

อภิธาน์นทาการ

การออกแบบเกมกระดานจากเรื่องราวความเชื่อเรื่องผีของไทย เรื่อง "กระดานผี"



สำนักหอสมุด

อำนาจ วังสาย

สำนักหอสมุด มหาวิทยาลัยนครสวรรค์

วันลงทะเบียน..... ๒๓ มี.ค. ๒๕๕๗

เลขทะเบียน..... 1.67330 98 e.2

เลขเรียกหนังสือ..... ๑๗

๑๖๘๖

๘๕๕๗

การศึกษาศิษระ เสนอเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา

หลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชาการออกแบบสื่อวัฒนธรรม

พฤษภาคม 2557

มหาวิทยาลัยนครสวรรค์

BOARD GAME DESIGN FROM STORIES SPIRITUALISM OF THAILAND

“NECROPOLIS”



An Independent Study Submitted in Partial Fulfillment

Of the Requirement for the Bachelor of Art and Design Degree

In Innovative Media Design

May 2014

Naresuan University

ชื่อเรื่อง : การออกแบบเกมกระดานจากเรื่องราวความเชื่อเรื่องผีของไทยเรื่อง
กระดานผี

ผู้ศึกษาค้นคว้า : อำนวย วังสาย รหัสนิสิต 52711010 สาขาการออกแบบสื่อนวัตกรรม

ที่ปรึกษา : อาจารย์ ชวลิต ดวงอุทา

ประเภทภาคนิพนธ์ : การศึกษาอิสระ ศิลปะกรรมศาสตร์บัณฑิต
(การออกแบบสื่อนวัตกรรม) มหาวิทยาลัยนเรศวร, 2556

บทคัดย่อ

การศึกษานี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาขั้นตอนและวิธีการในการออกแบบเกมกระดาน ภายในมีเนื้อหาที่ศึกษาเกี่ยวกับข้อมูลเรื่องราว ความเชื่อของคนไทยที่มีต่อสิ่งลึกลับ เพื่อการออกแบบและจัดทำในรูปแบบ ของเกมกระดาน เพื่อให้ผู้ที่สนใจและมีความต้องการข้อมูลความรู้ที่จะศึกษาได้เข้าใจการออกแบบเกมกระดานและข้อมูลของผีไทยที่มีความเหมาะสม ซึ่งสามารถนำไปเป็นความรู้และความเข้าใจที่ช่วยเสริมให้ตัวบุคคลมีความเข้าใจในวิถีชีวิตและลักษณะของความเชื่อต่างๆที่หลากหลายของคนไทยไม่ว่าจะเป็นในแง่ดีหรือแง่ร้าย ซึ่งสิ่งเหล่านี้ อยู่คู่กับสังคมมาช้านานแต่ไม่ค่อยได้ถูกหยิบยกขึ้นมาเป็นประเด็นที่จะให้มีการศึกษาหรือชี้แจงทำความเข้าใจในความเชื่อหรือให้ความรู้แก่บุคคลทั่วไปมากนักนั่นเอง

ซึ่งสิ่งเหล่านี้เป็นจุดเริ่มต้นที่ทำให้ผู้วิจัยมีความสนใจที่จะหยิบยกความเชื่อของคนไทยในภาคต่างๆที่มีต่อสิ่งลึกลับมานำเสนอในรูปแบบที่ให้ความบันเทิงและความรู้ควบคู่ไปด้วยกันจึงได้คิดค้นและศึกษาข้อมูลเพื่อหาวิธีที่จะนำเสนอข้อมูลความเชื่อต่างๆเหล่านี้ที่มีความหลากหลายจนได้ วิธี ที่จะนำเอาข้อมูลและความเชื่อเหล่านี้ออกมาในรูปแบบของการออกแบบเป็นเกมกระดานที่จะทำให้ผู้เล่นได้รับสารผ่านการเล่นเกมไปด้วยนั่นเอง

โดยการศึกษารายละเอียดของกรวิจัยนั้นผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลผีไทยจากหลายๆแหล่งที่มาไม่ว่าจะเป็นทางโทรทัศน์หรือจากหนังสือและอินเทอร์เน็ตเพื่อให้ได้ข้อมูลที่แน่ชัดนำมาออกแบบเป็นเกมกระดานจึงเป็นจุดเริ่มต้นของงานวิจัยซึ่งผู้วิจัยได้มีการคิดและพัฒนาารออกแบบและวิธีการเล่นได้โดยมีการปรับปรุงแก้ไขและศึกษาข้อมูลเพิ่มเติมเพื่อที่จะพัฒนาให้ผลงานออกมาในรูปแบบ ที่สมบูรณ์และเข้าใจง่ายขึ้นเอง

ประกาศคุณประการ

การจัดทำงานวิจัยในครั้งนี้สามารถสำเร็จลุล่วงไปด้วยดีด้วยความกรุณา และความช่วยเหลือ ในการชี้แนะให้คำปรึกษาจากอาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์ชวลิต ดวงอุทา ที่ช่วยแนะนำ ข้อดีและข้อบกพร่อง ให้ได้แก้ไขเพื่อให้งานสำเร็จและสมบูรณ์มากที่สุด จวบจนงานวิจัยนี้เสร็จ สมบูรณ์จนถึงขั้นต้นสุดท้าย จึงกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูง

ตลอดเวลาของการทำวิจัยนี้ได้รับความกรุณาจากอาจารย์ ประจำภาควิชาออกแบบสื่อ นวัตกรรม คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ทุกท่านที่คอยให้คำชี้แนะในการปฏิบัติงานในแต่ละขั้นตอน มาโดยตลอด จึงขอกราบขอบพระคุณอาจารย์ทุกท่านเป็นอย่างสูง

ขอกราบขอบพระคุณ บิดา มารดา ในเรื่องของการสนับสนุนด้านทุนทรัพย์ และกำลังใจที่ ดีเสมอมา และขอขอบคุณเพื่อนๆ ในน้ำใจที่ให้ความช่วยเหลือแก้ไขปัญหา ในสถานการณ์ฉุกเฉิน ต่างๆ จนงานจนสำเร็จลุล่วงไปด้วยดี ตลอดจนทุกท่านที่ไม่ สามารถเอ่ยนามได้หมด ที่คอยให้ กำลังใจตลอดการทำวิจัยนี้ผู้วิจัยจึงขอขอบพระคุณไว้ ณ โอกาสนี้

อำนาจ วังสาย

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
บทที่ 1	
1.1 ที่มาและความสำคัญของการศึกษา	1
1.2 วัตถุประสงค์ของการศึกษา	3
1.3 ขอบเขตการศึกษา	3
1.4 ระยะเวลาการทำงาน	4
1.5 ข้อตกลงเบื้องต้น	4
1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	4
1.7 คำจำกัดความหรือนิยามคำศัพท์	4
บทที่ 2	
2.1 การศึกษาด้านเอกสารที่เกี่ยวข้องกับโครงการการศึกษา	6
2.1.1 ความรู้เกี่ยวกับเกม	6
2.1.2 เกมกระดาน	10
2.1.3 ประวัติความเป็นมาของความเชื่อเรื่องผีของไทย	16
2.1.4 ข้อมูลผีในภูมิภาคต่างๆของไทย	17
2.1.5 ภาพประกอบ	33
2.1.6 การออกแบบตัวละคร	36
2.2 กรณีศึกษา	
2.2.1 กรณีศึกษาในด้านของเกมกระดานเกมเศรษฐกิจ	42
2.2.2 กรณีศึกษาในด้านของภาพประกอบการ์ดเกม	46
บทที่ 3	
3.1 วิเคราะห์กลุ่มเป้าหมาย	48
3.2 วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล	48
3.3 การวิเคราะห์ข้อมูล	50
3.4 สรุปเป็นแนวทางในการออกแบบ	50
บทที่ 4	
4.1 แนวคิดในการออกแบบ	52
4.2 แบบร่าง	53

4.3	พัฒนาแบบ	80
4.4	ผลงานชิ้นสุดท้าย	110
	บทที่ 5	
5.1	สรุปผลการวิจัย	138
5.2	ปัญหาในระหว่างทำงานวิจัย	139
5.3	แนวทางการแก้ปัญหาและข้อเสนอแนะ	139
	บรรณานุกรม	140
	ประวัติผู้ทำวิจัย	141



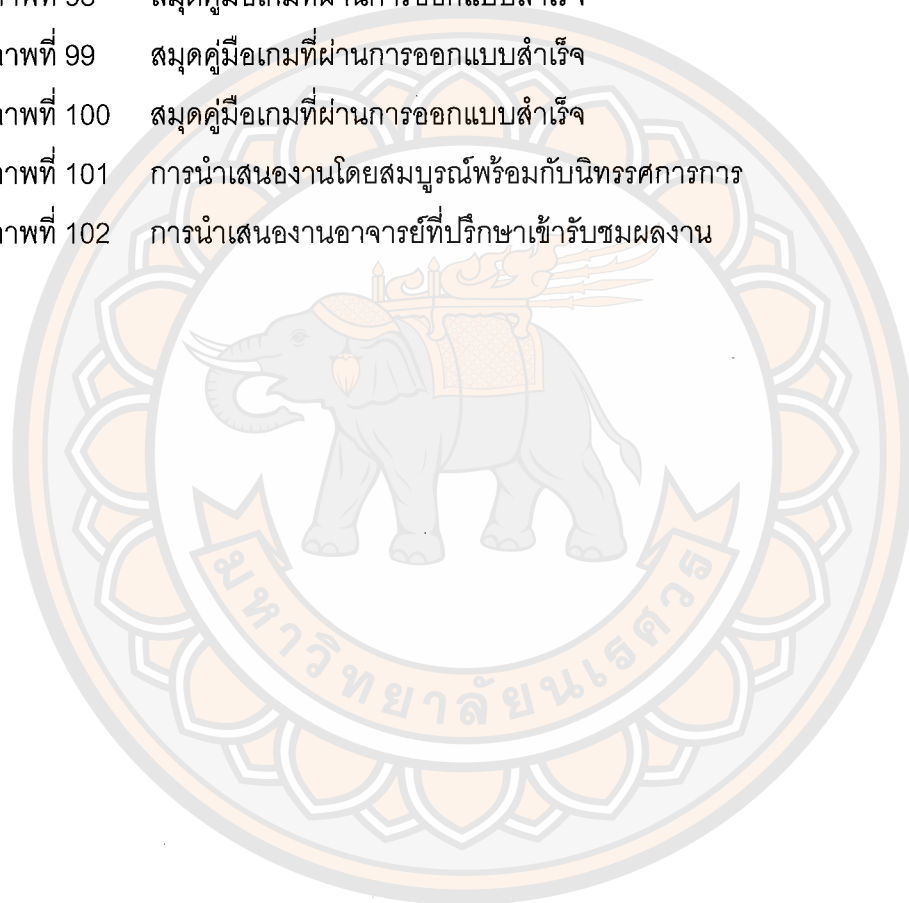
สารบัญภาพ

ภาพ	ภาพ	หน้า
ภาพที่ 1	ตัวอย่างการ์ดเกม	8
ภาพที่ 2	ตัวอย่างเกมบุค	9
ภาพที่ 3	Royal Game of Ur	10
ภาพที่ 4	ภาพจิตรกรรมฝาผนังหลุมฝังศพของกษัตริย์อียิปต์กำลังเล่น Senet	11
ภาพที่ 5	เกมกระดาน senet	14
ภาพที่ 6	เกมกระดาน mehen	15
ภาพที่ 7	เกมกระดาน Hound and jackals	15
ภาพที่ 8	ความเชื่อต่างที่คนไทยมีต่อผี	17
ภาพที่ 9	การออกแบบภาพประกอบต่างๆ	34
ภาพที่ 10	ผลงานการออกแบบภาพประกอบต่างๆ	36
ภาพที่ 11	การออกแบบตัวละคร	39
ภาพที่ 12	ภาพแสดงตัวอย่างการออกแบบตัวละคร	41
ภาพที่ 13	ภาพประกอบเกมเศรษฐี	42
ภาพที่ 14	รูปเกม monopoly ในไทย	44
ภาพที่ 15	แสดงตัวอย่างกระดานเกม monopoly	45
ภาพที่ 16	ผลงานการออกแบบของ j scott campbell ชุด fairytale fantasy	46
ภาพที่ 17	ผลงานการออกแบบของ j scott campbell ชุด fairytale fantasy	47
ภาพที่ 18	ภาพอ้างอิงลักษณะของผีไทย	49
ภาพที่ 19	ภาพอ้างอิงรูปแบบการ์ดเกม	49
ภาพที่ 20	ภาพอ้างอิงेमกระดาน	49
ภาพที่ 21	อ้างอิงการออกแบบการ์ดเกม	51
ภาพที่ 22	ภาพการออกแบบเกมกระดานในช่วงแรก	52
ภาพที่ 23	แสดงลักษณะการเดินทางของตารางเกมในช่วงแรกๆ	55
ภาพที่ 24	แสดงช่องส่วประกอบของตารางในเกมตั้งแต่ข้อ 1.21 ถึง 1.2.6	56
ภาพที่ 25	แสดงตารางเกมทั้งหมดที่ได้รับการออกแบบใหม่	56
ภาพที่ 26	แสดงส่วนประกอบของการ์ด	58
ภาพที่ 27	แบบร่างการดีไซน์ในขั้นแรก	71
ภาพที่ 28	แบบร่างการดีไซน์ในขั้นแรก	72

ภาพที่ 29	แบบร่างการตีไชนีในขั้นแรก	73
ภาพที่ 30	แบบร่างการตีไชนีในครั้งที่สอง	74
ภาพที่ 31	แบบร่างการตีไชนีในครั้งที่สอง	75
ภาพที่ 32	แบบร่างการตีไชนีในครั้งที่สอง	76
ภาพที่ 33	แบบร่างการตีไชนีในครั้งที่สอง	77
ภาพที่ 34	แบบร่างการตีไชนีในครั้งที่สอง	78
ภาพที่ 35	แบบร่างการตีไชนีในครั้งที่สอง	79
ภาพที่ 36	แสดงสัญลักษณ์ที่ใช้ในตุ๊กต	80
ภาพที่ 37	วงแหวนและสัญลักษณ์ต่างๆที่ใช้ภายในเกม	81
ภาพที่ 38	แสดงตัวอักษรแอมบิแกรมคำว่า NECROPOLIS จากการออกแบบ	81
ภาพที่ 39	แบบการตัดเส้นก่อนการลงสีที่ใช้ในงานจริง	82
ภาพที่ 40	แบบการตัดเส้นก่อนการลงสีที่ใช้ในงานจริง	83
ภาพที่ 41	แบบการตัดเส้นก่อนการลงสีที่ใช้ในงานจริง	84
ภาพที่ 42	แบบการตัดเส้นก่อนการลงสีที่ใช้ในงานจริง	85
ภาพที่ 43	แบบการตัดเส้นก่อนการลงสีที่ใช้ในงานจริง	86
ภาพที่ 44	แบบการตัดเส้นก่อนการลงสีที่ใช้ในงานจริง	87
ภาพที่ 45	แบบการตัดเส้นก่อนการลงสีที่ใช้ในงานจริง	88
ภาพที่ 46	แบบการตัดเส้นก่อนการลงสีที่ใช้ในงานจริง	89
ภาพที่ 47	แบบการตัดเส้นก่อนการลงสีที่ใช้ในงานจริง	90
ภาพที่ 48	แบบการตัดเส้นก่อนการลงสีที่ใช้ในงานจริง	91
ภาพที่ 49	แบบการตัดเส้นก่อนการลงสีที่ใช้ในงานจริง	92
ภาพที่ 50	แบบการตัดเส้นก่อนการลงสีที่ใช้ในงานจริง	93
ภาพที่ 51	แบบการตัดเส้นก่อนการลงสีที่ใช้ในงานจริง	94
ภาพที่ 52	แบบการลงสีที่ใช้ในงานจริง	94
ภาพที่ 53	แบบการลงสีที่ใช้ในงานจริง	95
ภาพที่ 54	แบบการลงสีที่ใช้ในงานจริง	96
ภาพที่ 55	แบบการลงสีที่ใช้ในงานจริง	97
ภาพที่ 56	แบบการลงสีที่ใช้ในงานจริง	98
ภาพที่ 57	แบบการลงสีที่ใช้ในงานจริง	99
ภาพที่ 58	แบบการลงสีที่ใช้ในงานจริง	100
ภาพที่ 59	แบบการลงสีที่ใช้ในงานจริง	101

ภาพที่ 60	แบบการลงสีที่ใช้ในงานจริง	102
ภาพที่ 61	แบบการลงสีที่ใช้ในงานจริง	103
ภาพที่ 62	แบบการลงสีที่ใช้ในงานจริง	104
ภาพที่ 63	แบบการลงสีที่ใช้ในงานจริง	105
ภาพที่ 64	แบบการลงสีที่ใช้ในงานจริง	106
ภาพที่ 65	แบบการลงสีที่ใช้ในงานจริง	107
ภาพที่ 66	แบบการลงสีที่ใช้ในงานจริง)	108
ภาพที่ 67	เลย์เอาต์และขนาดของการ์ดต่างๆ	109
ภาพที่ 68	แบบตารางที่สำเร็จแล้ว1	110
ภาพที่ 69	แบบตารางที่สำเร็จแล้ว2	111
ภาพที่ 70	การ์ดที่สำเร็จแล้ว	112
ภาพที่ 71	การ์ดที่สำเร็จแล้ว	113
ภาพที่ 72	การ์ดที่สำเร็จแล้ว	114
ภาพที่ 73	การ์ดที่สำเร็จแล้ว	115
ภาพที่ 74	การ์ดที่สำเร็จแล้ว	116
ภาพที่ 75	การ์ดที่สำเร็จแล้ว	117
ภาพที่ 76	การ์ดที่สำเร็จแล้ว	118
ภาพที่ 77	การ์ดที่สำเร็จแล้ว	119
ภาพที่ 78	การ์ดที่สำเร็จแล้ว	120
ภาพที่ 79	การ์ดที่สำเร็จแล้ว	121
ภาพที่ 80	การ์ดที่สำเร็จแล้ว	122
ภาพที่ 81	การ์ดที่สำเร็จแล้ว	123
ภาพที่ 82	การ์ดที่สำเร็จแล้ว	124
ภาพที่ 83	การ์ดไอเทมที่สำเร็จแล้ว	124
ภาพที่ 84	การ์ดไอเทมที่สำเร็จแล้ว	125
ภาพที่ 85	การ์ดไอเทมที่สำเร็จแล้ว	126
ภาพที่ 86	การ์ดไอเทมที่สำเร็จแล้ว	127
ภาพที่ 87	กล่องตัวเกมด้านหน้า	128
ภาพที่ 88	กล่องตัวเกมด้านหลัง	128
ภาพที่ 89	ส่วนประกอบย่อยที่ใช้ถ่ายในเกมกระดาน	129
ภาพที่ 90	โปสเตอร์ที่ใช้ในการแสดงผลงานขนาดเอสามแนวนอน	130

ภาพที่ 91	โปสเตอร์ที่ใช้ในการแสดงผลงานขนาดเอสามแนวนอน	130
ภาพที่ 92	โปสเตอร์ที่ใช้ในการแสดงผลงานขนาดเอสามแนวตั้ง	131
ภาพที่ 93	สมุดคู่มือเกมที่ผ่านการออกแบบสำเร็จ	132
ภาพที่ 94	สมุดคู่มือเกมที่ผ่านการออกแบบสำเร็จ	132
ภาพที่ 95	สมุดคู่มือเกมที่ผ่านการออกแบบสำเร็จ	133
ภาพที่ 96	สมุดคู่มือเกมที่ผ่านการออกแบบสำเร็จ	133
ภาพที่ 97	สมุดคู่มือเกมที่ผ่านการออกแบบสำเร็จ	134
ภาพที่ 98	สมุดคู่มือเกมที่ผ่านการออกแบบสำเร็จ	134
ภาพที่ 99	สมุดคู่มือเกมที่ผ่านการออกแบบสำเร็จ	135
ภาพที่ 100	สมุดคู่มือเกมที่ผ่านการออกแบบสำเร็จ	135
ภาพที่ 101	การนำเสนองานโดยสมบุรณ์พร้อมกับนิทรรศการการ	136
ภาพที่ 102	การนำเสนองานอาจารย์ที่ปรึกษาเข้ารับชมผลงาน	137



สารบัญตาราง

	ตาราง	หน้า
ตารางที่ 1	ข้อมูลผีในภาคเหนือ	18
ตารางที่ 2	ข้อมูลผีในภาคใต้	23
ตารางที่ 3	ข้อมูลผีในภาคอีสาน	26
ตารางที่ 4	ข้อมูลผีไทยอื่นๆ	28
ตารางที่ 5	ข้อมูลการ์ดทั้ง50ใบ	61



บทที่ 1

บทนำ

ในการออกแบบเกมกระดานจากเรื่องราวความเชื่อเรื่องผีของไทยผู้วิจัยได้ทำการศึกษา และเรียบเรียงข้อมูลดังต่อไปนี้

- 1.1 ที่มาและความสำคัญของการศึกษา
- 1.2 วัตถุประสงค์ของการศึกษา
- 1.3 ขอบเขตการศึกษา
- 1.4 ระยะเวลาการทำงาน
- 1.5 ข้อตกลงเบื้องต้น
- 1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ
- 1.7 คำจำกัดความหรือนิยามคำศัพท์

1.1 ที่มาและความสำคัญของการศึกษา

ความเชื่อเรื่องผีของไทยเป็นความเชื่อที่อยู่กับคนไทยและกับชาติพันธุ์ต่างๆมากมายทั่วโลก ทั้งนี้ความเชื่อเหล่านี้ เป็นตัวที่แสดงและสะท้อนภาพวิถีชีวิตความเป็นอยู่ของชนชาติในที่นั้นๆ ไม่ว่าจะเป็สิ่งของและสถานที่ต่างๆก็ยังเป็นสถานที่ ที่มีความเคารพศรัทธาและนับถือแตกต่างกันไป ในแต่ละภูมิภาคก็มีความหลากหลาย และยังเป็นจุดกำเนิดที่แบ่งแยกวัฒนธรรมของแต่ละภูมิภาคและประเทศแต่ละประเทศให้แตกต่างกัน ซึ่งความเชื่อเหล่านี้มักเป็นความเชื่อที่เป็นคำบอกเล่าไม่ได้มีการจดบันทึกหรือจารึกที่เป็นลายลักษณ์อักษร หากแต่จะอยู่คู่และสืบทอดต่อกันมาในรูปแบบของประเพณีและวัฒนธรรม ที่จะมีการสืบทอดกันแบบปากต่อปาก น้อยนักที่จะมีการจดบันทึกที่เป็นลายลักษณ์อักษร ซึ่งเป็นตัวที่กำหนดและบอกถึงสภาพความชัดเจนของการปกครองและความเป็นอยู่ของคนในพื้นที่เหล่านั้น อีกทั้งสิ่งเหล่านี้ยังเป็นตัวแปรและเป็นกฎข้อห้ามต่างๆ ที่ใช้ควบคุมคนหรือกลุ่มคนในพื้นที่นั้นๆ ให้รู้จักเกรงกลัวและรักษา สิ่งแวดล้อมต่างๆในพื้นที่ด้วยนั่นเอง ซึ่งความเชื่อเหล่านี้ยังใช้ในการยึดเหนี่ยวจิตใจของคนในท้องถิ่นต่างๆในหลายภูมิภาคของไทย ทั้งนี้กฎเหล่านี้จะอยู่ในรูปแบบของกฎหมายที่อยู่ในการยอมรับของสังคมวงแคบในหมู่บ้านหรือตำบล เป็นตัวบอกถึงสภาพของชนในพื้นที่นั้นๆ ว่ามีวิถีชีวิตและความเป็นอยู่ที่แตกต่างจากคนในอีกพื้นที่อย่างไรก็ตาม การที่มีความเชื่อแตกต่างกันนั่นเองสิ่งเหล่านี้จึงเป็นตัวบทของสังคมที่สร้างขึ้นมาจากความกลัวและความสงสัยในสิ่งที่ไม่รู้ของกลุ่มคนในชุมชน และบวงเข้ากลับความเชื่อทางศาสนาจึงเกิดเป็นเรื่องราวที่ใช้บังคับกลุ่มคนให้ปฏิบัติตามและเป็นตัว

สะท้อนค่านิยมและการแบ่งแยกที่เป็นตัวบอกว่าคนที่ กระทำผิดกฎจะได้รับโทษเช่นไร ในกลุ่มและชนชั้นเหล่านี้จึงเป็นเหตุให้เกิดความเชื่อที่เป็นรากฐานการปกครองของชนในพื้นที่ การนับถือที่แตกต่างกันของคนในแต่ละพื้นที่ คือการมีความคิดและวิถีชีวิตที่แตกต่างกัน สิ่งเหล่านี้จึงเกิดเป็นที่มาของความเชื่อเรื่องผีที่แตกต่างกันและอาจมีความคล้ายคลึงกันในหลายภาคซึ่งเป็นความน่าสนใจ ที่ทำให้ผู้วิจัยคิดที่จะหยิบยกสิ่งเหล่านี้มานำเสนอ

ในปัจจุบันความเชื่อเหล่านี้เป็นเพียงภาพสะท้อนของสังคมยุคเก่าที่ขาดความเจริญรุ่งเรืองและขาดเหตุผลที่อธิบายได้โดยวิทยาศาสตร์ ซึ่งความเชื่อเหล่านี้เองที่เป็นรากฐานและใช้เป็นคำตอบในสิ่งที่อธิบายไม่ได้ด้วยความรู้ของชนในพื้นที่นั้นๆ เป็นความคาบเกี่ยวและเป็นเครื่องยึดเหนี่ยวจิตใจที่ทำให้คนเกรงกลัวต่อบาปและกลัวที่จะทำความชั่ว ซึ่งความเชื่อมักจะถูกผูกเข้ากับเรื่องของศาสนา หรือ อีกนัยหนึ่งก็เป็น กุศโลบายที่ใช้ยึดเหนี่ยวจิตใจให้บุคคลและผู้คนที่ห่างไกลจากความเจริญ ใช้เป็นเครื่องยึดเหนี่ยวจิตใจต่อจากศาสนา ที่ทำให้ชาวบ้านและคนในชนบทไม่ประพฤติปฏิบัติตนไปในสิ่งที่ไม่ถูกต้องนอกทาง และยังเป็นตัวควบคุมบอกถึงสภาพชีวิตที่มีการนับถือสิ่งต่างๆไม่ว่าจะเป็นสิ่งที่มีชีวิตหรือไม่มีชีวิต ซึ่งความเชื่อในส่วนนี้มีส่วนช่วยในการอนุรักษ์ทะนุบำรุงโบราณสถานและโบราณวัตถุทำให้ลูกหลานได้มีโอกาสได้เห็นและได้ศึกษาด้วย อาจจะเป็นผลพลอยได้ แต่สิ่งเหล่านี้เป็นสิ่งที่อยู่คู่และแฝงมากับสังคมก่อนที่การพัฒนาจะก้าวเข้าไปนั่นเอง ทำให้สิ่งเหล่านี้เป็นเหมือนภาพสะท้อนในอดีตที่มนุษย์หวาดกลัวในสิ่งที่ไม่รู้ แต่ในปัจจุบันเสน่ห์ของความเชื่อเหล่านี้ค่อยๆเลือนหายไป กลายเป็นเรื่องที่ไร้สาระไม่มีใครสนใจอย่างจริงจัง และเป็นเพียงสิ่งที่ถูกบอกเล่ากันโดยปากต่อปากและไม่ได้เป็นที่ใส่ใจในสังคมปัจจุบันอาจจะหลงเหลือในชนกลุ่มน้อย ในบางพื้นที่หรือในบางกลุ่มของพื้นที่และตำบลที่อยู่ห่างไกลความเจริญ ความเชื่อของคนต่างจังหวัดหรือกลุ่มคนที่ขาดการพัฒนาในด้านเทคโนโลยีนี้จึงเป็นประเด็นสำคัญ ที่ทำให้รู้ว่าคนเราในปัจจุบันห่างไกลจากเรื่องราวและแนวความคิดที่เป็นตัวบทแบ่งแยกของสังคมในอดีตจึงเป็นเหตุให้สิ่งเหล่านี้ ที่เคยมีอยู่ค่อยๆหมดความหมายและไม่มีใครสนใจที่จะหยิบยกขึ้นมาศึกษาความเป็นมาและหาเหตุผลอธิบายความเชื่อนั้นๆ จนกลายเป็นคำพูดติดตลก และเป็นสิ่งที่ถูกลืมเลือนไปของสังคมยุคหลังนั่นเอง

ข้าพเจ้าเห็นถึงความขาดของรอยต่อระหว่างสังคมปัจจุบันและสังคมในอดีตที่ค่อยๆเลือนหายไปจึงอยากจะหยิบยกเอาตัวละครและเรื่องราวต่างๆของผีไทยเหล่านี้มานำเสนอ ในรูปแบบที่ให้ความบันเทิง และความเพลิดเพลินแก่ผู้ที่เข้ามาศึกษา จึงเกิดความคิดที่จะทำเกมที่สร้างจากข้อมูลตัวละครและความเชื่อเรื่องผีของไทย มานำเสนอโดยที่มีการคิดและออกแบบเป็นเกมกระดานที่จะทำให้เนื้อเรื่องของเกม ตัวละครในเกมและวิธีการเล่นมีการสอดแทรกข้อมูลความเชื่อเข้าด้วยกันนั่นเอง จึงเกิดเป็นเกมกระดานนี้ขึ้นมา เพื่อที่จะสร้างความรู้และความเข้าใจในสังคมยุคเก่าและลักษณะของเรื่องราวความเชื่อที่สะท้อนภาพความหวาดกลัวที่คนมีต่อภูตผี ออกมาใน

รูปแบบของตัวละครที่มีความแตกต่างกันในแต่ละพื้นที่ เพื่อที่จะสร้างความน่าสนใจให้กับตัวละครเหล่านี้และนำเสนอออกมาในรูปแบบใหม่ที่มีการสอดแทรกข้อมูลของผีไทยเข้าไปเพื่อให้คนที่เล่นเข้าใจในตัวละครและเรื่องราวความเชื่อที่ชนในแต่ละท้องถิ่น มีต่อสิ่งเหนือธรรมชาติต่างๆ ในแต่ละพื้นที่ ว่ามีความแตกต่างและน่าสนใจอย่างไร ผ่านตัวละครที่จะออกมาในรูปแบบของการ์ดเกมที่จะต้องเล่นควบคู่ไปกับเกมกระดานที่ผสมผสานข้อมูลเรื่องราวของความเชื่อ ที่คนไทยมีต่อภูตผีต่างๆนี้ลงไปในตัวการ์ดเกม เพื่อให้เยาวชนและบุคคลทั่วไปมีความรู้และเข้าใจไม่มากนักน้อยเกี่ยวกับความเชื่อและวิถีชีวิตของคนสมัยก่อน ที่เชื่อเรื่องราวต่างๆเหล่านี้ไม่ให้เลือนหายไปจากสังคมปัจจุบันนั่นเอง

1.2 วัตถุประสงค์ของการศึกษา

1.2.1 เพื่อศึกษารูปแบบการออกแบบเกมกระดาน

1.2.2 เพื่อศึกษาข้อมูลความเชื่อต่างๆของคนไทยที่มีต่อเรื่องราวลึกลับเหนือธรรมชาติ

1.2.3 เพื่อนำข้อมูลความรู้เกี่ยวกับความเชื่อของคนไทยที่มีต่อภูตผีปีศาจมาจัดทำในรูปแบบ ของเกมกระดาน ให้มีความเข้าใจง่ายเหมาะสำหรับกลุ่มเป้าหมาย

1.3 ขอบเขตการศึกษา

1.3.1 กลุ่มเป้าหมาย

การออกแบบเกมกระดานจากรายการความเชื่อของผีไทยนั้นจัดทำขึ้นเพื่อให้ความรู้และนำเสนอข้อมูลให้แก่เยาวชนและบุคคลทั่วไปได้มีความรู้และความเข้าใจเพิ่มขึ้นเกี่ยวกับความเชื่อและเรื่องราวผีของไทยซึ่งกลุ่มเป้าหมายหลักคือเยาวชนในช่วง 18-25 ปีนั่นเอง

1.3.2 ขอบเขตของการศึกษา

ในการวิจัยครั้งนี้ ได้มีการรวบรวมข้อมูลและยึดตามหลักตามเกณฑ์ของ "ขอบเขตงาน ประเภท ภาพประกอบและเกมกระดานที่ผู้วิจัยกำหนดไว้มีดังนี้

- 1) ออกแบบกฎกติกาที่ใช้ในตัวเกม
- 2) ออกแบบตัวกระดานสำหรับเล่นเกม
- 3) ออกแบบตัวละคร และภาพประกอบ
- 4) ออกแบบโปสเตอร์
- 5) ออกแบบกล่องสำหรับใส่ผลงาน
- 6) ออกแบบอุปกรณ์ที่ใช้ในการเล่นเกม
- 7) กลุ่มเป้าหมายอยู่ที่ 18-25

1.4 ระยะเวลาการทำงาน

ระยะเวลาการทำงานทั้งหมดนั้นกำหนดจากระยะเวลาในการศึกษารายวิชา Independent Study คือตั้งแต่ 9 ม.ค. 2557 ถึง 20 พ.ค. 2557 ตามกำหนดการศึกษารายวิชา Independent Study ซึ่งเป็นรายวิชาในการศึกษาครั้งนี้

1.5 ข้อตกลงเบื้องต้น

1.5.1 ออกแบบเกมกระดานกฎกติกาการเล่น

1.5.2 ออกแบบภาพประกอบที่ใช้คู่กับการเล่นเกมจำนวน 50 ใบ

1.5.3 ออกแบบแพ็คเกจและอุปกรณ์ที่ใช้ร่วมในการเล่น

1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.6.1 ความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับการออกแบบเกมกระดาน

1.6.2 ฝึกทักษะในการออกแบบตัวละครในรูปแบบของการ์ด

1.6.3 มีความเข้าใจในเรื่องความเชื่อเรื่องผีต่างๆของไทย และสามารถนำไปปรับใช้ใน ชีวิตประจำวันได้

1.7 คำจำกัดความนิยามคำศัพท์

1.7.1 **การออกแบบ** การออกแบบ เป็นกิจกรรมอันสำคัญประการหนึ่งของมนุษย์ ซึ่งหมายถึงสิ่งที่มีอยู่ในความนึกคิด อันอาจจะเป็นโครงการหรือรูปแบบที่นักออกแบบกำหนดขึ้นด้วยการจัด ท่างทาง ถ้อยคำ เส้น สี แสง เสียง รูปแบบ และวัสดุต่างๆ โดยมีกฎเกณฑ์ทางความงาม (สิทธิศักดิ์ ธัญศรีสวัสดิ์กุล 2529:5)

1.7.2 **เกมกระดาน** เกมที่ต้องใช้ชิ้นส่วนหรือตัวหมากวางไว้บนพื้นที่เล่น เคลื่อนที่หรือหยิบออกจากพื้นที่เล่น พื้นที่เล่นเปรียบได้กับ "กระดาน" ซึ่งจะมีผิวหน้าหรือรูปภาพเฉพาะสำหรับเกมนั้น ๆ เกมกระดานมีหลายประเภทและหลายรูปแบบ ตั้งแต่รูปแบบที่ง่ายที่สุดคือหมากฮอส ไปจนถึงเกมที่มีความซับซ้อน มีกติกามากมาย ต้องใช้แผนการหรือยุทธวิธีเข้าช่วยเพื่อที่จะให้ตนเองชนะ คือบรรลุจุดประสงค์ของการเล่นเกมนั้น การเล่นเกมกระดานเป็นความบันเทิงอย่างหนึ่ง บางครั้งก็ใช้เกมกระดานสำหรับการแข่งขันในระดับชาติหรือนานาชาติ (Wikipedia. 2013)

1.7.3 ภาพประกอบ หมายถึง รูปภาพที่คู่กับเรื่องราวเพื่อให้เห็นเรื่องราวชัดเจนขึ้น ภาพจะช่วยสร้างมโนภาพให้กับเด็กและผู้ใหญ่ เกิดความรู้สึกนึกคิดตามเรื่องราวได้ง่าย สามารถสร้างจินตนาการให้ผู้อ่านได้เอง เพียงแต่อ่านจากหนังสือภาพประกอบก็น่าจะไม่ใช่ว่าสิ่งจำเป็นอีกต่อไป แต่จากการวิจัยของนักวิชาการผู้เชี่ยวชาญต่างพบว่าภาพประกอบในหนังสือยังคงเป็นสิ่งที่ยั่วยุให้ความสนใจไม่น้อยกว่าเด็กเล็ก ภาพประกอบของสื่อเป็นสิ่งที่ช่วยเร้าความสนใจและทำให้สิ่งพิมพ์น่าสนใจมากยิ่งขึ้น เพราะผู้ดูจะให้ความสนใจในเบื้องต้นต่อภาพมากกว่าข้อความที่ต้องอ่านเพราะใช้เวลาในการทำความเข้าใจน้อยกว่าจะนั้นหากภาพที่ใช้ประกอบในการออกแบบมีคุณภาพ สามารถสื่อความหมายได้ดี และมีความเหมาะสมกับเนื้อหาและวัตถุประสงค์ของการใช้สื่อสิ่งพิมพ์นั้นๆแล้ว จะทำให้สิ่งพิมพ์ได้ประโยชน์ตรงตามความต้องการยิ่งขึ้น

(ณรงค์ ทองปาน 2526 : 25)

1.7.4 ความเชื่อเรื่องผี ความเชื่อซึ่งเกิดจากความกลัวและความไม่รู้ของมนุษย์ที่มีต่อธรรมชาติ มนุษย์ไม่รู้ว่าเหตุต่างๆ ที่เกิดขึ้นในธรรมชาตินั้นเกิดขึ้นได้อย่างไร ใครเป็นผู้กระทำ เพราะเหตุปรากฏการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นนั้นล้วนแล้วไม่มีผู้ใดกระทำ และสำคัญไปกว่านั้นก็คือ เหตุที่เกิดขึ้นนั้นเกินวิสัยของมนุษย์ที่จะกระทำได้ ความกลัวจึงเกิดขึ้นและเกิดแนวคิดเรื่องอำนาจเร้นลับในธรรมชาติ ซึ่งต่อมาถูกเรียกว่า “ผี” หรือ “วิญญาณ” ผีหรือวิญญาณเป็นสิ่งที่ไม่มีตัวตน แต่มนุษย์เชื่อว่าสามารถดลบันดาลให้เกิดเหตุต่างๆ ขึ้นได้ด้วยพลังอำนาจ เช่น การหายตัว การเข้าสิงร่างของมนุษย์ หรือเหตุดีและเหตุร้ายต่างๆ นานา

1.7.5 คาแรคเตอร์ดีไซน์ คือ การออกแบบตัวละครโดยผ่านกระบวนการทางความคิดและประมวล ผลออกมาเป็นตัวละครโดยอาจจะเป็นตัวละครที่มีอยู่จริงหรือไม่มีอยู่จริงก็ได้ ซึ่งการออกแบบตัวละคนั้นเป็นการสร้างความน่าสนใจให้กับงานและเป็นการดึงดูดความสนใจจากบุคคลต่างๆทั้งนี้ ขึ้นอยู่กับผู้ใช้และความเหมาะสมของงานออกแบบนั้นๆ

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการออกแบบสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง ความเร็วที่ปลอดภัยในการขับขี่ ได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในประเด็นดังต่อไปนี้

2.1 การศึกษาด้านเอกสารที่เกี่ยวข้องกับโครงการการศึกษา

2.2 กรณีศึกษา

2.1 การศึกษาด้านเอกสารที่เกี่ยวข้องกับโครงการการศึกษา

2.1.1 ความรู้เกี่ยวกับเกม

เกม หรือ การละเล่น เป็นลักษณะของกิจกรรมของมนุษย์เพื่อประโยชน์อย่างใดอย่างหนึ่ง เช่นเพื่อความสนุกสนานบันเทิง เพื่อฝึกทักษะ และเพื่อการเรียนรู้ บางครั้งก็สอดแทรกความรู้ไว้ในเกมด้วยเป็นต้น เกม จะมีคุณลักษณะและจำนวนผู้เล่นที่แตกต่างกันออกไป ตามจุดประสงค์ของเกมนั้นส่วนใหญ่จะเป็นการแข่งขันระหว่างผู้เล่นสองคน หรือสองฝ่าย(หรือคนกับเครื่องจักร) มีผลแพ้-ชนะ หรือฝ่ายใดเหนือกว่าอีกฝ่ายหนึ่ง (ต่างจากคำว่า "กีฬา" ที่เป็นการแข่งขันกับตัวเอง) การกระทำสิ่งหนึ่งสิ่งใดที่ผิดกฎกติกาของเกมหนึ่งๆ เรียกว่า การโกง ในอดีตกาลมนุษย์เล่นเกมเพื่อความบันเทิง หรือเพื่อตัดสินบางสิ่งบางอย่าง เกมนั้นมีหลายประเภท เช่น เป้ายิงฉุบ หมากกระดาน เกมวางแผน เกมเสี่ยงโชค ความรู้หลายแขนงนำมาใช้ในการศึกษาเกี่ยวกับเกม เช่น ความน่าจะเป็น สถิติ และทฤษฎีเกม

1. ส่วนประกอบของเกม

เกมจะเป็นเกมไม่ได้เลยถ้าขาดส่วนประกอบของเกมเหล่านี้

- 1.1 ผู้เล่นตามจำนวนของเกมนั้นๆที่กำหนดบางเกมหากผู้เล่นไม่ครบจำนวนก็ไม่สามารถเล่นเกมได้
- 1.2 อุปกรณ์การเล่นเกม
- 1.3 เป้าหมายของเกม ซึ่งอาจมีเป้าหมายเดียวหรือหลายเป้าหมายโดยผู้เล่นสามารถเลือกวิธีเล่นได้
- 1.4 กฎ กติกา และแนวทางของเกมที่ผู้เล่นจะต้องปฏิบัติ

2. ประเภทของเกม

เกมมีหลายประเภทขึ้นอยู่กับจุดประสงค์และจุดมุ่งหมายของเกมนั้นโดยจะแบ่งได้ดังต่อไปนี้

2.1 เกมการละเล่น

เกมการละเล่นเกิดจากการสืบทอดทางวัฒนธรรมในพื้นที่นั้นๆ โดยมีจุดประสงค์หลักเพื่อการสร้างความสัมพันธ์ในชุมชน ซึ่งผู้เล่นจำนวนมากเข้าร่วมเล่นได้ เกมการละเล่นมีคุณลักษณะพิเศษที่แตกต่างออกไป เช่น งูกินหาง, มอญซ่อนผ้า, ซี่ม้าส่งเมือง, เก้าอี้ดนตรี, ลูกข่าง เป็นต้น

2.2 ประเภทกีฬาแข่งขัน

เกมกีฬาแข่งขันเป็นกีฬาแข่งขันและกึ่งกิจกรรมการละเล่น จุดประสงค์หลักเพื่อกระชับความสัมพันธ์ของกลุ่มใดๆ อุปกรณ์จะใช้สิ่งต่างๆ ที่อยู่ในท้องถิ่นโดยการแข่งขันจะเน้นเพื่อการกระชับมิตรและความสนุกสนานของผู้เล่นและกองเชียร์ เช่น แข่งพายเรือยาว , แข่งวิ่งกระป๋อง , แข่งวิ่งกระสอบ, วิ่งเปี้ยว เป็นต้น

2.3 ประเภทเกมกระดาน

จุดมุ่งหมายของเกมกระดานส่วนใหญ่เพื่อวัตถุประสงค์ในการฝึกทักษะ และการคิดวางแผน เช่น หมากรุกไทย , หมากรุกฝรั่ง , หมากรุกจีน, บันไดงู เป็นต้น

2.4 ประเภทเกมพนัน

จุดมุ่งหมายของเกมพนัน ส่วนใหญ่เพื่อใช้ในการพนัน (และการพนันในบางประเทศเป็นสิ่งผิดกฎหมาย) หรือใช้ในการตัดสินใจสิ่งใดสิ่งหนึ่ง โดยอาจมีเดิมพันหรือไม่มีเดิมพัน แล้วแต่ผู้เล่นจะตกลงกัน เช่น รูเล็ต, สล็อต, เป็กเกอร์, แบล็กแจ็ค, ลูกเต๋า, ลอตเตอรี่ เป็นต้น

2.5 ประเภทไพ่

เกมไพ่เป็นเกมที่ใช้ไพ่เป็นอุปกรณ์ซึ่งสามารถถือเป็นเกมฝึกสมอง ถ้าไม่มีการวางเดิมพัน เช่น ไพ่บริดจ์, ไพ่จับหมู, ไพ่เฟรนด์, ไพ่ดัมมี่ เป็นต้นแต่ทั้งนี้เกมไพ่อส่วนใหญ่มักจะถูกเอาไปใช้ในการพนัน

2.6 ประเภทเกมการ์ด

เกมการ์ดเป็นเกมที่พัฒนามาจากเกมไพ่โดยเกมการ์ดนั้นจะมีชุดที่สร้างขึ้นเป็นพิเศษแตกต่างจากไพ่อธรรมดาที่ใช้ชุดไพ่อในการเล่นเกมการ์ดแบ่งออกเป็น

- 2.6.1 เกมการ์ดชุดเดี่ยว(standalone card game)การ์ดทั้งหมดจะรวมอยู่ในชุดเดียวกัน ทำให้ได้ การ์ดทั้งหมด โดยไม่มีเพิ่มเติม(ยกเว้นชุดเสริม) มีการ์ดเหมือนกันทุกกล่อง เกมการ์ดชุดเดี่ยวเช่น อูโน้(UNO) , เซอร์คัส , ทอปทรมบี้, เมจแบทเทิล, ฉลุ่ย เป็นต้น

2.6.2 เกมการ์ดสะสม(collection card game) ผู้เล่นจะต้องซื้อการ์ดเข้ามาสะสมในกองของตัวเองเพื่อให้มีความสามารถสูงขึ้น ในแต่ละกล่องหรือซองมีการ์ดไม่เหมือนกัน การ์ดแต่ละใบหาได้ยากง่ายต่างกัน การ์ดที่หายากมักเป็นการ์ดที่เก่งมีราคาสูง

ยกตัวอย่างเช่น

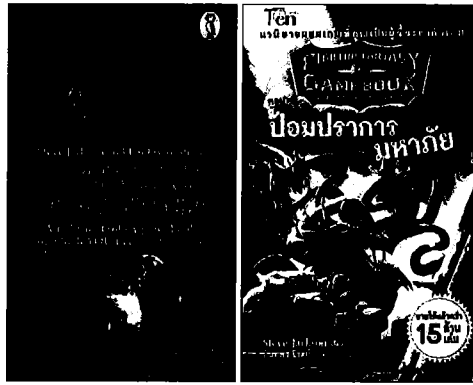
- นำเนื้อเรื่องจากนิยายและภาพยนตร์ที่โด่งดังมาเป็นจุดขาย เช่น การ์ดสตาร์วอร์ส การ์ดยูกิโ อ การ์ดแฮร์รี่ พอตเตอร์ เป็นต้น
- มีการจัดชุดการ์ดเรียกว่าเด็ค (deck) เพื่อสร้างชุดการ์ดของตนเอง แล้วนำไปต่อสู้กับชุดการ์ด ของผู้เล่นคนอื่นๆ
- มีการใช้การ์ดตั้งแต่สองใบขึ้นไปร่วมกันจนเกิดผลยิ่งใหญ่กว่าเดิมเรียกว่าการทำ Combo



ภาพที่ 1 ตัวอย่างการ์ดเกม

2.7 ประเภทเกมบุค

เกมบุค หรือ เกมหนังสือ เป็นเกมที่ใช้หนังสือในการเล่นมักมีเนื้อเรื่องเกี่ยวกับการผจญภัย และมีตัวเลือกให้ผู้เล่นเลือก ซึ่งแต่ละตัวเลือกจะพาผู้เล่นไปหน้าต่างๆของหนังสือที่มีจุดจบแตกต่างกันออกไป ในประเทศไทยจัดพิมพ์ชุด ผจญภัยตามใจเลือก (choose your own adventure) แต่ไม่ได้รับความนิยมมากนัก ในต่างประเทศเคยโด่งดังในยุคที่ยังไม่มีเกมคอมพิวเตอร์ อย่างไรก็ตาม เกมบุคถือได้ว่าเป็นบรรพบุรุษของเกมสวมบทบาท (Role playing game)และเกมคอมพิวเตอร์ในปัจจุบัน ส่วนซีรีส์ในอดีตที่เคยโด่งดังประกอบด้วย Fighting Fantasy,Lone Wolf,Fable land เป็นต้น



ภาพที่ 2 ตัวอย่างเกมบุค

2.8 เกมอิเล็กทรอนิกส์

เป็นอุปกรณ์เกมสมัยใหม่ที่ใช้เครื่องใช้ไฟฟ้าอิเล็กทรอนิกส์เข้ามาเป็นอุปกรณ์หลักในการเล่น โดยจะมีความสามารถในการเปลี่ยนเกมจากเกมหนึ่งไปอีกเกมหนึ่ง ด้วยอุปกรณ์ใดๆ ที่สร้างขึ้นเพื่อเครื่องเกมนั้นๆ ซึ่งสร้างความหลากหลาย และความสมจริงได้ใกล้เคียงกับความจริงโดยอาจแบ่งได้ตามคุณลักษณะเด่นดังนี้

2.8.1 เกมเครื่องพื้นฐาน (Console)

เป็นอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์เฉพาะ ที่ใช้สื่อเฉพาะการนำเข้าข้อมูล และแสดงผล ซึ่งมีหลายบริษัทที่ผลิตเกมเครื่องพื้นฐาน โดยจะมีค่ายผลิตเกม คอยผลิตเกมให้กับบริษัทผู้ผลิตเกมเครื่องพื้นฐาน ตัวอย่าง เครื่องเล่นเกมประเภทนี้ เช่น เครื่องเล่นเกมเพลย์สเตชันของบริษัทโซนี่ เครื่อง X-Box ของไมโครซอฟท์ หรือเครื่องเกมคิวบ์ของนินเทนโด เป็นต้น

2.8.2 เกมเครื่องพกพา (Handheld)

เป็นอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์เฉพาะ คล้ายกับเกมเครื่องพื้นฐาน แต่จะเน้นไปที่การพกพาได้สะดวก โดยคุณสมบัติโดยรวมอาจด้อยกว่าเล็กน้อย แต่แนวทางของเกมเป็นแนวทางเดียวกัน ปัจจุบันกำลังเป็นที่นิยมแพร่หลาย เนื่องจากมีคุณภาพใกล้เคียงกับเครื่องเกมพื้นฐาน (Console) แต่สามารถนำติดตัวไปเล่นที่ใดก็ได้ ตัวอย่างเช่น เครื่อง Nintendo DS ของนินเทนโด หรือ PSP ของโซนี่

