THE SILENT RETREAT



THE LAST CHECK-IN ?

THE SILENT RETREAT
OFFICIAL CONCEPT ART BOOK

DESIGNED BY
SINSUPHA CHAEMPAEN
PHATSARANAN CHAKMANONT

อาจารย์ที่ปรึกษา



ผศ.ดร.ศิริพร น้อยอำคา

MAHASARAKHAM UNIVERSITY

INFORMATICS
faculty of Informatics

CREATIVE MEDIA

กรรมการสอบ



ผศ.ดร.กชพรรณ ยังมี

กรรมการสอบ



อ.อรทัย สุทธิจักษ์

บทคัดย่อ

โครงงานสื่อนฤมิตเรื่อง “เมื่อการพักผ่อนกลายเป็นฝันร้าย” (The Silent Retreat) มีวัตถุประสงค์เพื่อออกแบบและพัฒนาเกมอินดี้แนวระทึกขวัญเชิงจิตวิทยา (Psychological Thriller) ในรูปแบบการเล่าเรื่องเชิงโต้ตอบ (Interactive Narrative) ผ่านมุมมองบุคคลที่หนึ่ง (First-person) โดยมุ่งเน้นการสร้างประสบการณ์ที่ทำให้ผู้เล่นมีส่วนร่วมกับเรื่องราวและสัมผัสถึงความหวาดระแวง ความไม่แน่นอน และความกดดันทางจิตใจผ่านการออกแบบบรรยากาศ ภาพ เสียง และองค์ประกอบภายในฉาก

เนื้อหาของเกมนำเสนอเรื่องราวของหญิงสาวที่เดินทางไปพักผ่อน ณ โฮมสเตย์ในชนบท ก่อนจะค่อย ๆ พบกับเหตุการณ์ผิดปกติที่รบกวนความสงบของการพักผ่อน โดยดำเนินเรื่องผ่านช่วงเวลา 3 วัน ผู้เล่นสามารถมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งของและสภาพแวดล้อมภายในเกม รวมถึงทำกิจกรรมต่างๆ เช่น การซื้อวัตถุดิบจากงานวัด การประกอบอาหาร และการเข้าห้องน้ำ เพื่อให้กิจวัตรประจำวันกลายเป็นส่วนหนึ่งของการดำเนินเรื่องและช่วยสร้างความรู้สึกสมจริง ก่อนที่เหตุการณ์จะค่อยๆ พัฒนาไปสู่ความตึงเครียด แนวคิดด้านการสะกดรอยทางไซเบอร์และการละเมิดความเป็นส่วนตัวถูกนำมาใช้เป็นพื้นฐานในการสร้างสถานการณ์และแรงขับเคลื่อนของเนื้อเรื่อง

การประเมินโครงงานประกอบด้วยการประเมินคุณภาพสื่อโดยผู้เชี่ยวชาญ 3 ด้าน และการเก็บข้อมูลความคิดเห็นจากกลุ่มตัวอย่างจำนวน 33 คน ผ่านการรับชมคลิปวิดีโอตัวอย่างและตอบแบบสอบถาม ผลการประเมินจากกลุ่มตัวอย่างพบว่าความพึงพอใจโดยรวมมีค่าเฉลี่ย 4.63 อยู่ในระดับมากที่สุด ขณะที่ผลการประเมินคุณภาพสื่อภาพรวมจากผู้เชี่ยวชาญมีค่าเฉลี่ย 3.47 อยู่ในระดับปานกลาง ผลการประเมินดังกล่าวสะท้อนให้เห็นถึงความพึงพอใจของผู้ชมต่อผลงาน และยังชี้ให้เห็นถึงประเด็นที่ควรพัฒนาต่อไป โดยเฉพาะความชัดเจนในการนำเสนอเนื้อหาและวัตถุประสงค์ของเกม เพื่อให้ The Silent Retreat เป็นผลงานสื่อนฤมิตที่สามารถผสมผสานการเล่าเรื่อง การออกแบบบรรยากาศ และการสร้างประสบการณ์ทางอารมณ์ให้แก่ผู้เล่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ

กิตติกรรมประกาศ

การพัฒนาเกมแนวจิตวิทยาสยองขวัญ เรื่อง เมื่อการพักผ่อนกลายเป็นฝันร้าย (The Silent Retreat) ในครั้งนี้ สำเร็จลุล่วงไปด้วยดีด้วยความช่วยเหลือของ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศิริพร น้อยอำคา อาจารย์ที่ปรึกษาโครงงานนิสิต และขอขอบพระคุณ อาจารย์อรทัย สุทธิจักษ์ อดีตอาจารย์ที่ปรึกษาโครงงานนิสิต ที่ได้กรุณาให้คำแนะนำ ข้อคิดเห็น และแนวทางการดำเนินงานอันเป็นประโยชน์อย่างยิ่งในพัฒนาโครงงาน อีกทั้งยังช่วยแก้ไขปัญหาต่างๆ ที่เกิดขึ้นระหว่างการดำเนินงานอีกด้วย

ขอขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กชพรรณ ยังมี ประธานกรรมการสอบ และขอขอบพระคุณ อาจารย์อรทัย สุทธิจักษ์ กรรมการสอบ สำหรับข้อแนะนำและคำชี้แนะในทุกๆ ด้าน เพื่อนำมาปรับปรุงโครงงานให้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น นอกจากนี้ขอขอบคุณเพื่อนๆ พี่ๆ น้องๆ ทุกคน ที่เป็นกำลังใจและคอยให้ความช่วยเหลือในการพัฒนาโครงงานนิสิตเรื่องนี้จนสำเร็จลุล่วงด้วยดี

สุดท้ายนี้ ผู้ศึกษาขอขอบพระคุณคณาจารย์ภาควิชาสาขาสื่อนฤมิตทุกท่านที่คอยประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้ด้วยความเมตตา ขอขอบพระคุณบิดามารดาและครอบครัวที่ให้การสนับสนุน เสียสละ ตลอดจนคอยค้ำจุนและให้กำลังใจแก่ผู้ศึกษาเสมอมาจนสำเร็จการศึกษา

คณะผู้จัดทำ
นางสาวศิลป์ศุภา แจ่มแป้น
นางสาวภัสรนันท์ จักรมานนท์

สารบัญ

บทคัดย่อ (Abstract)

กิตติกรรมประกาศ (Acknowledgements)

01 หลักการและเหตุผล (Introduction & Background)

02 วัตถุประสงค์และขอบเขตการศึกษา (Objectives & Scope)

03 วิธีการดำเนินการศึกษา (Methodology & Development)

04 เอกสารอ้างอิง (References)

05 ประวัติผู้จัดทำ (Biography)



01 หลักการและเหตุผล

ในปัจจุบัน เทคโนโลยีดิจิทัลและสื่อสังคมออนไลน์เข้ามามีบทบาทสำคัญในการดำเนินชีวิตประจำวัน ผู้คนสามารถแบ่งปันข้อมูลส่วนบุคคล ภาพถ่าย สถานที่ และกิจวัตรประจำวันผ่านช่องทางออนไลน์ได้อย่างสะดวก อย่างไรก็ตาม การเปิดเผยข้อมูลเหล่านี้อาจก่อให้เกิดความเสี่ยงต่อความเป็นส่วนตัว โดยเฉพาะการสะกดรอยทางไซเบอร์ (Cyberstalking) ผ่านการนำข้อมูลพิกัด การเช็กอิน ภาพถ่าย หรือข้อมูลกิจวัตรบนสื่อสังคมออนไลน์มาใช้ติดตามตำแหน่งของบุคคลโดยไม่ได้รับความยินยอม ซึ่งอาจนำไปสู่การเฝ้าติดตามและคุกคามในสถานที่จริง ส่งผลให้ผู้ถูกกระทำเกิดความหวาดระแวง วิตกกังวล และรู้สึกไม่ปลอดภัยในการใช้ชีวิต

