

CARD GAME

Rama Clash

(รามาศาส์)



การพัฒนาเกมการต่อสู้สมความเป็นจริงเสริม (AR)

เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้วรรณคดีไทย

: กรณีศึกษาเรื่องรามเกียรติ์



บทคัดย่อ

โครงการนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อออกแบบและพัฒนาการ์ดเกม
จากวรรณคดีไทยเรื่องรามเกียรติ์ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เกี่ยวกับ
ตัวละครและเนื้อหาของวรรณคดีไทยผ่านรูปแบบเกมที่
สนุกสนานและเข้าใจง่าย โดยมุ่งเน้นการออกแบบภาพ
ประกอบตัวละคร การ์ดเกม กล่องบรรจุภัณฑ์ และสื่อแอนิเมชัน
ประกอบการนำเสนอผลงาน

การดำเนินงานเริ่มจากการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับวรรณคดีเรื่อง
รามเกียรติ์ การกำหนดแนวคิดและรูปแบบของเกม การ
ออกแบบตัวละครและองค์ประกอบทางศิลปะ การจัดทำการ์ด
เกมและบรรจุภัณฑ์ ตลอดจนการสร้างแอนิเมชันเพื่อประกอบ
การนำเสนอ จากนั้นนำผลงานไปประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญใน
ด้านที่เกี่ยวข้อง เพื่อพิจารณาความเหมาะสมของเนื้อหา การ
ออกแบบ และการนำเสนอผลงาน

ผลจากการดำเนินโครงการคาดว่าจะได้การ์ดเกมที่มีเอกลักษณ์
ทางศิลปะ สะท้อนเอกลักษณ์ของวรรณคดีไทย และสามารถนำ
ไปใช้เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เรื่องรามเกียรติ์ได้อย่างเหมาะสม

สม

กิตติกรรมประกาศ



โครงการการออกแบบและพัฒนาการ์ดเกมจากวรรณคดีไทย
เรื่องรามเกียรติ์สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี โดยได้รับความกรุณา
และความช่วยเหลือจากบุคคลหลายท่าน ผู้จัดทำขอ
ขอบพระคุณทุกท่านเป็นอย่างสูงไว้ ณ โอกาสนี้

ขอขอบพระคุณอาจารย์ที่ปรึกษาโครงการที่ได้ให้คำแนะนำ ข้อ
เสนอแนะ และแนวทางในการดำเนินงาน ตลอดจนให้ความ
ช่วยเหลือในการปรับปรุงแก้ไขผลงานให้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

ขอขอบพระคุณผู้เชี่ยวชาญทุกท่านที่สละเวลาให้คำแนะนำ
และประเมินผลงานในด้านเนื้อหา การออกแบบและศิลปะ
ตลอดจนการสร้างแอนิเมชัน ซึ่งเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนา
และปรับปรุงโครงการให้มีคุณภาพมากยิ่งขึ้น

สุดท้ายนี้ ผู้จัดทำขอขอบพระคุณครอบครัว เพื่อน และทุกท่าน
ที่ให้การสนับสนุน ความช่วยเหลือ และกำลังใจตลอดระยะเวลา
การดำเนินโครงการ ผู้จัดทำหวังเป็นอย่างยิ่งว่าผลงานนี้จะเป็น
ประโยชน์ต่อผู้ที่สนใจวรรณคดีไทย และสามารถนำไปประยุกต์
ใช้เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ได้อย่างเหมาะสม

สารบัญ

❖ หลักการและเหตุผล	5
❖ วัตถุประสงค์ของการศึกษา	6
❖ ขอบเขตของการศึกษา	7
❖ เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา	8
❖ วิธีการดำเนินงาน	9
❖ ออกแบบตัวละคร (Character Design)	11
❖ ออกแบบการ์ด (Card Design)	44
❖ ออกแบบกล่อง (Box Design)	53
❖ สรุปผลการศึกษา	57
❖ ข้อเสนอแนะ	59
❖ อภิปรายผลการศึกษา	70
❖ เอกสารอ้างอิง	73
❖ ประวัติของผู้ศึกษา	74



บทกล่าวและเหตุผล



เทคโนโลยีด้านเกมและสื่อดิจิทัลมีบทบาทสำคัญต่อการเรียนรู้และความบันเทิงในปัจจุบัน โดยเฉพาะการ์ดเกมที่ช่วยส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ การวางแผน และการแก้ปัญหา อีกทั้งยังเป็นสื่อที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการเผยแพร่วัฒนธรรมได้อย่างสร้างสรรค์

วรรณคดีเรื่อง รามเกียรติ์ เป็นมรดกทางวัฒนธรรมไทยที่มีคุณค่าทั้งด้านวรรณศิลป์ ศิลปะ และประวัติศาสตร์ อย่างไรก็ตาม การนำเสนอวรรณคดีไทยในรูปแบบเดิมอาจไม่สามารถดึงดูดความสนใจของเยาวชนในยุคดิจิทัลได้เท่าที่ควร ขณะที่การ์ดเกมจากต่างประเทศได้รับความนิยมอย่างแพร่หลาย จึงเกิดแนวคิดในการนำวัฒนธรรมไทยมาพัฒนาเป็นสื่อเกมรูปแบบใหม่

ดังนั้น ผู้ศึกษาจึงมีแนวคิดในการพัฒนา การ์ดสะสมพลังจากวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ โดยนำตัวละครและเหตุการณ์สำคัญมาประยุกต์เป็นการ์ดเกมเชิงกลยุทธ์ ผสมผสานศิลปะไทยกับการออกแบบร่วมสมัย เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้วรรณคดีไทย กระตุ้นความคิดวิเคราะห์ และสร้างความภาคภูมิใจในวัฒนธรรมไทย รวมถึงส่งเสริมการเผยแพร่วัฒนธรรมไทยสู่สากลผ่านแนวคิด Soft Power

วัตถุประสงค์ของการศึกษา

1. เพื่อพัฒนาการ์ดเกมการ์ดสะสมความเป็นจริงเสริม (AR) เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้วรรณคดีไทยเรื่องรามเกียรติ์
2. เพื่อประเมินคุณภาพของเกมการ์ดสะสมความเป็นจริงเสริม (AR) เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้วรรณคดีไทยเรื่องรามเกียรติ์ โดยผู้เชี่ยวชาญ
3. เพื่อประเมินความพึงพอใจต่อเกมการ์ดสะสมความเป็นจริงเสริม (AR) เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้วรรณคดีไทยเรื่องรามเกียรติ์ โดยกลุ่มเป้าหมาย

ขอบเขตของการศึกษา



1. เนื้อหาวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์
ศึกษาเนื้อเรื่อง ตัวละคร บทบาทหน้าที่ และความสำคัญของตัวละครในวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์
2. เนื้อหาด้านการออกแบบตัวละคร
ศึกษาลักษณะและบทบาทของตัวละคร เพื่อนำมาออกแบบท่าทางและเครื่องแต่งกายให้เหมาะสมกับเอกลักษณ์ของตัวละคร
3. เนื้อหาด้านการพัฒนาเกมการ์ด
พัฒนาเกมการ์ดที่นำเสนอข้อมูลตัวละครและระบบต่อสู้ด้วยค่าพลัง พร้อมระบบสะสมการ์ดระดับพิเศษ ได้แก่ Silver, Gold และ Rare ซึ่งมีลักษณะพื้นหลังแตกต่างกัน
4. เนื้อหาด้านเทคโนโลยี AR (Augmented Reality)
ประยุกต์ใช้เทคโนโลยี AR กับการ์ดสะสม โดยสแกนผ่านสมาร์ทโฟนหรือแท็บเล็ตเพื่อแสดงตัวละครรามเกียรติ์ในรูปแบบ 3 มิติ พร้อมเพิ่มการเคลื่อนไหวและแอนิเมชันทักษะพิเศษของตัวละคร



เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา

เครื่องมือที่ใช้



กลุ่มเป้าหมาย

นักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
จำนวน 30 คน

วิธีการดำเนินงาน



Pre-production

วางแผนออกแบบตัวละคร
การ์ด และกล่อง คิดกติกา
คิด Storyboard
สำหรับทำ AR animation



Production

วาดและลงสีตัวละคร การ์ด
และกล่องการ์ดเกม วาดองค์
ประกอบสำหรับใช้ในการ
Animate



Post-production

นำตัวละครมาใส่ในการ์ด
Animate ตัวละคร 60 ตัว
ตัดต่อใส่เสียงเอฟเฟค



ผลงานเสร็จสมบูรณ์

เผยแพร่สื่อและประเมิน
ความพึงพอใจในกลุ่มเป้าหมาย

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ



1 การพัฒนาเกมการ์ดสะสมความเป็นจริงเสริม (AR) เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้วรรณคดีไทย: กรณีศึกษาเรื่องรามเกียรติ์

2 ส่งเสริมการเรียนรู้วรรณคดีไทยเรื่องรามเกียรติ์ ในรูปแบบเกมการ์ดสะสมโดยใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม

3 สามารถดึงดูดความสนใจของนักเรียนและนักศึกษาที่มีความสนใจในการเล่นการ์ดเกม และวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์





