

## การออกแบบเกม Visual Novel เพื่อสะท้อนเรื่องราวในสงคราม

### Designing a Visual Novel Game to Reflect Stories Set in War

รังสิมันต์ คำเสน<sup>1</sup>, ปรานต์ เชื้อนแก้ว<sup>2</sup>

<sup>1</sup>มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ, rangsimankams@northbkk.ac.th

<sup>2</sup>มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ, pran.kh@northbkk.ac.th

#### บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อเสริมสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับปัญหาของสงครามผ่านมุมมองของผู้ได้รับผลกระทบ และศึกษาความพึงพอใจต่อวิธีการนำเสนอผ่านการทำเกม Visual Novel ตัวอย่างเป็น จำนวนส่วนหนึ่ง กลุ่มสนทนาประชาชนเล่นเกม Visual Novel จำนวน 50 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการสร้างเกม Visual Novel เพื่อสะท้อนปัญหาของสงครามผ่านมุมมองของผู้ได้รับผลกระทบ แบบประเมินความเข้าใจต่อปัญหาของสงครามผ่านผู้ได้รับผลกระทบ แบบประเมินความเข้าใจต่อปัญหาของสงครามผ่านผู้ได้รับผลกระทบ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างที่ได้เล่นเกม Visual Novel เพื่อสะท้อนปัญหาของสงครามผ่านมุมมองของผู้ได้รับผลกระทบ มีความเข้าใจต่อปัญหาของสงครามผ่านผู้ได้รับผลกระทบอยู่ในระดับสูง ( $\bar{X} = 6.82$ , S.D. = 1.54) และมีความพึงพอใจต่อเกม Visual Novel เพื่อสะท้อนปัญหาของสงครามผ่านมุมมองของผู้ได้รับผลกระทบ อยู่ในระดับปานกลาง ( $\bar{X} = 9.95$ , S.D. = 2.32)

**คำหลัก:** สงครามผ่านมุมมองผู้ได้รับผลกระทบ, Visual Novel, เกม

#### Abstract

This research aimed to enhance understanding of war-related issues through the perspectives of those affected and to examine satisfaction with the method of presentation through the development of a Visual Novel game. The sample group consisted of 50 participants from a discussion group of Visual Novel players. The research instruments included: A development plan for a Visual Novel game designed to reflect war-related issues through the perspectives of affected individuals. An assessment form measuring understanding of war-related issues from the perspective of those affected. A satisfaction

questionnaire regarding the Visual Novel game as a medium for presenting war-related issues. The statistical methods used for data analysis were mean and standard deviation. The research findings revealed that participants who played the Visual Novel game designed to reflect war-related issues through the perspectives of affected individuals demonstrated a high level of understanding of war-related issues ( $\bar{X} = 6.82$ , S.D. = 1.54). Additionally, their satisfaction with the Visual Novel game as a medium for presenting war-related issues was at a moderate level ( $\bar{X} = 9.95$ , S.D. = 2.32).

**Keywords:** War from the perspective of affected individuals, Visual Novel, game

### ความเป็นมาและความสำคัญ

สงครามและความขัดแย้งเป็นสิ่งที่มียู่ทั่วทุกมุมโลก และไม่มีวันที่จะหายไป แต่บ่อยครั้งที่ผู้คนมักมีความเข้าใจสงครามและความขัดแย้งในมุมมองของกองทัพหรือทหารไม่ว่าจะทั้งสื่อประเภทข่าวหรือแม้กระทั่งหนังสือเรียน หรือแม้กระทั่งสื่อที่เป็นการได้รับแรงบันดาลใจจากประวัติศาสตร์ ไม่ว่าจะหนังสือการ์ตูน หรือเกมก็ตาม ในสื่อกระแสหลักมีน้อยครั้งที่จะมีการเล่าเรื่องราวผ่านมุมมองของผู้ได้รับผลกระทบ เช่น คนในพื้นที่สงคราม หรือประชาชนทั่วไปที่ไม่ได้เกี่ยวข้องโดยตรง [1] [2]

