

## รายละเอียดของรายวิชา

ชื่อสถาบันอุดมศึกษา	มหาวิทยาลัยศิลปากร
วิทยาเขต/คณะ/ภาควิชา	วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์ คณะอักษรศาสตร์ ภาควิชาภาษาไทย

## หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

- รหัสและชื่อรายวิชา  
SU 164-162 เปิดโลกในเกม (INSIGHTS INTO GAMES)
- จำนวนหน่วยกิต  
จำนวน 3 หน่วยกิต (3-0-6) (จำนวนชั่วโมงบรรยาย-ปฏิบัติการ-ศึกษาด้วยตนเอง)
- หลักสูตรและประเภทของรายวิชา  
ทุกหลักสูตรที่ใช้หมวดวิชาศึกษาทั่วไป ฉบับปี พ.ศ. 2566  
ประเภทวิชา วิชาศึกษาทั่วไป กลุ่มวิชาทักษะสังคมและชีวิต
- อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน  
อาจารย์ ดร.ทศพล ศรีพุ่ม
- ภาคการศึกษา/ชั้นปีที่เรียน  
ภาคการศึกษาปลาย ปีการศึกษา 2565 สำหรับนักศึกษาทุกชั้นปี
- รายวิชาบังคับก่อน (Pre-requisite) (ถ้ามี)  
ไม่มี
- รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน (Co-requisites) (ถ้ามี)  
ไม่มี
- วันเวลาและสถานที่เรียน  
วันอังคาร เวลา 16.45-19.30 น. ห้อง 501 ห้องประชุมทุติยวิธีพิเศษ อาคาร 36 ปี คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์ จังหวัดนครปฐม
- วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด  
16 พฤศจิกายน 2565

## หมวดที่ 2 จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

- จุดมุ่งหมายของรายวิชา
  - 1.1 เพื่อให้ นักศึกษาอธิบายการสร้างสรรค์เกม ทั้งในด้านองค์ประกอบศิลปะและความสัมพันธ์กับศิลปะแขนงต่าง ๆ ได้
  - 1.2 เพื่อให้ นักศึกษาอธิบายบทบาทและคุณค่าของเกมในสังคมร่วมสมัยได้
- วัตถุประสงค์ในการพัฒนา  
เพื่อให้ นักศึกษาเข้าใจการสร้างสรรค้เกม และบทบาทและความสำคัญของเกม ซึ่งเป็นความบันเทิงที่สำคัญในสังคมร่วมสมัย ทำให้เกิดทักษะด้านสังคมและชีวิต อันจะเป็นประโยชน์อย่างยิ่งต่อการใช้ชีวิตในศตวรรษที่ 21

### หมวดที่ 3 ลักษณะและการดำเนินการ

#### 1. คำอธิบายรายวิชา

เกมประเภทต่าง ๆ องค์ประกอบของเกม ที่มาของเนื้อเรื่อง และการเล่าเรื่องในเกม ความสัมพันธ์ระหว่างการเล่นเรื่องในเกมกับระบบการเล่นเกม ความสัมพันธ์ระหว่างเกมกับศิลปะแขนงต่าง ๆ บทบาทและคุณค่าของเกมในสังคมร่วมสมัย

#### 2. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อสัปดาห์

จำนวนชั่วโมงบรรยาย	3 ชั่วโมง
จำนวนชั่วโมงการศึกษาด้วยตนเอง	6 ชั่วโมง

#### 3. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่จะให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษา

จัด 4 ชั่วโมง สำหรับการให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการผ่านที่ห้องของอาจารย์ที่ภาควิชาภาษาไทย คณะอักษรศาสตร์ (ห้อง 322 อาคาร 50 ปี คณะอักษรศาสตร์) และแอปพลิเคชัน Discord