2.8.3 เกมคอมพิวเตอร์ (PC Game)

เป็นอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ที่ทรงประสิทธิภาพมากในปัจจุบัน เพราะมีความสามารถที่หลากหลาย และการพัฒนาไม่หยุดยั้งของบริษัทผู้ผลิตต่างๆ ที่มีแนวโน้มการแข่งขันที่สูงขึ้นทุกปี เนื่องจากคอมพิวเตอร์ ในปัจจุบันกลายเป็นเครื่องมือพื้นฐานในการดำเนินธุรกิจ ต่างๆ รวมถึงเป็นสื่อในการให้ความบันเทิงด้วย ซึ่งเกมคอมพิวเตอร์จะมีความหลากหลาย และแตกต่างจากเกมเครื่องพื้นฐาน เกมคอมพิวเตอร์จะใช้สิ่งที่ เรียกว่า ซอฟต์แวร์ ในการนำเข้าชุดข้อมูล เพื่อใช้ในการประมวลผล และแสดงผลออกมา เกมคอมพิวเตอร์ ยังคงมีความสลับซับซ้อนสูงกว่าเครื่อง

เกมพื้นฐาน เนื่องจากคอมพิวเตอร์เป็นอุปกรณ์อเนกประสงค์ (Multi Functions) ซึ่งจะทำให้ ส่วนประกอบทางด้านฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์มีมากและซับซ้อนกว่า อีกทั้งยังมี อุปกรณ์เสริมอีก มากมายที่เข้ามาช่วยพัฒนาการทำงาน หรือการแสดงผลของเครื่องคอมพิวเตอร์

2. 8.4 เกมตู้ (Arcade)

เป็นอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์เฉพาะเช่นเดียวกัน แต่จะเป็นอุปกรณ์ที่จัดสร้างขึ้นเพื่อ สถานที่ใด สถานที่หนึ่ง ผู้เล่นมักไม่สามารถเลือกเล่นเกมได้ ตู้เกมโดยทั่วไปจะให้การหยุด เหยี่ยวนในการเข้าเล่น ตู้เกมมักมีขนาดหน้าจอกที่ใหญ่ และมีแผงบังคับที่เล่นได้อย่างสะดวก เกม ประเภทนี้มักเป็นเกมที่เล่นจบได้ในเวลาอันสั้น เช่น เกมแข่งรถ เกมต่อสู้ เกมจับผิดภาพ เกม RPG เป็นต้น

2.1.2 เกมกระดาน

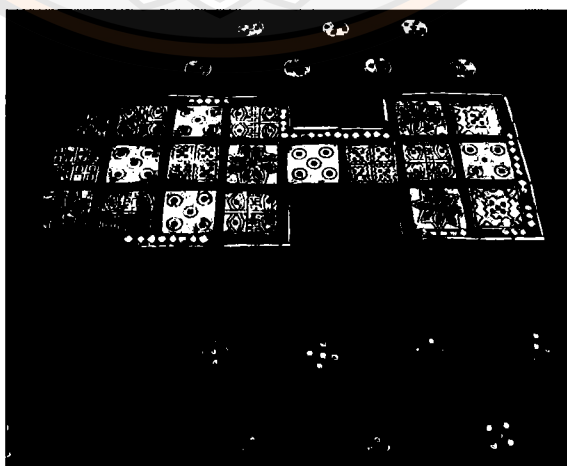
เกมกระดาน คือเกมที่ต้องใช้ชิ้นส่วนหรือตัวหมากวางไว้บนพื้นที่เล่น เคลื่อนที่หรือหยิบ ออกจากพื้นที่เล่น พื้นที่เล่นเปรียบได้กับ "กระดาน" ซึ่งจะมีผิวหน้าหรือรูปภาพเฉพาะสำหรับเกม นั้น ๆ เกมกระดานมีหลายประเภทและหลากหลายรูปแบบ ตั้งแต่รูปแบบที่ง่ายที่สุดคือหมากรุก ไป จนถึงเกมที่มีความซับซ้อน มีกติกามากมาย ต้องใช้แผนการหรือยุทธวิธีเข้าช่วยเพื่อที่จะให้ตนเอง ชนะ คือบรรลุจุดประสงค์ของการเล่นเกมนั้น การเล่นเกมกระดานเป็นความบันเทิงอย่างหนึ่ง บางครั้งก็ใช้เกมกระดานสำหรับการแข่งขันในระดับชาติหรือนานาชาติซึ่งเกมกระดานนั้นมีประวัติ โดยย่อดังนี้

1. เกมกระดานที่เก่าแก่ที่สุด

เกมเป็นกิจกรรมของมนุษย์ตั้งแต่อดีตถึงปัจจุบัน เกมที่ได้ชื่อว่าเก่าแก่ที่สุดในประวัติศาสตร์มนุษย์

1. Royal Game of Ur

ค้นพบโดย ย Sir Leonard Woolley ขุดพบที่เมโสโปเตเมีย ประเทศอิรักมีมากกว่า 4500ปี ที่แล้ว ประกอบด้วยแผ่นเล่นและลูกเต๋า



ภาพที่ 3 Royal Game of Ur

2. Senet

เป็นเกมกระดานที่เก่าแก่ที่สุดในสมัยอียิปต์โบราณ ชื่อเต็ม ของเกม ในอียิปต์ คือ sn. t nt H'b ความหมายเกม "game of passing นอกจากนี้ Senet ยังเป็นภาพจิตรกรรมบนหลุมฝังศพของกษัตริย์อียิปต์ด้วย และกลายเป็นเครื่องรางสำหรับการเดินทางของคนตาย เนื่องจากองค์ประกอบของโชคในเกมและความเชื่อของอียิปต์ เชื่อว่าเครื่องเล่นที่ประสบความสำเร็จได้อยู่ภายใต้การคุ้มครองของพระเจ้า



ภาพที่ 4 ภาพจิตรกรรมฝาผนังหลุมฝังศพของกษัตริย์อียิปต์กำลังเล่น Senet

2. ประวัติของเกมกระดาน

นักโบราณคดีชาวอังกฤษชาร์ลส์ลีโอนาร์ Woolley ขุดเกมกระดานที่เก่าแก่ที่สุดที่รู้จักกันในปลายปี 1920 เขาได้รับการขุดหลุมฝังศพที่ฝังศพใน Ur, ตอนนี่ก็คือทางตอนใต้ของอิรัก เกม , ฝังไปพร้อมกับสมบัติอื่นๆ ที่ได้รับการฝังเกือบ 4,500 ปีก่อน เกมรอยัล Ur เป็นเกมกระดานที่เก่าแก่ที่สุดที่รู้จักกัน ไม่เพียง แต่ Woolley หาเกมกระดานและเกมชิ้นนอกจากนี้เขายังพบว่าคำแนะนำสำหรับการเล่นเกม พวกเขาจะถูกจารึกไว้ในตำราฟอร์มตั้งอยู่ในที่เกิดเหตุ เกมรอยัล Ur หรือ 'เกมจาก 20 สีเหลี่ยม' เป็นเกมการแข่งขันที่มีผู้เล่นสองคนวิ่งไปยังจุดสิ้นสุดของคณะกรรมการ ตั้งแต่เวลานั้นเกมกระดานที่คล้ายกันได้รับพบได้ทั่วโลกโบราณจากอียิปต์ไปยังประเทศอินเดีย Woolley เกมพบว่ายังสามารถเล่นในวันนี้เช่นเดียวกับ Sumeriansโบราณ สนุกกับมัน เกมกระดานได้รับความนิยมในเกือบทุกอารยธรรมที่รู้จักกัน อารยธรรมจำนวนมากกำลังเล่นเกมกระดานก่อนที่พวกเขาได้รับการพัฒนารูปแบบของภาษาเขียนใดๆ

เกมกระดานมาในสองประเภทพื้นฐาน ครั้งแรกที่ใช้กลยุทธ์ที่จะชนะเกม วัตถุประสงค์คือการสกัดกั้นหรือจับชิ้นเกมของฝ่ายตรงข้ามหรือจับส่วนใหญ่ของเกมกระดาน การผูกขาดและหมากรุกเป็นตัวอย่างทั้งสองเกมที่ใช้กลยุทธ์ กลยุทธ์เพียงอย่างเดียวไม่ได้ประกันชัยชนะ มีโอกาสที่จะมีบทบาทที่สำคัญที่สุดในเกมกระดาน แต่ไม่ทั้งหมด บางส่วนของที่นับถือมากที่สุดเกมกระดานหมากรุกเช่นมุ่งเน้นไปที่ทักษะมีโชคน้อย

มากที่เกี่ยวข้องกับการครุสอนรู้สึกว่าคุณคือเป็นองค์ประกอบที่ไม่เพียงประสงค์ พวกเขารู้สึกว่าเกมที่ดีควรจะขึ้นอยู่กับทั้งหมดในกลยุทธ์และทักษะ คนอื่นรู้สึกองค์ประกอบของโอกาสเหล่านี้จะช่วยให้เกมที่ซับซ้อนมากขึ้นกับกลยุทธ์ที่เป็นไปได้อื่น ๆ อีกมากมาย คนเหล่านี้รู้สึกว่าองค์ประกอบของโชคที่ทำให้เกมนี้ตื่นเต้นมากขึ้น บนมืออื่น ๆ , เกมที่สมบูรณ์เกมของโอกาสที่การตัดสินใจหรือไม่ก็จะทำอย่างรวดเร็วกลายเป็นน่าเบื่อกับผู้เล่นมากที่สุด เด็กหลายคนของเกมกระดานนี้เป็นเกมของโชคกับการตัดสินใจไม่กี่ที่จะทำประเภทที่สองของเกมกระดานเป็นเกมการแข่งขัน สองคนหรือมากกว่าผู้เล่นที่ย้ายขึ้นในการแข่งขันจากจุดหนึ่งบนกระดานไปยังอีก แบ็คแกมมอนเป็นตัวอย่างของเกมการแข่งขัน อีกองค์ประกอบของโอกาสที่เป็นส่วนประกอบสำคัญในการเล่นเกมนั้นคือโชคที่มีการนำเข้ามาในเกมในหลายวิธี หนึ่งในวิธีที่นิยมคือการใช้ลูกเต๋า ลูกเต๋าส่งสามารถกำหนดวิธีการหลายหน่วยเล่นสามารถย้ายวิธีการที่กองกำลัง ประสบการณ์ในการรบหรือทรัพยากรที่กำไรของผู้เล่น อีกวิธีที่พบบ่อยของการแนะนำการเปลี่ยนแปลงคือการใช้ไฟสำหรับพิเศษ ในเหยื่ออื่น ๆ หรืออุปกรณ์อื่น ๆ เช่นที่ใช้ในการตรวจสอบการเล่นชนิดที่สามของเกมกระดานคือการรวมกันของทั้งสองประเภทดังกล่าวข้างต้น เกมเหล่านี้กลยุทธ์ที่จะดำเนินการแข่งขัน

เกมกระดานได้รับความนิยมมานานหลายศตวรรษ เกมจาก 20 สี่เหลี่ยมก็เล่นจากอียิปต์ไปยังประเทศอินเดียกว่า 4,000 ปีที่ผ่านมา เกือบ 3,000 ปีที่ผ่านมาเกมที่มีลักษณะแบ็คแกมมอนได้รับการพัฒนาในภูมิภาคเดียวกัน เกมโดยใช้หินอ่อนหินถูกพัฒนาขึ้นในอียิปต์เกือบ 1,000 ปีต่อมาเกมกระดานเป็นเกมที่เล่นกับพื้นผิวก่อนการทำเครื่องหมายและเคาน์เตอร์หรือชิ้นส่วนที่จะถูกย้ายไปทั่วกระดาน วิธีการของโอกาสมักจะใช้มักจะลูกเต๋าหรือบัตรเพื่อตรวจสอบการเคลื่อนไหวของชิ้นส่วนหรือเคาน์เตอร์ที่พื้นผิวของคุณจะกระทำการเราไม่ได้จริงๆแน่ใจว่าทำไมเกมกระดานแรกได้รับการพัฒนา บางคนแย้งเกมเหล่านี้เป็นอุปกรณ์ในการดำเนินการบริการทางศาสนา อื่น ๆ อ้างว่าพวกเขาถูกจ้างไปสอนกลยุทธ์ของสงคราม วันนี้เกมกระดานเป็นความบันเทิงในครอบครัวที่พักผ่อนหย่อนใจและคิดว่าดี เกมกระดานกลายเป็นที่นิยมในสหรัฐอเมริกาในช่วงต้นทศวรรษ 1900 ในฐานะที่เป็นประชากรเคลื่อนออกไปจากฟาร์มที่ผู้คนมีเวลาและเงินมากขึ้นในการทำกิจกรรมเพื่อการพักผ่อน เกมกระดานเป็นที่พักผ่อนหย่อนใจของครอบครัวเล่นได้ง่ายในบ้าน หากฮอสทามากและแบ็คแกมมอนกลายเป็นที่นิยมอย่างมาก

สำหรับการนำเสนอเรื่องประวัติศาสตร์เกมกระดาน ถือเป็นเรื่องยากอยู่พอสมควร เพราะว่า นอกจากจะหาข้อมูลและหลักฐานแล้ว ยังต้องตรวจสอบความถูกต้องของแหล่งข้อมูล

ด้วย (เพราะบางแหล่งข้อมูล มีความไม่สมเหตุสมผลอยู่พอสมควร และบางแหล่งข้อมูลยังมีความคลาดเคลื่อนของปีด้วย) ดังนั้นเอง จึงจำเป็นต้องเสนอความเห็นของผู้แปลในบทความไปบางส่วน เพื่อให้บทความนี้สมบูรณ์ของข้อมูลนั้นๆ จะเริ่มเสนอเนื้อหาของประวัติศาสตร์เกมกระดาน แต่ก่อนอื่น ขอแบ่งยุคของเกมกระดานเป็นดังนี้ เพื่อความสะดวกในการนำเสนอ และผู้อ่านด้วย

1. ยุคที่ 1 นับเป็นยุคโบราณ (3500 กคต - คศ 800 ช่วงกำเนิดมหากุรุกโบราณ หรือจตุรงค์)
2. ยุคที่ 2 นับเป็นยุคกลาง (คศ 801-1475 ช่วงที่มหากุรุกสากลได้เปลี่ยนกติกาในสเปน)
3. ยุคที่ 3 นับเป็นยุคคลาสสิก (คศ 1500 - 1929)สาเหตุที่เรียกยุคนี้ เพราะเกมกระดานที่ออกมา หลากๆเกมในช่วงนั้น เป็นเกมที่ถือได้ว่าเป็นแม่แบบของการออกแบบเกมกระดานในยุคต่อมาจนถึงทุกวันนี้
4. ยุคที่ 4 นับเป็นยุคทองของเกมกระดาน (คศ 1930 - 1979)เนื่องจากในช่วงนั้น เกมกระดานได้รับความนิยมอย่างมากในทั่วโลก นับตั้งแต่เกม Monopoly วางตลาด ก่อนที่กระแสมือเหล็กทรอนิกส์ หรือวิดีโอเกมจะกลายเป็นสิ่งที่ได้รับความนิยมต่อจากเกมกระดาน
5. ยุคที่ 5 เป็นยุคเกมกระดานสมัยใหม่ (คศ 1980 - ปัจจุบัน) ซึ่งถือเป็นยุคกำเนิดเกมแบบ German-Style นั้นเอง

ในตอนแรกนี้ จะกล่าวถึงยุคแรกของเกมกระดาน ซึ่งถือเป็นยุคเริ่มต้น ที่ยากมาก เพราะมีความคลาดเคลื่อนและ สับสนในการหาข้อมูลที่ถูกต้อง (แต่ยังคงง่ายกว่าความเป็นมาของเกมกระดานในไทย ซึ่งกำลังหาข้อมูลอยู่) และต้องอ้างอิงจากหลายๆที่ กว่าจะได้ข้อมูลที่ถูกต้อง

สำหรับในยุคแรกหรือยุคโบราณนี้ ต้องแบ่งบทความเป็นตอนๆ ตามเขตอาณาจักรโบราณที่รุ่งเรืองของโลกในเวลานั้นทั้ง 5 เขตอาณาจักรคือ อียิปต์,อินเดีย,จีน,กรีก+โรมัน(ที่ต้องรวมเพราะว่าอาณาจักรโรมันที่ตั้งอยู่แถบเมดิเตอร์เรเนียนเหมือนกับกรีก) และเขตเมโสโปเตเมีย+แอฟริกา(ยกเว้นอียิปต์(เนื่องจากว่า ข้อมูลของเกมกระดานใน 2 เขตนั้น มีน้อย และผมจะนำเรื่องของ Mancala มานำเสนอด้วย) สำหรับคราวนี้ จะขอเสนอตอนแรก เกมจากอาณาจักรอียิปต์

เข้าสู่ดินแดนอียิปต์

ถ้าจะกล่าวถึงอียิปต์ในแง่ประวัติศาสตร์นั้น ถือได้ว่า เป็นอาณาจักรที่ยิ่งใหญ่ที่สุดในเวลานั้น และเป็นแหล่งกำเนิดเกมกระดานที่ถือได้ว่าเป็น หนึ่งในสามของเกมกระดานโบราณที่เป็นต้นแบบของเกมกระดานทั่วโลก(เกมกระดานโบราณที่เป็นต้นแบบเกมกระดานทั่วโลกมีอยู่ 3 เกมคือ Senet ซึ่งจะกล่าวถึงในตอนนี้, Royal Game of Ur และ Mancala ซึ่ง 2 เกมหลังจะกล่าวถึงในตอนสุดท้าย)และที่สำคัญ เกมกระดานจากอียิปต์ เป็นต้นแบบเกมกระดานทั้งหมดของ

โลกด้วย สำหรับเกมกระดานในอียิปต์นั้น มีการค้นพบเกมกระดานของชาวอียิปต์พร้อมๆกับการค้นพบสุสานของฟาโรห์ อีกทั้ง ยังค้นพบวิธีการเล่น และความหมายของเกมอีกด้วย

จุดมุ่งหมายของเกมชาวอียิปต์

เกมของชาวอียิปต์ มักจะแฝงคติธรรมในเรื่องของชีวิตหลังความตาย และการเดินทางในโลกหลังความตาย ซึ่งมักจะแฝงเอาไว้ในรูปแบบการเล่นเกมนั้นเอง นั่นคือ ใครนำหมากบนกระดานออกหมดก่อนชนะ ซึ่งแฝงในเรื่องของการเดินทางและสิ้นสุดการเดินทางนั้นคือชีวิตใหม่นั้นเอง เช่นเกม Senet หรือ Mehen จะเห็นได้ว่า ความคิดด้านความเชื่อของชาวอียิปต์ได้สะท้อนถึงเกมกระดานที่เล่นกัน และเกมกระดานของอียิปต์นี้แหละ คือต้นแบบของเกมกระดานทั่วโลก

เกมกระดานของชาวอียิปต์

เกมกระดานของชาวอียิปต์ที่ค้นพบนั้น หลักๆ มีอยู่ 3 เกมคือ

1. Senet

เป็นเกมกระดานต้นแบบของเกมกระดานทั่วโลก และเป็นเกมกระดานยุคแรกๆ ที่มีการค้นพบ เป็นเกมต้นแบบของสกาและแบคแกมม่อนอีกด้วย ลักษณะเกมจะมีตัวหมาก 4 - 7 ตัว (ส่วนมากจะเล่น 4 ตัว) ฝ่ายละ 2 คน วิธีการเล่นจะใช้แท่งไม้เสียบทาย (ที่จริงเขาเขียน little stick แต่ในบริบทแล้ว ผมใช้แท่งไม้เสียบทายเนื่องจากต้องโยนแท่งไม้เพื่อกำหนดตาเดิน) เพื่อกำหนดตาเดิน จุดมุ่งหมายก็คือ ใครนำหมากออกจากกระดานหมดก่อน ชนะ ซึ่งเป็นเกมที่ทำให้คิดถึงกับโลกหลังความตาย(กติกายกอย่างย่อ ส่วนอย่างละเอียด จะเพิ่มเติมทีหลัง) เกมนี้มีหลักฐานว่า ได้มีการเล่นก่อนยุคราชวงศ์ด้วยซ้ำ สำหรับ Senet



ภาพที่ 5 เกมกระดาน senet

2. Mehen

ได้มีหลักฐานค้นพบเกมนี้ ในช่วงอาณาจักรเก่า (ยุคราชวงศ์ที่ 3 -6 หรือช่วง 2686 ปีก่อน คศ. ถึง 2134 ปีก่อนคศ. ซึ่งอียิปต์จะนับยุคเป็นราชวงศ์ของฟาโรห์) เกมนี้ ถือเป็นเกมที่เล่นหลายคนเกมแรกของโลก วิธีการเล่น กังานมาก โยนแท่งไม้แล้วเดินตามแต้มบนแท่งไม้ ใครนำหมากออกจากกระดานก่อนชนะ แต่ระวังหมากสิงโตด้วย เพราะถ้าโดน แพ้ทันที(กติกาก็จริงแล้วมีมากกว่านี้ นี่แค่คร่าวๆ เกมนี้ เคยปรากฏในเรื่องยูกิโอะเล่ม 16 ที่ปู่(หรือพ่อ?)ของโอโตจิ สู้กับปู่ของยูกิ (มุได สุโงโรคุ) ซึ่งใช้เกมนี้เดิมพันถึงชีวิต และเป็นเหตุให้โอโตจิแค้นยูกิมาก จึงสู้กันด้วยด้นเจียน

ไดซีโดเมนชั้น ส่วนรายละเอียดหาอ่านกันเอง เพราะบอกเกี่ยวกับเกมนี้แค่ 2-3 หน้า) เกมนี้มีการค้นพบในช่วงทศวรรษที่ 1920 โดยค้นพบตัวกระดานของเกมนี้นั่นเอง



ภาพที่ 6 เกมกระดาน mehen

3.Hounds and Jackals

หมากกับจิ้งจอกเกมนี้มีตัวหมากรอก 5 ตัว กับ จิ้งจอก 5 ตัว โดยให้เลือกว่าอยู่ฝ่ายไหน เกมนี้จะต้องโยนแท่งไม้ให้ได้แต้มตามที่กำหนดจึงจะนำตัวหมากรอกมาเดินบนกระดานได้ ใครจับหมากฝ่ายตรงข้ามได้ หมากฝ่ายตรงข้ามออกจากเกม หมากใครหมดก่อนแพ้ เกมนี้สันนิษฐานว่า มีเล่นกันในยุคอาณาจักรใหม่(ศตวรรษที่ 16 ก่อน คศ.-ศตวรรษที่ 11 ก่อน คศ. หรือยุคราชวงศ์ที่ 18-20 ซึ่งช่วงราชวงศ์ที่ 18 เป็นยุคที่พวกฮิรอสครองอียิปต์จนกระทั่งฟาโรห์รามเซสที่ 1 ขับไล่พวกฮิรอสครองไปในช่วงราชวงศ์ที่ 19)



ภาพที่ 7 เกมกระดาน Hound and jackals

เกมของอาณาจักรอียิปต์นั้น จะเห็นได้ว่า จะเป็นในลักษณะ Roll and Move คือโยนแท่งไม้แล้วเดิน ซึ่งมีแต่เกม Mehen เท่านั้น ที่ใช้ดวงลั่นๆ นอกนั้นจะใช้ทักษะการเล่น และเกมในอียิปต์โบราณนั้น จะสื่อถึงโลกหลังความตายได้เป็นอย่างดีโดยเฉพาะ Mehen ได้สื่อถึงเทพเจ้า Ra ซึ่งเป็นเทพสุริยะที่เป็นเทพที่ปกป้องอียิปต์ตามความเชื่อของคนในยุคนั้น

จากข้อมูลประวัติที่กล่าวมาข้างต้นผู้ศึกษาได้มีเกมที่ใช้มาเป็นตัวช่วยในการศึกษาข้อมูลโดยยกตัวอย่างเกมที่คนไทยรู้จักโดยได้หยิบยกเอาเกมดังต่อไปนี้มาใช้เป็นกรณีศึกษาในการออกแบบวิธีการเล่นของเกมกระดานที่จะใช้ในการนำเสนอเรื่องราวที่ต้องการใช้โดยจะนำเสนอในส่วนของกรณีศึกษาต่อไปนี้

2.1.3 ประวัติความเป็นมาของความเชื่อเรื่องผีของไทย

เนื่องจากในปัจจุบันความเชื่อเรื่องสิ่งลึกลับสิ่งเหนือธรรมชาติของไทยเรานั้นกลายเป็นเพียงความเชื่อของสิ่งที่ไม่รู้และหาข้อพิสูจน์ไม่ได้ซ้ำแล้วซ้ำเล่า จึงอยากนำเอาความไม่รู้หรือความคลุมเครือนี้มานำเสนอเพื่อให้บุคคลและเยาวชนมีความรู้เกี่ยวกับความเชื่อต่างๆของบรรพบุรุษในอดีตที่มีการบอกเล่ากันมาแบบปากต่อปากเพื่อสร้างความชัดเจนให้ในเรื่องความเชื่อเหล่านั้นนั่นเอง

ความเชื่อเรื่องผีของไทย หมายถึงความเชื่อเกิดจากความกลัวและความไม่รู้ของมนุษย์ที่มีต่อธรรมชาติ มนุษย์ไม่รู้สาเหตุต่างๆ ที่เกิดขึ้นในธรรมชาตินั้นเกิดขึ้นได้อย่างไร ใครเป็นผู้กระทำ เพราะเหตุปรากฏการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นนั้นล้วนแล้วไม่มีใครผู้ใดกระทำ และสำคัญไปกว่านั้นก็คือ เหตุที่เกิดขึ้นนั้นเกินวิสัยของมนุษย์ที่จะกระทำได้ ความกลัวจึงเกิดขึ้นและเกิดแนวคิดเรื่องอำนาจเร้นลับในธรรมชาติ ซึ่งต่อมาถูกเรียกว่า “ผี” หรือ “วิญญาณ” ผีหรือวิญญาณเป็นสิ่งที่ไม่มีตัวตน แต่มนุษย์เชื่อว่าสามารถดลบันดาลให้เกิดเหตุต่างๆ ขึ้นได้ด้วยพลังอำนาจ เช่น การหายตัว การเข้าสิงร่างของมนุษย์ หรือเหตุดีและเหตุร้ายต่างๆ นานา เป็นต้น

ผี หรือ วิญญาณ แบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ

1. **ผีธรรมชาติ** และผีที่เกิดจากคนที่ตายแล้ว ประเภทแรกคือ ผีธรรมชาติ เป็นผีที่มนุษย์จัดให้อยู่ในเหตุปรากฏการณ์ทางธรรมชาติ เช่น ผีฟ้า ผีน้ำ ผีดิน และผีอื่นๆอีกนับไม่ถ้วน ผีเหล่านี้มนุษย์ยุคโบราณได้สร้างขึ้นมาด้วยความเกรงกลัวธรรมชาติ ซึ่งในเวลาต่อมาผีเหล่านี้ก็มีพัฒนาการกลายเป็นเทพดาให้มนุษย์หลายยุคหลายสมัยได้กราบไหว้บูชา เช่น เทพประจำโลกธาตุทั้ง ๔ ดิน น้ำ ลม ไฟ อาทิ พระแม่ธรณี เทพแห่งผืนดิน พระแม่คงคา เทพแห่งสายน้ำ พระพราย เทพแห่งสายลม และพระอัคคี เทพแห่งไฟ และนอกจากนี้ก็มีการจัดลำดับชั้นเทพ เช่น พระพรหม พระศิวะ พระวิษณุ เทพผู้เป็นใหญ่ในศาสนาพราหมณ์ ฮินดู ซึ่งเรียกว่า “ตรีมูรติ” และมีเทพที่มีลำดับชั้นถัดลงมาอีกมากมาย จนถึงเทพที่อยู่ตามต้นไม้ใหญ่ ซึ่งเรียกว่า “รุกข์เทวดา” และเทพรักษาป่า คนไทยจะเรียกขานว่า “เจ้าป่า เจ้าเขา” เป็นต้น
2. **ผีที่เกิดจากคนที่ตายแล้ว** คนไทยเชื่อว่า คนที่สิ้นลมหายใจหรือตายไปแล้วจะมีดวงวิญญาณออกจากร่าง และเชื่อว่าจะรู้ว่าตนเองตายแล้วภายใน ๓ วัน ๗ วัน จากนั้นก็จะกลับบ้านหรือไปหาคนที่รัก บางครั้งก็ปรากฏตัวให้เห็น บางครั้งก็มาด้วยเสียง กลิ่นธูปควันเทียน หรือกลิ่นสบางของศพ เป็นต้น นอกจากนี้คนไทยยังเชื่อว่า ผีมีอิทธิพลต่อวิถีชีวิตของมนุษย์ที่ยังมีชีวิตอยู่ โดยเฉพาะผีบรรพบุรุษ ซึ่งจะให้ทั้งคุณและโทษ เช่น ถ้าหากลูกหลานลบหลู่ดูหมิ่นก็จะทำให้เกิดเหตุร้ายต่างๆ นานา ทำมาหากินไม่เจริญรุ่งเรือง แต่ถ้า

หากลูกหลานแสดงถึงความกตัญญูคุณกราบไหว้บูชา ผีบรรพบุรุษก็จะบันดาลให้เกิดแต่สิ่งที่ดีกับชีวิตของลูกหลาน ความเชื่อนี้สอดคล้องกับวิถีชีวิตของชาวจีนคือการเชื่อฟังคำสั่งสอนของบรรพบุรุษ และการเซ่นไหว้บรรพบุรุษเป็นประจำสม่ำเสมอ เช่น ประเพณีตรุษจีน ประเพณีเซ็งเม้ง ประเพณีสารทจีน ก็จะมีการไหว้เจ้าในตอนเช้า และเวลาสาย ลูกหลานก็จะทำการไหว้บรรพบุรุษอย่างพร้อมหน้าพร้อมตา และบางครั้งก็จะมีเซ่นไหว้ผีเร่ร่อนในตอนบ่าย นอกจากนี้จะเป็นการแสดงความกตัญญูทวดที่ต่อบรรพบุรุษผู้ล่วงลับ และการพบปะสังสรรค์กันในหมู่ญาติพี่น้องแล้ว ยังมีการเชื่อเพื่อเผื่อแผ่ต่อผีไม่มีญาติอีกด้วย

ความเชื่อเรื่องผีอยู่คู่กับคนไทยมาเป็นระยะเวลายาวนาน ดังที่ได้กล่าวมาแล้วในข้างต้นถึงพัฒนาการของความเชื่อเรื่องผี พิธีกรรมต่างๆ ที่คนไทยประกอบขึ้นก็ไม่น้อยที่เกี่ยวของกับภูตผีวิญญาณ ทั่วทุกภูมิภาคของไทย จะมีการประกอบพิธีกรรมเพื่อเซ่นสรวงดวงวิญญาณในแต่ละท้องถิ่นแตกต่างกันไป เช่น ภาคกลางมีการทำพิธีไหว้แม่โพสพ เพื่อความเจริญงอกงามของข้าวกล้าในนา ภาคใต้มีความเชื่อเรื่องผีตายายซึ่งเป็นผีบรรพบุรุษที่คอยคุ้มครองปกป้องภัยอันตรายต่างๆ จึงมีการตั้งศาลและเลี้ยงดูเป็นอย่างดี ภาคอีสานมีความเชื่อเรื่องผีปู่ตาจึงมีการตั้งศาลประจำแต่ละหมู่บ้านและทำพิธีกรรมการเลี้ยงทุกปี ภาคเหนือก็มีประเพณีฟ้อนผีมด ผีเม็ง ที่เป็นการแสดงถึงความกตัญญูคุณของลูกหลานที่มีต่อบรรพบุรุษ เป็นต้น



ภาพที่ 8 ความเชื่อต่างที่คนไทยมีต่อผี

2.1.4 ข้อมูลผีในภูมิภาคต่างๆของไทย

เนื่องจากประเทศไทยมีหลายภูมิภาคความเชื่อเรื่องผีของไทยในแต่ละภูมิภาคจึงแตกต่างกันตามแต่สถานะความเป็นอยู่และการดำรงชีวิตของคนไทยในแต่ละภาคโดยจะแบ่งย่อยๆเป็นตา ซึ่งเป็นข้อมูลที่รับการรวบรวมมาและย่อความเพื่อให้เกิดความเข้าใจและง่ายต่อการศึกษาอาจจะไม่ครอบคลุมในทั้งหมดแต่เป็นข้อมูลที่ผู้วิจัยได้ศึกษาและรวบรวมมาได้จากสื่อและความรู้ที่ผู้วิจัยได้ไปค้นคว้าซึ่งจะนำเสนอมาในตารางที่จะแบ่งย่อยเป็นแต่ละภูมิภาคได้ดังนี้

ภาคเหนือ

ลำดับ	ชื่อ	ประเภท/ความเชื่อ	รูปร่างลักษณะ	สถานที่อยู่
1	ผีตายโหง	ผีคู่ร้ายตายโดยไม่ทันรู้ตัวตายโดยเหตุที่วิญญาณไม่ยอมรับว่าตายเช่นตายรถชนตายงูจกตกต้นไม้ตาย	เป็นรูปร่างเป็นตัวตามหาร่างกาย อาจไม่ได้ตั้งใจหลอกหลอนทำร้ายใคร	สถานที่ตาย
2	ผีตายพราย	ผีร้ายผีผู้หญิงตายเมื่อคลอดลูกหากตายทั้งแม่ลูกจะเรียกว่าผีตายกลมนิยมนำมาทำน้ำมันพราย	ผีผู้หญิงจะมีลักษณะความดุร้ายตามประเภทของบุคคลที่ตายมีนิสัยห่วงลูกห่วงผัว	บ้านหรือสถานที่ที่มีความผูกพัน
3	พราย	ไม่มีใครรู้ว่าเกิดจากอะไรแต่เป็นพวกที่ชอบเข้าสิงในตัวคนอย่างพวกผีกะ ผีโพงทำให้คนที่โดนเข้าสิงอ่อนแอลงเรื่อยๆหากแก้ไขไม่ได้คนผู้นั้นก็จะตายไปพรายเข้าสิงกินคนได้แต่ผีตายพรายไม่เคยเข้าสิงใครคือข้อแตกต่างของผีชนิดนี้	ไม่มีรูปร่างแต่เมื่อเข้าสิงใครแล้วจะทำให้คนๆนั้นเกิดอาการผิดปกติชอบกินของเน่าของคาว	ไม่แน่นอน บางทีก็เกิดจากคาถาเรียก
4	ผีเสื้อ ผีโพง	ผีโพงคือผีชนิดหนึ่งที่สิงอยู่กับบุคคลเพศหญิงชอบกินของคาว ผีเสื้อ คล้ายกับผีโพงแต่เป็นเพศชาย	ผู้หญิงมีแสงไฟสีแดงออกมาจากจมูกชอบกินกบเขียดผมงอ้งมแห่งกรอบกระเซอะกระเซิง/ผีเสื้อจะเป็นเพศชายและสะพายดาบไปด้วย	รับสืบทอดมาจากครอบครัว
5	ผีปู่ย่า	คือผีของบรรพบุรุษเราเอง เป็นผีดีคอยปกป้องรักษาและมีข้อแม้ว่าต้องเป็นคนดี	เป็นผีทางสายแม่เพราะคนล้านนามักแต่งงานแบบเขยเข้าบ้านคือ ผู้ชายไปอยู่บ้านผู้หญิงตั้งคำที่ว่าไปเอาผีทางหน้า	บ้านเรือนของครอบครัวนั้นๆ

6	ผีเรือน	ความเชื่อล้านนาเป็นกลุ่มผี ไม่ใช่ผีตนใดตนหนึ่ง ประกอบไปด้วยผีปู่ย่าผีหม้อ ข้าวแตกและผีหัวกระไดเป็น ต้น	ผีบรรพบุรุษ	บ้านเรือน ครอบครัว นั้นๆ
7	ผีย่าหม้อหนึ่ง	ผีฝ่ายดี เชื่อว่าเป็นผีปู่ย่าที่ลง มาประจำในหม้อหนึ่งค่อยปก บักรักษาแต่ชอบรบกวนเด็ก อ่อน	เกิดจากการอัญเชิญผี ปู่ย่ามาสิงหม้อหนึ่งไห ข้าวเป็นครั้งคราว สามารถให้คำทำนาย ทายทักได้หากลูกหลาน เดือดร้อน	อยู่ใน ประเภท ของผีเรือน
8	ผีเจ้านาย	ผีเจ้านายเกิดจากเจ้าหรือ นายที่ตายไปแล้วมักเป็นเจ้า หรือนายที่ได้ทำคุณงาม ความดีมาก่อนเมื่อตายจึงได้ ไปอยู่ในภพภูมิที่สูงขึ้น	ผีเจ้านายแตกต่างจากผี อื่นตรงที่มีม้าขี่หรือร่าง ทรงผีเจ้านายมีแทบทุก หมู่บ้านและมีชื่อเรียก แตกต่างกันไปตามแต่ ละท้องถิ่น	แล้วแต่ละ สถานที่ของ คนทรง ต่างๆ
9	ผีเจ้าที่	คือผีที่สิงสถิตอยู่บริเวณนั้นๆ เช่นบริเวณบ้านบริเวณป่า เขาเป็นต้น จะเป็นผีรายรี้ดก็ ได้ มุ่งคุ้มครองหรือรักษา บริเวณนั้นๆ	รูปร่างไม่แน่นอน ตามแต่ละความเชื่อ	สถานที่ ต่างๆ
10	ผีเสื้อ	ผีเสื้อคือผีที่พ้นจากเปรตแล้ว ยังมีมีเศษกรรมเหลืออยู่จึง ต้องมาเป็นผีเสื้ออีก500ชาติ	ผีเสื้อมีหลายอย่างเช่น ผีเสื้อบ้าน ผีเสื้อ วัด ผีเสื้อเมือง ผีเสื้อทุ่ง เป็น ต้น มีรูปร่างคล้ายยักษ์ ในวรรณคดีไทย	สถานที่ ต่างๆ
11	ผีขุนน้ำ	ผีฝ่ายดีที่คนล้านนาให้ความ เคารพยำเกรงมากป่าใดที่มี ต้นกำเนิดของน้ำจะได้รับการ ปกปักรักษาเป็นอย่างดี	ไม่ปรากฏรูปร่างตัวตน เป็นกลุ่มผีที่เฝ้ารักษา ต้นน้ำลำธาร ไม่ใช่ผี โดดเดี่ยวเดี่ยวตาย	ต้นน้ำลำ ธารในป่า

12	ผีมด ผีเมง	ผีมด คือผีบรรพบุรุษตาม ความเชื่อของคนล้านนา ผีเมง คือผีบรรพบุรุษล้านนา อีกประเภทหนึ่งว่ากันว่าชาว ล้านนารับผีนี้มาจากชนเผ่า เมง	มีรูปร่างลักษณะตาม ความเชื่อและการแต่ง กายของชนแต่ละเผ่า	บ้านเรือน ครอบครัว
13	แถน	คือผีฝ่ายดีของล้านนา คือ พ่อเกิดแม่เกิดที่อยู่เมืองบน คนเราจะได้มาเกิดหรือไม่ ขึ้นอยู่กับแถนหากแถนไม่ส่ง มาเกิดก็ไม่ได้เกิด	แถนมีรูปร่างอย่างไรก็ไม่ มีใครบอกได้หากแต่ รูปร่างหน้าตาและ พฤติกรรมของแถน คล้ายพระอินทร์และ พระพรหมนั่นเอง	เมืองบน หรือบนฟ้า
14	ผีในวัด	พูดถึงวัดเรามักจะนึกถึงบุญ มากกว่าบาปนึกถึงพระ มากกว่าผีซึ่งสิ่งเหล่านี้อยู่ ร่วมกันในวัดนั่นเอง	มีมากมายหลายจำพวก แล้วแต่สิ่งของสถานที่ นั้น ๆ เช่น ต้น ตะเคียน เปรต เป็นต้น	วัด
15	ผีด้อยด้วน	ความเชื่อผีด้อยด้วนเป็นคน พวกหนึ่งที่ถนัดในการเกะ ครกหินเมื่ออยากได้อะไรจะ แบกครกมาทิ้งมาทิ้งไว้ที่หน้า บ้านชาวบ้านทั่วไปหากใคร ไม่ให้ของที่มันต้องการไม่ นานคนในบ้านจะต้องมีอัน เป็นไป	เป็นชนเผ่าชนหนึ่งที่ถูก เหยียดลงว่าเป็นผีก็ได้ อย่างเช่นผีตองเหลือง	ป่าด้อยด้วน
16	ผีค้างพอน	ไม่รู้ร้ายกระหายเลือดชอบ รบกวนเด็กจะทำหน้าที่ดูแล บ้านเรือนท่ามีการเลี้ยงที่ดี	มีหลายรูปร่างที่จำแลง ได้เช่น คนแก่หนุ่มชู้ন্দ้า เสือดำ หมาดำ แมวดำ ไก่ดำ เป็นต้น	เป็นผีเสียง ไว้ดูแล รักษาคนใน บ้าน
17	ผีน้ำ	หมายรวมถึงผีที่รวมกันอยู่ใน น้ำมากกว่าเช่นคนตกน้ำ หรือ ตายจากเหตุการณ์ทาง	มีหลายรูปร่างเช่น ผี เงือก ผีเงือกชนิดงูมี หงอน เป็นต้น เงือกใน	น้ำสถานที่ ตาย

		น้ำต่างๆเป็นต้น	ความหมายด้านนา โดยทั่วไปจะหมายถึงงู ใหญ่เป็นต้น	
18	ผีบ้าตาวอด	เป็นผีร้ายอย่างเดียว คุณ ความดีมีบ้างคือเอาไว้หลอก เด็กไม่ให้แฟนฟ่านออกทุ่งคน เดียว	ผีบ้าตาวอดจะแบกผ้า พกหลวงออกกล้าเด็ก อ่อนน้อยคือด้านเอาไป เลี้ยงผีชุมคำของมัน	ไม่แน่นอน ร่อนไปทั่ว ตามทุ่ง ต่างๆ
19	ผีปก กะโหล่ง	ในขณะที่ผีบ้าตาวอดสร้างไม ให้เด็กไปวิ่งเล่นในทุ่งผีปก กะโหล่งก็มีขึ้นเพื่อกันไม่ให้ เด็กเตลิดเข้าดงลึก	เป็นผีเพศชาย เช่นเดียวกับผีบ้าตาวอด ตัวผอมยาวไม่รุงเสื้อผ้า เอาผมยาวคลุมตัวตน เล็บยาวคม ฟันคม	ในป่าในดง
20	ผีม้าบอง	เป็นม้าผีที่มักจะมาตอนหน้า หนาวมักเป็นการแสดง อำนาจของผีทะเลเพราะบน ด้วยไม่มีคนเลี้ยงม้า	ม้าดำ	จะปรากฏ ช่วงหน้า หนาวที่ หมอกจืดๆ
21	ผีสองนาง ผีนางไม้	ผีสองนางคือผีนางไม้ที่สิงอยู่ ในต้นไม้ที่แตกออกเป็นสองกิ่ง หรือเป็น2ต้นมาแต่อดีต	ผู้หญิงแต่งชุดขาว ล้านนา	ต้นไม้ที่มี สองกิ่งแตก ออกจากกัน
22	ผีชะแคว ผีตามอย ผีอีค้อย ผีโพงดง	ผีชะแควจะเป็นผีหรือสัตว์ดู คู่คู่กำกับ แต่เดิมน่าจะเป็น สัตว์มากกว่า ผีตามมอย มี2ประเภทคือผีที่ ชอบเลียกันคนที่หลงป่า กับผีตามมอยที่ชอบมี เพศสัมพันธ์กับคน ผีอีค้อยเป็นผีที่อยู่ร่วมกันคน มาแต่จะไม่คงเกี่ยวกันทำ คนมาคุกคามมันจะหายไป ผีโพงดงคล้ายผีโพงแต่อยู่ใน ป่า	ผีชะแคว เป็นผีที่มีแขนง ป้องเดี่ยวเวลาหกล้มจะ ลุกเองไม่ได้ต้องหา ต้นไม้ค้ำมาขึ้น เวลาไป ไหนมักกะโดดโหยงๆ แบบผีดิบ ผีตามมอย มีรูปร่างคล้าย คนมี2เพศคือ ชายและ หญิง ผีอีค้อย มีรูปร่างเหมือน คนแต่สูงสักรอกเท่านั้น เคลื่อนไหวรวดเร็ว	ป่าหุบเขา ต่างๆ

23	ผีกละ	เป็นผีที่ชาวล้านนากลัวกันมากที่สุด เป็นผีร้ายทำให้เกิดภัยกับคนที่สิงและคนในครอบครัว	ผีกละเป็นผีที่ชอบสิงผู้หญิงจะมีอาการผิดปกติทางร่างกายต่างๆเป็นต้น	เป็นผีเสียงแล้วแต่สถานที่ของคนเสียง
24	ผีกละยักษ์	ผีกละยักษ์ เดิมคือพระหรือผู้ที่มีคาถาอาคมแต่ชอบขโมยของวัด เมื่อตายแล้วจึงได้มาเฝ้าทรัพย์สินอยู่ที่วัดไม่ให้ใครเอาไปได้ ผีกละยักษ์จะมีนิสัยโหดร้าย จึงไม่ค่อยมีหมอดีและผู้มีคาถาอาคมไปยุ่งหรือไปทำให้ผีกละยักษ์อาคาตเพราะถ้าไปยุ่งเมื่อไร ไม่นานคนๆนั้นก็ตาย	คนสูงใหญ่ สีผิวเข้มตาสีแดง มีเขี้ยวเหมือนยักษ์ มีฟันแหลมๆ เล็บยาวแหลม เสื้อผ้าสีดำ	ตามสถานที่ที่มีหวงค้ำนึ่ง
25	ผีบังบด	ผีบังบด คือ ชาวเมืองลับแลหรือพุดอีกอย่างก็คือคนธรรพ์	ทุกอย่างเหมือนคนเราทุกประการ แต่เป็นผี	มีอยู่ทุกที่จะเป็นตามป่า ไร่ หินใหญ่ หุบเหวจะเป็นภาพซ้อนภาพ
26	แมงสีหูห้ำตา	แมงสีหูห้ำตา เป็นชื่อสัตว์ประหลาดตัวหนึ่งในตำนานว่าด้วยวัดพระธาตุดอยเขาควายแก้ว อำเภอเมืองเชียงราย จังหวัดเชียงราย มีลักษณะเหมือนหมีสีดำตัวอ้วน มีหูสองคู่และตาห้าดวง รับประทานถ่านไฟร้อนเป็นอาหาร และถ่ายมูลเป็นทองคำ	ตามตำนานของวัดพระธาตุดอยเขาควายแก้ว จังหวัดเชียงรายเชื่อกันว่า แมงสีหูห้ำตา มีลักษณะตัวอ้วนและเตี้ย มีกายภาพอย่างหมีสีดำ และมีขนยาวสีดำปกคลุมร่างกาย นอกจากนี้ยังมีหูสองคู่และมีตาห้าดวง โดยที่ดวงตาของแมงสีหูห้ำตาเป็นสี	มีรูปร่างของสัตว์นี้ปรากฏที่วัดพระธาตุดอยเขาควายแก้ว อำเภอเมืองเชียงราย จังหวัดเชียงราย

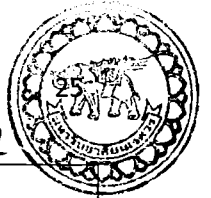
			เขียว รับประทานถ่าน ไฟร่อนเป็นอาหาร และ มูลของแมงสีหูห้าตานี้ เป็นทองคำ	
--	--	--	--	--

ตารางที่ 1 ข้อมูลผีในภาคเหนือ

ภาคใต้

ลำดับ	ชื่อ	ประเภท/ความเชื่อ	รูปร่างลักษณะ	สถานที่อยู่
1	ผีกองกอย	เป็นผีป่าจำพวกเดียวกับผี โปงคาง บ้างก็ว่าเป็นผี เบื้อ หรือสัตว์ที่ปราศจาก หัวสะบ้า	ส่วนใหญ่เป็นเพศหญิงตัวเล็ก ปอมมีขาข้างเดียวเท้าชี้ไป ข้างหลัง ชอบบรองว่าเก่งก้อย ชอบกินสัตว์เล็กพวกกบเขียด	ตามถ้ำ คลองหนอง บึง
2	ผีลึงกางดง	เป็นผีที่ชอบหลอกให้คน เข้าป่า	มีหลายรูปร่างบางที่แปลงเป็น ไก่อยู่ตามพุ่มไม้เมื่อตามเข้า ไปจะดิ้นห่างออกไป	ป่า
3	ผีโขมด	เป็นผีป่าปรากฏเป็นดวงไฟ บางคนว่าเป็นผีดูชอบ หลอกคนเดินป่า	ดวงไฟหลอกล่อคน	ป่า
4	ผีเจ้าเสน	เสนเกิดตามผิวหนังบาง คนว่าผีเจ้าเสนนั้นบัลดาล ให้บุคคลนั้นเป็นโนรา	เป็นโรคชนิดหนึ่งเกิดตาม ผิวหนัง	ไม่แน่นอน
5	ผีอมบ	เป็นผีจำพวกเดียวกับผี กละมักกล่าวกันว่าเป็น หญิงที่ตายในป่า	มีรูปร่างคล้ายงูแต่ไม่ทำร้าย ใคร	ป่า
6	ผีครุหมอ	เป็นผีบรรพบุรุษเป็นผีที่บุ คลหรือตระกูลนับถือเช่น ไหว้ตามแต่โอกาส	ผีบรรพบุรุษ	ครอบครัว หรือตระกูล ต่างๆ
7	ผีนางประดู่	เป็นผีนางไม้สิงในต้น ประดู่ไม่ใช่ผีร้าย	เป็นหญิงสาวหน้าตาดี	ต้นประดู่
8	ผีโปหมอ	เป็นผู้ที่สอนยาพื้นบ้าน และรักษาโรค	เป็นผีบุษาครุหมอยา	สถานที่ ต่างๆที่บูชา

