

## การออกแบบบอร์ดเกมสร้างการรับรู้การท่องเที่ยว จังหวัดกำแพงเพชร BOARD GAME DESIGN CREATES TOURISM AWARENESS IN KAMPHAENG PHET PROVINCE

นันทวัฒน์ ปานสุต<sup>1\*</sup> พจน์ธรรม ณรงค์วิทย์<sup>1</sup> ธนกิจ โคกทอง<sup>1</sup>  
อำไพ แสงจันทร์ไทย<sup>1</sup> ณัฐธิดานันต์ ปิ่นจูไร<sup>1</sup> พบพร เอี่ยมใส<sup>1</sup>

<sup>1</sup>โปรแกรมวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์และกราฟิก คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร

Nuntawat Pansud<sup>1\*</sup> Pojtom Narongwit<sup>1</sup> Tanakit Koktong<sup>1</sup>  
Umpai Saengchanthai<sup>1</sup> Nutthikan Pinjurai<sup>1</sup> Pobphorn Iamsai<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Graphic Design Program, Faculty of Industrial Technology, Kamphaeng Phet Rajabhat University

\* Corresponding author e-mail: Tanakitkoktong@gmail.com

### บทคัดย่อ

งานวิจัยการออกแบบบอร์ดเกมสร้างการรับรู้การท่องเที่ยวจังหวัดกำแพงเพชร มีวัตถุประสงค์ในการวิจัย 1) เพื่อการออกแบบบอร์ดเกมสร้างการรับรู้การท่องเที่ยวจังหวัดกำแพงเพชร 2) เพื่อประเมินความพึงพอใจบุคคลทั่วไปที่มีต่อบอร์ดเกมสร้างการรับรู้การท่องเที่ยวจังหวัดกำแพงเพชร จากการสังเคราะห์ข้อมูลร่วมกันในกระบวนการวิจัยพบว่าควรใช้บอร์ดเกมแบบเกมกระดานโดยใช้พื้นฐานกติกาจากเกม “Tokaido” มาออกแบบเป็นเกมส์ “Trip Tour KamphaengPhet” เนื่องจากเป็นรูปแบบบอร์ดเกมที่เน้นการประชาสัมพันธ์ด้านการท่องเที่ยวโดยตรง โดยผลของการออกแบบเกมได้มีการกำหนด รูปแบบการเล่น และกติกา ที่เชื่อมโยงกับการสร้างการรับรู้ด้านการท่องเที่ยวในแง่มุมต่าง ๆ ในจังหวัดกำแพงเพชร ไม่ว่าจะเป็นการสร้างการรับรู้ด้านเทศกาลประเพณี วัฒนธรรมอาหารการกิน ของที่ระลึก สถานที่สำคัญทางประวัติศาสตร์ และแหล่งท่องเที่ยวทางธรรมชาติในจังหวัดกำแพงเพชร จุดเด่นของเกมคือ เป็นเกมที่ใช้เวลาในการเล่นประมาณ 40-60 นาที เล่นครั้งละ 4 รอบ ทำให้การรับรู้ด้านการท่องเที่ยวในแต่ละครั้งมีความหลากหลายในแต่ละรอบการเล่นและสามารถมีผู้เล่นได้ 2-4 คน กฎกติกาไม่ซับซ้อน เน้นการปฏิสัมพันธ์ของผู้เล่น มีการใช้ลูกเต๋าเสี่ยงโชคโดยผู้เล่นจะได้ใช้การคิดวิเคราะห์และวางกลยุทธ์ รวมถึงการรับรู้ด้านการท่องเที่ยวไปพร้อม ๆ กัน เพื่อที่จะรวบรวมการ์ดในเกมที่เกี่ยวข้องกับการท่องเที่ยวในจังหวัดกำแพงเพชรที่มีค่าคะแนนสูง ซึ่งจะเป็นตัววัดผลแพ้ชนะกันในเกม จากการทำไปทดลองเล่นละวัดผลกับกลุ่มเป้าหมาย ได้ผลสรุปการประเมินความพึงพอใจและการสร้างการรับรู้การท่องเที่ยวในจังหวัดกำแพงเพชร อยู่ในระดับมาก ที่ค่าเฉลี่ยที่ 4.49 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานที่ 0.71

**คำสำคัญ:** การออกแบบบอร์ดเกม, การรับรู้การท่องเที่ยว, บอร์ดเกมจังหวัดกำแพงเพชร

### Abstract

Research: Board game design creates awareness of tourism in Kamphaeng Phet Province. The research objectives are 1) to design a board game to create awareness of tourism in Kamphaeng Phet Province 2) to assess the satisfaction of the general public with the board game to create awareness of tourism in Kamphaeng Phet Province. From the synthesis of information in the research process, it was found that a board game should be used using the rules from the game “Tokaido” to design the game “Trip Tour KamphaengPhet” because it is



a board game format that focuses directly on tourism public relations. The results of the game design have been determined. Playing styles and rules linked to creating awareness of tourism in various aspects in Kamphaeng Phet Province. whether it is creating awareness of traditional festivals Culture, food, souvenirs, important historical places and natural tourist attractions in Kamphaeng Phet Province The highlight of the game is It is a game that takes approximately 40-60 minutes to play, played 4 rounds at a time, making the perception of tourism each time diverse in each round of play. And there can be 2-4 players. The rules are not complicated. Focus on player interaction The use of dice allows players to use analytical thinking and strategy. Including awareness of tourism at the same time in order to collect cards in games related to tourism in Kamphaeng Phet Province that have high score values. This will be the measure of the win or loss in the game. From doing it, testing it out and measuring the results with the target group. The results of the satisfaction assessment and creation of tourism awareness in Kamphaeng Phet Province were found to be at a high level. with a mean of 4.49 and a standard deviation of 0.71

