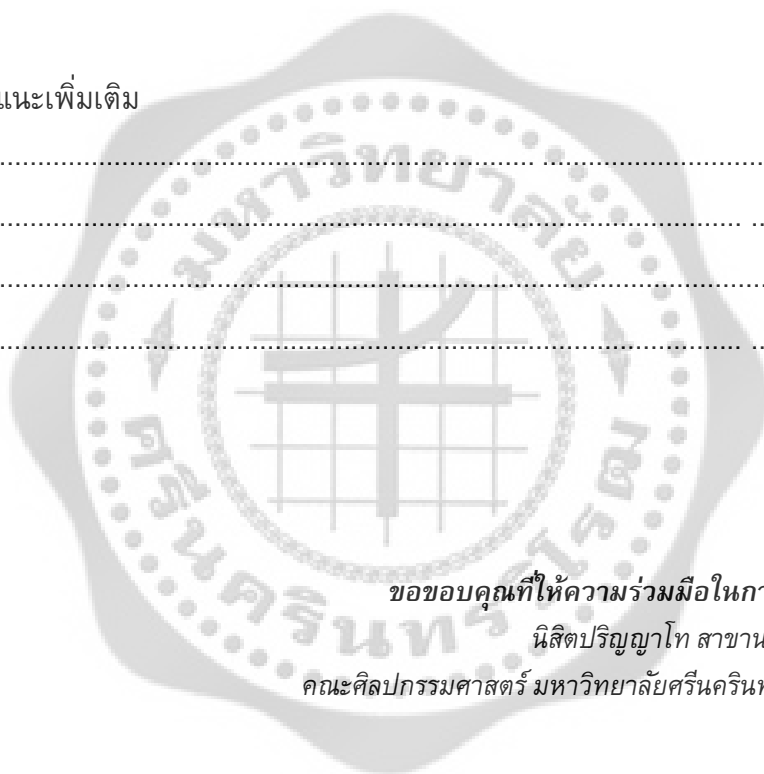
ตอนที่ 5 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....



ขอขอบคุณที่ให้ความร่วมมือในการตอบแบบสอบถาม
 นิสิตปริญญาโท สาขานวัตกรรมการออกแบบ
 คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร



แบบประเมินเพื่อการวิจัย

เรื่อง การศึกษาและพัฒนาเกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง เพื่อส่งเสริม

การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ กรณีศึกษาเขตพื้นที่พิเศษเกาะช้าง จังหวัดตราด

คำชี้แจง : แบบประเมิน ฉบับนี้ เป็นการเก็บข้อมูลเพื่อประกอบการทำปริญญานิพนธ์ของ
นิสิตปริญญาโท สาขานวัตกรรมการออกแบบ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ประสานมิตร กรุงเทพมหานคร

แบบประเมินเพื่อหาความพึงพอใจและประสิทธิภาพของเกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์

จำลอง เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ในเขตพื้นที่พิเศษเกาะช้าง จังหวัดตราด

ประกอบด้วย

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ส่วนที่ 2 ตาราง แบบประเมิน ความคิดเห็นของนักท่องเที่ยว เพื่อหาความพึงพอใจและ
ประสิทธิภาพของเกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์
ในเขตพื้นที่พิเศษเกาะช้าง จังหวัดตราด

ส่วนที่ 3 ข้อเสนอแนะอื่นๆ มีลักษณะเป็นคำถามปลายเปิด

โปรดตอบแบบสอบถามตามความคิดเห็นและสถานภาพตามความจริงของท่าน ขอความกรุณา
ตอบแบบสอบถามทุกข้อ เพื่อความสมบูรณ์ของข้อมูล

ชุดที่ 2 สำหรับนักท่องเที่ยวชาวไทย

ตอนที่ 1. ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

คำชี้แจง โปรดเติมเครื่องหมาย / ลงใน [] ช่องว่างตามสภาพความเป็นจริงของท่าน

1. เพศ

[] ชาย

[] หญิง

2. อายุ

[] ต่ำกว่า 20 ปี

[] 21 - 25 ปี

[] 26 - 30 ปี

[] 31 - 35 ปี

[] 36 - 40 ปี

[] ตั้งแต่ 41 ปีขึ้นไป

3. ท่านเคยมาเที่ยวบริเวณเกาะช้างมานาน้อยเพียงใด

[] ครั้งแรก

[] ครั้งที่ 2

[] มากกว่า 3 ครั้ง

4. ท่านเล่นเกมคอมพิวเตอร์มานาน้อยเพียงใด

[] ไม่ค่อยได้เล่น

[] เล่น 1-2 ครั้ง/สัปดาห์

[] เล่น 3-4 ครั้ง/สัปดาห์

[] มากกว่า 4 ครั้ง/สัปดาห์

ตอนที่ 2 ตารางแบบประเมินความคิดเห็นของนักท่องเที่ยว เพื่อหาความพึงพอใจและประสิทธิภาพของ
เกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ในเขตพื้นที่พิเศษ
เกาะช้าง จังหวัดตราด

คำชี้แจง โดยใช้แบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ได้แก่ 5 = มากที่สุด, 4 = มาก, 3
= ปานกลาง, 2 = น้อย, และ 1 = น้อยที่สุด

ประสิทธิภาพของรูปแบบเกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์บนพื้นที่ที่เกาะช้าง จังหวัดตราด	ระดับความคิดเห็นและความพึงพอใจ				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
1. ด้านการออกแบบ					
1.1 รูปแบบโลโก้มีความเหมาะสม สวยงาม					
1.2 รูปแบบตัวละครมีความเหมาะสม					
1.3 ฉากและภาพประกอบต่างๆ มีความเหมาะสม สวยงาม					
1.4 การเลือกใช้สีภายในเกมมีความเหมาะสมสวยงาม สีสันสดใส					
2. ด้านการนำเสนอ					
2.1 มุมมองการนำเสนอภาพมีความเหมาะสม					
2.2 การวางตำแหน่งเครื่องมือภายในเกมมีความเหมาะสม					
2.3 ปุ่มเครื่องมือมีความเหมาะสมสวยงาม และเลือกใช้งานง่าย					
2.4 รูปแบบการเล่นเกมนั้นมีความเหมาะสม เข้าใจง่าย					
2.5 การวางเงื่อนไขภายในเกมมีความเหมาะสม น่าติดตาม					
2.6 อุปสรรคภายในเกมมีความเหมาะสม สนุกสนาน					
3. ด้านรูปแบบเนื้อหา					
3.1 รูปแบบการนำเสนอมีความน่าสนใจ					
3.2 เนื้อหาภายในเกม สามารถ ใช้เป็นสื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ในเขตพื้นที่พิเศษเกาะช้าง จังหวัดตราด ได้อย่างเหมาะสม					
3.3 รูปแบบเกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง มีความเหมาะสมที่จะใช้เป็นสื่อเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ในเขตพื้นที่พิเศษเกาะช้าง ได้เป็นอย่างดี					
4. เกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ในเขตพื้นที่พิเศษเกาะช้าง จ.ตราด มีผลต่อกระบวนการตัดสินใจในการท่องเที่ยวในอนาคต					

5. รูปแบบเกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง สามารถส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ในเขตพื้นที่พิเศษกา ะช่าง จังหวัดตราด ได้อย่างเหมาะสม					
---	--	--	--	--	--

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



THE RESEARCH QUESTIONNAIRE

THE STUDY AND DEVELOPMENT OF MULTIMEDIA GAME AND SIMULATIONS TO PROMOTE CREATIVE TOURISM: A CASE STUDY OF KOH CHANG, THE SPECIAL AREA, TRAT PROVINCE

Part 1: Please use the tick into the boxes to respond to the questions that follow.

1. Gender

☐ Male

☐ Female

2. Age

☐ 10 - 15

☐ 16 - 20

☐ 21 - 25

☐ 26 - 30

☐ more than 31 yrs.

3. How often do you visiting at Kho Chang?

☐ First Time

☐ Second Time

☐ more than 3 times

4. How frequently do you play computer game?

☐ never

☐ 1 or 2 times / week

☐ 3 or 4 times / week

☐ more than 4 times / week

Part 2 How much do you agree with each of the follow statement?

on 5 rating scale : 5 = Strongly agree 4 = Agree 3 = Neither agree nor disagree 2 = Disagree

1 = Strongly disagree

The question nair table about the capability of Multimedia game(Simulation) for Creative Tourism at Designated area of Koh Chang, Trat		Strongly agree	Agree	Neither agree nor Disagree	Disagree	Strongly agree
Design						
1.1	The logo design is opportune with the story					

1.2	The character is opportune with the story					
1.3	Placement of visual element					
1.4	The colors within the game					
Presentation						
1.1	Presentation view					
1.2	The position of equipment within the game Comprehensive view of the player can be control the play as well.					
1.3	The game condition is opportune with the story					
1.4	Format gaming Appropriate And easy to understand.					
1.5	The playback device are easy to choose to play.					
1.6	. The barrier within the game is appropriate.					
Story						
1.1	The story is interesting.					
1.2	The story within the game use as communicate for Creative Tourism in Kho Chang area.					
1.3	The style of this simulation game use as communicate for Creative Tourism in Kho Chang area.					
1.4	The simulation game is affecting to your decision to travel in the future.					
1.5	The simulation games can promote for creative tourism area of the island has been designed properly.					

Part 3: Comments

.....

.....

.....

.....

.....

Thank you very much.



แบบประเมินเพื่อการวิจัย

เรื่อง การศึกษาและพัฒนาเกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง เพื่อส่งเสริมการ
ท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ กรณีศึกษาเขตพื้นที่พิเศษเกาะช้าง จังหวัดตราด

คำชี้แจง : แบบประเมินฉบับนี้ เป็นการเก็บข้อมูลเพื่อประกอบการทำวิทยานิพนธ์ของ
นิสิตปริญญาโท สาขานวัตกรรมการออกแบบ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ประสานมิตร กรุงเทพมหานคร

แบบประเมินเพื่อหาความพึงพอใจและประสิทธิภาพของเกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์
จำลอง เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ในเขตพื้นที่พิเศษเกาะช้าง จังหวัดตราด

ประกอบด้วย

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ส่วนที่ 2 ตาราง แบบประเมิน ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ เพื่อหาความพึงพอใจและ
ประสิทธิภาพของเกมมัลติมีเดียประเภท สถานการณ์จำลอง เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ใน
เขตพื้นที่พิเศษเกาะช้าง จังหวัดตราด

ส่วนที่ 3 ข้อเสนอแนะอื่นๆ มีลักษณะเป็นคำถามปลายเปิด

โปรดตอบแบบสอบถามตามความคิดเห็นและสถานภาพตามความจริงของท่าน ขอความกรุณา
ตอบแบบสอบถามทุกข้อ เพื่อความสมบูรณ์ของข้อมูล

ชุดที่ 1 ผู้เชี่ยวชาญทางการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์

ตอนที่ 1. ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

คำชี้แจง โปรดเติมข้อความลงใน [] ช่องว่างตามสภาพความเป็นจริงของท่าน

- ชื่อนามสกุล.....
ระดับการศึกษา..... อาชีพปัจจุบัน.....
ตำแหน่งงาน.....สถานที่ทำงาน.....
ประสบการณ์ทำงาน.....ปี

ตอนที่ 2 ตารางแบบประเมินความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ เพื่อหาความพึงพอใจและประสิทธิภาพของรูปแบบเกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ในเขตพื้นที่พิเศษเกาะช้าง จังหวัดตราด

คำชี้แจง โดยใช้แบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ได้แก่ 5 = มากที่สุด, 4 = มาก, 3 = ปานกลาง, 2 = น้อย, และ 1 = น้อยที่สุด

ประสิทธิภาพของรูปแบบเกมมัลติมีเดียประเภท สถานการณ์จำลอง เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ บนพื้นที่ที่เกาะช้าง จังหวัดตราด	ระดับความคิดเห็นและความพึงพอใจ				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
1.ด้านรูปแบบเกม					
1.1 รูปแบบการนำเสนอมีความน่าสนใจ					
2.ด้านเนื้อหา					
2.1 เนื้อเรื่องภายในเกมสามารถส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ในเขตพื้นที่เกาะช้างได้เป็นอย่างดี					
2.2 เนื้อหาภายในเกมสามารถให้ความรู้ด้านการท่องเที่ยวเชิง สร้างสรรค์ในเขตพื้นที่เกาะช้างเป็นอย่างดี					
2.3 การดำเนินเรื่องมีความสอดคล้องกับบริบทของกิจกรรมการ ท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ในเขตพื้นที่เกาะช้างเป็นอย่างดี					
3.ด้านการนำเสนอ					
3.1 รูปแบบเกมมัลติมีเดียเหมาะสมกับเนื้อหาการนำเสนอสถานที่ ท่องเที่ยวเกาะช้าง					
3.2 รูปแบบการนำเสนอเกมมีความเหมาะสมที่จะนำมาใช้เป็นสื่อ มัลติมีเดีย เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์					
3.3 รูปแบบเกมมัลติมีเดียเพิ่มความสนใจในการประชาสัมพันธ์การ ท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ในเขตพื้นที่พิเศษเกาะช้าง ได้เป็นอย่างดี					

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

.....

