

Research article

การออกแบบคอนเซปอาร์ตเพื่อสื่อสารแนวคิดสตรีนิยม

กรณีศึกษากระบวนการสร้างสรรค์เกม The Rules

Designing Concept Art to Communicate Feminist Ideas

A Case Study on the Creative Process of the Game The Rules

ณิชภาพร เอี่ยมนิรันดร์¹ ธนพร สร้อยสุวรรณ¹ ภูติท กรณิการ์¹ จิดาภา อยู่รับสุข^{1*}

Nichaporn Aiamniran¹ Thanaporn Sroysuwan¹ Phudit Kannikar¹ Jidapha Yoorubsuk^{1*}

Received: 06 June 2025 | Revised: 03 October 2025 | Accepted: 03 October 2025

<https://doi.org/10.55003/acaad.2025.280621>

บทคัดย่อ

ในสังคมร่วมสมัย ประเด็นความรุนแรงเชิงโครงสร้างและการกดขี่ผู้หญิงยังคงปรากฏอยู่ในหลายมิติ ไม่ว่าจะเป็น ภัยสภาพ จิตใจ หรือบทบาทที่ถูกจำกัดด้วยระบบปิตาธิปไตย การสื่อสารผ่านสื่อดิจิทัล โดยเฉพาะ “เกม” ได้กลายเป็นเครื่องมือที่สำคัญในการตั้งคำถามและวิพากษ์โครงสร้างทางอำนาจ งานวิจัยนี้มุ่งใช้ “คอนเซปอาร์ต” และ “กลไกเกม” เป็นภาษาทางเลือกในการสะท้อนแนวคิดสตรีนิยม เปิดพื้นที่ให้เสียงของผู้หญิงที่ถูกกดขี่ในสังคมได้ถูกมองเห็นและรับรู้ โดยมีวัตถุประสงค์การวิจัย (1) ออกแบบและพัฒนาผลงานคอนเซปอาร์ตเกม The Rules เพื่อสะท้อนและสื่อสารแนวคิดสตรีนิยม (2) ประเมินประสิทธิภาพและความพึงพอใจของผู้เชี่ยวชาญและผู้ใช้ทั่วไปต่อผลงานที่พัฒนาขึ้น โดยวิธีการวิจัยกรอบวิธีวิทยาเชิงสตรีนิยม (Feminist Design Methodology) และประเมินประสิทธิภาพของผลงานต้นแบบผ่านความคิดเห็นของกลุ่มผู้เชี่ยวชาญและกลุ่มผู้ใช้ทั่วไป การดำเนินงานใช้กรอบแนวคิดการวิจัยเชิงปฏิบัติการสร้างสรรค์ (Creative Practice-Based Research) ภายใต้กระบวนการผลิตสื่อ 3P Production Process ครอบคลุม 4 ระยะ ได้แก่ (1) การเตรียมการผลิต ผ่านการวิเคราะห์ปัญหาสังคมและการพัฒนาโครงเรื่อง กลไก และสัญลักษณ์เชิงภาพ (2) การผลิตผลงานต้นแบบ ทั้งคอนเซปอาร์ต แอนิเมชัน และ UX/UI Mockup (3) การปรับแก้ผลงานเพื่อความชัดเจนในการสื่อสาร และ (4) การประเมินประสิทธิภาพและความพึงพอใจ โดยเก็บข้อมูลจากกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ 3 คน และกลุ่มผู้ใช้ทั่วไปจำนวน 207 คน ผ่านแบบสอบถามและการสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง ผลการศึกษาพบว่า กระบวนการออกแบบสามารถทำหน้าที่เป็นพื้นที่ในการสะท้อนอัตลักษณ์ อารมณ์ และเสียงของผู้หญิงที่ถูกกดขี่ในสังคม โดยผลงานต้นแบบได้รับการประเมินในระดับมากที่สุด จากกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน โดยค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.76 ($\bar{X} = 4.76$, S.D. = 0.36) และกลุ่มผู้ใช้ทั่วไป จำนวน 207 คน โดยค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.48 ($\bar{X} = 4.48$,

¹ สาขาวิชาเทคโนโลยีมีเดีย คณะบริหารธุรกิจและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก

¹ Department of Digital Media Technology, Faculty of Business Administration and Information Technology, Rajamangala University of Technology Tawan-ok

* ผู้รับผิดชอบประสานงาน (Corresponding Author) อีเมล: jidapha_yo@rmutto.ac.th

S.D. = 0.59) โดยเฉพาะด้านการสื่อสารแนวคิดและความรู้สึกมีส่วนร่วมทางอารมณ์ ผลการวิจัยยืนยันว่า “คอนเซปอาร์ตและเกม” สามารถทำหน้าที่เป็นเครื่องมือทางศิลปะเพื่อการวิพากษ์ (Critical Communication Tool) ที่ทรงพลัง โดยใช้สุนทรียะเป็นภาษาทางเลือกในการถ่ายทอดประเด็นอำนาจ เพศ และความไม่เท่าเทียม เปิดพื้นที่ให้เกิดการสะท้อนและการตั้งคำถามเชิงสังคมได้อย่างลึกซึ้งและร่วมสมัย

คำสำคัญ: คอนเซปอาร์ตเกม เกม แนวคิดสตรีนิยม การสื่อสารเชิงวิพากษ์ สื่อดิจิทัลเพื่อการเปลี่ยนแปลงทางสังคม

Abstract

In contemporary society, structural violence and oppression against women continue to manifest in multiple forms whether physical, psychological, or through roles constrained by patriarchy. Digital media, especially games, have become powerful tools to question and critique these power structures. This research employs concept art and game mechanics as alternative languages to reflect feminist ideas and to create a space where the voices of women, often marginalized in society, can be recognized and acknowledged. The objectives of this article are: (1) to design and develop The Rules, a concept art-driven game that reflects and communicates feminist ideas; and (2) to evaluate the effectiveness and satisfaction of experts and general users with the developed prototype. This research study adopted the Feminist Design Methodology and assessed the prototype's effectiveness through the perspectives of both experts and general users. It was grounded in Creative Practice-Based Research within the 3P Production Process, which included four stages: (1) pre-production—analyzing social issues and developing narrative, mechanics, and symbolic visuals; (2) production—creating the prototype, including concept art, animation, and UX/UI mock-ups; (3) post-production—refining the design for communicative clarity; and (4) evaluation—assessing effectiveness and satisfaction with data collected from three experts and 207 general users through questionnaires and semi-structured interviews. This research findings: The design process proved to be a space for reflecting women's identities, emotions, and silenced voices within society; The prototype received the highest evaluation from three experts ($\bar{x} = 4.76$, S.D. = 0.36) and very high satisfaction ratings from 207 general users ($\bar{x} = 4.48$, S.D. = 0.59), particularly regarding conceptual communication and emotional engagement. The findings affirm that games and concept art can function as powerful critical communication tools, using aesthetics as an alternative language to convey issues of power, gender, and inequality with depth and contemporary social meaning. This research confirms that “concept art and games” can serve as powerful artistic instruments of critique (Critical Communication Tools). By employing aesthetics as an alternative language, they can communicate issues of power, gender, and inequality, and provide a meaningful space for reflection and questioning of societal structures in profound and contemporary ways.

Keywords: Concept Art Game, Game, Feminist Theory, Critical Communication, Digital Media for Social Change

1. บทนำ

ในสังคมร่วมสมัย ความรุนแรงและการกดขี่ที่เกิดขึ้นกับผู้หญิงยังคงปรากฏอยู่ในหลากหลายรูปแบบ ทั้งทางกายภาพ จิตใจ และโครงสร้างทางสังคม ซึ่งบางครั้งซ่อนเร้นอยู่ภายใต้ขนบธรรมเนียม วัฒนธรรม และค่านิยมที่ดูเหมือนไม่เป็นพิษเป็นภัย ตัวอย่างเช่น การคาดหวังให้ผู้หญิงมีความสุขภาพ ปฏิบัติตามบทบาทที่ถูกวางไว้โดยระบบปิตาธิปไตยหรือระบบสังคมที่ผู้ชายมีอำนาจสูงสุด และผู้หญิงหรือเพศอื่น ๆ ถูกกดขี่หรืออยู่ในตำแหน่งที่ด้อยกว่าอย่างเป็นระบบ โดยสิ่งเหล่านี้มักเกิดขึ้นผ่านการสืบทอดผ่านวัฒนธรรมและค่านิยม เช่น ความคาดหวังให้ผู้หญิงเป็นแม่บ้าน อ่อนน้อม เรียบร้อย การฝังอยู่ในโครงสร้างสถาบัน เช่น กฎหมาย ศาสนา ระบบครอบครัว หรือการเมือง สะท้อนผ่านสื่อ เช่น การวางบทบาทตัวละครหญิงในภาพยนตร์หรือเกมให้เป็นเพียงวัตถุทางเพศ เป็นการควบคุมที่แฝงอยู่ในชีวิตประจำวันอย่างแนบเนียน แม้ว่าในหลายพื้นที่จะมีความพยายามขับเคลื่อนความเสมอภาคทางเพศ แต่ “อคติทางเพศ” ที่ฝังรากอยู่ในความคิดและวัฒนธรรมกลับยังคงส่งผลกระทบอย่างเป็นระบบต่ออัตลักษณ์และความปลอดภัยของผู้หญิง

ในบริบทของสื่อร่วมสมัย ศิลปะและการออกแบบได้กลายเป็นเครื่องมือสำคัญในการตั้งคำถาม วิพากษ์ และสะท้อนปัญหาสังคมอย่างสร้างสรรค์ โดยเฉพาะงานออกแบบที่ผสมผสานแนวคิด “การออกแบบเพื่อวิพากษ์” (Critical Design) และ “การสื่อสารแนวคิดสตรีนิยม” (Feminist Communication) ซึ่งช่วยเปิดพื้นที่สำหรับการมองเห็นปัญหาที่อาจไม่ถูกพูดถึงในกระแสหลัก และสร้างพื้นที่ปลอดภัยสำหรับการแสดงออกถึงประสบการณ์ส่วนตัวและความรู้สึกของผู้หญิงในสังคมชายเป็นใหญ่

ในช่วงไม่กี่ปีที่ผ่านมา การออกแบบเกมได้กลายเป็นพื้นที่สำคัญในการสำรวจและสื่อสารประเด็นทางสังคม โดยเฉพาะในด้านสิทธิสตรีและความไม่เท่าเทียมทางเพศ สื่อเกมไม่เพียงแต่เป็นเครื่องมือเพื่อความบันเทิง หากยังสามารถเป็นพื้นที่ทางวัฒนธรรมที่เปิดโอกาสให้เกิดการตั้งคำถาม การวิพากษ์ และการมีส่วนร่วมต่อโครงสร้างอำนาจที่ฝังแน่นในสังคม (Flanagan, 2009; Ruzanka, 2024) สื่อดิจิทัลสามารถเป็นพื้นที่ให้ผู้หญิงได้สร้างการรับรู้ใหม่เกี่ยวกับบทบาทของตนเอง ผ่านการมีส่วนร่วมในกระบวนการผลิตสื่อและการสื่อสาร (Kuachart & Chirawatmongkhon, 2018) ขณะเดียวกัน งานวิจัยด้านการออกแบบเกมได้ชี้ให้เห็นว่าเกมสามารถทำหน้าที่เป็นสื่อเพื่อสร้างความเข้าใจต่ออัตลักษณ์และบทบาททางเพศในสังคมร่วมสมัย โดยเฉพาะในยุคดิจิทัล ซึ่งกลไกเชิงสัญลักษณ์และการเล่าเรื่องผ่านภาพในเกมกลายเป็น “ภาษา” ที่ทรงพลังในการสื่อสารประเด็นที่ซับซ้อนและยากจะอธิบายด้วยถ้อยคำเพียงอย่างเดียว (Flanagan, 2009; Stone, 2018)

การศึกษาในช่วงหลังชี้ให้เห็นถึงแนวโน้มที่นักออกแบบเกมและนักวิชาการได้นำแนวคิดสตรีนิยมมาใช้เป็นกรอบในการออกแบบเกมเพื่อวิพากษ์โครงสร้างปิตาธิปไตย และเพื่อสร้างพื้นที่ให้กับประสบการณ์ของผู้หญิงและผู้ถูกกดขี่ในมิติต่าง ๆ (Yolaç, 2024) แนวคิด “Feminist Game Design” เน้นการออกแบบกลไกเกม คาแรกเตอร์ และโลกในเกมที่สะท้อนความหลากหลายของอัตลักษณ์ ประสบการณ์ และอารมณ์ของตัวละครหญิง ซึ่งมักถูกลดทอนในเกมกระแสหลัก ตัวอย่างเช่น เกม “Gone Home” (Fullbright, 2013) และ “Cibele” (Star Maid Games, 2015) ที่นำเสนอเรื่องราวจากมุมมองของตัวละครหญิงผ่านการสำรวจพื้นที่และความสัมพันธ์ โดยให้ผู้เล่นได้มีส่วนร่วมในการทำความเข้าใจประสบการณ์ส่วนตัวของตัวละคร ผ่านกลไกเกมที่เน้นการตีความ มากกว่าการบรรลุเป้าหมายแบบดั้งเดิม

นอกจากนี้ยังพบว่า การออกแบบคอนเซปอาร์ตในเกมซึ่งครอบคลุมถึงตัวละคร ฉาก สิ่งแวดล้อม เครื่องแต่งกาย และเครื่องรางต่าง ๆ มีบทบาทสำคัญในการกำหนด “โลกทัศน์” ของผู้เล่น (Westecott, 2023) ภาษาภาพในคอนเซปอาร์ตไม่ได้เป็นเพียงองค์ประกอบศิลป์เพื่อความงาม แต่เป็นการออกแบบที่มีอุดมการณ์ซ่อนอยู่ และสามารถสื่อสารความไม่เท่าเทียม ความกลัว และความเปราะบางได้อย่างลึกซึ้ง (Ruzanka, 2024)

