

เกมมิฟิเคชันสำหรับการสอนภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศ:
การบูรณาการความต้องการของผู้สอนและผู้เรียนสู่การออกแบบที่ยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ¹
Gamification for Teaching Thai as a Foreign Language: Integrating Instructor and
Learner Needs into Learner-Centered Design¹

กนิษฐา พุทธเสถียร²
Kanitha Putthasatien²

Received: January 6, 2026

Revised: April 27, 2026

Accepted: May 8, 2026

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) วิเคราะห์ความต้องการในการใช้เกมมิฟิเคชันเพื่อการสอนภาษาไทยสำหรับชาวต่างประเทศ 2) เปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างความต้องการของผู้สอนกับผู้เรียน และ 3) เสนอแนวทางการพัฒนานวัตกรรมเกมมิฟิเคชันที่สอดคล้องกับบริบทการเรียนรู้ในยุคดิจิทัล กลุ่มตัวอย่างคือผู้สอนภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศ 20 คน และผู้เรียนชาวต่างชาติ 20 คน รวมทั้งสิ้น 40 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือแบบสอบถามความต้องการ วิเคราะห์ข้อมูลด้วยค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และสถิติ Mann-Whitney U Test ผลการวิจัยพบว่า 1) ทั้งผู้สอนและผู้เรียนมีความต้องการพัฒนานวัตกรรมในระดับมากที่สุด จุดรวมที่สำคัญในด้านเนื้อหา คือ การทักทายและการสั่งอาหาร ด้านรูปแบบคือเกมการจับคู่ที่ใช้งานง่าย 2) ผลการเปรียบเทียบพบความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ในรายการด้านเสียงภาษาไทยประกอบ (p=.001) ภาพประกอบที่สมจริง (p=.042) และการรองรับหลายอุปกรณ์ (p=.020) โดยกลุ่มผู้สอนมีความต้องการสูงกว่ากลุ่มผู้เรียน และ 3) แนวทางการออกแบบนวัตกรรมจึงควรเน้นความสอดคล้องระหว่างมาตรฐานวิชาการผ่านสื่อประสมคุณภาพสูงร่วมกับการใช้ภาษาแม่ของผู้เรียนสนับสนุนควบคู่กับภาษาไทย เพื่อลดอุปสรรคทางการสื่อสารและส่งเสริมแรงจูงใจในการเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างมีประสิทธิภาพ

คำสำคัญ : เกมมิฟิเคชัน, ภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศ, ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง, นวัตกรรมดิจิทัล

Abstract

The objectives of this research were: 1) to analyze the needs for developing gamification innovation teaching Thai as a foreign language, 2) to compare the differences between instructor and

¹ งานวิจัยนี้ได้รับงบประมาณสนับสนุน ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2569 จากกองทุนส่งเสริมวิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม สำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมวิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม (สกสว.) (This project is funded by the Fund for the Promotion of Science, Research, and Innovation, Office of the National Science, Research and Innovation Fund (NSRF), for the fiscal year 2026.)

² อาจารย์ประจำหลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทยเพื่อการสื่อสารสำหรับชาวต่างประเทศ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา (Lecturer at the Communicative Thai for Foreigners Major, Faculty of Humanities and Social Sciences, Nakhon Ratchasima Rajabhat University) E-mail: kanitha.p@nrru.ac.th

Learner needs, and 3) to propose guidelines for developing gamification innovation aligned with the digital learning context. The sample consisted of 20 instructors of Thai as a foreign language and 20 foreign Learners, totaling 40 participants. The research instrument was a needs assessment questionnaire. Data were analyzed using mean ($\bar{X}$), percentage, standard deviation (S.D.), and the Mann-Whitney U Test. The research findings revealed that: 1) both instructors and learners reported a very high level of need for innovation development. Key shared needs in terms of content included greetings and food ordering, while the preferred format was simple-to-use matching games; 2) the comparative analysis showed statistically significant differences at the .05 level in terms of Thai audio accompaniment ($p=.001$), realistic illustrations ($p=.042$), and multi-device compatibility ($p=.020$), with the instructors reporting higher needs than learners; and 3) guidelines for innovative design should focus on balancing academic standards through high-quality multimedia with the integration of the learners' native language (L1) alongside the Thai language. This approach aims to reduce communication barriers and effectively enhance motivation for self-directed learning.

Keywords : Gamification, Thai as a Foreign Language, Learner-Centered Design, Digital Innovation

บทนำ

ปัจจุบันเทคโนโลยีสารสนเทศได้กลายเป็นปัจจัยเชิงกลยุทธ์ที่ขับเคลื่อนการศึกษาทั่วโลก ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงจากรูปแบบการสอนแบบดั้งเดิมไปสู่กระบวนการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) หนึ่งในนวัตกรรมที่ได้รับความนิยมอย่างกว้างขวางคือ "เกมมิฟิเคชัน" (Gamification) หรือการนำกลไกและองค์ประกอบของเกมมาประยุกต์ใช้ในบริบทที่ไม่ใช่เกม เพื่อกระตุ้นพฤติกรรม สร้างแรงจูงใจ และเพิ่มความยึดมั่นผูกพันของผู้เรียน (Deterding et al., 2011, pp. 9-10; Kapp, 2012, pp. 10-12)

สำหรับการสอนภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศ (Thai as a Foreign Language: TFL) ผู้เรียนมักประสบปัญหาสำคัญจากโครงสร้างภาษาที่มีความเฉพาะตัว ทั้งระบบเสียง วรรณยุกต์ และไวยากรณ์ที่แตกต่างจากภาษาแม่ ส่งผลให้เกิดความวิตกกังวลและขาดแรงจูงใจในการฝึกฝนอย่างต่อเนื่อง ด้วยเหตุนี้ การนำเกมมิฟิเคชันมาใช้ในการพัฒนานวัตกรรมดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้จึงเป็นแนวทางที่มีประสิทธิภาพสูง เนื่องจากกลไกของเกมสามารถเปลี่ยนอุปสรรคทางภาษาที่ซับซ้อนให้กลายเป็นสถานการณ์จำลองที่ท้าทาย ช่วยลดความประหม่า และสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่สมจริง (Authentic Learning Environment) ซึ่งเอื้อให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนทักษะทางภาษาอย่างแม่นยำและเป็นธรรมชาติ (Cheng, Lu, & Xiao, 2025)

อย่างไรก็ตาม การพัฒนานวัตกรรมดิจิทัลที่มีประสิทธิภาพไม่สามารถพึ่งพาเพียงเทคโนโลยีขั้นสูงหรือทักษะของผู้สอนเพียงฝ่ายเดียว แต่จำเป็นต้องอาศัยการวิเคราะห์ข้อมูลที่รอบด้านผ่านการออกแบบที่ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (Learner-Centered Design) เพื่อสร้างสมดุลระหว่างความคาดหวังเชิงวิชาการของผู้สอนและความพึงพอใจในการเรียนรู้ของผู้เรียน งานวิจัยที่ผ่านมาพบว่า การบูรณาการเสียงประกอบจากเจ้าของภาษาและภาพประกอบที่สมจริงตามความต้องการของผู้สอน ยังเป็นหัวใจสำคัญในการรักษามาตรฐานวิชาการและป้องกันความคลาดเคลื่อนทางการสื่อสาร (ศิวพร โกสิยกุล และณัฐฤตา บุญบงการ, 2566, น. 1625-1626) และช่วยสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่แท้จริง (Authentic Learning Environment) ช่วยให้ผู้เรียนมีโอกาสนำทักษะทางภาษาไปใช้ในสถานการณ์จำลองได้อย่างแม่นยำ (Cheng, Lu, & Xiao, 2025, pp. 12-14) และผู้เรียนมีความกระตือรือร้นมากขึ้นเมื่อมีการนำ

องค์ประกอบของเกมมาใช้ (Rofiah & Waluyo, 2024, pp. 40-42) ถึงแม้ว่าผู้เรียนจะมีทัศนคติที่ดีต่อการนำเทคนิคของเกมมาใช้ แต่การพัฒนาเครื่องมือที่สามารถตอบสนองต่อความต้องการที่แท้จริงของทั้งผู้สอนและผู้เรียนอย่างเป็นรูปธรรมยังคงมีจำกัด โดยเฉพาะในบริบทของมหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมาที่มุ่งเน้นการสร้างนวัตกรรมดิจิทัลเพื่อเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันตามแผนด้านวิทยาศาสตร์ วิจัย และนวัตกรรมของประเทศ พ.ศ. 2566-2570

