

การพัฒนาเกมกระดานสัตว์หิมพานต์รอบเกาะรัตนโกสินทร์ เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

DEVELOPING A HIMMAPAN ANIMAL BOARD GAME RATTANAKOSIN ISLAND
TO CULTURAL TOURISM

รัสรินทร์ พัฒนเมธีวิชญ์¹, คณิต เขียววิชัย, และโรม วังประเสริฐ

Russarin Pattanameteewit¹, Kanit Kheovichai², Rome Wongprasert

หลักสูตรการจัดการนันทนาการ การท่องเที่ยวและกีฬา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

Recreation Tourism and Sports Program, Silpakorn University

Email: Rassarin2526@gmail.com¹

Received 16 July 2024; Revised 18 September 2024; Accepted 30 October 2024.



บทคัดย่อ

การวิจัยนี้เพื่อศึกษาแนวคิดและทฤษฎีการสร้างเกมกระดาน เพื่อพัฒนาเกมกระดานสัตว์หิมพานต์ส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม เพื่อประเมินผลการใช้เกมกระดานสัตว์หิมพานต์ เป็นรูปแบบการวิจัยและพัฒนา กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ได้แก่นักท่องเที่ยวที่เดินทางท่องเที่ยวเกาะรัตนโกสินทร์ และมีความสนใจในการเล่นเกมกระดาน โดยใช้แบบสอบถามกับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 430 คน และการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ วิเคราะห์ข้อมูลด้วยหลักสถิติและการวิเคราะห์เนื้อหา ผลการวิจัยพบว่า ความสนใจของนักท่องเที่ยวด้านสถานที่ท่องเที่ยวโบราณสถาน โบราณวัตถุ อยู่ในระดับมาก ด้านความสนใจของข้อมูลสัตว์หิมพานต์รอบเกาะรัตนโกสินทร์ พบว่า การเชื่อมโยงสถานที่ท่องเที่ยว อยู่ในระดับมากที่สุด ความสนใจของทัศนศิลป์สัตว์หิมพานต์รอบเกาะรัตนโกสินทร์ พบว่า ด้านสถาปัตยกรรมมากที่สุด ผลการประเมินเกมกระดานสัตว์หิมพานต์รอบเกาะรัตนโกสินทร์ของผู้เชี่ยวชาญ ด้านกลไกเกม พบว่า เป้าหมายของเกมกระดานสอดคล้องข้อมูลเพื่อให้ผู้เล่นมีความเข้าใจข้อมูลของสัตว์หิมพานต์มากที่สุด ด้านองค์ประกอบของเกม มีอุปกรณ์เพื่อสร้างแรงจูงใจในการเล่น ด้านเนื้อหาเกมให้ความรู้เกี่ยวกับประวัติสัตว์หิมพานต์ได้ชัดเจนเข้าใจง่าย สรุปผลการประเมินความพึงพอใจเกมกระดานสัตว์หิมพานต์รอบเกาะรัตนโกสินทร์ของนักท่องเที่ยวสรุปได้ว่าด้านแรกด้านเนื้อหาเกม พบว่า เกมกระดานสร้างความสนุกสนานเพลิดเพลินให้กับผู้เล่น ระดับมากที่สุด ด้านกิจกรรม พบว่า ผู้เล่นมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม ระดับมากที่สุด ด้านการท่องเที่ยวเกมทำให้ผู้เล่นรู้จักสถานที่ท่องเที่ยวรอบเกาะรัตนโกสินทร์ด้านคุณภาพของเครื่องมือเกมกระดาน พบว่าเครื่องมือสอดคล้องกับเนื้อหาและส่งเสริมการเรียนรู้ค่าคะแนนอยู่ในระดับมากที่สุด ผลการตรวจสอบและรับรองรูปแบบด้านความเหมาะสม ความเป็นไปได้ ความสะดวกต้องครอบคลุม มีคุณภาพอยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: สัตว์หิมพานต์, การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม, เกมกระดาน, เกาะรัตนโกสินทร์

ABSTRACT

This research is to study the concept and theory of board game creation, to develop a board game to explore Himmapan animals to promote cultural tourism, and to

evaluate the results of using the board game to explore Himmapan animals as a research and development model. The sample group used in this research is tourists who travel to Rattanakosin Island and are interested in playing board games. A questionnaire was used with a sample group of 430 people and a seminar based on experts. Data was analyzed using statistics and content analysis. It was found that tourists' interest in ancient sites and antiques was at a high level. In terms of interest in Himmapan animals information around Rattanakosin Island, it was found that the connection of tourist attractions was at a high level. In terms of interest in visual arts of Himmapan animals around Rattanakosin Island, it was found that architecture was at a high level. The evaluation results of the board game exploring Himmapan animals around Rattanakosin Island by experts in terms of game mechanisms found that the goal of the board game is to insert information to help players understand information about Himmapan animals as much as possible. In terms of game components, there are tools to create motivation to play. In terms of game content, it provides knowledge about the history of Himmapan animals in a clear and easy-to-understand manner. The results of the satisfaction assessment of the board game of Himmapan animals around Rattanakosin Island of tourists can be summarized as follows: In the first aspect, the game content, it was found that the board game created the most fun and enjoyment for players. In the activity aspect, it was found that players participated in the activities to the greatest extent. In the tourism aspect, the game made players know about tourist attractions around Rattanakosin Island. In terms of the quality of the board game tools, it was found that the tools were consistent with the content and promoted learning. The scores were at the highest level. The results of the examination and certification of the model in terms of appropriateness, feasibility, correctness, and comprehensiveness showed the highest quality.