บทความวิจัยนี้นำเสนอกรณีศึกษาของเกม The Rules ซึ่งเป็นเกมแนว Point-and-Click ที่สร้างขึ้นเพื่อสื่อสารและตั้งคำถามต่อระบบอำนาจที่กดขี่ผู้หญิงผ่านกลไกของเกมและภาพประกอบเชิงคอนเซปอาร์ต ตัวเกมนำเสนอโลกสมมติที่ผู้หญิงต้องใช้ชีวิตภายใต้กฎระเบียบอันเข้มงวด โดยผู้เล่นจะได้สัมผัสประสบการณ์ของตัวละครเอกซึ่งแม้จะปฏิบัติตามกฎทุก

ประการ แต่กลับยังเผชิญกับความไม่ปลอดภัยและการละเมิดอย่างไม่สิ้นสุด การออกแบบเกมจึงมิได้มุ่งเน้นเพียงความบันเทิง หากแต่เป็นการตั้งคำถามผ่านกลไกเชิงภาพและระบบเกม โดยใช้สัญลักษณ์ เครื่องราง เครื่องแต่งกาย และฉากเป็นภาษาภาพ ในการสื่อสาร

การศึกษานี้ใช้แนวทางการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ (Creative Practice-Based Research) และกรอบวิธีวิทยาการออกแบบเชิงสตรีนิยม (Feminist Design Methodology) ตามแนวคิดของ Bardzell (2010) ซึ่งเสนอคุณลักษณะการออกแบบที่เน้นความหลากหลาย การมีส่วนร่วม และการสะท้อนอารมณ์อย่างโปร่งใส โดยเฉพาะในงานออกแบบที่มีเจตนาในการวิพากษ์อำนาจและสร้างพื้นที่ทางเลือกให้กับกลุ่มที่ถูกกดทับในสังคม เพื่อสร้างสรรค์งานคอนเซปอาร์ตในฐานะสื่อกลางของการวิพากษ์โครงสร้างอำนาจและอคติทางเพศในสังคม ผลลัพธ์ที่ได้มิได้เป็นเพียงผลงานด้านทัศนศิลป์เท่านั้น แต่ยังเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ การตั้งคำถาม และการสื่อสารทางสังคมที่มีพลัง ผ่านภาษาภาพที่เข้าถึงอารมณ์และความรู้สึกอย่างลึกซึ้ง

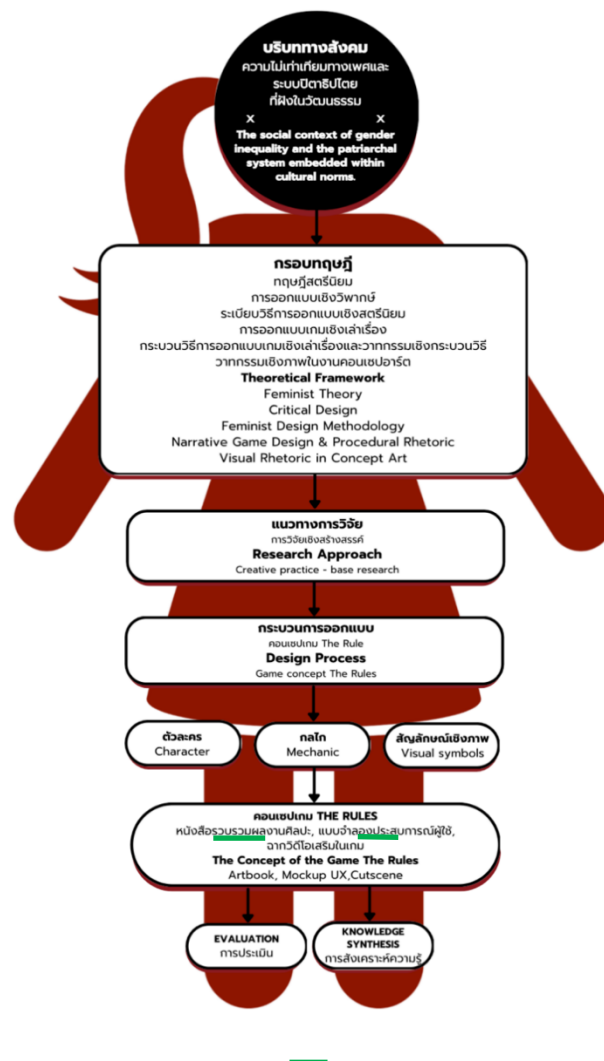
2. วัตถุประสงค์การวิจัย

- 2.1 เพื่อออกแบบและพัฒนาผลงานคอนเซปอาร์ตเกม The Rules เพื่อสะท้อนและสื่อสารแนวคิดสตรีนิยม
- 2.2 เพื่อประเมินประสิทธิภาพของกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ และความพึงพอใจของกลุ่มผู้ใช้งานตัวอย่าง มีต่อคอนเซปอาร์ตเกม The Rules ที่พัฒนาขึ้น

3. แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

3.1 กรอบแนวคิดการวิจัย

งานวิจัยนี้ใช้แนวทางการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ (Creative Practice-Based Research) ซึ่งเป็นกระบวนการที่เน้นการสร้างความรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติ โดยมีผลงานสร้างสรรค์เป็นทั้งผลผลิตและเครื่องมือในการสำรวจ ตีความ และตั้งคำถามเชิงแนวคิดอย่างเป็นระบบ (Haseman, 2006; Scrivener, 2000) แนวทางนี้เหมาะสมกับบริบทของการออกแบบเกมและคอนเซปอาร์ต เนื่องจากเปิดโอกาสให้ผู้วิจัยได้นำประสบการณ์การออกแบบมาใช้เป็นฐานในการสังเคราะห์องค์ความรู้ใหม่ที่สอดคล้องกับบริบทของสังคมร่วมสมัย โดยเฉพาะในประเด็นเรื่องอัตลักษณ์ทางเพศ อำนาจ และการกดทับเชิงโครงสร้าง กรอบแนวคิดในการวิจัยมีขั้นตอน ดังแสดงในรูปที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัยเชื่อมโยงบริบททางสังคมกับกรอบทฤษฎี ผ่านแนวทางวิจัยเชิงสร้างสรรค์ที่นำไปสู่การออกแบบ ตลอดจนการประเมินและการสังเคราะห์ความรู้ในขั้นสุดท้าย



รูปที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

Figure 1 Conceptual Framework

3.2 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องการวิจัย

3.2.1 กรอบทฤษฎีหลัก

ทฤษฎีสตรีนิยม (Feminist Theory) ซึ่งเสนอว่าความไม่เท่าเทียมระหว่างเพศเกิดจากโครงสร้างทางสังคม วัฒนธรรม และอำนาจที่ฝังรากลึกอยู่ในวิถีปฏิบัติและความเชื่อ (Butler, 1990; Hooks, 2000) ทฤษฎีนี้สนับสนุนการตั้งคำถามต่อบทบาททางเพศที่ถูกกำหนดไว้ล่วงหน้า และแสดงให้เห็นถึงการกดขี่ที่กระทำต่อผู้หญิงทั้งในระดับจุลภาค (ปัจเจก) และมหภาค (โครงสร้าง) งานวิจัยได้นำแนวคิดนี้มาใช้เป็นแกนหลักในการออกแบบตัวละคร กลไกเกม และสภาพแวดล้อมในโลกสมมติที่แฝงอำนาจควบคุมในเชิงสัญลักษณ์

นอกจากนี้ แนวคิด Critical Design (Dunne & Raby, 2013) ถูกใช้เพื่อพัฒนาเกมในลักษณะของ “เครื่องมือทางปัญญา” แทนที่จะเป็นเพียงสื่อเพื่อความบันเทิง โดยการออกแบบกลไกเกมให้เกิดความอึดอัด ไม่แน่นอน หรือย้อนแย้ง เป็นการกระตุ้นให้ผู้เล่นตั้งคำถามต่อค่านิยมและระบบที่กำหนดความถูกต้องในเกม ซึ่งสะท้อนโลกจริงที่ผู้หญิงต้องใช้ชีวิตภายใต้กฎเกณฑ์ที่อาจไม่สมเหตุสมผล

Feminist Design Methodology และ Feminist Human-Computer Interaction (HCI) ตามแนวคิดของ Bardzell (2010) สนับสนุนการออกแบบที่ให้ความสำคัญกับความหลากหลาย การมีส่วนร่วม และการเปิดเผยตัวตนทางอารมณ์ของผู้ใช้ การออกแบบคาแรกเตอร์ เสื้อผ้า ฉาก และเครื่องรางในเกม The Rules ได้รับอิทธิพลจากแนวคิดนี้ โดยแสดงให้เห็นถึงตัวตนของผู้หญิงในแบบที่ไม่จำเป็นต้องสอดคล้องกับกรอบแบบแผนที่สังคมกำหนด

นอกจากนี้ การประยุกต์ใช้แนวคิด Narrative Game Design และ Procedural Rhetoric (Bogost, 2007; Salen & Zimmerman, 2004) ซึ่งมองว่าเกมสามารถถ่ายทอดประเด็นเชิงโครงสร้างผ่านกลไกการเล่น เช่น กฎ ระดับความกลัว หรือการลงโทษ โดยไม่จำเป็นต้องมีการบรรยายตรง ๆ การออกแบบกลไกเช่น “ระฆัง 6 โมง” หรือ “เกจความหวาดกลัว” จึงเป็นรูปแบบหนึ่งของภาษาในเกมที่สื่อถึงการควบคุมและความกลัวที่ฝังอยู่ในประสบการณ์ของผู้หญิง

สุดท้าย แนวคิดเรื่อง Visual Rhetoric in Concept Art (McCloud, 1993; Westecott, 2023) ชี้ให้เห็นว่าภาพประกอบและสุนทรียภาพในงานออกแบบไม่เพียงมีบทบาทด้านความงาม แต่ยังสามารถถ่ายทอดจุดยืนทางการเมือง ความรู้สึก และความหมายเชิงสังคมได้อย่างลึกซึ้ง การเลือกใช้สัญลักษณ์ รูปทรง สี และการจัดวางภาพในเกมจึงเป็นส่วนหนึ่งของการสื่อสารเชิงอุดมการณ์

3.2.2 กรอบการจัดการผลิตสื่อ

ในส่วนการบริหารกระบวนการผลิตเกมให้เป็นระบบ ผู้วิจัยเลือกใช้ 3P Process ในฐานะกรอบการจัดการผลิตสื่อ (production framework) เพื่อเป็นเครื่องมือสนับสนุนเชิงปฏิบัติที่ช่วยให้โครงสร้างงานมีระบบและตรวจสอบได้ชัดเจน โดย Production Preparation Process (3P) เป็นแนวคิดจากศาสตร์ Lean Manufacturing ที่เน้นการจัดความสูญเปล่าตั้งแต่ขั้นตอนการออกแบบผลิตภัณฑ์และกระบวนการผลิต โดยเน้นการทำงานผ่านทีมข้ามสาขา (cross-functional teams) การจำลอง (simulation) และแนวคิด Kaizen เพื่อออกแบบที่ผลิตได้ง่ายและประหยัดทรัพยากร (Abdu Yusuf et al., 2016) 3P จัดว่ามีบทบาทสำคัญในองค์กรที่ต้องการออกแบบผลิตภัณฑ์และระบบผลิตอย่างรวดเร็ว มีประสิทธิภาพ และตอบโจทย์ลูกค้า

3.2.3 ปัจจัยการวัดประเมินผลการออกแบบเกม

นอกจากการออกแบบเกม งานวิจัยนี้ยังมีวัตถุประสงค์เพื่อวัดประสิทธิภาพงานออกแบบเกม โดยอาศัยปัจจัยหรือตัวแปรที่สะท้อนถึงคุณค่าด้านการออกแบบ และประสบการณ์ของผู้เล่น สามารถแบ่งได้เป็นสามกลุ่มหลัก ได้แก่ องค์ประกอบของเกม (Game Elements) กลไกเกม (Game Mechanics) และ การแสดงผล ประสบการณ์ (Game Presentation & Player Experience) ได้แก่

- **องค์ประกอบของเกม** เช่น ตัวละคร ฉากและสิ่งแวดล้อม เครื่องแต่งกายและสัญลักษณ์ ล้วนมีผลต่อการรับรู้และความเข้าใจของผู้เล่น งานวิจัยของ Westecott (2023) และ McCloud (1993) ชี้ว่า ภาพและองค์ประกอบทางสุนทรียะไม่เพียงแต่สร้างความงาม แต่ยังสามารถสื่อสารความหมายเชิงการเมืองและอุดมการณ์ได้ ปัจจัยการวัดที่ใช้ได้จึงรวมถึงความชัดเจนของการสื่อสารผ่านภาพ ความสอดคล้องขององค์ประกอบภาพกับแนวคิดหลัก และระดับความดึงดูดและความน่าสนใจเชิงสุนทรียะ

- **กลไกเกม** เป็นหัวใจในการสื่อสารนัยทางสังคม เพราะสามารถถ่ายทอดการควบคุมและอำนาจได้โดยไม่ต้องใช้การบรรยายโดยตรง (Bogost, 2007; Salen & Zimmerman, 2004) การวัดประสิทธิภาพของกลไกจึงควรมุ่งไปที่ความสอดคล้องระหว่างกลไกกับประเด็นที่เกมต้องการสื่อสาร ความสามารถของกลไกในการสร้างประสบการณ์ทางอารมณ์ เช่น ความกดดัน ความกลัว หรือความรู้สึกถูกควบคุม และระดับความเข้าใจและการตีความของผู้เล่นต่อกลไก

