

การประยุกต์ใช้บอร์ดเกมเพื่อพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดง



นางสาวรัชนี พุทธรังษี

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทคัดย่อและแฟ้มข้อมูลฉบับเต็มของวิทยานิพนธ์ตั้งแต่ปีการศึกษา 2554 ที่ให้บริการในคลังปัญญาจุฬาฯ (CUIR)  
เป็นแฟ้มข้อมูลของนิสิตเจ้าของวิทยานิพนธ์ ที่ส่งผ่านทางบัณฑิตวิทยาลัย

The abstract and full text of theses from the academic year 2011 in Chulalongkorn University Intellectual Repository (CUIR)  
are the thesis authors' files submitted through the University Graduate School.

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทสาขาสถาปัตยกรรมมหาบัณฑิต

สาขาวิชาสถาปัตยกรรมศาสตร์

คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ปีการศึกษา 2560

ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

APPLICATION OF BOARD GAMES FOR PERFORMING ARTS COMMUNICATION SKILL DEVELOPMENT



A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements  
for the Degree of Master of Arts (Communication Arts) Program in Communication  
Arts

Faculty of Communication Arts

Chulalongkorn University

Academic Year 2017

Copyright of Chulalongkorn University

หัวข้อวิทยานิพนธ์

การประยุกต์ใช้บอร์ดเกมเพื่อพัฒนาทักษะสื่อสารการ  
แสดง

โดย

นางสาวรักชน พุทธรังษี

สาขาวิชา

นิเทศศาสตร์

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก

อาจารย์ ดร. ปอรัชฌ์ ยอดเนร

---

คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้หัวข้อวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่ง  
ของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทบริหารธุรกิจ

.....คณบดีคณะนิเทศศาสตร์

(ศาสตราจารย์ ดร.ปาริชาติ สถาปิตานนท์)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

.....ประธานกรรมการ

(อาจารย์ ดร. ประภัสสร จันทร์สถิตย์พร)

.....อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก

(อาจารย์ ดร. ปอรัชฌ์ ยอดเนร)

.....กรรมการภายนอกมหาวิทยาลัย

(อาจารย์ ดร. สทาศัย พงศ์หิรัญ)

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
CHULALONGKORN UNIVERSITY

รักษน พุทธรังษี : การประยุกต์ใช้บอร์ดเกมเพื่อพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดง (APPLICATION OF BOARD GAMES FOR PERFORMING ARTS COMMUNICATION SKILL DEVELOPMENT) อ.ที่ปริภาษาวิทยาลัยหลัก: อ. ดร. ปอรรชัม ยอดเนร, 143 หน้า.

วิทยาลัยนพนธ์ฉบับนี้เป็นการวิจัยเชิงประยุกต์ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาองค์ประกอบของบอร์ดเกมทีส่งเสริมทักษะสื่อสารการแสดง และเพื่อประยุกต์ใช้บอร์ดเกมในการพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดง โดยการจักระบวนกรประยุกต์ใช้บอร์ดเกมเพื่อพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดง ประกอบกับสทธิวิธีการ ได้แก่ การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านบอร์ดเกมแบบเจาะลึก การสังเกตการณ์แบบมีส่วนร่วมโดยผู้วิจัย การประเมินก่อน-หลังการร่วมกิจกรรม และการสนทนากลุ่มกับกลุ่มตัวอย่าง จากนั้นจึงนำข้อมูลทั้งหมดมาวิเคราะห์ และนำเสนอผลการวิจัยเป็นลำดับ

ผลของการวิจัยพบว่า กระบวนกรประยุกต์บอร์ดเกมเพื่อพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดงสามารถใช้พัฒนาทักษะสื่อสารการแสดงได้แก่ 1) ความสามารถในการใช้ภาษาพูด 2) ความพร้อมของอารมณ์และความรู้สึก 3) ความพร้อมของประสาทสัมผัส 4) สมาธิ 5) ความสามารถในการสังเกต 6) ความจำ 7) ความเข้าใจ 8) ความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการ 9) ความกล้าแสดงออก และ 10) การแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า โดยคัดเลือกบอร์ดเกมจากองค์ประกอบของบอร์ดเกม ได้แก่ 1) ประเภทของบอร์ดเกม ควรเป็นบอร์ดเกมประเภทปาร์ตี้เกม 2) แนวของบอร์ดเกม ควรเป็นแนวอารมณ์ขัน แนวโน้มน่าใจ แนวเล่าเรื่อง และแนวตัดตัวเลือก 3) กลศาสตร์ของบอร์ดเกม ควรประกอบไปด้วย กลศาสตร์การสวมบทบาท กลศาสตร์การเล่าเรื่อง และกลศาสตร์การลงมติ เพื่อให้สอดคล้องกับกระบวนกรของเกมการแสดง และเพิ่มกลศาสตร์ทีส่งเสริมการใช้ทักษะสื่อสารการแสดงอย่างเฉพาะเจาะจง จากนั้นจึงนำเกมทีเลือกแล้วมาวางโครงสร้างของกิจกรรม โดย 1) เริ่มด้วยเกมอุ่นเครื่อง 2) เข้าสู่เกมแนวตัดตัวเลือกทีมีกลศาสตร์การสวมบทบาท 3) เข้าสู่เกมแนวตัดตัวเลือกทีมีกลศาสตร์การมีคู่หู 4) เข้าสู่เกมทีเน้นไหวพริบ เพื่อประมวลทักษะสื่อสารการแสดงทีได้ใช้ในแต่ละเกม และ 5) สนทนาหลังจบกิจกรรม เพื่อประเมินผลกิจกรรม

สาขาวิชา นิเทศศาสตร์

ปีการศึกษา 2560

ลายมือชื่อนิสิต .....

ลายมือชื่อ อ.ที่ปริภาษาหลัก .....

# # 5884663028 : MAJOR COMMUNICATION ARTS

KEYWORDS: BOARD GAMES / THEATRE GAMES / PERFORMING ARTS COMMUNICATION SKILL

RAKCHON PUTTARANGSI: APPLICATION OF BOARD GAMES FOR PERFORMING ARTS COMMUNICATION SKILL DEVELOPMENT. ADVISOR: PAONRACH YODNANE, Ph.D., 143 pp.

This thesis is an applied research aims to study board games' elements which support performing arts communication skill and to apply board games in performing arts communication skill development, by creating a process of applying board games for performing arts communication skill development. This research collected data from in-depth interviews, the researcher's participating observation, pre-post test, and focus group.

The result found that the application of board games for performing arts communication skill development can improve 10 skills; 1) speaking ability, 2) emotions and feelings readiness, 3) senses readiness, 4) focus, 5) observing ability, 6) memory, 7) understanding, 8) creativity and imagination, 9) courage, and 10) problem solving. The process starts by selected games from board games elements; 1) board game types which should be Party Games, 2) board games categories which should be Humor, Negotiation, Storytelling and Deduction, 3) board game mechanics which should be Role-playing, Storytelling, and Voting; consistent with theatre games and can adjust the rules by adding more mechanics for the specific skill. The process structure is 1) starting with Warm-Ups, 2) getting into Deduction Games with Role-playing, 3) getting into Deduction Games with Partnership, 4) getting into flair games, and 5) discuss after the process to evaluate and get feedbacks.

Field of Study: Communication Arts

Student's Signature .....

Academic Year: 2017

Advisor's Signature .....

## กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้จะไม่สำเร็จล่วงได้เลย หากไม่ได้รับความกรุณาจากหลายส่วน ขอกราบขอพระคุณ อาจารย์ ดร. ปอรรชัม ยอดเนร อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ที่กรุณาตรวจผลงาน ให้คำแนะนำ คำปรึกษา และช่วยเหลือแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ ให้วิทยานิพนธ์นี้มีความสมบูรณ์ กราบขอพระคุณอาจารย์ ดร. ประภัสสร จันทร์สถิตย์พร ประธานคณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ และอาจารย์ ดร. สุธาศัย พงศ์ศิริรัฐ กรรมการสอบผู้มีคุณวุฒิจากภายนอกมหาวิทยาลัย ที่สละเวลาอันมีค่าในการพิจารณาวิทยานิพนธ์ และให้คำแนะนำที่มีประโยชน์ต่องานวิจัย กระทั่งวิทยานิพนธ์แล้วเสร็จ

ขอกราบขอพระคุณผู้เชี่ยวชาญด้านบอร์ดเกมทุกท่าน อาจารย์ ดร. เดชรัต สุขกำเนิด คุณตรัง สุวรรณศิลป์ และคุณวัฒน์ชัย ตรีเดชา ที่ให้ความอนุเคราะห์ในการสัมภาษณ์เชิงลึกเพื่อเป็นข้อมูลสำคัญในการวิจัย รวมถึงให้คำแนะนำต่างๆ ที่เป็นประโยชน์ต่อกระบวนการวิจัย

ขอขอบคุณกลุ่มตัวอย่างทั้ง 12 ท่าน ได้แก่ คุณกนกฉัตร มรรยาทอ่อน คุณชลธร ปรีชญารุ่งโรจน์ คุณภัทรพล ทองสุชา คุณภัทราริน ปัญญาบุตรธรรม คุณพิชฌยุตม์ รุ่งโรจน์ทรัพย์ คุณวรนิษฐ์ ถาวรวงศ์ คุณชัยยุทธ บุตรไชย คุณปรีชญ์ รัตตัญญู คุณพัชฌมา ธาณิรัชกุล คุณมาวิน อาริณกุล คุณเรืองชุนท์ เล้าบัณฑิต และคุณวิยะกานต์ ปานสุวรรณ ที่สละเวลามาร่วมการทดลองใช้กระบวนการประยุกต์บอร์ดเกมเพื่อพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดงในงานวิจัยนี้ ทำให้งานวิจัยนี้สมบูรณ์แล้วเสร็จตามเป้าหมายที่ตั้งใจไว้

