

การออกแบบและพัฒนานวัตกรรมบอร์ดเกมจากทุนทางวัฒนธรรมชนมไทย

แบบมีส่วนร่วมกับชุมชนเขตธนบุรี

DESIGN AND DEVELOPMENT OF A CULTURAL BOARD GAME INNOVATION
BASED ON THAI DESSERT CULTURAL CAPITAL WITH COMMUNITY PARTICIPATION
IN THONBURI DISTRICTกัมปนาท คูศิริรัตน์^{*1} ปณัดดา ไชบุญลือ¹ เที่ยรรธาดา หิรัญยชาตติธาดา¹ เกษม กมลชัยพิสิฐ¹Kampanat Kusirirat^{*1}, Panadda Jaiboonlue¹, Tiantada Hiranyachattada¹, Kasem Kamolchaipisit¹^{*1} คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา^{*1} Faculty of Science and Technology, Bansomdejchaopraya Rajabhat University^{*} E-mail ผู้รับผิดชอบบทความ (Corresponding Author): kampanat.co@bsru.ac.th

วันที่รับบทความ 21 มีนาคม 2569 วันที่แก้ไขบทความ 26 เมษายน 2569 วันที่ตอบรับบทความ 30 เมษายน 2569

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ออกแบบและพัฒนานวัตกรรมบอร์ดเกม 2) ประเมินคุณภาพต้นแบบนวัตกรรม และ 3) ประเมินการยอมรับการใช้นวัตกรรมจากทุนทางวัฒนธรรมชนมไทยแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนเขตธนบุรี กลุ่มตัวอย่างประเมินคุณภาพต้นแบบนวัตกรรมบอร์ดเกมจากทุนทางวัฒนธรรมชนมไทย ประกอบด้วยผู้เชี่ยวชาญด้านบอร์ดเกม จำนวน 5 คน กลุ่มชุมชน จำนวน 15 คน และกลุ่มตัวอย่างประเมินการยอมรับการใช้นวัตกรรมบอร์ดเกมจากทุนทางวัฒนธรรมชนมไทย ประกอบด้วย ผู้เชี่ยวชาญด้านบอร์ดเกม จำนวน 5 คน และนักท่องเที่ยว จำนวน 30 คน เครื่องมือที่ใช้ ได้แก่ แบบสัมภาษณ์เชิงลึก แบบประเมินคุณภาพนวัตกรรม และแบบประเมินการยอมรับนวัตกรรม วิเคราะห์ข้อมูลด้วยค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัย พบว่า ได้นวัตกรรมบอร์ดเกมชื่อ ตึกชิงเจ้าดำรับชนมไทยฝั่งธนบุรี โดยใช้กลไกการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ประกอบด้วย 3 ส่วนหลัก ได้แก่ การบริหารจัดการทรัพยากรวัตถุดิบ การมีปฏิสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมการเจรจา และการใช้การ์ดเหตุการณ์เพื่อสร้างความสมดุลและความท้าทาย โดยถ่ายทอดอัตลักษณ์ชนมไทยในพื้นที่เขตธนบุรี ผลประเมินคุณภาพต้นแบบนวัตกรรมบอร์ดเกมฯ จากผู้เชี่ยวชาญและกลุ่มชุมชนพบว่า นวัตกรรมมีคุณภาพโดยรวมอยู่ในระดับ มาก โดยประเด็นด้านเนื้อหาที่รักษาคูณค่าทางวัฒนธรรม และด้านประโยชน์และการขยายผลได้รับคะแนนประเมินสูงสุด และผลการประเมินการยอมรับการใช้นวัตกรรมบอร์ดเกมฯ ผู้เชี่ยวชาญและกลุ่มนักท่องเที่ยวมีการยอมรับนวัตกรรมในระดับ มาก โดยผู้ให้เห็นว่าบอร์ดเกมเป็นเครื่องมือที่สร้างสรรค์ สนุกสนาน และเป็นสื่อกลางที่มีประสิทธิภาพในการเผยแพร่มรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้สู่กลุ่มคนรุ่นใหม่

คำสำคัญ: นวัตกรรมบอร์ดเกมจากทุนทางวัฒนธรรม; ชนมไทยเขตธนบุรี; การออกแบบแบบมีส่วนร่วม; การยอมรับการใช้เทคโนโลยี

ABSTRACT

The objectives of this research were to: 1) design and develop a board game innovation, 2) evaluate the prototype's quality, and 3) assess the user acceptance of the innovation based on Thai dessert cultural capital with community participation in the Thonburi District. The sample group for evaluating the prototype quality consisted of 5 board game experts and 15 community members. For the assessment of user acceptance, the sample group comprised 5 board game experts and 30 tourists. The research instruments included in-depth interviews, an innovation quality assessment form, and an acceptance evaluation form. Data were analyzed using Mean and Standard Deviation.

The research findings revealed that the developed board game innovation, titled "The Battle of Thonburi Dessert Masters," utilizes experiential learning mechanics consisting of three main components: ingredient resource management, social interaction to facilitate negotiation, and event cards to ensure gameplay balance and challenge. This game effectively reflects the identity of local Thai desserts within the Thonburi area. Prototype evaluation results from both experts and the community showed that the overall quality of the innovation was at a high level. Particularly, the areas of cultural preservation within the content and the utility for further expansion received the highest scores. Furthermore, the evaluation of user acceptance by experts and tourists indicated a high level of acceptance. Users perceived the board game as a creative and entertaining tool, serving as an effective medium for transmitting intangible cultural heritage to younger generations.

Keywords: Cultural Capital Board Game Innovation; Thonburi Thai Desserts; Participatory Design; Technology Acceptance Model

1. บทนำ

พื้นที่เขตธนบุรีของกรุงเทพมหานคร เป็นชุมชนเก่าแก่ที่มีความหลากหลายทางวัฒนธรรม กลุ่มชาติพันธุ์ และศาสนาที่หลากหลาย ได้แก่ ไทย อิสลาม จีน และโปรตุเกส ทำให้เกิดการผสมผสานทางวัฒนธรรมที่ปรากฏชัด ในอาหาร ขนม งานประเพณี และศิลปะการแสดง ขนมไทยในย่านนี้ เช่น ขนมฝรั่งกุฎีจีน ขนมบดิน ขนมสอดไส้ ขนมเปียกปูน เป็นผลผลิตของภูมิปัญญาที่ไม่เพียงแต่สะท้อนทักษะและวิธีการปรุงอาหารที่เชื่อมโยงกันมาอย่างยาวนาน [1] แต่ยังแฝงไว้ด้วยคุณค่าทางประวัติศาสตร์ ความเชื่อ และวิถีชีวิตของชุมชนฝั่งธนที่เชื่อมโยงกันมาหลาย ยุคสมัยอย่างยาวนานมรดกอันล้ำค่านี้กำลังเผชิญกับภัยคุกคามที่ร้ายแรงในยุคปัจจุบัน ปัญหาหลักคือการเปลี่ยนแปลงของโครงสร้างสังคมและวิถีชีวิตคนเมืองที่ทำให้ภูมิปัญญาดั้งเดิมกำลังถูกกลืนเลือนไปอย่างรวดเร็ว ผู้ผลิตขนมไทยในพื้นที่ส่วนใหญ่เป็นผู้สูงอายุที่เชี่ยวชาญ แต่กลับไม่มีผู้สืบทอดรุ่นใหม่ที่จะสานต่อ ทำให้ความรู้และทักษะเฉพาะทางที่สั่งสมมานานกำลังจะสูญหายไปพร้อมกับผู้สร้างสรรค์ นอกจากนี้ การขาดกลไกที่เหมาะสมในการ ถ่ายทอดองค์ความรู้ก็เป็นอีกหนึ่งปัญหาสำคัญ ผู้ประกอบการขนาดเล็กในพื้นที่ขาดเครื่องมือที่ทันสมัยในการ เผยแพร่ข้อมูลและเรื่องราวของขนมไทย ทำให้ไม่สามารถเข้าถึงกลุ่มคนรุ่นใหม่ได้เท่าที่ควร [1] ขนมที่มีจุดแข็งใน ด้านวัตถุดิบและรสชาติดั้งเดิมจึงยังไม่ได้ได้รับการพัฒนาให้มีมูลค่าเชิงวัฒนธรรมและเศรษฐกิจอย่างเต็มที่ ขาดระบบ การพัฒนาแบรนด์และช่องทางการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ ส่งผลให้โอกาสในการสร้างรายได้และสร้างความยั่งยืน ให้กับชุมชนต้องหยุดชะงักลง จากการศึกษาข้อมูลเบื้องต้นของผู้วิจัยพบว่า ผู้ประกอบการขนมไทยดั้งเดิมในพื้นที่ เขตธนบุรีมีแนวโน้มลดลงอย่างต่อเนื่อง โดยร้อยละ 80 ของผู้ผลิตในปัจจุบันเป็นกลุ่มผู้สูงอายุและขาดผู้สืบทอดใน รุ่นต่อไปอย่างชัดเจน นอกจากนี้การศึกษาข้อมูลเบื้องต้นการรู้จักขนมไทยในชุมชนเขตธนบุรีพบว่า กลุ่มเยาวชนรุ่น ใหม่ สามารถระบุชื่อหรือที่มาของขนมไทยในท้องถิ่นได้เพียงร้อยละ 30 เท่านั้น หากปัญหานี้ไม่ได้รับการแก้ไขอย่าง ทันท่วงที มรดกทางวัฒนธรรมของย่านธนบุรีอาจสูญหายไปอย่างถาวร ส่งผลกระทบต่อทั้งคุณค่าทางจิตใจและ โอกาสทางเศรษฐกิจของชุมชน