สื่อประเภทเกมในรูปแบบ Visual Novel เป็นเกมที่เน้นการเล่าเรื่องเป็นหลัก โดยใช้ภาพ เสียง และเนื้อหาที่เล่าผ่านตัวอักษร ในการใช้ถ่ายทอดเนื้อหาของเกม โดยจะมีเกมเพลย์เน้นไปที่การเลือกตอบโต้ผ่านตัวเลือกในเกม [3] ในโครงการนี้จึงใช้ สื่อประเภทเกม Visual Novel ในการนำเสนอเนื้อหาของสงครามและความขัดแย้งในมุมมองของผู้ได้รับผลกระทบ ด้วยเหตุผลที่ว่าสื่อประเภทเกมชนิดนี้ สามารถนำเสนอเนื้อหาโดยไม่จำเป็นต้องตัดทอนในด้านความยาวของเนื้อหา ทำให้สามารถถ่ายทอดเรื่องราวได้อย่างเต็มที่ [4] [5]

### วัตถุประสงค์

1. ประเมินความรู้เรื่องราวของสงครามผ่านมุมมองของผู้ได้รับผลกระทบ
2. เพื่อศึกษาการทำวิดีโอเกมประเภท Visual Novel
3. เพื่อศึกษาเรื่องราวของผลกระทบจากสงครามและนำไปสะท้อนผ่านสื่อประเภทเกม

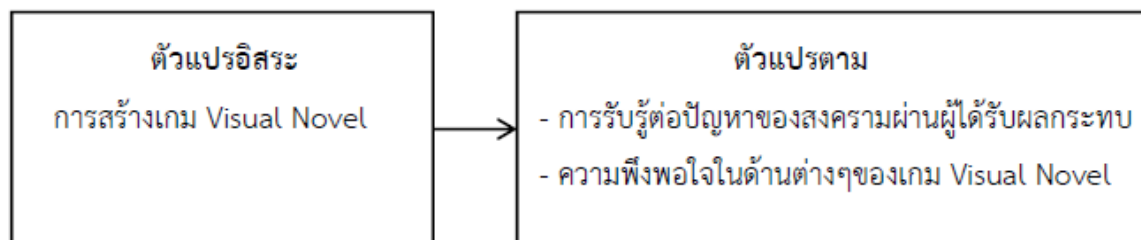
### ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. รับรู้ถึงปัญหาสงครามผ่านมุมมองของผู้ได้รับผลกระทบ
2. ได้รับประสบการณ์การทำวิดีโอเกมประเภท Visual Novel

3. ได้ศึกษาเรื่องราวของผลกระทบจากสงครามและนำไปสะท้อนผ่านสื่อประเภทเกม

### กรอบแนวคิด

การศึกษาในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษากรอบความคิดเกี่ยวกับการออกแบบเกมของ Arima จาก Crystal Game Works [6] และวิธีการเขียนเนื้อหาของ Uronuchi Gen [7]



### วิธีการดำเนินการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
  - 1.1 ประชากร คือ กลุ่มสนทนาประชาชนเล่นเกม Visual Novel ในไทยที่จัดตั้งอยู่ใน Facebook จำนวน 3,400 คน
  - 1.2 กลุ่มตัวอย่าง คือ จำนวนส่วนหนึ่งของ กลุ่มสนทนาประชาชนเล่นเกม Visual Novel จำนวน 50 คน
2. ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัย คือ พฤศจิกายน 2567 จนถึง สิงหาคม 2568 ระยะเวลาประมาณ 10 เดือน
3. ขอบเขตด้านเนื้อหา เป็นเนื้อหาที่ได้รับแรงบันดาลใจในวิธีการเขียนและแนวทางจากผลงานของ Urobuchi Gen ได้แก่ Saya No Uta, Fate/Zero, Madoka Magica
4. ตัวแปรที่ศึกษา
  - 4.1 ตัวแปรอิสระ การสร้างเกม Visual Novel
  - 4.2 ตัวแปรตาม ความรู้ต่อปัญหาของสงครามผ่านผู้ได้รับผลกระทบและความพึงพอใจในด้านต่างๆ ของเกม Visual Novel
5. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
  - 5.1 แผนการทำเกม Visual Novel
    - 5.1.1 ศึกษาทฤษฎี แนวคิด กระบวนการ วิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม และวิธีการออกแบบเกม จาก Arima และ Urobuchi Gen