ขอขอบคุณทีมงานทุกคน ภูมิ อาร์มี และโยเบอร์รี่ ที่ช่วยให้กระบวนการราบรื่น รวมถึงคุณแม่ที่คอยช่วยเหลือจัดการเรื่องอาหารว่างและอำนวยความสะดวกตลอดกระบวนการ ตั้งแต่ต้นจนจบ ขอขอบคุณเพื่อนๆ นักเล่นบอร์ดเกมทุกคนที่ให้คำแนะนำ ให้มีมอุปกรณ และให้กำลังใจตลอดการทำงาน

ผู้วิจัยขอขอบคุณทุกๆ ท่านที่มีส่วนในความสำเร็จของวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ไว้ ณ ที่นี้

## สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญตาราง.....	1
สารบัญภาพ.....	1
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
ปัญหานำการวิจัย.....	5
วัตถุประสงค์การวิจัย.....	5
ขอบเขตการวิจัย.....	5
คำจำกัดความในงานวิจัย.....	6
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	7
บทที่ 2 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง.....	8
1. แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับทักษะสื่อสารการแสดง.....	9
1.1 คำจำกัดความของทักษะสื่อสารการแสดง.....	9
1.2 แนวคิดเรื่องคุณสมบัติของนักแสดงที่ดี.....	10
1.3 แนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดงด้วยเกม.....	13
2. แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับบอร์ดเกม.....	17
2.1 คำจำกัดความของบอร์ดเกม.....	17
2.2 ประเภทของบอร์ดเกม.....	18
2.3 แนวของบอร์ดเกม (Board Game Categories).....	20

2.4 แนวคิดเรื่องกลศาสตร์ของบอร์ดเกม .....	21
3. แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้ .....	28
3.1 แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ด้วยเกม .....	28
3.1.1 การจำแนกระดับการเรียนรู้ .....	28
3.1.2 ทฤษฎีเงื่อนไขการเรียนรู้ .....	28
3.2 แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้ .....	29
บทที่ 3 ระเบียบวิธีวิจัย .....	31
ข้อมูลและแหล่งข้อมูล .....	31
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย .....	32
กลุ่มเป้าหมายและกลุ่มตัวอย่าง .....	33
การเก็บรวบรวมข้อมูล .....	33
ขั้นตอนการวิจัย .....	34
การวิเคราะห์ข้อมูล .....	35
วิธีการศึกษาและนำเสนอผลการวิจัย .....	36
บทที่ 4 ผลการวิจัย .....	37
1. ขั้นตอนการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านบอร์ดเกมแบบเจาะลึก .....	38
1.1 ทักษะสื่อสารการแสดงในบอร์ดเกม .....	40
1.1.1 การพูดโน้มน้าวใจในบอร์ดเกม .....	41
1.1.2 การเล่าเรื่องในบอร์ดเกม .....	42
1.1.3 การแสดงอารมณ์และความรู้สึกในบอร์ดเกม .....	43
1.1.4 ความพร้อมของประสาทสัมผัสในบอร์ดเกม .....	43
1.1.5 การแสดงอย่างมีทิศทางในบอร์ดเกม .....	44
1.1.6 ความช่างสังเกตในบอร์ดเกม .....	44





1.1.7 ความจำในบอร์ดเกม .....	45
1.1.8 ความเข้าใจภาพรวมของสถานการณ์ในบอร์ดเกม .....	46
1.1.9 ความกล้าแสดงออก .....	47
1.1.10 การแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าในบอร์ดเกม .....	48
1.2 องค์ประกอบของบอร์ดเกมที่ส่งเสริมทักษะสื่อสารการแสดง .....	48
1.2.1 องค์ประกอบด้านประเภทของบอร์ดเกม .....	49
1.2.2 องค์ประกอบด้านแนวของบอร์ดเกม .....	49
1.2.3 องค์ประกอบด้านกลศาสตร์ของบอร์ดเกม .....	51
1.2.4 องค์ประกอบอื่นๆ .....	52
1.3 ตัวอย่างบอร์ดเกมที่ส่งเสริมทักษะสื่อสารการแสดง .....	55
1.4 กระบวนการประยุกต์ใช้บอร์ดเกมเพื่อพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดงที่ควรจะเป็น .....	58
2. ขั้นตอนการวางแผนกิจกรรม .....	60
2.1 การคัดเลือกเกม .....	60
2.2 การเรียงลำดับเกม .....	61
2.3 การเตรียมอุปกรณ์ประกอบกิจกรรม .....	64
2.3.1 การเตรียมอุปกรณ์เกม .....	64
2.3.1.1 การเตรียมอุปกรณ์เกมลูกเต๋าแล้วเรื่อง .....	64
2.3.1.3 การเตรียมอุปกรณ์เกมเปิดแฟ้มคดีฆาตกรรมปริศนา .....	65
2.3.1.4 การเตรียมอุปกรณ์เกมสุดยอดสายลับ .....	68
2.3.1.5 การเตรียมอุปกรณ์เกมภารกิจลับ .....	72
2.3.2 การเตรียมอุปกรณ์บันทึกกิจกรรม .....	73
2.3.2.1 การเตรียมอุปกรณ์บันทึกภาพเคลื่อนไหว .....	73
2.3.2.2 การเตรียมอุปกรณ์บันทึกภาพนิ่ง .....	73

2.3.2.3 การเตรียมอุปกรณ์บันทึกเสียง .....	74
2.3.2.4 การเตรียมอุปกรณ์สำหรับจับดบันทึก.....	74
2.4 การจัดเตรียมสถานที่ .....	74
2.5 การนัดหมายทีมงานและกลุ่มตัวอย่าง .....	74
3. ขั้นตอนการศึกษานำร่องกับกลุ่มตัวอย่าง ก. กลุ่มนักแสดง.....	75
3.1 ผลจากการศึกษานำร่องกระบวนการกิจกรรม.....	75
3.1.1 ผลจากการศึกษานำร่องเกมลูกเต๋าเล่าเรื่อง .....	75
3.1.1.1 ผลจากการศึกษานำร่องเกมลูกเต๋าเล่าเรื่อง ตอน ลูกเต๋าเล่าชีวิต .....	75
3.1.1.2 ผลจากการศึกษานำร่องเกมลูกเต๋าเล่าเรื่อง ตอน พรุ้งนี้จะไปไหน.....	76
3.1.1.3 ผลจากการศึกษานำร่องเกมลูกเต๋าเล่าเรื่อง ตอน ลูกเต๋าช่วยกัน เล่า.....	77
3.1.2 ผลจากการศึกษานำร่องเกมมนุษย์หมาป่า.....	78
3.1.3 ผลจากการศึกษานำร่องเกมเปิดแฟ้มคดีฆาตกรรมปริศนา.....	81
3.1.4 ผลจากการศึกษานำร่องเกมสุดยอดสายลับ .....	83
3.2 ผลการประเมินก่อน-หลังการร่วมกิจกรรมของกลุ่มตัวอย่าง ก. กลุ่มนักแสดง .....	84
4. ขั้นตอนการสนทนากลุ่มกับกลุ่มตัวอย่าง ก. กลุ่มนักแสดง หลังการศึกษานำร่อง.....	86
4.1 เกมลูกเต๋าเล่าเรื่อง: บอร์ดเกมการแสดงกลุ่มเกมอุ่นเครื่อง.....	86
4.2 เกมมนุษย์หมาป่า: ความต้องการของตัวละคร นำไปสู่การใช้ทักษะสื่อสารการแสดง อย่างครบถ้วน.....	88
4.3 เกมเปิดแฟ้มคดีฆาตกรรมปริศนา: เกมที่มีคู่หู กับทักษะการสังเกตและการพูด .....	91
4.4 เกมสุดยอดนักสืบ: การสังเกต และการชิงไหวพริบ .....	93
5. ขั้นตอนกิจกรรมกับกลุ่มตัวอย่าง ข. นักเรียนบอร์ดเกม .....	94
5.1 ผลจากกิจกรรม.....	94
5.1.1 ผลจากกิจกรรมเกมลูกเต๋าเล่าเรื่อง .....	94

5.1.1.1	ผลจากกิจกรรมเกมลูกเต๋าเล่าเรื่อง ตอน ลูกเต๋าเล่าชีวิต.....	94
5.1.1.2	ผลจากกิจกรรมเกมลูกเต๋าเล่าเรื่อง ตอน พรุ่งนี้จะไปไหน.....	96
5.1.1.3	ผลจากกิจกรรมเกมลูกเต๋าเล่าเรื่อง ตอน ลูกเต๋าช่วยกันเล่า.....	97
5.1.2	ผลจากกิจกรรมเกมมนุษย์หมาป่า .....	98
5.1.3	ผลจากกิจกรรมเกมเปิดแฟ้มคดีฆาตกรรมปริศนา.....	100
5.1.4	ผลจากกิจกรรมเกมสุดยอดสายลับ .....	101
5.2	ผลจากการประเมินก่อน-หลังร่วมกิจกรรม ของกลุ่มตัวอย่าง ข. กลุ่มนักเรียนบอร์ดเกม	102
6.	ขั้นตอนการสนทนากลุ่มกับกลุ่มตัวอย่าง ข. กลุ่มตัวอย่างนักเรียนบอร์ดเกม หลังร่วมกิจกรรม .....	104
6.1	เกมลูกเต๋าเล่าเรื่อง: กิจกรรมละลายพฤติกรรม นำนักเรียนเกมเข้าสู่ทักษะสื่อสารการ แสดง .....	104
6.2	เกมมนุษย์หมาป่า: การฝึกสังเกต ในบรรยากาศสนุกสนาน.....	106
6.3	เกมเปิดแฟ้มคดีฆาตกรรมปริศนา: ความคิดสร้างสรรค์ ในเกมฝึกสมอง.....	107
6.4	เกมสุดยอดสายลับ: ไหวพริบและความช่างสังเกต.....	108
บทที่ 5	สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ .....	109
	สรุปผลการวิจัย .....	109
	ปัญหานำวิจัยข้อที่ 1 บอร์ดเกมมีองค์ประกอบใดบ้างที่ส่งเสริมทักษะสื่อสารการแสดง.....	109
1.	องค์ประกอบของบอร์ดเกมด้านประเภทของบอร์ดเกม (Board Game Types).....	109
2.	องค์ประกอบของบอร์ดเกมด้านแนวของบอร์ดเกม (Board Game Categories) .....	110
3.	องค์ประกอบของบอร์ดเกมด้านกลศาสตร์ของบอร์ดเกม (Board Game Mechanics) .....	110
4.	องค์ประกอบของบอร์ดเกมด้านการดำเนินเกม (Board Game Master).....	111
	ปัญหานำวิจัยข้อที่ 2 การประยุกต์ใช้บอร์ดเกมเพื่อพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดงมี กระบวนการอย่างไร .....	112
1.	เริ่มต้นด้วยเกมอุ่นเครื่อง (Introduction Games / Warm-Ups).....	112