วิกฤตการณ์ที่เกิดขึ้นนี้ไม่ได้เป็นเพียงแค่ปัญหาแต่ยังเป็นโอกาสสำคัญในการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ที่จะมาช่วย พื้นฟูและยกระดับคุณค่าของขนมไทยธนบุรีให้กลับมามีชีวิตชีวาอีกครั้ง ที่ผ่านมามีการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิง วัฒนธรรมในฝั่งธนบุรีแต่ยังขาดเครื่องมือที่คนในชุมชนมีส่วนร่วมในการออกแบบเนื้อหา จึงเป็นแนวคิดหลักของ งานวิจัยนี้จึงมุ่งเน้นไปที่การใช้นวัตกรรมบอร์ดเกมเป็นเครื่องมือในการแก้ปัญหา บอร์ดเกมไม่ใช่แค่ของเล่นแต่เป็น แพลตฟอร์มการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมที่ทันสมัย สนุก และเข้าใจง่าย นวัตกรรมนี้จะทำหน้าที่เป็นสะพานเชื่อม ระหว่างคนรุ่นเก่าและคนรุ่นใหม่ได้อย่างมีประสิทธิภาพ [2] โดยจะรวบรวมข้อมูลเชิงวัฒนธรรม องค์ความรู้เกี่ยวกับ ขนมแต่ละชนิด ตั้งแต่ชื่อ ส่วนประกอบ วิธีการทำ ไปจนถึงแหล่งที่มาของวัตถุดิบในพื้นที่ แล้วนำมาเรียบเรียงผ่าน กลไกการเล่นเกมที่น่าสนใจ ซึ่งจะช่วยให้ผู้เล่นสามารถเรียนรู้เรื่องราวของขนมไทยได้อย่างไม่น่าเบื่อและเป็นระบบ [3] ที่สำคัญคือ บอร์ดเกมยังจะเปิดโอกาสให้คนในชุมชนมีส่วนร่วมในการให้ข้อมูลและเล่าเรื่องราวของตนเอง ทำให้ เกิดความรู้สึกเป็นเจ้าของร่วมและภาคภูมิใจในมรดกทางวัฒนธรรม และนำมาซึ่งการเปลี่ยนแปลงเชิงบวกในระยะ ยาว คือ เป็นการเพิ่มผลิตภัณธ์เชิงวัฒนธรรมชนิดใหม่ของชุมชนธนบุรี ที่สะท้อนคุณค่าและเรื่องราวท้องถิ่น สร้าง

รายได้และเป็นตัวอย่างให้กับการพัฒนาผลิตภัณฑ์เชิงวัฒนธรรมอื่น รวมถึงเป็นการสร้างช่องทางการถ่ายทอดความรู้ที่เป็นระบบ เนื่องจากเนื้อหาในบอร์ดเกมเป็นข้อมูลองค์ความรู้เรื่องชนมไทยเขตนบุรี สามารถนำไปใช้ในการเรียนการสอนหรือเป็นแหล่งข้อมูลสำหรับการศึกษาค้นคว้าต่อไป อีกทั้งบอร์ดเกมเป็นสื่อกลางในการสื่อสารเรื่องราวชนมไทยเขตนบุรีให้แพร่หลายไปยังกลุ่มคนรุ่นใหม่และประชาชนทั่วไป ทำให้ชนมไทยของเขตนบุรีเป็นที่รู้จักและได้รับการยอมรับมากขึ้นสอดคล้องกับแนวคิดการพัฒนาสื่อมรดกทางวัฒนธรรมที่ต้องอาศัยกระบวนการออกแบบแบบมีส่วนร่วม เพื่อให้เกิดความสอดคล้องกับบริบทพื้นที่และได้รับการยอมรับจากคนในชุมชน [4]

ดังนั้นงานวิจัยนี้จึงมุ่งเน้นการออกแบบและพัฒนานวัตกรรมบอร์ดเกมจากทุนทางวัฒนธรรมชนมไทยแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนเขตนบุรี รวมทั้งการนำบอร์ดเกมมาใช้ยังเปิดโอกาสให้คนในชุมชนมีส่วนร่วมในการให้ข้อมูลและเล่าเรื่องราวของตนเอง ทำให้เกิดความรู้สึกเป็นเจ้าของร่วม และความภาคภูมิใจในมรดกทางวัฒนธรรม การแปลงมรดกวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ให้อยู่ในรูปแบบที่เล่นได้ จะช่วยให้คนรุ่นใหม่สร้างความเข้าใจเชิงบูรณาการเกี่ยวกับคุณค่ามรดกภูมิปัญญาได้ดีกว่าสื่อดั้งเดิม [5] นอกจากนี้ การยอมรับในนวัตกรรมดังกล่าวยังสามารถอธิบายได้ด้วยทฤษฎีการยอมรับเทคโนโลยี (TAM) ในมิติของการรับรู้ถึงประโยชน์และความสนุกสนาน [6] ดังนั้น งานวิจัยนี้จึงมุ่งเน้นการออกแบบและพัฒนานวัตกรรมบอร์ดเกมจากทุนทางวัฒนธรรมชนมไทยแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนเขตนบุรี เพื่อรักษาภูมิปัญญาของชาติให้คงอยู่สืบไปอย่างยั่งยืน

2. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่องการออกแบบและพัฒนานวัตกรรมบอร์ดเกมจากทุนทางวัฒนธรรมชนมไทยแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนเขตนบุรี ได้รวบรวมประเด็นสำคัญเพื่อเป็นกรอบแนวคิดในการดำเนินการวิจัย ดังนี้

1. ทุนทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาชนมไทยพื้นถิ่น ตามแนวคิดของ Bourdieu [7] คือทรัพยากรที่บุคคลหรือกลุ่มครอบครองเพื่อสร้างคุณค่าทางสังคม เช่น ความรู้ ทักษะ และประเพณีที่ถ่ายทอดผ่านกระบวนการทางสังคม ในบริบทของชุมชน ทุนนี้แบ่งออกเป็น 3 รูปแบบ ได้แก่ ทุนที่ถ่ายทอดผ่านสายสัมพันธ์ ทุนที่ปรากฏในรูปวัตถุ และทุนในรูปคุณวุฒิที่ได้รับการยอมรับ [8] สำหรับภูมิปัญญาชนมไทยพื้นถิ่นถือเป็นผลผลิตทางวัฒนธรรมที่สะท้อนความสัมพันธ์ระหว่างคน ธรรมชาติ และความเชื่อ โดยอาศัยวัตถุดิบและทักษะเฉพาะถิ่น โดยเฉพาะในพื้นที่เขตนบุรีที่มีความหลากหลายของกลุ่มชาติพันธุ์ เช่น ไทย จีน มอญ และโปรตุเกส ส่งผลให้ชนมในพื้นที่มีรากเหง้าที่ผสมผสานอย่างโดดเด่น เช่น ชนมฝรั่งกุฎิจีน หรือชนมในประเพณีมอญ

2. การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมและฐานชุมชน การพัฒนาเครื่องมือเรียนรู้ต้องอิงตามทฤษฎีการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ของ Kolb [9] ที่เน้นวงจร 4 ขั้นตอน คือ การได้รับประสบการณ์ตรง การสะท้อนคิด การสร้างความเข้าใจ และการทดลองใช้ การเรียนรู้ในรูปแบบนี้เปลี่ยนบทบาทผู้เรียนให้เป็นผู้ร่วมสร้างความรู้ [10] โดยมีนักวิจัยทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวก นอกจากนี้ แนวคิดการเรียนรู้ฐานชุมชน ยังช่วยเสริมสร้างจิตสำนึกพลเมือง โดยใช้ชุมชนเป็นห้องเรียนเพื่อเรียนรู้จากปัญหาและภูมิปัญญาจริง [11]