ចក្ខុវិស័យសេចក្តី

ตัวละคร Normal 39 ตัว



ตัวละคร Normal 39 ตัว



อสุรผัด



อินทรีต



มหาสมุท



พระราม



องคต



พาสี



ชมพูปาน



นิพท



องคต



สุพรมังคชา



สีดา



มังกาน



สุพรมมังกชา



นางมนโท



พาสี



อสุรผัด



ชมพูปาน



มหาสมุท



บาริต



มังกาน



พระลักษณ



สุครีพ



พิเภก



นิพท



องคต

ចតុរ័ជ្ជ



ឃុនៈស្រី

ចិន្តាប័ត្រ



สีดา



สุนทรีย

มณฑิ



ຈົນຕຣາ



ພາສີ

ມັງຄາບຸ



สุพรรณมัจฉา



มหาชมพู

มารีศ



ໜູ່ພາບ



พระลักษมณ์



พินทอง

สีดา



มณโฑ



นันท



ทศก



ພາສີ



ມັງຂາບຸ

ສຸພຽນມັງຂາ



มัทราชมยุ



มารีศ

ชัมพูพาน



ចតុជ័ត



ហត្ថកណ្ឌី



ចន្ទរដ័ត



ឃាតី



ໂຮ່ມພູພານ



ມາຣ໌ຊ



ທຸມທະຣາດ



สุพรรณมัจฉา



มัจฉาบุ

มหาชัมพู



ສຸ່ຕຣີພ



ຖຸມທກຽຽພ

ບິສພັທ



ທຸມນຸ



ព័រសៈត Silver 12 ព័រ



ພຣະຮາມ



ສິ່ງ

ກຸ່ມທຸກຮຸ່ນ



นิทาน



ພຣະສັກຜູ້



ທະຫັດຊຸ້

ສຸ່ຕຣີພ



มณโฑ



ຈົນທຣວິຕ



ພິເກກ

ທບຸມານ



ចង្កា



ตัวละคร Gold 6 ตัว



พระลักษมณ์



พินิต

พญายม



ทศกัณฐ์

ທຣັກດູ



ຈິນທາຣບຶດ

ឥវត្ថុ Rare 3 ឥវ



๒๙๓๖



พระลักษมณ์



พญายม





จจกแบบการ์ด



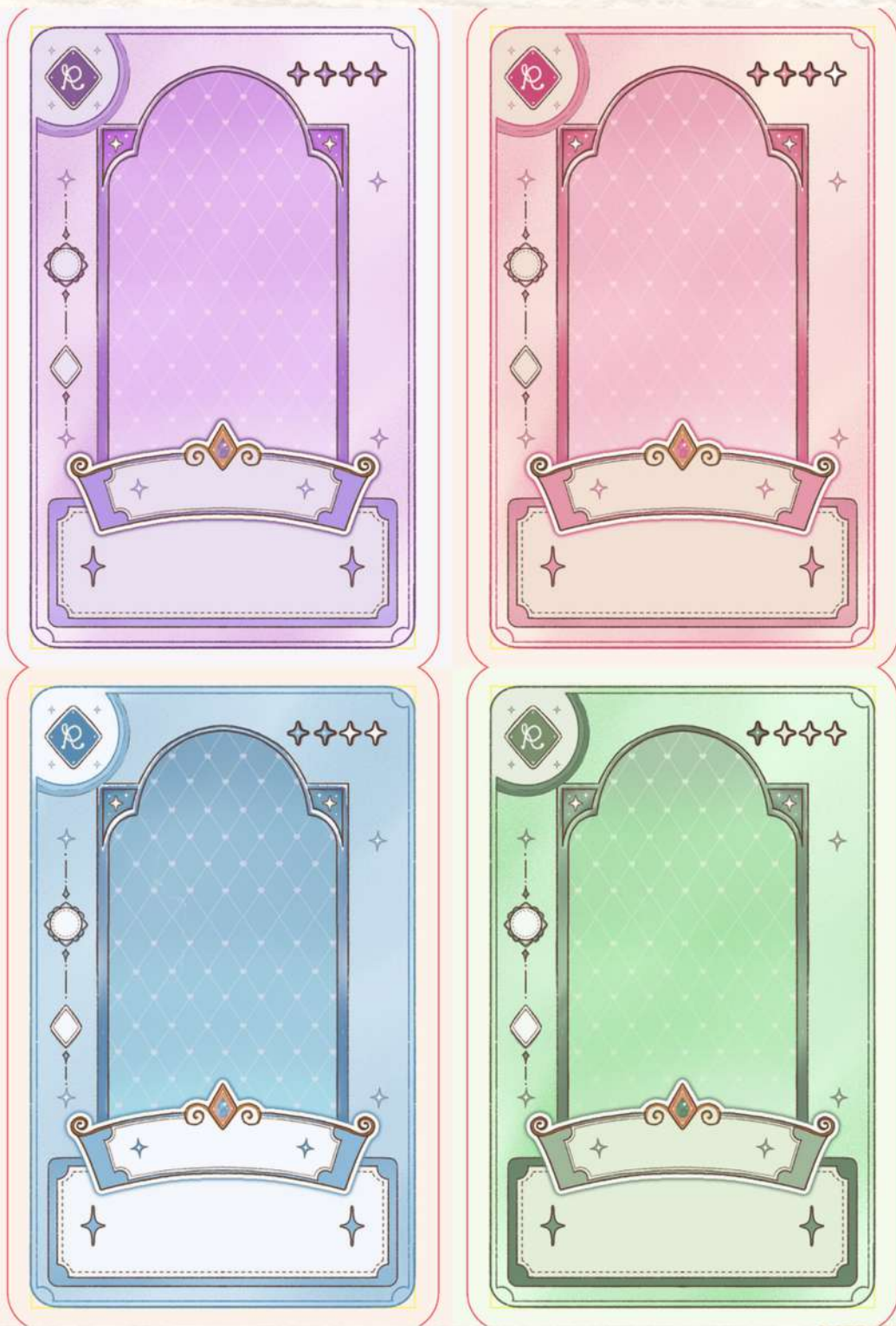
การถ่ายทอด



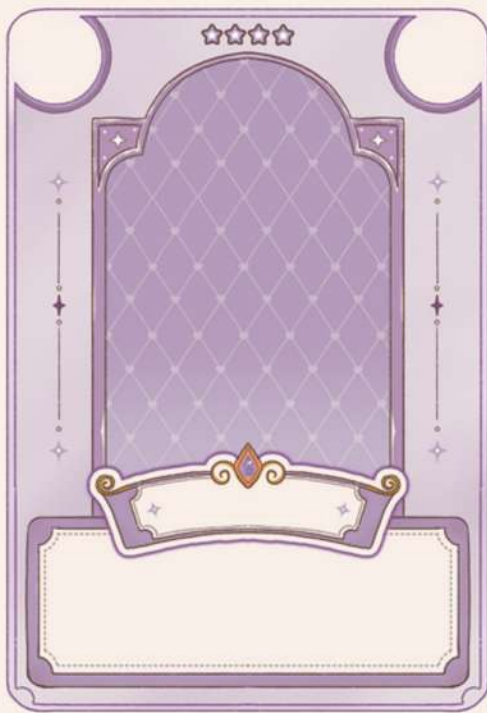
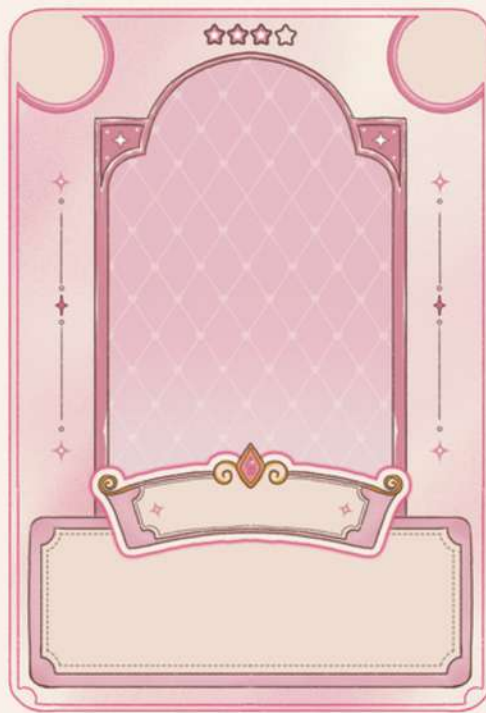
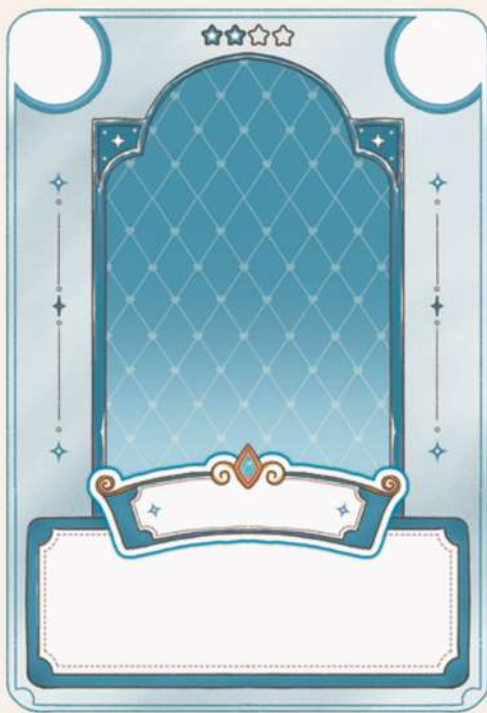
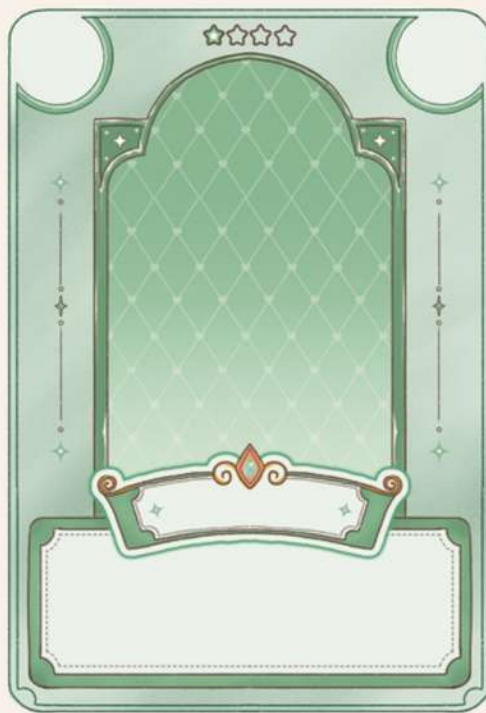
การต่อต้านทนาย