**Keywords:** Board Game Design, Tourism Awareness, Board Games in Kamphaeng Phet Province

## 1. บทนำ

บอร์ดเกมหรือในภาษาไทยเรียกกันว่า เกมกระดาน คือ รูปแบบการเล่นเกมที่มีการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นด้วยกัน และในช่วงปีที่ผ่านมาบอร์ดเกมได้รับความนิยมอย่างแพร่หลาย หนังสือพิมพ์เดอะการ์ดเดียน (The Guardian) ของอังกฤษรายงานว่ บอร์ดเกมในปัจจุบันมีอัตราการเติบโตสูงถึงร้อยละ 40 ต่อปี แต่ผู้คนส่วนใหญ่ไม่เคยรู้มาก่อนว่ามนุษย์ริเริ่มการเล่นบอร์ดเกมขึ้นมาก่อนที่จะรู้จักการประดิษฐ์ตัวอักษร บอร์ดเกมจึงเป็นสื่อกิจกรรมเกมเพื่อการฝึกฝนทักษะที่มีความสำคัญอย่างหนึ่ง เพราะเป็นการเล่นที่มีการระบวนการคิดในการเล่นตามชนิดของเกมประเภทนั้น ๆ ทำให้เกิดการความคิดรวบยอดเกี่ยวกับการคำนวณ การวิเคราะห์ ขึ้นมา เป็นกิจกรรมที่สนุกสนานมีกฎกติกา มีทั้งเกมเจียบและเคลื่อนไหว อาจมีเครื่องเล่นหรือไม่มีเครื่องเล่น เกมทำให้ผ่อนคลายความเครียด อีกทั้งยังส่งเสริมทักษะพัฒนาการทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา ดังนั้น บอร์ดเกมเป็นเกมส่งเสริมพัฒนาสติปัญญาหรือทำให้รู้สึกสนใจนำติดตามเนื้อหาเรื่องราวของตัวบอร์ดเกม

หนึ่งปัญหาที่เกิดขึ้นเกี่ยวกับการท่องเที่ยวของจังหวัดกำแพงเพชรนั้นก็คือ กำแพงเพชรนั้นไม่เป็นที่จดจำในเรื่องสถานที่ท่องเที่ยวเท่าที่ควร แม้ว่าจะมีสถานที่ท่องเที่ยวเป็นเมืองเก่าเป็นเมืองมรดกโลก แต่จังหวัดกำแพงเพชรมักถูกมองว่าเป็นจังหวัดทางผ่านในการท่องเที่ยว ทำให้ผู้คนไม่ค่อยรู้จักสถานที่ท่องเที่ยวของจังหวัดกำแพงเพชร ทั้งที่จังหวัดกำแพงเพชรก็ถือเป็นจังหวัดที่มีสถานที่ท่องเที่ยวสำคัญและน่าสนใจมากมาย แม้กระทั่งคนในจังหวัดกำแพงเพชรเองบางคนอาจยังไม่รู้จักสถานที่ท่องเที่ยวในกำแพงเพชรได้ทั้งหมด เพื่อสร้างการรับรู้ด้านการท่องเที่ยวของจังหวัดกำแพงเพชร จึงได้สร้างแนวทางในการออกแบบบอร์ดเกมขึ้นมา เพื่อเป็นอีกหนึ่งช่องทางที่มาส่งเสริมการท่องเที่ยวของจังหวัด โดยนำจุดเด่นจากบอร์ดเกม ที่มีการเล่นที่น่าดึงดูดและน่าติดตาม สร้างความสนุกสนาน ทำให้ผู้เล่นเกิดความสนใจและทำให้ผู้เล่นต้องทำความเข้าใจกับตัวเนื้อหาหรือเรื่องราวของตัวเกม จึงเป็นการดึงดูดผู้เล่นให้อยากที่จะลองไปเที่ยวหรือไปดูสถานที่จริงของสถานที่ท่องเที่ยวที่ได้นำมาใส่ไว้ในตัวบอร์ดเกมโดยการรับรู้ผ่านบอร์ดเกม ดังนั้นบอร์ดเกมเป็นเกมที่ส่งเสริมการท่องเที่ยว แล้วยังช่วยเสริมทักษะต่าง ๆ ได้อีกด้วย ทั้งช่วยสร้างความมั่นใจ ช่วยคลายเครียด

ช่วยสร้างปฏิสัมพันธ์ และอีกมากมาย ปัจจุบันจึงมีการสร้างสื่อการเรียนรู้ใหม่ ๆ ที่ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ และช่องทางต่าง ๆ ที่สามารถส่งเสริมการเรียนรู้ให้บุคคลทั่วไป ยกตัวอย่างเช่น วิดีโอเกี่ยวกับการท่องเที่ยว หรือการ์ตูนสอนประวัติศาสตร์สำหรับเด็ก เป็นต้น แต่เกมควรมีกฎกติกาที่ง่าย ๆ ที่สามารถเล่นสองคน หรือเล่นเป็นกลุ่มได้อย่างเข้าใจง่ายและไม่ซับซ้อนจนมากเกินไป เพื่อไม่ให้ผู้เล่นรู้สึกยากจนเกินไปสำหรับการเล่นเกม

