



ภาพยนตร์โฆษณาเกมบทบาทสมมติที่ดัดแปลงจากวรรณคดีเรื่องพระอภัยมณี
ผ่านการออกแบบคอนเซ็ปต์อาร์ต

Role Playing Game Trailer from Adaptation of
Phra Aphai Mani Through Concept Art Creation

กณิน พูลศิริปัญญา วัฒนะ จูฑะวิภาต และ ชัยพร พานิชรุทติวงศ์

ศิลปมหาบัณฑิต คณะดิจิทัลอาร์ต มหาวิทยาลัยรังสิต, khanin.p62@rsu.ac.th

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการออกแบบคอนเซ็ปต์อาร์ตเพื่อนำไปสู่การผลิตภาพยนตร์โฆษณาสำหรับเกมบทบาทสมมติที่มีเนื้อเรื่องดัดแปลงจากวรรณคดีเรื่องพระอภัยมณี การวิจัยมีด้วยกันทั้งสิ้น 4 ช่วง คือ 1) การศึกษาเนื้อหาของวรรณคดีพระอภัยมณีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อนำมาดัดแปลงในรูปแบบที่ต่างออกไปจากเดิม 2) ศึกษากระบวนการสร้างสรรค์งานคอนเซ็ปต์อาร์ต เพื่อนำไปสู่การสร้างสรรค์คอนเซ็ปต์อาร์ตสำหรับงานวิจัยชิ้นนี้ 3) ขั้นตอนการจัดทำภาพยนตร์โฆษณา และ 4) คือขั้นตอนการเผยแพร่และสอบถามความคิดเห็นจากผู้รับชม จากการสอบถามความคิดเห็นจากผู้รับชมจำนวน 46 คน พบว่าผลตอบรับเฉลี่ยอยู่ในเกณฑ์ ดี โดยมีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานในส่วนของความสวยงาม น้อยที่สุด มีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานในส่วนของ การสื่อความเป็นเกมบทบาทสมมติ (RPG) และความเหมาะสมของเนื้อเรื่อง องค์ประกอบ และการออกแบบ มากขึ้นตามลำดับ

จากผลการวิจัยในหัวข้อ ‘ภาพยนตร์โฆษณาเกมบทบาทสมมติที่ดัดแปลงจากวรรณคดีเรื่องพระอภัยมณีผ่านการออกแบบคอนเซ็ปต์อาร์ต’ สามารถสรุปได้ว่า ภาพยนตร์โฆษณาเกมบทบาทสมมติ ‘Song of Oboe’ สามารถตอบสนองต่อผู้รับชมได้เป็นอย่างดี ผู้รับชมชื่นชอบในความแปลกใหม่และแนวคิดของภาพยนตร์โฆษณาชิ้นนี้ ทั้งในแง่ของการออกแบบ การเล่าเรื่อง เสียงประกอบ และความเป็นเกมบทบาทสมมติ นอกจากนี้ผู้รับชมยังหวังที่จะเห็นการต่อยอดและพัฒนาให้ดียิ่ง ๆ ขึ้นไปในอนาคต

คำสำคัญ: คอนเซ็ปต์อาร์ต, ภาพยนตร์โฆษณา, เกมบทบาทสมมติ, วรรณคดี

ABSTRACT

The research design to study and create concept art for role-playing game trailer from adaptation of Thai literature Phra-Aphai-Mani. The study include 4 section. First, to study story of Phra-Aphai-Mani including researches that related to Phra-Aphai-Mani. Second, to study process of creating concept art and produce concept art from story of Phra-Aphai-Mani. Third, to create trailer for role playing game associated with story plan adapted from story of Phra-Aphai-Mani. And fourth, to publish the trailer and collect responses from audiences. From 46 audiences, the trailer got good results with inclination of low standard deviation in the topic of Beauty of the work clarification in term of role-playing game genre form the trailer and suitability of storyline structure and design by order.



The conclusion from the result of research, 'ROLE PLAYING GAME TRAILER FROM ADAPTATION OF PHRA APHAI MANI THROUGH CONCEPT ART CREATION' was that 'Song of oboe' game trailer gained good response from the audiences. The audiences like creativity and fresh of the idea including design story tailing sound and the RPG game feeling. Moreover, they would love to see the project get developed and become better and better in the future.