การตกแต่งหน้า



การ์ดอ่านหน้า



การ์ตทำนาย



การถ่ายทอดสิ่ง

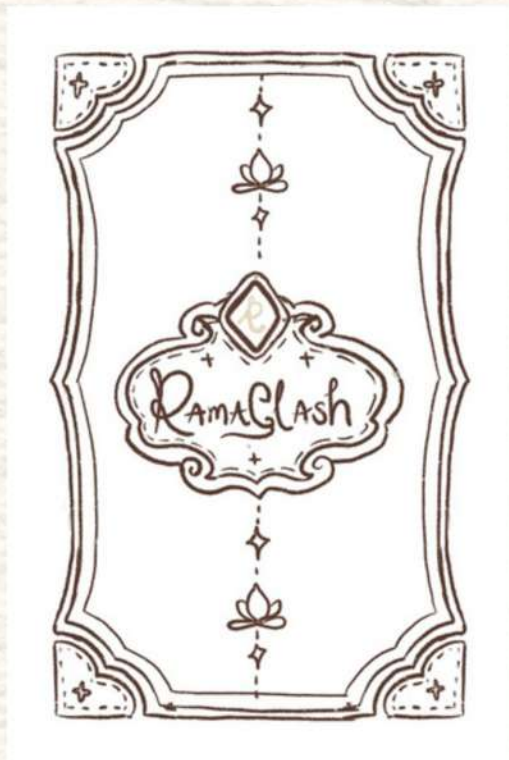
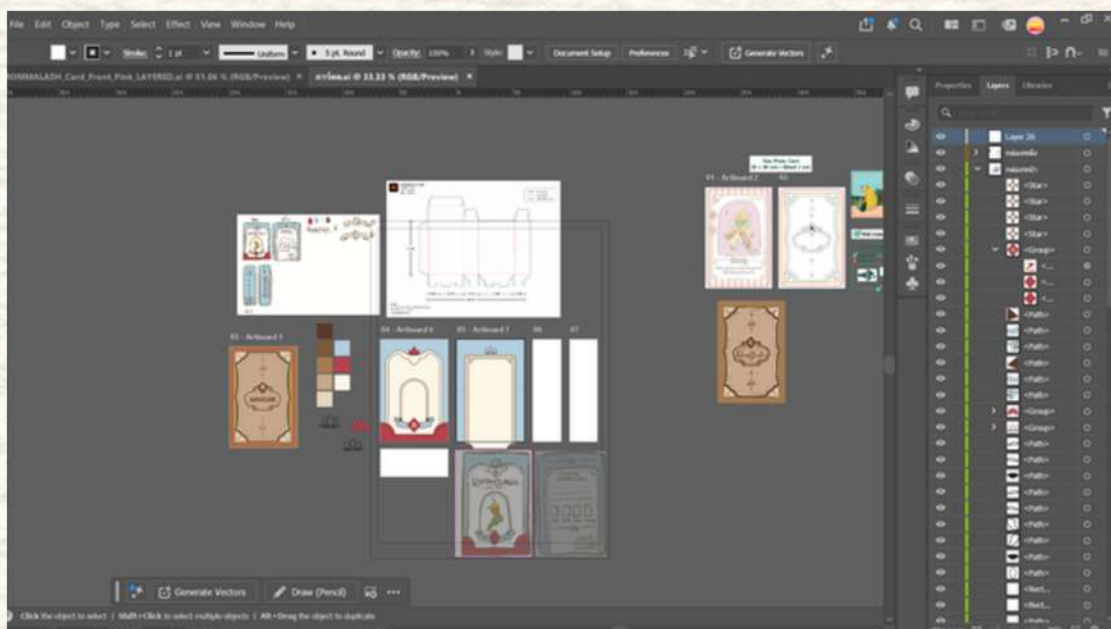
RAMACLASH

RAMACLASH

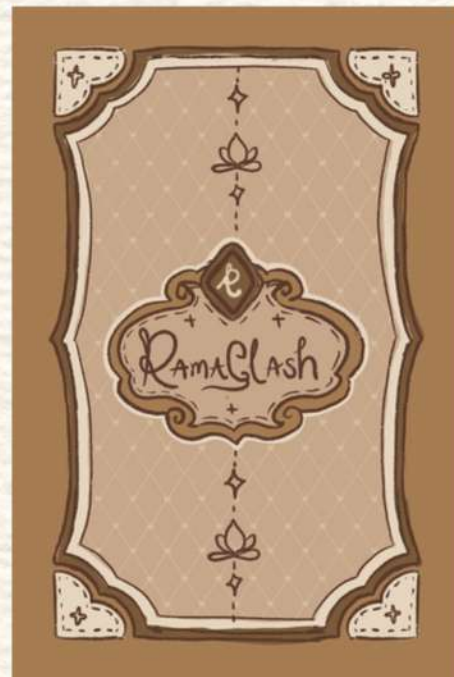
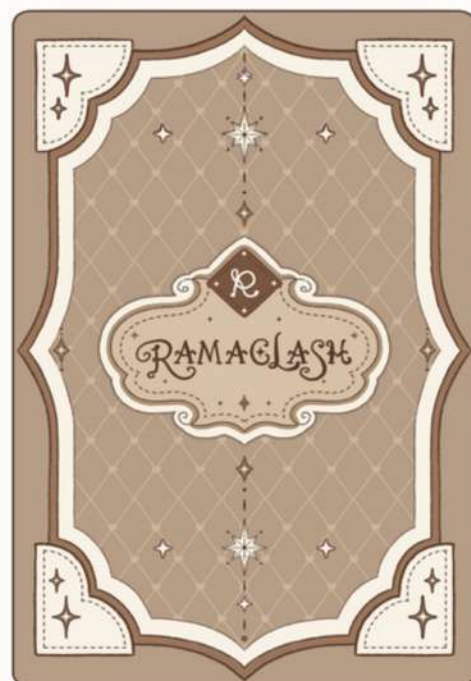
SH