3. แนวคิดและกลไกของบอร์ดเกม เป็นนวัตกรรมที่ส่งเสริมการเรียนรู้เชิงรุกช่วยให้ผู้ใช้เข้าใจเนื้อหาผ่านความสนุกสนานและการคิดเชิงกลยุทธ์ องค์ประกอบสำคัญของบอร์ดเกมประกอบด้วย วัตถุประสงค์ กลุ่มผู้เล่น ธีมเรื่อง กลไกการเล่น อุปกรณ์ และกระบวนการทดสอบต้นแบบ การเรียนรู้ผ่านเกม ช่วยสร้างแรงจูงใจภายในและ

ให้ผลตอบกลับแก่ผู้เรียนอย่างต่อเนื่อง [12] บอร์ดเกมยังทำหน้าที่เป็นพื้นที่ปลอดภัยในการลองผิดลองถูก ทำให้เหมาะสำหรับการถ่ายทอดทุนทางวัฒนธรรมในรูปแบบที่เข้าถึงง่ายและร่วมสมัย [9] สอดคล้องกับวิจัยของ นันทวัฒน์ ปานสุด [13] ได้ศึกษาการออกแบบบอร์ดเกมสร้างการรับรู้การท่องเที่ยวจังหวัดกำแพงเพชรที่มีการกำหนดรูปแบบการเล่นเชื่อมโยงกับการรับรู้ด้านเทศกาลประเพณี วัฒนธรรมอาหาร ของที่ระลึก สถานที่สำคัญทางประวัติศาสตร์และแหล่งท่องเที่ยว จังหวัดกำแพงเพชร ผลประเมินความพึงพอใจและการสร้างการรับรู้การท่องเที่ยวในจังหวัดกำแพงเพชรอยู่ในระดับมาก

4. การออกแบบเชิงมีส่วนร่วมและการจัดการความรู้ เปิดโอกาสให้ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียมีบทบาทเป็นผู้ร่วมออกแบบ ตั้งแต่เริ่มต้น [14] เพื่อให้เครื่องมือที่พัฒนาขึ้นสะท้อนอัตลักษณ์ของชุมชนได้อย่างถูกต้อง กระบวนการนี้ยังเป็นส่วนหนึ่งของการจัดการความรู้ เพื่อแปลงความรู้โดยนัยที่แฝงอยู่ในภูมิปัญญาชาวบ้านให้กลายเป็นความรู้ที่ชัดแจ้งและเข้าถึงได้ [15]

3. วิธีการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร ได้แก่ กลุ่มชุมชน ประกอบด้วย ผู้นำชุมชน ผู้ประกอบการบริการและผลิตภัณฑ์เชิงวัฒนธรรม ชนมไทย กลุ่มคนในชุมชน ผู้เชี่ยวชาญด้านวัฒนธรรมบอร์ดเกม และนักท่องเที่ยวในเขตชลบุรี

กลุ่มตัวอย่าง แบ่งเป็น 2 กลุ่ม คือ

1. กลุ่มตัวอย่างประเมินคุณภาพต้นแบบนวัตกรรมบอร์ดเกมชนมไทย ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญด้านวัฒนธรรมบอร์ดเกม จำนวน 5 คน และกลุ่มชุมชน จำนวน 15 คน เลือกแบบเจาะจง
2. กลุ่มตัวอย่างประเมินการยอมรับการใช้วัฒนธรรมบอร์ดเกมชนมไทย ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญด้านบอร์ดเกม จำนวน 5 คน เลือกแบบเจาะจง และกลุ่มนักท่องเที่ยว จำนวน 30 คน เลือกกลุ่มตัวอย่างแบบบังเอิญ ขนาดกลุ่มตัวอย่างดังกล่าวสอดคล้องกับข้อเสนอแนะของ Roscoe [16]

ขอบเขตด้านตัวแปร

ตัวแปรอิสระ คือ นวัตกรรมบอร์ดเกมชนมไทยแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนเขตชลบุรี

ตัวแปรตาม คือ คุณภาพนวัตกรรมบอร์ดเกมชนมไทยแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนเขตชลบุรี และการยอมรับการใช้วัฒนธรรมบอร์ดเกมชนมไทยแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนเขตชลบุรี

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. บอร์ดเกมชนมไทยแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนเขตชลบุรี ที่มีการหาคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญด้านวัฒนธรรมบอร์ดเกมและกลุ่มชุมชน
2. แบบสัมภาษณ์เชิงลึก ใช้เพื่อสกัดองค์ความรู้จากผู้นำชุมชน ผู้ประกอบการชนมไทย จำนวน 15 คน เครื่องมือนี้ประกอบด้วยชุดคำถามปลายเปิดที่ผ่านการตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา โดยผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) มีค่าระหว่าง 0.67 – 1.00 สูงกว่าเกณฑ์ที่ 0.50 จึงถือว่าคำถามมีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การวิจัยอย่างมีนัยสำคัญ
3. แบบประเมินคุณภาพนวัตกรรมบอร์ดเกมชนมไทยแบบมีส่วนร่วม เครื่องมือแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ จำนวน 25 ข้อ ใช้ประเมินคุณภาพใน 5 ด้านหลัก ได้แก่ ด้านเนื้อหา การออกแบบและกลไก ภาพลักษณ์

การมีส่วนร่วม และประโยชน์ในการขยายผล ผ่านการตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา โดยผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) มีค่าระหว่าง 0.67 - 1.00 และมีค่าความเชื่อมั่น (Cronbach's Alpha Coefficient) เท่ากับ 0.89 สูงกว่าเกณฑ์ 0.70 สะท้อนถึงความสอดคล้องภายในของข้อคำถามที่แม่นยำ

4. แบบประเมินการยอมรับการใช้นวัตกรรมบอร์ดเกม เครื่องมือที่พัฒนาตามกรอบทฤษฎีการยอมรับเทคโนโลยี (TAM) เครื่องมือแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ จำนวน 20 ข้อ เพื่อวัดระดับการยอมรับในกลุ่มนักท่องเที่ยวและผู้เชี่ยวชาญ ครอบคลุมด้านการใช้งาน ความสนุก คุณค่าทางวัฒนธรรม และประโยชน์ที่รับรู้ มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) มีค่าระหว่าง 0.67 - 1.00 สูงกว่าเกณฑ์ที่ 0.50 และมีค่าความเชื่อมั่น (Cronbach's Alpha Coefficient) เท่ากับ 0.84 สูงกว่าเกณฑ์ 0.70

วิธีการดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ได้ผ่านการรับรองจากคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์จากสถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา REC-BSRU COA No. 690102 วันที่รับรอง 11 มกราคม 2569 โดยแบ่งขั้นตอนการดำเนินการเป็น 3 ขั้นตอน ดังนี้

1. ขั้นการศึกษาสภาพการณ์ชุมชนจากทุนทางวัฒนธรรมของชุมชนเขตนบุรี โดยศึกษาจากแหล่งข้อมูลปฐมภูมิ โดยใช้วิธีการสัมภาษณ์เชิงลึก ผู้นำชุมชน กลุ่มชุมชน ผู้ประกอบการบริการและผลิตภัณฑ์เชิงวัฒนธรรม โดยการเลือกแบบเจาะจง 15 คน และแหล่งข้อมูลทุติยภูมิ หนังสือ ตำรา งานวิจัย และเอกสารต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง โดยมีรายละเอียดดังนี้

1.1 วิเคราะห์หลักการและสภาพการณ์ ขั้นตอนนี้จะเป็นการศึกษาหลักการและวิธีการผลิตนวัตกรรมบอร์ดเกม รวมทั้งการวิเคราะห์บริบททางสังคม สภาพแวดล้อมทั่วไปของชุมชนเขตนบุรี การดำเนินชีวิตทางวัฒนธรรมชุมชนที่เป็นเอกลักษณ์

1.2 ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับองค์ความรู้วัฒนธรรมขนมไทยของชุมชนเขตนบุรี ในส่วนของวัตถุดิบส่วนผสม วิธีการทำ โดยดำเนินการศึกษาจากเอกสารทุติยภูมิ และทำการสร้างแนวคำถามเป็นการสร้างตัวอย่างแนวทางคำถาม จากนั้นรวบรวมข้อมูลปฐมภูมิด้วยการสัมภาษณ์เชิงลึกจากกลุ่มชุมชน ผู้นำชุมชน ผู้ประกอบการขนมไทยเขตนบุรี จำนวน 15 คน แล้วเก็บรวบรวมข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้วิธีสรุปประเด็นสำคัญ