1.1 เกมอุปกรณ์ ช่วงที่ 1 การแนะนำตัว .....	112
1.2 เกมอุปกรณ์ ช่วงที่ 2 การมีปฏิสัมพันธ์กัน และอุปกรณ์ทักษะความคิด สร้างสรรค์ .....	112
1.3 เกมอุปกรณ์ ช่วงที่ 3 การเชื่อมโยงระหว่างผู้เล่น .....	113
2. เข้าสู่เกมแนวตัดตัวเลือกที่มีกลศาสตร์การสวมบทบาท .....	113
3. เข้าสู่เกมแนวตัดตัวเลือกที่มีกลศาสตร์การมีคู่หู .....	113
4. เข้าสู่เกมที่เน้นไหวพริบ .....	114
5. สนทนาหลังจบกิจกรรม .....	114
อภิปรายผล .....	114
ประเด็นที่ 1 ความสัมพันธ์ของทักษะสื่อสารการแสดงกับบอร์ดเกม .....	115
1. ความสัมพันธ์ระหว่างทักษะสื่อสารการแสดงกับกลศาสตร์การสวม บทบาท (Role-Playing) .....	115
2. ความสัมพันธ์ระหว่างทักษะสื่อสารการแสดงกับกลศาสตร์การเล่าเรื่อง (Storytelling) .....	117
3. ความสัมพันธ์ระหว่างทักษะสื่อสารการแสดงกับบอร์ดเกมที่มีกลศาสตร์ ความจำ (Memory) .....	117
4. ความสัมพันธ์ระหว่างทักษะสื่อสารการแสดงกับบอร์ดเกมที่มีกลศาสตร์ การลงมติ (Voting) .....	118
ประเด็นที่ 2 กระบวนการประยุกต์ใช้บอร์ดเกมเพื่อพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดง .....	118
ขั้นตอนที่ 1 เริ่มต้นกระบวนการด้วยเกมอุปกรณ์ (Introduction Games / Warm-Ups) .....	119
ขั้นตอนที่ 2 เข้าสู่กระบวนการบอร์ดเกมแนวตัดตัวเลือก (Deduction) ที่มี กลศาสตร์การสวมบทบาท (Role-Playing) .....	119
ขั้นตอนที่ 3 เข้าสู่กระบวนการบอร์ดเกมแนวตัดตัวเลือก (Deduction) ที่มี กลศาสตร์การมีคู่หู (Partnership) .....	120

ขั้นตอนที่ 4 เข้าสู่กระบวนการบอร์ดเกมที่เน้นไหวพริบ .....	120
ขั้นตอนที่ 5 สรุปกระบวนการด้วยการสนทนาหลังจบกิจกรรม .....	121
ข้อเสนอแนะ .....	121
ข้อจำกัดในการวิจัย .....	122
รายการอ้างอิง .....	124
ภาคผนวก .....	130
ภาคผนวก ก .....	131
ภาคผนวก ข .....	141
ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์ .....	143



## สารบัญตาราง

ตารางที่ 1	ความสอดคล้องของคุณสมบัติของนักแสดงที่ดีและหลักการฝึกซ้อมนักแสดง.....	12
ตารางที่ 2	ความสอดคล้องของบอร์ดเกมที่ใช้ในงานวิจัยกับเกมการแสดง .....	16
ตารางที่ 3	กลศาสตร์ของบอร์ดเกมที่จำแนกด้วยกลศาสตร์ของเกมของ Schell (2008) และ Adams and Dormans (2012).....	24
ตารางที่ 4	ประเภทของบอร์ดเกม แนวของบอร์ดเกม และกลศาสตร์ของบอร์ดเกม ที่คัดเลือกมาใช้ในงานวิจัย.....	26
ตารางที่ 5	ความสัมพันธ์ของ ประโยชน์ของบอร์ดเกมที่ตรงกับทักษะสื่อสารการแสดง และองค์ประกอบของบอร์ดเกมที่ส่งเสริมทักษะสื่อสารการแสดง .....	54
ตารางที่ 6	สถานที่และอาชีพในเกมสุดยอดสายลับ.....	70
ตารางที่ 7	การแนะนำตัว ผ่านเกมลูกเต๋าเล่าเรื่อง ตอน ลูกเต๋าเล่าชีวิต ของ กลุ่มตัวอย่าง ก. ....	75
ตารางที่ 8	ผลจากการศึกษานำร่องเกมลูกเต๋าเล่าเรื่อง ตอน พรุ้งนี้จะไปไหน.....	76
ตารางที่ 9	บทบาทตัวละครที่กลุ่มตัวอย่าง ก. ได้รับ ในการศึกษานำร่องเกมมนุษย์หมาป่า.....	78
ตารางที่ 10	สถานที่และอาชีพในการศึกษานำร่องเกมสุดยอดสายลับ.....	83
ตารางที่ 11	ผลการประเมินก่อน-หลังการร่วมกิจกรรมของกลุ่มตัวอย่าง ก. กลุ่มนักแสดง .....	85
ตารางที่ 12	การแนะนำตัว ผ่านเกมลูกเต๋าเล่าเรื่อง ตอน ลูกเต๋าเล่าชีวิต ของ กลุ่มตัวอย่าง ข. ....	95
ตารางที่ 13	ผลจากการศึกษานำร่องเกมลูกเต๋าเล่าเรื่อง ตอน พรุ้งนี้จะไปไหน .....	96
ตารางที่ 14	บทบาทตัวละครที่กลุ่มตัวอย่าง ก. ได้รับ ในการศึกษานำร่องเกมมนุษย์หมาป่า.....	98
ตารางที่ 15	สถานที่และอาชีพในกิจกรรมเกมสุดยอดสายลับ รอบที่ 1 .....	101
ตารางที่ 16	สถานที่และอาชีพในกิจกรรมเกมสุดยอดสายลับ รอบที่ 2 .....	102
ตารางที่ 17	ผลการประเมินก่อน-หลังร่วมกิจกรรม ของกลุ่มตัวอย่าง ข. กลุ่มนักเล่นบอร์ดเกม ....	103

## สารบัญภาพ

ภาพที่ 1	อุปกรณ์เกมลูกเต๋าเล่าเรื่อง .....	64
ภาพที่ 2	การ์ดตัวละคร อุปกรณ์เกมเปิดแฟ้มคดีฆาตกรรมปริศนา.....	65
ภาพที่ 3	การ์ดอุปกรณ์ในการฆ่า อุปกรณ์เกมเปิดแฟ้มคดีฆาตกรรมปริศนา.....	66
ภาพที่ 4	การ์ดหลักฐานสำคัญ อุปกรณ์เกมเปิดแฟ้มคดีฆาตกรรมปริศนา .....	66
ภาพที่ 5	แผ่นเบาะแสเหตุการณ์ อุปกรณ์เกมเปิดแฟ้มคดีฆาตกรรมปริศนา .....	67
ภาพที่ 6	เกม Spyfall ในเว็บไซต์ Spyfall.crabhat.com.....	68
ภาพที่ 7	เกม Spyfall ในแอปพลิเคชัน Spyfall.....	69
ภาพที่ 8	อุปกรณ์เกมภารกิจลับ .....	73
ภาพที่ 9	บรรยากาศการศึกษานำร่องเกมลูกเต๋าเล่าเรื่อง (1).....	78
ภาพที่ 10	บรรยากาศการศึกษานำร่องเกมลูกเต๋าเล่าเรื่อง (2).....	78
ภาพที่ 11	บรรยากาศการศึกษานำร่องเกมมนุษย์หมาป่า (1).....	80
ภาพที่ 12	บรรยากาศการศึกษานำร่องเกมมนุษย์หมาป่า (2).....	80
ภาพที่ 13	บรรยากาศการศึกษานำร่องเกมมนุษย์หมาป่า (3).....	81
ภาพที่ 14	บรรยากาศการศึกษานำร่องเกมมนุษย์หมาป่า (4).....	81
ภาพที่ 15	บรรยากาศการศึกษานำร่องเกมเปิดแฟ้มคดีฆาตกรรมปริศนา (1).....	82
ภาพที่ 16	บรรยากาศกิจกรรมเกมลูกเต๋าเล่าเรื่อง (1).....	97
ภาพที่ 17	บรรยากาศกิจกรรมเกมลูกเต๋าเล่าเรื่อง (2).....	98
ภาพที่ 18	บรรยากาศกิจกรรมเกมมนุษย์หมาป่า (1).....	99
ภาพที่ 19	บรรยากาศกิจกรรมเกมมนุษย์หมาป่า (2).....	100
ภาพที่ 20	บรรยากาศกิจกรรมเกมเปิดแฟ้มคดีฆาตกรรมปริศนา.....	101