จากปัญหาดังกล่าว ผู้พัฒนาจึงเลือกนำเสนอประเด็นการสะกดรอยทางไซเบอร์ผ่านการติดตามตำแหน่งโดยไม่ได้รับความยินยอมในรูปแบบเกมแนวจิตวิทยาสยองขวัญ (Psychological Horror) ผสมผสานกับการเล่าเรื่องเชิงโต้ตอบ (Interactive Narrative) ผ่านเกม The Silent Retreat โดยใช้บรรยากาศและเหตุการณ์ภายในเกมเป็นสื่อในการถ่ายทอดความรู้สึกหวาดระแวงจากการถูกติดตาม รวมถึงสะท้อนให้เห็นว่าข้อมูลที่บุคคลเปิดเผยบนโลกออนไลน์อาจถูกนำไปใช้เชื่อมโยงเพื่อติดตามตำแหน่งและคุกคามในชีวิตจริงได้

ดังนั้น เกม The Silent Retreat จึงมีเป้าหมายเพื่อเป็นสื่อสำนึกและสร้างความตระหนักรู้เกี่ยวกับความเสี่ยงจากการเปิดเผยพิกัดและข้อมูลกิจวัตรประจำวันบนสื่อสังคมออนไลน์ ตลอดจนส่งเสริมให้ผู้เล่นเห็นความสำคัญของการรักษาความเป็นส่วนตัว การจำกัดการเปิดเผยข้อมูลตำแหน่ง และการขอความช่วยเหลือเมื่อพบพฤติกรรมการติดตามหรือคุกคามที่ไม่พึงประสงค์ เพื่อให้สามารถนำความรู้และความตระหนักดังกล่าวไปประยุกต์ใช้ในการป้องกันตนเองจากภัยคุกคามทางดิจิทัลในชีวิตจริงได้

02 วัตถุประสงค์ของการศึกษา

1 เพื่อสร้างความตระหนักรู้เกี่ยวกับการสะกดรอยทางไซเบอร์ผ่านการติดตามตำแหน่งบุคคลโดยไม่ได้รับความยินยอม และส่งเสริมแนวทางป้องกันตนเองจากความเสี่ยงดังกล่าว

2 เพื่อพัฒนาเกมสื่อนฤมิตเชิงปฏิสัมพันธ์ที่สื่อสารความเสี่ยงจากการเปิดเผยพิกัดและข้อมูลกิจวัตรบนสื่อสังคมออนไลน์ ซึ่งอาจนำไปสู่การติดตามและคุกคามในสถานที่จริง

3 เพื่อส่งเสริมให้ผู้เล่นตระหนักถึงความสำคัญของการรักษาความเป็นส่วนตัว การจำกัดการเปิดเผยตำแหน่ง และการขอความช่วยเหลือเมื่อพบพฤติกรรมติดตามที่ไม่พึงประสงค์





2.1 ขอบเขตการศึกษา

กลุ่มเป้าหมาย

1. เยาวชนและผู้ใหญ่ตอนต้น ช่วงอายุ 15–22 ปี
2. เป็นผู้ที่มีบัญชีสื่อสังคมออนไลน์อย่างน้อย 1 แพลตฟอร์ม และมีการโพสต์ข้อมูลเป็นกิจวัตร ซึ่งผลการประเมินพบว่ามีผู้ตอบจริง 33 คน โดยอยู่ในช่วงอายุเป้าหมาย 22 คน และนอกช่วง 11 คน

ด้านเนื้อหา

1. ความเสี่ยงจากการเปิดเผยพิกัด การเช็กอิน ภาพถ่าย และข้อมูลกิจวัตรบนสื่อสังคมออนไลน์
2. แนวคิดเกี่ยวกับการติดตามตำแหน่งโดยไม่ได้รับความยินยอม รวมถึงอุปกรณ์ติดตามตำแหน่ง เช่น Bluetooth Tracking Devices และ GPS Trackers ในฐานะตัวอย่างประกอบความรู้
3. ผลกระทบต่อความเป็นส่วนตัว ความรู้สึกปลอดภัย และสภาพจิตใจของผู้ถูกติดตาม ตลอดจนแนวทางป้องกันและการขอความช่วยเหลือ

รูปแบบสื่อและกลไกหลัก

รูปแบบสื่อ: มัลติมีเดียเกม 3D เกมอินดี้แนว Psychological Horror มุมมองบุคคลที่หนึ่ง (First-Person Perspective)

กลไกการเล่น: การซ่อนตัว หลบหนี และเอาชีวิตรอด

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา

เครื่องมือที่ใช้ในการประเมินผล

- แบบประเมินคุณภาพเกมโดยผู้เชี่ยวชาญ
- แบบสอบถามความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายที่มีต่อเกม The Silent Retreat

การพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา

- ศึกษาทฤษฎี & ภัยไซเบอร์
- วางระบบเกม (Game Logic และ Gameplay Flow)
- ออกแบบกราฟิก (UI)
- พัฒนาเกมด้วย Unity
- วัดผล & ทดสอบ

โปรแกรมที่ใช้ในการพัฒนาสื่อ

- Unity
- Blender (Object & Character Model)
- Procreate
- Audacity
- Planner 5D

03

วิธีการดำเนินการศึกษา

3.1 แนวคิดทิศทางของเกม (Direction Concept)

Core Concept

- เกมอินดี้เนื้อเรื่องแนวจิตวิทยาสยองขวัญ-ลอบเร้น (Psychological Horror & Stealth-Survival)
- มุมมองบุคคลที่หนึ่ง (First-Person Perspective)
- เล่าเรื่องผ่านความหวาดระแวง และจำลองสถานการณ์การเอาตัวรอดจากการถูกคุกคาม (Cyberstalking)



Core Gameplay

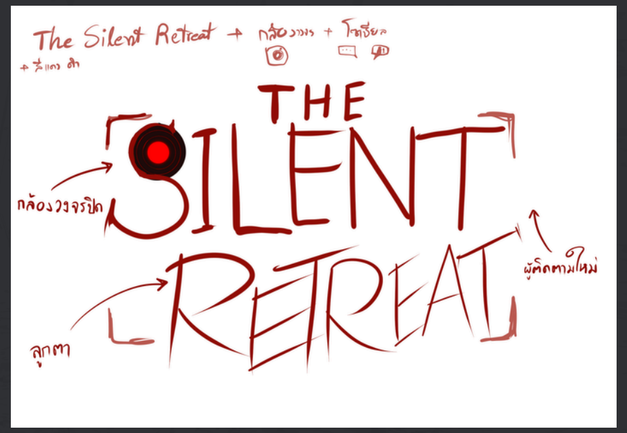
- เน้นการเล่าเรื่องผ่านการสำรวจและโต้ตอบกับวัตถุในฉาก (Explore & Narrative)
- ผู้เล่นต้องหลบซ่อนและหาทางรอดจากสถานการณ์ที่ถูกคุกคามโดยบุคคลนิรนาม (Survive & Hide)
- เน้นการสร้างความกดดันทางความรู้สึกไม่ปลอดภัย เพื่อให้ผู้เล่นจัดการและเอาตัวรอด (Stress Management)