- **การแสดงผลและประสบการณ์ผู้เล่น** โดยจากงานของ Ermi and Mäyrä (2005) ประสิทธิภาพของเกมยังขึ้นอยู่กับ การแสดงผลและการมีส่วนร่วมของผู้เล่น ปัจจัยการวัดที่ใช้ได้ เช่น ความสมจริงและการสื่อสารเชิงบรรยากาศ ความมีสวน

ร่วมทางอารมณ์ความพึงพอใจโดยรวมต่อการเล่น และความสามารถของเกมในการกระตุ้นการสะท้อนหรือการตั้งคำถามเชิงสังคม

การทบทวนวรรณกรรมข้างต้นชี้ให้เห็นว่า เมื่อบูรณาการทฤษฎีสตรีนิยม แนวคิดการออกแบบเชิงวิพากษ์ ระเบียบวิธีสตรีนิยมและ HCI รวมถึงแนวคิด Narrative Game Design, Procedural Rhetoric และ Visual Rhetoric เข้าด้วยกัน จะเกิดเป็นกรอบแนวคิดใหม่ที่เสนอว่าสื่อเกมมิได้จำกัดอยู่ที่ความบันเทิง แต่สามารถทำหน้าที่เป็นเครื่องมือเชิงวิพากษ์ การออกแบบตัวละคร สภาพแวดล้อม กลไกการเล่น และองค์ประกอบภาพ สามารถถูกใช้เป็นปัจจัยเชิงออกแบบที่สื่อสารถึงโครงสร้างอำนาจ ความไม่เท่าเทียม และประสบการณ์การถูกกดขี่ได้อย่างชัดเจน จึงนำมาสู่แนวคิดการสร้างเกมโดยวิธีการผลิต 3P ที่ใช้คอนเซปอาร์ตและกลไกเชิงสัญลักษณ์เป็นภาษาหลักในการสื่อสารเพื่อสะท้อนและตั้งคำถามต่อความไม่เท่าเทียมทางเพศในสังคมร่วมสมัย โดยงานวิจัยยังมีการประเมินผลประสิทธิภาพของงานออกแบบเกมเชิงวิพากษ์ โดยใช้ปัจจัยและตัวแปรที่สอดคล้องกับองค์ประกอบภาพ (Visuals) กลไกเกม (Mechanics) และ ประสบการณ์การเล่น (Experience)

4. วิธีการดำเนินงานวิจัย

งานวิจัยนี้ดำเนินการภายใต้กรอบทางการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ (Creative Practice-Based Research) และ กรอบวิธีวิทยาเชิงสตรีนิยม (Feminist Design Methodology) ซึ่งเป็นระเบียบวิธีหลักที่กำหนดทิศทางการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ เน้นการสร้างองค์ความรู้ผ่านการปฏิบัติจริง โดยใช้ผลงานสร้างสรรค์เป็นทั้งวัตถุวิจัยและกระบวนการวิจัย ขณะที่กรอบวิธีวิทยาเชิงสตรีนิยม ให้ความสำคัญกับความหลากหลาย การมีส่วนร่วม และการสะท้อนประสบการณ์เชิงอารมณ์ของผู้หญิงในการออกแบบ ทั้งนี้ เพื่อจัดการกระบวนการผลิตผลงานสร้างสรรค์ให้มีระบบ ผู้วิจัยได้นำ 3P Process มาใช้ในฐานะกรอบ (framework) การจัดการผลิตสื่อ โดย 3P ช่วยกำหนดขั้นตอนเชิงปฏิบัติ ได้แก่ การเตรียมการผลิต การผลิตผลงานสร้างสรรค์ การปรับแก้ และการประเมินประสิทธิภาพและความพึงพอใจ เพื่อให้สอดคล้องกับเป้าหมายของการออกแบบคอนเซปอาร์ตเกมในฐานะเครื่องมือสื่อสารเชิงวิพากษ์ ซึ่ง 3P Process เป็นเครื่องมือสนับสนุนการดำเนินการเชิงปฏิบัติภายใน

4.1 ขั้นตอนการดำเนินงานวิจัย การดำเนินงานวิจัยแบ่งออกเป็น 4 ระยะ ภายใต้กรอบกระบวนการผลิตสื่อ 3P Production Process ดังนี้

ระยะที่ 1 การเตรียมการผลิต (Pre-Production)

ในระยะนี้เป็นขั้นตอนสำคัญในการวางรากฐานของกระบวนการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ โดยมีเป้าหมายเพื่อจัดเตรียมแนวคิด เนื้อหา และทิศทางของผลงานให้สอดคล้องกับประเด็นปัญหาทางสังคมที่ต้องการสื่อสาร รวมถึงการสร้างกรอบการออกแบบที่มีพลังในการตั้งคำถามต่อโครงสร้างอำนาจในสังคม ผ่านภาษาภาพและกลไกเกม

1) การวิเคราะห์ประเด็นปัญหาทางสังคม ผู้วิจัยเริ่มต้นด้วยการสำรวจและวิเคราะห์สภาพปัญหาทางสังคมร่วมสมัย โดยเฉพาะอย่างยิ่งความรุนแรงเชิงโครงสร้างและการกดขี่ผู้หญิงที่ฝังอยู่ในระบบวัฒนธรรม ค่านิยม และบทบาททางเพศที่ตายตัว การวิเคราะห์ในขั้นตอนนี้ใช้วิธีการอ่านปรากฏการณ์เชิงวิพากษ์ (critical reading) โดยเชื่อมโยงความสัมพันธ์ระหว่างอัตลักษณ์ เพศ และอำนาจ เพื่อค้นหาแก่นของปัญหาที่สามารถถ่ายทอดได้ผ่านสื่อเกมและงานออกแบบภาพ

2) การศึกษาทฤษฎีและกรอบแนวคิดที่เกี่ยวข้อง จากการวิเคราะห์ปัญหาข้างต้น ผู้วิจัยจึงเลือกศึกษาแนวคิดทางทฤษฎีที่สามารถรองรับการตั้งคำถามต่อระบบอำนาจและอคติทางเพศ ได้แก่ (1) Feminist Theory เพื่อเข้าใจโครงสร้างการกดขี่และการสร้างอัตลักษณ์ของผู้หญิงในสังคมชายเป็นใหญ่ (2) Critical Design เพื่อใช้การออกแบบเป็นเครื่องมือในการวิพากษ์ ไม่ใช่เพียงการสร้างความสะดวกสบายหรือฟังก์ชัน (3) Narrative Game Design เพื่อออกแบบเกมที่เน้นกระบวนการตีความและประสบการณ์ของผู้เล่น มากกว่าการบรรลุเป้าหมายทางกลไก (4) Visual Rhetoric เพื่อศึกษาว่าภาพสามารถสื่อสารนัยยะทางสังคม อารมณ์ และการเมืองได้อย่างไร

การศึกษาทฤษฎีเหล่านี้ไม่เพียงเป็นการสร้างฐานทางความคิดเท่านั้น แต่ยังช่วยกำหนดกรอบการออกแบบเชิงยุทธศาสตร์ที่ชัดเจนในการพัฒนาเนื้อหาและรูปแบบของเกม

3) การพัฒนาโครงเรื่องของเกม (Narrative Development) ผู้วิจัยได้พัฒนาโครงเรื่องเกมภายใต้หลักการของ storytelling for social critique โดยกำหนดโครงสร้างเรื่อง (logline, plot, cutscene) ที่สะท้อนถึงภาวะที่ผู้หญิงต้องดำรงอยู่ภายใต้กฎเกณฑ์อันไม่เป็นธรรม ซึ่งสร้างความกลัว ความไม่แน่นอน และความรู้สึกด้อยค่า การเล่าเรื่องในเกมถูกออกแบบให้ผู้เล่นรับรู้ถึงประสบการณ์ของตัวละครผ่านเหตุการณ์ซ้ำซากและไม่อาจหลีกเลี่ยง อันเป็นภาพสะท้อนของโครงสร้างอำนาจที่กดทับอย่างเป็นระบบ

4) การออกแบบกลไกเกม (Game Mechanic Design) กลไกเกมถูกใช้ในฐานะ ภาษาการสื่อสารเชิงนัยยะ (procedural rhetoric) โดยผู้วิจัยได้ออกแบบกลไกที่มีความหมายเชิงสัญลักษณ์ เช่น "กฎ" ที่บังคับให้ผู้เล่นต้องปฏิบัติตาม "गेความกลัว" ที่สะสมขึ้นจากปฏิกิริยาของสภาพแวดล้อม และ "ระฆังเวลา" ที่จำกัดพฤติกรรมของตัวละครในชีวิตประจำวัน องค์ประกอบเหล่านี้ไม่ได้ทำหน้าที่เพื่อท้าทายทักษะของผู้เล่นแบบเกมทั่วไป แต่เพื่อสร้างประสบการณ์ของการถูกควบคุมและการรับรู้ถึงอำนาจที่ไม่อาจหลีกเลี่ยงได้ ซึ่งตรงกับเจตนารมณ์ของการออกแบบเชิงสตรีนิยม

5) การวางองค์ประกอบเบื้องต้นของผลงานสร้างสรรค์ ในการออกแบบองค์ประกอบเบื้องต้น ได้แก่ ตัวละคร ฉาก เสื้อผ้า เครื่องราง และสัญลักษณ์ ถูกกำหนดขึ้นภายใต้แนวคิด visual ideology โดยพิจารณา "ภาพ" ในฐานะผู้มีอำนาจในการสร้าง/ท้าทายความจริงทางสังคม เช่น ตัวละครหญิงที่แม่ดูสงบเรียบร้อยแต่เต็มไปด้วยสัญลักษณ์ของการถูกกดทับเครื่องแต่งกายที่สะท้อนการตีตรา เครื่องรางที่แฝงอำนาจชาย หรือเป็นสัญลักษณ์ของการอยู่ใต้อำนาจการจัดวางพื้นที่อึดอัด อันเป็นสัญลักษณ์ของภาวะไร้ทางเลือกที่ผู้หญิงต้องเผชิญ การออกแบบเหล่านี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อสร้างสัญลักษณ์ภาพในวัฒนธรรมกระแสหลักที่ท้าทายความเคยชินทางวัฒนธรรมให้ผู้เล่นตั้งคำถามต่อสิ่งที่เคยชินในชีวิตประจำวัน

6) การปรึกษาผู้เชี่ยวชาญ (Expert Consultation) ในระยะท้ายของขั้นตอนเตรียมการผลิต ผู้วิจัยได้ดำเนินการปรึกษาผู้เชี่ยวชาญในสาขาต่าง ๆ เช่น ด้านทฤษฎีเฟมินิสม์ การออกแบบเกม การออกแบบตัวละคร และสื่อภาพเชิงศิลป์ โดยใช้วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ซึ่งเหมาะสมกับงานวิจัยเชิงคุณภาพที่เน้นความลึกและความเชี่ยวชาญเฉพาะ การปรึกษานี้มีบทบาทสำคัญในการถ่วงดุลแนวคิด ปรับทิศทางการออกแบบ และตรวจสอบความสอดคล้องของเนื้อหากับเป้าหมายของงานวิจัยในเชิงอุดมการณ์และศิลปะ

ระยะที่ 2 การผลิตผลงานสร้างสรรค์ (Production)

ระยะนี้เป็นขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานต้นแบบ (Prototype) ที่มีลักษณะเป็นทั้งวัตถุวิจัย (Research Object) และกระบวนการวิจัย (Research Process) ในตัวเอง โดยมีลักษณะเป็น “การคิดผ่านการทำ” (Thinking-through-Making) ตามแนวทางของการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ (Creative Practice-Based Research) และสอดคล้องกับหลักการของ Feminist Design Methodology ที่เน้นการมีส่วนร่วมทางอารมณ์ สนุนทริยะ และการสะท้อนประสบการณ์ชีวิต

การผลิตผลงานในระยะนี้แบ่งออกเป็น 2 ส่วน ได้แก่ การผลิตคอนเซปอาร์ต (Concept Art Production) และการผลิตสื่อประกอบเกม (Cutscene & Supporting Materials) ซึ่งครอบคลุมการออกแบบภาพ ตัวละคร วัตถุ สัญลักษณ์ และสื่อมัลติมีเดียที่ใช้เป็นเครื่องมือสื่อสารหลักของงานวิจัย

2.1 การผลิตคอนเซปอาร์ต (Concept Art Production) เป็นการสร้างสรรค์เนื้อหาภาพที่มีบทบาทเป็น “ภาษาเชิงสัญลักษณ์” (symbolic language) เพื่อเล่าเรื่อง ประกอบอารมณ์ และสร้างโลกในเกม และเพื่อให้การออกแบบและผลการประเมินสอดคล้องกับ Feminist Design Methodology (Bardzell, 2010) ผู้วิจัยได้เชื่อมโยงองค์ประกอบต่าง ๆ ของเกมโดยดำเนินการดังนี้

1) การออกแบบตัวละคร (Character Design) ผู้วิจัยได้พัฒนาตัวละครหลักและตัวละครประกอบ โดยให้ความสำคัญกับ visual identity และมุ่งสะท้อนการยอมรับความหลากหลายของอัตลักษณ์ (plurality of identity) ผ่านกลไกเกม เช่น “เกจความหวาดกลัว” ถูกสร้างขึ้นเพื่อตอบสนองต่อหลักการให้ความสำคัญกับอารมณ์และประสบการณ์ส่วนบุคคล (emotional transparency) ที่เน้นการสะท้อนอารมณ์และประสบการณ์ผ่านบทบาท ความเปราะบาง และความขัดแย้งภายในของผู้หญิงในสังคมชายเป็นใหญ่ โดยมีการกำหนดคุณลักษณะ (Profile) และโครงสร้างภาพนำเสนอ (Visual Key) ที่ชัดเจน เช่น การแสดงสีหน้า สัดส่วนท่าทาง เสื้อผ้าที่มีร่องรอยของการถูกควบคุมหรือการต่อต้าน การใช้เสียงบรรยายและสัญลักษณ์ของกลุ่มชายขอบทำหน้าที่แสดงการเปิดพื้นที่ให้กับเสียงของผู้ถูกกดทับ (voice and marginality) เป็นต้น