### หมวดที่ 4 การพัฒนานักศึกษาตามผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง

ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของรายวิชา (CLOs)	ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตร (PLOs) ที่รายวิชารับผิดชอบ	กลยุทธ์การสอนตาม CLOs	กลยุทธ์สำหรับวิธีการวัดและประเมินผลตาม CLOs
CLO1 อธิบายการสร้างสรรค์เกมทั้งในด้านองค์ประกอบศิลปะและความสัมพันธ์กับศิลปะแขนงต่าง ๆ ได้	PLO1 อธิบายความหมายและคุณค่าของศิลปะ และการสร้างสรรค์ได้	1. บรรยายหลักการและแนวคิดเกี่ยวกับองค์ประกอบของเกมและความสัมพันธ์ระหว่างศิลปะแขนงต่าง ๆ กับเกมได้ 2. มอบหมายให้นำเสนองานกลุ่มหน้าชั้นเรียน เพื่อเพิ่มทักษะสังคมและชีวิต รวมถึงให้นักศึกษาได้นำความรู้ที่เรียนมาฝึกอธิบายเกมที่ตนเองสนใจ	- ให้นักศึกษาทำแบบทดสอบความรู้ในแต่ละสัปดาห์ - จัดสอบเพื่อวัดความรู้ของนักศึกษา - ประเมินจากการนำเสนอของนักศึกษา โดยเน้นพิจารณาการนำความรู้ที่เรียนไปใช้ในการอธิบายเกมที่สนใจ
CLO2 อธิบายบทบาทและคุณค่าของเกมในสังคมร่วมสมัยได้			

## หมวดที่ 5 แผนการสอนและการประเมินผล

## 1. แผนการสอน

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	CLOs	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน สื่อที่ใช้ (ถ้ามี)	ผู้สอน
1 (29 พ.ย. 65)	<b>แนะนำรายวิชา</b> - แนะนำรายวิชา จุดประสงค์ เนื้อหา วิธีการ การสอน กิจกรรม การประเมินผล และสื่อการสอน - แนะนำเนื้อหาโดยสังเขปของรายวิชาใน 16 สัปดาห์ <b>1. ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับเกม</b> - ความหมายของเกม - ความเป็นมาของเกม	1	3	<b>กิจกรรมการเรียนการสอน</b> - ผู้สอนชี้แจงรายละเอียดของรายวิชา - ผู้สอนบรรยายความรู้ตัวหัวข้อประจำ สัปดาห์	อ.ดร.ทศพล ศรีพุ่ม
2 (6 ธ.ค. 65)	<b>2. ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับ “เรื่องเล่า” ในเกม</b> - องค์ประกอบของเกม - ลักษณะและองค์ประกอบของเรื่องเล่าใน เกม ได้แก่ ตัวละคร โครงเรื่อง กลวิธีการ เล่าเรื่อง และแนวคิด - เรื่องเล่าในเกมกับระบบการเล่นเกม (gameplay)	1		<b>กิจกรรมการเรียนการสอน</b> - ผู้สอนบรรยายความรู้ตัวหัวข้อประจำ สัปดาห์ - แบบฝึกหัดเก็บคะแนน ครั้งที่ 1 (5 คะแนน)	
3 (13 ธ.ค. 65)	<b>3. ลักษณะของเกมประเภทต่าง ๆ</b> - การแบ่งประเภทเกม - ลักษณะของเกมประเภทต่าง ๆ - ลักษณะเด่นของเกมสวมบทบาท (RPG- role playing game)	1	3	<b>กิจกรรมการเรียนการสอน</b> - ผู้สอนบรรยายความรู้ตัวหัวข้อประจำ สัปดาห์ - แบบฝึกหัดเก็บคะแนน ครั้งที่ 2 (5 คะแนน)	
4 (20 ธ.ค. 65)	<b>4. โครงเรื่องของเกม</b> - ประเภทและลักษณะของโครงเรื่องใน เรื่องเล่า - ประเภทและลักษณะของโครงเรื่องใน เกม - ความสัมพันธ์ระหว่างโครงเรื่องกับระบบ การเล่นเกม <u>กรณีศึกษา</u> <i>Final Fantasy X, Angry Bird, Child of Light</i>	1	3	<b>กิจกรรมการเรียนการสอน</b> - ผู้สอนบรรยายความรู้ตัวหัวข้อประจำ สัปดาห์ - ผู้สอนและนักศึกษาร่วมกันอภิปราย กรณีศึกษา - แบบฝึกหัดเก็บคะแนน ครั้งที่ 3 (5 คะแนน)	
5 (27 ธ.ค. 65)	<b>5. ตัวละครในเกม</b> - ประเภทและลักษณะของตัวละครใน เรื่องเล่า - ประเภทและลักษณะของตัวละครในเกม - ลักษณะการสร้างตัวละครในเกม <u>กรณีศึกษา</u> <i>Genshin Impact, Onmyoji</i>	1	3	<b>กิจกรรมการเรียนการสอน</b> - ผู้สอนบรรยายความรู้ตัวหัวข้อประจำ สัปดาห์ - ผู้สอนและนักศึกษาร่วมกันอภิปราย กรณีศึกษา - แบบฝึกหัดเก็บคะแนน ครั้งที่ 4 (5 คะแนน)	

