

## นวัตกรรมการสืบสานตำนานเสือเมืองสุพรรณบุรีโดยใช้บอร์ดเกม

### Board Game Innovation for preserving and passing on the Legend of Muang Suphan Thief

อติเทพ แจ่มนาลาว<sup>1</sup>

#### บทคัดย่อ

โครงการวิจัยเรื่องนวัตกรรมการสืบสานตำนานเสือเมืองสุพรรณบุรีโดยใช้บอร์ดเกม เป็นการนำเอาเรื่องราวของตำนานเสือสุพรรณบุรีที่ถือเป็นส่วนหนึ่งของประวัติศาสตร์ท้องถิ่นจังหวัดสุพรรณบุรี แสดงให้เห็นถึงวิถีชีวิต การเมืองการปกครอง สภาพแวดล้อมและสังคมในยุคเก่าผ่านประสบการณ์การรับรู้ และสถานการณ์จำลองที่เกิดขึ้นขณะเล่นเกม โดยมีวัตถุประสงค์การวิจัยดังนี้ 1) เพื่อศึกษาด้านเสือเมืองสุพรรณบุรีและวิเคราะห์แนวทางการสร้างนวัตกรรมบอร์ดเกม 2) เพื่อพัฒนาสร้างสรรค์นวัตกรรมบอร์ดเกมต้นแบบตำนานเสือเมืองสุพรรณบุรี และ 3) เพื่อวัดผลการรับรู้วัฒนธรรมบอร์ดเกมสืบสานตำนานเสือสุพรรณบุรี โดยผู้วิจัยศึกษาเรื่องราวของตำนานเสือเมืองสุพรรณบุรี พร้อมศึกษาแนวทางการออกแบบบอร์ดเกม จากนั้นออกแบบบอร์ดเกม 3 แนวทางเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบบอร์ดเกมเพื่อคัดเลือกแนวทางที่เหมาะสม จากนั้นพัฒนาบอร์ดเกมต้นแบบเพื่อทดสอบระบบของเกมและการรับรู้บอร์ดเกมตำนานเสือสุพรรณบุรีจากบอร์ดเกมต้นแบบต่อกลุ่มเป้าหมายที่เป็นนักเรียน นักศึกษา ช่วงอายุ 15-18 ปี 2 รอบ เพื่อประเมินการรับรู้บอร์ดเกมโดยระหว่างการทดสอบแต่ละครั้งผู้วิจัยได้มีการปรับกติกาตามสถานการณ์เพื่อความสนุกสนานพร้อมทั้งให้เกมมีความไหลลื่นและสมบูรณ์ขึ้นเรื่อยๆ บทสรุปที่สำคัญของบอร์ดเกมตำนานเสือสุพรรณบุรี คือผู้วิจัยได้นำสถานการณ์จริงมาร่วมในสถานการณ์ของเกมเพื่อให้ผู้เล่นได้รับรู้เหตุการณ์ในช่วงยุคนั้นไปพร้อมกับความสนุกที่ผู้เล่นได้ย้อนอดีตไปแก้ไขสถานการณ์ ผู้เล่นจะมีส่วนร่วมในการตัดสินใจ ดำเนินเกมและสวมบทบาทพร้อมควบคุมตัวละครของตนเองอย่างอิสระ นอกจากนี้ยังพบว่าผู้เล่นได้รับประสบการณ์การรับรู้ประวัติของเสือแต่ละท่าน ได้รับรู้เรื่องราวการปล้น ได้เรียนรู้เหตุการณ์สมัยก่อนจากสถานการณ์จำลอง เข้าใจเรื่องราววิถีชีวิต สังคมการเมืองสมัยเก่า ได้รับอุทาหรณ์สอนใจ หลักแนวคิดความดีความชั่ว ได้รู้ว่าชีวิตไม่แน่นอน โจรอาจมีเหตุผลในการกระทำและรับผลกระทบจากการกระทำของตนเอง และได้รับแนวคิดที่สามารถนำไปปรับใช้ในชีวิตได้

คำสำคัญ : บอร์ดเกม, เสือสุพรรณ, ตำนาน

<sup>1</sup>ผู้ช่วยศาสตราจารย์, อาจารย์สังกัดคณะฯ, คณะมัณฑนศิลป์, มหาวิทยาลัยศิลปากร, chaetnalao@hotmail.com โทร : 081-2692697

## Board Game Innovation for preserving and passing on the Legend of Muang Suphan Thief

### Abstract

The research project on innovation in perpetuating the legend of the Suphanburi tiger using a board game brings together the story of the legend of the Suphanburi tiger, which is considered part of the local history of Suphanburi province, showing the way of life, politics and governance, environment and society in the old era through perception experiences and situations. Simulates what happens while playing the game. The research objectives are as follows: 1) To study the legend of the Suphan Buri tiger and analyze ways to create innovative board games. 2) To develop and create legendary board game innovations Suphan Buri Tiger and 3. To measure the perception of board game innovations that continue the legend of the Suphan Buri Tiger, using the methods of the work is to study the story of the legend of the Suphanburi tiger by collecting documents and interviews information experts on the Suphanburi Tiger Legend are ready to study board game design guidelines, then analyze the game board design guidelines in terms of game content. Mechanisms for playing Graphic design and playing equipment to design a board game, 3 guidelines were presented to board game design experts, Then Select the appropriate approach. Next, the researcher revised the work and developed a prototype board game to test the game system and awareness of the Suphanburi Tiger Legend board game from the prototype board game to the target group of students aged 15-18 years in order to improve various playing systems. Then put it to test with The target group was students at the Suphanburi National Library to assess board game awareness. During each small group test, the researcher adjusted the rules for counting scores and increase the number of Tokens according to the situation to make the field fun and make the game more fluid and complete. From the development and production of the Suphan Tiger Legend board game, the important conclusions are: The researcher has brought real situations into the game scenario to allow players to know the events of that era along with the fun of having players relive the past to solve various situations in which players will participate in decision making Play and role play while controlling your character freely. Players will get to know the personality of each tiger character from the game. and got various ideas from testing the board game with the target group, it was found that the target group had the most fun playing is 50%, second is 50% and want to play again. It was also found that players gained experience in knowing the history of each tiger. Got to know the story of the robbery. Learn about past events from simulated situations. Understand stories about the way of life, society and politics of the old days, received a moral lesson Principles of the concept of good and evil, Knowing that life is uncertain, thieves may have reasons for their actions but must also suffer the consequences of their actions and gain ideas that they can apply in their lives.

**Keywords:** board game, Suesa Suphan, Legend

## บทนำ

หากกล่าวถึงบอร์ดเกมซึ่งคือเกมที่สามารถจับต้องได้ เล่นด้วยกันได้แบบเห็นหน้าเห็นตา ได้พูดคุยมีปฏิสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน เกมในยุคนี้เป็นเกมที่ใช้ความสามารถในเชิงกลยุทธ์หรือใช้โชคหรือดวงเป็นส่วนประกอบ และยังได้ฝึกทักษะต่างๆ ไปด้วย (Chanpen Klomchaikhow, 2563 : ออนไลน์) ผู้วิจัยจึงเล็งเห็นว่าบอร์ดเกมสามารถเป็นสื่อที่ดีในการเชื่อมโยงเนื้อหาในเชิงประวัติศาสตร์ เรื่องเล่า ตำนาน เพราะบอร์ดเกมสามารถออกแบบแนวทางการเล่นได้หลากหลายและสามารถสร้างความสนุกสนานไปพร้อม ๆ กับการรับรู้เรื่องราวต่าง ๆ ได้อย่างสนุกไม่น่าเบื่อ เช่น เรื่องราวประวัติศาสตร์ตำนานเสือเมืองสุพรรณอันเป็นเรื่องราวประวัติศาสตร์ท้องถิ่นที่เป็นอมตะ เป็นตำนานที่มีคุณค่าคู่ควรต่อการบันทึก ซึ่งเป็นที่ทราบกันดีว่าเสือเมืองสุพรรณนั้นคือเหล่าขุนโจรที่มักปล้นในเขตจังหวัดสุพรรณบุรี หรือถือกำหนดที่จังหวัดสุพรรณบุรี โดยมีเสือฝ้าย เสือใบ เสือมเหศวร และเสือด้า แต่ขุนโจรเหล่านี้มีเอกลักษณ์ในการปล้น คือจะปล้นคนรวยที่ฉ้อโกงเพื่อนำเงินส่วนหนึ่งไปช่วยคนจน

จากเรื่องราวของเหล่าขุนโจรทั้ง 4 สะท้อนให้เห็นถึงรูปแบบการปกครองในสมัยนั้น กฎหมายหรือการดูแลประชชนจากภาครัฐอาจไม่ทั่วถึงนัก และเป็นที่น่าสนใจคือตำนานเสือเหล่านี้ถูกหยิบยกมากล่าวถึงทั้งในรูปแบบหนังและนวนิยายต่าง ๆ มากมาย เช่น ภาพยนตร์เรื่องเสือใบ ในปี พ.ศ. 2527 ภาพยนตร์ชุดพันธุ์ 2 ของสหมงคลฟิล์มฯ หนังสือเรื่อง เสือฝ้าย ๑๐ ทิศ เป็นเรื่องราวของผู้ทำผิดกฎหมายในอดีตของเมืองไทยเขียนโดยนายฉันทนา หรือ มาลัย ชูพินิจ ได้มีโอกาสไปพูดคุยและนำกลับมาถ่ายทอดเรื่องราวของเสือฝ้ายให้คนอ่านได้รู้จักตัวตนของเขา (มาลัย ชูพินิจ, 2555 : ออนไลน์) และมีการจัดงานต่างๆ เช่น อำเภอเดิมบางนางบวช จังหวัดสุพรรณบุรี จัดงานย้อนวันวานเมืองสุพรรณ “เสือร้ายตำนานนอกกฎหมายเมืองสุพรรณ” และนิทรรศการที่เกี่ยวกับตำนานสี่เสือ ได้แก่ เสือด้า เสือฝ้าย เสือมเหศวร และเสือใบ ระหว่างวันที่ 3 - 5 ธันวาคม พ.ศ. 2560 (Workpoint News, 2560 : ออนไลน์) หอสมุดแห่งชาติจังหวัดสุพรรณบุรี เฉลิมพระเกียรติ จัดงานสืบสานตำนานเสือเมืองสุพรรณ ณ วันที่ 11 - 13 กันยายน พ.ศ. 2558 (หอสมุดแห่งชาติ จ.สุพรรณบุรี เฉลิมพระเกียรติ, 2558 : ออนไลน์) ทั้งนี้คงไม่ใช่ความบังเอิญอย่างแน่นอนที่เรื่องราวดังกล่าวนี้จะถือเป็นรอยต่อแห่งประวัติศาสตร์สยามที่น่าสนใจอย่างยิ่ง เพราะทุกสิ่งที่เกิดขึ้นย่อมมี 2 ด้านให้ศึกษา ภายใต้เส้นทางเป็นโจรของบรรดาเสือที่แสดงให้เห็นถึงวิถีชีวิต การเมืองการปกครอง สภาพแวดล้อมและสังคมตั้งนั้นผู้วิจัยเชื่อว่าการนำเรื่องราวของเสือเมืองสุพรรณมาถ่ายทอดผ่านนวัตกรรมบอร์ดเกมจะสามารถดึงความสนใจของผู้เล่นให้เข้าใจสังคม การเมืองและชีวิตของคนสมัยนั้นผ่านประสบการณ์การรับรู้และสถานการณ์จำลองที่เกิดขึ้นขณะเล่นเกมได้อย่างแน่นอน

## วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาด้านานเสื่อเมืองสุพรรณบุรีและวิเคราะห์แนวทางการสร้างนวัตกรรมการบอร์ดเกม
2. เพื่อพัฒนาสร้างสรรค์นวัตกรรมการบอร์ดเกมต้นแบบด้านานเสื่อเมืองสุพรรณบุรี
3. เพื่อวัดผลการรับรู้ของนวัตกรรมการบอร์ดเกมสืบสานด้านานเสื่อเมืองสุพรรณบุรี

## การศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้อง

การสร้างระบบเกมที่จำลองสถานการณ์ประวัติศาสตร์หรือเหตุการณ์ในประวัติศาสตร์ โดยการจำลองประวัติศาสตร์ลงในบอร์ดเกมนั้นไม่ใช่เรื่องที่จะทำตามความต้องการของผู้สร้างเกมหรือนักออกแบบ เพราะหากใส่ความเป็นวิชาการมากเกินไปอาจจะทำให้เกมดูไม่มีมิติ เป็นการถ่ายทอดความรู้มิติเดียวเสียมากกว่า เป็นบอร์ดเกม Gonzalo(2016) เคยกล่าวไว้ว่า การจะสร้างสถานการณ์จำลองขึ้นมาได้ต้องมีเงื่อนไขอย่างแรกคือ ต้องกำหนดขอบเขตของตัวละครให้อยู่ในขอบเขตที่ต้องการให้แสดงออก รวมถึงกำหนดขอบเขตของสถานที่และตัวละครพิเศษในสถานการณ์นั้นๆด้วย เงื่อนไขข้อที่สองคือ เพิ่มความเป็นไปได้ที่จะปรับเปลี่ยนขอบเขตนั้นเพื่อที่จะสามารถแทรกให้ผู้เล่นเข้าไปอยู่ในสถานการณ์นั้นๆได้ และผู้เล่นได้ร่วมในเหตุการณ์สำคัญของสถานการณ์นั้นๆ ทำให้ผู้เล่นเป็นส่วนหนึ่งในสถานการณ์จำลองอย่างสมบูรณ์ (Aleksandra, Mirjana, & Bojan, 2020, p. 7) และการสร้างบอร์ดเกมเป็นสิ่งที่อยู่ในกระบวนการ การพัฒนาอยู่ตลอด ถึงแม้ว่าผู้สร้างจะออกแบบเสร็จแล้วก็ตาม แต่ก็สามารถจะเพิ่มกฎกติกาต่างๆ ได้ เพียงมีดินสอกับปากกา หรือบางทีอาจจะมีของจำลองเป็นเหรียญ หรือการ์ดเปล่า ๆ ไม้เขียนเพิ่ม ไม่ว่าจะสิ่งของรอบตัวใด ๆ ล้วนแล้วแต่เอามาเปลี่ยนกฎของเกมได้ทั้งสิ้นเพื่อเพิ่มความสนุกและประสบการณ์ใหม่ๆในบอร์ดเกม (Titanium Tutors, 2021, Online) ทั้งนี้เกมต้องประกอบไปด้วย 1) Interactive องค์ประกอบที่ทำให้เกมเป็นเกม นอกจากเกมจะต้องอนุญาตให้ผู้เล่นตอบโต้กับมันได้ก็ต้องแสดงผลของการกระทำนั้นให้เห็นด้วย เกมที่ดีต้องโต้ตอบสนองผู้เล่นได้อย่างเหมาะสม ไม่มากหรือน้อยไป 2) Goal หรือ Objective คือสิ่งที่ผู้เล่นจะต้องทำในเกมเป้าหมายควรจะชัดเจนและเข้าใจง่ายที่สุด 3) Active Obstacle คือสิ่งกีดขวางในโลกของเกมที่สามารถทำให้ผู้เล่นไปไม่ถึงเป้าหมาย โดยสิ่งกีดขวางนี้อาจจะเป็นศัตรู หรือสภาพแวดล้อม หรือจากกฎของระบบ เป็นต้น (กิตติธเนศ เพชรไวภูณัฐ, 2558, น. 22-28)

## กรอบแนวคิดการวิจัย

จากการศึกษาทฤษฎีในเบื้องต้นผู้วิจัยได้สังเกตเห็นถึงแนวทางการนำกลไกของบอร์ดเกมเข้ามาเป็นส่วนสำคัญในการออกแบบโดยผู้วิจัยได้วางกรอบแนวคิด (Conceptual Framework) ไว้ดังนี้ ศึกษาเรื่องราวด้านานเสื่อเมืองสุพรรณบุรี เพื่อนำไปสู่การออกแบบเรื่องราวในรูปแบบเกมและออกแบบกลไกของเกม (Game mechanic) โดยรูปแบบของเกมสามารถออกแบบผสมผสานทั้ง Worker Placement, Area Majority, Cooperative/Semi, Cooperative Scenario/Mission/Campaign โดยบอร์ดเกมมุ่งเสนอเนื้อหาด้านานเสื่อเมืองสุพรรณบุรี (Content) ด้วยการวางกลไกของเกม (Mechanic) หลักการและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องประสบการณ์การเรียนรู้ (กรวยประสบการณ์ของเอ็ดการ์ เดล) การเล่าเรื่อง (Storytelling) การ

ออกแบบกราฟิก (Art/Visual Design) เป้าหมายการออกแบบนวัตกรรมการ์ดเกมเพื่อสืบสานตำนานเสื้อเมืองสุพรรณ ต้องการให้เกิดประสบการณ์การเล่นบอร์ดเกม สร้างสถานการณ์จำลอง การรับรู้เชิงปฏิสัมพันธ์ เข้าใจเรื่องราววิถีชีวิต สังคมการเมืองในสมัยเก่า อุปกรณ์ในการเล่น (Materials) รับรู้ตำนานเสื้อเมืองสุพรรณบุรี



ภาพที่ 1 กรอบแนวความคิดของการวิจัย  
ที่มา : ผู้วิจัย

วิธีดำเนินการวิจัยและเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การวิจัยเรื่องนวัตกรรมการ์ดเกมสืบสานตำนานเสื้อเมืองสุพรรณบุรีโดยใช้บอร์ดเกม การวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ใช้แบบสอบถาม (questionnaire) และแบบสัมภาษณ์ (Interview) เป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล คณะผู้วิจัยได้กำหนดขั้นตอนการดำเนินการประกอบด้วยเนื้อหาดังต่อไปนี้

- 1) ศึกษาเรื่องราวของตำนานเสื้อเมืองสุพรรณบุรี โดยศึกษาทั้งในภาคของตำรา สื่ออิเล็กทรอนิกส์ เอกสารที่เกี่ยวข้อง และศึกษาสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านข้อมูลของตำนานเสื้อเมืองสุพรรณบุรี
- 2) ศึกษา

แนวทางการออกแบบบอร์ดเกมรวมถึงศึกษา Gamification และ Game-based Learning 3) วิเคราะห์แนวทางการออกแบบบอร์ดเกมประกอบด้วยเนื้อหาของเกม (Content) กลไกในการเล่น (Mechanic) การออกแบบกราฟิก (Art/Visual Design) และอุปกรณ์ในการเล่น (Materials) 4) นำเสนอแนวทางของบอร์ดเกมต่อผู้เชี่ยวชาญด้านออกแบบบอร์ดเกม 5) ปรับปรุงแก้ไขผลงาน และพัฒนาบอร์ดเกมต้นแบบ (Prototype) 6) ทดสอบการรับรู้บอร์ดเกมตำนานเสือสุพรรณจากบอร์ดเกมต้นแบบ ต่อกลุ่มเป้าหมายจำนวน 30 คน โดยการสุ่มตัวอย่างรูปแบบการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ซึ่งเป็นกลุ่มวัยนักเรียนมัธยมปลายอายุ 15-18 ปี โดยวัดผลการรับรู้นวัตกรรมบอร์ดเกมซึ่งวิเคราะห์การรับรู้ระบบกลไกของเกม (Mechanic) ประกอบด้วย ประสบการณ์การเรียนรู้ การเล่าเรื่อง กราฟิก ประสบการณ์ที่ได้รับ การรับรู้สถานการณ์จำลอง การรับรู้เชิงปฏิสัมพันธ์ และเข้าใจเรื่องราววิถีชีวิต สังคมการเมืองสมัยเก่า 7) พัฒนาปรับปรุง และผลิตบอร์ดเกมตำนานเสือสุพรรณ 8) ทดสอบการรับรู้จากบอร์ดเกมตำนานเสือสุพรรณต่อกลุ่มเป้าหมายจำนวน 30 คน โดยการสุ่มตัวอย่างรูปแบบการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ซึ่งเป็นกลุ่มวัยนักเรียนมัธยมปลายอายุ 15-18 ปี โดยวัดผลการรับรู้นวัตกรรมบอร์ดเกมซึ่งวิเคราะห์การรับรู้ระบบกลไกของเกม (Mechanic) ประกอบด้วย ประสบการณ์การเรียนรู้ การเล่าเรื่อง กราฟิก ประสบการณ์ที่ได้รับ การรับรู้สถานการณ์จำลอง การรับรู้เชิงปฏิสัมพันธ์ และเข้าใจเรื่องราววิถีชีวิต สังคมการเมืองสมัยเก่า 9) สรุปผล และวิเคราะห์ผล 10) เขียนรูปเล่มรายงานฉบับสมบูรณ์และเผยแพร่ผลงานวิจัย

### เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แบบสอบถามชุดที่ 1 (สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านข้อมูลของตำนานเสือเมืองสุพรรณบุรี) เพื่อศึกษาเรื่องราวของตำนานเสือเมืองสุพรรณบุรี
2. แบบสอบถามชุดที่ 2 (ผู้เชี่ยวชาญด้านออกแบบบอร์ดเกม) เพื่อประเมินแนวทางการออกแบบบอร์ดเกม
3. แบบสอบถามชุดที่ 3 (นักเรียน นักศึกษา ช่วงอายุ 15-18 ปี) เพื่อทดสอบระบบของเกมและการรับรู้บอร์ดเกมตำนานเสือสุพรรณบุรีจากบอร์ดเกมต้นแบบ
4. แบบสอบถามชุดที่ 4 (นักเรียน นักศึกษา ช่วงอายุ 15-18 ปี ณ หอสมุดแห่งชาติสุพรรณบุรี) เพื่อประเมินการรับรู้บอร์ดเกมตำนานเสือสุพรรณบุรีจากบอร์ดเกม
5. บอร์ดเกมสืบสานตำนานเสือสุพรรณ

### ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. ผู้เชี่ยวชาญด้านข้อมูลของตำนานเสือเมืองสุพรรณบุรีจำนวน 3 ท่าน
2. ผู้เชี่ยวชาญด้านออกแบบบอร์ดเกม 4 ท่าน
3. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการ ทดสอบการรับรู้บอร์ดเกมตำนานเสือสุพรรณ จำนวน 30 คน โดยการสุ่มตัวอย่างรูปแบบการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ซึ่งเป็นกลุ่มวัยมัธยมปลายอายุ 15-18 ปี

## ผลการศึกษาวิจัย

การวิเคราะห์ข้อมูลการวิจัยเรื่อง นวัตกรรมการสืบสานตำนานเสือเมืองสุพรรณบุรีโดยใช้บอร์ดเกม ผู้วิจัยสามารถสรุปผลตามขั้นตอนการวิจัยได้ดังต่อไปนี้

### 1. สรุปผลการศึกษาด้านานเสือเมืองสุพรรณบุรีและวิเคราะห์แนวทางการสร้างนวัตกรรมบอร์ด

#### เกม

จากการศึกษาด้านานเสือเมืองสุพรรณบุรีนั้นพบว่ามีกระบวนการจากผู้เขียนหลายๆ ท่านและมีการกล่าวอ้างต่างๆ มากมายดังนั้นผู้วิจัยได้สรุปเนื้อหาที่มีการอ้างอิงที่น่าเชื่อถือและเป็นข้อความจริง โดยผู้มีบทบาทในบอร์ดเกมจะประกอบด้วย 4 ท่าน 1) เสือฝ้าย 2) เสือใบ 3) เสือมเหศวร 4) เสือดำ ซึ่งนำมาเป็นการตัวละครหลักในบอร์ดเกมและมีการนำเสนอข้อมูลผ่านภาพและข้อความในการ์ด เส้นเรื่องช่วงเวลาในช่วงประมาณปี 2430 -2499 และราวช่วงปี 2500 รวมทั้งวิเคราะห์หากวิถีการปล้นของแต่ละคน เพื่อนำมาใช้ในการหาแนวทางการเล่นและวิเคราะห์ถึงสถานที่ อารูทต่างๆ ที่ใช้เพื่อเป็นองค์ประกอบในการออกแบบและสร้างการรับรู้ให้กับผู้เล่นจากกราฟฟิกในเกม โดยนำเสนอผ่านแนวทางดังนี้

1) การเล่าเรื่อง (Storytelling) เนื้อเรื่องหรือเนื้อหา (Theme) ของเกมจะสะท้อนยุคสงครามโลก บ้านเมืองวุ่นวาย การแก่งแย่งชิงดี อำนาจมืด เรื่องราวของเสือจอมโจร โดยผู้วิจัยจะวางโครงเรื่องที่อิงตามข้อเท็จจริงของประวัติเรื่องราวชีวิตเสือแต่ละคน แต่จะสอดแทรกเหตุการณ์ที่ให้ผู้ชมเป็นผู้ดำเนินเรื่องเอง เพราะให้ผู้ชมได้มีส่วนร่วมในเกมและกำเนิดเส้นเรื่องตามที่ต้องการได้

2) กลไกในการเล่น (Mechanic) ออกแบบเกมให้มีระบบที่ไม่ซับซ้อนมากนัก เพราะบอร์ดเกมจะยังคงเป็นบอร์ดเกมเพื่อการศึกษา แต่จะให้ความซับซ้อนเพราะยังต้องคงความสนุกในรูปแบบเกม

3) อุปกรณ์การเล่น (Game components) ให้มีความเป็นสากล เข้าใจง่ายเพื่อจะได้เหมาะสมต่อกลุ่มเป้าหมายโดยอุปกรณ์จะเป็นรูปแบบที่กลุ่มเป้าหมายคุ้นเคย เช่น กระดาน การ์ด โทเคน ลูกเต๋า โมเดล

4) ออกแบบกฎ กติกาอีตรูปแบบการเล่นที่เป็นสากลและผสมผสานกติกาที่ส่งเสริมให้ดำเนินเรื่องได้ เพื่อให้ผู้เล่นได้ตัดสินใจและพบกับข้อมูลที่ผู้วิจัยซ่อนไว้ในระหว่างการเล่น

5) ออกแบบการเล่นที่ผู้เล่นเป็นผู้ควบคุมการเล่นเอง การเล่นแต่ละครั้งแต่ละรอบจะแตกต่างกันไปตามผู้เล่นซึ่งระยะเวลาการเล่นอาจแตกต่างกันบ้างตามผลการตัดสินใจในการเดินทางของผู้เล่นเกม

6) กราฟิก (Art/Visual Design) และ Mood-Tone ที่ใช้จะเน้นถึงความคลาสสิก ดูย้อนยุคแต่มีความร่วมสมัย มีสีสันที่สดใสมากกว่าดูดุดันหรือโหดร้ายเพื่อให้เหมาะต่อเกมการศึกษา

7) การให้ประสบการณ์การรับรู้ ให้ผู้เล่นรับรู้ข้อมูลเรื่องราวในอดีต สภาพการเมืองช่วงสงครามโลก ครั้งที่ 2 ประวัติศาสตร์เรื่องราวของตำนานเสือเมืองสุพรรณ มากกว่าการเห็นถึงการฆ่าหรือทำร้ายกันอย่างดุเดือด ให้ประสบการณ์การเรียนรู้ ให้แง่คิดของการใช้ชีวิตจากรูปร่างที่เก๋ไก๋ในอดีต และเรียนรู้การรับผลกระทบที่ตามมาจากการกระทำของตนเองเนื้อหาสะท้อนการเมืองการปกครองในยุคเก่า แสดงให้เห็นถึง

วิถีชีวิตความยากลำบากการดิ้นรนเอาตัวรอดจากยุคที่โจรผู้ร้ายชุกชุม และสะท้อนเรื่องราวชีวิตของขุนโจรที่ขึ้นชื่อ นั่นคือ เสือฝ้าย เสือเมศวรร เสือใบ เสือดำ

## 2. สรุปผลการพัฒนาสร้างสรรค์นวัตกรรมบอร์ดเกมต้นแบบตำนานเสือเมืองสุพรรณบุรี

แนวทางการออกแบบบอร์ดเกม จากการวิเคราะห์แนวความคิด Content คือ การสืบสานตำนานเสือสุพรรณ โจร คันทา ลีกล้วย คาถาอาคม ประวัติศาสตร์ Context กับพื้นที่สุพรรณบุรี ที่นา ป่าไม้ แม่น้ำ หมู่บ้านเก่า และ User คือ กลุ่มเยาวชน นักเรียน นักศึกษาช่วงอายุ 15-18 ปี โดยมี Concept การออกแบบ 3 แนวทางดังต่อไปนี้

### 1. ตำนานไร้เลือด

เรื่องราวทุกอย่างเริ่มต้นขึ้นเมื่อคุณและเพื่อนมีโอกาสได้ยืมเวลาไปในยุคสงครามโลก เดินทางไปพร้อมกับภารกิจสำคัญ การแก้ไขตำนานเลื่องชื่ออย่าง "ตำนานเสือสุพรรณ" คุณจะกลายเป็นบุคคลใน ตำนานนี้ มีชีวิต บทบาทหน้าที่เป็นเสือสุพรรณและผู้คนในช่วงเวลาดังกล่าว ว่ากันว่าทุกเหตุการณ์มีจุดเปลี่ยน และคุณจะต้องหาจุดเปลี่ยนของชีวิต และจำไว้ว่า คุณ คือผู้ที่ยืมเวลาไปแก้ไขเรื่องราวให้ตำนานนี้ "ไร้เลือด" หรือเสียเลือดน้อยที่สุด ด้วยกลยุทธ์ของคุณ การเดินทางจะสิ้นสุดลงเมื่อถึงเวลา คุณและเพื่อนจะทำสำเร็จหรือไม่ คำตอบอยู่ตรงหน้าเมื่อคุณเริ่มเปิดมัน