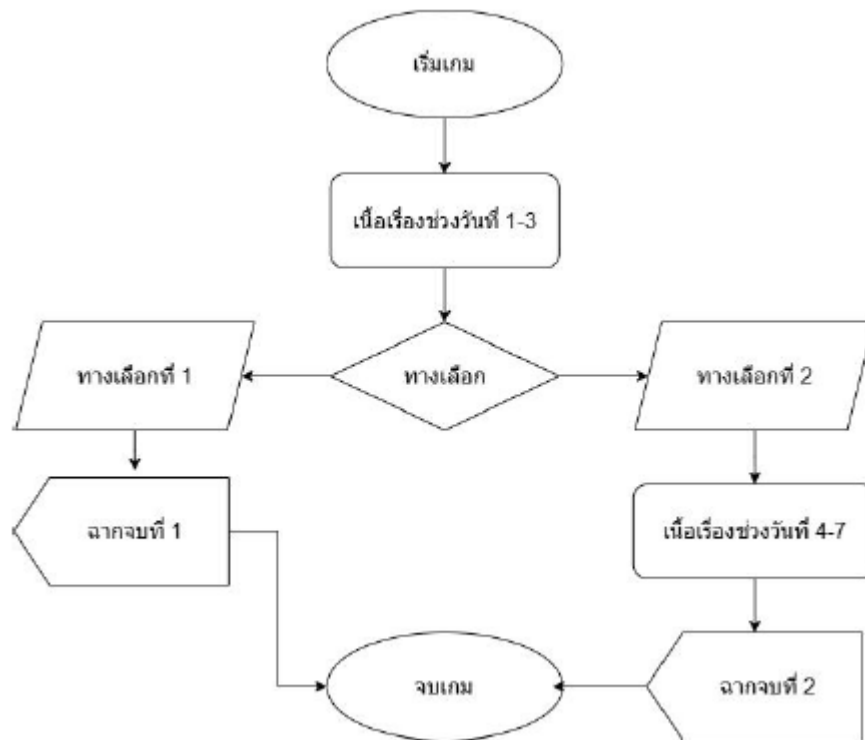


ภาพประกอบที่ 1 How to Make Visual Novel by Arima



ภาพประกอบที่ 2 ประวัติของ Gen Urobuchi

### 5.1.2 กำหนดโครงเรื่องราว เส้นเรื่อง เงื่อนไข และฉากจบ

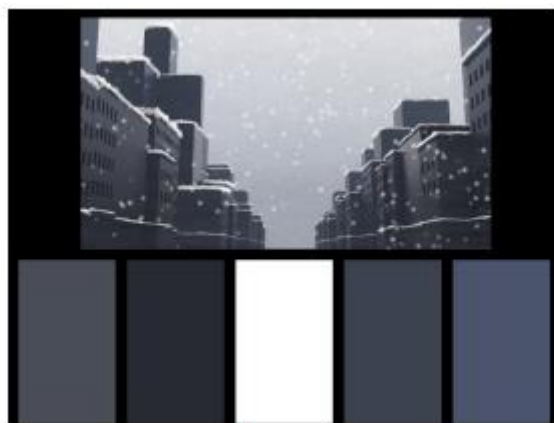


ภาพประกอบที่ 3 Flow Chart ของเกม

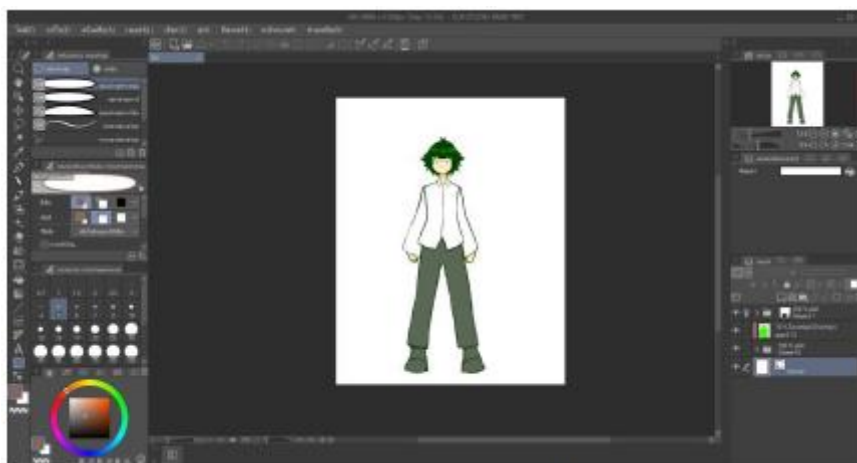
### 5.1.3 กำหนด Art Style และออกแบบตัวละคร