Keywords: Concept art, Trailer, Role Playing Game, Literature

1. บทนำ

วรรณคดีนับเป็นศิลปะที่มีความงดงามและลึกซึ้ง โดยทั่วไปถ้าจะกล่าวถึงคุณค่าของวรรณคดี มักนึกถึงความสละสลวยในการใช้ภาษา การเลือกสรรคำและการวางฉันทลักษณ์อันงดงามนำอักษรย่นเหล่านั้นเป็นสิ่งแรก ไม่เพียงเท่านั้นวรรณคดียังมีคุณค่าด้านความคิดสร้างสรรค์ที่แสดงให้เห็นจินตนาการอันบรรเจิดของกวีอีกด้วย ทั้งยังมีบทบาทสำคัญยิ่งในการเป็นแหล่งบันทึกข้อมูลทางประวัติศาสตร์ สังคม ประเพณี และวัฒนธรรมอีกประการหนึ่ง

หากเราพูดถึงวรรณคดีไทยหนึ่งในสิบอันดับแรกคงหนีไม่พ้นพระอภัยมณีที่กล่าวได้ว่าเป็นผลงานชิ้นเอกของสุนทรภู่ ซึ่งที่ผ่านมาในประเทศไทยมีการดัดแปลงเนื้อเรื่องของพระอภัยมณีหลากหลายรูปแบบ จากงานวิจัยในปี พ.ศ. 2556 ของ ชญานิศ นาศิริรักษ์ พบว่ามีการดัดแปลงเนื้อเรื่องของพระอภัยมณีในรูปแบบ นิทานภาพ การ์ตูนคอมพิวเตอร์ อนิเมชัน ภาพยนตร์ ตัวอย่างเช่น นิทานภาพเรื่องพระอภัยมณีฉบับการ์ตูน 4 สีโดยสุกฤษฎ์ บุญทอง (2547) อภัยมณีซาอาก้าโดยสุพจน์ อนวัชชกร (2545) แอนิเมชันเรื่องสุดสาคร โดยปยุต เงากระจ่าง (2529) ภาพยนตร์เรื่องพระอภัยมณีของซอฟต์แวร์ ซัพพลายส์ อินเตอร์เนชันแนล (2545) ฯลฯ จากการสืบค้นเพิ่มเติมยังพบว่า มีการดัดแปลงไปเป็นละครเวทีใน โรงเรียน และละครสั้นในดิจิทัลมีเดีย ยูทูบด้วยเช่นกัน นอกจากนี้ยังมีการดัดแปลงเป็นบทละครของกรมศิลปากร รวมทั้งการนำตัวละครจากพระอภัยมณีไปใช้ในการ์ดเกมเวกการ์ด อีกด้วย แต่อย่างไรก็ตามในช่วงตั้งแต่ปีพ.ศ. 2556 จนถึงปัจจุบันคือพ.ศ. 2563 การดัดแปลงจากเรื่องพระอภัยมณีพบเห็นไม่มากเช่นเดียวกับในช่วงก่อนปีพ.ศ. 2556 และยังคงค้นไม่พบว่ามีมีการดัดแปลงในรูปแบบที่มีเป้าหมายเพื่อการผลิตเกมบทบาทสมมติ (Role-Playing Game)

ในปัจจุบันเกมบทบาทสมมติ (Role-Playing Game) เป็นเกมที่มีมากมาย เช่น แร็กนาร์็อกออนไลน์ ของค่ายกราวีตี้ เวิลด์ ออฟ วอร์คราฟต์ ของบลิสซาร์ด เอ็นเตอร์เทนเมนต์ มอนสเตอร์ฮันเตอร์ของค่ายแคปคอม ไชเบอร์พังก์ 2077 ของค่าย CD Projekt ฯลฯ ในการผลิตเกมเหล่านี้จะมีการออกแบบตัวละคร สิ่งของเครื่องใช้ สถานที่ภายในเกม การออกแบบเหล่านั้นเรียกว่า คอนเซ็ปต์อาร์ต (Concept Art) ศาสตร์ในการสร้างคอนเซ็ปต์อาร์ตนั้นเป็นสิ่งที่น่าสนใจอย่างยิ่ง การดัดแปลงพระอภัยมณีในแนวทางของตัวอย่างภาพยนตร์โฆษณาเกมบทบาทสมมติผ่านการสร้างสรรค์คอนเซ็ปต์อาร์ต (Concept Art) นี้จึงนับเป็นการค้นคว้าและปฏิบัติเพื่อผลิตงานคอนเซ็ปต์อาร์ตที่จะนำไปสู่การผลิตภาพยนตร์โฆษณา ที่แสดงให้เห็นถึงแนวคิดและการออกแบบเบื้องต้นของเกมบทบาทสมมติภายในงานวิจัยนี้ และเพื่อเป็นการประยุกต์วรรณคดีเรื่องพระอภัยมณีในอีกแนวทางหนึ่งที่แตกต่างออกไปจากที่เคยมี

