

ชื่อเรื่องวิทยานิพนธ์	การพัฒนาารูปแบบเชิงกระบวนทัศน์การพัฒนาดิจิทัลคอนเทนต์ที่มีผู้หญิงเป็นตัวละครหลัก
ชื่อนักศึกษา	เพ็ญประภา เกื้อชาติ
รหัสประจำตัว	54B74750109
ปริญญา	ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต
สาขาวิชา	นวัตกรรมการจัดการสื่อสาร
ประธานที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์	อาจารย์ ดร.สุรศักดิ์ จิรวีสตรมมงคล
กรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชัชณะ เตชะคณา

### บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาสภาพการณ์ปัจจุบันของการพัฒนาดิจิทัลคอนเทนต์ในเกมนที่มีผู้หญิงเป็นตัวละครหลัก และ 2) กำหนดและตรวจสอบการพัฒนาที่สามารถสร้างเป็นรูปแบบเชิงกระบวนทัศน์ในเกมนที่มีผู้หญิงเป็นตัวละครหลัก การวิจัยเป็นแบบผสมวิธี โดยการวิจัยเชิงคุณภาพใช้การสัมภาษณ์เชิงลึก คัดเลือกกลุ่มตัวอย่างในการศึกษาแบบเฉพาะเจาะจง จากกลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลัก 3 กลุ่ม ได้แก่ (1) กลุ่มตัวแทนหน่วยงานภาครัฐและหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง (2) กลุ่มผู้ประกอบการ (ผู้ผลิต ผู้ให้บริการ และผู้จัดจำหน่าย) และ (3) กลุ่มผู้เชี่ยวชาญในสาขาที่เกี่ยวข้อง ผลการสัมภาษณ์เชิงลึกนำมาสู่การวิจัยเชิงปริมาณ โดยวิธีการใช้แบบสอบถาม เก็บรวบรวมข้อมูลด้วยวิธีสุ่มแบบง่ายจากผู้เล่นเกมจำนวน 400 คน ในเขตกรุงเทพมหานคร สถิติที่ใช้คือ การวิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้มาจัดหมวดหมู่ สร้างเป็นแบบสอบถาม และให้ผู้ทรงคุณวุฒิ 5 ท่านที่เลือกไว้อย่างเฉพาะเจาะจงพิจารณาความสอดคล้องของค่าความตรงเชิงเนื้อหาด้วยค่าดัชนีวัดความสอดคล้อง เพื่อสร้างรูปแบบเชิงกระบวนทัศน์การพัฒนาดิจิทัลคอนเทนต์ที่มีผู้หญิงเป็นตัวละครหลัก

ผลการศึกษาพบว่า

1) สภาพการณ์ปัจจุบันของการพัฒนาดิจิทัลคอนเทนต์ในอุตสาหกรรมเกมในภาพรวม พบว่าอุตสาหกรรมเกมไทยและตลาดเกมโลกเจริญมีแนวโน้มขยายตัวและเติบโตอย่างต่อเนื่อง โดยเฉพาะอย่างยิ่งเกมออนไลน์และเกมบนโทรศัพท์มือถือ ตลาดเกมหันมาให้ความสำคัญกับการทำการตลาดกับผู้หญิงมากขึ้น มีการผลิตเกมที่มีตัวละครผู้หญิงเป็นตัวละครหลักเพิ่มขึ้น นักเล่นเกมผู้ชายก็หันมาให้ความสนใจกับการใช้ตัวละครผู้หญิงเป็นตัวดำเนินเรื่องในเกมมากขึ้นเช่นกัน เนื่องจากถือเป็นทางเลือกที่แปลกใหม่ และได้รรถรสในการเล่นเกมที่เพิ่มขึ้น

2) การกำหนดรูปแบบเชิงกระบวนทัศน์การพัฒนาดิจิทัลคอนเทนต์ที่มีผู้หญิงเป็นตัวละครหลัก อาศัยแนวองค์ประกอบของเกมที่เหมาะสม ได้แก่ (1) ชนิดของเกม (2) แนวของเกม (3) กฎการเล่น (4) กราฟิกและการออกแบบ (5) ลักษณะตัวละครหลักผู้หญิง (6) เนื้อหาของเกม (7) เสียงพิเศษและเพลงประกอบ (8) การแต่งกายของตัวละครหลัก (9) ฉาก สามารถพัฒนาสู่รูปแบบเชิงกระบวนทัศน์การพัฒนาดิจิทัลคอนเทนต์ที่มีผู้หญิงเป็นตัวละครหลักได้ ผลการวิเคราะห์เชิงปริมาณ แสดงให้เห็น 9 องค์ประกอบของเกมที่มีผู้หญิงเป็นตัวละครหลัก ซึ่งผู้เล่นเกมให้ความสำคัญ ดังนี้ (1) เนื้อหาระดับสูงสุด รองลงมา คือ (2) กราฟิกและการออกแบบ (3) กฎการเล่น

