

การออกแบบและพัฒนาบอร์ดเกม “ชีวิตดีๆ ที่ลงตัว” เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้เกี่ยวกับสังคมไทย

Design and Development of the Board Game “A Perfect Life” to Promote Understanding of Thai Society

พสุกิตต์ จันทรแจ้ง¹, ธนภัทร์ ชันธหัตถ์², นวกรณ์ กาละปุก³

¹สาขาเทคโนโลยีดิจิทัลมีเดีย, มหาวิทยาลัยธนบุรี, pasukitt_DM@thonburi-u.ac.th

²สาขาเทคโนโลยีดิจิทัลมีเดีย, มหาวิทยาลัยธนบุรี, tanapat.dm@thonburi-u.ac.th

³สาขาวิชาการบัญชี, มหาวิทยาลัยธนบุรี, nawakon.ac@thonburi-u.ac.th

บทคัดย่อ

ในปัจจุบัน สังคมไทยโดยเฉพาะในเขตเมืองอย่างกรุงเทพมหานครกำลังเผชิญกับปัญหาที่มีความซับซ้อนทั้งด้านเศรษฐกิจ สังคม การเมือง และวัฒนธรรม ซึ่งส่งผลกระทบต่อคุณภาพชีวิตของประชาชน โดยเฉพาะกลุ่มเยาวชนและนักศึกษา ซึ่งมักขาดความเข้าใจที่ลึกซึ้งเกี่ยวกับบทบาท หน้าที่ และผลกระทบของปัญหาดังกล่าวต่อชีวิตจริง การจัดการเรียนรู้แบบเดิมที่เน้นการบรรยายหรือการอ่านจากเอกสารเพียงอย่างเดียวอาจไม่เพียงพอในการสร้างการตระหนักรู้และทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 ดังนั้น งานวิจัยนี้จึงมีจุดมุ่งหมายในการออกแบบและพัฒนาบอร์ดเกม “ชีวิตดีๆ ที่ลงตัว” ให้เป็นเครื่องมือการเรียนรู้รูปแบบใหม่ที่สามารถจำลองสถานการณ์ทางสังคมและเปิดโอกาสให้ผู้เล่นได้ฝึกคิด วิเคราะห์ วางแผน และตัดสินใจในบริบทที่ใกล้เคียงกับชีวิตจริง เพื่อเสริมสร้างความเข้าใจต่อปัญหาสังคมไทยและปลูกฝังแนวคิดในการวางแผนชีวิตอย่างมีความรับผิดชอบผ่านการเล่นเกมอย่างมีความหมายการวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อออกแบบและพัฒนาบอร์ดเกม “ชีวิตดีๆ ที่ลงตัว” ซึ่งเป็นเกมกระดานรูปแบบการ์ดที่ใช้สำหรับส่งเสริมการเรียนรู้เกี่ยวกับสังคมไทย โดยเน้นบริบทของกรุงเทพมหานครในช่วงที่ผ่านมา เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ที่นำข้อมูลจากการศึกษาปัญหาทางเศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรมของประเทศไทยมาวิเคราะห์และถ่ายทอดในรูปแบบเกม โดยมีเป้าหมายเพื่อให้ผู้เล่นเกิดความตระหนักรู้ในบทบาท หน้าที่ และความรับผิดชอบต่อสังคม ผ่านการเล่นเกมที่จำลองสถานการณ์ต่าง ๆ เสมือนชีวิตจริง

กระบวนการวิจัยประกอบด้วยการวิเคราะห์เอกสาร การออกแบบเกมโดยใช้แนวคิด Experiential Learning และ Game-Based Learning การออกแบบการ์ดเกม 3 ประเภท ได้แก่ การ์ดตัวละคร การ์ดเหตุการณ์ และการ์ดตัวช่วย การสร้างกลไกการเล่นที่สอดคล้องกับการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ การออกแบบองค์ประกอบทางกราฟิกที่สะท้อนอัตลักษณ์ของกรุงเทพฯ และการนำต้นแบบเกมไปปรึกษาผู้เชี่ยวชาญด้านบอร์ดเกมเพื่อปรับปรุง ก่อนนำไปทดลองใช้จริงกับกลุ่มตัวอย่างโดยใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) สำหรับนักเรียนและนักศึกษา จำนวน 50 คน จากงาน Open House 2025 มหาวิทยาลัยธนบุรี โดยใช้การสังเกตและแบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการเก็บข้อมูลจากการทดลองนำบอร์ดเกม “ชีวิตดีๆ ที่ลงตัว” มาทดลองเล่นภายในงานกิจกรรมดังกล่าว

ผลการวิจัยพบว่า ผู้เล่นมีความพึงพอใจต่อรูปแบบเกมในระดับมาก โดยเฉพาะด้านความสนุก ความเข้าใจง่าย และคุณภาพของงานออกแบบ ขณะเดียวกันผู้เล่นสามารถเชื่อมโยงเนื้อหาในเกมกับสถานการณ์ในชีวิตจริงและเกิดการสะท้อนคิดในแง่ของบทบาททางสังคม ทักษะชีวิต และความยากง่ายในการใช้ชีวิตในบริบทเมืองหลวง ข้อเสนอแนะจากผู้เล่นสะท้อนถึงความจำเป็นในการปรับสมดุลของตัวละครบางประเภท และการปรับความชัดเจน

ของกติกาบางส่วนโดยสรุป บอร์ดเกม “ชีวิตดี ๆ ที่ลงตัว” เป็นเครื่องมือการเรียนรู้ที่มีศักยภาพในการส่งเสริมความเข้าใจปัญหาสังคมไทยในรูปแบบที่สนุก เข้าถึงง่าย และกระตุ้นให้ผู้เล่นได้เรียนรู้ผ่านประสบการณ์และปฏิสัมพันธ์อย่างมีความหมาย

คำหลัก: บอร์ดเกม การเรียนรู้สังคม การออกแบบเกม การเรียนรู้เชิงประสบการณ์

Abstract

At present, Thai society—particularly in urban areas such as Bangkok—is facing complex problems spanning economic, social, political, and cultural dimensions, which directly affect the quality of life of its people. Youth and students, in particular, often lack a deep understanding of their roles, responsibilities, and the real-life consequences of these societal issues. Traditional learning approaches that rely heavily on lectures or textbook-based instruction may no longer be sufficient to foster awareness and the essential skills required in the 21st century. Therefore, this research aims to design and develop a board game titled “A Balanced Life” (Chiwit Dee Dee Tee Long Tua) as a new learning tool that simulates real-world social scenarios. The game encourages players to think critically, analyze, plan, and make decisions in contexts that closely resemble everyday life. The ultimate goal is to enhance understanding of Thai social issues and instill a sense of responsible life planning through meaningful gameplay.

This qualitative research adopts information derived from studies on Thailand’s economic, social, and cultural challenges. The content is transformed into game elements that encourage players to become aware of their societal roles and responsibilities. The development process included document analysis, game design based on Experiential Learning and Game-Based Learning principles, and the creation of three card types: Character Cards, Event Cards, and Support Cards. These elements were structured to align with experiential learning models. Additionally, the game’s graphic design reflects the identity of Bangkok through visual elements, and the prototype was reviewed by board game experts before being tested with a sample group of 50 high school and university students at the "Open House 2025" event at Thonburi University. The study used purposive sampling, observation, and questionnaires to collect data from the gameplay trial.

The research findings show that players expressed high satisfaction with the game, particularly in terms of enjoyment, clarity, and design quality. Moreover, players were able to connect the game content with real-life situations, leading to reflective thinking on social roles, life skills, and the complexities of urban living. Participant feedback indicated the need for adjustments in character balancing and clarity in game rules. In conclusion, “A Balanced Life” board game proves to be a promising educational tool for enhancing understanding of social issues in Thailand. It provides an accessible, engaging, and experiential platform that encourages meaningful learning through active participation and social interaction.

Keywords: board game, social learning, game design, experiential learning.