2. วัตถุประสงค์การวิจัย

2.1 เพื่อศึกษาและออกแบบคอนเซ็ปต์อาร์ต



2.2 เพื่อออกแบบและผลิตภาพยนตร์โฆษณาเกมสำหรับเกมบทบาทสมมติที่ได้แรงบันดาลใจมาจากวรรณคดีเรื่องพระอภัยมณี

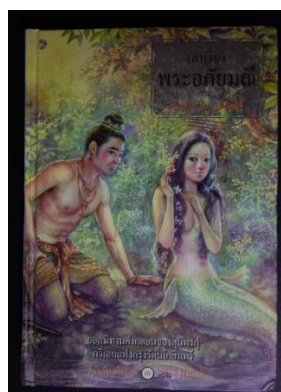
3. การดำเนินการวิจัย

การวิจัยมีขั้นตอนดังต่อไปนี้

3.1 สืบค้นและศึกษาวรรณคดีเรื่องพระอภัยมณี ผ่านทางแหล่งข้อมูลออนไลน์ เว็บไซต์วีรญาณ และผ่านหนังสือเล่าเรื่องพระอภัยมณีของ นายคำรา ณ เมืองใต้ เป็นแหล่งอ้างอิงหลัก นอกจากนี้ยังมีการสืบค้นข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับพระอภัยมณี ณ จุดนี้ งานวิจัยในปี พ.ศ. 2556 ของ ชญานิศ นาคีรักษ์เรื่อง การดัดแปลงพระอภัยมณีของสุนทรภู่เป็นสื่อร่วมสมัย และการค้นคว้าเพิ่มเติมในอินเทอร์เน็ตช่วยชี้ให้เห็นแนวทางในการทำวิจัยฉบับนี้ เป็นต้นว่ามีผู้ทำงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับพระอภัยมณีในแนวทางใดบ้าง



รูปที่ 1 หน้าปกพระอภัยมณีของเว็บไซต์วีรญาณ
ที่มา: วีรญาณ, 2563



รูปที่ 2 หนังสือเล่าเรื่องพระอภัยมณี
ที่มา: คำรา ณ เมืองใต้, 2563

3.2 ศึกษาการออกแบบคอนเซ็ปต์อาร์ต และการสร้างภาพยนตร์โฆษณาเกมสำหรับเกมบทบาทสมมติ (Role-Playing Game) โดยได้รับแรงบันดาลใจมาจาก Role-Playing Game ที่ผู้เล่นจะต้องเข้าไปสวมบทบาท

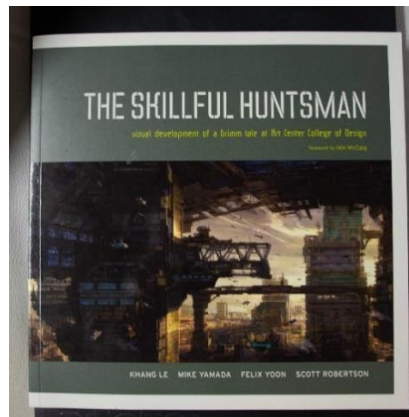


เป็นตัวละครที่ตนเลือกและผจญภัยในโลกของเกมและเข้าไปข้องเกี่ยวกับเรื่องราวต่างๆที่มีการตั้งค่าไว้เพื่อบรรลุเป้าหมายที่กำหนดไว้ในเกมดังกล่าว และแรงบันดาลใจจากหนังสือ The Skillful Huntsman ที่เป็นหนังสือภาพรวบรวมงานออกแบบคอนเซ็ปต์อาร์ตของศิลปินสามท่านคือ Khang Le

Mike Yamada และ Felix Yoon ศิลปินทั้งสามช่วยกันออกแบบคอนเซ็ปต์อาร์ตสำหรับนิทานของพี่น้องกริมม์ที่ชื่อ The Skillful Huntsman ให้ออกมาในแนวทางแปลกใหม่ มีเครื่องจักร ยานบิน สิ่งก่อสร้างสภาพแวดล้อม ชุมและตัวละครที่ดูสมัยใหม่และแปลกตา อีกทั้งยังอธิบายแนวทางและขั้นตอนในการคิดและปฏิบัติเพื่อให้ได้มาซึ่งงานออกแบบอีกด้วย อีกทั้งความต้องการตอบสนองเป้าหมายทางการสร้างสรรค์