2) การออกแบบฉากและสิ่งแวดล้อม (Environment Design) ฉากต่าง ๆ ภายในเกมได้รับการออกแบบให้เป็น “พื้นที่แห่งอำนาจ” ที่บ่งชี้ถึงโครงสร้างการควบคุม ไม่ว่าจะเป็นฉากหมู่บ้านที่มีเขตกันอากาศ ฉากห้องปิดทึบ หรือสัญลักษณ์ต่าง ๆ ที่ฝังในวัตถุและภูมิทัศน์ การจัดแสง เงา และช่องทางการเคลื่อนไหวของตัวละครจึงมีนัยยะในการกำกับพฤติกรรมและการรับรู้ของผู้เล่น

3) การจัดทำ UX/UI Mockup และ Artbook ผู้วิจัยได้จัดทำโครงร่างอินเทอร์เฟซผู้ใช้งาน (User Interface) และประสบการณ์ผู้เล่น (User Experience) เพื่อจำลองการโต้ตอบกับเนื้อหาในเกม โดยเลือกใช้รูปแบบและสีที่เสริมเพื่อกระตุ้นการตอบสนองทางอารมณ์ของผู้เล่นให้สัมพันธ์กับเจตนาการสื่อสารเชิงแนวคิด ทั้งนี้ Artbook ยังทำหน้าที่เป็นสื่อรวบรวมภาพประกอบ แนวคิด และลำดับการเล่าเรื่องที่เปี่ยมหัวใจของงานวิจัย

4) การวาด Storyboard และ Comic Sketch ใช้เพื่อทดลองรูปแบบการเล่าเรื่องแบบลำดับภาพ และเพื่อสื่อสาร “เส้นทางของอารมณ์” ที่ตัวละครและผู้เล่นจะได้สัมผัส โดยผนวกทั้งภาพและคำบรรยายที่ตั้งใจขึ้นนำการตีความในระดับลึกขึ้นตอนทั้งหมดนี้ มีลักษณะเป็นการใช้ศิลปะเพื่อ “สื่อสารประสบการณ์ที่ไม่สามารถพูดได้ด้วยคำพูด” (unspeakable experiences) และเปิดโอกาสให้เกิดพื้นที่ของความรู้สึก (empathic space) สำหรับผู้ชม/ผู้เล่น

2.2 การผลิตสื่อประกอบเกม (Cutscene and Supporting Materials) นอกจากงานภาพนิ่ง ผู้วิจัยยังได้สร้างสรรค์สื่อประกอบเกมในรูปแบบภาพเคลื่อนไหวและมัลติมีเดีย โดยเน้นการสร้างบรรยากาศทางอารมณ์ และการสื่อสารแนวคิดเชิงวิพากษ์ผ่าน “ประสบการณ์ข้ามประสาทสัมผัส” ดังนี้

1) การผลิตแอนิเมชัน 2D (Cutscene) สร้างฉากเปิดเรื่อง (Opening Scene) และฉากจบ (Ending Scene) ของเกม โดยใช้เทคนิคภาพเคลื่อนไหวที่เรียบง่ายแต่ชัดเจนในเชิงอารมณ์ การเคลื่อนไหวของตัวละคร การเปลี่ยนฉาก และเสียงประกอบ ล้วนได้รับการออกแบบอย่างมีนัยยะเพื่อสะท้อนวงจรของความไม่เท่าเทียมที่ตัวละครเผชิญ การตัดต่อเสียงพากย์ดนตรี และเอฟเฟกต์

2) การออกแบบเสียงประกอบในเกม (Sound Design) มีความสำคัญอย่างยิ่งในงานวิจัยนี้ โดยเฉพาะในด้าน “เสียงที่ไม่สามารถพูด” เช่น เสียงระฆัง เสียงลมหายใจ หรือเสียงคำสั่ง ซึ่งทำหน้าที่เป็นเสียงของอำนาจ การใช้เสียงพากย์ที่ไม่บรรยายตรง ๆ แต่มีน้ำเสียงกดทับหรือเย้ยหยัน ยังทำหน้าที่เป็นตัวแทนของการครอบงำ

3) การจัดเรียง Artbook ออนไลน์ ผลงานภาพประกอบและแนวคิดทั้งหมดได้รับการจัดเรียงเป็น Artbook ออนไลน์เพื่อเผยแพร่และสื่อสารกับผู้ชมในวงกว้าง ผ่านแพลตฟอร์ม Canva และ PubHTML ซึ่งช่วยให้สามารถนำเสนอได้ทั้งในรูปแบบการเรียนการสอน การจัดแสดง และการนำเสนอผลงานวิจัยในเชิงสร้างสรรค์

ในภาพรวม ระยะที่ 2 นี้ไม่ได้มุ่งหวังเพียงการผลิต “สื่อ” หรือ “ผลผลิตทางศิลปะ” เท่านั้น หากแต่เป็นกระบวนการของการ “สร้างความหมาย” (meaning-making process) ที่เชื่อมโยงศิลปะกับโครงสร้างอำนาจ และเปิดพื้นที่ให้ประสบการณ์ของผู้หญิงได้ถูกฟัง เห็น และรับรู้ในมิติลึกของภาพและเกม

ระยะที่ 3 การปรับแก้และจัดเตรียมผลงาน (Post-Production)

ระยะนี้ทำหน้าที่เป็นกระบวนการ “กลั่นงานออกแบบให้กลายเป็นภาษาที่ชัดเจน” โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อ ตรวจสอบ ปรับแก้ และจัดเตรียมผลงานสร้างสรรค์ให้อยู่ในรูปแบบที่สามารถสื่อสารเจตนารมณ์ของนักออกแบบต่อผู้รับสารได้อย่าง แม่นยำ ชัดเจน และครบถ้วน ไม่ว่าจะเป็นในเชิงอารมณ์ เนื้อหา หรืออุดมการณ์

กระบวนการนี้สอดคล้องกับหลักของ Feminist HCI ที่เน้นการเปิดเผยและโปร่งใสในเจตนาการออกแบบ (design intentionality) และการสร้าง “ความสัมพันธ์” ระหว่างผลงานกับผู้ใช้ โดยเฉพาะในการสื่อสารประเด็นที่มีความเปราะบาง เช่น ความรุนแรงเชิงเพศ อำนาจ และการควบคุมในชีวิตประจำวันของผู้หญิง

1) การตรวจสอบความสมบูรณ์ของเนื้อหาและสื่อสร้างสรรค์ ผู้วิจัยได้ทบทวนและตรวจสอบองค์ประกอบของผลงาน ทั้งหมด ได้แก่ Cuts scene (2D Animation), Artbook, UX/UI, Mockup, Storyboard และ Sketch ในการตรวจสอบใน ขั้นตอนนี้ไม่ได้มุ่งเฉพาะข้อผิดพลาดด้านเทคนิค (Technical flaw) เท่านั้น แต่ยังรวมถึงการประเมินระดับความชัดเจนในการ สื่อสาร ความสอดคล้องของอารมณ์ ความรุนแรงของจังหวะภาพ-เสียง และความต่อเนื่องของแนวคิดเชิงวาทกรรมภาพ (visual rhetoric) ภายในงานทั้งหมด

2) การปรับแก้และจัดวางภาพ เสียง และข้อความ หลังจากวิเคราะห์ภาพรวมของผลงานแล้ว ผู้วิจัยได้ทำการปรับ องค์ประกอบต่าง ๆ โดยยึดตามแนวคิด “Alignment between designer’s voice and audience’s reading” ซึ่งเป็นแนว ปฏิบัติหนึ่งของการออกแบบที่เน้นการรับฟังการตีความของผู้ใช้หรือผู้เล่น โดยการปรับปรุงแก้ไขในระยะนี้ประกอบด้วย การ เพิ่มหรือลดความยาวของฉากเพื่อควบคุมอารมณ์ การเปลี่ยนโทนเสียงพากย์หรือจังหวะดนตรีเพื่อเน้นแรงกดดันหรือ ปลดปล่อย การขยายหรือลดทอนรายละเอียดของสัญลักษณ์บางจุด เพื่อให้เกิดความชัดเจนในนัยยะ เช่น การขยายระยะภาพ ของเครื่องรางหรือการจัดองค์ประกอบฉากให้มีช่องว่างหรือการบีบพื้นที่ เป็นต้น ขั้นตอนนี้ทำหน้าที่เหมือน “การขัดเกลา ความหมายเชิงสื่อสาร” (meaning-polishing) ที่ต้องอาศัยความไวทางสุนทรียะ (aesthetic sensitivity) และการตระหนักรู้ ต่อผลกระทบเชิงอารมณ์ของผู้ชม

3) การเตรียมเอกสารเครื่องมือประกอบการประเมินผล เพื่อให้การประเมินในระยะถัดไปสามารถดำเนินการได้อย่าง มีระบบและได้ข้อมูลที่ลึกซึ้ง ผู้วิจัยได้จัดทำเครื่องมือ ดังนี้ (1) แบบประเมินประสิทธิภาพของคอนเซปอาร์ตที่พัฒนาขึ้น สำหรับผู้เชี่ยวชาญ (2) แบบประเมินถามความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมาย

ระยะที่ 3 ไม่เพียงเป็น “ขั้นตอนหลังการผลิต” ในความหมายเชิงเทคนิคของงานออกแบบเท่านั้น หากแต่เป็น กระบวนการที่สำคัญในการจัดระเบียบความคิด ความรู้สึก และจุดยืนของผู้ออกแบบให้แปรเปลี่ยนเป็นสื่อที่พร้อมสำหรับการ มีปฏิสัมพันธ์กับสังคมผ่านสายตา ความรู้สึก และเสียงสะท้อนของผู้ชม

ระยะที่ 4 การประเมินประสิทธิภาพและความพึงพอใจ (Evaluation & Data Collection)

ระยะสุดท้ายของการดำเนินงานวิจัยมีเป้าหมายเพื่อประเมินผลของผลงานสร้างสรรค์ทั้งในด้าน ประสิทธิภาพของ การสื่อสาร และ ระดับความพึงพอใจของผู้รับสาร ในการเก็บข้อมูลแบ่งเป็น 2 กลุ่มเป้าหมายหลัก ได้แก่ กลุ่มผู้เชี่ยวชาญ และ กลุ่มผู้ใช้ทั่วไป โดยมีรายละเอียดดังนี้

1) การประเมินประสิทธิภาพและความพึงพอใจ

(1) การประเมินโดยกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ ผู้วิจัยได้ดำเนินการสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง (Semi-structured Interview) และใช้แบบสอบถามที่ออกแบบตามเกณฑ์เฉพาะ เพื่อให้ผู้เชี่ยวชาญได้ประเมินผลงานอย่างรอบด้าน ทั้งในเชิง เนื้อหา การออกแบบ และประสิทธิภาพของการสื่อสาร ผลการประเมินจากกลุ่มนี้จะช่วยสะท้อนทั้งจุดแข็งและ ช่องว่างของการออกแบบ ซึ่งสามารถนำไปปรับใช้ในงานวิจัยหรือการออกแบบเชิงวิพากษ์ในอนาคต

(2) การประเมินโดยกลุ่มผู้ใช้ทั่วไป กลุ่มเป้าหมายทั่วไปที่มีคุณลักษณะหลากหลาย (เช่น เพศสภาพ อายุ 18–25 ปี สนใจประเด็นความเท่าเทียม หรือมีประสบการณ์กับสื่อเกม) ได้รับเชิญให้เข้าร่วมเวิร์กช็อปทดลองใช้งานต้นแบบผลงาน พร้อมตอบแบบสอบถามเพื่อประเมินความพึงพอใจต่อผลงาน

2) การวิเคราะห์ข้อมูลและสังเคราะห์ผล ข้อมูลที่ได้จากทั้ง 2 กลุ่มจะถูกวิเคราะห์ด้วยวิธีการ วิเคราะห์เนื้อหาเชิงคุณภาพ (Qualitative Content Analysis) ผลลัพธ์ที่ได้จะนำไปสู่ การสังเคราะห์องค์ความรู้ใหม่ ว่าด้วยศักยภาพของคอนเซปอาร์ตเกมในการสื่อสารประเด็นสังคม โดยเฉพาะเรื่องเพศในบริบทร่วมสมัย ผ่านการผสมผสาน ศิลปะ เทคโนโลยี และกระบวนการมีส่วนร่วมของผู้ชม

4.2 กลุ่มตัวอย่าง

4.2.1 กลุ่มผู้เชี่ยวชาญ (Expert Group) กลุ่มผู้เชี่ยวชาญได้จากการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) โดยคัดเลือกจากผู้ที่มีประสบการณ์เฉพาะทางอย่างน้อย 5 ปี หรือมีผลงานวิจัย ผลงานสร้างสรรค์ หรือบทบาททางวิชาชีพในด้านที่เกี่ยวข้องกับประเด็นเฟมินิสม์ การออกแบบสื่อ และการวิพากษ์ทางสังคม จำนวนทั้งหมด 3 ท่าน ประกอบด้วย

- 1) นักวิชาการด้านสิทธิสตรีและการสื่อสารทางเพศ
- 2) นักออกแบบเกมหรือศิลปินด้านสื่อดิจิทัลที่มีประสบการณ์ในงานวิจารณ์สังคม
- 3) นักวิจารณ์ศิลปะร่วมสมัยหรือผู้เชี่ยวชาญด้านมัลติมีเดีย

ผู้เชี่ยวชาญแต่ละคนได้รับแบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง และแบบประเมินผลงานเพื่อสะท้อนความคิดเห็นในเชิงลึกเกี่ยวกับเนื้อหา การออกแบบ และศักยภาพของผลงานในการสื่อสารประเด็นทางสังคม