จากความเป็นมาและความสำคัญปัญหา ผู้วิจัยจึงประสงค์ที่จะออกแบบบอร์ดเกมสร้างการรับรู้ การท่องเที่ยวจังหวัดกำแพงเพชร โดยมีจุดประสงค์ที่จะทำบอร์ดเกมที่สามารถสร้างความสนุกสนานเกี่ยวกับการท่องเที่ยวของจังหวัดกำแพงเพชร เพื่อให้ผู้คนที่รู้จักสถานที่ท่องเที่ยวภายในจังหวัดกำแพงเพชร ผ่านการเล่นบอร์ดเกมอย่างสนุกสนาน ไม่น่าเบื่อ และได้เกิดปฏิสัมพันธ์ในกลุ่มผู้เล่นอย่างสนุกสนาน เสริมสร้างการรับรู้เกี่ยวกับสถานที่ท่องเที่ยวจังหวัดกำแพงเพชร อันเป็นการช่วยส่งเสริมให้ผู้เล่นมีความรู้ที่สนใจในสถานที่ท่องเที่ยวของจังหวัดกำแพงเพชร

## 2. วัตถุประสงค์ของงานวิจัย

2.1 เพื่อการออกแบบบอร์ดเกมสร้างการรับรู้การท่องเที่ยวจังหวัดกำแพงเพชร

2.2 เพื่อประเมินความพึงพอใจบุคคลทั่วไปที่มีต่อบอร์ดเกมสร้างการรับรู้การท่องเที่ยวจังหวัดกำแพงเพชร

## 3. ขอบเขตของการวิจัย

### 3.1 ขอบเขตด้านการออกแบบ

ออกแบบบอร์ดเกมสร้างการรับรู้การท่องเที่ยวจังหวัดกำแพงเพชร จำนวน 1 บอร์ดเกม เป็นบอร์ดเกมในรูปแบบเกมการ์ด สามารถเล่นได้ถึง 2-4 คน ประกอบด้วย ตัวบอร์ดเกม คู่มือการเล่นบอร์ดเกม อุปกรณ์การเล่นบอร์ดเกม และบรรจุภัณฑ์ของบอร์ดเกม

### 3.2 ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

3.2.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่างเพื่อการศึกษาข้อมูลเบื้องต้น เพื่อการออกแบบบอร์ดเกมสร้างการรับรู้การท่องเที่ยวจังหวัดกำแพงเพชร

1. ประชากร ได้แก่ ข้อมูลทุติยภูมิเกี่ยวกับบอร์ดเกม

2. กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ ข้อมูลทุติยภูมิเกี่ยวกับบอร์ดเกมประเภทเกมการ์ด ด้วยวิธีการสุ่ม

ตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

3.2.2 ประชากรและกลุ่มตัวอย่างเพื่อประเมินและทดลองเล่นบอร์ดเกมสร้างการรับรู้การท่องเที่ยวจังหวัดกำแพงเพชร

1. ประชากร ได้แก่ ผู้ทรงคุณวุฒิด้านการออกแบบบอร์ดเกม

2. กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ ผู้ทรงคุณวุฒิด้านการออกแบบบอร์ดเกม จำนวน 4 ท่าน โดยใช้

การสุ่มแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

3.2.3 ประชากรและกลุ่มตัวอย่างเพื่อประเมินความพึงพอใจและการรับรู้การท่องเที่ยวที่มีต่อบอร์ดเกมสร้างการรับรู้การท่องเที่ยวจังหวัดกำแพงเพชร

1. ประชากร ได้แก่ กลุ่มบุคคลทั่วไป

2. กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ กลุ่มบุคคลทั่วไปที่สนใจบอร์ดเกม จำนวน 40 คน โดยใช้การสุ่ม

แบบบังเอิญ (Accidental Sampling)



#### 4. กรอบแนวคิดในการวิจัย

ในการออกแบบบอร์ดเกมสร้างการรับรู้การท่องเที่ยวจังหวัดกำแพงเพชรในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ใช้กรอบแนวคิดด้านการออกแบบสิ่งพิมพ์บรรจุภัณฑ์ มาประยุกต์ใช้เพื่อให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย ดังนี้ (มนัสนันท์ หัตถศักดิ์ และรัชกร เวชวรนนท์, 2565)

กรอบแนวคิดด้านการออกแบบบอร์ดเกม

1. ด้านความสวยงามในการออกแบบเกม
2. ด้านเงื่อนไขและกติกาของเกมมีความเข้าใจง่าย
3. ด้านความสนุกสนานในการเล่น

#### 5. วิธีการดำเนินงานวิจัย

วิธีการดำเนินการวิจัยเพื่อบรรลุวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 เพื่อการออกแบบบอร์ดเกมสร้างการรับรู้การท่องเที่ยวจังหวัดกำแพงเพชร

##### ขั้นตอนที่ 1 การสังเคราะห์ข้อมูลเพื่อใช้ในการออกแบบบอร์ดเกม

เริ่มจากการออกแบบเครื่องมือการวิจัย ได้แก่ เครื่องมือสังเคราะห์ข้อมูลทฤษฎีและปฐมภูมิ เครื่องมือประเมินรูปแบบโดยผู้ทรงคุณวุฒิ และเครื่องมือแบบประเมินความพึงพอใจ จากนั้นทำการศึกษาข้อมูลทฤษฎีและปฐมภูมิ โดยลงพื้นที่เก็บข้อมูลเพื่อเป็นแนวทางของการออกแบบบอร์ดเกมสร้างการรับรู้การท่องเที่ยวจังหวัดกำแพงเพชร และทำการสรุปข้อมูลจากการสังเคราะห์ข้อมูลทฤษฎีและปฐมภูมิ

**ตารางที่ 1** การสังเคราะห์รูปแบบของบอร์ดเกม ประเภทเกมการ์ด โดยจำแนกบอร์ดเกมจากลักษณะพื้นฐานในการเล่น

บอร์ดเกมแบบ เกมกระดาน	บอร์ดเกมแบบ เกมการ์ด	บอร์ดเกมแบบ เกมคอมพิวเตอร์	บอร์ดเกมแบบ เกมมือถือ
1) Monopoly 2) Splendor 3) Tokaido	1) Exploding Kitten 2) Point Salad 3) The mind	1) Gwent 2) Team fight Tactics 3) hearthstone	1) Werewolf Online 2) Spyfall 3) Uno!