สื่อเคลื่อนไหว

จึงทำให้เกิดงานวิจัย ภาพยนตร์โฆษณาเกมบทบาทสมมติที่ดัดแปลงจากวรรณคดีเรื่องพระอภัยมณีผ่านการออกแบบคอนเซ็ปต์อาร์ต ฉบับนี้ขึ้น



รูปที่ 3 หนังสือภาพ The Skillful Huntsman

ที่มา: Le, K., Yamada, M., Yoon, F., & Robertson, S., 2005



รูปที่ 4 การออกแบบตัวละครในหนังสือภาพ The Skillful Huntsman

ที่มา: Le, K., Yamada, M., Yoon, F., & Robertson, S., 2005



รูปที่ 6 การออกแบบสิ่งก่อสร้างในหนังสือภาพ The Skillful Huntsman

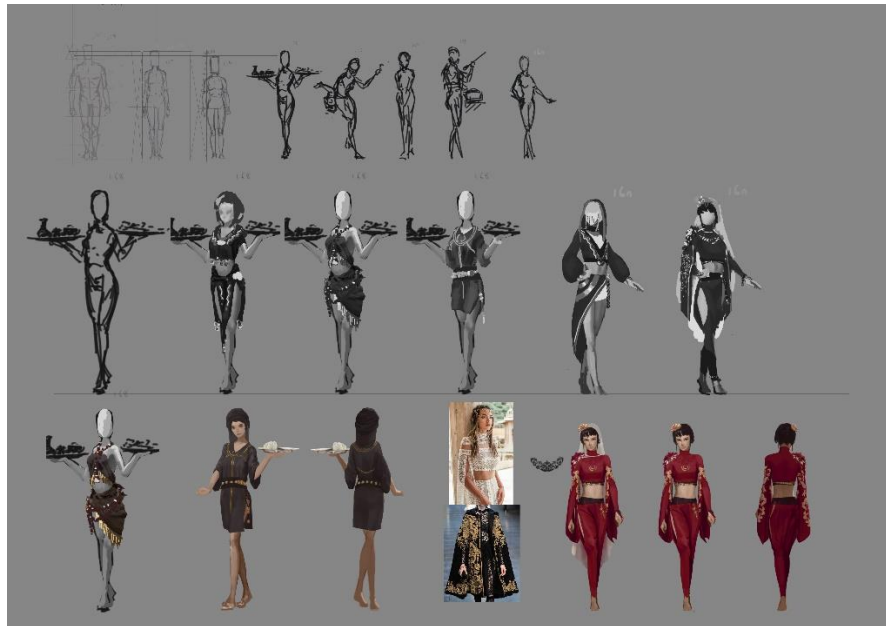
ที่มา: Le, K., Yamada, M., Yoon, F., & Robertson, S., 2005

3.3 วิเคราะห์ข้อมูลและเริ่มออกแบบคอนเซ็ปต์อาร์ตและจัดทำภาพยนตร์โฆษณาเกม ดังนี้

3.3.1 วางโครงเรื่องของภาพยนตร์โฆษณาเกม โดยวางเนื้อเรื่องให้ผู้เล่นหลุดเข้าไปในนาควารี ดินแดนที่อยู่ในต่างมิติกับโลกของผู้เล่น ผู้เล่นจะได้พบกับพระฤาษีที่มีอิทธิฤทธิ์ผู้ที่จะเปิดเผยต่อผู้เล่นว่าจุดจบของเนื้อเรื่องทั้งหลายในนาควารีเท่านั้นที่จะเปิดทางให้ผู้เล่นได้กลับสู่โลกเดิม ผู้เล่นจะต้องเข้าไปพัวพันกับเรื่องราวที่เกิดขึ้นในนาควารีผ่านทางภารกิจต่างๆที่จะได้รับจากพระฤาษีและตัวละครอื่นในเกม โดยการกระทำของผู้เล่นจะส่งผลต่อเหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้น