ภาพที่ 2 แบบร่างต้นแบบบอร์ดเกมแนวคิดตำนานไร้เลือด

ที่มา : ผู้วิจัย

### ระบบการเล่นเกม

Step1 ก่อนการเริ่มเกม สุ่มตัวละคร และเซตอุปกรณ์เกม จากนั้นการเซตอุปกรณ์เกม 1) กางแผนที่และวาง chips แต่ละสีใน บริเวณที่กำหนด 2) แจกการ์ดตัวละคร และการ์ดเป้าหมายส่วนตัว 3) นำตัวละครวางไว้ ณ จุดเริ่มต้นตามที่กำหนดไว้ในการ์ดตัวละคร 4) แจกเงินเริ่มต้นให้ทุกคนคนละ 30 บาท  
step2 เริ่มเกม 1) ออกพื้นที่ (เดิน) 2) ทำภารกิจในพื้นที่ 3) เปิดการ์ดภารกิจ เลือกทำภารกิจ ทำตามเป้าหมายหลักและภารกิจส่วนตัวของเสือ step3 การจบเกม เกมจบเมื่อ ขึ้นส่วนแผนที่ที่ถูกเปิดออกทั้งหมด  
วิธีหาผู้ชนะ ให้นำนับเลือดว่าใครมีน้อยที่สุด หากเลือดเท่ากัน ให้นำว่าใครเหลือเงินมากกว่าหากเท่ากันอีก ให้นำชิพการเดินทาง ใครมากกว่าเป็นผู้ชนะ







ภาพที่ 5 การ Set Up บอร์ดเกมแนวคิดรักษาชีวิตคนสำคัญ

ที่มา : ผู้วิจัย

### 3. เรียนรู้อดีต

Story Telling ในยุคสงครามโลก บ้านเมืองวุ่นวาย ผู้คนอดอยาก อยู่ในความกลัว การแก่งแย่งชิงดี อำนาจมืด เรื่องราวของเสือจอมโจรได้กำเนิดขึ้นทั่วทั้งประเทศไทย โดยตำนานเสือ ผู้ยิ่งใหญ่ที่สุดในภาค กลางนั้น 4 เสือ อยู่ที่จังหวัดสุพรรณบุรี ไม่น่าเชื่อแต่คุณและเพื่อนติดอยู่ในช่วงเวลาแห่งตำนานนั้น พร้อม กับเพื่อนกลุ่มอื่น โดยคุณและเพื่อนในทีมต้องช่วยกันเก็บเอกสารตามเส้นทาง และรีบมาถึงทางออกให้เร็ว ที่สุด บททดสอบสุดท้ายก่อนออกจากเวลานี้ขึ้นอยู่กับการเรียนรู้เรื่องราวในอดีต เอกสารกำลังจะบอก พวกเขา รีบออกเดินทางกลับสู่ปัจจุบันก่อนทีมอื่นจะถึงจุดหมายและคุณจะติดอยู่ในเวลานี้ตลอดไป



ภาพที่ 6 แบบร่างต้นแบบบอร์ดเกมแนวคิดเรียนรู้อดีต

ที่มา : ผู้วิจัย

### ระบบการเล่นเกม

Step1 เตรียมอุปกรณ์ก่อนการเริ่มเกม 1) สุ่มการ์ดตัวละคร 2) จับคู่การ์ดเพื่อนร่วมชีวิต 3) แจกการ์ด เรื่องราว4) นำถึงระเบิดไว้กับตัวผู้เล่นทุกคน 5) วางเอกสารบอกเล่าตำนานไว้กลางกอง step2 เริ่มเกม 1) เลือกทำอย่างใดอย่างหนึ่งระหว่างเปิดอ่านเอกสารบอกเล่าตำนานหรือสอบถามเพื่อนคนใดคนหนึ่ง 2) เวียนการ์ดไปทางซ้ายและรวบรวมการ์ดเรื่องราวที่คิดว่าตนเป็นบุคคลนั้น 3) ทายตัวตน 4) ทำหน้าที่ที่ระบุ

ในการ์ด step3 การจบเกม สืบหาตัวตนได้ถูกต้องและสามารถปกป้องคูหูเดินทางได้ การหาผู้ชนะ ให้นำค่าเลือดใกล้เคียงกับการ์ดที่กำหนดมากที่สุดจะเป็นผู้ชนะ



ภาพที่ 7 การ Set Up บอร์ดเกมแนวคิดเรียนรู้อัตตา

ที่มา : ผู้วิจัย

จากนั้นสรุปผลการสัมภาษณ์ความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบสื่อและศิลปวัฒนธรรม 4 ท่าน สรุปผลการสัมภาษณ์เพื่อศึกษาความเหมาะสมต่อแนวทางการออกแบบบอร์ดเกมสืบสานตำนานเสือเมืองสุพรรณบุรี ผู้วิจัยสรุปค่าคะแนนด้วยรูปแบบการหาคะแนนเฉลี่ย (Mean :  $\bar{x}$ ) ผลสรุปคือ แนวคิดที่ 1 ตำนานไร่เลือด ได้คะแนนรวม 75 คะแนน ค่าเฉลี่ย 18.75 แนวคิดที่ 2 รักษาชีวิตคนสำคัญ ได้ 68 ค่าเฉลี่ย 17 แนวคิดที่ 3 เรียนรู้อัตตา ได้คะแนนรวม 49 ค่าเฉลี่ย 12.25 ดังตารางภาพที่แสดงต่อไปนี้

แนวคิด	ท่านที่ 1	ท่านที่ 2	ท่านที่ 3	ท่านที่ 4	คะแนนรวม
	อาจารย์ ดร.วิฑูรย์ หมายดี	อาจารย์พศุภพิงศ์ โลหะสุวรรณ	คุณพีรช ชรานุรักษ์	คุณกานต์ มานะแก้ว	
แนวคิด 1	19	18	19	19	75
แนวคิด 2	16	18	17	17	68
แนวคิด 3	13	12	12	12	49

ภาพที่ 8 สรุปค่าคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบสื่อและศิลปวัฒนธรรม 4 ท่าน

ที่มา : ผู้วิจัย

ดังนั้นจากค่าเฉลี่ยแนวคิดที่ 1 ตำนานไร่เลือดได้คะแนนสูงสุด ผู้วิจัยจึงได้พัฒนาผลงานตามแนวคิดนี้และจากแนะนำของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 4 ท่าน ซึ่งผู้วิจัยได้ปรับการออกแบบบอร์ดเกมในประเด็นที่สำคัญดังนี้ 1) ยึดระบบเกมจากแนวคิดที่ 1 ตำนานไร่เลือด การเล่นเกมสร้างระบบให้ผู้เล่นคือคนที่สามารถแก้ไขอดีตให้เกิดการตัดสินใจตามแนวคิด 2) นำตัวละครแบบที่ 2 มาพัฒนาสู่แนวคิดแบบที่ 1 เนื่องจากตัวละครแบบที่ 2 มีความแตกต่างจากเกมทั่วไปและมีความน่าสนใจ 3) ปรับโดยนำแผ่น Tile ออกแล้วใช้ Encounter

4) เพิ่ม item จริยธรรมลงไปในระบบเกม 5) เพิ่มระบบผู้มีอำนาจนั้นคือสารวัตร 6) ในเหตุการณ์สำคัญบนเกม ผู้เล่นสามารถเลือกกระทำต่อเหตุการณ์ได้ต่างกันตามความต้องการและการวางแผนของผู้เล่น จากการพัฒนาเหล่านี้สามารถนำไปสู่การออกแบบ โดยมีรายละเอียดต่อไป

### 4.3 พัฒนาผลงานต้นแบบ

เนื่องจากการผลิตบอร์ดเกมนั้นกระบวนการทดลองกับผู้เล่นมีความสำคัญอย่างยิ่งถึงแม้ว่าผู้วิจัยจะพัฒนาและทดสอบข้อผิดพลาดต่างๆ แล้ว แต่การทดสอบกับกลุ่มเป้าหมายเป็นสิ่งที่ต้องอยู่ในกระบวนการวิจัย และสามารถทดสอบได้บ่อยครั้งตามความเหมาะสม โดยการทดสอบของผู้วิจัยได้มุ่งเน้นที่

1. ทดสอบเพื่อหาข้อผิดพลาดขณะเล่นเกม (Bug) จนลดการเกินข้อผิดพลาดขณะเล่นให้น้อยที่สุด
2. ทดสอบเพื่อเพิ่มความสนุกของเกม อาจด้วยการปรับเงื่อนไขเพิ่มเติม
3. ทดสอบเพื่อหาจุดที่สามารถเสนอเนื้อหาข้อมูลเรื่องราวของเสื่อสุพรรณได้มากขึ้น

ซึ่งผลงานต้นแบบต่อไปนี้อาจมาจากแนวคิดด้านานไร้เลือด และผู้วิจัยได้ทดสอบสร้างต้นแบบ 2 ครั้ง เพื่อทดสอบกับผู้เล่น 2 กลุ่ม ประกอบด้วยกลุ่มตัวอย่างที่เป็นนักเรียน นักศึกษาอายุ 15-18 ปี จากนั้นพัฒนาปรับแก้แล้วสร้างต้นแบบชุดที่ 2 เพื่อทดสอบกับกลุ่มเป้าหมายที่เป็นนักเรียน นักศึกษา อายุ 15-18 ปี ณ หอสมุดแห่งชาติจังหวัดสุพรรณบุรี เฉลิมพระเกียรติ ผู้วิจัยได้สร้างต้นแบบด้วยการพริ้นต์ภาพต่าง ๆ บนกระดาษแข็ง จากนั้นประกอบชิ้นส่วนต่าง ๆ เพื่อเป็นอุปกรณ์ของเกม เช่น การ์ด Token เล่มคู่มือ แผนที่ เป็นต้น ซึ่งขั้นตอนการสร้างตัวอย่างบอร์ดเกมครั้งที่ 1 เป็นการทดสอบระบบเกมที่พร้อมจะปรับเปลี่ยนได้เสมอเพื่อความสนุกของเกม สอดแทรกเนื้อหาของเกม และแก้ไขข้อผิดพลาดของเกม (Bug) ดังนั้นสามารถผลิตด้วยวัสดุที่ง่ายต่อการปรับแก้ได้



ภาพที่ 9 ขั้นตอนการสร้างตัวอย่างบอร์ดเกม

ที่มา : ผู้วิจัย

ผู้วิจัยได้จัดทดสอบระบบบอร์ดเกมในรูปแบบกลุ่มย่อยกับกลุ่มเป้าหมายจำนวน 30 คน เป็นไปตามการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ใช้แบบสอบถาม (questionnaire) และแบบสัมภาษณ์ (interview) เป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล ดังตัวอย่างภาพที่แสดงต่อไปนี้