ภาพประกอบที่ 4 Mood Board

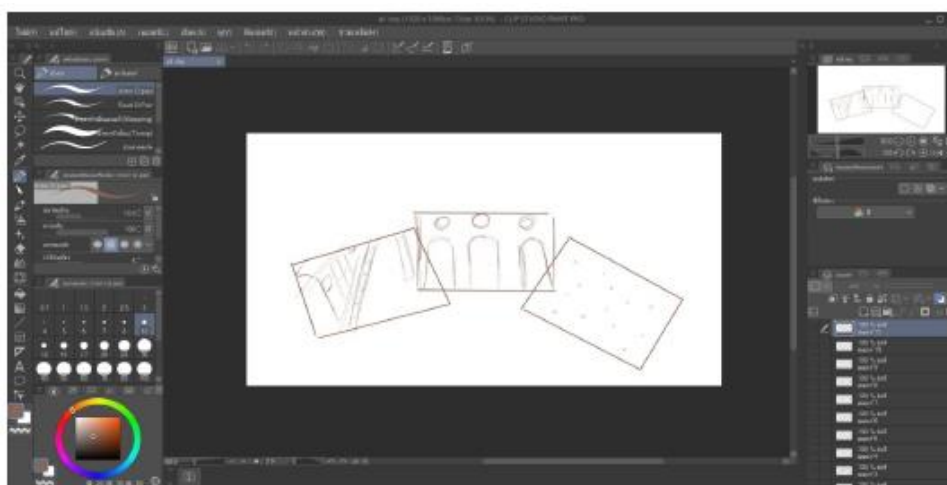


ภาพประกอบที่ 5 Concept Board



ภาพประกอบที่ 6

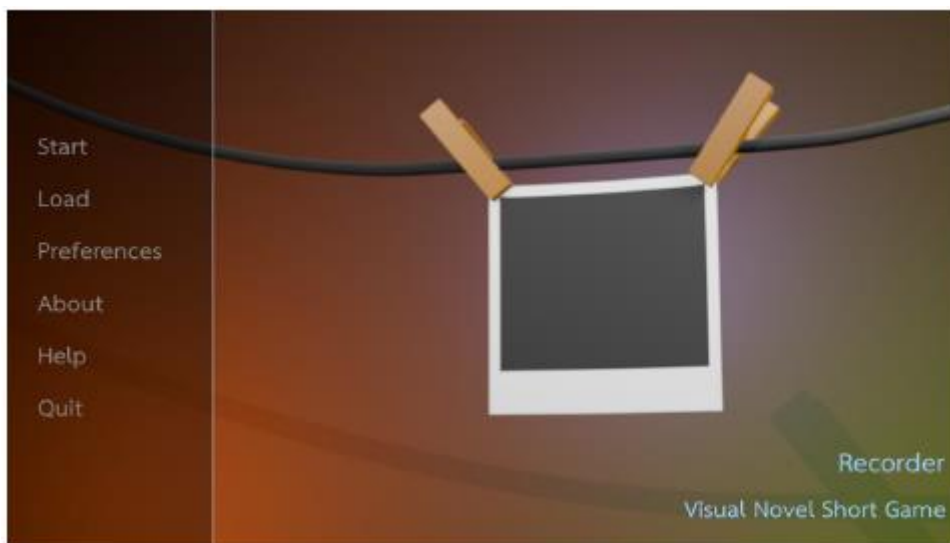
#### 5.1.4 วาด Story Board



ภาพประกอบที่ 7 Story Board



### 5.1.7 วาดภาพตาม Art Style ที่กำหนด และนำไปแทนที่ Mock Asset



ภาพประกอบที่ 10 แทนที่ภาพ Mocking ด้วยภาพจริง

## 5.2 แบบประเมินความเข้าใจต่อปัญหาของสงครามผ่านผู้ได้รับผลกระทบ

5.2.1 ศึกษา หลักการการสร้างแบบทดสอบเพื่อประเมินความสนใจ และการประเมินแบบรูบรีค (Rubric Scoring) ตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย

5.2.2 กำหนด หัวข้อ ความเข้าใจของผู้ทำแบบทดสอบ คือ ความเข้าใจต่อปัญหาของสงครามผ่านผู้ได้รับผลกระทบ

5.2.3 สร้างแบบประเมินความเข้าใจต่อปัญหาของสงครามผ่านผู้ได้รับผลกระทบ จำนวน 10 ข้อ 10 คะแนน

5.2.4 นำไปใช้จริงกับกลุ่มตัวอย่าง

## 5.3 แบบสอบถามความพึงพอใจ

5.3.1 ศึกษาเอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจ เพื่อหากรอบแนวคิดและ ขอบข่ายในการประเมินความพึงพอใจของผู้ทำแบบสอบถาม