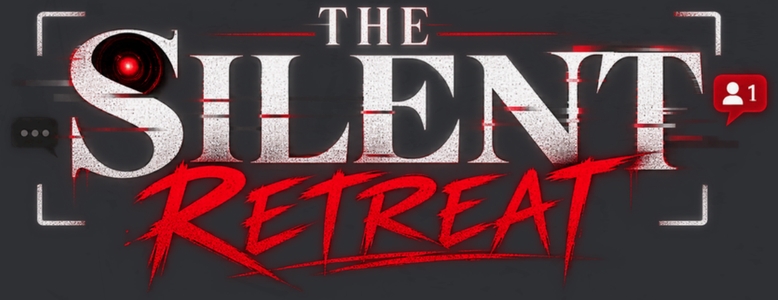
The Threat

- ไม่ใช่เกมผี แต่เป็น "มนุษย์" ที่คุกคามเรา (Stalker)
- สร้างความกดดันผ่านบรรยากาศและสิ่งแวดล้อม (แสง ไฟดับ เสียงแปลกๆ) มากกว่าการใช้ Jumpscare พร่ำเพรื่อ

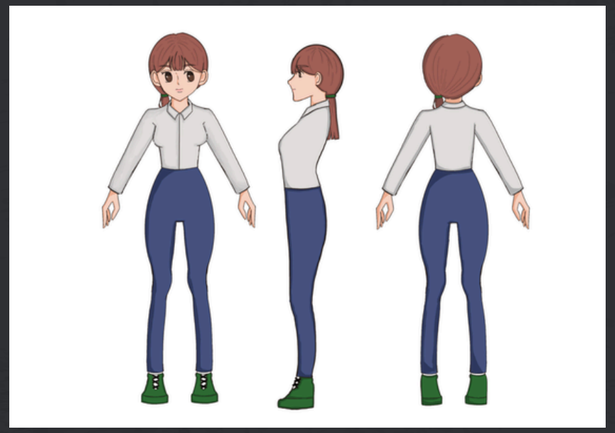
3.2 การเตรียมการก่อนผลิต (Pre-Production)

โลโก้เกม (Logo)

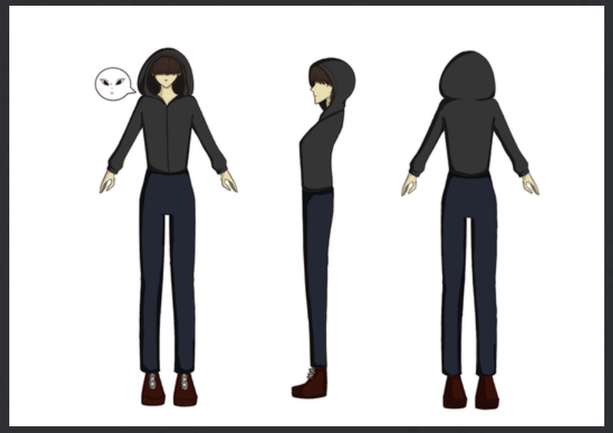




ออกแบบตัวละคร (Character Design)



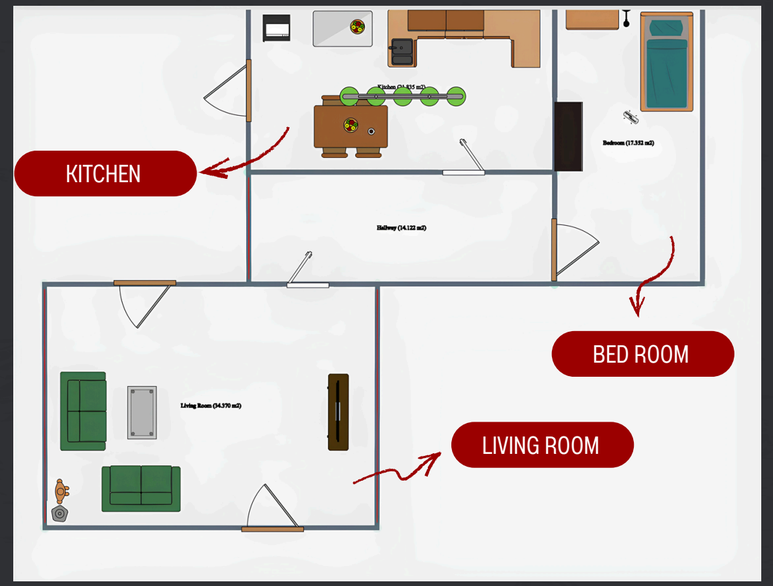
ตัวละครเอก (The Victim, Player)



ศัตรู (The Antagonist)

ออกแบบสภาพแวดล้อมและบรรยากาศ

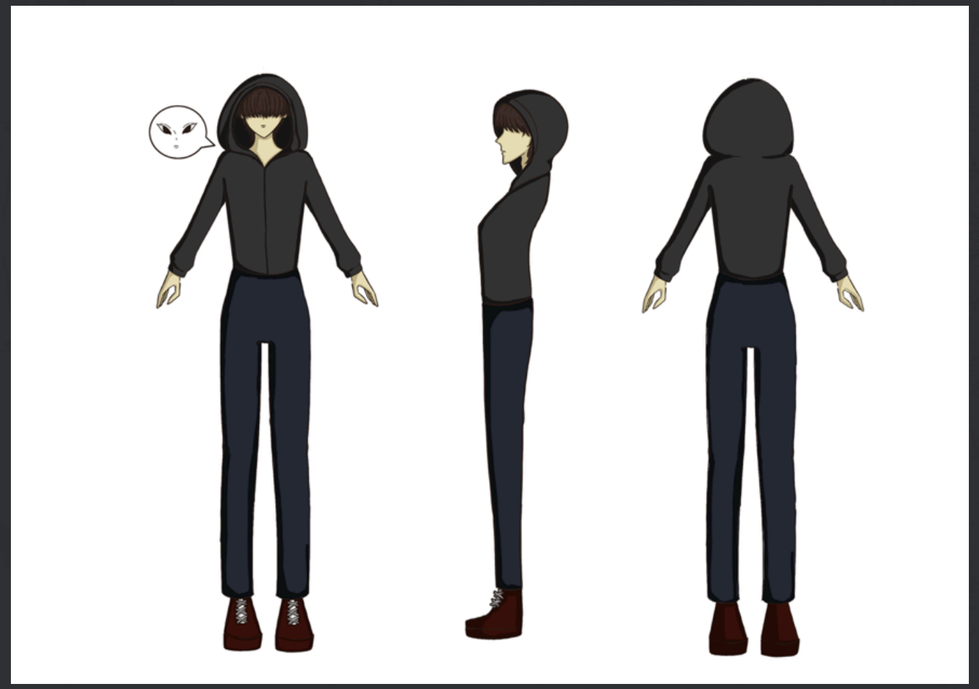




การทำแปลนบ้านโฮมสเตย์ (Level Design)

3.2 การเตรียมการก่อนผลิต (Pre-Production)

ออกแบบตัวละคร (Character Design)



ศัตรู (The Antagonist)

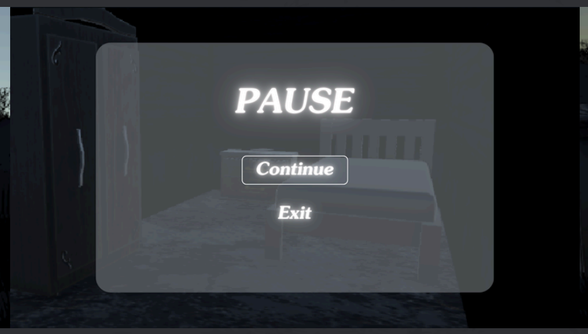


Turn around

3.2 การเตรียมการก่อนผลิต (Pre-Production) ต่อ

ออกแบบกราฟิก 2D (Graphic & UI Design)