## บทที่ 1

### บทนำ

#### ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การเล่นเกมนั้นเป็นกิจกรรมที่อยู่คู่สังคมมนุษย์มานับตั้งแต่ครั้งมนุษย์เริ่มรวมกลุ่มกันเป็นสังคม เพื่อการผ่อนคลายจากหน้าที่การงานในชีวิตประจำวัน และทำให้มนุษย์ได้มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกัน กล่าวได้ว่าเราทุกคนล้วนรู้จักและเคยเล่นเกมด้วยกันทั้งสิ้น โดยเกมที่ทุกคนคุ้นเคยมีทั้งที่เป็น การละเล่นของเด็กๆ เพื่อการเข้าสังคมกับกลุ่มเพื่อน เพื่อความสนุกสนาน รวมถึงเพื่อพัฒนาการในด้านต่างๆ หรือเกมกีฬา ตลอดจนเกมที่ใช้ประกอบการเรียนการสอนในชั้นเรียน นอกจากนี้ เมื่อเทคโนโลยีต่างๆ ได้พัฒนาขึ้น เกมก็มิมีรูปแบบที่พัฒนาหลากหลายมากขึ้น มีหน้าตาที่น่าตื่นตาตื่นใจ และอยู่ในแพลตฟอร์มต่างๆ ที่หลากหลายมากขึ้นด้วย ทั้งวิดีโอเกม คอมพิวเตอร์เกม เกมในโทรศัพท์มือถือ หรือเกมโชว์ที่เล่นกันผ่านรายการวิทยุ และรายการโทรทัศน์ ทำให้เราได้มีส่วนร่วมทั้งในฐานะผู้เล่นและผู้ชม (วิวัฒน์ไชย วรบรร, 2555, น. 27-31)

ความผูกพันของการเล่นเกมกับมนุษย์เรานั้นมีนับตั้งแต่วัยเด็ก ที่จะต้องเล่นเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้และพัฒนาการต่างๆ เมื่อเข้าสู่วัยเรียน ในชั้นเรียน ครูผู้สอนก็จะนำเอาเกมมาเป็นเครื่องมือประกอบการเรียนการสอน โดยมุ่งหมายให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจในการนำทักษะที่มีอยู่ไปใช้ให้เหมาะสมกับรูปแบบของเกมแต่ละประเภท และส่งเสริมให้เกิดประโยชน์ทั้งทางร่างกาย จิตใจ อารมณ์ และสังคม อย่างมีประสิทธิภาพ เพื่อให้ผู้เล่นได้เกิดความรู้ มีทัศนคติที่ดี มีความสามารถในด้านต่างๆ ได้แก่ พุทธศึกษา จริยธรรมศึกษา พลศึกษา และหัตถศึกษา (วิวัฒน์ไชย วรบรร, 2555, น. 11-20) และเมื่อผ่านพ้นวัยเรียนมาแล้ว ก็ยังมีเกมสำหรับผู้ใหญ่อยู่มากมาย เพื่อใช้ผ่อนคลายความตึงเครียดจากการทำงาน (Treher, 2011)

บรรยากาศของการเล่นเกม จะทำให้ผู้เล่นรู้สึกผ่อนคลาย แตกต่างอย่างตรงกันข้ามจากบรรยากาศความตึงเครียดจากการใช้ชีวิตประจำวันและการเรียนในชั้นเรียน ดังนั้น เมื่อผู้เล่นได้ฝึกใช้ทักษะในกระบวนการของเกม ผู้เล่นก็จะได้แสดงออกอย่างอิสระ กล้าตัดสินใจ ทดลองกระทำสิ่งที่ไม่สามารถทำได้ในชีวิตจริง กล้าลองผิดลองถูก และจะนำไปสู่การค้นพบพรสวรรค์บางอย่างของตนเอง และเมื่อมีการเล่นซ้ำอย่างต่อเนื่อง ผู้เล่นก็จะได้พัฒนาทักษะนั้นๆ ด้วย (Rooyackers & Hofland, 2002)

อย่างไรก็ตาม แม้ว่าเทคโนโลยีได้พัฒนาก้าวหน้าขึ้น เกมมีอยู่ในแพลตฟอร์มใหม่ๆ และมีการเล่นแบบออนไลน์ สามารถเล่นผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตทั้งที่เล่นกับระบบเกม และเล่นกับผู้เล่นที่อยู่คนละสถานที่ได้จากทั่วโลก แต่ “บอร์ดเกม” (Board Games) หรือเกมกระดาน ซึ่งเป็นเกมที่มี



รูปแบบการเล่นแบบออฟไลน์ และต้องเผชิญหน้ากันขณะเล่น ก็เป็นรูปแบบหนึ่งของเกมที่กำลังได้รับความนิยมในปัจจุบัน บอร์ดเกมได้กลายมาเป็นกิจกรรมของกลุ่มเพื่อนกิจกรรมหนึ่งในยุคนี้ มีร้านบอร์ดเกมคาเฟ่ (Board Games Café) ธุรกิจรูปแบบใหม่ที่ได้เข้ามาในประเทศไทยอย่างเต็มรูปแบบเกือบ 10 ปีแล้ว เป็นสถานที่นัดหมายสำหรับกลุ่มผู้ที่ต้องการเล่นบอร์ดเกมร่วมกัน ซึ่งมีทุกเพศ ทุกวัย เป็นเครื่องยืนยันถึงความนิยมบอร์ดเกมที่เพิ่มมากขึ้นเรื่อยๆ ในประเทศไทย (Game, 2560 ออนไลน์) บอร์ดเกมจึงเป็นเกมอีกรูปแบบหนึ่ง ที่สามารถนำมาเป็นเครื่องมือสำหรับสื่อสารหรือเพื่อจุดประสงค์อื่นๆ รวมถึงเพื่อการเรียนรู้และพัฒนาทักษะได้ เช่นเดียวกับเกมโดยทั่วไปที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้เพื่อการเรียนรู้ได้ หรืออาจกล่าวในอีกทางหนึ่งได้ว่า กระบวนการทำให้เป็นเกม (Gamification) เป็นกระบวนการที่หยิบยกรูปแบบของบอร์ดเกม เข้ามาประยุกต์เพื่อวัตถุประสงค์อื่นๆ ได้

นอกจากนี้ จากการศึกษาของ Treher (2011) ที่ศึกษากระบวนการเรียนรู้ด้วยบอร์ดเกม พบว่า โดยทั่วไปแล้วเกมสำหรับเด็กมักจะถูกออกแบบมาเพื่อการเรียนรู้และพัฒนาการ ในทักษะการคิด (Heads-On Skill) และทักษะการปฏิบัติ (Hands-On Skill) ในขณะที่เกมสำหรับผู้ใหญ่มักจะถูกออกแบบมาเพื่อความสนุกสนานและผ่อนคลายจากหน้าที่การงานที่ต้องรับผิดชอบในแต่ละวัน ไม่เน้นพัฒนาการหรือการเรียนรู้ใดๆ แต่ “บอร์ดเกม” เป็นรูปแบบหนึ่งของเกม ที่สามารถส่งเสริมการพัฒนาทักษะทั้งทักษะการคิดและทักษะการปฏิบัติควบคู่กัน และสามารถใช้ได้กับผู้เล่นทุกๆ วัยๆ และทุกๆ ประเด็น

ตัวอย่างการนำบอร์ดเกมมาใช้ในการเรียนรู้ ได้แก่

- เกมที่เล่าเรื่องเหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์ (Historical Games) เป็นบอร์ดเกมกลุ่มที่ใช้เหตุการณ์ในประวัติศาสตร์มาเป็นโครงสร้างของเกม ทั้งเนื้อเรื่อง กติกา และวิธีการเล่น เสมือนเป็นการจำลองประวัติศาสตร์ไว้ในเกม ผู้เล่นจะได้เรียนรู้เหตุการณ์ในประวัติศาสตร์ไปด้วยขณะเล่น (สฤณี อาชวานันทกุล, 2559)
- เกม The Xvolution Game ออกแบบโดย ปิยะชนิตว์ เกษสุวรรณ สอดแทรกการเรียนรู้วิวัฒนาการของสิ่งมีชีวิต ที่ต้องอาศัยปัจจัยต่างๆ เช่น อาหาร ที่อยู่อาศัย การต่อสู้ การป้องกันตัว การกลายพันธุ์ ฯลฯ เพื่อให้อยู่รอด หรือมีวิวัฒนาการขึ้นไป ผู้ชนะในเกมคือผู้ที่แข็งแกร่ง หรือมีระดับขั้นการวิวัฒนาการสูงสุด ผู้เล่นจะได้เรียนรู้ว่าเมื่อโลกเกิดอุบัติภัยแต่ละชนิด เช่น น้ำท่วม ไฟไหม้ป่า เข้าสู่ยุคน้ำแข็ง ฯลฯ สัตว์ที่จะอยู่รอดได้จะต้องมีการปรับตัวอย่างไร
- เกม Food Transparency และ Yellow Card ออกแบบโดย ดร. เดชรัตน์ สุขกำเนิด หัวหน้าภาควิชาเกษตรศาสตร์เกษตรและทรัพยากร คณะเศรษฐศาสตร์

มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ เพื่อใช้ประกอบการเรียนการสอน (ไทยพับลิก้า, 2560; ประชาชาติธุรกิจออนไลน์, 2558)

- เกม Fruits Vegetables Colour Card Games ออกแบบโดย อรรถเศรษฐ์ ปรีดาภรณ์ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของปฏิญานิพนธ์ เรื่อง “การออกแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง วงสีธรรมชาติ” สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผ่านไฟรูปตัวการ์ตูนในรูปแบบของผักผลไม้ ซึ่งจากผลการวิจัยพบว่าบอร์ดเกมทำให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ผู้เรียนมีความสุข สนุกสนาน ความตั้งใจ ความกระตือรือร้น และมีปฏิสัมพันธ์ในการเรียนการสอน อีกทั้งทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นด้วย
- เกม Chord Heroes และเกม The Little Orchestra ออกแบบโดย รองศาสตราจารย์ ดร. สุกรี เจริญสุข เพื่อให้คนทั่วไปได้เข้าใจโน้ตดนตรีและรู้จักเครื่องดนตรีต่างๆ และเพื่อให้เข้าใจเรื่องตำแหน่งของเครื่องดนตรีในวงออร์เคสตรา ตามลำดับ (มะนาวบนกระดาน, 2560)