Keywords: Himmapan animals, cultural tourism, board games, Rattanakosin Island

บทนำ

เกมกระดาน (Board-Game) เป็นหนึ่งในกิจกรรมนันทนาการที่ก่อให้เกิดความรู้ เพื่อความสนุกสนานแต่เดิมเป็นเกมประเภทหนึ่งที่สร้างจากการใช้กระดานวาดลวดลาย รวมถึงใช้ลูกเต๋าเพื่อสร้างเงื่อนไข กฎเกณฑ์ ระบบการเล่นให้ความสนุกสนาน เพลิดเพลิน จากนั้นก็เปลี่ยนไปและมีความหลากหลายในรูปแบบและการเล่นตามการสร้างสรรค์ (Silverman, 2013) ซึ่งจะทำให้ผู้เล่นเฝ้าติดตามเนื้อหาเรื่องได้อย่างเข้าใจตามวัตถุประสงค์ของผู้ออกแบบเกม เป็นการประยุกต์ใช้ทฤษฎีของการออกแบบการเล่นเกมเพื่อชักจูงให้ผู้คนทำตามธุรกิจหรือบริบทของกิจกรรม ที่วางแผนไว้เป็นตัวกระตุ้นความต้องการภายในจิตใจของผู้ร่วมกิจกรรม ซึ่งกลายเป็นเครื่องมือสำคัญในการสร้างความสนุกสนานและให้ความรู้ (Wilawan Inchamnarn, 2020) โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning) ซึ่งเป็นการเรียนรู้อีกรูปแบบหนึ่ง เพื่อความสนุกสนาน เพื่อการศึกษา เป็นสื่อที่ได้ทั้งความบันเทิง ความเพลิดเพลิน และความสนุกสนาน ผักผ่อนจิตใจ ทักษะการเรียนรู้ และยังได้สังคมใหม่ๆ

การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมเป็นลักษณะการท่องเที่ยวเพื่อเยี่ยมชมผลงานสร้างสรรค์ทางศิลป พุทธปัญญาทุกแขนง ซึ่งมีลักษณะเป็นพลวัตรทำให้นักท่องเที่ยวสามารถเชื่อมโยงอดีตปัจจุบัน และอนาคต ทั้งนี้ยังเป็นการเชื่อมโยงสังคมที่มีความต่างวัยกันได้โดยการเยี่ยมชมแหล่งท่องเที่ยวทางประวัติศาสตร์ โบราณสถานทำให้เกิดจิตสำนึกความรับผิดชอบในการรักษามรดกทางวัฒนธรรมที่มีคุณค่า (Tourism Authority of Thailand, 2023) ในการเรียนรู้เรื่องวัฒนธรรม สามารถใช้กระบวนการถ่ายทอดผ่านเกมกระดานซึ่งทำให้ผู้เล่นเกมเกิดความสนุกสนาน ได้เรียนรู้ข้อมูลสำคัญทางประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้รวมไปถึงเกิดแรงจูงใจในการอนุรักษ์และเห็นคุณค่าของแหล่งท่องเที่ยวสำคัญ เกิดความสนใจเดินทางท่องเที่ยวเพื่อชื่นชมสถานที่ท่องเที่ยวทางวัฒนธรรม

พื้นที่รอบเกาะรัตนโกสินทร์เป็นพื้นที่สำคัญทางประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมซึ่งสะท้อนถึงการตั้งถิ่นฐานทางวัฒนธรรม และวิถีชีวิตความเป็นอยู่มาตั้งแต่สมัยโบราณ โดยเป็นที่ตั้งของพระบรมมหาราชวัง พระอารามหลวง ศาสนสถาน สถานที่ราชการ และชุมชนย่านพักอาศัย ซึ่งสถานที่ต่าง ๆ เหล่านี้ล้วนแสดงให้เห็นถึงความเจริญรุ่งเรืองของสมัยรัตนโกสินทร์ได้อย่างดี และจากอดีตจนถึงปัจจุบันสถานที่ต่าง ๆ และได้รับการอนุรักษ์ไว้ โดยพื้นที่รอบเกาะรัตนโกสินทร์แบ่งเป็น สองส่วน คือกรุงรัตนโกสินทร์ชั้นใน และกรุงรัตนโกสินทร์ชั้นนอก พื้นที่กรุงรัตนโกสินทร์ชั้นในเป็นศูนย์รวมของพระบรมมหาราชวัง และสถานที่ราชการต่าง ๆ ซึ่งเรียกได้ว่า เป็นจุดศูนย์กลางความเจริญ (Narumon Silpachaisri & Predee Pitsapoomviti, 2018) ซึ่งมีศิลปกรรม จิตรกรรม สถาปัตยกรรมเกี่ยวกับการออกแบบพุทธศิลป์ เป็นงานศิลปะที่ช่างศิลปินสร้างขึ้นเกี่ยวข้องกับพุทธศาสนา หรือสร้างขึ้นเพื่อรับใช้พระพุทธรูปและงานสถาปัตยกรรม ได้แก่ ภาพเขียนฝาผนังโบสถ์ วิหาร งานประติมากรรม ได้แก่ พระพุทธรูปและงานสถาปัตยกรรม ได้แก่ ศาสนสถานที่เป็นโบสถ์ วิหาร ศาลาการเปรียญ สลุป เจดีย์ ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับพระพุทธรูป พุทธประวัติ พระธรรมคำสอน วิถีชีวิตชาวบ้าน ส่งผลให้งานพุทธศิลป์เป็นส่วนสำคัญส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมไทย (Kosoom Saijai, 2017) มีการสอดแทรกเรื่องราวของสัตว์หิมพานต์เป็นเนื้อเรื่องที่แสดงถึงจินตนาการ (Fantasy) ของผู้เขียนภาพซึ่งสะท้อนเรื่องราวที่น่าสนใจของแต่ละยุคสมัย เรื่องราวของสัตว์ป่าหิมพานต์แสดงออกในงานพุทธศิลป์บ่งบอกถึงศรัทธา ศิลปะส่วนใหญ่จะให้ความสำคัญกับเรื่องพุทธศาสนาและความเชื่อ โดยเฉพาะอย่างยิ่งงานจิตรกรรม ซึ่งโดยมากจะอยู่บนจิตรกรรมฝาผนังวิหาร หรือสมุดข่อย เรื่องที่นิยมเขียน คือ พุทธประวัติ พุทธชาดก ตำนาน ไตรภูมิ เรื่องรามเกียรติ์ (Arhawi Jehsamae & Samran Phondee, 2017) ซึ่งส่งอิทธิพลต่อการสร้างสรรค์งานศิลปกรรมไทยอย่างยิ่งซึ่งสามารถเชื่อมโยงการเดินทางท่องเที่ยวสัตว์หิมพานต์เป็นตัวแทนของสัญลักษณ์สะท้อนให้เห็นถึงศิลปกรรมต่าง ๆ ของแต่ละยุคสมัยการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม เป็นรูปแบบการท่องเที่ยวอย่างหนึ่งที่เน้นการใช้ทรัพยากรทางวัฒนธรรม