4.2.2 กลุ่มผู้ใช้ทั่วไป (General Audience) กลุ่มผู้ใช้ทั่วไปได้จากการเลือกแบบสะดวก (Convenience Sampling) ภายใต้การกำหนดคุณลักษณะเฉพาะ (Inclusion Criteria) เพื่อให้สอดคล้องกับเป้าหมายของงานวิจัย โดยผู้ตอบแบบสอบถามต้องมีคุณสมบัติดังนี้

- 1) อายุระหว่าง 18–35 ปี
- 2) มีประสบการณ์ในการบริโภคสื่อเกมหรือดิจิทัลอาร์ต
- 3) มีความสนใจในประเด็นสังคม เช่น สิทธิสตรี ความเท่าเทียมทางเพศ หรือสื่อสร้างสรรค์เชิงวิพากษ์

การเก็บข้อมูลดำเนินการผ่านการเผยแพร่แบบสอบถามออนไลน์ และคัดกรองเฉพาะผู้ที่ผ่านเกณฑ์คุณสมบัติเบื้องต้น จำนวนผู้ตอบทั้งหมด 207 คน ซึ่งถือว่าเพียงพอต่อการวิเคราะห์แนวโน้มของการรับรู้และการตีความผลงานต้นแบบในเชิงภาพรวม

4.3 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1) แบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง (Semi-structured Interview) ใช้สำหรับกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ เพื่อเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพเกี่ยวกับเนื้อหาของเกม กลไกการเล่น ภาษาภาพ และการสื่อสารแนวคิดผ่านคอนเซปอาร์ต โดยเปิดโอกาสให้สะท้อนมุมมองเชิงลึกที่หลากหลาย

2) แบบประเมินผลงานสร้างสรรค์ (Performance Evaluation Form) สำหรับกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ ประเมินในรูปแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Likert Scale 5 ระดับ) โดยแบ่งออกเป็น 3 ด้านหลัก ได้แก่ ด้านเนื้อหา (Content Appropriateness) ด้านการออกแบบ (Design Effectiveness) และด้านการสื่อสารแนวคิด (Conceptual Clarity)

3) แบบประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้ (User Satisfaction Questionnaire) สำหรับกลุ่มผู้ใช้ทั่วไป ประกอบด้วยทั้งคำถามแบบมาตราส่วนประมาณค่า และคำถามปลายเปิด เพื่อให้สามารถประเมินได้ทั้งระดับความเข้าใจ ความรู้สึก และข้อเสนอแนะเกี่ยวกับประสบการณ์ที่ได้รับจากผลงาน

เครื่องมือวิจัยทั้งหมดผ่านการตรวจสอบความตรงของเนื้อหา (Content Validity) โดยผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 3 คน และมีการปรับปรุงตามข้อเสนอแนะก่อนนำไปใช้จริง

4.4 การวิเคราะห์ข้อมูล

4.4.1 ข้อมูลเชิงปริมาณ ข้อมูลจากแบบประเมินทั้งในกลุ่มผู้เชี่ยวชาญและผู้ใช้ทั่วไป จะถูกวิเคราะห์โดยใช้ สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics) ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) โดยใช้โปรแกรม SPSS เวอร์ชัน 26 เพื่ออธิบายระดับความพึงพอใจและความเห็นต่อประสิทธิภาพของผลงาน

4.4.2 ข้อมูลเชิงคุณภาพ ข้อมูลจากแบบสัมภาษณ์และคำตอบปลายเปิดจะถูกวิเคราะห์ด้วยวิธี วิเคราะห์เนื้อหาเชิงคุณภาพ (Qualitative Content Analysis) โดยใช้กระบวนการอ่านซ้ำ ทบทวนคำตอบ และจำแนกหมวดหมู่ของประเด็นสำคัญตามกรอบแนวคิด Feminist Theory และ Visual Rhetoric เพื่อสังเคราะห์เป็นธีมหลัก เช่น ความเข้าใจทางเพศ, ภาวะความไม่เท่าเทียม เป็นต้น

5. ผลการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ออกแบบและพัฒนาผลงานคอนเซปอาร์ตเกม The Rules ที่สะท้อนแนวคิดสตรีนิยม 2) ศึกษากระบวนการออกแบบเชิงสร้างสรรค์ภายใต้กรอบวิธีวิทยาเชิงสตรีนิยม และ 3) ประเมินประสิทธิภาพและความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อผลงานต้นแบบที่พัฒนาขึ้น โดยผลการวิจัยสามารถสรุปได้ตามลำดับวัตถุประสงค์ ดังนี้

5.1 ผลการออกแบบและพัฒนาผลงานคอนเซปอาร์ตเกม The Rules

ผลงานสร้างสรรค์เกม The Rules เป็นเกมแนว Point-and-Click Narrative Game ที่ออกแบบขึ้นเพื่อเป็นพื้นที่ในการตั้งคำถามต่อระบบอำนาจที่กดทับผู้หญิง ผ่านกลไกเกมที่ใช้สื่อสารเชิงนัยยะ (*procedural rhetoric*) และภาษาภาพที่มีความหมายเชิงอุดมการณ์ (*visual ideology*) โดยพัฒนาขึ้นตามขั้นตอนในกระบวนการ 3P Production Process ได้แก่ การเตรียมการผลิต การออกแบบสร้างสรรค์ การปรับแก้และจัดเตรียมผลงาน และการประเมินประสิทธิภาพและความพึงพอใจ

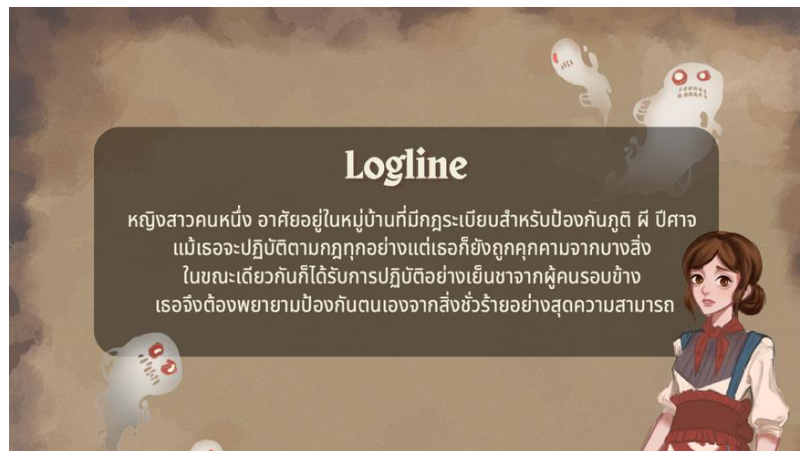


รูปที่ 2 หน้าปกเกม The Rules

Figure 2 The Rules game cover

5.1.1 โครงเรื่องและแนวคิดหลัก (Narrative & Concept) โครงเรื่องของเกมตั้งอยู่บนโลกสมมติที่ผู้หญิงต้องปฏิบัติตาม “กฎ” ที่ไม่ระบุชัดเจน แต่เปลี่ยนแปลงได้โดยไม่แจ้งล่วงหน้า แม้ปฏิบัติตามทุกข้อ ผู้หญิงก็ยังถูกล่วงโทษ ถูกควบคุม และอยู่ในความรู้สึกไม่ปลอดภัยตลอดเวลา โครงสร้างดังกล่าวสะท้อนประเด็น “ความรุนแรงเชิงโครงสร้าง” ที่ผู้หญิงต้องเผชิญในชีวิตจริง โดยไม่สามารถระบุได้แน่ชัดว่าเกิดจากอะไร และจะหลุดพ้นได้อย่างไร แนวคิดหลักของเกมคือการทำให้อารมณ์ความรู้สึกถึงภาวะ

อีตอัด ความกลัว และความไม่แน่นอน ผ่านประสบการณ์การเล่น มีใช้การบรรยายโดยตรง (non-verbal storytelling) อันเป็นแนวทางที่ตรงกับหลักการของ Feminist Game Design



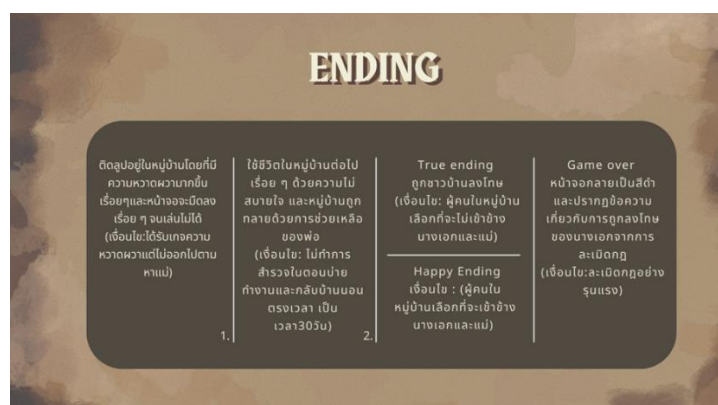
รูปที่ 3 สรุปเนื้อเรื่องหลักของคอนเซปอาร์ตเกม The Rules

Figure 3 Summary of the main story of the concept art for The Rules game



รูปที่ 4 ตัวอย่างบทสนทนาของคอนเซปอาร์ตของเกม The Rules

Figure 4 Example dialogue from concept art for The Rules game



รูปที่ 5 รูปแบบการจบเกมที่หลากหลายของคอนเซปอาร์ตของเกม The Rules

Figure 5 The Rules concept art's various endings



รูปที่ 6 สตอริบอร์ดฉากเปิดเกม แสดงการสถาปนากฎที่ใช้ควบคุมชุมชนและนิยามความผิดบาปที่เชื่อมโยงกับการเป็นปีศาจ

Figure 6 Storyboard of the opening scene, showing the establishment of the rules that govern the community and the definition of sins associated with demonism

5.1.2 กลไกเกม (Game Mechanics) เกมถูกออกแบบให้ผู้เล่นไม่สามารถควบคุมผลลัพธ์ของการกระทำได้โดยสมบูรณ์ แม้ทำ “ถูกต้อง” ทุกประการ กลไกสำคัญประกอบด้วย

- 1) “กฎ” (The Rules) คำสั่งที่เปลี่ยนแปลงได้ตลอดเวลา โดยไม่แจ้งสาเหตุ
- 2) “เกจความกลัว” (Fear Gauge) สะสมขึ้นจากปัจจัยรอบตัว เช่น เสียงผีเห่า การมองของผู้อื่น หรือ แสงสว่าง
- 3) “ระฆังเวลา” (Time Bell) จำกัดเวลาในการตัดสินใจ และบ่งชี้ถึงการเฝ้าระวังของอำนาจ

กลไกเหล่านี้ออกแบบให้ผู้เล่น ไม่รู้สึกถึงอำนาจในการควบคุมเกม ซึ่งตรงกันข้ามกับเกมทั่วไป และเป็นการสื่อสารเชิงโครงสร้างอำนาจผ่านระบบ (rule as rhetoric)



รูปที่ 7 ไอคอนหนังสือกฎ ซึ่งเป็นกลไกหลักของเกมที่แทนระบบควบคุมพฤติกรรมของผู้คนในชุมชนผ่านการอ่านและยอมรับกติกาโดยไม่ตั้งคำถาม

Figure 7 The rulebook icon, which is the main mechanic of the game, represents the behavior control system of the people in the community. By reading and accepting the rules without questioning



รูปที่ 8 ค่าความหวาดกลัวและความหวาดผวาในเกมที่สะท้อนผลลัพธ์ของการถูกควบคุมด้วยกฎและการลงโทษ

Figure 8 The fear and terror values in games reflect the consequences of being controlled by rules and punishments

5.1.3 องค์ประกอบเชิงภาพและสื่อประกอบ (Visual Design & Supporting Media) ผลงานสร้างสรรค์ประกอบด้วยสื่อหลายประเภท ได้แก่

1) ตัวละคร (Characters) ออกแบบให้สื่อถึงความเปราะบาง ความไม่แน่นอน และความเจ็บ ตัวละครหลักถูกออกแบบให้หนึ่ง สีหน้าเรียบ แต่แฝงอารมณ์ภายในที่ไม่สามารถพูดออกมาได้



รูปที่ 9 การออกแบบตัวละครหลัก “นางเอก” และแม่ผู้เป็นตัวแทนของการกดทับซ้ำซ้อนจากทั้งสังคมและครอบครัว

Figure 9 The design of the main character, “Heroine” and her mother, who represents the multiple oppressions from both society and family



รูปที่ 10 การออกแบบตัวละครเพื่อแสดงสถานะและบทบาทภายในชุมชนในเกม The Rules

Figure 10 Character design to represent status and roles within the community in The Rules game



รูปที่ 11 ตัวอย่างชุดพื้นบ้านและลวดลายที่ออกแบบโดยอ้างอิงแรงบันดาลใจจากวัฒนธรรมหลากหลายภูมิภาคในเอเชีย

Figure 11 Examples of traditional costumes and patterns designed with inspiration from various regional cultures in Asia

2) ฉากและสภาพแวดล้อม (Environment) ออกแบบให้คับแคบ ว้างเปล่า หรือถูกบีบอัด เพื่อสื่อถึง “พื้นที่ที่ไม่ปลอดภัย”



รูปที่ 12 การออกแบบฉากและสภาพแวดล้อมในเกม The Rules

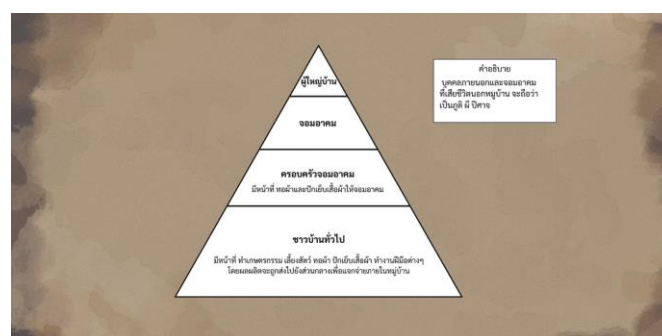
Figure 12 The Rules game scene and environment design