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

วัยรุ่นตอนปลายเป็นช่วงวัยที่มีความสำคัญยิ่งในการพัฒนาทักษะทางสังคม และการเตรียมความพร้อมสู่ชีวิตผู้ใหญ่ ตามทฤษฎีพัฒนาการของ Erickson วัยรุ่นมีภารกิจในการสร้างอัตลักษณ์ และบทบาทของตนเองในสังคม โดยต้องเรียนรู้บทบาทหน้าที่ที่ตนจะปฏิบัติในวัยผู้ใหญ่และสำรวจทางเลือกต่างๆ ในชีวิต รวมถึงการตั้งเป้าหมาย และวางแผนอนาคตของตนเอง (Erik Erikson, 2024) การมีทักษะชีวิตที่ดี (Life skills) เช่น ความสามารถในการตัดสินใจแก้ปัญหา การคิดอย่างมีวิจารณญาณ การสื่อสาร และร่วมมือกับผู้อื่น ตลอดจนความรับผิดชอบต่องานตัวเอง และสังคม จึงเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับวัยรุ่นในการก้าวผ่านสู่วัยผู้ใหญ่ได้อย่างมีคุณภาพ องค์การอนามัยโลก (WHO) ได้ให้คำนิยาม “ทักษะชีวิต” ว่าเป็น “ความสามารถในการปรับตัวและพฤติกรรมเชิงบวกที่ช่วยให้บุคคลสามารถรับมือกับความต้องการ และความท้าทายในชีวิตประจำวันได้อย่างมีประสิทธิภาพ” (Adeline Darlington-Bernard, Corélie Salque, Julien Masson, Emily Darlington, Graça S Carvalho, Florence Carrouel, 2023) ซึ่งครอบคลุมทักษะการดำเนินชีวิตหลากหลายด้าน อาทิ การตัดสินใจ การแก้ปัญหา การคิดสร้างสรรค์ การสื่อสาร ความร่วมมือ การรู้จักตนเอง และเห็นใจผู้อื่น เป็นต้น โดยปัจจุบันสังคมไทย โดยเฉพาะในกรุงเทพมหานคร กำลังเผชิญกับปัญหาสังคมที่หลากหลาย ซึ่งส่งผลกระทบต่อคุณภาพชีวิตของประชาชน ปัญหาเหล่านี้รวมถึงความเหลื่อมล้ำทางสังคม การขาดความรับผิดชอบต่อสังคม และการตัดสินใจอย่างมีประสิทธิภาพ

อย่างไรก็ดี เพื่อแก้ไขปัญหาดังกล่าว การปลูกฝังทักษะทางสังคมและทักษะชีวิตเหล่านี้ในวัยรุ่นมักเผชิญความท้าทายในระบบการศึกษาปัจจุบันที่เน้นวิชาการเป็นหลัก การเรียนรู้ผ่านการเล่นเกมได้รับความสนใจว่าเป็นแนวทางหนึ่งที่สามารถเสริมสร้างทักษะดังกล่าวได้อย่างมีประสิทธิภาพ เนื่องจากการเล่นเกมเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์ตรงในสภาพแวดล้อมที่ปลอดภัยและเป็นกันเอง เมื่อผู้เล่นมีส่วนร่วมในเกมอย่างกระตือรือร้น ตัวอย่าง เช่น บอร์ดเกม สามารถช่วยให้ผู้เล่นได้ฝึกทักษะทางสังคมที่สำคัญหลายประการ ไม่ว่าจะเป็นการรู้จักรอคอย การแบ่งปัน การยอมรับชัยชนะ และความพ่ายแพ้ การสนทนาโต้ตอบ การแก้ปัญหาเฉพาะหน้า การทำงานเป็นทีม ตลอดจนการปรับตัวอย่างยืดหยุ่นต่อสถานการณ์ต่างๆ ทักษะเหล่านี้ล้วนมีความสำคัญในการอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมวัยเรียนและวัยรุ่น (Carly Klayman ,2021) นอกจากนี้ งานวิจัยยังพบว่าการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมมีข้อดีเหนือวิธีการสอนแบบบรรยายดั้งเดิมหลายประการ เช่น สภาพการเรียนรู้ที่ปลอดภัยกว่า ระดับการมีส่วนร่วมของผู้เรียนที่สูงกว่า ผู้เรียนมีแรงจูงใจที่จะเรียนรู้มากขึ้น ได้รับข้อมูลย้อนกลับทันทีขณะเล่นเกม และสามารถเชื่อมโยงเนื้อหาของเกมกับบริบทชีวิตจริงได้ง่ายกว่า มนัสนันท์ หัตถศักดิ์ (2565) ได้กล่าวถึง คุณลักษณะเหล่านี้สอดคล้องกับหลักการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางและส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยตนเอง ซึ่งเอื้อต่อการพัฒนาทักษะชีวิตและความคิดเชิงวิจารณญาณของผู้เรียนไปพร้อมกัน มิงงานวิจัยทั้งใน และต่างประเทศจำนวนหนึ่งซึ่งแสดงให้เห็นถึงศักยภาพของเกมเพื่อการศึกษาในการส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียนในด้านต่างๆ นภาศรี สงสัย. (2563) ได้ทำการศึกษาการใช้บอร์ดเกมเป็นสื่อประกอบการเรียนการสอนวิชาวิทยาศาสตร์เรื่องระบบนิเวศสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของผู้เรียน ผลการศึกษาดังกล่าวชี้ให้เห็นว่า บอร์ดเกมการศึกษา สามารถนำมาใช้พัฒนาทักษะทางวิชาการ ทั้งยังสะท้อนให้เห็นว่าการเรียนรู้ผ่านเกมได้รับการยอมรับในวงกว้างว่าเป็นแนวทางที่ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างสนุกสนาน และมีประสิทธิภาพ

จากเหตุผลข้างต้นจะเห็นได้ว่า การบูรณาการเกมเพื่อการศึกษาโดยเฉพาะบอร์ดเกมการ์ดที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการจัดสมดุลชีวิตที่ดีในด้านต่างๆ มีความสำคัญ และน่าจะเป็นประโยชน์อย่างยิ่งต่อการเรียนรู้ของวัยรุ่น บอร์ดเกม “ชีวิตดีๆ ที่ลงตัว” ถูกออกแบบมาให้ผู้เล่นสวมบทบาทสมมติในสถานการณ์ชีวิตจริง ไม่ว่าจะเป็นด้าน

การเรียนรู้ การประกอบอาชีพ การเงิน ความสัมพันธ์ และสุขภาพ เพื่อให้ผู้เล่นได้ฝึกตัดสินใจวางแผนชีวิตและบริหารจัดการทรัพยากรที่มีอย่างรอบคอบ การเล่นเกมนี้คาดหวังว่าจะช่วยส่งเสริมให้ผู้เล่นเกิดการเรียนรู้บทบาทหน้าที่ของตนในสังคม เข้าใจความรับผิดชอบในการตัดสินใจแต่ละด้านของชีวิต ด้วยเหตุนี้โครงการวิจัยนี้จึงมีแนวคิดที่จะพัฒนาแนวทางการเรียนรู้สังคมผ่านบอร์ดเกมการ์ดดังกล่าว และประเมินผลลัพธ์ทางการเรียนรู้ที่เกิดขึ้น เพื่อสนับสนุนการพัฒนาทักษะชีวิตของเยาวชนอย่างเป็นระบบและมีหลักฐานเชิงประจักษ์รองรับ

วัตถุประสงค์

1. เพื่อออกแบบและพัฒนาบอร์ดเกม “ชีวิตดีๆ ที่ลงตัว” เพื่อเป็นเครื่องมือการเรียนรู้เกี่ยวกับสังคมไทยอย่างเป็นระบบ
2. เพื่อศึกษาผลกระทบของบอร์ดเกมที่มีต่อความเข้าใจปัญหาสังคมและทักษะการคิดเชิงวิเคราะห์ของนักเรียนและนักศึกษา
3. เพื่อเสนอแนวทางในการใช้บอร์ดเกมเป็นสื่อการเรียนรู้ในระบบการศึกษา

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้ออกแบบและพัฒนาบอร์ดเกม “ชีวิตดีๆ ที่ลงตัว” เพื่อเป็นเครื่องมือการเรียนรู้เกี่ยวกับสังคมไทยอย่างเป็นระบบ
2. ได้ส่งเสริมการเรียนรู้เชิงปฏิบัติและการคิดวิเคราะห์ผ่านสถานการณ์จำลองของบอร์ดเกมที่มีต่อความเข้าใจปัญหาสังคมและทักษะการคิดเชิงวิเคราะห์ของนักเรียนและนักศึกษา
3. ได้แนวทางให้สถาบันการศึกษานำบอร์ดเกมมาใช้เป็นสื่อการเรียนรู้ในระบบการศึกษา