การวางโครงเรื่องและลำดับเหตุการณ์ (Narrative & Event Flow)

Day 1 – The Arrival (Tutorial)

- **เป้าหมาย:** สร้างความคุ้นเคยกับการควบคุมพื้นฐาน (เดิน, ย่อ, โต้ตอบ) ในพื้นที่ Safe Zone 100%
- **เหตุการณ์หลัก:** ผู้เล่นมาถึงบ้านพัก สำรวจพื้นที่ สั่งอาหาร และเข้านอนอย่างปลอดภัย

Day 2 – The Uncanny (ความผิดปกติ)

เป้าหมาย: เริ่มสร้างความหวาดระแวง (Paranoia) และความกดดันผ่านสภาพแวดล้อมโดยไม่ต้องพึ่งศัตรูตัวเป็นๆ

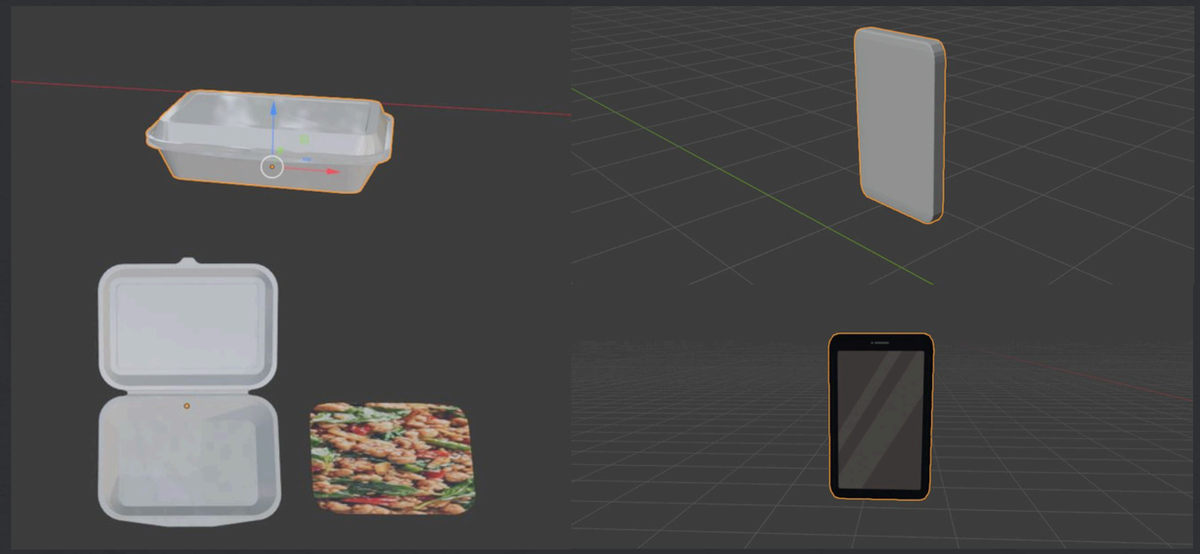
Day 3 – The Intruder

- **เป้าหมาย:** บังคับใช้กลไกการซ่อนตัว (Hiding) การใช้ไฟฉาย และการเผชิญหน้ากับ Jump Scare
- **เหตุการณ์หลัก:** รูปถ่ายปริศนาตอนนอนหลับ ไฟดับทั้งบ้าน และการเผชิญหน้ากับเงาคนร้ายที่หน้ากระจกห้องน้ำ ก่อนตัดเข้าสู่ฉากจบฉบับ Alpha

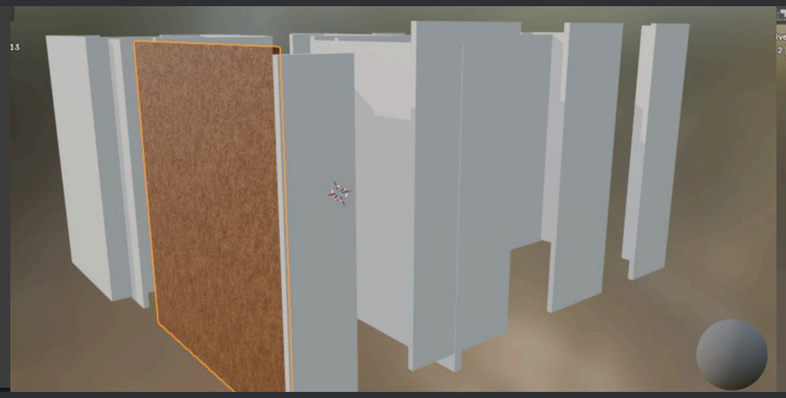
3.3 Production (ขั้นตอนการพัฒนาตัวเกม - Alpha Version)

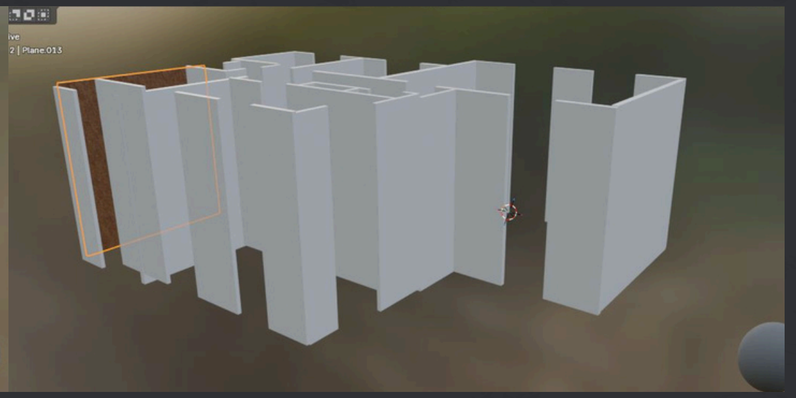
สร้างสรรค์โมเดล 3 มิติ (3D Modeling)

ใช้โปรแกรม Blender ปั้นโมเดลประกอบฉากที่สำคัญ เช่น ชิ้นส่วนโครงสร้างบ้าน โมเดลเคาน์เตอร์ในครัว กล่องอาหาร และมือถือ