6 (3 ม.ค. 66)	<b>6. วิธีการเล่าเรื่องในเกม</b> - ประเภทและลักษณะของวิธีการเล่าเรื่อง ในเรื่องเล่า - ประเภทและลักษณะของวิธีการเล่าเรื่อง ในเกม - ความสัมพันธ์ระหว่างวิธีการเล่าเรื่องกับ ระบบการเล่นเกม <u>กรณีศึกษา</u> <i>Nier: Automato, Destiny, Detroit: Become Human</i>	1	3	<b>กิจกรรมการเรียนการสอน</b> - ผู้สอนบรรยายความรู้ตัวหัวข้อประจำ สัปดาห์ - ผู้สอนและนักศึกษาร่วมกันอภิปราย กรณีศึกษา - แบบฝึกหัดเก็บคะแนน ครั้งที่ 5 (5 คะแนน)	
7 (10 ม.ค. 66)	<b>7. ฉาก ไอเท็ม และเพลงในเกม</b> - ประเภทของฉาก ไอเท็ม และเพลง - ความหมายและความสำคัญของฉาก ไอ เท็ม และเพลงต่อเกม <u>กรณีศึกษา</u> <i>Genshin Impact, Dragon Age: Inquisition, Final Fantasy XV</i>	1	12	<b>กิจกรรมการเรียนการสอน</b> - ผู้สอนบรรยายความรู้ตัวหัวข้อประจำ สัปดาห์ - ผู้สอนและนักศึกษาร่วมกันอภิปราย กรณีศึกษา - แบบฝึกหัดเก็บคะแนน ครั้งที่ 6 (5 คะแนน)	
8 (17 ม.ค. 66)	<b>สอบกลางภาค</b>		3	<b>สอบกลางภาค 20 คะแนน</b>	
9 (24 ม.ค. 66)	<b>8. เกมกับศาสนา ความเชื่อ และปรัชญา</b> - การนำเนื้อหาทางศาสนา ความเชื่อ และ ปรัชญามาใช้ในเกม <u>กรณีศึกษา</u> <i>God of War, Nier: Automato, Journey</i>	1	3	<b>กิจกรรมการเรียนการสอน</b> - ผู้สอนบรรยายความรู้ตัวหัวข้อประจำ สัปดาห์ - ผู้สอนและนักศึกษาร่วมกันอภิปราย กรณีศึกษา - แบบฝึกหัดเก็บคะแนน ครั้งที่ 7 (5 คะแนน)	
10 (31 ม.ค.66)	<b>9. เกมกับสิ่งแวดล้อม</b> - การนำปัญหาสิ่งแวดล้อมมาใช้ในเกม <u>กรณีศึกษา</u> <i>Death Stranding, Final Fantasy 7</i>	1		<b>กิจกรรมการเรียนการสอน</b> - ผู้สอนบรรยายความรู้ตัวหัวข้อประจำ สัปดาห์ - ผู้สอนและนักศึกษาร่วมกันอภิปราย กรณีศึกษา - แบบฝึกหัดเก็บคะแนน ครั้งที่ 8 (5 คะแนน)	
11 (7 ก.พ. 66)	<b>10. เกมกับประวัติศาสตร์และการเมือง</b> - การนำเสนอเนื้อหาด้านประวัติศาสตร์ และการเมืองมาใช้ในเกม <u>กรณีศึกษา</u> <i>Metal Gear Solid: Phantom Pain, This War of Mine, Civilization</i>	1		<b>กิจกรรมการเรียนการสอน</b> - ผู้สอนบรรยายความรู้ตัวหัวข้อประจำ สัปดาห์ - ผู้สอนและนักศึกษาร่วมกันอภิปราย กรณีศึกษา - แบบฝึกหัดเก็บคะแนน ครั้งที่ 9 (5 คะแนน)	