ในเนื้อเรื่องดังกล่าว นาควารีเป็นดินแดนที่มีการใช้เวทมนต์ ควบคู่ไปกับการพัฒนาด้านจักรกล มีเรือที่โบยบินได้ทั้งบนท้องฟ้าและผิวน้ำ และเมืองที่แปลกพิสดาร ทั้งนี้ จะยังมีการใช้ชื่อของตัวละครจากพระอภัยมณีเช่นเดิม แต่จะมีการปรับเปลี่ยนนิสัยและการกระทำ รวมทั้งเหตุการณ์ต่าง ๆ ให้ต่างออกไปจากต้นฉบับไม่มากนัก

3.3.2 ออกแบบคอนเซ็ปต์อาร์ตสำหรับตัวละคร โดยใช้วิธีตามแบบอย่างจากหนังสือภาพ The Skillful Huntsman ทำการออกแบบด้วยเงา และเพิ่มเติมรายละเอียดเป็นขาวดำ ก่อนที่จะทำการใส่สีให้กับตัวละคร



รูปที่ 7 การออกแบบตัวละครที่เลี้ยงและนางสุวรรณมาลี
ที่มา: คณิน พูลศิริปัญญา, 2564



รูปที่ 8 การออกแบบตัวละครพระอภัยมณีและศรีสุวรรณ
ที่มา: คณิน พูลศิริปัญญา, 2564



3.3.3 ออกแบบคอนเซ็ปต์อาร์ตสำหรับอุปกรณ์ประกอบตัวละคร



รูปที่ 9 การออกแบบหมวก และแขนกล สำหรับตัวละครอูซเรน
ที่มา: คณิน พูลศิริปัญญา, 2564

3.3.4 เขียนบทภาพยนตร์โฆษณาเกม โดยบทโฆษณาจะเป็นบทพูดของพระภิกษุที่มีต่อ
ผู้เล่น ใจความจะกล่าวถึงโลกแห่งใหม่ที่แตกต่างออกไปจากโลกที่ผู้เล่นมาจากมา และ
เรื่องราวที่ผู้เล่นจะต้องพบเจอ