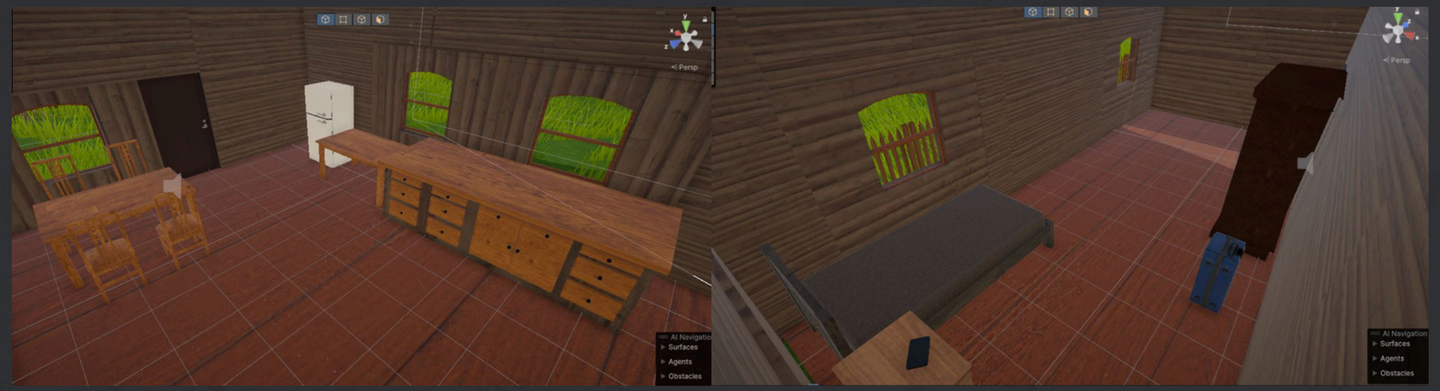


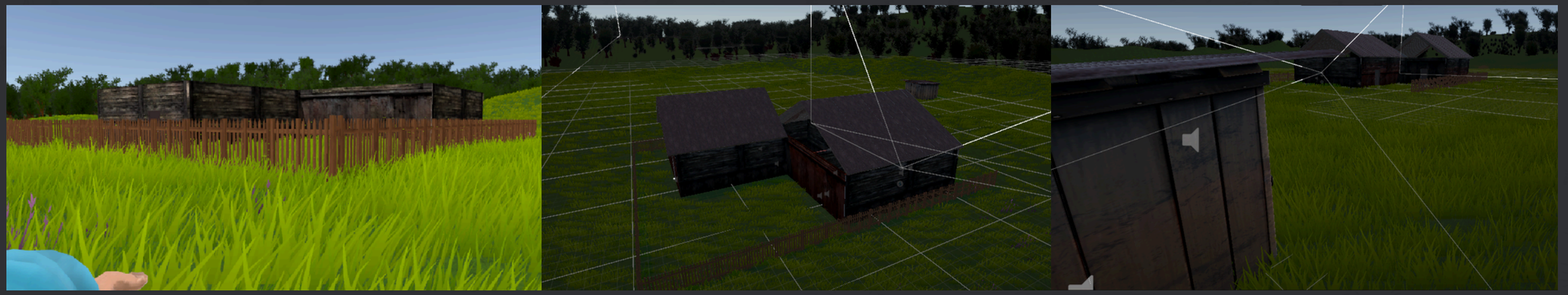


3.3 Production (ขั้นตอนการพัฒนาตัวเกม - Alpha Version)

3.3.1 ประกอบฉากและจัดแสง (Level Design & Lighting)

ประกอบโครงสร้างเป็นบ้านโฮมสเตย์ใน Unity รวมทั้งนำเข้า Assets มาจัดแต่งภายใน และจัดการระบบแสงสว่างแบบยืดหยุ่น (Dynamic Lighting)

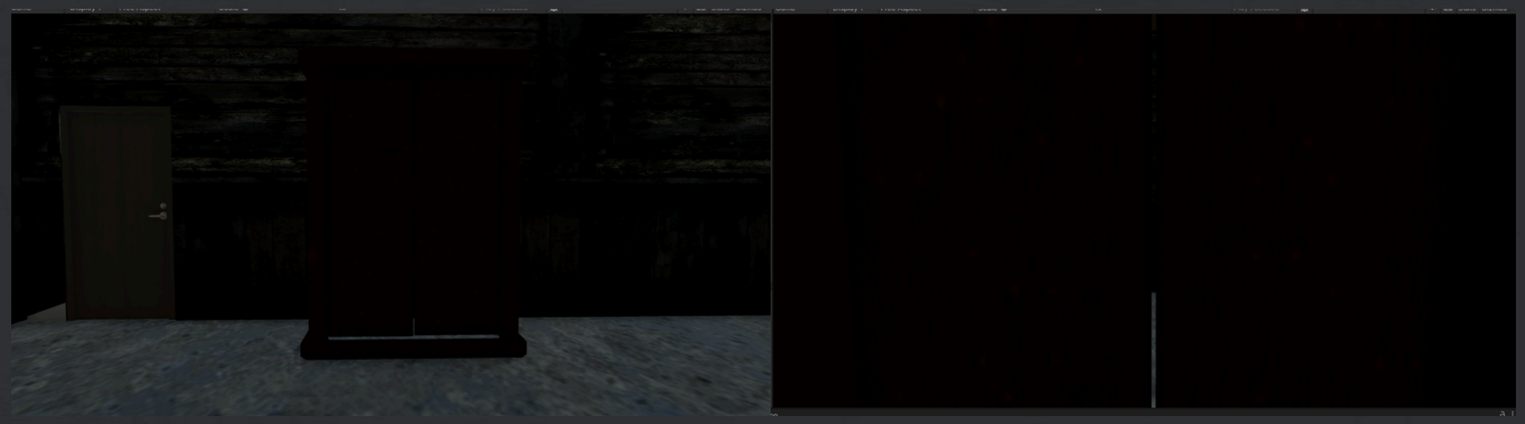




3.3 Production (ขั้นตอนการพัฒนาตัวเกม - Alpha Version)

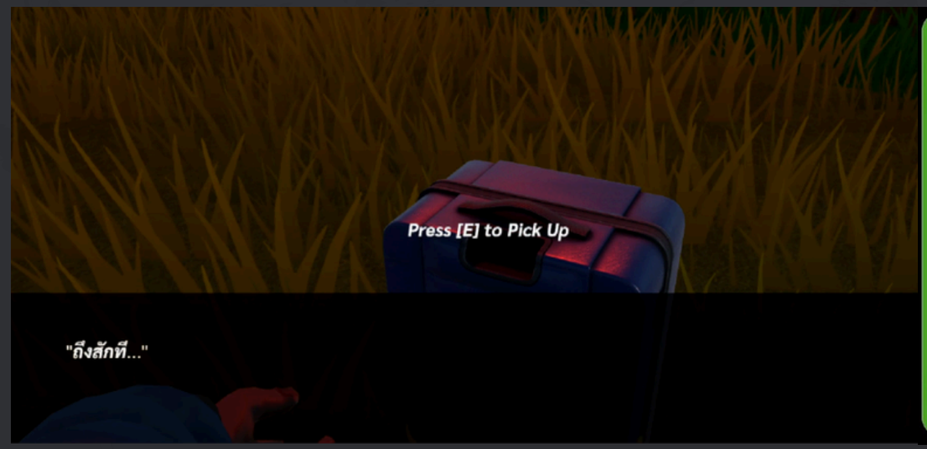
3.3.2 พัฒนากลไกและระบบ UI เล่าเรื่องและทดสอบระบบเหตุการณ์ (Event Trigger)

- เขียนโค้ด (C#) ควบคุมระบบการเล่น เช่น การซ่อนตัวในตู้เสื้อผ้า, ระบบแสดงผลหน้าต่างแชทจำลอง (Fake Chat UI) และหน้าต่างความคิดตัวละคร (Monologue UI) เพื่อใช้ดำเนินเรื่อง
- ระบบ Trigger วางจุดเกิดเหตุการณ์ตามเนื้อเรื่อง (เช่น เหตุการณ์ไฟตก, กระจกห้องน้ำ)



ภายนอกตู้เสื้อผ้า

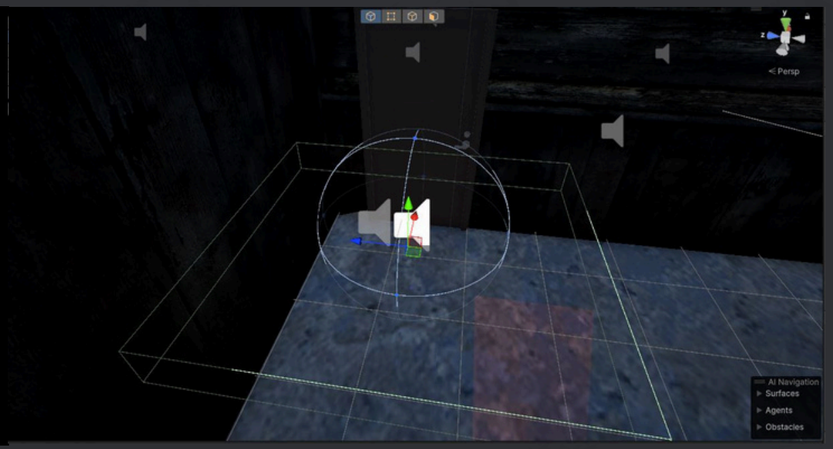
ภายในตู้เสื้อผ้า (ขณะซ่อนตัว)