9	ผีโป่ง	ผีป่าชอบดูดเลือดคนที่นอนหลับในป่า	คล้ายๆค้างแต่หางสั้น	ป่า
10	ผีปราบ	เป็นผีตามธรรมชาติตามปลักหมู ลานนอกห้อง ชอบให้โทษคนที่มารบกวนจึงหมายถึงคนที่ถูกผีปราบ	รูปร่างไม่แน่นอน	ธรรมชาติ
11	ผีไฟไขคิม	ผีป่า สิ่งอยู่ตามต้นไม้ขา คิมล่าต้นไม้แตกออกเป็นปวงทำใครไปทำร้ายผีจะลงโทษ	สิงตามต้นไม้	ต้นไม้ขา คิม
12	ผีแม่หุ้ย	เป็นผีเรือนช่วยคุ้มครองลูกหลานภายในบ้านหมอดำแยหรือผู้ตั้งท้องจะนับถือผีแม่หุ้ยการไหว้ต้องเซ่นด้วยของหวาน	ผีบรรพบุรุษ	และแต่คนบูชา
13	ผีตาเหล่เกอ	เป็นผีดี ช่วยให้พบสิ่งของที่หายเมื่อพบแล้วต้องแก้บนด้วยบุหรี่	ไม่มีข้อมูล	ไม่มีข้อมูล
14	ผีแม่ย่านาง	เป็นผีประจำเรือ บางคนว่าผีแม่ย่านางคือผีนางตะเคียนที่เอามาใช้ทำเรือ	ผู้หญิงนุ่งชุดไทยโบราณ หน้าตาดี	เรือ
15	ผีปู่โสม	ช่วยในการเฝ้าทรัพย์เป็นวิญญาณของผู้ตายที่ไม่ไปเกิดเพราะห่วงสมบัติ	ชายแก่มีอายุ	ที่ที่มีสมบัติของผู้ตาย
16	ผีทะเล	เป็นผีน้ำเป็นชื่อทั่วไปในทะเล	มีรูปร่างหลากหลายแล้วแต่จะปรากฏ	ทะเล
17	ผีแม่พัง สะดำ	ผีป่าสิงกับต้นยวนหรือรังผึ้ง ช่วยรักษาพญาผึ้งต้องเซ่นทรวงก่อนมิฉะนั้นจะ	รูปร่างไม่มีบันทึกแน่ชัด	รังผึ้ง



		เกิดอันตราย		สำนักหอสมุด
18	ผีตาแมดกะ เหี้ย	เป็นความเชื่อของชาวกะ	ชอบปรากฏเป็นเสื้อยังไม่เข้า แต่ตัวใหญ่ขึ้น	ป่า ๒๓ มี.ค. ๒๕๕๗
19	ผีตัวฮู	เป็นผีฟ้าของพวกชาวกะใน เขาบรรทัดชอบสิงอยู่ใน น้ำ	งูใหญ่หลังเขียวท้องแดงมอง ไม่เห็นหน้าเห็นแต่หาง	เขาบรรทัด
20	ผีย่าเงาะ	หรือพญาเงาะเป็นผีชาวกะ ในเขาบรรทัดเป็นผู้ก่อเกิด โลกและสรรพสิ่งมีดวงตา เป็นพระจันทร์หันไปทาง ใต้ก็สว่าง	พญาเงาะมีดวงตาเป็น พระจันทร์	บนฟ้า
21	ผีชาวเล	เป็นผีบรรพบุรุษที่ชาวเล ต้องเซ่นสรวงทุกปี	ผีบรรพบุรุษ	หมู่บ้าน ชาวเล
22	ผีพ่อตา	คำว่าพ่อตาเป็นภาษาใต้ มีความหมายว่าทวดเป็น ผีอารักษ์	ทวดในที่นี้คือคนอาจเป็นสัตว์ ใหญ่เรียกกันว่าเทวดาชั้นต่ำ	ศาลที่สร้าง บูชา
23	ผีหลาง	บางที่เรียกพวกข้างตาล เป็นผีบรรพบุรุษ นับถือบ ูชาในหมู่บ้าน	ผีบรรพบุรุษ	หมู่บ้าน หมอดำแย
24	ผีนางโองกะ แขง	เป็นผีบรรพชนผีตาผียาย ช่วยรักษากระแงอันเป็น หลังคามุงโรงของตัวโนรา ทั้งชายและชวา	ผีบรรพชน	หลังคามุง โรงของตัว โนรา
25	ผีหลั่ง	เป็นผีปราบทำความ สกปรกอาจถูกผีหลั่งทำ ร้าย ปลูกบ้านตรงทางผี หลั่งก็จะไม่มีความสุข	ผีหลั่งเป็นสัตว์จำพวก กระแต ตัวเล็กตาโตสีแดง	มีในเขต พังงา กระบี่ สุราษฎร์
26	ผีหลังกลวง	เป็นผีป่าไม่ทำร้ายคน ยกเว้นเพื่อหลอกกลัวคน เอาปลาหมอใส่หลัง	หน้าตาเหมือนคนหลังกลวง เห็นดับไตได้ฟุ้ง มีหนอนเต็ม ไปหมด	ป่า

๑.
๘๖
14๗
๐686๖
๘557

ภาคอีสาน

ลำดับ	ชื่อ	ประเภท/ความเชื่อ	รูปร่างลักษณะ	สถานที่อยู่
1	กะสือ	เป็นผีเชื่อว่าเป็นหญิงและ เข้าสิงในกายหญิง ออก หากินในเวลากลางคืน ออกหากินของคาวและ อาจม	เป็นผู้หญิงมีแต่หัวกับไส้ ลักษณะเป็นดวงไฟแวมๆ ของไทยจะเป็นสีเขียวแต่ของ มลายูจะเป็น สีเหลือง	ตามเขตภาค อีสาน
2	กะหัง	คล้ายกับกระสือแต่เป็น เพศชาย	เพศชายมีหางอยู่ที่ก้นใช้กระ ดงต่างปีกสากกระเบือต่าง หาง	ภาคอีสาน
3	กอกกอย	คล้ายกับความเชื่อทาง ภาคใต้	คล้ายกับความเชื่อทาง ภาคใต้	ป่าคลอง หนองบึง
4	ผีกำเนิด	หรือผีกำเนิดเป็นความ เชื่อจากประเทศลาวชอบ รบกวนเด็กให้ตกใจเวลา กลางคืน	ว่ากันว่าเป็นพอมแม่มจากชาติ ที่แล้ว	ไม่แน่นอน
5	ผีจะกละ	อยู่ในรูปผีป่าเลียงไว้ทำ ร้ายศัตรู	รูปร่างคล้ายแมว	ตามแต่คน เลียง
6	ผีชมบ	เป็นผีผู้หญิงที่ตายในป่า และสิงในบริเวณที่ตาย ไม่ทำร้ายใคร	รูปร่างเป็นเงาดำๆ	สถานที่ตาย
7	ผีเขี้ยว	ผีปู้ย่าตายายหรือญาติที่ ตายไปแล้วกลับมาขอ เครื่องเซ่นไหว้	ผีบรรพบุรุษ บางทีว่าบางที่ ปรากฏมาในรูปของกลุ่ม ผีเสื้อที่จะมาบอกล้างร้าย	ไม่แน่นอน
8	ผีตาโขน	เป็นการละเล่นพื้นบ้าน ของชาวอำเภอด่านซ้าย จังหวัดเลยนิยมเล่นใน งานบุญหลวงหรือบุญ พระเวท	ลักษณะเป็นคนสวมหน้ากาก กาที่มีจมูกยาวออกมาคล้าย งวงช้างมักจะจัดในงานบุญ	จ.เลย

9	ผีตาแฮก	เป็นผีนาของชาวลาวเซ่น สรวงเพื่อให้ทำงานได้ดี	ไม่แน่นอน	ศาลตามหัว คันนา
10	ผี นาง ตะเคียน	เป็นนางไม้ที่สิงตามต้น ตะเคียนมีอำนาจมากใน หมู่ผีที่สิงตามต้นไม้ เพราะเป็นต้นไม้ที่เก่าแก่	ผู้หญิงใส่ชุดไทยโบราณ	ต้นตะเคียน
11	ผีนางธรรณี	เป็นผีที่ชาวบ้านแต่งตั้ง ขึ้นให้รักษาช้างม้าโค กระบือที่เลี้ยงไว้ไม่ให้เป็น อันตรายหรือ หายก็จะ บ่นนางธรรณี	รูปร่างไม่มีบันทึก	ธรรณีประดู หรือคอกสัตว์
12	ปอบ	ผีที่ดูร้ายเกิดจากการเล่น วิชาอาคมแล้วของเข้าตัว ชอบกินของสดของคาว	ชอบเข้าสิงคน และทำให้เกิด ความเจ็บไข้กับคนนั้นๆ	ไม่แน่นอน
13	ผีปู้ตา	เป็นผีลาวเป็นผีที่คอยคุ้ม บ้านคุ้มเมือง เป็นหลัก เป็นฐานของหมู่บ้านนั้นๆ	ผีบรรพบุรุษ	ศาลหลักเมือง ศาลปู้ตา
14	ผีเข้า	ว่ากันว่าเป็นคนเรานี่เอง แต่พอตกกลางคืนจะ กลายเป็นเจตภูติออกไป เที่ยวหาของสกปรก	เหมือนคนแต่มีแสงออกจาก จมูก	ทั่วไป
15	ผีโพง	เกิดจากคนที่มีवानยาอัน รุนแรงคล้ายๆผีปอบแต่ ไม่ทำร้ายใคร	รูปร่างคล้ายกับเจ้าของวาน นั้นๆ	กอวาน
16	ผีฟ้า/แถน	คล้ายกับผีแถนของ ภาคเหนือ	แต่คนที่ถูกเข้าสิงมักเป็นเพศ หญิงคำเรียกคล้ายๆกัน	บนฟ้า
17	ผีแม่หม้าย	เป็นผีที่ชอบทำให้คนเกิด โรคไหลตาย ทางแถว ภาคอีสานจะกลัวกันมาก เพราะผีแม่หม้ายจะเอา ไปทำเป็นสามี	ผู้หญิงสวยย้วยวน	แถบภาค อีสาน

18	ผีเรือน	ผีที่อยู่ประจำบ้านคอยปกป้องรักษา	ไม่แน่นอน	บ้านต่างๆ
19	ผีโขมด	เป็นดวงไฟลอยวูบวาบไปมาในเวลากลางคืนพอเข้าไปใกล้ก็หายไป วิทยาศาสตร์อธิบายว่าเป็นแก๊สมีเทนที่เกิดจากซากพืช	ดวงไฟตามหนองคองลงบึงต่างๆ	หนองน้ำบึงน้ำต่างๆ
20	ผีพุ่งไต้	ดวงวิญญาณที่จะมาเกิดบนโลกมนุษย์ถ้ามีคนเห็นแล้วห้ามทัก ถ้าทักแล้วผีก็จะไม่เกิดในท้องคน แต่จะไปเกิดในท้องสัตว์เดรัจฉานแทน	เป็นแสง เหมือนดาวตก แต่จะมีลักษณะเป็นเส้นยาว แสงนั้นจะเป็นแสงสีแดง เขียว หรือขาว	ไม่มี

ตารางที่ 3 ข้อมูลผีในภาคอีสาน

ความเชื่อเรื่องผีอื่นๆ

ลำดับ	ชื่อ	ประเภท/ความเชื่อ	รูปร่างลักษณะ	สถานที่อยู่
1	แม่นาค	เป็นผีตายทั้งกลม เรื่องราวของแม่นากพระโขนงปรากฏอยู่ทั่วไป ตามความเชื่อของคนไทยร่วมสมัยและตราบจนปัจจุบัน	เป็นผู้หญิง	พระโขนง
2	กุมารทอง	เป็นความเชื่อทางไสยศาสตร์ของไทยเกี่ยวกับจิตวิญญาณที่มาของกุมารทองมาจากการเลี้ยงภูตผีปีศาจไว้ใช้งาน	กุมารทองจะเป็นวิญญาณของเด็กผู้ชาย หากเป็นวิญญาณผู้หญิงที่คนเลี้ยงไว้จะเรียกว่า "โหงพราย"	ตามสถานที่ที่บูชา

3	ควายธนู	เป็นเสมือนเครื่องราง ธรรมดาสําหรับใช้ พกพาติดตัว การสานวัว หรือควายธนูที่ทำจาก ไม้ไผ่นั้นมีแบบมาจาก สายพ้อคํา การทำธนูมือ แต่วัวหรือควายธนูนี้จะ แรงมากก็คือการปราบ เสือเย็น(เสือสมิง)	ควายสีดําชอบออกไปเที่ยว ยามคําคืน	ตามแต่คน เลี้ยง
4	เทพารักษ์	เป็นเทพระดับหนึ่ง ซึ่ง เป็นเทพที่อยู่ในสวรรค์ ชั้นกามาพจรภาพ แต่ บางที่อาจเรียกว่าเป็น เทวดา บางที่อาจ เรียกว่าผี	เทพารักษ์ถือเป็นเทวดาชั้น ต่ำเนื่องจากมิได้อยู่เมืองฟ้า หากเป็นใหญ่ในทีใด โดยเฉพาะก็เรียกเป็นเทพได้ และเติมคํ่าว่า อารักษ์ ควบ กันเป็น เทพารักษ์ จัดเป็นผี ธรรมชาติ เทพารักษ์ จะอาศัยอยู่ตาม ต้นไม้ใหญ่ เรียกว่า รุกข์ เทวดา ส่วนเทพารักษ์ที่อาศัย อยู่ตามบ้านเรือนจะ เรียกว่า เจ้าที่เจ้าทาง	แล้วแต่ สถานที่สิง สถิต
5	ผีตานี	เป็นผีผู้หญิง เช่นเดียวกับนาง ตะเคียน นางตานีจะสิง สถิตอยู่ในต้นกล้วย ตานี อย่างไรก็ตาม ไม่ใช่ต้นกล้วยตานีทุก ต้นจะมีพรายตานีสิง สถิตอยู่	ลักษณะของพรายตานี โดยทั่วไปจะเป็นหญิงงาม นุ่ง ห่มตามแบบสตรีไทยโบราณ สไบสีตองอ่อน ฝ้านุ่งโจงสี ตองแก่ กลิ่นกายหอมดอก กล้วย	ต้นกล้วยตานี

6	ผีตาโม่	ผีที่มีลักษณะเป็นหัวกะโหลก ไม่มีลูกตา หรือผลุบหายเข้าไปในเบ้าตา เคยนำมาสร้างเป็นภาพยนตร์มาก่อน	ลักษณะเป็นหัวกะโหลก ไม่มีลูกตา หรือผลุบหายเข้าไปในเบ้าตา	ไม่มีแน่นอน
7	ผีตายห้า	เป็นคนที่เสียชีวิตจากโรคห้าในสมัยรัตนโกสินทร์	เป็นคนที่ตายด้วยโรคระบาด เรียกรวมๆกันว่าผีตายห้า	สถานที่ตาย
8	สมีง	เดิมเป็นคนที่มีความสามารถจำแลงร่างเป็นเสือได้ หรือเสือที่กินคนมากๆ เข้า เชื่อกันว่า วิญญาณคนตายเข้าสิง ต่อมาสามารถจำแลงร่างเป็นคนได้ เรียกว่า เสือสมีง	คนที่กลายร่างเป็นเสือได้	ป่า
9	นางกวัก	รูปเคารพที่ไว้กราบไว้บูชาเพื่อให้การค้าเจริญ มักวางไว้หน้าร้าน เพื่อเรียกลูกค้า	รูปปั้นผู้หญิงที่ช่วยในการค้าขาย	ร้านค้าต่างๆ
10	รากษส	คือ ยักษ์ชนิดหนึ่ง ยักษ์ประเภทนี้หากไปเกิด ณ ที่ใด จะกลายเป็นยักษ์เฝ้าสถานที่นั้น ผู้รูปร่างท่านกล่าวว่ารากษสคือ อสูร ประเภทหนึ่งมีหน้าที่เฝ้าสถานที่	ยักษ์ชนิดหนึ่ง	ตามสถานที่ต่างๆ

11	เวตาล	กล่าวว่าเวลานั้นเป็นวิญญานร้ายที่วนเวียนอยู่ตามสุสาน และคอยเข้าสิงอยู่ในซากศพต่างๆ มันจะทำร้ายมนุษย์ที่เข้าไปรบกวนเหยื่อของเวตาลจะถูกเข้าสิง ทำให้มือและเท้าหันไปข้างหลังเสมอ เวตาลยังทำให้ผู้คนเป็นบ้า ฆ่าเด็ก และแทงลูก แต่เวตาลยังมีข้อดี คือมันจะคอยดูแลหมู่บ้านของมันเอง	เป็นอมมนุษย์จำพวกหนึ่งคล้ายค่างควาผี ในปรัมปราคติของฮินดู เวตาลอยู่ในจำพวกมรุตคณะ เป็นบุตรนางอหิติ เป็นผู้ตามพระรุทระเป็นเจ้าของแลนางภัทรา ดำรงอยู่เป็นภูตที่อาศัยในซากศพผู้อื่น	ศพคนตาย
12	ผีหัวขาด	คือคนที่ตายโดยที่ส่วนของศีรษะหลุดออกมาจากร่างกายเพราะส่วนของศีรษะนั้นประกอบไปด้วยอวัยวะสำคัญก็คือสมองซึ่งทำหน้าที่ควบคุมการทำงานของร่างกาย สาเหตุของการเป็นผีหัวขาดก็คือถูกฟันคอด้วยดาบ ในสมัยโบราณ	คอขาดถือหัว จัดเป็นผีตายโหงประเภทหนึ่ง	ทั่วไป
13	ผีถ้วยแก้ว	เป็นการละเล่นโบราณตามความเชื่อ โดยเชื่อว่าเป็นการอัญเชิญวิญญาน (หรือผี) มาสถิตในถ้วยแก้ว แล้วสอบถามเรื่องราวต่างๆ	ไม่แน่นอน	วิญญาน เร่ร่อน

14	ผีจอมปลวก	เชื่อว่า ถ้าขึ้นอยู่ใกล้บริเวณบ้านใด เจ้าของบ้านจะทำพิธีรับขวัญปลวกโดยเอาผ้าแดงใหม่ ๆ พันรอบ ทำหลังคา กันแดดกันฝนให้ปลวก ทำพิธีเช่นไหว้ เพราะเชื่อว่าจะเกิดสิริมงคลแก่บ้าน และปลวกนั้นจะให้ลาภต่างๆ นานา เช่นที่ชอยวาสนา ต.ขุนทะเล ชาวบ้านจะไปกราบไหว้บูชา อยู่เสมอเพราะเชื่อว่าจะมีลาภ และทำมาหากินได้คล่อง มีฐานะดี	จอมปลวกเป็นเนินดิน ไม่มีต้นไม้หรือหญ้าขึ้นเลย ภายในมีตัวปลวกสีออกดำ ตัวเล็ก ไม่กัด ซึ่งเรียกว่าจอมปลวกชนิดนี้ว่า "ปลวกหัวล้าน" หรือ "ปลวกหมูสี"	จอมปลวก
----	-----------	---	---	---------

ตารางที่ 4 แสดงข้อมูลผีไทยภาคต่างๆ

จากข้อมูลจะเห็นว่าความเชื่อในแต่ละภาคของไทยจะเกิดจากความแตกต่างของวิถีชีวิตในภาคซึ่งข้อมูลที่ได้จะเป็นการศึกษาจากหนังสือและหาข้อมูลจากเว็บไซต์ต่างๆ เพื่อช่วยเสริมให้ได้ข้อมูลที่แน่นอนดังตารางที่แสดงนั่นเอง

2.1.5 ภาพประกอบ

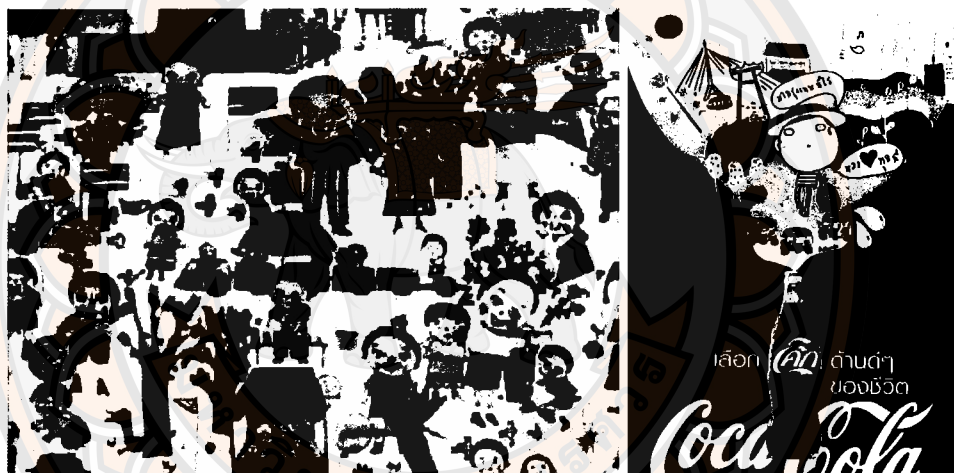
เมื่อกล่าวย้อนอดีตกลับไปในยุคสมัยก่อนประวัติศาสตร์ ครั้งที่มนุษย์ได้วาดภาพสิ่งต่างๆลงบนผนังถ้ำ ภาพประกอบเรื่องราวต่างๆที่มนุษย์ได้บันทึกเอาไว้ซึ่งส่วนใหญ่มักจะเป็นภาพคน ภาพสัตว์ รวมถึงเครื่องมือเครื่องใช้ต่างๆในการล่าสัตว์ คือสิ่งแวดล้อมที่มนุษย์ในสมัยนั้นพบเห็นอยู่ใช้ชีวิตประจำวัน หากเรามองดูภาพเขียนเหล่านั้นแล้วคงมีคำถามตามมาว่า เพราะเหตุใดพวกมนุษย์ถ้ำนั้นถึงได้วาดภาพเหล่านั้นออกมา ซึ่งเรื่องราวของภาพมักจะเกี่ยวกับการล่าสัตว์ซึ่งบอกถึงวิถีชีวิตและการดำรงอยู่ของมนุษย์ถ้ำสมัยนั้นรูปแบบของภาพเขียนที่ดูเรียบง่ายแบบเด็กเขียน (Primitive) ดูไม่ซับซ้อน ซึ่งใช้วัสดุต่างๆที่พอหาได้ง่ายนำมาเขียนรูปเช่น แท่งถ่าน หินสี เลือดสัตว์ ไขมันสัตว์ แสดงออกด้วยการใช้เส้นที่เรียบง่าย ใช้สีประเภทสีแดง และสีน้ำตาลในการวาด อย่างไรก็ตามสิ่งที่มนุษย์ถ้ำได้แสดงออกมานั้นคือการแสดงออกของมนุษย์อย่างหนึ่งในการสื่อสารด้วยการบันทึกเป็นภาพวาดบอกเล่าเรื่องราวของพวกเขาซึ่งถือว่ามีคุณค่าอย่างยิ่ง อันเป็นมรดกล้ำค่าทางการศึกษาวิถีชีวิตของมนุษย์ถ้ำในยุคสมัยนั้นให้มนุษย์รุ่นต่อๆมาได้ศึกษาเรียนรู้

ปัจจุบันสื่อสิ่งพิมพ์ต่างๆได้วิวัฒนาการเจริญขึ้นมา การสื่อสารแลกเปลี่ยนเรียนรู้กระทำได้ง่ายสะดวกและรวดเร็วเพราะเทคโนโลยีเจริญก้าวหน้า เช่น โทรศัพท์มือถืออินเทอร์เน็ตไร้สายวิทยุสื่อสาร โทรทัศน์ ฯลฯ สิ่งเหล่านี้ทำให้มนุษย์ติดต่อสื่อสารถึงกันได้รวดเร็วขึ้น มีความถูกต้องแม่นยำและ สามารถตรวจสอบได้ อย่างไรก็ตามสื่อสิ่งพิมพ์ก็มีบทบาทและความสำคัญไม่น้อยไปกว่าสื่ออื่นๆดังที่กล่าวมาแล้วข้างต้น เพราะสื่อสิ่งพิมพ์อันได้แก่หนังสือ นิตยสารวารสาร แผ่นพับ ฯลฯ เป็นสื่อที่มีความสำคัญสำหรับใช้เป็นสื่อกลางในการให้ข้อมูลข่าวสารและสื่อสารความหมายอีกทั้งเป็นสื่อที่ปรากฏอยู่ได้นานและสามารถย้อนกลับมาดูได้ตลอดเวลา ประเด็นที่น่าสนใจในสื่อสิ่งพิมพ์ที่นอกเหนือจากการสื่อความหมายที่เกี่ยวกับตัวอักษรแล้ว ภาพประกอบที่สอดแทรกอยู่ในเนื้อหาเหล่านั้นก็มีความสำคัญ เพราะสามารถบอกเล่าและสื่อความหมายทั้งเรื่องราวและอารมณ์ ความรู้สึกได้อย่างดียิ่ง ด้วยเหตุนี้ภาพประกอบที่ปรากฏอยู่ในสื่อสิ่งพิมพ์ที่พบเห็นกันอยู่ทั่วไป จึงมีรูปแบบที่หลากหลายขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์หรือจุดมุ่งหมายในการสื่อสารกับกลุ่มผู้รับ อย่างเช่นภาพประกอบหนังสือการ์ตูนสำหรับเด็กเล็กๆ อาจมีเพียงรูปภาพเพียงอย่างเดียวโดยปราศจากตัวหนังสือ ซึ่งก็ตรงกับธรรมชาติของกลุ่มผู้รับ ซึ่งเด็กเล็กๆเหล่านี้มักจะชอบดูภาพ มากกว่าการอ่านตัวหนังสือ ซึ่งสอดคล้องกับคำกล่าวที่ว่าภาพหนึ่งภาพสามารถแทนคำพูดได้นับพันนับหมื่นคำเด็กเล็กๆเมื่อเห็นภาพแล้วเขาก็จะเกิดจินตนาการไปพร้อมๆกันประเภทของ

การทำงานภาพประกอบโดยทั่วไปจะมีลักษณะของการสร้างสรรค์ซึ่งสามารถสรุปได้คือ

1. ภาพประกอบที่เขียนด้วยลายเส้น เป็นลักษณะการวาด ภาพโดยแสดงออกด้วยการใช้เส้นเป็นหลักซึ่งอาจจะเขียนด้วยปากกา ดินสอ หมึกดำ ฯลฯ เป็นต้น

2. ภาพประกอบที่มีวิธีการระบายสี หรือการพ่นสี เป็นการเพิ่มคุณค่าทางความงามด้วยการระบายสีลงไปบนภาพด้วยพู่กัน หรือเครื่องพ่นสีที่เรียกว่าแอร์บรัช
3. ภาพประกอบจากภาพถ่ายที่ถ่ายจากกล้อง อาจมีลักษณะเป็นภาพขาว-ดำหรือภาพสี
4. ภาพประกอบจากแม่พิมพ์ โดยการสร้างแม่พิมพ์ขึ้นมาก่อนเช่นแม่พิมพ์ไม้แกะหรือ การพิมพ์จากแม่พิมพ์ไม้หรือวัสดุอื่นๆ
5. ภาพประกอบจากคอมพิวเตอร์ ปัจจุบันเป็นที่นิยมกันอย่างมากเพราะสามารถสร้างภาพได้อย่างรวดเร็วมีโปรแกรมสำเร็จรูปต่างๆ ให้เลือกใช้ได้ตามต้องการ
6. ภาพประกอบแบบ 3 มิติ ที่มีวิธีการสร้างสรรค์ได้หลายลักษณะเช่นการปั้น การปะติดและการตัดเจาะภาพที่หลายลักษณะเช่นการปั้น การปะติดและการตัดเจาะภาพที่เรียกว่า ภาพป๊อปอัพ(Pop - up)



ภาพที่ 9 การออกแบบภาพประกอบต่างๆ

(ซ้าย) ผลงานการออกแบบภาพประกอบจากหลังผลงานของอาจารย์เกริก ยุ้นพันธ์

(ขวา) ผลงานการออกแบบแคมเปญใหม่ "เลือกได้... ด่านต่างๆ ของชีวิต ออกแบบโดย คุณภัทรีดา ประสานทอง

รูปแบบของการสร้างสรรค์งานภาพประกอบมีส่วนช่วยส่งเสริมเนื้อหาสาระและเพิ่มประสิทธิภาพในการสื่อความหมายได้รวดเร็วยิ่งขึ้น พร้อมทั้งก่อให้เกิดจินตนาการทางการรับรู้ไปพร้อมๆ กัน ในการเขียนภาพประกอบนั้น สามารถจัดกลุ่มประเภทได้คือ

1. ภาพประกอบหนังสือสำหรับเด็ก มักนิยมภาพประกอบที่เน้นภาพมากกว่าตัวหนังสือ ซึ่งภาพวาดนั้นจะสอดคล้องกับธรรมชาติในช่วงวัยการเรียนรู้ของเด็ก ทั้งในแง่คิดและจินตนาการ

2. ภาพประกอบหนังสือสารคดี เป็นการสร้างภาพประกอบที่เน้นการสื่อสารความหมายและอารมณ์ของภาพโดยส่วนใหญ่มักจะใช้เป็นภาพถ่ายซึ่งจะต้องใช้ความเชี่ยวชาญในการบันทึกภาพ
3. ภาพประกอบหนังสือวิชาการ จะเน้นภาพประกอบที่เหมาะสม ถูกต้องและเชื่อมโยงกับเนื้อหาสาระเป็นหลักเพื่อสนับสนุนเนื้อหาวิชาการที่เขียนขึ้น
4. ภาพประกอบหนังสือนวนิยาย หรือเรื่องสั้น เป็นการเขียนภาพประกอบที่เน้นอารมณ์ความรู้สึกและจินตนาการให้อิสระแก่ผู้สร้างสรรค์ภาพได้แสดงออกอย่างเต็มที่ ซึ่งภาพนั้นจะถ่ายทอดอารมณ์อย่างประสานสอดคล้องกับเรื่องราวที่ผู้เขียนแต่งขึ้น

จากสิ่งทีกล่าวมาข้างต้นนั้นจึงเป็นเหตุผลให้มีการนำภาพมาใช้ประกอบในสื่อสิ่งพิมพ์ รวมถึงบทบาทของการเป็นภาพประกอบที่ได้ขยายตัวออกไปในวงกว้างตามความเจริญของสื่อเทคโนโลยี เช่น ภาพประกอบบนจอโทรศัพท์มือถือป้ายสัญญาณไฟจราจร สื่อโฆษณากลางแจ้ง ป้ายคัทเอ้าท์ต่างๆ ซึ่งตอบสนองกับกลุ่มผู้รับรวมถึงสังคมในวงกว้าง

การสร้างสรรค์งานภาพประกอบในปัจจุบันมีความหลากหลายมากขึ้น สิ่งที่สำคัญของนักวาดภาพประกอบทั้งหลายก็คือการใช้ภาพสื่อความหมายและความรู้สึก รวมถึงอารมณ์ต่างๆ ให้ปรากฏออกมาสู่ภาพที่วาด ซึ่งถือเป็นหัวใจหลักของการสร้างสรรค์งานภาพประกอบ นักวาดภาพประกอบของไทย ที่มีชื่อเสียงหลายท่าน เช่น เหม เวชกร เฉลิม นาคีรักษ์เป็ยกโปสเตอร์ ปยุต เงากระจ่าง จักรพันธ์ โปษยกฤต เกริกยุ่นพันธ์ ชัย ราชวัตร ม.ล.จิราธร จิระประวัติ ฯลฯ บุคคลเหล่านี้ล้วนแต่มีทักษะฝีมือรวมถึงประสบการณ์ในการวาดภาพประกอบ ซึ่งเป็นที่ยอมรับมีผลงานปรากฏให้เห็นอยู่ทั่วไปนอกจากนี้ยังมีนักวาดภาพประกอบของไทยที่มีแนวทางการวาดที่เป็นแบบอย่างไม่ซ้ำใครอีกท่านหนึ่ง ซึ่งปัจจุบันเธอก้าวขึ้นมาเป็นนักวาดภาพประกอบมืออาชีพในรูปแบบการ์ตูนที่ใครๆเห็นก็ต้องอมยิ้มไปพร้อมๆกัน ด้วยรูปแบบที่ดูใสๆ เรียบง่าย น่ารัก และมีเสน่ห์ หากใครได้สังเกตตัวการ์ตูนภาพคนรวมถึงภาพสัตว์ที่เธอวาด จะมีความโดดเด่นตรงที่การวาดตาที่วางแบบห่างๆ จนบางคนเรียกภาพการ์ตูนที่เธอวาดว่า การ์ตูนตาห่าง คุณภทรีดา ประสานทอง เธอคือหนึ่งในผู้ที่สร้างสรรค์งานภาพประกอบที่ปัจจุบันมีผลงานให้เราเห็นอยู่มากมาย เช่นผลงานภาพประกอบบนบัตรเติมเงิน มิวสิควิดีโอ (Animation) ฉากรายการต่างๆทางทีวี ภาพประกอบปกหนังสือ ภาพประกอบพ็อคเก็ตบุ๊ค จนกระทั่งสินค้าโปรดักต์ดีไซน์อีกจำนวนมาก แนวทางการสร้างภาพประกอบของเธอดูจะมีอนาคตสดใสด้วยรูปแบบของผลงานที่สะท้อนความเป็นตัวตน ที่ผสมผสานออกมาในผลงานได้อย่างลงตัวกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานภาพประกอบได้พัฒนาเปลี่ยนแปลงไปตามความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีซึ่งผสมผสานกับความคิดสร้างสรรค์ของนักออกแบบภาพประกอบ

อย่างไรก็ตามเทคโนโลยีที่นับวันจะเจริญก้าวหน้าขึ้นจะดูไร้ประโยชน์ หากผู้สร้างสรรค์ขาดจินตนาการและการแสดงออกที่เป็นแบบอย่างเฉพาะตัว เพราะสิ่งนี้คือความสำคัญของการเป็นนักวาดภาพประกอบมืออาชีพ ที่จะต้องค้นหาการสร้างสรรค์งานที่มีความแปลกใหม่ อยู่ตลอดเวลาเพื่อตอบสนองกับความต้องการของสังคมและดูจะเป็นความท้าทายให้นักวาดภาพประกอบทั้งหลายได้ใช้เป็นเวทีแห่งการสร้างสรรค์ผลงานได้อย่างอิสระ สอดคล้องกับความเปลี่ยนแปลงของสังคมโลกปัจจุบัน



ภาพที่ 10 ผลงานการออกแบบภาพประกอบต่างๆ

(ซ้าย)ภาพประกอบปกหนังสือออกแบบโดยคุณภัทรีดา ประสานทอง
(กลาง)ผลงานการออกแบบภาพประกอบการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง“สุดสาคร”ออกแบบโดย
อาจารย์ปยุต เงากระจ่าง
(ขวา) ผลงานการออกแบบภาพประกอบโปสเตอร์หนังเรื่อง "วัยระเริง" ออกแบบโดย คุณเป็ยก
โปสเตอร์

2.1.6 การออกแบบตัวละคร

ตามปกติแล้ว ถ้าพูดถึงการออกแบบตัวละคร หลายคนนึกถึงการวาดตัวละคร น่ารักๆ หรือสวยๆ เท่ๆ เอาไปใช้งาน แต่จริงๆ แล้วการออกแบบตัวละครต้องทำการบ้าน หาข้อมูล กันมากกว่านั้น ตัวละครที่ได้จึงจะดูดี มีชีวิตจิตใจ และเป็นที่น่าสนใจของคนดูซึ่งในบั้นนี้ จะแนะนำการทำตัวการ์ตูนให้ดูดีมีชีวิตจิตใจ

1. นำรู้เกี่ยวกับการออกแบบตัวละคร

เรื่องราวทั้งหมดของการ์ตูนแอนิเมชันและภาพประกอบจะถ่ายทอดโดยนักแสดงหรือตัวละครเป็นหลัก โดยการพูด การกระทำที่แสดงออก รวมทั้งความสัมพันธ์กับตัวละครตัวอื่นๆ ซึ่ง

สามารถบ่งบอกถึงบุคลิกลักษณะของตัวแสดงโดยแบ่งออกเป็น 2 ลักษณะ คือ บุคลิกแบบจำลอง และ บุคลิกลักษณะเฉพาะตัว

1.1 บุคลิกแบบจำลอง หมายถึง บุคลิกลักษณะต่างๆไป ซึ่งอาจจะไม่เป็นจริง ในขณะที่คนอื่น ๆ มักจะคาดเดาว่าคนในบุคลิกแบบนี้จะมีนิสัย อาทิฯ อย่างไร นั่นคือ การประเมินตัวละครที่เห็นจากบุคลิกภาพภายนอก เช่น คนที่ใส่แว่นหนาๆ จะเป็นพวกหนอนหนังสือ เป็นต้น

1.2 บุคลิกลักษณะพิเศษเฉพาะตัว หมายถึง บุคลิกพิเศษเฉพาะตัว ของตัวการ์ตูน ตัวการ์ตูนที่ดีควรมีเอกลักษณ์ของตัวเอง เพื่อให้คนดูสนใจ จดจำ และติดตาม เช่น ตัวละครคน แคระทั้งเจ็ด ในภาพยนตร์ เรื่องสโนว์ไวท์แต่ละตัวจะมีบุคลิกที่แตกต่างกันไป ทั้งนี้เราสามารถใช้นิบุคลิกพิเศษของตัวละครแต่ละตัวเพิ่มสีสันให้กับเนื้อเรื่องของการ์ตูนได้ด้วย

บุคลิกลักษณะต่างๆ ของตัวแสดงสามารถถ่ายทอดได้ด้วยการออกแบบตัวละคร สิ่งแรกในการออกแบบ คือ การพิจารณาบทบาทต่างๆ ในเนื้อเรื่อง แล้วลงมือศึกษาและกำหนดรายละเอียดให้กับตัวละคร เช่น หากเราทำเรื่อง "กระต่ายกับเต่า" เราควรศึกษาดูว่าการแต่งกาย ลักษณะท่าทาง และกำหนดพฤติกรรม บุคลิกเฉพาะตัวของการ์ตูนว่ามีการแสดงออก ท่าทาง นิสัยเป็นอย่างไร ชอบทำอะไร เป็นต้น

ในการออกแบบตัวละคร ควรออกแบบตัวละครหลายๆ มุม และจัดวางในทิศทางต่างๆ กัน ทดลองวาดที่ละท่าทาง และไม่ควรออกแบบตัวละครให้มีความซ้ำซ้อน หรือยากเกินไปต่อการนำมาสร้างภาพเคลื่อนไหว เช่น

1. ภาพตัวละครที่คล้ายกับสัตว์ประหลาด มีการเดินทางที่ไม่เรื้อรัง และดูน่ากลัว เราลองจินตนาการเดินของมัน จะเห็นได้ว่าขาที่มากเกินไป จะดูเป็นเรื่องยุ่งยากและซับซ้อนจนเกินไปในการสร้างการเคลื่อนไหว
2. เช่นเดียวกันกับรูปกระต่ายตัวนี้ ที่ไม่ควรให้รายละเอียดมากจนเกินไป อาจจะเป็นการเพิ่มงานให้เรา โดยไม่จำเป็น และควรพิจารณาถึงการเคลื่อนไหวของตัวการ์ตูนด้วยการออกแบบภาพที่เรียบง่ายเกินไปก็ทำให้เรายากต่อการแสดงออกของบุคลิกลักษณะท่าทาง ทำให้การ์ตูนดูไม่น่าสนใจ

2. Archetypes

คือ ชนิดของตัวละครหลักที่มีอยู่ในทุกๆ เรื่อง โดยจะแบ่งสถานะของตัวละครออกเป็น 7 ชนิดดังนี้

- 2.1 Hero : หรือพระเอก หรือจะเรียกว่าตัวละครหลักของเรื่อง จะมีเป้าหมายในชีวิตว่าจะต้องไปทำอะไรสักอย่างให้สำเร็จ อาจจะไม่เก่งหรือไม่เก่งก็ได้ว่ากันไปตามเนื้อเรื่อง ถ้าจะให้ดีต้องมีปมด้อยอะไรสักอย่างเอาไว้เป็นจุดอ่อนหน่อยก็จะดูน่าสนใจขึ้นมา

- 2.2 Mentor : อาจารย์หรือผู้แนะนำของ Hero เช่น แกนดาร์ฟใน Lord of the ring หรือ ท่านฤๅษีในชุดสาคร บุคลิกของ Mentor จะออกแนวฉลาดรอบรู้ รู้จักอาวุธในตำนาน เก่งกาจเหนือมนุษย์ ใจดี มีเมตตา
- 2.3 Herald : เพื่อพระเอก คอยส่งข่าวสาร คอยบอกข้อมูลต่างๆ ให้พระเอก เป็นที่ปรึกษา คอยช่วยเหลือพระเอก ให้ผ่านพ้นเรื่องราวต่างๆ จากเรื่องหนึ่งไปสู่อีกเรื่องหนึ่งได้
- 2.4 2.4 Threshold guardian : หยิ่งๆ ดุๆ ไม่เอาใคร ไม่ฝึกใฝ่ฝายใด มักจะเป็นพวกที่เฝ้า อาวุธในตำนาน หรือมังกร หรือสัตว์ประหลาดอะไรทำนองนี้ มีหน้าที่หลักๆ คือ คอย พิสูจน์ฝีมือและความตั้งใจจริงของ Hero
- 2.5 Shape shifter : ไม่ค่อยจริงใจเป็นหน้าที่หลักของ Shape shifter เป็นพวกนกสองหัวที่ เปลี่ยนไปได้เรื่อยๆ เป็นตัวที่คอยทรยศ หักหลัง ทำให้เรื่องราวเปลี่ยนมุม ไปจากที่เป็น คอยสร้างความสับสนให้เนื้อเรื่อง หรือจะว่ากันง่ายๆ ก็คือเป็นตัววิจจาก็ยังได้
- 2.6 Trickster : ตัวป่วน ตัวโจ๊ก ช่วยสร้างสีสันและเสียงหัวเราะ ให้เรื่องราว มักจะมาใน รูปแบบตัวอะไรก็ได้ เล็กๆ น่ารักๆ เบ๊อะบ๊ะ ชุ่มชาม มีได้ทั้งฝั่ง Hero และ Shadow อาจจะเป็นตัวหลักหรือเป็นฝูงๆ หรืออาจจะโผล่มาเป็นช่วงๆ ช่วงละตัวก็ได้ ตัว Trickster นี้ถ้าไม่มีในเนื้อเรื่องคงขาดความสนุก ไปเลยทีเดียว
- 2.7 Shadow : ผู้ร้าย จอมมาร มีหน้าที่หลักคือ คอยขัดขวางพระเอก หรือมีหน้าที่เก่งอย่างเดียว นอนรอให้พระเอกไปปราบ

3. หลักการพื้นฐานสำหรับการออกแบบ Character

การออกแบบ Character จะมีหลักการอยู่สองเรื่อง คือ Style และ Profile

Profile Data : เป็นสิ่งที่สำคัญมากๆ สำหรับงานออกแบบ Character คือ เวลาออกแบบตัวละคร ก่อนอื่นควรจะได้ Profile พวกนี้ก่อน โดย Profile หลักๆ จะมีอยู่ 7 หัวข้อ คือ

- 3.1 ID : อายุ, เพศ, ส่วนสูง, สีผิว, ผม, ตา และจุดสังเกตสำคัญๆ เช่น ใส่แว่นดำตลอดเวลา หรือมีปีกเล็กๆ เป็นต้น
- 3.2 Characteristic : เป็นตัวที่บอกบุคลิกว่าเป็นคนอย่างไร อารมณ์ดีตลอดเวลา หรือ ซึมเศร้าเก็บตัว มีความเป็นผู้นำ หรืออื่นๆ ที่เป็นบุคลิกเฉพาะของตัวละครตัวนี้
- 3.3 Role : บอกบทบาทหลักๆ ว่ามีหน้าที่ทำอะไรในเรื่องนี้ เช่น เป็นเด็กจากชนบทต้องการ ไปตามหาอาวุธในตำนานเพื่อปกป้องโลก หรือต้องไปแก้แค้นให้ท่านพ่อ
- 3.4 Origin : เป็นรากเหง้าของตัวละครว่ามาจากไหน จากหมู่บ้านหรือจากดาวดวงไหนใน กาแล็กซี่

- 3.5 Background : บอกภูมิหลังของตัวละครสักหน่อยว่าเคยทำอะไรมา ทำไมต้องมาอยู่ในเรื่องนี้ เช่น เคยเป็นเด็กชวนา ตอนเด็กๆ ได้เรียนคาถาอาคมมาบ้าง จึงมีวิชาติดตัวมาพอสมควร และด้วยความที่หลงตาสอนมาให้ช่วยเหลือผู้คน จึงออกเดินทางเพื่อ
- 3.6 Power : มีพลังพิเศษ หรือความสามารถพิเศษอะไร
- 3.7 Associate : มีแนวร่วมเป็นใครบ้าง เช่น Hero ก็จะมีแนวร่วมเป็น Mentor และ Herald แล้วแนวร่วมที่วานี้ช่วยทำอะไรบ้าง

Style : เป็นการเลือกสไตล์ของตัวการ์ตูนว่าจะให้ออกมาแนวไหน แนวจริงจัง หรือแนวคิกขู่น่ารัก ใช้ลายเส้นแบบไหน สีเส้นสดใสหรือดูอึมครึม สำหรับเรื่อง Style แนะนำให้หากการ์ตูนเยอะๆ ก็จะทำให้หาทางที่เหมาะสมๆ ได้เอง ไม่ว่าจะเป็นแบบเหมือนจริง แบบการ์ตูนลายเส้น 3 มิติ หรือแบบการ์ตูนเล็กๆ แนว SD

หลังจากกรอกรายละเอียดพวกนี้ครบหมดแล้ว คราวนี้เวลาออกแบบก็จะพอมีเหตุผลว่าทำไมต้องมีสิ่งต่าง ๆ ปรากฏอยู่ในตัวละครของเรา การออกแบบ Character ที่ดีไม่ใช่ที่จะต้องสวยอย่างเดียว ถ้าสวยแล้วตอบไม่ได้ว่าเป็นอะไร อายุเท่าไร ถือดาบเพราะอะไร ทำไมต้องคาบนูหรี ทำไมต้องใส่หมวก จะไปไหน ไปทำอะไร และอื่นๆ อีกมากมาย หลายคำถาม ก็เหมือนมันเป็นแค่ภาพที่มีวิญญาณ ไม่มีเรื่องราว หรือหนักๆ เข้าก็คือ เหมือนแค่ไปลอกงานสวยๆ มาเท่านั้นเอง แบบนี้ไม่เวิร์คครับ ทำงานต่อลำบากมากๆ ไม่จำเป็นต้องนึกถึง Character ที่กล่าวถึงเป็นแค่คนได้เท่านั้น Character สามารถเป็นได้ตั้งแต่ซากกะเบือยันนางฟ้าจริงๆ



ภาพที่ 11 การออกแบบตัวละครที่ได้แรงบันดาลใจจากผลงานของ tim burton

4. ขั้นตอนการออกแบบ Character

สำหรับขั้นตอนการออกแบบ Character จะไม่มีขั้นตอนที่แน่นอนตายตัว ขึ้นอยู่กับหลายๆ ปัจจัยที่เข้ามาเกี่ยวข้อง ไม่ว่าจะเป็นเรื่อง การนำไปใช้งาน ว่างานสเกลใหญ่หรือเล็ก หรือนำไปใช้ในสื่ออะไร แต่โดยรวมๆ แล้ว การออกแบบ Character ทั่วไปก็จะหนีไม่พ้นขั้นตอนต่อไปนี้

สร้าง Character Model Sheet

บางครั้งในงานออกแบบตัวละครสำหรับเกมส์หรือหนังที่ฟอร์มใหญ่ๆ หน่อย ใจทย์ที่จะเริ่มทำงานควรจะละเอียดขนาดที่ว่า

4.1 เริ่มจากใจทย์

เรื่องนี้ไม่ใช่เรื่องเล่นๆ ต้องมีใจทย์ก่อนถึงจะเริ่มทำงานได้ ไม่เช่นนั้นเขาจะไม่เรียกกันว่า การ ออกแบบตัวละคร แต่จะเรียกว่าการวาดการ์ตูนเล่นๆ มากกว่า ใจทย์ที่ว่าก็มาจากเนื้อเรื่องนั่นเอง ก่อนอื่นต้องเข้าใจกันก่อนว่าถึงเนื้อเรื่องจะดีแค่ไหน ก็ใช่ว่างานจะออกมาดีได้ตลอด เมื่อมีเนื้อเรื่องที่ดีแล้ว ในการนำเสนอออกไป ควรจะมีความน่าสนใจด้วย ทางเลือกแรกๆ สำหรับการสร้างความสนใจให้เนื้อเรื่องก็คือ มี Character ที่ตรงเป้าหมายที่จะนำไปใช้งานต่างๆดั่งนั้น ในขั้นตอนแรก เราควรดูเนื้อเรื่องแล้วสรุปใจทย์ออกมาให้ได้เสียก่อนว่าเราจะทำอะไร เช่น

"ออกแบบตัวละครหลักสำหรับเกมส์ โดยให้เป็นอาชีพนักรบเด็ก เป็นตัวที่มีเฟี้ยวสมระหว่างขอมบี้กับมังกร และมีอารมณ์ที่ขวนอืดอืด"

ทีนี้คนออกแบบ Character ก็ควรจะทำงานออกมาตอบใจทย์ที่กำหนดมาให้ได้ถูกต้องที่สุด แบบนี้งานจะตรงกับความต้องการ ตรงกับเนื้อเรื่อง แล้วทำงานต่อได้อย่างราบรื่น

4.2 สร้างและออกแบบข้อมูลของ Character

หลังจากได้ใจทย์สำหรับการทำงานมาแล้ว คราวนี้ถึงขั้นตอนที่ต้องสร้างข้อมูลของ Character ขึ้นมาก่อนตรงนี้ให้กรอกข้อมูลในส่วนของ Profile Data ให้ครบก็ถือว่าเพียงพอแล้ว แต่โดยหลักการอยากให้มองว่า Profile Data เป็นเพียงแบบฟอร์มเบื้องต้นเท่านั้น ถ้าอยากให้ตัวละครของเรามีชีวิตจริงๆ ก็ควรจะมีข้อมูลต่างๆ ให้เหมือนสิ่งมีชีวิตจริงๆ มากที่สุด Character Designer บางคน เตรียมข้อมูลตรงนี้จะละเอียดถึงขั้นเรียงลำดับญาติของตัวละครมาเลย

การวาดให้สวยเป็นส่วนหนึ่งเท่านั้น เพราะข้อมูลที่สร้างขึ้นมาจะส่งผลกับตัวละครที่พบเจอสิ่งต่างๆ ในเนื้อเรื่องด้วย ดังนั้น เตรียมข้อมูลให้เยอะที่สุด ตัวละครก็จะดูเหมือนจริงมากที่สุด