กรอบแนวคิด

งานวิจัยนี้ตั้งอยู่บนกรอบแนวคิดของ ทฤษฎีการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ (Constructivism) และ การเรียนรู้ผ่านเกม (Game-Based Learning) เป็นหลัก ซึ่งทั้งสองแนวคิดต่างสนับสนุนการมีส่วนร่วมของผู้เรียนในการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง แทนการเรียนรู้แบบท่องจำหรือรับความรู้โดยตรงจากผู้สอน ตามแนวคิด Constructivism ผู้เรียนจะเกิดการเรียนรู้อย่างลึกซึ้งซึ่งเมื่อได้ลงมือปฏิบัติจริง และสร้างความรู้ความเข้าใจขึ้นจากประสบการณ์ของตนเอง การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์เน้นให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (Learner-centered) และมีการโต้ตอบกับสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ด้วยตนเอง ผู้วิจัยจึงออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านบอร์ดเกมโดยคำนึงถึงหลักการนี้ กล่าวคือ ให้ผู้เล่น (ผู้เรียน) ได้มีโอกาสทดลองคิด ตัดสินใจ และแก้ปัญหาในสถานการณ์จำลองที่เกมสร้างขึ้น ซึ่งจะเปิดช่องให้ผู้เล่นได้สะท้อนคิด (Reflect) ถึงผลของการกระทำและเรียนรู้หลักการหรือบทเรียนต่างๆ จากการเล่นเกมนั้น ผู้เรียนจะได้ สร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ผ่านการเชื่อมโยงประสบการณ์ในเกมกับความรู้พื้นฐาน และชีวิตจริงของตน อันสอดคล้องกับเป้าหมายของการเรียนรู้ทางสังคมที่ต้องการให้ผู้เรียนเกิดความรู้ความตระหนักรู้และปรับใช้บทเรียนที่ได้รับในชีวิตประจำวัน ควบคู่กันนั้น แนวคิด การเรียนรู้ผ่านเกม (Game-based Learning) ชี้ให้เห็นว่าการใช้เกมที่ถูกออกแบบอย่างมีวัตถุประสงค์ทางการศึกษาจะสามารถสร้างแรงจูงใจและประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพให้แก่ผู้เล่นได้ Pho และ Dinscore (2015) ระบุว่าการเล่นเกมนเพื่อการศึกษาที่มีข้อดีหลายประการ เช่น กระตุ้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียนอย่างเต็มที่ ให้ผลป้อนกลับ (Feedback) ทันทีระหว่างการเล่น และช่วยให้ผู้เรียนเชื่อมโยงสิ่งที่เล่นกับสถานการณ์จริงได้ง่าย (มนัสนันท์, 2565)

คุณลักษณะเหล่านี้ทำให้การเรียนรู้ผ่านเกมมีความสอดคล้องกับแนวทางเชิง Constructivist ที่มุ่งเน้นการเรียนรู้ผ่านการลงมือทำและประสบการณ์ตรง เมื่อผสานแนวคิดทั้งสองเข้าด้วยกัน



ภาพ 1 กรอบแนวคิดงานวิจัย

ผู้วิจัยจึงกำหนดกรอบแนวคิดในการพัฒนา บอร์ดเกมการ์ด “ชีวิตดีๆ ที่ลงตัว” ให้เป็นสื่อกลางที่ผู้เรียนจะได้ลงมือปฏิบัติ (ผ่านการเล่นเกม) และสร้างองค์ความรู้เกี่ยวกับทักษะชีวิตด้วยตนเอง โดยบทบาทของผู้วิจัย/ผู้สอนจะเป็นผู้ช่วยเหลือหรือผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator) คอยกระตุ้นให้ผู้เรียนได้สะท้อนบทเรียนจากเกมและเชื่อมโยงไปสู่หลักการทางสังคมที่เกี่ยวข้อง โดยมีขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. ศึกษารวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับสภาวะทางเศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรมของประเทศไทย จากฐานข้อมูลออนไลน์
2. นำข้อมูลที่ได้จากพื้นที่ที่กำหนดทิศทางการออกแบบวิธีเล่นของ บอร์ดเกมและรายละเอียดของอุปกรณ์ที่ต้องนำมาใช้ในการเล่นเกมส์
3. นำเสนอแบบร่างผลงานออกแบบบอร์ดเกมและวิธีเล่นกับผู้เชี่ยวชาญด้านบอร์ดเกมโดยการสัมภาษณ์แบบเจาะลึกรายบุคคล (In-depth Interview) เพื่อนำความคิดเห็นมาใช้ในการปรับปรุงและพัฒนาตัวบอร์ดเกม
4. พัฒนาผลงานออกแบบตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญด้านบอร์ดเกม
5. นำผลงานออกแบบบอร์ดเกมมาทดลองเล่นกับกลุ่มเป้าหมายใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling)
6. ประเมินผลงานออกแบบและวิธีการเล่นบอร์ดเกม ด้วยแบบสอบถามปลายปิด - เปิด

จากกรอบแนวคิดดังกล่าว สมมติฐานเชิงแนวคิดของงานวิจัยนี้คือ การจัดการเรียนรู้ผ่านบอร์ดเกมการ์ดที่ยึดผู้เล่นเป็นศูนย์กลางจะช่วยให้ผู้เรียนวัยรุ่นเกิดการเรียนรู้ และพัฒนาทักษะสังคมที่สำคัญ อาทิ การวางแผน และตัดสินใจด้านการเรียน/อาชีพ การบริหารจัดการตนเอง และความรับผิดชอบต่อผลของการตัดสินใจ ได้ดีกว่าการเรียนรู้ในรูปแบบการบรรยายหรือวิธีการดั้งเดิม

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ดำเนินการตามกระบวนการวิจัยเชิงคุณภาพอย่างเป็นระบบ เพื่อพัฒนาและออกแบบบอร์ดเกม “ชีวิตดีๆ ที่ลงตัว” ให้ส่งเสริมการเรียนรู้ด้านสังคมไทยผ่านการเล่นเกมกระดานรูปแบบการ์ด โดยอาศัยแนวคิดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (Experiential Learning) ที่เน้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติ

และสะท้อนประสบการณ์ตรง (Kolb, 1984) ควบคู่กับแนวทางการเรียนรู้ที่ใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) ซึ่งชี้ว่าเกมที่ออกแบบดีจะสร้างสมดุลระหว่างสาระความรู้กับความสนุก ทำให้ผู้เล่นสามารถนำความรู้ที่ได้รับไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริงได้ (Plass, Homer, & Kinzer, 2015) นอกจากนี้ยังใช้หลักการออกแบบที่มุ่งเน้นผู้ใช้เป็นศูนย์กลาง (User-Centered Design) เพื่อให้แน่ใจว่าตัวเกมตอบสนองต่อความต้องการและประสบการณ์ของกลุ่มเป้าหมายอย่างแท้จริง (Abrams, Maloney-Krichmar, & Preece, 2004) กระบวนการดำเนินงานวิจัยแบ่งออกเป็นขั้นตอนดังต่อไปนี้ กำหนดกลุ่มเป้าหมายและประชากร, การพัฒนาเครื่องมือวิจัย (รวมถึงบอร์ดเกมการ์ดต้นแบบ), การเก็บรวบรวมข้อมูลเชิงคุณภาพผ่านการสังเกตและสัมภาษณ์, การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงเนื้อหา และการปรับปรุงผลิตภัณฑ์ตามข้อเสนอแนะ ผู้วิจัยแบ่งรายละเอียดวิธีดำเนินการออกเป็นหัวข้อต่างๆ ดังนี้

1. กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายของการวิจัย คือ เยาวชนวัยรุ่นช่วงอายุประมาณ 15–20 ปี การเลือกช่วงอายุดังกล่าวเนื่องจากเป็นวัยที่อยู่ระหว่างการเตรียมตัวเข้าสู่วัยผู้ใหญ่ มีพัฒนาการทางความคิด และสังคม กลุ่มเป้าหมายจะได้รับการคัดเลือกแบบเจาะจง (Purposive sampling) โดยที่เดินทางมางานเยี่ยมชมงาน “Open house 2567” เมื่อวันพฤหัสบดีที่ 19 ธันวาคม 2567 ณ อาคารนวัตกรรมการเรียนรู้ฯ (ตึก I) ลานการจัดกิจกรรมชั้น 1 มหาวิทยาลัยธนบุรี จำนวน 50 คน ซึ่งเป็นจำนวนที่เหมาะสมสำหรับการวิจัยเชิงคุณภาพในการรวบรวมข้อมูลอย่างละเอียด

2. เครื่องมือวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย บอร์ดเกมการ์ด “ชีวิตดีๆ ที่ลงตัว” ซึ่งได้รับการออกแบบและพัฒนาเป็นสื่อการเรียนรู้หลักในโครงการนี้ ตัวเกมประกอบด้วยเกมการ์ดที่ง่ายต่อการพกพา โดยใช้เฉพาะ “การ์ด” เป็นองค์ประกอบหลักของเกม

แบบประเมินความพึงพอใจ - แบบสอบถามสั้นๆ ที่ใช้วัดความพึงพอใจหรือความรู้สึกสนุกสนานของผู้เข้าร่วมต่อเกม และกิจกรรมการเรียนรู้ครั้งนี้ (เช่น ระดับความสนุก ความน่าสนใจของเกม ความเหมาะสมของเนื้อหาในเกมต่อชีวิตจริง) เพื่อนำมาประกอบการพิจารณาประสิทธิภาพ