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาแนวคิดและทฤษฎีการสร้างเกมกระดานสองสัตว์หิมพานต์รอบเกาะรัตนโกสินทร์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม
- 2.2 เพื่อพัฒนาเกมกระดานสองสัตว์หิมพานต์รอบเกาะรัตนโกสินทร์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม
- 2.3 เพื่อประเมินผลการใช้เกมกระดานสองสัตว์หิมพานต์รอบเกาะรัตนโกสินทร์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

วิธีการดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงสำรวจ ผู้วิจัยดำเนินการวิจัย ดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง แบ่งออกเป็น 2 กลุ่มได้แก่

1.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่างการวิจัยเชิงปริมาณ ประชากรที่ศึกษาในครั้งนี้ คือ ผู้สนใจเดินทางท่องเที่ยวเกาะรัตนโกสินทร์ จังหวัดกรุงเทพมหานคร โดยไม่ทราบจำนวนประชากรที่แน่ชัด กลุ่มตัวอย่างใช้วิธีการคำนวณโดยใช้สูตรของ (Cochran and Carroll, 1953) ที่ระดับความเชื่อมั่น 95% ที่ระดับความคลาดเคลื่อน 5% ได้จำนวนกลุ่มตัวอย่าง 385 คน เพื่อความสะดวกในการเก็บแบบสอบถามผู้วิจัยจึงได้เก็บข้อมูลที่ 400 คน การเลือกกลุ่มเป้าหมายแบบเจาะจง (Purposive Sampling) โดยใช้เกณฑ์การคัดเข้า ดังต่อไปนี้ 1. นักท่องเที่ยวที่เคยเดินทางท่องเที่ยวเกาะรัตนโกสินทร์ 2. มีความสนใจในการเล่นเกมนกระดาน 3. สะดวกในการให้ข้อมูล

ผู้ให้ข้อมูลหลักการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยจัดประชุมสัมมนาอิงผู้เชี่ยวชาญ (Connoisseurship) จำนวน 9 คน ตามแนวคิดของ (Eisner, 1976) ใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ผู้ให้ข้อมูลหลักได้แก่ 1.ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเกมกระดาน 2. นักท่องเที่ยว 3. นักวิชาการที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการส่งเสริมการท่องเที่ยว

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

2.1 การวิจัยเชิงปริมาณ ในการเก็บรวบรวมข้อมูลเรื่อง การพัฒนาเกมกระดานสองสัตว์หิมพานต์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม คือ แบบสอบถาม (Questionnaire)

2.2 การวิจัยเชิงคุณภาพ โดยจัดประชุมสัมมนาอิงผู้เชี่ยวชาญ (Connoisseurship) ประเด็นการสัมมนาอิงผู้เชี่ยวชาญกลุ่ม ในการเก็บรวบรวมข้อมูลการพัฒนาเกมกระดานสองสัตว์หิมพานต์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมด้วยวิธีโดยจัดประชุมสัมมนาอิงผู้เชี่ยวชาญ (Connoisseurship) โดยการเลือกแบบเจาะจงผู้เชี่ยวชาญด้านออกแบบเกมกระดานผู้เชี่ยวชาญด้านการท่องเที่ยว นักท่องเที่ยว

การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

1 ตรวจสอบเครื่องมือการวิจัยเชิงปริมาณ การตรวจสอบความเที่ยงตรงของเนื้อหา (Content Validity) นำแบบสอบถามมาตรวจสอบความถูกต้อง ความครอบคลุม และความเหมาะสมด้วย การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัยโดยหาค่า IOC (Index of Congruence) จากการประเมินของผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน เป็นการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณโดยใช้ค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ ซึ่งเท่ากับ 0.88 (Hambleton, R. K., & Rovinelli, R. J. 1986) พบว่า ตัวแปรทุกตัวมีค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา ระหว่าง 0.80-0.91 ซึ่งมากกว่า 0.70 (Vanichbuncha K., 2014) และการตรวจสอบความเที่ยงของเครื่องมือ (Reliability) การตรวจสอบคุณภาพด้านความเชื่อมั่น (Reliability) โดยการตรวจสอบจากค่าสถิติ วิเคราะห์ค่าความสัมพันธ์ ของ Cronbach (α Cronbach Coefficient) จากกลุ่มตัวอย่างที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างจริง จำนวน 30 คน ได้ค่าความเชื่อมั่น (Reliability) เท่ากับ 0.98 ซึ่งจัดได้ว่ามีความเชื่อมั่นสูง

3.2 การตรวจสอบเครื่องมือการวิจัยเชิงคุณภาพ ผู้วิจัยได้นำแนวทางการสนทนากลุ่มให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความครอบคลุมและ ความตรงของเนื้อหาให้ถูกต้องตามหลักวิชาการ แล้วนำแนวโดยจัดประชุมสัมมนาอิงผู้เชี่ยวชาญ (Connoisseurship) มาปรับปรุงแก้ไข ตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญที่ตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยจากนั้นนำไปทดลองและนำกลับมาปรับปรุงก่อนนำไปใช้จริงในภาคสนามใช้การตรวจสอบแบบสามเส้า (Triangulation) เพื่อให้ได้ข้อมูลที่มีความถูกต้องและเชื่อถือได้ (Valid and Reliable)

ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลและตรวจสอบข้อมูลด้วยตนเอง และวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

1. การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ โดยใช้การวิเคราะห์ข้อมูล ด้วยสถิติเชิงพรรณนาเสนอข้อมูลด้วยการหาค่าความถี่และร้อยละ การหาค่าเฉลี่ย (Mean) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD)

2. การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบวิเคราะห์ข้อมูลด้วยการวิเคราะห์เชิงพรรณนา (Descriptive Analysis) แล้วทำการวิเคราะห์ข้อมูลเนื้อหาคำตอบ (Content Analysis)

ผลการวิจัย

1. สภาพปัจจุบัน ปัญหา และความต้องการ จากการศึกษาความคิดเห็นของผู้เกี่ยวข้องและนักท่องเที่ยวนพบว่า 1) ด้านจำนวนครั้งที่เล่นเกมกระดานต่อสัปดาห์ จำนวน 1 ครั้งต่อสัปดาห์ เป็นอันดับแรก คิดเป็นร้อยละ 43.75 เปอร์เซ็นต์ 2) ด้านวัตถุประสงค์การเล่น ลำดับแรก เพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน คิดเป็นร้อยละ 58.75 เปอร์เซ็นต์ 3) ด้านระดับระยะเวลาที่ใช้ในการเล่นเกมกระดานต่อครั้ง ลำดับแรก ใช้เวลาในการเล่นเกมกระดานต่อครั้ง 1 – 2 ชม คิดเป็นร้อยละ 48.75 เปอร์เซ็นต์ 4) ด้านประเภทเกมกระดาน เล่นเกมยูโร (Euro Game) เป็นลำดับแรก คิดเป็นร้อยละ 39.25 เปอร์เซ็นต์ 5) ด้านบุคคลที่ร่วมเล่นเกม เล่นเกมกระดานกับเพื่อนสนิทมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 39.50 เปอร์เซ็นต์ 6) ด้านช่องทางการซื้อเกมกระดาน ซื้อเกมกระดานผ่านช่องทางโซเชียลมีเดีย เป็นลำดับแรก คิดเป็นร้อยละ 46.25 เปอร์เซ็นต์

3 ความต้องการของนักท่องเที่ยว จากการศึกษาความคิดเห็นของผู้เกี่ยวข้องและนักท่องเที่ยว พบว่า 1) ด้านความสนใจของนักท่องเที่ยวเกี่ยวกับการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมรอบเกาะรัตนโกสินทร์ อันดับแรก ด้านโบราณสถาน โบราณวัตถุ มีค่าระดับคะแนนอยู่ในระดับมาก 2) ด้านความสนใจของข้อมูลสัตว์หิมพานต์รอบเกาะรัตนโกสินทร์ อันดับแรก ด้านการเชื่อมโยงสถานที่ท่องเที่ยว อยู่ในระดับมากที่สุด 3) ด้านความสนใจของทัศนศิลป์สัตว์หิมพานต์รอบเกาะรัตนโกสินทร์ อันดับแรก ด้านสถาปัตยกรรมอยู่ในระดับมาก

2. ผลการออกแบบเกมกระดานสัตว์หิมพานต์รอบเกาะรัตนโกสินทร์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม โดยสรุปได้ว่า

1) วัตถุประสงค์ของเกมกระดาน “สัตว์หิมพานต์รอบเกาะรัตนโกสินทร์” เพื่อให้ ผู้เล่นรู้จักสัตว์หิมพานต์เข้าใจวิวัฒนาการสร้างสรรค์ที่ประกอบรวม เป็นสัตว์ แต่ละประเภท ส่งเสริมให้ผู้เล่นมีความรู้ความเข้าใจสัตว์ป่าหิมพานต์รอบเกาะรัตนโกสินทร์ซึ่งเชื่อมโยงผ่านศิลปกรรม จิตรกรรม สถาปัตยกรรม และ เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมรอบเกาะรัตนโกสินทร์

2) พัฒนาต้นแบบ (Prototype) มีหลักการออกแบบดังนี้ 1) ระยะเวลาในการเล่น (Play Length) ใช้เวลาโดยประมาณ 60 นาที ขึ้นไป ทั้งนี้สอดคล้องกับพฤติกรรมการเล่นเกมกระดานของผู้เล่นแต่ละคน 2) กลไกหลักของเกม (Core Mechanic) เป็นลักษณะยูโรเกม (Euro Game) เน้นยุทธศาสตร์ในขณะที่ลดโชคและความขัดแย้ง 3) การเขียนกติกาการเล่น (Writing Rules) เขียนกติกาการเล่นเกมการจับเกมและการนับคะแนน 4) เรื่องของโชคและกลยุทธ์ (Luck and Strategy) โชคจะเป็นส่วนหนึ่งของการเล่นเกม ซึ่งจะมีผลกับเดินในแต่ละตาของผู้เล่นและมีผลต่อการกำหนดทิศทางการเดินทางบนแผนที่รอบเกาะรัตนโกสินทร์ โดยใช้ลูกเต๋า 2 ลูกในการกำหนดโชคของผู้เล่น เพื่อให้ผู้เล่นสนุกสนานเกิดความท้าทายตลอดระยะเวลาการเล่น 5) ข้อมูลป้อนกลับ (Feedback) ระหว่างการเล่นมีการให้คะแนนผู้เล่นเพิ่มเติม เป็นระยะ เพื่อให้ผู้เล่นคิดวางแผนตลอดระยะเวลาการเล่น 6) ลักษณะของการไล่ตามทัน (Catch-Up Features) ผู้เล่นทุกคนสามารถ ไล่ตามเกมได้ตลอดเวลา การเล่นเกมจากกลไกของเกมที่ใช้ในการวางแผนทำให้ผู้เล่นรู้สึกสนุกสนาน 7) บรรลุความคาดหวังของผู้เล่น (Meeting Player Expectation) ผู้เล่นที่ชนะ การแข่งขันจับสัตว์หิมพานต์ครบ เกมจะจบเมื่อผู้เล่นคนใดสามารถเก็บสะสมการ์ดตัวละครสัตว์ หิมพานต์ได้ครบจำนวน 5 ใบ โดยการดัดตัวละครสัตว์หิมพานต์จะต้องครบตามประเภทสัตว์ แต่ละประเภท ประเภทละ 1 ใบ เมื่อผู้เล่นที่เก็บสะสมการ์ดตัวละครสัตว์หิมพานต์ครบจำนวน 5 ใบ แล้ว ผู้เล่นอื่นจะได้เล่นอีกคนละ 1 ครั้ง ถือว่าจบเกมส์ และเริ่มนับคะแนนของแต่ละ

ละผู้เล่นเพื่อหาผู้ชนะ 8) ผลประโยชน์ ความเสี่ยง และ รางวัล (Stakes Risk and Reward) วิธีการต่อสู้ โดยวัดค่าพลังของการตัดสินใจสัตว์หิมพานต์ที่อยู่บนมือเรา แล้วเลือกมาจำนวน 1 ใบ สู้กับ การ์ดตัวละครสัตว์หิมพานต์ที่อยู่ในสถานที่ท่องเที่ยวสำคัญนั้น ถ้าค่าพลังของการตัดสินใจ สัตว์หิมพานต์ของเรามากกว่า ผู้เล่นจะเป็นฝ่ายชนะแล้วสามารถเก็บการ์ดตัวละครสัตว์หิมพานต์นั้นขึ้นบนมือของผู้เล่นได้ขั้นตอนทั้ง 8 นี้ สามารถนำมาใช้เพื่อพัฒนาเกมให้มีความน่าสนใจและมีจุดเด่นที่ไม่เหมือนใคร และสามารถบรรลุวัตถุประสงค์ของเกมได้

ผลการประเมินคุณภาพของเกมกระดานสองสัตว์หิมพานต์รอบเกาะรัตนโกสินทร์ของผู้เชี่ยวชาญ

พบว่า 1) ด้านกลไกเกม อันดับแรก เป้าหมายของเกมกระดานมีการสอดแทรกข้อมูลเพื่อให้ ผู้เล่นมีความเข้าใจข้อมูลของสัตว์หิมพานต์ ค่าระดับคะแนนอยู่ที่มากที่สุด 2) ด้านองค์ประกอบของเกม อันดับแรก เกมกระดานมีอุปกรณ์เพื่อสร้างแรงจูงใจในการเล่น ค่าระดับคะแนนอยู่ที่มากที่สุด 3) ด้านเนื้อหาเกม อันดับแรก เกมกระดานให้ความรู้เกี่ยวกับประวัติสัตว์หิมพานต์ได้ชัดเจนเข้าใจง่าย และเกมสามารถสื่อความหมายเกี่ยวกับสัตว์หิมพานต์ได้อย่างชัดเจนทำให้เกิดแรงจูงใจในการเดินทางท่องเที่ยว ค่าระดับคะแนนอยู่ที่มากที่สุด

4. ผลการประเมินความพึงพอใจจากการทดลองเล่นเกมกระดานสองสัตว์หิมพานต์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวรอบเกาะรัตนโกสินทร์ พบว่า

