



การพัฒนาเกม แอล-เอ-อาร์-พี : ไซปรีสนาเรือกระดาน



FANG YIZHOU

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาทัศนศิลป์และการออกแบบ

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

2567

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยบูรพา

การพัฒนาเกม แอล-เอ-อาร์-พี : ไซปริศนาเรือกระดาษ



FANG YIZHOU

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาทัศนศิลป์และการออกแบบ

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

2567

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยบูรพา

Development of Live action role-playing game: Case closed of Paper Sail



FANG YIZHOU

A THESIS SUBMITTED IN PARTIAL FULFILLMENT OF
THE REQUIREMENTS FOR MASTER DEGREE OF FINE AND APPLIED ART
IN VISUAL ARTS AND DESIGN
FACULTY OF FINE AND APPLIED ARTS
BURAPHA UNIVERSITY
2024
COPYRIGHT OF BURAPHA UNIVERSITY

คณะกรรมการควบคุมวิทยานิพนธ์และคณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ได้พิจารณา
วิทยานิพนธ์ของ FANG YIZHOU ฉบับนี้แล้ว เห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์และการออกแบบ ของมหาวิทยาลัยบูรพาได้

คณะกรรมการควบคุมวิทยานิพนธ์

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก

.....

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.บุญชู บุญลิขิตศิริ)

อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม

.....

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.รสา สุนทรายุทธ)

..... ประธาน

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อินทิรา พรหมพันธุ์)

..... กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.บุญชู บุญลิขิตศิริ)

..... กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.รสา สุนทรายุทธ)

..... กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศุภรา อรุณศรีมรกต)

..... คณบดีคณะศิลปกรรมศาสตร์

(รองศาสตราจารย์ ดร. เสกสรรค์ ตันยาภิรมย์)

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยบูรพา อนุมัติให้รับวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของ
การศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์และการออกแบบ ของ
มหาวิทยาลัยบูรพา

..... คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

(รองศาสตราจารย์ ดร.วิทวัส แจ่มเอี่ยม)

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

62920363: สาขาวิชา: ทัศนศิลป์และการออกแบบ; ศป.ม. (ทัศนศิลป์และการออกแบบ)
 คำสำคัญ: เกม แอล-เอ-อาร์-พี, วัฒนธรรมเครื่องเคลือบดินเผา, เกมสวมบทบาท, การ
 เผยแพร่วัฒนธรรม

FANG YIZHOU : การพัฒนาเกม แอล-เอ-อาร์-พี : ไขปริศนาเรือกระดาษ.

(Development of Live action role-playing game: Case closed of Paper Sail)

คณะกรรมการควบคุมวิทยานิพนธ์: บุญชู บุญลิขิตศิริ, รสา สุนทรายุทธ ปี พ.ศ. 2567.

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อเผยแพร่วัฒนธรรมเครื่องเคลือบดินเผาและกระตุ้น
 ความสนใจอย่างลึกซึ้ง ของผู้เล่นเกมต่องานศิลปะเครื่องเคลือบดินเผา ผ่านการออกแบบและ
 ดำเนินการเกมสวมบทบาท (แอล-เอ-อาร์-พี) "เรือกระดาษ" ในการออกแบบนวัตกรรมเกม จะมีการ
 ตั้งค่าตัวละครที่หลากหลาย มีเนื้อเรื่องที่น่าสนใจและดึงดูดผู้เล่น ทำการวิจัยเชิงลึกเกี่ยวกับศักยภาพ
 ของเกม แอล-เอ-อาร์-พี ในการเผยแพร่ทางวัฒนธรรม และจากวิธีการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมของผู้เล่น
 จะสังเกตได้ถึงความเปลี่ยนแปลงของพวกเขาในการรับรู้ต่อวัฒนธรรมเครื่องเคลือบดินเผา และการ
 ตอรับเชิงบวกเกี่ยวกับประสบการณ์การเล่นเกม การวิจัยครั้งนี้ประสบความสำเร็จในการสร้าง
 ประสบการณ์ทาง วัฒนธรรมที่ดึงดูดผู้คนและสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของเกม ผู้วิจัยได้รับ
 ประสบการณ์อันมีค่าจากข้อเสนอแนะต่างๆของผู้เล่น โดยผู้เล่นได้มีการให้ข้อเสนอแนะว่าต้องรักษา
 ความสมดุลในการออกแบบเกม สรรวจความหมาย แฝงทางวัฒนธรรมเชิงลึก ขณะเดียวกัน ใน
 กระบวนการของเกมก็ต้องมีความผ่อนคลายและสนุกสนานด้วย ซึ่งการวิจัยครั้งนี้ไม่เพียงแต่นำเสนอ
 วิธีการใหม่ที่นำเสนอในการส่งเสริมและเผยแพร่วัฒนธรรมเครื่องเคลือบดินเผาเพียง เท่านั้น แต่ยัง
 มอบประสบการณ์เชิงปฏิบัติและแรงบันดาลใจสำหรับการประยุกต์ใช้เกม แอล-เอ-อาร์-พี ในด้านการ
 สื่อสาร ทางวัฒนธรรม นอกจากนี้ การวิจัยครั้งนี้ยังมีผลกระทบเชิงบวกต่อสาขาการเผยแพร่
 วัฒนธรรมและการออกแบบ

เกม แอล-เอ-อาร์-พี ที่เกี่ยวข้องในอนาคตอีกด้วย ซึ่งประสบการณ์เหล่านี้ไม่เพียงแต่เป็น
 การแนะนำแนวทางสำหรับ โครงการที่มีลักษณะคล้ายกันในอนาคต แต่ยังเป็นการสะสมประสบการณ์
 ที่เป็นประโยชน์สำหรับแนวทางปฏิบัติใน การบูรณาการระหว่างวัฒนธรรมดั้งเดิมและอุตสาหกรรม
 รูปแบบใหม่ในอนาคตเช่นกัน

62920363: MAJOR: VISUAL ARTS AND DESIGN; M.F.A. (VISUAL ARTS AND DESIGN)

KEYWORDS: LARP games, Ceramic culture, Live-action role-playing, Cultural communication

FANG YIZHOU : DEVELOPMENT OF LIVE ACTION ROLE-PLAYING GAME:
CASE CLOSED OF PAPER SAIL. ADVISORY COMMITTEE: BUNCHOO BUNLIKHITSIRI, Ph.D.
RASA SUNTRAYUTH, Ph.D. 2024.

This study aims to promote ceramic culture through the design and implementation of Live Action Role-Playing (LARP) game "The Paper Boat" and to spark profound interest in ceramic art among players. Exploring the immense potential of LARP games in cultural dissemination, the research delves into innovative game design, intricate character development, and captivating storylines. By employing a participatory learning approach, the study observes the enhancement of players' awareness of ceramic culture and their positive feedback on the gaming experience. The research successfully creates a captivating cultural experience aligned with the game's objectives. Valuable insights from player feedback emphasize the importance of maintaining a balance in game design, ensuring in-depth exploration of cultural nuances while ensuring a light-hearted and enjoyable gaming process. This study not only provides a novel and engaging avenue for promoting ceramic culture but also offers practical experience and insights into the application of LARP games in cultural communication. The findings are expected to have a positive impact on future endeavors in the realms of cultural promotion and LARP game design. These experiences not only guide similar projects in the future but also contribute beneficial insights for practical applications.

กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.บุญชู บุญลิขิตศิริที่ปรึกษาหลัก และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.รสา สุนทรายุทธที่ให้คำปรึกษาและแนะแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานโดยงานวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาทัศนศิลป์และการออกแบบ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา ที่ให้ความช่วยเหลือในการให้คำแนะนำที่สำคัญในการศึกษาครั้งนี้ ความรู้ทางวิชาชีพและคำแนะนำที่มีประโยชน์ของพวกคุณที่ให้การสนับสนุนสำคัญสำหรับงานวิจัยของข้าพเจ้า ตลอดกระบวนการวิจัยทั้งหมด พวกคุณทำงานอย่างไม่เหน็ดเหนื่อยเพื่อชี้แนะและตอบคำถามอย่างอดทน และช่วยให้ข้าพเจ้าเอาชนะความยากลำบากเพื่อที่จะได้ก้าวหน้าและเติบโตต่อไป คำสอนและกำลังใจของพวกคุณจะเป็นทรัพย์สินอันทรงคุณค่าในอาชีพวิชาการของข้าพเจ้า ผลการวิจัยนี้ จะเป็นก้าวสำคัญในอาชีพวิชาการของข้าพเจ้า ข้าพเจ้าจะทำงานหนักและมีส่วนสนับสนุนการวิจัยทางวิชาการต่อไป

พร้อมกันนี้ ผมขอขอบคุณคณะศิลปะและการออกแบบ มหาวิทยาลัยบูรพา ที่ให้โอกาสอันมีค่าในการศึกษาต่อในระดับปริญญาโท สาขาศิลปะและการออกแบบ บรรยากาศทางวิชาการที่ยอดเยี่ยม และสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่ดีของวิทยาลัยทำให้ฉันมีทรัพยากรการเรียนรู้และการสนับสนุนที่เพียงพอ ช่วยให้ข้าพเจ้าสามารถพัฒนาตนเองด้านวิชาการได้อย่างต่อเนื่อง

สุดท้ายนี้ข้าพเจ้าขอขอบคุณครอบครัวและเพื่อนที่ให้การสนับสนุนและให้กำลังใจตลอดอาชีพการงานวิชาการ ความเข้าใจและการสนับสนุนของพวกเขาก็ทำให้ข้าพเจ้าทุ่มเทอย่างเต็มที่ให้กับการวิจัย และสำเร็จการศึกษาได้สำเร็จ ขอขอบคุณสำหรับการช่วยเหลือและกำลังใจ ข้าพเจ้าจะทำงานหนักและต่อสู้เพื่อความฝันของฉันต่อไป

FANG YIZHOU

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญตาราง.....	ญ
สารบัญภาพ.....	ฎ
บทที่ 1 บทนำ	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
วัตถุประสงค์การวิจัย	5
คำถามการวิจัย	5
กรอบแนวคิดในการวิจัย	6
ประโยชน์ที่จะได้รับจากการวิจัย	7
ขอบเขตการวิจัย	7
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	7
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	9
แนวคิดเกี่ยวกับเกม แอล-เอ-อาร์-พี.....	9
1. ข้อมูลพื้นฐานของเกม แอล-เอ-อาร์-พี.....	9
2. องค์ประกอบของเกม	10
ทฤษฎีการออกแบบเกมที่เกี่ยวข้อง	14
1. ทฤษฎี “Octalysis” โดย Yu-Kai Chou.....	14
2. ทฤษฎี “MDA” (Mechanics, Dynamics, Aesthetics).....	15

การส่งเสริมวัฒนธรรมเครื่องเคลือบดินเผา.....	17
งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเผยแพร่วัฒนธรรมดั้งเดิมผ่านเกม แอล-เอ-อาร์-พี.....	20
รูปแบบเกม แอล-เอ-อาร์-พี	23
สถานะปัจจุบันและการตลาดของเกม แอล-เอ-อาร์-พี.....	24
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	25
ภาพรวมวิธีการวิจัย.....	25
การลงพื้นที่สำรวจ	25
1. แผนการสำรวจ	25
2. สรุปผลการลงพื้นที่สำรวจ	27
กระบวนการก่อนการผลิต.....	29
1. การสัมภาษณ์และการวิเคราะห์ผู้เผยแพร่เกม.....	29
2. แบบสอบถามผู้เล่นและบทสรุป.....	31
3. สัมภาษณ์และสรุปผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเกม.....	34
สร้างเกม แอล-เอ-อาร์-พี เปิดเผยความลึกลับของ"เรือกระดาศ".....	37
1. ขั้นตอนการสรุปงานก่อนการผลิต	37
2. กระบวนการผลิต	39
บทที่ 4 ผลการวิจัย.....	58
ผลการวิเคราะห์ข้อมูลข้อเสนอแนะของผู้เล่น.....	58
บทที่ 5 สรุปและอภิปรายผลการวิจัย	64
สรุปผลและอภิปรายผลการวิจัย.....	64
ข้อเสนอแนะการวิจัย.....	67
บรรณานุกรม.....	69
ภาคผนวก.....	71
ภาคผนวก ก	72

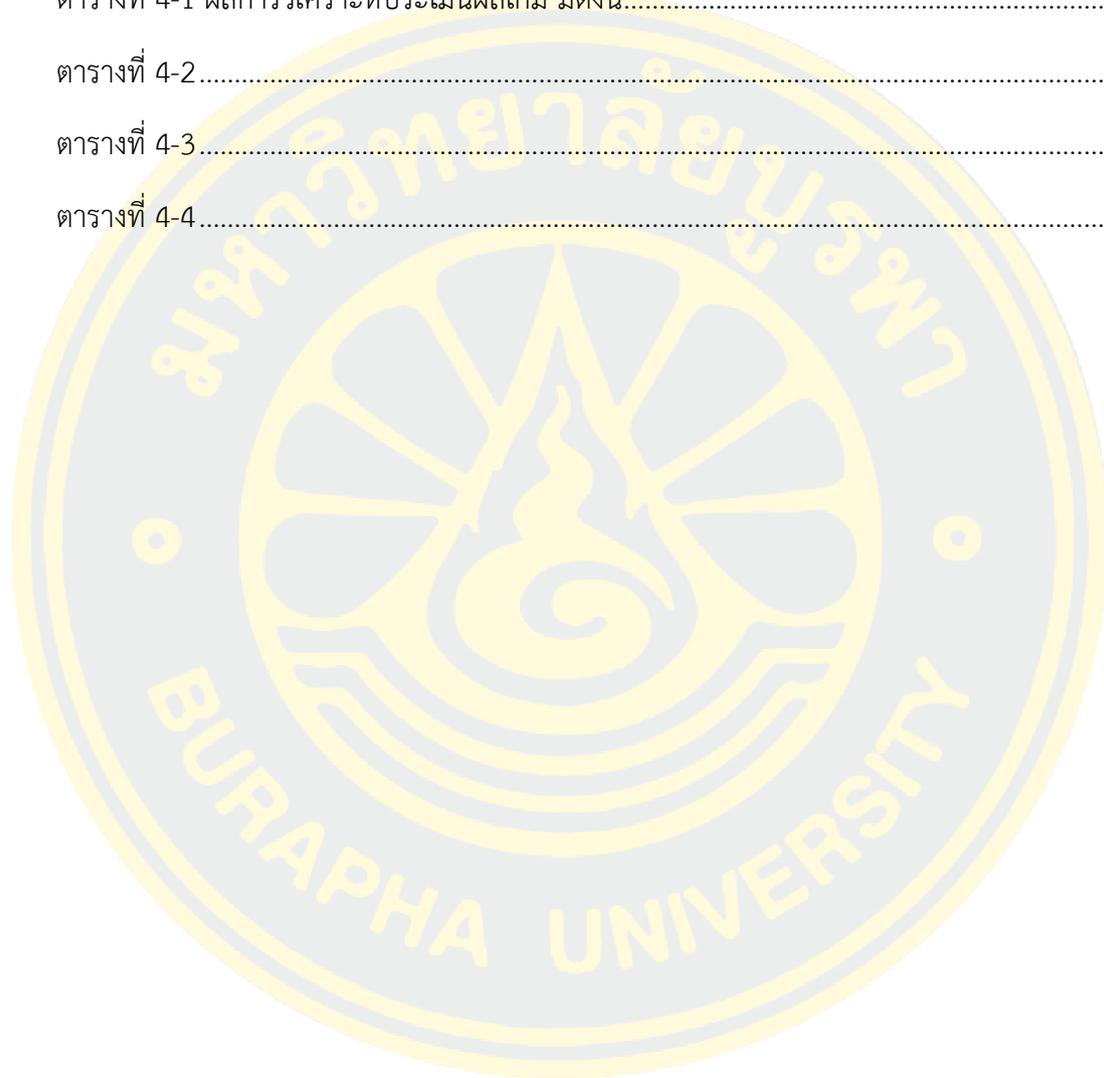
ภาคผนวก ข 91

ประวัติย่อของผู้วิจัย..... 95



สารบัญตาราง

	หน้า
ตารางที่ 4-1 ผลการวิเคราะห์ประเมินผลเกม มีดังนี้.....	59
ตารางที่ 4-2.....	59
ตารางที่ 4-3.....	60
ตารางที่ 4-4.....	61



สารบัญภาพ

	หน้า
ภาพที่ 1-1 โปสเตอร์ “Who's the Murderer”	1
ภาพที่ 1-2 โปสเตอร์เกม LARP "Graduation Rhapsody"	4
ภาพที่ 1-3 กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	6
ภาพที่ 2-1 ภาพโปสเตอร์ละครโรมันดึกของเกม LARP	10
ภาพที่ 2-2 พื้นที่สนทนาสาธารณะของเกม LARP	11
ภาพที่ 2-3 พื้นที่สนทนาส่วนตัวของเกม LARP.....	12
ภาพที่ 2-4 ขั้นตอนการค้นหาเบาะแสของเกม LARP	13
ภาพที่ 2-5 ขั้นตอนการฟื้นฟูเรื่องราวของเกม LARP	13
ภาพที่ 2-6 “Octalysis” ของ Yu-Kai Chou.....	14
ภาพที่ 2-7 แผนภูมิผังกระบวนการทำเครื่องเคลือบดินเผา.....	18
ภาพที่ 2-8 แผนภูมิการไหลของกระบวนการเซรามิกที่บันทึกในภาพวาดจีน.....	19
ภาพที่ 2-9 ขั้นตอนการเล่นเกมนของผู้เล่นเกม LARP และรูปถ่ายรวม	22
ภาพที่ 3-1 โลโก้ร้านค้าที่ลงพื้นที่สำรวจ	27
ภาพที่ 3-2 สรุปลงพื้นที่สำรวจ	28
ภาพที่ 3-3 ภาพเหตุการณ์ระหว่างการลงพื้นที่สำรวจ.....	29
ภาพที่ 3-4 โลโก้ผู้เผยแพร่เกม.....	29
ภาพที่ 3-5 สรุปลำแนะนำของผู้เผยแพร่เกม	30
ภาพที่ 3-6 สรุบบริบทแนะนำเบื้องต้น.....	37
ภาพที่ 3-7 ออกแบบแผนผังความคิดของเกม LARP "เรือกระดาศ".....	39
ภาพที่ 3-8 เครื่องลายครามกระดาศงานฝีมือเครื่องเคลือบ	40
ภาพที่ 3-9 แบบร่างของนก Satin Blue Bowerbird.....	42

ภาพที่ 3-10 แบบร่างการออกแบบฮิปโป.....	43
ภาพที่ 3-11 แบบร่างการออกแบบลิงคาปูชิน.....	44
ภาพที่ 3-12 ร่างการออกแบบปลาหมึกยักษ์.....	44
ภาพที่ 3-13 ร่างการออกแบบแรคคูน.....	45
ภาพที่ 3-14 บันทึกข้อความคำถามและคำตอบความรู้.....	48
ภาพที่ 3-15 แจกกันรูปหัวใจสีเหลืองเฟินไม้ ราชวงศ์ชิง เขียนหลง.....	49
ภาพที่ 3-16 ทาสีลายหน้าสัตว์ลงยาบนคาน เขียนหลง ราชวงศ์ชิง.....	50
ภาพที่ 3-17 ทิวทัศน์สีน้ำเงินขาวพร้อมกลีบดอกเบญจมาศ คังซี ราชวงศ์ชิง.....	51
ภาพที่ 3-18 จานสีน้ำเงินขาว กิ่งก้าน ดอกและผลสีขาว สมัยราชวงศ์หมิง.....	52
ภาพที่ 3-19 พระนั่งศิลาตลเงา สมัยราชวงศ์หยวน.....	53
ภาพที่ 3-20 โปสเตอร์เกม แอล-เอ-อาร์-พี.....	54
ภาพที่ 3-21 การออกแบบโปสเตอร์ตัวละครเกม.....	55
ภาพที่ 3-22 การออกแบบโปสเตอร์ตัวละครเกม.....	55
ภาพที่ 3-23 การออกแบบโปสเตอร์ตัวละครเกม.....	56
ภาพที่ 3-24 การออกแบบโปสเตอร์ตัวละครเกม.....	56
ภาพที่ 3-25 การออกแบบโปสเตอร์ตัวละครเกม.....	57
ภาพที่ 3-26 ผลงานเกม LARP "ไซปริศนา "เรือกระดาศ".....	57
ภาพที่ 4-1 ผู้เล่นทดสอบเกม แอล-เอ-อาร์-พี "ค้นพบความลึกลับของ" เรือกระดาศ.....	62

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ในปีค.ศ.2016 สถานีโทรทัศน์ Mango TV เปิดตัวรายการเรียลลิตี้ “Who's the Murderer” ซึ่งรายการวาไรตี้หลังจากออกอากาศก็ได้รับเสียงตอบรับที่ดีในประเทศจีน โดยรายการนี้ออกอากาศมาแล้ว6ภาค และในรายการนี้เองได้แนะนำเกม " แอล-เอ-อาร์-พี " ซึ่งทำให้เกมในลักษณะการให้เหตุผลแบบสวมบทบาทนี้พัฒนาตัวเองอย่างรวดเร็ว และด้วยปรากฏการณ์นี้เอง ทำให้เกม แอล-เอ-อาร์-พี ได้รับความนิยมจากผู้เล่นในทั่วทุกสารทิศในประเทศจีน เกม แอล-เอ-อาร์-พี เป็นรูปแบบใหม่ของความบันเทิงและกำลังได้รับความนิยมเพิ่มขึ้นในกลุ่มเด็กวัยรุ่นเช่นเดียวกัน



ภาพที่ 1-1 โปสเตอร์ “Who's the Murderer”(mgtv.com/h/291976.html?cid=95kqkw8n6)

เมื่อวันที่ 23 มกราคม ค.ศ.2020 ที่เมืองอู่ฮั่น ประเทศจีน เนื่องจากสถานการณ์ไวรัสระบาด จึงเริ่มมีการปิดเมืองและทุกภาคส่วนของจีนเริ่มควบคุมการเคลื่อนไหวของประชากร ผู้คนเริ่มต้องกักตัวกันมากขึ้น พื้นที่สาธารณะจึงมีประชากรอยู่น้อยและส่วนใหญ่จะกักตัวอยู่ในบ้านของตนเอง

แต่ด้วยปรากฏการณ์นี้เอง ทำให้ผู้คนมีนิสัยการใช้ชีวิตที่บ้านนี้ อุตสาหกรรมเกม แอล-เอ-อาร์-พี จึงเกิดการพัฒนาและมีโอกาสใหม่ๆ แอปพลิเคชันเกมประเภทความบันเทิงบางประเภท เช่น "เล่นลิ" "Live Mystery Party" และเกมอื่นๆ เริ่มพัฒนาเกม แอล-เอ-อาร์-พี ออนไลน์ของตัวเองผ่านแอปพลิเคชันมือถือมากขึ้น เพียงแค่ผ่านแอปพลิเคชันในโทรศัพท์มือถือ ก็สามารถเชื่อมต่อกันระหว่างเกมกับผู้เล่นได้ และยังสามารถช่วยแก้ปัญหาความบันเทิงและสังคมในช่วงสภาวะนี้ที่ผู้คนจำนวนมากใช้ชีวิตอยู่แต่ที่บ้าน ผู้เขียนเกม แอล-เอ-อาร์-พี จำนวนมากเริ่มส่งผลงานของตนเองไปยังซอฟต์แวร์และความบันเทิงรูปแบบใหม่นี้ได้ส่งไปยังกลุ่มวัยรุ่นมากขึ้นอย่างรวดเร็วผ่านอินเทอร์เน็ตและแอปพลิเคชัน ดังนั้นผู้เล่นจำนวนมากจึงเริ่มรู้จักเกม แอล-เอ-อาร์-พี มากขึ้น สัมผัสความสนุกของเกม แอล-เอ-อาร์-พี ได้มากขึ้นด้วย และเนื่องจากเวลาที่ใช้อยู่ที่บ้านในช่วงที่โรคระบาดเริ่มเพิ่มขึ้น มันทำให้พวกเขาใช้เวลามากขึ้นในการสร้างและปรับปรุงเกม แอล-เอ-อาร์-พี ใหม่ ๆ ของพวกเขา

เมื่อวันที่ 8 เมษายน ค.ศ.2020 อุ้ยอันได้ประกาศยกเลิกการควบคุมการแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสและภูมิภาคต่างๆในประเทศจีนก็ค่อยๆลดข้อจำกัดการเดินทาง ผู้คนเริ่มสัญจร ออกจากบ้าน ชีวิตของพวกเขา ก็เริ่มกลับสู่ชีวิตปกติมากขึ้น ผู้คนที่กักตัวมา 2-3 เดือน จึงคิดว่าน่าจะหาวิธีสร้างความบันเทิงและเข้าสังคมให้กับตัวเอง ผู้สร้างเกม แอล-เอ-อาร์-พี ที่ไม่ได้เผยแพร่ผลงานของตัวเองเป็นเวลานาน ก็เริ่มนำผลงานของพวกเขาออกสู่ตลาดด้วย และตลาดก็เริ่มมีผลงานเกม แอล-เอ-อาร์-พี เพิ่มขึ้น ในปี ค.ศ.2019 มีนิทรรศการเกม แอล-เอ-อาร์-พี ขนาดใหญ่เพียง 4 นิทรรศการจากทั่วประเทศ 1 แต่ในช่วงครึ่งหลังของปี ค.ศ.2020 จะมีนิทรรศการเกม แอล-เอ-อาร์-พี ขนาดใหญ่ถึง 6 งานทั่วประเทศ ซึ่งเป็นอีกหนึ่งปรากฏการณ์ในช่วงครึ่งหลังของปี ซึ่งหายากมากสำหรับอุตสาหกรรมเกิดใหม่และกำลังพัฒนาแบบนี้ 2

เมื่อวันที่ 16 มิถุนายน ค.ศ.2019 ที่นิทรรศการเกม แอล-เอ-อาร์-พี ขนาดใหญ่ของเมืองฉางซา มีการจัดแสดงเพียงแค่ 43 ผลงานเท่านั้น³ เมื่อวันที่ 26 มกราคม ค.ศ.2021 ที่นิทรรศการเกม แอล-เอ-อาร์-พี ขนาดใหญ่ที่เซี่ยงไฮ้ ได้มีการจำหน่ายและขายผลงาน แอล-เอ-อาร์-พี ถึง 122 ผลงาน ซึ่งยังรวมผู้สร้างเกมรายเล็กๆที่นำผลงานของตัวเองมาร่วมงานในนิทรรศการนี้ด้วยในเวลาเพียงปีเดียว จำนวนผลงาน แอล-เอ-อาร์-พี ที่จัดแสดงในนิทรรศการเพิ่มขึ้นเกือบ 3 เท่าจำนวนการจัดนิทรรศการในแต่ละปีก็เพิ่มขึ้นและยังคงมีแนวโน้มเพิ่มขึ้นต่อไปในอนาคต

เนื่องจากตลาดภาพยนตร์และโทรทัศน์ตกต่ำผู้เชี่ยวชาญหลายคนในอุตสาหกรรมละครและภาพยนตร์จึงเข้ามาเข้าสู่อุตสาหกรรมเกมแอล-เอ-อาร์-พีในขณะที่ชีวิตผู้กำกับที่ต้องพลิกผันมาสู่

1 ข้อมูลจากการรวบรวมรายงานประจำปี 2019 ของแอปพลิเคชัน "Heytime"

2 ข้อมูลจากการรวบรวมข้อมูลของรายงานครึ่งปี 2020 ของนิทรรศการของแอปพลิเคชัน "Heytime"

3 ข้อมูลนิทรรศการบนเว็บไซต์อย่างเป็นทางการของนิทรรศการฉางซาในปี 2019

ศิลปะของเกม แอล-เอ-อาร์-พี พวกเขายังปรับปรุงการแสวงหางานศิลปะและความหมายแฝงของเกมนี้อีกด้วย

เมื่อวันที่ 17 พฤศจิกายน 2020 AIQIYI เว็บไซต์วิดีโอออนไลน์ยอดนิยมในประเทศจีน ได้เผยแพร่รายงานทางการเงินประจำไตรมาสที่สามของปี 2020 ซึ่งแสดงให้เห็นว่ารายรับของบริษัทสูงถึง 7.2 พันล้านหยวน (1.1 พันล้านดอลลาร์สหรัฐ)⁴

สิ้นไตรมาสที่สามของปี 2564 จำนวนผู้สมัครสมาชิก IQIYI มีจำนวนถึง 104.8 ล้านคน มันเป็นเว็บไซต์ที่เริ่มมีการเกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมเกม แอล-เอ-อาร์-พี ด้วย ซึ่งในเดือนมกราคม พ.ศ. 2564 เว็บไซต์ IQIYI เริ่มลงโฆษณาต่างๆเพื่อรับสมัครผู้สร้างเกมที่โดดเด่นในอุตสาหกรรมเกม แอล-เอ-อาร์-พี และเมื่อวันที่ 10 กรกฎาคม ค.ศ.2021 “GAME OF SHARK” ได้เปิดตัวอย่างเป็นทางการในฐานะเว็บไซต์โซเชียลของ เว็บไซต์ IQIYI และเริ่มเข้าสู่อินเทอร์เน็ต โดยตอนแรกของรายการมีผู้แสดงความคิดเห็นมากกว่า 9,500 รายการ ภายในเดือนพฤษภาคม ค.ศ.2021 จำนวนร้านเกม แอล-เอ-อาร์-พี ทั่วประเทศเพิ่มขึ้นจาก 2,400 แห่งในช่วงต้นเป็นมากกว่า 30,000 แห่ง 5ร้านค้ามีการกระจายอย่างคร่ำครวญ ในพื้นที่ที่มีประชากรหนาแน่น เช่น ถนนการค้าและมหาวิทยาลัย จำนวนผู้เล่นในร้านเกมมีจำนวนมากกว่า 30 ล้านคน ผู้เล่นเกมหลักๆคือวัยรุ่นช่วงอายุ20-30ปี พวกเขาสนใจที่จะลองเล่น โดยเกมนี้พิเศษที่ "การเล่น" และ "การให้เหตุผล" อยู่ร่วมกัน โดยความนิยมทางสังคมและการอภิปรายถึงเรื่องเกม แอล-เอ-อาร์-พี ก็เพิ่มขึ้นทุกปีเช่นกัน ในประเทศจีน เกม LARP รูปแบบใหม่นี้กำลังได้รับความนิยมมากขึ้นเรื่อยๆ ตามการประมาณการของ Meituan และ China Culture and Entertainment Industry Association ขนาดตลาดของอุตสาหกรรมเกม LARP จะสูงถึง 14 พันล้านหยวนในปี 2565 เกม LARP ได้กลายเป็นหนึ่งในรูปแบบหลักของการพักผ่อนและความบันเทิงสำหรับคนหนุ่มสาวในยุคใหม่ และมีร้านค้าออฟไลน์เกม LARP มากกว่า 30,000 แห่งทั่วประเทศ (Shao Wenjing, Gu Lin, Zhang Lin.2022)