ภาพที่ 10 ทดสอบระบบบอร์ดเกมในรูปแบบกลุ่มย่อย  
ที่มา : ผู้วิจัย

การพัฒนาสู่การสร้างต้นแบบครั้งที่ 2 เพื่อนำผลงานต้นแบบทดสอบต่อกลุ่มเป้าหมาย ณ ทอสมุดแห่งชาติจังหวัดสุพรรณบุรี เฉลิมพระเกียรติ ซึ่งผู้วิจัยได้พัฒนาผลงานเพิ่มเติมจากการทดสอบในครั้งที่ 1 ในส่วนของระบบเกม การอธิบายกติกาของเกม และพัฒนาผลงานออกแบบให้เป็นในแนวทางเดียวมากยิ่งขึ้น โดยได้ปรับแก้ผลงานออกแบบในส่วนอุปกรณ์ดังนี้

แนวเกมแนวสวมบทบาท กลุ่มเป้าหมายอายุ 16 ปีขึ้นไป จำนวนผู้เล่น 4 คน เวลาในการเล่น 1 ชั่วโมงขึ้นไปอุปกรณ์เกม 1) แผนที่การเดินทาง จำนวน 1 ฉบับ 2) Token ตัวละครจำนวน 4 ชิ้น 3) Token เลือด จำนวน 60 ชิ้น 4) Token จริยธรรม จำนวน 50 ชิ้น 5) Token เงิน จำนวน 100 ชิ้น ประกอบด้วย 1 บาท จำนวน 50 ชิ้น 5 บาท จำนวน 25 ชิ้น และ 10 บาท จำนวน 25 ชิ้น 6) Token หญิงสาวจำนวน 10 ชิ้น 7) Token ปืน จำนวน 30 ชิ้น 8) การ์ดตัวละคร จำนวน 6 ใบ ประกอบด้วย เสื้อผ้า เสื้อดำ เสื้อใบ เสื่อมเหศวร สารวัตร และชาวบ้าน 9) การ์ดเป้าหมายส่วนตัว จำนวน 4 ใบ 10) การ์ดสัญลักษณ์ในแผนที่ จำนวน 30 ใบ 11) การ์ดภารกิจ จำนวน 32 ใบ 12) การ์ดคู่อันตราย จำนวน 8 ใบ

การเซตก่อนการเริ่มเกม :

1. ให้ผู้เล่นสุ่มตัวละคร โดยสุ่มหยิบการ์ดตัวละคร เสื้อผ้า เสื้อใบ เสื้อดำและเสื่อมเหศวร
2. วางแผนที่ไว้กลางกองเล่น
3. นำการ์ดภารกิจและการ์ดคู่อันตรายมาสับรวมกันเป็น 1 กอง และวางไว้ข้างแผนที่
4. แยกการ์ดสัญลักษณ์แผนที่ไว้แต่ละชนิด ได้แก่ กองสัญลักษณ์ผู้หญิง ปืนและพระ
5. แจกการ์ดตัวละคร การ์ดเป้าหมายส่วนตัวตามบทบาทที่สุ่มได้
6. แจก Token เลือด จำนวน 10 อัน Token เงิน จำนวน 20 บาท ให้ผู้เล่นแต่ละคน
7. นำ Token ตัวละครวางไว้ในจุดใดจุดหนึ่งของแผนที่ โดยอิงจากถิ่นกำเนิดที่ระบุในการ์ดตัวละคร





ภาพที่ 12 ตัวอย่างผลงานอุปกรณ์บอร์ดเกมเพื่อทดสอบครั้งที่ 2

ที่มา : ผู้วิจัย

หลังจากปรับแก้ไขกราฟิกและรายละเอียดต่างๆ ของอุปกรณ์บอร์ดเกมจากการสรุปผลการทดสอบครั้งที่ 1 ผู้วิจัยได้ปรับแก้และผลิตผลงานเพื่อนำไปทดสอบในครั้งที่ 2 กับกลุ่มเป้าหมาย ณ หอสมุดแห่งชาติจังหวัดสุพรรณบุรี เฉลิมพระเกียรติ ดังตัวอย่างผลงานต่อไปนี้



ภาพที่ 13 ตัวอย่างผลงานผลิตเพื่อทดสอบครั้งที่ 2

ที่มา : ผู้วิจัย

### 3. สรุปผลทดสอบการรับรู้จากบอร์ดเกมตำนานเสือสุพรรณ ต่อกลุ่มเป้าหมาย ณ หอสมุดแห่งชาติจังหวัดสุพรรณบุรี เฉลิมพระเกียรติ

ผู้วิจัยได้เข้าทดสอบระบบเกม ณ หอสมุดแห่งชาติจังหวัดสุพรรณบุรี เฉลิมพระเกียรติ โดยผู้ที่เข้าทดสอบครั้งนี้คือนักเรียน นักศึกษา ช่วงอายุ 15-18 ปี โดยเป็นนักเรียนในเขตพื้นที่สุพรรณบุรีทั้งสิ้น บรรยายากศผู้วิจัยจะกล่าวถึงแนวคิดของเกมและรูปแบบของเกมเพื่อให้เข้าใจภาพรวมของเกมจากนั้นจึงให้ผู้

ทดสอบได้ทดลองอ่านคู่มือและเล่นเกมเองตามตามอธยาศัยโดยมีวิจัยจะเฝ้าสังเกตการณ์อยู่ห่างๆ และอาจมีคอยให้คำแนะนำบ้างในกรณีที่มีผู้เล่นเกิดข้อสงสัย การทดลองเล่นเกมผู้วิจัยได้จัดทดสอบแบบในแบบกลุ่มย่อย จำนวน 30 ท่าน และทดสอบทีละกลุ่ม หลังจากผู้เล่นครบจำนวน 30 ท่านจึงให้ทำแบบสอบถามและสัมภาษณ์แบบกลุ่ม



ภาพที่ 14 ทดสอบระบบเกม ณ หอสมุดแห่งชาติจังหวัดสุพรรณบุรี เฉลิมพระเกียรติ  
ที่มา : ผู้วิจัย

ผลประเมินจากแบบสอบถามและสัมภาษณ์แบบกลุ่มเพื่อประเมินความเหมาะสมของบอร์ดเกมสืบสานตำนานเสือเมืองสุพรรณบุรีเป็นดังต่อไปนี้

- 1) การเล่าเรื่อง (Storytelling) เนื้อเรื่องหรือเนื้อหา (Theme) ของเกมมีความน่าสนใจ ความเหมาะสมที่มากที่สุดไป บทเรียนที่ได้รับส่วนใหญ่คือพึงพอใจในระดับมากถึงร้อยละ 70 รองลงมาคือปานกลาง ร้อยละ 20 และลำดับสุดท้ายคือมากที่สุด ร้อยละ 10
- 2) ความเหมาะสมกลไกในการเล่น (Mechanic) มีความน่าสนใจ ความซับซ้อน ข้อจำกัดที่ทำให้ตั้งเครียดและความเข้ากันได้กับเนื้อหาของเกม ส่วนใหญ่คือพึงพอใจในระดับมากถึงร้อยละ 50 รองลงมาคือมากที่สุดร้อยละ 30 และลำดับสุดท้ายเท่ากันคือระดับปานกลางและน้อย ร้อยละ 10
- 3) อุปกรณ์การเล่น (Game components) ส่วนใหญ่คือพึงพอใจในระดับมากถึงร้อยละ 50 รองลงมาคือระดับปานกลางร้อยละ 30 และลำดับสุดท้ายคือระดับมากที่สุดร้อยละ 20
- 4) กฎกติกาและวิธีการเล่นมีความชัดเจน ความซับซ้อน ความเข้าใจของการอธิบายกฎ กติกาและวิธีการเล่น ส่วนใหญ่คือพึงพอใจในระดับปานกลางถึงร้อยละ 44.4 รองลงมาคือระดับมากที่สุดร้อยละ 33.3 และลำดับสุดท้ายคือระดับมากที่สุดร้อยละ 22.2
- 5) ความสนุกสนานในการเล่นและความลื่นไหลของเกม ความรื่นรมย์ การมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นระยะเวลาระหว่างผู้เล่น ผู้เล่นต่างแสดงความพึงพอใจมากที่สุด และระดับมากในระดับเดียวกันคือร้อยละ 50 เท่ากัน
- 6) ความเหมาะสมกราฟิก (Art/Visual Design) ส่วนใหญ่คือพึงพอใจในระดับมากถึงร้อยละ 50 รองลงมาคือระดับมากที่สุดร้อยละ 40 และลำดับสุดท้ายคือระดับปานกลางร้อยละ 10
- 7) คู่มือการเล่น (Rules Book) ส่วนใหญ่คือพึงพอใจในระดับปานกลาง ร้อยละ 40 รองลงมาเท่ากันคือมากที่สุดและระดับมากที่สุดร้อยละ 30



ผลการประเมินการรับรู้บอร์ดเกมตำนานเสือสุพรรณบุรีจากบอร์ดเกมต้นแบบ 1) ประสบการณ์การรับรู้สถานการณ์จำลองตำนานเสือสุพรรณบุรีจากบอร์ดเกมต้นแบบ ได้รับรู้ประวัติของเสือแต่ละท่าน ได้รับรู้เรื่องราวการปล้น และเหตุการณ์สมัยก่อน 2) ประสบการณ์การเรียนรู้จากสถานการณ์จำลองตำนานเสือสุพรรณบุรีจากบอร์ดเกมต้นแบบ ได้รู้เหตุการณ์ต่าง ๆ รับข้อสถานการณ์ต่าง ๆ ในสมัยนั้น มีการเลือกให้ตัดสินใจในการกระทำ 3) เข้าใจเรื่องราววิถีชีวิต สังคมการเมืองสมัยเก่า (เนื้อหาในเชิงประวัติศาสตร์) เห็นใจ ในอดีตมีการเรียกสินบน เข้าใจเรื่องราวเป็นอย่างมาก ทำให้รับรู้ถึงผลประโยชน์และเงื่อนไขชีวิตต่าง ๆ 4) อุทากรณ์สอนใจ หลักแนวคิดความดีความชั่ว ได้รู้ว่าชีวิตไม่แน่นอน อาจตายเมื่อใดก็ได้ ในสังคมทุกคนอาจไม่ได้ดีทุกคน โจรอาจมีเหตุผลในการกระทำ 5) แนวคิดที่สามารถนำไปปรับใช้ในชีวิตได้ (ถ้ามี) ระวังตัวในการใช้ชีวิต การเลือกเส้นทางที่ส่งผลต่อการใช้ชีวิต สามารถนำไปใช้ในชีวิตเรื่องของความดี ไวต่อเหตุการณ์