แบบบันทึกภาคสนาม - สมุดจดบันทึกที่ผู้วิจัยใช้บันทึกข้อความ บรรยากาศ และข้อสังเกตอื่น ๆ ในภาคสนามอย่างเสรี นอกเหนือจากในแบบฟอร์มที่เตรียมไว้ เช่น ปฏิกริยาของผู้เข้าร่วมก่อน-หลังเล่นเกม บริบทสภาพแวดล้อมขณะทำการทดลอง ข้อสังเกตที่น่าสนใจเกี่ยวกับกลุ่ม เป็นต้น

3. การเก็บข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลจะดำเนินการในลักษณะการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยมีขั้นตอนดังต่อไปนี้

การทดลองเล่นเกม และสังเกตการณ์ - ผู้วิจัยจะจัดกิจกรรมการเล่นบอร์ดเกมการ์ด “ชีวิตดีๆ ที่ลงตัว” กับกลุ่มเป้าหมาย ซึ่งอาจแบ่งผู้เข้าร่วมเป็นกลุ่มย่อย (เช่น กลุ่มละ 4-6 คนต่อครั้ง) เพื่อความสะดวกในการเล่น และการสังเกตระหว่างการเล่นเกม ผู้วิจัยจะทำหน้าที่เป็นผู้สังเกตการณ์แบบมีส่วนร่วม (Participant observer) โดยเฝ้าดูพฤติกรรม ปฏิสัมพันธ์ และการตัดสินใจของผู้เล่นอย่างใกล้ชิด พร้อมทั้งจดบันทึกลงในแบบบันทึกการสังเกตพฤติกรรมและภาคสนาม สิ่งที่สังเกตได้จะรวมถึงรูปแบบการสื่อสารระหว่างผู้เล่น การร่วมมือหรือแข่งขันกันของผู้เล่น วิธีที่ผู้เล่นจัดการกับสถานการณ์ต่างๆ ในเกม รวมถึงอารมณ์ความรู้สึกที่แสดงออกมา เป็นต้น การสังเกตดังกล่าวจะช่วยให้ได้ข้อมูลเชิงพฤติกรรม และกระบวนการที่เกิดขึ้นจริงระหว่างการเรียนรู้ผ่านเกม

การเก็บข้อมูลเชิงปริมาณสนับสนุน - ภายหลังการสัมภาษณ์ ผู้เข้าร่วมจะได้รับแบบประเมินความพึงพอใจเพื่อทำเครื่องหมายหรือเขียนแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติมเกี่ยวกับเกมและกิจกรรม โดยข้อมูลส่วนนี้เป็นข้อมูล

เชิงปริมาณอย่างง่าย Likert scale (Vagias, W. M., 2006) และคำถามปลายเปิดสั้นๆ ซึ่งจะถูกนำมาใช้สนับสนุนการอธิบายผลการวิจัยเชิงคุณภาพ

การตรวจสอบข้อมูลและบันทึกเพิ่มเติม - ตลอดกระบวนการเก็บข้อมูล ผู้วิจัยจะใช้แบบบันทึกภาคสนามในการจดบันทึกข้อคิดเห็นหรือปรากฏการณ์ที่นอกเหนือจากที่คาดหมายไว้ เช่น หากมีผู้เข้าร่วมแสดงทัศนคติที่โดดเด่นแตกต่าง หรือหากเกิดเหตุการณ์ไม่คาดฝันในการเล่นเกมนั้น เป็นต้น บันทึกเหล่านี้จะช่วยให้การแปลผลข้อมูลสมบูรณ์ยิ่งขึ้น และใช้เป็นข้อมูลในการปรับปรุงเกมหรือวิธีการดำเนินงานหากจำเป็นในการทดลองครั้งถัดไป

ในการเก็บข้อมูล ผู้วิจัยจะให้ความสำคัญกับ จริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ อย่างเคร่งครัด ผู้เข้าร่วมจะได้รับการอธิบายถึงวัตถุประสงค์ของโครงการและขั้นตอนการวิจัยโดยละเอียดก่อนเข้าร่วม โดยข้อมูลที่ได้จากการสังเกตและสัมภาษณ์จะถูกเก็บรักษาเป็นความลับและนำมาใช้เพื่อวัตถุประสงค์งานวิจัยเท่านั้น



ภาพ 2 ภาพบรรยากาศการเก็บข้อมูลในงาน “Open house 2567” เมื่อวันพฤหัสบดีที่ 19 ธันวาคม 2567

ณ อาคารนวัตกรรมการเรียนรู้ฯ (ตึก i) ลานการจัดกิจกรรมชั้น 1 มหาวิทยาลัยธนบุรี

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

ข้อมูลที่เก็บรวบรวมได้จะถูกนำมาวิเคราะห์โดยใช้วิธี การวิเคราะห์เชิงเนื้อหา (Content Analysis) (Krippendorff, 2018) และ การสังเคราะห์เชิงพรรณนา (Descriptive Synthesis) (Thomas & Harden ,2008) ซึ่งเหมาะสมกับงานวิจัยเชิงคุณภาพที่มุ่งทำความเข้าใจประสบการณ์และพฤติกรรมของผู้เข้าร่วมอย่างลึกซึ้ง กระบวนการวิเคราะห์ข้อมูลจะดำเนินการดังนี้

การถอดความและเตรียมข้อมูล - การถอดความนี้จะรักษาคำเดิมของผู้พูด (Verbatim) เพื่อให้ข้อมูลสะท้อนความหมายตามที่ผู้ให้สัมภาษณ์ตั้งใจจริงๆ จากนั้นข้อมูลที่ได้จากแบบบันทึกการสังเกตพฤติกรรมและบันทึกภาคสนามจะถูกรวบรวมจัดระบบ เช่น แยกตามหัวข้อที่สังเกต หรือเรียงลำดับเหตุการณ์การเล่นเกมนั้น ซึ่งจะรวมถึงผลการประเมินความพึงพอใจ (เช่น ค่าคะแนนเฉลี่ยหรือแจกแจงความคิดเห็น) อย่างคร่าวๆ เพื่อใช้ประกอบการแปลความเชิงคุณภาพ

การวิเคราะห์เชิงเนื้อหา - ผู้วิจัยจะอ่านข้อมูลการถอดความและบันทึกต่างๆ ซ้ำหลายๆ รอบเพื่อทำความเข้าใจภาพรวม จากนั้นใช้วิธีการวิเคราะห์เชิงเนื้อหา หลังจากนั้นจึง สังเคราะห์เชิงพรรณนา โดยเขียนบรรยายเชิงลึกถึงแต่ละหัวข้อที่พบ พร้อมยกตัวอย่างคำพูดของผู้เข้าร่วม (Quotes) หรือเหตุการณ์จากการสังเกตที่แสดงให้เห็นลักษณะของหัวข้อนั้นๆ อย่างชัดเจน การวิเคราะห์นี้จะช่วยให้เห็นรูปแบบ (Patterns) และแก่นสาระของประสบการณ์การเรียนรู้ผ่านเกมว่ามีลักษณะอย่างไรบ้าง

5. กระบวนการพัฒนาผลิตภัณฑ์

เนื่องจากส่วนหนึ่งของเป้าหมายงานวิจัย คือ การพัฒนาผลิตภัณฑ์บอร์ดเกมการ์ดเพื่อใช้เป็นเครื่องมือ

การเรียนรู้ กระบวนการดำเนินงานจึงมีลักษณะวนรอบ (Iterative process) ของการออกแบบ-ทดสอบ-ปรับปรุงผลิตภัณฑ์ (Fullerton, 2018) ดังนี้

ขั้นตอนออกแบบเบื้องต้น - ผู้วิจัยจะพัฒนาต้นแบบของบอร์ดเกมการ์ด “ชีวิตดีๆที่ลงตัว” โดยอิงจากกรอบแนวคิด และวัตถุประสงค์การเรียนรู้ที่กำหนดไว้ข้างต้น ในขั้นนี้จะกำหนดโครงสร้างเกม กติกา วิธีเล่น เนื้อหาการ์ด และองค์ประกอบต่างๆ ของเกมให้สอดคล้องกับการเรียนรู้เรื่องการวางแผนชีวิต ตัวอย่างเช่น ออกแบบการ์ดเหตุการณ์ที่ผู้เล่นต้องตัดสินใจด้านการเรียนหรือการทำงาน ซึ่งจะส่งผลต่อทรัพยากร (คะแนน) ด้านอื่นๆ ของผู้เล่น เพื่อสะท้อนการจัดสมดุลชีวิต