4 ข้อมูลจากรายงานทางการเงินของเว็บไซต์ iqiyi สำหรับปี 2020 และ 2021

5 รายงานข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับการบริโภคเกม LARP ในปี 2021



ภาพที่ 1-2 โปสเตอร์เกม LARP "Graduation Rhapsody" (iqiyi.com/v_p76448pzco.html)

ผู้วิจัยคิดว่าเกม แอล-เอ-อาร์-พี ได้รับความนิยมมากขึ้นเรื่อย ๆ ในประเทศจีน จากการศึกษาแนวโน้มการพัฒนาเกม แอล-เอ-อาร์-พี ในตลาดเกิดใหม่นี้ การสร้างงานด้วยวัฒนธรรมที่เป็นเอกลักษณ์ของตัวเองสามารถให้แนวคิดใหม่ๆ สำหรับอุตสาหกรรมวัฒนธรรมและความคิดสร้างสรรค์ที่เกิดขึ้นใหม่ของจีน

บ้านเกิดของผู้วิจัยคือ เมืองจิ้งเต๋อเจิ้น ประเทศจีน ซึ่งมีชื่อเสียงระดับโลกในด้านเซรามิก วัฒนธรรมเซรามิกสามารถช่วยสร้างสะพานเชื่อมและความผูกพันระหว่างจีนและโลกได้เป็นอย่างดี อย่างไรก็ตาม ช่องว่างความนิยมของวัฒนธรรมเซรามิกกำลังทวีความรุนแรงมากขึ้น และความสนใจของคนหนุ่มสาวในวัฒนธรรมเซรามิกก็ค่อยๆ ลดลง ความนิยมของเกม LARP ในหมู่คนหนุ่มสาวสามารถสร้างสะพานเชื่อมระหว่างวัฒนธรรมเซรามิกและคนหนุ่มสาวได้ ทำให้คนหนุ่มสาวมีความสนใจในวัฒนธรรมเซรามิกในขณะที่เล่นเกมและเรียนรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรมที่น่าสนใจมากนี้ . เซรามิกส์ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ทางวัฒนธรรมและพาหนะเช่นนามบัตรของจีน แพร่กระจายไปตามเส้นทางสายไหม ทำให้จิ้งเต๋อเจิ้น เมืองหลวงเครื่องเคลือบดินเผาที่มีชื่อเสียงไปทั่วโลก เซรามิกจิ้งเต๋อเจิ้นมีลักษณะสำคัญสี่ประการ: สีขาวเหมือนหยก, สดใสเหมือนกระจก, บางเหมือนกระดาษ และกังวานเหมือนเสียงระฆัง งานฝีมือแบบบางของกระดาษคือการทำให้เซรามิกบางเหมือนกระดาษโดยผสมผสานความบางของกระดาษเข้ากับวัฒนธรรมเซรามิก องค์ประกอบของ "เรือกระดาษ" ได้รับแรงบันดาลใจจากสิ่งนี้โดยหวังว่าจะสร้างเซรามิกที่มีคุณสมบัติเหมาะสมซึ่งสามารถส่งเสริมวัฒนธรรมเซรามิกได้ เกม LARP ใช้งานได้

เซรามิกอันวิจิตรงดงามที่ผลิตในจีนเป็นที่ชื่นชอบของผู้คนทั่วโลก วัฒนธรรมเซรามิก ซึ่งทั้งโลกชื่นชอบและเป็นตัวแทนที่แข็งแกร่ง สามารถนำมารวมกับเกม LARP ที่เกิดขึ้นใหม่เพื่อสร้างภาพยนตร์ที่มีพื้นฐานมาจากวัฒนธรรมเซรามิก นี้ งานไม่เพียงแต่สามารถเปิดตลาดเกม LARP ที่เกิดขึ้นใหม่เท่านั้น แต่ยังช่วยเผยแพร่วัฒนธรรมเซรามิกและทำให้ผู้คนสนใจวัฒนธรรมเซรามิกมากขึ้น มันจะเป็นความพยายามที่ได้อย่างแน่นอน การศึกษานี้มีพื้นฐานอยู่บนแนวคิดนี้

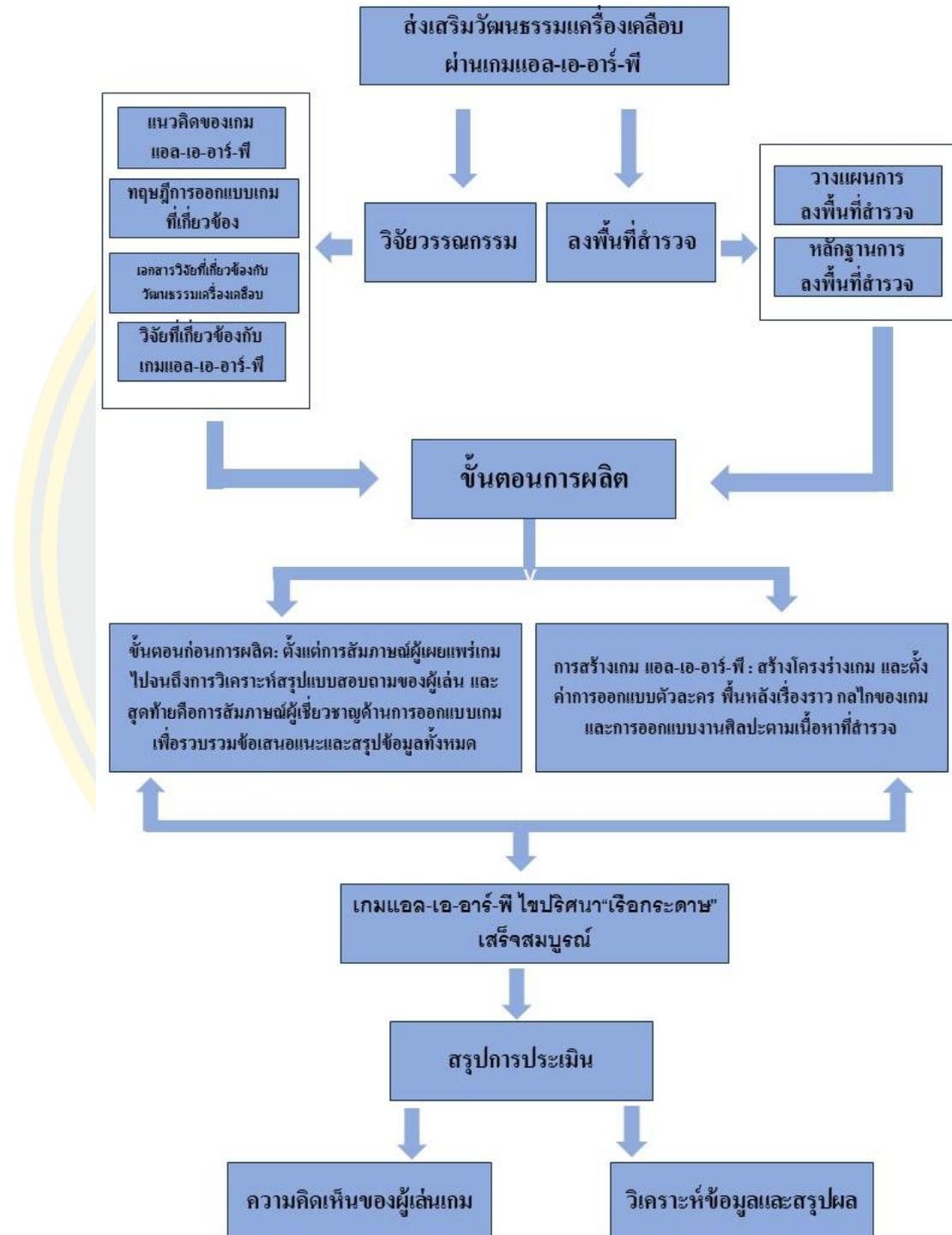
วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาวิธีออกแบบเกม แอล-เอ-อาร์-พี สำหรับเผยแพร่วัฒนธรรมเครื่องเคลือบดินเผาในเกมแอล-เอ-อาร์-พี
2. เพื่อพัฒนาเกม แอล-เอ-อาร์-พี ไฮบริดนาเรือกระดาชสำหรับเผยแพร่วัฒนธรรมเครื่องเคลือบดินเผา

คำถามการวิจัย

1. คุณลักษณะและองค์ประกอบของเกม แอล-เอ-อาร์-พีเพื่อเผยแพร่วัฒนธรรมเครื่องเคลือบดินเผาเป็นอย่างไร

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพที่ 1-3 กรอบแนวคิดในการวิจัย

ประโยชน์ที่จะได้รับการวิจัย

1. ได้รับแนวทางการพัฒนาเกม แอล-เอ-อาร์-พี เพื่อส่งเสริมวัฒนธรรมเครื่องเคลือบ
 2. เพื่อส่งเสริมการเผยแพร่ของวัฒนธรรมเครื่องเคลือบและสร้างเกมแอล-เอ-อาร์-พี
- ขณะเดียวกันเราก็สร้างเกม LARP ที่ตอบโจทย์ความต้องการของคนรุ่นใหม่

ขอบเขตการวิจัย

1. **ขอบเขตด้านเนื้อหา** ความหลากหลายและความครอบคลุมของวัฒนธรรมเครื่องเคลือบ และลักษณะของเครื่องเคลือบ
2. **ขอบเขตด้านเวลา** ปรากฏการณ์ของเกม แอล-เอ-อาร์-พี ในประเทศจีนตั้งแต่ปี 2559 ถึงเดือนกรกฎาคม 2564
3. **ขอบเขตการออกแบบ** ตัวละครในเกม บทละคร โปสเตอร์ตัวละคร เสื้อผ้า การออกแบบฉากในเกม
4. **ขอบเขตประชากร** วิเคราะห์กลุ่มเป้าหมายของการออกแบบเกม โดยเน้นไปที่ผู้เล่นอายุ 18-30 ปี เพื่อทำความเข้าใจความต้องการ ความชอบ และความคิดเห็นของพวกเขา การวิจัยจะรวบรวมผู้ทำแบบสอบถามออนไลน์ 50 คน และ ผู้ทำแบบสอบถามออฟไลน์ 60 คน รวมเป็นอย่างน้อย 110 คนเพื่อทำการสำรวจแบบสอบถาม

นิยามศัพท์เฉพาะ

เกม แอล-เอ-อาร์-พี หมายถึง เป็นเกมที่มีต้นกำเนิดมาจากบอร์ดเกม การนำบทสมมติ ต้นฉบับมาสวมบทบาทในชีวิตจริง เป็นการผสมผสานระหว่างเกมและบทละคร ใน แอล-เอ-อาร์-พี ผู้เล่นต้องสวมบทบาทเป็นตัวละคร แล้วเข้าร่วมกับโลกเสมือนจริง โดยกติกาของเกมบางครั้งก็ เหมือนกับเกมกีฬาที่ต้องต่อสู้ แข่งขัน และบางครั้งก็อาจต้องใช้การสนทนาสื่อสารกันให้มาก แต่สาระสำคัญของเกมนี้ก็คือผู้เล่นสามารถสร้างโลกเสมือนจริงด้วยกฎเกณฑ์ แนวคิด และแม้แต่อุดมการณ์ที่ไม่เหมือนใคร คุณต้องสร้างบทหรือเล่นตัวละครที่เหมาะสมกับเนื้อเรื่องและเล่นบทบาทที่ตัวเองได้รับตามสภาพแวดล้อมของเกม ผ่านบทสนทนา ความเข้าใจพื้นหลังของเรื่องราว กิจกรรมต่างๆ และหลังจากการค้นพบหลักฐาน หลังจากการให้เหตุผล สืบสวนสอบสวนแล้ว ก็จะคลายปมเรื่องราวทั้งหมด

วัฒนธรรมเครื่องเคลือบดินเผา หมายถึง จุดเริ่มต้นของเกม แอล-เอ-อาร์-พี ต้องใช้พื้นหลังของเรื่องราวหรือโลกเสมือนจริง วัฒนธรรมเครื่องเคลือบดินเผาเป็นองค์ประกอบทางวัฒนธรรมที่ผู้วิจัยต้องการรวมไว้ในเกม แอล-เอ-อาร์-พี นี้ การออกแบบบทบาทของเกมต้องอาศัยการ

ปรึกษาหารือ ค้นคว้าเกี่ยวกับงานเขียนหรือภาพยนตร์และรายการโทรทัศน์จำนวนมาก รวมถึง เหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์จริงที่ได้รับการบันทึกไว้ เนื้อเรื่องของเกมที่สร้างขึ้นประกอบด้วย เวลา สถานที่ ตัวละคร วัฒนธรรม เหตุการณ์ เทคโนโลยี เอกลักษณ์ของตัวละคร รวมถึงทักษะและ คุณลักษณะของบทบาทต่างๆ เครื่องเคือบดินเผามีความหมายเชิงสัญลักษณ์ของเงินที่ชัดเจน เมื่อพูด ถึงเครื่องเคือบดินเผาจึงต่อเงินจะรู้จักเป็นอย่างดี ในโลกเสมือนจริงที่สร้างขึ้นนี้วัฒนธรรมเครื่อง เคือบดินเผาถูกเพิ่มเข้ามา ทั้งในเรื่องของประวัติศาสตร์ของเครื่องเคือบดินเผา เทคโนโลยีการผลิต เครื่องเคือบดินเผาและภูมิหลังของเครื่องเคือบดินเผา โดยการสร้างระบบกฎเกณฑ์ชุดใหม่เพื่อ ส่งเสริมวัฒนธรรมเครื่องเคือบดินเผาในขณะที่พัฒนาโครงเรื่องของเกมนี้ได้อย่างรวดเร็ว



บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

แนวคิดเกี่ยวกับเกม แอล-เอ-อาร์-พี

1. ข้อมูลพื้นฐานของเกม แอล-เอ-อาร์-พี

ชื่อเต็มของ แอล-เอ-อาร์-พี คือ Live Action Role Playing เป็นอนุพันธ์ของเกมสวมบทบาท RPG (เกมสวมบทบาท) หัวใจสำคัญของเกมสวมบทบาทคือ การเล่น ผู้เล่นต้องมีบทบาทในโลกเสมือนจริงและ แอล-เอ-อาร์-พี เน้นย้ำบทบาทในโลกแห่งความเป็นจริง เพื่อโต้ตอบกับบทบาท กฎเกณฑ์ และตัวละคร

การดำเนินเรื่องของเกมเริ่มต้นเมื่อผู้เล่นหลายคนมาที่สถานที่จริงหรือเสมือนจริงร่วมกัน หลังจากอ่านเรื่องราวชีวิตหรือภูมิหลังที่แตกต่างกันของตัวละคร พวกเขาจะเล่นบทบาทผ่านช่วงการสนทนาแบบสาธารณะ ช่วงเผยหลักฐานการค้นหา ช่วงสนทนาส่วนตัว โดยจะมี NPC ช่วยให้ผู้เล่นดำเนินเรื่องราว วิเคราะห์เรื่องราว และแม้แต่ตัดสินใจเลือกผู้กระทำของละครนี้ เกม แอล-เอ-อาร์-พี นั้นเหมือนกับการที่ตัวละครมีส่วนร่วมในภาพยนตร์จริงและภาพยนตร์เรื่องนี้ดำเนินการโดยผู้เล่นทุกคน พิธีกรดำเนินเกม ดังนั้นการเล่นเกม แอล-เอ-อาร์-พี ทุกครั้งจะได้รับประสบการณ์ที่แตกต่างไปจากเดิมอย่างสิ้นเชิง นอกจากนี้ยังเป็นเสน่ห์ที่ไม่เหมือนใครที่เกิดขึ้นระหว่างการพัฒนาเกม แอล-เอ-อาร์-พี ของจีน

การดำเนินเรื่องของเกม แอล-เอ-อาร์-พี ของประเทศจีนจะออกแบบให้เป็นเกมเล่นตามบทบาทที่มีผู้เล่นหลายคนเป็นอิสระในการเล่น ผู้เล่นแต่ละคนมีมุมมองแรกที่เป็นอิสระ เรื่องราวจากมุมมองแรกจะมีเพียงแค่ตัวเองที่รู้และสิ่งที่เกิดขึ้นกับคนอื่นก็เป็นเหมือนโลกแห่งความเป็นจริง คำอธิบายหรือหลักฐานของอีกฝ่ายนั้นได้มาโดยทางอ้อม และด้วยวิธีการจับบทบาทแบบเฉพาะตัวผ่านการตีความจากข้อความและวิธีการอื่นๆ ผู้เล่นสามารถสร้างบทบาทตัวละครให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้นจินตนาการมากขึ้น แตกต่างออกไปจากสังคมที่แท้จริง สัมผัสประสบการณ์ชีวิตที่แตกต่างผ่านการเล่นบทบาทสมมติเพื่อให้ได้ประสบการณ์ชีวิตที่แตกต่างในเรื่องนี้ นอกจากนี้ ยังเป็นแนวโน้มหลักในการพัฒนาเกม แอล-เอ-อาร์-พี ในอนาคตอีกด้วย

จากมุมมองของวัฒนธรรมย่อย ฟังก์ชันการสื่อสารของ "เกมแอล-เอ-อาร์-พี" ส่วนใหญ่รวมถึงความบันเทิงและการพักผ่อน การบิ๊อัครมณั การจดจำตัวตน และการแสดงออกของวาทกรรม ในยุคข้อมูลขนาดใหญ่ที่ทุกอย่างอยู่ในสังคม "เกมแอล-เอ-อาร์-พี" จะแสวงหาการพัฒนาในสาม

ด้าน ได้แก่ บทบาท เทคโนโลยี และทรัพยากร ปรับปรุงความสามารถในการส่งออกเนื้อหาอย่างต่อเนื่อง เสริมความแข็งแกร่งให้กับแอปพลิเคชันและการผสมผสานของอัลกอริธึม VR, XR และเทคโนโลยีอื่น ๆ และ แบ่งส่วนและบูรณาการ ลดต้นทุน และเพิ่มประสิทธิภาพ และก้าวไปสู่การดำเนินงานและการพัฒนาทางดิจิทัล (Yan & Liu, 2021)

2. องค์ประกอบของเกม

เกม แอล-เอ-อาร์-พี มักมีผู้เล่น 5-8 คน โดยผู้ดำเนินเกม (โดยทั่วไปเรียกว่า DM ปราบกฎ ตัวครั้งแรกในเกม เป็นตัวย่อของ (Dungeon Master) เป็นผู้จัดการเกม แนะนำเกมต่างๆ (บทบาท DM เรียกอีกอย่างว่าพิธีกร) จัดระเบียบผู้เล่นให้เล่นเกมส์ เกมนี้โดยทั่วไปแบ่งออกเป็น 7 ขั้นตอน

2.1 ขั้นตอนการนำเข้าสู่เรื่องราว

ผู้ดำเนินเกมจะนำผู้เล่นไปเปลี่ยนชุด และผู้ช่วยบางส่วนจะจัดเตรียมอุปกรณ์บางอย่างให้กับผู้เล่นเฉพาะ หลังจากนั้นผู้เล่นมาที่ห้องที่เหมาะสมกับบทบาทเรื่องราวของตัวเองและทุกคนนั่งลงแล้ว พิธีกรก็แนะนำความเป็นมาของเรื่อง รวมไปถึงการตีความในแต่ละบทด้วย (ขั้นตอนการตีความนั้นคล้ายกับ ชิทคอมเล็ก ๆ เรียกว่า โรงละครเล็ก ซึ่งมักจะดำเนินการโดย DM หรือ NPC เพื่อปรับปรุงโครงเรื่องที่เกิดขึ้นก่อนหรือในบางช่วงระหว่างเกมเพื่อเป็นแนวทางสำหรับบทบาทหรือเพื่อช่วยให้ผู้เล่นเล่นง่ายขึ้นโดยซึมซับเรื่องราวผ่านการตีความเพื่อแสดงเรื่องราว)



ภาพที่ 2-1 ภาพโปสเตอร์ละครโรแมนติกของเกม LARP (Xiaohongshu APP)

2.2 ขั้นตอนการแจกตัวละครและอ่านบทบาท

ผู้ดำเนินเกมแนะนำตัวละครที่แตกต่างกันให้กับผู้เล่นแต่ละคน และแจกจ่ายตัวละครที่เหมาะสมกับบุคลิกที่สอดคล้องกับผู้เล่น และเริ่มอ่านบทบาทของตัวละครตามลำดับ

2.3 ขั้นตอนการสนทนาแบบสาธารณะ

หมายถึงการสนทนาสาธารณะแบบโตะกลม ผู้เล่นทุกคน แม้แต่ NPC และ DM ที่เล่นก็ต้องพูดคุยกันในที่สาธารณะแบบเปิดเผย ผู้เล่นสามารถถามคำถาม แลกเปลี่ยนความคิด หรือช่วยผู้สมรู้ร่วมคิดอธิบายและปกปิดเบาะแสที่สำคัญของเพื่อนตัวเองได้ ในขั้นตอนนี้ผู้เล่นไม่ได้รับอนุญาตให้คุยหรือกระซิบแบบส่วนตัวคนเดียว และยังเป็นขั้นตอนสำคัญสำหรับการอภิปรายร่วมกันเกี่ยวกับเบาะแสแบบสาธารณะ ผู้เล่นต้องตัดสินใจข้อมูลสำคัญในขั้นตอนสนทนาสาธารณะว่าผู้เล่นอาจเป็นพวกเดียวกัน คนไหนเชื่อถือได้ พวกเขารู้จักกันหรือมีความสัมพันธ์ที่ดีด้วย คนไหนพูดความจริง คนไหนพูดเท็จ และใครอาจรู้ว่าพวกเขาต้องการอะไร



ภาพที่ 2-2 พื้นที่สนทนาสาธารณะของเกม LARP (Fang Yizhou, 2022)

2.4 ขั้นตอนการสนทนาแบบส่วนตัว

ในขั้นตอนนี้จะแตกต่างจากขั้นตอนการสนทนาแบบสาธารณะโดยทั่วไป โดยขั้นตอนการสนทนาแบบส่วนตัว ผู้เล่นสามารถค้นหาจำนวนผู้เล่นที่สอดคล้องกันและรับข้อมูลสำคัญที่เกี่ยวข้องโดยการถามคำถามหรือแจ้ง ข้อมูลสำคัญอีกฝ่ายในขั้นตอนนี้ เฉพาะข้อมูลแลกเปลี่ยนข้อมูลประจำตัวที่รู้จักกันในวงเดียวกัน



ภาพที่ 2-3 พื้นที่สนทนาส่วนตัวของเกม LARP (Fang Yizhou, 2023)

2.5 ขั้นตอนการค้นหาหลักฐานและเบาะแส

ผู้ดำเนินเกมจะออกหลักฐานค้นหาเบาะแสที่จัดทำเป็นกระดาษ หลักฐานเกม แอล-เอ-อาร์-พี จะให้บทสนทนาของตัวละคร คำอธิบายอุปกรณ์ประกอบฉาก คำอธิบายฉาก กิจกรรมทางจิตวิทยาภายในของตัวละคร และแม้แต่อุปกรณ์ประกอบฉากที่ใช้งานได้ ภาพประกอบของอุปกรณ์จะถูกเพิ่มลงในการ์ดคำใบ้ด้วย และรายละเอียดบางอย่างมักจะถูกจัดเรียงไว้ในการ์ดคำใบ้ เช่น บุคคลนั้นเป็นคนถนัดซ้าย หรือมีรอยขนเล็กน้อยบนผนัง และรายละเอียดอื่นๆ



ภาพที่ 2-4 ขั้นตอนการค้นหาเบาะแสของเกม LARP (Fang Yizhou, 2023)

2.6 ขั้นตอนการคลี่คลายเรื่องราว

หลังจากจบเกมผู้ดำเนินเกมจะเฉลยเรื่องราวทั้งหมดให้ผู้เล่นทุกคนทราบและตอบคำถามของพวกเขา



ภาพที่ 2-5 ขั้นตอนการฟื้นฟูเรื่องราวของเกม LARP (Fang Yizhou, 2023)

ทฤษฎีการออกแบบเกมที่เกี่ยวข้อง

1. ทฤษฎี “Octalysis” โดย Yu-Kai Chou

Yu-Kai Chou กล่าวถึงในหนังสือขายดีของเขาเรื่อง "Gamification in Action" ที่อิงจากการสังเกตการณ์ในอุตสาหกรรมเกมเป็นเวลาหลายปี เขาสรุปชุดทฤษฎี "Octalysis" ("Actionable Gamification", Yu-kaiChou, สำนักพิมพ์วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีมหาวิทยาลัย Huazhong, 1 มกราคม 2017) การใช้ "โมเดลแปดเหลี่ยม" ของ Yu-Kai Chou กับการสร้างเกมแอล-เอ-อาร์-พี สามารถช่วยให้ผู้วิจัยตอบสนองความต้องการทางอารมณ์ของผู้เล่นได้ดีขึ้น และปรับปรุงความน่าดึงดูดของเกม



ภาพที่ 2-6 “Octalysis” ของ Yu-Kai Chou (jianshu.com/p/62dd271a0fd1)

คำศัพท์แปดคำในรูปโมเดลแปดเหลี่ยมนี้เป็นตัวแทนของแรงขับเคลื่อนทั้งแปดของการเล่นเกมจากอารมณ์ความรู้สึกของมนุษย์ คือ การกิจ ความสำเร็จ การสร้าง การครอบครอง การขัดเกลาทางสังคม ความขาดแคลน ความไม่รู้ และการหลีกเลี่ยง ในส่วนนอกของรูปแปดเหลี่ยมมีวิธีการเล่นเกมเฉพาะที่สอดคล้องกับแรงขับเคลื่อนทั้งแปดนี้

การกิจ : สิ่งที่คุณคิดว่าพวกเขาทำนั้นมันมีความหมายที่ยิ่งใหญ่

ความสำเร็จ : ผู้คนต้องการเติบโตและบรรลุเป้าหมาย การแสดงความก้าวหน้าและการเติบโตสามารถกระตุ้นพวกเขาได้ดี

การสร้าง : ผู้คนต่างกระตือรือร้นที่จะเรียนรู้ จินตนาการ สร้างสรรค์ และมีส่วนร่วมในกระบวนการแห่งการสร้างสรรค์ การเดินทางครั้งนี้สามารถนำมาซึ่งความสุขได้

การครอบครอง : แรงผลักดันนี้เกิดจากความปรารถนาของผู้คนที่เพิ่มและปกป้องสิ่งที่มี

การขัดเกลาทางสังคม : ความคิด การกระทำ หรือคำพูดของผู้คนที่สามารถมีอิทธิพลต่อกิจกรรมที่ผู้คนที่ทำ

ความขาดแคลน : เหตุผลของแรงจูงใจที่ผู้คนที่ไม่สามารถเป็นเจ้าของได้ หรือมันยากที่จะได้มา

ความไม่รู้ : ผู้คนที่ต่างจมอยู่กับประสบการณ์ที่คาดเดาไม่ได้

การหลีกเลี่ยงการสูญเสีย : ผู้คนที่กลัวการสูญเสียและไม่อยากให้สิ่งเลวร้ายเกิดขึ้น

ต่อมาเมื่อผู้วิจัยสร้างเกมแอล-เอ-อาร์-พี “เรือกระต๊อช” นั้น “โมเดลแปดเหลี่ยม” สามารถช่วยเราวิเคราะห์วิธีการจับทางผู้เล่นจากมุมมองของผู้เล่นและความต้องการที่แท้จริงของผู้เล่นคืออะไรสามารถอ้างอิงถึงข้อกำหนดเหล่านี้ได้เมื่อสร้างเนื้อเรื่องและกลไกของเกมเรือกระต๊อช จากความพิเศษของเกมแอล-เอ-อาร์-พีนี้ “โมเดลแปดเหลี่ยม” ยังคงช่วยให้ผู้วิจัยมองเห็นมุมมองของเกมที่มากขึ้นด้วย ด้วยวิธีการเหล่านี้ เมื่อเราออกแบบกลไกและโครงเรื่องของเกมแอล-เอ-อาร์-พี “เรือกระต๊อช” ผู้วิจัยสามารถตอบสนองความต้องการทางจิตวิทยาของผู้เล่นได้อย่างครอบคลุมมากขึ้น และยังสามารถตอบสนองความต้องการทางจิตวิทยาของผู้เล่นได้อย่างครอบคลุมมากขึ้น ซึ่งจะช่วยปรับปรุงความน่าดึงดูดและการมีส่วนร่วมของเกม ในเวลาเดียวกัน เมื่อพิจารณาถึงการโต้ตอบและความถูกต้องของเกมแอล-เอ-อาร์-พี เมื่อสร้างตัวละครสำหรับเกมแอล-เอ-อาร์-พี "เรือกระต๊อช" แรงผลักดันเหล่านี้ยังสามารถรวมเข้ากับกิจกรรมการเล่นตามบทบาทและกิจกรรมเชิงโต้ตอบได้โดยตรงมากขึ้น เพื่อสร้างประสบการณ์การเล่นเกมที่สมบูรณ์และน่าดึงดูดยิ่งขึ้น

2. ทฤษฎี “MDA” (Mechanics, Dynamics, Aesthetics)