บทความวิจัยเรื่อง “เกมมิฟิเคชันสำหรับการสอนภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศ: การบูรณาการความต้องการของผู้สอนและผู้เรียนสู่การออกแบบที่ยืดหยุ่นเป็นสำคัญ” จึงมุ่งเน้นการศึกษาเชิงเปรียบเทียบเพื่อวิเคราะห์จุดร่วมและจุดต่างความต้องการพัฒนานวัตกรรมดิจิทัล ผลลัพธ์ที่ได้จะช่วยให้ทราบถึงความต้องการที่จำเป็นในยุคดิจิทัล เช่น การรองรับหลายอุปกรณ์ (Shortt et al., 2023, pp. 548-550) และแนวทางสำคัญในการสร้างแพลตฟอร์มการเรียนรู้ที่ส่งเสริมทักษะทางภาษาควบคู่ไปกับการเข้าใจในวัฒนธรรมไทยอย่างยั่งยืน อันจะเป็นรากฐานสำคัญในการยกระดับนวัตกรรมการสอนภาษาไทยสู่ระดับสากลต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อวิเคราะห์ความต้องการที่มีต่อการพัฒนานวัตกรรมเกมมิฟิเคชันเพื่อการสอนภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศของกลุ่มผู้เรียนและกลุ่มผู้สอน
2. เพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างความต้องการของผู้เรียนกับผู้สอนต่อการพัฒนานวัตกรรมเกมมิฟิเคชันเพื่อการสอนภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศ
3. เพื่อเสนอแนวทางการพัฒนานวัตกรรมเกมมิฟิเคชันเพื่อการสอนภาษาไทยสำหรับชาวต่างชาติที่สอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียนและผู้สอนในยุคดิจิทัล

ทบทวนวรรณกรรม

ในการศึกษาวิจัยเรื่อง “เกมมิฟิเคชันสำหรับการสอนภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศ: การบูรณาการความต้องการของผู้สอนและผู้เรียนสู่การออกแบบที่ยืดหยุ่นเป็นสำคัญ” ผู้วิจัยได้ดำเนินการทบทวนเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยจัดระบบเนื้อหาออกเป็น 3 ประเด็นหลัก ดังนี้

1. แนวคิดเกี่ยวกับเกมมิฟิเคชัน

เกมมิฟิเคชัน (Gamification) หมายถึง การนำองค์ประกอบและกลไกของเกม (Game Elements) มาประยุกต์ใช้ในบริบทที่ไม่ใช่เกม เพื่อกระตุ้นพฤติกรรมและสร้างแรงจูงใจให้แก่ผู้ใช้งาน (Deterding et al., 2011) โดยในบริบททางการศึกษา Kapp (2012) อธิบายว่าองค์ประกอบสำคัญ เช่น แต้มสะสม (Points) ระดับความยาก (Levels) และกระดานผู้นำ (Leaderboards) เป็นเครื่องมือสำคัญในการสร้างความยึดมั่นผูกพัน (Engagement) ของผู้เรียน ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีการยอมรับการใช้เทคโนโลยี (Technology Acceptance Model: TAM) ของ Davis (1989) ที่ระบุว่า ความง่ายในการใช้งาน (Perceived Ease of Use) เป็นปัจจัยตัดสินใจหลักที่ทำให้ผู้ใช้งานยอมรับนวัตกรรมใหม่ ซึ่งงานวิจัยในปัจจุบันพบว่าเกมมิฟิเคชันสามารถลดความวิตกกังวลในการเรียนภาษา และเปลี่ยนภาระงานที่ยากให้กลายเป็นความท้าทายที่สนุกสนาน ช่วยให้เกิดการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ที่สมบูรณ์ (Huang & Hew, 2018; Rofiah & Waluyo, 2024)

2. การสอนภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศ

การสอนภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศ (Thai as a Foreign Language: TFL) มีความซับซ้อนและลักษณะเฉพาะตัว โดยเฉพาะในด้านระบบสัทอักษรและเสียงวรรณยุกต์ (Tonal Language) ซึ่งมักเป็นอุปสรรคสำคัญที่สร้างความวิตกกังวลให้แก่ผู้เรียนชาวต่างชาติ การพัฒนานวัตกรรมดิจิทัลจึงต้องให้ความสำคัญกับระบบเสียง

(Audio) ที่มีความชัดเจนและบันทึกจากเจ้าของภาษาโดยตรง เพื่อเป็นต้นแบบที่ดีในการฝึกทักษะการฟังและการออกเสียงที่แม่นยำ (ศิวพร โกสิยกุล และณัฐฤตา บุญบงการ, 2566)

นอกจากนี้ แนวคิดการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (Communicative Language Teaching: CLT) ยังเน้นให้ผู้เรียนสามารถนำภาษาไปใช้ได้จริงในชีวิตประจำวัน การสอนภาษาไทยในปัจจุบันจึงมุ่งเน้นการสร้างสถานการณ์จำลอง (Simulation) เช่น การสั่งอาหาร การไปตลาด หรือการถามทาง ซึ่งเป็นเนื้อหาพื้นฐานที่ผู้เรียนมีความต้องการสูงสุด (เพ็ญภา มาตังแสง, 2568) การบูรณาการวัฒนธรรมไทย เช่น การใช้คำลงท้าย "ครับ/ค่ะ" และภาพประกอบที่สมจริงของสถานที่ในไทยเข้าไปในนวัตกรรม จะช่วยสร้างภาพจำ และความเข้าใจเชิงบริบท (Contextual Learning) ให้แก่ผู้เรียนได้ดียิ่งขึ้น

3. การออกแบบนวัตกรรมที่ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลางและสื่อคุณภาพสูง

หัวใจสำคัญของการพัฒนานวัตกรรมทางการศึกษาคือการสร้างสมดุลระหว่างความต้องการของผู้เรียนกับความถูกต้องเชิงวิชาการของผู้สอน (Learner-Centered Design) งานวิจัยของ Shortt et al. (2023) ชี้ให้เห็นว่าการเรียนภาษาผ่านอุปกรณ์เคลื่อนที่ (Mobile-Assisted Language Learning: MALL) ช่วยให้ผู้เรียนเข้าถึงบทเรียนได้แบบไร้พรมแดน (Seamless Learning)

ขณะที่ Cheng, Lu, & Xiao (2025) พบว่าผู้เรียนมีระดับความพึงพอใจและผลสัมฤทธิ์สูงขึ้นเมื่อเรียนผ่านระบบที่มีองค์ประกอบของเกม เนื่องจากช่วยให้เกิดการเรียนรู้ผ่านการทำซ้ำโดยไม่เบื่อหน่าย นอกจากนี้ งานวิจัยของ Lu และ ไพทยา มีสตัย (2567) ยังเน้นย้ำถึงอิทธิพลของภาษาแม่ (L1) ในการช่วยส่งเสริมความเข้าใจในช่วงเริ่มต้น การออกแบบนวัตกรรมสำหรับผู้เรียนเฉพาะกลุ่ม เช่น ชาวจีน จึงควรพิจารณาการใช้ภาษาที่ผู้เรียนคุ้นเคยควบคู่ไปกับภาษาเป้าหมาย เพื่อลดอุปสรรคทางการสื่อสารและเพิ่มประสิทธิภาพในการจดจำคำศัพท์ในยุคดิจิทัล

วิธีการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1) ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ ประกอบด้วย 2 กลุ่มหลัก ได้แก่ 1) ผู้เรียนชาวต่างประเทศที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชาภาษาไทยในระดับอุดมศึกษาในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนล่าง และ 2) ผู้สอนภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศที่สังกัดสถาบันอุดมศึกษาในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนล่าง

1.2) กลุ่มตัวอย่าง

ผู้วิจัยกำหนดกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้วิธีการคัดเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เนื่องจากงานวิจัยนี้อยู่ในขั้นตอน การสำรวจความต้องการเบื้องต้น เพื่อนำข้อมูลไปใช้เป็นแนวทางในการพัฒนานวัตกรรมดิจิทัลในระยะถัดไป ผู้วิจัยจึงมุ่งเน้นความลึกของข้อมูลจากผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องโดยตรง (Stakeholders) เพื่อให้ได้ข้อเสนอแนะที่สะท้อนบริบทการใช้งานจริงในพื้นที่ศึกษา จำนวน 40 คน แบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม ดังนี้