### อภิปรายและสรุปผลการวิจัย

การสร้างสรรค์นวัตกรรมบอร์ดเกมต้นแบบตำนานเสือเมืองสุพรรณบุรี ผู้วิจัยได้สร้างบอร์ดเกมเพื่อทำการทดสอบโดยเน้นกระบวนการทดสอบกับผู้เล่นจริงเพื่อได้มาซึ่งผลการปรับแก้เพื่อระบบของการเล่นเกมที่สร้างความสนุกแก่ผู้เล่นพร้อมเนื้อหาเสือสุพรรณ ผลคือ 1) ผู้เล่นได้รับประสบการณ์การรับรู้สถานการณ์จำลองตำนานเสือสุพรรณบุรีจากบอร์ดเกมต้นแบบ โดย ได้รับรู้ประวัติของเสือแต่ละท่าน ได้รับรู้เรื่องราวการปล้น และเหตุการณ์สมัยก่อน 2) ประสบการณ์การเรียนรู้จากสถานการณ์จำลองตำนานเสือสุพรรณบุรีจากบอร์ดเกมต้นแบบ คือ ได้รู้เหตุการณ์ต่าง ๆ รับข้อสถานการณ์ต่าง ๆ ในสมัยนั้น มีการเลือกให้ตัดสินใจในการกระทำ 3) เข้าใจเรื่องราววิถีชีวิต สังคมการเมืองสมัยเก่า คือ เกิดความเห็นใจ ในอดีตมีการเรียกสินบน ทำให้รับรู้ถึงผลประโยชน์และเงื่อนไขชีวิตต่างๆ 4) อุทากรณ์สอนใจ หลักแนวคิดความดีความชั่ว คือ การใช้เงินแก้ปัญหา ได้รู้ว่าชีวิตไม่แน่นอน อาจตายเมื่อใดก็ได้ การหลุดพ้นจากสิ่งที่ทำ ในสังคมทุกคนอาจไม่ได้ดีทุกคน โจรอาจมีเหตุผลในการกระทำ ตำรวจไม่ได้ดีเสมอไปทุกคน 5) แนวคิดที่สามารถนำไปปรับใช้ในชีวิตได้ คือ มีความระวังตัวในการใช้ชีวิต การเลือกเส้นทางที่ส่งผลต่อการใช้ชีวิตได้

จากกระบวนการที่ผู้วิจัยได้สร้างบอร์ดเกมครั้งนี้ โดยเน้นที่การทดสอบกับผู้เล่นจริง และทดสอบจำนวนมากกว่า 1 ครั้ง ในช่วงแรกผู้วิจัยยังไม่เน้นการออกแบบมากนัก โดยจะเน้นที่การทดลองระบบเกมและมีการแก้ไข ก่อนทดสอบครั้งต่อไป รวมทั้งปรับแก้ไขข้อผิดพลาดระบบเกมต่าง ๆ ก่อนการผลิตต้นแบบจริงนั้น กระบวนการนี้ได้สอดคล้องกับแนวคิดของ Gary Dickson, Martin A. Siegel (2014, p. 4-6) ที่กล่าวถึงการทดสอบการเล่นสำหรับเกมกระดานนั้น ผู้เล่นจะต้องใช้เวลาเป็นร้อยชั่วโมงเพื่อทุ่มเทให้กับการทดลองเล่น นักออกแบบบางคนกล่าวไว้ว่าการทดสอบการเล่นเป็นช่วงที่สำคัญที่สุดสำหรับขั้นตอนการออกแบบเกม การทดสอบเกมสามารถทำได้ตลอดเวลาในช่วงกระบวนการออกแบบ มีทั้งหมด 5 ประเภทต่างๆไป ได้แก่ เล่นคนเดียว เพื่อนร่วมเล่น ผู้เชี่ยวชาญเล่น เล่นทั่วไป และ blind play การทดลองเล่นคนเดียวเป็นสิ่งที่สามารถทำกันได้ทั่วไปอยู่แล้ว แต่ถ้าเกมที่ต้องแสดงบทบาทที่หลากหลายๆ คนในเซสชันเดียวถึงการทดสอบด้วยตนเองจะสำคัญมาก แต่การทดสอบที่ไม่มีผู้ออกแบบเข้ามาเกี่ยวข้องก็สำคัญมากเช่นกัน

บางครั้งเกมก็ต้องถูกทดลองเล่นในสภาพแวดล้อมที่ไม่มีผู้สร้างเกมข้องเกี่ยว เพื่อทดสอบว่าเกมสามารถถ่ายทอดการเรียนรู้ กฎกติกาแก่ผู้เล่นด้วยตัวเกมเองได้หรือไม่ ผู้ทดสอบควรจะมีความเป็นมืออาชีพ หรือเป็นผู้ที่มีประสบการณ์ในการทดสอบเกม เพราะพวกเขาเหล่านี้จะสามารถอธิบายถึงขอบเขตของเกมที่เป็นอยู่ได้ และสื่อสารกับผู้ออกแบบเกมได้อย่างตรงจุด การทดสอบเกมเป็นการทดสอบเพื่อหาความพึงพอใจโดยรวมของเกม จะประกอบไปด้วย 3 หมวดหมู่ได้แก่ ประสิทธิภาพ (efficiency) ประสิทธิผล (effectiveness) และความสนุกสนาน (enjoyment) หมวดหมู่ที่กล่าวมานี้ เป็นหัวข้อใหญ่ๆที่ครอบคลุมทั้งคะแนนของด้านกลไก อิม โครสร้าง ความสัมพันธ์ ความไหลลื่น กฎที่ชัดเจน เวลาที่ใช้ในการเรียนรู้การเล่น การให้คะแนนผู้เล่น และรวมถึงรายละเอียดด้านอื่นๆ ที่ไม่ได้กล่าวถึงด้วย (Gary Dickson, Martin A. Siegel, 2014, p.4-6) และสอดคล้องกับแนวคิดของ Haider Ali Akmal, Paul Coulton (2019, p. 5) ที่กล่าวถึงกระบวนการสร้างบอร์ดเกมว่าการทดลองหรือการทำซ้ำหลายๆ ครั้งช่วยทำให้เนื้องานนั้นชัดเจนยิ่งขึ้น ในการออกแบบเกม ควรจะมีการตั้งคำถามที่เกี่ยวข้องกับจุดประสงค์ของเกมอยู่เสมอตลอดระยะเวลาการดำเนินงาน เพื่อช่วยให้เราสามารถสร้างผลงานที่ตอบสนองต่อความคิดเห็นต่างๆได้ และยังเป็นเกมที่ผู้อื่นสามารถสนุกในการเล่นได้ (Haider Ali Akmal, Paul Coulton, 2019, p15) ทั้งนี้ระหว่าง การทดสอบแต่ละครั้งผู้วิจัยได้มีการปรับกติการูปแบบการนับคะแนนเพิ่มจำนวน Token ตามสถานการณ์เพื่อความสนุกสนานพร้อมทั้งให้เกมมีความไหลลื่นและสมบูรณ์ขึ้นเรื่อยๆ ตามแนวคิดของ Titanium Tutors ที่กล่าวว่าบอร์ดเกมเป็นสิ่งที่อยู่ในกระบวนการการพัฒนาอยู่ตลอด ถึงแม้ว่าผู้สร้างจะออกแบบเสร็จแล้วก็ตาม แต่ก็สามารถจะเพิ่มกฎของตัวเองได้เช่นกันเพียงมีดินสอกับปากกา หรือบางทีอาจจะมีของจำลองเป็นเหรียญ หรือการ์ดเปล่าๆ ไว้เขียนเพิ่ม ไม่ว่าจะสิ่งของรอบตัวใดๆ ล้วนแล้วแต่สามารถเปลี่ยนกฎของเกมได้ทั้งสิ้นเพื่อเพิ่มความสุขและประสบการณ์ใหม่ๆในบอร์ดเกม (Titanium Tutors, 2021, Online) และขั้นตอนทดสอบปรับแก้บอร์ดเกมของผู้วิจัยยังสอดคล้องกับแนวคิดการออกแบบบอร์ดเกมของนะโมโตเต้ที่กล่าวถึงขั้นตอนการออกแบบบอร์ดเกมดังนี้ 1) ตั้งเป้าหมายชัดเจน 2) ลองคิดไอเดีย นำประสบการณ์ของแต่ละเกมมาลองปรับดู 3) ไม่คิดมาก ลองทำเล่นเลย ลองทำ Prototype เน้นเร็วไม่เน้นสวย ลองใช้ของใกล้ตัว จะไปชวนเพื่อนครุมาเล่น หรือเรียกเด็กมาเล่นก็ได้ 4) ทดสอบ ปรับแก้ ลองคิดว่าถ้านำไปเล่นในห้องเรียนจะเป็นยังไง ต้องผลิตกี่อัน จะจับคู่ จับทีมกันเล่นแบบไหน (นะโมโตเต้, 2562) (เอกสารจากเว็บไซต์) และกระบวนการออกแบบบอร์ดเกมผู้วิจัยได้เน้นให้ผู้เล่นได้วางแผนการชนะ สวมบทบาทตัวละครได้รู้เนื้อหาข้อมูลระหว่างเล่นเกม เหตุการณ์ในเกมที่ถูกหยิบยกมาจากสถานการณ์จริง โดยจะวางโครงเรื่องที่อิงตามข้อเท็จจริงของประวัติเรื่องราวชีวิตเสียแต่ละคน แต่จะสอดแทรกเหตุการณ์ที่ให้ผู้ชมเป็นผู้ดำเนินเรื่องเองเพื่อให้ผู้ชมได้มีส่วนร่วมในเกมและกำเนิดเส้นเรื่องตามที่ต้องการได้ สอดคล้องกับคำกล่าวของ Aleksandra, Mirjana and Bojan (2020, p. 7) ที่ทำการวิจัยด้วยกระบวนการสร้างบอร์ดเกมด้านบอร์ดเกมเพื่อการศึกษาที่มีเนื้อหาด้านประวัติศาสตร์ พบว่าศักยภาพในการถ่ายทอดความรู้ของเกม ขึ้นอยู่กับคุณภาพของระบบการเล่น การสร้างระบบที่สามารถจำลองสถานการณ์ประวัติศาสตร์หรือเหตุการณ์ในประวัติศาสตร์ลงในบอร์ดเกมนั้นไม่ใช่เรื่องที่จะทำตามใจนักออกแบบหรือผู้สร้างเพราะหากใส่ความเป็นวิชาการมากเกินไปอาจจะทำให้เกมดูไม่มีมิติ เป็นการถ่ายทอดความรู้มิติเดียวเสียมากกว่าเป็นบอร์ดเกม