1 ด้านเนื้อหาเกม อันดับแรก เกมกระดานสร้างความสนุกสนานเพลิดเพลินให้กับ ผู้เล่น ค่าระดับคะแนนมากที่สุด รองลงมา สถานการณ์เกมกระดานสามารถดึงดูดความสนใจของผู้เล่นได้ต่อเนื่อง และ เกมสื่อความหมายด้านการท่องเที่ยว ค่าระดับคะแนนอยู่ที่มากที่สุด ตามลำดับ

2. ด้านกิจกรรม อันดับแรก ผู้เล่นมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม ค่าระดับคะแนนอยู่ที่มากที่สุด รองลงมา การทำกิจกรรมมีลำดับขั้นตอนที่เข้าใจง่าย ค่าระดับคะแนนอยู่ที่มากที่สุด ลำดับที่สาม กิจกรรมมีความน่าสนใจและกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ ค่าระดับคะแนนอยู่ที่มากที่สุด ตามลำดับ

3. ด้านการท่องเที่ยว อันดับแรก เกมทำให้ผู้เล่นรู้จักสถานที่ท่องเที่ยวรอบเกาะรัตนโกสินทร์ ค่าระดับคะแนนอยู่ที่มากที่สุด รองลงมา เกมทำให้ผู้เล่นรู้จักสัตว์หิมพานต์รอบเกาะรัตนโกสินทร์ค่าระดับคะแนนอยู่ที่มากที่สุด ลำดับที่สาม เกมทำให้เกิดแรงจูงใจในการเดินทางท่องเที่ยว ค่าระดับคะแนนอยู่ที่มากที่สุด ตามลำดับ

4. ด้านคุณภาพของเครื่องมือเกมกระดาน อันดับแรก เครื่องมือสอดคล้องกับเนื้อหาและส่งเสริมการเรียนรู้ ค่าคะแนนอยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมา เครื่องมือมีกฎกติกาการเล่นที่ละเอียดและเข้าใจง่าย ค่าระดับคะแนนอยู่ที่มากที่สุด ลำดับที่สาม ภาพ สีและตัวอักษร กระตุ้นความสนใจของผู้เล่น ค่าระดับคะแนนอยู่ที่มากที่สุด ตามลำดับ

ผลการประเมินเกมกระดานสองสัตว์หิมพานต์รอบเกาะรัตนโกสินทร์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม มีความเหมาะสม เป็นไปได้ สอดคล้อง และเป็นประโยชน์ โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุดทุกด้าน

อภิปรายผลการวิจัย

1. ผลจากการศึกษาแนวคิดทฤษฎีการสร้างเกมกระดานสองสัตว์หิมพานต์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม การศึกษาแนวคิดและทฤษฎีการออกแบบเกมกระดาน (Board Game Design Theory) โดยศึกษาหลักการกลไกของเกม พลวัตรของเกม อารมณ์ในการเล่นเกม โดยถ่ายทอดเรื่องราวด้านการท่องเที่ยวและใช้เกมมิฟิเคชัน (Gamification) ในการออกแบบเกมกระดาน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ (Natthaphon Phulnapon, 2019) ใช้ทฤษฎีเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ในการสร้างเกมเพื่อให้ผู้เล่นมีส่วนร่วม

ร่วมกับกิจกรรม เพื่อให้เกิดความสนุกสนาน โดยการออกแบบเกมกระดานสองสัตว์ หิมพานต์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม มีการใช้ขั้นตอนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) โดยเริ่มจากการทำความเข้าใจปัญหา (Empathize) การกำหนดปัญหา (Define) การระดมความคิด (Ideate) การสร้างต้นแบบ (Prototype) และการทดสอบเกม (Test) ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ (Nuchjaree Kitjawan, 2018) ที่ใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบในการสร้างเกมกระดาน เพื่อสร้างกระบวนการคิดแก้ไขปัญหาได้ถูกต้องตรงตามความต้องการของผู้ใช้บริการ ตลอดจนพัฒนาแนวความคิดใหม่ ๆ เพื่อแก้ไขปัญหาหรือโจทย์ที่ตั้งไว้เพื่อหาวิธีที่ดีที่สุดและเหมาะสมที่สุด ในการสร้างเกมกระดานเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

2. เพื่อพัฒนาเกมกระดานสองสัตว์หิมพานต์รอบเกาะรัตนโกสินทร์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม โดยใช้การพัฒนาเกมกระดานสองสัตว์หิมพานต์รอบเกาะรัตนโกสินทร์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ดำเนินการพัฒนาตามกระบวนการและทฤษฎีต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องโดยใช้ทฤษฎีเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ซึ่งสอดคล้องกับ (Lalida Waraphieng, 2021) ที่ใช้กระบวนการออกแบบเกมกระดานด้วยทฤษฎีเกมมิฟิเคชัน (Gamification) โดยการพัฒนาเกมกระดานผ่านการตรวจสอบจาก ผู้เชี่ยวชาญ โดยได้ผลการประเมินคุณภาพอยู่ในระดับดีมาก ค่าเฉลี่ย 5.00 ก่อนที่จะนำไปทดลองใช้ สอดคล้องกับงานวิจัยของ (Attaset Preedakorn, 2014) ที่ได้ศึกษาประสิทธิภาพของเกมกระดานการศึกษา เรื่องวงสี่ธรรมชาติ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยพบว่าจากการประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญ เกมกระดานมีคุณภาพอยู่ในระดับมากที่สุด โดยมี ค่าเฉลี่ย 5.00 คุณภาพอยู่ในระดับมากที่สุด นอกจากนี้ในการพัฒนาเกมกระดาน เน้นในเรื่องของความสนุก การมีส่วนร่วม มีเป้าหมายที่ชัดเจน มีกฎกติกา มีปฏิสัมพันธ์กับผู้เล่น มีผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น มีรูปแบบในการแข่งขันสำหรับการแพ้หรือชนะ รวมถึงการจำลองบทบาทในการเล่น ตลอดจนการให้ผลย้อนกลับกับผู้เล่น หลังจากการเล่นเกม โดยเนื้อหาของเกมจะเน้นเกี่ยวกับการส่งเสริมการท่องเที่ยวรอบเกาะรัตนโกสินทร์