แบบประเมินเพื่อการวิจัย

เรื่อง การศึกษาและพัฒนาเกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง เพื่อส่งเสริม การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ กรณีศึกษาเขตพื้นที่พิเศษเกาะช้าง จังหวัดตราด

คำชี้แจง : แบบประเมิน ฉบับนี้เป็นการเก็บข้อมูลเพื่อประกอบการทำปริญญานิพนธ์ของ
นิสิตปริญญาโท สาขานวัตกรรมการออกแบบ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ประสานมิตร กรุงเทพมหานคร

แบบประเมินเพื่อหาความพึงพอใจและประสิทธิภาพ ของเกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง
เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ในเขตพื้นที่พิเศษเกาะช้างจังหวัดตราด

ประกอบด้วย

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ส่วนที่ 2 ตาราง แบบประเมิน ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ เพื่อหาความพึงพอใจและ
ประสิทธิภาพของเกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ใน
เขตพื้นที่พิเศษเกาะช้าง จังหวัดตราด

ส่วนที่ 3 ข้อเสนอแนะอื่นๆ มีลักษณะเป็นคำถามปลายเปิด

โปรดตอบแบบสอบถามตามความคิดเห็นและสถานภาพตามความจริงของท่าน ขอความกรุณา
ตอบแบบสอบถามทุกข้อ เพื่อความสมบูรณ์ของข้อมูล

ชุดที่ 1 ผู้เชี่ยวชาญทางด้านการออกแบบ

ตอนที่ 1. ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

คำชี้แจง โปรดเติมข้อความลงใน [] ช่องว่างตามสภาพความเป็นจริงของท่าน

- ชื่อนามสกุล.....
ระดับการศึกษา..... อาชีพปัจจุบัน.....
ตำแหน่งงาน..... สถานที่ทำงาน.....
ประสบการณ์ทำงาน..... ปี

ตอนที่ 2 ตารางแบบประเมินความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ เพื่อหาความพึงพอใจและประสิทธิภาพของ
เกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลอง เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ในเขตพื้นที่พิเศษ
เกาะช้าง จังหวัดตราด

คำชี้แจง โดยใช้แบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ได้แก่ 5 = มากที่สุด, 4 = มาก,
3 = ปานกลาง, 2 = น้อย, และ 1 = น้อยที่สุด

ประสิทธิภาพของรูปแบบเกมมัลติมีเดียประเภท สถานการณ์จำลอง เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว เชิงสร้างสรรค์ในเขตพื้นที่พิเศษเกาะช้าง จังหวัดตราด	ระดับความคิดเห็นและความพึงพอใจ				
	มาก ที่สุด	มาก	ปาน กลาง	น้อย	น้อย ที่สุด
1.ด้านการออกแบบ					
1.1 รูปแบบโลโก้มีความเหมาะสมสวยงาม เข้ากับลักษณะของเนื้อ เรื่องได้ดี					
1.2 รูปแบบตัวละครมีความเหมาะสม น่ารัก สดใส					
1.3 ฉากและภาพประกอบต่างๆ มีความเหมาะสม สวยงาม					
1.4 การจัดวางองค์ประกอบภาพมีความเหมาะสม					
1.5 การเลือกใช้ตัวอักษรภายในเกมมีความเหมาะสม					
1.6 การเลือกใช้สีภายในเกมมีความเหมาะสมสวยงาม สีสันสดใส					
2.ด้านการนำเสนอ					
2.1 มุมมองการนำเสนอภาพมีความเหมาะสม					
2.2 มุมมองของผู้เล่นครอบคลุมและสามารถควบคุมการเล่นได้อย่าง เหมาะสม					
2.3 การวางตำแหน่งเครื่องมือภายในเกมมีความเหมาะสม					
2.4 ปุ่มเครื่องมือมีความเหมาะสมสวยงาม และเลือกใช้งานง่าย					
2.5 รูปแบบการเล่นเกม มีความเหมาะสม เข้าใจง่าย					
2.6 การวางเงื่อนไขภายในเกมมีความเหมาะสม น่าติดตาม					
2.7 อุปสรรคภายในเกมมีความเหมาะสม สนุกสนาน					
2.8 ไอเทมภายในเกมมีความเหมาะสม สวยงาม น่าติดตาม					
2.9 การให้คะแนนภายในเกมมีความเหมาะสม					

3.ด้านรูปแบบเนื้อหา					
3.1 รูปแบบการนำเสนอและเนื้อเรื่องมีความน่าสนใจ น่าติดตาม					
3.2 รูปแบบการนำเสนอเนื้อเรื่อง ให้ความรู้เกี่ยวกับกิจกรรม การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ในเขตพื้นที่พิเศษเกาะช้าง จังหวัด ตราด ได้เป็นอย่างดี					
3.3 เนื้อหาภายในเกม มีความน่าสนใจ สามารถใช้เป็นสื่อส่งเสริม การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ในเขตพื้นที่พิเศษเกาะช้าง จังหวัดตราด ได้อย่างเหมาะสม					

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

.....

ขอขอบคุณที่ให้ความร่วมมือในการตอบแบบสอบถาม
 นิสิตปริญญาโท สาขานวัตกรรมการออกแบบ
 คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร



รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ

ผู้เชี่ยวชาญท่านที่ 1

ชื่อ สกุล	นายเมธี พิกุลทอง
ระดับการศึกษา	ปริญญาโท
อาชีพปัจจุบัน	รับราชการ
ตำแหน่ง	อาจารย์ประจำภาควิชา เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา
สถานที่ทำงาน	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี
วิชาที่สอน	คอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย
ประสบการณ์ทำงาน	12 ปี

ผู้เชี่ยวชาญท่านที่ 2

ชื่อ สกุล	นางสาวนพพร จันทร์คำ
ระดับการศึกษา	ปริญญาโท
อาชีพปัจจุบัน	รับราชการ
ตำแหน่ง	อาจารย์ประจำภาควิชา เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา
สถานที่ทำงาน	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี
วิชาที่สอน	คอมพิวเตอร์กราฟิก
ประสบการณ์ทำงาน	15 ปี