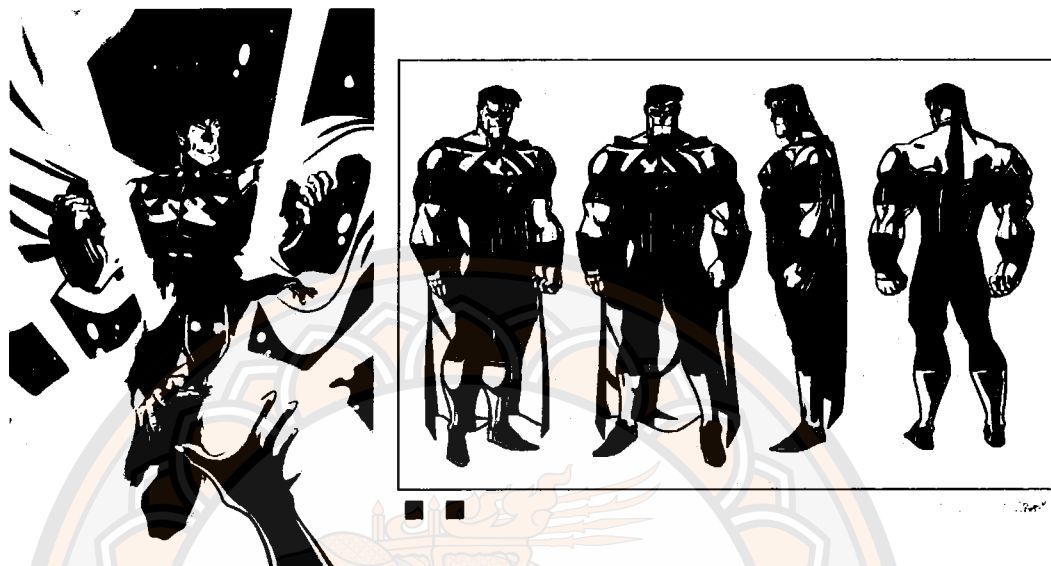
4.3 ร่างแบบตัวละคร

ขั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนที่สนุกสะใจที่สุดสำหรับงานออกแบบ Character ซึ่งมีมากมายหลายวิธี เช่น เขียนไปเลยไม่ต้องสนใจ เขียนมันเข้าไปหลายๆ รูป หรือเรียกกันว่าเขียน Thumbnail หรือจะเขียนมันรูปเดียวแล้วค่อยๆ แก่ ค่อยๆ ตกแต่งไปเรื่อยๆ จนได้ตรงตามความต้องการ

ตรงนี้มีข้อแนะนำข้อเดียวสำหรับการทำงาน คือ ทำใจให้สบายแล้วเขียนไปเรื่อยๆ ไม่ต้องไปใส่ใจว่าจะสวยหรือไม่สวย แล้วมาดูว่าตัวไหนตรงใจมากที่สุดก็ค่อยจับมาพัฒนาต่อ โดยนึกถึงข้อมูลและใจทย์ที่เตรียมไว้สักหน่อย งานออกแบบดีๆ ก็ไม่ไกลเกินเอื้อมแล้วละครับ

เคล็ดลับสำคัญในการออกแบบ Character คือ ต้องออกแบบให้มีเอกลักษณ์ เอกลักษณ์ก็คือเอกลักษณ์ ไม่มีคำอื่นที่สามารถถ่ายทอดได้ดีกว่าคำนี้ แต่ถ้าจะลองให้พูดให้เข้าใจ

ง่าย ๆ ก็จะเหมือนกับการใส่ความโดดเด่นด้านต่างๆ หรือถ้าเป็น Character Designer ที่มีอาชีพ หน้อยก็จะถึงขั้นที่สามารถใส่สไตล์ที่เป็นของคนออกแบบเองลงไปในทุกๆ ตัวละครได้เลย ไม่ว่าจะ เห็นที่ไหนเราก็จะรู้ได้เลยว่าตัวละครตัวนี้ใครออกแบบ



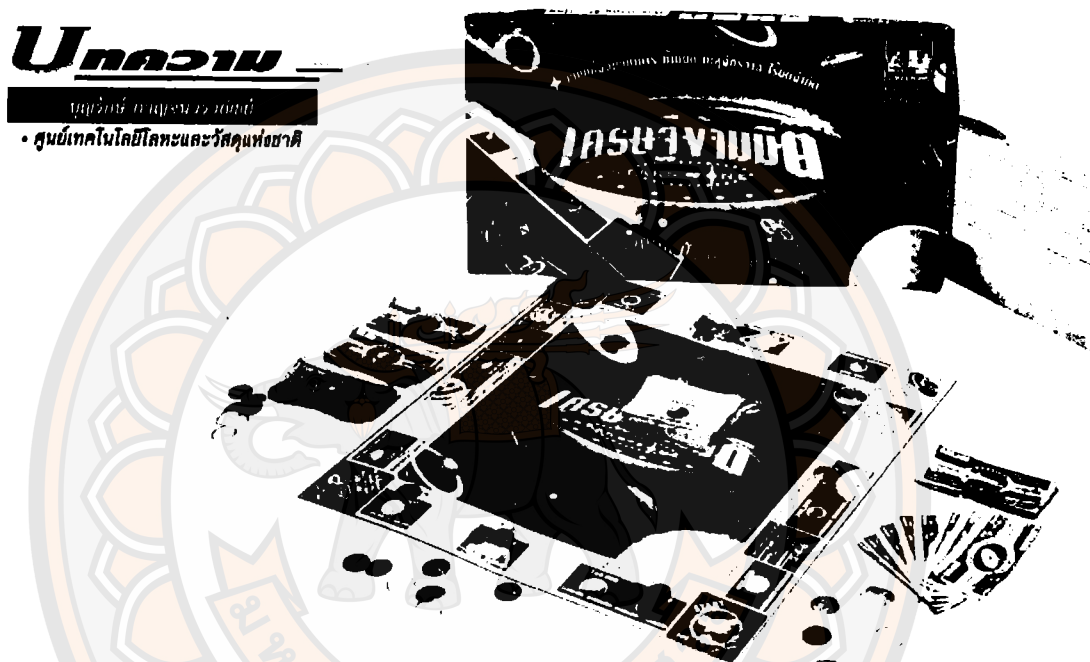
ภาพที่ 12 ภาพแสดงตัวอย่างการออกแบบตัวละคร

จากข้อมูลที่ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าในส่วนที่จำเป็นสำหรับการออกแบบของ งานวิจัยการ ออกแบบเกมกระดานจากเรื่องราวความเชื่อเรื่องผีของไทย เรื่องกระดานผีนั้นในส่วนต่อไปนี้จะ เป็นการนำเสนอในส่วนของกรณีศึกษาที่เป็นส่วนสำคัญที่ใช้ในการออกแบบเกมกระดานนี้เอง

2.2 กรณีศึกษา

ในการศึกษาการออกแบบของเกมกระดานนั้นผู้วิจัยได้ทำการศึกษาค้นคว้าหาข้อมูลจากแหล่งที่มาต่างๆเกี่ยวกับความรู้ที่จะใช้พัฒนาในตัวอย่างเกมกระดานดังนี้

2.2.1 กรณีศึกษาในด้านของเกมกระดานเกมเศรษฐี



ภาพที่ 13 ภาพประกอบเกมเศรษฐี

1. ประวัติของเกมเศรษฐี

หากพูดถึงชื่อ เกมเศรษฐี (millionaire millennium) หลายคนคงนึกถึงเกมโชว์ตอบคำถามทางทีวีที่มีคุณไทรภพเป็นพิธีกร กับคำพูดประจำที่ถูกนำมาล้อเลียนและดัดแปลงอย่างเช่น "...เป็นคำตอบสุดท้ายครับ" "คุณมีตัวช่วยนะครับ" แต่เราจะพูดถึงเกมเศรษฐีที่มีชื่อภาษาอังกฤษว่าเกมโมโนโพลี (Monopoly game) ซึ่งเป็นเกมที่เล่นบนกระดานด้วยการทอดลูกเต๋า 2 ลูก มีกระดาน 2 ปีกวางบนกระดาน ปีกหนึ่งเป็น "หีบสมบัติ" ส่วนอีกปีกเป็น "ดวง" ตารางหรือช่องเดินของตัวเบี้ยเป็นชื่อสถานที่ต่าง ๆ ซึ่งผู้เล่นสามารถซื้อสถานที่นั้นไว้เพื่อเป็นเจ้าของได้ ผู้เล่นสามารถซื้อบ้านบนสถานที่ของตนเองได้และถ้ามีบ้านครบ 4 หลังแล้วจะมีสิทธิซื้อโรงแรมบนสถานที่นั้นได้ และในกรณีที่ผู้เล่นเดินไปตกในช่องดวงหรือหีบสมบัติต้องเปิดแผ่นป้ายดวงหรือหีบสมบัติจำนวน 1 แผ่นแล้วแต่ว่าจะเดินไปอยู่ในช่องใดซึ่งป้ายหีบสมบัติส่วนใหญ่จะให้ลาก ขณะที่ป้ายดวงมักทำให้ผู้เล่นต้องเสียทรัพย์สิน

สิ่งเหล่านี้เป็นลักษณะเด่นของเกมกระดานที่ชื่อ เกมเศรษฐีหรือโมโนโพลีเกม ในบทความนี้เราจะย้อนกลับไปถึงที่ของเกมที่เกิดขึ้นได้อย่างไร? ท่านอาจมีคำถามว่าแล้วทำไมถึงเฉพาะเจาะจงที่เกมเศรษฐีละในเมื่อเกมอื่นที่น่าสนใจอีกเยอะแยะ? นั่นเพราะว่า เกมนี้เป็นเกมที่ได้รับความนิยมมากมีการบันทึกสถิติลงในหนังสือกินเนสส์บุ๊กเวิร์ลคอร์ดว่า เกมนี้เป็นเกมกระดานที่มีคนเล่นมากที่สุดในโลกคือ ประมาณ 500 ล้านคน นับตั้งแต่มีการประดิษฐ์เกมออกมา เกมถูกนำไปผลิตและจำหน่ายในประเทศต่าง ๆ ประมาณ 80 ประเทศทั่วโลก (รวมประเทศไทย) และมีการผลิตเป็นภาษาต่าง ๆ มากถึง 26 ภาษา (รวมภาษาไทยด้วย) เหล่านี้ชี้ให้เห็นว่านี่เป็นเกมที่ไม่ธรรมดาจริง ๆ

2. ตามรอยเกม

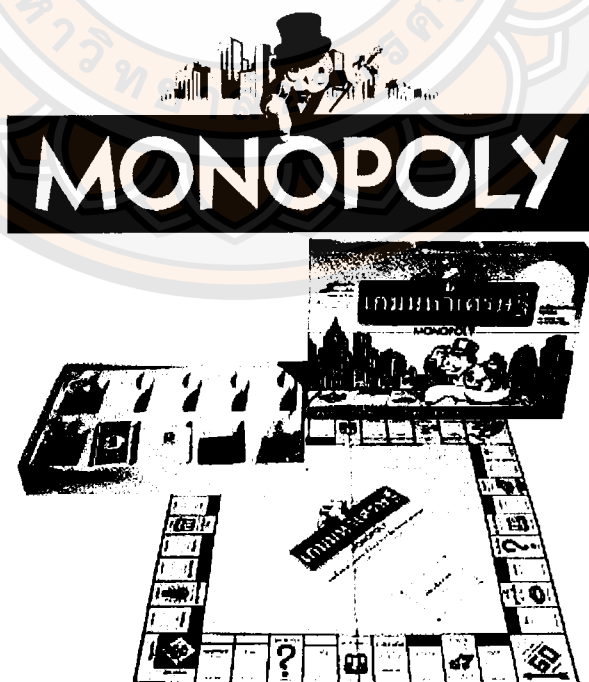
เกมเศรษฐีเกิดขึ้นจากหญิงสาวอเมริกันคนหนึ่งคือ อลิวาเบ็ธ แม็กกี ฟิลลิปส์ (Elizabeth Magie Phillips) ขณะนั้นเธอต้องการแบบจำลองเพื่อให้คนทั่วไปเห็นว่า คนที่เป็นเจ้าของที่ดินหรืออสังหาริมทรัพย์ร้ายววยจากค่าเช่าได้อย่างไรและค่าเช่าทำให้ผู้เช่าจนลงได้อย่างไร ซึ่งการเล่นแบบจำลองสถานการณ์แบบนี้ทำให้เข้าใจง่าย อลิวาเบ็ธ ได้ตั้งชื่อเกมของเธอว่า แลนด์ลอร์ด (The Landlord's Game) และนำไปจดสิทธิบัตรไว้ตั้งแต่ปี ค.ศ. 1904 แม้ว่าตัวเกมจะมีความสนุกแต่ก็นิยมเล่นกันในวงแคบ ๆ ยังไม่มีการผลิตออกมาอย่างจริงจัง จนถึงปี ค.ศ. 1910 บริษัทผลิตเกมชื่อ Economic Game จึงได้ผลิตเกมนี้ออกมา ความนิยมในตัวเกมเกิดจากการบอกต่อกันของผู้ที่เคยเล่น และเกิดการดัดแปลงเกม เช่นเปลี่ยนแปลงกฎกติกาบางอย่างเพื่อให้เกมสั้นลงและใช้ชื่อว่า อ็อกชั่นโมโนโพลี (Auction Monopoly) เปลี่ยนแปลงชื่อสถานที่เพื่อให้สอดคล้องกับบริเวณที่ผู้เล่นอาศัยอยู่จริง เป็นต้น จนในช่วงปลายของทศวรรษที่ 1920 ผู้คนก็รู้จักเกมในชื่อโมโนโพลีเกม (Monopoly game)

ความแพร่หลายของเกมทำให้เกิดประวัติศาสตร์ของเกมขึ้น โดยในปี ค.ศ. 1933 ชาร์ลส บี.ดาร์โรว (Charles B. Darrow) ได้ทำเกมเศรษฐีไว้เล่นเองในบ้านเนื้อหาของเกมมีทั้งการซื้อขาย การเช่าอสังหาริมทรัพย์ต่าง ๆ ไม่นานนักเพื่อน ๆ ก็ขอลอกแบบเกมเพื่อนำกลับไปเล่นที่บ้านตัวเอง ทำให้ชาร์ลสเริ่มผลิตเกมนี้ออกจำหน่ายในราคาชุดละ 4 เหรียญสหรัฐ โดยเขานำไปฝากขายที่ห้างสรรพสินค้าในเมือง ฟิลาเดลเฟีย ความสนุกของเกมทำให้ยอดการสั่งซื้อเกมเพิ่มมากขึ้นจนชาร์ลสคิดว่า เขาต้องนำเกมนี้ไปเสนอขายกับบริษัทผลิตเกมของ จะเหมาะสมกว่าการผลิตเอง ชาร์ลสนำเสนอของเขาต่อบริษัท พาร์คเกอร์ บราเธอร์ (Parker Brother) ซึ่งเป็นบริษัทผลิตของเล่น แต่ทางบริษัทได้ปฏิเสธเกมของชาร์ลสโดยบอกว่าเกมของเขามีจุดบกพร่องถึง 52 จุด เช่น เกมใช้เวลาเล่นนานเกินไปกติกาซับซ้อนเกินไป เป้าหมายการเป็นผู้ชนะไม่ชัดเจน ชาร์ลสจึงกลับมาจ้างเพื่อนเขาผลิตเกมออกมาจำหน่ายเองจำนวน 5000 ชุด อีกครั้งที่ความสนุกของเกมส่งผลด้วยการบอกเล่ากันปากต่อ

ปาก จากเพื่อนลูกสาวผู้ก่อตั้งบริษัทพาร์คเกอร์ เรื่อยมาจนถึงหุภรรยาของประธานบริษัท โรเบิร์ต บี.เอ็ม.บาร์ตัน (Robert B.M. Barton) ทำให้ประธานฯ ต้องซื้อเกมนี้มาทดลองเล่น และไม่รอช้าเขาเปิดการเจรจาธุรกิจกับชาร์ลส์อีกครั้งโดยเสนอขอซื้อสิทธิการผลิตและจำหน่ายเกมอีก ทั้งเสนอค่าส่วนแบ่งลิขสิทธิ์เกม (royalty) ตามยอดขายออกไปให้ แน่ใจว่าชาร์ลส์ตอบรับทุกข้อเสนอด้วยความยินดี แถมสัญญาว่าจะพัฒนาเกมเศรษฐกิจที่เล่นจบในเวลาสั้นกว่าเดิมให้ทางบริษัทด้วย ซึ่งข้อเสนอเรื่องส่วนแบ่งค่าลิขสิทธิ์เกมนี้เองทำให้ชาร์ลส์กลายเป็นเศรษฐีจริงขึ้นมา เนื่องจากเกมนี้กลายเป็นสินค้าที่ขายดีที่สุดของบริษัทพาร์คเกอร์ฯ บริษัทพาร์คเกอร์ฯ ผลิตเกมออกมาจำหน่ายครั้งแรกเมื่อวันที่ 5 พฤศจิกายน ค.ศ. 1935 และโฆษณาว่า ชาร์ลส์ บี. ดาร์โรวเป็นผู้คิดประดิษฐ์เกมขึ้น แต่ภายหลังบริษัทพบว่าเกมที่มีรูปแบบลักษณะการเล่นเดียวกันนี้วางจำหน่าย บริษัทจึงไล่ซื้อลิขสิทธิ์เกมอื่น ๆ เพื่อปกป้องเกมโมโนโพลีไว้

3. สงครามแย่งชิงลิขสิทธิ์

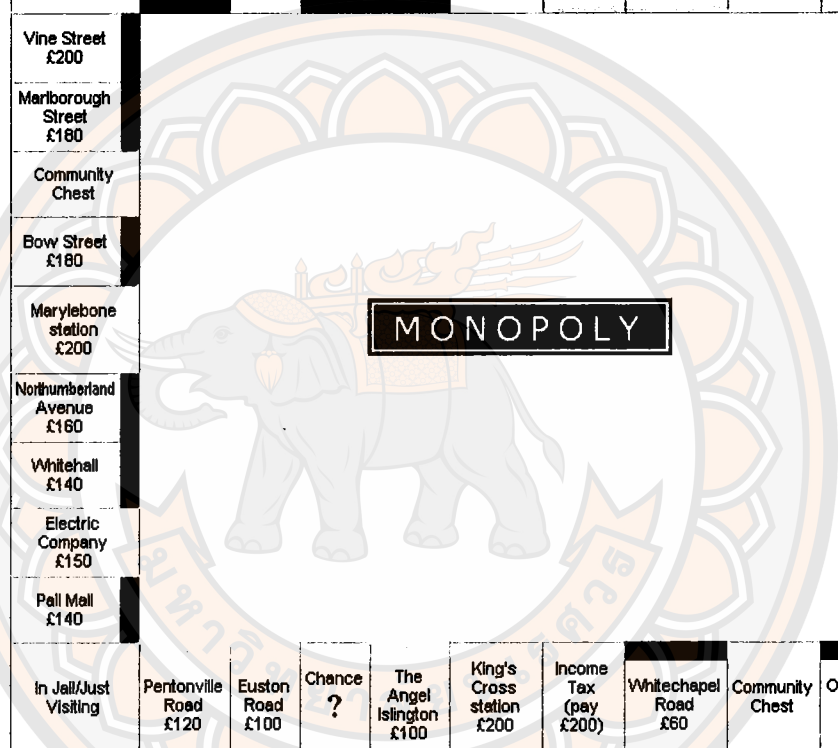
ปี ค.ศ. 1974 นายราล์ฟ อันสพาซ (Ralph Anspach) ได้ออกแบบเกมใหม่ขึ้นมาและตั้งชื่อว่า *เกมแอนตี้โมโนโพลี (Anti-Monopoly game) ทำให้บริษัท เจเนอรัล มิลส์ ฟัน จำกัด ซึ่งเป็นบริษัทแม่ของบริษัทพาร์คเกอร์ ได้ยื่นหนังสือฟ้องนายราล์ฟต่อการเกี่ยวกับการละเมิดสิทธิใช้คำว่า โมโนโพลี (monopoly) คดีนี้สู้กันในช่วงต้นตั้งแต่ศาลชั้นต้นจนถึงศาลสูงสุดของสหรัฐ (the supreme court of the United states) กินเวลา 10 ปีตั้งแต่ปี ค.ศ. 1974-1983 ในที่สุดศาลสูงสุดสหรัฐได้พิพากษาให้นายราล์ฟชนะคดีเนื่องจากว่านาย ชาร์ลส์ บี.ดาร์โรว ไม่ใช่ผู้คิดค้นเกมตัวจริง



ภาพที่ 14 รูปเกม monopoly ในไทย

แม้ว่าเบื้องหลังของประวัติศาสตร์เกมจะมีความยุ่งเหยิงจนน่าเวียนหัว แต่ด้วยความแปลกแตกต่างของเกมที่ทำให้ผู้เล่นมีสิทธิ์เป็นเจ้าของโฉนดที่ดิน เป็นเจ้าของบ้านโรงแรม สามารถซื้อ-ขายทรัพย์สิน และสามารถรับประโยชน์ในฐานะเจ้าของทรัพย์สิน รวมถึงการเผชิญโชคชะตาต่างๆ ในเกม จึงไม่น่าแปลกใจว่าทำไมเกมเศรษฐีหรือโมโนโพลีเกมจึงเป็นเกมที่สนุก และได้รับความนิยมจากผู้เล่นอย่างแพร่หลายทั่วโลกมาตั้งแต่เริ่มนำออกเผยแพร่ในอดีตจนถึงปัจจุบัน

4. ตัวอย่างกระดานและกติกา

Free Parking	Strand £220	Chance ?	Fleet Street £220	Trafalgar Square £240	Fenchurch Street station £200	Leicester Square £260	Coventry Street £260	Water Works £150	Piccadilly £280	Go To Jail
Vine Street £200										Regent Street £300
Marlborough Street £180										Oxford Street £300
Community Chest										Community Chest
Bow Street £180										Bond Street £320
Marylebone station £200										Liverpool Street station £200
Northumberland Avenue £160										Chance ?
Whitehall £140										Park Lane £350
Electric Company £150										Super Tax (pay £100)
Pall Mall £140										Mayfair £400
In Jail/Just Visiting										Pentonville Road £120

ภาพที่ 15 แสดงตัวอย่างกระดานเกม monopoly

กติกา

- เตรียมผู้เล่นอย่างน้อย 3 คน มากที่สุด 7 คน โดยในผู้เล่นคนหนึ่งจะต้องเป็นนายธนาคาร
- นายธนาคารจะต้องแจกสิ่งต่อไปนี้ (1 คน ต่อ 1 ชุด)
 - ธนบัตรห้าพันบาท 2 ฉบับ
 - ธนบัตรหนึ่งพันบาท 4 ฉบับ
 - ธนบัตรห้าร้อยบาท 1 ฉบับ
 - ธนบัตรหนึ่งร้อยบาท 4 ฉบับ
 - ธนบัตรห้าสิบบาท 1 ฉบับ
 - ธนบัตรสิบบาท 5 ฉบับ

- โฉนดที่ดิน 3 ไร่(ไม่มีการเสือก)ตัวเดิน 1 ตัว

3. เมื่อเริ่มเล่น ผู้เล่นสามารถซื้อ จำนอง และประมูลที่ดินได้
4. เมื่อผู้เล่นเดินทางไปยังสถานที่ที่เป็นของผู้เล่นคนอื่น ผู้เล่นคนนั้นต้องจ่ายค่าเช่าให้กับผู้เล่นที่เป็นเจ้าของสถานที่นั้นๆ ตามที่ระบุไว้ในโฉนด
5. ผู้เล่นคนใด ที่เดินทางไปยังช่องดวงเศรษฐกิจหรือหีบสมบัติ ผู้เล่นคนนั้นต้องเปิดบัตรดวงเศรษฐกิจหรือหีบสมบัติ แล้วทำตามคำสั่งนั้น
6. ผู้เล่นคนใดเดินทางผ่านจุดเริ่มต้น ผู้เล่นคนนั้นจะได้รับเงินจำนวน 2,000 บาท
7. ผู้เล่นใดที่เดินทางไปยังช่อง 'ไปเข้าคุก' ผู้เล่นคนนั้นจะต้องไปที่ช่อง 'เข้าคุก' และหยุดพัก 1 ตา และเมื่อถึงตาที่จะเดิน จะต้องจ่ายค่าปรับจำนวน 500 บาทให้นายธนาคาร จึงจะได้เดิน
8. ผู้เล่นคนใดที่หยิบได้บัตร'ล้มละลาย'หรือไม่เหลือที่ดิน หรือไม่เหลือเงิน ผู้เล่นคนนั้นจะต้องแพ้ และถ้าเหลือผู้เล่นที่ไม่แพ้เพียง 1 คน ผู้เล่นคนนั้นเป็นผู้ชนะ

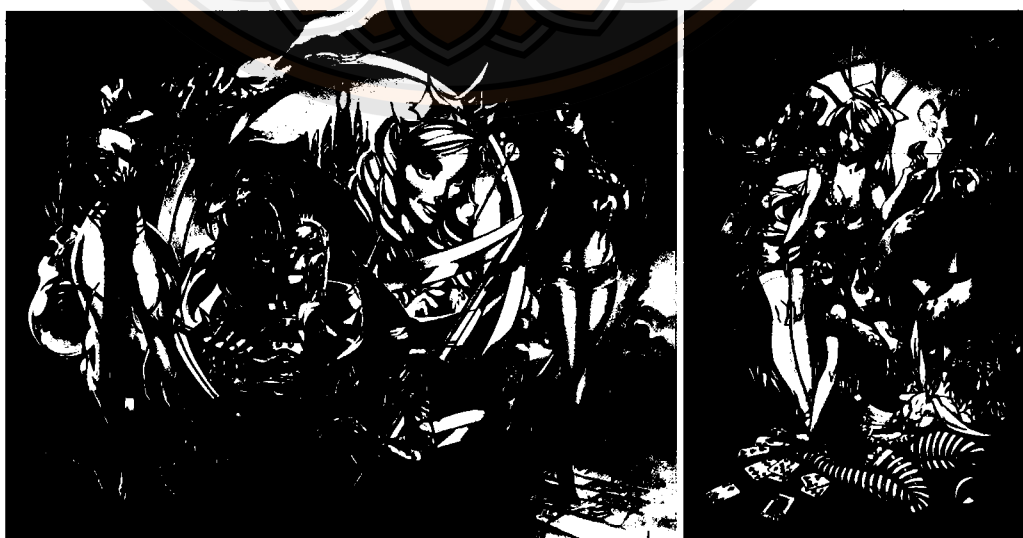
2.2.2 กรณีศึกษาในด้านการออกแบบภาพประกอบการ์ดเกม j scott Campbell

เว็บไซต์ <http://j-scott-campbell.deviantart.com>

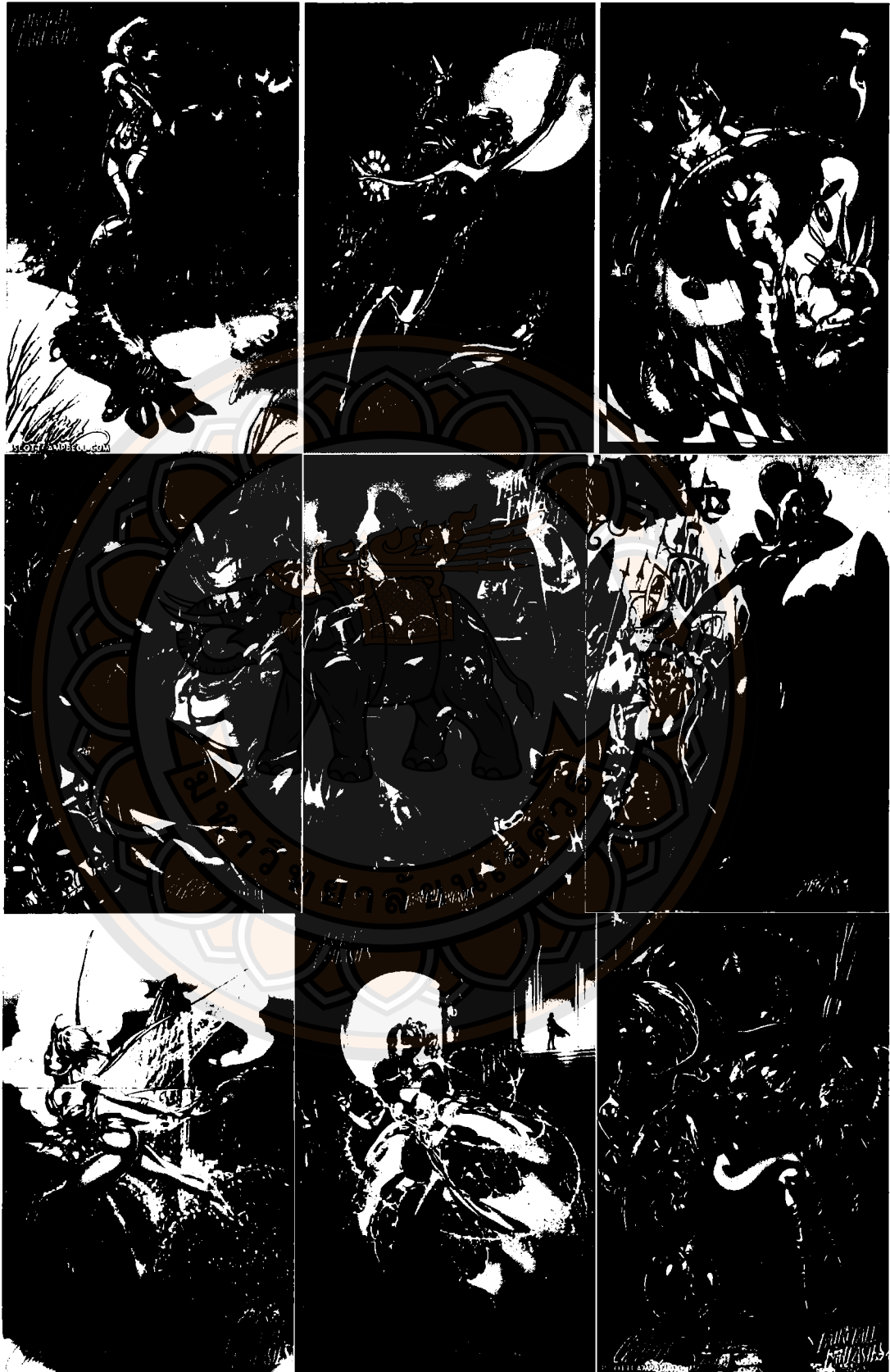
<http://site.jscottcampbellstore.com>

<https://www.facebook.com/jscottcampbellfanpage>

ซึ่งมีผลงานการออกแบบของ j scott Campbell ซึ่งเป็นผลงานที่มีเอกลักษณ์และความน่าสนใจในส่วนนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาการออกแบบลักษณะการจัดท่าทางของตัวละครและท่าโพสรวมทั้งองค์ประกอบของงานจากผลงานของ j scott Campbell ที่มีความน่าสนใจโดยจะหยิบยกในส่วนของคุณ FAIRY TALE fantasy มาเป็นแรงบันดาลใจหลักในการออกแบบผลงานซึ่งมีลักษณะการออกแบบตัวละครและการจัดเรื่องราวของภาพที่น่าสนใจดังต่อไปนี้



ภาพที่ 16 ผลงานการออกแบบของ j scott campbell ชุด fairytale fantasy



ภาพที่ 17 ผลงานการออกแบบของ j scott campbell ชุด fairytale fantasy

บทที่ 3

วิธีการดำเนินงาน

- 3.1 วิเคราะห์กลุ่มเป้าหมาย
- 3.2 วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล
- 3.3 การวิเคราะห์ข้อมูล
- 3.4 สรุปเป็นแนวทางในการออกแบบ

3.1 วิเคราะห์กลุ่มเป้าหมาย

การวิจัยครั้งนี้ เป็นการวิจัยเพื่อจัดทำและออกแบบเกมกระดานที่เสนอเรื่องราว ความเชื่อเรื่องผีของคนไทยที่มีต่อสิ่งลึกลับซึ่งมีการออกแบบให้เนื้อหาที่มีความเข้าใจง่าย และนำเสนอในเทคนิคของภาพประกอบที่มาจากในรูปแบบของการ์ดเกมที่ใช้เล่นควบคู่ไปกับตัวเกมกระดานที่ให้ความรู้ตัวเอง

ประชากร	คือ บุคคลทั่วไปที่มีความสนใจหรืออยากทราบข้อมูล
กลุ่มตัวอย่าง	คือ เยาวชนหรือผู้ที่สนใจในผลงานที่ผ่านเข้ามาศึกษา
ตัวแปรที่ศึกษา	ตัวแปรต้น ได้แก่ เกมกระดานที่ออกแบบโดยสอดแทรกความเชื่อเรื่องผีต่างๆของไทยที่มีกฎกติกาและวิธีการเล่น ตัวแปรตาม ได้แก่ ความพึงพอใจในงานออกแบบของกลุ่มเป้าหมาย

3.2 วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

หลังจากศึกษาข้อมูลจากแหล่งข้อมูลต่างๆแล้วจะต้องมีการจัดเก็บรวบรวมข้อมูลที่มีความสำคัญต่อผลงานวิจัยซึ่งแบ่งได้ดังนี้

- 3.2.1 ข้อมูลของผีไทยจากภาคต่างๆโดยแบ่งตามภาคและลักษณะ ความเชื่อ และที่อยู่อาศัย
- 3.2.2 ข้อมูลด้านเทคนิคการทำงานประกอบ
 - 1 ออกแบบภาพประกอบ
 - 2 ลักษณะรูปร่างที่ได้มาจากข้อมูลเดิมของผีไทยแต่ละตัว
- 3.2.3 ข้อมูลด้านการออกแบบเกมกระดานจากการศึกษาข้อมูลเกมกระดานต่างๆ
 - 1 แนวคิดการนำเสนอภาพประกอบแรงบันดาลใจ
 - 2 แนวคิดในการนำเสนอและออกแบบกฎกติกาของเกมกระดาน
- 3.2.4 ข้อมูลอ้างอิง (Reference)
 - 1 ข้อมูลอ้างอิงในการออกแบบตัวละคร

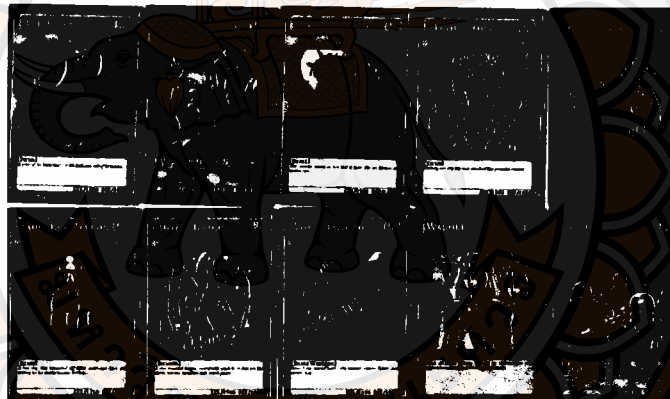
โดยในผู้วิจัยได้ทำการหาตัวอย่างภาพของผีไทยที่ใกล้เคียงกับข้อมูลที่ได้และมีการศึกษาเพิ่มเติมจากข้อมูลที่ได้เพื่อให้เข้าใจลักษณะที่แน่ชัดของผีแต่ละตัวด้วยนั่นเอง



ภาพที่ 18 ภาพอ้างอิงลักษณะของผีไทย

2 ข้อมูลอ้างอิงที่ใช้ในการออกแบบการ์ดเกม

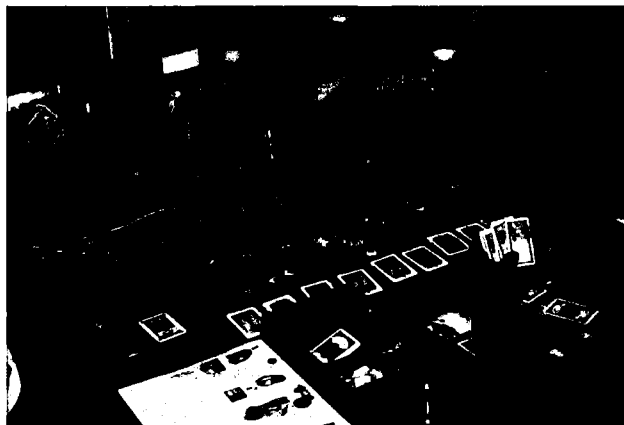
โดยที่ผู้วิจัยได้ศึกษาภาพต่างๆของการ์ดเกมและวิธีการออกแบบการ์ดเกมต่างๆเพื่อสร้างความน่าสนใจให้กับตัวผลงานและเป็นการศึกษาเพื่อใช้ต่อยอดผลงานด้วยนั่นเอง



ภาพที่ 19 ภาพอ้างอิงรูปแบบการ์ดเกม

3 ข้อมูลอ้างอิงในการออกแบบเกมกระดาน

โดยที่ผู้วิจัยได้ศึกษาวิธีการเล่นและกฎกติกาการเล่นของเกมกระดานและนำมาปรับใช้ในการออกแบบผลงานที่จะนำเสนอเป็นตัวเกมที่ได้โดยมีการปรับปรุงแก้ไขและปรับใช้ให้เหมาะสม



ภาพที่ 20 ภาพอ้างอิงเกมกระดาน

3.3 การวิเคราะห์ข้อมูล

1. การวิเคราะห์ข้อมูลความเชื่อของไทยเพื่อการออกแบบเกมกระดานผู้จัดทำได้ศึกษาข้อมูลของผีไทยจากหลายแหล่ง ทั้งทั้งจากเว็บไซต์และจากหนังสือต่างๆเพื่อรวบรวมและนำเสนอข้อมูลออกมาในรูปแบบที่ถูกต้องและมีเนื้อหาสาระและใจความที่นาสนใจนำไปปรับใช้และพัฒนาต่อยอดได้
2. การวิเคราะห์ข้อมูลในการเลือกข้อมูลอ้างอิงเพื่อการออกแบบผีไทยทั้ง 50 ตน ส่วนของการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อการออกแบบผีไทยนี้ข้าพเจ้าได้ศึกษาในส่วนของชื่อ ความเชื่อ ลักษณะความเป็นอยู่จากหลายแหล่งที่มาเป็นข้อมูลในการอ้างอิงลักษณะของผีแต่ละตนที่ใช้ในการออกแบบ
3. การวิเคราะห์ข้อมูลในการออกแบบเกมกระดานจากเนื้อหาหลักๆ ของเกมกระดานจะประกอบไปด้วยส่วนต่างๆดังนี้
 - 7.3.1 กฎกติกาวิธีการเล่น
 - 7.3.2 การ์ดเกม
 - 7.3. ตัวเกมและอุปกรณ์ที่ใช้เล่นเกมต่างๆ

3.4 สรุปเป็นแนวทางในการออกแบบ

การออกแบบเกมกระดานจากผลสรุปข้อมูลที่ได้จากการค้นคว้า นอกจากจะต้องออกแบบสร้างสรรค์และพัฒนางานวิจัยต้องมีการนำเสนอเพื่อรับฟังความคิดเห็นจากอาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อนำข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะจากอาจารย์ที่ปรึกษามาดัดแปลงและพัฒนาต่อไปแล้วนั้น เพื่อความสมบูรณ์ของงานวิจัยและงานออกแบบซึ่งในส่วนของงานออกแบบสร้างสรรค์และพัฒนาแบบจะต้องมีส่วนประกอบของงานที่จะต้องออกแบบโดยสรุปได้ดังนี้

3.4.1 สรุปผลขอบเขตของงาน

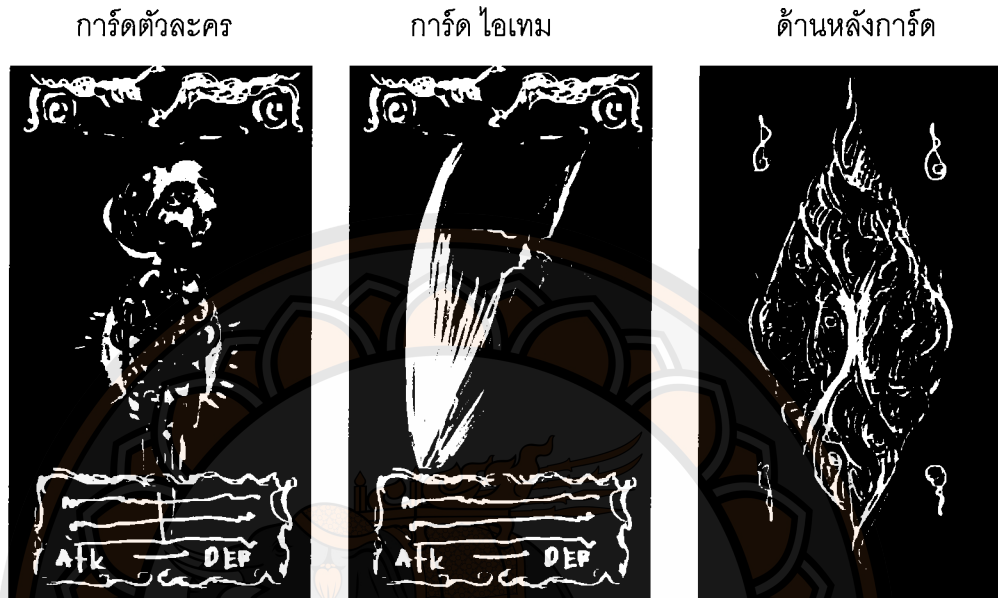
- 1 ตัวเกมกระดาน
- 2 การ์ด ผีทั้งหมด 50 ใบ
- 3 การ์ดไอเทม 30 ใบ
- 4 สมุดคู่มือ 1เล่ม ตัวเดินเกม 5ตัว ลูกเต๋า 2ลูก
- 5 ไปสเตอร์ A3

3.4.2. สรุปผลการออกแบบตัวละครผีทั้ง 50 ตัวโดยใช้เกณฑ์ในการเลือกข้อมูลดังนี้

- 1.ประเภทของผี
2. ความสำคัญของผี
3. ที่อยู่อาศัย
4. ลักษณะความเชื่อ
5. รูปร่างและลักษณะ

3.4.3. สรุปผลการออกแบบการ์ดเกมที่ใช้เล่นควบคู่กับเกมกระดาน

การ์ดเกมที่ใช้เล่นกับเกมกระดานจะมีด้วยกัน 2 แบบคือ การ์ดตัวละครและการ์ดไอเทมโดยจะมีขนาดและส่วนประกอบของการ์ดดังต่อไปนี้



ภาพที่ 21 อ้างอิงการออกแบบการ์ดเกม

ในการ์ด 1 ใบจะประกอบไปด้วยชื่อการ์ดและส่วนบอกข้อมูลและค่าพลังของการ์ดที่จำเป็นในการเล่นซึ่งการ์ดจะมีขนาด 6.5*11 เซนติเมตรแบ่งเป็นการ์ดผี 50 ใบ การ์ดไอเทม 30 ใบนั่นเอง

3.4.4 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

อุปกรณ์ (Tools)

- 1 Personal Computer (PC)
- 2 Tablet Wacom bamboo
- 3 Scanner & printer EPSON

ซอฟต์แวร์ (Software)

- 3.2.1 Paint tool SAI
- 3.2.2 Adobe Photoshop CS6
- 3.2.3 Adobe Illustrator CS6

ฟอนต์ (Font)

- 3.3.1 SM Raxis
- 3.3.2 PS Pimpdeed II medieam
- 3.3.3 Nithan

บทที่ 4

ผลงานการออกแบบ

การออกแบบเกมกระดานจากเรื่องราวความเชื่อเรื่องผีของไทย เรื่อง กระดานผี ผู้วิจัยได้ทำการแบ่งขั้นตอนการดำเนินงานออกเป็นหัวข้อต่างๆ ดังต่อไปนี้

4.1 แนวคิดในการออกแบบ

4.2 แบบร่าง

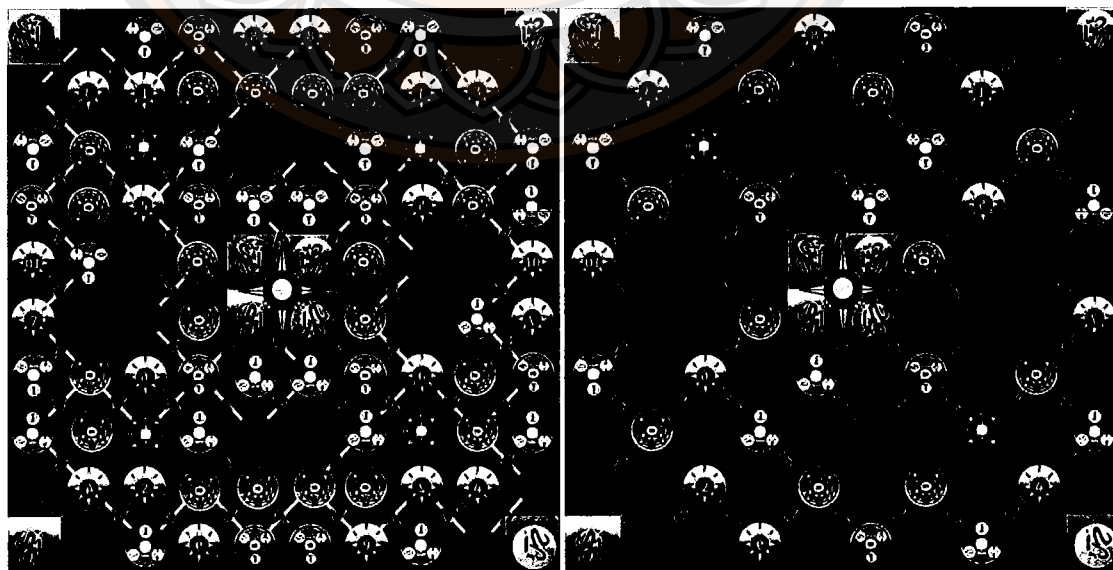
4.3 พัฒนาแบบ

4.4 ผลงานขั้นสุดท้าย

4.1 แนวความคิดในการออกแบบ

ขั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนแรกของระบบการออกแบบ ในขั้นตอนของการเก็บรวบรวมข้อมูลก่อนลงมือปฏิบัติงานจริง โดยผู้วิจัยได้ทำการรวบรวมข้อมูลที่จำเป็นในเนื้อหาของเกมกระดาน และข้อมูลความเชื่อเรื่องผีของไทย จากข้อมูลและวัตถุประสงค์ของผู้วิจัยที่กล่าวไว้ข้างต้น ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตของงานดังนี้

แนวความคิดของงาน เกมกระดานชื่อ กระดานผี (NECROPOLIS) เพื่อให้เนื้อหาและการออกแบบไปในทิศทางเดียวกัน การออกแบบก็จะง่ายขึ้น ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้ศึกษาข้อมูลและกำหนดแนวความคิดของงาน เนื่องจากแนวความคิดหลัก และเนื้อหาทั้งหมดของงานนั้นต้องการกล่าวเพื่อนำเสนอข้อมูลและลักษณะการเล่นของเกมกระดาน NECROPOLIS นี้ซึ่งในตัวเกมกระดานจะประกอบไปด้วยส่วนต่างๆที่จะต้องมีการออกแบบดังต่อไปนี้



ภาพที่ 22 ภาพการออกแบบเกมกระดานในช่วงแรก

จากการศึกษาและรวบรวมข้อมูลจากแหล่งข้อมูลต่างๆแล้ว ในการออกแบบเกมกระดาน จะเน้นการนำเสนอข้อมูลที่สั้นกระชับได้ใจความ รูปแบบของงาน จากข้อมูลและเรื่องราวของผีไทยที่มีโดยที่ส่วนแรกนั้นจะเน้นในเรื่องของการจัดวางและออกแบบวิธีการเล่นที่เรียบง่ายและน่าสนใจและมีความซับซ้อนไม่เยอะมาก ซึ่งทำให้สามารถเข้าใจได้ง่ายขึ้นและใช้สัญลักษณ์เป็นจำนวนหนึ่ง ที่มีความสามารถเพิ่มลูกเล่นต่างๆในการเล่นได้อีกด้วยโดยจะมีการกำหนดส่วนประกอบที่จะออกแบบทั้งหมดที่จำเป็นต้องมีและนำเสนอในขอบเขตดังต่อไปนี้

- ออกแบบ กระดานสำหรับเล่น
- ออกแบบการ์ดที่ใช้กับเกม 80ใบ(การ์ดหลัก50ใบ การ์ดไอเทม30ใบ)
- ออกแบบกฎกติกาประกอบการเล่น
- ออกแบบภาพรวมของผลงาน

ซึ่งจากข้อมูลข้างต้นที่กล่าวมาผู้วิจัยจะได้นำเสนอขั้นตอนและวิธีการออกแบบของตัวเกมในข้อต่อไปที่จะนำมาใช้ในผลงาน

4.2 แบบร่าง

จากการศึกษาเรื่องของเกมกระดานมานั้น ผู้วิจัยได้ทำการออกแบบวิธีการเล่นของเกมกระดานที่ใช้ของงานวิจัยเรื่อง การออกแบบเกมกระดานจากเรื่องราวความเชื่อเรื่องผีของไทย เรื่องกระดานผี(NECROPOLIS) โดยผู้วิจัยได้ทำการออกแบบและคิดค้นวิธีการเล่น ซึ่งผู้วิจัยได้เริ่มจากการหารูปแบบที่เหมาะสมและง่ายต่อการเข้าใจ เพื่อใช้ในการออกแบบงานทั้งหมดตามปริมาณที่กำหนดให้ออกมาในรูปแบบที่สอดคล้องกันดูเป็นเรื่องเดียวกัน โดยจะแบ่งเป็นส่วนหลักๆ ดังต่อไปนี้

4.2.1 ส่วนประกอบของการเล่นและกฎกติกา

ซึ่งเป็นองค์ประกอบหลักในการออกแบบเกมกระดานที่จะขาดไม่ได้คือกฎกติกาและวิธีการเล่น ทั้งนี้ผู้วิจัยได้ทำการออกแบบและคิดค้นวิธีการเล่นใน ครั้งที่ 1 ได้ออกแบบโดยแบ่งออกเป็น 2 แนวความคิด ดังต่อไปนี้

1.ออกแบบในส่วนของส่วนประกอบของตัวเกม

- 1) การเล่นเกมก็จะประกอบไปด้วยส่วนประกอบดังนี้
 - 2) 1.ลูกเต๋า 2 ลูก
 - 3) 2. ตัวละคร สำหรับเดิน5ตัว
 - 4) กระดาน 1กระดาน
 - ช่องเดินธรรมดา ช่องปะทะ วาร์ป
 - ช่องสถานที่พิเศษ
 - ช่องเหตุการณ์/ช่องการ์ด/ช่องการ์ดไอเทม