SH

การ์ดตำนานตลัง



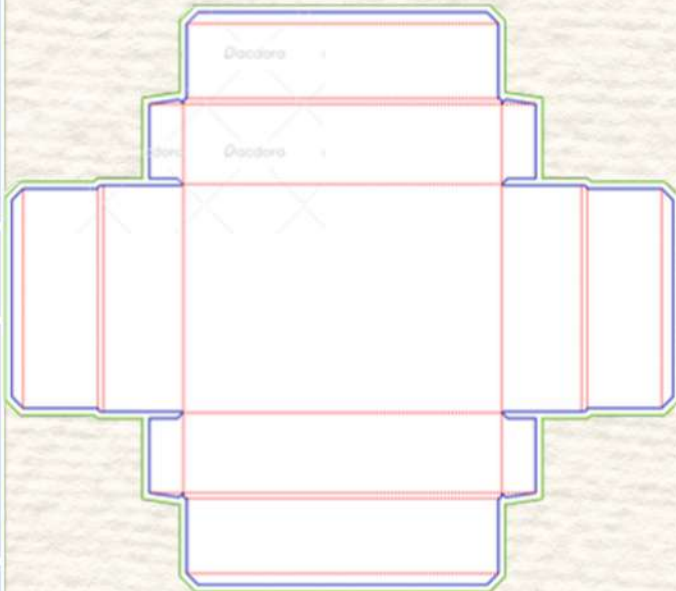
การตกแต่ง



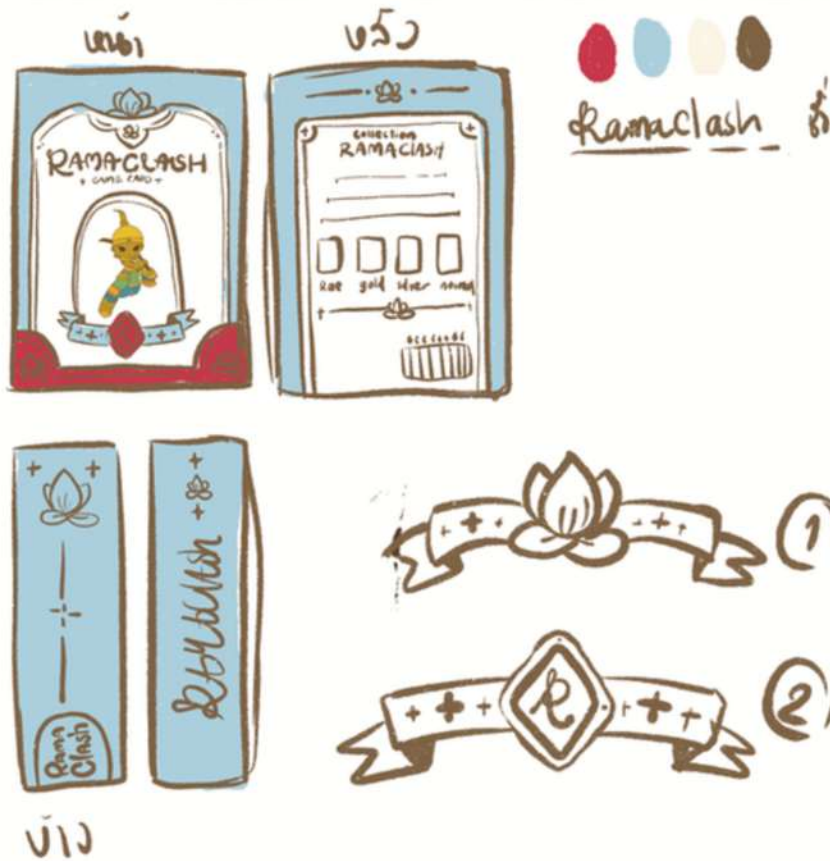
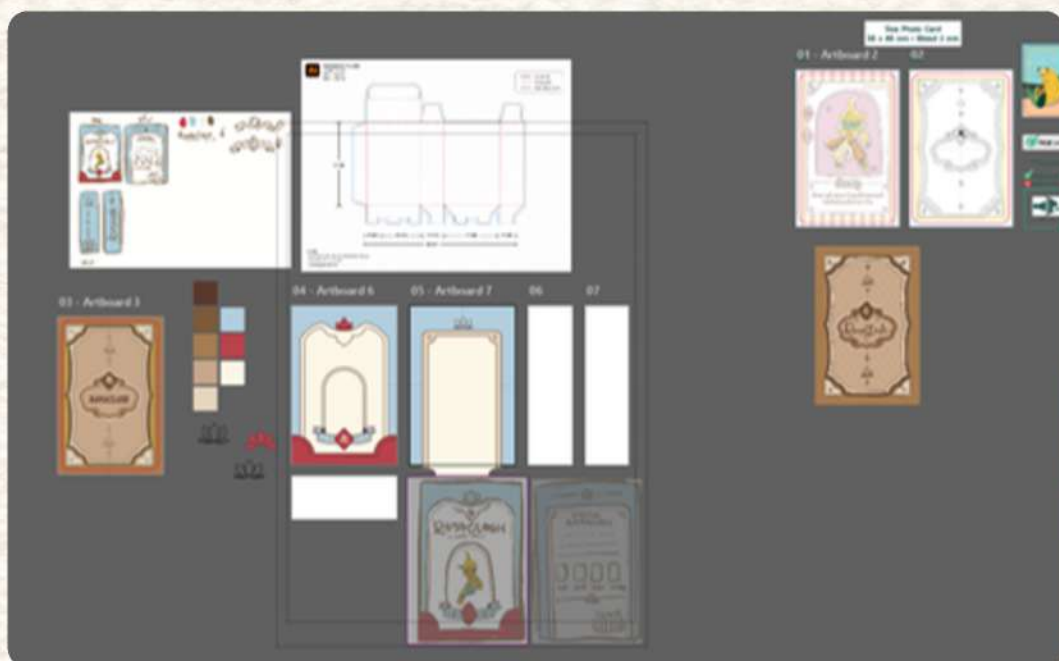


การออกแบบกล่องการ์ด

กล่องการ์ด



กล่องการ์ด



กล่องการ์ด



សំរាប់ធនការវិភាគ



ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน



ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กชพรรณ ยังมี

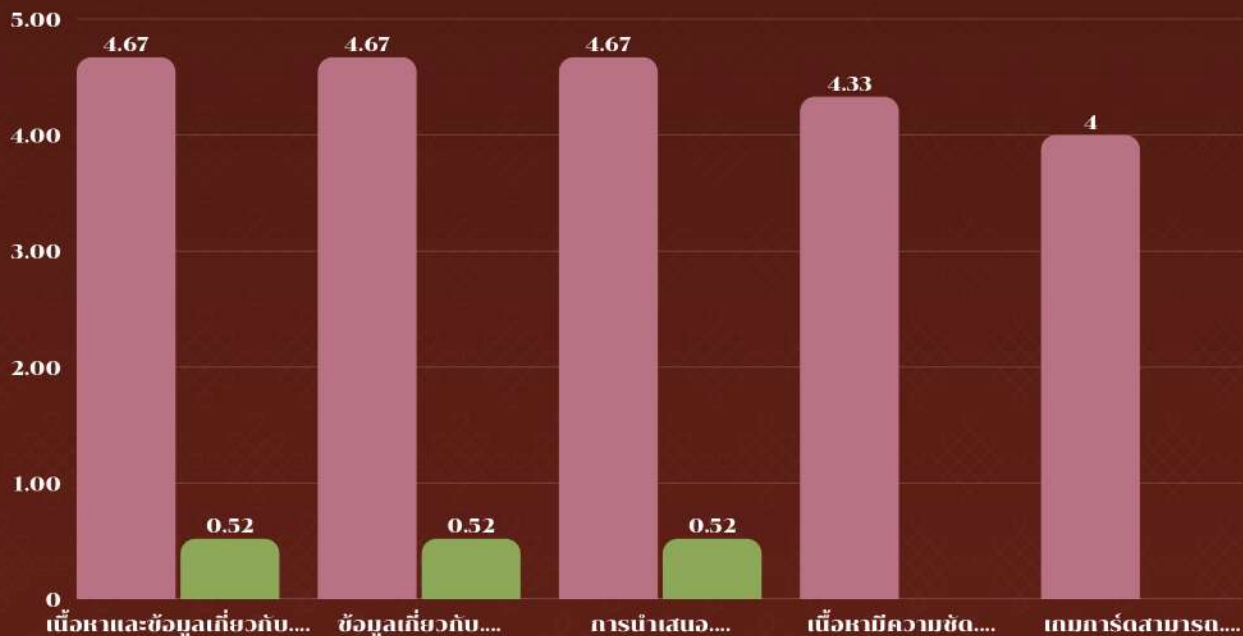
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ศิริพร น้อยอำคา



อาจารย์ จิราภรณ์ ทรงประโคน

ผลการประเมินคุณภาพสื่อผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน

ด้านเนื้อหา



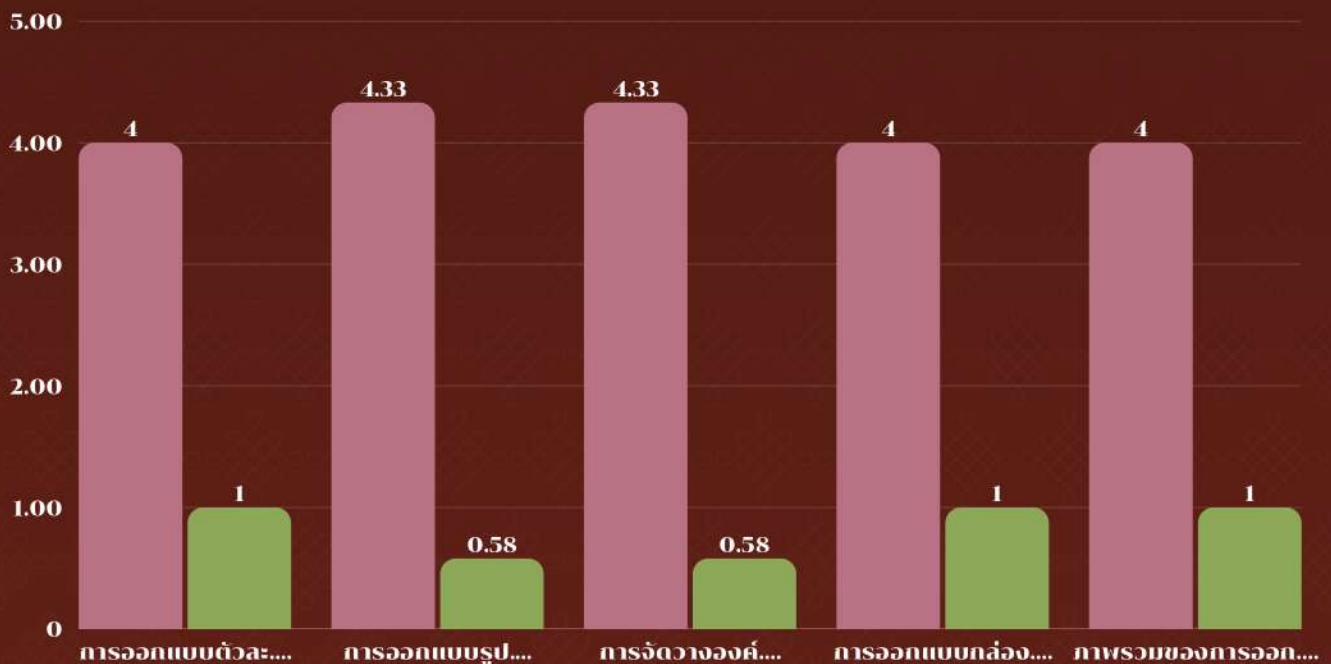
ผลการประเมินด้านเนื้อหาเกี่ยวกับวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ พบว่า สื่อมีคุณภาพโดยรวมอยู่ในระดับดีมาก โดยมีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.47 แสดงให้เห็นว่าเนื้อหาของเกมการ์ดสามารถถ่ายทอดเรื่องราวของรามเกียรติ์ได้อย่างเหมาะสมและช่วยส่งเสริมการเรียนรู้วรรณคดีได้เป็นอย่างดี