1) กลุ่มผู้เรียนชาวต่างประเทศที่กำลังศึกษาภาษาไทยในมหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา จำนวน 20 คน โดยมีเกณฑ์การคัดเลือก คือ เป็นผู้ที่สามารถสื่อสารและอ่านภาษาไทยได้ในระดับพื้นฐาน และมีความสนใจในการเข้าร่วมโครงการวิจัย

2) กลุ่มผู้สอนชาวไทยที่สอนภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศในระดับอุดมศึกษาที่มีประสบการณ์การสอนอย่างน้อย 5 ปี และมีความสนใจในการเข้าร่วมโครงการวิจัย จำนวน 20 คน

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

2.1) แบบสำรวจความต้องการการใช้เกมมิฟิเคชันในการเรียนภาษาไทยสำหรับผู้เรียนที่ผ่านการตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา IOC โดยผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน

2.2) แบบสำรวจความต้องการการใช้เกมมิฟิเคชันในการสอนภาษาไทยสำหรับผู้สอนที่ผ่านการตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา IOC โดยผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน

3. จริยธรรมการวิจัยในมนุษย์

ผู้วิจัยได้ผ่านการอบรมหลักสูตรจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ และได้รับการพิจารณารับรองจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ของสถาบันวิจัย มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา เลขที่ใบรับรอง HE 260-2568

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยแบบผสมวิธี (Mixed-Method Research) ที่บูรณาการระหว่างการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) และการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยเน้นการสำรวจความต้องการเบื้องต้นจากกลุ่มเป้าหมาย โดยผู้วิจัยติดต่อประสานงานกับกลุ่มตัวอย่างเพื่อชี้แจงวัตถุประสงค์และขอความสมัครใจในการเข้าร่วมการวิจัย ส่งแบบสำรวจความต้องการผ่านรูปแบบออนไลน์ (Google Forms) หรือแบบสอบถามกระดาษตามความสะดวกของกลุ่มตัวอย่าง จากนั้นตรวจสอบความครบถ้วนของข้อมูลก่อนนำไปวิเคราะห์ในขั้นตอนต่อไป

5. การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติและวิธีการดังนี้

5.1) วิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้สถิติร้อยละ (Percentage)

5.2) วิเคราะห์ระดับความต้องการใช้เกมมิฟิเคชัน ด้านเนื้อหา (Content) ด้านรูปแบบ (Format) และด้านการใช้งาน (Functionality) โดยใช้สถิติ ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

5.3) วิเคราะห์ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมจากแบบสอบถามปลายเปิด โดยใช้การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)

5.4) เปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างความต้องการของผู้เรียนกับผู้สอน โดยใช้สถิติ นอนพาราเมตริก Mann-Whitney U Test

ผลการศึกษา

การวิจัยนี้ ผู้วิจัยจะนำเสนอผลการวิจัย โดยแบ่งเป็น 1) ความต้องการที่มีต่อการพัฒนานวัตกรรมเกมมิฟิเคชันเพื่อการสอนภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศของกลุ่มผู้เรียนและกลุ่มผู้สอน 2) ความแตกต่างระหว่างความต้องการของผู้เรียนกับผู้สอนต่อการพัฒนานวัตกรรมเกมมิฟิเคชันเพื่อการสอนภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศ และ 3) แนวทางการพัฒนานวัตกรรมเกมมิฟิเคชันเพื่อการสอนภาษาไทยสำหรับชาวต่างชาติที่สอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียนและผู้สอนในยุคดิจิทัล โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. ความต้องการที่มีต่อการพัฒนานวัตกรรมเกมมิฟิเคชันเพื่อการสอนภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศของกลุ่มผู้เรียนและกลุ่มผู้สอน

1.1) ผลการสำรวจความต้องการใช้เกมมิฟิเคชันในการเรียนภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศของผู้เรียน

จากการวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสำรวจความต้องการใช้เกมมิฟิเคชันในการเรียนภาษาไทยของผู้เรียนจากกลุ่มตัวอย่างผู้เรียนจำนวน 20 คน พบว่า ส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง จำนวน 16 คน (ร้อยละ 80.0) โดยกลุ่มตัวอย่างทั้งหมดมีสัญชาติจีน (ร้อยละ 100.0) มีอายุเฉลี่ยอยู่ที่ 21.65 ปี (S.D. = 1.14) ซึ่งส่วนใหญ่อายุ 21-23 ปี

กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เรียนภาษาไทยมาแล้วเป็นเวลา 3-4 ปี จำนวน 18 คน (ร้อยละ 90.0) ในด้านประสบการณ์การใช้เกมเพื่อเสริมทักษะภาษาไทยจากผู้สอน พบว่าผู้เรียนส่วนใหญ่ระบุว่าผู้สอนมีการใช้เกมประกอบการเรียนการสอนเพียงบางครั้ง จำนวน 18 คน (ร้อยละ 90.0) ในขณะที่มีเพียงจำนวน 2 คน (ร้อยละ 10.0) ที่ระบุว่าได้เล่นเกมทุกครั้งที่เรียนภาษาไทย ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าแม้กลุ่มตัวอย่างจะมีพื้นฐานภาษาไทยในระดับดีและคุ้นเคยกับการเรียนมานาน แต่การนำเกมมาใช้เป็นส่วนหนึ่งของการเรียนการสอนอย่างสม่ำเสมอยังมีค่อนข้างจำกัด

สำหรับการวิเคราะห์ข้อมูลประสบการณ์การเรียนรู้ภาษาไทยผ่านเกมที่ไม่ใช้เทคโนโลยี (Non-Digital Games) พบว่าผู้เรียนมีความคุ้นเคยกับการเล่นเกมในห้องเรียน โดยมีผลรวมของความถี่ของรูปแบบเกมที่เลือกตอบ 61 ครั้ง คิดเป็นค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.05 รูปแบบต่อคน เมื่อพิจารณารายชื่อพบว่า เกมคำศัพท์จากบัตรคำ เช่น การจับคู่คำ-ความหมาย / คำ-ภาพ เป็นรูปแบบที่ได้รับความนิยมสูงสุด โดยมีจำนวนผู้เคยเล่นถึง 18 คน คิดเป็นร้อยละ 90.00 ($\bar{X} = 0.90$, S.D. = 0.31) ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีประสบการณ์ร่วมกับกิจกรรมการเรียนรู้เชิงนันทนาการในชั้นเรียนที่เน้นสื่อรูปธรรมและการปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลในระดับดีมาก โดยเฉพาะกิจกรรมที่เกี่ยวกับการจำคำศัพท์และโครงสร้างประโยคพื้นฐาน