**ตารางที่ 2** การสังเคราะห์รูปแบบของบอร์ดเกม ประเภทเกมการ์ด โดยการจำแนกบอร์ดเกมจากจำนวนผู้เล่น

บอร์ดเกมแบบเล่นเดี่ยว (1 คน)	บอร์ดเกมแบบเล่นกลุ่มเล็ก (2-4 คน)	บอร์ดเกมแบบเล่นกลุ่มใหญ่ (มากกว่า 4 คน)
1) Sagrada 2) Calico 3) Tiny town	1) The mind 2) Tokaido 3) When i dream	1) Avalon 2) Insider 3) Spyfall

### ตารางที่ 3 การสังเคราะห์รูปแบบของบอร์ดเกม ประเภทเกมการ์ด โดยการจำแนกบอร์ดเกมจากประเภทของเกม

เกมประเภทครอบครัว (Family Games)	เกมประเภทยุโรป (Euro-Style Games)	เกมประเภทสร้างชุดการ์ด (Deck-Building Games)	เกมประเภทวางแผนเชิงนามธรรม (Abstract Strategy Games)	เกมประเภทวางแผน (Strategy Games)	เกมประเภทวางแผนที่ใช้การ์ด (Card-Based Strategy Games)
1) Snake ladder 2) Monopoly 3) spot it	1) Tokaido 2) Catan 3) Pandemic	1) Domino 2) Trains 3) Orleans	1) Draughts 2) Volo 3) Shobu	1) Avalon 2) Settlers of Catan 3) Lost Ruins of Arnak	1) 7 Wonders 2) Wingspan 3) Yu-Gi-Oh!

สรุปผลการวิเคราะห์ที่ข้อมูลจากตารางที่ 1-3 แบบสังเคราะห์ข้อมูลทฤษฎีและปฏิกิริยาและจากการสัมภาษณ์ข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญด้านบอร์ดเกม ภายในจังหวัดกำแพงเพชร จำนวน 3 ท่าน เพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบบอร์ดเกมสร้างการรับรู้การท่องเที่ยว จังหวัดกำแพงเพชร พบว่า ผู้เชี่ยวชาญด้านบอร์ดเกมมีความเห็นสอดคล้องกันกับข้อมูลในตารางว่า ควรใช้บอร์ดเกมแบบเกมกระดาน โดยให้เป็นบอร์ดเกมแบบเล่นกลุ่มเล็กมีผู้เล่นได้จำนวน 2-4 คน และมีรูปแบบการเล่นแบบเกมประเภทยุโรป ซึ่งจากการสังเคราะห์ข้อมูลร่วมกันได้ข้อสรุปว่า ควรใช้รูปแบบบอร์ดเกมของเกม “Tokaido” เนื่องจาก เป็นรูปแบบบอร์ดเกมที่เน้นการประชาสัมพันธ์ “การท่องเที่ยว” โดยตรง โดยใช้การกำหนดรูปแบบการเล่นและกติกา ที่เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวในแง่มุมต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นการสื่อสารผ่านตัวละครที่มีการแต่งกายเป็นเอกลักษณ์ตามวัฒนธรรมนั้น ๆ อาหารการกิน ของที่ระลึก สถานที่สำคัญต่าง ๆ ที่แสดงให้เห็นถึงการเชื่อมโยงการท่องเที่ยว โดยรูปแบบการเล่น และกติกาของเกมลักษณะนี้ เป็นเกมแบบประเภทยุโรป (Euro-Style Games) ซึ่งเป็นเกมที่ใช้เวลาในการเล่นประมาณ 1 ชั่วโมง กฎกติกาไม่ซับซ้อน อุปกรณ์ในการเล่นมีจำนวนไม่มาก เน้นการปฏิสัมพันธ์ของผู้เล่น ไม่เน้นสร้างความขัดแย้ง และการกำจัดผู้เล่นระหว่างเล่นเกม

#### ขั้นตอนที่ 2 การออกแบบบอร์ดเกมสร้างการรับรู้การท่องเที่ยวจังหวัดกำแพงเพชร

ปฏิบัติการออกแบบบอร์ดเกมสร้างการรับรู้การท่องเที่ยวจังหวัดกำแพงเพชร จากข้อสรุปที่ได้จากการสังเคราะห์และสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิ โดยทำการเสนอแบบร่างต่อผู้ทรงคุณวุฒิ เพื่อรับฟังความคิดเห็นและข้อเสนอจากผู้ทรงคุณวุฒิ จากนั้นปรับปรุงรูปแบบตามข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิ และสร้างผลิตภัณฑ์ต้นแบบ โดยมีผลการดำเนินการดังนี้