เมื่อพิจารณารายข้อ พบว่า เนื้อหาและข้อมูลเกี่ยวกับวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์มีความถูกต้องตามเนื้อเรื่อง ข้อมูลเกี่ยวกับตัวละครมีความถูกต้องและสอดคล้องกับวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์และการนำเสนอเนื้อหา มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของเกมการ์ด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.67 รองลงมาคือ เนื้อหาที่มีความชัดเจน เข้าใจง่าย และเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย มีค่าเฉลี่ย 4.33 ส่วนเกมการ์ดสามารถส่งเสริมความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ มีค่าเฉลี่ย 4.00 ตามลำดับ

ข้อเสนอแนะ: ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่าเนื้อหา มีความถูกต้อง และมีการประยุกต์ใช้ในรูปแบบที่ทันสมัยและน่าสนใจ จึงควรรักษาคุณภาพของเนื้อหาและพัฒนารูปแบบการนำเสนอให้เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายต่อไป

ผลการประเมินคุณภาพสื่อผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน

ด้านการออกแบบและศิลปะ



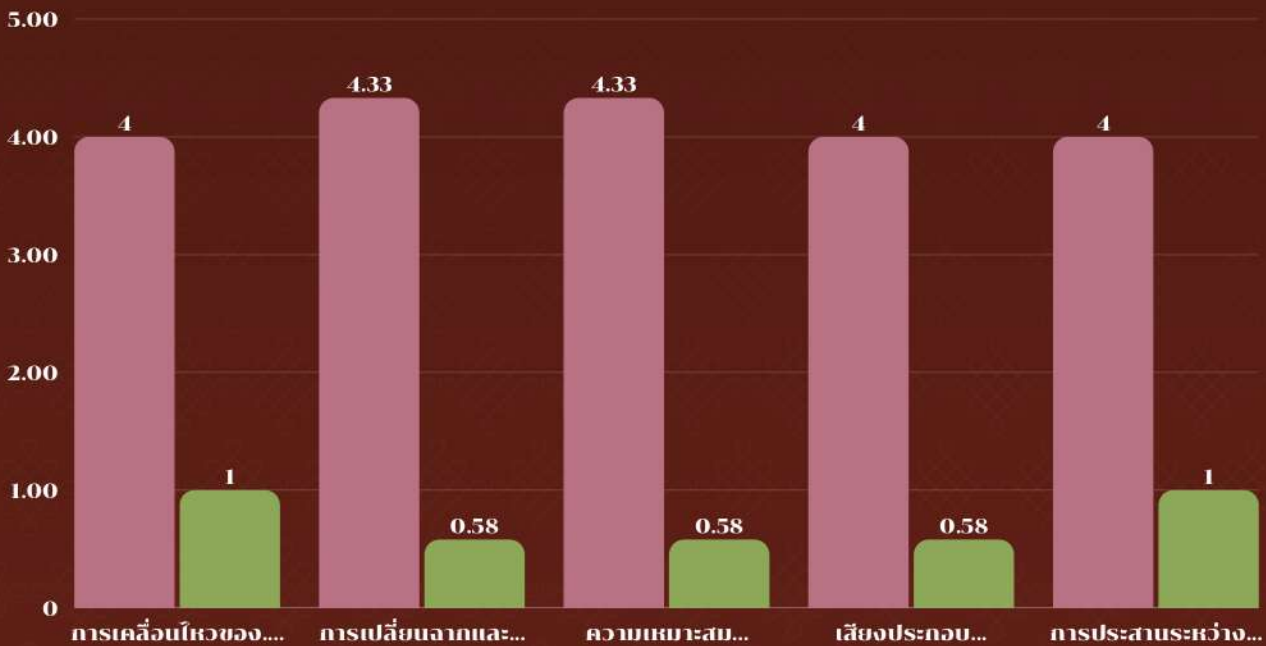
ผลการประเมินด้านการออกแบบและศิลปะ (ตัวละคร รูปแบบการ์ด และรูปแบบกล่อง) พบว่า สื่อมีคุณภาพโดยรวมอยู่ในระดับดีมาก โดยมีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.13 แสดงให้เห็นว่าการออกแบบเกมการ์ดเรื่องราวเกียรติมีความสวยงาม เหมาะสม และสอดคล้องกับแนวคิดของเกม

เมื่อพิจารณารายข้อ พบว่า การออกแบบรูปแบบการ์ดมีความสวยงามโดดเด่นและสอดคล้องกับแนวคิดของเกมและการจัดวางองค์ประกอบสีและตัวอักษรบนการ์ดมีความเหมาะสมและอ่านง่ายมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.33 ส่วนการออกแบบตัวละครให้สวยงามและสะท้อนเอกลักษณ์ของตัวละครในเรื่องราวเกียรติ การออกแบบกล่องบรรจุเกมให้สวยงามและสอดคล้องกับรูปแบบของการ์ด และภาพรวมของการออกแบบตัวละคร การ์ด และกล่องให้มีความกลมกลืนและเป็นเอกภาพ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.00 ตามลำดับ

ข้อเสนอแนะ: ผู้เชี่ยวชาญเสนอแนะให้ปรับปรุงการออกแบบตัวละคร เช่น หนุมนและนิลพัท ให้มีเอกลักษณ์และแตกต่างกันอย่างชัดเจน โดยเพิ่มรายละเอียดด้านแวตตาและเครื่องแต่งกาย เพื่อให้ตัวละครมีความโดดเด่นและช่วยให้ผู้เล่นจดจำได้ง่ายยิ่งขึ้น

ผลการประเมินคุณภาพสื่อผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน

ท่านแอนิเมชัน (การเคลื่อนไหว)



ผลการประเมินด้านแอนิเมชัน (การเคลื่อนไหวและเสียง) พบว่า สื่อมีคุณภาพโดยรวมอยู่ในระดับดี โดยมีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.33 แสดงให้เห็นว่าแอนิเมชันของเกมการ์ดมีความเหมาะสม สามารถนำเสนอการเคลื่อนไหวและเสียงประกอบได้อย่างน่าสนใจ

เมื่อพิจารณารายข้อ พบว่า เสียงประกอบมีความชัดเจนและเหมาะสม มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุดเท่ากับ 4.67 รองลงมาคือ การเปลี่ยนฉากและการเปลี่ยนภาพมีความต่อเนื่องและเหมาะสม และความเหมาะสมของจังหวะการเคลื่อนไหวช่วยดึงดูดความสนใจและทำให้ผลงานน่าติดตาม มีค่าเฉลี่ยเท่ากันที่ 4.33 ส่วนการเคลื่อนไหวของตัวละครมีความลื่นไหลและเหมาะสม มีค่าเฉลี่ย 4.00 และการประสานระหว่างภาพเคลื่อนไหวกับเสียงมีความสอดคล้องกัน และช่วยเพิ่มความน่าสนใจให้กับผลงาน มีค่าเฉลี่ย 4.50 ตามลำดับ

ข้อเสนอแนะ: ผู้เชี่ยวชาญชื่นชมในความพยายามและความขยันหมั่นเพียรในการสร้างสื่อโดยภาพรวมทำได้ในระดับดี จึงควรรักษาคุณภาพของผลงานและพัฒนาการเคลื่อนไหวให้มีความลื่นไหล รวมถึงปรับปรุงเสียงประกอบให้เหมาะสมกับเนื้อหามากยิ่งขึ้น



ผลการประเมินคุณภาพสื่อผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน

สรุปผลการประเมินทั้ง 3 ท่าน



ผลการประเมินคุณภาพสื่อจากผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน พบว่า สื่อเกมการ์ด รามเกียรติ์มีคุณภาพโดยรวมอยู่ในระดับดีมาก โดยมีค่าเฉลี่ยรวมประมาณ 4.27 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน สามารถเรียงลำดับจากมากไปน้อยได้ดังนี้

ด้านเนื้อหา : อยู่ในระดับดี (Mean = 4.47)

ด้านการออกแบบและศิลปะ : อยู่ในระดับดี (Mean = 4.13)

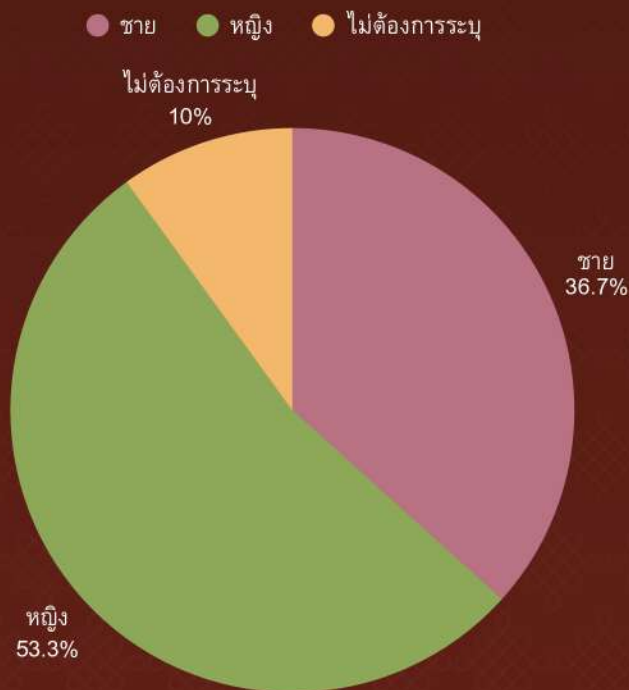
ด้านแอนิเมชัน (การเคลื่อนไหวและเสียง) : อยู่ในระดับดี (Mean $\approx$ 4.33)