3.3.5 เขียนบทภาพตัวอย่าง (Thumbnail Board) โดยใช้บทภาพยนตร์มาแปรเป็นรูปภาพ

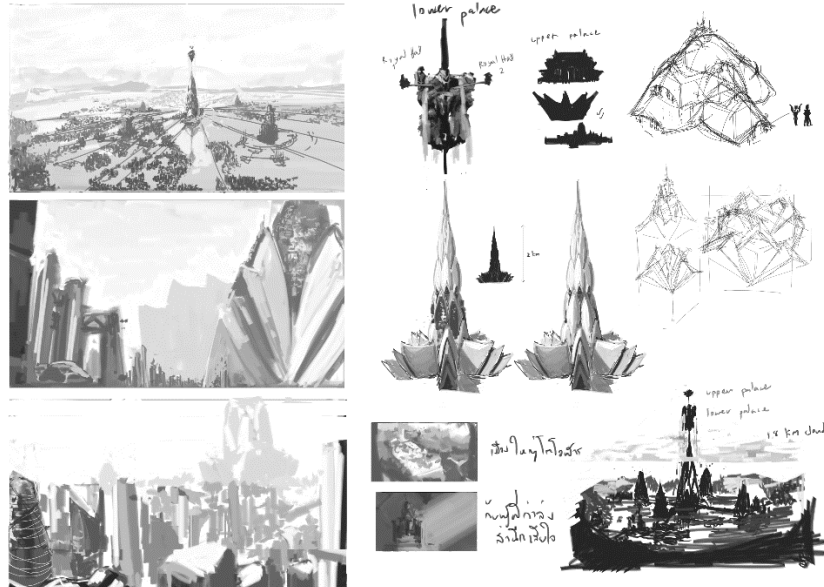


รูปที่ 10 Thumbnail Board
ที่มา: คณิน พูลศิริปัญญา, 2564



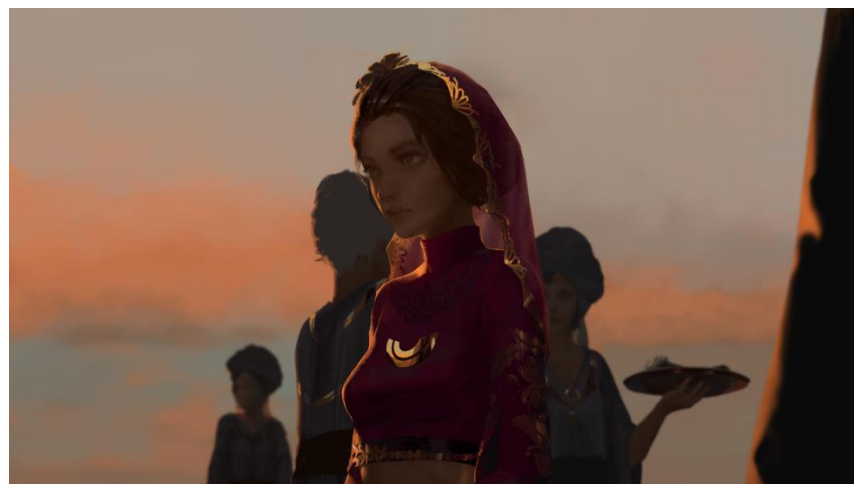
3.3.6 จัดทำอนิเมติกและเสียงประกอบ ด้วยการนำภาพจาก Thumbnail Board มาตัดต่อ และพากย์เสียงให้ตรงจังหวะของภาพ

3.3.7 ออกแบบคอนเซ็ปต์อาร์ตสำหรับฉากหลัง



รูปที่ 11 การออกแบบเมืองรัตน
ที่มา: คณิน พูลศิริปัญญา, 2564

3.3.8 ประมวลผลและจัดทำภาพเพื่อใช้ในโฆษณาเกม โดยทำการเก็บรายละเอียดรูปภาพ
ในแต่ละเฟรม



รูปที่ 12 “กับความงามที่ก่อเก๊ทภัย”
ที่มา: คณิน พูลศิริปัญญา, 2564



3.3.9 ทำการตัดต่อ, ใส่เทคนิคพิเศษทางภาพและเสียง ด้วยโปรแกรม Adobe Premier pro

3.4 นำภาพยนตร์โฆษณาเกมดังกล่าวออกเผยแพร่พร้อมสอบถามความคิดเห็นจากผู้รับชม โดยทำการเผยแพร่ในเว็บไซต์ Youtube และ Facebook พร้อมแบบสอบถามผ่านทาง Google Form เพื่อสอบถามความเห็นของผู้รับชม

4. ผลการวิจัย

4.1 ผลลัพธ์จากงานวิจัยในหัวข้อภาพยนตร์โฆษณาเกมบทบาทสมมติที่ดัดแปลงจากวรรณคดีเรื่องพระอภัยมณี ผ่านการออกแบบคอนเซ็ปต์อาร์ต ออกมาเป็น วิดีโอความยาว 2 นาที 44 วินาที ตัวอย่างดังภาพ

4.2 จากการทำแบบสำรวจความคิดเห็นสำหรับผู้รับชมภาพยนตร์โฆษณาเกมบทบาทสมมติ “Song of Oboe” พบว่ามีผู้รับชมและทำแบบสอบถามจำนวน 46 คน ดังนี้

4.2.1 แบ่งเป็นเพศชายจำนวน 30 คน และเพศหญิงจำนวน 16 คน นับเป็นร้อยละ 65.2 และร้อยละ 34.8 ตามลำดับ

4.2.2 แบ่งช่วงอายุได้เป็นผู้มีอายุ 14 ปีและน้อยกว่า จำนวน 0 คน อายุ 15-21 ปี จำนวน 10 คน อายุ 22-59 ปี จำนวน 35 คน และ อายุ 60 ปีขึ้นไป จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 0 ร้อยละ 21.7 ร้อยละ 76.1 และ ร้อยละ 2.2 ตามลำดับ

โดยผลจากแบบสำรวจความคิดเห็นเป็นดังนี้

ตารางที่ 1 ผลตอบรับจากแบบสำรวจความคิดเห็นต่อภาพยนตร์โฆษณาเกมบทบาทสมมติ “Song of Oboe”

คำถาม	V	SD	แปลผล
1. มีการสื่อความเป็นเกม RPG (Role-Playing Game) มากน้อยเพียงใด	4.15	0.76	ดี
2. ความสวยงามของการออกแบบตัวละครและฉาก	4.41	0.58	ดี
3. ความเหมาะสมของเนื้อเรื่อง องค์ประกอบ และการออกแบบ (ในฐานะที่ดัดแปลงจากวรรณคดีไทย เรื่องพระอภัยมณี)	4.22	0.79	ดี
รวม	4.26	0.72	ดี

หมายเหตุ เกณฑ์การแปลผลจากคะแนนค่าเฉลี่ย (V)