12 (14 ก.พ. 66)	<b>11. เกมในสื่ออื่น ๆ</b> - เกมในภาพยนตร์ เพลง และละคร โทรทัศน์ และวรรณกรรม - การดัดแปลงเกมเป็นภาพยนตร์ เพลง และละครโทรทัศน์ และวรรณกรรม  <u>กรณีศึกษา</u> <i>Arcane, Kingsglave, Ready Player          One</i>	2	3	<b>กิจกรรมการเรียนการสอน</b> - ผู้สอนบรรยายความรู้ตัวหัวข้อประจำ สัปดาห์ - ผู้สอนและนักศึกษาร่วมกันอภิปราย กรณีศึกษา - แบบฝึกหัดเก็บคะแนน ครั้งที่ 10 (5 คะแนน)	
13 (21 ก.พ. 66)	<b>12. อุตสาหกรรมเกมและ “แฟนด้อม”</b> - ลักษณะของอุตสาหกรรมเกมและ “แฟน ด้อม” - ความสำคัญของอุตสาหกรรมเกมและ “แฟนด้อม” ในสังคมร่วมสมัย  <u>กรณีศึกษา</u> <i>Final Fantasy Series, Genshin          Impact</i>	2	3	<b>กิจกรรมการเรียนการสอน</b> - ผู้สอนบรรยายความรู้ตัวหัวข้อประจำ สัปดาห์ - แบบฝึกหัดเก็บคะแนน ครั้งที่ 11 (5 คะแนน)	
14 (28 ก.พ. 66)	<b>13. เกมในฐานะวัฒนธรรมความบันเทิง</b> - ลักษณะของเกมในฐานะวัฒนธรรมความ บันเทิง (อี-สปอร์ต, การแคสต์เกม) - ความสำคัญเกมในฐานะวัฒนธรรมความ บันเทิงในสังคมร่วมสมัย  <u>กรณีศึกษา</u> <i>League of Legend, Overwatch</i>	2	3	<b>กิจกรรมการเรียนการสอน</b> - ผู้สอนบรรยายความรู้ตัวหัวข้อประจำ สัปดาห์ - ผู้สอนและนักศึกษาร่วมกันอภิปราย กรณีศึกษา - แบบฝึกหัดเก็บคะแนน ครั้งที่ 12 (5 คะแนน)	
15 (7 มี.ค. 66)	การนำเสนองานกลุ่มหน้าชั้นเรียน 1	1, 2	3	การนำเสนองานกลุ่มปลายภาค (20 คะแนน)	
16 (14 มี.ค. 66)	การนำเสนองานกลุ่มหน้าชั้นเรียน 2	1, 2	3	การนำเสนองานกลุ่มปลายภาค (20 คะแนน)	
		รวม	48		