ขั้นตรวจสอบโดยผู้เชี่ยวชาญ - ต้นแบบเกมที่พัฒนาขึ้นจะถูกนำเสนอให้ผู้เชี่ยวชาญที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบบอร์ดเกมของ บริษัท ฮอบบี้ ฮีโร่ จำกัด ซึ่งเป็นองค์กรที่มีความเชี่ยวชาญในวงการบอร์ดเกมไทย เพื่อรับฟังความคิดเห็นเชิงเทคนิคเกี่ยวกับกลไกการเล่นความสนุกของเกม ความชัดเจนเข้าใจง่ายของกติกา ตลอดจนความเหมาะสมของรูปแบบเกมกับกลุ่มเป้าหมายที่กำหนดให้ ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับความเหมาะสมของเนื้อหา ความยาก-ง่ายของเกม และวิธีการเล่นที่ชัดเจนและสนุกเพียงใด ข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญจะถูกเก็บรวบรวมอย่างเป็นระบบ

ขั้นทดลองกับกลุ่มเป้าหมาย - ผู้วิจัยจะนำเกมต้นแบบ (ที่ปรับแก้จากข้อเสนอแนะเบื้องต้นแล้ว) มาทดลองเล่นกับกลุ่มเป้าหมายจริงชุดเล็ก (เช่น 4-6 คน) ภายใต้สภาพแวดล้อมการควบคุม เพื่อเก็บข้อมูลปฏิกิริยาของผู้เล่น ปัญหาที่พบขณะเล่น และรับฟังความคิดเห็นหลังการเล่นจากผู้เข้าร่วมโดยตรง

ขั้นปรับปรุงเกม (รอบที่ 1) - ผู้วิจัยจะนำผลสะท้อนกลับจากการทดลองรอบแรกมาปรับปรุงเกมทั้งในส่วนเนื้อหาของเนื้อหา และรูปแบบการเล่น อาจมีการเพิ่มหรือลดการ์ดบางประเภท ปรับกติกาให้กระชับขึ้น

ขั้นผลิตภัณฑ์สมบูรณ์และจัดทำคู่มือ - เมื่อเกมได้รับการปรับปรุงจนอยู่ในสภาพที่น่าพึงพอใจ และบรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้แล้ว ผู้วิจัยจะจัดทำชุดเกมฉบับสมบูรณ์พร้อมออกแบบองค์ประกอบกราฟิกให้น่าสนใจ และเขียนคู่มือการใช้เกมที่สมบูรณ์ (ประกอบด้วยวิธีการเล่น คำแนะนำในการจัดกิจกรรม และประเด็นคำถามสำหรับการอภิปรายหลังเล่น) เพื่อเตรียมสำหรับการนำไปใช้จริงและเผยแพร่

กระบวนการทั้งหมดดังกล่าวจะถูกบันทึก และรายงานไว้ในงานวิจัยอย่างละเอียด ทั้งนี้เพื่อแสดงถึงวิวัฒนาการของผลิตภัณฑ์จากแนวคิดสู่ต้นแบบ จนกระทั่งได้บอร์ดเกมและแนวทางการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ ซึ่งถือเป็นผลลัพธ์หนึ่งของงานวิจัยนี้

ผลการวิจัย

1. ชื่อของโครงการ โครงการออกแบบและพัฒนาบอร์ดเกม “ชีวิตดีๆที่ลงตัว” เพื่อพัฒนาแนวทางการเรียนรู้เกี่ยวกับสังคมไทย เป็นการศึกษาเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยการเก็บรวบรวมข้อมูลทางด้านเศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรมของประเทศไทยจากเอกสารมาใช้เป็นแนวทางในการออกแบบบอร์ดเกม

2. แนวคิดการพัฒนาและกระบวนการออกแบบบอร์ดเกม คณะผู้วิจัยเริ่มต้นด้วยการศึกษาข้อมูลและประเด็นปัญหาสังคมไทยจากเอกสารวิชาการและแหล่งข้อมูลที่เกี่ยวข้อง เช่น งานวิจัยทางสังคม รายงานสถานการณ์ หรือบทความวิชาการต่าง ๆ เพื่อรวบรวมสาระสำคัญที่สามารถนำมาใช้เป็นเนื้อหาและบริบทในเกม กระดานที่พัฒนาขึ้น ขั้นตอนนี้ช่วยระบุหัวข้อปัญหาสังคมที่เหมาะสมแก่การนำเสนอในเกม สร้างฐานความรู้ให้ทีมวิจัยเข้าใจประเด็นที่จะถ่ายทอดผ่านตัวเกมอย่างถูกต้อง และครอบคลุมซึ่งมีความสอดคล้องกับศาสตราจารย์ประสาท หลักศิลา (2514) ได้อธิบายถึง ปัญหาสังคม หมายถึง สถานการณ์ที่ไม่พึงประสงค์ ไม่พึงปรารถนา ที่เมื่อ

เกิดขึ้นแล้วเป็นอันตรายต่อคุณธรรมทางสังคมต้องหาทางแก้ไขสถานการณ์ โดยที่เราสามารถแบ่งปัญหาสังคมออกเป็น 2 ประเภท (ณัจฉลดา, 2533) ได้แก่

2.1 ปัญหาที่เกิดจากการเปลี่ยนแปลงทางสังคม เทคโนโลยีต่าง ๆ (Social and Technological Change) สังคมเปลี่ยนจากสังคมชนบทเป็นสังคมเมืองจากเมืองเป็นนคร ทำให้มีปัญหาดังต่อไปนี้เกิดขึ้นและเป็นผลกระทบกระเทือนต่อคนในสังคมนั้น ได้แก่ 2.2.1 ปัญหาชุมชนแออัด การอพยพของชนบทสู่เมือง 2.2.2 ปัญหาจราจร 2.2.3 ปัญหาอุบัติเหตุ 2.2.4 ปัญหาการว่างงาน 2.2.5 ปัญหาวัยรุ่น ความสัมพันธ์ทางเพศและบุคลิกภาพ 2.2.6 ปัญหาผู้สูงอายุ 2.2.7 ปัญหามลพิษ 2.2.8 ปัญหาประชากร 2.2.9 ปัญหาสมองล่องหรือสมองไหล

2.2 ความไม่เป็นระเบียบในสังคมและพฤติกรรมที่เบี่ยงเบนไปจากปกติ (Social Disorganization and Deviant Behavior) ได้แก่ 2.2.1 ปัญหาการกระทำผิดของเด็กและเยาวชน 2.2.2 ปัญหาอาชญากรรม 2.2.3 ปัญหายาเสพติด 2.2.4 ปัญหาการฉ้อราษฎร์บังหลวง 2.2.5 อัตวินิบาตกรรม (สสส., 2566)

นำมาใช้เพื่อกำหนดเป็นรูปแบบของการ์ดเกมที่เป็นการ์ดเหตุการณ์ต่างๆ ที่เป็นข่าวในสื่อออนไลน์ในช่วง 10-20 ปีย้อนหลัง ทั้งยังเป็นปัญหาที่มักจะเกิดขึ้นซ้ำๆ อยู่เสมอ เช่น ปัญหาด้านสาธารณสุข ปัญหาด้านการทุจริต และปัญหาการเกษตร เป็นต้น ทางคณะผู้วิจัยได้เลือกใช้แนวทางของ บอร์ดเกมที่ชื่อว่า *Happy little dinosaur* ที่เหมาะกับผู้เล่นตั้งแต่อายุ 8 ปีขึ้นไป ซึ่งจะมีการกำหนดคุณสมบัติของไดโนเสาร์แต่ละสายพันธุ์ที่ต้องเอาชีวิตรอดไดโนเสาร์ตัวสุดท้ายที่อยู่รอดจะเป็นผู้ชนะเกม ในแต่ละรอบ คุณจะต้องพลิกไพ่ภัยพิบัติที่มีภัยพิบัติจากธรรมชาติ ภัยพิบัติจากสัตว์นักล่า หรือภัยพิบัติทางอารมณ์ ผู้เล่นแต่ละคนจะใช้ไพ่คะแนนเพื่อหวังสะสมคะแนนและหลีกเลี่ยงภัยพิบัติ จากข้อมูลข้างต้นนี้คณะผู้จัดทำจึงเห็นถึงความเหมาะสมที่จะนำรูปแบบการดำเนินเกมมาใช้กับบอร์ดเกม “ชีวิตดีๆ ที่ลงตัว” โดยวางโครงสร้างการเล่นให้สอดคล้องกับสถานการณ์ชีวิตจริงของคนเมืองกรุงเทพฯ และสะท้อนประเด็นสังคมที่รวบรวมมา กำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้ที่ชัดเจนว่าผู้เล่นจะได้รับความรู้หรือแง่คิดใดจากเกม พร้อมทั้งนิยามกลุ่มเป้าหมาย แนวคิดการออกแบบในขั้นนี้คำนึงถึงการสร้างประสบการณ์ให้ผู้เล่นได้ลองตัดสินใจ และแก้ปัญหาเสมือนอยู่ในสถานการณ์จริง ซึ่งสอดคล้องกับหลักการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ที่จะทำให้ ผู้เล่นเรียนรู้จากผลการตัดสินใจของตนเองในเกม (Kolb, 1984) นั่นเอง เมื่อคณะผู้วิจัยได้รูปแบบ และแนวทางการเล่นเกมมาแล้ว จึงดำเนินการกำหนดอุปกรณ์สำหรับการเล่นที่มีความสะดวกและกะทัดรัดนั่นคือ “การ์ดเกม” นั่นเอง โดยมีขนาด 2.5x3.5 นิ้ว ซึ่งได้ทำการแบ่งการ์ดออกเป็น 3 ประเภท ดังนี้