3) สัญลักษณ์ภาพ (Visual Symbols) เช่น เครื่องรางที่ทำหน้าที่เป็นตัวแทนของอำนาจชาย เครื่องแต่งกายที่ถูกบังคับให้คลุมร่างกายอย่างไม่มีเหตุผล เป็นต้น



รูปที่ 13 เครื่องรางชนิดต่าง ๆ ที่ใช้แสดงสถานะและหน้าที่ของตัวละคร พร้อมลวดลายดวงตาที่สื่อถึงการสอดส่องและการลงโทษ

Figure 13 Various amulets used to represent the status and role of the characters, with eye motifs that convey surveillance and punishment



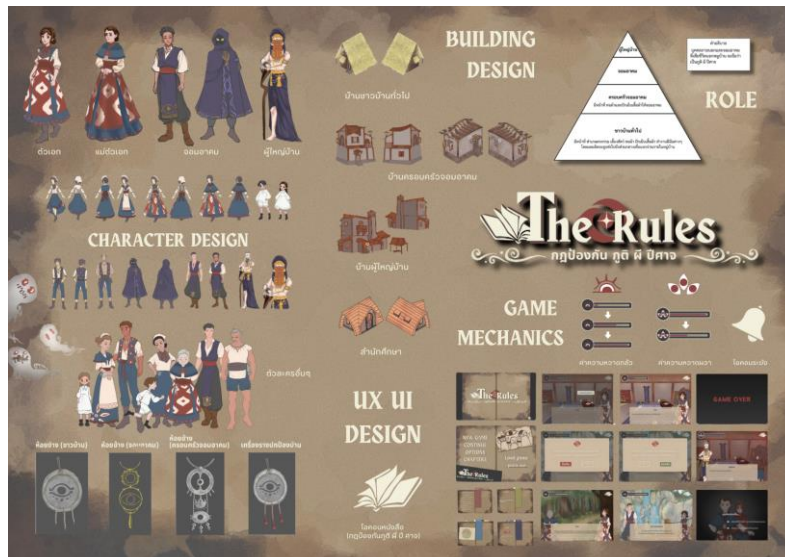
รูปที่ 14 แผนภูมิแสดงลำดับขั้นภายในชุมชนซึ่งเป็นโครงสร้างอำนาจที่ควบคุมพฤติกรรมผ่านกฎและการตีตรา

Figure 14 The chart shows the hierarchy within a community, which is the power structure that controls behavior through rules and labels

4) เสียงประกอบ ใช้เสียงระฆัง เสียงหายใจ หรือเสียงคำสั่งซ้ำ ๆ เพื่อสื่อถึงการกดทับที่ไม่ต้องการคำอธิบาย

5.1.4 ผลิตภัณฑ์ต้นแบบ (Prototype Outputs) ผลงานสุดท้ายที่ใช้ในการประเมิน ได้แก่

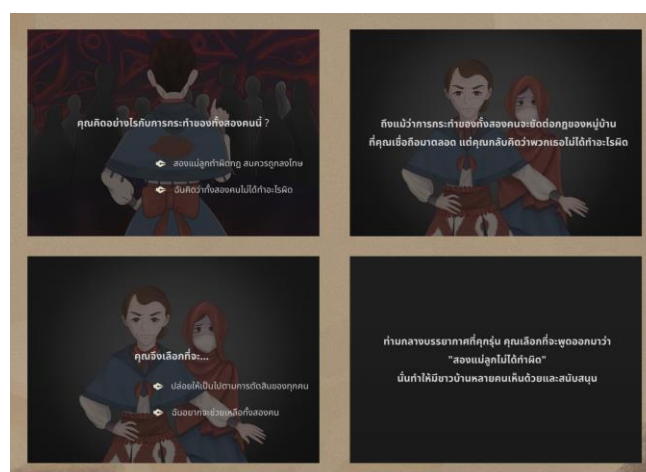
1) Artbook รวมภาพประกอบ ตัวละคร ฉาก และคำอธิบายแนวคิด ใช้ทั้งในเชิงการสื่อสารและเป็นเครื่องมือวิพากษ์เชิงภาพ



รูปที่ 15 ภาพรวมของชิ้นงานคอนเซ็ปอาร์ตซึ่งสะท้อนการประยุกต์ใช้แนวคิดสตรีนิยมเชิงวิพากษ์ผ่านการออกแบบเชิงสร้างสรรค์

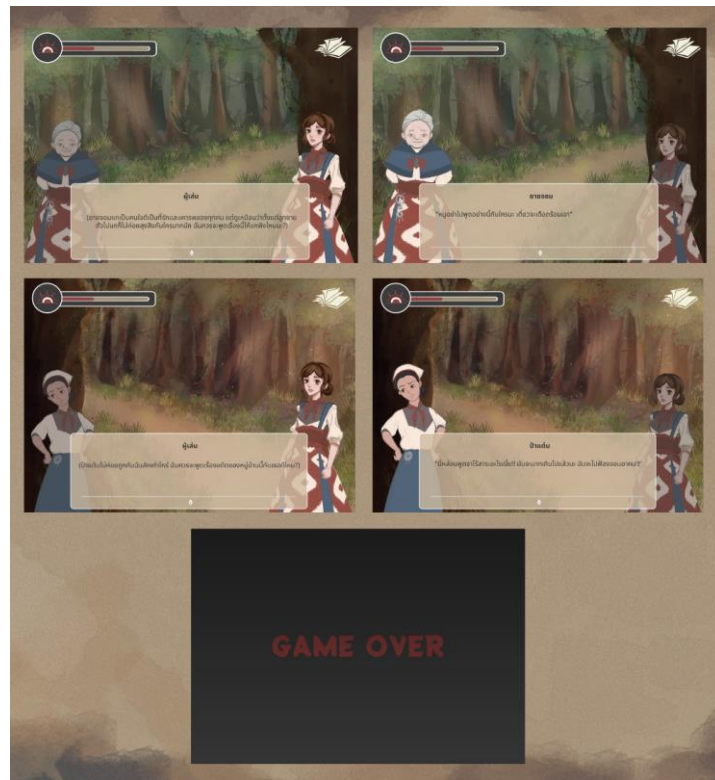
Figure 15 Overview of the concept art piece reflecting the application of critical feminist thought through the creative design of The Rule game

2) Cutscene 2D Animation เปิดเรื่องและจบเรื่อง ใช้ภาษาภาพและเสียงเพื่อสร้างบรรยากาศ และตั้งคำถามถึง “จุดจบ” ที่ผู้หญิงเผชิญ



รูปที่ 16 ตัวอย่างบทสนทนาในเกมที่สะท้อนอารมณ์ กรอบคิด และสถานการณ์บีบบังคับซึ่งสะท้อนการละเมิดสิทธิของผู้หญิง

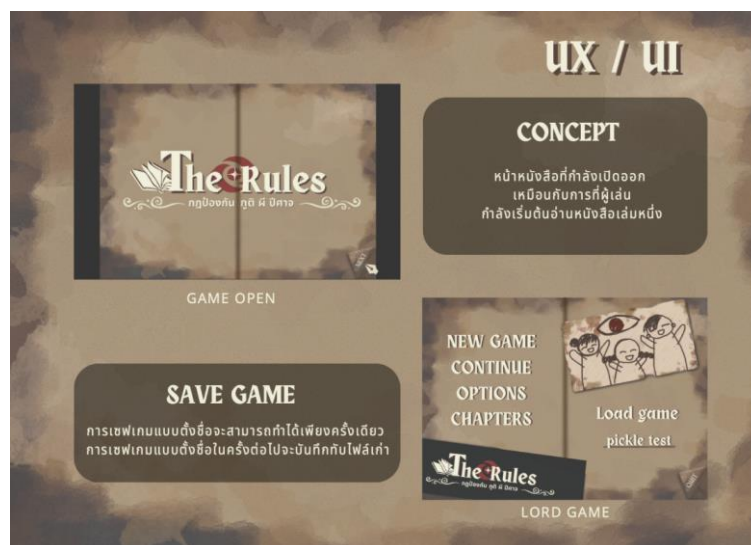
Figure 16 Examples of dialogue in the game reflect emotions, mindsets, and compelling situations that reflect violations of women's rights



รูปที่ 17 หน้าจอ “Game Over” และฉากจบแบบต่าง ๆ ที่เกิดจากผลลัพธ์การตัดสินใจของผู้เล่น

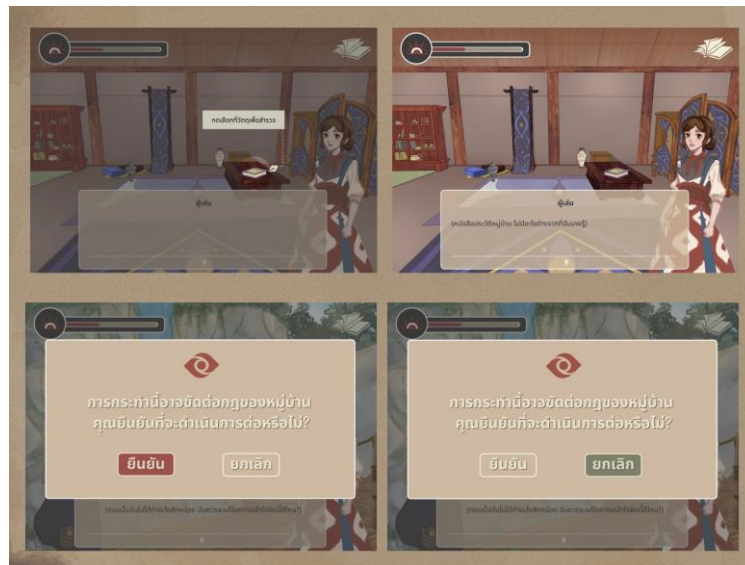
Figure 17 “Game Over” screen and different endings based on player decisions

3) UX/UI Mockup จำลองรูปแบบการโต้ตอบในเกม โดยออกแบบให้ผู้เล่นรู้สึก ว่า “ไม่มีคำอธิบายที่แน่นอน” อยู่ตลอดเวลา



รูปที่ 18 หน้าต่าง UX/UI ที่จำลองประสบการณ์การอ่านและเลือกทางเดินชีวิตผ่านระบบ point & click

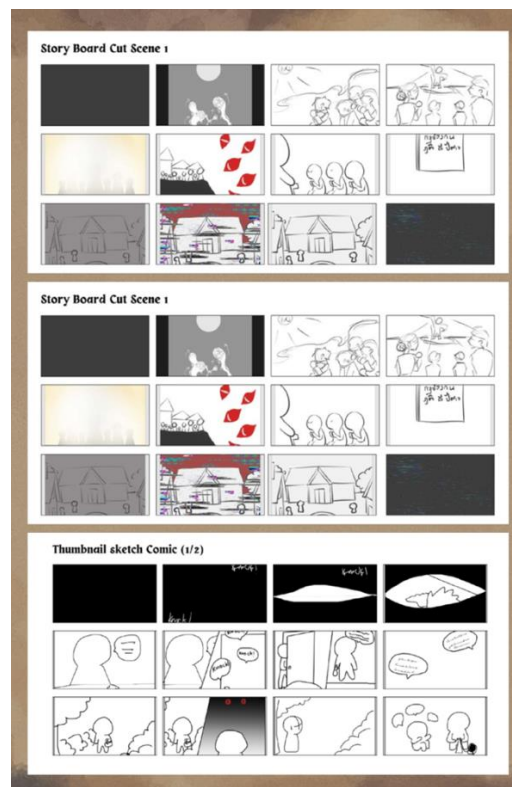
Figure 18 UX/UI window that simulates the experience of reading and choosing a life path through a point & click system



รูปที่ 19 ฉากการเลือกตัดสินผู้หญิงสองคน ซึ่งผู้เล่นสามารถเลือก “ให้อภัย” หรือ “ลงโทษ” ได้

Figure 19 A judgment scene between two women, where the player can choose to “forgive” or “punish”

4) Storyboard & Comic Sketch ใช้ในการทดลองการเล่าเรื่องก่อนผลิตจริง โดยออกแบบภาพลำดับเหตุการณ์ เพื่อสื่อสารอารมณ์แทนบทพูด



รูปที่ 20 สตอรี่บอร์ดและสเก็ตช์คอมมิคในขั้นตอนการออกแบบ

Figure 20 Storyboard and Comic Sketch in the design stage

สรุปผลการออกแบบผลงานคอนเซปอาร์ตเกม The Rules (1) เป็นผลงานศิลปะเพื่อการวิพากษ์ ที่ผสมผสานทฤษฎีเกี่ยวกับอุดมการณ์ (2) เครื่องมือการเรียนรู้แบบปฏิสัมพันธ์ ที่ชวนให้ผู้เล่นตั้งคำถาม ไม่ใช่แค่เล่นเพื่อความบันเทิง และ (3) พื้นที่ของความรู้สึก ที่เปิดโอกาสให้เกิดการสื่อสารประสบการณ์ของผู้หญิงในสังคมชายเป็นใหญ่ผ่านภาษาภาพและกลไกที่ไม่จำเป็นต้องอธิบายตรง ผลการออกแบบนี้สะท้อนให้เห็นว่า คอนเซปอาร์ตและเกมสามารถเป็นเครื่องมือทางความรู้ที่มีพลังในการวิพากษ์อำนาจ และสามารถสื่อสารความไม่เท่าเทียมทางเพศได้อย่างลึกซึ้งผ่านประสบการณ์ของผู้เล่นโดยตรง