ทฤษฎี MDA (Mechanics, Dynamics, Aesthetics) ได้รับการเสนอครั้งแรกโดย Robin Hunicke, Marc LeBlanc และ Robert Zubek ในเวิร์กช็อป Game AI ในปี 2547 ทฤษฎี MDA มอบกรอบการทำงานที่ทรงพลังเพื่อช่วยให้นักออกแบบเกมคิดและวิเคราะห์เกมจากระดับต่างๆ เพื่อตอบสนองความต้องการของผู้เล่นได้ดียิ่งขึ้น ในการสร้างเกมแอล-เอ-อาร์-พี ทฤษฎี MDA สามารถใช้เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการออกแบบเกมและมอบประสบการณ์ผู้เล่นที่สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

คำนิยามเกี่ยวกับ MDA

M: Mechanics กลศาสตร์ คือกลไกของเกมซึ่งส่วนใหญ่หมายถึงกฎของเกม พิจารณาว่ากลไกของเกมเปลี่ยนสถานะได้ทันทีเมื่อสร้างเกมแอล-เอ-อาร์-พี ตัวอย่างเช่น การตั้งค่ากฎการโต้ตอบระหว่างตัวละครทำให้ไดนามิกระหว่างผู้เล่นมีความท้าทายและมีการโต้ตอบมากขึ้น จึงสร้างประสบการณ์สุนทรียภาพที่ต้องการ

D: Dynamics ไดนามิก คือ การดำเนินเกมตามเวลาจริงจะเปลี่ยนสถานะตามคำสั่งของผู้เล่น มันช่วยให้ผู้วิจัยสังเกตไดนามิกที่เกิดขึ้นจริงในเกมแอล-เอ-อาร์-พี และไตร่ตรองว่าสิ่งเหล่านั้นเหมาะสมกับสุนทรียศาสตร์ที่ต้องการหรือไม่ หากไดนามิกบางอย่างไม่สามารถสร้างเอฟเฟกต์สุนทรียะตามที่ต้องการได้ อาจจำเป็นต้องปรับกลไกที่เกี่ยวข้อง

A: Aesthetics สุนทรียศาสตร์ คือ "ประสบการณ์เกม" หรือ "เกมเพื่อความบันเทิง" ด้วยการวิเคราะห์ประสบการณ์สุนทรียภาพที่คุณต้องการบรรลุ เช่น ความรู้สึก แฟนตาซี การเล่าเรื่อง ฯลฯ คุณสามารถออกแบบกลไกของเกมที่เกี่ยวข้องได้ ตัวอย่างเช่น หากเป้าหมายในการสร้างเกมแอล-เอ-อาร์-พี คือการสร้างความสวยงามของความท้าทายและการค้นพบ คุณสามารถออกแบบกลไกด้วยองค์ประกอบปริศนาและการสำรวจได้

คนสามคนในทฤษฎี MDA ล้วนเป็นนักออกแบบเกมอาวุโส MDA สามารถช่วยให้ผู้วิจัยวิเคราะห์และเพิ่มประสิทธิภาพที่ดีในการออกแบบเกม "เรือกระดาษ" ของเกมแอล-เอ-อาร์-พี

ประการแรกคือการเริ่มจากประสบการณ์ของผู้เล่น (D) เริ่มจากความสวยงามที่คุณต้องการนำเสนอให้กับผู้เล่น (A) จากนั้นอนุมานกลไกของเกม (M) ที่เหมาะสมกับความต้องการของ "เรือกระดาษ"

ประการที่สองคือการเริ่มจากกลไกของเกมที่มีอยู่ (M) ผ่านผลลัพธ์พลวัตของเกมที่แตกต่างกันและการเปลี่ยนแปลงสถานะของผู้เล่นในแต่ละด่าน (D) และพิจารณาการเปลี่ยนแปลงในระยะต่าง ๆ ในระหว่างการผลิตพล็อตของ "Paper Boat" ถึง อนุมานความเหมาะสมสูงสุด ความสวยงามของเกมที่น่ามาสู่ผู้เล่น (A)

ในขณะเดียวกัน การประยุกต์ใช้ทฤษฎี MDA สามารถช่วยให้ผู้วิจัยคิดอย่างเป็นระบบมากขึ้นและวางแผนทุกด้านของเกม LARP "Paper Boat" เพื่อให้มั่นใจว่ามีการประสานงานระหว่างกลไก (M) ไดนามิก (D) และสุนทรียภาพ (A) เพื่อให้มีมากขึ้น ที่น่าสนใจและประสบการณ์การเล่นเกมที่ลึกซึ้ง

การส่งเสริมวัฒนธรรมเครื่องเคลือบดินเผา

โอหยาง จุ้นเจ้อ 24 ตุลาคม ค.ศ.2021 ตีพิมพ์บทความเรื่อง "การพัฒนาทรัพยากร วรรณกรรมเครื่องเคลือบดินเผาอย่างยั่งยืน" ในหนังสือพิมพ์ "China Culture News" โดยในบทความ "ความสำคัญของการส่งเสริมวัฒนธรรมเครื่องเคลือบดินเผา" เชื่อว่า "วัฒนธรรมเครื่องปั้นดินเผาของจีนมีส่วนสนับสนุนอย่างมากต่อการแลกเปลี่ยนทางเศรษฐกิจ วัฒนธรรม และประวัติศาสตร์ระหว่างจีนและต่างประเทศ วรรณกรรมเครื่องเคลือบดินเผาได้รับการถ่ายทอดทั้งในและต่างประเทศ การปกป้อง การขุดพบ และการใช้ประโยชน์จากทรัพยากรวรรณกรรมเครื่องเคลือบดินเผาเพื่อให้เกิดการพัฒนาที่ยั่งยืน มีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการสืบทอดและพัฒนาวัฒนธรรมจีนดั้งเดิมที่ยอดเยี่ยและเสริมสร้างความมั่นใจในตนเองทางวัฒนธรรม" โอหยาง จุ้นเจ้อ ยังเชื่ออีกว่า ชาวจีนต่อเงินได้ใช้เครื่องเคลือบดินเผาเป็นธุรกิจมาตั้งแต่สมัยโบราณ เตาเผาอายุนับพันปีได้ฝากมรดกทางวัฒนธรรมเครื่องเคลือบดินเผาอันล้ำลึกไว้มากมายในเมืองจิงเต๋อเจิ้น เมืองจิงเต๋อเจิ้นไม่เพียงแต่ผลิตเครื่องปั้นดินเผากระจายไปทั่วทั้งเมือง แต่การค้าขายเครื่องเคลือบดินเผายังมีความเจริญรุ่งเรืองและยังมีทรัพยากรวรรณกรรมเครื่องเคลือบดินเผามากมาย ภายใต้พื้นหลังปัจจุบันของการสร้างมรดกวัฒนธรรมเครื่องเคลือบดินเผาและเขตทดลองนวัตกรรม จะมีวิธีใดในการใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่อย่างเต็มที่ในการสืบทอด ปกป้อง และใช้ประโยชน์จากวรรณกรรมเครื่องเคลือบดินเผา และตระหนักถึงการพัฒนายั่งยืนของทรัพยากรวรรณกรรมเครื่องเคลือบดินเผาของจิงเต๋อเจิ้น จึงเป็นหัวข้อสำคัญที่ต้องพิจารณาและศึกษา "วัฒนธรรมเครื่องเคลือบคือนามบัตรระดับโลกของจิงเต๋อเจิ้น ไม่ว่าจะเป็วัฒนธรรมเครื่องเคลือบดินเผาหรือเมืองจิงเต๋อเจิ้นก็ตาม จำเป็นต้องสร้างแพลตฟอร์มส่งเสริมเพิ่มเติมและสร้างแพลตฟอร์มส่งเสริมระบบนิเวศที่ดี เพื่อให้คนรุ่นใหม่สามารถยอมรับและเข้าใจวัฒนธรรมของเครื่องเคลือบดินเผา

จุนหง 31 มีนาคม ค.ศ.2019 กล่าวถึงและสรุปเครื่องเคลือบดินเผาจิงเต๋อเจิ้น ที่ตีพิมพ์ในนิตยสาร "ปรมาจารย์1แห่งยุค" ในลักษณะเด่นและประเภทของเครื่องเคลือบดินเผาจิงเต๋อเจิ้น ดังนี้

- ขาวดั่งหยก สว่างดั่งกระจก บางราวกับกระดาษ และเสียงกังวาลดุจเสียงระฆัง เป็นลักษณะสำคัญสี่ประการของเครื่องเคลือบดินเผาจิงเต๋อเจิ้น
- เครื่องลายครามที่มีชื่อเสียงสี่เครื่อง ได้แก่ เครื่องลายครามสีน้ำเงินและสีขาว เครื่องลายครามดอกกุหลาบ เครื่องเคลือบสี และเครื่องลายครามหลังหลง
- เตาเผาสี่ประเภท: เตาเผามังกร เตาเผาเกือกม้า เตาเผาหน้าเต้า เตาเจิ้น
- สถานที่เผาหลักสี่แห่ง: โรงงานเตาเผาอยู่ เตาเผาหยางเหม่ยถิง เตาเผาหูเถียน ไชด์เตาเผา ลั่วหม่าเฉียว

อีกทั้งยังพูดถึงลักษณะเด่นของเครื่องเคลือบดินเผาและได้อธิบายกรรมวิธีและฝีมืออย่างละเอียด ผู้วิจัยคิดว่าการวิเคราะห์ลักษณะและประเภทของเครื่องเคลือบดินเผาสามารถช่วยในการสร้างเกม แอล-เอ-อาร์-พี ได้ดียิ่งขึ้นภายใต้ภูมิหลังของวัฒนธรรมเครื่องเคลือบดินเผาของจีน



ภาพที่ 2-7 แผนภูมิผังกระบวนการทำเครื่องเคลือบดินเผา(เทคโนโลยีเครื่องเคลือบ", 2023)

เดินหนิง มกราคม ค.ศ.2018 สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัย Jiangxi, "Introduction to Ceramics" ตีพิมพ์เรื่อง "ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับเครื่องเคลือบดินเผา" โดยสำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยเจียงซี มีบทเกี่ยวกับแนวคิดพื้นฐานของเครื่องเคลือบดินเผา, เทคโนโลยีการผลิต, เรื่องราววิถีชีวิต, เครื่องเคลือบดินเผากับวัฒนธรรมจีน และสรุปความรู้เชิงทฤษฎีเกี่ยวกับเครื่องเคลือบดินเผา เป็นผลงานความรู้ทฤษฎีของเครื่องเคลือบดินเผา หากมีความเข้าใจกระบวนการผลิตเครื่องเคลือบดินเผา ก็จะสามารถทำให้การออกแบบของรูปแบบเกม แอล-เอ-อาร์-พี ชัดเจนยิ่งขึ้น และเรื่องราววิถีชีวิตเกี่ยวกับเครื่องเคลือบดินเผาสามารถให้แนวคิดและแรงบันดาลใจอย่างมากในการสร้างเกม แอล-เอ-อาร์-พี ที่มีภูมิหลังทางวัฒนธรรมเครื่องเคลือบดินเผา



ภาพที่ 2-8 แผนภูมิการไหลของกระบวนการเซรามิกที่บ้านทีกในภาพวาดจีน (Xiaohongshu APP, 2023)

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเผยแพร่วัฒนธรรมดั้งเดิมผ่านเกม แอล-เอ-อาร์-พี

ซี ฉายาเหลียน 3 สิงหาคม ค.ศ.2021 ตีพิมพ์บทความใน "บ้านแห่งละคร" กล่าวว่า การวิเคราะห์การนำศิลปะการแสดงอุปรากรกวางตุ้งมาประยุกต์ใช้ในเกมส์วมบทบาท บทความวิเคราะห์กล่าวถึงสถานะเป็นอยู่ของวิธีการสื่อสารข้ามพรมแดนของศิลปะการแสดงอุปรากรกวางตุ้งโดยเฉพาะระบุเรื่องราวของฉากของอุปรากรกวางตุ้งในหลายมิติ ภาพนักแสดงและการแสดง และรูปแบบศิลปะเครื่องดนตรีในเกมที่เล่นตามบทบาท และเมื่อนำมาเปรียบเทียบกับอุปรากรกวางตุ้งกับเกมส์วมบทบาท วิเคราะห์ และประเมินผลแล้ว จึงสรุปได้ว่าเกมส์วมบทบาทสามมิติมีผลส่งเสริมศิลปะการแสดงอุปรากรและในขณะเดียวกันก็มีความสำคัญในทางปฏิบัติบางประการสำหรับการเผยแพร่ของศิลปะการแสดงอุปรากรท้องถิ่นอื่น ๆ ในหมู่คนสมัยใหม่ บทความลงท้ายด้วยบทสรุปที่ว่า ในกระบวนการเผยแพร่และสืบทอดศิลปะการแสดงอุปรากรกวางตุ้ง เราได้ร่วมมือกับสื่อใหม่และเทคโนโลยีใหม่ ๆ ซ้ำแล้วซ้ำเล่า ซึ่งสะท้อนถึงจิตวิญญาณแห่งนวัตกรรมและความท้าทายของศิลปินการแสดงอุปรากรกวางตุ้ง ใช้เกมส์วมบทบาทที่คนสมัยใหม่ชอบ มาช่วยเหลือศิลปะการแสดงอุปรากรกวางตุ้ง เผยแพร่และถ่ายทอดศิลปะ เป็นวิธีที่แปลกใหม่และมีประสิทธิภาพจากจุดเด่นของเกม เช่น ฉากสามมิติ ตัวละครสามมิติ และเอฟเฟกต์เสียงจริง มีสาระสำคัญของศิลปะโอเปร่ากวางตุ้ง ในเวลาเดียวกันการโต้ตอบของเกมยังขัดเขยข้อจำกัดของการแสดงอุปรากรกวางตุ้งแบบดั้งเดิมทั้งในเรื่องของสถานที่ เพศ เพื่อให้คนสมัยใหม่มีโอกาสและความสนใจที่จะเข้าสู่วัฒนธรรมศิลปะการแสดงอุปรากรกวางตุ้ง เพื่อร่วมมือกันข้ามพรมแดนดังกล่าว ยังมีข้อมูลอ้างอิงที่มีคุณค่าสำหรับการเผยแพร่และการสืบทอดของศิลปะการแสดงอุปรากรในท้องถิ่นอื่น ๆ ดังนั้นคือประสบการณ์อันมีค่าสำหรับผู้วิจัยที่จะศึกษาและสร้างเกม แอล-เอ-อาร์-พี ที่ได้รับความร่วมมือระหว่างวัฒนธรรมและเกม

โหม่วช่วย 31 มีนาคม ค.ศ.2021 "อุตสาหกรรมวัฒนธรรม" เผยแพร่ "การวิจัยวัฒนธรรมเกมของ Honor of Kings" ที่ตีพิมพ์ใน "อุตสาหกรรมวัฒนธรรม" โหม่วช่วย พบว่าโครงสร้างโลกของ "Honor of Kings" โดยวิเคราะห์โครงสร้าง การเผยแพร่วัฒนธรรม ผลผลิตทางวัฒนธรรม วัฒนธรรมทางสังคม ค้นพบว่าวัฒนธรรมเกมของ " Honor of Kings " ได้สร้างห่วงโซ่ระบบนิเวศของเกม "ขึ้นกลาง และลง" ที่ครอบคลุมเต็มรูปแบบ การวางตำแหน่งของ IP ของ "Honor of Kings" ไม่ได้จำกัดอยู่แค่ตัวเกมอีกต่อไปแล้ว แต่ยังคงสำรวจและพัฒนาในด้านต่างๆ ที่มีความหลากหลายมากขึ้น ในความร่วมมือข้ามอุตสาหกรรมกับศาสตราจารย์เกอเจียนซิงจากมหาวิทยาลัยฟู้ตัน สถาบันวิจัยทุนทางการเชิดสิงโต อุปรากรกวางตุ้ง ภูมิภาคทางประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมได้รับการปลูกฝังอย่างลึกซึ้ง วัฒนธรรมดั้งเดิมได้รับการสืบทอดและค่อยๆ กลายเป็นสิ่งสำคัญเพื่อส่งเสริมวัฒนธรรมดั้งเดิมมากขึ้น จะเห็นได้ว่านอกจากความสนุกและความชอบของตลาดเกมที่เกิดขึ้นใหม่แล้ว ยังจำเป็นต้องเข้าถึง

แกนกลางทางอุดมการณ์ที่มีอยู่ในวัฒนธรรมและสร้างสรรค์รูปแบบเกมบนพื้นฐานของการส่งเสริม การพัฒนานวัตกรรมและการเปลี่ยนแปลงอย่างสร้างสรรค์ของวัฒนธรรมจีนดั้งเดิมอีกด้วย

หลี่ยู่ถึง 5 มิถุนายน ค.ศ.2021 “วารสารมหาวิทยาลัยครุศาสตร์ยูนนาน” เขียนใน บทความเรื่อง “การวิจัยเกี่ยวกับการตีความและการสร้างปฏิสัมพันธ์ในเกม แอล-เอ-อาร์-พี ในเชิงละคร เข้มข้นภายใต้การตีความเชิงโต้ตอบ” ตีพิมพ์ใน วารสารมหาวิทยาลัยครุศาสตร์ยูนนาน โดยใน บทความย่อหน้าหนึ่งเกี่ยวกับข้อดีของเกม แอล-เอ-อาร์-พี เขียนว่า “เกม แอล-เอ-อาร์-พี เป็นละครที่ ตีความภายใต้การตีความแบบโต้ตอบ” มีการโต้ตอบที่หลากหลาย ซึ่งกิจกรรมของละครแบบดั้งเดิมไม่มีแล้ว และได้ทลาย กำแพงในละครที่ตีความและสร้างวิธีการโต้ตอบที่ไม่เหมือนใคร เชื่อกันว่า แอล-เอ-อาร์-พี เป็นการผสมผสานระหว่างละครและเกม โดยผู้เล่นเสมือนกำลังจินตนาการและอยู่ในภวังค์ เหว่ยฮั่วเจินตีพิมพ์ “การออกจากกรอบอย่างรวดเร็วของแอล-เอ-อาร์-พี” กล่าวว่าคนสมัยใหม่เริ่ม “ตีความ ต่ำกับสังคม” บทความนี้ยืนยันถึงการตีความของเกมแอล-เอ-อาร์-พีและยังเชื่อว่าเกมแอล-เอ-อาร์-พีมี บทบาททางสังคมไม่มีมิติใดก็มีมิติหนึ่ง

เหว่ย ฮั่วเจิน 10 สิงหาคม ค.ศ.2021, "Yulin Daily" รายงานการสำรวจของหนังสือพิมพ์ เยาวชนจีน (2021) "90% ของผู้ตอบแบบสอบถามเชื่อว่าเกมออนไลน์จะกลายเป็นวิถีใหม่สำหรับ วัยรุ่นในการเข้าสู่สังคม" การตีความนี้ทำให้เกม LARP สามารถเผยแพร่วัฒนธรรมดั้งเดิมได้ ขณะเดียวกัน ฟังก์ชันทางสังคมของเกม LARP สามารถช่วยให้วัฒนธรรมดั้งเดิมแพร่กระจายและเพิ่ม ความสนใจได้ดี

ซุนชาน; เจินเหวินฉี, 22 กรกฎาคม ค.ศ.2022, รายงานการสอบสวนของ "China Youth Daily" ระบุว่า "ศูนย์วิจัยสังคมและหนังสือพิมพ์เยาวชนจีนอนุมัติแบบสอบถามในเว็บไซต์ wenjuan.com จากการสำรวจแนวโน้มความนิยมของ LARP ผู้ตอบแบบสำรวจ 1543 คน พบว่า 83.6% ของผู้ตอบแบบสอบถามได้เข้าสู่สังคมด้วยเกมออนไลน์ และ 73.9% ของผู้ตอบแบบสอบถาม รู้สึกว่าเกมประเภทนี้จะช่วยขยายวงสังคมของพวกเขาและเพิ่มการติดต่อแบบออนไลน์ และ 90.2% ของผู้ตอบแบบสอบถามเชื่อว่าการเล่นเกมแบบออนไลน์ จะเป็นช่องทางใหม่สำหรับเยาวชนวัยรุ่นในการ เข้าสู่สังคม นอกจากนี้การเปลี่ยนแปลงใหม่ในความบันเทิงทางสังคมของหลี่ต่านหลิน 27 สิงหาคม ค.ศ.2021 ที่ตีพิมพ์ใน "Financial Times" (2021) ยังพูดถึงเกี่ยวกับการทำงานการสื่อสารของเกม แอล-เอ-อาร์-พีอีกด้วย

Xiang Tong 1 มกราคม ค.ศ.2021 ในบทความ "LARP: A Feast of Knowledge and Culture" ที่ตีพิมพ์ใน "Adolescent Health" เมื่อวันที่ 1 มกราคม 2021 กล่าวถึงแง่มุมด้าน การศึกษาของเกม LARP ว่า “ในความเป็นจริงแล้ว ในเกม LARP ผู้เล่นสามารถได้รับผลตอบแทนเพิ่ม มากขึ้น มีเพียงกฎของเกมและเรื่องราวของเกมเท่านั้น แต่ยังมีความรู้และวัฒนธรรมมากมาย สามารถ

พาผู้เล่นชื่นชมประวัติศาสตร์ ชื่นชมข้อความ และพบปะกลุ่มเพื่อนที่มีเสน่ห์และน่ารักทำให้ตัวเอง น่าสนใจและเต็มเต็มมากขึ้น”



ภาพที่ 2-9 ขั้นตอนการเล่นเกมของผู้เล่นเกม LARP และรูปถ่ายรวม (Fang Yizhou, 2022)

Li Yunting, 2021.06.05 ในบทความ "ละครที่สมจริงภายใต้การตีความแบบโต้ตอบ-การวิจัยเกี่ยวกับการแช่และการสร้างการโต้ตอบใน "LARP" ที่แสดงเกี่ยวกับวิธีการเล่นเกม LARP: ผู้เล่น LARP จะอ่านรายละเอียดเมื่อเข้าสู่เกม วัตถุประสงค์ของการเล่นเกม เส้นพฤติกรรมของตัวละคร เบาะแสทางอารมณ์ และการสรุปภูมิหลังช่วยให้ผู้เล่นเข้าใจลักษณะบุคลิกภาพ วิธีการกระทำ และทิศทางทั่วไปของเหตุการณ์ของตัวละครในเวลาที่สั้นที่สุด เมื่อผู้เล่นเข้าสู่การค้นหาเบาะแสและการอภิปรายโต้เถียง ผู้เล่นจะมีอิสระในการเล่นตามเบาะแสที่ค้นพบและเบาะแสที่พวกเขาต้องการทราบ ในเวลานี้ ผู้เล่นอาจมีทางเลือกที่แตกต่างกันมากมายเมื่อเผชิญกับเหตุการณ์ ทางเลือกที่แตกต่างกันจะนำเรื่องราวไปในทิศทางที่แตกต่างกัน และหลังจากเลือกซ้ำแล้วซ้ำอีก ในที่สุดก็จะนำไปสู่ตอนจบ ตอนจบและกระบวนการของเกม LARP เต็มไปด้วยความสนุกและความสำเร็จซึ่งทำให้มีความเป็นไปได้

นับไม่ถ้วนสำหรับทิศทางของเรื่องราวทั้งหมด นี่ยังเป็นกุญแจสำคัญในความสามารถของเกมในการดึงดูดผู้เล่นอย่างมั่นคง

Wu Yixing, 2021.05, ตีพิมพ์บทความ "เกม LARP ออฟไลน์: 'ความฝันที่จำกัดเวลา' ต่อต้านความเหงาของกลุ่ม" ที่ตีพิมพ์ใน "ภาพและเสียง โฟกัส" กล่าวถึงสถานการณ์ปัจจุบันและตลาดของเกม LARP: ในฐานะแพลตฟอร์มมีอาชีพสำหรับเกม LARP "Xiaohei Explorer" ซึ่งชี้ให้เห็นว่า ณ เดือนตุลาคม 2563 จำนวนร้านเกม LARP ทั่วประเทศเพิ่มขึ้นจากเดิม 2,400 แห่งเป็นมากกว่า 25,000 แห่ง ร้านค้าส่วนใหญ่ตั้งอยู่ในสถานที่ที่มีผู้คนพลุกพล่าน เช่น ถนนย่านการค้าและมหาวิทยาลัย และจำนวน ของผู้เล่นที่มีประสบการณ์ออฟไลน์เกิน 30 ล้านคน ;China Youth Daily/2021/กรกฎาคม/22/หน้า 010 บทความสำรวจเยาวชนกล่าวว่า: "เกมกระดาน เกม LARP ห้อยหลบหนี 90% ของผู้ตอบแบบสอบถามเชื่อว่าเกมออฟไลน์จะกลายเป็น วิธีใหม่สำหรับคนหนุ่มสาวในการเข้าสังคม ", "คาดว่าตลาดเกม LARP ในประเทศจะเกิน 1.5 หมื่นล้านหยวนในปี 2564 และจำนวนผู้บริโภคอาจสูงถึง 9.41 ล้านคน" จ้าว เฉิน ยังกล่าวใน "หูเป่ย์เดลี" เมื่อวันที่ 6 กรกฎาคม 2564 ว่า แต่ละเจเนอเรชันมีเกมโซเชียลของตัวเอง สำหรับผู้เกิดในยุค 60 และ 70 การเล่นเกมกระดานและร้องคาราโอเกะเป็นสิ่งที่ขาดไม่ได้ในการชุมนุม ในการชุมนุมที่เกิดขึ้นยุค 80 พวกเขาชอบเกมกระดาน สำหรับผู้เกิดในยุค 90 และ 00 เกมดังกล่าวได้รับการอัปเดต นอกเหนือจาก "Escape Room" สุดมันสมอง ผสานประสิทธิภาพ การสืบสวน และการใช้เหตุผล "เกม LARP" กำลังได้รับความนิยมมากขึ้นเรื่อยๆ และกำลังกลายเป็นผลิตภัณฑ์ที่ได้รับความนิยมอย่างล้นหลามในตลาดความบันเทิงโซเชียลออฟไลน์

รูปแบบเกม แอล-เอ-อาร์-พี

เกี่ยวกับประเด็นนี้ ผู้วิจัยเห็นว่าการแสดงออกของ หลี่ ยุน ถึง ในบทความเรื่อง “การวิจัยเกี่ยวกับการตีความและการสร้างปฏิสัมพันธ์ในเกม แอล-เอ-อาร์-พี ในเชิงละครที่เข้มข้นภายใต้การตีความเชิงโต้ตอบ” เขากล่าวว่า เมื่อผู้เล่นเข้าสู่เกม พวกเขาจะอ่านรายละเอียดเกี่ยวกับ เส้นพฤติกรรม เบาะแสทางอารมณ์ และบทสรุปเบื้องหลังบทบาทที่คุณเล่น จุดประสงค์คือ เพื่อให้ผู้เล่นเข้าใจลักษณะของตัวละคร วิธีการกระทำ และแนวโน้มทั่วไปของเหตุการณ์ในเวลาอันสั้น เมื่อผู้เล่นเข้าสู่การค้นหาเบาะแสและอภิปรายโต๊ะกลม ผู้เล่นจะเล่นได้อย่างอิสระตามเบาะแสที่พบและเบาะแสที่ต้องการทราบ ณ เวลานี้ ผู้เล่นอาจมีทางเลือกต่างๆ มากมายเมื่อต้องเผชิญเหตุการณ์ ซึ่งจะนำไปสู่เรื่องราวไปในทิศทางที่ต่างกัน และการตัดสินใจเลือกในที่สุดจะนำไปสู่ตอนจบ ตอนจบและกระบวนการของเกมนั้นเต็มไปด้วยความบังเอิญและสิ่งที่ไม่รู้ ทำให้เรื่องราวทั้งหมดมีความเป็นไปได้ นับไม่ถ้วน ซึ่งเป็นกุญแจสำคัญของเกมที่สามารถดึงดูดผู้เล่นได้

สถานะปัจจุบันและการตลาดของเกม แอล-เอ-อาร์-พี

บทความของ อู่อี้ซิง เรื่อง "เกม แอล-เอ-อาร์-พี : การต่อต้านความเหงาและความฝันจำกัดเวลา" ตีพิมพ์ใน "โสตทัศนอุปกรณ์และจุดสนใจ" กล่าวถึงในฐานะที่เป็นแพลตฟอร์มระดับมืออาชีพสำหรับเกม แอล-เอ-อาร์-พี นักสืบกลับ ชี้ให้เห็นว่าภายในเดือนตุลาคม 2020 จำนวนร้านเกม แอล-เอ-อาร์-พี ทั่วประเทศเติบโตขึ้นจากเดิม 2,400 ร้าน เป็นมากกว่า 25,000 ร้าน ร้านเกมส่วนใหญ่ตั้งอยู่ในพื้นที่ที่มีประชากรหนาแน่น เช่น ถนนการค้าและมหาวิทยาลัย และจำนวนผู้เล่นในร้านแบบออฟไลน์เกิน 30 ล้านคน China Youth Daily (Sun & Chen, 2021) บทความเกี่ยวกับแบบสำรวจเยาวชน กล่าวว่า เกมกระดาน แอล-เอ-อาร์-พี 90% ของผู้ตอบแบบสอบถามเชื่อว่าเกมออฟไลน์จะกลายเป็นวิธีใหม่สำหรับกลุ่มวัยรุ่นในการเข้าสังคม และคาดว่าในปี 2564 ตลาดของเกม แอล-เอ-อาร์-พี ในประเทศจะเกิน 15 พันล้านหยวน และขนาดของผู้บริโภคอาจถึง 9.41 ล้านคน

จิวเจินยังกล่าวในหนังสือพิมพ์หูเป่ย์ เมื่อวันที่ 6 กรกฎาคม 2021 ว่า มีเกมสังคมสำหรับทุกรุ่น คนที่เกิดในยุค 60 และ 70 ต้องเล่นไพ่กระจอกและร้องคาราโอเกะ หลังจากยุค 80 แล้วพวกเขาชอบเกมกระดาน ส่วนในหลังจากยุค 90 และ 00 เกมได้รับการปรับปรุงและพัฒนามากขึ้น นอกจากเกมล้าสมัยอย่าง Escape the room แล้ว ยังรวมประสิทธิภาพ การสืบสวนและการใช้เหตุผลอีกด้วย เกม แอล-เอ-อาร์-พี กำลังเป็นที่นิยมมากขึ้นเรื่อย ๆ และกำลังกลายเป็นผลิตภัณฑ์ที่พุ่งสูงขึ้นในตลาดบันเทิงโซเชียลออนไลน์