การ์ดตัวละคร - การ์ดที่แทนอาชีพต่าง ๆ ของผู้คนในเมือง จำนวน 6 ใบ ได้แก่ นักการเมือง, นักธุรกิจ, มนุษย์เงินเดือน นักศึกษา แม่ค้า และตำรวจ โดยแต่ละอาชีพจะมีค่าคุณลักษณะหรือค่าพลังในด้านต่าง ๆ ที่แตกต่างกัน (เช่น การเงิน, สังคม, การเมือง) เพื่อสร้างความหลากหลายในการวางแผนกลยุทธ์ของผู้เล่น

การ์ดเหตุการณ์ - การ์ดที่นำเหตุการณ์จริงจากข่าวหรือเหตุการณ์สำคัญในประเทศไทย จำนวน 20 ใบ จาก 20 เหตุการณ์ จากสำนักงานสถิติแห่งชาติ (2559) เช่น สถานการณ์การระบาดของ COVID-19, อุทกภัยครั้งใหญ่ การเลือกตั้ง ภาวะค่าครองชีพสูง เป็นต้น มาสร้างสถานการณ์ภายในเกมให้ผู้เล่นต้องเผชิญ โดยเหตุการณ์แต่ละใบจะส่งผลกระทบทั้งเชิงบวกเชิงลบต่อการดำเนินชีวิตของตัวละครในเกม เพิ่มความท้าทาย และความสมจริงในการเล่น

การ์ดตัวช่วย - การ์ดที่เป็นไอเทมหรือทรัพยากรสนับสนุนที่ผู้เล่นสามารถสะสมหรือแบ่งปันเพื่อแก้ไขปัญหาในเกมได้ จำนวน 15 ใบ โดยออกแบบรูปแบบการ์ดให้มีลักษณะคล้ายธนบัตรหรือไอเทมพิเศษ เพื่อสื่อถึงมูลค่าและความสำคัญของทรัพยากรในการดำเนินชีวิตตามแบบวิถีเมืองกรุง คู่มือการเล่นและแนวทางการจัด

กิจกรรม - เอกสารประกอบที่ผู้วิจัยจัดทำขึ้นเพื่ออธิบายวิธีการเล่นเกม เป้าหมายการเรียนรู้ของแต่ละส่วนของเกม และแนวคำถามสำหรับการอภิปรายหลังเกม เพื่อช่วยให้ผู้ดำเนินกิจกรรมสามารถเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

สำหรับคู่มืออธิบายการเล่นและบรรจุภัณฑ์ คณะผู้จัดทำได้นำเสนอเป็นกล่องขนาด 6.5x4.3 นิ้ว และคู่มือขนาด A4 พับ 3 ทบ เพื่อง่ายต่อการพกพา จากแนวคิด “ชีวิตดีๆ ที่ลงตัว” คณะผู้จัดทำจึงได้นำเอาอัตลักษณ์ของกรุงเทพฯ มาปรับใช้กับตัวการ์ด คู่มือ และบรรจุภัณฑ์ เพื่อให้ภาพลักษณ์เป็นที่น่าจดจำและดึงดูดสายตานั่นเอง

จากนั้นคณะผู้วิจัยได้นำเสนอให้ผู้เชี่ยวชาญที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบบอร์ดเกมของ บริษัท ฮอบบี้ ฮีโร่ส์ จำกัด ซึ่งเป็นองค์กรที่มีความเชี่ยวชาญในวงการบอร์ดเกมไทย เพื่อรับฟังความคิดเห็นเชิงเทคนิคเกี่ยวกับกลไกการเล่น ความสมดุลและความสนุกของเกม ความชัดเจนเข้าใจง่ายของกติกา โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. กำหนดการ์ดตัวช่วยควรมีการกำหนดจำนวนเวลาลง น่าจะไม่เกิน 1 แต้ม ต่อ 1 ใบ
2. ลงการ์ดตัวช่วยไปพร้อมกับการ์ดตัวช่วย จะเพิ่มการลุ้นในการเล่นมากขึ้น
3. อยากให้การ์ดตัวละครมีรายละเอียดของการสื่อสารในอาชีพที่ชัดเจน

จากคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญที่กล่าวมาข้างต้น จึงได้นำมาใช้เป็นแนวทางในการปรับปรุงแก้ไขผลงานบอร์ดเกมให้มีความถูกต้องและเหมาะสมมากขึ้นสำหรับกลุ่มเป้าหมายที่ได้กำหนดไว้

3. ผลงานออกแบบบอร์ดเกม “ชีวิตดีๆ ที่ลงตัว”



ภาพ 3 การ์ดตัวละคร การ์ดเหตุการณ์ และการ์ดตัวช่วย



ภาพ 5 บรรจุภัณฑ์และคู่มือ

4. ผลการเก็บข้อมูลผู้เล่นบอร์ดเกม “ชีวิตดีๆ ที่ลงตัว” จำนวน 50 คน

ผลการทดลองใช้บอร์ดเกม “ชีวิตดีๆ ที่ลงตัว” กับกลุ่มเป้าหมายจำนวน 50 คน แสดงให้เห็นถึงแนวโน้มที่เป็นบวกในหลายด้าน ทั้งในแง่ความสนุกสนาน การเรียนรู้ที่ได้รับ และการออกแบบของตัวเกม ดังจะสรุปได้ดังนี้

ผลการประเมินเชิงปริมาณจากแบบสอบถามความพึงพอใจหลังการเล่น (ค่าคะแนนเต็ม 5 ระดับ) พบว่า โดยภาพรวมผู้เล่นมีความพึงพอใจในระดับสูงต่อบอร์ดเกมที่พัฒนาขึ้น โดยรายละเอียดในแต่ละมิติหลัก ได้แก่

ความเข้าใจในเกม ผู้เล่นระบุว่า กติกาและวิธีการเล่นมีความชัดเจนและเข้าใจได้ง่าย ค่าเฉลี่ยความพึงพอใจด้านนี้อยู่ที่ 4.4 จาก 5 แสดงว่ากลุ่มเป้าหมายสามารถเรียนรู้การเล่นได้อย่างรวดเร็วและไม่สับสนระหว่างเล่น

ความสนุกเพลิดเพลิน ด้านความสนุกของเกมได้รับ คะแนนเฉลี่ย 4.6 จาก 5 ผู้เล่นส่วนใหญ่รู้สึกเพลิดเพลินกับการเล่น มีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้น และเกิดแรงจูงใจที่อยากเล่นต่อจนจบเกม ซึ่งสะท้อนว่าเกมสามารถดึงดูดความสนใจและสร้างความบันเทิงได้เป็นอย่างดี

ความสมจริงของเนื้อหา ผู้เล่นประเมินว่าเหตุการณ์และสถานการณ์ในเกมมีความสมจริงพอสมควร ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.0 จาก 5 หลายคนเห็นว่าการจัดเหตุการณ์หลายใบสะท้อนสถานการณ์ชีวิตจริงในกรุงเทพฯ ได้ดี แต่บางคนรู้สึกว่าการประกอบบางส่วนของเกมยังไม่สมจริงเต็มที่ (เช่น สถานการณ์บางอย่างเกิดขึ้นถี่เกินไปเมื่อเทียบกับชีวิตจริง)

ความน่าสนใจของการออกแบบ งานด้านศิลป์และการออกแบบองค์ประกอบของเกมได้รับการชื่นชมอย่างมาก ค่าเฉลี่ยความพึงพอใจด้านนี้สูงอยู่ที่ 4.7 จาก 5 ผู้เล่นระบุว่าชื่นชอบภาพประกอบบนกระดานและการ์ดที่มีสีสันดึงดูด ลายเส้นตัวละครที่มีเอกลักษณ์ และแนวคิดกรุงเทพฯ ที่สื่อสารออกมาได้น่าสนใจ ส่งผลให้ผู้เล่นรู้สึกติดต่อกับบรรยากาศของเกม