(4) ฉากประกอบ (5) เสียงพิเศษและเพลงประกอบ (6) แนวของเกม (7) การแต่งกายของตัวละครหลักผู้หญิง (8) ลักษณะของตัวละครหลักผู้หญิงควร และ (9) ชนิดของเกมจาก ตามลำดับผลการศึกษาวิจัยข้างต้น สามารถกำหนดรูปแบบเชิงกระบวนการที่สนับสนุนการพัฒนาดิจิทัลคอนเทนต์ที่มีผู้หญิงเป็นตัวละครหลัก (รูปแบบมาศคารา) ได้ดังนี้ M คือ เกมบนโทรศัพท์มือถือ A คือ การเข้าถึงเนื้อหาและกฎของการเล่นเกมได้ง่าย S คือ การกระตุ้นความรู้สึกด้วยกราฟิก การออกแบบ และฉากประกอบ C คือ แนวของเกม และกฎการเล่นเกมที่ง่าย A คือ ช่องทางเข้าถึงเกมได้ง่าย R คือ ความน่าดึงดูดด้วยการแต่งกายของตัวละครหลักผู้หญิง A คือ ทำให้เพลิดเพลินเพื่อบูรณาการรูปแบบมาศคาราทางชนิดของเกม เพื่อสร้างสรรค์ผู้เล่นเกมแบบรักดี โดยรูปแบบมาศคาราที่กล่าวนี้ผ่านการตรวจสอบค่าดัชนีความสอดคล้องจากผู้เชี่ยวชาญอีกกลุ่มหนึ่ง จำนวน 5 ท่าน พบว่า มีค่าดัชนีความสอดคล้องมากกว่า 0.50 ทุกองค์ประกอบ ( $IOC \geq 0.50$ ) โดยรูปแบบนี้มีความตรงเชิงเนื้อหาสามารถใช้เป็นกระบวนการสนับสนุนในการพัฒนาเป็นเกมต้นแบบต่อไปได้

**คำสำคัญ :** ดิจิทัลคอนเทนต์ เกมที่มีผู้หญิงเป็นตัวละครหลัก เกมบนโทรศัพท์มือถือ



GRAD VRU

Thesis Title	Development of Digital Content Paradigm where Women are Main Characters
Student	Penprapa Kueachart
Student ID	54B74750109
Degree	Doctor of Philosophy
Field of Study	Innovative Science Communication Management
Thesis Advisor	Dr.Surasak Jirawatmongkol
Thesis Co-Advisor	Assistant Professor Dr.Jusana Techakana

### **ABSTRACT**

The objectives of this mixed method research were to 1) study the current situation of innovative development of digital content paradigm in game where women are main characters, and 2) examine the development of digital content for paradigm model development in game where women are main characters. The research was based on a mixed methods investigation. In-depth interviews were used as the tool in the qualitative investigation. The research sample was selected using the purposive technique from 3 groups, namely (1) government and relevant agency groups, (2) private enterprise groups (i.e. producers, service providers, and distributors), and (3) expert groups eventually, the results achieved from the in-depth interview led to the quantitative investigation in the next step. The data collection was done by random sampling 400 gamers in the Bangkok Metropolitan areas. They were analyzed using descriptive statistical analysis, such as percentage, mean, and standard deviation. The results and discussion lead to creation of a development of digital content paradigm in game where women are main characters. To examine this paradigm model, the research used the questionnaire as a tool to validate the acceptance of the model by 5 selected experts. The high relevance of the content validity for all of the elements indicated whether paradigm could be processed to next step or not by the indexes of congruence (IOC).

The research revealed that:

1) The qualitative investigations showed that 1) the current situation of the Thai gaming industry was broadly growing and followed the global gaming industry, particularly for games on mobile phones. The game market was increasingly focusing on women as a priority target. There was a sharp rise in the production of games with female characters as the main characters. Male gamers turned their attention to the use of females as fictional character because they felt it was fancier, challenging and more exciting. The developments of the digital content paradigm where women

are main characters revealed that it seemed possible for women to be major gamers. The game elements consisted of 1) games types, 2) platform, 3) rules, 4) graphic and design, 5) performer's character, 6) content, 7) sound effects/music, 8) costumes, and 9) scenes. All of these elements can catalyze the progress of the paradigm of digital content of games where women are the main characters.

2. The developments of the digital content paradigm where women are main characters revealed that it seemed possible for women to be major gamers. The game elements consisted of (1) games types, (2) platform, (3) rules, (4) graphic and design, (5) performer's character, (6) content, (7) sound effects/music, (8) costumes, and 9) scenes. All of these elements can catalyze the progress of the paradigm of digital content of games where women are the main characters. The quantitative analyses revealed there was 9 elements, which were important for female gamers in games where women are main characters. Among them, (1) content of game was found to be at the highest level. Next, (2) graphic and design, (3) game rules, (4) scenes, (5) sound effects/music, (6) game platform, (7) costumes, (8) characters of the female performers, and (9) game types, respectively. Additionally, referring to the research results, the paradigm model of innovative management of digital content in the games with women as the main characters was developed and named the MASCARA MODEL; M was for Mobile phone game, A was for Approaches on the content and rules, S was for Sensations on graphics, designs including scenes, C was for Causal on game's platforms as well as rules of the, A was for Accessibility on game, R was for Remarkable costumes of female performers, and A was for Amusement. MASCARA was integrated for game types that create loyal players. In addition, the MASCARA MODEL was confirmed by the 5 experts and the indexes of congruence (IOC) for all of the elements were higher than 0.50 ( $IOC \geq 0.50$ ). According to the content validity acceptance of the model, it could be efficiently for the development of various game prototypes.

**Keywords:** Digital Content, Game where Women are Main Characters, Game on Mobile Phone

GRAD VRU