ผู้เชี่ยวชาญท่านที่ 3

ชื่อ สกุล	นายสุรศักดิ์ บัวจันทร์
ระดับการศึกษา	ปริญญาโท
อาชีพปัจจุบัน	เจ้าของธุรกิจส่วนตัว
สถานที่ทำงาน	หจก.ส.ศิลป์กราฟิกดีไซน์
ประสบการณ์ทำงาน	10 ปี

ผู้เชี่ยวชาญท่านที่ 4

ชื่อ สกุล	พลตรีหญิงจรสพิมพ์ ธีรลักษณ์
ระดับการศึกษา	ปริญญาโท
ตำแหน่ง	ผู้จัดการพื้นที่พิเศษหมู่เกาะช้างและพื้นที่เชื่อมโยง (สพพ.1)
ประสบการณ์ทำงาน	7 ปี

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ (ต่อ)

ผู้เชี่ยวชาญท่านที่ 5

ชื่อ สกุล

นางสาวเกศกมล ทรัพย์ญรัตน์

ระดับการศึกษา

ปริญญาตรี

ตำแหน่ง

เจ้าหน้าที่พัฒนาเขตพื้นที่พิเศษ สำนักงานอุทยานแห่งชาติหมู่เกาะช้าง

ประสบการณ์ทำงาน

3 ปี





ภาคผนวก จ

แบบเกมมัลติมีเดียประเภทจำลองสถานการณ์ เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์
ในเขตพื้นที่พิเศษเกาะช้าง จังหวัดตราด

Game story

เนื้อเรื่อง

จากนักท่องเที่ยวธรรมดาที่รักการเดินทางเพื่อหาประสบการณ์การท่องเที่ยวอันน่าตื่นเต้น โดยมีจุดมุ่งหมายคือการเรียนรู้และหาประสบการณ์การท่องเที่ยวในรูปแบบใหม่ๆ กล่าวได้ว่าการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์โดยไม่รู้ว่าจะต้องพบเจอระหว่างการเข้าร่วมกิจกรรมนั้นพบเจออุปสรรคอะไรบ้าง

โดยกำหนดเนื้อหาการเล่นเกมที่ผู้เล่นจำลองเหตุการณ์โดยล่องเรือผจญภัยไปรอบๆ เกาะช้าง เพื่อชมวิถีชีวิตชาวบ้านและสัมผัสสภาพความงามทางธรรมชาติที่ไม่รู้ว่าการเดินทางครั้งนี้จะต้องพบกับอุปสรรคอะไรบ้างโดยเกมจะกำหนดภารกิจให้กับนักท่องเที่ยวคือล่องเรือเก็บไอเทมโดยภารกิจแต่ละด่านจะอ้างอิงมาจากสถานการณ์ในกิจกรรมล่องเรือ กล่าวคือ

1. การรับประทานอาหารขณะนั่งเรือชมป่าชายเลน จะเป็นเกมล่องเรือเก็บกุ้ง หอย ปู ปลา
2. นั่งเรือปลูกป่าโกงกาง เป็นเกมเก็บต้นโกงกาง และ 3. กิจกรรมถ่ายภาพหิ้งห้อยยามค่ำ เป็นเกมเก็บหิ้งห้อยโดยการจำลองสิ่งของต่างๆในแต่ละด่านที่นักท่องเที่ยวจะพบเจอขณะล่องเรือและสะสมเงินรางวัลให้ได้มากที่สุดตามเวลาที่กำหนดโดยเทคนิคการนำเสนอจะเพิ่มระดับความยากขึ้นเรื่อยๆจนจบภารกิจและรวมคะแนนสะสมจากภารกิจเพื่อจัดลำดับคะแนนสูง-ต่ำ แข่งขันกับเพื่อนคนอื่นๆ เพื่อสร้างแรงกระตุ้นและแรงจูงใจในการเล่น

How to play

ขั้นตอนการเล่น

1. เริ่มต้นการเล่น
2. แนะนำประวัติความเป็นมาของกิจกรรม ด้วยการบรรยายภาพประกอบ
3. เลือกตัวละคร โดยภายในเกมกำหนดตัวละครให้ 4 ตัวเลือก
4. ผู้เล่นสามารถศึกษาข้อมูลตามแผนที่รอบเกาะช้าง ก่อนเล่นเกมโดยจะแสดง Pop up ข้อมูลการท่องเที่ยวของแต่ละจุดโดยสังเขป
5. หมุนวงล้อเพื่อลุ้นเงินสะสมในการเริ่มเล่นเกม
6. เริ่มเล่นเกม เพื่อพิชิตด่านทั้งหมด 3 ด่าน
7. ผู้เล่นต้องเก็บไอเทมเพื่อให้ได้เงินสะสมจากการทำภารกิจให้ได้มากที่สุด
8. ผู้เล่นต้องสังเกตเวลาที่เล่น และพลังชีวิตที่เหลืออยู่

9. เมื่อผ่านด่านแต่ละด่าน จะรวมคะแนนที่ได้จากด่านนั้นๆ จะแสดง pop up เรื่องราวความเป็นมาของตึกนั้นๆ โดยสังเขป
10. เมื่อพิชิตด่านครบทั้งด่านเรียบร้อยแล้วจะรวบรวมคะแนนในการปฏิบัติภารกิจทั้งหมด
11. แสดงลำดับคะแนนจากเพื่อนทั้งหมด

วิธีการเล่น

- กำหนดชีวิตผู้เล่นจำนวน 5 ชีวิต
- กำหนดเวลาในการเล่น 10 นาที
- กดปุ่มลูกศรซ้าย-ขวา เพื่อบังคับทิศทางในการเล่น



- เลือกเก็บไอเทมที่หล่นลงมาเพื่อสะสมคะแนน ถ้าผู้เล่นเก็บไอเทมตัวอุปสรรคพลังชีวิตจะลดลง