Gonzalo(2016) เคยกล่าวไว้ว่า การจะสร้างสถานการณ์จำลองขึ้นมาได้ต้องมีเงื่อนไขอย่างแรกคือ ต้องกำหนดขอบเขตของตัวละครให้อยู่ในขอบเขตที่ต้องการให้แสดงออก รวมถึงกำหนดขอบเขตของสถานที่และตัวละครพิเศษในสถานการณ์นั้นๆด้วย เงื่อนไขข้อที่สองคือ เพิ่มความเป็นไปได้ที่จะปรับเปลี่ยนขอบเขตนั้นเพื่อที่จะสามารถแทรกให้ผู้เล่นเข้าไปอยู่ในสถานการณ์นั้นๆได้ และผู้เล่นได้ร่วมในเหตุการณ์สำคัญของสถานการณ์นั้นๆ ทำให้ผู้เล่นเป็นส่วนหนึ่งในสถานการณ์จำลองอย่างสมบูรณ์ (Aleksandra, Mirjana & Bojan, 2020, p.7) และได้สอดคล้องกับหลักการของตรัง สุวรรณศิลป์ ที่กล่าวว่าหากการที่ได้รับชัยชนะไม่ใช่องค์ประกอบหลักของเกมเพราะองค์ประกอบของเกมจากหนังสือเรื่อง Reality is Broken ของเจน แมกกอนิกัล ได้ให้ข้อสรุปไว้น่าสนใจว่าเกมต้องมีอยู่ 4 อย่าง คือ 1) เป้าหมาย (Goal) คือ สิ่งรวบยอดทั้งหมดของเกมที่ทำให้ผู้เล่นรู้ว่าต้องทำอะไรซึ่งโดยปกติเป้าหมายของเกมจะหมายถึง วิธีการที่ได้รับชัยชนะ 2) กติกา (Rules) คือสิ่งที่ทำให้ผู้เล่นรู้ว่าทำอะไรที่ทำได้และทำไม่ได้บ้าง 3) การแสดงตอบสนองต่อการกระทำของผู้เล่น (Feedback System) ในทุกเกมจะมีการสื่อสารกับผู้เล่นว่าสิ่งที่เพิ่งทำไปนั้นดีหรือไม่ดี 4) การให้ผู้เล่นมีส่วนร่วมด้วยความเต็มใจ (Voluntary Participation) หากเกมได้ออกแบบกติกาแปลก ๆ ออกมา แล้วผู้เล่นไม่เข้าใจว่าทำไมต้องแบบนี้ด้วย เกมจะเริ่มไม่สนุก เพราะผู้เล่นจะมองกติกาแปลก ๆ เหล่านั้นเป็นความยากความลำบากที่น่าเบื่อ ไม่ใช่ความท้าทายที่น่าสนุก ดังคำนิยามเกมของเบอร์นาร์ด ชุตส์ ที่บอกไว้ว่า การเล่นเกมคือความสมัครใจที่จะพยายามเอาชนะอุปสรรคที่ไม่จำเป็น ดังนั้นถ้าผู้สร้างเกมสามารถพบระบบกติกาที่ผู้เล่นเต็มใจทำเองนี้ถือได้ว่าเป็นแก่นของเกม (ตรัง สุวรรณศิลป์, 2564, น. 28-31)

จากผลการประเมินความสนุกสนานในการเล่นและความสับสนไหลของเกม ความรื่นรมย์ การมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่น ระยะเวลาการรอระหว่างผู้เล่น และระยะเวลาเล่นโดยรวม ผู้เล่นต่างแสดงความพึงพอใจมากที่สุด และมากในระดับเดียวกันคือร้อยละ 50 เท่ากัน ผลการประเมินที่เป็นเช่นนี้เพราะผู้วิจัยได้ออกแบบเกมโดยให้ผู้เล่นมีโอกาสได้เลือกกระทำการกิจเองไม่ได้บังคับ และมีภารกิจในการตัดสินใจที่หลากหลายโดยผู้เล่นเลือกทำตามภารกิจนั้นหรือไม่ทำก็ได้และบางภารกิจยังสามารถชวนเพื่อนในเกมทำการกิจร่วมกันแล้วแบ่งผลรางวัลหรือผลประโยชน์ร่วมกันได้ ผู้เล่นจะมีส่วนร่วมในการตัดสินใจ ดำเนินเกม และสวมบทบาทพร้อมควบคุมตัวละครของตนเองอย่างอิสระ วางเป้าหมายชีวิตตัวละครตามที่ผู้เล่นต้องการได้ ผลลัพธ์ที่ได้จะเป็นไปตามการตัดสินใจของผู้เล่นซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ กัทิต์ธเนศ เพชรไวภูณัฐ ที่กล่าวว่ากรออกแบบเกมประกอบด้วย 1) Interactive องค์ประกอบที่ทำให้เกมเป็นเกม นอกจากเกมจะต้องอนุญาตให้ผู้เล่นตอบโต้กับมันได้ ก็ต้องแสดงผลของการกระทำนั้นให้เห็นด้วย เกมที่ดีต้องโต้ตอบสนองผู้เล่นได้อย่างเหมาะสม ไม่มากหรือน้อยไป 2) Goal หรือ Objective คือสิ่งที่ผู้เล่นจะต้องทำในเกม เป้าหมายควรชัดเจนและเข้าใจง่ายที่สุด 3) Active Obstacle คือสิ่งกีดขวางในโลกของเกมที่สามารถทำให้ผู้เล่นไปไม่ถึงเป้าหมาย โดยสิ่งกีดขวางนี้อาจจะเป็นศัตรู หรือสภาพแวดล้อม หรือจากกฎของระบบ (เช่น การจับเวลา) หรือจากตัวละครของผู้เล่นคนอื่นก็ได้ มี Active Obstacle แล้วก็ต้องมี Passive Obstacle คือสิ่งกีดขวางที่รอให้ผู้เล่นเอาชนะ สิ่งกีดขวางแบบนี้ทำให้บรรลุเป้าหมายได้ช้าลง แต่ไม่สามารถทำให้แพ้ได้ (กัทิต์ธเนศ เพชรไวภูณัฐ, 2558, น. 22-28)

ขณะที่ทดสอบระบบเกมผู้วิจัยจะพบว่าผู้เล่นหลายท่านที่วางแผนเพื่อการชนะ และจริงจังในการเลือกภารกิจต่าง ๆ และหลังจากเล่นเกมจบ มีความประสงค์ที่ต้องการเล่นเกมอีกรอบซึ่ง สอดคล้องกับแนวคิดของกิตต์ธเนศ เพชรไวภูณฐ์ที่กล่าวถึงผู้เล่นต้องการความท้าทายว่า ความท้าทายคือชวนให้ทดลองความรู้ความสามารถ เช่น ท้าทายปัญญา ท้าทายความสามารถ เมื่อเรียนรู้แล้ว ก็อยากจะทดสอบความสามารถของตัวเอง ถ้าสามารถผ่านการทดสอบได้ ก็จะพอใจ มีความสุข และแสวงหาการทดสอบใหม่ ๆ ต่อไป (กิตต์ธเนศ เพชรไวภูณฐ์, 2558, น. 32) ระดับความยากของเป้าหมายและของรางวัล โดยทั่วไปนิยมแบ่งเป้าหมายออกเป็นสามระยะ คือ ระยะสั้น ทำเสร็จง่าย รวดเร็ว, ระยะกลาง ยากขึ้นมาหน่อย, ระยะยาว ยากและใช้เวลาที่ที่สุด และถ้าผู้เล่นทำสำเร็จ เขาจะต้องได้รางวัลที่น่าตื่นเต้นกว่ารางวัลจากเป้าหมายระยะสั้น เป้าหมายระยะยาว เป้าหมายที่ยากที่สุด ใช้เวลามากที่สุด กว่าจะทำสำเร็จได้ก็ช่วงท้ายเกม รางวัลจากการทำเป้าหมายแบบนี้ได้สำเร็จก็ต้องยอดเยี่ยมที่สุด ต้องคุ้มค่างับเวลาและความพยายามที่ผู้เล่นทุ่มเทลงไป (กิตต์ธเนศ เพชรไวภูณฐ์, 2558, น. 43-47)

จากการวัดผลการรับรู้วัฒนธรรมบอร์ดเกมสืบสานตำนานเสือสุพรรณบุรี ในประเด็นที่น่าสนใจพบว่า ผู้เล่นอยากทราบประวัติของเสือแต่ละท่าน เริ่มอินกับตัวละคร มีความอินในการสวมบทบาท เริ่มอยากรู้จักมากขึ้นและมีแนวโน้มที่จะไปศึกษาเพิ่มเติมด้วยตนเอง แสดงให้เห็นว่าเกมมีผลต่อความสนใจของกลุ่มเป้าหมายช่วงอายุ 15-18 ปี ที่มีแนวโน้มว่าสามารถนำเกมไปใช้ในการรับรู้ตำนานเสือสุพรรณได้จริงรวมทั้งใช้ในเกมการศึกษาต่างๆ ด้วยเช่นกันซึ่งสอดคล้องกับ ศุภาวรรณ คงสุวรรณ ที่กล่าวว่าถ้าเปรียบเทียบกับการเรียนแบบเลกเชอร์ บางครั้งพอพูดถึงเนื้อหาไปได้สักพัก หลายคนจะเริ่มเบลอและไม่เข้าใจ แต่บอร์ดเกมสามารถสื่อสารเรื่องราวอย่างเป็นรูปธรรม ทำให้เนื้อหาจับต้องได้ เนื้อหาในบอร์ดเกมถูกย่อยมาแล้วในระดับที่คนสามารถทำความเข้าใจระบบและกระบวนการต่าง ๆ ได้เลยด้วย อีกด้านหนึ่ง ผู้เล่นบอร์ดเกมสามารถกำหนดความซ้ำเร็วในการรับข้อมูลได้ จุดเด่นอีกอย่างของบอร์ดเกมคือการลองผิดลองถูกด้วยตัวเองได้ เวลาเราเล่นบอร์ดเกม ถ้าเชื่อแบบไหน ก็ลองเล่นไปแบบนั้น เล่นแล้วเราอาจจะไม่สำเร็จ แต่เราก็สามารถเล่นใหม่ได้ ถ้าเราสนุกกับการทดลองอะไรใหม่ ๆ จุดเด่นนี้สอดคล้องกับการฝึกทักษะและการฝึกการวิเคราะห์ที่ต้องอาศัยการทำซ้ำ การได้ทดลองทำอาจทำให้เราเจออะไรที่มากกว่าทฤษฎี (ศุภาวรรณ คงสุวรรณ, 2564) (เอกสารจากเว็บไซต์)