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

ภาพรวมวิธีการวิจัย

การศึกษารุ่นนี้เป็นการการวิจัยเกม แอล-เอ-อาร์-พี เป็นจุดเริ่มต้นทางทฤษฎีและมีวัตถุประสงค์เพื่อเผยแพร่วัฒนธรรมเครื่องเคลือบภายใต้กรอบการวิจัยโดยรวม โดยใช้วิธีการวิจัยทางวรรณกรรม วิธีการวิจัยลงพื้นที่ศึกษา วิธีการวิเคราะห์กรณีศึกษา และวิธีการสำรวจแบบสอบถาม โดยผสมผสานแนวคิดของวัฒนธรรมเครื่องเคลือบ ประวัติศาสตร์ งานฝีมือ ตำนาน ผลงาน และเนื้อหาอื่นๆ พยายามเพิ่มความสนใจของผู้คนในวัฒนธรรมเครื่องเคลือบ และเสริมสร้างความทรงจำและเอกลักษณ์ของผู้คนเกี่ยวกับเครื่องเคลือบผ่านเกม แอล-เอ-อาร์-พี ซึ่งมีความแปลกใหม่และใกล้เคียงกับชีวิตสมัยใหม่มากขึ้น อีกทั้งมีความหลากหลายมากขึ้น กระบวนการวิจัยแบ่งออกเป็น 3 ส่วน ได้แก่ การลงพื้นที่สำรวจ การเตรียมการผลิต และการสร้างเกม แอล-เอ-อาร์-พี ในหัวข้อ "ปริศนาของ"เรือกระดาศ"

การลงพื้นที่สำรวจ

จากการสำรวจพบว่า ปัจจุบันมีร้านเกม แอล-เอ-อาร์-พี มากกว่า 20 แห่งในเมืองจิงเต๋อเจิ้น เขตเมืองจิงเต๋อเจิ้นเป็นเมืองระดับสามที่มีประชากรน้อยกว่าหนึ่งล้านคนและประชากรเยาวชนน้อยกว่า 300,000 คน จำนวนร้านเกม แอล-เอ-อาร์-พี แสดงให้เห็นถึงแนวโน้มทั่วประเทศ ดังนั้นขั้นตอนแรกของการตรวจสอบถึงสถานที่คือเริ่มจากการศึกษาสถานการณ์ของร้านค้า ร้านค้า 4 แห่งที่ได้รับการจัดอันดับสูงบนแพลตฟอร์มออนไลน์ได้รับเลือกสำหรับการสำรวจ ณ พื้นที่สำรวจ ได้แก่ ร้าน Utopia Detective Hall, ร้านXinggui, ร้านJU และ ร้านCO ซึ่งจะได้ชี้แจงทิศทางการสำหรับขั้นตอนต่อไปของการสำรวจในสถานที่นั้นๆต่อไป

1. แผนการสำรวจ

เวลาในการสำรวจ: 1 สัปดาห์

สถานที่สำรวจ: ร้านUtopia Detective Hall, ร้านXinggui, ร้านJU และ ร้านCO

ขอบเขตของการสำรวจ: สภาพการทำงานของร้านเกม แอล-เอ-อาร์-พี, จำนวนประเภท แอล-เอ-อาร์-พี ที่ซื้อในร้านค้า

วัตถุประสงค์ของการสำรวจ: ทำความเข้าใจวิธีการทำงานของร้านเกม ศึกษาอุปกรณ์ ประกอบฉากเกมและการออกแบบฉาก ทำความเข้าใจกฎการจัดตำแหน่ง และวิธีการสร้าง ประสบการณ์การเล่นเกม พูดคุยกับพนักงานร้านเกมและดูว่าพวกเขาจะจัดการเกม แอล-เอ-อาร์-พี อย่างไร สังเกตเกม แอล-เอ-อาร์-พี ที่ผู้เล่นกำลังเล่นอยู่ และดูว่าผู้เล่นโต้ตอบ มีส่วนร่วม หรือไขปริศนาและแผนการต่างๆ ในเกมอย่างไร ทำความเข้าใจความคิดเห็นของผู้เล่น สื่อสารกับผู้เล่นที่กำลังเล่นเกม และรับฟังความคิดเห็นข้อเสนอแนะของพวกเขา ศึกษาการแข่งขันในตลาดและเปรียบเทียบลักษณะ ข้อดี และข้อเสียของร้านเกมหลายๆแห่ง มองหาโอกาสความร่วมมือ รวมถึงหารือเกี่ยวกับโอกาสในการร่วมมือกับฝ่ายบริหารร้านเกม ติดต่อกิจกรรม หรือใช้สถานที่สำหรับความต้องการในภายหลังเพื่อทดสอบเกม แอล-เอ-อาร์-พี

รูปแบบการสำรวจ การลงพื้นที่ ณ สถานที่จริง บันทึกเป็นลายลักษณ์อักษร การวิจัย และการสัมภาษณ์ที่ร้านเกม

กระบวนการตรวจสอบ เมื่อมาถึงร้านเกม สังเกตสภาพแวดล้อมภายนอกของร้านและการตกแต่ง พนักงาน และสภาพการปฏิบัติงาน สื่อสารกับพนักงาน ทักทายและแนะนำตัวให้กับพนักงานร้านเกม เริ่มจากการถามเกี่ยวกับเวลาเปิด-ปิดทำการ ราคาของเกม แอล-เอ-อาร์-พี ทำความเข้าใจกำหนดการเกม แอล-เอ-อาร์-พี ของร้าน รวมถึงหัวข้อของเกม ระยะเวลา และกฎเกณฑ์ สังเกตสถานที่เล่นเกมและอุปกรณ์ประกอบฉาก เยี่ยมชมสถานที่เล่นเกม แอล-เอ-อาร์-พี รวมถึงการออกแบบฉากและอุปกรณ์ประกอบฉาก สังเกตอุปกรณ์ประกอบฉาก การตกแต่ง และผลลัพธ์พิเศษเพื่อดูว่าอุปกรณ์ประกอบฉากเหล่านี้ได้รับการประดิษฐ์ขึ้นอย่างประณีตและซับซ้อนเพียงใด สังเกตเกมที่กำลังดำเนินอยู่ หากมีเกม แอล-เอ-อาร์-พี ที่กำลังดำเนินอยู่ ให้สังเกตปฏิสัมพันธ์ของผู้เล่นและการเล่นตามบทบาท ให้ความสนใจกับความร่วมมือ การไขปริศนา และแผนการโต้ตอบระหว่างผู้เล่น สื่อสารกับผู้เล่นที่เข้าร่วมในเกม และถามพวกเขาเกี่ยวกับประสบการณ์และความคิดเห็นของพวกเขา ค้นหาสิ่งที่พวกเขาพูดถึงเกี่ยวกับเนื้อหาของเกม ความยาก และความสนุกสนาน หลังจากการลงพื้นที่ที่สำรวจแล้ว ข้อมูลที่ได้รับและบันทึกที่เป็นลายลักษณ์อักษรจะถูกวิเคราะห์และจัดทำเป็นรายงานโดยละเอียดต่อไป



ภาพที่ 3-1 โลโก้ร้านค้าที่ลงพื้นที่สำรวจ (Utopia, Xinggui, JU, CO)

2. สรุปผลการลงพื้นที่สำรวจ

ตามคำแนะนำจากร้านเกม แอล-เอ-อาร์-พี ที่แตกต่างกัน 4 แห่ง ต่อไปนี้เป็นบทสรุปและข้อเสนอแนะทั่วไปบางส่วน

การผสมผสานองค์ประกอบทางวัฒนธรรมของเครื่องเคเลียบ ร้านค้าส่วนใหญ่เชื่อว่าการผสมผสานองค์ประกอบทางวัฒนธรรมของเครื่องเคเลียบเข้ากับเกม แอล-เอ-อาร์-พี สามารถเพิ่มความน่าสนใจและความน่าดึงดูดของเกมได้ ซึ่งรวมถึงการตกแต่งเครื่องเคเลียบ อุปกรณ์ประกอบฉาก และงานที่เกี่ยวข้องกับงานฝีมือเครื่องเคเลียบ เพื่อให้ผู้เล่นได้รับประสบการณ์ทางวัฒนธรรมที่น่าสนใจ

ความสำคัญของการสร้างอุปกรณ์ประกอบฉาก ร้านค้าได้เน้นย้ำถึงความสำคัญของอุปกรณ์ประกอบฉากและอุปกรณ์คุณภาพสูง ซึ่งมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการสร้างความรู้สึกสมจริงและปรับปรุงประสบการณ์ของผู้เล่น อุปกรณ์ประกอบฉากเครื่องเคเลียบที่สร้างขึ้นและตกแต่งอย่างสวยงามสามารถเพิ่มความน่าดึงดูดให้กับเกมของคุณได้

เน้นการเล่าเรื่อง ร้านค้าหลายแห่งเน้นความสำคัญของการเล่าเรื่อง เนื้อเรื่องที่ลึกซึ้งและน่าดึงดูดสามารถเพิ่มการมีส่วนร่วมของผู้เล่นและทำให้พวกเขาโต้ตอบกับเกมได้ง่ายขึ้น

ทางการศึกษา ร้านค้าหลายแห่งแนะนำว่าเกมนี้ไม่เพียงแต่ให้ความบันเทิงเท่านั้น แต่ยังให้ความรู้อีกด้วย ด้วยการแนะนำองค์ประกอบทางประวัติศาสตร์และศิลปะของวัฒนธรรมเครื่องเคเลียบ ความรู้ที่น่าสนใจสามารถถ่ายทอดให้กับผู้เล่นได้

นวัตกรรมและเสรีภาพ มีการกล่าวถึงอิสรภาพและนวัตกรรมของผู้เล่นด้วย ซึ่งจะช่วยให้พวกเขาเล่นตามบทบาทและมีปฏิสัมพันธ์กับเกมได้ดียิ่งขึ้น



ภาพที่ 3-2 สรุปผลการลงพื้นที่สำรวจ (Fang Yizhou, 2023)





ภาพที่ 3-3 ภาพเหตุการณ์ระหว่างการลงพื้นที่สำรวจ (Fang Yizhou)

กระบวนการก่อนการผลิต

1. การสัมภาษณ์และการวิเคราะห์ผู้เผยแพร่เกม

1.1 บทสัมภาษณ์ผู้เผยแพร่เกม

สำนักพิมพ์ที่มีชื่อเสียง 3 รายได้รับเลือกสำหรับการสัมภาษณ์ออนไลน์ ได้แก่ แอล-เอ-อาร์-พี, Table Cube และ White Deer Academy บริษัทที่ออกหลักทรัพย์ 3 แห่งมีชื่อเสียงที่ดีและมีฐานมวลชนที่กว้างขวางในอุตสาหกรรม



ภาพที่ 3-4 โลโก้ผู้เผยแพร่เกม (LARP, Table Cube, จากบัญชีสาธารณะWeChat ของ White Deer Academy)

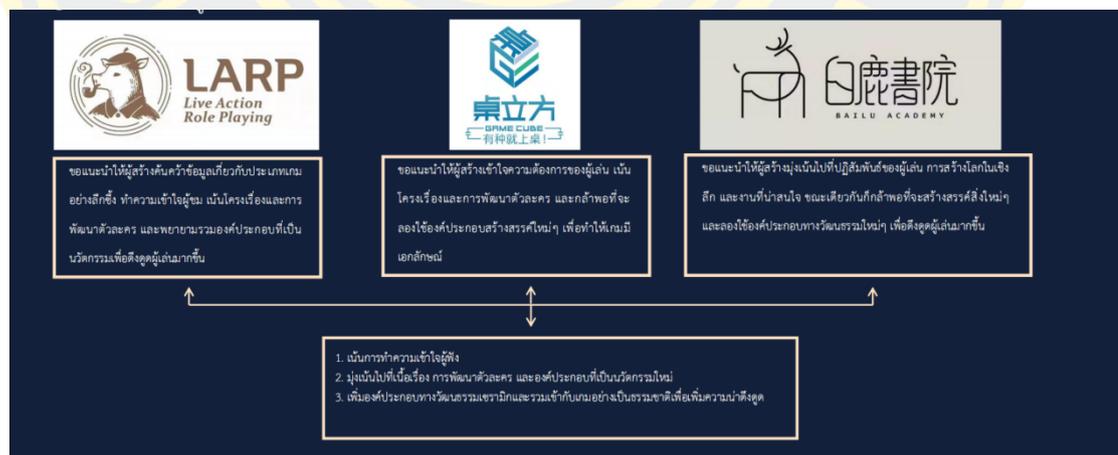
1.2 สรุปบทสัมภาษณ์ผู้เผยแพร่เกม

สรุปคำแนะนำจากผู้เผยแพร่เกม แอล-เอ-อาร์-พี ทั้ง 3 ราย ดังนี้ :

แอล-เอ-อาร์-พี แนะนำให้ผู้สร้างค้นคว้าเกี่ยวกับประเภทเกมอย่างลึกซึ้ง ทำความเข้าใจผู้ชม เน้นที่โครงเรื่องและการพัฒนาตัวละคร และพยายามรวมองค์ประกอบที่เป็นนวัตกรรมที่ดึงดูดผู้เล่นมากขึ้น

Table Cube แนะนำให้ผู้สร้างเข้าใจความต้องการของผู้เล่น เน้นโครงเรื่องและการพัฒนาตัวละคร และกล้ำพอที่จะลองใช้องค์ประกอบสร้างสรรค์ใหม่ๆ เพื่อให้เกมมีเอกลักษณ์เฉพาะตัว

White Deer Academy แนะนำให้ผู้สร้างมุ่งเน้นไปที่ปฏิสัมพันธ์ของผู้เล่น การสร้างโลกในเชิงลึก และงานที่น่าสนใจ ขณะเดียวกันก็กล้ำพอที่จะสร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆ และลองใช้องค์ประกอบทางวัฒนธรรมใหม่ๆ เพื่อดึงดูดผู้เล่นมากขึ้น คำแนะนำเหล่านี้เน้นการทำความเข้าใจผู้ชม โดยเน้นที่เนื้อเรื่อง การพัฒนาตัวละคร และองค์ประกอบที่เป็นนวัตกรรม ในขณะเดียวกันก็เคารพองค์ประกอบทางวัฒนธรรมและบูรณาการเข้ากับเกมอย่างเป็นธรรมชาติเพื่อเพิ่มความน่าดึงดูด คำแนะนำเหล่านี้เน้นการทำความเข้าใจผู้ชม โดยเน้นที่เนื้อเรื่อง การพัฒนาตัวละคร และองค์ประกอบที่เป็นนวัตกรรม ในขณะเดียวกันก็เคารพองค์ประกอบทางวัฒนธรรมและบูรณาการเข้ากับเกมอย่างเป็นธรรมชาติเพื่อเพิ่มความน่าดึงดูด



ภาพที่ 3-5 สรุปคำแนะนำของผู้เผยแพร่เกม (Fang Yizhou, 2023)

2. แบบสอบถามผู้เล่นและบทสรุป

2.1 แบบสอบถามจำนวนผู้เล่น

กลุ่มตัวอย่างของผู้ให้สัมภาษณ์คือผู้ที่เล่นเกม แอล-เอ-อาร์-พี ในจีนต่อเงิน โดยไม่คำนึงถึงเพศ เมื่อพิจารณาจากสถิติการจองของร้านเกม แอล-เอ-อาร์-พี ในจีนต่อเงิน ภายในหนึ่งเดือน มีผู้เล่นเกม แอล-เอ-อาร์-พี โดยเฉลี่ย 3,624 คน (ที่มา: สถิติในแอป Meituan) นักวิจัยใช้ตารางสำเร็จรูปของ Taro Yamane (Taro Yamane, 1967) เพื่อกำหนดขนาดตัวอย่างเพื่อประมาณสัดส่วนโดยรวม สัดส่วนลักษณะความสนใจของประชากรค่าความคลาดเคลื่อน $\pm 10\%$ และขนาดกลุ่มตัวอย่าง 98 คน

ประเภทแบบสอบถาม: แบบสอบถามปลายเปิดและปลายปิด

รูปแบบการแจกแบบสอบถาม: แจกแบบสอบถามผ่านช่องทางออนไลน์

ช่องทางการแจกแบบสอบถาม: WeChat และช่องทางออนไลน์อื่นๆ

2.2 ผลแบบสอบถามผู้เล่นและสรุป

1) คุณเคยเล่นเกมสวมบทบาทแบบไลฟ์แอกชั่นมาก่อนหรือไม่?

ตัวเลือก	จำนวน / คน	คิดเป็นเปอร์เซ็นต์
เคย เล่นบ่อย	11	9.09%
เคย เล่นไม่กี่ครั้ง	30	24.79%
เคยได้ยืม ไม่เคยเล่น	59	48.76%
ไม่เคยได้ยืมมาก่อน	21	17.36%

2) อายุของคุณคือ?

ตัวเลือก	จำนวน / คน	คิดเป็นเปอร์เซ็นต์
18-30 ปี	104	85.95%
31-40 ปี	10	8.26%
41-50 ปี	5	4.13%
50ปีขึ้นไป	2	1.65%

3) คุณรู้จักเกม Live Action Role-Playing หรือไม่

ตัวเลือก	จำนวน / คน	คิดเป็นเปอร์เซ็นต์
รู้จัก	75	61.98%
ไม่รู้จัก	46	38.02%

4) เราจะสร้างเกมที่มีชื่อว่า ไชยปริศนาแห่งความลึกลับของ “เรือกระดาศ” ที่จะช่วยให้คุณเข้าใจวัฒนธรรมเครื่องเคลือบ คุณสนใจที่จะเล่นหรือไม่?

ตัวเลือก	จำนวน / คน	คิดเป็นเปอร์เซ็นต์
สนใจมาก	79	61.98%
รู้สึกน่าเบื่อ ไม่สนใจ	28	38.02%
อื่นๆ	14	11.57%

จากการวิเคราะห์แบบสอบถามวิจัย ผู้วิจัยพบว่าจำนวนผู้ที่ไม่เคยมีประสบการณ์การเล่นเกม แอล-เอ-อาร์-พี สูงถึง 56% และจำนวนผู้ที่มีอายุ 18-30 ปี สูงถึง 86% แต่ในจำนวนผู้เล่นมีผู้รู้จักเกม แอล-เอ-อาร์-พี มีผลลัพธ์สูงถึง 62% และผู้เล่น 65% แสดงความสนใจในเกม แอล-เอ-อาร์-พี ที่สามารถเรียนรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรมเครื่องเคลือบได้

5) คุณต้องใช้เวลาในชีวิตประจำวันของคุณเท่าไรในการเล่นเกม

ตัวเลือก	จำนวน / คน	คิดเป็นเปอร์เซ็นต์
ไม่เกิน3ชั่วโมง	77	63.64%
3-5 ชั่วโมง	42	34.71%
5 ชั่วโมงขึ้นไป	2	1.65%

6) เหตุผลใดต่อไปนี่ที่ทำให้คุณปฏิเสธที่จะเล่นเกม Live Action Role-Playing (เลือกได้หลายตัวเลือก)

ตัวเลือก	จำนวน / คน	คิดเป็นเปอร์เซ็นต์
เป็นเกมที่ต้องสื่อสารกันอย่างมาก	38	31.4%
รูปแบบศิลปะของเกมไม่น่าสนใจ	17	14.05%
เกมยากและซับซ้อนเกินไป	50	41.32%
เวลาเล่นเกมนานเกินไป	48	39.67%
อื่นๆ	20	16.53%

7) คุณสนใจที่จะเล่นเกมประเภทใด เลือกได้หลายตัวเลือก?

ตัวเลือก	จำนวน / คน	คิดเป็นเปอร์เซ็นต์
บอร์ดเกมประเภทเจรจาต่อรอง	43	35.54%
บอร์ดเกมประเภทสร้างสรรค์กราฟิก	51	42.15%
บอร์ดเกมประเภทการบริหารร่างกาย	29	23.97%
บอร์ดเกมประเภทเกมกลยุทธ์	24	19.83%
บอร์ดเกมประเภทต่อสู้/สงคราม	20	16.53%
บอร์ดเกมประเภทเกมผจญภัย	53	43.8%
บอร์ดเกมประเภทเล่นตามบทบาท	75	61.98%
อื่นๆ	10	8.26%

จากการวิเคราะห์พบว่า ผู้เล่นเกม แอล-เอ-อาร์-พี ที่ใช้เวลาน้อยกว่า 3 ชั่วโมง จำนวนผู้เล่นที่อดทนต่อเกมที่ยากเกินไปหรือใช้เวลานานเกินไปสูงถึง 41% และ 40% ตามลำดับ และจำนวนผู้เล่นที่อดทนต่อการสื่อสารในวงกว้างก็สูงถึง 31% เช่นกัน สำหรับความชื่นชอบประเภทเกม หมวดสวมบทบาทมีคะแนนสูงสุด 61% หมวดผจญภัย 43% และหมวดสร้างสรรค์กราฟิกมี 42%

หากเกม Live Action Role-Playing ที่พัฒนาขึ้นสามารถเผยแพร่วัฒนธรรมเซรามิกไปพร้อมๆกัน คุณมีข้อเสนอแนะหรือความคาดหวังอย่างไร (เขียนคำตอบลงในช่อง)

- บทบาทมีความสร้างสรรค์
- ไม่อยากให้มีภารกิจเยอะ
- เล่นง่าย เข้าใจง่าย
- อยากให้น่าสนใจ
- บทบาทเข้าใจง่าย
- เพิ่มวัฒนธรรมเครื่องเคลือบเข้าไปอีก

ในแบบสอบถามข้อสุดท้าย ได้ขอให้ผู้เล่นเสนอแนะเกม แอล-เอ-อาร์-พี ที่สามารถช่วยให้พวกเขาเข้าใจวัฒนธรรมเครื่องเคลือบ ผู้เล่นส่วนใหญ่หวังว่าเกมควรมีชีวิตชีวาและเข้าใจง่าย

จากการวิเคราะห์ข้างต้นสรุปได้ว่าผู้เล่นยินดีที่จะเรียนรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรมเครื่องเคลือบผ่านเกม แอล-เอ-อาร์-พี พวกเขายังหวังว่าเกมจะใช้เวลาประมาณ 3 ชั่วโมง และประเภทผจญภัยสวมบทบาทจะได้รับความนิยมมากขึ้น เราหวังว่าเกมโดยรวม จะเรียบง่าย มีชีวิตชีวา ใกล้ชิดกับชีวิตจริง และเข้าใจง่าย

3. สัมภาษณ์และสรุปผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเกม

3.1 สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเกม

สัมภาษณ์ "TAKU" ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเกมชื่อดังแห่ง Siren Script Studio

สัมภาษณ์ "Yaya" ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเกมชื่อดังจาก Luoyang Kaka Studio

สัมภาษณ์ "Bai Xiaolu" ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเกมชื่อดังจาก Bailu Academy

Studio

รับฟังและรวบรวมประสบการณ์และข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญต่างๆ เกี่ยวกับการสร้างเกม แอล-เอ-อาร์-พี

สรุปการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านเกม TAKU

สำหรับปัจจัยความสำเร็จของเกม แอล-เอ-อาร์-พี เขาเน้นย้ำถึงความสำคัญของเรื่องราวที่ลึกซึ้งและประสบการณ์การเล่นตามบทบาท ในแง่ของโครงเรื่องและการออกแบบตัวละคร เขากล่าวถึงองค์ประกอบสำคัญ เช่น ตัวละครที่หลากหลาย เป้าหมายส่วนบุคคล ความสัมพันธ์ของตัวละคร ตัวเลือกและอิทธิพล และความประหลาดใจและความประหลาดใจ

ในแง่ของการออกแบบงานศิลปะ เขาเน้นย้ำว่าการออกแบบงานศิลปะควรเชื่อมโยงอย่างใกล้ชิดกับหัวข้อของเกมเพื่อสร้างสภาพแวดล้อมที่ดื่มด่ำ

เกี่ยวกับข้อเสนอในการเพิ่มองค์ประกอบทางวัฒนธรรมเครื่องเคลือบ เขาแนะนำให้พิจารณาแง่มุมต่าง ๆ เช่น พื้นหลังของตัวละคร อุปกรณ์ประกอบฉากและการตกแต่ง งานและปริศนา เพื่อเพิ่มความน่าดึงดูดและเอกลักษณ์ของเกม

เมื่อสร้างโลกแห่งวัฒนธรรมเครื่องเคลือบที่สมจริง สมบูรณ์ และน่าสนใจ เขากล่าวว่า ขั้นตอนสำคัญ เช่น การค้นคว้าและกำหนดมุมมองโลก โครงเรื่อง ตัวละครและภูมิหลังของตัวละคร กิ่งก้านของโครงเรื่อง และตัวเลือกต่างๆ อาจมีประโยชน์ในการสร้างเกม

สรุปบทสัมภาษณ์ Yaya ผู้เชี่ยวชาญด้านเกม

ในส่วนของปัจจัยความสำเร็จของเกม แอล-เอ-อาร์-พี เขาเน้นย้ำถึงการสร้างเนื้อเรื่องที่ น่าดึงดูดและความรู้สึกถึงความแตกต่าง ในแง่ของโครงเรื่องและการออกแบบตัวละคร เขาแนะนำให้แนะนำองค์ประกอบของการหักมุมที่ไม่คาดคิดและการเติบโตของตัวละครเพื่อกระตุ้นความสนใจของผู้เล่น

ในแง่ของการออกแบบงานศิลปะ เขาเน้นที่การละทิ้งการคาดเดาเพื่อให้ผู้เล่นสามารถค้นพบได้ด้วยตัวเองหรือไขปริศนาในตอนท้ายของเกมเพื่อเพิ่มความลึกและการโต้ตอบของการออกแบบงานศิลปะ

ในแง่ของการเพิ่มองค์ประกอบทางวัฒนธรรมเครื่องเคลือบ เขาแนะนำให้รักษาบรรยากาศเกมที่ผ่อนคลายและสนุกสนานเพื่อดึงดูดผู้เล่นมากขึ้น โดยเฉพาะผู้ชมที่อายุน้อย

สำหรับการสร้างโลกแห่งวัฒนธรรมเครื่องเคลือบที่แท้จริง สมบูรณ์ และน่าสนใจ เขาแนะนำให้พิจารณาเรื่องราวสำหรับเด็ก เทพนิยาย และการ์ตูนเพื่อดึงดูดผู้เล่นทุกวัย และถ่ายทอดหัวข้อของความหวัง มิตรภาพ และการมองโลกในแง่ดี

สรุปการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านเกม Bai Xiaolu

เกี่ยวกับปัจจัยความสำเร็จของเกม แอล-เอ-อาร์-พี เธอเน้นย้ำถึงความสมดุลของปัจจัยหลายประการ เช่น เรื่องราว เกมสวมบทบาท ปฏิสัมพันธ์ อุปกรณ์ประกอบฉาก กฎเกณฑ์ และปฏิสัมพันธ์ทางสังคม และแนะนำว่าทิศทางของเกมที่ชัดเจนสามารถนำไปสู่ความสำเร็จได้

ในแง่ของโครงเรื่องและการออกแบบตัวละคร เธอเน้นย้ำถึงอารมณ์ ทำให้ผู้เล่นรู้สึกห่วงใยและลงทุนในชะตากรรมของตัวละคร และออกแบบกลไกการให้รางวัลเพื่อกระตุ้นการมีส่วนร่วม

ในแง่ของการออกแบบงานศิลปะ เธอกล่าวว่าการออกแบบงานศิลปะควรสอดคล้องกับหัวข้อและอารมณ์เพื่อสร้างบรรยากาศที่น่าดึงดูดสำหรับผู้เล่น ซึ่งเครื่องแต่งกาย อุปกรณ์ประกอบฉาก ฉาก และเสียงเอฟเฟกต์มีบทบาทสำคัญ

เกี่ยวกับการเพิ่มองค์ประกอบทางวัฒนธรรมเครื่องเคลือบ เธอเชื่อว่าผู้เล่นสามารถได้รับกิจกรรมแบบโต้ตอบที่เกี่ยวข้องกับเครื่องเคลือบ เช่น การทำงานฝีมือเครื่องเคลือบ การเข้าร่วมในพิธีจุดเตาเผา ฯลฯ เพื่อเพิ่มการมีส่วนร่วมของผู้เล่น

สำหรับการสร้างโลกแห่งวัฒนธรรมเครื่องเคลือบที่สมจริง สมบูรณ์ และน่าสนใจ เธอแนะนำให้สร้างเรื่องราวเบื้องหลังที่เกี่ยวข้องกับลักษณะของเครื่องเคลือบ รวมถึงต้นกำเนิดของวัฒนธรรมเครื่องเคลือบ ตำนานและเรื่องราวดั้งเดิม เพื่อให้แน่ใจว่าองค์ประกอบทั้งหมดถ่ายทอดลักษณะของวัฒนธรรมเครื่องเคลือบ

3.2 สรุปบทสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเกม

มุมมองทั่วไป

1) เรื่องราวและตัวละครมีความสำคัญ: ผู้เชี่ยวชาญทั้งสามคนเห็นพ้องกันว่าแก่นแท้ของเกม แอล-เอ-อาร์-พี ที่ประสบความสำเร็จคือเรื่องราวที่น่าดึงดูดและลึกซึ้งและประสบการณ์การเล่นตามบทบาท ผู้เล่นต้องรู้สึกลงทุนในตัวละครและเนื้อเรื่อง

2) กลไกการให้รางวัล: ทั้ง Yaya และ Bai Xiaolu กล่าวถึงความสำคัญของกลไกการให้รางวัลซึ่งสามารถกระตุ้นการมีส่วนร่วมของผู้เล่น สนับสนุนให้พวกเขามีส่วนร่วมในเกม และได้รับความรู้สึกถึงความสำเร็จ