ผู้วิจัยได้นำแนวทางมาออกแบบเป็นบอร์ดเกมแบบ “เกมการ์ด” ซึ่งประกอบไปด้วย 1) การ์ดตัวละครของผู้เล่น 2) การ์ดเส้นทาง 3) การ์ดงานเทศกาล 4) การ์ดสถานที่ท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์ 5) การ์ดสถานที่ท่องเที่ยวเชิงธรรมชาติ 6) การ์ดสถานที่ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม 7) การ์ดของที่ระลึก 8) การ์ดอาหารพื้นถิ่น 9) การ์ดประกอบการเล่นอื่น ๆ รายละเอียดการออกแบบ ดังนี้





ภาพที่ 7 การ์ดของที่ระลึก

ภาพที่ 8 การ์ดอาหารพื้นถิ่น



ภาพที่ 9 การ์ดประกอบการเล่นอื่น ๆ

### ขั้นตอนที่ 3 การประเมินโดยผู้ทรงคุณวุฒิโดยใช้แบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้างที่มีต่อการออกแบบบอร์ดเกมสร้างการรับรู้การท่องเที่ยวจังหวัดกำแพงเพชร

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบประเมินโดยผู้ทรงคุณวุฒิด้านการออกแบบบอร์ดบอร์ดเกม 4 ท่าน โดยใช้แบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง ในการประเมินรูปแบบบอร์ดเกมสร้างการรับรู้การท่องเที่ยวจังหวัดกำแพงเพชร วิเคราะห์ตามกรอบแนวคิดด้านการออกแบบ พบว่า

ด้านความสวยงามในการออกแบบเกม พบว่า ผู้ทรงคุณวุฒิด้านการออกแบบบอร์ดเกม มีความเห็นสอดคล้องกันว่า ควรมีการปรับปรุงตัวอักษรที่ปรากฏบนการ์ดที่บ่งบอกสถานะต่าง ๆ และสถานที่ท่องเที่ยวต่าง ๆ ของจังหวัดกำแพงเพชร ให้มีความเด่นชัดอ่านง่ายหรือใช้รูปแบบตัวอักษรที่มีขนาดใกล้เคียงกัน เพื่อให้ตัวการ์ดทุกประเภทดูเป็นงานที่เป็นเอกภาพเดียวกัน และผู้เล่นสามารถอ่านและเข้าใจได้ง่าย และการใช้สีสันของบอร์ดเกม ไม่ควรเป็นการ์ดสีขาว-ดำทั้งหมด เพราะจะทำให้จำแนกการ์ดแต่ละประเภทได้ยาก ทำให้เล่นยาก และจัดเก็บลำบาก จึงควรจำแนกสีสันของการ์ดให้มีความแตกต่างกัน จะทำให้เล่นได้ง่ายและเข้าใจง่ายขึ้น และสมควรมีการออกแบบบรรจุภัณฑ์กล่องการ์ดเกมให้มีความสวยงามสอดคล้องไปตามลักษณะของการ์ด เนื่องจากผู้เล่นบอร์ดเกมหลายคนชื่นชอบในการซื้อสะสมบอร์ดเกม ก็จะมีปัจจัยในการเลือกซื้อบอร์ดเกมจากความสวยงามของกล่องบรรจุภัณฑ์ด้วย

ด้านเงื่อนไขและกติกาของเกมมีความเข้าใจง่าย พบว่า ผู้ทรงคุณวุฒิด้านการออกแบบบอร์ดเกม มีความเห็นสอดคล้องกันว่า รูปแบบกติกามีความเข้าใจง่ายเมื่อได้อ่านไปพร้อมกับเล่น แต่หากใช้วิธีการอ่านอย่างเดียวอาจไม่เห็นภาพเท่าที่ควร จึงสมควรในการทำข้อมูลรูปภาพ (Infographic) ประกอบคู่มือให้ครอบคลุมวิธีการเล่นมากขึ้น เพื่อทำความเข้าใจได้ง่ายขึ้นสำหรับผู้เล่น อีกทั้งควรมีการเพิ่มขนาดของตัวอักษรให้อ่านง่ายมากขึ้นโดยใช้ตัวอักษรแบบกึ่งทางการ เพื่อให้ไม่รู้สึกตึงเครียดมากเกินไปในการเล่น



ด้านความสนุกสนานในการเล่นเกมนั้นพบว่า ผู้ทรงคุณวุฒิด้านการออกแบบบอร์ดเกม มีความเห็นสอดคล้องกันว่า รูปแบบการเล่นมีความสนุกสนานเมื่อเล่นกัน 2-4 คน และเสริมสร้างการเรียนรู้เกี่ยวกับการท่องเที่ยวจังหวัดกำแพงเพชรเป็นอย่างดี หากสามารถสอดแทรกการเรียนรู้การท่องเที่ยวจังหวัดอื่น ๆ เช่น การออกแบบในภาพรวมของการท่องเที่ยวภาคเหนือ ก็จะเป็นประโยชน์ในภาพรวมของการท่องเที่ยวในระดับภูมิภาคมากขึ้น

ผู้วิจัยได้นำข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิและผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ และบอร์ดเกม นำมาปรับปรุง ออกแบบบอร์ดเกมสร้างการเรียนรู้การท่องเที่ยวจังหวัดกำแพงเพชร ดังนี้



ภาพที่ 10 การ์ดตัวละครของผู้เล่น (ปรับปรุง)



ภาพที่ 11 การ์ดเส้นทาง (ปรับปรุง)



ภาพที่ 12 การ์ดงานเทศกาล (ปรับปรุง)



ภาพที่ 13 การ์ดสถานที่ท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์ (ปรับปรุง)



ภาพที่ 14 การ์ดสถานที่ท่องเที่ยวเชิงธรรมชาติ (ปรับปรุง)



ภาพที่ 15 การ์ดสถานที่ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม (ปรับปรุง)