2. ขั้นการออกแบบและพัฒนานวัตกรรมบอร์ดเกมขนมไทยแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนเขตนบุรี มีการดำเนินการ 3 ขั้นตอน ดังนี้

2.1 ขั้นก่อนการพัฒนานวัตกรรมบอร์ดเกมขนมไทยแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนเขตนบุรี เป็นขั้นตอนของการกำหนดแนวคิดและเนื้อหาของบอร์ดเกมจากทุนทางวัฒนธรรมขนมไทย โดยเริ่มจากการศึกษาบริบทของพื้นที่ชุมชนเขตนบุรี จากการสำรวจข้อมูลเกี่ยวกับวิถีชีวิต วัฒนธรรม และขนมไทยที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น เช่น ขนมฝรั่งกุฎีจีน ขนมบดิน ขนมเปียกปูน ขนมดอกจอก ขนมชั้น ขนมสอดไส้ เป็นต้น จากแหล่งสำคัญต่าง ๆ เช่น บ้านแซก วัดมอญ และชุมชนหิรัญรูจี เพื่อกำหนดโครงสร้างกลไกเกม กำหนดวิธีการเล่นเกม กำหนดวัตถุประสงค์การเล่น กำหนดภาพกราฟิก จากนั้นนำเสนอความเห็นจากผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 คนและผู้นำชุมชน คนในชุมชนและ

ผู้ประกอบการขนมไทย จำนวน 15 คน จากนั้นนำมาปรับปรุงแก้ไข และกำหนดแผนปฏิบัติการพัฒนานวัตกรรมบอร์ดเกมขนมไทยแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนเขตนบุรี

2.2 ขั้นการพัฒนาวัตกรรมการบอร์ดเกมขนมไทยแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนเขตนบุรี เป็นขั้นตอนในการพัฒนานวัตกรรมบอร์ดเกมขนมไทยแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนเขตนบุรี ที่ได้ข้อมูลจากขั้นตอนก่อนการพัฒนาและผ่านการตรวจสอบแก้ไขจากผู้นำชุมชน กลุ่มชุมชน และผู้ประกอบการขนมไทย มาทำการออกแบบกลไกเกม กำหนดวิธีการเล่นเกม ออกแบบวัสดุการเล่น ออกแบบภาพกราฟิกและองค์ประกอบศิลป์ จากนั้นดำเนินการพัฒนานวัตกรรมบอร์ดเกมขนมไทยแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนเขตนบุรี จากนั้นนำร่างต้นแบบนวัตกรรมบอร์ดเกมขนมไทยแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนเขตนบุรี เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ 5 คน และกลุ่มชุมชน จำนวน 15 คน เพื่อพิจารณาความเหมาะสม และนำไปใช้ในการดำเนินการขั้นตอนต่อไป

2.3 ขั้นการหลังการพัฒนาวัตกรรมการบอร์ดเกมขนมไทยแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนเขตนบุรี เป็นขั้นตอนในการจัดทำต้นแบบนวัตกรรมบอร์ดเกมขนมไทยแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนเขตนบุรี คู่มือประกอบการเล่น และทดสอบการเล่นนวัตกรรมบอร์ดเกมขนมไทยแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนเขตนบุรี จากนั้นนำเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 คน และกลุ่มชุมชน จำนวน 15 คน เพื่อพิจารณาความเหมาะสม ปรับปรุงและแก้ไขตามข้อเสนอแนะ

3. ขั้นการประเมินคุณภาพภาพและยอมรับการใช้วัตกรรมการบอร์ดเกมขนมไทยแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนเขตนบุรีที่พัฒนาขึ้น โดยดำเนินการดังนี้

3.1 ประเมินคุณภาพนวัตกรรมบอร์ดเกมขนมไทยแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนเขตนบุรี โดยกลุ่มตัวอย่าง คือ ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 คน และกลุ่มชุมชน จำนวน 15 คน ประเมินคุณภาพด้วยแบบประเมินคุณภาพนวัตกรรมบอร์ดเกมขนมไทยแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนเขตนบุรี มีลักษณะเป็นมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ โดยมีข้อคำถามเกี่ยวกับด้านเนื้อหา ด้านการออกแบบ ด้านประชาสัมพันธ์ และด้านภาพรวม เก็บรวบรวมข้อมูล และสรุปผลคุณภาพ

3.2 ประเมินการยอมรับการใช้วัตกรรมการบอร์ดเกมขนมไทยแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนเขตนบุรี โดยผู้เชี่ยวชาญด้านบอร์ดเกมเชิงวัฒนธรรม จำนวน 5 คน และกลุ่มนักท่องเที่ยว จำนวน 30 คน และ พิจารณาด้านการยอมรับนวัตกรรมบอร์ดเกมขนมไทย เก็บรวบรวมข้อมูล และสรุปผลการยอมรับการใช้วัตกรรมการบอร์ดเกมขนมไทยแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนเขตนบุรี

4. ผลการวิจัย

1. ผลการออกแบบและพัฒนานวัตกรรมบอร์ดเกมขนมไทยแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนเขตนบุรี เป็นการนำบริบทเชิงพื้นที่และข้อมูลขนมไทยเชิงพื้นที่ที่ชุมชนเขตนบุรีที่ได้จากการสัมภาษณ์เชิงลึกจากทุนทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ มาเปลี่ยนเป็นกลไกเกม วิธีการเล่นเกม การออกแบบการตักสูตรอาหารและการวัดวัตถุดิบ ทำให้นวัตกรรมบอร์ดเกมมีความถูกต้องทางบริบทวัฒนธรรมและสามารถทำหน้าที่สื่อกลางในการถ่ายทอดภูมิปัญญาการทำขนมไทยเขตนบุรีได้อย่างทรงคุณค่า ดังนี้

1.1 การออกแบบแนวทางกลไกการเล่น เน้นการวางแผนและการแลกเปลี่ยนทรัพยากรเพื่อสร้างการเรียนรู้เรื่องส่วนผสม จำลองสถานการณ์ได้เรียนรู้ว่าขนมแต่ละชนิดใช้วัตถุดิบ มีความยากง่ายในการทำอย่างไรผ่าน การรวบรวมการ์ด และได้ทราบถึงขนมไทยฝั่งธนบุรีแต่ละชนิดให้มีความหมายอย่างไรในชีวิตประจำวัน และสร้างการ มีปฏิสัมพันธ์ของผู้เล่นด้วยกลไกการแลกเปลี่ยนวัตถุดิบส่งเสริมให้ผู้เล่นต้องเจรจาและวางแผนร่วมกัน สอดคล้องกับ แนวคิด Community Participation มีการใช้การ์ดเหตุการณ์เพื่อพลิกสถานการณ์ ทำให้ผู้เล่นมีคะแนนเหนือคู่แข่ง

1.2 รูปแบบเกมเป็นแนวเกมการ์ดปาร์ตี้ รองรับผู้เล่น 4-8 คน แบบผลัดกันเล่นเป็นรอบ ระยะเวลาในการเล่นต่อรอบ 15 - 20 นาที มีการ์ด 3 ประเภท ประกอบด้วย การ์ดสูตรขนมไทย การ์ดวัตถุดิบ และการ์ดเหตุการณ์ พิเศษ โดยมีกติกาและวิธีการเล่นดังนี้

- 1) ผู้ดำเนินการเล่น หยิบการ์ดขนมไทยจากกอง 1 ใบ ไว้ตรงกลาง
- 2) แจกการ์ดวัตถุดิบเริ่มต้นให้ผู้เล่นคนละ 3 ใบ
- 3) แต่ละรอบผู้เล่นจะจั่วการ์ดวัตถุดิบจากกองกลาง การ์ดในมือต้องมีไม่เกิน 6 ใบ กรณีได้การ์ด วัตถุดิบผู้เล่นสามารถเก็บหรือทิ้ง หรือทิ้งใบอื่นในกองทิ้งการ์ด กรณีได้การ์ดเหตุการณ์ต้องทำตามเหตุการณ์นั้นทันที และกรณีได้การ์ดพิเศษสามารถเก็บหรือทิ้งในกองทิ้งการ์ดได้
- 4) ผู้เล่นต้องรวบรวมวัตถุดิบให้ตรงตามสูตรขนมจากการ์ดขนมตรงกลาง
- 5) เมื่อครบสูตรสามารถวางการ์ดวัตถุดิบตามสูตรขมนั้นลงบนโต๊ะและรับการ์ดขนมไทยไปได้ด้านหน้า ผู้เล่นการเล่น และหยิบการ์ดจากกอง 1 ใบ กรณีการ์ดขนมไทย มีเครื่องหมาย + ผู้เล่นสามารถนำการ์ดวัตถุดิบใน มือ วางเพิ่มได้
- 6) ผู้เล่นที่ทำขนมครบ 3 ชนิดก่อน หรือเมื่อการ์ดวัตถุดิบกองกลางหมด จะจบเกม
- 7) นับคะแนนรวมจากการ์ดขนมไทยที่ทำได้ และการ์ดที่อยู่ในมือผู้เล่นที่ได้คะแนนสูงสุดเป็นผู้ชนะ