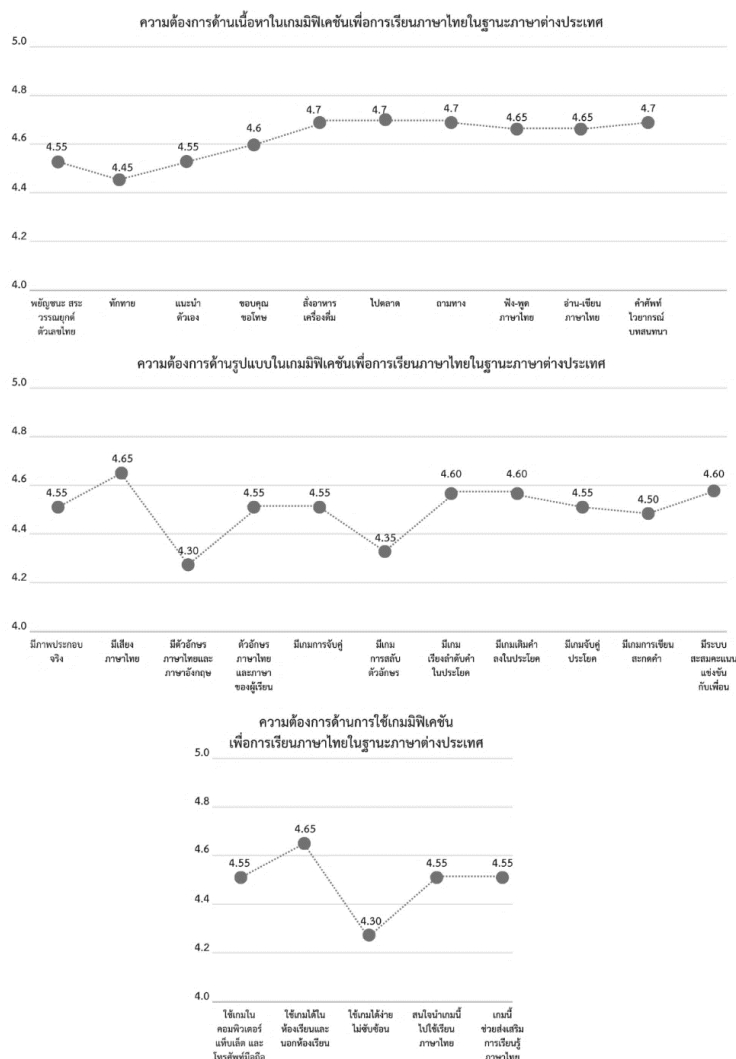
ส่วนประสบการณ์การเล่นเกมที่ใช้เทคโนโลยี/อินเทอร์เน็ต (Digital Games) เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาไทย พบว่าผู้เรียนมีประสบการณ์การใช้สื่อดิจิทัลในรูปแบบที่หลากหลาย โดยมีผลรวมของรูปแบบเกมที่เคยใช้งานทั้งหมด 39 ครั้ง คิดเป็นค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.95 รูปแบบต่อคน เมื่อพิจารณารายชื่อพบว่า แพลตฟอร์ม Wordwall เป็นแพลตฟอร์มที่ผู้เรียนมีความคุ้นเคยมากที่สุด โดยมีจำนวนผู้ใช้งานสูงถึง 16 คน คิดเป็นร้อยละ 80.00 ($\bar{X} = 0.80$, S.D. = 0.41) รองลงมาคือ แพลตฟอร์ม Kahoot! จำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 50.00 ($\bar{X} = 0.50$, S.D. = 0.51) และแพลตฟอร์ม Quizizz จำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 30.00 ($\bar{X} = 0.30$, S.D. = 0.47) ตามลำดับ สะท้อนให้เห็นว่ากลุ่มเป้าหมายส่วนใหญ่มีทักษะการใช้เครื่องมือดิจิทัลพื้นฐานและคุ้นเคยกับระบบเกมออนไลน์ในระดับดี โดยเฉพาะในรูปแบบการจับคู่และการตอบคำถามแข่งขัน รายละเอียดดังแสดงในตารางที่ 1

ตารางที่ 1: ผลการสำรวจประสบการณ์การเรียนรู้ภาษาไทยผ่านเกม

รายการประเมิน	n	%	$\bar{X}$	S.D.
ประสบการณ์การเรียนรู้ภาษาไทยผ่านเกมที่ไม่ใช้เทคโนโลยี				
1. ไม่เคยเล่นเกมแบบที่ไม่ใช้เทคโนโลยี (เกมทำมือ / เกมในห้องเรียน)	1	5	0.05	0.22
2. เกมคำศัพท์จากบัตรคำ (เช่น เกมจับคู่คำ - ความหมาย / คำ - ภาพ)	18	90	0.90	0.31
3. เกมไวยากรณ์แบบกระดาน (เช่น เกมเรียงประโยค เกมเติมคำในช่องว่าง)	13	65	0.65	0.49
4. เกมบทบาทสมมติ (Role-play) หรือเกมสถานการณ์	6	30	0.30	0.47
5. เกมกระดาน / การ์ดเกมภาษาไทย	5	25	0.25	0.44
6. เกมเคลื่อนไหวในห้องเรียน (เช่น เกมบิงโก เกม Simon Says ภาษาไทย)	9	45	0.45	0.51
7. เกมแข่งขันกลุ่ม (เช่น แข่งสะกดคำ แข่งแต่งประโยค)	9	45	0.45	0.51
รวม	61	305	3.05	2.95
ค่าเฉลี่ยรวมประสบการณ์การเรียนรู้ภาษาไทยผ่านเกมที่ไม่ใช้เทคโนโลยี	8.71	43.57	0.44	0.42
ประสบการณ์การเรียนรู้ภาษาไทยผ่านเกมที่ใช้เทคโนโลยี				
1. ไม่เคยใช้เกมแบบที่ใช้เทคโนโลยี / อินเทอร์เน็ต	2	10	0.10	0.31
2. เกมจากเว็บไซต์ Quizizz	6	30	0.30	0.47
3. เกมจากเว็บไซต์ Quizlet	2	10	0.10	0.31
4. เกมจากเว็บไซต์ Kahoot!	10	50	0.50	0.51

รายการประเมิน	n	%	$\bar{X}$	S.D.
5. เกมจากเว็บไซต์ Wordwall	16	80	0.80	0.41
6. เกมจากเว็บไซต์ Flippity	1	5	0.05	0.22
7. เกมจากเว็บไซต์ Edpuzzle	0	0	0.00	0.00
8. เกมจากเว็บไซต์ Baamboozle	2	10	0.10	0.31
รวม	39	195	1.95	2.54
ค่าเฉลี่ยรวมประสบการณ์การเรียนรู้ภาษาไทยผ่านเกมที่ใช้เทคโนโลยี	4.88	24.38	0.24	0.32

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลความต้องการด้านเนื้อหา รูปแบบ และการใช้เกมมิฟิเคชัน รายละเอียดดังแสดงในภาพที่ 1



ภาพที่ 1: ผลการสำรวจความต้องการด้านภาษา รูปแบบ และการใช้เกมมิฟิเคชันเพื่อการเรียนภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศ

จากภาพที่ 1 จะเห็นได้ว่า ความต้องการด้านเนื้อหาในเกมมิฟิเคชันในภาพรวมมีความต้องการอยู่ในระดับ มากที่สุด ($\bar{X} = 4.63$, S.D. = 0.77) โดยรายการที่มีค่าเฉลี่ยความต้องการสูงที่สุดเท่ากัน จำนวน 4 รายการ ได้แก่ เนื้อหาเกี่ยวกับการสั่งอาหารและเครื่องดื่ม การไปตลาด การถามทาง และเนื้อหาที่ส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ ไวยากรณ์ และบทสนทนา ($\bar{X} = 4.70$, S.D. = 0.73)

สำหรับความต้องการด้านรูปแบบ พบว่าในภาพรวมมีความต้องการอยู่ในระดับ มากที่สุด ($\bar{X} = 4.62$, S.D. = 0.80) โดยรายการที่มีค่าเฉลี่ยความต้องการสูงที่สุดคือ การมีเสียงภาษาไทยประกอบในเกม ($\bar{X} = 4.65$, S.D. = 0.75)

ความต้องการด้านการใช้เกมมิฟิเคชันในภาพรวมมีความต้องการและการยอมรับอยู่ในระดับ มากที่สุด ($\bar{X} = 4.63$, S.D. = 0.60) โดยรายการที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดเท่ากันคือ เกมควรมีวิธีการใช้งานที่ง่าย ไม่ซับซ้อน และผู้เรียนมีความสนใจที่จะนำเกมมิฟิเคชันไปใช้ในการเรียนภาษาไทยหากมีการพัฒนาขึ้นจริง ($\bar{X} = 4.70$, S.D. = 0.57) สะท้อนให้เห็นว่ากลุ่มตัวอย่างมีความพร้อมและทัศนคติเชิงบวกอย่างมากต่อการนำนวัตกรรมนี้มาใช้เป็นเครื่องมือหลักในการพัฒนาทักษะภาษาไทยของตนเอง

เมื่อพิจารณาข้อเสนอแนะเพิ่มเติม พบว่ากลุ่มผู้เรียนต้องการให้ความสำคัญกับ 3 ประเด็นหลัก ได้แก่ 1) ด้านบรรยากาศการเรียนรู้ โดยใช้เกมเป็นเครื่องมือในการละลายพฤติกรรม (Ice Breaker) เปลี่ยนภาระงานที่เคร่งเครียดให้เป็นกิจกรรมที่สนุกสนาน เพื่อลดความวิตกกังวลเรื่องความถูกต้องและสร้างความมั่นใจในการใช้ภาษาไทย 2) ด้านรูปแบบกิจกรรม ควรเน้นกลไกการเล่าเรื่องผ่านการเติมคำในช่องว่าง เพื่อฝึกฝนไวยากรณ์ผ่านบริบทแทนการท่องจำกฎเกณฑ์ และ 3) ด้านเนื้อหาและคำศัพท์ ควรคัดเลือกคำศัพท์ที่ใช้บ่อยในชีวิตประจำวัน เช่น การสื่อสารในที่สาธารณะ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์จริงได้ทันที ซึ่งข้อเสนอแนะเหล่านี้จะช่วยให้เกมมิฟิเคชันเป็นเครื่องมือที่ช่วยการเรียนภาษาไทยมีชีวิตชีวาและมีประสิทธิภาพสูงสุด