3) ความสอดคล้อง: Bai Xiaolu ชี้ให้เห็นว่าเมื่อสร้างเกม แอล-เอ-อาร์-พี แห่งวัฒนธรรมเครื่องเคลือบ องค์ประกอบทั้งหมด รวมถึงตัวละคร เรื่องราว ฉาก อุปกรณ์ประกอบฉาก เอฟเฟกต์เสียง ฯลฯ ควรสอดคล้องกันเพื่อถ่ายทอดลักษณะของวัฒนธรรมเครื่องเคลือบ

คำแนะนำเฉพาะ

สำหรับTAKU

เน้นเรื่องราวที่ลึกซึ้งและประสบการณ์การสวมบทบาท สร้างตัวละครที่หลากหลาย เป้าหมายส่วนตัว ความสัมพันธ์ ทางเลือกและผลที่ตามมา และความประหลาดใจและความประหลาดใจ ขอแนะนำให้การออกแบบงานศิลปะเชื่อมโยงอย่างใกล้ชิดกับหัวข้อของเกมเพื่อสร้างสภาพแวดล้อมที่สมจริง

สำหรับญาญา

เน้นการหักมุมและความแตกต่างที่ไม่คาดคิดในเรื่องราวเพื่อเพิ่มความอยากรู้อยากเห็นของ ผู้เล่น กล่าวถึงบรรยากาศการเล่นเกมที่ผ่อนคลายเพื่อให้แน่ใจว่าผู้เล่นมีส่วนร่วมอย่างจริงจัง และเสนอแนะแนวการ์ตูนและเทพนิยาย

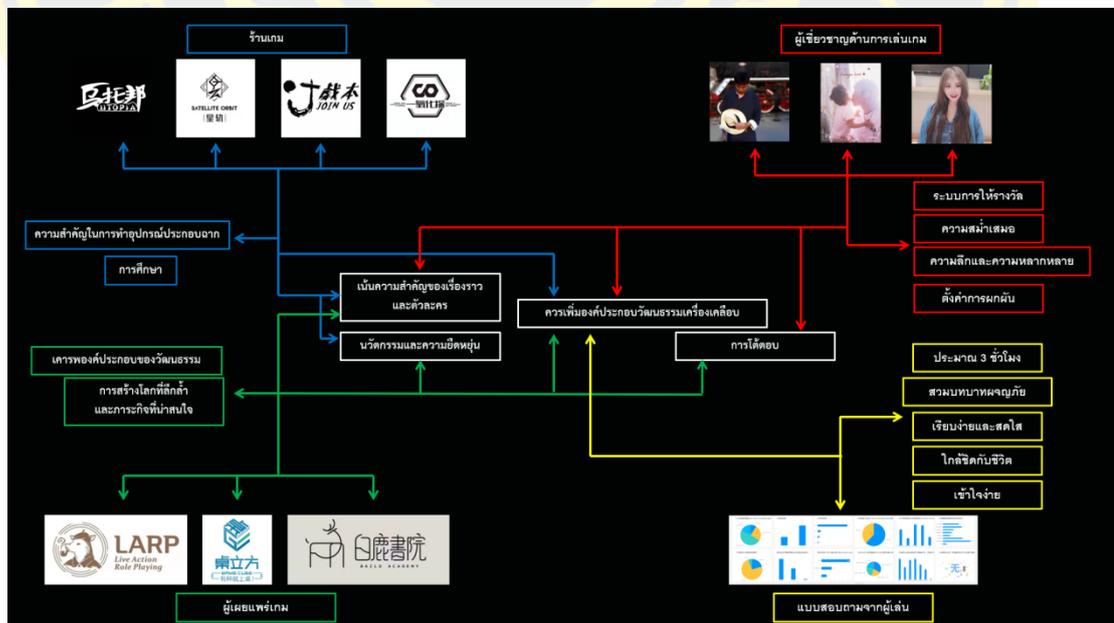
สำหรับBailu

ขอแนะนำให้จัดทำเรื่องราวความเป็นมาเกี่ยวกับคุณลักษณะของเครื่องเคลือบ รวมถึงต้นกำเนิดของวัฒนธรรมเครื่องเคลือบ ตำนานและเรื่องราวดั้งเดิม ตรวจสอบให้แน่ใจว่าองค์ประกอบของเกมทั้งหมดสอดคล้องกันและถ่ายทอดลักษณะของวัฒนธรรมเครื่องเคลือบ

เมื่อนำมารวมกัน คำแนะนำเหล่านี้เน้นย้ำถึงความสำคัญของเรื่องราว ตลอดจนความลึกและความหลากหลายของตัวละคร ในเวลาเดียวกัน พวกเขาเชื่อว่ากลไกการให้รางวัลและความสม่ำเสมอเป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้เกม แอล-เอ-อาร์-พี ประสบความสำเร็จ เกี่ยวกับการบูรณาการองค์ประกอบทางวัฒนธรรมเครื่องเคลือบ ผู้เชี่ยวชาญได้เสนอให้จัดกิจกรรมแบบโต้ตอบที่เกี่ยวข้องกับเครื่องเคลือบในเกมเพื่อเพิ่มเอกลักษณ์และความน่าดึงดูดของเกม คำแนะนำเหล่านี้สามารถใช้เป็นแนวทางในการสร้างเกม แอล-เอ-อาร์-พี ที่เหมาะกับหัวข้อของวัฒนธรรมเครื่องเคลือบ สร้างประสบการณ์ที่น่าดึงดูด ลึกซึ้ง และน่าสนใจ ผู้เชี่ยวชาญด้านเกมเสนอคำแนะนำในการตั้งค่าการกลับรายการ ผู้เล่นมีความพึงพอใจมากขึ้น มีผลกระทบที่ไม่คาดคิด และมีระดับความสำเร็จที่สูงขึ้น

สร้างเกม แอล-เอ-อาร์-พี เปิดเผยความลึกกลับของ"เรือกระดาศ"

1. ขั้นตอนการสรุปรงานก่อนการผลิต



ภาพที่ 3-6 สรุปรูปข้อเสนอแนะเบื้องต้น (Fang Yizhou, 2023)

หลังจากการสรุปและสรุปเนื้อหาของการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญเกมในช่วงแรก แบบสอบถามผู้เล่น และการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเกม ขั้นตอนการสร้างสรรคต่อไปนี้และองค์ประกอบที่รวมไว้ได้ถูกกำหนดขึ้น:

1.1 ขี้แจงทิศทางและหัวข้อของเกม: กำหนดหัวข้อของเกมและใช้วัฒนธรรมเครื่องเคลือบเป็นหนึ่งในองค์ประกอบหลัก มันมีสไตล์เทพนิยายและการ์ตูน บรรยากาศของเกมก็ผ่อนคลายเรียบง่าย

1.2 การออกแบบโครงเรื่อง: การสร้างเกี่ยวข้องกับองค์ประกอบทางวัฒนธรรมเครื่องเคลือบ แต่เรื่องราวไม่ควรยาวเกินไปเกี่ยวกับงานฝีมือหรือประวัติศาสตร์ พิจารณาเพิ่มเติมเกี่ยวกับเหตุการณ์สำคัญ ความขัดแย้ง และการพัฒนาในเรื่องราว และวิธีให้ผู้เล่นมีส่วนร่วมในเรื่องราว

1.3 การออกแบบตัวละคร: สอดคล้องกับหัวข้อที่เรียบง่ายและสดใส ตัวละครทุกตัวควรเกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมเครื่องเคลือบ ตรวจสอบให้แน่ใจว่าตัวละครแต่ละตัวมีลักษณะและเป้าหมายที่แตกต่างกัน และสร้างการผูกพันภายในตัวละคร

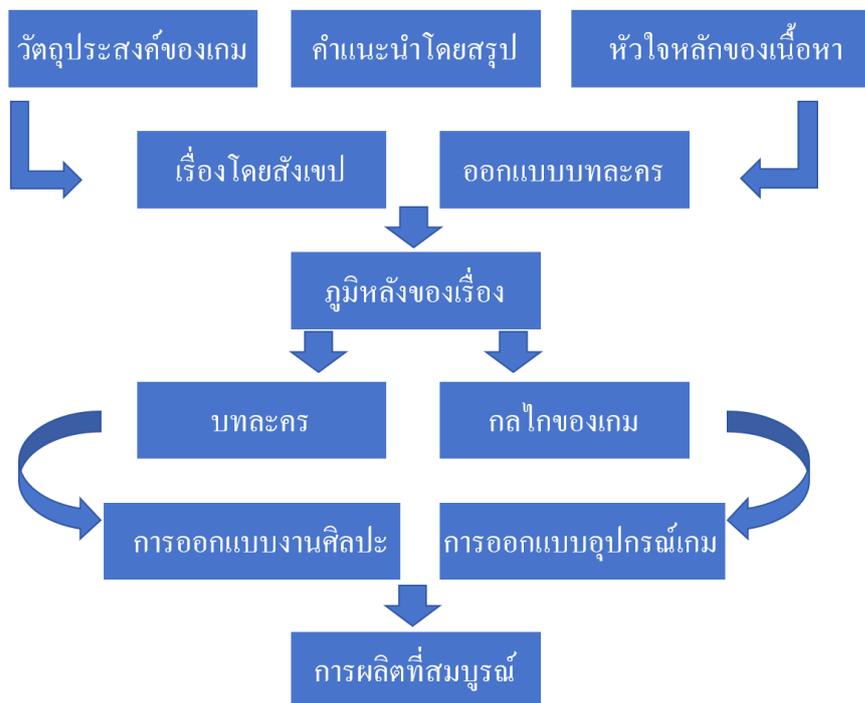
1.4 กลไกการให้รางวัล: ออกแบบการให้รางวัลเพื่อส่งเสริมการมีส่วนร่วมของผู้เล่น

1.5 การออกแบบงานศิลปะ: ตรวจสอบให้แน่ใจว่าการออกแบบงานศิลปะสอดคล้องกับหัวข้อของวัฒนธรรมเครื่องเคลือบ รวมการคาดเดาในการออกแบบตัวละครหรือการตั้งค่าตัวละคร

1.6 กิจกรรมเชิงโต้ตอบ: จัดกิจกรรมเชิงโต้ตอบที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมเครื่องเคลือบ ออกแบบกิจกรรมทางโบราณคดีเกี่ยวกับเครื่องเคลือบ และนำชิ้นส่วนเครื่องลายครามมารวมกัน

1.7 ความสอดคล้อง: ตรวจสอบให้แน่ใจว่าองค์ประกอบของเกมทั้งหมดสอดคล้องกัน ตั้งแต่ตัวละคร เรื่องราว ฉาก และอุปกรณ์ประกอบฉาก ควรถ่ายทอดลักษณะของวัฒนธรรมเครื่องเคลือบและสอดคล้องกับทิศทางและหัวข้อใน 1

ตามหลักการข้างต้น กรอบแนวคิดในการออกแบบเกม LARP ได้รับการพัฒนา ดังที่แสดงด้านล่างนี้:



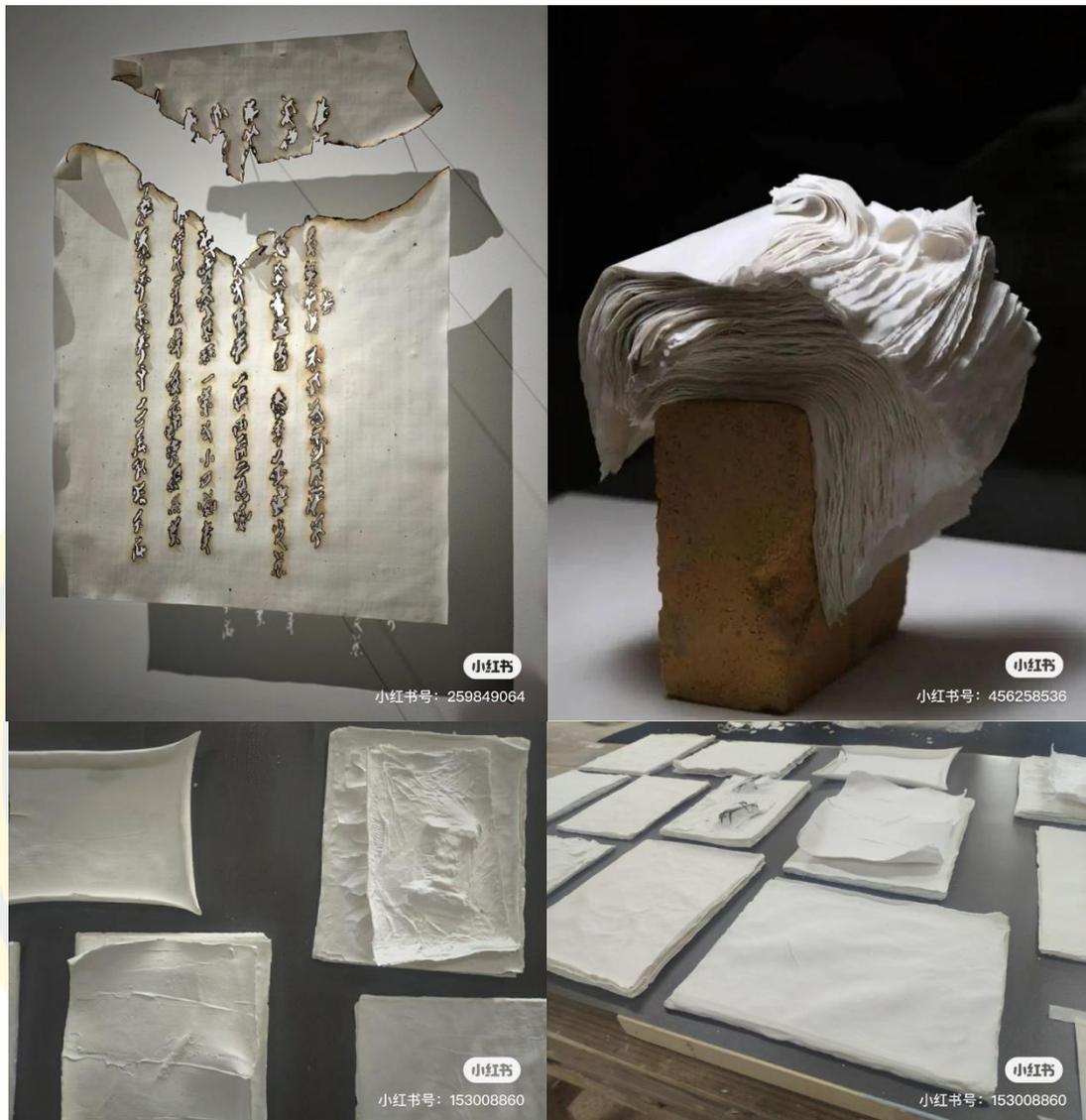
ภาพที่ 3-7 ออกแบบแผนผังความคิดของเกม LARP "เรือกระดาศ" (Fang Yizhou, 2024)

2. กระบวนการผลิต

2.1 แหล่งที่มาของความคิดสร้างสรรค์ของเสาหลัก "เรือกระดาศ"

เมื่อรวมสถานที่ตั้งที่สรุปไว้ใน 3.3.1 และข้อเสนอแนะเกี่ยวกับความสำคัญของอุปกรณ์ประกอบฉากในเกมที่เสนอโดยร้านเกม หนึ่งในสมบัติล้ำค่าที่สุดในโลกเครื่องเคลือบจะถูกจัดวางไว้ในเรื่องราวเพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ในการแพร่กระจายเครื่องเคลือบ วัฒนธรรม โดยสรุปงานเบื้องต้นได้หลักฐานดังนี้ สมบัติควรมีลักษณะพร้อมๆ กัน ดังนี้ 1.ฝีมือประณีต 2.ดูธรรมดาแต่พิเศษและแตกต่าง 3.มีความหมายในการเผยแพร่วัฒนธรรมเครื่องเคลือบ

เครื่องเคลือบกระดาศงานฝีมือเครื่องเคลือบ งานฝีมือนี้สามารถแสดงลักษณะของเครื่องเคลือบได้อย่างเต็มที่ 1.งานฝีมือที่ยอดเยี่ยม และในเวลาเดียวกันก็มี 2.ความเป็นธรรมดาแต่มีฟังก์ชันพิเศษ โดยผสมผสานกระดาศเครื่องลายครามเข้ากับงานฝีมือของสมบัติเครื่องเคลือบเรื่องราวของเกมนี้



ภาพที่ 3-8 เครื่องลายครามกระดาษงานฝีมือเครื่องเคลือบ (APP Xiaohongshu 2023)

2.2 การออกแบบโครงเรื่อง

จากบทสรุปก่อนหน้านี้นี้ มีการกำหนดกฎการออกแบบโครงเรื่องต่อไปนี้

ที่ตั้ง: เพื่อรักษาลักษณะความเรียบง่ายและมีชีวิตชีวาจึงได้รับการออกแบบให้เป็นเมืองที่ไม่มีใครรู้จักซึ่งสอดคล้องกับตำนานมากกว่าและสร้างขึ้นในสไตล์การ์ตูนเทพนิยาย การเปลี่ยนแปลงตำแหน่งของเรื่องไม่ควรมากเกินไปหรือซับซ้อนเกินไป

เนื้อเรื่อง: 1) คุณต้องมีเหตุผลเพื่อให้ผู้เล่นทั้งห้าคนมารวมตัวกันในเมือง อธิบายวัตถุประสงค์ ความปรารถนา และแรงจูงใจ ตลอดจนการผจญภัยและความท้าทายในเมือง

2) เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ของการกลับรายการโดยไม่คาดคิดและดึงดูดความสนใจของ ผู้ เล่นให้ตั้งค่าการกลับรายการ 1-2 ตำแหน่ง

3) กำหนดองค์ประกอบเพื่อเพิ่มดราม่าและความตึงเครียด

4) เน้นอารมณ์และหัวข้อเพื่อแสดงความรักต่อวัฒนธรรมเครื่องเคลือบ

5) การออกแบบตอนจบที่น่าพิงพอใจสามารถบรรลุความพึงพอใจในสองระดับภายในและภายนอกเรื่องราว: ในด้านหนึ่ง ตัวละครจะส่งเสริมการสืบทอดวัฒนธรรมเครื่องเคลือบผ่านลักษณะและความสามารถตามลำดับ ในทางกลับกัน ตอนจบนี้ยังกระตุ้นให้ผู้เล่นมีส่วนร่วมด้วยการสำรวจ สนับสนุนให้พวกเขาสำรวจและส่งเสริมข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับวัฒนธรรมเครื่องเคลือบนอกเกม และบรรลุเป้าหมายในการรวมการศึกษาและความบันเทิงเข้าด้วยกัน

เรื่องย่อ:

ความเป็นมา: ผู้ฝึกหัดเครื่องเคลือบรุ่นเยาว์ 5 คนเดินทางไปยังเมืองที่อุดมไปด้วยวัฒนธรรมเครื่องเคลือบเพื่อตามหา "เรือกระดาศ" เวทมนตร์ในตำนานซึ่งมีพลังเวทย์มนตร์

สาเหตุ: มีการจัดแข่งขันเครื่องเคลือบโดยอ้างว่า "เรือกระดาศ" จะได้รับรางวัลในการแข่งขันเซรามิกซึ่งมีเยาวชนจำนวน 5 คน แต่ไม่รู้ว่ามีผู้จัดคือหนึ่งในนั้น จุดประสงค์ เพื่อรวบรวมผู้รู้ที่อยู่ของ "เรือกระดาศ"

ขยายความ: ในระหว่างการแข่งขัน ผู้จัดงานประกาศว่า "เรือกระดาศ" ถูกขโมย และเยาวชน 5 คนร่วมกันสืบสวนเบาะแสที่ชี้ไปยังแหล่งกำเนิดของดินเหนียว พวกเขาได้พบกับช่างฝีมือและคนงาน และเรียนรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรมเครื่องเคลือบ

จุดสุดยอด: หลังจากประสบน้ำท่วมฉับพลันและบังเอิญเข้าไปในถ้ำที่ผ่านการทดสอบหลายครั้ง หนึ่งในนั้นพบ "เรือกระดาศ" แต่เห็นแก่ตัวอยากจะทำมันออกไปแต่ถูกคนอื่นหยุดยั้งไว้เวลานี้ น้ำท่วมฉับพลันและมี "เรือกระดาศ" ขนาดใหญ่ปรากฏขึ้นเพื่อช่วยพวกเขา พวกเขา

ตอนจบ "เรือกระดาศ" หายไปอีกครั้ง และพวกเขาก็เข้าใจว่าฝีมือเบื้องหลัง "เรือกระดาศ" มีคุณค่าและควรแบ่งปันให้โลกได้รับรู้ เยาวชนแต่ละคนใช้ความเชี่ยวชาญของตนเองเพื่อช่วยเผยแพร่วัฒนธรรมเครื่องเคลือบ พวกเขากลายเป็นร่างของ "เรือกระดาศ" และบรรลุเป้าหมายทั้งในและนอกเรื่อง

2.3 การออกแบบและการผลิตตัวละคร

เมื่อรวมกับบทสรุปก่อนหน้านี้ทั้งหมด จะมีการกำหนดกฎการออกแบบตัวละครต่อไปนี้: เพื่อรักษาความเรียบง่ายและมีชีวิตชีวา เราได้เลือกจำนวนคนขั้นต่ำสำหรับการผลิตเกม แอล-เอ-อาร์-พี และออกแบบตัวละคร 5 ตัว มอบคุณลักษณะและแรงจูงใจที่เป็นเอกลักษณ์ให้กับตัวละครแต่ละตัวเพื่อให้เรื่องราวมีชีวิตชีวา เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ในการดึงดูดความสนใจของผู้เล่นผ่านการพลิกกลับที่ไม่คาดคิด ตัวละครสองตัวที่มีลักษณะผิวเผินที่แตกต่างกันได้รับการออกแบบ

เพื่อสร้างความสงสัย เพื่อแยกความแตกต่างระหว่างผู้อ้างสิทธิ์ มีผู้อ้างสิทธิ์และผู้อ้างสิทธิ์ในรูปแบบ เพื่อความคงเส้นคงวา ความรู้สึกของการลงทุนเหนียวจึงยังคงอยู่และนำการมานุษยวิทยาของสัตว์มาใช้เพื่อให้แน่ใจว่าแต่ละแปลงเกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมเครื่องเคลือบ อาชีพทั้ง 5 จึงได้รับการออกแบบให้มีความสัมพันธ์เชิงบวกกับเครื่องเคลือบ เพื่อรักษาความหลากหลายของเกม ตัวละครจะมีลักษณะเฉพาะของตัวเอง และสัตว์ที่เป็นมนุษย์ควรประกอบด้วยท้องฟ้า ผืนดิน และผืนน้ำ สัตว์บกถือเป็นส่วนหลัก และมีสามแบบด้วยกัน คือขนาดใหญ่ กลาง และเล็ก โดยมีขนาดอยู่บนท้องฟ้าและในน้ำอย่างละอัน

ตัวละครหลัก:

1) ภัณฑารักษ์พิพิธภัณฑ: Satin Blue Bowerbird (ผู้อ้างตัวตน)

ลักษณะเฉพาะ: นก Bowerbird สีฟ้าชาตินสามารถสร้างรังที่สวยงามได้ เหมาะกับอาชีพภัณฑารักษ์พิพิธภัณฑ เขามีบุคลิกหวาดระแวง ซึ่งสอดคล้องกับลักษณะของผู้อ้างตัวตน และมุ่งมั่นที่จะปกป้องมรดกทางวัฒนธรรมอันล้ำค่า

แรงจูงใจ: เพื่อค้นหา "เรือกระดาศ" เพื่อส่งเสริมการสะสมเครื่องเครื่องเคลือบของพิพิธภัณฑ



ภาพที่ 3-9 แบบร่างของนก Satin Blue Bowerbird (Fang Yizhou)

2) อาสาสมัครพิพิธภัณฑ: ฮิปโปโปแตมัส

ลักษณะเฉพาะ: ฮิปโปโปแตมัสมีรูปร่างใหญ่ แต่ชื่อสัตว์และเป็นมิตร ซึ่งสอดคล้องกับอาชีพอาสาสมัครของพิพิธภัณฑ แต่มีความแข็งแกร่งและความมุ่งมั่นอย่างมาก

แรงจูงใจ: ปรารถนาที่จะใช้อิทธิพลเพื่อปกป้องมรดกทางวัฒนธรรมและช่วยเหลือเยาวชนคนอื่นๆ

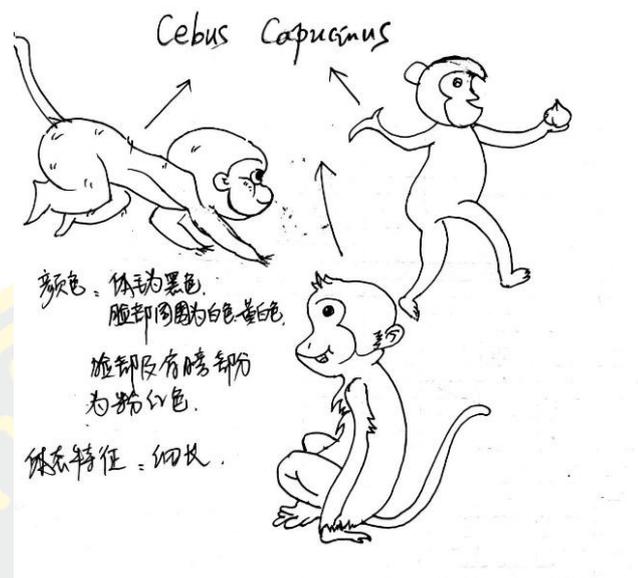


ภาพที่ 3-10 แบบร่างการออกแบบฮิปโป (Fang Yizhou)

3) ปรมาจารย์เครื่องเคลือบ: ลิงคาปูชิน

ลักษณะเฉพาะ: สัตว์ซุกซน สัตว์ส่วนมีขนาดกลาง ฉลาด มีมือที่คล่องแคล่ว เชี่ยวชาญในงานเครื่องเคลือบ สอดคล้องกับอาชีพของปรมาจารย์เครื่องเคลือบ และสร้างสรรค์ผลงานเครื่องเคลือบที่ประณีต

แรงจูงใจ: การแสวงหางานฝีมือที่สมบูรณ์แบบโดยหวังจะพบ "เรือกระดาศ" เพื่อปรับปรุงงานเครื่องเคลือบ

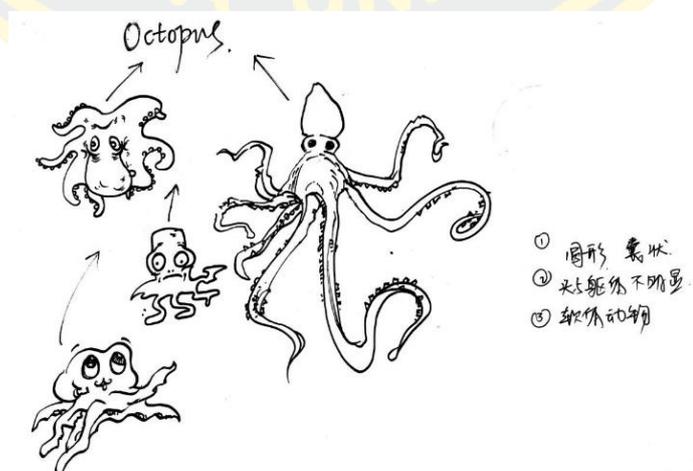


ภาพที่ 3-11 แบบร่างการออกแบบลิงคาปูชิน (Fang Yizhou)

4) นักสะสมเครื่องเคลือบ: ปลาหมึกยักษ์/ปลอมตัวเป็นปลาดาว (ผู้อ้างตัวตน)

ลักษณะพิเศษ: ปลาหมึกยักษ์ฉลาด มีหน่อหลายอันที่หนวด ตัวนิ่ม และมีการพรางตัวที่แข็งแกร่งและความสามารถในการเปลี่ยนสี ปลาดาวยังมีขาและหน่อหลายอันซึ่งสอดคล้องกับลักษณะของรูปแบบลายพราง กำหนดให้แก่นักสะสมงานศิลปะเครื่องเคลือบให้เข้ากับอาชีพของตน ปลอมตัวเป็นผู้ประเมินราคาเครื่องเคลือบปลาดาว

แรงจูงใจ: อยากรู้อยากเห็นเกี่ยวกับลักษณะเฉพาะของ "เรือกระดาศ" และหวังว่าจะเพิ่มเข้าไปในของสะสมของตัวเอง



ภาพที่ 3-12 ร่างการออกแบบปลาหมึกยักษ์ (Fang Yizhou)

5) นักวิชาการเครื่องเคลือบ: แรคคูน

ลักษณะเฉพาะ: แรคคูนมีขนาดเล็ก มี 5 นิ้ว มีความคล่องแคล่ว ฉลาด อยากรู้อยากเห็น สอดคล้องกับอาชีพนักวิชาการเครื่องเคลือบ มีความชำนาญในด้านประวัติศาสตร์และการวิจัยด้านเครื่องเคลือบ

แรงจูงใจ: ความปรารถนาที่จะไขปริศนาของ "เรือกระต๊าก" และเปิดเผยประวัติศาสตร์ให้โลกได้รับรู้



ภาพที่ 3-13 ร่างการออกแบบแรคคูน (Fang Yizhou)

ผู้อ้างสิทธิ์:

Identity Pretender: นักโบว์เวอร์เบิร์ดสีน้ำเงินชาติเงินแก๊งเป็นผู้จัดงานและแจกเรือกระต๊ากเป็นที่แรกเพื่อซ่อนจุดประสงค์ในการรวบรวมข้อมูลจากเรือกระต๊ากเพื่อค้นหา "เรือกระต๊าก" ที่แท้จริง

ผู้อ้างรูปแบบ: ปลาหมึกยักษ์/ปลาดาวปลอมตัว ค้นเคยกับวัฒนธรรมเครื่องเคลือบเป็นอย่างดีและชอบเครื่องเคลือบมาก สละสมเครื่องเคลือบแต่ทำเครื่องเคลือบไม่เป็น คิดว่าจะต้องได้ "เรือกระต๊าก" แน่نون ถ้าทำ การใช้ตัวตนที่ซ่อนอยู่ของเขาในฐานะผู้ประเมินเครื่องเคลือบปลาดาวอย่างดีไม่มีใครรู้ที่อยู่แท้จริงของ "เรือกระต๊าก"