1.3 การออกแบบการ์ดที่ใช้ในวัตรกรรมบอร์ดเกม โดยประกอบด้วย กลุ่มการ์ดสูตรขนมไทย กลุ่มการ์ด วัตถุดิบ และกลุ่มการ์ดเหตุการณ์พิเศษ ผลการออกแบบดังภาพที่ 1



ภาพที่ 1 ตัวอย่างการ์ดสำหรับบอร์ดเกมวัฒนธรรมขนมไทย

2. ผลการประเมินคุณภาพต้นแบบนวัตกรรมการบอร์ดเกมขนมไทยแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนเขตนนบุรี โดยกลุ่มตัวอย่าง คือ ผู้เชี่ยวชาญด้านบอร์ดเกมเชิงวัฒนธรรม จำนวน 5 คน และกลุ่มชุมชน จำนวน 15 คน ประเมินคุณภาพด้วย แบบประเมินคุณภาพนวัตกรรมการบอร์ดเกมขนมไทยแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนเขตนนบุรี โดยมีข้อคำถามเกี่ยวกับด้าน เนื้อหา ด้านการออกแบบและกลไกการเล่น ด้านภาพลักษณ์ของบอร์ดเกม ด้านส่งเสริมการมีส่วนร่วม และด้าน ประโยชน์และขยายผล ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ผลการประเมินคุณภาพต้นแบบนวัตกรรมบอร์ดเกมขนมไทยแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนเขตนบุรี

หัวข้อการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ (n=5)			กลุ่มชุมชน (n=15)		
	M	S.D.	แปลผล	M	S.D.	แปลผล
ด้านเนื้อหา						
1. เนื้อหาของบอร์ดเกมมีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์	4.20	0.84	มาก	4.07	0.59	มาก
2. ปริมาณของเนื้อหาของบอร์ดเกมและความชัดเจนของเนื้อหาที่น่าสนใจมีความเหมาะสม	4.40	0.55	มาก	3.87	0.83	มาก
3. เนื้อหาของบอร์ดเกมสามารถสื่อสารเรื่องราวของขนมไทยหรือชุมชนได้อย่างชัดเจน	4.00	0.71	มาก	3.53	0.83	มาก
4. ภาษาที่ใช้ในบอร์ดเกมมีความเหมาะสมและถูกต้องตามบริบททางวัฒนธรรม	4.40	0.55	มาก	4.00	0.85	มาก
5. องค์ประกอบโดยรวมของบอร์ดเกมส่งเสริมและรักษาคุณค่าทางวัฒนธรรมของขนมไทย	4.20	0.45	มาก	4.20	0.77	มาก
ค่าเฉลี่ยด้านเนื้อหา	4.24	0.60	มาก	3.93	0.79	มาก
ด้านการออกแบบและกลไกการเล่น						
6. กฎและกติกาของเกมมีความชัดเจน เข้าใจง่าย และสมเหตุสมผล	4.40	0.55	มาก	3.87	0.83	มาก
7. กลไกของเกมมีความท้าทายและทำให้ผู้เล่นรู้สึกสนุกสนาน	4.00	0.71	มาก	3.93	0.80	มาก
8. ระยะเวลาที่ใช้ในการเล่นเหมาะสมกับรูปแบบและวัตถุประสงค์	3.60	0.89	มาก	4.00	0.65	มาก
9. การออกแบบมีความสมดุลทำให้ผู้เล่นทุกกลุ่มสามารถแข่งขันหรือร่วมมือได้อย่างเท่าเทียม	4.20	0.54	มาก	3.80	1.01	มาก
10. บอร์ดเกมมีความเป็นไปได้ในการเล่นซ้ำโดยไม่ทำให้ผู้เล่นรู้สึกเบื่อ	4.00	0.71	มาก	4.07	0.80	มาก
ค่าเฉลี่ยด้านการออกแบบและกลไกการเล่น	4.04	0.73	มาก	3.93	0.81	มาก

ด้านภาพลักษณ์ของบอร์ดเกม

11. การออกแบบกราฟิกและภาพประกอบมีความสวยงามและน่าดึงดูดใจ	4.00	0.71	มาก	4.07	0.80	มาก
12. การใช้สีและรูปแบบตัวอักษรสอดคล้องกับภาพลักษณ์ของขนมไทยและวัฒนธรรมไทย	4.20	0.45	มาก	4.13	0.83	มาก

หัวข้อการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ (n=5)			กลุ่มชุมชน (n=15)		
	M	S.D.	แปลผล	M	S.D.	แปลผล
13. การจัดวางองค์ประกอบต่างๆ บนกระดานและชิ้นส่วนบอร์ดเกมมีความเป็นระเบียบและใช้งานง่าย	4.00	0.71	มาก	4.00	0.53	มาก
14. วัสดุและคุณภาพการผลิตต้นแบบมีความทนทานและเหมาะสมต่อการใช้งานจริง	3.60	0.55	มาก	4.07	0.88	มาก
15. การออกแบบบรรจุภัณฑ์มีความน่าสนใจและสื่อสารแนวคิดของบอร์ดเกมได้อย่างดี	4.40	0.55	มาก	3.80	0.94	มาก
ค่าเฉลี่ยด้านภาพลักษณ์ของบอร์ดเกม	4.12	0.73	มาก	4.01	0.80	มาก
ด้านการส่งเสริมการมีส่วนร่วม						
16. บอร์ดเกมสามารถส่งเสริมให้ผู้เล่นเกมเกิดการเรียนรู้และเข้าใจเกี่ยวกับขนมไทยและทุนทางวัฒนธรรมได้จริง	4.40	0.55	มาก	4.00	0.65	มาก
17. บอร์ดเกมมีส่วนช่วยกระตุ้นการปฏิสัมพันธ์และการมีส่วนร่วมของผู้เล่นเกมในชุมชนหรือกลุ่มผู้เล่นต่างๆ	4.20	0.45	มาก	4.07	0.70	มาก
18. บอร์ดเกมนี้ส่งเสริมทักษะที่จำเป็นอื่นๆ เช่น ทักษะการคิดวิเคราะห์ การวางแผน หรือการทำงานร่วมกัน	4.00	0.71	มาก	3.87	0.64	มาก
19. การออกแบบโดยรวมสะท้อนถึงกระบวนการมีส่วนร่วมกับชุมชน ในการพัฒนาอย่างแท้จริง	3.60	1.14	มาก	4.13	0.64	มาก
20. นวัตกรรมนี้สามารถเข้าถึงและใช้งานได้ง่ายสำหรับกลุ่มผู้เล่นที่มีความหลากหลายทางอายุหรือภูมิหลัง	4.60	0.55	มากที่สุด	4.27	0.80	มาก
ค่าเฉลี่ยด้านส่งเสริมการมีส่วนร่วม	4.16	0.75	มาก	4.07	0.68	มาก
ด้านประโยชน์และขยายผล						
21. นวัตกรรมบอร์ดเกมนี้มีประโยชน์ใช้สอยในการเป็นสื่อการเรียนรู้ทางเลือกที่ใช้งานได้จริง	4.40	0.55	มาก	4.13	0.83	มาก
22. นวัตกรรมบอร์ดเกมมีโอกาสนำไปใช้ ในกิจกรรมส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในเขตธนบุรี	4.20	0.45	มาก	3.93	0.88	มาก
23. ความเป็นไปได้ในการผลิตซ้ำหรือนำไปพัฒนาต่อยอดในเชิงพาณิชย์	4.00	0.71	มาก	4.20	0.56	มาก