5) การ์ดเกม ประกอบด้วย

- การ์ดผีจำนวน50ใบแยกเป็นการ์ด พิเศษ 10ใบไม่สามารถแจกได้
- การ์ดไอเทม 30ใบ

6) คู่มือเกม1เล่ม

2.ออกแบบใบในส่วนของกฎกติกาของตัวเกม

1. จำนวนผู้เล่นเริ่มต้นเกม2-4 คนผู้เล่นเริ่มแรกจะเริ่มด้วยคะแนนเริ่มต้นคือ 5000 คะแนน และจะได้รับแจกการ์ดผีในมือคนละ 3ใบ และการ์ดไอเทมคนละ1ใบ ไม่สามารถรับการ์ด พิเศษได้
2. เริ่มเล่นเกมโดยการทอยลูกเต๋าแล้วเดินตามลูกศรที่ชี้และว่าจะตกตามแต่ละช่องที่กำหนด โดยจะมีการกำหนดลักษณะต่างๆของช่องดังนี้

ช่องเดินธรรมดา ช่องปะทะ วาร์ป

- ช่องเดินธรรมดาจะเดินตามตัวลูกเต๋าก็ไม่มีอะไรเกิดขึ้น
- ช่องปะทะคุณจะต้องปะทะโดยการทอยลูกเต๋าดูเสี่ยงตามหมายเลขของผู้ที่จะต่อสู้กับคุณ โดยการปะทะจะมีกฎดังนี้
- ผู้ได้ปะทะจะเริ่มการโจมตีโดยเริ่มจากการทอยลูกเต๋าดูเสี่ยงใครที่ได้แต้มมากกว่าจะได้เป็นฝ่ายเลือกที่จะโจมตีหรือตั้งรับ
- ผู้โจมตีจะดูที่ค่า atk ผู้ตั้งรับจะดูที่ค่า def สามารถใส่ไอเทมช่วยเหลือได้
- เมื่อจบการโจมตีการ์ดที่แพ้จะตกลงสู่สนามแล้วค่าพลังที่เกินมาจากการโจมตีก็จะเข้าไปลดคะแนนผู้ที่แพ้ไป
- พลังของการ์ดจะมีเพิ่มขึ้นถ้าใช้การ์ดที่มีธาตุตรงกับสถานที่ตัวละครยืน
- ช่องวาร์ป ถ้าตกจะไปตรงไหนก็ได้ของตารางที่มีช่องวาร์ป

ช่องสถานที่พิเศษ

- จะมีการ์ดพิเศษอยู่ถ้าตัวละครคุณตรงกับเงื่อนไขของช่องนั้นๆคุณจะได้การ์ดในช่องนั้นไป (การ์ดพิเศษเมื่อตกลงสู่สนามไปแล้วถ้ามีคนมาที่ช่องเดิมอีกก็จะวนมาใช้ใหม่ได้)

ช่องเหตุการณ์

- จะมีเหตุการณ์ต่างๆเกิดขึ้นเปิดดูได้จากหนังสือคู่มือซึ่งจะต้องใช้ลูกเต๋าดูในการเลือกเหตุการณ์นั้นๆ ซึ่งจะมีหลากหลายตามแต่ที่จะทอยได้ตามหน้าลูกเต๋านั้นเองซึ่งเหตุการณ์ต่างๆจะดูได้จากหนังสือคู่มือเกมที่มีมากับตัวเกมนั้นเอง

ช่องการ์ด

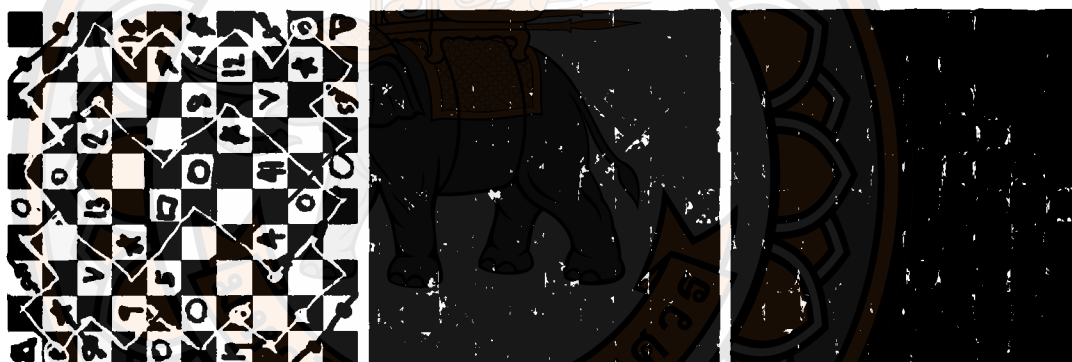
- ผู้ที่ตกก็จะได้การ์ดผีไปจากกองซึ่งแล้วแต่ว่าจะได้การ์ดอะไรไปนั่นเอง

ช่องการ์ดไอเทม

- จะได้การ์ดไอเทมไปไม่ว่าจะเป็นการ์ดสวมใส่การ์ดเพิ่มพลังชีวิตอยู่ที่ว่าท่านจะหยิบได้การ์ดอะไร แต่ถ้าได้การ์ดเพิ่มพลังชีวิตหรือการ์ดที่ทำให้เกิดเหตุการณ์ต่างๆเมื่อท่านใช้ตาท่านเดินจะหยุดไปตานั่นเองเหมือนการออกแอ็คชั่นนั่นเอง
3. จะตัดสินการจบเกมด้วยการที่เมื่อมีผู้เล่นคนใดคนหนึ่งคะแนนเหลือ 0 คะแนนก็จะถูกออกจากเกมและจะต้องทิ้งการ์ดในมือลงสู่สถานทั้งหมด
- (การ์ดผีทั่วไปไม่สามารถเอาขึ้นมาใช้ใหม่ได้ถ้าไม่มีไอเทมฟื้นฟู/การ์ดพิเศษสามารถวนกลับมาใช้ใหม่ได้เรื่อยๆ การ์ดไอเทมเมื่อถูกใช้แล้วจะต้องทิ้งที่สถานไอเทม)

3.การออกแบบในส่วนของตารางสำหรับเล่นเกม

การออกแบบในส่วนของตารางเกมนั้นจะอิงจากข้อมูลในการออกแบบกฎกติกาในข้อก่อนหน้า มาใช้ในการออกแบบตัวกระดานเกมโดยจะมีส่วนประกอบที่ใช้กับตัวกระดานเกมและการเดินดังนี้



ภาพที่ 23 แสดงลักษณะการเดินของตารางเกมในช่วงแรกๆ

จากรูปที่แสดงจะเห็นว่าการเดินมีความสับสนและซับซ้อนซึ่งจะมีการแก้และพัฒนาในส่วนต่อไปนั่นเองซึ่งจะนำเสนอดังต่อไปนี้

4.2.2 การออกแบบในส่วนของกฎกติกาที่ได้รับการพัฒนาและปรับปรุงแก้ไข

ซึ่งการออกแบบในส่วนนี้จะเป็นการพัฒนาปรับปรุงการออกแบบจากข้อก่อนหน้าให้มีความเข้าใจง่ายและสะดวกขึ้นนั่นเองซึ่งประกอบไปด้วยส่วนต่างๆดังต่อไปนี้

1. ส่วนประกอบของเกมและกฎกติกาของตัวเกม

หลังจากที่ได้มีการศึกษาและพัฒนาได้มีการปรับเปลี่ยนในส่วนต่างๆของตัวเกมเพื่อให้เกิดความเข้าใจง่ายและน่าสนใจในการเล่นซึ่งได้มีการปรับเปลี่ยนและพัฒนาในส่วนของกฎกติกาของตัวเกมที่มีการพัฒนาดังต่อไปนี้

1.1 ส่วนประกอบของเกมเนโครโพลิส (NECROPOLIS) มีส่วนประกอบดังนี้

- ตัวกระดานเกม 1 แผ่น - การ์ดเกม 80 การ์ด
- ตัวเดิน 5 ชิ้น
- ลูกเต๋า 2 ลูก กล่องใส่ตัวเกม 1 กล่อง
- กล่องการ์ด กล่องไอเทม กล่องสุสาน อย่างละ 1 กล่อง

1.2 ส่วนประกอบของช่องต่างๆที่เดินอยู่ในตารางเกม

1.2.1 BLANK CHANNEL ไม่มีอะไรเกิดขึ้นเพียงแคเดินไปตามทิศที่ลูกศรชี้

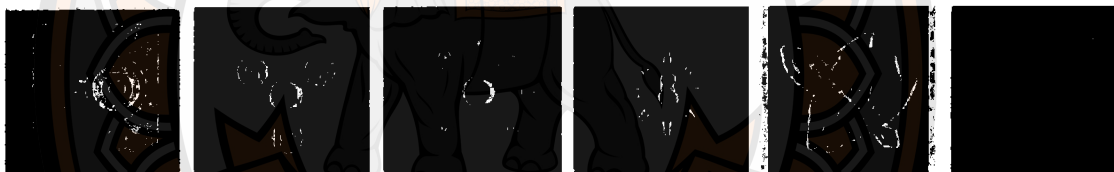
1.2.2 ITAM CHANNEL หยิบการ์ดไอเทมจากกองจั่วกลางได้ 1 ใบ

1.2.3 CARD CHANNEL หยิบการ์ดจากกองจั่วกลางได้ 1 ใบ

1.2.4 EVENT CHANNEL เปิดสมุดคู่มือดูตามเลขบทแล้วปฏิบัติตามที่บทนั้นกำหนด

1.2.5 BATTLE CHANNEL ทอยลูกเต๋าคู่ได้แต้มมากกว่าจะเป็นฝ่ายได้โจมตีผู้ได้แต้มน้อยกว่า

1.2.6 START AND WARP CHANNEL ใช้เป็นจุดเริ่มต้นและเป็นจุดวาร์ปในการเข้าไปสู่วงข้างใน โดยการเดินในตัวเกมนั้นสามารถ เข้าไปในวงข้างในได้ผู้เล่นต้องมีแต้มที่ตกลง ตรงช่องมุมของตารางทั้ง 4 พอดี จึงจะเข้าสู่วงต่อไปข้างในได้



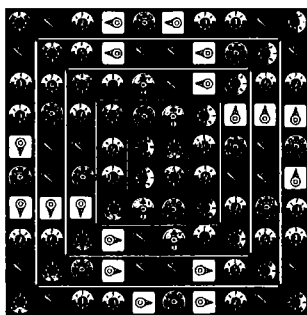
ภาพที่ 24 แสดงช่องส่วนประกอบของตารางในเกมตั้งแต่ข้อ 1.2.1 ถึง 1.2.6

2. การเดินในตารางเกม

- จะมีการเดินโดยการเดินไปทางขวาตลอดโดยตารางเกมจะแบ่งได้เป็นรูปสี่เหลี่ยมจัตุรัสได้ 5 รูป ซึ่งการจะเข้าไปข้างในจัตุรัสนั้นคือการเหยียบจุดเริ่มต้นอีกครั้งก็ เข้าไปในวงมุมในที่มีสีมุม ตามจุดที่เราเหยียบได้ ดังที่แสดงให้เห็น

- หากจะเข้าสู่วงที่ลึกกว่าก็ต้องทอยแต้มให้พอดีกับมุมที่จะตกก็จะเข้าไปได้ลึกเรื่อยๆ

- เมื่อเข้าสู่จุดศูนย์กลางแล้วจะได้ HP เพิ่ม 1000 แต้มและจะถูกขับออกมาสู่จุดเริ่มต้นในวงแรกนั่นเองซึ่งจะแสดงให้เห็นในรูปต่อไปนี้



ภาพที่ 25 แสดงตารางเกมทั้งหมดที่ได้รับการออกแบบใหม่

จากรูปภาพที่นำเสนอในขั้นตอนนี้จะทำให้ผู้เล่นได้เข้าใจในกฎกติกาและวิธีการเล่นของตัว
เกมมากขึ้นซึ่งส่วนต่อไปจะเป็นในส่วนของกฎกติกาของเกม

3. กฎกติกาของเกม

กฎกติกาของเกมได้มีการปรับเปลี่ยนเพื่อให้มีความสอดคล้องและสะดวกกับเนื้อหาที่
จะเกิดขึ้นภายในเกมจึงได้มีการปรับเปลี่ยนกฎกติกาที่จะนำมาใช้ในตัวเกมที่มีการปรับปรุงและ
แก้ไขใหม่ดังต่อไปนี้

3.1 กฎกติกาทั่วไป

1. จำนวนผู้เล่นเริ่มต้นเกม 2-4คน ผู้เล่นเริ่มแรกจะเริ่มด้วยคะแนนเริ่มต้นคือ hp 5000
และจะได้รับแจกร์ดผีในมือคนละ ๓ใบ และการ์ดไอเทม คนละ๒ใบ hp และ ตัว
เดิน อย่างละ 1 ชิ้น (แต่มีHPสูงสุดของเกมต้นที่ 10000)
2. เริ่มเล่นเกมโดยการทอยลูกเต๋าแล้วเดินตามลูกศรที่ชี้แล้วจะตกตาม แต่ละช่องที่
กำหนดโดยจะมีการกำหนดลักษณะต่างๆของช่องดังที่กล่าวไปในส่วนก่อนหน้าที่แล้ว
เมื่อไปถึงกลางตารางที่มี4ช่องทุกครั้งจะได้ hp เพิ่ม 1000 และจะถูกวาร์ปกลับไป
จุดเริ่มต้นในทันที
3. แด้มสูงสุดของลูกเต๋าคือ6 และจะมีสัญลักษณ์ที่เหมือนกับในตาราง ถ้าออก
สัญลักษณ์ตรงกันเช่น
 - ตัวเลข กับ ตัวเลข ได้แแต่้มเดิน ตามแแต่้มที่บวกกันได้
 - ตัวเลข กับ สัญลักษณ์ อะไรก็ตามจะได้แแต่้มเดินเท่าค่าตัวเลขที่ได้ เช่น เลข 3 กับ
สัญลักษณ์ ไอเทมก็จะได้แแต่้มเดิน 3แแต่้มเป็นต้น
 - สัญลักษณ์ ต่างกัน 2 ลูก จะได้แแต่้มเดินเท่ากับ 1
4. สัญลักษณ์ เหมือนกัน 2 ลูก จะได้ผลของการเหมือนกันแต่จะไม่ได้แแต่้มเดินในตา
ซึ่งได้แก่
 - สัญลักษณ์ การ์ดก็จะได้หยิบการ์ดในกองจั่ว1ใบ
 - สัญลักษณ์ การ์ดไอเทมก็จะได้หยิบการ์ดไอเทมจากกองจั่ว1ใบ
 - สัญลักษณ์ต่อสู้อ ก็จะต้องปะทะกับคนที่ต่อจากผู้เล่นโดยจะได้เป็น ผู้ออกการ โจมตี
5. จะตัดสินการจบเกมด้วยการที่เมื่อมีผู้เล่นคนใดคนหนึ่งเหลือ hp 0 ก็จะถูกออกจาก
เกมและจะต้องทิ้งการ์ดในมือลงสู่สานทั้งหมด

(เมื่อการ์ดกองจั่วกลางหมดสามารถล้างสู่สานมาเริ่มกองจั่วใหม่ได้เรื่อยๆ)

3.2 กฎของการปะทะ

กฎของการปะทะในตัวเกมมีใช้เล่นควบคู่ไปกับการ์ดเกมทีออกแบบมาโดยจะมีกฎของ
การปะทะจะมีกฎดังนี้

การต่อสู้หรือการปะทะจะดูที่ค่า ATK และ DEF โดยผู้โจมตีจะดูที่ค่า ATK และผู้รับการโจมตีจะดูที่ค่า DEF ทั้งนี้สามารถใส่ไอเทมเสริมได้ซึ่งไอเทมเสริมนั้นจะได้มาจากการ์ดไอเทมนั่นเองการปะทะจะเกิดขึ้นใน 3 กรณีได้แก่

1. เมื่อมีการทอยลูกเต๋าแล้วออกหน้าการปะทะเหมือนกันทั้ง 2 ลูกซึ่งกรณีนี้ผู้ที่ได้จะได้เป็นผู้โจมตีในทันที ซึ่งผู้ที่รับการโจมตีจะเป็นผู้เล่นถัดไปนั่นเอง

2. เกิดจากการทอยลูกเต๋าแล้วไปตกลงในช่องที่มีสัญลักษณ์การปะทะอยู่เมื่อออกช่องนี้จะต้องสู้กับคนที่เป็นผู้เล่นโดยการสุ่มซึ่งจะออกค่าลูกเต๋าดังนี้ (ใช้ลูกเต๋า 1 ลูกในการทอย)

เลข 1, 2, 3 คือผู้เล่นคนที่ 1, 2, 3 ตามลำดับไม่นับตัวผู้ทอยเอง

ในกรณีนี้ออกเป็นสัญลักษณ์ จะนับจากรูปแบบดังนี้

สัญลักษณ์การ์ด จะเท่ากับผู้เล่นคนที่ 1

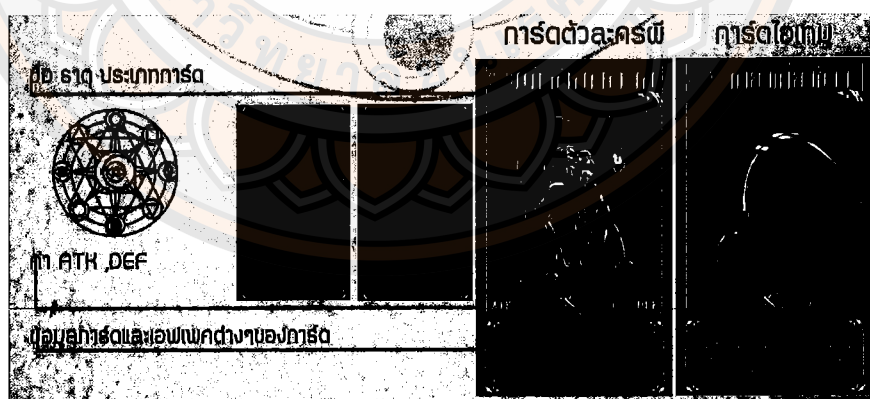
สัญลักษณ์ไอเทม จะเท่ากับผู้เล่นคนที่ 2

สัญลักษณ์ปะทะ จะเท่ากับผู้เล่นคนที่ 3

โดยผู้ที่เป็นคนตกเองจะต้องเป็นผู้ที่ทำการโจมตีผู้ที่รับการปะทะจากการสุ่มข้างต้นนั่นเอง

3. การปะทะที่เกิดจาก event channel การปะทะนี้จะไม่มีโรมาคเพียงแค่ปฏิบัติตามที่บทบนนั้นกำหนด โดยจะเปิดดูได้ในส่วนของ event นั้นเอง

ซึ่งจากข้อมูลข้างต้นก็จะเป็นในส่วนที่ต้องใช้และจำเป็นที่ผู้เล่นจะต้องรู้เพื่อให้เข้าใจในวิธีการเล่นเกมกระดานที่ผู้ศึกษาได้คิดค้นและพัฒนาออกแบบขึ้นมาเพื่อใช้รวมกับการ์ดเกมโดยส่วนประกอบของการ์ดจะมีดังนี้



ภาพที่ 26 แสดงส่วนประกอบของการ์ด

3.3 การ์ดตัวละคร

จะมีส่วนประกอบที่ใช้ในการต่อสู้ดังนี้

1. ธาตุ ธาตุในการ์ดจะมีด้วยกันทั้งหมด ๘ ธาตุ โดยแบ่งได้เป็นธาตุหลัก ธาตุพิเศษ ธาตุเสริม การต่อสู้โดยใช้ธาตุมีความเหลื่อมล้ำกันตรงที่ธาตุแพ้ทางกันดังนี้

- ธาตุหลัก ดิน น้ำ ลม ไฟ โดยจะแบ่งธาตุแพ้วทางกันได้ดังนี้ ดินชนะน้ำ น้ำชนะไฟ ไฟชนะลม ลมชนะดิน ในขณะที่เดียวกัน น้ำแพ้ดิน ไฟแพ้ น้ำ ลมแพ้ไฟและดิน แพ้ลม นั้นเอง

- ธาตุพิเศษ แสงสว่างและความมืด เป็นธาตุที่ไม่มีผลแพ้ทางธาตุในข้อแรก แต่ธาตุมืดจะแพ้แค่ธาตุธาตุสว่างเท่านั้น

- ธาตุเสริม เวทย์มนต์ ไม้ ทั้ง 2 ธาตุนี้ไม่มีธาตุใดที่แพ้ทางจึงไม่เกิดผลการแพ้ทางใน 2 ข้อข้างต้นนั่นเอง

การแพ้ทางของธาตุจะนับโดยการลดพลัง ATK หรือ DEF โดยขึ้นอยู่กับพลังของฝ่ายไหนได้โจมตี เช่น

ดินโจมตีน้ำ น้ำตั้งรับดินจะนั้นน้ำ def จะลดลงอีก 500 จากค่าเดิม

หรือในกรณีนี้ 2 คือ ดินโจมตีธาตุลม ใช้ธาตุลมตั้งรับธาตุดิน atk การ์ดธาตุดิน จะลดลง 500 จากค่าเดิมเป็นต้น

2. ค่า ATK , DEF มีพลังที่บอกค่าดังต่อไปนี้ atk ใช้โจมตี ส่วน def ใช้ในการป้องกันซึ่งค่าพลังจะแตกต่างกันในการ์ดแต่ละใบ

3. ข้อมูลการ์ด จะเป็นข้อมูลของตัวละครแต่ละตัวที่นำมาใช้ในการออกแบบนั่นเองถ้าอ่านดูดี ๆ จะพบว่าการ์ดบางใบมีเอฟเฟคในตัวการ์ดเองอีกด้วยโดยไม่ต้องใช้การ์ดเสริมเอฟเฟคเหล่านั้นจะเกิดขึ้นหลังจากใช้การ์ดลงสนามในการต่อสู้นั่นเอง

3.4. การ์ดไอเท็ม

เป็นการ์ดเสริมใช้ในการเพิ่ม ATK DEF และมีเอฟเฟคที่แตกต่างกันในการ์ดแต่ละใบเป็นตัวช่วยเสริม สามารถได้การ์ดไอเท็มได้ 3 กรณีคือ ทอยลูกเต๋าได้ ตกช่องการ์ดไอเท็มและได้จากการเปิด event นั้นเองจะมีส่วนประกอบที่ใช้ในการต่อสู้ดังนี้

ชื่อการ์ดสัญลักษณ์การ์ดและเอฟเฟค ซึ่งการ์ดไอเท็มจะมีความสามารถ 3 แบบคือ ได้แก่

- ไอเท็มเสริมพลัง

- ไอเท็มลดพลัง

- ไอเท็มเอฟเฟค

ซึ่งทั้ง 3 ความสามารถนี้จะปะปนไปในแต่ละการ์ดนั่นเองซึ่งผู้เล่นจะต้องรู้จักที่จะใช้นั่นเอง

3.5 กฎของการต่อสู้ของการ์ด

1. การต่อสู้จะเริ่มเมื่อผู้โจมตีวางการ์ดโจมตีลงโดยค่าน้ำหนักการ์ดลงและผู้ตั้งรับลงการ์ดตั้งรับโดยค่าน้ำหนักเช่นกัน
2. เปิดการ์ดขึ้นมาผู้โจมตีดูที่ค่า ATK ผู้ตั้งรับดูที่ค่า DEF ฝ่ายไหนมีค่ามากกว่าถือว่าเป็นผู้ชนะการต่อสู้ในครั้งนั้นไป
3. การใช้ไอเท็มเสริมจะใช้ได้ต่อเมื่อทั้งคู่เปิดการ์ดนั่นเอง

4. เมื่อได้ ผู้แพ้ผู้ชนะแล้ว ผู้แพ้จะต้องทิ้งการ์ดที่ใช้แล้วลงสู่สานร่วมถึงผู้ชนะด้วยซึ่ง สู่สานเป็นสู่สานรwmนั่นเอง
5. เมื่อรู้ผลแพ้ชนะผู้แพ้จะถูกหักค่า HP ลง 500 ในขณะที่เดียวกันผู้ชนะจะได้ค่า HP เพิ่มขึ้น 500 นั่นเองเหมือนเป็นการหักคะแนนไปให้อีกฝ่ายค่า HP สูงสุดได้แค่ 10000เท่านั้น

เมื่อทอยลูกเต๋าแล้วตกช่องอะไรก็ตามทำกิจกรรมในช่องนั้นเสร็จจะถือว่าจบการเดินทางในตา นั้นแล้วจะผลัดให้ผู้เล่นคนต่อไปได้เล่นต่อตนเอง ในขณะที่เดียวกันถ้าเป็นการต่อสู้หรือ อีเวนท์ หลังจากทำการต่อสู้หรือภารกิจเสร็จแล้วก็ถือว่าเป็นการจบตาเดินทางในตานั้นเช่นกัน

4. EVENT CHANNEL

เป็นช่องทางเลือกเกิดขึ้นภายในเกมโดยจะแบ่งแยกเป็น 10 บทด้วยกัน ซึ่งเมื่อตกบทไหนก็ ให้ไปที่บทนั้นแล้วทอยลูกเต๋าเลือกตามหัวข้อของเลขลูกเต๋าทิ้งออก ซึ่งการทอยลูกเต๋าก็จะมีกฎดังนี้ ซึ่งขึ้นอยู่กับแต้มที่ออกดังต่อไปนี้

- ตัวเลข+ตัวเลข เอาผลลัพธ์ที่บวกกันได้มาเลือกเหตุการณ์เช่น 3+2เท่ากับ5ก็เลือก เหตุการณ์ที่ตรงกับเลข 5 ในบทนั้น

- ตัวเลข+ สัญลักษณ์ จะนับตามค่าตัวเลขที่ได้เช่น 1+ สัญลักษณ์ ก็จะได้ข้อที่มีตัวเลข เป็นเลข 1 ของบทนั้นๆ

-สัญลักษณ์+สัญลักษณ์ ไม่เกิดอะไรขึ้นไม่ได้รับผลจากเหตุการณ์ ในบทนั้นๆนั่นเองซึ่งจะมีด้วยกันทั้งหมด10บทจะใช้ในการสุ่มให้เกิดผลที่ใช้กับการเล่นเกม

4.2.2 การ์ดเกม

ส่วนนี้เป็นส่วนที่ขาดไม่ได้เลยของตัวเกมกระดานนี้ก็คือส่วนประกอบของการ์ดเกมที่ใช้ ในการเล่นซึ่งจะมีส่วนที่ต้องออกแบบและข้อมูลที่ใช้ดังต่อไปนี้

การออกแบบการ์ดและการพัฒนาแบบ

การออกแบบและการพัฒนาแบบในส่วนของการ์ดเกมและการ์ดต่างๆนั้นทางผู้วิจัยได้มีการ ศึกษาและรวบรวมข้อมูลของการ์ดที่จะใช้และตัวการ์ดที่จะนำเสนอโดยจะแบ่งเป็นข้อในการ ศึกษาและพัฒนาการของงานออกแบบดังต่อไปนี้

ข้อมูลการ์ดทั้ง50ใบ

ในข้อนี้จะเป็นการรวบรวมข้อมูลการ์ดที่ใช้ในเกมที่ได้ผ่านการคัดกรองและรวบรวม ข้อมูลจากขั้นตอนต่างๆมาแล้วและจะได้นำไปใช้ในการออกแบบที่จะใช้นำเสนอในรูปร่างตัวละคร ทั้ง50ตัวซึ่งจะมีข้อมูลที่สำคัญสำหรับการออกแบบตัวละครที่ใช้ในข้อตารางต่อไปนี้

ลำดับ	ชื่อ	ข้อมูล	ธาตุ
1	แมงสีหูห้าตา	เป็นชื่อสัตว์ประหลาดตัวหนึ่งในตำนานว่าด้วย วัดพระธาตุตอขยเขาควยแก้ว อำเภอเมืองเชียงรายจังหวัดเชียงราย มีลักษณะเหมือนหมีสี่ดำตัวอ้วน มีหูสองคู่และตาห้าดวงรับประทานถ่านไฟร่อนเป็นอาหารและถ่ายมูลเป็นทองคำอย่างไรก็ดี มิได้ปรากฏว่ามีอุปนิสัยดุร้ายหรืออย่างอื่นใด	ไฟ
2	ปู่โสมเฝ้าทรัพย์	เป็นตำนานเกี่ยวกับเรื่องของวิญญาณผู้ปกป้องทรัพย์สมบัติ เหมือนว่ามีทรัพย์สมบัติ มีค้ำมหาศาลอยู่ใต้ดินซึ่งเจ้าของเดิมอาจจะมีการสาปแช่งไว้หรือหวงเมื่อตายไปแล้ววิญญาณก็ไม่ไปผุดไปเกิด ไม่ยอมให้ใครได้สมบัติเหล่านี้ไป ต้องเป็นคนที่ต้องด้วยกัน จึงจะมีสิทธิได้ครอบครองหรือวิญญาณนั้นไปเข้าฝัน ชี้จุดบอกที่ซ่อนสมบัติให้ไป ขุดขึ้นมาได้นั่นเอง	ไม้
3	พราย	เป็นความเชื่อเรื่องผีในล้านนา พราย เป็นผีแฝงเร้นชนิดหนึ่ง อาจจะมีหลาย ชนิดคนที่โดน พรายสิงในเวลากลางวันจะไม่มีเรี่ยวมีแรงเหมือนคนเป็นไข้แต่พอตกกลางคืนจะกระฉับกระเฉงในทันทีเพื่อออกไปหากิน ชอบกินของเน่าของคาวบางที่กินไก่อเป็นตัวทั้งนี้พรายเข้าสิงกินคนได้โดยทำให้คนผู้นั้นอ่อนแอลงเรื่อยๆนั่นเอง	ลม
4	เสื้อสมิง	คือผีปีศาจมีรูปเป็นเสื้อโคร่งกินคนเป็นอาหารเชื่อว่าสมิงเกิดจากเวทมนตร์ไสยศาสตร์ หรือเป็นเสื้อที่กินคนเข้าไปมากๆ แล้ววิญญาณที่ถูกกินไปสิงอยู่ในเสื้อกลายเป็นสมิงปกติจะมีร่างเป็นคนแปลงร่างเป็นเสื้อได้ในเวลากลางคืนและออกหาเหยื่อ เมื่ออกล่าเหยื่อจะแปลงร่างเป็นบุคคลต่างๆ นานาเพื่อล่อลวงผู้คนมากิน	ลม
5	ผีกองกอย	เป็นผู้หญิงผมยาวสีแดงหน้าเรียวแหลมบ้างว่ามีรูปร่างเหมือนลิง แต่มีขนาดเล็กกว่า เชื่อว่าเป็นผีที่มี ครอบครวอาศัยอยู่ในถ้ำโพรงไม้หากินโดยจับปลาหรือขโมยปลาชาวบ้าน ผีกองกอย ชอบเดินถอยหลัง และพูดตรงข้ามกับความจริง เสมออีกทั้งยังเชื่ออีกว่า ผีกองกอย มี	ดิน

		ทรัพย์สินสมบัติสะสมอยู่มาก	
6	ผีหลังกลวง	เป็นความเชื่อทางภาคใต้เป็นผีป่าหน้าตาเหมือนคนแต่ไม่ทำร้าย ยกเว้นเพื่อหลอกแต่ว่าข้างหลังเห็น ตับ ไต ใต้ พุงมีหนองเต็มไปหมดผีหลังกลวงกลัว ปลาหมอบ จึงระวัง คนที่จะ เอาปลาหมอบมาใส่หลัง.	ดิน
7	ผีแม่ม่าย	ประมาณกลางปี พ.ศ.2537มีข่าวลือไปทุกหมู่บ้านในพื้นที่จังหวัดสระแก้ว ว่ามีผีแม่ม่ายออกอาละวาดในยามค่ำคืน เพื่อตระเวนหาชายหนุ่ม ไปเป็นสามีในเมืองผี โดยจะมาเอาชีวิตชายหนุ่มในเวลากลางคืนคืนละ 1 คนหากครอบครัวใดไม่ยอมให้ลูกชาย ตายไปเป็นสามีผีแม่ม่าย ให้สร้างหุ่นผู้ชายไว้หน้าบ้านให้ผีแม่ม่ายเอาไป ทำเป็นสามี นอกจากนี้ยังมีผ้าแดงและดอกไม้แดงอีกด้วย	มีด
8	ผีจะกละ	เป็นผีชนิดหนึ่งของประเทศไทยมีลักษณะคล้ายแมงป่อง เป็น ผีที่หมอบผีเลี้ยงเอาไว้เพื่อใช้ในการทำร้ายศัตรูหรือ คู่อริทางภาคใต้ เรียกกันว่า ผีลวงลักษณะโดยทั่วไป จะเหมือนกับแมงบ้านทุกประการแต่ขนจะมีสีดำสนิทกระด้าง ไม่มีเงาขนจะทวนไปด้านหลังฟูฟ่องดวงตาสีแดง เลือด เป็นผีร้ายในประเภทผีกระชอกชนิดหนึ่ง	ไฟ
9	ผีปราบ	เป็นความเชื่อทางภาคใต้ของไทยเป็นผีที่อยู่ตามธรรมชาติ เช่น ปลักโคลน ปลักหมูป่า ลานนอกห้อง ปลักแรดให้โทษ คนที่เข้าไปรบกวณ จึงหมายถึงคนที่ถูกผีปราบ นั่นเอง	ดิน
10	ผีทะเล	เป็นวิญญาณคนที่ตายในทะเลปรากฏในหลายลักษณะ เช่นเป็นรูปปลั๊กษณ์คนเดินลากปลาตัวใหญ่ขึ้นมาจากทะเล (ถูกปลากินตาย) หรือขึ้นมาบนเรือในยามกลางคืนขณะที่ ชาวประมงออกเรือหาปลา ผีที่ขึ้นบนเรือนี้ มักจะมาในลักษณะเป็นดวงไฟสว่าง อยู่บนเสากระโดงเรือ เชื่อว่าถ้า ผีทะเลได้ไต่ขึ้นเกาะบนเสากระโดงเรือจะทำให้เรือลำนั้น อับปางลงซึ่งชาวประมงกลัวกันมากเวลาเดินทะเล	น้ำ
11	โคมด	เป็นผีชนิดหนึ่งในอีสาน มีแสงเรืองวาวในเวลากลางคืนในที่ซึ่งมีน้ำขังแฉะ ว่ากันว่ามันไม่ทำอันตรายใครเหมือนผี โพลงหรือผีกระสือ นอกจากลวงคนเล่นให้หลงผิดเท่านั้น	แสง

		นึกว่ามีคนถือไฟหรือจุดไฟอยู่ข้างหน้า ถ้าหลงตามดวงไฟไปพอเข้าไปใกล้มันจะหายแสงแล้วปรากฏเป็นดวงไฟอีก อยู่ข้างหน้า หรือข้างหลังแล้วแต่มันจะหลอก	
12	ผีกะยักซ์	มีลักษณะเหมือนคน รูปร่างสูงใหญ่ มีเขี้ยวเหมือนยักษ์ มีฟันแหลมคม ตาสีแดงเล็บยาวแหลม เดิมคือพระหรือผู้ที่มีคาถาอาคม แต่ชอบขโมยของวัดเมื่อตายแล้ว จึงได้มาเฝ้าทรัพย์สินอยู่ที่วัดไม่ให้ใครเอาไปได้ มีนิสัยโหดร้ายจึงไม่ค่อยมีหมอมผีและผู้มีอาคม ไปยุ่งหรือทำให้อาฆาต เพราะเป็นผีร้ายนั่นเอง	ไฟ
13	ผีน้ำตาลทอด	แบ่งเป็น ๒ คำ คือ ผีบ้า และ ตาวอด ผีบ้าหมายถึงคนบ้า ส่วนตาวอดหมายถึงตาบอดนั่นเอง ผีน้ำตาลทอดในความหมายนี้คือ คนตาบอดที่มีอาการงุ่มง่ามเหมือนคนบ้าหรือคนที่มีบุคลิกเป็นที่น่าสังเวช แก่ผู้พบเห็นโดยทั่วไป เป็นที่น่าสะพรึงกลัวสำหรับเด็กด้วย เด็กที่ผีบ้า ตาวอดลักพาไปจะถูกนำไปเป็น เครื่องเช่น ผีขุมเงินขุมคำหรือคือการเอาไปบูชาัญญู	ลม
14	ผีกะ	เป็นผีที่คนล้านนาในอดีตกลัวกันมากที่สุด เพราะ ผีตัวนี้ฤทธิ์แรง มันไม่ทำร้าย เฉพาะคนที่มันสิงเท่านั้น แต่มันพลอยทำร้ายญาติพี่น้อง เพื่อนพ้องวงศ์ไปด้วยหากเป็นพราย จะกินเฉพาะคนที่มันสิงเท่านั้นแต่ ผีกะมันจะลามปามสร้างความเดือดร้อนให้ทั้งครอบครัวซึ่งมีความเชื่อมากมายเกี่ยวกับผีกะที่จำแลงได้หลาย รูปแบบ เช่นเป็นม้าหมาดำ และลิง เป็นต้น	มืด
15	ผีหัวขาด	คือคนที่ตายโดยที่ส่วนของศีรษะหลุดออกมาจากร่างกาย สาเหตุของการเป็น ผีหัวขาด ก็คือถูกฟันคอด้วยดาบในสมัยโบราณจะมีการประหารนักโทษ โดยการใช้ดาบตัดคอหรือเกิดจากการสู้รบในสงครามถูกศัตรูตัดคอจึงกลายเป็นผีหัวขาดหรืออาจเกิดจากการประสบอุบัติเหตุบนท้องถนนถูกรถชนหรือด้วยสาเหตุอื่นๆซึ่งจัดเป็นผีตายโหงอีกประเภทหนึ่ง	ลม

16	เทพารักษ์	เป็นเทพระดับหนึ่งที่อยู่ในสวรรค์ชั้นกามาพจรภพบางที่ เรียกว่าเป็นเทวดาบางที่อาจเรียกว่า ผี หากสิงสถิตอยู่ หรือเป็นเจ้าของ หรือเป็นใหญ่ในที่ใด ก็จะเรียกเป็น เจ้าที่ เจ้าท่าเจ้าป่าหรือเจ้าเขา เป็นต้น เทพารักษ์ จัดเป็นผี ธรรมชาติเทพารักษ์ที่อาศัยอยู่ตามต้นไม้ใหญ่เรียกว่ารุกข์ เทวดาส่วนที่อาศัยอยู่ตามบ้านเรือนจะเรียกว่าเจ้าที่เจ้าทาง	ไม้
17	ผีโพง	เป็นความเชื่อไทยภาคเหนือเล่าต่อกันมาว่า ผีโพงคือผี ชนิดหนึ่ง ที่สิงกับคนเพศ หญิง ว่ากันว่าความเป็นผีนั้น มี สาเหตุมาจากหลายประการ เช่นสืบทอดมาจากตระกูล หรือ รับมาจากเส้าเรือน เป็นต้น ผีโพงชอบของคาวเช่น คาวเลือดคาวปลา คาวเขียดเวลาหากินจะมีแสงไฟออก จากจมูก ถ้าเป็นเพศชายจะเรียกว่า ผีสื่อแต่จะมีลักษณะ แตกต่างกัน	ไฟ
18	นางตะเคียน	เป็นผีพื้นบ้านของไทยเป็น ผีผู้หญิง สิงในต้นตะเคียน บริเวณป่าที่ผืนางตะเคียนสิงอยู่จะสะอาดเหมือนมีคนมา บัดกวาดอยู่เสมอ นางตะเคียนมักมีรูปร่างหน้าตาสวย ผม ยาว ห่มสไบใส่ผ้าถุงบางที่ก็ว่าแต่งตัวเหมือนสาวบ้านป่า ทั่วๆไป ผีนางตะเคียนมักจะเป็นผีจำพวกหวงที่อยู่ และจะ ดุร้ายมาก หากใครคิดจะรุกราน	ไม้
19	เวตาล	ตามตำนานของชาวฮินดูเวตาลนั้นเป็น วิญญาณร้ายที่ วนเวียนอยู่ตามสุสาน และเข้าสิงอยู่ในซากศพต่างๆมันจะ ทำร้ายมนุษย์ ที่เข้าไปรบกวนเหยื่อของเวตาล จะถูกเข้า สิงทำให้มือและเท้าหันไปข้างหลังเสมอ เวตาลยังทำให้ ผู้คนเป็นบ้า ซ้ำเด็ก และแท้งลูกแต่เวตาลยังมีข้อดี คือ มันจะคอยดูแลหมู่บ้านของมันเอง	ไฟ
20	นางกวัก	เป็นเทพีแห่งขวัญในตำนานไทยโบราณมีแหล่งกำเนิดมา จากความเชื่อท้องถิ่นของชนชาติไทยแต่ดั้งเดิม ก่อนที่จะ มีศาสนาฮินดูเข้ามาผสม จนกลายเป็นตำนานอีกเรื่องไป ความเชื่อในเรื่องนางกวัก ปรากฏอยู่ใน ความเชื่อท้องถิ่น ของชนกลุ่ม ไทย-กะได เป็นเสมือนผีที่คอยเรียกเงินเรียก	เวทย์มนต์

		ทองและ อารักษ์ ร้านค้าที่รูปเคารพ นางกวัก ได้ไปตั้งอยู่ ซึ่งมีให้เห็นทั่วไปในทุกร้านค้าในปัจจุบัน	
21	รากษส	เป็นนอสุรจำพวกหนึ่งอาศัยอยู่ตามป่าช้าชอบกวน พราหมณ์ ขณะทำพิธีเข้าสังฆาศพกินคน ก่อกวนให้ร้าย แก่มนุษย์กล่าวว่ารากษสเป็นอมมนุษย์เคยรบกับพระอินทร์ และเทวดาหลังจากการพ่ายแพ้ครั้งสุดท้าย พวกรากษส ได้นี้ลงไปซ่อนตนอยู่ใต้ทะเล รากษส อาจปรากฏในรูป ของสุนัข นกฮูก นกกลางคืน ลิงและอีแร้ง เป็นต้น ยกตัวอย่างเช่นผีเสื้อสมุทรก็จัดอยู่ในประเภท รากษส	น้ำ
22	ผีกระหัง	หรืออีกชื่อเรียกกระหาง ตามความเชื่อไทยเป็นผีผู้ชายคู่กับ ผีกระสือซึ่งเป็นผู้หญิง เชื่อว่าผีกระหังนั้นเป็นผู้ที่เล่นไสย ศาสตร์เมื่ออาคมแกร่งกล้าไม่สามารถควบคุมได้ก็จะเข้า ตัว กลายเป็นผีไปผีกระหังจะบินได้ในเวลากลางคืนจะใช้ กระดิ่งผัดข้าวติดกับแขนแทนปีกและใช้สากตำข้าวหรือ สากกระเบือผูกติดกับขา แทนหางหรือขาออกหากินของ โสโครกเป็นความเชื่อในแถบภาคอีสานของไทย	เวทย์ มนต์
23	กุมารทอง	นั้นแรกเริ่มเดิมทีมาจากวิญญาณของเด็กที่ตายในท้องแม่ หรือที่เรียกว่าตายทั้งกลมผู้มีวิชาอาคมจะนำไปนำพา วิญญาณเด็กนั้นมาเลี้ยงไว้เป็นลูก หลักฐานที่พบใน เอกสารโบราณระบุถึงการทำกุมารทองสรุปว่าต้องหาศพ ที่ตายทั้งกลมแล้วประกอบพิธีกรรมผ่าเอาศพทารกในท้อง นั้นมาอย่างไฟให้แห้งสนิทก่อนรุ่งอรุณ แล้วจึงลงรักปิดทอง ให้ทั่วด้วยเหตุนี้จึงเรียกว่า กุมารทอง นั้นเอง	เวทย์ มนต์
24	นางประดู่	คนไทยโบราณเชื่อว่าบ้านใด ปลูกต้นประดู่ไว้ประจำบ้าน จะทำให้เกิดพลังแห่ง ความยิ่งใหญ่เพราะ ประดู่ คือความ พร้อมความร่วมมือร่วมใจสามัคคี มีพลังเป็นอันหนึ่งอัน เดียวกัน นอกจากนี้ดอกของประดู่ ยังมีลักษณะที่ ระดม กันบานเต็มต้นดูละลานตาจึงได้เลือกเอาต้นประดู่เป็นไม้ ประจำ กองกองทัพเรือ ผีนางประดู่ เป็นผีสาวหน้าตาดีไม่ ทำร้ายหรือให้โทษใคร จึงเป็นไม้มงคลนั่นเอง	ไม้

25	นางตานี	เป็นผู้หญิงจะสิงอยู่ในต้นกล้วยตานีไม่ใช่ทุกต้นจะมีตานี สิงสถิตอยู่ลักษณะทั่วไปจะเป็นหญิงงามนุ่งห่มแบบสตรี ไทยโบราณสไบสีทองอ่อน ฟ้านุ่งโจงสีทองแก่ กลิ่นกาย หอมดอกกล้วย เรื่องการเรียกพรายตานีนี้มีหลายตำนาน บ้างก็ว่าให้ชายที่ต้องการ เรียกพรายนาตีมาปัสสาวะรด โคนต้นกล้วยที่กำลังออกปลีบ้างก็ให้เอาของลับดูโคนต้น กล้วยเป็นต้น	ไม้
26	ผีกระสือ	กระสือรูปแบบที่คนไทยส่วนใหญ่รู้จัก คือเป็นผู้หญิงที่ ลอยไปพร้อมกับหัวและไส้และ อวัยวะส่วนอื่น และเรื่อง แสงได้ แต่ทว่าตามนิยามของ เสฐียรโกเศศ แล้วกระสือ เป็นเพียงผีผู้หญิงแกมีเพียงหัวกับแสงเรื่องๆ เท่านั้น ไม่มี ไส้ หรืออวัยวะส่วนอื่นใด ซึ่งกระสือที่มีหัวกับไส้ แบบที่ คุ้นเคยกันนั้น มาจากภาพวาดของ ทวี วิชาญกร ที่ จินตนาการในใบปิดภาพยนตร์เรื่อง กระสือสาว นั้นเอง	เวทย์ มนต์
27	ผีเสื้อ	ผีเสื้อ เป็นผีที่แฝงอยู่ในคน แต่จะไม่ออกจากคนที่เป็ผีนั้น เพื่อไปเข้าสิงคนอื่น ผีเสื้อจะออกหากินเองในเวลาค่ำคืน โดยจะ ไปทั้งร่างที่มันสิงอยู่โดย จะมีเพียงผ้าปิดอวัยวะ เพศเท่านั้นและจะ สะพายดาบไปด้วยส่วนอาหารที่ชอบ กินจะเหมือนกับผีโพงที่เป็นเพศหญิงและเป็นผีสืบทอด เช่นเดียวกันกับผีโพงตามความเชื่อของล้านนา	ไฟ
28	ผีม้าบ่อง	เกิดจากปาฏิหาริย์ของผีกละเมื่อผีกละมีพลังแก่กล้าจะ แปลงกายให้คล้ายกับม้า สีของลำตัวโดยมากจะเป็น สี หม่นว่ากันว่า ถ้าคนไปเจอผีม้าบ่อง คนจะถูกทำร้ายหรือ ครอบงำ อำจะทำให้ป่วยโดยไม่รู้สาเหตุ ร่างกายจะผอม เหลืองไปที่ละน้อยและเสียชีวิตในที่สุด เป็นผีที่กลัวกัน มากในล้านนาเพราะเป็น ผีร้าย	ไฟ
29	ผีตาโขน	เป็นเทศกาลที่จัดขึ้นในอำเภอด่านซ้ายจังหวัดเลยในเดือน 7 ผีตาโขน นั้นเดิมเรียกว่า ผีตามคนเป็นเทศกาลที่ได้รับ อิทธิพลมาจากมหาเวสสันดรชาดกทางพระพุทธศาสนา ว่าถึงพระเวสสันดร พระนางมัทรีเดินออกจากปากลับสู่ เมืองหลวงบรรดาสัตว์ป่ารวมถึงภูติผีที่อาศัยอยู่ในป่านั้น	แสง

		ได้ออกมาส่งเสด็จด้วยจึงเกิดเป็นเทศกาลที่จัดขึ้นทุกวันนี้	
30	ควายธนู	เป็นความเชื่อที่อยู่ทุกภาคของประเทศไทยบางท้องถิ่นเชื่อว่า ต้องดูแลอย่างดีประมาณหลงลืมไม่ได้ ไม่เช่นนั้นจะหวนมาทำร้ายเจ้าของแต่บางแห่งก็ถือเป็นเสมือนเครื่องรางธรรมดาสำหรับให้พกพาติดตัวควายธนูนี้จะแรงมากก็คือการปราบเสี้ยน(เสี้ยนสมิง)และยังใช้ทำนํ้ามนต์ประพรมสิ่งของขายดีต่างๆนา อาจต่างที่รูปมวล สารอาจเป็นผงเป็นโลหะไม้ไผ่แล้วแต่เจตนาผู้สร้างนั่นเอง	เวทย์มนต์
31	ผีปกกะโหล่ง	เป็นความเชื่อทางล้านนา คนเฒ่าเล่าว่าตัวมันผอมๆยาวๆ ไม้หุงเส้นนุ่มๆ เาผมรุ่มร่ายลงมาคลุมตัวตน เล็บยาวพินคม หากเด็กคนใดหลงเข้าป่าคนเดียวหากผีปกกะโหล่งมาพบจะจับฉีกแข้ง ฉีกขาอย่าดปากมัน คนโบราณสร้างผีป่าตาหวอดเพื่อควบคุมความประพฤติของเด็กเวลาอยู่ทุ่งกว้าง สร้างผีปกกะโหล่ง เพื่อควบคุมความประพฤติของเด็กเวลาเข้าไปในป่านั้นเอง	ไฟ
32	ผีขุนน้ำ	เป็นผีฝ่ายดีที่คนล้านนาให้ความเคารพยำเกรงกันมากอาศัยอยู่ตามป่าต้นน้ำ หรือ ต้นกำเนิดแม่น้ำผีขุนน้ำไม่ปรากฏว่าเป็นอย่างไร เป็น กลุ่มผีที่เฝ้ารักษาต้นน้ำลำธาร ไม่ใช่ผี โดดเดี่ยวเดียวดาย แต่เดิมอาจเป็นผีร้ายหรือผีดุร้ายมาก่อน พวกผีป่าต่างๆต่อมามีคนเคารพบูชาจึงกลายเป็นผีที่ดี ทุกปีจะมีการไหว้ปีละครั้ง	น้ำ
33	แม่นาค	เป็นผีตายทั้งกลมที่เป็นที่รู้จักกันดีของไทยเชื่อว่าเรื่องราวเกิดขึ้นจริงในสมัยรัชกาลที่๔ ผีตายทั้งกลมเป็นผีลักษณะผู้หญิงที่ตายขณะที่ตั้งครรภ์ลูกในท้องหรือขณะที่กำลังคลอดลูกแล้วเกิดตายทั้งแม่และลูก ถือว่าเป็นการตายโหง	มีด
34	เปรต	เปรต แปลว่า ผู้ลวงลับในทางศาสนาหมายถึงอมนุษย์พวกหนึ่ง ที่เกิดในเปรตวิสัยซึ่งเป็น ๓ ใน ๔ อายภูมิเปรตมีหลายประเภทเช่น พรตตูปชีวิเปรต คือเปรตที่ดำรงชีวิตอยู่ได้ด้วยสวณบุญที่มีผู้ทำอุทิศให้หากไม่มีผู้อุทิศให้ก็มักจะกินเลือด และหนองของตัวเองเป็นอาหารมีความเชื่อที่ว่าถ้าใครทำร้ายพ่อแม่ จะไปเกิดเป็นเปรต	ไฟ