Monologue UI



Fake Chat UI



Trigger Box

3.3 Production (ขั้นตอนการพัฒนาตัวเกม - Alpha Version)

3.3.4 ประกอบฉากในบ้าน












3.3 Production (ขั้นตอนการพัฒนาตัวเกม - Alpha Version)

3.3.4 ของประกอบฉากในห้องครัว



3.3 Production (ขั้นตอนการพัฒนาตัวเกม - Alpha Version)

3.3.4 พัฒนาสภาพแวดล้อมในเกมฉากงานวัด





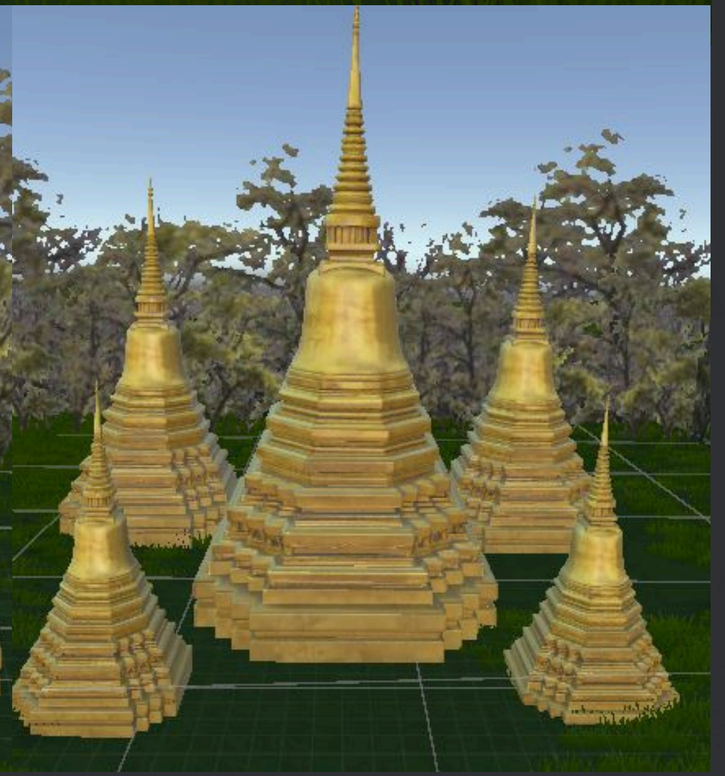












3.3 Production (ขั้นตอนการพัฒนาตัวเกม - Alpha Version)

3.3.4 พัฒนาสภาพแวดล้อมในเกมฉากงานวัด รถเข็นขายอาหาร



3.3 Production (ขั้นตอนการพัฒนาตัวเกม - Alpha Version)

3.3.4 พัฒนาสภาพแวดล้อมในห้องน้ำ



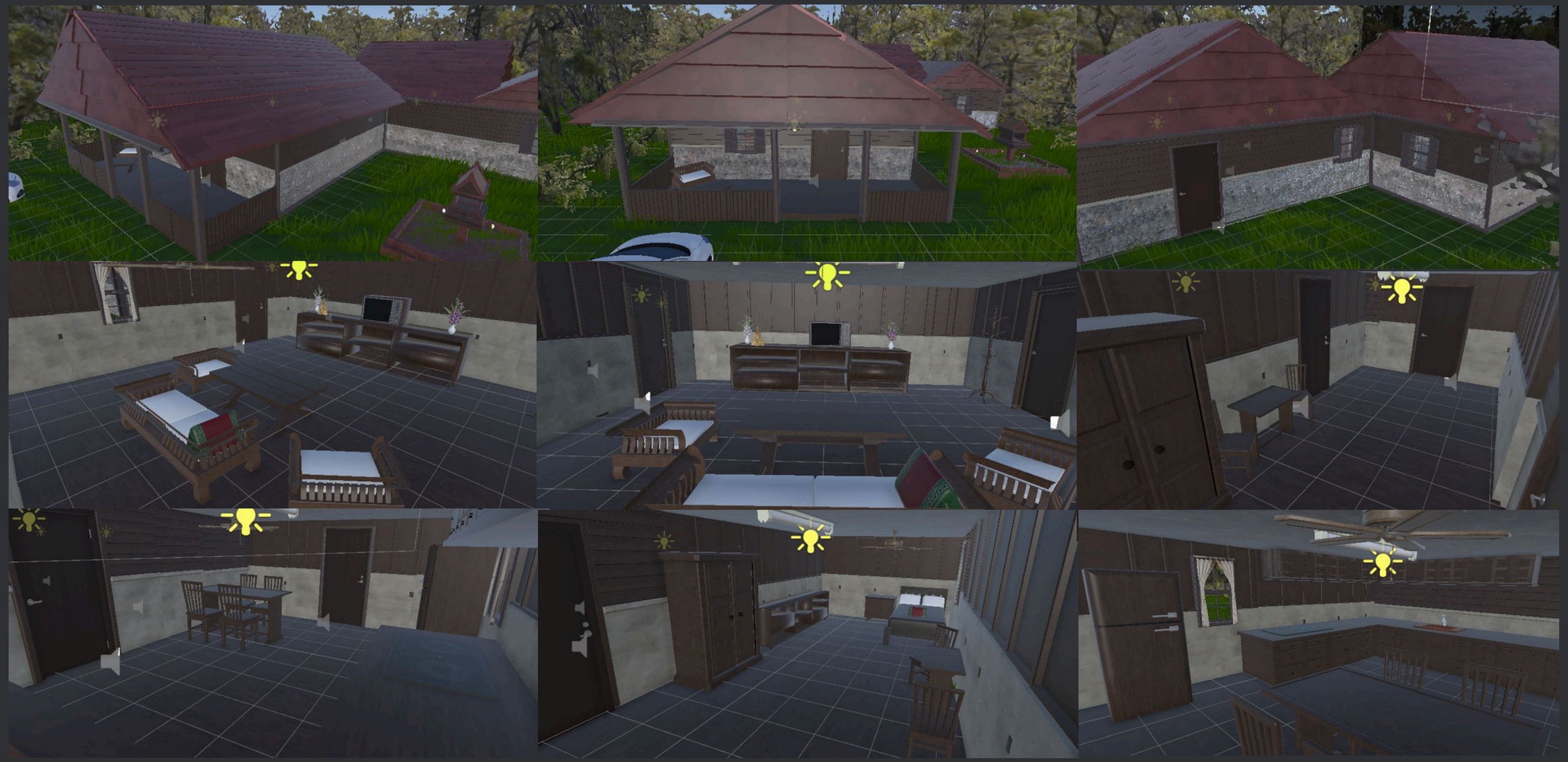
3.3 Production (ขั้นตอนการพัฒนาตัวเกม - Alpha Version)

3.3.5 พัฒนาสภาพแวดล้อมในเกมฉากขับรถ



3.3 Production (ขั้นตอนการพัฒนาตัวเกม - Alpha Version)

3.3.5 พัฒนาสภาพแวดล้อมในบ้าน



3.3 Production (ขั้นตอนการพัฒนาตัวเกม - Alpha Version)

3.3.6 พัฒนาตัวละคร Player



3.3 Production (ขั้นตอนการพัฒนาตัวเกม - Alpha Version)

3.3.6 พัฒนาตัวละคร ศัตรู (The Antagonist)