3. เพื่อประเมินผลการใช้เกมกระดานสองสัตว์หิมพานต์รอบเกาะรัตนโกสินทร์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ผลการประเมินผลความพึงพอใจของผู้เล่น เกมกระดานสองสัตว์หิมพานต์รอบเกาะรัตนโกสินทร์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ย 4.79 ทั้งนี้ อาจเนื่องมาจากสื่อเกมกระดานที่พัฒนาขึ้นมีความน่าสนใจ โดยเฉพาะในส่วนของ ภาพ ตัวอักษรและสี ที่ช่วยกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน และเนื้อหาที่นำมาใช้ในเกมนี้น่าสนใจ สอดคล้องกับกิจกรรมและเป้าหมาย เห็นได้จากผลเฉลี่ยการประเมินอยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ย 4.86 นอกจากนี้ในการตีความหมายหิมพานต์ใช้ในการเล่นเกมก็มีความหลากหลายประกอบด้วย ข้อมูลสัตว์ หิมพานต์ และการเชื่อมโยงการตีความที่ท่องเที่ยวสามารถนำมาช่วยในการเพิ่มลูกเล่นและช่วยให้ ผู้เล่นได้ใช้ทักษะในการคิดวิเคราะห์ การวางแผนเพื่อพลิกสถานการณ์ ในการทำให้ผู้เล่นเกมกระดานมีความสนใจในเกมตลอดเวลา สอดคล้องกับงานวิจัยของ (Parichat Chinchareon, 2021) ทำการพัฒนากิจกรรมเรียนรู้โดยใช้กระดานเกมเป็นฐานที่ส่งเสริมความฉลาดรู้ด้านระบบนิเวศ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ทำการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้ด้วยเกมกระดาน ที่ระบุว่าเกมกระดานมีความหลากหลายน่าสนใจ สามารถนำไปใช้ได้จริง เนื้อหาที่กำหนดมีความเหมาะสมชัดเจน ส่งผลให้เกิดการคิดวิเคราะห์ในการเล่น มีการใช้ภาษาที่ง่ายและเข้าใจได้อย่างรวดเร็ว โดยได้ผลการประเมินความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ โดยใช้เกมเป็นฐานด้วยเกมกระดานการศึกษาความเป็นจริงเสริม เรื่องงานเกษตร อยู่ในระดับมากที่สุด ซึ่งมีค่าเฉลี่ย 4.85

องค์ความรู้ใหม่

จากผลการวิจัยนี้ได้องค์ความรู้ใหม่ ได้แก่ เกมกระดาน “ส่องสัตว์หิมพานต์รอบเกาะรัตนโกสินทร์” ที่มีวัตถุประสงค์และแนวทางให้ผู้เล่นรู้จักและเข้าใจสัตว์หิมพานต์ สามารถเข้าใจวิวัฒนาการสร้างสรรค์ที่ประกอบรวมป็นสัตว์แต่ละประเภท ส่งเสริมให้ผู้เล่นมีความรู้ความเข้าใจสัตว์ป่าหิมพานต์รอบเกาะรัตนโกสินทร์ซึ่งเชื่อมโยงผ่านศิลปกรรม จิตรกรรม สถาปัตยกรรม และ เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมรอบเกาะรัตนโกสินทร์ โดยมีรายละเอียดดังนี้ 1) ระยะเวลาในการเล่น (Play Length) ใช้เวลาโดยประมาณ 60 นาที 2) กลไกหลักของเกม (Core Mechanic) เป็นลักษณะยูโรเกม (Euro Game) เน้นยุทธศาสตร์ การใช้เหตุผล 3) การเขียนกติกาการเล่น (Writing Rules) เขียนกติกาการเล่นเริ่มเกมการจบเกมและการนับคะแนน 4) เรื่องของโชคและกลยุทธ์ (Luck and Strategy) โชคจะเป็นส่วนหนึ่งของการเล่นเกม ซึ่งจะมีส่วนกับเดินในแต่ละตาของผู้เล่นและมีผลต่อการกำหนดทิศทางการเดินทางบนแผนที่รอบเกาะรัตนโกสินทร์ โดยใช้ลูกเต๋า 2 ลูกในการกำหนดโชคของผู้เล่น เพื่อให้ผู้เล่นสนุกสนานเกิดความท้าทายตลอดระยะเวลาการเล่น 5) ข้อมูลป้อนกลับ (Feedback) ระหว่างการเล่นมีการให้คะแนนผู้เล่นเพิ่มเติม เป็นระยะ เพื่อให้ผู้เล่นคิดวางแผนตลอดระยะเวลาการเล่น 6) ลักษณะของการไล่ตามทัน (Catch-Up Features) ผู้เล่นทุกคนสามารถ ไล่ตามเกมได้ตลอดเวลา การเล่นเกมจากกลไกของเกมที่ใช้ในการวางแผน ทำให้ผู้เล่นรู้สึกสนุกสนาน 7) บรรลุความคาดหวังของผู้เล่น (Meeting Player Expectation) ผู้เล่นที่ชนะ การแข่งขันจับสัตว์หิมพานต์ครบ เกมจะจบเมื่อผู้เล่นคนใดสามารถเก็บสะสมการ์ดตัวละครสัตว์ หิมพานต์ได้ครบจำนวน 5 ใบ โดยการการ์ดตัวละครสัตว์หิมพานต์จะต้องมีวิวัฒนาการและอุปกรณ์ครบตามประเภทสัตว์แต่ละประเภทประเภทละ 1 ใบ เมื่อผู้เล่นที่เก็บสะสมการ์ดตัวละครสัตว์หิมพานต์ครบจำนวน 5 ใบ แล้ว ผู้เล่นอื่นจะได้เล่นอีกคนละ 1 ครั้ง ถือว่าจบเกม และเริ่มนับคะแนนของแต่ละผู้เล่นเพื่อหาผู้ชนะ 8) ผลประโยชน์ ความเสี่ยง และ รางวัล (Stakes Risk and Reward) วิธีการต่อสู้ โดยวัดค่าพลังของการ์ดตัวละครสัตว์หิมพานต์ที่อยู่บนมือเรา แล้วเลือกมาจำนวน 1 ใบ สู้กับ การ์ดตัวละครสัตว์หิมพานต์ที่อยู่ในสถานที่ท่องเที่ยวสำคัญนั้น ถ้าค่าพลังของการ์ดตัวละครสัตว์หิมพานต์ของเรามากกว่า ผู้เล่นจะเป็นฝ่ายชนะแล้วสามารถเก็บการ์ดตัวละครสัตว์หิมพานต์นั้นขึ้นบนมือของผู้เล่นได้ขั้นตอนทั้ง 8 นี้ สามารถนำมาใช้เพื่อพัฒนาเกมให้มีความน่าสนใจและมีจุดเด่นที่ไม่เหมือนใคร และสามารถบรรลุวัตถุประสงค์ของเกมได้