4.50 – 5.00 หมายถึง ดีมาก	3.50 – 4.49 หมายถึง ดี
2.50 – 3.49 หมายถึง ปานกลาง	1.50 - 2.49 หมายถึง พอใช้
1.00 – 1.49 หมายถึง ปรับปรุง	

V คือ ค่าเฉลี่ยของข้อมูล เป็นค่ากลางที่ได้จากข้อมูลทั้งหมดที่สังเกต

SD คือ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เป็นค่าที่แสดงว่าตัวอย่างข้อมูลชุดนั้นมีแนวโน้มเข้าใกล้ค่าเฉลี่ยมากเพียงใด ยิ่งส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าน้อย ข้อมูลชุดนั้นก็ยิ่งเข้าใกล้ค่าเฉลี่ยมากขึ้นเท่านั้น



5. บทสรุปและข้อเสนอแนะ

5.1 จากการค้นคว้าพบว่าการออกแบบคอนเซ็ปต์อาร์ทนั้น ไม่ได้มีขั้นตอนที่ตายตัว แต่จะมีวิธีการที่ตอบสนองต่อความต้องการเฉพาะเจาะจงไป เช่น หากต้องการความรวดเร็ว ผู้ออกแบบไม่สามารถใช้เวลามากมายไปกับการใส่รายละเอียดด้วยมือได้ หลายครั้งต้องใช้การตัดต่อจากรูปภาพที่มีอยู่แล้ว หรือการวาดเป็นสีวาดคำก่อนเพื่อให้ได้รูปทรงและความคิดที่ชัดเจนแล้วจึงทำการใส่สี ก็นับเป็นวิธีที่ประหยัดเวลามากกว่าการใส่สีตั้งแต่รูปแรกๆ ออกแบบ หรือในการนำมาซึ่งไอเดีย อาจมีการสร้างรูปทรงเป็นเงาคำ การเสกซ์ด้วยเส้นที่ไม่แน่นอน รวมทั้งการเริ่มต้นจากรูปภาพสิ่งต่างๆ ในชีวิตประจำวัน ฯลฯ ในการออกแบบคอนเซ็ปต์อาร์ทนั้น ผู้ออกแบบควรมีความรู้ในพื้นฐานการวาดในกรอบของสิ่งที่สนใจ เช่น โครงสร้างมนุษย์ การทำงานและโครงสร้างของเครื่องจักร โครงสร้างสัตว์สี่เท้า ฯลฯ นอกจากนี้ความรู้และประสบการณ์ในการพบเจอสิ่งต่างๆ รวมทั้งการหาภาพอ้างอิงนับเป็นส่วนสำคัญอย่างยิ่ง

5.2 จากการวัดผลโดยความคิดเห็นของผู้ทำแบบสอบถาม สามารถสรุปได้ดังนี้

5.2.1 การสื่อถึงความเป็นเกม RPG (Role-Playing Game) นั้นสามารถทำได้ในระดับ ดี ผู้ชมสามารถรับรู้ได้เป็นอย่างดี ว่าภาพยนตร์โฆษณาดังกล่าวต้องการนำเสนอถึงเกมบทบาทสมมติ อีกทั้งยังเป็นแนวทางที่ยังไม่มีการพบเห็นในกลุ่มของผู้ทำแบบสอบถามและมีความน่าสนใจในมุมมองของเกม RPG

5.2.2 ในด้านความสวยงามของการออกแบบตัวละครและฉาก ผู้ชมมีความเห็นว่าอยู่ในระดับ ดี การออกแบบดังกล่าวสามารถดึงดูดผู้ชมได้เป็นอย่างดี ผู้ชมมีความชื่นชอบในงานภาพที่ออกมาเป็นอย่างดี

5.2.3 ความเหมาะสมของเนื้อเรื่อง องค์ประกอบ และการออกแบบ ในฐานะที่ดัดแปลงจากวรรณคดีไทยเรื่องพระอภัยมณี สามารถทำได้ในระดับ ดี โดยเนื้อเรื่องและการใช้เสียงประกอบนั้นสามารถดึงดูดอารมณ์ของผู้ชมโดยมากได้ดี องค์ประกอบของเรื่องมีความน่าสนใจ และการออกแบบที่ดูแตกต่างไม่อยู่ในอดีตจนเกินไปและไม่ได้อยู่ในยุคปัจจุบันจนเกินไป