5.3.2 สร้างแบบทดสอบความพึงพอใจต่อการ ออกแบบเกม Visual Novel เพื่อสะท้อนเรื่องราวในสงคราม จำนวน 15 ข้อ ลักษณะการประเมินเป็น 3 ค่า

5.3.3 นำแบบสอบถามไปใช้จริงกับกลุ่มตัวอย่าง

## 6. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการรวบรวมข้อมูลผ่านจากกลุ่มตัวอย่างผ่าน Google Form ดังนี้

6.1 ผู้วิจัยได้ชี้แจงรายละเอียดของการวิจัย รวมถึงวัตถุประสงค์ วิธีการวิจัย และการวัดและประเมินของการวิจัยให้กลุ่มตัวอย่าง ผ่านรายละเอียดของตัวเกม

6.2 กลุ่มตัวอย่างทำแบบประเมินความเข้าใจต่อปัญหาของสงครามผ่านผู้ได้รับผลกระทบ และแบบสอบถามความพึงพอใจในด้านต่างๆ ของตัวเกมหลังจากได้เล่นเกมเป็นที่เรียบร้อยแล้ว

### 7. การวิเคราะห์ข้อมูล

7.1 วิเคราะห์ความเข้าใจต่อปัญหาของสงครามผ่านผู้ได้รับผลกระทบ โดยการคำนวณคะแนนของผู้ได้รับการประเมิน และหาค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ )

คะแนนเฉลี่ย 1-2 มีความเข้าใจต่ำมาก

คะแนนเฉลี่ย 3-4 มีความเข้าใจต่ำ

คะแนนเฉลี่ย 5-6 มีความเข้าใจปานกลาง

คะแนนเฉลี่ย 7-8 มีความเข้าใจสูง

คะแนนเฉลี่ย 9-10 มีความเข้าใจสูงมาก

7.2 วิเคราะห์ความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่ได้เล่น Visual Novel โดยการหาค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) โดยใช้เกณฑ์ ดังนี้

คะแนนเฉลี่ย 3.00-5.99 ความพึงพอใจอยู่ในระดับต่ำมาก

คะแนนเฉลี่ย 6.00-8.99 ความพึงพอใจอยู่ในระดับต่ำ

คะแนนเฉลี่ย 9.00-11.99 ความพึงพอใจอยู่ในระดับปานกลาง

คะแนนเฉลี่ย 12.00-14.99 ความพึงพอใจอยู่ในระดับสูง

คะแนนเฉลี่ย 15.00-18.00 ความพึงพอใจอยู่ในระดับสูงมาก

### ผลการวิจัย

1. คำนวณคะแนนความเข้าใจต่อปัญหาของสงครามผ่านผู้ได้รับผลกระทบ

ตาราง 1

	1-2 คะแนน	3-4 คะแนน	5-6 คะแนน	7-8 คะแนน	9-10 คะแนน	รวม
กลุ่มตัวอย่าง	0	3	17	24	6	50

จากตาราง 1 พบว่า คะแนนความเข้าใจจากผู้เล่น 50 คนที่ได้เล่นเกม Visual Novel เพื่อสะท้อนเรื่องราวในสงคราม มีคะแนนเฉลี่ย 6.82 และมีค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน S.D. ประมาณ 1.54

2. คำนวณความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่ได้เล่นเกม Visual Novel สะท้อนปัญหาของสงครามผ่านผู้ได้รับผลกระทบ

ตาราง 2

	3.00-5.99	6.00-8.99	9.00-11.99	12.00-14.99	15.00-18.00	รวม
กลุ่มตัวอย่าง	0	9	25	14	2	50

จากตาราง 2 พบว่า ความพึงพอใจจากผู้เล่น 50 คนที่ได้เล่นเกม Visual Novel เพื่อสะท้อนเรื่องราวในสงคราม มีคะแนนเฉลี่ย 9.95 และมีค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน S.D. ประมาณ 2.32

### สรุปผลการวิจัย

1. กลุ่มตัวอย่างที่ได้เล่นเกม Visual Novel เพื่อสะท้อนปัญหาของสงครามผ่านมุมมองของผู้ได้รับผลกระทบ มีความเข้าใจต่อปัญหาของสงครามผ่านผู้ได้รับกระทบอยู่ในระดับสูง ( $\bar{X} = 6.82$ , S.D. = 1.54)
2. กลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจต่อเกม Visual Novel เพื่อสะท้อนปัญหาของสงครามผ่านมุมมองของผู้ได้รับผลกระทบ อยู่ในระดับปานกลาง ( $\bar{X} = 9.95$ , S.D. = 2.32)