Logo Design



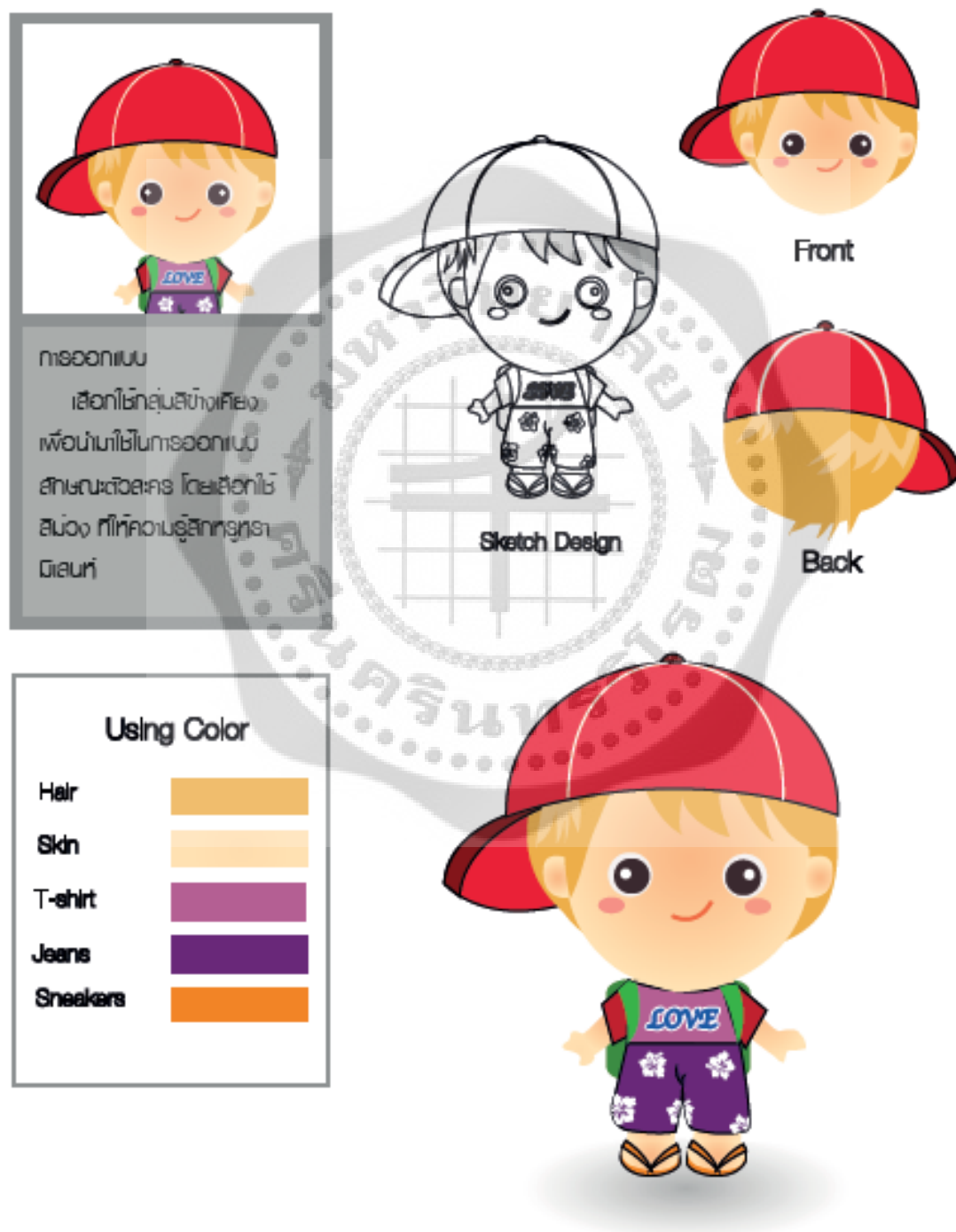
การออกแบบโลโก้

เลือกใช้กลุ่มสีตัดกันหรือตรงข้ามกันในวงล้อสีแสดงออกถึงความสดใส

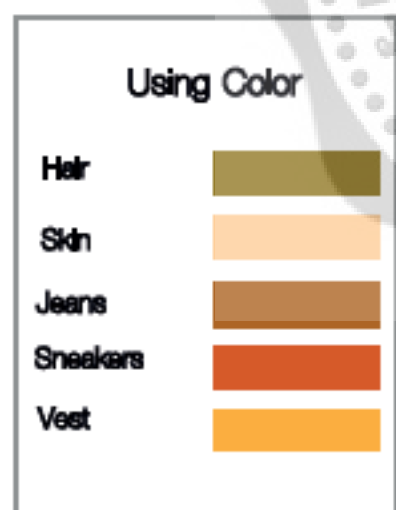
และกระชับกระฉ่งเพื่อให้ง่ายต่อการจดจำ

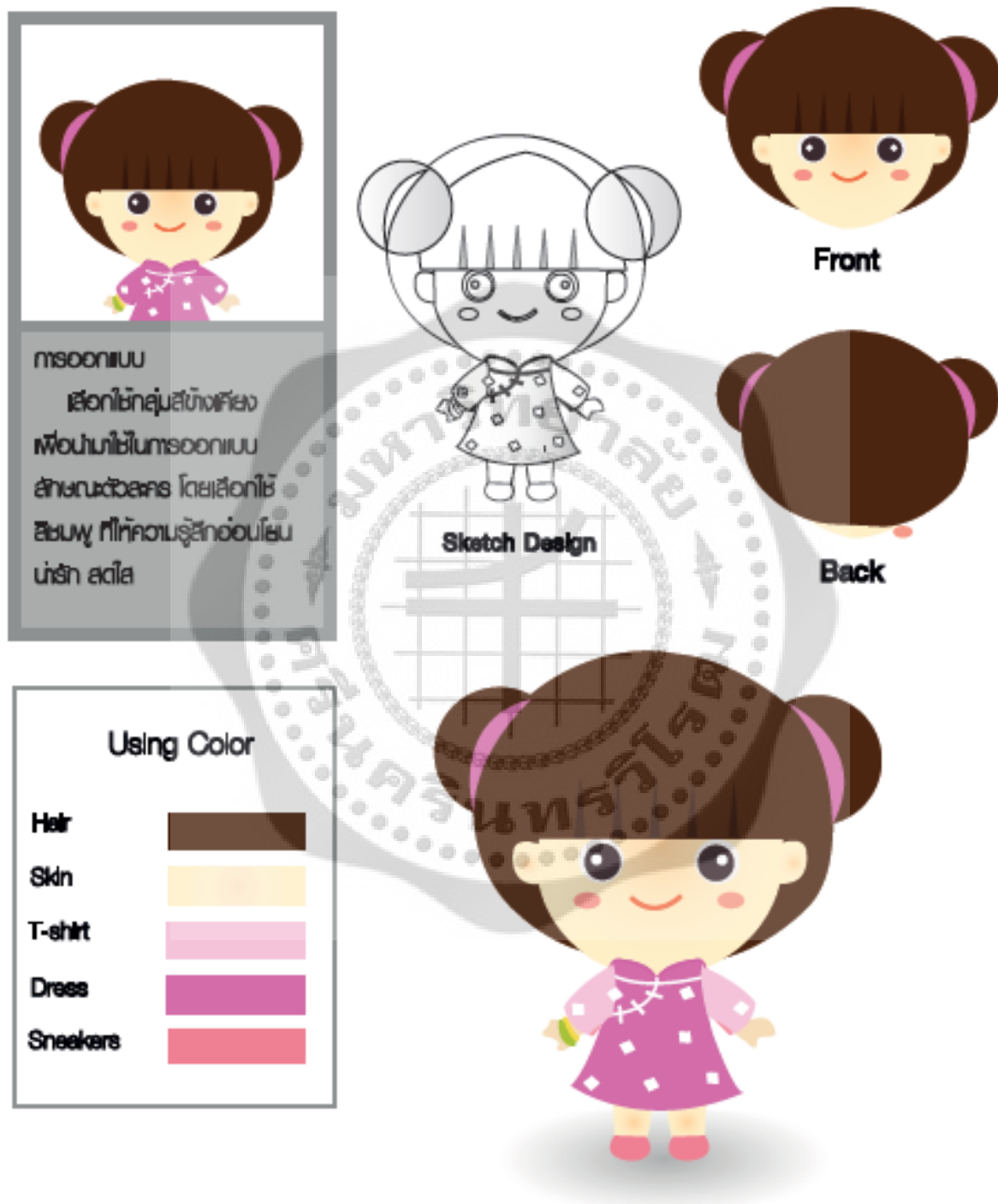
Character Design

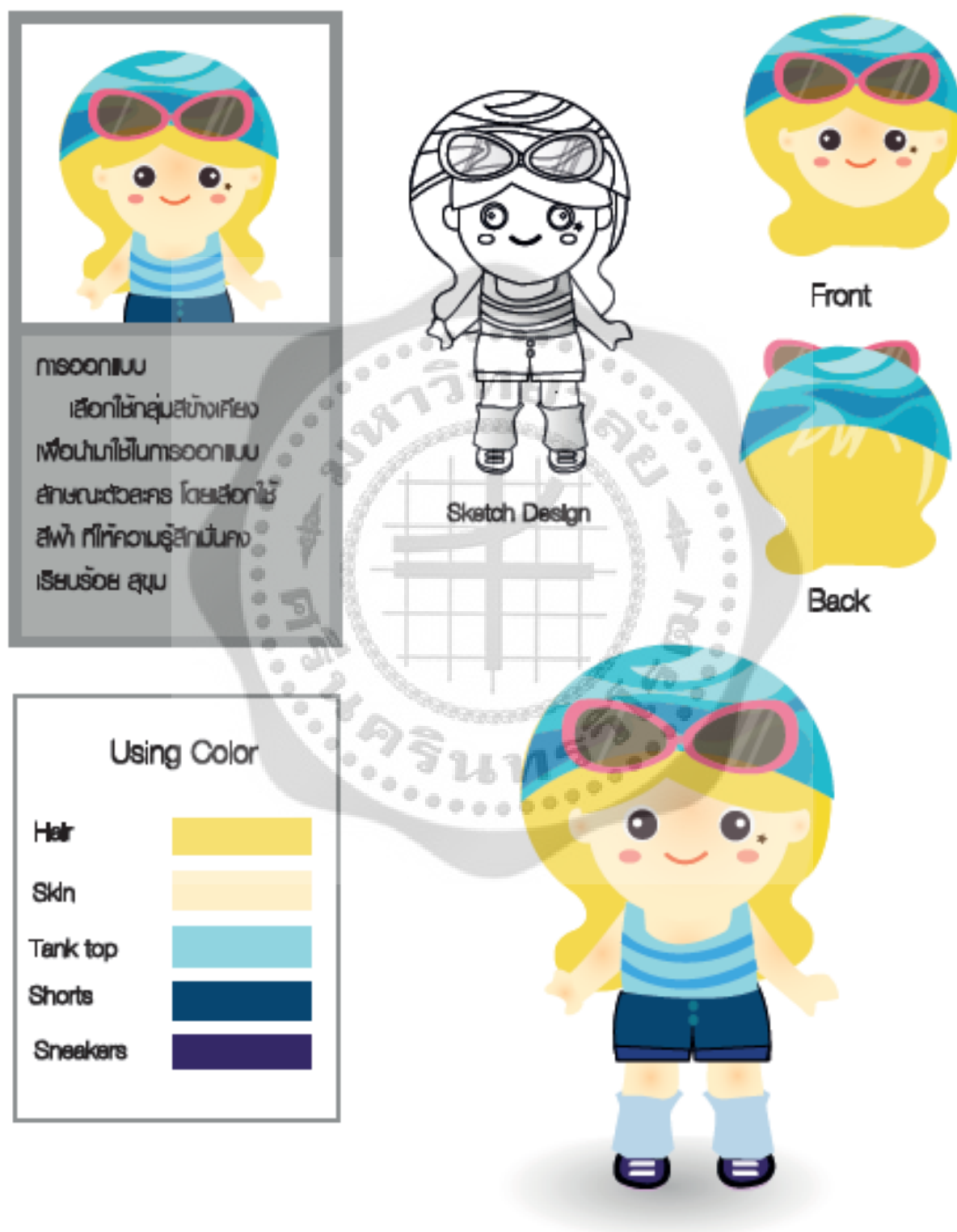




Character#02







Map



แผนที่แสดงข้อมูลการเดินทางตามแหล่งสถานที่ท่องเที่ยวยอดนิยมรอบ