1.2) ผลการสำรวจความต้องการใช้เกมมิฟิเคชันในการสอนภาษาไทยของผู้สอน

จากการวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสำรวจกลุ่มผู้สอนภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศ จำนวน 20 คน พบว่าส่วนใหญ่เป็น เพศหญิง (ร้อยละ 85.0) โดยมีอายุส่วนใหญ่อยู่ในช่วง 31 – 40 ปี และ 41 – 50 ปี ในสัดส่วนที่เท่ากัน (ร้อยละ 40.0) ผู้ตอบแบบสำรวจทั้งหมดมีสัญชาติไทย (ร้อยละ 100.0) ส่วนใหญ่เป็นผู้เชี่ยวชาญที่มีระยะเวลาการสอนมาอย่างยาวนาน โดยมีผู้สอนมากกว่า 20 ปี มากที่สุด (ร้อยละ 30.0) รองลงมาคือ 11 – 15 ปี (ร้อยละ 25.0) ด้านประสบการณ์การใช้สื่อการสอนพบว่า ผู้สอนทุกคน (ร้อยละ 100.0) เคยใช้เกมประกอบการเรียนการสอน โดยส่วนใหญ่ใช้เป็นบางครั้ง (ร้อยละ 65.0) และมีผู้สอนที่ใช้เกมประกอบการสอนทุกครั้งถึงร้อยละ 35 ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่ากลุ่มผู้สอนมีความคุ้นเคยและยอมรับการใช้กิจกรรมเกมในชั้นเรียนภาษาไทยเป็นอย่างดี

สำหรับประสบการณ์การใช้เกมแบบที่ไม่ใช้เทคโนโลยีของกลุ่มผู้สอน พบว่าผู้สอนทุกคน (ร้อยละ 100.00) เคยใช้เกมรูปแบบใดรูปแบบหนึ่งในการสอน โดยมีค่าเฉลี่ยจำนวนรูปแบบเกมที่ใช้ต่อคนอยู่ที่ 4.55 รูปแบบ (S.D. = 1.23) จากทั้งหมด 7 รูปแบบ โดยรูปแบบที่ได้รับความนิยมสูงสุดคือ เกมคำศัพท์จากบัตรคำ (ร้อยละ 95.00, $\bar{X} = 0.95$, S.D. = 0.22)

สำหรับประสบการณ์การใช้เกมที่ใช้เทคโนโลยีในการสอน พบว่าผู้สอนทุกคน (ร้อยละ 100.00) มีการใช้เกมที่ใช้เทคโนโลยี โดยมีการเลือกใช้แพลตฟอร์มยอดนิยมอย่าง Kahoot! และ Wordwall มากที่สุด (ร้อยละ 100.00, $\bar{X} = 1.00$, S.D. = 0.00) ในภาพรวมผู้สอน 1 คน จะเลือกใช้สื่อเทคโนโลยีเฉลี่ยอยู่ที่ 3.20 รูปแบบ (S.D. = 1.61) แสดงให้เห็นว่าผู้สอนส่วนใหญ่เลือกใช้เครื่องมือดิจิทัลที่หลากหลาย แตกต่างกันไปตามความถนัด เพื่อสร้างปฏิสัมพันธ์ในชั้นเรียนภาษาไทย รายละเอียดดังแสดงในตารางที่ 2

ตารางที่ 2: ผลการสำรวจประสบการณ์การสอนภาษาไทยผ่านเกม

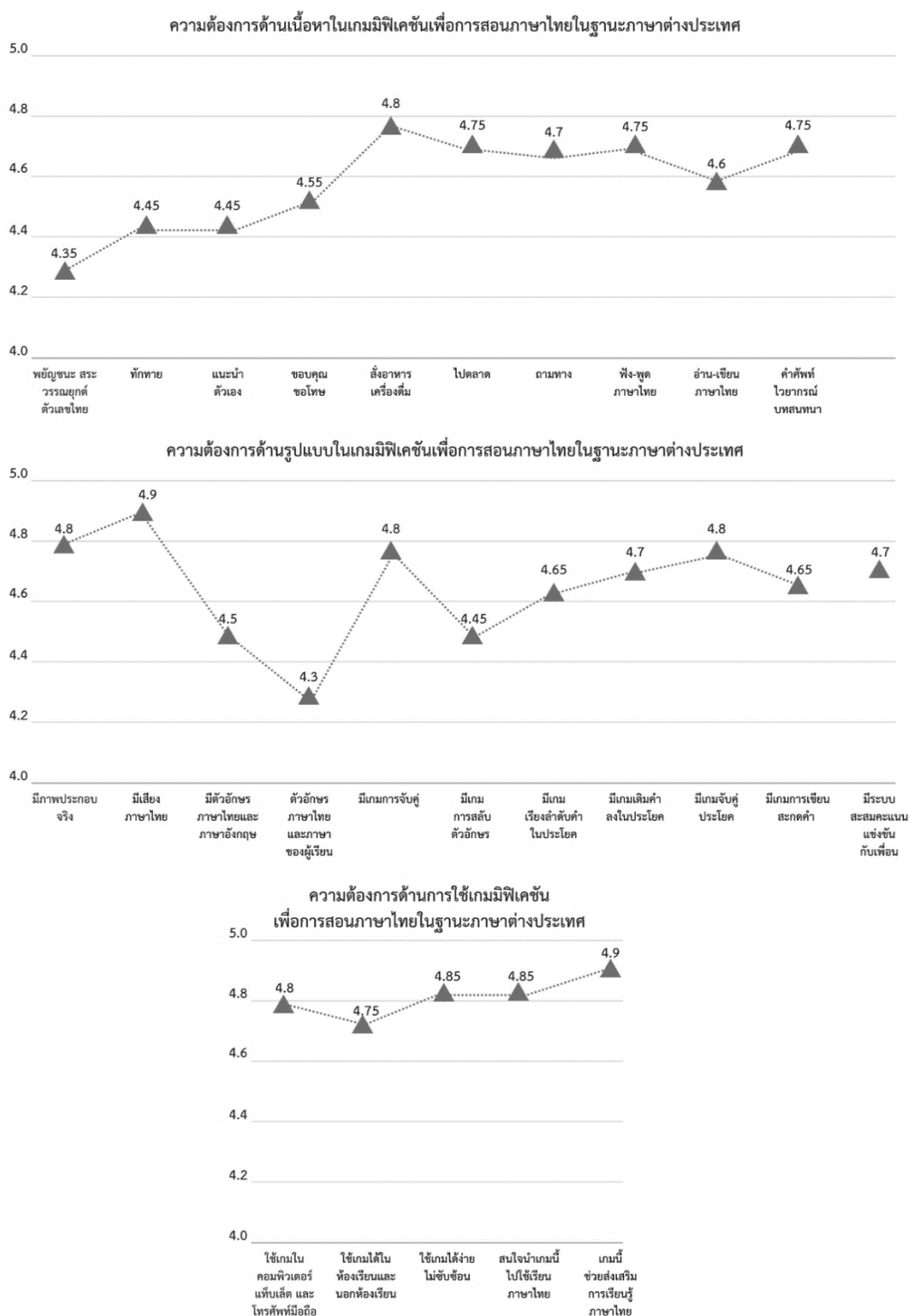
รายการประเมิน	n	%	$\bar{X}$	S.D.
ประสบการณ์การสอนภาษาไทยผ่านเกมที่ไม่ใช้เทคโนโลยี				
1. ไม่เคยเล่นเกมแบบที่ไม่ใช้เทคโนโลยี (เกมทำมือ / เกมในห้องเรียน)	0	0.00	0.00	0.00
2. เกมคำศัพท์จากบัตรคำ (เช่น เกมจับคู่คำ – ความหมาย / คำ – ภาพ)	19	95.00	0.95	0.22
3. เกมไวยากรณ์แบบกระดาน (เช่น เกมเรียงประโยค เกมเติมคำในช่องว่าง)	17	85.00	0.85	0.37
4. เกมบทบาทสมมติ (Role-play) หรือเกมสถานการณ์	16	80.00	0.80	0.41