วัตถุประสงค์: ค้นหา "เรือกระต๊าก" และพยายามเอาชนะโดยซ่อนตัวตนที่แท้จริง

2.4 เบื้องหลังการสร้างเรื่องราว

ผसानเค้าโครงเรื่องเข้ากับการออกแบบตัวละครและปรับแต่งรายละเอียดเพื่อให้ได้เรื่องราวสุดท้าย

เบื้องหลังเรื่องเต็ม:

คนหนุ่มสาว 5 คนมารวมตัวกันในเมืองโบราณที่มีวัฒนธรรมเครื่องเคลือบอันลึกซึ้ง ล้วนเป็นผู้ประกอบวิชาชีพเครื่องเคลือบที่มีภูมิหลังต่างกัน ได้แก่ ภณฑารักษ์ Miss Satin Blue Bowerbird แห่งพิพิธภัณฑสถาน คุณ Hippo อาสาสมัครแห่งพิพิธภัณฑสถาน และปรมาจารย์เครื่องเคลือบ คุณคาปูชิน คุณสตาร์ฟิช ผู้ประเมินราคาเครื่องเคลือบ และคุณแรคคูน นักวิชาการด้านเครื่องเคลือบ พวกเขาไปที่นั่นเพื่อจุดประสงค์เดียวกัน ได้ยินตำนาน "เรือกระต่าย" ที่เป็นสมบัติล้ำค่าที่สุดในโลก เครื่องเคลือบ ทำด้วยมือโดยปรมาจารย์เครื่องเคลือบในตำนาน และมีพลังอัศจรรย์ ตำนานเล่าว่าเรือลำนี้บางจนลอยน้ำได้ คนจึงเรียกว่า "เรือกระต่าย" อย่างไรก็ตาม เรือลำดังกล่าวได้สูญหายไปเป็นเวลากว่าหลายปีแล้วและไม่มีใครรู้ว่ามันอยู่ที่ไหน และในเมืองโบราณแห่งนี้ "เรือกระต่าย" ได้เกิดขึ้นอีกครั้ง และเจ้าของจะจัดการแข่งขันเครื่องเคลือบ และผู้ชนะจะได้รับ "เรือกระต่าย" ว่ากันว่าผลิตภัณฑ์เครื่องเคลือบชิ้นนี้มีพลังวิเศษ แต่คนหนุ่มสาวทั้งห้าคนที่รู้จักเกี่ยวกับโลกแห่งเครื่องเคลือบเป็นอย่างดีรู้ดีกว่าการที่สามารถสร้างงานฝีมือที่เหลือเชื่อและเบาได้นั้นเป็นพลังเวทย์มนตร์ที่แท้จริงและหากพวกเขาตามหา "เรือกระต่าย" บางทีเราอาจไขปริศนาลำนี้ได้

แต่จริงๆ แล้วผู้จัดงานคือ มิสซาติน บลู บาวเวอร์เบิร์ด ภณฑารักษ์พิพิธภัณฑสถานในกลุ่ม 5 หนุ่ม เขาไม่ได้เป็นเจ้าของ "เรือกระต่าย" จริงๆ เขาพยายามใช้การแข่งขันครั้งนี้ปลอมตัวเป็นหนึ่งในผู้เข้าแข่งขัน อาจมีผู้คนในโลกที่คิดถึง "เรือกระต่าย" จึงได้พบกับ "เรือกระต่าย" ที่แท้จริง การแข่งขันเริ่มต้นขึ้นในช่วงเวลาที่ร้อนแรง เมื่อถึงเวลาคัดเลือกผู้ชนะคนสุดท้ายจากเยาวชนทั้งห้าคน มิส ภณฑารักษ์ นักบอว์เวอร์เบิร์ดสีน้ำเงินซาติน ปลอมให้เพื่อนคนอื่นๆ ของเธอประกาศข่าวว่า "เรือกระต่าย" ถูกขโมยไปอย่างเงิบๆ คนหนุ่มสาว 5 คนที่มีความเชื่อเรื่อง "เรือกระต่าย" ร่วมกันปะติดปะต่อเบาะแสในมือ ในที่สุด พวกเขาพบว่าเบาะแสนั้นชี้ไปที่แผ่นดินเหนียวซึ่งเป็นแหล่งกำเนิดเครื่องเคลือบและหวังว่าจะเรียนรู้เพิ่มเติมเกี่ยวกับ "เรือกระต่าย" ณ บ้านเกิดแห่งนี้

เมื่อมาถึง "บ้านเกิด" พวกเขาได้พบกับคนงานกำลังขุดดินและช่างฝีมือหลายคน พวกเขาบอกกับทั้ง 5 หนุ่มว่า มีข่าวลือว่า "เรือกระต่าย" ลำนี้หายไบนานมากแล้วและไม่มีใครรู้ว่ามันอยู่ที่ไหน ช่างฝีมือได้จัดแสดงผลิตภัณฑ์เครื่องเคลือบทำมือและอธิบายกระบวนการผลิตเครื่องเคลือบและภูมิหลังทางวัฒนธรรม

หลังจากสำรวจ "บ้านเกิด" แล้ว ทั้งห้าคนก็ผิดหวังและเตรียมที่จะออกจากเมือง แต่กลับถูกน้ำท่วมฉับพลัน เพื่อที่จะช่วยชีวิตพวกเขาได้เพียงซ่อนตัวอยู่ในถ้ำใน "บ้านเกิด" เท่านั้น ในเวลานี้พวกเขาค้นพบว่าสถานที่ลับของ "เรือกระต่าย" นั้นซ่อนอยู่ลึกเข้าไปในถ้ำในเมืองจริงๆ

พวกเขาตัดสินใจเข้าไปในถ้ำลึกเพื่อสำรวจ "เรือกระต่าย" แต่ต้องเผชิญกับการทดสอบและความท้าทายมากมาย เช่น เขาวงกต กับดัก โบราณคดี ฯลฯ ในที่สุดนาย Haixing ผู้ประเมินราคาเครื่องเคลือบก็ค้นพบ "เรือกระต่าย" ได้สำเร็จ แต่จริงๆ แล้วเขาคือนักสะสมเครื่องเคลือบ(ปลาหมึกยักษ์) เขาจึงถอดชุดปลอมตัวออกและแอบเอา "เรือกระต่าย" ออกไป และออกจากถ้ำไปอย่างเงียบๆ คนอื่นๆ อย่างรวดเร็ว ไล่ตามพวกเขาหลังจากค้นพบมัน พวกเขาปิดกั้นหัวหน้าปลาหมึกยักษ์ที่เปิดเผยตัวตนที่แท้จริงของเขาที่ทางเข้าถ้ำ แต่ในเวลาสั้นๆ เกิดน้ำท่วมฉับพลัน ในช่วงเวลาวิกฤติ ทันใดนั้น "เรือกระต่าย" มหัศจรรย์ก็ปรากฏตัวขึ้นและมีขนาดใหญ่มากโดยบรรทุกคนห้าคนเพื่อหลบหนี อันตรายนพวกเขารอดชีวิตมาได้และ "เรือกระต่าย" ก็หายไปด้วย "เรือกระต่าย" ยังทำให้พวกเขาเข้าใจว่างานฝีมือเบื้องหลัง "เรือกระต่าย" นั้นมีเสน่ห์ที่สุด งานฝีมือนี้ควรเป็นของโลกและไม่ควรใช้โดยบุคคล ทำให้มันเป็นของตัวเอง ในที่สุดพวกเขาก็ใช้ความสามารถของตนเพื่อช่วยให้วัฒนธรรมเครื่องเคลือบเจริญรุ่งเรืองและแพร่กระจายไปทั่วโลก พวกเขาทั้งหมดกลายเป็น "เรือกระต่าย"

2.5 การออกแบบกลไกของเกม

พื้นหลังเรื่องราวของเกมแบ่งออกเป็นสามส่วนใช้ทฤษฎีกรอบงาน M.D.A เพื่อพัฒนา กลไกของเกม (M) ตามไดนามิกของผู้เล่นที่รวบรวมไว้ (D) และประสบการณ์ด้านสุนทรียภาพที่ได้รับจากการรวบรวมข้อเสนอแนะ (A)

ส่วนที่หนึ่ง: การแข่งขันเครื่องเคลือบ

ส่วนที่สอง: ตามหา “บ้านเกิด ”

ส่วนที่สาม: ตามหา “เรือกระต่าย”

มีคำถามและคำตอบเกี่ยวกับเครื่องเคลือบระหว่างส่วนที่หนึ่งและที่สอง ซึ่งผสมผสานเทคโนโลยีการผลิตเซรามิก ประวัติศาสตร์ รูปแบบ และองค์ประกอบอื่นๆ เข้าด้วยกัน ช่วยให้ผู้เล่นมีความเข้าใจที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้นเกี่ยวกับวัฒนธรรมเซรามิกในระหว่างกระบวนการไซปริศนา

ชุดทดสอบเครื่องเคลือบดินเผามีคำถามยากๆ สามข้อ: ยาก ปกติ และง่าย ตามแผนการสร้างความรู้สึกถึงความสำเร็จใน "โมเดลแปดเหลี่ยม" คะแนนสถานะที่ได้จากแบบทดสอบสามารถกระตุ้นให้ผู้เล่นแข่งขันในขณะที่กระจายเซรามิกขั้นพื้นฐานอย่างละเอียด วัฒนธรรมจุดประสงค์โดยไม่ทำให้ผู้เล่นเกิดความขุ่นเคือง

知识问答

1.问题: 陶瓷的“釉”是指什么?

选项:

- a. 陶瓷的颜色
- b. 陶瓷的外层涂层
- c. 陶瓷的硬度
- d. 陶瓷的装饰图案

答案: b. 陶瓷的外层涂层

2.问题: 哪个国家被认为是陶瓷的发源地?

选项:

- a. 日本
- b. 中国
- c. 意大利
- d. 印度

答案: b. 中国

3.问题: 陶瓷烧制的最高温度一般是多少摄氏度?

选项:

- a. 1200°C
- b. 1500°C
- c. 1800°C
- d. 2000°C

答案: c. 1800°C

4.问题: 哪个朝代是中国古代陶瓷的“青花瓷”风靡的时期?

选项:

- a. 唐朝
- b. 宋朝
- c. 明朝
- d. 清朝

答案: c. 明朝

5.问题: “白瓷”通常是指哪个朝代的陶瓷?

选项:

- a. 元朝
- b. 明朝
- c. 清朝
- d. 唐朝

答案: b. 明朝

6.问题: 陶瓷的“瓷化温度”是指什么?

选项:

- a. 陶瓷的最高温度

b. 陶瓷的最低温度

c. 陶瓷的釉料温度

d. 陶瓷的烧制时间

答案: a. 陶瓷的最高温度

7.问题: 陶瓷的“胎体”是指什么?

选项:

- a. 陶瓷的内部结构
- b. 陶瓷的表面装饰
- c. 陶瓷的釉料
- d. 陶瓷的颜色

答案: a. 陶瓷的内部结构

8.问题: 陶瓷烧制中的“坯体”是指什么?

选项:

- a. 陶瓷的内部结构
- b. 陶瓷的最终成型品
- c. 陶瓷的烧制前状态
- d. 陶瓷的表面装饰

答案: c. 陶瓷的烧制前状态

9.问题: 陶瓷的内部结构由哪两种物质组成?

选项:

- a. 釉料和彩料
- b. 石英和长石
- c. 黏土和石英
- d. 黏土和釉料

答案: c. 黏土和石英

10.问题: 陶瓷胎中常用的结构增强成分是什么?

选项:

- a. 钙
- b. 铝
- c. 铁
- d. 钠

答案: b. 铝

11.问题: 下列哪个是日本传统的陶瓷工艺?

选项:

- a. 青瓷
- b. 粉彩瓷
- c. 琉璃瓷
- d. 珐琅瓷

答案: c. 琉璃瓷

ภาพที่ 3-14 บันทึกข้อความคำถามและคำตอบความรู้ (Fang Yizhou)

มีการเชื่อมโยงปริศนารูปทรงภาชนะระหว่างส่วนที่สองและสามซึ่งมีชิ้นส่วนของเครื่องใช้เซรามิก และผู้เล่นจะต้องนำชิ้นส่วนเหล่านี้มารวมกันเป็นเครื่องใช้ที่สมบูรณ์ หลังจากไขปริศนาเสร็จแล้ว ผู้เล่นสามารถรับเบาะแสเกี่ยวกับ "บ้านเกิด" ได้

ปริศนาเซรามิกทั้งหมดได้มาจากโบราณวัตถุทางวัฒนธรรมแห่งชาติอันล้ำค่าซึ่งรวบรวมไว้ในพิพิธภัณฑน์พระราชวังแห่งชาติในไทเปและพิพิธภัณฑน์พระราชวังแห่งชาติในกรุงปักกิ่ง เซรามิกเหล่านี้ประกอบด้วยสี่เทคนิค: สีพาสเทล เคลือบฟีน สีน้ำเงินและสีขาว และศิลาตลง นอกจากนี้ยังมีขวดอีกด้วย มีภาชนะใส่ไวน์ จาน และรูปปั้นที่แตกต่างกันสี่แบบ เช่นเดียวกับสี่สมัยของเฉียนหลง คังซี หมิง และหยวน โดยทั้งสองสีน้ำเงินและสีขาวที่คล้ายกันนั้นเป็นแบบจำลองที่ตัดกันของคังซีในสมัยชิง ราชวงศ์และว่านหลี่ในสมัยราชวงศ์หมิง นอกเหนือจากความแตกต่างในรูปแบบสีน้ำเงินและสีขาวแล้ว รูปแบบสีน้ำเงินและสีขาวในราชวงศ์ชิง แผ่นเบญจมาศภูมิทัศน์สีน้ำเงินและสี

ชาวคังซียังถูกนำมาใช้เพื่อส่งออกเครื่องลายครามไปยังต่างประเทศในเวลานั้น และได้เริ่มต้นขึ้น เพื่อแสดงลวดลายแบบตะวันตก วัฒนธรรมเซรามิกข้างต้นที่แนบมากับรูปภาพสามารถช่วยเพิ่มความเข้าใจของผู้เล่นเกี่ยวกับวัฒนธรรมเซรามิกและในขณะเดียวกันก็กระตุ้นความสนใจของผู้เล่นในการสำรวจวัฒนธรรมเซรามิก ตัวอย่างเช่น เซรามิกนี้มีประโยชน์อะไร? เซรามิกทั้งสองชนิดนี้แตกต่างกันอย่างไร? เซรามิกนี้ทำขึ้นมาได้อย่างไร? ผู้เล่นได้เปลี่ยนจากการยอมรับความรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรมเซรามิกในลักษณะเหมือนการอัดแน่นไปเป็นความสนใจในการทำความเข้าใจวัฒนธรรมเซรามิกอย่างจริงจัง นักวิจัยเชื่อว่ากระบวนการนี้มีบทบาทสำคัญในการทำให้เกม LARP เผยแพร่วัฒนธรรมเซรามิก



ภาพที่ 3-15 แจกันรูปหัวใจสีเหลืองเฟินไม้ ราชวงศ์ชิง ฉียนหลง

(theme.npm.edu.tw/selection/Article.aspx?sNo=04001121&lang=2)



ภาพที่ 3-16 ทาสีลายหน้าสัตว์ลงยาบนคาน เขียนหลง ราชวงศ์ชิง
(sohu.com/a/426561320_120741019)



ภาพที่ 3-17 ทิวทัศน์สีน้ำเงินขาวพร้อมกลีบดอกเบญจมาศ คังซี ราชวงศ์ชิง
(mt.sohu.com/20170504/n491719218.shtml)



ภาพที่ 3-18 จานสีน้ำเงินขาว กิ่งก้าน ดอกและผลสีขาว สมัยราชวงศ์หมิง
(sohu.com/a/556944293_121304884)



ภาพที่ 3-19 พระนั่งศิลาตลเงา สมัยราชวงศ์หยวน

(gucn.com/Service_CurioStall_Show.asp?ID=18298868)

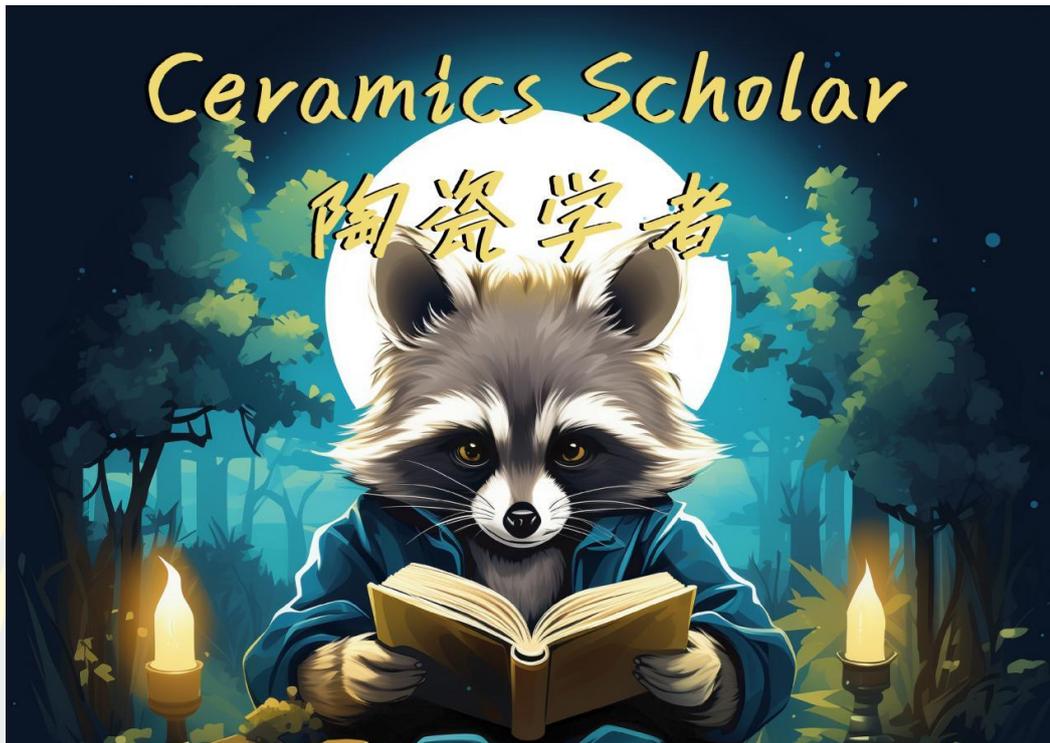
2.6 การออกแบบงานศิลปะ:

การออกแบบโปสเตอร์โดยรวมของเกม แอล-เอ-อาร์-พี ร่วมกับบทสรุปใน 1 ตลอดจน ข้อเสนอแนะของผู้เล่นในแบบสอบถามผู้เล่น และข้อเสนอแนะของเกมผจญภัยสวมบทบาท โปสเตอร์ โดยรวมควรเป็นศิลปะเพื่อดึงดูดผู้คน และควรให้ความรู้สึกถึงธีมและเทพนิยาย ผสมผสานกับ อุปกรณ์ประกอบฉากหลักและชื่อเกม แอล-เอ-อาร์-พี "เรือกระดาษ" ทำให้โปสเตอร์เกม แอล-เอ-อาร์-พี สมบูรณ์ (ภาพด้านล่าง)



ภาพที่ 3-20 โปสเตอร์เกม แอล-เอ-อาร์-พี (Fang Yizhou)

การออกแบบโปสเตอร์โดยรวมของเกม แอล-เอ-อาร์-พี รวมบทสรุปใน 1 คำแนะนำ "เรียบง่ายและสดใส" "เข้าใจชีวิตจริง" จากผู้เล่นในแบบสอบถามของผู้เล่น และ "การ์ตูน" "นางฟ้า" สไตล์นิทาน" และ "การตั้งค่าการกลับรายการ" ของผู้เชี่ยวชาญด้านเกม ข้อเสนอแนะก็คือว่า เจ้าปลาหมึกยักษ์นักสะสมเครื่องเคลือบควรอยู่ใกล้กับภาพลักษณะของเจ้าปลาตาว ในการออกแบบงานศิลปะมากขึ้นเพื่อสร้างและผสมผสานองค์ประกอบทางวัฒนธรรมเครื่องเคลือบเพื่อสร้างโปสเตอร์ตัวละครของตัวละครทั้ง 5 แบบในเกม แอล-เอ-อาร์-พี ให้สมบูรณ์



ภาพที่ 3-21 การออกแบบโปสเตอร์ตัวละครเกม (Fang Yizhou)



ภาพที่ 3-22 การออกแบบโปสเตอร์ตัวละครเกม (Fang Yizhou)



ภาพที่ 3-23 การออกแบบโปสเตอร์ตัวละครเกม (Fang Yizhou)



ภาพที่ 3-24 การออกแบบโปสเตอร์ตัวละครเกม (Fang Yizhou)



ภาพที่ 3-25 การออกแบบโปสเตอร์ตัวละครเกม (Fang Yizhou)

2.7 จบเกม แอล-เอ-อาร์-พี ไฮบริดของ"เรือกระต๊อ"

เมื่อรวมโครงร่างเรื่องราว การออกแบบตัวละคร พื้นหลังเรื่องราว กลไกของเกม การออกแบบงานศิลปะ และงานอื่น ๆ ส่วนข้อความสคริปต์ตัวละครที่เหลือของเกม แอล-เอ-อาร์-พี ก็เสร็จสมบูรณ์ตลอดจนการผลิตอุปกรณ์ประกอบฉาก งานเกม แอล-เอ-อาร์-พี เปิดเผยความลึกซึ้งของ "เรือกระต๊อ" เสร็จสมบูรณ์



ภาพที่ 3-26 ผลงานเกม LARP "ไฮบริดนา "เรือกระต๊อ" (Fang Yizhou)

บทที่ 4

ผลการวิจัย

การศึกษานี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษารายละเอียดการเล่นเกมนอกเกม แอล-เอ-อาร์-พี "ความลับของเรือกระดาษา" และวัตถุประสงค์ในการเผยแพร่วัฒนธรรมเครื่องเคลือบ คิดถึงสถานการณ์ปัจจุบันของเกม แอล-เอ-อาร์-พี และสรุปวิธีการใหม่ในการเผยแพร่วัฒนธรรมเครื่องเคลือบ เพื่อเสริมเนื้อหาทางทฤษฎีและขยายออกไปจากมุมมองการวิจัยจึงเป็นกรณีที่มีความสำคัญในการเรียนรู้เพื่อเผยแพร่วัฒนธรรมเครื่องเคลือบผ่านเกม แอล-เอ-อาร์-พี

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลข้อเสนอแนะของผู้เล่น

หลังจากเกม แอล-เอ-อาร์-พี ค้นพบความถี่กลับของ "เรือกระดาษา" เสร็จสิ้น แบบสอบถามการวิจัยจะรวบรวมแบบสอบถามสำหรับการทดสอบและประเมินผู้ที่เล่นผลงานเกมที่เสร็จสมบูรณ์แล้ว และจะแบ่งออกเป็นสามกลุ่มเพื่อรวบรวมผล กลุ่มแรกคือ พิธีกรของเกม Live action role-playing game กลุ่มที่สองคือ ผู้ขึ้น ชอบเกม Live action role-playing game กลุ่มที่สามคือ ผู้ขึ้น ชอบเกมที่เพิ่งเคยสัมผัสหรือไม่เคยสัมผัสกับเกม Live action role-playing game การสำรวจร้านเกมจะเลือกพิธีกรเกมแต่ละร้านร้านละ 5 คน จากร้านเกม 6 แห่งในจังหวัดจันทบุรีซึ่งเป็นเมืองหลวงแห่งเครื่องลายครามของจีน รวมเป็นพิธีกรเกมทั้งหมด 30 เกม คนรักเกม 10 คน รวมเป็น 60 คน คนรักเกมอาวุโส 10 คนรักเกมที่ยังใหม่หรือไม่เคยสัมผัสกับเกม Live action role-playing game รวม 60 คน ทั้ง 3 กลุ่มนี้รวมเป็น 150 คน แบบสอบถามประเมินผลการทดสอบการดำเนินเกม ในขณะเดียวกันแบบสอบถามได้ดำเนินการโดยใช้สูตรการสุ่มตัวอย่าง Taro Yamane เพื่อศึกษาการยอมรับการส่งเสริมวัฒนธรรมเครื่องเคลือบในกลุ่มคนรักเกมผ่านเกม Live action role-playing game และวัตถุประสงค์ของการส่งเสริมการสื่อสารวัฒนธรรมเครื่องเคลือบผ่านการออกแบบเกม

ตารางที่ 4-1 ผลการวิเคราะห์ประเมินผลเกม มีดังนี้

คำถาม	ระดับ ความพึงพอใจ	ค่าเฉลี่ย
หลังจากเล่นเกมนี้แล้วคุณให้คะแนนความพึงพอใจเท่าไร	ไม่ชอบ	0%
	ไม่ค่อยชอบ	0.6%
	ค่อนข้างชอบ	4%
	ชอบ	13.7%
	ชอบมาก	48%
	ชอบที่สุด	33.7%

เกม LARP "ไขปริศนา เรือกระดาศ" มีอัตราความพึงพอใจเฉลี่ย 81.7% เป็นไปตามความคาดหวัง และระดับความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับสูง

ตารางที่ 4-2

คำถาม	ตัวเลือก	เปอร์เซ็นต์
คุณพอใจกับปัจจัยใดต่อไปนี้ในเกมนี้ ถ้าไม่มี โปรดเว้นว่างไว้ (เลือกได้หลายตัวเลือก)	สไตล์ศิลปะเกมที่น่าพอใจ	88%
	เนื้อหาข้อความเกมที่น่าพอใจ	72%
	พอใจกับกลไกของเกม	72%
	พอใจกับองค์ประกอบเครื่องเคลือบในเกม	92%

สรุปได้จากตารางสถิติว่า หัวข้อเนื้อเรื่องของเกม แอล-เอ-อาร์-พี ค้นพบความลึกซึ้งของ "เรือกระดาศ" สอดคล้องกับจุดประสงค์ในการสร้าง ตัวละครพื้นหลังของเกมได้รับการคัดเลือกอย่างเหมาะสม และความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับสูง รูปแบบศิลปะของเกมมีความสามารถในการปรับตัวในระดับสูงและผู้เล่นพึงพอใจอย่างมากกับองค์ประกอบเครื่องเคลือบในเกม ผลลัพธ์ข้างต้นแสดงให้เห็นว่าการวิจัยและแนวปฏิบัติเชิงสร้างสรรค์นี้บรรลุวัตถุประสงค์การวิจัยได้สำเร็จ อย่างไรก็ตาม ในแง่ของความพึงพอใจต่อกลไกของเกมและเนื้อหาข้อความ อัตราส่วนนั้นดีแต่ไม่สูง เหตุผลก็คือ เกม แอล-เอ-อาร์-พี "ไขปริศนาของ"เรือกระดาศ" มีระยะเวลาการตั้งค่าที่สั้นกว่าและการลดเวลาของเกมจะลดจำนวนข้อความลงในระดับหนึ่ง การตั้งค่ากลไกของเกมนั้นค่อนข้างง่าย ยังขาดโครงสร้าง

เรื่องที่ชัดเจน มีแนวคิดจำนวนมากที่ไม่สามารถแก้ไขได้ในระดับเนื้อหา ซึ่งนำเสนอข้อเสียบางประการในการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม

ตารางที่ 4-3

คำถาม	ตัวเลือก	เปอร์เซ็นต์
คุณคิดว่าเกมนี้ช่วยให้คุณเข้าใจวัฒนธรรมเซรามิกได้ดีขึ้นหรือไม่ เพราะเหตุใด	ใช่ ฉันต้องการทราบข้อมูลเพิ่มเติมในอนาคต	74%
	ใช่ แต่ไม่ยารู้มากกว่านี้	12%
	ไม่ แต่ฉันต้องการทราบข้อมูลเพิ่มเติมในอนาคต	14%
	ไม่ ฉันไม่ต้องการทราบข้อมูลเพิ่มเติมในอนาคต	0%

จากแบบสอบถาม พบว่า 74% ของผู้เล่นสามารถรับความช่วยเหลือจากเกม LARP เพื่อทำความเข้าใจวัฒนธรรมเซรามิก และยินดีที่จะเรียนรู้เพิ่มเติมเกี่ยวกับวัฒนธรรมเซรามิกในอนาคต และไม่มีผู้เล่นคนใดกล่าวว่าพวกเขาไม่เข้าใจวัฒนธรรมเซรามิกและไม่เต็มใจที่จะเรียนรู้เพิ่มเติม เกี่ยวกับวัฒนธรรมเซรามิก เกม LARP "เปิดเผยความลึกซึ้งของ "เรือกระต๊อช" ได้บรรลุวัตถุประสงค์ในการส่งเสริมวัฒนธรรมเซรามิกผ่านเกม LARP ในขณะเดียวกัน ผู้เล่น 12% กล่าวว่าพวกเขาได้เรียนรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรมเซรามิกบางอย่างแล้ว แต่ก็ยังไม่สนใจ และกล่าวว่าพวกเขาไม่จำเป็นต้องเรียนรู้เพิ่มเติมในอนาคต ซึ่งสอดคล้องกับการสำรวจครั้งก่อนของนักวิจัยเกี่ยวกับความคิดในการเล่นเกมนักเล่นเกม นอกจากนี้ยังมีผู้คน 14% ที่กล่าวว่าพวกเขาไม่ได้รับวัฒนธรรมเซรามิกจากเกมมากขึ้น แต่แสดงความตั้งใจที่จะเรียนรู้เพิ่มเติมเกี่ยวกับวัฒนธรรมเซรามิกในอนาคต นักวิจัยเชื่อว่าเพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์โดยรวมของเกมจะต้องเรียบง่าย มีชีวิตชีวาและผ่อนคลายไม่ควรมีวัฒนธรรมเซรามิกแบบมีอาชีพมากเกินไปความรู้ผูกพันที่จะสร้างผลลัพธ์ดังกล่าว ขณะเดียวกัน คนกลุ่มนี้ยังได้ตรวจสอบด้วยว่าเกม LARP "ค้นพบความลึกซึ้งของ "เรือกระต๊อช" ได้สำเร็จแล้ว จุดประสงค์เพื่อให้ผู้เล่นสนใจในวัฒนธรรมเซรามิก

ตารางที่ 4-4

คำถาม
เราหวังว่าจะส่งเสริมวัฒนธรรมเซรามิกผ่านงานนี้คุณคิดว่างานนี้มีบทบาทเช่นนี้หรือไม่? หลังจากเล่นแล้ว คุณมีข้อเสนอแนะใดๆ ให้เราปรับปรุงเกมนี้หรือไม่?