3.3 Production (ขั้นตอนการพัฒนาตัวเกม - Alpha Version)

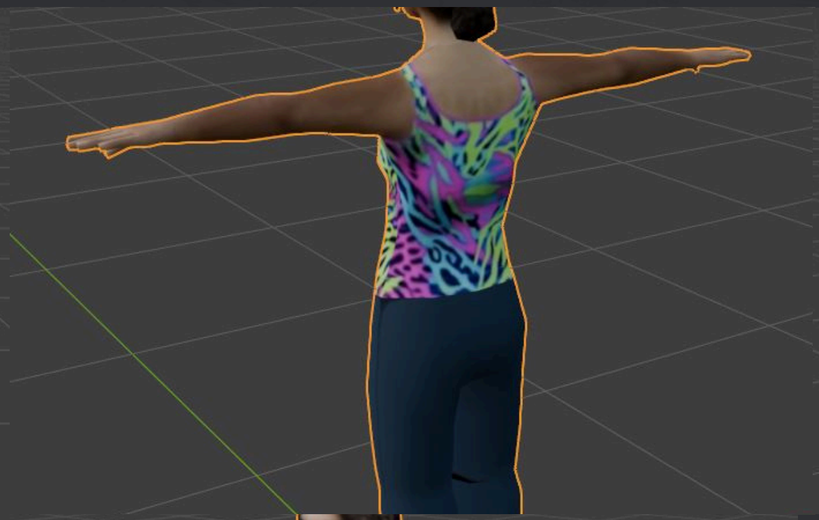
3.3.6 พัฒนาตัวละคร Npc

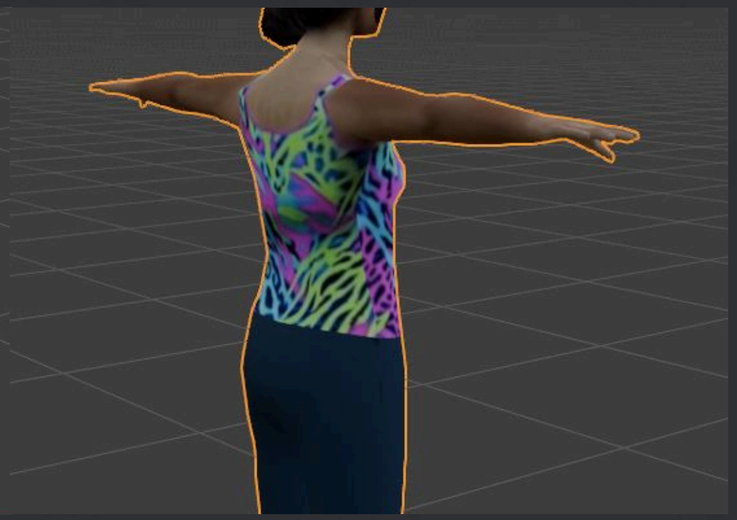


3.3 Production (ขั้นตอนการพัฒนาตัวเกม - Alpha Version)

3.3.6 พัฒนาตัวละคร NPC สก๊อยสาว









3.3 Production (ขั้นตอนการพัฒนาตัวเกม - Alpha Version)

3.3.6 พัฒนาตัวละคร NPC สก๊อยสาว



3.3 Production (ขั้นตอนการพัฒนาตัวเกม - Alpha Version)

3.3.6 พัฒนาตัวละคร NPC นิสิต1







3.3 Production (ขั้นตอนการพัฒนาตัวเกม - Alpha Version)

3.3.6 พัฒนาตัวละคร NPC นิสิต2









3.3 Production (ขั้นตอนการพัฒนาตัวเกม - Alpha Version)

3.3.6 พัฒนาตัวละคร NPC นิสิต3



3.3 Production (ขั้นตอนการพัฒนาตัวเกม - Alpha Version)

3.3.6 พัฒนาตัวละคร NPC ร้านขายปลา









3.3 Production (ขั้นตอนการพัฒนาตัวเกม - Alpha Version)

3.3.6 พัฒนาตัวละคร NPCป้าขายเครื่องแกง



3.4 Post-Production (แผนการทดสอบและประเมินผล)

การทดสอบระบบเบื้องต้น (Alpha Testing)

ตรวจสอบความถูกต้องของการทำงานระบบเกมและองค์ประกอบเบื้องต้น พร้อมนำเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อพิจารณาปรับปรุงแก้ไขก่อนนำไปประเมินจริง



การประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญ (Expert Review)

การประเมินคุณภาพสื่อโดยผู้เชี่ยวชาญ (Expert Evaluation) นำสื่อ/คลิปตัวอย่างและแบบประเมินเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ 3 ด้าน (ด้านไซเบอร์, จิตวิทยา และสื่อ/การออกแบบ) เพื่อประเมิน "คุณภาพสื่อแบบเฉพาะด้านและคุณภาพสื่อภาพรวม" ในมาตราส่วน 5 ระดับ (เกณฑ์แปลผล: ดีมาก – ต้องปรับปรุง)

การทดสอบกับกลุ่มตัวอย่าง (Beta Testing)

การประเมินกับกลุ่มเป้าหมาย (Target Audience Evaluation) ให้กลุ่มเป้าหมายจำนวน 33 คน (อายุ 15–22 ปี) รับชมคลิปวิดีโอตัวอย่างเกม แล้วตอบแบบสอบถามเพื่อประเมิน "ความพึงพอใจและการรับรู้ภัยไซเบอร์" ในมาตราส่วน 5 ระดับ (เกณฑ์แปลผล: มากที่สุด – น้อยที่สุด)

3.4 Post-Production (ผลการทดสอบและประเมินผล)

3.4.1 การประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญเฉพาะด้าน (Expert Review)

การประเมินคุณภาพสื่อโดยผู้เชี่ยวชาญ (Expert Evaluation) นำสื่อ/คลิปตัวอย่างและแบบประเมินเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ 3 ด้าน (ด้านไซเบอร์, จิตวิทยา และสื่อ/การออกแบบ) เพื่อประเมิน "คุณภาพสื่อ" ในมาตราส่วน 5 ระดับ (เกณฑ์แปลผล: ดีมาก – ต้องปรับปรุง)

ผลการประเมินคุณภาพสื่อโดยผู้เชี่ยวชาญเฉพาะด้าน

จากแบบประเมิน ผู้เชี่ยวชาญแต่ละด้านให้คะแนน 2 ส่วน คือ คะแนนเฉพาะด้านและคะแนนคุณภาพภาพรวมของโครงการ (ระดับ 5 คะแนน)

คะแนนเฉพาะด้านในรูปเล่มมีดังนี้

ผู้เชี่ยวชาญ (ด้าน)	คะแนนเฉพาะด้าน	ระดับ
ความมั่นคงทางไซเบอร์	3.00	ปานกลาง
จิตวิทยา	3.80	ดี
สื่อและการออกแบบ	3.00	ปานกลาง
คุณภาพเฉพาะด้านเฉลี่ยรวม	3.27	ปานกลาง

สรุปและอภิปรายผลการประเมินเฉพาะด้านจากผู้เชี่ยวชาญ

ผลการประเมินคุณภาพสื่อจากผู้เชี่ยวชาญพบว่า ด้านจิตวิทยามีค่าเฉลี่ยสูงสุด 3.80 อยู่ในระดับดี ขณะที่ด้านความมั่นคงปลอดภัยทางไซเบอร์ และด้านสื่อและการออกแบบ มีค่าเฉลี่ยด้านละ 3.00 อยู่ในระดับปานกลาง สำหรับคุณภาพภาพรวมของโครงงานมีค่าเฉลี่ย 3.47 (S.D. = 0.74) อยู่ในระดับปานกลาง ผลการประเมินสะท้อนให้เห็นว่าโครงงานมีจุดเด่นด้านแนวคิดและความคิดสร้างสรรค์ แต่ยังควรพัฒนาความชัดเจนในการสื่อสารเนื้อหา การออกแบบ UI และการนำเสนอประเด็นภัยคุกคามทางไซเบอร์ให้ผู้เล่นเข้าใจได้ชัดเจนยิ่งขึ้น