จากตัวอย่างบอร์ดเกมที่สามารถนำมาใช้เพื่อวัตถุประสงค์ประสงค์ในการเรียนรู้ข้างต้น จะเห็นได้ว่าบอร์ดเกมที่ส่งเสริมการเรียนรู้ มีทั้งบอร์ดเกมที่ออกแบบขึ้นมาใหม่โดยเฉพาะ เช่น เกม The Xvolution Game เกม Yellow Card เกม Food Transparency เกม Fruits Vegetables Colour Card Game เกม Chord Heroes และเกม The Little Orchestra และบอร์ดเกมที่ถูกรวบรวมมาเพื่อความสนุกสนาน แต่สอดแทรกเนื้อหาเพื่อการเรียนรู้ เช่น เกมกลุ่มที่เล่าเรื่องเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ ที่เป็นการหยิบยกเอาเรื่องราวทางประวัติศาสตร์มาเป็นโครงสร้างในเกม เพื่อให้ผู้เล่นได้เกิดการเรียนรู้ไปพร้อมๆ กับความรู้ที่สนุกสนานและท้าทายในกระบวนการของบอร์ดเกม

ในการนำบอร์ดเกมมาประยุกต์ใช้เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ในด้านต่างๆ จะต้องผ่านกระบวนการคัดเลือกเกมและประยุกต์เกมให้เข้ากับการเรียนรู้ หรือการพัฒนาทักษะใดทักษะหนึ่ง โดยเฉพาะ ทั้งนี้ ในบอร์ดเกมแต่ละเกม องค์ประกอบสำคัญที่เป็นตัวกำหนดโครงสร้างในการเล่น คือ กลศาสตร์ของบอร์ดเกม (Board Game Mechanics) (Adams & Dormans, 2012, p. 1) ซึ่งมีทั้งหมด 51 กลศาสตร์ (Boardgamegeek, n.d.-b) โดยปกติแล้วผู้เล่นบอร์ดเกมสามารถเลือกบอร์ดเกมที่ตรงรสนิยมการเล่นของตนได้โดยการเลือกบอร์ดเกมที่มีกลศาสตร์ตรงกับความต้องการ กล่าวคือนอกจากประเภท (Types) และแนว (Categories) ของบอร์ดเกมแล้ว ผู้เล่นจะสามารถเข้าใจลักษณะของบอร์ดเกมก่อนการเล่นได้โดยการสังเกตจากองค์ประกอบกลศาสตร์ของบอร์ดเกมด้วย ผู้เล่นสามารถเลือกเกมที่สอดคล้องกับรสนิยมและความต้องการเล่นของตนและกลุ่มเพื่อนได้ เพราะฉะนั้นในการนำบอร์ดเกมมาประยุกต์ใช้เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้หรือพัฒนาทักษะด้านใดด้านหนึ่ง ก็สามารถเลือกได้จากกลศาสตร์ของบอร์ดเกมที่กำหนดไว้โดยผู้ออกแบบเกม ซึ่งระบุอย่างชัดเจนที่บรรจุภัณฑ์ของเกมนั้นๆ โดยสิ่งที่น่าสนใจในมุมมองของการสื่อสารเชิงสุนทรียะก็คือ บอร์ดเกมบางเกมมีกลศาสตร์ที่

เกี่ยวข้องกับทักษะสื่อสารการแสดงอยู่ด้วย ได้แก่ การแสดง (Acting) ความจำ (Memory) การสวมบทบาท (Role-Playing) การจำลองเหตุการณ์ (Simulation) และการเล่าเรื่อง (Storytelling) จากกลศาสตร์ที่น่าสนใจข้างต้น ทำให้เกิดข้อสังเกตได้ว่า นักออกแบบบอร์ดเกมได้นำกลศาสตร์ที่มีความเกี่ยวข้องกับทักษะสื่อสารการแสดงมาประกอบเป็นโครงสร้างของเกม จึงอาจเป็นไปได้ว่าบอร์ดเกมจะสามารถส่งเสริมทักษะสื่อสารการแสดงได้ โดยทักษะสื่อสารการแสดงในงานวิจัยนี้หมายรวมถึงทักษะด้านต่างๆ ที่นักแสดงพึงมีในการเป็นนักแสดง ซึ่งเป็นทักษะที่สามารถฝึกฝนได้ด้วยกระบวนการของแบบฝึกหัดเกี่ยวกับทักษะสื่อสารการแสดง และในบางแบบฝึกหัดก็นำรูปแบบของเกมมาใช้เรียกว่าเกมการแสดง (Theatre Games/Acting Games/Drama Game) เป็นวิธีการหนึ่งของการพัฒนาทักษะและคุณสมบัติที่นักแสดงพึงมี ผู้ที่ใช้วิธีการพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดงด้วยเกมการแสดงนี้ จะได้พัฒนา “เครื่องมือของนักแสดง” ได้แก่ ร่างกาย จิตใจ และเสียง ผ่านกระบวนการของเกม ซึ่งจะทำให้นักแสดงได้ฝึกทักษะต่างๆ ในบรรยากาศที่ผ่อนคลาย ไม่กดดัน สามารถสร้างสรรค์อารมณ์ต่างๆ เพื่อนำมาพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดงได้อย่างเต็มที่ โดยเกมการแสดงนั้นได้เริ่มต้นพัฒนาขึ้นใช้ในการสอนการแสดงในช่วงศตวรรษที่ 20 และเป็นวิธีการที่ได้รับความนิยมอย่างแพร่หลาย

นอกจากนี้ จากการทดลองใช้เกมการแสดงเพื่อฝึกนักแสดงโดยนักการละครจำนวนหนึ่ง สนับสนุนแนวความคิดในการนำเกมมาใช้เพื่อส่งเสริมทักษะสื่อสารการแสดง โดยกล่าวว่า การแสดงกับการเล่นนั้นมีความใกล้เคียงกันและสามารถเทียบเคียงกันเพื่อนำมาใช้เป็นเครื่องมือในการพัฒนาทักษะต่างๆ ของนักแสดงได้ รวมถึงช่วยใช้ละลายพฤติกรรม ทำความรู้จักระหว่างนักแสดงด้วยกัน เพื่อให้สามารถทำงานร่วมกันได้อย่างสะดวกอีกด้วย (Spolin, 1999) ผู้ที่มีทักษะสื่อสารการแสดงนอกจากจะสามารถถ่ายทอดสื่อสารการแสดงได้แล้ว ยังจะเป็นผู้มีบุคลิกภาพที่ดี ใช้ภาษาได้ดี ติดต่อสื่อสารได้เป็นอย่างดี ซึ่งเป็นโจทย์ที่ผู้วิจัยสนใจศึกษา เพื่อนำคุณลักษณะของบอร์ดเกมที่สำคัญมาใช้ในการพัฒนาทักษะดังกล่าว

อย่างไรก็ตาม แม้ว่าจากประสบการณ์ในการเรียนและเป็นผู้ช่วยสอนการแสดงของผู้วิจัยเอง พบว่าแบบฝึกหัดการแสดงในชั้นเรียนการแสดงบางแบบฝึกหัด ได้ถูกประยุกต์มาจากบอร์ดเกมประเภทปาร์ตี้เกม (Party Games) บางเกมอยู่บ้าง แต่เกมการแสดง (Theatre Games) และแบบฝึกหัดต่างๆ ก็ยังมีรูปแบบการเล่นที่แตกต่างจากบอร์ดเกมอยู่ เนื่องมาจากลักษณะเฉพาะของบอร์ดเกมคือการเล่นกันในพื้นที่จำกัด เช่น ล้อมวงรอบโต๊ะ ทำให้ผู้เล่นจะต้องนั่งเล่นอยู่กับที่เป็นส่วนใหญ่ เน้นการใช้ความคิด ทั้งความคิดสร้างสรรค์ และการวางแผน การแก้ปัญหาต่างๆ และใช้งานเพียงกล้ามเนื้อมัดเล็กเท่านั้น ในขณะที่เกมการแสดงและแบบฝึกหัดการแสดงโดยทั่วไปมักจะได้ออกกำลังกาย ใช้เสียงและอารมณ์ความรู้สึกอย่างเต็มที่ ประกอบกัน ดังนั้น ผู้วิจัยจึงเห็นว่า บอร์ดเกมจะสามารถพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดงในส่วนของ

ความคิดแต่ละทักษะภายใน รวมถึงทัศนคติที่จำเป็นของนักแสดงที่ดี มากกว่าการพัฒนาทักษะทางร่างกายทั้งร่างกาย ซึ่งจะเป็นโจทย์ที่ผู้วิจัยสนใจศึกษาต่อไป เพื่อนำบอร์ดเกมมาใช้ประกอบกับการใช้เกมการแสดงในการฝึกนักแสดง หรือเพื่อนำมาใช้พัฒนาทักษะสื่อสารการแสดงให้กับบุคคลที่มีใช้นักแสดง เพื่อพัฒนาบุคลิกภาพในการสื่อสาร

ผู้วิจัยตั้งข้อสังเกตอีกว่า เนื่องจากบอร์ดเกมบางกลุ่มจำเป็นต้องใช้ทักษะสื่อสารการแสดงในการเล่น ดังนั้น ผู้ที่มีทักษะสื่อสารการแสดง เช่น นักแสดง ก็จะสามารถเล่นบอร์ดเกมกลุ่มดังกล่าวได้ดี เนื่องจากมีเครื่องมือของนักแสดง ที่สามารถดึงมาใช้ในเกมได้อย่างถูกต้องเหมาะสมกับเวลา และทำให้เกมสนุกมากยิ่งขึ้น และในทางกลับกัน ผู้ที่ไม่มีทักษะสื่อสารการแสดงเช่นผู้เล่นบอร์ดเกมทั่วไปจากแวดวงอาชีพอื่นๆ เมื่อเล่นบอร์ดเกมที่มีกลศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับทักษะสื่อสารการแสดง ก็จะได้ใช้ทักษะนั้นๆ ในการเล่น และเกิดการพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดง ทำให้สามารถพัฒนาบุคลิกภาพในการสื่อสารได้ โดยเฉพาะเมื่อบอร์ดเกมนั้นถูกประยุกต์รูปแบบการเล่นให้เอื้อกับการพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดง การวิจัยนี้จึงมีความสนใจศึกษาองค์ประกอบของบอร์ดเกมที่ส่งเสริมทักษะสื่อสารการแสดง และประยุกต์ใช้บอร์ดเกมเพื่อพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดง โดยการลงมือปฏิบัติการ สร้างสรรค์กระบวนการประยุกต์ใช้บอร์ดเกมเพื่อพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดง

### ปัญหานำการวิจัย

1. บอร์ดเกมมีองค์ประกอบใดบ้างที่ส่งเสริมการพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดง
2. การประยุกต์ใช้บอร์ดเกมเพื่อพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดงมีกระบวนการอย่างไร

### วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาองค์ประกอบของบอร์ดเกมที่ส่งเสริมการพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดง
2. เพื่อประยุกต์ใช้บอร์ดเกมในการพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดง

### ขอบเขตการวิจัย

ผู้วิจัยจะศึกษาบอร์ดเกมที่มีอยู่แล้วในตลาดปัจจุบัน ที่มีองค์ประกอบด้านต่างๆ ได้แก่ องค์ประกอบด้านประเภทของบอร์ดเกม องค์ประกอบด้านแนวของบอร์ดเกม และองค์ประกอบด้านกลศาสตร์ของบอร์ดเกม ที่สอดคล้องกับทักษะสื่อสารการแสดง และเกมการแสดง โดยสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านบอร์ดเกมแบบเจาะลึก แล้วคัดเลือก วางแผนการประยุกต์ใช้บอร์ดเกมในการพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดง

ศึกษากับกลุ่มตัวอย่างการวิจัย ที่จะเป็นกลุ่มนักแสดง และกลุ่มนักเล่นบอร์ดเกม โดยคัดเลือกกลุ่มนักแสดงที่มีประสบการณ์การแสดง 5 ปีขึ้นไป จำนวน 6 คน และนักเล่นบอร์ดเกมที่มีประสบการณ์การเล่นบอร์ดเกม 2 ปีขึ้นไป และไม่มีทักษะสื่อสารการแสดง จำนวน 6 คน เท่าๆ กัน เพื่อศึกษากระบวนการประยุกต์ใช้บอร์ดเกมเพื่อพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดง

### คำจำกัดความในงานวิจัย

บอร์ดเกม (Board Games) หมายถึง เกมประเภทหนึ่งที่ต้องเล่นกันบนพื้นผิวเรียบ เช่น โต๊ะ หรือพื้น เป็นต้น โดยเกมจะบรรจุมาในกล่อง ภายในกล่องมีอุปกรณ์การเล่นพร้อมหนังสือคู่มือวิธีการเล่น บอกรกฎเกณฑ์ กติกา ข้อตกลงก่อนการเล่นเกม โดยผู้เล่นจะมีวิธีการชนะเกมได้หลากหลายวิธีแล้วแต่การกำหนดของเกม ซึ่งอาจมีเงื่อนไขต่างกันในแต่ละคน

การประยุกต์ใช้ หมายถึง การนำสิ่งที่มีอยู่เดิม มาปรับใช้ให้เหมาะสมกับบริบทใหม่ หรือสถานการณ์ใหม่ ในการศึกษาการประยุกต์ใช้บอร์ดเกม เป็นการนำบอร์ดเกมที่มีอยู่เดิมมาปรับวิธีการเล่น หรือองค์ประกอบในการเล่น เพื่อให้เหมาะสม และได้ผลตรงตามวัตถุประสงค์

ประเภทของบอร์ดเกม (Board Game Types) หมายถึง การจำแนกบอร์ดเกมอย่างกว้างๆ ออกเป็น 5 ประเภทด้วยกัน ได้แก่ เกมครอบครัว เกมวางแผน ปาร์ตี้เกม เกมนามธรรม และเกมที่มีธีม

ปาร์ตี้เกม (Party Games) หมายถึง ประเภทหนึ่งของบอร์ดเกม ที่กำหนดจำนวนผู้เล่น 4-6 คนขึ้นไป มีกติกาที่เข้าใจง่าย สามารถอธิบายให้ผู้เล่นทุกคนเข้าใจได้ภายในเวลา 5-10 นาที มีกลศาสตร์ที่ทำให้ผู้เล่นได้พูดคุย โต้เถียง หยอกล้อ มีความสนุกสนานเหมือนการสังสรรค์ มักบรรจุบอร์ดเกมประเภทนี้ไว้ในกล่องขนาดเล็ก พกพาสะดวก

แนวของบอร์ดเกม (Board Game Categories) หมายถึง การจัดกลุ่มบอร์ดเกมด้วยแนวของเกม โดยระบุแนวของบอร์ดเกมไว้ที่กล่องของบอร์ดเกมอย่างชัดเจน เป็นการจัดกลุ่มที่ละเอียดกว่าประเภทของบอร์ดเกม

เกมแกล้งกัน (Bluffing Games) หมายถึง เกมในแนวแกล้งกัน ซึ่งเป็นแนวหนึ่งของบอร์ดเกมที่ ถูกกำหนดด้วยกลศาสตร์ของบอร์ดเกมเพื่อให้ผู้เล่นต้องแกล้งกัน อำกัน หยอกล้อ หรือโต้เถียงกัน

เกมเล่าเรื่อง (Storytelling Games) หมายถึง เกมในแนวเล่าเรื่อง ซึ่งเป็นแนวหนึ่งของบอร์ดเกมที่กำหนดด้วยกลศาสตร์การเล่าเรื่อง (Storytelling) ให้ผู้เล่นต้องเล่าเรื่อง โดยอาจเป็นการกระทำหลักของเกมหรือไม่ก็ได้

เกมตัดตัวเลือก (Deduction) หมายถึง เกมในแนวตัดตัวเลือก ซึ่งเป็นแนวหนึ่งของบอร์ดเกม ที่กำหนดวิธีการเอาชนะเกมวิธีหนึ่ง ด้วยการเลือกตัวเลือกที่ถูกที่สุด ผู้เล่นจะต้องตัดตัวเลือกที่เป็นไปได้ น้อยที่สุดออกไปเรื่อยๆ ประกอบกับการตัดสินใจเลือกตัวเลือกที่ถูกต้องในการเอาชนะเกม

กลศาสตร์ของบอร์ดเกม (Board Game Mechanics) หมายถึง โครงสร้างของกฎเกณฑ์ กระบวนการ และข้อมูลในหัวใจหลักของบอร์ดเกม ที่ถูกออกแบบมาเพื่อใช้ในขั้นตอนต่างๆ ในการเล่นเกมน กำหนดว่าเมื่อใดหรือองค์ประกอบอะไรที่จะนำไปสู่ชัยชนะหรือความพ่ายแพ้

กลศาสตร์การเล่าเรื่อง (Storytelling) หมายถึง กลศาสตร์ที่กำหนดให้ผู้เล่นต้องเล่าเรื่องในเกม

กลศาสตร์ความจำ (Memory) หมายถึง กลศาสตร์ที่กำหนดให้ผู้เล่นต้องใช้ความจำในเกม

กลศาสตร์การสวมบทบาท (Role-Playing) หมายถึง กลศาสตร์ที่กำหนดให้ผู้เล่นต้องสวมบทบาทเป็นตัวละครใดตัวละครหนึ่งในเกม

ผู้ดำเนินเกม (Game Master) หมายถึง บุคคลที่ทำหน้าที่อธิบายกติกา เงื่อนไข ข้อตกลง ที่ผู้เล่นบอร์ดเกมทุกคนควรจะทราบก่อนการเล่น และกำกับควบคุมให้เกมนั้นเป็นไปอย่างที่เราจะ เป็น คือ ไม่ผิดกติกา ไม่ติดขัด และคอยตอบข้อสงสัยของผู้เล่นตามสมควร เพื่อให้เกมยังสามารถ ดำเนินไปได้

ทักษะสื่อสารการแสดง (Performing Arts Communication Skill) หมายถึง ทักษะที่ส่งเสริม คุณสมบัติของนักแสดง ได้แก่ ความสามารถในการใช้ภาษาพูด ความพร้อมของอารมณ์และความรู้สึก ความพร้อมของประสาทสัมผัส สมานธิ ความสามารถในการสังเกต ความจำ ความเข้าใจ ความคิด สร้างสรรค์และจินตนาการ ความกล้าแสดงออก และการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า

### ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. องค์ประกอบของบอร์ดเกมที่ส่งเสริมทักษะสื่อสารการแสดง
2. กระบวนการประยุกต์ใช้บอร์ดเกมเพื่อพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดง

## บทที่ 2

### แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยเรื่อง “การประยุกต์ใช้บอร์ดเกมเพื่อพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดง” เป็นงานวิจัยประยุกต์ (Applied Research) ที่มุ่งทดลองประยุกต์ใช้บอร์ดเกมเพื่อพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดง ตามวัตถุประสงค์การวิจัยคือการศึกษาองค์ประกอบของบอร์ดเกมที่ส่งเสริมทักษะสื่อสารการแสดง และศึกษากระบวนการของการประยุกต์ใช้บอร์ดเกมเพื่อพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดง โดยในการวิจัยจะมีแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องดังนี้

1. แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับทักษะสื่อสารการแสดง
  - 1.1 คำจำกัดความของทักษะสื่อสารการแสดง
  - 1.2 แนวคิดเรื่องคุณสมบัติของนักแสดงที่ดี
  - 1.3 แนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดงด้วยเกม
2. แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับบอร์ดเกม
  - 2.1 คำจำกัดความของบอร์ดเกม
  - 2.2 ประเภทของบอร์ดเกม
  - 2.3 แนวของบอร์ดเกม
  - 2.4 แนวคิดเรื่องกลศาสตร์ของบอร์ดเกม
3. แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้
  - 3.1 แนวคิดเรื่องการจัดระดับการเรียนรู้
  - 3.2 ทฤษฎีเงื่อนไขการเรียนรู้
  - 3.3 แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้และการพัฒนาทักษะ