35	ผีนางธรรณี	เป็นผีที่ชาวบ้านทางภาคอีสานตั้งขึ้นมาเพื่อให้คุ้มครองรักษาช้างม้าโคกระบือที่เข้าเลี้ยงไว้ไม่ให้เป็นอันตรายหรือบางครั้งทำมีสัตว์หายไประบายคอกก็จะบนบานให้นางธรรณีช่วยตอนให้กลับมาอยู่ตามถิ่นฐานซึ่งเขาจะตามหาพบได้โดยง่าย ให้ทั้งคุณและโทษเป็นความเชื่อของชาวบ้านที่เลี้ยงปลสุสัตว์ต่างๆ	ดิน
36	ผีหลวง	เป็นผีปราบหรือผีเจ้าที่อีกชนิดหนึ่ง ทำทำสกปรกอาจถูกผีหลวงทำอันตรายหรือให้โทษได้ และหากปลูกบ้านตรงทางผีหลวงก็จะเป็นความสุข ผีหลวงเป็นสัตว์จำพวกกระแตตัวเล็ก ตาป็นสีแดง มีในเขตพังงา กระบี่ สุราษฎร์ธานี เป็นต้น	ลม
37	ผีตาแสด	ถือกันว่าเป็นผีที่ปกป้องรักษาพืชสวนไร่และทำให้ชาวเจริญอกงาม จึงมีการเซ่นไหว้ผีตาแสดทุกปี ปีละ ๒ ครั้ง คือก่อนลงมือปักดำและหลังการเก็บเกี่ยวจะนั้นในที่นาของแต่ละคนจะมีศาลให้ผีตาแสดอยู่ ซึ่งบางคนอาจปลูกกระท่อมหลังเล็กๆ บางคนจะปักเสาเป็นที่อยู่ของผีตาแสดซึ่งชาวบ้านทราบดีถึงที่อยู่นี้นอกจากนี้ ยังมีตำนานเล่าเกี่ยวกับเรื่องผีตาแสดมาตั้งแต่สมัยพุทธกาล	แสง
38	ผีตาโ่ง	คือ ผีที่มีลักษณะเป็นหัวกะโหลก ไม่มีลูกตาหรือผลุบหายเข้าไปในแก้วตา ซึ่งเป็นคำที่ผู้ใหญ่ในสมัยก่อนเอาไว้หลอกลูกเด็กไม่ให้ออกไปวิ่งเล่นหรือ เฟ้นพ่านในเวลากลางคืน นอกจากนี้ยังเป็นคำพูดติดตลกที่ไว้ใช้สร้างความกลัวให้เด็กอีกด้วย จึงเป็นสิ่งที่ เด็กกลัวกันมาก เช่น ระวังผีตาโ่งมาหลอก ผีตาโ่งมากินตับ เป็นต้น	มืด
39	ผีปอบ	เป็นผีจำพวกหนึ่ง ในความเชื่อพื้นบ้านของไทยโดยเฉพาะในภาคอีสานโดยเชื่อกันว่าเป็นผีที่กินของดิบๆสดๆกินเท่าไรก็ไม่อิ่ม โดยมีความเชื่อว่าจะกลายเป็นปอบนั้นมักจะเป็นผู้เล่นคาถาอาคม คุณไสย พอรักษาคาถาอาคมที่มีอยู่กับตัวไม่ได้ หรือกระทำผิดข้อห้าม ซึ่งในภาษาอีสานจะเรียกว่า คะลำ ซึ่งผู้ที่เป็ปอบ จะเป็นได้ทั้งผู้หญิงและผู้ชาย	ไฟ

40	ผีแม่พังสะดำ	เป็นผีป่า และเป็นผีปราบอีกประเภทหนึ่งสิงอยู่กับ ต้นยวน หรือ รังผึ้ง ช่วยรักษาพญาผึ้งก่อนจะตีรังผึ้งป่าเพื่อเอาน้ำหวาน จึงต้องเซ็นสรวงเสียก่อน มีฉะนั้นจะเกิดอันตรายหรือ โดนให้โทษ ประสบอุบัติเหตุ ซึ่งเป็นความเชื่อของคนกลุ่มหนึ่งที่ล่ำรังผึ้งในแถบภาคใต้ของไทยนั่นเอง	ลม
41	ผีฉมบ	บางที่เรียก ผีฉมบ เป็นความเชื่อทางภาคใต้ของไทยและปรากฏความเชื่อคล้ายๆกันในแถบภาคอีสานของไทยด้วยเป็นจำพวกเดียวกับผีกละ มักกล่าวกันว่าเป็นผู้หญิงที่ตายในป่ามีรูปร่างคล้าย รูปบางที่ ปรากฏตัวเป็นแสงหรือเงาแวบวาบให้เห็นแต่ไม่ปรากฏเป็นตัวตนและไม่ทำอันตรายต่อผู้คน	มืด
42	ผีสองนาง	คือผีที่สิงอยู่ที่ต้นไม้ซึ่งแตกออก เป็นสองกิ่งหรือเป็นสองต้นมาแต่คอดิน ผีสองนาง เป็นผีความเชื่อทางภาคเหนือ เป็นผีกลางๆ คือ ไม่ให้โทษให้คุณแก่คน แต่ก็สามารถที่จะทำร้ายหรือ ให้ดีแก่คนได้ หากทำให้ นางพอใจ ก็อาจให้คุณหากผิดใจก็อาจให้โทษได้เช่นกัน	ไม้
43	แกน	คือ ผีฝ่ายดีของล้านนาเชื่อกันว่าแกนคือพ่อเกิดแม่เกิดที่อยู่ในเมืองบน คนเราจะได้เกิดหรือไม่เกิด อยู่ที่แกนหากแกนไม่สงมาเกิด ก็ไม่ได้เกิดแกนมีรูปร่างอย่างไรไม่มีบันทึกไว้ พฤติกรรมของแกนตามความเชื่อของชาวล้านนาเหมือนพระอินทร์หรือ พระพรหมดังนั้นแกนจึงเป็นที่เคารพบูชา ของชาวล้านนาไทย นั่นเอง	แสง
44	ผียาเงาะ	หรือเรียกอีกชื่อว่า พญาเงาะ เป็นผีซาไกในเขาบรรทัด เป็นผู้ก่อเกิดโลกและสรรพสิ่ง มีดวงตาเป็นพระจันทร์คอยดูแลความเป็นอยู่ของคน หันไปทางใดก็สว่าง หันกลับก็มีดนั่นเอง	แสง
45	ผีตัวสุ	เป็นผีฟ้าของชาวซาไก ในเขาบรรทัดผีตัวสุสิงอยู่ในน้ำเป็นงูใหญ่หลังเขียวท้องแดงมองไม่เห็นหน้าเห็นเฉพาะหางถ้าเข้าใกล้จะไม่สลายตัว ผีตัวสุคลายออกจะเป็นเวลา กลางวันมีความสว่างค่อยปกปักรักษาต้นน้ำที่ผีตัวสุอาศัยอยู่.	น้ำ

46	ผีฟ้า	เชื่อว่าสามารถที่ดับยุคเข็ญหรือทำลายล้างอุปสรรคทั้งปวงได้และช่วยเหลือมนุษย์ที่เดือดร้อน หากเกิดเจ็บป่วยอันเนื่องจากไปละเมิดต่อผี ละเมิดต่อบรรพบุรุษ การรักษา ต้องเชิญผีมาสิงในร่างของคนทรงเรียกว่า ผีฟ้า การล้าผีฟ้าอีสานนั้นมีองค์ประกอบ4ส่วนคือ หมอล้า ผีฟ้า หมอแคน ผู้ป่วย และเครื่องคายเป็นต้น	แสง
47	ผีเสื้อ	ผีเสื้อ ผีเสื้อ ผีเสื้อตามความเชื่อภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ผีเสื้อนั้นคือวิญญาณของญาติที่เสียชีวิตไปแล้วกลับมาขอเครื่องเช่นบางที่ที่มีการอุทิศส่วนกุศลไปให้เชื่อว่า ผีเสื้อมาจากคำว่า ผีเสื้อ ถ้าเห็นผีเสื้อ บินมาเป็นกลุ่มๆ มากผิดปกติ ก็แสดงว่าเป็นกลางร้ายจะเกิดเหตุเภทภัยต่างๆ	ลม
48	โหงพราย	บ้างก็ว่าเป็นกุมารทองเพศหญิงบ้างก็เล่ากันว่าโหงพรายคือวิญญาณผีตายโหงที่ถูกนำมาเลี้ยงไว้ใช้งานอิทธิฤทธิ์ของ โหงพราย ไม่เหมือนกันทุกตัว ซึ่งอาจเป็นเพราะวัตถุดิบ และเจตนาในสร้าง เช่นโหงพราย ที่สร้างขึ้นเฉพาะการพนันอย่างเดียว หรือที่ใครๆ หลายคนรู้จักกันว่าพรายกระซิบเป็นต้น	เวทย์มนต์
49	แม่ย่านาง	เป็นผีประจำเรือให้คุณและให้โทษ ถ้าเซนสรวงให้ดี จะหาเงินได้คล่อง หมอผีบางคนว่าแม่ย่านาง คือนางตะเคียน เพราะจะใช้ไม้นี้ทำเรือชาวประมงมีความเชื่อว่าแม่ย่านางจะคุ้มครองทุกคนให้ปลอดภัยในการเดินเรือ และ ช่วยให้หาปลาได้มากๆดังนั้นก่อนออกเรือจึงต้องกราบไหว้ก่อนที่จะนำเรือออกทำกิจการต่างๆ	น้ำ
50	ผีจอมปลวก	เชื่อว่าถ้าขึ้นอยู่ใกล้บริเวณบ้านใดเจ้าของบ้านจะทำพิธีรับขวัญปลวกโดยเอาผ้าแดงใหม่ๆ พันรอบทำหลังคากันแดดกันฝนให้ปลวกทำพิธีเช่นไหว้เพราะเชื่อว่าจะเกิดสิริมงคลแก่บ้าน และปลวก นั้นจะให้ลามต่างๆ นานา เช่นที่ชอยวาสนา ต.ขุนทะเล ชาวบ้านจะไปกราบไหว้ บูชา อยู่เสมอเพราะเชื่อว่าจะมีลาม และทำมาหากินได้คล่อง และจะได้มีฐานะดีขึ้นนั่นเอง	ดิน

จากตารางข้างต้นจะเป็นข้อมูลของผีไทยที่ได้ผ่านการคัดกรองและคัดเลือกที่จะมานำเสนอและออกแบบเป็นการ์ดเกมที่ใช้ประกอบเกมกระดานซึ่งในขั้นตอนต่อไปจะเป็นในส่วนของการออกแบบตัวละครที่ใช้กับการ์ดเกมนั้นเอง

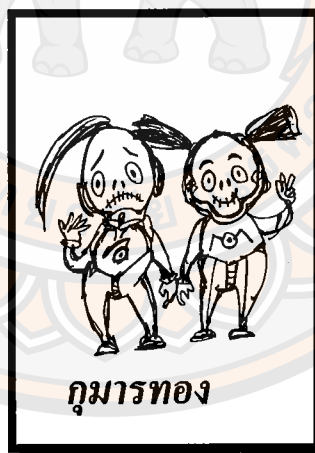
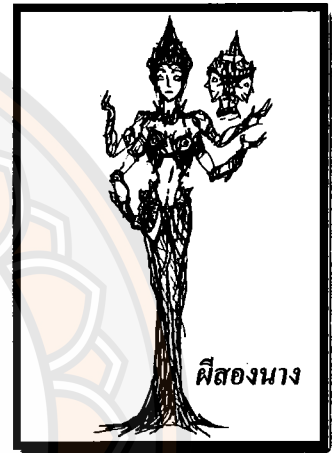
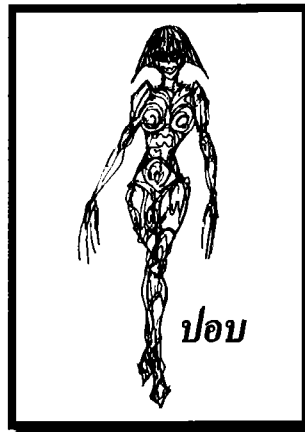
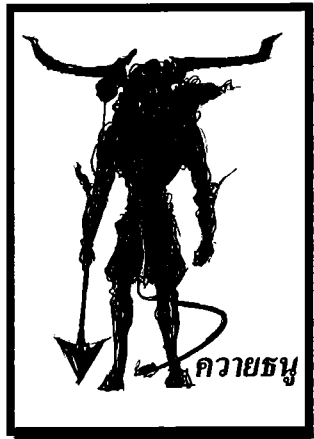
2. สเก็ตดีไซน์ครั้งที่หนึ่ง

จากที่ได้มีการรวบรวมข้อมูลของตัวละครผีไทยในตารางข้างต้นแล้วก็ได้มีการออกแบบเพื่อใช้ในการนำเสนอโดยมีการออกแบบในขั้นตอนนี้จะอิงจากข้อมูลที่ได้และมีการปรับและตีความเพื่อนำเสนอต่อคณะอาจารย์และอาจารย์ที่ปรึกษาจากข้อมูลเพื่อให้เกิดตัวละครนั้นๆ ออกมา ต่อไปจะเป็นแบบสเกตดังต่อไปนี้

การออกแบบตัวละครและแบบร่างในครั้งแรก



ภาพที่ 27 แบบร่างการดีไซน์ในขั้นแรก



ภาพที่ 28 แบบร่างการดีไซน์ในขั้นแรก



ภาพที่ 29 แบบร่างการดีไซน์ในขั้นแรก

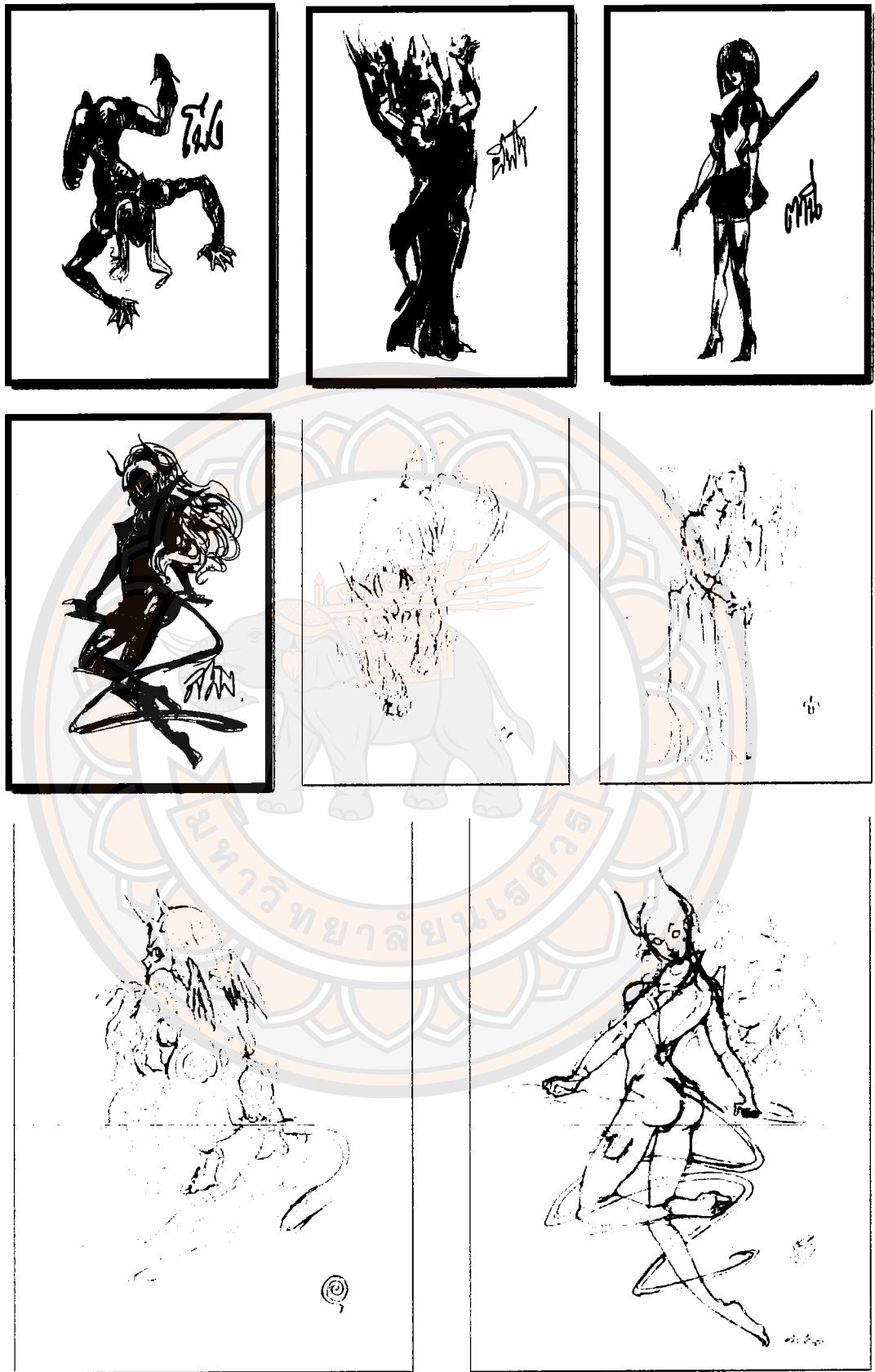
จากรูปภาพที่แสดงในขั้นต้นจะเป็นการออกแบบของตัวละครในช่วงแรกที่ได้นำเสนอให้กับคณะอาจารย์ซึ่งหลังจากส่งแล้วก็จะมีการพัฒนาและออกแบบปรับปรุงแก้ไขในขั้นต่อไป

3. สเก็ตดีไซน์ครั้งที่สอง

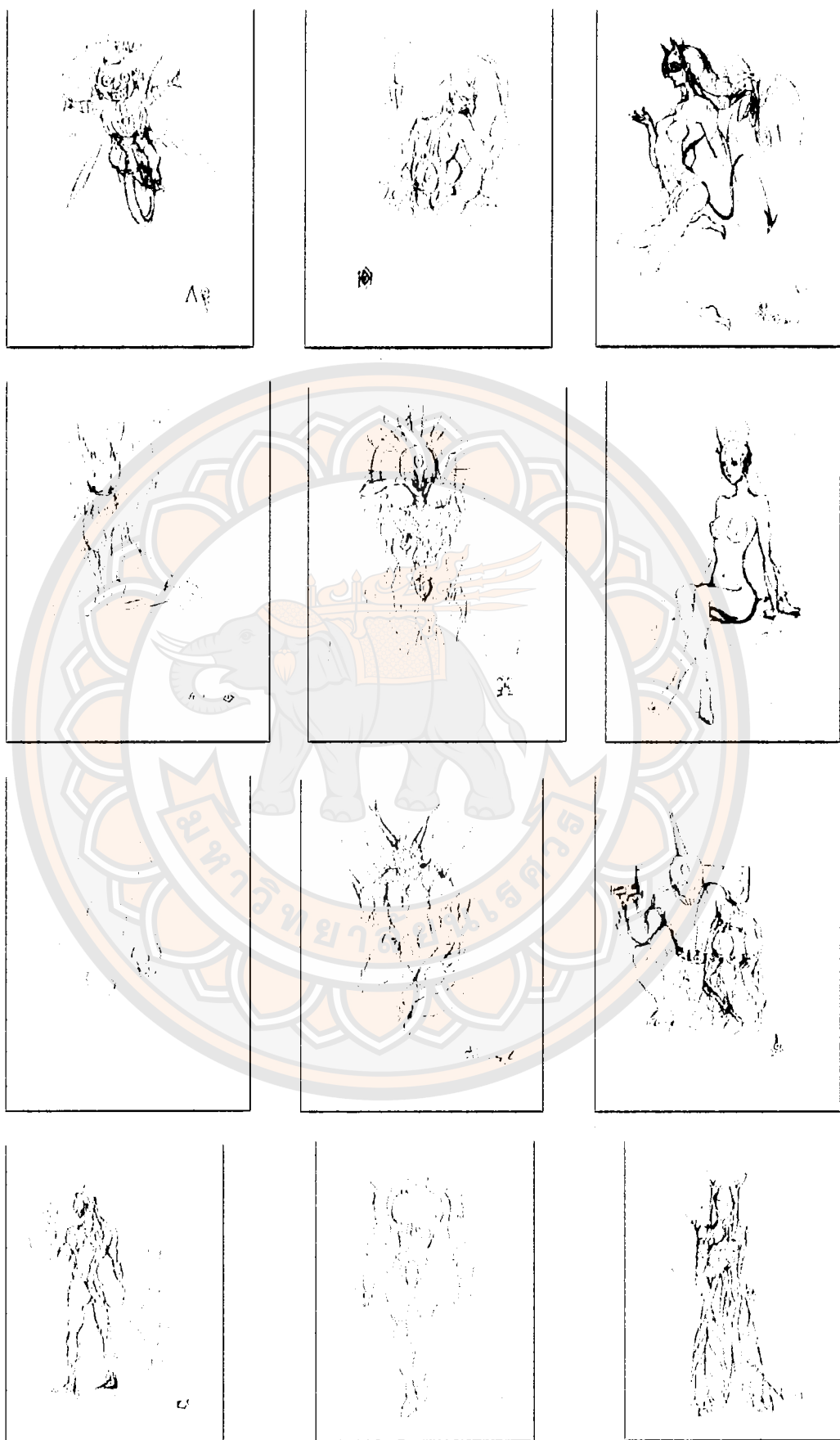
สเก็ตดีไซน์ครั้งที่สองนี้จะได้มีการปรับเปลี่ยนจากครั้งแรกที่มีความไม่สมบูรณ์และไม่ค่อยเป็นที่น่าพอใจจึงได้มีการปรับเปลี่ยนและพัฒนาเพื่อจะได้ดำเนินการไปในขั้นต่อไปที่จะนำเสนอและใช้ในผลงานจริงซึ่งจะมีรูปแบบที่แตกต่างจากเดิมไปบ้างดังต่อไปนี้



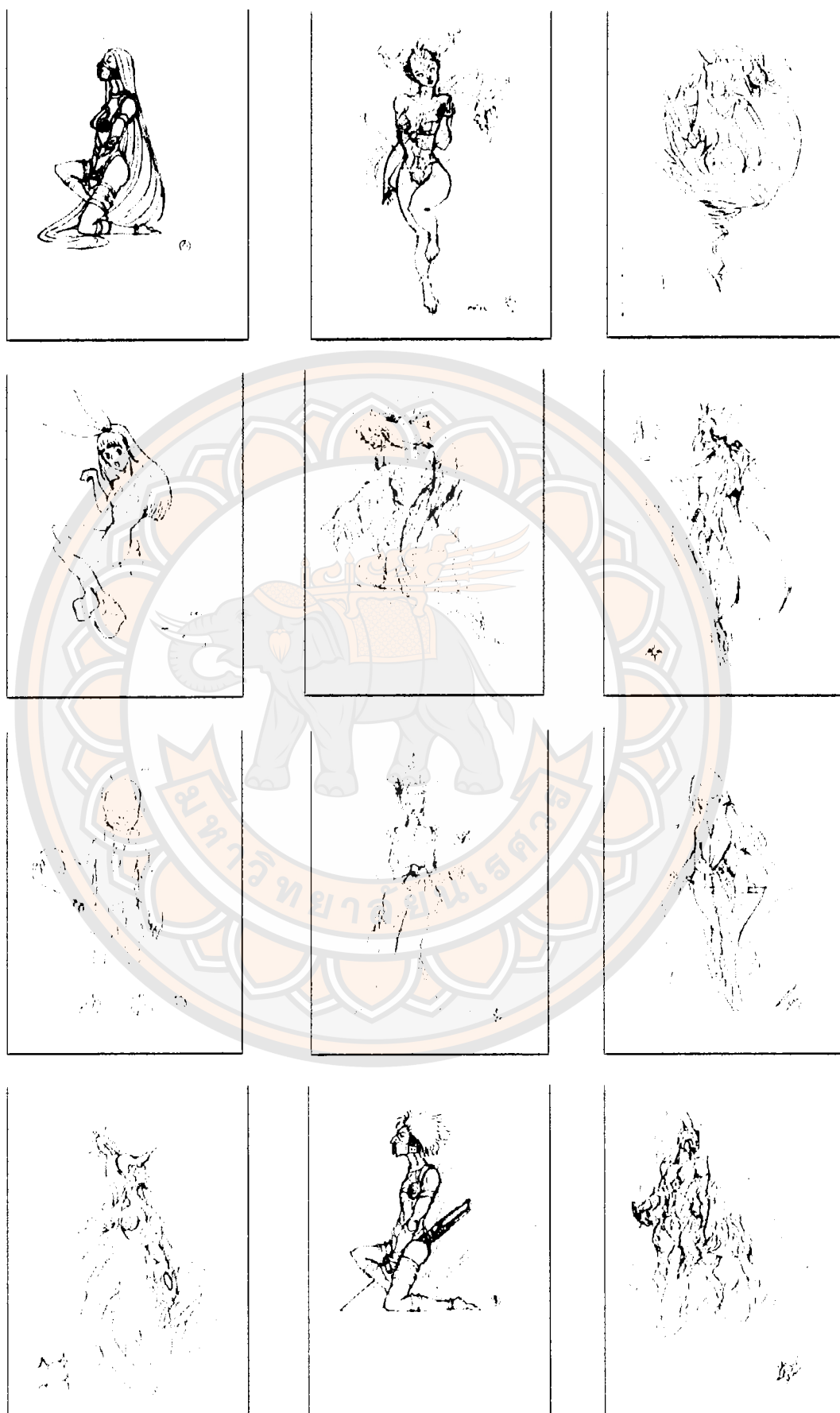
ภาพที่ 30 แบบร่างการดีไซน์ในครั้งที่สอง



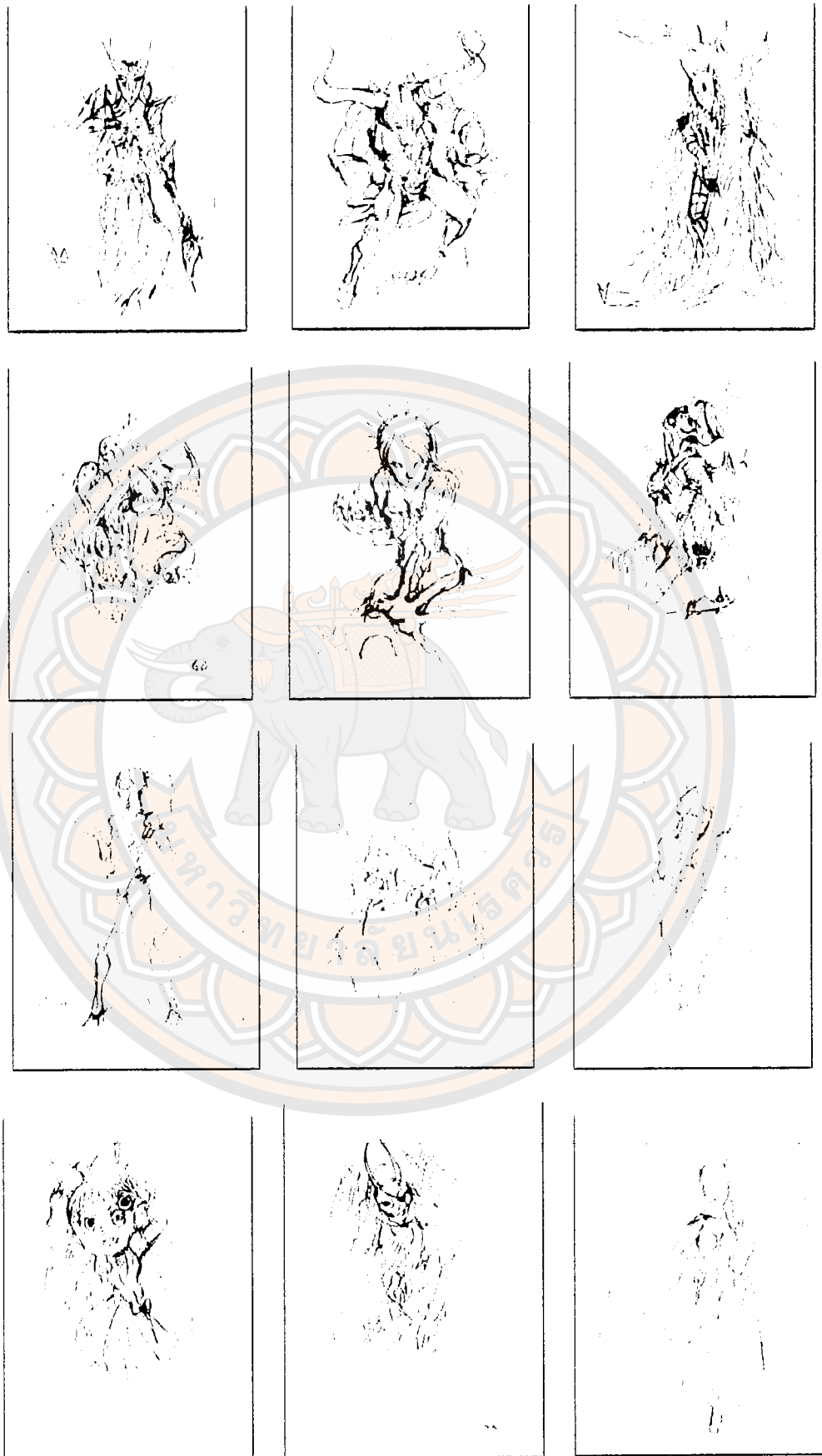
ภาพที่ 31 แบบร่างการดีไซน์ในครั้งที่สอง



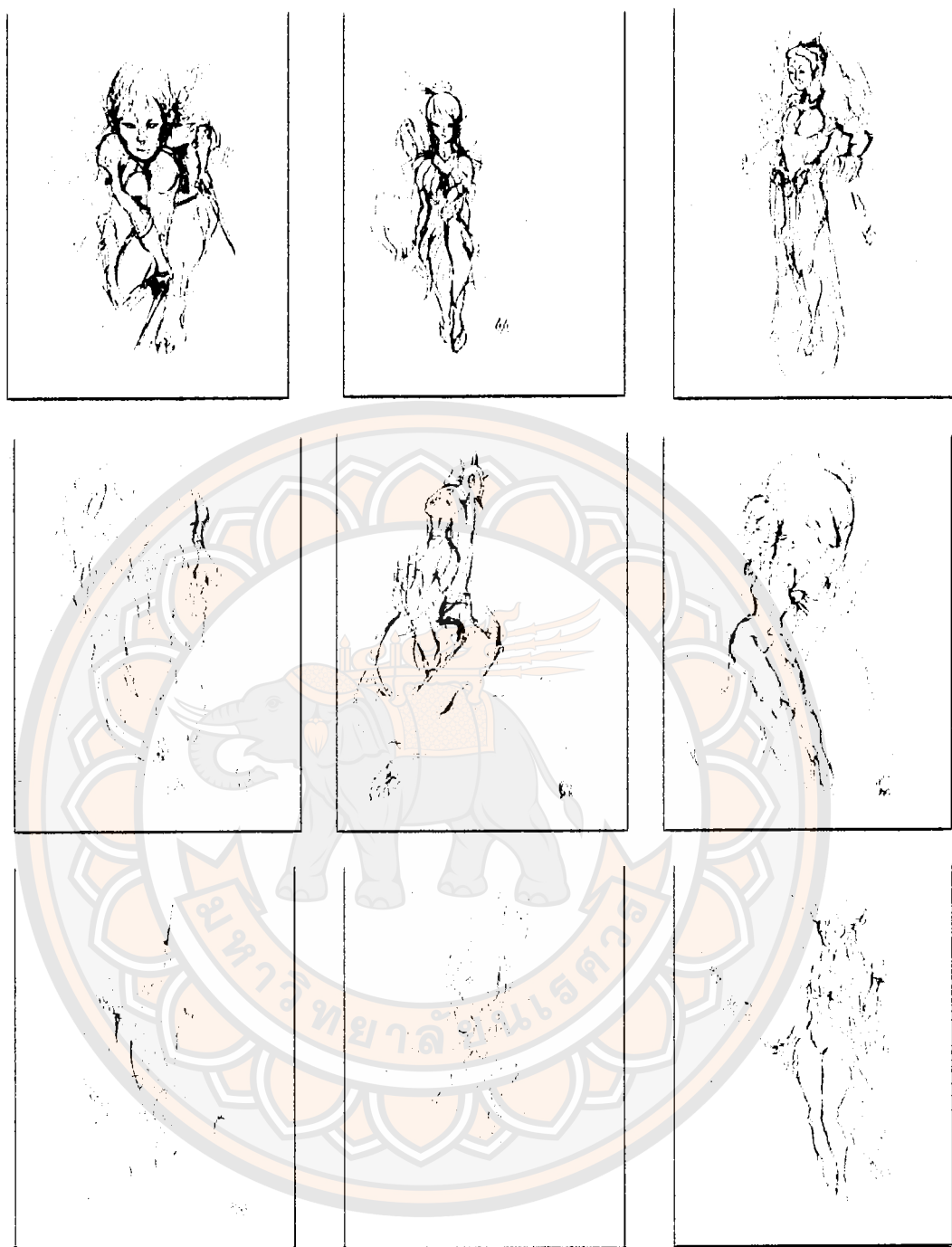
ภาพที่ 32 แบบร่างการตีไซไนในครั้งที่สอง



ภาพที่ 33 แบบร่างการดีไซน์ในครั้งที่สอง



ภาพที่ 34 แบบร่างการดีไซน์ในครั้งที่สอง



ภาพที่ 35 แบบร่างการตีไซนในครั้งที่สอง

หลังจากการสเกตแบบที่ได้ผ่านการปรับปรุงและแก้ไขแล้วขั้นตอนต่อไปจะเป็นการนำรูปภาพที่ได้มาตัดเส้นและลงสีเพื่อเป็นการนำเสนอไปใช้กับผลงานในขั้นต่อไป

4.3 พัฒนาแบบ

ในส่วนของแบบร่างนั้น ผู้วิจัยทำการปรับแก้ตามความเห็นของคณะกรรมการ และอาจารย์ที่ปรึกษาการศึกษาอิสระ เรื่องการออกแบบเกมกระดานจากความเชื่อเรื่องผีของไทยเรื่อง กระดานผี (NECROPOLIS) โดยแบ่งเป็น 3 ส่วนหลักๆที่ปรับแก้ดังต่อไปนี้

4.3.1 ออกแบบโลโก้และสัญลักษณ์ต่างๆ

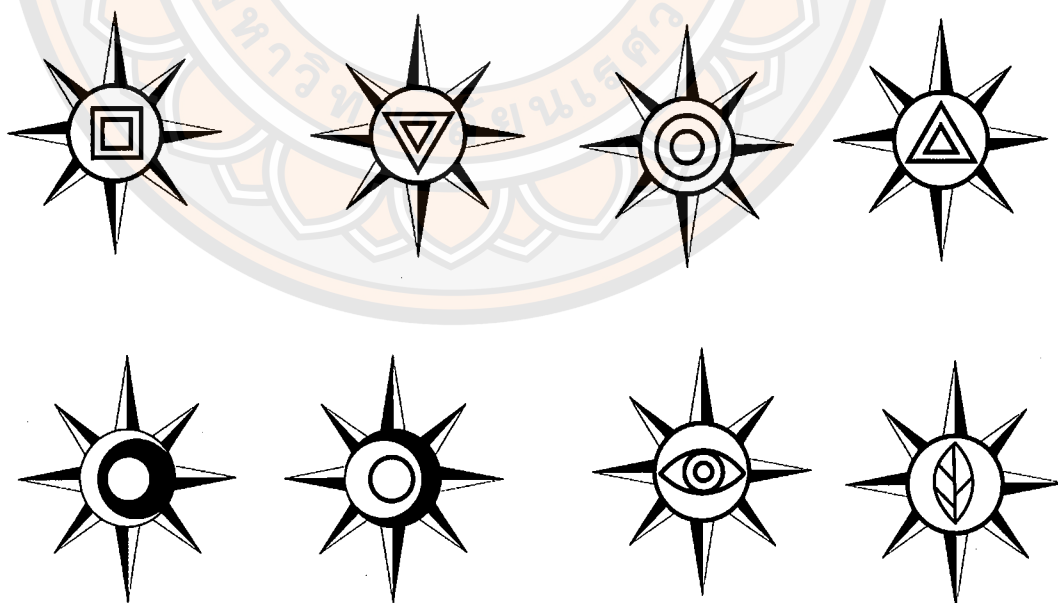
เป็นการออกแบบส่วนประกอบที่ใช้ในดวงงานเพื่อจะเป็นการนำเสนอและพัฒนาสร้างเป็นส่วนประกอบที่สำคัญของงานชิ้นนี้นั้นเองโดยส่วนนี้จะประกอบไปด้วยส่วนที่สำคัญดังต่อไปนี้

1. สัญลักษณ์ธาตุ

ในตัวการ์ดของเกมจะประกอบไปด้วยธาตุที่ใช้ในการต่อสู้จะประกอบไปด้วยธาตุซึ่งมีความสำคัญกับการใช้ในตัวเองโดยจะมีการออกแบบดังต่อไปนี้ซึ่งอ้างอิงจากสัญลักษณ์แร่ธาตุนั้นเอง

- ธาตุหลัก ดิน น้ำ ลม ไฟ
- ธาตุพิเศษ แสงสว่าง ความมืด
- ธาตุเสริม เวทย์มนต์ ไม้

เรียงลำดับตามรายชื่อจากข้อความข้างต้น



ภาพที่ 36 แสดงสัญลักษณ์ที่ใช้ในตัวเกมเรียงลำดับจาก ดิน,น้ำ,ลม,ไฟ,แสงสว่าง,ความมืด,เวทย์มนต์และไม้ซึ่งเป็นธาตุที่มีส่วนสำคัญในการเล่นตัวเกมนั้นเอง

2. สัญลักษณ์วงแหวนเวทย์

จะเป็นสัญลักษณ์ที่ใช้เป็นส่วนประกอบหลักของตัวเกมที่จะออกแบบโดยการผสมผสานสัญลักษณ์จากข้อข้างต้นมาช่วยในการออกแบบที่จะช่วยเสริมให้ตัวเกมมีความน่าสนใจโดยจะแยกเป็น3ส่วนหลักๆได้ดังนี้

- วงแหวนเวทย์ที่รวมพลังจากทุกธาตุในเกม
- วงแหวนที่สร้างพลังให้ไอเทมในเกม
- สัญลักษณ์การต่อสู้ในเกม



ภาพที่ 37 วงแหวนและสัญลักษณ์ต่างๆที่ใช้ภายในเกม

3. โลโก้ชื่อของเกมกระดาน

ในส่วนของโลโก้เกมนั้นตัวเกมใช้ชื่อว่า NECROPOLIS จึงมีการนำเอาคำนี้มาเขียนเป็นตัวอักษรที่เรียกกันว่าอักษร แอมบิแกรม(ambigram)เป็นตัวอักษรที่อ่านได้ทั้ง2ด้านนั่นเองซึ่งได้มีการคิดค้นและออกแบบจนได้ออกมาเป็นตัวอักษร NECROPOLIS ดังรูปภาพต่อไปนี้



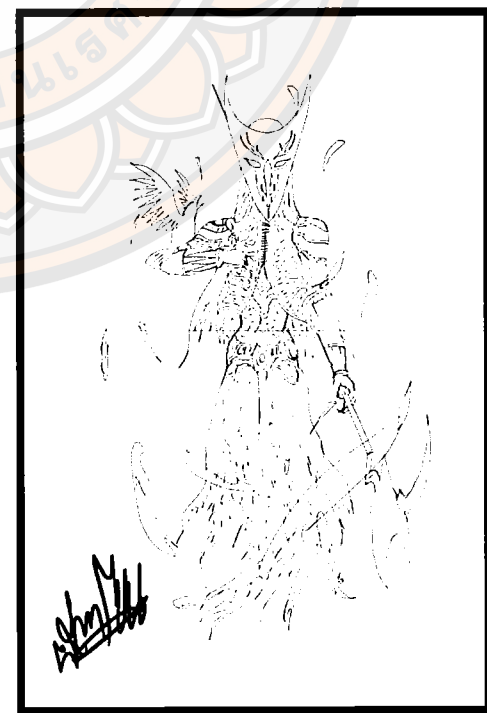
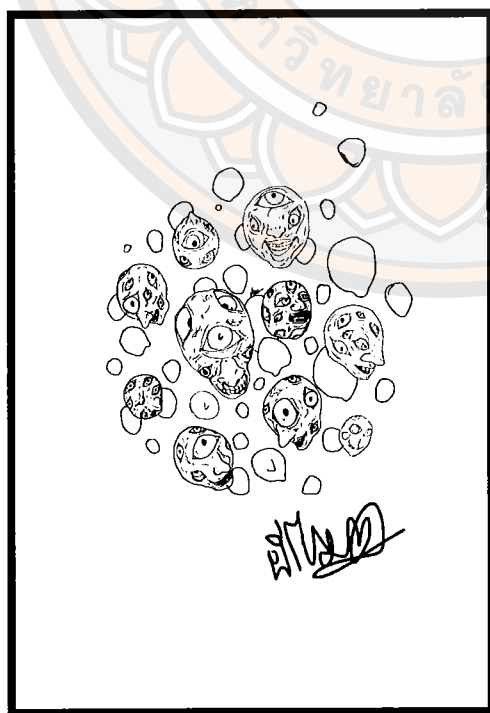
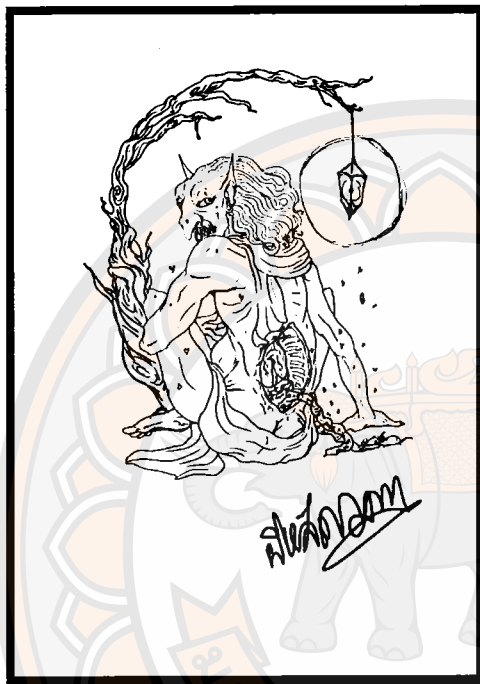
ภาพที่ 38 แสดงตัวอักษรแอมบิแกรมคำว่า NECROPOLIS จากการออกแบบ

4.3.2 ตัวเส้นและลงสี

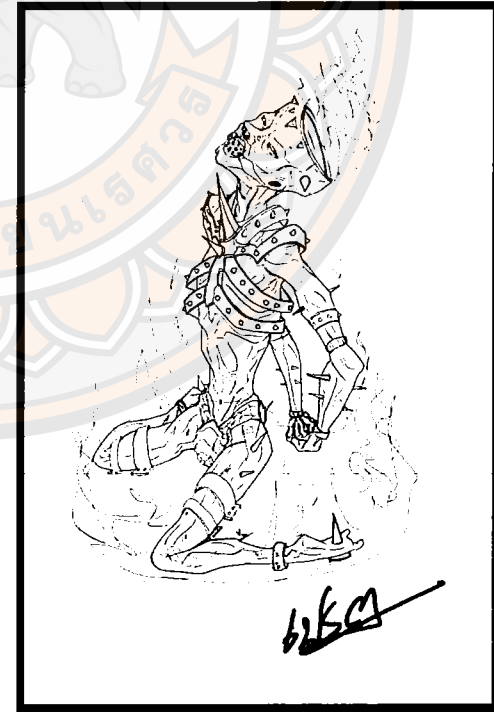
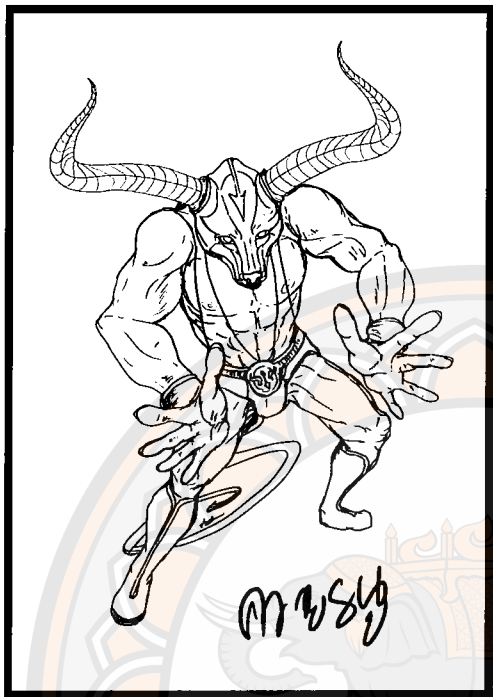
จากผลงานที่ออกแบบมาจะมีการแยกการตัดเส้นและลงสีออกเป็น 2 ส่วนดังนี้

1. ตัวละครสำหรับการ์ดหลัก 50 ใบ

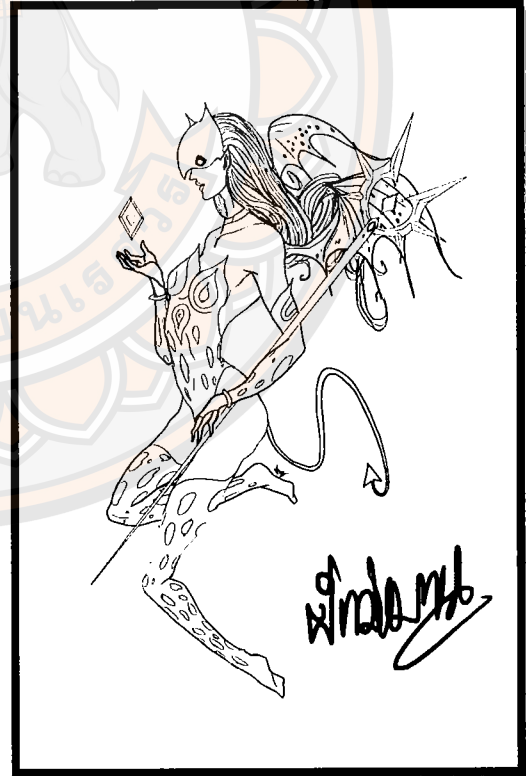
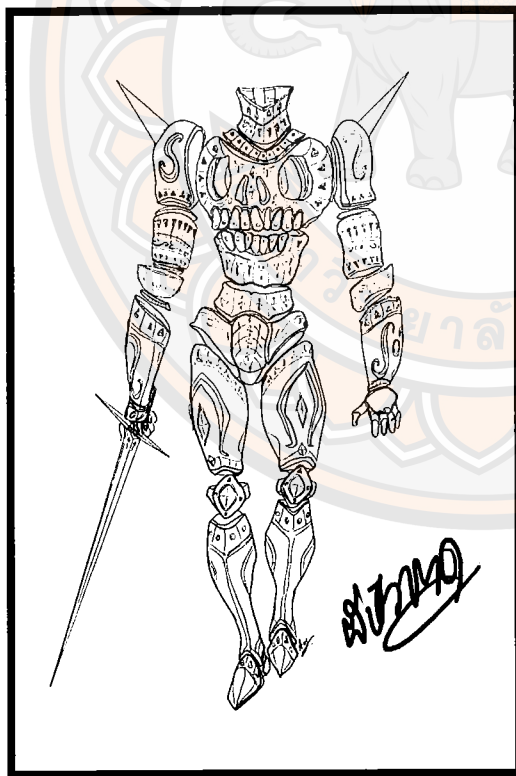
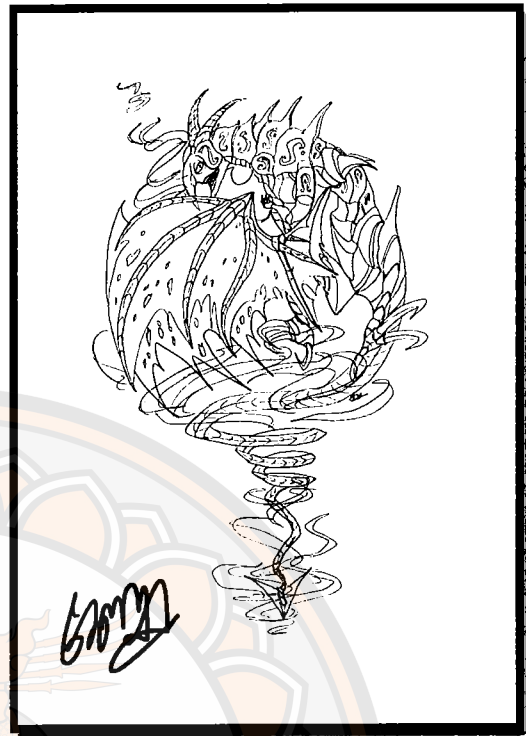
จะเป็นการรวบรวมภาพจากการร่างและการออกแบบจะได้รูปภาพของตัวละครผีไทยทั้งหมด 50 ตัว จากเซตที่แล้วมาปรับปรุงและแก้ไขเพื่อนำเสนอและลงสีเพื่อนำไปใช้กับตัวการ์ดเกมที่จะใช้ในการนำเสนองานในขั้นต่อไปดังนี้