หัวข้อการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ (n=5)			กลุ่มชุมชน (n=15)		
	M	S.D.	แปลผล	M	S.D.	แปลผล
24. นวัตกรรมบอร์ดเกมนี้มีความคุ้มค่าต่อการลงทุนเมื่อเทียบกับประโยชน์ที่จะได้รับ	4.20	0.84	มาก	4.07	0.80	มาก
25. นวัตกรรมบอร์ดเกมนี้สร้างความภาคภูมิใจและความรู้สึกเป็นเจ้าของให้กับชุมชนที่ร่วมสร้างสรรค์	4.40	0.55	มาก	4.33	0.72	มาก
ค่าเฉลี่ยด้านประโยชน์และขยายผล	4.24	0.60	มาก	4.07	0.67	มาก
ค่าเฉลี่ยรวม	4.14	0.66	มาก	4.03	0.79	มาก

จากตารางที่ 1 ผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน พบว่านวัตกรรมบอร์ดเกมมีคุณภาพโดยรวมอยู่ในระดับ มาก โดยผู้เชี่ยวชาญให้ค่าเฉลี่ยรวมที่ $M = 4.14$, $S.D. = 0.66$ เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่าด้านเนื้อหา ผลประเมินคุณภาพอยู่ในระดับ มาก ($M = 4.24$, $S.D. = 0.60$) ด้านการออกแบบและกลไกการเล่น ผลการประเมินคุณภาพอยู่ในระดับ มาก ($M = 4.04$, $S.D. = 0.73$) ด้านภาพลักษณ์ของบอร์ดเกม ผลการประเมินคุณภาพอยู่ในระดับ มาก ($M = 4.12$, $S.D. = 0.73$) ด้านการส่งเสริมการมีส่วนร่วม ผลการประเมินคุณภาพอยู่ในระดับ มาก ($M = 4.16$, $S.D. = 0.75$) และด้านประโยชน์และขยายผล ผลการประเมินคุณภาพอยู่ในระดับ มาก ($M = 4.24$, $S.D. = 0.60$) ในส่วนผลการประเมินจากกลุ่มชุมชน จำนวน 15 คน พบว่า นวัตกรรมบอร์ดเกมมีคุณภาพโดยรวมอยู่ในระดับ มาก ($M = 4.03$, $S.D. = 0.79$) สะท้อนถึงความสำเร็จในการพัฒนานวัตกรรมที่ตอบโจทย์ทั้งในเชิงวิชาการและการใช้งานจริงในพื้นที่ เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านเนื้อหา ผลการประเมินคุณภาพอยู่ในระดับ มาก ($M = 3.93$, $S.D. = 0.79$) ด้านการออกแบบและกลไกการเล่น ผลการประเมินคุณภาพอยู่ในระดับ มาก ($M = 3.93$, $S.D. = 0.81$) ด้านภาพลักษณ์ของบอร์ดเกม ผลการประเมินคุณภาพอยู่ในระดับ มาก ($M = 4.01$, $S.D. = 0.80$) ด้านการส่งเสริมการมีส่วนร่วม ผลการประเมินคุณภาพอยู่ในระดับ มาก ($M = 4.01$, $S.D. = 0.68$) และด้านประโยชน์และขยายผล ผลการประเมินคุณภาพอยู่ในระดับ มาก ($M = 4.07$, $S.D. = 0.77$)

3. ผลการประเมินการยอมรับการใช้นวัตกรรมบอร์ดเกมชนมไทยแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนเขตนบุรี โดยกลุ่มตัวอย่าง คือ ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 คน และ กลุ่มนักท่องเที่ยว จำนวน 30 คน ประเมินการยอมรับด้วยแบบประเมินการยอมรับการใช้นวัตกรรมบอร์ดเกมชนมไทยแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนเขตนบุรี โดยมีข้อคำถามเกี่ยวกับด้านการใช้งานและความง่ายในการใช้ ด้านความสนุกและความน่าสนใจ ด้านการเรียนรู้และคุณค่าทางวัฒนธรรม และด้านการยอมรับการใช้และประโยชน์ที่รับรู้ ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ผลประเมินการยอมรับการใช้นวัตกรรมบอร์ดเกมชนมไทยแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนเขตรุนบุรี โดยผู้เชี่ยวชาญ (n=5) และกลุ่มนักท่องเที่ยว (n=30)

หัวข้อการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ (n=5)			กลุ่มนักท่องเที่ยว (n=30)		
	M	S.D.	แปลผล	M	S.D.	แปลผล
ด้านการใช้งานและความง่ายในการใช้						
1. คู่มือหรือวิธีการเล่นเกมมีความชัดเจนและง่ายต่อการทำความเข้าใจ	4.20	0.84	มาก	3.93	1.03	มาก
2. ชิ้นส่วนและองค์ประกอบต่างๆ ในเกมมีความสะดวกในการหยิบจับและใช้งาน	4.40	0.55	มาก	3.87	0.83	มาก
3. ท่านสามารถเริ่มเล่นเกมได้อย่างรวดเร็วและไม่สับสนในกติกา	4.00	0.71	มาก	4.00	0.93	มาก
4. การออกแบบกระดานและไอคอนต่างๆ ในเกมมีความชัดเจน ช่วยให้เล่นได้ง่าย	4.40	0.55	มาก	4.13	0.92	มาก
5. ท่านรู้สึกว่าการเล่นเกมนี้ไม่ซับซ้อนหรือยุ่งยากจนเกินไป	4.20	0.45	มาก	3.67	0.90	มาก
ค่าเฉลี่ยด้านการใช้งานและความง่ายในการใช้	4.24	0.60	มาก	3.92	0.91	มาก
ด้านความสนุกและความน่าสนใจ						
6. ท่านรู้สึกสนุกสนานและตื่นเต้นขณะเล่นเกมนี้	4.20	0.84	มาก	3.93	0.59	มาก
7. กลไกการเล่นของเกมมีความท้าทายและทำให้ท่านต้องการเล่นจนจบ	3.60	0.55	มาก	3.73	0.96	มาก
8. การออกแบบโดยรวมของบอร์ดเกมมีความสวยงามและดึงดูดความสนใจของท่าน	4.40	0.55	มาก	3.80	0.86	มาก
9. ท่านรู้สึกว่าบอร์ดเกมนี้เหมาะสำหรับการเล่นซ้ำในอนาคต	4.20	0.45	มาก	3.93	0.80	มาก
10. ท่านจะแนะนำบอร์ดเกมนี้ให้กับเพื่อนหรือคนรู้จัก	4.00	0.71	มาก	4.13	0.83	มาก
ค่าเฉลี่ยด้านความสนุกและความน่าสนใจ	4.08	0.64	มาก	3.91	0.81	มาก
ด้านการเรียนรู้และคุณค่าทางวัฒนธรรม						
11. ท่านได้รับความรู้ใหม่ๆ เกี่ยวกับชนมไทยในเขตรุนบุรีจากการเล่นเกมนี้	3.80	0.45	มาก	4.00	0.85	มาก

หัวข้อการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ (n=5)			กลุ่มนักท่องเที่ยว (n=30)		
	M	S.D.	แปลผล	M	S.D.	แปลผล
12. เกมสามารถถ่ายทอดเรื่องราว (Story) และที่มาของขนมไทยได้อย่างน่าสนใจ	3.80	1.10	มาก	3.93	0.80	มาก
13. ท่านรู้สึกว่าการมีบอร์ดเกมนี้มีส่วนช่วยในการอนุรักษ์และสืบทอดวัฒนธรรมขนมไทย	4.00	0.71	มาก	4.00	0.65	มาก
14. ท่านรู้สึกภูมิใจในวัฒนธรรมขนมไทยของเขตธนบุรีมากขึ้นหลังจากเล่นเกม	3.60	0.55	มาก	3.87	1.06	มาก
15. บอร์ดเกมนี้เป็นสื่อการเรียนรู้ที่น่าสนใจและดีกว่าวิธีการเรียนรู้แบบดั้งเดิม	4.40	0.55	มาก	4.07	0.80	มาก
ค่าเฉลี่ยด้านการเรียนรู้และคุณค่าทางวัฒนธรรม	3.92	0.70	มาก	3.97	0.82	มาก
ด้านการยอมรับการใช้และประโยชน์ที่รับรู้						
16. บอร์ดเกมนี้มีประโยชน์ในการใช้ป็นกิจกรรมสันทนาการร่วมกันในชุมชน	4.40	0.55	มาก	3.93	0.80	มาก
17. ท่านมองว่านวัตกรรมบอร์ดเกมนี้เป็นเครื่องมือที่สร้างสรรค์และมีคุณค่า	4.20	0.45	มาก	4.00	0.85	มาก
18. ท่านต้องการให้มีการผลิตและเผยแพร่บอร์ดเกมนี้เพื่อใช้งานจริงในพื้นที่เขตธนบุรี	4.00	0.45	มาก	4.07	0.59	มาก
19. ท่านเชื่อว่าบอร์ดเกมนี้จะประสบความสำเร็จในการเป็นสื่อเผยแพร่ทุนทางวัฒนธรรม	3.60	0.71	มาก	4.27	0.70	มาก
20. โดยภาพรวมแล้ว ท่านยอมรับการใช้นวัตกรรมบอร์ดเกมขนมไทยนี้	4.00	1.14	มาก	4.33	0.72	มาก
ค่าเฉลี่ยรวมด้านการยอมรับการใช้และประโยชน์ที่รับรู้	4.04	0.71	มาก	4.12	0.73	มาก
ค่าเฉลี่ยรวม	4.07	0.67	มาก	3.98	0.82	มาก