สรุปผลการวิจัย

โดยสรุปจากข้อมูลเชิงสถิติข้างต้น บอร์ดเกม “ชีวิตดีๆ ที่ลงตัว” ที่พัฒนาขึ้นสามารถสร้างประสบการณ์ที่น่าพึงพอใจแก่ผู้เล่นในระดับสูง ไม่ว่าจะเป็นด้านความสนุกหรือเนื้อหาสาระ ทั้งนี้แม้ด้านความสมจริงของบางส่วนจะได้คะแนนเฉลี่ยต่ำกว่าด้านอื่นเล็กน้อย แต่ก็ยังอยู่ในระดับค่อนข้างดี แสดงถึงศักยภาพของเกมในการจำลองประสบการณ์ชีวิตจริงได้พอสมควร ผลการประเมินเชิงคุณภาพจากข้อเสนอแนะของผู้เล่น สะท้อนมุมมองเชิงลึกเกี่ยวกับจุดแข็งและจุดที่ควรพัฒนาเพิ่มเติมของเกม โดยสรุปประเด็นสำคัญจากคำตอบปลายเปิดของผู้เล่นมีดังนี้

1. ผู้เล่นหลายคนชื่นชมบรรยากาศการเล่นที่กระตุ้นให้เกิดปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่น ไม่ว่าจะเป็นการเล่นพูดคุย แลกเปลี่ยนความคิดเห็น สิ่งนี้ทำให้การเล่นเป็นไปอย่างมีชีวิตชีวา และเสริมสร้างทักษะสังคมไปพร้อมกัน
2. มีข้อเสนอแนะเกี่ยวกับความสมดุลของเกม ผู้เล่นบางส่วนเห็นว่าบทบาทของตัวละครบางตัวที่ได้รับแจกตอนเริ่มเกมมีความได้เปรียบหรือเสียเปรียบไม่เท่ากัน เช่น ตัวละครที่มีทรัพยากรเริ่มต้นสูงจะสามารถผ่านเหตุการณ์ยาก ๆ ได้ง่ายกว่าตัวละครอื่น ส่งผลให้เกมขาดความสมดุลเล็กน้อย ข้อเสนอแนะให้ผู้พัฒนาปรับปรุงสมดุลระหว่างตัวละคร เช่น ปรับค่าคุณสมบัติเริ่มต้นหรือปรับระดับความยากของเหตุการณ์ให้เหมาะสมกับตัวละครแต่ละประเภท
3. ผู้เล่นบางคนให้ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการ์ดเหตุการณ์ว่าเหตุการณ์บางอย่างเกิดขึ้นบ่อยเกินไปหรือส่งผลรุนแรงเกินความคาดหมายเมื่อเทียบกับบริบทชีวิตจริง ทำให้เกมรู้สึกทำทนายมากเกินไปจนน่าหงุดหงิด ข้อเสนอแนะคือให้เพิ่มความหลากหลายของเหตุการณ์ และปรับความถี่กับความรุนแรงให้สมดุลยิ่งขึ้น เพื่อให้ประสบการณ์การเล่นสมจริงและยุติธรรมขึ้น
4. ในด้านระยะเวลาและจังหวะการเล่น ผู้เล่นส่วนหนึ่งสะท้อนว่า การเล่นหนึ่งรอบเกมใช้เวลาค่อนข้างนาน (โดยเฉลี่ยประมาณ 60-90 นาที) ซึ่งอาจยาวไปสำหรับบางคน จึงแนะนำให้ปรับลดระยะเวลาในการเล่น

ต่อเกมลง หรือมีกลไกเลือกจบเกมก่อนเมื่อถึงจุดหนึ่ง ทั้งนี้เพื่อให้เหมาะกับการเล่นในสถานการณ์ทั่วไปที่เวลาค่อนข้างจำกัด

5. การวิเคราะห์ผลเชิงคุณภาพและอภิปรายตามกรอบทฤษฎี จากการสังเกตการณ์ และข้อมูลเชิงคุณภาพข้างต้น สามารถวิเคราะห์ได้ว่า บอร์ดเกมที่พัฒนาขึ้นสามารถสร้างประสบการณ์การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม และสอดคล้องกับแนวคิดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์และการเรียนรู้ผ่านการเล่น เกม ดังนี้: ผู้เล่นเกิดการมีปฏิสัมพันธ์กันอย่างต่อเนื่องระหว่างการเล่น ไม่ว่าจะผ่านการหาหรือวางแผนหรือแก้ปัญหาาร่วมกันตามสถานการณ์ที่พบในเกม การปฏิสัมพันธ์ทางสังคมเหล่านี้ช่วยให้ผู้เล่นได้แลกเปลี่ยนมุมมองและเรียนรู้จากกันและกัน

โดยสรุป ผลการวิจัยชี้ว่า บอร์ดเกม “ชีวิตดีๆ ที่ลงตัว” ที่ได้รับการพัฒนาตามแนวทางการวิจัยนี้ประสบผลสำเร็จในระดับหนึ่งในการสร้างทั้งความสนุกและการเรียนรู้ให้แก่ผู้เล่น กลุ่มเป้าหมายมีความเข้าใจในตัวเกมอยู่ในระดับดี และการทดลองนำไปให้กลุ่มเป้าหมายเล่นในครั้งนี้ชี้ให้เห็นว่า บอร์ดเกม “ชีวิตดีๆ ที่ลงตัว” เป็นตัวอย่างที่ดีของสื่อการเรียนรู้ที่ผสมผสาน สาระ + ประสบการณ์ ได้อย่างลงตัว โดยจำแนกได้ ดังนี้

- ผู้เล่นได้เรียนรู้ผ่านการเผชิญสถานการณ์จำลอง (Reflective Simulation)
- ได้ฝึกทักษะชีวิตที่เกี่ยวข้องกับสังคมเมืองจริง ๆ
- และได้รับความสนุกไปพร้อมกับบทเรียนชีวิต

ทั้งนี้ ยังมีจุดที่สามารถพัฒนาต่อได้ เช่น การปรับความสมดุลของตัวละคร การลดความซับซ้อนของกติกาบางส่วน และการสร้างเวอร์ชันที่เหมาะสมกับผู้เล่นระดับอายุที่แตกต่างกัน ซึ่งทั้งหมดจะช่วยให้เกมมีคุณภาพและความหลากหลายมากยิ่งขึ้นในอนาคต

การอภิปรายผลการวิจัย และข้อเสนอแนะ

จากกระบวนการดำเนินงานคณะผู้วิจัยได้ทำการเก็บรวบรวมข้อมูล เพื่อนำมาใช้ในการออกแบบบอร์ดเกม “ชีวิตดีๆ ที่ลงตัว” และนำตัวอย่างของบอร์ดเกมนั้นไปเก็บข้อมูลด้วยเครื่องมือต่างๆตามที่ได้กล่าวไปข้างต้นซึ่งทำให้ได้อภิปรายผลการวิจัยออกมาโดยแบ่งตามจุดประสงค์การวิจัย ดังนี้

1. ด้านการออกแบบและพัฒนาบอร์ดเกม

ผลการออกแบบและพัฒนาบอร์ดเกม “ชีวิตดีๆ ที่ลงตัว” พบว่า รูปแบบของเกมสามารถจำลองสถานการณ์ของสังคมไทยในบริบทเมืองอย่างกรุงเทพฯ ได้อย่างเหมาะสม โดยใช้กลไก “การ์ดตัวละคร” ที่แทนบทบาทของบุคคลในสังคม “การ์ดเหตุการณ์” ที่แทนสถานการณ์ข่าวจริง และ “การ์ดตัวช่วย” ซึ่งใช้เป็นกลยุทธิ์การแก้ปัญหา ส่งผลให้ระบบเกมมีความสมดุล ระดับความยาก-ง่ายเหมาะสม และสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การออกแบบ

2. ด้านผลกระทบของบอร์ดเกมต่อความเข้าใจปัญหาสังคม และทักษะการคิดเชิงวิเคราะห์

จากการเก็บข้อมูลแบบสอบถาม พบว่าผู้เล่นมีความเข้าใจปัญหาสังคมในหลายมิติเพิ่มขึ้น ทั้งด้านเศรษฐกิจ การเมือง และสังคม ผ่านสถานการณ์จำลองที่ปรากฏในเกม เช่น เหตุการณ์ตกราง น้ำท่วม การทุจริต หรือการถูกบูลลี่ ซึ่งดัดแปลงจากสถานการณ์จริงที่ผ่านมา ส่งผลให้เกิดความตระหนักรู้ (Social Awareness) และเข้าใจความเปราะบางของชีวิตในเมืองหลวงอย่างลึกซึ้ง การเรียนรู้ผ่านการจำลองสถานการณ์นี้สอดคล้องกับทฤษฎี Experiential Learning Theory (Kolb, 1984) ที่ชี้ว่า การเรียนรู้จะเกิดได้ลึกซึ้งที่สุดเมื่อผู้เรียนมีโอกาสดูแล “ลงมือทำ” ผ่านประสบการณ์ตรง แล้วนำมาสู่การ “สะท้อนคิด” ซึ่งสอดคล้องกับการที่ผู้เล่นได้เผชิญสถานการณ์เฉพาะหน้า วางแผน และรับผลลัพธ์จากการตัดสินใจของตนเอง