บริเวณเกาะช้างเพื่อบอกกิจกรรมต่างๆของแต่ละสถานที่ที่นักท่องเที่ยว นิยมไป

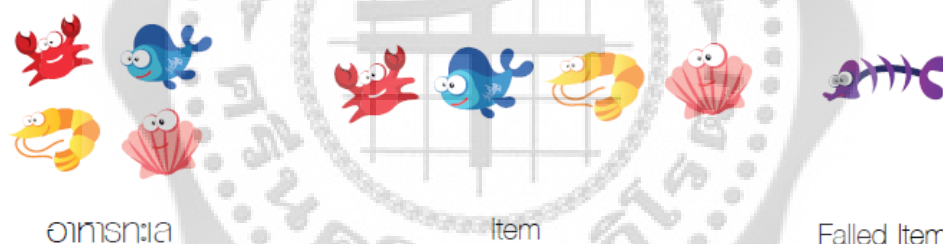
Item

Level 1

กิจกรรมล่องเรือ นอกจากจะล่องเรือชมทัศนียภาพความงามตลอดลำคลองแล้ว ยังมีอาหารทะเล สดใหม่ จากชาวประมงพื้นบ้านที่นำมาปรุงอาหารพร้อมเสิร์ฟให้กับนักท่องเที่ยวได้เพลิดเพลินและอิ่มอร่อยไปกับการล่องเรือชมทัศนียภาพความงาม และป่าโกงกางตลอดลำคลองไปจนถึงปากอ่าวสาธิตออก