5.3 ผู้รับชมเสนอแนะว่า ธีมของการออกแบบตัวละครยังดูหลากหลายมากเกินไป และสีของตัวละครที่ต่างกันมากเนื่องจากความแตกต่างระหว่างชุดของตัวละครอาจทำให้เกิดความสับสนได้ ทั้งยังมีผู้ลงความเห็นว่าจะออกแบบให้ดูมีเอกลักษณ์ความเป็นไทยมากขึ้นอีก ในเรื่องของเสียงหากสามารถใส่ทำนองที่ดูยิ่งใหญ่ ให้มีแรงกระทบต่อความรู้สึกของผู้ชมมากยิ่งขึ้นและมีความจำเพาะเป็นของตัวเองได้ อาจดึงความตื่นเต้นของภาพยนตร์โฆษณาได้ดียิ่งขึ้นกว่าเดิม รวมทั้งการพากย์เสียงให้กระชับขึ้นเพื่อเพิ่มอรรถรสในการรับชม นอกจากนี้การสื่อถึงความ เป็นเกม RPG อาจจะยังไม่มากพอสำหรับผู้ที่ไม่เคยเล่นเกมประเภทนี้มาก่อน และอาจพัฒนาไปเป็น ภาพเคลื่อนไหวด้วย โปรแกรมสามมิติให้เห็นถึงการเคลื่อนไหวที่มากขึ้น เพื่อความง่ายในการเล่าเรื่อง ท้ายที่สุดหากสามารถแทรกเนื้อหาวรรณคดีเพิ่มเข้าไปได้บ้างอาจจะช่วยเพิ่มอรรถรสของเนื้อหาได้อีกไม่น้อย

จึงสรุปได้ว่า งานวิจัยภาพยนตร์โฆษณาเกมบทบาทสมมติที่ดัดแปลงจากวรรณคดีเรื่องพระอภัยมณีผ่านการออกแบบคอนเซ็ปต์อาร์ทนั้นแสดงให้เห็นถึงความมีประสิทธิภาพในการดัดแปลงวรรณคดีไทยพระอภัยมณีเป็นเกมบทบาทสมมติ ผ่านการออกแบบที่แตกต่างออกไปจากภาพจำดั้งเดิมของพระอภัยมณี ทั้งยังพบว่าผู้รับชมมีความเปิดรับต่อเรื่องราวและการดัดแปลงที่แตกต่างออกไปจากแบบฉบับดั้งเดิมที่เคยมีมาอีกด้วย นอกจากนี้ผู้ชมยังคาดหวังที่จะได้เห็นผลงานที่มีคุณภาพมากขึ้นในรูปแบบดังกล่าวทั้งในด้านของดนตรีประกอบ การใช้เทคนิคพิเศษ และการ



ออกแบบ ที่ต่อยอดจากงานวิจัยชิ้นนี้ แสดงให้เห็นถึงความเป็นไปได้ในการสร้างเกมบทบาทสมมติที่ดัดแปลงจากวรรณคดีพระอภัยมณี ที่ช่วยชี้ให้เห็นแนวทางใหม่ของการผลิตเกมในประเทศไทยในอนาคต

เอกสารอ้างอิง

ชญานิศ นาศิริรักษ์. (2556). *การดัดแปลงพระอภัยมณีของสุนทรภู่เป็นสื่อร่วมสมัย* (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย).

นายตำรวจ เมืองใต้. (2548). *เล่าเรื่องพระอภัยมณี* (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ: พิมพ์คำ.

ปยุต เงากระจ่าง และคณะ. (2529). *สุดสาคร*. กรุงเทพฯ: องค์การค้ำของคุรุสภา.

วชิรญาณ. (2563). *นิทานคำกลอนสุนทรภู่ เรื่อง พระอภัยมณี*. สืบค้น 3 พฤศจิกายน, 2563, จาก

<https://vajirayana.org/พระอภัยมณี>

สุพจน์ อนุวัชชกร และทีม. (2545). *อภัยมณีซาก้า*. กรุงเทพฯ: เนชั่น เอ็ดดูเทนเมนท์.

สุกฤษฎ์ บุญทอง. (2547). *พระอภัยมณีฉบับการ์ตูน 4 สี*. ปทุมธานี: สกายบุ๊กส์.

Jacobs, T. J. (2018). *What is concept art ? Which are the types of concept art ?*. Retrieved from

<https://improveyourdrawings.com/2018/07/what-is-concept-art-which-are-the-types-of-concept-art/>

Le, K., Yamada, M., Yoon, F., & Robertson, S. (2005). *The skillful huntsman visual development of a grimm tale at Art center college of design*. China: Design studio press.