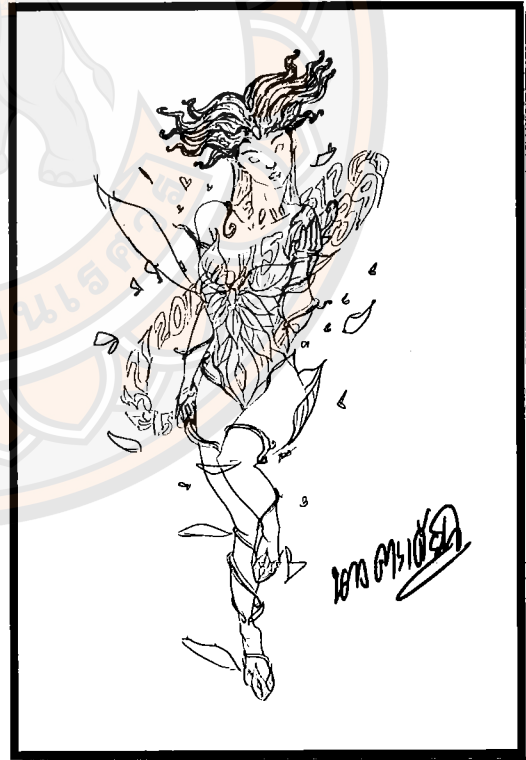
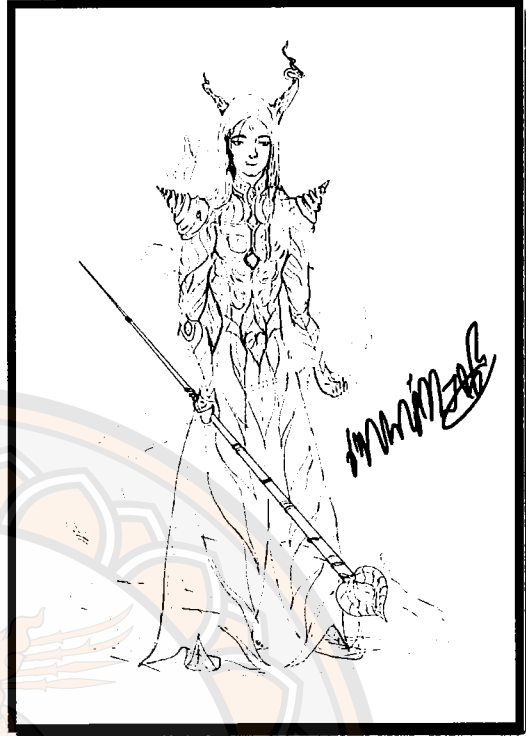
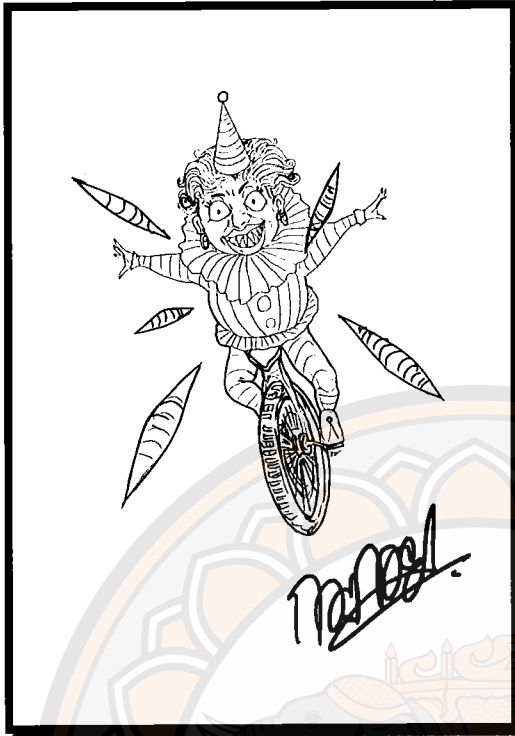
ภาพที่ 39 แบบการตัดเส้นก่อนการลงสีที่ใช้ในงานจริง



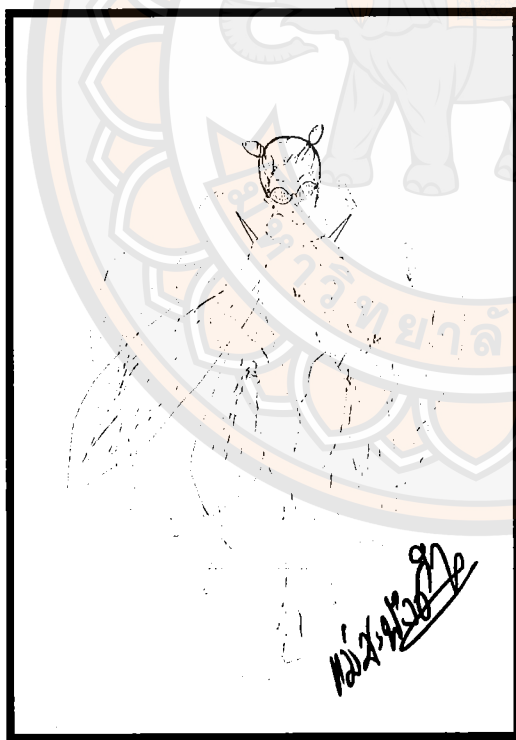
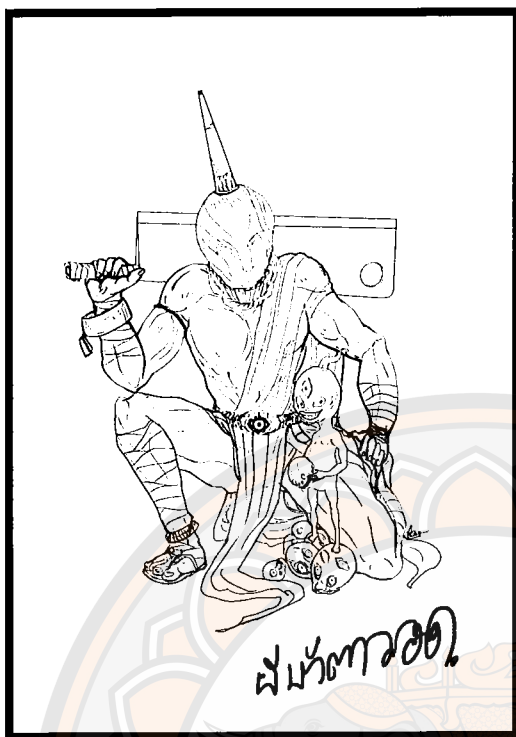
ภาพที่ 40 แบบการตัดเส้นก่อนการลงสีที่ใช้ในงานจริง



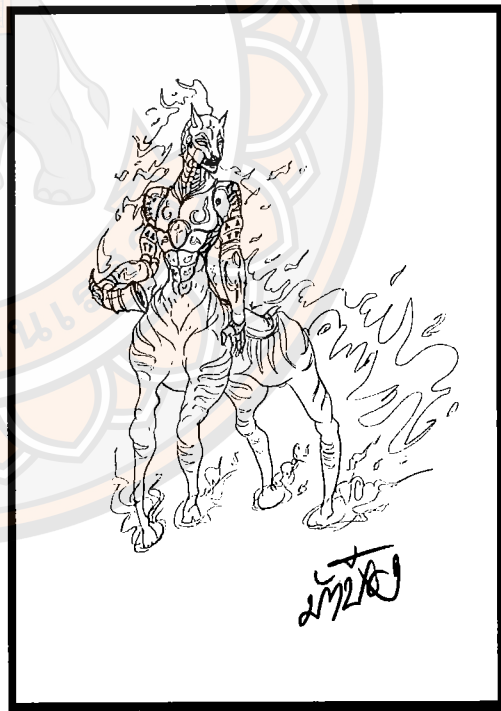
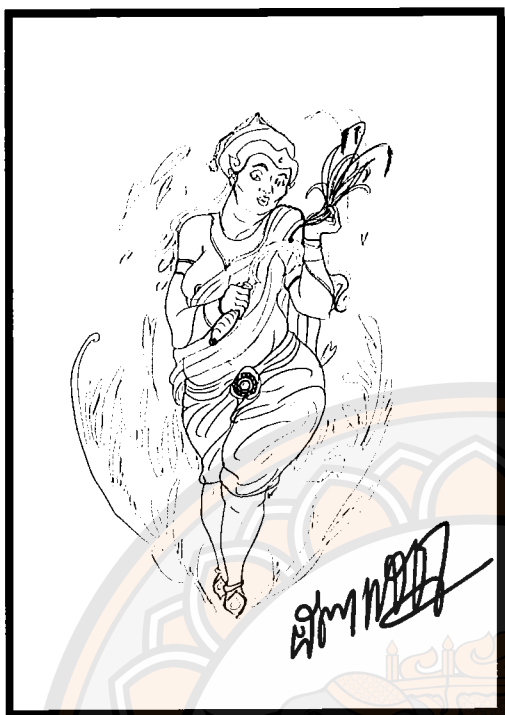
ภาพที่ 41 แบบการตัดเส้นก่อนการลงสีที่ใช้ในงานจริง



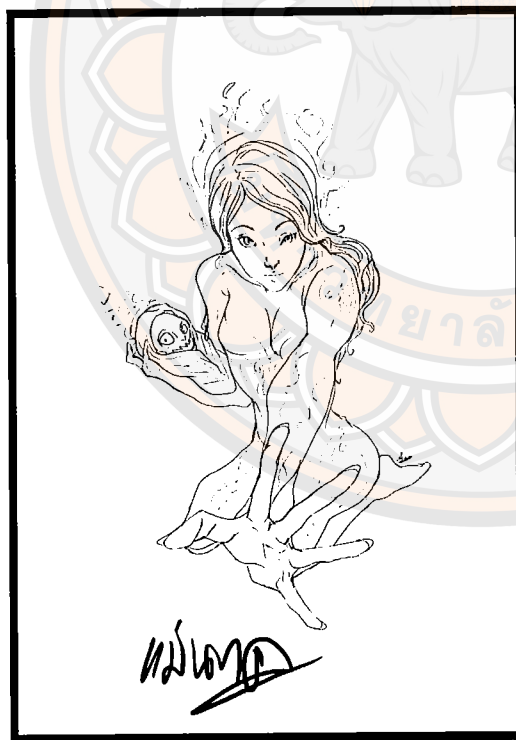
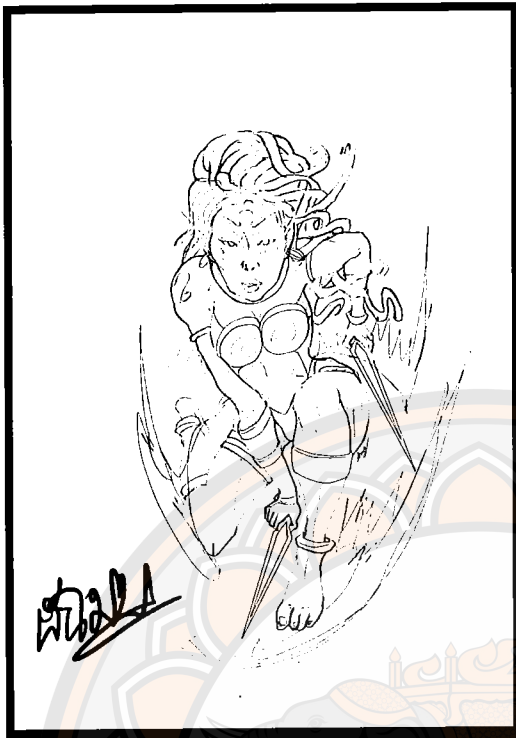
ภาพที่ 42 แบบการตัดเส้นก่อนการลงสีที่ใช้ในงานจริง



ภาพที่ 43 แบบการตัดเส้นก่อนการลงสีที่ใช้ในงานจริง



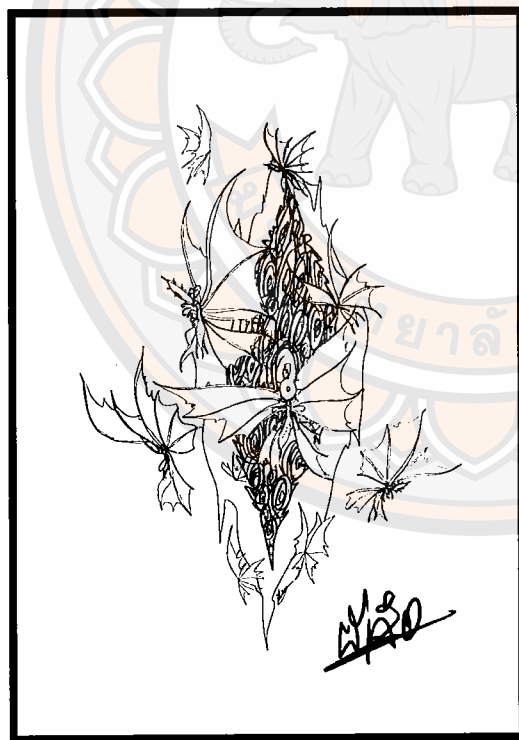
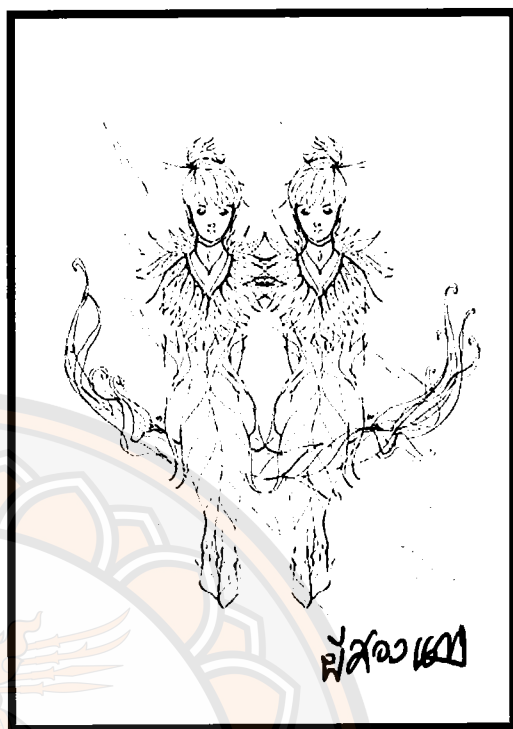
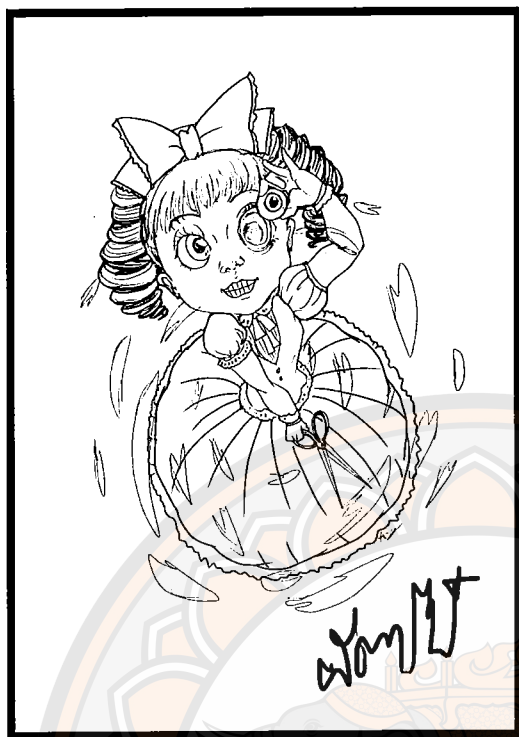
ภาพที่ 44 แบบการตัดเส้นก่อนการลงสีที่ใช้ในงานจริง



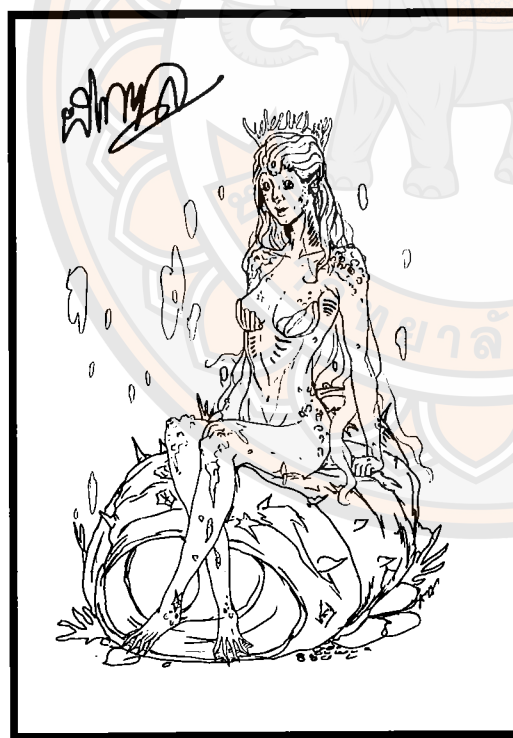
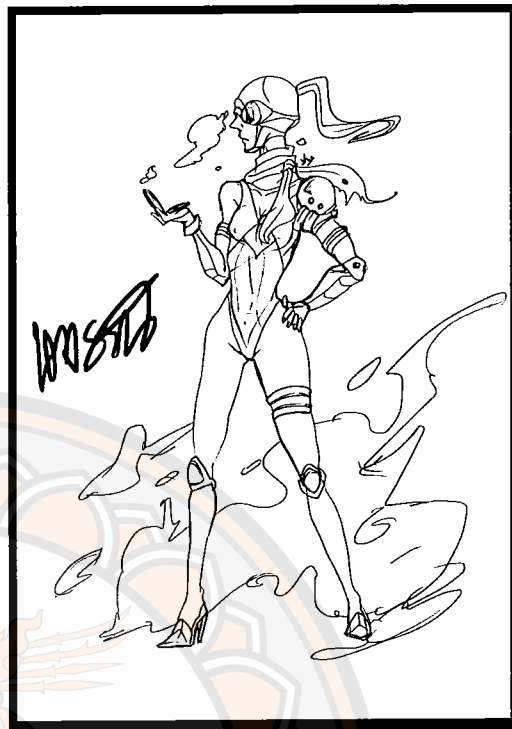
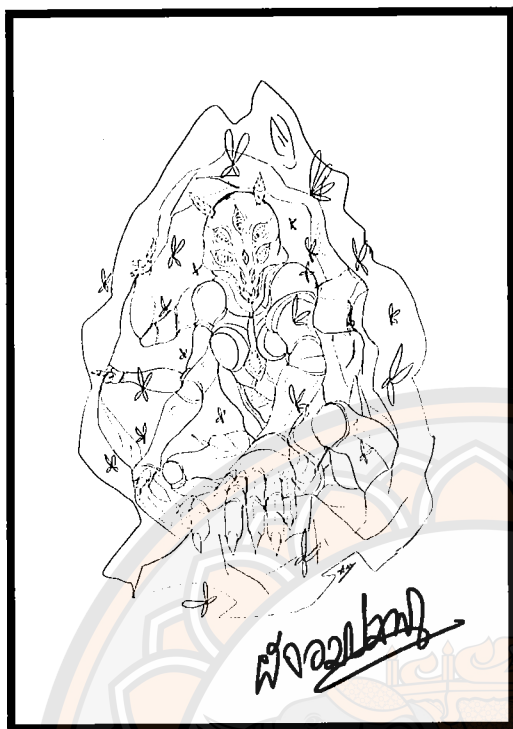
ภาพที่ 45 แบบการตัดเส้นก่อนการลงสีที่ใช้ในงานจริง



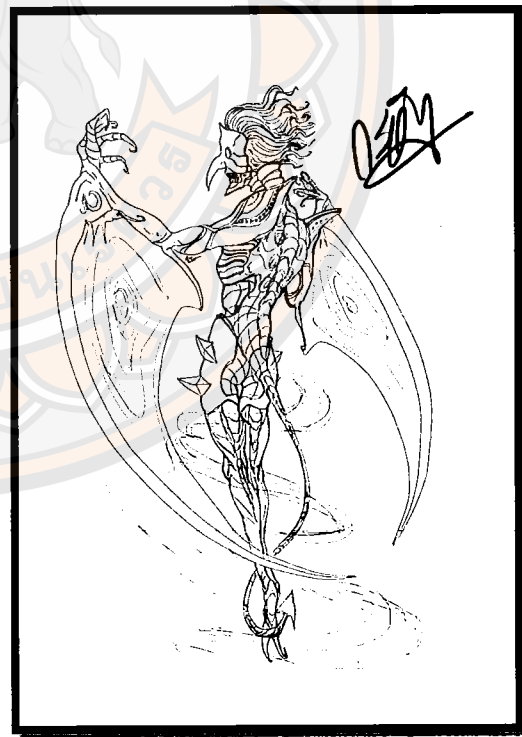
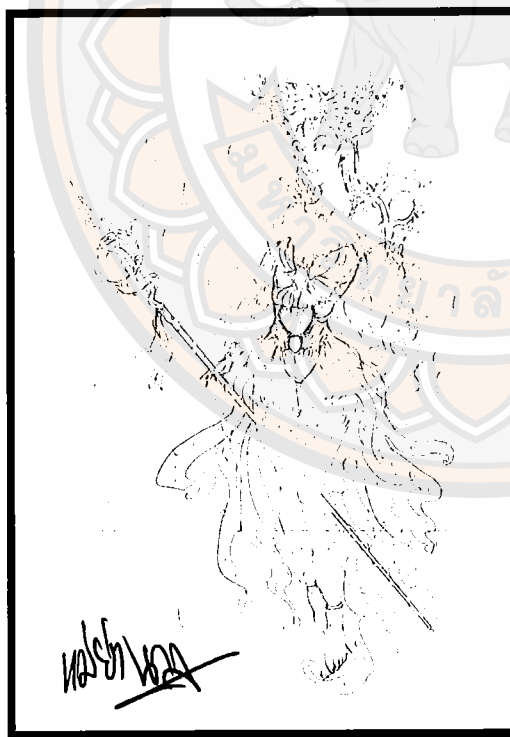
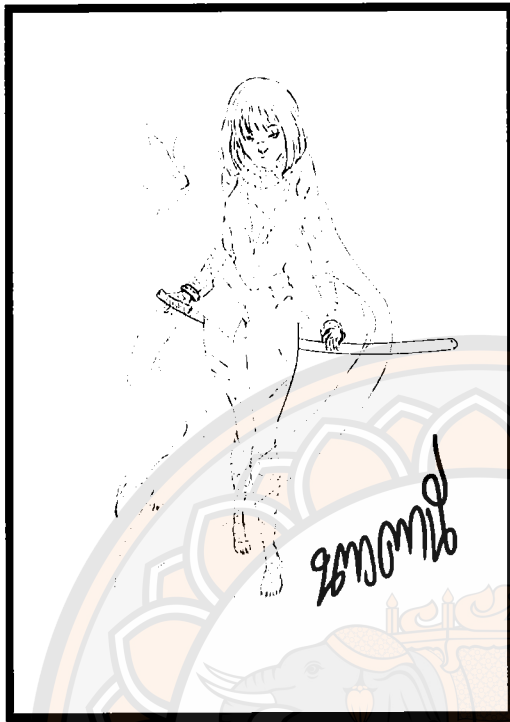
ภาพที่ 46 แบบการตัดเส้นก่อนการลงสีที่ใช้ในงานจริง



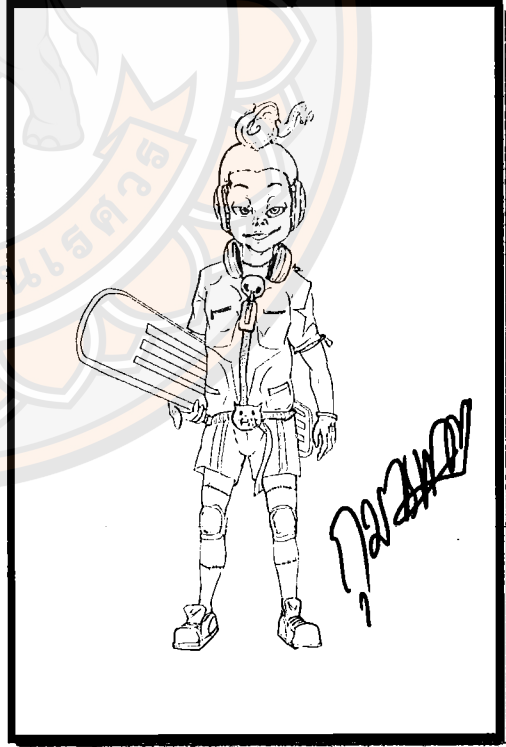
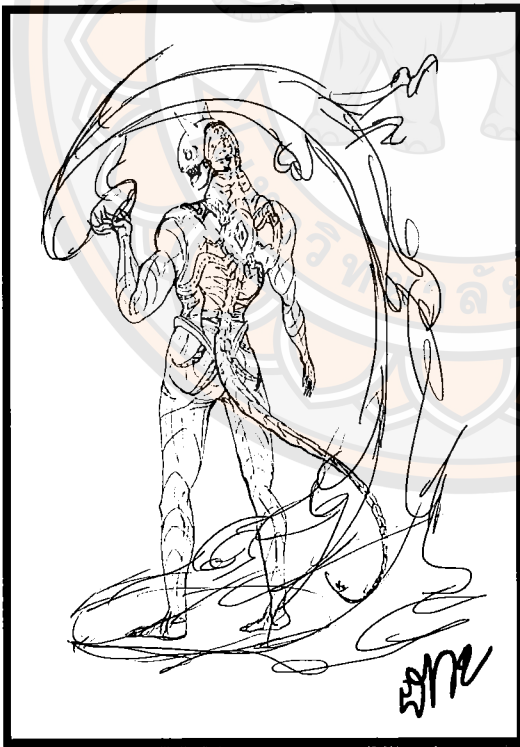
ภาพที่ 47 แบบการตัดเส้นก่อนการลงสีที่ใช้ในงานจริง



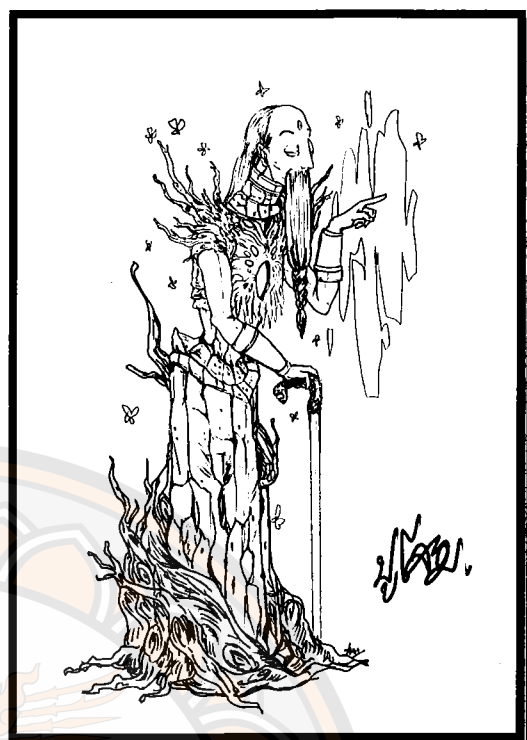
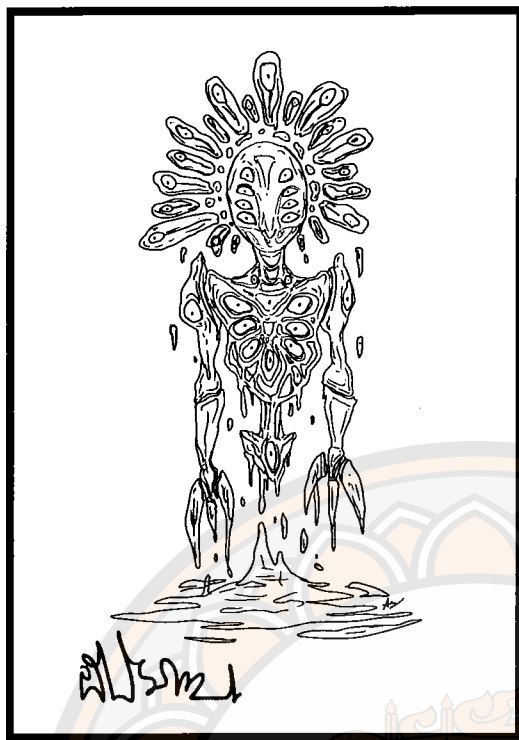
ภาพที่ 48 แบบการตัดเส้นก่อนการลงสีที่ใช้ในงานจริง



ภาพที่ 49 แบบการตัดเส้นก่อนการลงสีที่ใช้ในงานจริง

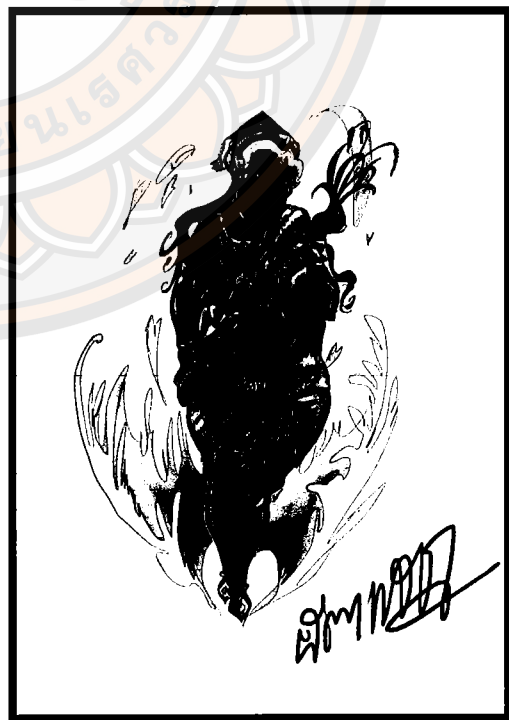
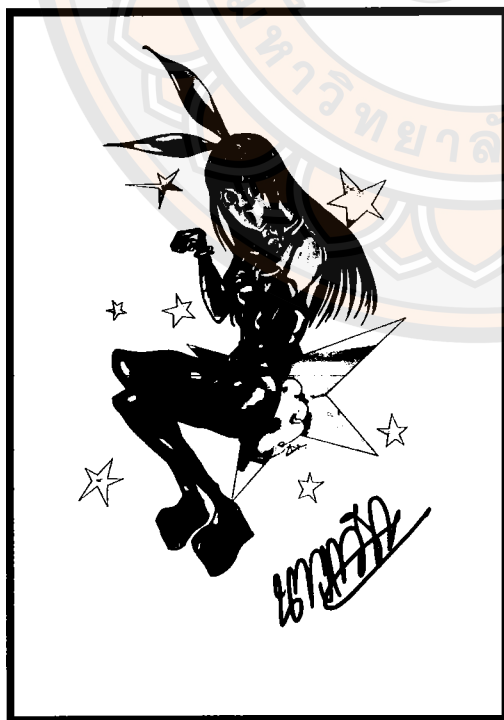


ภาพที่ 50 แบบการตัดเส้นก่อนการลงสีที่ใช้ในงานจริง

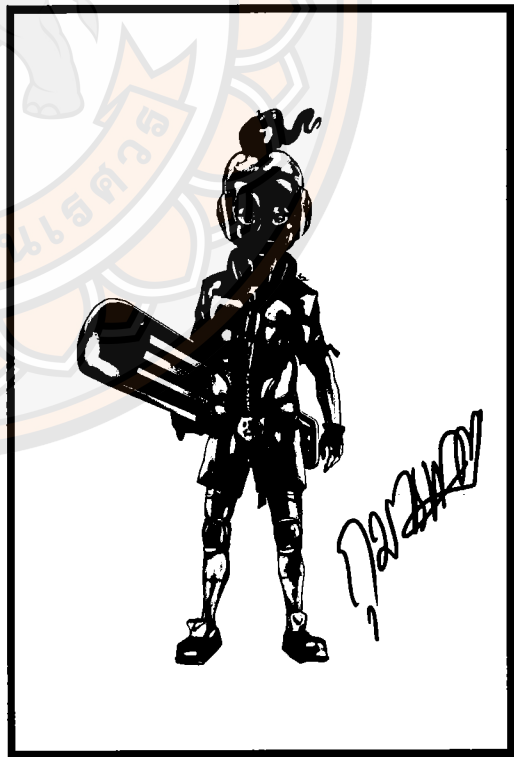


ภาพที่ 51 แบบการตัดเส้นก่อนการลงสีที่ใช้ในงานจริง

จากการร่างแบบและสเก็ตข้างต้นก็ได้มีการตัดเส้นเพื่อให้ได้รูปแบบที่คมชัดและชัดเจน
ของตัวละครที่จะใช้ลงบนการ์ดขั้นต่อไปจะเป็นการลงสีที่ใช้ในการ์ดที่จะนำเสนอ ดังนี้



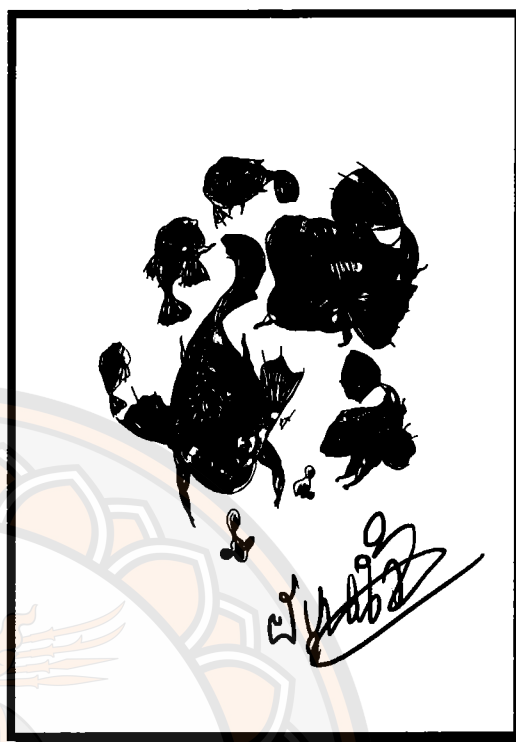
ภาพที่ 52 แบบการลงสีที่ใช้ในงานจริง



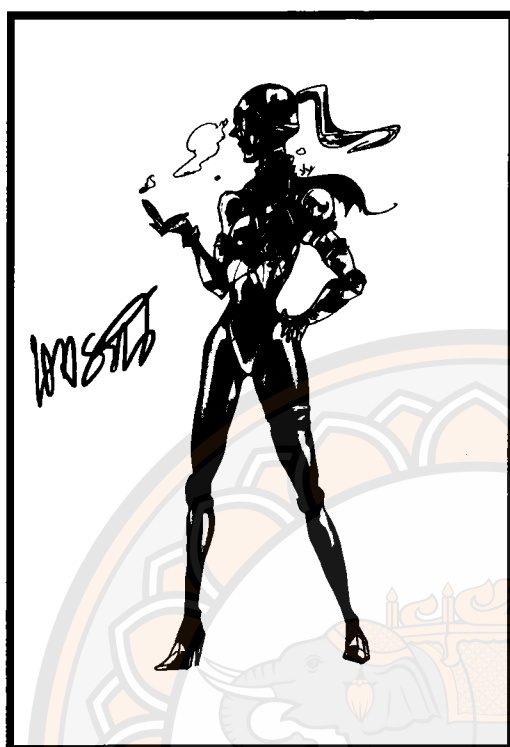
ภาพที่ 53 แบบการลงสีที่ใช้ในงานจริง



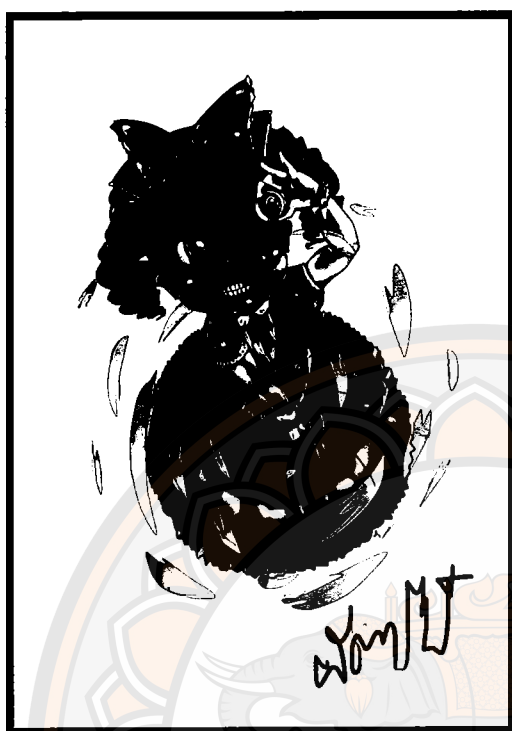
ภาพที่ 54 แบบการลงสีที่ใช้ในงานจริง



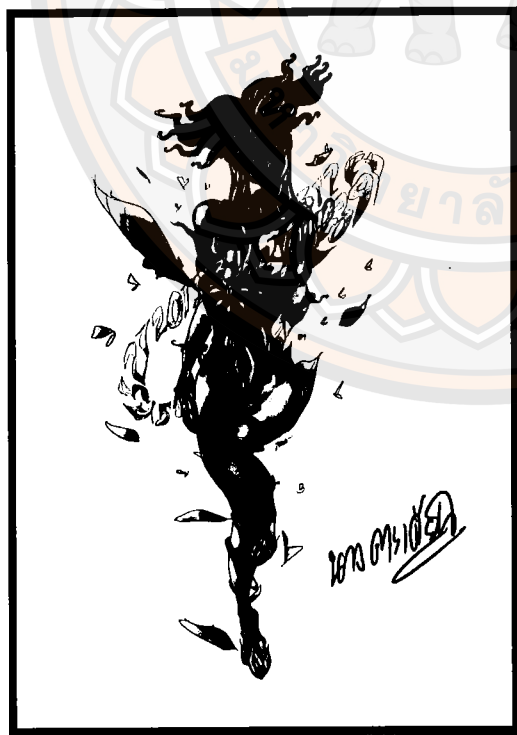
ภาพที่ 55 แบบการลงสีที่ใช้ในงานจริง



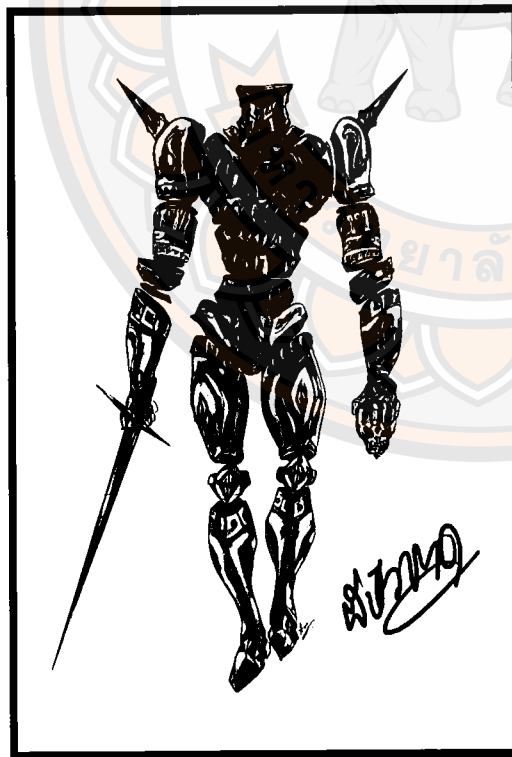
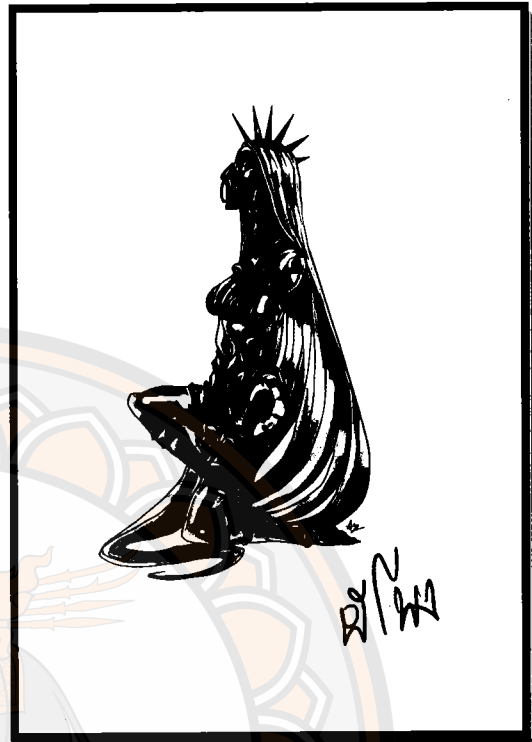
ภาพที่ 56 แบบการลงสีที่ใช้ในงานจริง



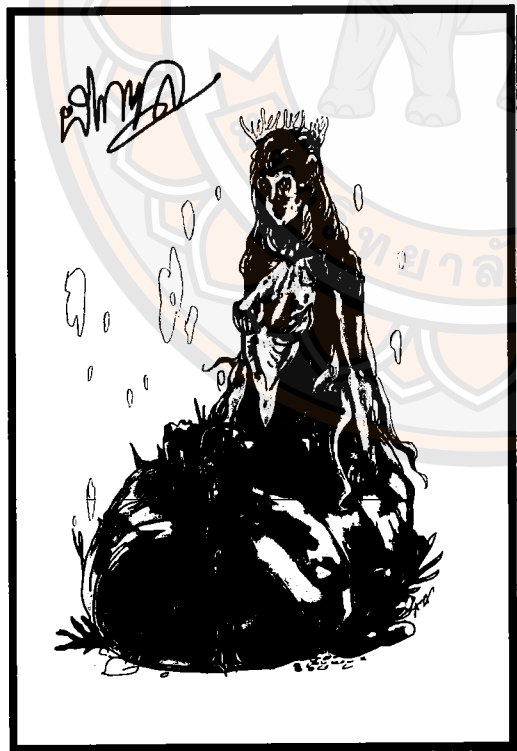
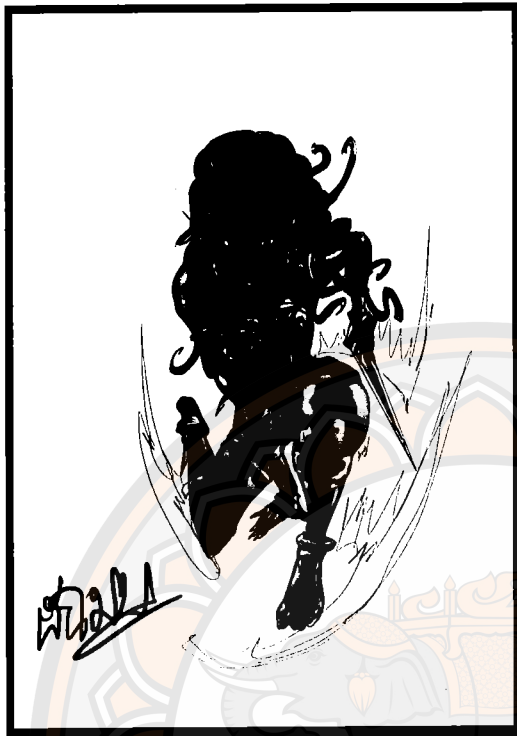
ภาพที่ 57 แบบการลงสีที่ใช้ในงานจริง



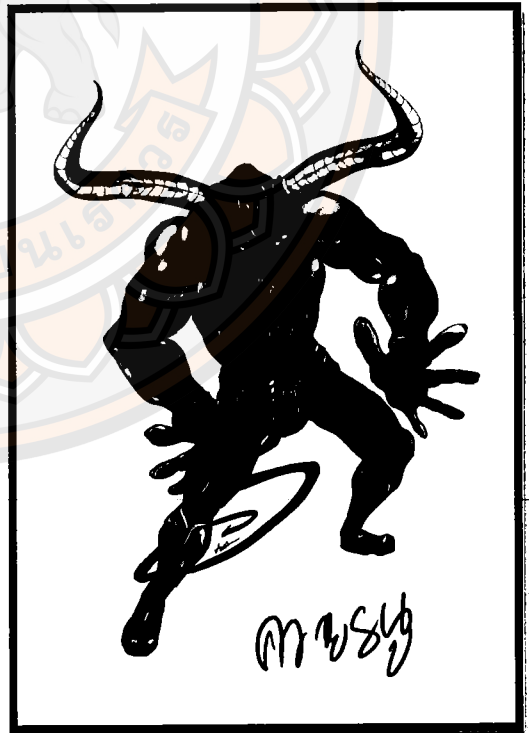
ภาพที่ 58 แบบการลงสีที่ใช้ในงานจริง



ภาพที่ 59 แบบการลงสีที่ใช้ในงานจริง



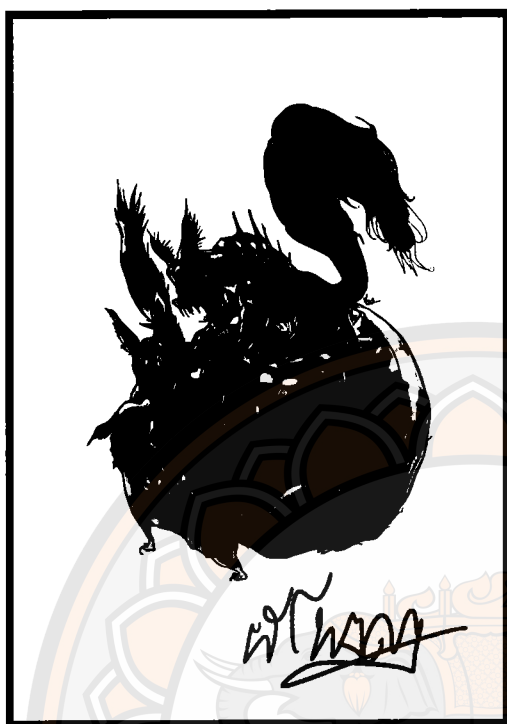
ภาพที่ 60 แบบการลงสีที่ใช้ในงานจริง



ภาพที่ 61แบบการลงสีที่ใช้ในงานจริง



ภาพที่ 62 แบบการลงสีที่ใช้ในงานจริง

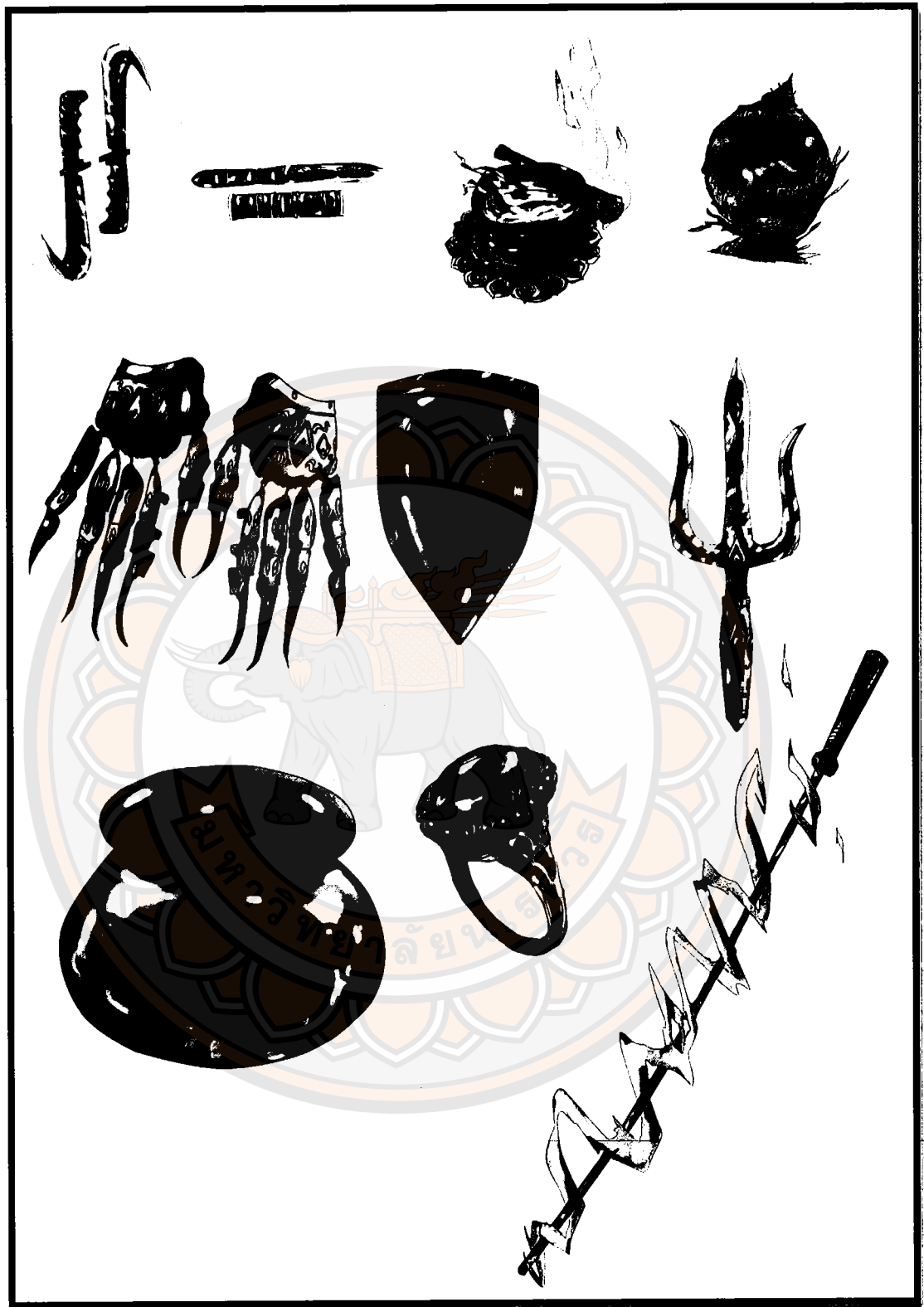


ภาพที่ 63 แบบการลงสีที่ใช้ในงานจริง



ภาพที่ 64 แบบการลงสีที่ใช้ในงานจริง

จากภาพสเก็ตที่ผ่านมามีการลงสีและตกแต่งให้เกิดความสวยงามเพื่อนำไปใช้ในขั้นตอนที่จะนำเสนอในการ์ดเกมในการสำเร็จผลงานในขั้นตอนต่อไป