รายการประเมิน	n	%	$\bar{X}$	S.D.
5. เกมกระดาน / การ์ดเกมภาษาไทย	11	55.00	0.55	0.51
6. เกมเคลื่อนไหวในห้องเรียน (เช่น เกมบิงโก เกม Simon Says ภาษาไทย)	13	65.00	0.65	0.49
7. เกมแข่งขันกลุ่ม (เช่น แข่งสะกดคำ แข่งแต่งประโยค)	15	75.00	0.75	0.44
รวม	91	455.00	4.55	2.44
ค่าเฉลี่ยรวมประสบการณ์การสอนภาษาไทยผ่านเกมที่ไม่ใช้เทคโนโลยี	13	65.00	0.65	0.35
ประสบการณ์การสอนภาษาไทยผ่านเกมที่ใช้เทคโนโลยี				
1. ไม่เคยใช้เกมแบบที่ใช้เทคโนโลยี / อินเทอร์เน็ต	0	0.00	0.00	0.00
2. เกมจากเว็บไซต์ Quizizz	11	55.00	0.55	0.51
3. เกมจากเว็บไซต์ Quizlet	3	15.00	0.15	0.37
4. เกมจากเว็บไซต์ Kahoot!	20	100.00	1.00	0.00
5. เกมจากเว็บไซต์ Wordwall	20	100.00	1.00	0.00
6. เกมจากเว็บไซต์ Flippity	0	0.00	0.00	0.00
7. เกมจากเว็บไซต์ Edpuzzle	1	5.00	0.05	0.22
8. เกมจากเว็บไซต์ Baamboozle	9	45.00	0.45	0.51
รวม	64	320.00	3.20	1.61
ค่าเฉลี่ยรวมประสบการณ์การสอนภาษาไทยผ่านเกมที่ใช้เทคโนโลยี	8	40.00	0.40	0.20

ผลการวิเคราะห์การสำรวจความต้องการด้านเนื้อหา พบว่าผู้สอนมีความต้องการด้านเนื้อหาอยู่ในระดับ มากที่สุด ($\bar{X} = 4.62$, S.D. = 0.48) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ผู้สอนให้ความสำคัญกับเนื้อหา "การสั่งอาหารและเครื่องดื่ม" มากที่สุด ($\bar{X} = 4.80$, S.D. = 0.41)

สำหรับความต้องการด้านรูปแบบอยู่ในระดับ มากที่สุด ($\bar{X} = 4.66$, S.D. = 0.48) โดยผู้สอนให้ความสำคัญกับ "การมีเสียงภาษาไทยประกอบ" สูงที่สุด ($\bar{X} = 4.90$, S.D. = 0.31) ซึ่งสะท้อนว่าสื่อการสอนต้องเน้นทักษะการฟังควบคู่ไปกับการเล่น

ในภาพรวม ผู้สอนเห็นด้วยและต้องการนำเกมไปใช้งานจริงอยู่ในระดับ มากที่สุด ($\bar{X} = 4.83$, S.D. = 0.38) โดยมีความเชื่อมั่นสูงกว่าเกมมิฟิเคชันจะช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาไทยสำหรับชาวต่างชาติได้จริง มีค่าเฉลี่ยสูงถึง 4.90 ซึ่งเป็นคะแนนที่สูงที่สุดและยังให้ความสำคัญกับความสะดวกในการใช้งาน โดยต้องการให้เกมใช้งานง่าย ไม่ซับซ้อน ($\bar{X} = 4.85$, S.D. = 0.37) ส่วนการเข้าถึงข้อมูล ผู้สอนต้องการความยืดหยุ่นในการใช้งาน โดยเน้นการรองรับทุกอุปกรณ์ ทั้งคอมพิวเตอร์และมือถือ ($\bar{X} = 4.80$, S.D. = 0.41) ทั้งในและนอกห้องเรียน ดังแสดงในภาพที่ 2



ภาพที่ 2: ผลการสำรวจความต้องการด้านภาษา รูปแบบ และการใช้เกมมิฟิเคชันเพื่อการสอนภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศ

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมจากกลุ่มผู้สอนมุ่งเน้นการพัฒนานวัตกรรมที่บูรณาการทักษะการสื่อสารควบคู่ไปกับวัฒนธรรมไทย โดยควรออกแบบกลไกเกมให้มีระบบการไล่ระดับความยากและการสะสมคะแนนเพื่อสร้างแรงจูงใจ

และแสดงพัฒนาการของผู้เรียนให้เห็นอย่างเป็นรูปธรรม ในขณะที่ด้านเทคนิคควรให้ความสำคัญกับความเป็นมิตรต่อผู้ใช้งาน และความสามารถในการรองรับอุปกรณ์ที่หลากหลาย เพื่อความสะดวกในการเรียนรู้ได้ทุกที่ทุกเวลา ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนชาวต่างชาติเข้าใจภาษาและบริบททางสังคมไทยเพื่อนำไปใช้ในชีวิตจริงได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2. ความแตกต่างระหว่างความต้องการของผู้เรียนกับผู้สอนต่อการพัฒนานวัตกรรมเกมมิฟิเคชันเพื่อการสอนภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศ

ผู้วิจัยได้เปรียบเทียบแตกต่างระหว่างความต้องการของผู้เรียนกับผู้สอนต่อการพัฒนานวัตกรรมเกมมิฟิเคชันเพื่อการสอนภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศ โดยคัดเลือกรายการที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด 3 ลำดับแรกในแต่ละด้าน และใช้สถิติทดสอบ Mann-Whitney U Test เพื่อทดสอบความแตกต่างระหว่างกลุ่ม เนื่องจากข้อมูลเป็นระดับอันดับ (Ordinal Scale) และกลุ่มตัวอย่างมีขนาดเล็ก ดังแสดงในตารางที่ 3

ตารางที่ 3: เปรียบเทียบความต้องการของผู้เรียนและผู้สอนต่อการพัฒนานวัตกรรมเกมมิฟิเคชันเพื่อการสอนภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศ

ความต้องการ	ค่าอันดับเฉลี่ย (Mean Rank)		Mann-Whitney U Test
	กลุ่มผู้เรียน (n=20)	กลุ่มผู้สอน (n=20)	
1. ด้านเนื้อหา			
การสั่งอาหารและเครื่องดื่ม	18.25	22.75	155.0
การทักทายและการแนะนำตัว	22.10	18.90	168.0
การไปตลาด / การฟัง-พูด	16.15	24.85	113.0
2. ด้านรูปแบบ			
เสียงภาษาไทยประกอบ	14.80	26.20	86.0
ภาพประกอบที่สมจริง	17.10	23.90	132.0
เกมการจับคู่ (คำ-ภาพ)	18.25	22.75	155.0
3. ด้านการใช้งาน			
ใช้งานง่าย ไม่ซับซ้อน	19.45	21.55	179.0
รองรับหลายอุปกรณ์	16.40	24.60	118.0
ใช้ได้ทั้งในและนอกห้องเรียน	17.55	23.45	141.0

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางเปรียบเทียบความต้องการพัฒนานวัตกรรมเกมมิฟิเคชันระหว่างกลุ่มผู้เรียนกับผู้สอน สามารถอธิบายผลการวิเคราะห์แบ่งตามประเด็นสำคัญได้ดังนี้

2.1) ด้านเนื้อหา (Content)

ในภาพรวมทั้งสองกลุ่มมีความต้องการไม่แตกต่างกัน ในหัวข้อการสั่งอาหารและการทักทาย ($p > .05$) ซึ่งเป็นเนื้อหาหลักที่ทั้งผู้สอนและผู้เรียนเห็นตรงกันว่าเป็น พบความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ในหัวข้อ "การไปตลาด / การฟัง-พูด" ($U = 113.0, p = .018$) โดยเมื่อพิจารณาค่าอันดับเฉลี่ย (Mean Rank) พบว่ากลุ่มผู้สอน (24.85) มีความต้องการสูงกว่ากลุ่มผู้เรียน (16.15) ซึ่งสะท้อนว่าผู้สอนมุ่งเน้นการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์จำลองที่ซับซ้อนมากกว่าที่ผู้เรียนคาดหวัง

2.2) ด้านรูปแบบ (Format)

พบประเด็นความแตกต่างที่ชัดเจนในเชิงสถิติ โดยกลุ่มผู้สอนให้ความสำคัญกับ "เสียงภาษาไทยประกอบ" ($U = 86.0, p = .001$) และ "ภาพประกอบที่สมจริง" ($U = 132.0, p = .042$) สูงกว่ากลุ่มผู้เรียนอย่างชัดเจน แสดงให้เห็นว่าผู้สอนต้องการเน้นความถูกต้องและความสมจริงของสื่อ (Media Authenticity) เพื่อเป็นต้นแบบการเรียนรู้ที่แม่นยำ ในขณะที่หัวข้อ "เกมการจับคู่" ทั้งสองกลุ่มมีอันดับความต้องการไม่แตกต่างกัน ($U = 155.0, p = .205$)