ข้อเสนอแนะ: ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่า เรื่องรามเกียรติ์เป็นเรื่องที่มีความซับซ้อน อาจเลือกเรื่องที่มีตัวละครจำง่าย เช่น พระอภัยมณี เป็นต้น



ผลการประเมินความพึงพอใจสื่อโดยกลุ่มเป้าหมาย 30 คน

ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มเป้าหมาย (เพศ)



ข้อมูลด้านเพศของผู้ตอบแบบสอบถาม สามารถเรียงลำดับจากมากไปน้อย ได้ดังนี้

เพศหญิง จำนวน 16 คน คิดเป็นร้อยละ 53.33

เพศชาย จำนวน 11 คน คิดเป็นร้อยละ 36.67

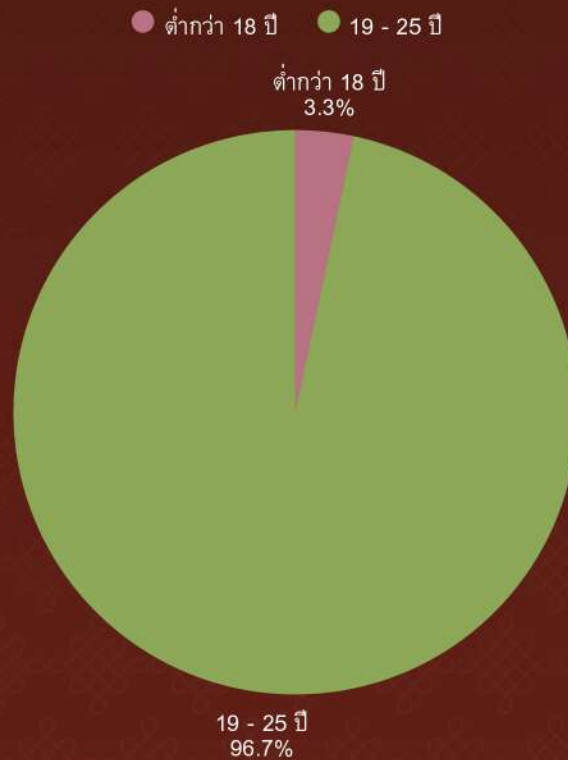
ไม่ต้องการระบุ จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 10.00

สรุป: กลุ่มเป้าหมายส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง คิดเป็นร้อยละ 53.33 รองลงมาคือเพศชาย ร้อยละ 36.67 และผู้ที่ไม่ต้องการระบุเพศ ร้อยละ 10.00 ตามลำดับ



ผลการประเมินความพึงพอใจสื่อโทรทัศน์กลุ่ม เป้าหมาย 30 คน

ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มเป้าหมาย (ช่วงอายุ)



ข้อมูลด้านช่วงอายุของผู้ตอบแบบสอบถาม สามารถเรียงลำดับจากมากไปน้อยได้ดังนี้

อายุ 19-25 ปี จำนวน 29 คน คิดเป็นร้อยละ 96.67

อายุต่ำกว่า 18 ปี จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 3.33

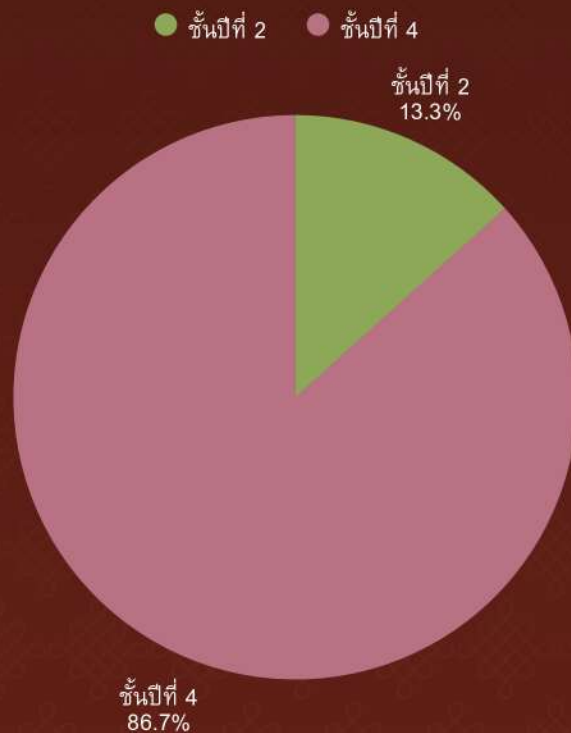
อายุ 26-35 ปี จำนวน 0 คน คิดเป็นร้อยละ 0.00

สรุป: กลุ่มเป้าหมายส่วนใหญ่อยู่ในช่วงอายุ 19-25 ปี คิดเป็นร้อยละ 96.67 รองลงมาคืออายุต่ำกว่า 18 ปี คิดเป็นร้อยละ 3.33 และไม่มีผู้ตอบแบบสอบถามในช่วงอายุ 26-35 ปี



ผลการประเมินความพึงพอใจสื่อโทรทัศน์กลุ่ม เป้าหมาย 30 คน

ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มเป้าหมาย (ชั้นปีการศึกษา)



ข้อมูลด้านระดับชั้นปีการศึกษาของผู้ตอบแบบสอบถาม สามารถเรียงลำดับจากมากไปน้อยได้ดังนี้

ชั้นปีที่ 4 จำนวน 26 คน คิดเป็นร้อยละ 86.67

ชั้นปีที่ 2 จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 13.33

ชั้นปีที่ 1 จำนวน 0 คน คิดเป็นร้อยละ 0.00

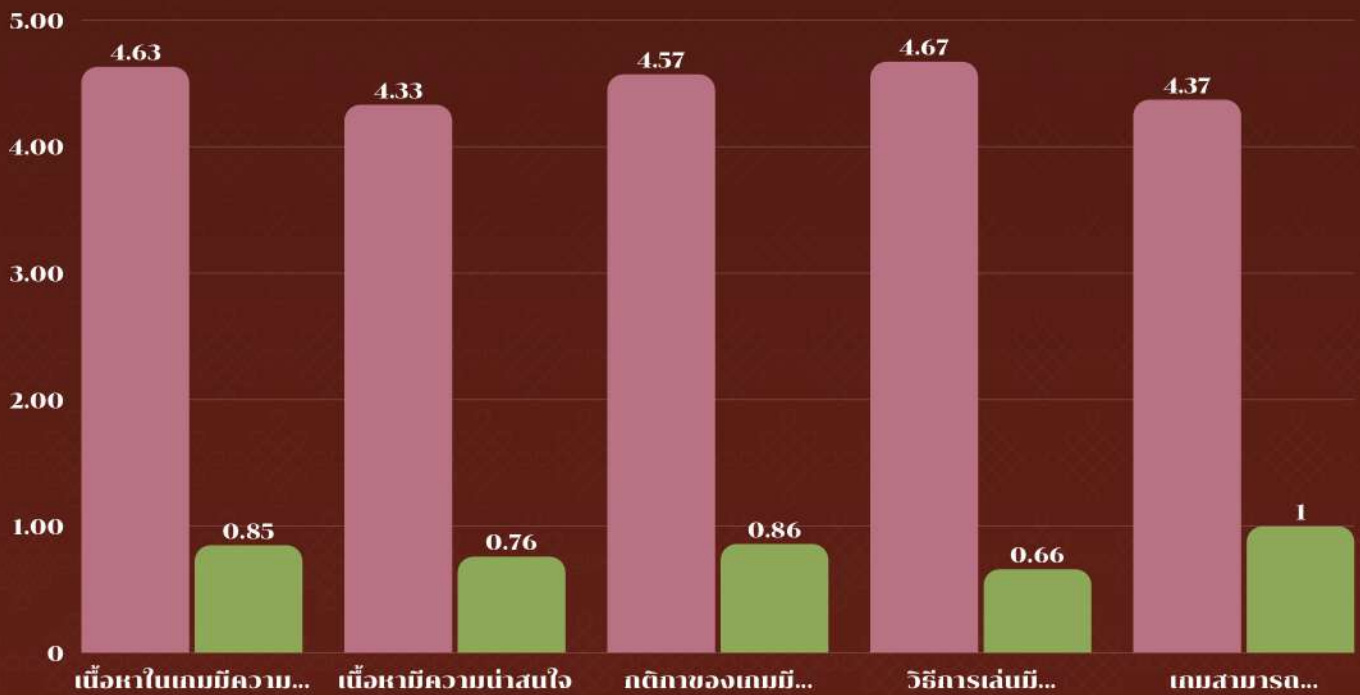
ชั้นปีที่ 3 จำนวน 0 คน คิดเป็นร้อยละ 0.00

สรุป: กลุ่มเป้าหมายส่วนใหญ่เป็นนักศึกษาชั้นปีที่ 4 คิดเป็นร้อยละ 86.67 รองลงมาคือนักศึกษาชั้นปีที่ 2 คิดเป็นร้อยละ 13.33 โดยไม่มีผู้ตอบแบบสอบถามจากชั้นปีที่ 1 และชั้นปีที่ 3



ผลการประเมินความพึงพอใจสื่อโทรทัศน์กลุ่ม เป้าหมาย 30 คน

ท่านเนื้อหา



พบว่า เกมการ์ดเรื่องรามเกียรติ์มีคุณภาพด้านเนื้อหาอยู่ในระดับดี (Mean = 4.67)
โดยเมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ สามารถเรียงลำดับจากมากไปน้อยได้ดังนี้
วิธีการเล่นมีความเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย (Mean = 4.67)
เนื้อหาในเกมมีความถูกต้องและสอดคล้องกับเรื่องรามเกียรติ์ (Mean = 4.63)
กติกาของเกมมีความชัดเจนและเข้าใจง่าย (Mean = 4.57)
เกมสามารถส่งเสริมการเรียนรู้เกี่ยวกับวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ได้ (Mean = 4.37)
เนื้อหาที่น่าสนใจและดึงดูดให้ผู้เล่นอยากเล่น (Mean = 4.33)