การออกแบบ Item

ออกแบบโดยนำอาหารทะเลมาประยุกต์ใช้ โดยหารัตนทอนและออกแบบสีสันให้สดใส น่ารัก เพื่อดึงดูดความสนใจในขณะเล่น



Level 2

กิจกรรมปลูกป่าโกงกางเป็นกิจกรรมที่ให้นักท่องเที่ยวและชุมชนมีส่วนร่วมในการดูแลรักษาธรรมชาติ และเป็นการอนุรักษ์ป่าชายเลนบ้านสลักคอกเพื่อให้ชาวบ้านได้ประโยชน์ รวมทั้งเพื่อให้เป็นแหล่งท่องเที่ยว ทางเลือกใหม่ที่มีเอกลักษณ์เฉพาะชุมชน

การออกแบบ Item

ออกแบบโดยใช้เทคนิคการใช้สีของใบโกงกางให้เกิดความแตกต่างและสามารถแยกหมวดหมู่ของใบได้ตามกลุ่ม เพื่อเป็นประโยชน์ในการเล่น และเพื่อความสนุกสนาน



Level 3

กิจกรรมชมกังห้อย เป็นกิจกรรมที่ให้นักท่องเที่ยวและชุมชนมีส่วนร่วมในการดูแลรักษาธรรมชาติ และเป็นการอนุรักษ์ป่าชายเลนบ้านสลักคอกเพื่อให้ชาวบ้านได้ประโยชน์ รวมทั้งเพื่อให้เป็นแหล่งท่องเที่ยว ช่วงเวลากลางคืนกับบรรยากาศสดชื่น

การออกแบบ Item

ออกแบบโดยใช้เทคนิคออกแบบลักษณะรูปร่างกังห้อย ให้น่าสนใจ สดใส และปรับแต่งสีให้หลากหลาย เพื่อดึงดูดความสนใจ





ศาลเจ้าพ่อเกาะช้าง



ท่าขึ้นเรือข้ามฟาก



จุดสัญลักษณ์หมู่บ้าน



หมู่บ้านชาวประมงสลักคอก



วัดในเขตพื้นที่เกาะช้าง



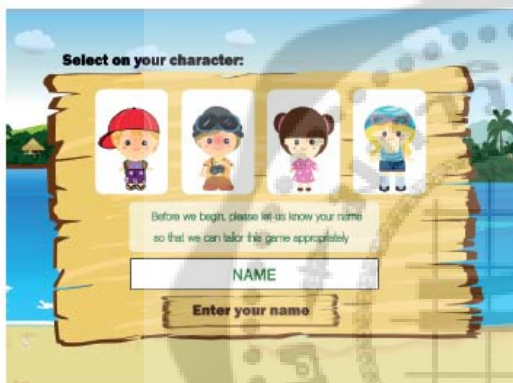
น้ำตกในเขตพื้นที่เกาะช้าง



เรือมาดหรือกอนโดล่า(Gondola)



Game play



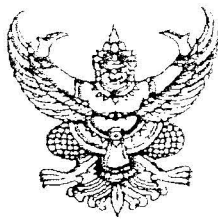


รูปแบบเกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลองเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์
กรณีศึกษาเขตพื้นที่พิเศษเกาะช้าง จังหวัดตราด

ภาคผนวก ข

หนังสือเชิญผู้เชี่ยวชาญ





ที่ ศธ 0519.12/486 2

บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
สุขุมวิท 23 กรุงเทพฯ 10110

14 พฤศจิกายน 2556

เรื่อง ขออนุมัติขอพระราชทานเก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย

เรียน หัวหน้าอุทยานแห่งชาติหมู่เกาะช้าง

เนื่องด้วย นางสาวกัสม่า เงินอาจ นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาศิลปกรรม (นวัตกรรมการออกแบบ) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปริญญานิพนธ์ เรื่อง “การศึกษาและพัฒนาเกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลองเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ กรณีศึกษาเขตพื้นที่เกาะช้าง จ.ตราด” โดยมี รองศาสตราจารย์สินีนารถ เลิศไพโรจน์ และ อาจารย์ ดร.กรกมล คำสุข เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญานิพนธ์ ในการนี้ นิสิตมีความจำเป็นต้องเก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย โดยขอใช้บริเวณสถานที่ท่องเที่ยวบริเวณอุทยานแห่งชาติหมู่เกาะช้างและพื้นที่ข้างเคียง เพื่อขอความอนุเคราะห์ใช้แบบทดสอบและแบบสอบถาม กับหัวหน้าอุทยานแห่งชาติหมู่เกาะช้าง ประชาชนในเขตพื้นที่เกาะช้าง และนักท่องเที่ยว ในระหว่างเดือนพฤศจิกายน 2556 ถึงเดือนกุมภาพันธ์ 2557

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์ให้ นางสาวกัสม่า เงินอาจ ได้เก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย และขอขอบพระคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

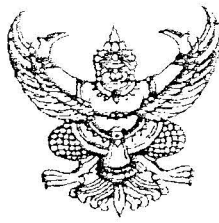
ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.สมชาย สันติวัฒนกุล)
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 0-2649-5064

หมายเหตุ : สอบถามข้อมูลเพิ่มเติม กรุณาติดต่อ นิสิต โทรศัพท์ 082-446-7649



ที่ ศธ 0519.12/ 4858

บัณฑิตวิทยาลัย

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

สุขุมวิท 23 กรุงเทพฯ 10110

14 พฤศจิกายน 2556

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญ

เรียน หัวหน้าอุทยานแห่งชาติหมู่เกาะช้าง

เนื่องด้วย นางสาวกัสม่า เงินอาจ นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาศิลปกรรม (นวัตกรรมการออกแบบ) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปริญญานิพนธ์ เรื่อง “การศึกษาและพัฒนาเกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลองเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ กรณีศึกษาเขตพื้นที่เกาะช้าง จ.ตราด” โดยมี รองศาสตราจารย์สินีนาถ เลิศไพโรจน์ และ อาจารย์ ดร.กรกมล คำสุข เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญานิพนธ์ ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัยขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจแบบสอบถาม และแบบประเมิน