### อภิปรายผลการวิจัย

1. จากการศึกษาพบว่ากลุ่มตัวอย่างที่ได้ผ่านการเล่นเกม Visual Novel เพื่อสะท้อนปัญหาของสงครามผ่านมุมมองของผู้ได้รับผลกระทบ มีความเข้าใจต่อปัญหาของสงครามผ่านมุมมองของผู้ได้รับผลกระทบอยู่ในระดับสูงกว่าปานกลางนิดหน่อย ( $\bar{X} = 6.82$ , S.D. = 1.54) ทั้งนี้เป็นไปได้ทั้งความรู้ของผู้เล่นเองหรือแม้แต่ว่าความรู้ที่ตัวเกมส่งมอบให้ โดยการนำเสนอในรูปแบบ Visual Novel ช่วยให้สามารถเสนอเนื้อหาตามวัตถุประสงค์ได้ลึกซึ้ง ทั้งจากรูปภาพที่ช่วยขยายเนื้อหาให้ชัดเจน และเสียงที่ช่วยสื่ออารมณ์ และการเสนอทางเลือกที่ทำให้ผู้เล่นรู้สึกเข้าถึงบทบาทของเนื้อหาได้มากขึ้น
2. จากการศึกษาพบว่า กลุ่มตัวอย่างที่ได้ผ่านการเล่นเกม Visual Novel เพื่อสะท้อนปัญหาของสงครามผ่านมุมมองของผู้ได้รับผลกระทบ มีความพึงพอใจต่อตัวเกม Visual Novel อยู่ระดับปานกลาง ( $\bar{X} = 9.95$ , S.D. = 2.32) จากการศึกษาในด้านของเนื้อหาของเกม ได้รับการตอบรับในเชิงที่ว่า เนื้อหาที่มีความชัดเจน และมีความน่าสนใจ แต่ค่อนข้างรวบรัด และเล่าโดยวิธีการโดยอ้อมมากเกินไป ในด้านของประสิทธิภาพของความเป็นเกมได้รับการตอบรับในเชิงที่ว่า ตัวเกมไม่มีปัญหาเรื่องบัค และไม่มี การกำหนดการเล่นที่ทำให้ผู้เล่นสับสน แต่ตัวเกมก็มีทางเลือกที่ชัดเจนเกินไป และขาดความหลากหลาย ในด้านของงานศิลป์ทั้งภาพและเสียง ได้รับการตอบรับในเชิงที่ว่า งานภาพมีความชัดเจน แต่ไม่ได้มีความสวยงามเป็นพิเศษอะไร ในด้านของเสียงประกอบมีความชัดเจน แต่ไม่มีความน่าจะจำหรือโดดเด่นมากนัก

## ข้อเสนอแนะ

### ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้

สำหรับผู้ที่ให้นำเกมจากการวิจัยครั้งนี้ไปใช้ ควรพิจารณาเกี่ยวกับความเหมาะสมของเนื้อหา และกลุ่มเป้าหมาย เพราะ Visual Novel เป็นสื่อที่ค่อนข้างมีความเฉพาะทาง ไม่สามารถนำไปอ้างอิงได้ในบางกรณี

### ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

สำหรับผู้ที่จะนำการวิจัยครั้งนี้ไปเป็นแนวทางในการทำวิจัยครั้งถัดๆไป ควรนำข้อดีหรือข้อเสียของการวิจัยครั้งนี้ไปพิจารณาเพื่อลดปัญหาที่อาจจะเกิด

## เอกสารอ้างอิง

สงครามกับผลกระทบของผู้ได้รับผลกระทบ. <https://www.britannica.com/topic/war>.

สื่อประเภทหนังเกมและเกมที่เกี่ยวกับสงคราม. <https://www.imdb.com/>.

Visual Novel กับการนำไปใช้งาน. <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/VisualNovel>.

ความยาวของเกม Visual Novel. <https://howlongtobeat.com/>.

การออกแบบเสียงในเกม โดย Yuriy Denisyuk, Head of Production Department. <https://pinglestudio.com/blog/the-role-of-sound-design-in-immersive-gaming-experiences>.

บทความของคุณ อาริมิอา ว่าด้วย “การสร้างเกม Visual Novel”. <https://arimiadev.com/how-to-make-visual-novels/>.

เรื่องราวประวัติและผลงานของ Gen Urobuchi. [https://en.wikipedia.org/wiki/Gen\\_Urobuchi](https://en.wikipedia.org/wiki/Gen_Urobuchi).