ผลการประเมินยอมรับการใช้นวัตกรรมจากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน พบว่านวัตกรรมบอร์ดเกมมีผลประเมินโดยรวมอยู่ในระดับ มาก ($M = 4.07$, $S.D. = 0.67$) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านการใช้งานและความง่ายในการใช้ อยู่ในระดับ มาก ($M = 4.24$, $S.D. = 0.60$) ด้านความสนุกและความน่าสนใจ อยู่ในระดับ มาก

($M = 4.08$, $S.D. = 0.64$) ด้านการเรียนรู้และคุณค่าทางวัฒนธรรม อยู่ในระดับ มาก ($M = 3.92$, $S.D. = 0.70$) และด้านการยอมรับการใช้และประโยชน์ที่รับรู้ อยู่ในระดับ มาก ($M = 4.04$, $S.D. = 0.71$) ในส่วนผลการประเมินยอมรับการใช้นวัตกรรมจากกลุ่มนักท่องเที่ยว จำนวน 30 คน พบว่านวัตกรรมบอร์ดเกมมีผลประเมินโดยรวมอยู่ในระดับ มาก ($M = 3.98$, $S.D. = 0.82$) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านการใช้งานและความง่ายในการใช้ อยู่ในระดับ มาก ($M = 3.92$, $S.D. = 0.91$) ด้านความสนุกและความน่าสนใจ อยู่ในระดับ มาก ($M = 3.92$, $S.D. = 0.91$) ด้านการเรียนรู้และคุณค่าทางวัฒนธรรม อยู่ในระดับ มาก ($M = 3.97$, $S.D. = 0.82$) และด้านการยอมรับการใช้และประโยชน์ที่รับรู้ อยู่ในระดับ มาก ($M = 4.12$, $S.D. = 0.73$)

5. อภิปรายผลและข้อเสนอแนะการวิจัย

1. ผลการพัฒนานวัตกรรมจากทุนวัฒนธรรมผ่านกระบวนการออกแบบร่วมกัน พบว่ากระบวนการพัฒนานวัตกรรมบอร์ดเกมศึกษาเชิงเจ้าตำรับขนมไทยฝั่งธนบุรี ประสบความสำเร็จในการแปลงทุนทางวัฒนธรรมพหุชาติพันธุ์ไทย อิสลาม จีน และโปรตุเกส ในพื้นที่ชุมชนเขตธนบุรี มาสู่สื่อการเรียนรู้สมัยใหม่ การผสมผสานกลไกการแลกเปลี่ยนทรัพยากรวัตถุดิบ เพื่อปรุงขนมโบราณ อาทิ ขนมฝรั่งกุฎีจีน หรือขนมบดิน เป็นการประยุกต์ใช้ทฤษฎีการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ได้อย่างเป็นรูปธรรม

ความสำเร็จในมิตินี้สอดคล้องกับงานวิจัยของ Zuljevic [4] ที่ระบุว่าพัฒนาเครื่องมือสื่อสารมรดกทางวัฒนธรรมที่ยั่งยืนต้องอาศัยกระบวนการออกแบบแบบมีส่วนร่วม ตั้งแต่ขั้นตอนการสกัดอัตลักษณ์ชุมชนส่งผลให้นวัตกรรมมีความสอดคล้องกับบริบทพื้นที่และได้รับการยอมรับสูง นอกจากนี้ การที่บอร์ดเกมสามารถถ่ายทอดองค์ความรู้แบบฝังลึกของผู้ผลิตขนมสูงวัยให้อยู่ในรูปแบบที่เล่นได้ ยังสอดคล้องกับข้อค้นพบของ Xiang [5] ที่ชี้ว่าการแปลงมรดกวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ ให้อยู่ในรูปแบบเกมช่วยให้คนรุ่นใหม่สร้างความเข้าใจเชิงบูรณาการเกี่ยวกับคุณค่ามรดกภูมิปัญญาได้ดีกว่าสื่อดั้งเดิม

2. ผลประเมินคุณภาพของนวัตกรรมและการประเมินในมิติพหุสังคม โดยผู้เชี่ยวชาญ และกลุ่มชุมชนที่อยู่ในระดับมาก สะท้อนว่านวัตกรรมมีความสมบูรณ์ตามหลักการออกแบบสื่อการเรียนรู้ โดยเฉพาะด้านเนื้อหาที่มีความแม่นยำสูงเนื่องจากการตรวจสอบความถูกต้องจากคนในชุมชนเจ้าของวัฒนธรรมโดยตรง ประเด็นนี้สอดคล้องกับผลการศึกษาของ Hou [17] ที่พบว่าการรวมเนื้อหาทางวัฒนธรรมเข้าไปในกลไกของเกมอย่างเป็นธรรมชาติช่วยให้ผู้เล่นซึมซับความรู้ได้โดยไม่รู้สึกรัดเยียด

นอกจากนี้ ผลประเมินด้านภาพลักษณ์ที่ได้รับคะแนนสูง บ่งชี้ว่าการออกแบบกราฟิกที่สะท้อนอัตลักษณ์ขนมไทยฝั่งธนบุรีมีผลต่อการสร้างการมีส่วนร่วมทางอารมณ์ สอดคล้องกับงานวิจัยของ Khan [2] ที่เสนอว่าสุนทรียภาพที่สอดคล้องกับบริบททางประวัติศาสตร์เป็นปัจจัยหลักในการกระตุ้นการมีส่วนร่วมทางปัญญาของผู้เล่น อย่างไรก็ตาม ประเด็นเรื่องความสมดุลระหว่างความลึกของเนื้อหากับระยะเวลาการเล่นที่ผู้เชี่ยวชาญให้ข้อเสนอแนะไว้ สอดคล้องกับข้อเสนอที่ Malegiannaki [3] ได้ชี้แจงว่าบอร์ดเกมวัฒนธรรมจำเป็นต้องปรับระบบให้มีความสมดุล เพื่อสร้างประสบการณ์ความสนใจในการเล่นให้แก่ผู้เล่นที่มีภูมิหลังหลากหลาย

3. การยอมรับนวัตกรรมและศักยภาพการสร้างมูลค่าเพิ่มทางสังคม การยอมรับนวัตกรรมในระดับมาก จากทั้งผู้เชี่ยวชาญ และกลุ่มนักท่องเที่ยว สามารถอธิบายได้ด้วยทฤษฎีการยอมรับเทคโนโลยี (TAM) ในมิติการรับรู้ถึงประโยชน์ และความสนุกสนาน สอดคล้องกับงานวิจัยของ Rungchareonkiat [6] ที่พบว่าสภาพแวดล้อมการเรียนรู้แบบเกมที่รองรับรูปแบบการเรียนรู้ที่หลากหลายส่งผลเชิงบวกต่อความตั้งใจในการใช้งาน

ประเด็นสำคัญที่สุดคือการที่ชุมชนให้คะแนนด้านความภาคภูมิใจในวัฒนธรรมท้องถิ่นเป็นลำดับสูงสุด ยืนยันว่าบอร์ดเกมนี้ทำหน้าที่เป็นเครื่องมือสร้างความรู้สึกเป็นเจ้าของร่วมสอดคล้องกับที่ Zuljevic [4] ระบุว่าความร่วมมือในกระบวนการสร้างสรรค์ร่วมจะส่งผลให้วัฒนธรรมได้รับการเผยแพร่ต่ออย่างยั่งยืนในพื้นที่ ในมิติของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม [18] ชี้ว่าการใช้การเล่นเกมในบริบทมรดกวัฒนธรรมช่วยยกระดับประสบการณ์นักท่องเที่ยวจากการรับชมเชิงรับไปสู่การมีส่วนร่วมเชิงรุก บอร์ดเกมขนมไทยเขตนบุรีจึงไม่ได้เป็นเพียงนวัตกรรมทางการศึกษา แต่เป็นกลไกขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างสรรค์ที่พร้อมสร้างมูลค่าเพิ่มให้แก่ชุมชนนบุรีในระยะยาว