3.4 Post-Production (ผลการทดสอบและประเมินผล)

3.4.2 การประเมินคุณภาพภาพรวมจากผู้เชี่ยวชาญ (Expert Review)

การประเมินคุณภาพสื่อโดยผู้เชี่ยวชาญ (Expert Evaluation) นำสื่อ/คลิปตัวอย่างและแบบประเมินเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ 3 ด้าน (ด้านไซเบอร์, จิตวิทยา และสื่อ/การออกแบบ) เพื่อประเมิน "คุณภาพภาพรวมของโครงงาน" ในมาตราส่วน 5 ระดับ (เกณฑ์แปลผล: ดีมาก – ต้องปรับปรุง)

สรุปผลการประเมินคุณภาพสื่อโดยผู้เชี่ยวชาญ

สำหรับผลการประเมินคุณภาพภาพรวมของโครงงาน มีคะแนนเฉลี่ยรวมเท่ากับ 3.47 (ระดับปานกลาง) โดยมีจุดเด่นด้านความน่าสนใจและความคิดสร้างสรรค์ของแนวคิดโครงงาน ซึ่งได้รับคะแนนเฉลี่ยสูงสุดที่ 4.00 (ระดับดี)

ผลการประเมินคุณภาพภาพรวมจากผู้เชี่ยวชาญ

จากแบบประเมิน ผู้เชี่ยวชาญแต่ละด้านให้คะแนน 2 ส่วน คือ คะแนนเฉพาะด้านและคะแนนคุณภาพภาพรวมของโครงการ (ระดับ 5 คะแนน)

การประเมินคุณภาพภาพรวมของโครงงาน มีผลดังนี้

ผู้เชี่ยวชาญ (ด้าน)	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ระดับ
ความน่าสนใจและความคิดสร้างสรรค์	4.33	0.58	ดี
ความสอดคล้องของชื่อเรื่อง วัตถุประสงค์ และเนื้อหา	3.33	0.58	ปานกลาง
ความชัดเจนในการสื่อสารสาระสำคัญ	3.00	1.00	ปานกลาง
ความเหมาะสมของรูปแบบเกม	3.33	0/58	ปานกลาง
ความสมบูรณ์ของชิ้นงาน	3.33	0.58	ปานกลาง
รวม 5 ข้อ (ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน)	3.47	0.74	ปานกลาง

3.4 Post-Production (ผลการทดสอบและประเมินผล)

3.4.3 ผลการประเมินจากกลุ่มเป้าหมาย (Beta Testing)

การประเมินความพึงพอใจและการรับรู้ของกลุ่มเป้าหมาย (Target Audience Evaluation) นำคลิปวิดีโอตัวอย่างเกมเสนอต่อกลุ่มเป้าหมายจำนวน 33 คน โดยให้รับชมคลิปและตอบแบบสอบถามเพื่อประเมินความพึงพอใจต่อแนวคิดการนำเสนอ กลไกการเล่น งานภาพและเสียง รวมถึงการรับรู้เกี่ยวกับภัยไซเบอร์ ใช้แบบสอบถามมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (เกณฑ์แปลผล: มากที่สุด – น้อยที่สุด) โดยวิเคราะห์ผลด้วยค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)



ผลการประเมินจากกลุ่มเป้าหมาย

ผลการประเมินพบว่ามีผู้ตอบจริง 33 คน โดยอยู่ในช่วงอายุเป้าหมาย 22 คน และนอกช่วง 11 คน

รายการประเมิน	คะแนน	S.D.	ระดับ
ความพึงพอใจต่อแนวคิดและการนำเสนอเกมโดยรวม	4.73	0.52	มากที่สุด
ความสนใจติดตามหรือสนับสนุนการพัฒนาเกมต่อ	4.70	0.64	มากที่สุด
ความเหมาะสมของ Interactive Narrative ต่อการเรียนรู้ภัยไซเบอร์	4.61	0.66	มากที่สุด
การกระตุ้นความระมัดระวังในการโพสต์หรือเช็กอินออนไลน์	4.58	0.71	มากที่สุด
เอกลักษณ์และจุดเด่นของเกม	4.58	0.71	มากที่สุด

ผลการประเมินจากกลุ่มเป้าหมายจำนวน 33 คน พบว่าคะแนนเฉลี่ยรายข้ออยู่ระหว่าง 4.58–4.73 ซึ่งอยู่ในระดับมากที่สุดทุกข้อ โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดคือความพึงพอใจต่อแนวคิดและการนำเสนอเกมโดยรวม (Mean = 4.73, S.D. = 0.52) รองลงมาคือความสนใจติดตามหรือสนับสนุนการพัฒนาเกมต่อ (Mean = 4.70, S.D. = 0.64) สะท้อนให้เห็นว่ากลุ่มผู้ตอบมีความคิดเห็นเชิงบวกต่อแนวคิดและการนำเสนอของเกม รวมถึงมีความสนใจในการพัฒนาเกมต่อไป ทั้งนี้ ผลดังกล่าวเป็นการประเมินความคิดเห็นและการรับรู้หลังรับชมคลิปตัวอย่าง ไม่ใช่ผลการวัดความรู้หรือพฤติกรรมก่อนและหลังการเล่นเกม

เอกสารอ้างอิง

โชติกา ชุมศรี. (2567). การตกเป็นเหยื่อของการสะกดรอยออนไลน์ในสังคมไทย [วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย].

สาวตรี สุขศรี. (2561). Cyberstalking: ความหมาย พฤติกรรม และผลกระทบทางกฎหมาย/สังคม. วารสารนิติศาสตร์, 47(2), 269–290.

สกุล สุขศิริ. (2550). ผลสัมฤทธิ์ของสื่อการเรียนรู้แบบ Game-Based Learning [สารนิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์].

Lin, T. J. (2023). A study on the influence of psychological horror game experience on player's negative emotions [Master's thesis, National Taiwan University of Arts].

Mullen, P. E., Pathé, M., & Purcell, R. (2009). Stalkers and their victims (2nd ed.). Cambridge University Press.

Perron, B. (2018). Horror video games: Essays on the fusion of fear and play. McFarland.

ประวัติผู้จัดทำ



นางสาวศิลป์ศุภา แจ่มแป้น
(Sinsupha Chaempaen)

สวัสดีค่ะ ดิฉันชื่อ ศิลป์ศุภา แจ่มแป้น

รหัสนิสิต 66011213358 นิสิตชั้นปีที่ 4

ระดับปริญญาตรี สาขาวิชาสื่อนฤมิต

คณะวิทยาการสารสนเทศ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

E-mail: sinsupha.chp@gmail.com

Tel. +66 636106563



นางสาวภัสรนันท์ จักรมานนท์
(Phatsaranan Chakmanont)

สวัสดีค่ะ ดิฉันชื่อ ภัสรนันท์ จักรมานนท์

รหัสนิสิต 66011213381 นิสิตชั้นปีที่ 4

ระดับปริญญาตรี สาขาวิชาสื่อนฤมิต

คณะวิทยาการสารสนเทศ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

E-mail: 66011213381@msu.ac.th

Tel. +66 961925568