จากส่วนข้อเสนอแนะของแบบสอบถามเกม ผู้เล่นยังได้ให้คำแนะนำจำนวนมากอีกด้วย สิ่งนี้ทำให้ความคิดเห็นที่หายากและมีคุณค่าสำหรับการศึกษาซึ่งอำนวยความสะดวกในการปรับเปลี่ยนเกมเพิ่มเติม โดยสรุปได้ดังนี้:

1. เกมนี้เรียบง่ายและตรงไปตรงมา มีการหักมุมที่น่าสนใจ และการออกแบบตัวละครที่น่าหลงใหล
2. ส่วนวัฒนธรรมเครื่องเคลือบช่วยให้ผู้เล่นบางคนมีความเข้าใจใหม่เกี่ยวกับกระบวนการทำเครื่องปั้นดินเผา
3. หากผู้เล่นมีความเข้าใจเกี่ยวกับวัฒนธรรมเครื่องเคลือบแล้ว ก็จะเป็นการยากที่จะมุ่งความสนใจไปที่เกมนี้
4. เกมนี้มีบทบาทในการส่งเสริมวัฒนธรรมเครื่องเคลือบและช่วยเผยแพร่ความรู้เกี่ยวกับเครื่องเคลือบ
5. กระบวนการของเกมเป็นเพียงรสชาติของเกม โดยหวังว่าจะมีความเข้าใจอย่างลึกซึ้งเกี่ยวกับวัฒนธรรมเครื่องเคลือบ แต่ก็ต้องรักษาสมดุลเพื่อปรับปรุงประสบการณ์การเล่นของผู้เล่น
6. เกมไม่ได้ตั้งใจปลูกฝังความรู้หรือวัฒนธรรมเพื่อให้ผู้เล่นรู้สึกสบายใจ แต่ผู้เล่นบางคนรู้สึกว่ามันหายากไม่เพียงพอเล็กน้อย
7. เกมนี้ผ่อนคลายและสนุกสนาน เหมาะสำหรับผู้เล่นที่กำลังลองเกมประเภทนี้เป็นครั้งแรกหรืออายุน้อยกว่า
8. เมื่อเทียบกับเกม แอล-เอ-อาร์-พี แบบดั้งเดิม เกมไขปริศนาเรือกระต๊าก เป็นเกมที่เล่นง่ายกว่าและง่ายกว่า หลีกเลียงกระบวนการให้เหตุผลที่ซับซ้อน
9. ในฐานะโฮสต์เกม แอล-เอ-อาร์-พี ฉันรู้สึกว่าเกมนี้ค่อนข้างเรียบง่าย แต่ฉันสามารถสัมผัสความสนุกของเกมได้ดีขึ้น และลดความกดดันในการเผยแพร่และส่งเสริมวัฒนธรรม



ภาพที่ 4-1 ผู้เล่นเกมทดสอบเกม แอล-เอ-อาร์-พี "ค้นพบความลึกซึ้งของ" เรือกระดาศ (Fang Yizhou)

เมื่อนำมารวมกัน เป้าหมายการออกแบบเกมเพื่อให้แน่ใจว่าองค์ประกอบของเกมทั้งหมด สอดคล้องกัน และคุณลักษณะของวัฒนธรรมเครื่องเคลือบควรถ่ายทอดจากตัวละคร เรื่องราว ฉาก และอุปกรณ์ประกอบฉากนั้นบรรลุผลโดยพื้นฐานแล้ว เกี่ยวกับกลไกการให้รางวัล นั้นไม่เพียงพอ เล็กน้อยในการกระตุ้นการมีส่วนร่วมของผู้เล่น กระตุ้นให้พวกเขาเข้าร่วมในเกม และได้รับความรู้สึก ถึงความสำเร็จ แต่ระดับการมีส่วนร่วมนั้นเป็นที่ยอมรับได้ ในการสำรวจแบบสอบถามผู้เล่นในช่วงแรก ข้อเสนอแนะว่าเกมควรจะเรียบง่าย ชัดเจน และเข้าใจง่ายนั้นสมบูรณ์มาก ผู้เล่นโดยทั่วไปกล่าวว่า กระบวนการของเกมนั้นง่าย กระชับ และชัดเจน

(Chen, 2016; Hou & Li, 2011; Li, 2021; Mou, 2021; n.d., 2021; Ouyang et al., 2021; Press et al., 2023; Wu, 2021; Xi et al., 2021; Zhu, 2019)



บทที่ 5

สรุปและอภิปรายผลการวิจัย

สรุปผลและอภิปรายผลการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้บรรลุผลดังต่อไปนี้

1. สร้างเกม แอล-เอ-อาร์-พี เพื่อส่งเสริมวัฒนธรรมเครื่องเคลือบโดยผสมผสานการวิจัยทางทฤษฎีในสาขาต่างๆ

ผู้เขียนวิเคราะห์และศึกษาการสร้างเกม แอล-เอ-อาร์-พี ตามทฤษฎีการออกแบบเกมผสมผสานกับ "Octalysis" ของ Yu-Kai Chou ทฤษฎี MDA การบูรณาการวัฒนธรรม ศิลปะ และเกม และทฤษฎีอื่นๆ ในการวิจัยการสร้างสรรค์การบูรณาการของต่างๆ ทฤษฎีนี้ยังใช้ในระยะเวลาต่างๆ ของการสร้างเกม แอล-เอ-อาร์-พี เพื่อส่งเสริมวัฒนธรรมเครื่องเคลือบและสร้างลักษณะเฉพาะของตัวเอง

2. ศักยภาพของเกม แอล-เอ-อาร์-พี ในฐานะเครื่องมือสื่อสารทางวัฒนธรรม

จากการสร้างเกม แอล-เอ-อาร์-พี "ค้นพบความลึกซึ้งของเรือกระดาน" ผู้วิจัยค้นพบว่าเกม แอล-เอ-อาร์-พี มีศักยภาพในการเป็นเครื่องมือในการสื่อสารทางวัฒนธรรม ด้วยการออกแบบการเล่นตามบทบาทและการออกแบบเชิงโต้ตอบ ผู้เล่นจึงสามารถบูรณาการเข้ากับเรื่องราวของวัฒนธรรมเครื่องเคลือบได้สำเร็จ ผู้เข้าร่วมไม่เพียงแต่ได้รับข้อมูลทางวัฒนธรรมอย่างอดทนอีกต่อไป แต่ยังสร้างความเข้าใจอย่างลึกซึ้งเกี่ยวกับวัฒนธรรมเครื่องเคลือบผ่านประสบการณ์ส่วนตัวและการสะท้อนทางอารมณ์ การติดต่อกับอารมณ์และประสบการณ์เชิงโต้ตอบแบบนี้เป็นเรื่องยากที่จะบรรลุผลด้วยวิธีการสื่อสารทางวัฒนธรรมแบบดั้งเดิม ด้วยวิธีการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมที่เป็นเอกลักษณ์ เกม แอล-เอ-อาร์-พี ช่วยให้ผู้เล่นได้รับความรู้ทางวัฒนธรรมในขณะที่สนุกสนาน ด้วยการไขปริศนา การโต้ตอบ และความร่วมมือ ผู้เล่นจะค่อยๆ เข้าใจถึงงานฝีมือ ประวัติศาสตร์ และคุณค่าทางศิลปะของการผลิตเครื่องเคลือบในเกม เมื่อเปรียบเทียบกับบรรยายหรือการเรียนรู้หนังสือแบบดั้งเดิม การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมประเภทนี้มีความลึกและกว้างมากกว่า การออกแบบเนื้อเรื่องของเกมเชื่อมโยงวัฒนธรรมเครื่องเคลือบกับชีวิตจริงอย่างใกล้ชิด เพื่อให้ผู้เล่นไม่เพียงต้องเผชิญกับภูมิหลังทางวัฒนธรรมในเกมเท่านั้น แต่ยังเข้าใจความเชื่อมโยงระหว่างวัฒนธรรมและชีวิตด้วย การออกแบบที่สมจริงนี้ทำให้การสื่อสารทางวัฒนธรรมใช้งานได้จริงมากขึ้น และได้รับการยอมรับและจดจำจากผู้เล่นได้ง่ายขึ้น ด้วยการสร้างลิงก์เกมที่น่าสนใจ เช่น การทำทนายปริศนาและการโต้ตอบของตัวละคร เกม

ดังกล่าวจะทำให้ลายรูปแบบที่น่าเบื่อของการสื่อสารทางวัฒนธรรมแบบดั้งเดิม ในขณะที่ผลิตเพลินกับความบันเทิง ผู้เล่นยังได้เรียนรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรมเครื่องเคลือบโดยไม่ได้ตั้งใจ ทำให้กระบวนการถ่ายทอดวัฒนธรรมน่าสนใจยิ่งขึ้น

3. ปรับปรุงความเข้าใจของผู้เล่นเกี่ยวกับวัฒนธรรมเครื่องเคลือบ

ผู้เข้าร่วมไม่ได้เป็นเพียงผู้ชมในเกม แต่ยังเป็นผู้เข้าร่วมที่ตั้งใจจะเล่นอีกด้วย ผ่านกลไกของเกม เช่น การเล่นตามบทบาทและการไขปริศนา ผู้เล่นจะค่อยๆ พัฒนาความเข้าใจเกี่ยวกับวัฒนธรรมเครื่องเคลือบในระหว่างการโต้ตอบ วิธีการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมนี้มีชีวิตชีวาและน่าสนใจมากกว่า นิทรรศการหรือการบรรยายทางวัฒนธรรมแบบดั้งเดิม เกมดังกล่าวมาพร้อมกับปริศนาความรู้เกี่ยวกับเครื่องเคลือบมากมาย ซึ่งไม่เพียงแต่ทำให้เกมน่าสนใจเท่านั้น แต่ยังขยายความรู้ของผู้เล่นเกี่ยวกับวัฒนธรรมเครื่องเคลือบอีกด้วย ด้วยการแก้ปัญหา ผู้เล่นยังคงสร้างความเชี่ยวชาญในการทำเครื่องเคลือบ กระตุ้นให้พวกเขาได้รับความเข้าใจที่ครอบคลุมมากขึ้นเกี่ยวกับวัฒนธรรมในด้านนี้ ด้วยคำแนะนำของเกม ผู้เล่นสามารถค้นพบความสนุกสนานในวัฒนธรรมเครื่องเคลือบ ซึ่งอาจสร้างแรงบันดาลใจให้เกิดความสนใจอย่างมากในเครื่องเคลือบ เส้นทางแห่งการเรียนรู้แจ้งนี้ส่งผลต่อผู้เล่นในลักษณะที่ละเอียดอ่อน ทำให้พวกเขาเต็มใจมากขึ้นที่จะเริ่มศึกษาและทำความเข้าใจวัฒนธรรมเครื่องเคลือบในเชิงลึก ด้วยกลไกต่างๆ เช่น การเรียนรู้แบบโต้ตอบ การเล่นตามบทบาท และการไขปริศนา "การค้นพบความลึกซึ้งของเรือกระดาศ" ได้ประสบความสำเร็จในการปรับปรุงความเข้าใจของผู้เล่นเกี่ยวกับวัฒนธรรมเครื่องเคลือบ วิธีการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมเชิงลึกนี้เป็นข้อมูลอ้างอิงและทิศทางการคิดสำหรับการออกแบบเกมส่งเสริมวัฒนธรรมที่คล้ายคลึงกัน ในการออกแบบเกมในอนาคต จะต้องคำนึงถึงวิธีปรับปรุงความรู้ด้านวัฒนธรรมของผู้เล่นผ่านการโต้ตอบมากขึ้น

4. การบูรณาการอารมณ์และวัฒนธรรม

การออกแบบเนื้อเรื่องและการตั้งค่าตัวละครของเกมคำนึงถึงการชี้นำทางอารมณ์ของผู้เล่น ทำให้ผู้เล่นได้สัมผัสกับวัฒนธรรมเครื่องเคลือบอย่างลึกซึ้งยิ่งขึ้น เกมดังกล่าวบอกเล่าเรื่องราวทางอารมณ์เบื้องหลังวัฒนธรรมเครื่องเคลือบผ่านการโต้ตอบและการสื่อสารทางอารมณ์ระหว่างตัวละคร การออกแบบประเภทนี้ทำให้การสื่อสารทางวัฒนธรรมลึกซึ้งยิ่งขึ้น ไม่เพียงแต่รักษาความรู้ในระดับเย็นเท่านั้น แต่ยังทำให้ผู้เล่นสอดคล้องกับวัฒนธรรมผ่านองค์ประกอบทางอารมณ์อีกด้วย ด้วยการบูรณาการอารมณ์และวัฒนธรรมตลอดทั้งประสบการณ์เกม "การค้นพบความลึกซึ้งของเรือกระดาศ" ช่วยให้ผู้เล่นสามารถสร้างการเชื่อมโยงทางอารมณ์ที่ใกล้ชิดยิ่งขึ้นกับวัฒนธรรมเครื่องเคลือบได้สำเร็จ เสียงสะท้อนทางอารมณ์นี้ไม่เพียงแต่ทำให้การสื่อสารทางวัฒนธรรมหยั่งรากลึกลงในหัวใจของผู้คนเท่านั้น แต่ยังมอบประสบการณ์ที่เป็นประโยชน์สำหรับการออกแบบเกมส่งเสริมวัฒนธรรมในอนาคต

5. ความเป็นไปได้และความยั่งยืนของการส่งเสริมการขาย

ความสำเร็จในการส่งเสริมวัฒนธรรมเครื่องเคลือบด้วย "เรือกระตาศ" แสดงให้เห็นถึงความเป็นไปได้ของเกม แอล-เอ-อาร์-พี ในการสื่อสารทางวัฒนธรรม วิธีการสร้างความสนใจผ่านเกม ทำให้การส่งเสริมวัฒนธรรมน่าสนใจยิ่งขึ้น ในเวลาเดียวกัน เนื่องจากลักษณะการโต้ตอบของเกม แอล-เอ-อาร์-พี ความเข้าใจของผู้เล่นเกี่ยวกับวัฒนธรรมเครื่องเคลือบจึงไม่เพียงแต่ยังคงอยู่ในกระบวนการของเกมเท่านั้น แต่ยังรวมเข้ากับชีวิตประจำวันอีกด้วย การโต้ตอบนี้ทำให้การสื่อสารทางวัฒนธรรมมีความยั่งยืนมากขึ้น และความรู้และความสนใจที่ผู้เล่นได้รับในเกมจะถูกรักษาไว้เป็นระยะเวลานานขึ้น แทนที่จะดึงดูดความสนใจเพียงช่วงสั้นๆ ผ่านเกม แอล-เอ-อาร์-พี วัฒนธรรมเครื่องเคลือบสามารถ ส่งต่อได้อย่างน่าสนใจและสดใสยิ่งขึ้น การสวมบทบาท การไขปริศนา และองค์ประกอบอื่นๆ ในเกมทำให้การสื่อสารทางวัฒนธรรมน่าจดจำยิ่งขึ้น วิธีการสืบทอดที่ยั่งยืนนี้ไม่เพียงสะท้อนให้เห็นในกระบวนการเกมเท่านั้น แต่ยังวางรากฐานที่มั่นคงสำหรับการส่งเสริมระยะยาวอีกด้วย จากการตรวจสอบแนวทางปฏิบัติในการโปรโมตเกม ผู้วิจัยสามารถสรุปได้ว่าเกม แอล-เอ-อาร์-พี มีความเป็นไปได้และความยั่งยืนที่สำคัญในการส่งเสริมวัฒนธรรมเครื่องเคลือบ วิธีการสื่อสารทางวัฒนธรรมที่อิงจากการมีปฏิสัมพันธ์และการมีส่วนร่วมนี้ให้ประสบการณ์อ้างอิงที่เป็นประโยชน์สำหรับกิจกรรมส่งเสริมการขายที่คล้ายคลึงกันในอนาคต

6. การเรียนรู้ประสบการณ์เชิงปฏิบัติสำหรับอนาคต

จากการวิจัยนี้ ผู้วิจัยได้สังเคราะห์ประสบการณ์เชิงปฏิบัติในการออกแบบ นำไปใช้ และประเมินเกม แอล-เอ-อาร์-พี ที่ส่งเสริมวัฒนธรรม ประสบการณ์เชิงปฏิบัติแสดงให้เห็นว่าความสำเร็จของเกมขึ้นอยู่กับกรอบโครงเรื่องเป็นส่วนใหญ่ โปรเจกต์ในอนาคตควรมุ่งเน้นไปที่การขัดเกลาเรื่องราวเบื้องหลังของเกมให้มากขึ้นเพื่อให้แน่ใจว่าเกมจะน่าดึงดูด กระชับ และน่าสนใจ เนื้อเรื่องที่นำเสนอสามารถดึงดูดความสนใจของผู้เล่นได้ดียิ่งขึ้นและทำให้พวกเขาติดต่อกับประสบการณ์ทางวัฒนธรรมที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้น ประสบการณ์เชิงปฏิบัติเน้นถึงคุณค่าอันเป็นเอกลักษณ์ของประสบการณ์ตัวละครในเกม แอล-เอ-อาร์-พี นักออกแบบในอนาคตควรให้ความสำคัญกับฉากและรูปร่างของตัวละครให้มากขึ้น เพื่อให้แน่ใจว่าตัวละครแต่ละตัวมีเอกลักษณ์เฉพาะตัว เพื่อให้ผู้เล่นได้สัมผัสถึงแง่มุมทางวัฒนธรรมที่แตกต่างกันเมื่อเล่น สิ่งนี้ช่วยเพิ่มความเข้าใจอย่างลึกซึ้งของผู้เล่นเกี่ยวกับวัฒนธรรม การใช้องค์ประกอบทางวัฒนธรรมอย่างมีเหตุผลก็มีความสำคัญเช่นกัน ในเกม แอล-เอ-อาร์-พี การใช้องค์ประกอบทางวัฒนธรรมอย่างมีเหตุผลมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการส่งเสริมวัฒนธรรม ผู้ออกแบบโปรเจกต์ในอนาคตควรเลือกและใช้องค์ประกอบทางวัฒนธรรมให้แม่นยำมากขึ้น เพื่อให้แน่ใจว่าการบูรณาการเข้ากับเนื้อเรื่องของเกมนั้นเป็นธรรมชาติและลึกซึ้ง สิ่งนี้จะช่วยบูรณาการองค์ประกอบทางวัฒนธรรมเข้ากับประสบการณ์เกมได้ดีขึ้นและสร้างผลลัพธ์เชิงบวกมากขึ้น

ข้อเสนอแนะการวิจัย

แม้ว่าการศึกษานี้จะได้รับผลลัพธ์เชิงบวกบางประการในการส่งเสริมเกม แอล-เอ-อาร์-พี ของวัฒนธรรมเครื่องเคลือบ แต่ก็ยังมีบางแง่มุมที่ควรค่าแก่การวิจัยและอภิปรายในเชิงลึกเพิ่มเติม

การวิจัยในอนาคตสามารถเจาะลึกถึงวิธีการที่องค์ประกอบทางวัฒนธรรมถูกรวมเข้ากับ เกม แอล-เอ-อาร์-พี ซึ่งรวมถึงเนื้อเรื่องในเกม การออกแบบตัวละคร และการออกแบบภารกิจที่เกี่ยวข้องกับการทำเครื่องเคลือบ ด้วยการนำเสนอทุกแง่มุมของวัฒนธรรมเครื่องเคลือบที่แม่นยำและครอบคลุมมากขึ้น ผู้เล่นสามารถมีความเข้าใจเชิงลึกเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ เทคนิค และรูปแบบทางศิลปะของเครื่องเคลือบในเกม นอกจากนี้ เมื่อรวมกับเทคโนโลยีการแสดงผลใหม่ มันสามารถมอบฉากการทำเครื่องปั้นดินเผาที่สมจริงยิ่งขึ้นและประสบการณ์เชิงโต้ตอบ ทำให้ผู้เล่นรู้สึกราวกับว่าพวกเขาอยู่ในเวิร์คช็อปเครื่องเคลือบของจริง และส่งเสริมองค์ประกอบทางวัฒนธรรมอย่างลึกซึ้งยิ่งขึ้น

การวิจัยในอนาคตสามารถพิจารณาการประยุกต์ใช้เกม แอล-เอ-อาร์-พี กับการสื่อสารของวัฒนธรรมที่แตกต่างกันและดำเนินการวิจัยเปรียบเทียบข้ามวัฒนธรรม ด้วยการเปรียบเทียบการออกแบบ การเล่นเกม และเอฟเฟกต์การส่งเสริมการขายของเกม แอล-เอ-อาร์-พี ในวัฒนธรรมที่แตกต่างกัน เราจะได้รับความเข้าใจที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้นเกี่ยวกับความสามารถในการปรับตัวและประสิทธิภาพของเกม แอล-เอ-อาร์-พี ในวัฒนธรรมที่แตกต่างกัน ซึ่งจะช่วยให้คำแนะนำทางวิทยาศาสตร์และการปฏิบัติมากขึ้นสำหรับการออกแบบเกม แอล-เอ-อาร์-พี ในบริบททางวัฒนธรรมที่เฉพาะเจาะจง ซึ่งจะช่วยให้บรรลุวัตถุประสงค์ของการสื่อสารทางวัฒนธรรมได้ดีขึ้น

ด้วยการพัฒนาอย่างรวดเร็วของเทคโนโลยีดิจิทัล การวิจัยในอนาคตอาจพิจารณาบูรณาการเทคโนโลยีเหล่านี้เข้ากับเกม แอล-เอ-อาร์-พี มากขึ้น เทคโนโลยีเช่นความเป็นจริงเสมือน (VR) และความเป็นจริงเสริม (AR) สามารถมอบประสบการณ์ทางวัฒนธรรมที่ดื่มด่ำให้กับผู้เล่นได้มากขึ้น ด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล ประสบการณ์การเล่นเกมที่เป็นส่วนตัวมากขึ้นสามารถตอบสนองความต้องการของผู้เล่นที่แตกต่างกันได้ นอกจากนี้ยังคาดว่าจะขยายกลุ่มผู้ชมเกม แอล-เอ-อาร์-พี และช่วยให้ผู้คนมีส่วนร่วมในกระบวนการสื่อสารวัฒนธรรมผ่านวิธีการดิจิทัลมากขึ้น

นอกเหนือจากการมุ่งเน้นไปที่ผลกระทบของเกม แอล-เอ-อาร์-พี ต่อการรับรู้ของแต่ละบุคคลแล้ว การวิจัยในอนาคตยังสามารถสำรวจผลกระทบของเกม แอล-เอ-อาร์-พี ในระดับสังคมได้อย่างลึกซึ้งยิ่งขึ้นอีกด้วย ซึ่งรวมถึงบทบาทที่เป็นไปได้ของเกมในการส่งเสริมวัฒนธรรม ส่งเสริมการแลกเปลี่ยนทางสังคม และการถ่ายทอดคุณค่าทางสังคม ด้วยการตรวจสอบและสังเกตผลกระทบของเกมต่อชุมชน กลุ่มสังคม และอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม จึงสามารถสรุปผลการวิจัยที่ครอบคลุมมากขึ้นในด้านการสื่อสารทางวัฒนธรรมได้ สิ่งนี้ช่วยให้เข้าใจว่าเกม แอล-เอ-อาร์-พี สามารถกระตุ้นการ

เปลี่ยนแปลงเชิงบวกในระดับสังคมได้อย่างไร และให้การสนับสนุนที่แข็งแกร่งยิ่งขึ้นสำหรับการส่งเสริมวัฒนธรรม

ประสบการณ์เชิงปฏิบัติที่สั่งสมมาจากการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้เป็นข้อมูลอ้างอิงที่มีคุณค่าสำหรับโครงการที่คล้ายกันในอนาคต นักวิจัยและผู้ปฏิบัติงานในอนาคตสามารถให้ความสำคัญกับการออกแบบเนื้อเรื่องของเกม เน้นประสบการณ์ของตัวละคร และใช้องค์ประกอบทางวัฒนธรรมอย่างมีเหตุผล ให้ความสำคัญกับการมีส่วนร่วมของผู้เล่นและความสนใจในการออกแบบเกมมากขึ้น ทำให้เกมน่าสนใจยิ่งขึ้น นอกจากนี้ การปรับปรุงการออกแบบเกมและกลไกอย่างต่อเนื่องตามความคิดเห็นของผู้เล่นเป็นกุญแจสำคัญในการปรับปรุงคุณภาพเกมและเอฟเฟกต์การโปรโมต

โดยรวมแล้ว เนื่องจากเป็นวิธีการสื่อสารทางวัฒนธรรมที่ไม่เหมือนใคร เกม แอล-เอ-อาร์-พี ยังมีพื้นที่ที่ไม่รู้จักอีกมากมายที่สมควรให้นักวิจัยเจาะลึกลงไป การวิจัยในอนาคตสามารถขยายออกไปในทิศทางข้างต้นเพื่อให้เข้าใจบทบาทของเกม แอล-เอ-อาร์-พี ในการส่งเสริมวัฒนธรรมได้ดีขึ้น และให้แรงบันดาลใจและประสบการณ์มากขึ้นสำหรับการวิจัยในด้านการสื่อสารทางวัฒนธรรม

บรรณานุกรม

- Chen, N. (2016). Introduction to Ceramics. Jiangxi University Press.
- Hou, Y., & Li, R. (2011). Analysis on integrated development strategies of traditional culture and creative industries. *Qunwen Tiandi*(8), 9-10.
- Li, Y. (2021). "Immersive Drama under Interactive Performance - Research on Immersion and Interactivity Generation in "LARP"". Yunnan Normal University.
- Mou, S. (2021). "Honor of Kings" Game Culture Research. *Cultural Industry*(9).
- n.d. (2021). Physical script sales consumption insight report: Over 70% of users are under 30 years old. *Xinmin Weekly*(21).
- Ouyang, J. (2020). The Road to Sustainable Development of Ceramic Literature Resources. *China Culture News*.
- Press, S. A. o., Publication, Radio, & Television, F. a. (2023). 2022 LARP Game Entertainment Industry Development Report. China Game Industry Annual Conference.
- Shao, W., Gu, L., & Zhang, L. (2022). Scripted entertainment industry development report. Meituan Research Institute.
- Sun, S., & Chen, W. (2021). Ninety percent of respondents believe that offline games will become a new way for young people to socialize *China Youth Daily*(10).
- Wu, Y. (2021). Audio and Video, "Offline LARP Game: The 'Limited Time Dream' Against Group Loneliness"(5).
- Xi, C., Wang, J., & Wang, S. (2021). Analysis of the innovative application of Cantonese opera art in role-playing games *Drama House*(22), 36-38.
- Xiang, T. (2021). "LARP: A Feast of Knowledge and Culture". *Adolescent Health*.
- Yan, D., & Liu, S. (2021). The rise and development trend of "script killing" from the perspective of youth culture *Contemporary Youth Studies*(6), 64-70,114.
<https://doi.org/10.3969/j.issn.1006-1789.2021.06.010>
- Zhu, H. (2019). Characteristics and types of Jingdezhen ceramics. *Master of the Times*(3), 41-43.