โดยภาพรวมแสดงให้เห็นว่าเกมมีเนื้อหาถูกต้อง เหมาะสม และสามารถส่งเสริม
ความรู้เกี่ยวกับวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ได้เป็นอย่างดี ทั้งนี้ ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดคือวิธี
การเล่นมีความเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย (Mean = 4.67) ส่วนข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด
คือความน่าสนใจของเนื้อหา (Mean = 4.33) ซึ่งยังคงอยู่ในระดับดีมาก



ผลการประเมินความพึงพอใจสื่อโทรทัศน์กลุ่ม เป้าหมาย 30 คน

ด้านการออกแบบและศิลปะ

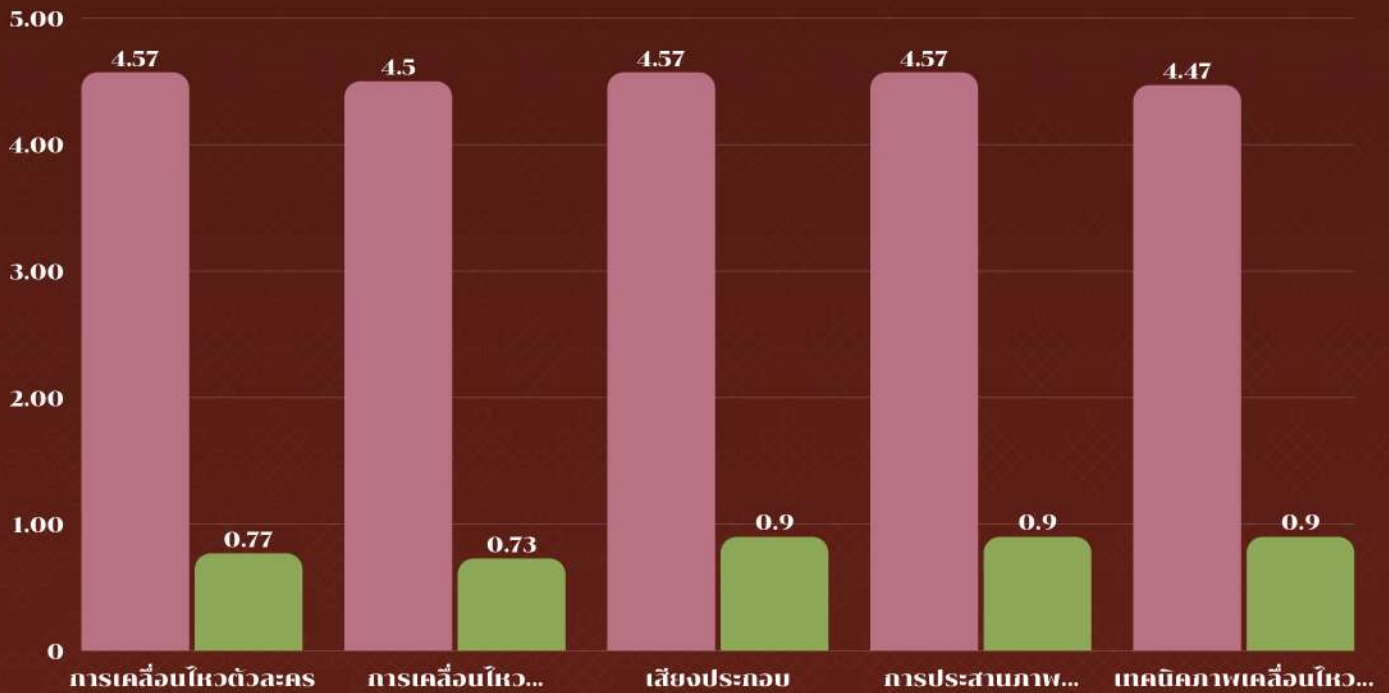


พบว่า เกมการ์ดเรื่องรามเกียรติ์ มีคุณภาพด้านการออกแบบและศิลปะอยู่ในระดับดี (Mean = 4.57) โดยเมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ สามารถเรียงลำดับจากมากไปน้อยได้ดังนี้ การออกแบบตัวละครมีความสวยงามและเหมาะสมกับเรื่องราวมรามเกียรติ์ (Mean = 4.57) ตัวอักษรบนการ์ดมีความชัดเจนและอ่านง่าย (Mean = 4.53) รูปแบบโดยรวมของเกมมีความสวยงามและดึงดูดความสนใจ (Mean = 4.53) รูปแบบการ์ดมีความน่าสนใจและเป็นเอกลักษณ์ (Mean = 4.50) สีและองค์ประกอบศิลป์มีความเหมาะสมและสอดคล้องกัน (Mean = 4.43)

โดยภาพรวมแสดงให้เห็นว่าเกมมีการออกแบบที่สวยงาม มีการใช้สีและองค์ประกอบศิลป์ที่เหมาะสม รวมถึงมีความสอดคล้องกับเนื้อหาเรื่องรามเกียรติ์ ทั้งนี้ ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดคือการออกแบบตัวละครมีความสวยงามและเหมาะสมกับเรื่องราวมรามเกียรติ์ (Mean = 4.57) ส่วนข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุดคือสีและองค์ประกอบศิลป์มีความเหมาะสมและสอดคล้องกัน (Mean = 4.43) ซึ่งยังคงอยู่ในระดับดีมาก

ผลการประเมินความพึงพอใจสื่อโทรทัศน์กลุ่ม เป้าหมาย 30 คน

ด้านเทคนิค (การเลือกไตวและเสียง)



พบว่า เกมการ์ดเรื่องรามเกียรติ์ มีคุณภาพด้านเทคนิคอยู่ในระดับดีมาก (Mean = 4.57) โดยเมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ สามารถเรียงลำดับจากมากไปน้อยได้ดังนี้
การเลือกไตวตัวละครมีความเหมาะสมกับลักษณะของตัวละคร (Mean $\approx$ 4.57)
เสียงประกอบมีความเหมาะสมกับเนื้อหาและบรรยากาศของเกม (Mean $\approx$ 4.57)
การประสานระหว่างภาพเลือกไตวและเสียงมีความสอดคล้องกัน (Mean $\approx$ 4.57)
การเลือกไตวของภาพประกอบมีความน่าสนใจและเป็นธรรมชาติ (Mean $\approx$ 4.50)
เทคนิคด้านภาพเลือกไตวและเสียงช่วยส่งเสริมประสบการณ์การเล่น (Mean $\approx$ 4.47)

โดยภาพรวมแสดงให้เห็นว่าเกมมีคุณภาพด้านเทคนิคที่ดี ทั้งในด้านการเลือกไตวของตัวละคร ความน่าสนใจของภาพประกอบ และความสอดคล้องระหว่างภาพเลือกไตวกับเสียง ซึ่งช่วยส่งเสริมประสบการณ์การเล่นเกมให้มีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น ทั้งนี้ ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดคือการเลือกไตวตัวละครมีความเหมาะสมกับลักษณะของตัวละคร เสียงประกอบมีความเหมาะสมกับเนื้อหาและบรรยากาศของเกมและการประสานระหว่างภาพเลือกไตวและเสียงมีความสอดคล้องกันมีค่าเท่ากัน (Mean $\approx$ 4.57)
ส่วนข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุดคือเทคนิคด้านภาพเลือกไตวและเสียงช่วยส่งเสริมประสบการณ์การเล่น (Mean $\approx$ 4.47)

ผลการประเมินความพึงพอใจสื่อโทรทัศน์กลุ่ม เป้าหมาย 30 คน

สรุปการประเมินโดยรวมทั้ง 3 ด้าน



ผลการประเมินคุณภาพเกมการ์ดเรื่องรามเกียรติ์ จากกลุ่มเป้าหมายจำนวน 30 คน พบว่า เกมมีคุณภาพทั้ง 3 ด้าน โดยด้านเนื้อหามีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.52 อยู่ในระดับดีมาก

เมื่อพิจารณาด้านเนื้อหา พบว่า ด้านเนื้อหามีค่าเฉลี่ยโดยรวมอยู่ที่ 4.51 ด้านการออกแบบและศิลปะมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.51 และด้านแอนิเมชันมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.53

โดยภาพรวมแสดงให้เห็นว่าเกมการ์ดเรื่อง รามเกียรติ์ มีคุณภาพและความเหมาะสมต่อการนำไปใช้ส่งเสริมการเรียนรู้วรรณคดีไทย ทั้งด้านเนื้อหา การออกแบบ และเทคนิคการนำเสนอ ทั้งนี้ ควรตรวจสอบค่าเฉลี่ยของด้านเทคนิคจากข้อมูลคะแนนของผู้ตอบแบบประเมินทั้ง 30 คนอีกครั้ง เพื่อให้ได้ผลการประเมินโดยรวมที่ถูกต้องและครบถ้วน



สรุปผลการศึกษา

ผลการศึกษาเรื่องการพัฒนาเกมการ์ดสะสมความเป็นจริงเสริม (AR) เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้วรรณคดีไทย กรณีศึกษาเรื่องรามเกียรติ์ พบว่า เกมการ์ดที่พัฒนาขึ้นมีคุณภาพและสามารถนำเสนอเนื้อหาวรรณคดีไทยผ่านรูปแบบเกมการ์ดร่วมกับเทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม (AR) ได้อย่างเหมาะสม