5.2 ผลการศึกษากระบวนการออกแบบเชิงสร้างสรรค์

กระบวนการออกแบบในงานวิจัยนี้ดำเนินการภายใต้กรอบแนวคิด การวิจัยเชิงสร้างสรรค์ (Creative Practice-Based Research) ซึ่งถือเป็นกระบวนการที่ให้ความสำคัญกับการสร้างองค์ความรู้ใหม่ผ่านการลงมือปฏิบัติ (practice-as-research) โดยเฉพาะในสาขาศิลปะ การออกแบบ และสื่อสร้างสรรค์ ทั้งนี้ ผลงานสร้างสรรค์จึงมิได้เป็นเพียงผลผลิตปลายทางของการวิจัย หากแต่ทำหน้าที่เป็น พื้นที่ของการคิด ความรู้สึก การทดลอง และการวิพากษ์ ที่หลอมรวมกันอย่างเป็นนัยยะ

จากการใช้กระบวนการ “คิดผ่านการทำ” (Thinking-through-Making) ในการออกแบบพบว่า การสร้างกลไกระฆังเวลา และเงาความกลัว ทำให้ผู้เล่นรู้สึกถึงข้อจำกัดและแรงกดดันคล้ายกับการถูกควบคุมในชีวิตจริง ผลลัพธ์นี้จึงสะท้อนแนวคิดของ Haseman (2006) and Scrivener (2000) ที่อธิบายว่า “การทำ” (making) เป็นการวิจัยในตัวเอง เนื่องจากตัวกลไกที่สร้างขึ้นก่อให้เกิดองค์ความรู้ใหม่ผ่านการตีความของผู้เล่น

กระบวนการดังกล่าวได้รับการเสริมความเข้มแข็งด้วยกรอบวิธีวิทยา Feminist Design Methodology ตามแนวคิดของ Bardzell (2010) ซึ่งเน้นการออกแบบที่มีลักษณะดังนี้

- 1) การยอมรับความหลากหลายของอัตลักษณ์ (plurality of identity)
- 2) การให้ความสำคัญกับอารมณ์และประสบการณ์ส่วนบุคคล (emotional transparency)
- 3) การเปิดพื้นที่ให้กับเสียงของผู้ถูกกดทับ (voice and marginality)
- 4) การออกแบบที่ตั้งคำถามต่อโครงสร้างอำนาจ (design as critique)

เมื่อผสานทั้งสองแนวทางเข้าด้วยกัน พบว่า

- 1) การลงมือออกแบบตัวละคร ฉาก และกลไกเกม ไม่ได้เป็นเพียงการสร้างภาพเพื่อประกอบเนื้อหา แต่เป็นการ “พูดทางอ้อม” (indirect speaking) ถึงประสบการณ์ของผู้หญิงในสังคมที่ถูกควบคุม
- 2) องค์ประกอบเชิงภาพ เช่น เครื่องแต่งกาย เครื่องราง หรือฉากที่ปิดทึบ กลายเป็น ภาษาของการกดทับเชิงวัฒนธรรม ซึ่งสามารถแสดงออกได้โดยไม่ต้องมีคำอธิบายตรง
- 3) เสียงประกอบและจังหวะของเกมทำหน้าที่เป็น “ตัวแทน” ของอำนาจ เช่น เสียงระฆัง เสียงคำสั่ง หรือเสียงลมหายใจ ทำให้ผู้เล่นเกิดการตระหนักรู้ต่อแรงกดดันที่มองไม่เห็น

กระบวนการนี้ยังเปิดโอกาสให้ผู้วิจัยได้ทดลองและปรับแก้แนวคิดระหว่างทาง ผ่านการปะทะ (confrontation) กับความรู้สึกของตนเอง ผู้เชี่ยวชาญ และกลุ่มเป้าหมาย ซึ่งสะท้อนให้เห็นลักษณะของ reflexive methodology ที่เป็นหัวใจสำคัญของงานวิจัยเชิงสตรีนิยมร่วมสมัย

ผลลัพธ์จากกระบวนการออกแบบจึงไม่ใช่เพียงสื่อเพื่อการสื่อสาร แต่เป็น การแสดงออกของการตั้งคำถามเชิงโครงสร้าง (structural critique) ผ่านภาษาเชิงสุนทรียะ ที่ผู้เล่นจะต้องตีความจากประสบการณ์โดยตรง มิใช่การรับสารเชิงเส้นเพียงอย่างเดียว

กล่าวโดยสรุป การใช้กรอบ Creative Practice-Based Research ร่วมกับ Feminist Design Methodology ช่วยให้ผลงานสร้างสรรค์ในครั้งนี้ทำหน้าที่ได้ทั้งในฐานะ "ผลงานศิลปะ" และ "เครื่องมือทางความรู้" ที่เปิดพื้นที่ให้ผู้ชมและผู้วิจัยได้มีส่วนร่วมในการสะท้อนอำนาจ ความไม่เท่าเทียม และประสบการณ์ของผู้หญิงในสังคมชายเป็นใหญ่ได้อย่างมีพลังและลึกซึ้ง

5.3 ประเมินประสิทธิภาพและความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อผลงานที่พัฒนาขึ้น

การประเมินประสิทธิภาพและความพึงพอใจต่อผลงานต้นแบบคอนเซปอาร์ตเกม The Rules ดำเนินการกับกลุ่มตัวอย่าง 2 กลุ่ม ได้แก่ (1) กลุ่มผู้เชี่ยวชาญ และ (2) กลุ่มผู้ใช้ทั่วไป โดยใช้เครื่องมือวิจัยที่ประกอบด้วยแบบสอบถามมาตราส่วนประมาณค่า (Likert scale 5 ระดับ) และคำถามปลายเปิด ทั้งนี้ ผลการวิเคราะห์เชิงพรรณนาแสดงผลในรูปของค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) เพื่อแปลผลระดับความคิดเห็นในแต่ละด้านที่ประเมิน ดังรายละเอียดต่อไปนี้

5.3.1 ผลการประเมินจากกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ กลุ่มผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน ประกอบด้วยนักวิชาการและผู้ปฏิบัติงานด้านสิทธิสตรี ศิลปะสื่อ และเกม ได้ให้การประเมินผลงานใน 3 ด้าน ได้แก่ (1) ความเหมาะสมของเนื้อหา (2) คุณภาพการออกแบบ และ (3) ประสิทธิภาพในการสื่อสารแนวคิด โดยใช้แบบประเมินประสิทธิภาพของผลงานสร้างสรรค์ซึ่งได้รับการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาแล้ว

ตารางที่ 1 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของผลการประเมินประสิทธิภาพของผลงานจากกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ (n = 3)

Table 1 Mean and standard deviation of the performance evaluation results of the expert group (n = 3)

รายการประเมิน Evaluation List	ค่าเฉลี่ย Mean	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน standard deviation	ระดับคุณภาพ Quality level
1. คุณภาพด้านวิธีการนำเสนอ (Quality of presentation method)	5.00	0.00	มากที่สุด Highest
2. คุณภาพด้านเนื้อหา (Content quality)	4.67	0.49	มากที่สุด Highest
3. คุณภาพด้านการออกแบบโมเดล/คาแรคเตอร์ ฉากและภาพประกอบ ตัวอักษร สี และแสง (Quality of model/character design, scenes and illustrations, characters, colors and lighting)	4.53	0.52	มากที่สุด Highest
4. คุณภาพด้านการใช้ประโยชน์/คุณค่า (Quality of use/value)	4.83	0.41	มากที่สุด Highest
รวม Total	4.76	0.36	มากที่สุด Highest

จากตารางที่ 1 พบว่า กลุ่มผู้เชี่ยวชาญมีระดับความคิดเห็นในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด (ค่าเฉลี่ยรวม 4.67) ($\bar{X} = 4.76$, S.D. = 0.36) โดยเฉพาะด้านคุณภาพด้านวิธีการนำเสนอ ที่ได้คะแนนเต็ม และเห็นว่าผลงานสามารถสื่อสารแนวคิดได้อย่างชัดเจนและมีศักยภาพในการต่อยอด

5.3.2 ผลการประเมินจากกลุ่มผู้ใช้ทั่วไป กลุ่มผู้ใช้ทั่วไปจำนวน 207 คน ซึ่งผ่านการคัดเลือกตามคุณลักษณะเฉพาะ ได้ตอบแบบสอบถามความพึงพอใจต่อผลงานต้นแบบที่ได้รับชม โดยแบ่งเป็น 3 ด้านหลัก ได้แก่ (1) ความเข้าใจในแนวคิดที่ผลงานต้องการสื่อ (2) ความรู้สึกมีส่วนร่วมทางอารมณ์ และ (3) ความประทับใจต่อการออกแบบภาพรวมของผลงาน

ตารางที่ 2 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของผลการประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้ทั่วไป (n = 207)

Table 2 Mean and standard deviation of general user satisfaction evaluation results (n = 207)

รายการประเมิน Evaluation List	ค่าเฉลี่ย Mean	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน standard deviation	ระดับความความ พึงพอใจ Satisfaction level
1. ด้านวิธีการนำเสนอ (Presentation methods)	4.46	0.58	มาก High
2. ด้านเนื้อหา (Content)	4.52	0.55	มากที่สุด Highest
3. ด้านการออกแบบคาแรคเตอร์ ฉากและภาพประกอบ 4. ตัวอักษร สี และแสง (In terms of character design, scenes and illustrations, letters, colors and lighting)	4.53	0.58	มากที่สุด Highest
5. ด้านเทคนิคการเคลื่อนไหวและเสียงประกอบ (Technical aspects of movement and sound effects)	4.39	0.67	มาก High
6. ด้านการใช้ประโยชน์/คุณค่า (In terms of utilization/value)	4.48	0.59	มากที่สุด Highest
รวม Total	4.48	0.59	มากที่สุด Highest

จากตารางที่ 2 พบว่า กลุ่มผู้ใช้ทั่วไปมีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.48, S.D. = 0.59) โดยเฉพาะในด้านการออกแบบคาแรคเตอร์ ฉากและภาพประกอบ ตัวอักษร สี และแสง รวมถึงด้านเนื้อหาที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ อย่างไรก็ตาม กลุ่มเป้าหมายบางส่วนเสนอให้มีการปรับปรุงคุณภาพของเสียงพากย์เพื่อให้สอดคล้องกับอารมณ์ของตัวละครมากขึ้น

ผลการประเมินจากทั้งสองกลุ่มสะท้อนให้เห็นว่าผลงานคอนเซปอาร์ตเกม The Rules มีความเหมาะสมในฐานะสื่อสร้างสรรค์เชิงวิพากษ์ที่สามารถถ่ายทอดประเด็นอัตลักษณ์ เพศ และอำนาจ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งในแง่ของเนื้อหา อารมณ์ และการออกแบบ โดยเฉพาะการใช้ภาพ กลไก และเสียงเป็นภาษาทางเลือกในการตั้งคำถามต่อโครงสร้างสังคมชายเป็นใหญ่ ทั้งนี้ ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะที่ได้จากการประเมินจะนำไปสู่การปรับปรุงผลงานให้สามารถทำหน้าที่เป็นพื้นที่สื่อสารสาธารณะเชิงเฟมินิสต์ได้อย่างลึกซึ้งและครอบคลุมยิ่งขึ้น

6. การอภิปรายผล สรุป และข้อเสนอแนะ

6.1 การอภิปรายผล

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อออกแบบและพัฒนาผลงานคอนเซปอาร์ตเกม The Rules ให้สามารถสื่อสารแนวคิดสตรีนิยมผ่านกลไกเชิงภาพและระบบเกม ภายใต้กระบวนการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ (Creative Practice-Based Research) และกรอบวิธีวิทยาเชิงสตรีนิยม (Feminist Design Methodology) ผลการวิจัยที่ได้สามารถอภิปรายผลได้ใน 3 ประเด็นหลัก ดังนี้

6.1.1 การสื่อสารแนวคิดสตรีนิยมผ่านการออกแบบเกม ผลงาน The Rules ได้รับการออกแบบให้เป็นพื้นที่ทางเลือกในการตั้งคำถามต่อโครงสร้างอำนาจที่กดทับผู้หญิง โดยใช้ “ภาพ” และ “กลไกเกม” เป็นภาษาการสื่อสาร (procedural rhetoric) ผลลัพธ์ที่ได้สะท้อนให้เห็นว่า ศิลปะดิจิทัลและเกมสามารถเป็นเครื่องมือทางการเมืองของการวิพากษ์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะเมื่อเน้นที่ “ประสบการณ์” แทน “คำบรรยาย” ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Flanagan (2009) ที่เสนอว่าเกมสามารถใช้เป็นพื้นที่ในการวิพากษ์โครงสร้างอำนาจและสร้างการมีส่วนร่วมเชิงวิพากษ์ได้ผ่านการออกแบบที่ตั้งใจไม่เป็นกลาง นอกจากนี้ ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ Crawford (2022) ซึ่งศึกษาการออกแบบเกมที่เน้นอารมณ์และประสบการณ์ของผู้หญิง โดยพบว่า การเล่าเรื่องแบบไม่เส้นตรงและกลไกที่เน้นความไม่แน่นอนสามารถกระตุ้นการตั้งคำถามต่อบทบาททางเพศที่ตายตัวได้อย่างมีพลัง (Crawford, 2022)