## 1. แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับทักษะสื่อสารการแสดง

### 1.1 คำจำกัดความของทักษะสื่อสารการแสดง

McCarthy (2001, pp. 5-6) ได้ให้ความหมายของสื่อสารการแสดง หรือ Performing Arts ไว้ว่า หมายถึงการละคร (Theatre) ดนตรี (Music) โอเปร่า (Opera) และการเต้นรำ (Dance) ตั้งแต่การแสดงศิลปะชั้นสูง (High-Arts) จนถึงศิลปะประชานิยม (Popular Arts) ซึ่งหมายความรวมถึงการแสดงสดที่แสดงในพื้นที่สำหรับจัดแสดงต่างๆ และการแสดงที่ไม่สด ที่ถ่ายทอดทางสื่อมวลชน (Mass Media) เช่น ซีดี หรืออุปกรณ์บันทึกอื่นๆ วิทยุ วิดีโอ โทรทัศน์ หรืออินเทอร์เน็ต รวมถึงภาพยนตร์ประเภทต่างๆ ด้วย

ถิรนนท์ อนุวัชศิริวงศ์ (2546, น. 5-7) ให้ความหมายของคำว่าสื่อสารการแสดง (Performing Arts หรือ Performing Arts Communication) ว่าเป็นสื่อจินตคติประเภทที่มีการแสดงเป็นองค์ประกอบสำคัญ ไม่ว่าจะเป็นการแสดงแนวจารีตอย่างลิเก จั๊ว หรือการแสดงละครเวทีสมัยใหม่ ตลอดจนการแสดงในสื่ออิเล็กทรอนิกส์ อย่างละครโทรทัศน์ และภาพยนตร์ ล้วนเป็นสื่อสารการแสดง และสื่อจินตคติด้วย โดยสื่อจินตคตินั้นเป็นความหมายกว้าง ครอบคลุมสื่อทุกประเภทที่มุ่งเน้นอารมณ์ ความรู้สึก ในรูปแบบของศิลปะ ทั้งที่มีองค์ประกอบของการแสดงและไม่มีองค์ประกอบของการแสดง

สื่อสารการแสดง จึงหมายถึงการสื่อสารเชิงจินตคติ เป็นการสื่อสารโดยมุ่งเน้นผลทางอารมณ์ ความรู้สึกของผู้รับสารหรือผู้ชม หรือการสื่อสารเชิงสุนทรีย์ ที่มีการแสดงเป็นองค์ประกอบสำคัญ หมายความรวมถึงการสื่อสารเชิงจินตคติทั้งหมดที่มีองค์ประกอบการแสดง ไม่ว่าจะเป็นการแสดงแนวจารีต หรือการแสดงสมัยใหม่ ในพื้นที่การแสดงสด และบันทึกการแสดงถ่ายทอดทางสื่อต่างๆ ด้วย

สื่อสารการแสดงมีความหมายกว้างกว่าสื่อสารการละคร ดังนั้นนักแสดงในความหมายของสื่อสารการแสดง จึงครอบคลุมทั้งนักแสดงละคร และนักแสดงสื่อสารการแสดงประเภทอื่นๆ ด้วย เช่น นักร้อง นักแสดงลิเก นักแสดงจั๊ว นักบัลเลต์ ดังนั้น ทักษะสื่อสารการแสดงจึงหมายถึงความสามารถและความชำนาญในการสื่อสารการแสดง ซึ่งหมายความรวมถึงทั้งทักษะการแสดงละคร และทักษะการแสดงสื่อจินตคติอื่นๆ เพื่อสื่อสารถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึก ให้ผู้ชมรู้สึกคล้อยตามประทับใจ อันเป็นทักษะที่จำเป็นของนักแสดงในฐานะผู้ส่งสารในกระบวนการสื่อสาร

ในการวิจัยนี้ ผู้วิจัยจึงจะจำกัดความคำว่า ทักษะสื่อสารการแสดง ว่าเป็นทักษะที่นักแสดงพึงมี เป็นความสามารถและความชำนาญที่ต้องใช้ในสื่อสารการแสดง เพื่อสื่อสารถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึก ซึ่งเป็นสาระสำคัญของ “การสื่อสารเชิงสุนทรีย์” ของสื่อสารการแสดง โดยจะขยายความทักษะที่นักแสดงพึงมีในแนวความคิดเรื่องคุณสมบัติของนักแสดงในหัวข้อ 1.2 ต่อไป



## 1.2 แนวคิดเรื่องคุณสมบัติของนักแสดงที่ดี

ในการแสดง นอกเหนือจากทักษะการแสดง (Acting) แล้ว นักแสดงจะต้องพัฒนาทักษะอื่นๆ ที่ส่งเสริมการเป็นนักแสดง รวมถึงจะต้องมีคุณสมบัติที่พึงจะเป็น (สไตล ปันธุมโกมล, 2538) ดังนี้

1. ความมุ่งมั่นของจิตใจ หมายถึง สำนึกที่นักแสดงพึงมีต่ออาชีพนักแสดง ต่อตนเอง และส่วนรวม กล่าวคือ นักแสดงจะต้องเป็นผู้ที่รักศิลปะการแสดง มีใจความเด่นความดั่ง หรือรูปลักษณะภายนอกที่ฉาบฉวย เป็นคุณสมบัติที่สำคัญที่สุดสำหรับผู้ที่ต้องการประกอบอาชีพนักแสดงทุกคน เพราะเป็นการมีทัศนคติที่ถูกต้องต่ออาชีพ และมองเห็นคุณค่าของตนเองและส่วนรวม
2. ความพร้อมของร่างกายและเสียง หมายถึง การดูแลฝึกฝนร่างกายและเสียงให้พร้อมใช้สร้างสรรค์ผลงานศิลปะการแสดงได้เสมอ สามารถผ่อนคลายความตึงเครียดของร่างกาย สามารถบังคับกล้ามเนื้อทุกส่วนสัด ให้ร่างกายเคลื่อนไหวไปตามความต้องการของบทบาทอย่างคล่องแคล่วไม่ขัดเขิน สามารถใช้เสียงและบังคับเสียง ทั้งเสียงพูดและเสียงร้องเพลง รวมถึงการหายใจถูกวิธี และความสามารถในการใช้ภาษาพูดได้เป็นอย่างดีด้วย
3. ความพร้อมของอารมณ์ความรู้สึก หมายถึง นักแสดงจะต้องสามารถควบคุมการแสดงออกอารมณ์ความรู้สึกให้ออกมาอย่างพอเหมาะ โดยสร้างขึ้นมาจากภายใน
4. ความพร้อมของประสาทสัมผัส หมายถึง นักแสดงจะต้องมีประสาทสัมผัสที่ไวและละเอียดอ่อน เพื่อนำมาใช้ในการแสดงได้
5. สมาน การมีสมาธิสูงในการแสดงจะทำให้นักแสดงมีจุดหมายในการแสดงที่ชัดเจน และแสดงออกอย่างมีเป้าหมาย ทำให้การแสดงมีทิศทาง มีความต้องการ มีแรงขับเคลื่อนที่ชัดเจน สามารถทำให้ผู้ชมประทับใจ เชื่อ และติดตามผลงานของนักแสดงด้วยสมาธิสูงมากเช่นกัน
6. ความสามารถในการสังเกต หมายถึง ความช่างสังเกตของนักแสดงที่ควรได้รับการฝึกฝนกระทั่งติดเป็นนิสัย เพื่อนำมาใช้ในการแสดงและการตีความหมายบทละคร โดยการฝึกสังเกตการแสดงออกของมนุษย์รอบตัว ในสภาพแวดล้อมต่างๆ สถานะต่างๆ และอารมณ์ความรู้สึกภายในของตนเองที่มีต่อสิ่งต่างๆ คนต่างๆ รอบตัว
7. ความจำ หมายถึง ความสามารถในการจำและรักษาประสบการณ์ของชีวิตมาเป็นวัตถุดิบในการสร้างสรรค์อารมณ์และความรู้สึกในการแสดง
8. ความเข้าใจ หมายถึง ความเข้าใจชีวิตมนุษย์ เข้าใจตนเองและผู้อื่น เข้าใจบทบาทของตัวละครที่จะแสดง และเข้าใจในศิลปะการแสดง ซึ่งจะทำให้นักแสดง “ตีบทแตก” เพราะสามารถสวมบทบาทเป็นตัวละครได้อย่างแนบเนียน เข้าใจในทุกการกระทำ ทุกคำพูดของตัวละครเป็นที่ประทับใจแก่ผู้ชม

9. ความเชื่อ หมายถึง ความเชื่อในบทบาทที่ตนกำลังแสดง เพื่อสามารถถ่ายทอดความคิด อารมณ์ และความรู้สึกของตัวละครผู้ผู้ผู้ชมได้ เพราะการแสดงที่จริงใจจะทำให้ผู้ชมสามารถรับรู้ “สาร” ที่ผู้ประพันธ์และผู้กำกับการแสดงต้องการสื่อสารต่อผู้ชมได้อย่างเต็มที่

10. วินัย ความตั้งใจจริง และความขยันหมั่นเพียร หมายถึง ความรับผิดชอบในหน้าที่นักแสดงของตน และความตั้งใจในการประกอบอาชีพการแสดง เพราะจะต้องทำงานร่วมกับทีมงานจำนวนมาก รวมถึงความขยันฝึกฝนพัฒนาตนเองอยู่เสมอ

11. รสนิยมที่ดี ซึ่งปลูกฝังได้จากการศึกษาให้เข้าใจถึงหลักวิชาที่สำคัญเกี่ยวกับการแสดง และหาประสบการณ์จากการดูละครที่ดี ร่วมงานละครที่ได้มาตรฐาน และอ่านบทละครที่มีคุณค่า ทำให้สามารถตัดสินใจแยกแยะได้ว่า การแสดงอย่างไรมีศิลปะ อย่างไรขาดศิลปะ และนำความรู้ดังกล่าวมาปรับปรุงแก้ไขการแสดงของตนได้

12. พรสวรรค์ หมายถึง คุณสมบัติที่ติดตัวมาแต่เกิด ซึ่งทำให้นักแสดงผู้นั้นมีความสามารถทางการแสดงพิเศษกว่าผู้อื่น อย่างไรก็ตาม นักแสดงทุกคนจะต้องผ่านการฝึกฝนเพื่อพัฒนาความสามารถทางการแสดงให้ดียิ่งขึ้นไปอีก