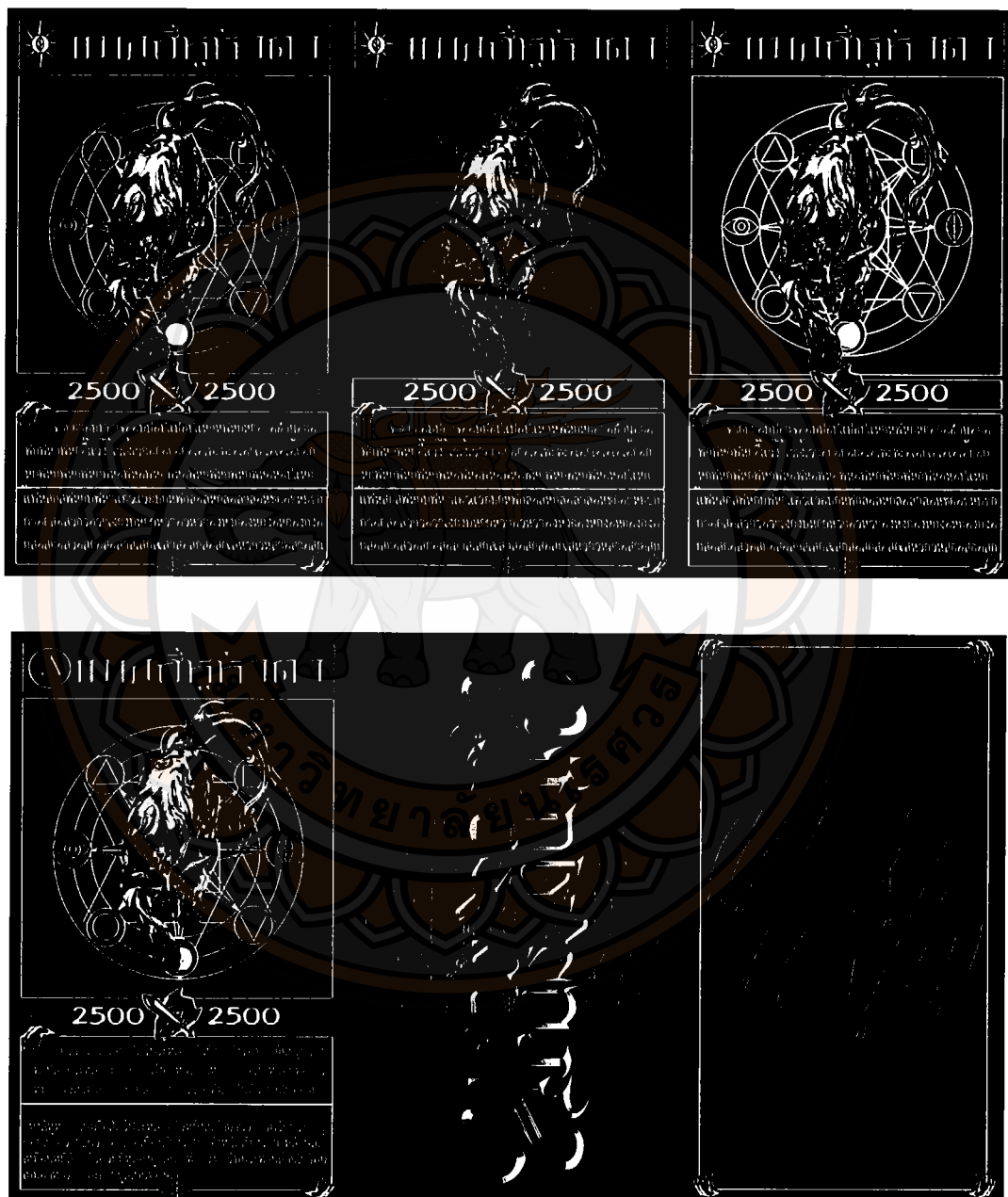
ภาพที่ 66 แบบการลงสีที่ใช้ในงานจริง

จากภาพข้างต้นที่ได้ผ่านการลงสีแล้วของอุปกรณ์ไอเทมก็จะมีการนำไปพัฒนาตกแต่งเป็นการถัดไปซึ่งจะนำเสนอในส่วนของผลสำเร็จต่อไปนี้

4.3.3 เลย์เอาท์และขนาดของการ์ดต่างๆ

การออกแบบเลย์เอาท์เป็นการออกแบบที่ได้รับการปรับปรุงและพัฒนาที่มีความสำคัญมากที่จะออกแบบเป็นการ์ด และพัฒนาเป็นงานที่สำเร็จนี้จึงเป็นจุดสำคัญที่จำเป็นสำหรับงานออกแบบซึ่งจะมีการออกแบบที่มีการปรับปรุงและพัฒนาดังต่อไปนี้

ขนาดของการ์ดคือ 6.5*11 เซนติเมตร



ภาพที่ 67 เลย์เอาท์และขนาดของการ์ดต่างๆ

จากการออกแบบทั้งหมดที่ได้มีการปรับปรุงแก้ไขและพัฒนาการออกแบบเพื่อทำเป็นผลงานที่สำเร็จซึ่งจะเป็นผลงานที่ได้มีการปรับปรุงแก้ไขเพื่อนำเสนอให้งานเสร็จสมบูรณ์ดังที่จะนำเสนอในข้อต่อไป

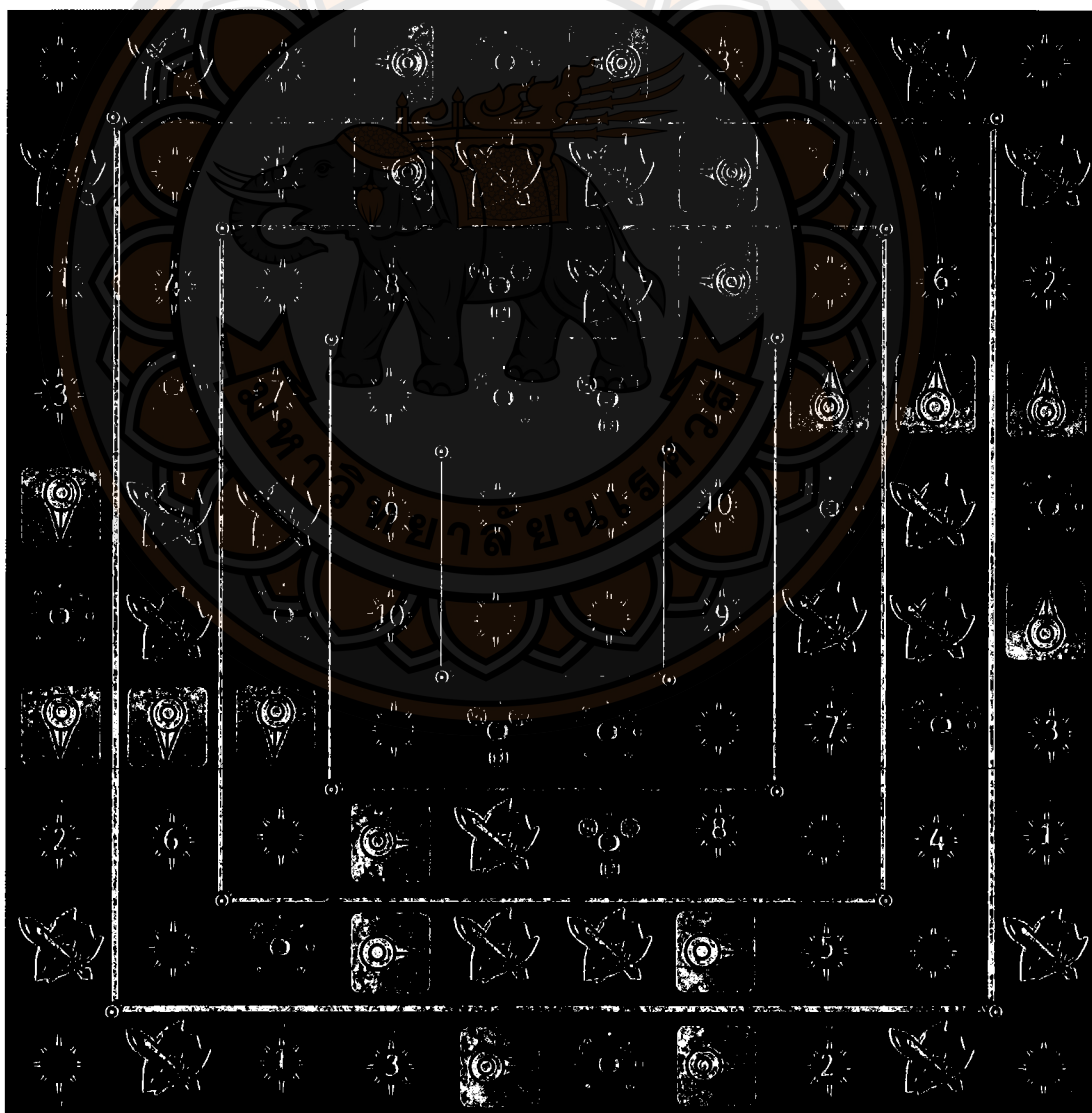
4.4 ผลงานขั้นสุดท้าย

จากที่ได้มีการปรับปรุงแก้ไขและพัฒนาผลงานในขั้นตอนต่างๆจะได้เป็นผลงานที่สำเร็จดังต่อไปนี้ซึ่งจะแยกเป็นส่วนย่อยๆและรายละเอียดที่ใช้ในงานต่างๆดังนี้ซึ่งผลงานทั้งหมดจะประกอบไปด้วยส่วนประกอบและรายละเอียดดังนี้

ผลงานสำเร็จ

4.4.1 ตัวกระดาน

ตัวกระดานเป็นส่วนที่สำคัญในการเล่นและเล่นเกมโดยจะมีตัวงานสำเร็จของเกมกระดานดังนี้



ภาพที่ 68 แบบตารางที่สำเร็จแล้ว1



ภาพที่ 69 แบบตารางที่สำเร็จแล้ว 2

จากรูปที่แสดงให้เห็นจะเป็นรูปตารางเกมกระดานที่ผ่านการออกแบบและคิดค้นวิธีการเล่น ซึ่งเป็นส่วนประกอบหลักที่จะขาดไม่ได้เลยสำหรับตัวเกมกระดานนี้นั่นเอง

4.4.2 การ์ดเกม50ใบ

การ์ดเกมที่ผ่านการออกแบบตัวละครและเลย์เอาต์นำมาใส่ข้อมูลที่มาผ่านกระบวนการคิดและการคัดกรองข้อมูลจนได้เป็นการ์ดเกมที่สำเร็จดังต่อไปนี้



ภาพที่ 70 การ์ดที่สำเร็จแล้ว

● **แม่มดบวม**



ATK 4000 DEF 2500

แม่มดบวมเป็นเผ่าของเหล่าแม่มดที่เข้มแข็งและน่าเกรงขามที่สุด
 ในจักรวาล แม่มดบวมมีพลังที่เรียกว่า "บวม" ซึ่งทำให้แม่มดบวมมี
 ขนาดที่ใหญ่มากกว่าแม่มดเผ่าอื่น และยังมีพลังที่เรียกว่า "บวม"
 ที่สามารถทำให้แม่มดบวมมีขนาดที่ใหญ่กว่าแม่มดเผ่าอื่นได้
 effect สามารถมีท่าไม้ตายที่เรียกว่า "บวม" ได้

● **แม่มดยักษ์**



ATK 1500 DEF 2500

แม่มดยักษ์เป็นเผ่าของเหล่าแม่มดที่เข้มแข็งและน่าเกรงขามที่สุด
 ในจักรวาล แม่มดยักษ์มีพลังที่เรียกว่า "ยักษ์" ซึ่งทำให้แม่มดยักษ์มี
 ขนาดที่ใหญ่กว่าแม่มดเผ่าอื่น และยังมีพลังที่เรียกว่า "ยักษ์"
 ที่สามารถทำให้แม่มดยักษ์มีขนาดที่ใหญ่กว่าแม่มดเผ่าอื่นได้
 effect สามารถมีท่าไม้ตายที่เรียกว่า "ยักษ์" ได้

● **แม่มด**



ATK 4000 DEF 1000

แม่มดเป็นเผ่าของเหล่าแม่มดที่เข้มแข็งและน่าเกรงขามที่สุด
 ในจักรวาล แม่มดมีพลังที่เรียกว่า "แม่มด" ซึ่งทำให้แม่มดมี
 ขนาดที่ใหญ่กว่าแม่มดเผ่าอื่น และยังมีพลังที่เรียกว่า "แม่มด"
 ที่สามารถทำให้แม่มดมีขนาดที่ใหญ่กว่าแม่มดเผ่าอื่นได้
 effect สามารถมีท่าไม้ตายที่เรียกว่า "แม่มด" ได้

● **แม่มดยักษ์ศึก**



ATK 2500 DEF 2500

แม่มดยักษ์ศึกเป็นเผ่าของเหล่าแม่มดที่เข้มแข็งและน่าเกรงขามที่สุด
 ในจักรวาล แม่มดยักษ์ศึกมีพลังที่เรียกว่า "ยักษ์ศึก" ซึ่งทำให้แม่มดยักษ์ศึกมี
 ขนาดที่ใหญ่กว่าแม่มดเผ่าอื่น และยังมีพลังที่เรียกว่า "ยักษ์ศึก"
 ที่สามารถทำให้แม่มดยักษ์ศึกมีขนาดที่ใหญ่กว่าแม่มดเผ่าอื่นได้
 effect สามารถมีท่าไม้ตายที่เรียกว่า "ยักษ์ศึก" ได้

ภาพที่ 71 การ์ดที่สำเร็จแล้ว

♣️ **เจ้าสมบดินทร์**



ATK 1500  3000 DEF

เจ้าสมบดินทร์เป็นบุตรของสมเด็จพระนเรศวรมหาราช ทรงเป็นกษัตริย์องค์ที่ 11 แห่งกรุงศรีอยุธยา ทรงมีพระปรีชาญาณและพระบารมีสูงส่ง ทรงเป็นกษัตริย์ที่กล้าหาญและซื่อสัตย์ ทรงเป็นกษัตริย์ที่รักและเคารพของพสกนิกรชาวไทย ทรงเป็นกษัตริย์ที่ทรงคุณูปการต่อชาติบ้านเมืองของไทยมาจนทุกวันนี้

○ **ขุนแก้ว**



ATK 1000  2000 DEF

ขุนแก้วเป็นบุตรของเจ้าสมบดินทร์ ทรงเป็นกษัตริย์องค์ที่ 12 แห่งกรุงศรีอยุธยา ทรงมีพระปรีชาญาณและพระบารมีสูงส่ง ทรงเป็นกษัตริย์ที่กล้าหาญและซื่อสัตย์ ทรงเป็นกษัตริย์ที่รักและเคารพของพสกนิกรชาวไทย ทรงเป็นกษัตริย์ที่ทรงคุณูปการต่อชาติบ้านเมืองของไทยมาจนทุกวันนี้

○ **พระเจ้าเอกทัศ**



ATK 2500  2500 DEF

พระเจ้าเอกทัศเป็นบุตรของเจ้าสมบดินทร์ ทรงเป็นกษัตริย์องค์ที่ 13 แห่งกรุงศรีอยุธยา ทรงมีพระปรีชาญาณและพระบารมีสูงส่ง ทรงเป็นกษัตริย์ที่กล้าหาญและซื่อสัตย์ ทรงเป็นกษัตริย์ที่รักและเคารพของพสกนิกรชาวไทย ทรงเป็นกษัตริย์ที่ทรงคุณูปการต่อชาติบ้านเมืองของไทยมาจนทุกวันนี้

○ **เจ้าสุทนต์มณี**




ATK 3000  2000 DEF

เจ้าสุทนต์มณีเป็นบุตรของเจ้าสมบดินทร์ ทรงเป็นกษัตริย์องค์ที่ 14 แห่งกรุงศรีอยุธยา ทรงมีพระปรีชาญาณและพระบารมีสูงส่ง ทรงเป็นกษัตริย์ที่กล้าหาญและซื่อสัตย์ ทรงเป็นกษัตริย์ที่รักและเคารพของพสกนิกรชาวไทย ทรงเป็นกษัตริย์ที่ทรงคุณูปการต่อชาติบ้านเมืองของไทยมาจนทุกวันนี้

ภาพที่ 72 การ์ดที่สำเร็จแล้ว

๐ นพิตะ หิม



ATK 3000  1500 DEF

นพิตะ หิมเป็นเทพเจ้าแห่งความมืดและพลังจิต เขาสามารถควบคุมจิตใจของผู้อื่นได้ และใช้พลังจิตของเขาเพื่อสร้างความเสียหายให้กับศัตรู นพิตะ หิมเป็นเทพเจ้าที่แข็งแกร่งและมีพลังจิตที่เข้มแข็ง เขาสามารถควบคุมจิตใจของผู้อื่นได้ และใช้พลังจิตของเขาเพื่อสร้างความเสียหายให้กับศัตรู


๐ นพิตะ ต



ATK 1000  3000 DEF

นพิตะ ตเป็นเทพเจ้าแห่งความมืดและพลังจิต เขาสามารถควบคุมจิตใจของผู้อื่นได้ และใช้พลังจิตของเขาเพื่อสร้างความเสียหายให้กับศัตรู นพิตะ ตเป็นเทพเจ้าที่แข็งแกร่งและมีพลังจิตที่เข้มแข็ง เขาสามารถควบคุมจิตใจของผู้อื่นได้ และใช้พลังจิตของเขาเพื่อสร้างความเสียหายให้กับศัตรู

๐ นพิตะ ท



ATK 2000  3000 DEF

นพิตะ ทเป็นเทพเจ้าแห่งความมืดและพลังจิต เขาสามารถควบคุมจิตใจของผู้อื่นได้ และใช้พลังจิตของเขาเพื่อสร้างความเสียหายให้กับศัตรู นพิตะ ทเป็นเทพเจ้าที่แข็งแกร่งและมีพลังจิตที่เข้มแข็ง เขาสามารถควบคุมจิตใจของผู้อื่นได้ และใช้พลังจิตของเขาเพื่อสร้างความเสียหายให้กับศัตรู

๐ นพิตะ หิม



ATK 2500  3000 DEF

นพิตะ หิมเป็นเทพเจ้าแห่งความมืดและพลังจิต เขาสามารถควบคุมจิตใจของผู้อื่นได้ และใช้พลังจิตของเขาเพื่อสร้างความเสียหายให้กับศัตรู นพิตะ หิมเป็นเทพเจ้าที่แข็งแกร่งและมีพลังจิตที่เข้มแข็ง เขาสามารถควบคุมจิตใจของผู้อื่นได้ และใช้พลังจิตของเขาเพื่อสร้างความเสียหายให้กับศัตรู

ภาพที่ 73 การ์ดที่สำเร็จแล้ว

♁ **แมงมุม**



ATK 2000 DEF 2500

แมงมุมเป็นสัตว์ที่พบได้ทั่วไปในธรรมชาติ มีลักษณะที่พิเศษคือมีขาจำนวนมากและสามารถเคลื่อนที่ได้อย่างคล่องตัว แมงมุมมีพิษที่สามารถกัดและทำให้เหยื่ออ่อนแอได้

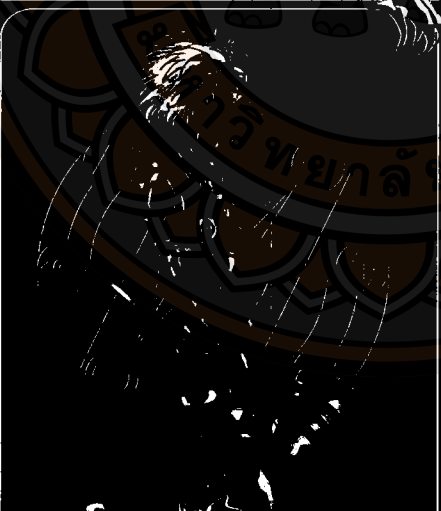
♁ **มังกร**



ATK 4000 DEF 4000

มังกรเป็นสัตว์จินตนาการที่มีลักษณะที่โดดเด่นและน่าเกรงขาม มังกรมีพลังที่แข็งแกร่งและสามารถหายใจไฟได้ มังกรมักถูกมองว่าเป็นสัญลักษณ์ของความยิ่งใหญ่และความกล้าหาญ

♁ **แมงคิ**



ATK 3500 DEF 1500

แมงคิเป็นสัตว์จินตนาการที่มีลักษณะที่คล้ายคลึงกับมังกร แต่มีรูปร่างที่เพรียวและดูอ่อนโยนกว่า แมงคิมีพลังที่แข็งแกร่งและสามารถหายใจไฟได้ แมงคิมักถูกมองว่าเป็นสัญลักษณ์ของความกล้าหาญและความซื่อสัตย์

♁ **มังกรดำ**



ATK 3000 DEF 3500

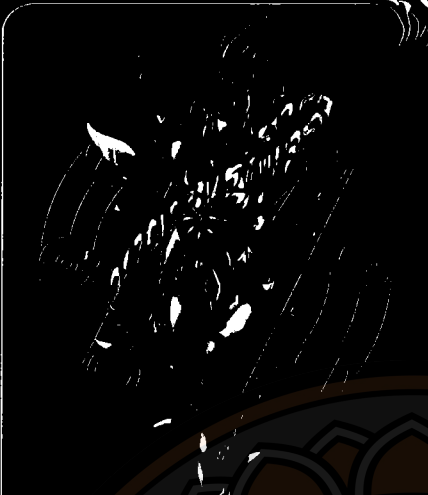
มังกรดำเป็นสัตว์จินตนาการที่มีลักษณะที่โดดเด่นและน่าเกรงขาม มังกรดำมีพลังที่แข็งแกร่งและสามารถหายใจไฟได้ มังกรดำมักถูกมองว่าเป็นสัญลักษณ์ของความยิ่งใหญ่และความกล้าหาญ

ภาพที่ 77 การ์ดที่สำเร็จแล้ว



ภาพที่ 78 การ์ดที่สำเร็จแล้ว

๐ นพตะ เคียน



ATK 3500 DEF 4000

นพตะ เคียน เป็นเทพเจ้าแห่งความมืดและสงคราม มีพลังอำนาจอันยิ่งใหญ่ สามารถควบคุมเหล่าภูตผีและวิญญาณชั่วร้ายได้ นอกจากนี้ยังสามารถแปลงร่างเป็นมนุษย์ได้ เพื่อล่อลวงเหยื่อของตน

๐ ไทพวา ฑ



ATK 500 DEF 2000

ไทพวา ฑ เป็นเทพเจ้าแห่งความมืดและสงคราม มีพลังอำนาจอันยิ่งใหญ่ สามารถควบคุมเหล่าภูตผีและวิญญาณชั่วร้ายได้ นอกจากนี้ยังสามารถแปลงร่างเป็นมนุษย์ได้ เพื่อล่อลวงเหยื่อของตน

๐ ฑปราม



ATK 2500 DEF 4000

ฑปราม เป็นเทพเจ้าแห่งความมืดและสงคราม มีพลังอำนาจอันยิ่งใหญ่ สามารถควบคุมเหล่าภูตผีและวิญญาณชั่วร้ายได้ นอกจากนี้ยังสามารถแปลงร่างเป็นมนุษย์ได้ เพื่อล่อลวงเหยื่อของตน

๐ ฑศก



ATK 3000 DEF 2500

ฑศก เป็นเทพเจ้าแห่งความมืดและสงคราม มีพลังอำนาจอันยิ่งใหญ่ สามารถควบคุมเหล่าภูตผีและวิญญาณชั่วร้ายได้ นอกจากนี้ยังสามารถแปลงร่างเป็นมนุษย์ได้ เพื่อล่อลวงเหยื่อของตน

ภาพที่ 80 การ์ดที่สำเร็จแล้ว

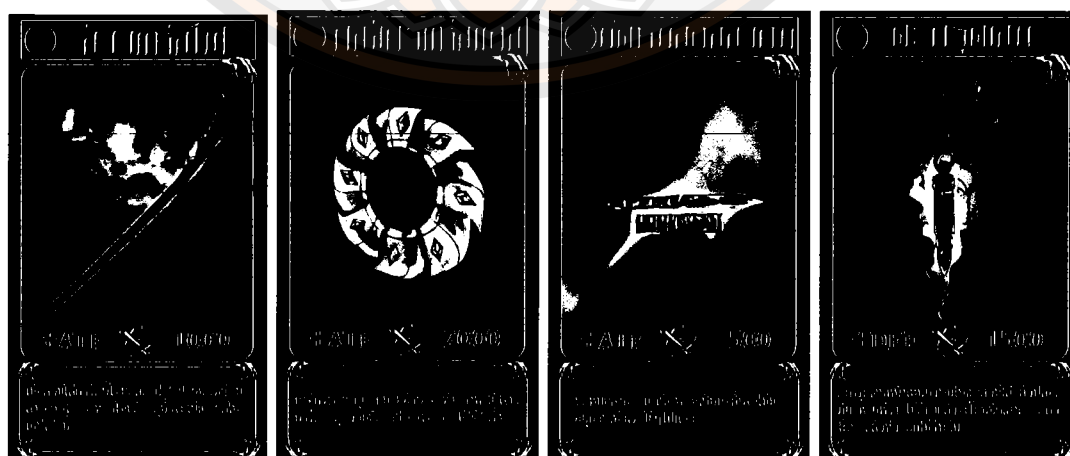


ภาพที่ 82 การ์ดที่สำเร็จแล้ว

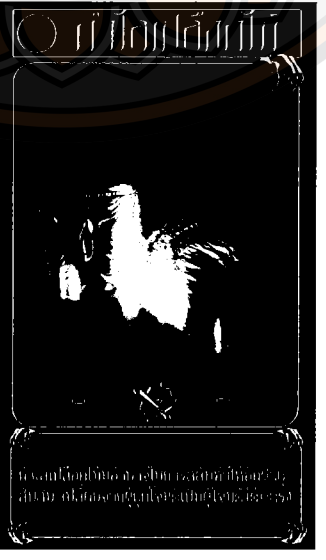
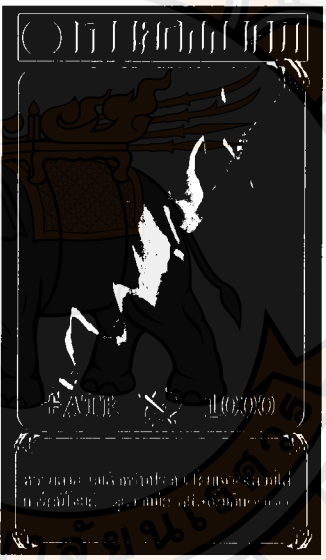
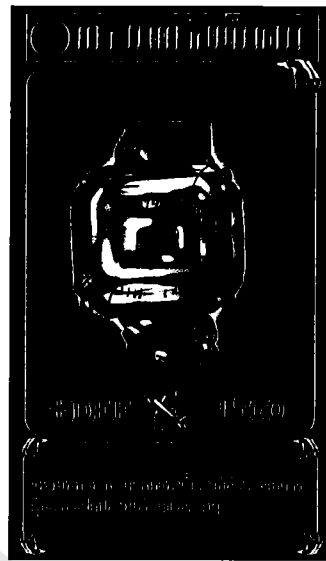
จากรูปภาพที่สำเร็จก็มีการใส่ข้อมูลลงการ์ดและใส่ค่า atk และ def เพื่อให้การ์ดพร้อมที่จะเล่นกับเกมกระดานจึงได้ออกมาเป็นการ์ดผีไทยทั้ง50ดั่งรูปที่ได้ผ่านการคิดกรองและออกแบบมาแล้วนั่นเอง

4.4.3 การ์ดไอเทม30ใบ

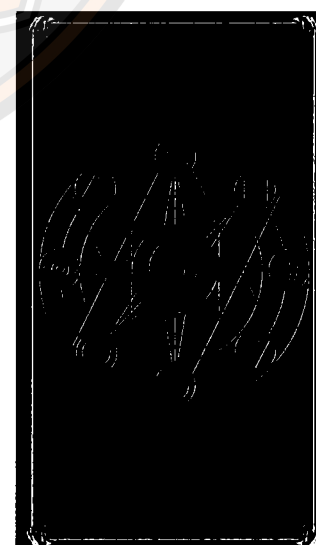
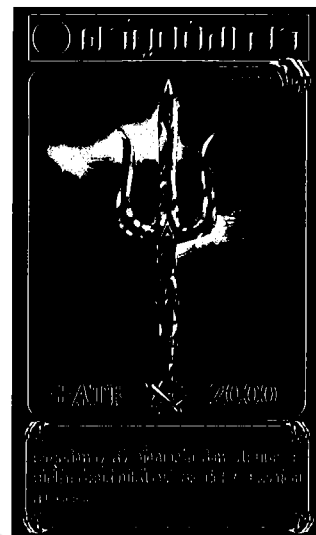
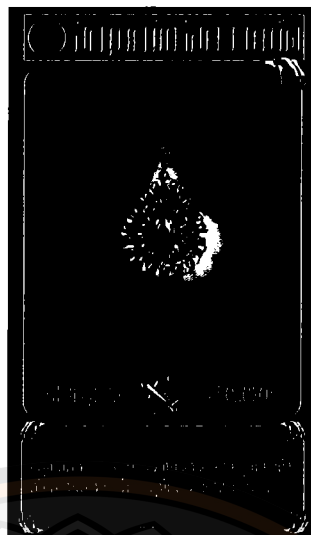
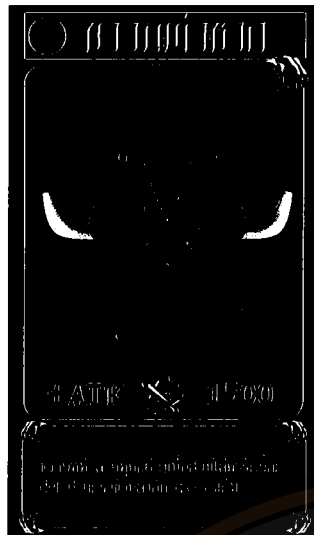
การ์ดไอเทมจะเป็นส่วนเสริมที่ช่วยให้การเล่นเกมนี้อุบัติการณ์และความสนุกสนานและน่าสนใจเพิ่มขึ้นซึ่งผู้ออกแบบได้มีการสำเร็จผลงานที่จะนำเสนอได้ดังนี้



ภาพที่ 83 การ์ดไอเทมที่สำเร็จแล้ว



ภาพที่ 84 การ์ดไอเทมที่สำเร็จแล้ว



ภาพที่ 86 การ์ดไอเทมที่สำเร็จแล้ว

4.4.4 ส่วนประกอบต่างๆในงาน

นอกจากตัวเกมกระดานแล้วในตัวเกมยังมีส่วนประกอบต่างๆที่ใช้ในเกมอีกด้วย

- ส่วนของกล่องตัวเกมด้านหน้าและด้านหลังขนาด A3



ภาพที่ 87 กล่องตัวเกมด้านหน้า



ภาพที่ 88 กล่องตัวเกมด้านหลัง

- ส่วนของตัวเดิน ลูกเต๋า และกล่องขนาดเล็กต่างๆในเกม



ภาพที่ 89 ส่วนประกอบย่อยที่ใช้ถ่ายในเกมกระดาน

เป็นตัวช่วยที่ใช้ในการเล่นเกมที่ขาดไม่ได้ คือส่วนประกอบย่อยๆของตัวเกมที่ช่วยเสริมการเล่น

- ส่วนของโปสเตอร์ที่นำเสนอผลงาน
เป็นส่วนที่ช่วยนำเสนอผลงานและทำให้งานดูน่าสนใจเพิ่มขึ้น



ภาพที่ 90 โปสเตอร์ที่ใช้ในการแสดงผลงานขนาดเอสามแนวนอน



ภาพที่ 91 โปสเตอร์ที่ใช้ในการแสดงผลงานขนาดเอสามแนวนอน



ภาพที่ 92 โปสเตอร์ที่ใช้ในการแสดงผลงานขนาดเอสามแนวตั้ง

โปสเตอร์ที่ใช้นำเสนอประกอบงานเป็นสิ่งที่ขาดไม่ได้ในการนำเสนองานออกแบบเพราะ เป็นสิ่งที่ช่วยให้ตัวงานมีความน่าสนใจมากขึ้นนั่นเอง

4.4.5 คู่มือเกม

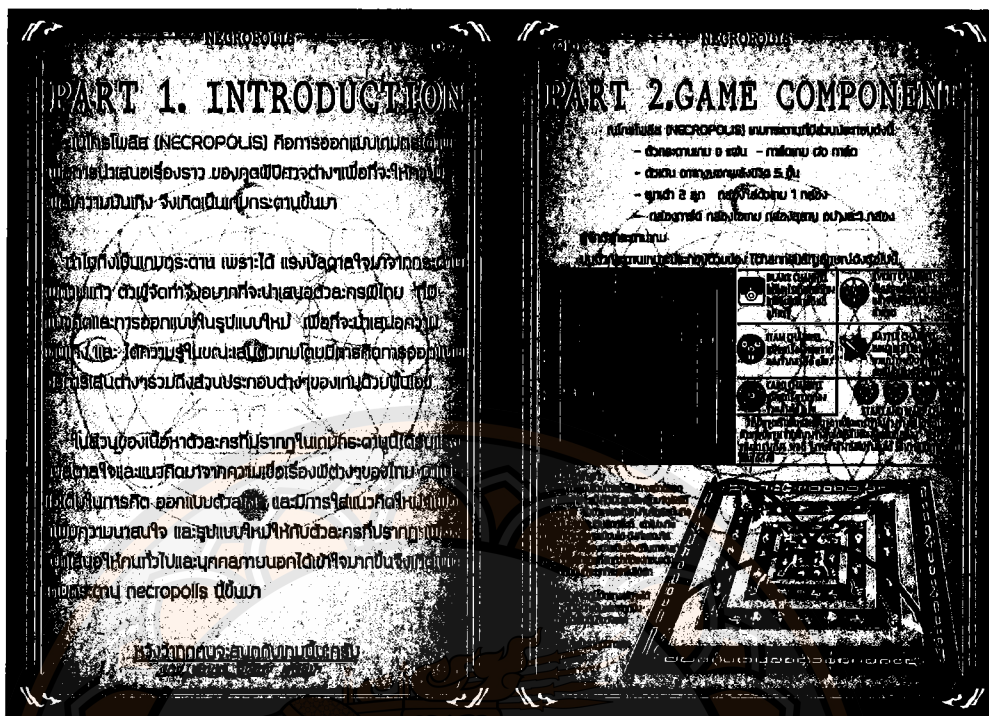
คู่มือเกมจะเป็นส่วนประกอบของเกมที่ขาดไม่ได้เลยเพราะจะเป็นส่วนที่อธิบายให้ผู้เล่นมีความเข้าใจในการเล่นต่างๆของเกมนั่นเองซึ่งจะมีรูปแบบดังต่อไปนี้



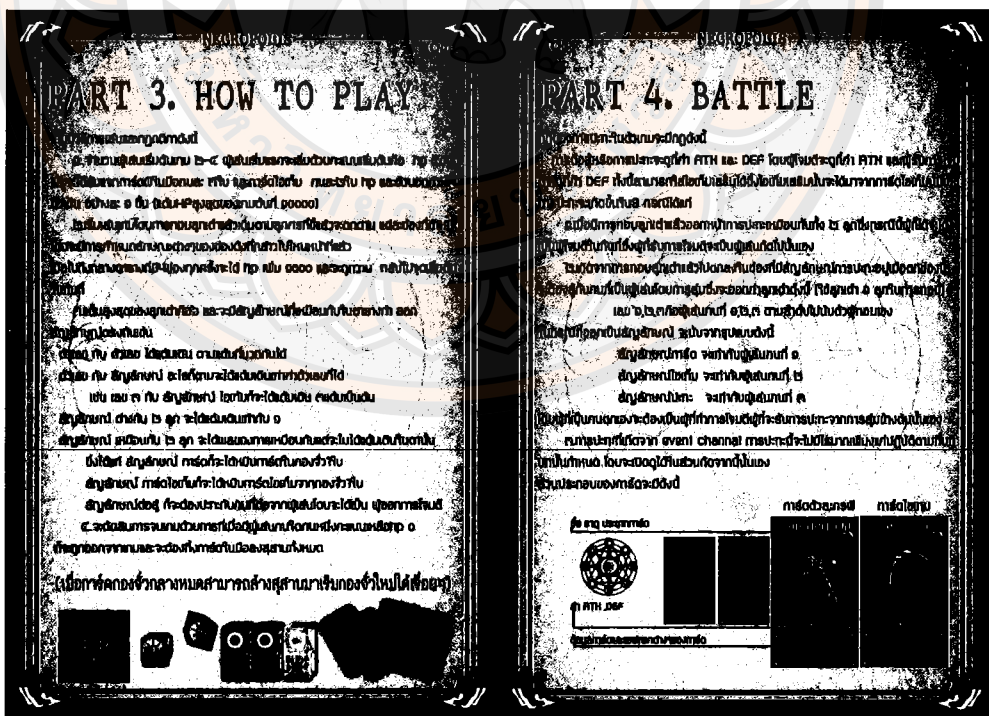
ภาพที่ 93 สมุดคู่มือเกมที่ผ่านการออกแบบสำเร็จ



ภาพที่ 94 สมุดคู่มือเกมที่ผ่านการออกแบบสำเร็จ



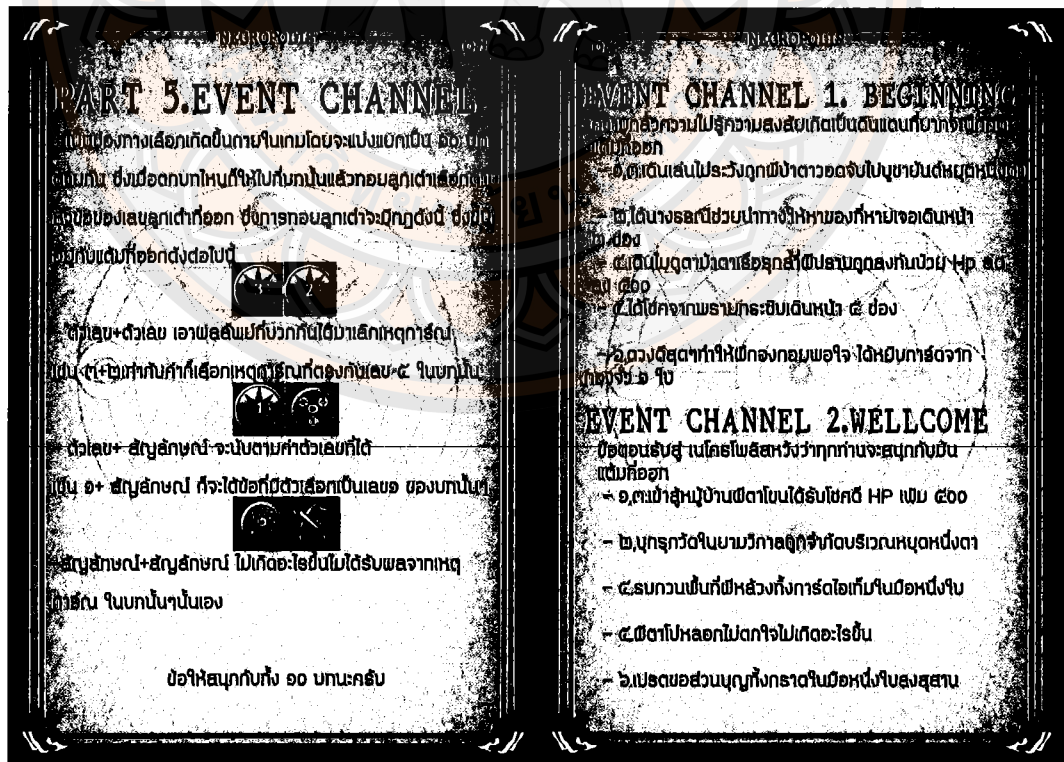
ภาพที่ 95 สมุดคู่มือเกมที่ผ่านการออกแบบสำเร็จ



ภาพที่ 96 สมุดคู่มือเกมที่ผ่านการออกแบบสำเร็จ



ภาพที่ 97 สมุดคู่มือเกมที่ผ่านการออกแบบสำเร็จ



ภาพที่ 98 สมุดคู่มือเกมที่ผ่านการออกแบบสำเร็จ

4.4.6 ตัวอย่างโดยสมบูรณ์และการจัดแสดงงาน

จากการพัฒนาและออกแบบเกมกระดานจนได้เป็นผลงานขั้นสุดท้าย ทั้งนี้ผู้วิจัยปรับปรุงแก้ไขชิ้นงานเสร็จเรียบร้อยแล้ว ผู้วิจัยจึงรวบรวมผลงานที่ได้มานำเสนอ(Presentation) ในงานนิทรรศการการนำเสนอผลงาน แสดงผลงานวิทยานิพนธ์ การศึกษาอิสระ ภาควิชาออกแบบ ครั้งที่ 12 หัวข้อ say play ทำเป็นเล่นเห็นดีไซน์ ณ ศูนย์การค้า central plaza ชั้น 1 ในวันที่ 16-20 พฤษภาคม 2557 ดังนี้



ภาพที่ 101 การนำเสนอผลงานโดยสมบูรณ์พร้อมกับนิทรรศการการ



ภาพที่ 102 การนำเสนอผลงานอาจารย์ที่ปรึกษาเข้ารับชมผลงาน

ผลงานที่นำเสนอและออกแบบและพัฒนาปรับปรุงแก้ไขจนได้งานที่สมบูรณ์ดังภาพซึ่งจะเป็นสิ่งที่ต่อยอดทางความคิดให้ผู้ที่ได้ศึกษาต่อไป

บทที่ 5

สรุปผลการศึกษา

5.1 สรุปผลการวิจัย

5.2 ปัญหาในระหว่างทำงานวิจัย

5.3 แนวทางการแก้ปัญหาและข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปผลการวิจัย

ความเชื่อเรื่องสิ่งลึกลับสิ่งที่ไม่รู้ที่อยู่กับสังคมไทยมาช้านานไม่ว่าจะด้วยเหตุผลใดก็ตามสิ่งเหล่านี้เป็นเครื่องยึดเหนี่ยวจิตใจของคนตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันที่ให้การประพุดิตัวและปฏิบัติตนของคนในสังคมไม่ออกนอกกรอบนอกทางสิ่งนี้จึงเป็นปัจจัยหนึ่งในการสร้างสังคมในปัจจุบันก่อนที่ความเจริญจะเข้ามาในท้องถิ่นต่างๆเหล่านี้ซึ่งสิ่งเหล่านี้เมื่อผ่านกาลเวลาผ่านยุคสมัยมีคำตอบที่วิทยาศาสตร์สามารถอธิบายได้เกิดขึ้นมากมายจึงทำให้ความเชื่อเรื่องภูตผีค่อยๆจางหายไปจากสังคมไทยในปัจจุบันเหลือเป็นเพียงความเชื่อความหลังจากการพัฒนาในยุคเก่าๆที่ถูกแทนที่ด้วยสิ่งที่สามารถอธิบายความเชื่อในสิ่งเหล่านี้จึงไม่ถูกหยิบยกและนำมานำเสนอเพื่อศึกษาและตีความในปัจจุบันจึงเป็นเหตุผลให้ผู้วิจัยมีความสนใจที่จะทำงานวิจัยชิ้นนี้เนื่องด้วยเพื่อที่ความต้องการจะนำเสนอภาพความหลังของอดีตที่จะนำเสนอในรูปแบบที่ให้ความบันเทิงแก่ผู้ศึกษานั่นเอง

ในส่วนของการขั้นตอนการออกแบบนั้นผู้วิจัยได้มีการเรียบเรียงเนื้อหาจากข้อมูลที่ได้ศึกษาไม่ว่าจะเป็นจากหนังสือในห้องสมุดเว็บไซต์และแหล่งข้อมูลต่างๆเพื่อที่จะหาข้อมูลหรือแหล่งอ้างอิงที่ถูกต้องของผลงานนั้นๆก่อนที่จะนำเสนอออกไปสู่โรคาภายนอกนั้นเอง ทั้งนี้ข้อมูลเหล่านี้เป็นข้อมูลที่มีอยู่แล้วและไม่ค่อยเป็นที่น่าสนใจผู้วิจัยจึงคิดออกแบบมาในรูปแบบของเกมกระดานที่จะใช้ความสนุกและเพลิดเพลินแก่ผู้เล่นและผู้ศึกษา ซึ่งเป็นการนำเสนอข้อมูลที่ผ่านการคัดกรองไม่มากก็น้อยเพื่อให้ผู้รับสารได้รับรู้และเข้าใจในสิ่งที่ต้องการจะนำเสนอเกี่ยวกับเรื่องราวความเชื่อต่างๆที่อยู่คู่กับสังคมไทยมาตั้งแต่ช้านานทั้งนี้ทั้งนั้นขึ้นอยู่กับผู้รับสารด้วยว่าจะนำข้อมูลที่ได้หรือแนวความคิดไปพัฒนาต่อยอดในงานออกแบบหรือสื่อต่างๆอย่างไรผู้วิจัยหวังว่าผลงานวิจัยชิ้นนี้คงมีประโยชน์ไม่มากก็น้อยแก่ผู้ที่ได้มาศึกษาหรือรับรู้ข้อมูลเป็นต้นนั่นเอง

ผลสำเร็จของรูปแบบงานนั้นเป็นไปตามเป้าหมายที่ผู้วิจัยตั้งเป้าและออกแบบไว้แต่ทั้งนี้อาจจะมีปัญหาที่เกิดจากตัวผู้วิจัยเองที่ทำให้ล่าช้าไปในบางส่วนนั่นเอง

5.2 ปัญหาในระหว่างทำงานวิจัย

- 1) เนื่องจากเป็นการทำงานที่ต้องการเก็บข้อมูลที่มากจากหลายแหล่งข้อมูลจึงจำเป็นที่ผู้วิจัยจะต้องศึกษาและหาข้อยืนยันที่เปรียบเทียบผลของข้อมูลที่ได้จากหลายๆแหล่งเพื่อที่จะได้ข้อมูลที่ดีตรงกับความต้องการของผู้วิจัยนั่นเอง
- 2) ปัญหาของการแจกแจงและแยกแยะข้อมูลที่ได้รับเนื่องจากในตัวที่มีบ้างตัวของไทยมีการศึกษาที่ค่อนข้างยากเพราะมีบ้างตัวเป็นเพียงแค่ว่าบอกละจึงต้องมีการสืบค้นและค้นหาข้อมูลจากหลายช่องทางซึ่งบางครั้งก็จะได้ข้อมูลจากสื่อต่างๆด้วยที่เป็นส่วนช่วยให้เข้าใจในข้อมูลที่ได้แน่นมากขึ้น
- 3) ปัญหาในเรื่องของเสียงเนื่องจากอุปกรณ์ซึ่งเป็นปัญหามาจากอุปกรณ์ที่ใช้งานนั่นเองเนื่องจากการเก็บข้อมูลและไม่ค่อยมีการวางแผนล่วงหน้าพอเกิดปัญหาที่เกี่ยวกับอุปกรณ์จึงเป็นเหตุให้การทำงานต้องมีการล่าช้าไปในบางจุดด้วยเช่นกัน
- 4) ปัญหาในเรื่องของการจัดการเวลาในการทำงานอันเนื่องด้วยปัญหานี้เกิดจากตัวผู้วิจัยเองที่จัดการเวลาในการทำงานไม่ถูกต้องจึงทำให้การส่งงานหรือผลงานต้องมีจุดที่ล่าช้าไปในบางส่วนซึ่งเป็นผลมาจากการจัดการเวลาของตัวผู้วิจัยเอง

5.3 แนวทางการแก้ปัญหาและข้อเสนอแนะ

- 1) จากปัญหาด้านอุปกรณ์ได้มีการนำอุปกรณ์ไปล้างทำความสะอาดเครื่องและได้รับความช่วยเหลือจากเพื่อนที่ช่วยงานจึงทำให้งานสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี
- 2) ปัญหาในเรื่องของข้อมูลจะต้องมีการศึกษาจากหลายๆแหล่งเพื่อยืนยันข้อมูลซึ่งบางครั้งข้อมูลจากแหล่งๆเดียวไม่ใช่ข้อมูลที่แน่ชัดเพราะสิ่งเหล่านี้เป็นเรื่องของความเชื่อจึงต้องใช้การศึกษาที่เยอะและมากหน่อยสำหรับการนำเสนอข้อมูลที่ได้เองที่จะนำมาปรับใช้และพัฒนาผลงานด้วยนั่นเอง
- 3) ปัญหาในเรื่องการแจกแจงข้อมูลทั้งนี้ปัญหานี้มีอยู่ในทุกรูปแบบของการศึกษาและพัฒนาผลงานวิจัยเพราะข้อมูลที่รับมาเรื่อยๆจะมีความแตกต่างกันบ้างคล้ายคลึงกันบ้างจึงต้องมีการแจกแจงข้อมูลที่แน่นอนเพื่อให้ผู้ศึกษาได้เข้าใจและนำไปใช้อีกอย่างคือ สื่อทางทีวี ก็มีสวนช่วยในการค้นหาข้อมูลด้วยเช่นกันจึงเป็นส่วนที่ดีที่ควรรับรู้แหล่งความรู้จากหลายๆแหล่งเพื่อที่จะได้ข้อมูลที่ชัดเจนและแยกแยะได้นั่นเอง
- 4) ปัญหาในเรื่องของการจัดการเวลาของตัวผู้วิจัยหลังจากเกิดปัญหานี้ผู้วิจัยได้ทำการแจกแจงและแยกแยะเขียนตารางความสำเร็จของงานและทำงานให้เสร็จตามขอบเขตจึงเป็นส่วนที่ช่วยให้การทำงานไปได้ราบรื่นซึ่งข้อที่สำคัญสำหรับการเริ่มงานเลยคือการวางแผนงานที่ดีก่อนนั่นเอง

บรรณานุกรม

Wikipedia. (3 มกราคม 2557). Board game. สืบค้นเมื่อ 3 มกราคม 2557,
จาก <http://en.wikipedia.org/wiki/Boardgame>

Wikipedia. (3 มกราคม 2557). Monopoly game. สืบค้นเมื่อ 3 มกราคม 2557,
จาก [http://en.wikipedia.org/wiki/Monopoly_\(game\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Monopoly_(game))

Wikipedia. (8 มกราคม 2557). รายชื่อผีไทย. สืบค้นเมื่อ 8 มกราคม 2557,
จาก <http://th.wikipedia.org/wiki/รายชื่อผีไทย>

Wikipedia. (8 มกราคม 2557). เกมกระดาน. สืบค้นเมื่อ 8 มกราคม 2557,
จาก <http://th.wikipedia.org/wiki/เกมกระดาน>

Wikipedia. (3 มกราคม 2557). เกมเศรษฐี. สืบค้นเมื่อ 15 มกราคม 2557,
จาก [http://th.wikipedia.org/wiki/เกมเศรษฐี_\(เกมกระดาน\)](http://th.wikipedia.org/wiki/เกมเศรษฐี_(เกมกระดาน))

นพพร สุวรรณพานิช. 2551. พระเจ้า ผีท่า และชาตาน. กรุงเทพฯ. ฉบับพิมพ์ครั้งที่ 1. บริษัท
อมรินทร์

สรี้อยรพงษ์ วรรณปก. 2545. ผีสงคางแดง. กรุงเทพฯ. ฉบับพิมพ์ครั้งที่ 2. บริษัทเรือนปัญญา

ส.พลายน้อย. 2552. ตำนานผีไทย. กรุงเทพฯ. ฉบับพิมพ์ครั้งที่ 2. พิมพ์คำสำนักพิมพ์

มาลา คำจันทร์. 2551. ผีในล้านนา. กรุงเทพฯ. บริษัท ซีเอ็ดดูเคชั่น จำกัด (มหาชน)

ไบหนาด. 2547. ตำนานผีไทย ชุด ผีน้ำ-พรายทะเล. กรุงเทพฯ