ภาพที่ 16 การ์ดของที่ระลึก (ปรับปรุง)



ภาพที่ 17 การ์ดอาหารพื้นถิ่น (ปรับปรุง)



ภาพที่ 18 การ์ดประกอบการเล่นอื่น ๆ (ปรับปรุง)



ภาพที่ 19 คู่มือการเล่นและกล่องบรรจุภัณฑ์

#### ขั้นตอนที่ 4 การประเมินความพึงพอใจและการรับรู้การท่องเที่ยวจังหวัดกำแพงเพชร

ประเมินความพึงพอใจ กลุ่มบุคคลทั่วไป ที่ได้มีส่วนร่วมในการเล่นบอร์ดเกมต้นแบบ ณ ศูนย์การค้า โรบินสันไลฟ์สไตล์ กำแพงเพชร วันที่ 14-15 ตุลาคม 2565 จำนวน 40 คน ที่มีต่อบอร์ดเกมสร้างการรับรู้ การท่องเที่ยวจังหวัดกำแพงเพชร มีผลการประเมินความพึงพอใจ ดังนี้

ตารางที่ 4 ตารางแสดงผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจและการรับรู้การท่องเที่ยวที่มีต่อบอร์ดเกมต้นแบบ

เกณฑ์การประเมิน	(n=40)		
	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
ด้านความสวยงามในการออกแบบเกม			
1.1 ความสวยงามโดยรวมของบอร์ดเกม	4.60	0.55	มากที่สุด
1.2 ความดึงดูด และน่าสนใจของบอร์ดเกม	4.55	0.68	มากที่สุด
รวม	4.58	0.61	มากที่สุด



**ตารางที่ 4** ตารางแสดงผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจและการรับรู้การท่องเที่ยวที่มีต่อการเล่นเกมต้นแบบ (ต่อ)

เกณฑ์การประเมิน	(n=40)		
	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
<b>ด้านเงื่อนไขและกติกาของเกมมีความเข้าใจง่าย</b>			
2.1 คู่มือของเกมมีความเข้าใจง่าย	4.48	0.68	มาก
2.2 รูปแบบการเล่นของเกม เงื่อนไข และกติกาต่าง ๆ มีความเข้าใจง่าย	4.50	0.60	มาก
<b>รวม</b>	<b>4.49</b>	<b>0.64</b>	<b>มาก</b>
<b>ด้านความสนุกสนานในการเล่น</b>			
3.1 ความสนุกจากการเล่นเกมโดยรวม	4.63	0.63	มากที่สุด
3.2 ความดึงดูดในการกลับมาเล่นอีกครั้ง หรือเล่นซ้ำได้	4.58	0.64	มากที่สุด
<b>รวม</b>	<b>4.60</b>	<b>0.63</b>	<b>มากที่สุด</b>
<b>ด้านการรับรู้ด้านการท่องเที่ยว จังหวัดกำแพงเพชร</b>			
4.1 ก่อนเล่นเกมท่านรู้จักสถานที่ท่องเที่ยว และผลิตภัณฑ์ท่องเที่ยว ของจังหวัดกำแพงเพชรมากในระดับใด	4.13	0.99	มาก
4.2 หลังเล่นเกมท่านรับรู้เกี่ยวกับสถานที่ท่องเที่ยว และผลิตภัณฑ์ท่องเที่ยว ของจังหวัดกำแพงเพชรมากขึ้นในระดับใด	4.48	0.75	มาก
<b>รวม</b>	<b>4.30</b>	<b>0.89</b>	<b>มาก</b>
สรุปผลความพึงพอใจและการรับรู้การท่องเที่ยวที่มีต่อการเล่นเกมต้นแบบ “Trip Tour Kamphaeng Phet”	<b>4.49</b>	<b>0.71</b>	<b>มาก</b>

จากตารางที่ 4 แสดงผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจบุคคลทั่วไป ที่มีต่อการเล่นเกมต้นแบบ พบว่า กลุ่มผู้เล่นเกม มีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมาก  $\bar{X} = 4.49$  ส่วนค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน S.D.= 0.71 ด้านความสวยงามในการออกแบบเกม มีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด  $\bar{X} = 4.58$  ส่วนค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน S.D.= 0.61 ด้านความสวยงามโดยรวมของเกม มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด  $\bar{X} = 4.60$  ส่วนค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน S.D.= 0.55 ด้านความดึงดูดและน่าสนใจของเกม มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด  $\bar{X} = 4.55$  ส่วนค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน S.D.= 0.68 ด้านเงื่อนไขและกติกาของเกมมีความเข้าใจง่าย มีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมาก  $\bar{X} = 4.49$  ส่วนค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน S.D.= 0.64 ด้านคู่มือของเกมมีความเข้าใจง่าย มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก  $\bar{X} = 4.48$  ส่วนค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน S.D.= 0.68 ด้านรูปแบบการเล่นของเกม เงื่อนไข และกติกาต่าง ๆ มีความเข้าใจง่าย มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก  $\bar{X} = 4.50$  ส่วนค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน S.D.= 0.60 ด้านความสนุกสนานในการเล่น มีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด  $\bar{X} = 4.60$  ส่วนค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน S.D.= 0.63 ด้านความสนุกจากการเล่นเกมโดยรวม มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด  $\bar{X} = 4.63$  ส่วนค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน S.D.= 0.63 ด้านความดึงดูดในการกลับมาเล่นอีกครั้ง หรือเล่นซ้ำได้

มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด  $\bar{X} = 4.58$  ส่วนค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน  $S.D. = 0.64$  ด้านความรู้ด้านการท่องเที่ยวจังหวัดกำแพงเพชร มีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมาก  $\bar{X} = 4.30$  ส่วนค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน  $S.D. = 0.89$  ด้านก่อนเล่นบอร์ดเกมท่านรู้จักสถานที่ท่องเที่ยวและผลิตภัณฑ์ท่องเที่ยวของจังหวัดกำแพงเพชรมากในระดับใด มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก  $\bar{X} = 4.13$  ส่วนค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน  $S.D. = 0.99$  ด้านหลังเล่นบอร์ดเกมท่านรับรู้เกี่ยวกับสถานที่ท่องเที่ยวและผลิตภัณฑ์ท่องเที่ยวของจังหวัดกำแพงเพชรมากขึ้นในระดับใด มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก  $\bar{X} = 4.48$  ส่วนค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน  $S.D. = 0.75$

## 6. สรุปผลวิจัย

สรุปผลการออกแบบบอร์ดเกมสร้างการรับรู้การท่องเที่ยวจังหวัดกำแพงเพชร จากการวิจัยพบว่ารูปแบบและกติกาของเกมที่มีความเหมาะสมในการใช้ในการสร้างการรับรู้เกี่ยวกับการท่องเที่ยวในจังหวัดกำแพงเพชรมากที่สุด จากทั้งข้อมูลที่ได้จากการวิเคราะห์ สังเคราะห์ และการสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิ พบว่ารูปแบบของเกมที่เหมาะสมนำมาปรับใช้คือเกม “Tokaido” เนื่องจาก เป็นรูปแบบบอร์ดเกมที่เน้นการประชาสัมพันธ์ “การท่องเที่ยว” โดยตรง โดยออกแบบเป็นบอร์ดเกมประเภทการ์ดที่สามารถเล่นพร้อมกันได้ 2-4 คน โดยเนื้อหาในเกมมีการสร้างการรับรู้การท่องเที่ยวแทรกอยู่ในกติกาการเล่นด้วย เนื่องจากเป็นเกมที่ผู้เล่นต้องหาข้อมูลและเลือกวิธีในการแก้ปัญหาของตนเอง โดยกำหนดให้ผู้เล่นรับบทเป็นนักเดินทางท่องเที่ยวในจังหวัดกำแพงเพชร พวกเขาจะวางแผนการเดินทางของตนเอง ทำให้การเดินทางครั้งนี้ในบอร์ดเกมสามารถประสบการณ์ที่ตื่นเต้น น่าค้นหามากที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้ ซึ่งในการเล่นตัวละครเกมจะผ่านเหตุการณ์/สถานที่อันงดงามที่สุดอดแทรกด้วยสถานที่ท่องเที่ยวสำคัญต่าง ๆ ลิ้มรสอาหารพิเศษแสนอร่อย ช้อของที่ระลึก รับประโยชน์จากการท่องเที่ยว และได้พบประสบการณ์ที่แปลกใหม่จากการที่ตัวเกมกำหนดรูปแบบให้เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวจังหวัดกำแพงเพชร โดยตัวเกมได้ผ่านการปรับปรุงและให้ข้อเสนอแนะจากกลุ่มผู้ทรงคุณวุฒิโดยการทดลองเล่นตัวเกมนั้นแบบ

สรุปผลการประเมินความพึงพอใจบุคคลทั่วไปที่มีต่อบอร์ดเกมสร้างการรับรู้การท่องเที่ยวจังหวัดกำแพงเพชร พบว่า มีผลการประเมินตามกรอบแนวคิดด้านการออกแบบบอร์ดเกม ทั้ง 3 ข้อ คือ

1. ด้านความสวยงามในการออกแบบเกม
2. ด้านเงื่อนไขและกติกาของเกมมีความเข้าใจง่าย
3. ด้านความสนุกสนานในการเล่น และ
4. ด้านการรับรู้ด้านการท่องเที่ยวจังหวัดกำแพงเพชร โดยมีผลการประเมินความพึงพอใจในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุดค่า  $\bar{X} = 4.49$  ส่วนค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน  $S.D. = 0.71$

## 7. อภิปรายผล

อภิปรายผลงานวิจัยการออกแบบบอร์ดเกมสร้างการรับรู้การท่องเที่ยวจังหวัดกำแพงเพชรพบว่าควรใช้บอร์ดเกมแบบเกมกระดาน โดยให้เป็นบอร์ดเกมแบบเล่นกลุ่มเล็กมีผู้เล่นได้จำนวน 2-4 คน และมีรูปแบบการเล่นแบบเกมประเภทยุโรป ซึ่งจากการสังเคราะห์ข้อมูลร่วมกันได้ข้อสรุปว่า ควรใช้รูปแบบบอร์ดเกมของเกม “Tokaido” เนื่องจากเป็นรูปแบบบอร์ดเกมที่เน้นการประชาสัมพันธ์ “การท่องเที่ยว” โดยตรง โดยใช้การกำหนดรูปแบบการเล่นและกติกาที่เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวในแง่มุมต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นการสื่อสารผ่านตัวละครที่มีการแต่งกายเป็นเอกลักษณ์ตามวัฒนธรรมนั้น ๆ อาหารการกิน ของที่ระลึก สถานที่สำคัญต่าง ๆ ที่แสดงให้เห็นถึงการเชื่อมโยงการท่องเที่ยว โดยรูปแบบการเล่น และกติกาของเกมลักษณะนี้เป็นเกมแบบประเภทยุโรป (Euro-Style Games) ซึ่งเป็นเกมที่ใช้เวลาในการเล่นประมาณ 1 ชั่วโมง กฎกติกาไม่ซับซ้อน อุปกรณ์ในการเล่นมีจำนวนไม่มาก เน้นการปฏิสัมพันธ์ของผู้เล่น ไม่เน้นสร้างความขัดแย้ง