6.1.2 ศักยภาพของภาษาภาพและเสียงในการสร้างพื้นที่เปราะบาง องค์ประกอบเชิงภาพของเกม เช่น ตัวละคร ฉาก และสัญลักษณ์ ล้วนถูกออกแบบภายใต้กรอบ Visual Rhetoric เพื่อสะท้อนภาวะเปราะบาง ความเจ็บ และแรงกดดันทางสังคมที่ผู้หญิงต้องเผชิญ ผลการประเมินจากกลุ่มผู้ใช้ทั่วไปที่มีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจในด้านเทคนิคการเคลื่อนไหวและเสียงประกอบอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.39$) ยืนยันว่าภาพและเสียงสามารถสร้างประสบการณ์ “ไร้เสียง” หรือเข้าใจภาพได้โดยไม่ต้องใช้ถ้อยคำโดยตรง ซึ่งสอดคล้องกับงานของ Westcott (2023) ที่เสนอว่าภาพประกอบในเกมมีอำนาจในการสื่อสารประเด็นทางสังคมผ่านการจัดองค์ประกอบ แสง และจังหวะได้ดีกว่าข้อความเสียง เช่น เสียงระฆังหรือเสียงหายใจ ยังทำหน้าที่เป็น “เสียงของอำนาจ” โดยไม่มีคำพูด ซึ่งสนับสนุนข้อเสนอของ Tanenbaum (2021) ว่าเสียงและจังหวะเป็นภาษาทางเลือกที่ทรงพลังในการสื่อสารประเด็นเฟมินิสม์ในสื่ออินเทอร์แอคทีฟ (interactive media)

6.1.3 การมีส่วนร่วมของผู้ใช้ในการตีความและตั้งคำถาม ผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญและผู้ทั่วไปสะท้อนว่าผลงานสามารถทำหน้าที่เป็นเครื่องมือกระตุ้นการตั้งคำถามต่อ “สิ่งที่เคยชิน” ได้อย่างลึกซึ้ง ทั้งในด้านอารมณ์และความคิด เช่น ความรู้สึกอึดอัดเมื่อไม่สามารถควบคุมผลลัพธ์ของเกม หรือความสับสนเมื่อกฎเปลี่ยนโดยไม่แจ้งล่วงหน้า กลไกเหล่านี้ทำหน้าที่เป็นสื่อเชิงนัยยะที่ตรงกับแนวคิดของ Bogost (2007) และการออกแบบเชิงสตรีนิยมที่มุ่งให้คำตอบ แต่เปิดพื้นที่ให้เกิดการตีความหลากหลาย (Bardzell, 2010) ผลการประเมินยังสนับสนุนงานของ Salter and Blodgett (2020) ที่ระบุว่า การมีส่วนร่วมของผู้ใช้ในการตีความ (interpretive participation) เป็นหัวใจของการออกแบบเกมเชิงเฟมินิสม์ เพราะเน้นการสื่อสารประสบการณ์มากกว่าการสื่อสารสาระตรงไปตรงมา

การออกแบบเกม The Rules สะท้อนให้เห็นถึงศักยภาพของคอนเซปอาร์ตและสื่อดิจิทัลในการเป็นเครื่องมือวิพากษ์สังคมผ่านแนวทางการวิจัยเชิงสร้างสรรค์และสตรีนิยม โดยเฉพาะอย่างยิ่งในการใช้ “ภาพ” และ “กลไก” เป็นภาษาทางเลือกของการตั้งคำถาม การเปิดพื้นที่ให้กับความรู้สึกเปราะบาง และการกระตุ้นให้ผู้ชม/ผู้เล่นได้ตั้งคำถามกับโครงสร้างอำนาจที่มองไม่เห็น ซึ่งถือเป็นแนวทางที่ทรงพลังและเหมาะสมอย่างยิ่งสำหรับการสื่อสารประเด็นเรื่องเพศในยุคดิจิทัล

6.2 สรุปผลการวิจัย

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อออกแบบและพัฒนาผลงานคอนเซปอาร์ตเกม The Rules ซึ่งมีเป้าหมายในการสื่อสารแนวคิดสตรีนิยมผ่านสื่อสร้างสรรค์เชิงดิจิทัล โดยมุ่งเน้นการใช้ภาพ กลไกเกม และประสบการณ์ผู้เล่นเป็นภาษาทางเลือกในการตั้งคำถามต่อโครงสร้างอำนาจในสังคม ผลการวิจัยสามารถสรุปได้ในสามด้านสำคัญ ดังนี้

1) การออกแบบและพัฒนาผลงานเกม The Rules ประสบความสำเร็จในการสร้างสื่อสร้างสรรค์ที่มีลักษณะเป็นเครื่องมือเชิงวิพากษ์ โดยโครงเรื่องและกลไกของเกมได้สื่อสารภาวะของการถูกกดทับ ความกลัว และการไม่มีเสรีภาพผ่านรูปแบบการเล่นที่ผู้เล่นไม่สามารถควบคุมผลลัพธ์ได้อย่างแน่นอน ตัวละครและฉากถูกออกแบบให้สื่อถึงความเปราะบางและความเจ็บปวดที่เกิดจากแรงกดดันเชิงวัฒนธรรม ขณะที่เสียงประกอบและการเคลื่อนไหวในเกมช่วยเสริมสร้างบรรยากาศแห่งความอึดอัดและไร้ทางเลือก ซึ่งสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการออกแบบเพื่อสะท้อนความไม่เท่าเทียมทางเพศในระดับโครงสร้าง

2) กระบวนการออกแบบเกมในครั้งนี้ได้นำแนวคิดการวิจัยเชิงสร้างสรรค์และวิธีวิทยาการออกแบบเชิงสตรีนิยมมาใช้ร่วมกันอย่างเป็นระบบ โดยเน้นการเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติและการสะท้อนความรู้สึกที่เกิดขึ้นระหว่างกระบวนการพัฒนา ผู้วิจัยได้ทดลอง ปรับเปลี่ยน และทบทวนแนวคิดการออกแบบในแต่ละขั้นตอนอย่างต่อเนื่อง ซึ่งทำให้เกิดองค์ความรู้ใหม่ทั้งในด้านการกระบวนการคิด การจัดการความหมายผ่านภาษาภาพ และการออกแบบเกมเพื่อการสื่อสารเชิงสังคม องค์ความรู้ที่เกิดขึ้นจากกระบวนการนี้จึงไม่เพียงแต่สะท้อนผลลัพธ์ของการออกแบบ หากยังเป็นเครื่องสะท้อน “วิธีคิด” และ “วิธีฟัง” ต่อประเด็นทางสังคมที่ซับซ้อนอีกด้วย

3) ผลการประเมินประสิทธิภาพและความพึงพอใจต่อผลงานที่พัฒนาขึ้น แสดงให้เห็นว่าทั้งกลุ่มผู้เชี่ยวชาญและผู้ใช้ทั่วไปมีความเห็นในทิศทางบวก โดยผู้เชี่ยวชาญประเมินว่างานมีคุณภาพในระดับมากที่สุดในทุกด้าน ทั้งการออกแบบเนื้อหา และศักยภาพในการสื่อสารแนวคิดเชิงสังคม ขณะที่กลุ่มผู้ใช้ทั่วไปให้ความเห็นว่าเกมสามารถสร้างประสบการณ์ที่มีส่วนร่วมทางอารมณ์ กระตุ้นการตั้งคำถามต่อบทบาททางเพศ และทำให้เกิดความเข้าใจต่อประเด็นความไม่เท่าเทียมได้โดยไม่จำเป็นต้องมีคำอธิบายตรง ความเห็นที่ได้จากกลุ่มเป้าหมายยังสะท้อนว่าภาพ เสียง และการจัดจังหวะของเกมสามารถสื่อสารได้อย่างมีพลัง ซึ่งสนับสนุนแนวทางการใช้สื่อดิจิทัลเป็นพื้นที่ของการเรียนรู้ การตั้งคำถาม และการสร้างความตระหนักรู้ทางสังคม

โดยสรุป ผลงานเกม The Rules สามารถทำหน้าที่ได้ทั้งในฐานะงานศิลปะเพื่อการวิพากษ์ สื่อการเรียนรู้เชิงปฏิสัมพันธ์ และเครื่องมือในการเปิดพื้นที่สำหรับการสะท้อนประสบการณ์ของผู้หญิงในสังคมชายเป็นใหญ่ ผลการวิจัยครั้งนี้จึงไม่เพียงเป็นการออกแบบเชิงสร้างสรรค์เท่านั้น แต่ยังเป็นการเสนอแนวทางใหม่ในการใช้เกมและคอนเซปอาร์ตเพื่อการสื่อสารทางสังคมในยุคดิจิทัลได้อย่างทรงพลังและลึกซึ้ง

6.3 ข้อเสนอแนะ

6.3.1 ผลงานสร้างสรรค์คอนเซปอาร์ตเกม The Rules สามารถนำไปใช้เป็นกรณีศึกษาในการเรียนการสอนในรายวิชาที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบเกม การออกแบบสื่อเพื่อการสื่อสารทางสังคม หรือการผลิตสื่อเชิงสุนทรีย์เพื่อการณรงค์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในระดับอุดมศึกษา ซึ่งเน้นการเรียนรู้เชิงวิพากษ์ การตั้งคำถามเชิงโครงสร้าง และการออกแบบที่มีจุดยืนทางสังคมอย่างชัดเจน

6.3.2 การศึกษาครั้งต่อไปควรพิจารณาออกแบบงานวิจัยที่เน้นการเก็บข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับปฏิกิริยาของผู้เล่นที่มีต่อเนื้อหา กลไก และรูปแบบของเกม โดยเฉพาะในมิติของการรับรู้ทางอารมณ์ การตีความ และการเปลี่ยนแปลงทางความคิด เพื่อประเมินผลกระทบทางการเรียนรู้จากประสบการณ์แบบอินเทอร์แอคทีฟได้อย่างครอบคลุมมากยิ่งขึ้น

6.3.3 แนะนำให้มีการศึกษาเชิงเปรียบเทียบระหว่างคอนเซปอาร์ตเกมกับสื่อรูปแบบอื่น เช่น แอนิเมชันเชิงสารคดี ภาพยนตร์ทดลอง หรือสื่อเล่าเรื่องแบบอินเทอร์แอคทีฟ เพื่อเปรียบเทียบข้อจำกัดและศักยภาพเฉพาะของแต่ละแพลตฟอร์มในการสื่อสารประเด็นเฟมินิสม์และความไม่เท่าเทียมทางเพศในเชิงลึก ทั้งในด้านผลกระทบทางอารมณ์ กลยุทธ์การเล่าเรื่อง และการมีส่วนร่วมของผู้ชม

เอกสารอ้างอิง

- Abdu Yusuf, A., Onu Peter, S., & Gupta, U. K. (2016). Lean concepts and methods: 3P. *International Journal of Scientific Research in Computer Science, Engineering and Information Technology*, 1(2), 20–24.
https://www.researchgate.net/publication/314175406_Lean_Concepts_and_Methods_3P
- Bardzell, S. (2010). Feminist HCI: Taking stock and outlining an agenda for design. In *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems* (pp. 1301–1310). Association for Computing Machinery. <https://doi.org/10.1145/1753326.1753521>
- Bogost, I. (2007). *Persuasive games: The expressive power of videogames*. MIT Press.
- Butler, J. (1990). *Gender trouble: Feminism and the subversion of identity*. Routledge.
- Crawford, G. (2022). *Video games and social justice: Critical feminist perspectives*. Routledge.
- Dunne, A., & Raby, F. (2013). *Speculative everything: Design, fiction, and social dreaming*. MIT Press.
- Ermi, L., & Mäyrä, F. (2005). Fundamental components of the gameplay experience: Analysing immersion. In *Proceedings of the 2005 DiGRA International Conference: Changing Views – Worlds in Play*. Digital Games Research Association (DiGRA). <https://doi.org/10.26503/dl.v2005i1.119>
- Flanagan, M. (2009). *Critical play: Radical game design*. MIT Press.
- Fullbright. (2013). *Gone home* [Video game]. Fullbright. <https://gonehome.game>
- Haseman, B. (2006). A manifesto for performative research. *Media International Australia*, 118(1), 98–106.
<https://doi.org/10.1177/1329878X0611800113>
- Hooks, b. (2000). *Feminism is for everybody: Passionate politics*. South End Press.
- Kuachart, P., & Chirawatmongkhon, S. (2018). Paradigm of digital game content innovation: Feminist cultural wave for promoting the creative economy. *Journal of Cultural Approach*, 19(35), 49–63.
https://culturalapproach.siam.edu/images/magazine/w19ch35/07-res5_com-49-63.pdf (in Thai)
- McCloud, S. (1993). *Understanding comics: The invisible art*. HarperCollins.
- Ruzanka, S. (2024). *Experimental Game Design & Practices of Care*. MAI: Feminism & Visual Culture.
<https://www.maifeminism.com/experimental-game-design-practices-of-care/>
- Salen, K., & Zimmerman, E. (2004). *Rules of play: Game design fundamentals*. MIT Press.
- Salter, A., & Blodgett, B. (2020). *Toxic geek masculinity in media: Sexism, trolling, and identity policing*. Palgrave Macmillan.
- Scrivener, S. (2017). Reflection in and on action and practice in creative-production doctoral projects in art and design. <https://www.semanticscholar.org/paper/Reflection-in-and-on-action-and-practice-in-in-art-Scrivener/6322f9fee53d98b24546ffaa40dfa420f88451ad>
- Star Maid Games. (2015). *Cibele* [Video game]. <https://ninasays.so/cibele>
- Stone, K. (2018). Time and embodiment in feminist digital game design. *Feminist Media Studies*, 18(4),

705–720. <https://doi.org/10.1080/14680777.2018.1447337>

Tanenbaum, J. (2021). At the edge: periludic elements in game studies. *Game studies [online]*, 21(4).

https://gamestudies.org/2104/articles/gardner_tanenbaum

Westecott, E. (2023). *Connections: An intergenerational feminist game art timeline*. In *Proceedings of DiGRA 2023 Conference*. Digital Games Research Association (DiGRA).

<https://dl.digra.org/index.php/dl/article/view/1937/1936>

Yolaç, G. (2024). *Designing feminist games: From theory to practice*, *Feminist Media Studies*. Advance online publication.