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. การเผยแพร่ในศูนย์เรียนรู้ชุมชน โดยนำบอร์ดเกมศึกษาเชิงเจ้าตำรับขนมไทยผิงธนบุรี ไปใช้เป็นสื่อการเรียนรู้หลักในศูนย์วัฒนธรรมเขตนบุรี หรือห้องสมุดชุมชน เพื่อให้คนรุ่นใหม่ได้เข้าถึงประวัติศาสตร์ผ่านกิจกรรมที่สนุกสนาน
2. การบูรณาการในหลักสูตรท้องถิ่น โดยสถานศึกษาในพื้นที่เขตนบุรีและพื้นที่ใกล้เคียงสามารถนำบอร์ดเกมนี้ไปบูรณาการในรายวิชาสังคมศึกษา หรือประวัติศาสตร์ เพื่อสร้างความตระหนักรู้ถึงรากเหง้าวัฒนธรรมที่หลากหลายในท้องถิ่น
3. การส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ โดยหน่วยงานภาครัฐและวิสาหกิจชุมชนสามารถใช้บอร์ดเกมนี้เป็นกิจกรรมนำร่องสำหรับนักท่องเที่ยวในเส้นทางวัฒนธรรมย่านธนบุรี เพื่อสร้างความเข้าใจในความหมายของขนมไทยก่อนการลงพื้นที่จริง

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยในอนาคต

1. การขยายผลสู่ระบบดิจิทัล ควรมีการศึกษาและพัฒนาบอร์ดเกมนี้ให้อยู่ในรูปแบบสื่อผสม หรือแอปพลิเคชันที่มีการใช้เทคโนโลยี AR เพื่อเชื่อมโยงการเล่นเข้ากับพื้นที่จริงในชุมชน
2. การศึกษาผลกระทบระยะยาว ควรมีการศึกษาเชิงติดตามผลถึงระดับความรู้และความภูมิใจในวัฒนธรรมของผู้เล่นหลังจากได้สัมผัสวัฒนธรรมในระยะเวลาที่ต่อเนื่อง เพื่อประเมินประสิทธิภาพของการสืบทอดมรดกทางวัฒนธรรมอย่างยั่งยืน
3. การต่อยอดสู่ทุนวัฒนธรรมด้านอื่น สามารถนำกระบวนการออกแบบร่วมกัน ในงานวิจัยนี้ไปปรับใช้กับมรดกวัฒนธรรมด้านอื่นในเขตนบุรี เช่น อาหารคาว หรือสถาปัตยกรรม เพื่อสร้างเครือข่ายฐานข้อมูลวัฒนธรรมที่ครอบคลุม

คำขอบคุณ

งานวิจัยฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดีด้วยความกรุณาและการสนับสนุนจากหลายภาคส่วน คณะผู้วิจัยขอขอบพระคุณ มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา ที่ได้ให้การสนับสนุนงบประมาณทุนวิจัย รวมถึงการส่งเสริมให้เกิดการพัฒนานวัตกรรมที่เชื่อมโยงกับชุมชนอย่างเป็นรูปธรรม ขอขอบพระคุณ กลุ่มเป้าหมายและคนในชุมชนเขตนบุรี ทั้งผู้นำชุมชน ผู้ประกอบการขนมไทย และกลุ่มคนในชุมชนหิรัญบุรี ภูมิเงิน และเจริญพาสณ์ ที่ได้กรุณาสละเวลาให้ข้อมูลเชิงลึกผ่านการสัมภาษณ์ และมีส่วนร่วมอย่างแข็งขันในกระบวนการออกแบบนวัตกรรม ทำให้บอร์ดเกมศึกษาเจ้าตำรับขนมไทยฝั่งธนบุรี สามารถสะท้อนอัตลักษณ์และมรดกทางวัฒนธรรมได้อย่างถูกต้องและสมบูรณ์ ท้ายที่สุดนี้ คณะผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่านวัตกรรมบอร์ดเกมที่พัฒนาจะเป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพในการเผยแพร่และสืบทอดมรดกทางวัฒนธรรมขนมไทยเขตนบุรีสู่กลุ่มคนรุ่นใหม่ เพื่อรักษาภูมิปัญญาของชาติให้คงอยู่สืบไปอย่างยั่งยืน

6. เอกสารอ้างอิง

- [1] พลภัทร หัวเพ็ชร. (2567). กระบวนการขับเคลื่อนชุมชนพหุวัฒนธรรม โดยใช้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นเป็นฐาน: กรณีศึกษา ชุมชนภูมิเงิน กรุงเทพมหานคร[วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์]. TU Digital Repository.
- [2] Khan, I., Melro, A., Amaro, A. C., & Oliveira, L. (2020). Systematic review on gamification and cultural heritage dissemination. *Journal of Digital Media & Interaction*, 3(8), 19–41. <https://doi.org/10.34624/jdmi.v3i8.21934>
- [3] Malegiannaki, I., Daradoumis, T., & Retalis, S. (2021). Using a story-driven board game to engage students and adults with cultural heritage. *International Journal of Game-Based Learning*, 11(2), 1–19. <https://doi.org/10.4018/IJGBL.2021040101>
- [4] Zuljevic, M. (2023). Participatory design in the context of heritage-development: Engaging with the past in the design space of historical landscapes. In *Critical Heritage Studies and the Futures of Europe* (pp. 125-142). <https://doi.org/10.2307/jj.3385987.16>
- [5] Xiang, Y., Chien, C. H., & Zheng, L. (2021). Disseminating intangible cultural heritage through game-based learning and service design. In J. Y. C. Chen & G. Fragomeni (Eds.), *Virtual, Augmented and Mixed Reality. Design and Interaction* (pp. 147–161). Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-030-77080-8_11
- [6] Rungchareonkiat, D. (2022). Development of Gamification Learning Environment Model Using Design-Based Learning to Enhance Innovative Thinking of Undergraduate Students in Education. *Journal of Research and Curriculum Development*, 12(2), 39-47.
- [7] Bourdieu, P. (1986). The forms of capital. In J. Richardson (Ed.), *Handbook of theory and research for the sociology of education* (pp. 241–258). Greenwood.

-
- [8] Pollock, N. (2004). Accounting for tastes: Australian everyday cultures [Review of the book *Accounting for tastes: Australian everyday cultures*, by T. Bennett, M. Emmison, & J. Frow]. *Pacific Affairs*, 77(2), 381–382. <https://doi.org/10.2307/40022552>
- [9] Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. Pfeiffer.
- [10] Freire, P. (1970). *Pedagogy of the oppressed*. Herder and Herder.
- [11] Jacoby, B. (2009). *Civic engagement in higher education: Concepts and practices*. Jossey-Bass.
- [12] Prensky, M. (2001). *Digital game-based learning*. McGraw-Hill.
- [13] นันทวัฒน์ ปานสุด, พจน์ธรรม ณรงค์วิทย์, ธนกิจ โคกทอง, อำไพ แสงจันทร์ไทย, ณัฐธิดา ปันจุไร, และพพร เอี่ยมใส. (2566). การออกแบบบอร์ดเกมสร้างการรับรู้การท่องเที่ยวจังหวัดกำแพงเพชร. *วารสารเทคโนโลยีและนวัตกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์*, 6(1), 14-25.
- [14] Sanders, E. B. N., & Stappers, P. J. (2008). Co-creation and the new landscapes of design. *Co-design*, 4(1), 5–18.
- [15] Wenger, E., McDermott, R. A., & Snyder, W. (2002). *Cultivating communities of practice: A guide to managing knowledge*. Harvard Business Press.
- [16] Roscoe, J. T. (1975). *Fundamental research statistics for the behavioral sciences* (2nd ed.). Holt, Rinehart and Winston.
- [17] Hou, Y., Kenderdine, S., Picca, D., Egloff, M., & Adamou, A. (2022). Digitizing intangible cultural heritage embodied: State of the art. *ACM Journal on Computing and Cultural Heritage*, 15(3), 1–25. <https://doi.org/10.1145/3494837>
- [18] Sun, H. Y., & Hashim, M. (2025). Designing serious games for cultural heritage: A framework grounded in critical and experiential theories. *International Journal of Creative Multimedia*, 6(2), 137–164. <https://doi.org/10.33093/ijcm.2025.6.2.7>