ภาคผนวก



ภาคผนวก ก
เครื่องมือวิจัย

附录

แบบสัมภาษณ์ผู้พัฒนาเกม LARP

คำชี้แจง

แบบสัมภาษณ์นี้เป็นแบบสัมภาษณ์ผู้พัฒนาเกม LARP โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องในการนำไปคาดการณ์ล่วงหน้าสำหรับตลาดและผู้ชื่นชอบเกมในช่วง เริ่มต้นของการสร้างเกม Live action role-playing game ตลอดจนลักษณะที่รูปแบบเกม Live action role-playing game ประเภทต่างๆ ที่ควรมีและยึดตาม เกี่ยวกับการคาดการณ์ของค่ายเกม Live action role-playing game เพื่อทำความเข้าใจ ตลาด รับฟังปัญหาและข้อเสนอแนะที่ควรให้ความสนใจในกระบวนการสร้างและเลือกประเภทเกม Live action role-playing game ที่เหมาะสมเพื่อกำหนดประเภทของเกม และทิศทางการสร้างสรรค์เกมใหม่ๆ

ข้อคำถามในการสัมภาษณ์มีดังต่อไปนี้

ข้อ	ข้อคำถาม
ส่วนที่ 1 การขายเกมสวมบทบาทของผู้เผยแพร่เกมไลฟ์แอ็กชันและแผนการวางจำหน่ายในอนาคต	
1	เกม Live action role-playing game ที่ขายดีที่สุดสำหรับค่ายเกมของคุณในปี 2023 คือเกมใด เหตุผลที่ขายดีที่สุดคือ อะไร
2	ในบรรดากเกม Live action role-playing game ทั้งหมดที่ออกโดยผู้จัดจำหน่ายของคุณ เกมใดที่ขายดีที่สุด เหตุผลที่ขายดีที่สุด คืออะไร
3	คุณช่วยอธิบายว่าเกมประเภทใดที่คุณวางแผนจะสร้างและขายในอนาคต
ส่วนที่ 2 ปัญหาและข้อควรระวังสำหรับผู้สร้างเกม Live action role-playing game เพื่อสร้างเกมประเภทต่างๆ	
1	เมื่อบริษัทของคุณสร้างผลงานเกมเหล่านี้ ในอดีต คุณได้เรียนรู้จากประสบการณ์ด้านใดมากที่สุด
2	คุณช่วยอธิบายปัญหาต่างๆจากการสร้างงานที่ผ่านมา และคุณมีวิธีแก้ปัญหาหรือรับมืออย่างไร
3	คุณมีข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการสร้างเกม live action” อย่างไรบ้างแก่เพื่อนๆ คนอื่นๆ ที่ ต้องการสร้างผลงานเกมสวมบทบาทแบบ ไลฟ์แอ็กชัน คุณจะแนะนำอย่างไร



BUU-IRB Approved
10 Oct 2023

游戏发行商访谈表

说明:

本访谈表是对游戏发行商的访谈问题综合，其目的是以研究 Live action role-playing game 创作前期发行商对于市场、游戏爱好者们的预判，以及不同类型的 Live action role-playing game 形式应具备的特点，并根据发行商对 Live action role-playing game 市场的了解，听取创作过程中应当注意的问题和建议，选出合适的 Live action role-playing game 游戏类型，以此来确定游戏创作的类型方向。

访谈的具体问题如下

序号	访谈内容
第一部分 Live action role-playing game 发行商的游戏售卖大致情况及未来发行规划	
1	您所在的发行商 2023 年销量最好的 Live action role-playing game 游戏作品是哪一部？销量最好的原因是什么？
2	你们发行商发行的所有 Live action role-playing game 游戏作品中销量最好的是哪一部？销量最好的原因是什么？
3	您在未来规划中准备创作销售的作品中有哪些类型的游戏能简单介绍一下吗？
第二部分 Live action role-playing game 发行商对于创作不同类型的游戏的难点和注意事项。	
1	你们公司在过去创作这些游戏作品时，你从这些经验中学习到了什么？
2	您能解释一下过去创作中的一些难题吗？您如何解决或应对问题？
3	对于其他想要制作 Live action role-playing game 游戏作品的爱好者你有什么建议？您会推荐什么？



BUU-IRB Approved
10 Oct 2023

แบบสัมภาษณ์เจ้าของร้านเกม

คำชี้แจง

แบบสัมภาษณ์นี้เป็นแบบสัมภาษณ์เจ้าของร้านเกม โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อรวบรวมข้อมูลด้านวัฒนธรรมเซรามิก ตลอดจนคำแนะนำและทิศทางการซื้อ Live action role-playing game จากร้านเกมจริงๆ เกี่ยวกับการคาดการณ์ของค่ายเกม Live action role-playing game เพื่อทำความเข้าใจตลาด รับฟังปัญหาและข้อเสนอแนะที่ควรให้ความสนใจในกระบวนการสร้างและเลือกประเภทเกมเล่นตามบทบาทแบบไลฟ์แอ็กชันที่เหมาะสมเพื่อกำหนดประเภทของเกม และทิศทางการสร้างสรรค์เกมใหม่ๆ

ข้อคำถามในการสัมภาษณ์มีดังต่อไปนี้

ข้อ	ข้อคำถาม
ส่วนที่1 สภาพทั่วไปของเกม Live action role-playing game รวมถึงการซื้อจากร้านและทิศทางการซื้อในอนาคต	
1	ร้านเกม Live action role-playing game ของคุณเปิดมานานเท่าใดแล้ว
2	มีเกมเล่นตามบทบาทแบบไลฟ์แอ็กชันจำนวนเท่าใดในร้านของคุณ
3	อัตราส่วนโดยประมาณของเกมประเภทต่างๆ ในร้านเกมของคุณคือเท่าใด
4	ปัจจัยที่คุณให้ความสำคัญมากที่สุดในการซื้อเกม
ส่วนที่2 คำแนะนำทิศทางของร้านค้าเกม Live action role-playing game เพื่อสร้างสรรค์วัฒนธรรมเซรามิก	
1	คุณคิดว่าการเพิ่มองค์ประกอบทางวัฒนธรรมเซรามิกลงในเกม Live action role-playing จะดึงดูดผู้เล่นได้มากขึ้นหรือไม่? เพราะเหตุใด
2	คุณคิดว่าแง่มุมใดที่มีความสำคัญต่อการทำให้เกม Live action role-playing แสดงออกทางเสน่ห์ และ33ลักษณะของวัฒนธรรมเซรามิกได้ดีขึ้น
3	การสร้างเกม Live action role-playing ที่น่าสนใจที่สามารถเผยแพร่วัฒนธรรมเซรามิกไปพร้อมๆ กันได้ คุณมีข้อเสนอแนะหรือความคาดหวังอย่างไร



BUU-IRB Approved
10 Oct 2023

游戏实体门店访谈表

说明：

本访谈表是对游戏实体门店的访谈问题综合，以最大化的在陶瓷文化领域得到更多的帮助并根据实体门店对 Live action role-playing game 游戏市场的了解，听取创作过程中应当注意的问题和建议，选出合适的 Live action role-playing game 游戏类型，以此来确定游戏创作的类型方向。

访谈的具体问题如下

序号	访谈内容
第一部分 Live action role-playing game 游戏实体门店采购的大致情况及未来采购方向	
1	您的 Live action role-playing game 游戏实体门店开了有多长时间了？
2	您的实体门店内现在一共有多少 Live action role-playing game 游戏作品？
3	您的实体门店内，不同游戏类型的作品比例大致是多少？
4	您选择采购游戏作品最看重哪些因素？
第二部分 Live action role-playing game 游戏实体门店对于创作陶瓷文化方向的游戏建议	
1	您觉得在 Live action role-playing game 游戏中加入陶瓷文化元素会不会吸引更多的玩家？为什么？
2	您认为哪些方面是重要的，可以让 Live action role-playing game 游戏更好地表现出陶瓷文化的魅力和特色？
3	我们希望创作一款有趣的同时可以传播陶瓷文化的 Live action role-playing game 游戏作品，你有什么好的建议或者希望吗？



BUU-IRB Approved
10 Oct 2023

แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการสร้างเกม

คำชี้แจง

แบบสัมภาษณ์นี้เป็นแบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการสร้างเกม โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาปัจจัยสำคัญที่ผู้เชี่ยวชาญด้านการสร้างสรรค์เกมควรมีในรูปแบบเกม Live action role-playing game ในช่วงแรกของการสร้างเกมและตามความเข้าใจของผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับตลาดเกม Live action role-playing game รับฟังแนวคิดที่สามารถแพร่กระจายได้หากจำเป็นปัญหาและข้อเสนอแนะที่ควรให้ความสนใจในกระบวนการสร้างผลงานเพื่อวัตถุประสงค์ของวัฒนธรรมเซรามิกเพื่อสร้างเกม Live action role-playing game ที่ตรงตามวัตถุประสงค์

ข้อความคำถามในการสัมภาษณ์มีดังต่อไปนี้

ข้อ	ข้อความคำถาม
ส่วนที่1 สภาพทั่วไปของเกม Live action role-playing game รวมถึงการซื้อจากร้านและทิศทางที่ซื้อในอนาคต	
1	คุณคิดว่าปัจจัยสำคัญสำหรับเกม Live action role-playing ที่ประสบความสำเร็จควรเป็นอย่างไร
2	จากประสบการณ์ของคุณ โครงเรื่องและการออกแบบตัวละครแบบใดที่สามารถกระตุ้นความสนใจและการมีส่วนร่วมของผู้เล่นได้
3	ในแง่ของการออกแบบงานศิลปะ คุณคิดว่าLive action role-playing game ควรนำเสนออย่างไร?
ส่วนที่2 คำแนะนำทิศทางของร้านค้าเกม Live action role-playing game เพื่อสร้างสรรค์วัฒนธรรมเซรามิก	
1	การเพิ่มองค์ประกอบทางวัฒนธรรมเซรามิกเมื่อสร้างเกมLive action role-playing gameจะเพิ่มเสน่ห์เฉพาะตัวให้กับเกมหรือไม่ และจากประสบการณ์สร้างสรรค์ก่อนหน้านี้ของคุณ คุณเคยพบกับกรณีเกมLive action role-playing game ที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมเซรามิกหรือไม่? สิ่งใดที่คุณคิดว่าประสบความสำเร็จมากกว่ากัน และส่วนใดที่สามารถปรับปรุงได้ ถ้าไม่ คุณสามารถแบ่งปันคำแนะนำหรือประสบการณ์อะไรได้บ้าง
2	ในความคิดเห็นของคุณ วิธีสร้างโลกวัฒนธรรมเซรามิกที่สมจริงและน่าสนใจในเกม Live action role-playing เพื่อให้ผู้เล่นเข้าใจและสัมผัสประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมในนั้นอย่างลึกซึ้งควรเป็นอย่างไร



BUU-IRB Approved
10 Oct 2023

游戏创作专家访谈表

说明:

本访谈表是对游戏创作专家的访谈问题综合，以研究Live action role-playing game 创作前期游戏创作专家对于不同类型的Live action role-playing game 形式应具备的关键因素，并根据专家对Live action role-playing game 市场的了解，听取若需要创作可以传播陶瓷文化为目的的作品时创作过程中应当注意的问题和建议，以此更好的创作出符合此目的的Live action role-playing game 游戏。

访谈的具体问题如下

序号	访谈内容
第一部分Live action role-playing game 的游戏创作指南	
1	您认为一个Live action role-playing game 游戏成功的因素应该是怎么样?
2	在您的经验中，什么样的剧情和角色设计能够激发玩家的兴趣和参与度?
3	在美术设计方面，您觉得应该如何展现Live action role-playing game 的主题和氛围?
第二部分Live action role-playing game 融合瓷器文化的游戏创作指南。	
1	在创作Live action role-playing game 游戏时加入陶瓷文化元素会不会给游戏增添独特的魅力? 您在之前的创作经验中，是否遇到过和陶瓷文化相关的Live action role-playing game 游戏案例? 如果有的话，您认为哪些方面比较成功，哪些方面可以改进? 如果没有的话，您有什么建议或经验分享可以提供?
2	您认为在Live action role-playing game 游戏中应该怎么创作一个真实、丰富、有趣的陶瓷文化世界，让玩家可以深入了解和体验其中的历史和文化?



BUU-IRB Approved
10 Oct 2023

แบบสอบถามผู้เล่นเกม

คำชี้แจง

แบบสอบถามนี้เป็นแบบสอบถามผู้เล่นเกม โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการจัดลำดับรูปแบบเกม Live action role-playing game เลือกประเภทเกมที่เหมาะสมและสอดคล้องการยอมรับวัฒนธรรมเซรามิก ในหมู่ผู้เล่นเกมเข้าไปในแบบสอบถามซึ่งอยู่บนพื้นฐานของการเผยแพร่วัฒนธรรมเซรามิกและกำหนดแนวทางการสร้างสรรค์รูปแบบศิลปะเกม โดยแบ่งเนื้อหาออกเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ 2 แบบสำรวจความพึงพอใจของผู้ตอบแบบสอบถามต่อผลงานเกม LARP

ตอนที่ 3 แบบสำรวจความคาดหวังของผู้เล่นเกมต่อผลงานเกม Live action role-playing game

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

คำอธิบาย โปรดเติมเครื่องหมาย ลงในช่อง () ตามความคิดเห็นของท่าน

1. เพศของคุณ

ชาย

หญิง

2. อายุ

19-30 ปี

31-40 ปี

41-50 ปี

มากกว่า 50 ปี



BUU-IRB Approved
10 Oct 2023

ตอนที่ 2 แบบสำรวจความพึงพอใจของผู้ตอบแบบสอบถามต่อผลงานเกม LARP

คำอธิบาย โปรดเติมเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง () ตามความคิดเห็นของท่าน

1. คุณรู้หรือไม่ว่าเกม Live action role-playing คืออะไร?

() รู้

() ไม่รู้

(เกม Live action role-playing) เป็นเกมประสบการณ์ที่ผสมผสานการเล่นบทบาทสมมติและการใช้เหตุผลและการถอดรหัส ผู้เล่นแต่ละคนในเกมมีสคริปต์ของตัวเอง สื่อสาร ให้เหตุผลอย่างรอบคอบ และในที่สุดก็พบความจริง)

2. เหตุผลใดต่อไปนี่ที่ทำให้คุณปฏิเสธที่จะเล่นเกม Live action role-playing (เลือกได้หลายตัวเลือก)

() เป็นเกมที่ต้องการการสื่อสารอย่างมาก

() รูปแบบศิลปะของเกมไม่น่าสนใจ

() เกมยากและซับซ้อนเกินไป

() เวลาเล่นเกมนานเกินไป

() อื่นๆ _____

3. คุณสนใจที่จะเล่นเกมประเภทใด (เลือกได้หลายตัวเลือก)

() บอร์ดเกมประเภทเจรจาคำศัพท์

() บอร์ดเกมประเภทสร้างสรรค์กราฟิก

() บอร์ดเกมประเภทการบริหารร่างกาย

() บอร์ดเกมประเภทเกมกลยุทธ์

() บอร์ดเกมประเภทต่อสู้/สงคราม

() บอร์ดเกมประเภทเกมผจญภัย

() บอร์ดเกมเล่นตามบทบาท



BUU-IRB Approved
10 Oct 2023

() อื่นๆ _____

4. คุณชอบเลือกความยากของเกมในระดับไหน?

- () ง่าย
() ปานกลาง
() ยาก

5. คุณต้องการใช้เวลาเท่าไรในชีวิตประจำวันของคุณในการเล่นเกมน

- () ไม่เกิน 3 ชั่วโมง
() 3-5 ชั่วโมง
() มากกว่า 5 ชั่วโมง

ตอนที่ 3 แบบสำรวจความคาดหวังของผู้เล่นเกมต่อผลงานเกม Live action role-playing game

คำอธิบาย โปรดเติมเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง () ตามความคิดเห็นของท่าน

1. จากชื่อเกม"ไขความลับของเรือกระดาศ" จะช่วยให้คุณเข้าใจวัฒนธรรมเซรามิก คุณสนใจที่จะเล่นหรือไม่?

- () รู้สึกน่าสนใจ
() รู้สึกเบื่อและไม่สนใจ
() อื่นๆ _____

2. คุณคิดว่า การออกแบบสถานการณ์แบบใดที่จะช่วยให้คุณผสมเข้ากับโลกของเกมLive action role-playingที่มีวัฒนธรรมเซรามิกได้ดียิ่งขึ้น (เลือกได้หลายข้อ)

- () รูปแบบสมจริง: การออกแบบสถานการณ์ที่สมจริงทำให้เกมเข้าใจความเป็นจริงขึ้น
() รูปแบบการ์ตูน: ตัวละครน่ารักและสไตล์ภาพที่เรียบง่ายทำให้เข้าถึงเกมง่ายขึ้น
() รูปแบบเทพนิยาย: การออกแบบสถานการณ์เหมือนเทพนิยาย ทำให้เกมดูชวนฝันและลึกลับมากขึ้น
() รูปแบบศิลปะนามธรรม: ความคิดสร้างสรรค์และการแสดงออกทางศิลปะที่ไม่เหมือนใครทำให้เกมมีจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์มากขึ้น



BUU-IRB Approved
10 Oct 2023

() อื่นๆ _____

3. หากคุณสามารถเรียนรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรมเซรามิกผ่านเกมนี้ คุณอยากรู้อะไร (ปรนัย)

- () กระบวนการผลิตเซรามิก
- () ประเภทของเซรามิก
- () ประวัติวัฒนธรรมเซรามิก
- () เรื่องราวตำนานของวัฒนธรรมเซรามิก
- () งานเซรามิกที่มีชื่อเสียง
- () ศิลปินเซรามิกที่มีชื่อเสียง
- () อื่นๆ _____

4. หากเกม Live action role-playing ที่พัฒนาขึ้นสามารถเผยแพร่วัฒนธรรมเซรามิกไปพร้อม ๆ กัน คุณมีข้อเสนอแนะหรือความคาดหวังอย่างไร



BUU-IRB Approved
10 Oct 2023

游戏爱好者调查问卷

本调查问卷是对游戏爱好者的问卷调查，以研究 Live action role-playing game 这种类型的游戏在所有游戏爱好者中玩家喜爱类型的游戏形式排名，选出合适的 Live action role-playing game 游戏类型，以及在游戏爱好者当中陶瓷文化的接受度情况，由此在传播陶瓷文化的基础上来确定游戏艺术风格的创作类型方向。

本问卷将由三个部分组成。

第一部分 游戏爱好者基本信息

第二部分 游戏爱好者对 Live action role-playing game 的偏好调查

第三部分 游戏爱好者对 Live action role-playing game 的期望调查及对游戏的建议。

第一部分 受访者基本信息

说明 请根据您的意见在方框（ ）内打√

1. 您的性别是

（ ）男 （ ）女

2. 您的年龄是

（ ） 19-30 岁

（ ） 31-40 岁

（ ） 41-50 岁

（ ） 50 岁以上

第二部分 游戏爱好者对 Live action role-playing game 的偏好调查

说明 请根据您的意见在方框（ ）内打√

1. 你知道什么是 Live action role-playing game 游戏吗？

（ ）知道

（ ）不知道

（Live action role-playing game 是一种综合角色扮演和推理解密的体验式游戏。游戏中每名玩家都有自己的剧本，玩家需要将自己代入到剧本角色中，不断收集线索，与其他玩家进行交流，认真推理，最终找到真相）



BUU-IRB Approved
10 Oct 2023

2. 以下哪些原因会让你拒绝游玩Live action role-playing game 游戏（可多选）

- 游戏需要进行大量交流
- 游戏美术风格不吸引人
- 游戏太难太复杂了
- 游戏时间太长
- 其他_____

3. 你愿意接受哪些种类的实体游戏？（可多选）

- 文字谈判类桌上游戏
- 图形创意类桌上游戏
- 肢体操作类桌上游戏
- 版图策略类桌上游戏
- 战争类桌上游戏
- 冒险类桌上游戏
- 角色扮演类桌上游戏
- 其他_____

4. 你更倾向于选择的游戏难度？

- 简单
- 适中
- 较难

5. 在生活中你愿意花费多长时间游玩实体游戏？

- 不超过 3 小时
- 3-5 小时
- 5 小时以上



BUU-IRB Approved
10 Oct 2023

第三部分 游戏爱好者对 Live action role-playing game 的期望调查及对游戏的建议

说明 请根据您的意见在方框 () 内打 √。

1. 这款《揭开纸船之谜》的 Live action role-playing game 游戏将帮助你了解陶瓷文化，你是否有兴趣游玩它？

- () 很感兴趣
 () 感觉很无聊，没有兴趣
 () 其他_____

2. 您认为什么样的画面设计可以让您更好地融入带有陶瓷文化的 Live action role-playing game 游戏世界？（可多选）

- () 现实主义风格：逼真的画面设计，让游戏更贴近现实。
 () 漫画风格：可爱的人物造型和简洁的画面风格，让游戏更加轻松。
 () 童话风格：如同童话故事般的画面设计，让游戏更加梦幻和神秘。
 () 抽象艺术风格：独特的创意和艺术表现形式，让游戏更加富有想象力和创意性。
 () 其他_____

3. 如果可以通过这款游戏了解陶瓷文化，你希望了解哪些？（可多选）

- () 陶瓷制作工艺
 () 陶瓷的种类
 () 陶瓷文化的历史
 () 陶瓷文化的故事和传说
 () 著名的陶瓷作品
 () 著名的陶瓷艺术家
 () 其他_____

4. 如果我们创作一款有趣的同时又可以发展陶瓷文化的 Live action role-playing game 游戏作品，你有什么好的建议吗？



BUU-IRB Approved
 10 Oct 2023

แบบประเมินผลงานสร้างสรรค์

คำชี้แจง

แบบประเมินนี้เป็นแบบประเมินผลงานเกมที่ถูกสร้างสรรค์ขึ้น มีวัตถุประสงค์เพื่อใช้เป็นเครื่องมือประเมินความพึงพอใจของผู้ที่เล่นเกมที่มีต่อผลงานสร้างสรรค์เกม Live action role-playing game ของผู้วิจัย เพื่อนำผลที่ได้ไปใช้ในการปรับปรุงและพัฒนาผลงานในอนาคตให้ดียิ่งขึ้น โดยแบ่งเนื้อหาออกเป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบประเมิน

ตอนที่ 2 การสำรวจความชอบของผู้ชื่นชอบเกมและคำแนะนำสำหรับผลงานเกม Live action role-playing game

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบประเมิน

คำอธิบาย โปรดเติมเครื่องหมาย ลงในช่อง () ตามความคิดเห็นของท่าน

1. เพศ
 - () ชาย
 - () หญิง
2. อายุ
 - () 19-30 ปี
 - () 31-40 ปี
 - () 50 ปี
 - () 50 ปีขึ้นไป
3. คุณรู้จักหรือเคยเล่นเกม Live action role-playing game ก็เกม
 - () ไม่เคยเล่นมาก่อน
 - () ไม่เกิน 10 เกม



BUU-IRB Approved
10 Oct 2023

- () 10-50 เกม
- () มากกว่า 50 เกมขึ้นไป

ตอนที่ 2 การสำรวจความชอบของผู้ชื่นชอบเกมและคำแนะนำสำหรับผลงานเกม Live action role-playing game

คำอธิบาย โปรดเติมเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง () ตามความคิดเห็นของท่าน

- 1 คุณมีความพึงพอใจของเกมหลังจากเล่นเสร็จอย่างไร
 - () ไม่พึงพอใจ
 - () พึงพอใจน้อยที่สุด
 - () พึงพอใจน้อย
 - () พึงพอใจปานกลาง
 - () พึงพอใจมาก
 - () พึงพอใจมากที่สุด
- 2 คุณพอใจกับปัจจัยใดต่อไปนี้ในเกมนี้ หากไม่มี คุณสามารถเว้นว่างไว้ได้ (เลือกได้หลายตัวเลือก)
 - () รูปแบบศิลปะของเกม
 - () เนื้อหาข้อความของเกม
 - () ลิงก์กลไกของเกม
 - () ม็องค์ประกอบเซรามิกในเกม
 - () อื่น _____
- 3 คุณคิดว่าเกมนี้นี้ช่วยให้คุณเข้าใจวัฒนธรรมเซรามิกได้ดีขึ้นใช่หรือไม่ใช่?
 - () ใช่ และต้องการทราบข้อมูลเพิ่มเติมในอนาคต
 - () ใช่ แต่ไม่ต้องการทราบข้อมูลเพิ่มเติม
 - () ไม่ใช่ แต่ต้องการทราบข้อมูลเพิ่มเติมในอนาคต



BUU-IRB Approved
10 Oct 2023

- () ไม่ใช่ ฉันไม่ต้องการทราบข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับเรื่องนี้เลย
- () อื่น _____
- 4 เราหวังว่าจะใช้งานนี้เพื่อส่งเสริมวัฒนธรรมเซรามิก คุณคิดว่า งานนี้มีคุณสมบัตินั้นหรือไม่? คุณมีข้อเสนอแนะที่ดีสำหรับงานนี้ เพื่อช่วยเราปรับปรุงหรือไม่?



BUU-IRB Approved
10 Oct 2023

游戏作品测试评价

说明

此评估表是针对已制作的游戏的评估表，目的是用作评估游戏玩家对研究人员的 Live action role-playing game 创作的满意度的工具，为了利用结果进一步改进和发展未来的工作。内容分为以下 2 部分。

第 1 部分：受访者的基本信息。

第 2 部分：游戏爱好者对完成的 Live action role-playing game 作品的偏好调查及建议。

第一部分 游戏爱好者基本信息

说明 请根据您的意见在方框 () 内打 √。

1 您的性别是

() 男

() 女

2 您的年龄是

() 19-30 岁

() 31-40 岁

() 41-50 岁

() 50 岁以上

3 您了解过或游玩过多少 Live action role-playing game 游戏?

() 之前从未游玩过

() 10 个以内

() 10-50 个

() 50 个以上

第二部分 游戏爱好者对完成的 Live action role-playing game 作品的偏好调查及建议。

说明 请根据您的意见在方框 () 内打 √。



BUU-IRB Approved
10 Oct 2023

- 1 你游玩之后认为这款游戏可以打几分？（5分满分）
 - 0分
 - 1分
 - 2分
 - 3分
 - 4分
 - 5分
- 2 你对这款游戏作品的以下哪些因素满意，如没有可不填（可多选）
 - 游戏美术风格
 - 游戏文本内容
 - 游戏机制环节
 - 游戏中有陶瓷元素
 - 其他_____
- 3 你认为游戏是否帮助你更好的了解了陶瓷文化？
 - 是，以后想了解更多
 - 是，但不想了解更多
 - 不是，但以后想了解更多
 - 不是，以后也不想了解更多
 - 其他_____
- 4 我们希望通过这款作品起到推广陶瓷文化的目的，对此你认为这款作品有起到这样的作用吗？游玩之后对这款作品有什么好的建议帮助我们改进吗？



BUU-IRB Approved
10 Oct 2023



ภาคผนวก ข
เอกสารราชการ



Acceptance Letter

**The 4th National and the 14th International Conference on Arts and Culture:
Soft Power – Arts and Culture in Creative Economy at Phranakhon Rajabhat University,
Bangkok, Thailand
17-18 February, 2024**

Paper ID: ICAC2024-0403001

Title: Development of Live action role-playing game: Case closed of Paper Sail

Dear Fang Yizhou, Bunchoo Bunlikhitsiri, Rasa Suntrayuth

We sincerely appreciate your paper submission. On conclusion of the peer-reviewed process, we are pleased to inform you that your paper is accepted for Poster presentation at the 4th National and the 14th International Conference on Arts and Culture : Soft Power – Arts and Culture in Creative Economy, Phranakhon Rajabhat University in Bangkok, Thailand. Decisions were made based on a double-blind review process. The exact time and room of your presentation session will be specified in the ICAC Conference Program online at <https://sites.google.com/pnru.ac.th/icac2024> on 5th February 2024.

Please make sure your manuscripts conform to the writing format which is available on the conference website. Manuscripts conform to the format guidelines are required to be printed in the proceedings.

If you have any further questions, please do not hesitate to contact the secretariat of ICAC 2024 by sending your email arts@pnru.ac.th with your manuscript ID number listed above on all communications. Again, congratulations on the acceptance of your paper. On behalf of the Program Committee, we look forward to your full participation in the ICAC 2024 Conference.

Yours Sincerely,
The Program Committee of ICAC 2024



Kannaphat.

—
Conference Venue: Phranakhon Rajabhat University in Bangkok, Thailand
Address: 9 Changwattana Road, Anusaowari, Bangkok, 10220
Tel: +66-94-749-0200





เลขที่ IRB4-270/2566

เอกสารรับรองผลการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์
มหาวิทยาลัยบูรพา

คณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ มหาวิทยาลัยบูรพา ได้พิจารณาโครงการวิจัย

รหัสโครงการวิจัย: G-HU 267/2566

โครงการวิจัยเรื่อง: การพัฒนาเกม แอล-เอ-อาร์-พี : ไซปริศนาเรือกระดาด

หัวหน้าโครงการวิจัย: MR.FANG YIZHOU

หน่วยงานที่สังกัด: คณะศิลปกรรมศาสตร์

อาจารย์ที่ปรึกษาโครงการหลัก (งานนิพนธ์/วิทยานิพนธ์/ดุซงึนนิพนธ์):

อาจารย์ ดร.บุญชู บุญเลิศศิริ หน่วยงานที่สังกัด คณะศิลปกรรมศาสตร์

วิธีทบทวน: Exemption Expedited Full board

คณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ มหาวิทยาลัยบูรพา ได้พิจารณาแล้วเห็นว่า โครงการวิจัยดังกล่าวเป็นไปตามหลักการของจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ โดยที่ผู้วิจัยเคารพสิทธิและศักดิ์ศรีในความเป็นมนุษย์ ไม่มีการล่วงละเมิดสิทธิ สวัสดิภาพ และไม่ก่อให้เกิดอันตรายแก่ตัวอย่างการวิจัยและผู้เข้าร่วมโครงการวิจัย

จึงเห็นสมควรให้ดำเนินการวิจัยในขอบข่ายของโครงการวิจัยที่เสนอได้ (ดูตามเอกสารตรวจสอบ)

- | | |
|---|---|
| 1. แบบเสนอเพื่อขอรับการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ | ฉบับที่ 1 วันที่ 14 เดือน กันยายน พ.ศ. 2566 |
| 2. โครงการวิจัยฉบับภาษาไทย | ฉบับที่ 1 วันที่ 14 เดือน กันยายน พ.ศ. 2566 |
| 3. เอกสารชี้แจงผู้เข้าร่วมโครงการวิจัย | ฉบับที่ 1 วันที่ 13 เดือน กันยายน พ.ศ. 2566 |
| 4. เอกสารแสดงความยินยอมของผู้เข้าร่วมโครงการวิจัย | ฉบับที่ 1 วันที่ 13 เดือน กันยายน พ.ศ. 2566 |
| 5. แบบเก็บรวบรวมข้อมูล เช่น แบบบันทึกข้อมูล (Data Collection Form)
แบบสอบถาม หรือสัมภาษณ์ หรืออื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง | ฉบับที่ 1 วันที่ 14 เดือน กันยายน พ.ศ. 2566 |
| 6. เอกสารอื่น ๆ (ถ้ามี) | ฉบับที่ - วันที่ - เดือน - พ.ศ. - |

วันที่รับรอง : วันที่ 10 เดือน ตุลาคม พ.ศ. 2566

วันที่หมดอายุ : วันที่ 10 เดือน ตุลาคม พ.ศ. 2567

(ดร.พิมลพรรณ เลิศล้ำ)

ประธานคณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ มหาวิทยาลัยบูรพา
สำหรับโครงการวิจัย ระดับบัณฑิตศึกษา และระดับปริญญาตรี
ชุดที่ 4 (กลุ่มมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์)

** หมายเหตุ การรับรองนี้มีรายละเอียดตามที่ระบุไว้ด้านหลังเอกสารรับรอง **

ประวัติย่อของผู้วิจัย

ชื่อ-สกุล	YIZHOU FANG
วัน เดือน ปี เกิด	9/9/1989
สถานที่เกิด	เมืองจิงเต๋อเจิ้น มณฑลเจียงซี
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	เมืองจิงเต๋อเจิ้น มณฑลเจียงซี
ตำแหน่งและประวัติการ ทำงาน	อาจารย์
ประวัติการศึกษา	ระดับปริญญาตรี Wuhan University of Engineering Science
รางวัลหรือทุนการศึกษา	-