2.3) ด้านการใช้งาน (Usability)

ทั้งผู้สอนและผู้เรียนมีความเห็นตรงกันว่า "ความง่ายและไม่ซับซ้อน" รวมถึง "การใช้งานได้ทั้งในและนอกห้องเรียน" เป็นสิ่งสำคัญโดยไม่มีความแตกต่างทางสถิติ ($p > .05$) อย่างไรก็ตามพบความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญในเรื่อง "การรองรับหลายอุปกรณ์" ($U = 118.0, p = .020$) โดยกลุ่มผู้สอนสูงกว่าผู้เรียน เพื่อให้มั่นใจว่าผู้เรียนทุกคนจะสามารถเข้าถึงนวัตกรรมได้ทุกอุปกรณ์

3. แนวทางการพัฒนานวัตกรรมเกมมิฟิเคชันเพื่อการสอนภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศที่สอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียนและผู้สอนในยุคดิจิทัล

ผู้วิจัยได้เสนอแนวทางการพัฒนานวัตกรรมเกมมิฟิเคชันเพื่อการสอนภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศที่สอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียนและผู้สอนในยุคดิจิทัล โดยแบ่งเป็น 4 ประเด็นสำคัญ ดังแสดงในภาพที่ 3



ภาพที่ 3: แนวทางการพัฒนานวัตกรรมเกมมิฟิเคชันเพื่อการสอนภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศ ที่สอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียนและผู้สอนในยุคดิจิทัล

3.1) เนื้อหาเชิงสถานการณ์และวัฒนธรรม

นวัตกรรมควรเปลี่ยนจากการสอนแบบท่องจำพยัญชนะมาเป็นการใช้ภาษาไทยเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวันเป็นหลัก โดยออกแบบสถานการณ์ที่เน้นการสื่อสารในชีวิตจริง มุ่งเน้นไปที่เนื้อหา "การทักทายและการแนะนำตัว" และ "การสั่งอาหาร/การไปตลาด" ซึ่งเป็นความต้องการสูงสุด สอดแทรกวัฒนธรรมไทย ความรู้ด้านมารยาทไทย เช่น การไหว้ คำลงท้าย "ครับ/ค่ะ" เข้าไปในบทสนทนาเพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจบริบททางสังคมควบคู่ไปกับการเรียนรู้ภาษา

3.2) กลไกเกมเพื่อสร้างแรงจูงใจ

การพัฒนาต้องใช้กลไกเกมตามทฤษฎี MDA Framework เพื่อเปลี่ยนการเรียนรู้ให้มีความท้าทาย โดยใช้เกมที่เข้าใจง่าย เช่น ใช้ระบบเกมจับคู่ และการเติมคำในช่องว่างที่ไม่ซับซ้อน มีการติดตามพัฒนาการของผู้เรียน มีระบบการสะสมคะแนน และการเลื่อนระดับความยาก เพื่อให้ผู้เรียนเห็นพัฒนาการของตนเอง และสร้างบรรยากาศที่สนุกสนาน โดยการออกแบบบรรยากาศในเกมให้มีความสนุกสนาน และลดความวิตกกังวลในการใช้ภาษา

3.3) สื่อคุณภาพสูงตามมาตรฐานวิชาการ

นวัตกรรมในยุคดิจิทัลต้องมีความแม่นยำทางวิชาการ ระบบเสียง ต้องใช้เสียงบันทึกจากเจ้าของภาษาที่ชัดเจน มีจังหวะการพูดที่เหมาะสมกับระดับของผู้เรียน เพื่อเป็นต้นแบบในการฝึกทักษะการฟังและพูด และใช้ภาพถ่ายจริงของสถานที่และอาหารในประเทศไทยแทนการใช้การ์ตูนเพียงอย่างเดียวเพื่อช่วยให้ผู้เรียนเชื่อมโยงสิ่งที่เห็นในเกมเข้ากับสถานการณ์จริงได้ทันที

3.4) การเข้าถึงง่ายแบบไร้พรมแดน

ลดข้อจำกัดด้านเวลาและสถานที่ รองรับทุกอุปกรณ์ ทั้งระบบปฏิบัติการ iOS, Android และ Web Browser เพื่อให้ผู้เรียนเข้าถึงได้จากทุกอุปกรณ์ และบทเรียนสั้น กระชับ ออกแบบบทเรียนให้มีขนาดสั้น (5-10 นาที) เหมาะสำหรับการเรียนรู้ด้วยตนเองนอกห้องเรียน ซึ่งสอดคล้องกับพฤติกรรมของผู้เรียนยุคใหม่

แนวทางการพัฒนานี้ได้ทั้งความสนุกสนาน และยังเป็นการสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้เสมือนจริงที่ช่วยให้ชาวต่างชาติเข้าถึงภาษาไทยได้ง่ายขึ้น โดยมีเทคโนโลยีเป็นตัวเชื่อมโยงระหว่างความถูกต้องทางวิชาการของผู้สอนกับความต้องการใช้งานจริงของผู้เรียน

อภิปรายและสรุปผลการวิจัย

จากผลการวิจัยเรื่อง “เกมมิฟิเคชันสำหรับการสอนภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศ: การบูรณาการความต้องการของผู้สอนและผู้เรียนสู่การออกแบบที่ยืดหยุ่นเป็นสำคัญ” ผู้วิจัยมีประเด็นสำคัญที่นำมาอภิปรายผลการวิจัยได้ดังนี้

ผลการศึกษาพบว่าทั้งกลุ่มผู้เรียนและผู้สอนมีความต้องการพัฒนานวัตกรรมในระดับมากที่สุด โดยเฉพาะเกมการจับคู่ และระบบสะสมคะแนน/การแข่งขัน ซึ่งสะท้อนว่ากลุ่มตัวอย่างมีความคุ้นเคยและมีการรับรู้เชิงบวกต่อระบบเกมออนไลน์ที่ใช้ในห้องเรียนปัจจุบัน เช่น Wordwall และ Kahoot! สอดคล้องกับแนวคิดของ Deterding et al. (2011) ที่ระบุว่าองค์ประกอบของเกมช่วยเพิ่มความยึดมั่นผูกพันของผู้เรียนได้ นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ Lu และ ไพทยา มีสัจย์ (2567) ที่พบว่ากลไกการให้รางวัลช่วยลดความกังวลและกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนชาวจีนได้ดีกว่าการเรียนรู้แบบปกติ ทำให้เกมมิฟิเคชันเป็นสื่อที่สร้างความสนุก และยังเป็นเครื่องมือสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่สมบูรณ์ตามแนวคิดของ Huang and Hew (2018)

นอกจากนี้ยังพบประเด็นความแตกต่างในด้านความถูกต้องสมจริงของสื่อกับการเรียนรู้ผ่านบริบท ซึ่งผลจากการทดสอบด้วยสถิติ Mann-Whitney U Test พบว่ากลุ่มผู้สอนให้ความสำคัญกับ "เสียงภาษาไทยประกอบ" ($U = 86.0, p = .001$) และ "ภาพประกอบที่สมจริง" ($U = 132.0, p = .042$) สูงกว่ากลุ่มผู้เรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ประเด็นนี้อธิบายได้ว่าผู้สอนในฐานะผู้เชี่ยวชาญมุ่งเน้นไปที่ความถูกต้องของสื่อเพื่อใช้เป็นต้นแบบการเรียนรู้ที่แม่นยำและป้องกันความเข้าใจคลาดเคลื่อนในเชิงวัฒนธรรม ในขณะที่ผู้เรียนอาจมุ่งเน้นไปที่ความสนุกและการเล่นเกมมากกว่าความสมจริงเชิงวิชาการ อย่างไรก็ตาม ความแตกต่างนี้แสดงให้เห็นว่าการออกแบบนวัตกรรมจำเป็นต้องรักษาสมดุลระหว่างความสนุกของผู้เรียนกับความถูกต้องของผู้สอนเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ภาษาเพื่อการสื่อสาร (CLT) ที่มุ่งเน้นการเชื่อมโยงคำศัพท์เข้ากับสถานการณ์จริง เช่น การสั่งอาหารหรือการไปตลาด สอดคล้องกับงานวิจัยของ

เพ็ญภา มาตวังแสง (2568) ที่เน้นย้ำว่าการสอนภาษาไทยยุคดิจิทัลควรเน้นเนื้อหาเชิงหน้าที่เพื่อให้ผู้เรียนเห็นประโยชน์และนำไปใช้ได้ทันที