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญให้ นางสาวกัสม่า เงินอาจ และขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

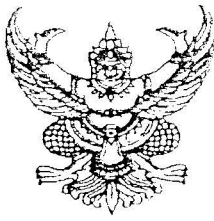
(รองศาสตราจารย์ ดร.สมชาย สันติวัฒนกุล)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 0-2649-5064

หมายเหตุ : สอบถามข้อมูลเพิ่มเติม กรุณาติดต่อนิสิต โทรศัพท์ 082-446-7649



ที่ ศธ 0519.12/486๐

บัณฑิตวิทยาลัย

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

สุขุมวิท 23 กรุงเทพฯ 10110

/๒ พฤศจิกายน 2556

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญ

เรียน นายสุรศักดิ์ บัวจันทร์

เนื่องด้วย นางสาวกัสม่า เงินอาจ นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาศิลปกรรม (นวัตกรรมการออกแบบ) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปริญญานิพนธ์ เรื่อง “การศึกษาและพัฒนาเกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลองเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ กรณีศึกษาเขตพื้นที่เกาะช้าง จ.ตราด” โดยมี รองศาสตราจารย์สินีนารถ เลิศไพโรจน์ และ อาจารย์ ดร.กรกมล คำสุข เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญานิพนธ์ ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัยขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบแบบสอบถาม และแบบประเมิน

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญให้ นางสาวกัสม่า เงินอาจ และขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.สมชาย สันติวัฒนกุล)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 0-2649-5064

หมายเหตุ : สอบถามข้อมูลเพิ่มเติม กรุณาติดต่อ นิสิต โทรศัพท์ 082-446-7649



14 พฤศจิกายน 2556

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญ

เรียน อาจารย์เมธี พิกุลทอง

เนื่องด้วย นางสาวกัสม่า เงินอาจ นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาศิลปกรรม (นวัตกรรมการออกแบบ) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปริญญานิพนธ์ เรื่อง “การศึกษาและพัฒนาเกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลองเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ กรณีศึกษาเขตพื้นที่เกาะช้าง จ.ตราด” โดยมี รองศาสตราจารย์สันนิสา เลิศไพโรจน์ และ อาจารย์ ดร.กรกมล คำสุข เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญานิพนธ์ ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัยขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบแบบและแบบประเมิน

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญให้ นางสาวกัสม่า เงินอาจ และขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.สมชาย สันติวัฒนกุล)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 0-2649-5064

หมายเหตุ : สอบถามข้อมูลเพิ่มเติม กรุณาติดต่อ นิสิต โทรศัพท์ 082-446-7649



ที่ ศธ 0519.12/4857

บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
สุขุมวิท 23 กรุงเทพฯ 10110

14 พฤศจิกายน 2556

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญ

เรียน พล.ต.หญิงจรัสพิมพ์ อีร์ลักษ์ณ์

เนื่องด้วย นางสาวกัสม่า เงินอาจ นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาศิลปกรรม (นวัตกรรม
การออกแบบ) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปริญญานิพนธ์ เรื่อง “การศึกษาและพัฒนา
เกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลองเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ กรณีศึกษาเขตพื้นที่เกาะช้าง
จ.ตราด” โดยมี รองศาสตราจารย์สินินาถ เลิศไพโรจน์ และ อาจารย์ ดร.กรกมล คำสุข เป็นอาจารย์ที่ปรึกษา
ปริญญานิพนธ์ ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัยขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบแบบสอบถาม และ
แบบประเมิน

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญให้ นางสาวกัสม่า เงินอาจ
และขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.สมชาย สันติวัฒนกุล)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 0-2649-5064

แฟกซ์ : 0-2649-5064 หรือขอข้อมูลเพิ่มเติม กรุณาติดต่อ นิสิต โทรศัพท์ 082-446-7649

ที่ ศธ 0519.12/ ๔๘๖/



บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
สุขุมวิท 23 กรุงเทพฯ 10110

14 พฤศจิกายน 2556

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญ

เรียน อาจารย์นวพรพร จันทร์คำ

เนื่องด้วย นางสาวกัสมมา เงินอาจ นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาศิลปกรรม (นวัตกรรมการออกแบบ) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปริญญานิพนธ์ เรื่อง “การศึกษาและพัฒนาเกมมัลติมีเดียประเภทสถานการณ์จำลองเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ กรณีศึกษาเขตพื้นที่เกาะช้าง จ.ตราด” โดยมี รองศาสตราจารย์สินีนาถ เลิศไพโรจน์ และ อาจารย์ ดร.กรกมล คำสุข เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญานิพนธ์ ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัยขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบแบบสอบถาม และแบบประเมิน

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญให้ นางสาวกัสมมา เงินอาจ และขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.สมชาย สันติวัฒนกุล)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 0-2649-5064

หมายเหตุ : สอบถามข้อมูลเพิ่มเติม กรุณาติดต่อ นิสิต โทรศัพท์ 082-446-7649



ประวัติย่อผู้วิจัย

ชื่อ ชื่อสกุล	นางสาวกัศมา เงินอาจ
วันเดือนปีเกิด	4 มิถุนายน 2531
สถานที่เกิด	จังหวัดกำแพงเพชร
ที่อยู่ปัจจุบัน	493 ถ.รัชดาภิเษก 36 ซ.เสือใหญ่อุทิศ แขวงจันทรเกษม เขตจตุจักร กทม. 10900
ที่อยู่ตามทะเบียนบ้าน	85 ถ.ชาวกั๊วราว ต.ในเมือง อ.เมือง จ.กำแพงเพชร 62000
ประวัติการศึกษา	
พ.ศ. 2549	ระดับมัธยมศึกษา จากโรงเรียนกำแพงเพชรพิทยาคม แผนการเรียน ศิลป์ภาษาญี่ปุ่น จังหวัดกำแพงเพชร
พ.ศ. 2554	ระดับปริญญาตรี จากมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สาขาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา จังหวัดปทุมธานี
พ.ศ. 2557	ระดับปริญญาโท จากมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ คณะศิลปกรรมศาสตร์ สาขานวัตกรรมการออกแบบ กรุงเทพมหานคร