ทั้งนี้จากผลประเมินความเหมาะสมกราฟิก (Art/Visual Design) ส่วนใหญ่คือพึงพอใจในระดับมากถึงร้อยละ 50 รองลงมาคือมากที่สุดร้อยละ 40 และลำดับสุดท้ายคือปานกลางร้อยละ 10 ซึ่งผลประเมินแสดงได้ว่า ผู้เล่นได้พึงพอใจในผลงานออกแบบเป็นอย่างดีเพราะผู้วิจัยได้เลือกใช้โทนสีในการออกแบบที่สอดคล้องเรื่องราวเนื้อหา รวมถึงกราฟิกในการออกแบบที่สอดคล้องกับเนื้อหาเช่นกัน ซึ่งการสอดคล้องกับออกแบบกราฟิกหรือกราฟิกดีไซน์ (Graphic Design) คือ การเล่าเรื่องราว ที่เป็นรูปแบบ Visual (มองเห็นด้วยตา) ที่สามารถโน้มน้าว จูงใจ สื่อสาร หรือเปลี่ยนความคิด ไปยังผู้รับสารหรือกลุ่มเป้าหมาย โดยอาศัยองค์ประกอบต่าง ๆ (MASTER, 2564)(เอกสารจากเว็บไซต์)

## ข้อเสนอแนะ

1. จากการศึกษาข้อมูลของเสื้อสุพรรณจะพบว่าข้อมูลมีความหลากหลายและบางข้อมูลเป็นข้อมูลเท็จ ดังนั้นการนำข้อมูลมาใช้ในการวิจัยต้องวิเคราะห์และคัดกรองข้อมูลอย่างละเอียด รวมถึงแหล่งที่มาซึ่งข้อมูล

2. การสร้างบอร์ดเกมสิ่งสำคัญคือ ความเหมาะสมกลไกในการเล่น (Mechanic) เพราะผู้เล่นจะเกิดความสนุกหรือไม่ขึ้นอยู่กับระบบของเกมเป็นสำคัญ ดังนั้น ต้องมีการทดสอบการเล่นในกลุ่มตัวอย่างหลาย ๆ ครั้งเพื่อแก้ไขข้อผิดพลาดของเกมให้มากที่สุด

3. ในการออกแบบบอร์ดเกมเพื่อการศึกษาต้องไม่เน้นเนื้อหาความรู้จนเกิดการยึดติดข้อมูลให้กับผู้เล่น เพราะผู้เล่นอาจไม่เกิดความสุข และไม่สนใจเล่นเกมได้

## กิตติกรรมประกาศ

การจัดทำโครงการวิจัยเรื่อง “นวัตกรรมการสืบสานตำนานเสื้อเมืองสุพรรณบุรีโดยใช้บอร์ดเกม” ได้รับความกรุณาให้คำแนะนำเป็นอย่างดีจากท่านผู้ทรงคุณวุฒิ ดังนี้ 1) ผู้เชี่ยวชาญด้านข้อมูลตำนานเสื้อเมืองสุพรรณบุรี ได้แก่ นายวิระศักดิ์ วิจิตรแสงศรี อดีตผู้ว่าราชการจังหวัดอ่างทอง คุณประเสริฐ กัณห์สิน วัฒนา เลขาธิการนายกเทศมนตรี เทศบาลตำบลเขาพระ อ.เดิมบางนางบวช จ.สุพรรณบุรี และคุณปานชนกนาถ สะอาดดี ลูกสาวเสื้อใบ 2) ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบบอร์ดเกม ได้แก่ คุณกานต์ มานะแก้ว (Thailand Board Game Association) คุณพีรช ษรานุรักษ์ (Wizards of Learning) อาจารย์ ดร.วิทวัส หาญดี คณะวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร และอาจารย์พฤติพงษ์ โลหะสุวรรณ โรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยศิลปากร (มัธยมศึกษา) ขอบพระคุณทุกท่านที่ช่วยให้ข้อมูลตำนานเสื้อเมืองสุพรรณบุรี และชี้แนะแนวทางในการออกแบบนวัตกรรมบอร์ดเกมต้นแบบ ตลอดจนเสนอข้อคิดเห็นต่างๆ เพื่อแก้ไขข้อบกพร่องของการวิจัยในครั้งนี้ ขอบพระคุณผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของแบบสอบถาม (Index of item Objective Congruence : IOC) รองศาสตราจารย์ ดร.รัฐไท พรเจริญ จากคณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร รองศาสตราจารย์ ดร.เกรียงศักดิ์ เขียวมั่ง คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อรัญ วานิชกร จากวิทยาลัยอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ในการประเมินความเที่ยงตรงของแบบสอบถาม ตลอดจนให้ข้อเสนอแนะต่างๆ อันเป็นประโยชน์ต่อการวิจัยครั้งนี้เป็นอย่างดี ขอบพระคุณนางทัศนีย์ เทพไชย ผู้อำนวยการหอสมุดแห่งชาติจังหวัดสุพรรณบุรี เฉลิมพระเกียรติ ที่ให้ความอนุเคราะห์ใช้พื้นที่หอสมุดทดสอบบอร์ดเกม และขอบคุณเจ้าหน้าที่ที่ช่วยดำเนินการหาหน้กเรียนและนักศึกษา อายุ 15-18 ปี จำนวน 30 คน เพื่อมาทดสอบบอร์ดเกมตามขั้นตอนของวิธีการดำเนินการวิจัย ตลอดจนกลุ่มตัวอย่างนักเรียนและนักศึกษาที่ให้ความสนใจและร่วมมือในการทดสอบ ตอบแบบสอบถาม แสดงความคิดเห็น และร่วมกิจกรรมในครั้งนี้อย่างดียิ่ง ขอขอบคุณกองทุนการวิจัย นวัตกรรม และการสร้างสรรค์ คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ที่ให้ทุนอุดหนุนการวิจัยจากประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2565 และอำนวยความสะดวกทั้งในเรื่อง

เอกสารที่เกี่ยวข้องต่างๆ ให้คำปรึกษาแนวทางในการดำเนินงาน ตลอดจนติดตามผลเป็นระยะๆ จนทำให้โครงการวิจัยสำเร็จลุล่วงเป็นอย่างดี

## References

- กิตติ์ธเนศ เพชรไวภูณัฐ. (2558). *Game design theory ออกแบบเกมให้โดนใจ*. นนทบุรี: คอร์ฟังก์ชั่น.
- ตรัง สุวรรณศิลป์. (2564). *Gamification เกมมิฟิเคชัน*. กรุงเทพฯ: Salt Publishing.
- นะโมโตเต้. (2562). *ออกแบบบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้ เริ่มยังไงดี*. สืบค้นจาก [https://insku.com/idea/-LnlsLOYz23vp\\_6BFc2i](https://insku.com/idea/-LnlsLOYz23vp_6BFc2i)
- มาลัย ชูพินิจ. (2555). *สารคดี เลือฝ้าย 10 ทิศ*. สืบค้นจาก [www.krumalai.com/creative-writing4-detail.php?id=14](http://www.krumalai.com/creative-writing4-detail.php?id=14)
- ศุภวารณ คงสุวรรณ. (2564). *'บอร์ดเกม' เวทมนตร์ที่เสกการเรียนรู้ให้เป็นเรื่องสนุก: เอ็ก - พีรัช ษรา นุ-รักษ์*. สืบค้นจาก <https://www.eef.or.th/perus-saranurak-interview/>
- หอสมุดแห่งชาติ จ.สุพรรณบุรี เฉลิมพระเกียรติ. (2558). *ขอเชิญร่วมสืบสานตำนานเสือเมืองสุพรรณ*. สืบค้นจาก [www.facebook.com/hashtag/ขอเชิญร่วมสืบสานตำนานเสือเมืองสุพรรณ](http://www.facebook.com/hashtag/ขอเชิญร่วมสืบสานตำนานเสือเมืองสุพรรณ)
- Chanpen Klomchaikhow. (2563). *บอร์ดเกม หรือเกมกระดาน (Board game)*. สืบค้นจาก <http://www.snc.lib.su.ac.th/kmblog/?p=862>
- MASTER. (2564). *ออกแบบกราฟิก คืออะไร*. สืบค้นจาก <https://rainbowiedesign.com/ออกแบบกราฟิก-คืออะไร/>
- Workpoint News. (2560). *อำเภอเดิมบางนางบวช แกล้งข่าวจัดงาน “เลือร้ายตำนานนอกกฎหมาย เมืองสุพรรณ”*. สืบค้นจาก <https://workpointtoday.com/แกล้งข่าวจัดงาน-เลือร/>
- Aleksandra, R. L., Mirjana, R.S.,Bojan, L. (2020). *Board Games as Educational Media: Creating and Playing Board Games for Acquiring Knowledge of History*. Ph.D. University of Belgrade. Belgrade.
- Gary, D., Martin, S.A. (2014). *Board Game Design:A Metaphor for the Development of Interaction and Experience Design Methods*. Indiana University. United States.
- Haider, A. A., Paul, C. (2019). *Research Through Board Game Design*. Lancaster University. Lancaster. United Kingdom
- Titanium Tutors. (2021). *How To Design An Education Board Game In 4 Steps*. Retrieved 9 October 2023, from <https://www.titaniumtutors.co.uk/post/designing-educational-board-game>