ในด้านของ “ทักษะการคิดวิเคราะห์”(Analytical Thinking) ผู้เล่นต้องพิจารณาผลกระทบของการตัดสินใจที่มีในมือ วิเคราะห์สถานการณ์ที่ปรากฏ และเลือกใช้การตัดสินใจช่วยเหลือหรือกลยุทธ์ที่เหมาะสม นำไปสู่การพัฒนาความสามารถในการคิดอย่างมีเหตุผลและเป็นระบบ ซึ่งสนับสนุนโดยงานของ Gee (2003) ที่กล่าวว่า “เกมที่ออกแบบดี จะสร้างพื้นที่แห่งการคิดวิเคราะห์โดยธรรมชาติ”

3. ด้านแนวทางในการใช้บอร์ดเกมเป็นสื่อการเรียนรู้ในระบบการศึกษา

จากผลการทดลองใช้ในกิจกรรม Open House กับกลุ่มนักเรียน-นักศึกษา พบว่าบอร์ดเกมสามารถเป็นเครื่องมือช่วยการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะในรายวิชาที่เกี่ยวข้องกับสังคมศึกษา หน้าที่พลเมือง การวางแผนชีวิต หรือแม้แต่การเรียนรู้แบบบูรณาการด้านสุขภาพและการเงิน ผู้เล่นมีส่วนร่วมในการเรียนรู้สูง (Active Learning) ซึ่งแตกต่างจากการรับสารแบบทางเดียวในห้องเรียนปกติ และเกิดความรู้สึกร่วม (Engagement) กับบทบาทและสถานการณ์ ส่งผลให้เนื้อหาเรียนรู้ “ติดอยู่ในใจ” มากกว่าการเรียนรู้แบบท่องจำ แนวทางนี้สอดคล้องกับแนวคิด Game-Based Learning (GBL) ที่ระบุว่า เกมสามารถทำให้ผู้เรียน “เรียนรู้โดยไม่รู้ตัว” เพราะอยู่ในบริบทที่สนุกและมีแรงจูงใจภายใน (Plass et al., 2015) อีกทั้งยังสอดคล้องกับแนวทางการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ที่เน้นทักษะการคิดวิเคราะห์ การตัดสินใจ และการทำงานร่วมกัน

จากผลการวิจัยนี้จึงเสนอได้ว่า บอร์ดเกมสามารถใช้เป็นสื่อการเรียนรู้แบบเสริม (Supplementary Tool) หรือจัดเป็นกิจกรรมในห้องเรียน/ชุมนุม/ค่ายเยาวชน เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ที่มีความหมายและเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้คณะผู้วิจัยยังได้มีข้อสรุปเพื่อเสนอแนะ ดังต่อไปนี้

1. ข้อเสนอแนะในการพัฒนาบอร์ดเกม “ชีวิตดีๆ ที่ลงตัว” จากการเก็บข้อมูลจากการสังเกต และการตอบแบบสอบถามของกลุ่มเป้าหมาย ทางคณะผู้วิจัยของสรุปรายละเอียด ดังต่อไปนี้

- ปรับสมดุลของตัวละครในเกม ควรลดความได้เปรียบของตัวละครบางประเภท เช่น นักการเมือง หรือเพิ่มเงื่อนไขการเล่นพิเศษ เพื่อให้การแข่งขันยุติธรรม และทุกบทบาทมีโอกาสชนะใกล้เคียงกัน
- ปรับความซับซ้อนของกติกาบางช่วง เช่น การใช้การ์ดตัวช่วยเหลือพิเศษ ควรได้รับการอธิบายเพิ่มเติมให้ชัดเจนขึ้น หรือจัดทำ “คู่มือสรุปย่อ” เพื่อช่วยให้ผู้เล่นใหม่เข้าใจง่ายและลดความสับสน
- เพิ่มความหลากหลายของสถานการณ์ ควรเพิ่มชุดการ์ดเหตุการณ์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับสถานการณ์ร่วมสมัยมากขึ้น เช่น เศรษฐกิจยุคใหม่ ปัญหาสิ่งแวดล้อม การเมืองเชิงวัฒนธรรม หรือปัญหาจากโลกออนไลน์

2. ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยในอนาคตของบอร์ดเกม “ชีวิตดีๆ ที่ลงตัว” ทางคณะผู้วิจัยของสรุปรายละเอียด ดังต่อไปนี้

- ศึกษาผลการใช้กับกลุ่มเป้าหมายที่หลากหลาย
- ควรทดลองใช้กับกลุ่มอื่น ๆ เช่น วิทยากร ผู้สูงอายุ หรือครู เพื่อศึกษาความแตกต่างในการรับรู้และการเรียนรู้
- เปรียบเทียบกับสื่อการเรียนรู้รูปแบบอื่น การทดลองเปรียบเทียบระหว่างบอร์ดเกมกับสื่อประเภทอื่น เช่น วิดีโอการสอน หรือแบบฝึกหัดดิจิทัล จะช่วยวัดประสิทธิภาพของเกมได้ชัดเจนขึ้น
- ติดตามผลการเรียนรู้ในระยะยาวควรมีการประเมินผลระยะกลางหรือระยะยาว (1-2 สัปดาห์หลังการเล่น) เพื่อดูว่าแนวคิดหรือทักษะที่ได้รับจากเกมมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมและความเข้าใจในชีวิตจริงหรือไม่

เอกสารอ้างอิง

กองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ. (2566). รายงานประจำปี 2566. สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.). <https://www.thaihealth.or.th/e-book/รายงานประจำปี-2566-สำนักงาน/>

- กองสถิติพยากรณ์ สำนักงานสถิติแห่งชาติ. (2566). *การสำรวจความต้องการของประชาชน พ.ศ. 2566. สำนักงานสถิติแห่งชาติ กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม*. https://www.nso.go.th/nsoweb/nso/survey_detail/8G
- นภาศรี สงสัย. (2563). การศึกษาผลการใช้บอร์ดเกมประกอบการเรียนการสอนรายวิชาวิทยาศาสตร์ เรื่องระบบนิเวศ เพื่อส่งเสริมความสามารถในการคิดวิเคราะห์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนศรีสำโรงชนูปถัมภ์. *วารสารอิเล็กทรอนิกส์สื่อวัฒนธรรมและการศึกษาเชิงสร้างสรรค์*, 3(2), 1-11.
- ประสาธ หลักศิลา. (2514). *สังคมวิทยา ฉบับปรับปรุงแก้ไขเพิ่มเติม*. ฉบับพิมพ์ครั้งที่ 4. สำนักพิมพ์ก้าวหน้า, 4-5.
- มนัสนันท์ หัตถศักดิ์ และรัชกร เวชรนนท์. (2565). การพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้การจัดการชั้นเรียน ของนิสิตคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์. *วารสารมนุษยศาสตร์วิชาการ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์*, 29(2), 106-126.
- Abras, C., Maloney-Krichmar, D., & Preece, J. (2004). User-centered design. In W. S. Bainbridge (Ed.), *Encyclopedia of Human-Computer Interaction* (pp. 445–456). Thousand Oaks, CA: Sage.
- Erickson, E. H. (1968). *Identity: Youth and crisis*. New York: W. W. Norton & Company.
- Fullerton, T. (2018). *Game design workshop: A play centric approach to creating innovative games (4th ed.)*. CRC Press.
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- Krippendorff, K. (2018). *Content analysis: An introduction to its methodology (4th ed.)*. Sage Publications.
- Pho, A., & Dinscore, A. (2015). *Game-based learning*. Tips and Trends (Spring 2015), 1-5.
- Plass, J. L., Homer, B. D., & Kinzer, C. K. (2015). Foundations of game-based learning. *Educational Psychologist*, 50(4), 258–283.
- Thomas, J., & Harden, A. (2008). Methods for the thematic synthesis of qualitative research in systematic reviews. *BMC Medical Research Methodology*, 8(1), 45.
<https://doi.org/10.1186/1471-2288-8-45>
- Vagias, W. M. (2006). *Likert-type scale response anchors*. Clemson University.