สำหรับการออกแบบที่ยึดผู้เรียนเป็นสำคัญและอิทธิพลของภาษาแม่ มีข้อค้นพบว่าผู้เรียนมีความต้องการเห็นตัวอักษรภาษาไทยคู่กับภาษาจีน (L1) มากกว่าภาษาอังกฤษอย่างชัดเจน ($\bar{X} = 4.55$) สะท้อนถึงกลยุทธ์การลดภาระทางพุทธิปัญญาในกลุ่มผู้เรียนเฉพาะกลุ่ม การนำภาษาแม่มาช่วยสนับสนุนในระดับพื้นฐานมีความสำคัญต่อการลดกำแพงทางภาษาและเพิ่มประสิทธิภาพในการจำคำศัพท์ สอดคล้องกับงานวิจัยของ Cheng, Lu, & Xiao (2025) ที่พบว่าความสนุกสนานในการเรียนรู้ส่งผลต่อความสำเร็จของผู้เรียนชาวจีน อย่างไรก็ตาม ผู้วิจัยตระหนักถึงข้อจำกัดในกรณีชั้นเรียนที่มีความหลากหลายทางสัญชาติ การออกแบบในอนาคตจึงควรคำนึงถึงระบบที่สามารถปรับเปลี่ยนภาษาคำแปลได้ตามความต้องการของผู้เรียนเพื่อไม่ให้ภาษาแม่กลายเป็นอุปสรรคต่อผู้เรียนกลุ่มอื่น แต่ยังคงรักษาจุดเด่นในการละลายพฤติกรรมตามที่ยึดผู้เรียนเสนอแนะ

ส่วนประเด็นด้านความสะดวกในการเข้าถึงและการยอมรับเทคโนโลยี มีข้อค้นพบว่า สองกลุ่มให้ความสำคัญกับ "ความง่ายในการใช้งาน" และ "การรองรับหลายอุปกรณ์" ในระดับมากที่สุด ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีการยอมรับการใช้เทคโนโลยี (TAM) ของ Davis (1989) ที่ระบุว่าการรับรู้ถึงความง่าย (Perceived Ease of Use) เป็นปัจจัยตัดสินใจหลัก การพบความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญในรายการ "การรองรับหลายอุปกรณ์" ($U = 118.0, p = .020$) โดยผู้สอนมีความต้องการสูงกว่านั้น อาจเนื่องมาจากผู้สอนต้องการรับประกันความเท่าเทียมในการเข้าถึงสื่อของนักศึกษาทุกคน การพัฒนานวัตกรรมให้มีลักษณะข้ามแพลตฟอร์มและมีบทเรียนขนาดสั้น จึงเป็นแนวทางที่ตอบโจทย์พฤติกรรมผู้เรียนในยุคดิจิทัลตามข้อเสนอแนะของ Shortt et al. (2023) ที่ต้องการความยืดหยุ่นในการเรียนรู้ทั้งในและนอกห้องเรียน

การศึกษานี้แสดงให้เห็นว่า การพัฒนานวัตกรรมเกมมิฟิเคชันสำหรับการสอนภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศต้องบูรณาการระหว่างความต้องการของผู้เรียนที่เน้นความง่าย ความสนุก และการใช้ภาษาแม่สนับสนุน เข้ากับความต้องการของผู้สอนที่มุ่งเน้นความถูกต้องของสื่อและความยืดหยุ่นในการเข้าถึง โดยมีกลไกเกมเป็นตัวกระตุ้นแรงจูงใจ ผลการวิจัยนี้จะเป็นแนวทางสำคัญในการสร้างนวัตกรรมที่ยึดผู้เรียนเป็นสำคัญและตอบโจทย์บริบทการเรียนการสอนภาษาไทยในยุคดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ข้อเสนอแนะในการวิจัย

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1) ควรจัดลำดับเนื้อหาโดยมุ่งเน้นภาษาไทยเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวันเป็นอันดับแรกเพื่อให้ผู้เรียนนำไปใช้ได้จริงทันที โดยใช้กลไกการสะสมคะแนนและการจับคู่เป็นแกนหลักควบคู่กับสื่อประสมที่มีคุณภาพสูง ทั้งเสียงจากเจ้าของภาษาและภาพถ่ายสถานการณ์จริงเพื่อตอบโจทย์ความถูกต้องแม่นยำทางวิชาการตามความคาดหวังของผู้สอน

1.2) ควรสร้างจุดสมดุลในการออกแบบโดยใช้ภาษาแม่ของผู้เรียน (L1) สนับสนุนควบคู่กับภาษาไทยแทนการใช้ภาษาอังกฤษเพียงอย่างเดียว เพื่อลดอุปสรรคในการสื่อสารและเพิ่มความมั่นใจในการเรียนรู้ด้วยตนเอง และมีความยืดหยุ่นให้ผู้สอนสามารถเลือกปรับเปลี่ยนภาษาสนับสนุนได้ตามบริบทความหลากหลายของผู้เรียน

2. ข้อเสนอแนะในการศึกษาวิจัยครั้งต่อไป

2.1) ควรมีการทดลองใช้เชิงประจักษ์เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและการประเมินพฤติกรรมการใช้งานในระยะยาว รวมถึงให้คำแนะนำรายบุคคลเพื่อยกระดับประสิทธิภาพของนวัตกรรมผู้เรียน

2.2) ควรขยายผลสู่เนื้อหาในระดับที่สูงขึ้นและบูรณาการเทคโนโลยีขั้นสูง เช่น ระบบจดจำเสียง (Speech Recognition) เพื่อฝึกทักษะการออกเสียงให้แม่นยำ ซึ่งจะช่วยตอบโจทย์ความต้องการด้านทักษะการฟัง-พูดที่ผู้สอนให้ความสำคัญ และส่งเสริมให้นักศึกษามีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้นในอนาคต

รายการอ้างอิง

- Lu, J. และ ไพทยา มีสัตย์. (2567). การพัฒนาความสามารถในการจำและความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาจีนโดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมมิฟิเคชันสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี. *วารสาร มจร. อุบลปริทรรศน์*. 9(3), 283-294. <https://so06.tci-thaijo.org/index.php/mcjou/article/view/281623/187800>
- เพ็ญนภา มาตวงแสง. (2568). การประยุกต์ใช้เกมมิฟิเคชันในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในยุคดิจิทัล. *วารสารเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม*. 8(26), 7-18. <https://so02.tci-thaijo.org/index.php/etcedumsujournal/article/view/276928/185142>
- ศิวพร โกสิยกุล และณัฐฤทธา บุญบงการ. (2566). เกมมิฟิเคชันในชั้นเรียนภาษา. ใน *มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม, การประชุมวิชาการระดับชาติ ครั้งที่ 15 วิจัยและพัฒนา บนฐานเศรษฐกิจ BCG สู่การพัฒนาประเทศไทยอย่างยั่งยืน*. (1619-1627). สถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม. <https://publication.npru.ac.th/bitstream/123456789/2030/1/156.pdf>
- Cheng, J., Lu, C., & Xiao, Q. (2025). Effects of gamification on EFL learning: a quasi-experimental study of reading proficiency and language enjoyment among Chinese undergraduates. *Front. Psychol.* 16, Article 1448916, <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2025.1448916>
- Davis, F. D. (1989). Perceived usefulness, perceived ease of use, and user acceptance of information technology. *MIS Quarterly*. 13(3), 319–340. <https://doi.org/10.2307/249008>
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining "gamification". In A. Lugmayr (Ed.), *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments*. (pp. 9–15). Association for Computing Machinery. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Huang, B., & Hew, K. F. (2018). Implementing a theory-driven gamification model in higher education flipped courses: Effects on out-of-class activities and intrinsic motivation. *Computers & Education*. 125, 254-271. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2018.06.018>
- Kapp, K. M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education*. Pfeiffer.
- Rofiah, N., & Waluyo, B. (2024). Effects of Gamified Grammar and Vocabulary Learning in an English Course on EFL Students in Thailand. *Teaching English with Technology*. 24(2), 22-46. <https://doi.org/10.56297/vaca6841/LRDX3699/DJL1101>
- Shortt, M., Tilak, S., Kuznetcova, I., Martens, B., & Akinkuolie, B. (2023). Gamification in mobile-assisted language learning: A systematic review of Duolingo literature. *Computer Assisted Language Learning*. 36(3), 517-554. <https://doi.org/10.1080/09588221.2021.1933540>