## 2. แผนการประเมินตามผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของรายวิชา

ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของรายวิชา (CLOs)	กิจกรรมการประเมินผล การเรียนรู้ของผู้เรียน	กำหนดการประเมิน (สัปดาห์ที่)	สัดส่วนของการประเมินผล
CLO1 อธิบายการสร้างสรรค์เกม ทั้งในด้านองค์ประกอบ ศิลปะและความสัมพันธ์กับศิลปะแขนงต่าง ๆ ได้	การทำแบบทดสอบ	2, 3, 4, 5, 6, 7, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15	60%
	การสอบ	8	20%
	การนำเสนอหน้าชั้นเรียน	15, 16	20%
CLO2 อธิบายบทบาทและคุณค่าของเกมในสังคมร่วมสมัยได้	การทำแบบทดสอบ	ทุกสัปดาห์	ใช้สัดส่วนร่วมกับ CLO1
	การนำเสนอหน้าชั้นเรียน	15, 16	

## หมวดที่ 6 ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

## ตำราและเอกสารที่ใช้ประกอบการเรียนการสอน

## 1. ตำราและเอกสารหลัก

เอกสารประกอบการสอนที่ผู้สอนจัดเตรียมไว้ให้

## 2. เอกสารและข้อมูลสำคัญ

กিজา รัตนการุณย์. (2547). *นิทานในเกมคอมพิวเตอร์ : การสืบสานและสร้างสรรค์*. วิทยานิพนธ์อักษรศาสตรมหาบัณฑิต สาขาภาษาไทย ภาควิชาภาษาไทย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

โฆษิต ศรีกฤษณรัตน์. (2553). *วิธีการเล่าเรื่องในเกมแบบสวมบทบาทของญี่ปุ่นและการมีส่วนร่วมของผู้เล่น*. วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต ภาควิชาการสื่อสารมวลชน จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ฐนิตา หวังวิชพันธุ์. (2561). *การเล่าเรื่องเชิงปฏิสัมพันธ์ในเกมวีชวลโนเวลประเภท "เกมจีบหนุ่ม" บนสมาร์ตโฟน*. วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชานิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ธิมา ไหมแพง. (2562). *เกมสยองขวัญและเกมผีไทยบนแพลตฟอร์มดิจิทัลกับทุนทางวัฒนธรรม*.

วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชานิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

พนม คลี่ฉายา. (2560). *การรู้เท่าทันเกมส์ของนักเรียนมัธยมศึกษาในประเทศไทย : รายงานการวิจัย*.

กรุงเทพฯ : คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

เอกยุทธ์ จรุงฤกษ์นาวณิช. (2552). *ตำนาน ฟินอล แฟนตาซี*. พิมพ์ครั้งที่ 3. นนทบุรี : กรีน-ปัญญาญาณ.

Lebowitz, Josiah and Klug, Chris. (2011). *Interactive Storytelling for Video Games: A Player-Centered Approach to Creating Memorable Characters and Stories*. Elsevier: Burlington.

Mäyrä, Frans. (2008). *Introduction to Game Studies: Games in Culture*. London: Sage Publications.

## หมวดที่ 7 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

### 1. กลยุทธ์การประเมินการจัดการเรียนการสอนของรายวิชา

- 1.1 แบบประเมินรายวิชาผ่านระบบการประเมินของมหาวิทยาลัย
- 1.2 การแสดงความคิดเห็นและข้อเสนอแนะของนักศึกษาระหว่างภาคเรียน
- 1.3 การสะท้อนจากพฤติกรรมของผู้เรียน

### 2. การปรับปรุงการสอน

- 2.1 แบบประเมินการสอนผ่านระบบการประเมินของมหาวิทยาลัย
- 2.2 ปรับปรุงจากการค้นคว้าเพิ่มเติม
- 2.3 ปรับปรุงจากข้อเสนอแนะของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร

### 3. กระบวนการยืนยัน (verification) ผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษา

ในระหว่างการเรียนการสอน มีการทวนสอบผลสัมฤทธิ์ผลการเรียนรู้ที่คาดหวังแต่ละหัวข้อจากการมอบหมายงานให้นักศึกษาทำ การวิพากษ์ผลการวิเคราะห์ของนักศึกษาและพิจารณาถึงการปรับปรุงผลงานในการวิเคราะห์ครั้งถัดไปจากการพิจารณาการนำเสนอรายงานปลายภาค