ภาพที่ 1 กระดานเกมส่องสัตว์หิมพานต์รอบเกาะรัตนโกสินทร์

ที่มา: ผู้วิจัย, 2567

ข้อเสนอแนะ

1 ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

ผู้บริหารหน่วยงานการท่องเที่ยวเกาะรัตนโกสินทร์สามารถนำเกมกระดานไปประยุกต์ใช้เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว เพื่อให้เกิดรูปแบบการท่องเที่ยวแบบใหม่และเป็นประโยชน์ต่อชุมชนในพื้นที่

2 ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

1. สามารถนำข้อมูลที่ได้จากการศึกษาวิจัยนี้ไปใช้กับการทำเกมกระดานเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวในพื้นที่อื่น ๆ ได้

2. จากการวิจัย ผู้วิจัยเสนอแนะหลักการออกแบบเกมเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวตามหลักการในการสร้างเกม

References

- Tourism Authority of Thailand and Department of Physical Education. (2023). The 3rd National Recreation Development Plan (2017–2023). October 31.
- Saijai, K., (2017). Buddhist Art and Knowledge Management. Ratchaphruek University Journal of Humanities and Social Sciences, 3(1), 1–10.
- Phulnapon, N. (2019). Designing a Board Game to Raise Awareness Among the New Generation About the Benefits of Public Parks: A Case Study of Lumpini Park, Bangkok. Master of Arts in Human and Social Development, Graduate School, Chulalongkorn University.
- Silpachaisri, N., & Pitsapoomviti, P., (2018). The Development of Himmaphan Animal Creation in the Rattanakosin Era. Truth Electronic Journal of Silpakorn University, Humanities, Social Sciences, and Arts (January–April 2018), 11(1).
- Kitjawan, N., (2018). Design Thinking: A New Perspective for Thailand's Healthcare System. Journal of the Nurses' Association of Thailand, 33(1), 5–14.
- Chinchareon, P., (2021). Developing Learning Activities Using Board Games to Promote Ecosystem Literacy for Grade 10 Students. Naresuan University, Phitsanulok.
- Waraphiang, L., (2021). Gamification for Fake News Awareness Through the Design Thinking Process. Knowledge Repository, National Institute of Development Administration. Accessed June 7, 2023, from <https://repository.nida.ac.th/items/79d0881a-cc60-42a4-9857-5b8b06bb2f7c>.
- Inchamnarn, W., (2020). Gamification Design. SE-EDUCATION.
- Preedakorn, A., (2014). Designing an Educational Board Game on Natural Color Wheels for Grade 6 Students. In Master's Thesis in Education, Srinakharinwirot University.
- Jehsamae, A., & Phondee, S., (2017). Developing a Prototype Tourism Simulation Game Using Gamification: A Case Study of the "Puranavas: Fun Travel Game". Thonburi University Academic Journal (Science and Technology), 1(1), 14–23.
- Cochran, W. G., & Carroll, S. P. (1953). A sampling investigation of the efficiency of weighting inversely as the estimated variance. *Biometrics*, 9(4), 447–459.

- Eisner, E. W. (1976). Educational connoisseurship and criticism: Their form and functions in educational evaluation. *Journal of Aesthetic Education*, 10(3/4), 135-150.
- Hambleton, R. K., & Rovinelli, R. J. (1986). Assessing the dimensionality of a set of test items. *Applied psychological measurement*, 10(3), 287-302.
- Silverman, D. (2013). How to learn board game design and development. Retrieved December, 18, 2015.