และการกำจัดผู้เล่นระหว่างเล่นเกม โดยทั่วไปจะไม่มีการใช้ลูกเต๋าเสี่ยงโชค เนื่องจากเป็นเกมที่ผู้เล่นต้องหาข้อมูลและเลือกวิธีในการแก้ปัญหาของตนเอง สอดคล้องกับแนวคิดของ (จิรชพรรณ ชาญช่วง, 2562) ได้กล่าวเกี่ยวกับการออกแบบชุดการเรียนรู้ผ่านแนวคิดเกมว่า การออกแบบเกมจะต้องคำนึงถึงผลลัพธ์ การปฏิสัมพันธ์ และแนวคิดของเกมเป็นสำคัญ จากผลการวิจัย ควรมีการปรับปรุงตัวอักษรที่ปรากฏบนการ์ดที่บ่งบอกสถานะต่าง ๆ และสถานที่ท่องเที่ยวต่าง ๆ ของจังหวัดกำแพงเพชรให้มีความเด่นชัดอ่านง่าย หรือใช้รูปแบบตัวอักษรที่มีขนาดใกล้เคียงกัน เพื่อให้ตัวการ์ดทุกประเภทดูเป็นงานที่เป็นเอกภาพเดียวกัน และผู้เล่นสามารถอ่านและเข้าใจได้ง่าย และการใช้สีสันของบอร์ดเกม ไม่ควรเป็นการ์ดสี ขาว-ดำ ทั้งหมด เพราะจะทำให้จำแนกการ์ดแต่ละประเภทได้ยาก ทำให้เล่นยาก และจัดเก็บลำบาก จึงควรจำแนกสีสันของการ์ดให้มีความแตกต่างกัน จะทำให้เล่นได้ง่ายและเข้าใจง่ายขึ้น และสมควรมีการออกแบบบรรจุภัณฑ์กล่องการ์ดเกมให้มีความสวยงามสอดคล้องไปตามลักษณะของการ์ด เนื่องจากผู้เล่นบอร์ดเกมหลายคนชื่นชอบในการซื้อสะสมบอร์ดเกม ก็จะมีปัจจัยในการเลือกซื้อบอร์ดเกมจากความสวยงามของกล่องบรรจุภัณฑ์ด้วย สอดคล้องกับ (อรรถเศรษฐ์ ปรีดากรณ์, 2557) ที่ระบุว่า การออกแบบบอร์ดเกมจะต้องผ่านการพิจารณาและแก้ไขร่วมกันระหว่างผู้ออกแบบกับที่ปรึกษาหรือผู้ทรงคุณวุฒิ ผลการประเมินความพึงพอใจโดยรวมของการออกแบบบอร์ดเกมสร้างการรับรู้การท่องเที่ยวจังหวัดกำแพงเพชรอยู่ในระดับมาก สอดคล้องกับงานวิจัยของ (วชิรวิทย์ เอี่ยมวิสัย, 2563) กล่าวในงานวิจัยการพัฒนาบอร์ดเกมว่า รูปแบบบอร์ดเกมสามารถส่งผลกระทบต่อความคิดอย่างมีวิจารณ์อยู่ในระดับมาก

## 8. ข้อเสนอแนะ

### 8.1 ข้อเสนอแนะเพื่อการนำผลการวิจัยไปใช้

งานวิจัยเรื่องนี้ มุ่งเน้นการศึกษาเกี่ยวกับการท่องเที่ยวของจังหวัดกำแพงเพชร เพื่อเสริมสร้างการรับรู้ของบุคคลทั่วไป ดังนั้น ผลการวิจัยจึงสามารถใช้อ้างอิงการนำเสนอสถานที่ท่องเที่ยวภายในจังหวัดกำแพงเพชรเท่านั้น หากเป็นพื้นที่ ๆ แตกต่างกันไปจะต้องใช้แนวทางการศึกษาหาจุดเด่นตามพื้นที่อื่น ๆ

### 8.2 ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

ควรมีออกแบบบอร์ดเกมเสริมสร้างการรับรู้เกี่ยวกับการท่องเที่ยวของจังหวัดต่าง ๆ ในภาพรวม และควรพัฒนางานภาพภายในบอร์ดเกมในเป็นงานภาพกราฟิกแบบเสมือนจริง เพื่อการต่อยอดสู่การจดขึ้นทะเบียนสิทธิบัตร อนุสิทธิบัตร เป็นต้น

## 9. เอกสารอ้างอิง

- จิรชพรรณ ชาญช่วง. (2562). ผลของการใช้ชุดการเรียนรู้ผ่านแท็บเล็ตร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีความสามารถทางการเรียนแตกต่างกัน. *วารสารครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย*, 47(2). 18-30.
- มนัสนันท์ หัตถศักดิ์ และรัชกร เวชวรนนท์. (2565). การพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้การจัดการชั้นเรียนของนิสิตคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์. *วารสารมนุษยศาสตร์วิชาการ*, 29(2). 106-126.
- วชิรวิทย์ เอี่ยมวิสัย. (2563). *การพัฒนาบอร์ดเกมตามแนวทางการคิดอย่างมีวิจารณ์ญาณเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- อรรถเศรษฐ์ ปรีดากรณ์. (2557). *การออกแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่องวงสี่ธรรมชาติ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.