จากผลการประเมินคุณภาพสื่อโดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน พบว่า เกมการ์ดมีคุณภาพโดยรวมอยู่ในระดับดีมาก มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.27 เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า ด้านเนื้อหาและด้านแอนิเมชันมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.33 รองลงมาคือด้านการออกแบบและศิลปะ มีค่าเฉลี่ย 4.13 แสดงให้เห็นว่าสื่อเกมการ์ดมีความเหมาะสมทั้งในด้านเนื้อหา การออกแบบ และเทคนิคการนำเสนอ

นอกจากนี้ ผลการประเมินจากกลุ่มเป้าหมายจำนวน 30 คน พบว่า เกมการ์ดมีคุณภาพโดยรวมอยู่ในระดับดีมาก มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.52 เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า ด้านแอนิเมชัน (การเคลื่อนไหวและเสียง) มีค่าเฉลี่ยสูงสุดเท่ากับ 4.53 รองลงมาคือด้านเนื้อหา และด้านการออกแบบและศิลปะ ซึ่งมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.51

โดยสรุป เกมการ์ดสะสมความเป็นจริงเสริม (AR) เรื่องรามเกียรติ์ที่พัฒนาขึ้นมีคุณภาพอยู่ในระดับดีมาก ทั้งจากการประเมินของผู้เชี่ยวชาญและกลุ่มเป้าหมาย สะท้อนให้เห็นว่าการนำเทคโนโลยี AR มาประยุกต์ใช้ร่วมกับเกมการ์ดเป็นแนวทางที่เหมาะสมในการนำเสนอวรรณคดีไทยในรูปแบบที่ทันสมัย น่าสนใจ และช่วยส่งเสริมการเรียนรู้วรรณคดีไทยให้เข้าถึงผู้เรียนได้มากยิ่งขึ้น

อภิปรายผลการศึกษา

จากผลการศึกษาเรื่อง การพัฒนาเกมการ์ดสะสมความเป็นจริงเสริม (AR) เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้วรรณคดีไทย : กรณีศึกษาเรื่องรามเกียรติ์ ซึ่งได้จากแบบสอบถามประเมินความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายและแบบประเมินคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญ พบว่ามีประเด็นที่น่าสนใจและสามารถนำมาอภิปรายให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการศึกษาได้ ดังนี้

ระดับความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายพบว่า ผลงานโดยรวมมีค่าเฉลี่ย 4.52 อยู่ในระดับดีมาก เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่าด้านแอนิเมชันมีผลการประเมินสูงที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ย 4.53 รองลงมาคือด้านเนื้อหาและด้านการออกแบบและศิลปะ ซึ่งมีค่าเฉลี่ยเท่ากันที่ 4.51 ตามลำดับ ผลการประเมินสะท้อนให้เห็นว่ากลุ่มเป้าหมายมีความพึงพอใจต่อผลงานในทุกด้าน โดยเฉพาะการนำเทคโนโลยี AR มาประยุกต์ใช้ร่วมกับเกมการ์ด ทำให้ตัวละครสามารถแสดงผลในรูปแบบแอนิเมชันและมีเสียงประกอบเพิ่มความน่าสนใจให้กับการเล่น นอกจากนี้ กลุ่มเป้าหมายยังมีความคิดเห็นว่าการ์ดมีความน่ารัก สีสันสวยงาม ตัวละครน่าสนใจ และรูปแบบการเล่นเข้าใจง่าย แสดงให้เห็นว่าการนำเสนอวรรณคดีไทยผ่านสื่อเกมการ์ดร่วมกับเทคโนโลยีสมัยใหม่สามารถสร้างความสนใจและทำให้เนื้อหาที่มีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น

อภิปรายผลการศึกษา

ระดับการประเมินคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญพบว่า ผลงานมีคุณภาพโดยรวมมีค่าเฉลี่ย 4.27 โดยด้านเนื้อหาและด้านแอนิเมชันมีค่าเฉลี่ยสูงที่สุดเท่ากันที่ 4.33 รองลงมาคือด้านการออกแบบและศิลปะ มีค่าเฉลี่ย 4.13 ตามลำดับ ผลการประเมินแสดงให้เห็นว่าผลงานมีคุณภาพอยู่ในระดับดี โดยผู้เชี่ยวชาญให้ความคิดเห็นว่าเนื้อหามีความถูกต้องและมีการประยุกต์ใช้ให้เข้ากับรูปแบบการนำเสนอที่ทันสมัยและน่าสนใจ อย่างไรก็ตาม ผู้เชี่ยวชาญได้เสนอแนะให้ปรับปรุงการออกแบบตัวละครบางตัว เช่น หนุมานและนิลพัท ซึ่งมีลักษณะคล้ายคลึงกัน ควรเพิ่มความแตกต่างของเครื่องแต่งกาย เครื่องประดับ และรายละเอียดบริเวณดวงตา เพื่อให้ตัวละครมีเอกลักษณ์และจดจำได้ง่ายขึ้น นอกจากนี้ ยังมีข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการเลือกเนื้อเรื่องจากวรรณคดีรามเกียรติ์ เนื่องจากมีเนื้อหาค่อนข้างซับซ้อนและมีตัวละครจำนวนมาก จึงควรเลือกช่วงเหตุการณ์ที่มีตัวละครไม่มาก เพื่อให้ผู้เล่นสามารถทำความเข้าใจเรื่องราวได้ง่ายยิ่งขึ้น

ข้อเสนอแนะ

- ควรพัฒนาและปรับปรุงเนื้อหาของเกมการ์ดให้มีความถูกต้อง ครบถ้วน และเหมาะสมกับการนำเสนอ โดยอาจเลือกเหตุการณ์จากวรรณคดีรามเกียรติ์ที่มีตัวละครไม่มาก เพื่อให้ผู้เล่นสามารถเข้าใจและติดตามเรื่องราวได้ง่ายขึ้น
- ควรปรับปรุงการออกแบบตัวละครให้มีเอกลักษณ์และความแตกต่างกัน อย่างชัดเจน ทั้งในด้านรูปลักษณ์ เครื่องแต่งกาย เครื่องประดับ และรายละเอียดของตัวละคร เพื่อให้สามารถจดจำตัวละครแต่ละตัวได้ง่าย
- ควรพัฒนาแอนิเมชันและเสียงประกอบให้มีความน่าสนใจและเหมาะสมกับลักษณะของตัวละคร รวมถึงปรับปรุงรูปแบบการนำเสนอให้เข้าใจง่าย เพื่อเพิ่มความสนุกสนานและสร้างความน่าสนใจให้แก่ผู้เล่น

เอกสารอ้างอิง

1. Azuma, R. T. (1997). A survey of augmented reality. *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, 6(4), 355–385. สืบค้นเมื่อ 15 กรกฎาคม 2568

จาก : <https://doi.org/10.1162/pres.1997.6.4.355>

2. Billinghurst, M., Clark, A., & Lee, G. (2015). A survey of augmented reality. *Foundations and Trends in Human–Computer Interaction*, 8(2–3), 73–272. สืบค้นเมื่อ 15 กรกฎาคม 2568

จาก : <https://doi.org/10.1561/11000000049>

3. Von Neumann, J., & Morgenstern, O. (1944). *Theory of games and economic behavior*. Princeton University Press. สืบค้นเมื่อ 15 กรกฎาคม 2568

4. หนังสือตัวละครในรามเกียรติ์. เศรษฐมนตร์ กาญจนกุล. (2557). ตัวละครในรามเกียรติ์. เศรษฐศิลป์. สืบค้นเมื่อ 22 มิถุนายน 2569

จาก : https://library.tcdc.or.th/record/view/b00032808?utm_source=chatgpt.com

5. หนังสือนามานุกรมรามเกียรติ์. รื่นฤทัย สัจจพันธุ์. (2546). นามานุกรมรามเกียรติ์: ประวัติความเป็นมา ตัวละคร สถานที่ พิธี อาวุธ ฯลฯ. สุวีริยาสาส. สืบค้นเมื่อ 22 มิถุนายน 2569

จาก : <https://lib.pnru.ac.th/cgi-bin/koha/opac-detail.pl?biblionumber=51851>

6. หนังสือรามเกียรติ์ เล่ม 1. พระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช. (2507). รามเกียรติ์ เล่ม 1. องค์การค้ำของครุสภา. สืบค้นเมื่อ 22 มิถุนายน 2569

จาก : <https://finearts.go.th/kanchanaburilibrary>

บอจอบทณ

อาจารย์ที่ปรึกษา



อาจารย์มนัษา นุ่มพิศาล

อาจารย์ที่ปรึกษา สาขาวิชาสอนภูมิ
คณะวิทยาการสารสนเทศ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม



Thank You

ขัตตำไทย

นิสิตชั้นปีที่ 4 ระดับปริญญาตรี สาขาวิชาสื่อ นฤมิต
คณะวิทยาการสารสนเทศ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม



นางสาวนันท์นภัส เรืองคม
66011213442

Gmail:n.nnprk1303@gmail.com
Tel:091-0656071
IG:24hoursxp.mo



นางสาววรัญญา บุญสงฆ์
66011213451

Gmail:leemh.mxrmr@gmail.com
Tel:098-7769162
IG:_piiwarxn



นางสาวสุกัญญา พัทธมแสง
66011213457

Gmail:yayaniu2002@gmail.com
Tel:098-8259211
IG:_qbtheya