นอกจากนี้ มัทนี รัตนิน (2555, น. 4) ยังได้กล่าวถึงหลักเบื้องต้นของการฝึกซ้อมนักแสดง เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุด ว่าจะต้องฝึกซ้อมองค์ประกอบต่างๆ ดังต่อไปนี้

1. การอ่านและตีความบทละคร (Interpretative Training) หมายถึง การวิเคราะห์ตัวละคร วิเคราะห์การกระทำ และแรงผลักดันที่เป็นเหตุของการกระทำ การวิเคราะห์ความหมายของละครทั้งเรื่อง และของแต่ละฉาก แต่ละช่วง แต่ละหน่วย

2. การฝึกอารมณ์ความรู้สึกภายใน (Internal Training) หมายถึง การวิเคราะห์ทางจิตวิทยา สัญชาตญาณของมนุษย์ ญาณ ความสำนึก จิตใต้สำนึก ปฏิบัติทางอารมณ์ ปฏิบัติทางไสตล์สัมผัส และฝึกซ้อมจนเป็นธรรมชาติ

3. การฝึกร่างกายภายนอก (External Training) หมายถึง การฝึกร่างกายและเสียงให้เป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพ คล่องแคล่ว ใช้งานได้ทันที และชำนาญในการแสดงออกบนเวทีในการเคลื่อนไหว การพูด การเปล่งเสียง ซึ่งเป็นกลไกและอุปกรณ์ของนักแสดงโดยตรง ให้สามารถสื่อความหมายได้ชัดเจน สมจริง มีพลัง และดึงดูดความสนใจผู้ชม สื่อสารได้รวดเร็วตรงเป้าหมายและเป็นธรรมชาติ

4. การฝึกความชำนาญในการแสดง การสื่อสารกับผู้ชมตามตำแหน่งต่างๆ บนเวที (Stage Position) ลีลา-จังหวะ (Tempo – Rhythm) การควบคุมพลัง (Controlled Energy) สามารถแสดงได้หลายรอบหลายครั้งไม่เหน็ดเหนื่อย ไม่เสื่อมสมรรถภาพและความสด

5. การฝึกเทคนิคในการซ้อมละคร (Rehearsal Techniques) หมายถึง การซ้อมตามลำดับขั้นตอนกับผู้แสดงอื่น ผู้กำกับการแสดง ผู้กำกับเวที ทีมงานเบื้องหลัง วินัย ระเบียบ ความ

ตรงต่อเวลา การรักษาหน้าที่ การทำงานเป็นหมู่คณะ จริยธรรม มารยาทของนักแสดง การเตรียมตัว ก่อนแสง เทคนิคต่างๆ ของการแสดง

6. การพัฒนาตนเองด้านการศึกษาศิลปวัฒนธรรม ที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่ตนแสดง และเกี่ยวกับประวัติการพัฒนาของละคร วรรณคดี ดนตรี ศิลปะ นาฏศิลป์ สังคมศึกษา ประวัติศาสตร์ จิตวิทยา ที่จะเพิ่มพูนความเข้าใจของตนให้ดีและลึกซึ้งขึ้น

จากข้อมูลด้านคุณสมบัติของนักแสดงที่ดี (สดใส พันธุมโกมล, 2538) และข้อมูลการฝึกฝน เพื่อเป็นนักแสดง (มีทนี รัตน์, 2555) ผู้วิจัยสามารถสรุปความสอดคล้องระหว่างการฝึกและผลของการฝึก โดยจำแนกคุณสมบัติของนักแสดงที่ดีออกเป็น 3 กลุ่ม ตามทักษะภายใน ทักษะร่างกาย (สมรรถภาพ) และทักษะทางสังคม ดังนี้

ตารางที่ 1 ความสอดคล้องของคุณสมบัติของนักแสดงที่ดีและหลักการฝึกซ้อมนักแสดง

ทักษะ	คุณสมบัติของนักแสดงที่ดี	หลักเบื้องต้นของการฝึกซ้อมนักแสดง
ทักษะภายใน	ความเข้าใจ	การอ่านและตีความบทละคร
	ความสามารถในการสังเกต	
	ความพร้อมของอารมณ์และความรู้สึก	การฝึกอารมณ์ความรู้สึกภายใน
	ความพร้อมของประสาทสัมผัส	
	ความจำ	
	ความเชื่อ	การฝึกความชำนาญทางการแสดง
	ความมุ่งมั่นของจิตใจ	การพัฒนาตนเองด้านการศึกษาศิลปวัฒนธรรม
รสนิยม		
ทักษะร่างกาย (สมรรถภาพ)	ความพร้อมของร่างกายและเสียง	การฝึกร่างกายภายนอก
		การฝึกความชำนาญทางการแสดง
ทักษะทางสังคม	วินัย ความตั้งใจจริง และความขยันหมั่นเพียร	การฝึกเทคนิคในการซ้อมละคร

จากตารางที่ 1 ข้างต้นนี้ จะเห็นได้ว่า คุณสมบัติของนักแสดงที่ดี จัดเป็นทักษะภายในเป็นส่วนใหญ่ ได้แก่ ความเข้าใจ ความพร้อมของอารมณ์และความรู้สึก ความพร้อมของประสาทสัมผัส ความจำ ความเชื่อ ความมุ่งมั่นของจิตใจ และรสนิยม สามารถพัฒนาได้ด้วยการอ่านและตีความบทละคร การฝึกอารมณ์ความรู้สึกจากภายใน การฝึกความชำนาญทางการแสดง และการพัฒนาตนเอง ด้านการศึกษาศิลปวัฒนธรรม นอกจากนี้หากไม่นับพรสวรรค์ ที่เป็นคุณสมบัติที่ติดตัวมาตั้งแต่กำเนิดแล้วนั้น ในการฝึกซ้อมการแสดงด้วย 1 วิธี สามารถเสริมสร้างคุณสมบัติของนักแสดงที่ดีได้ 1 คุณสมบัติขึ้นไป

การฝึกซ้อมนักแสดงโดยการฝึกอารมณ์ความรู้สึกภายใน สามารถเสริมคุณลักษณะของนักแสดงได้ถึง 3 ประการ ซึ่งเป็นหลักการฝึกซ้อมนักแสดงที่สามารถส่งเสริมคุณลักษณะได้มากที่สุด ดังนั้น ผู้วิจัยจึงมีความสนใจในกระบวนการฝึกอารมณ์ความรู้สึกภายใน เพื่อส่งเสริม ความพร้อมของอารมณ์ความรู้สึก ความพร้อมของประสาทสัมผัส และความจำ

### 1.3 แนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดงด้วยเกม

เกมการแสดง เป็นวิธีการหนึ่งของการฝึกนักแสดงที่พัฒนาขึ้นในศตวรรษที่ 20 โดยผู้เชี่ยวชาญเช่น โจน ลิตเติลวูด (Joan Littlewood), วิโอลา สปอลิน (Viola Spolin), พอล ซิลส์ (Paul Sills), ไคลฟ์ บาร์เกอร์ (Clive Barker), คีธ จอห์นสโตน (Keith Johnstone), เจอร์ซี โกรโตสกี (Jerzy Grotowski) และอากุสโต โบล (Augusto Boal) โดยทั่วไปแล้วเกมการแสดงจะถูกใช้เป็นแบบฝึกหัดเพื่ออุ่นเครื่อง (Warm-up Exercises) สำหรับนักแสดง เพื่อเตรียมความพร้อมก่อนเข้าสู่กระบวนการซ้อมละคร นอกจากนี้เกมการแสดงยังถูกใช้ในการละครบำบัด (Drama Therapy) เพื่อเอาชนะความวิตกกังวลโดยการจำลองสถานการณ์ ซึ่งจะสามารถลดความกลัวในชีวิตจริงได้

เกมการแสดงเป็นเครื่องมือที่สำคัญยิ่งที่ช่วยให้ผู้เรียนรู้สึกผ่อนคลาย อบอุ่น และมีสมาธิ ช่วยพัฒนาทักษะต่างๆ ที่จำเป็นในการแสดงทั้ง Acting และ Performing โดย Rooyackers and Bowman (1997, pp. 3-5) ได้กล่าวไว้ว่าเกมการแสดงเป็นการเชื่อมโยงให้การแสดงกับการเล่นเข้ามาเป็นหนึ่งสิ่งเดียวกัน โดยขณะที่ผู้เล่นกำลังเล่นเกมการแสดง ผู้เล่นจะได้หลีกเลี่ยงจากความจริง (Reality) และแสดงออกแตกต่างจากความจริง ผู้เล่นจะได้กลายเป็นคนอื่น คิดและมีอารมณ์ความรู้สึกในแบบของคนอื่นในชั่วขณะหนึ่ง ได้มีโอกาสในการลองผิดลองถูก กล้าทำในสิ่งที่ไม่สามารถทำได้ในชีวิตประจำวัน จินตนาการในลักษณะนี้ไม่ใช่สำหรับเด็กเท่านั้น แต่ผู้ใหญ่ก็มีความต้องการและจำเป็นที่จะหลีกเลี่ยงความจริง ไปใช้ชีวิตเป็นคนอื่น เพื่อผ่อนคลายจากชีวิตจริงในแต่ละวันของตน

เกมการแสดงมีชื่อเรียกแตกต่างกันในแต่ละสำนัก เช่น Theatre Games หรือ Drama Games หรือ Acting Games ล้วนแล้วแต่เป็นเกมที่สร้างสรรค์โดยผนวกทักษะการแสดง และทักษะอื่นๆ ที่จำเป็นสำหรับการแสดงเข้าไปด้วย เพื่อจุดประสงค์ในการฝึกฝนและพัฒนาทักษะการแสดง

ของผู้เล่น และทำให้การเรียนรู้การแสดงเป็นไปอย่างสนุกสนาน ผ่อนคลาย ได้ผลจริง Paul ซึ่งแม้ว่า เกมการแสดง กับการแสดง อาจมีความคล้ายกันอยู่มาก อย่างไรก็ตามเราจะต้องไม่สับสนระหว่าง การแสดงกับเกมการแสดง ซึ่งต่างกันตรงที่เกมการแสดงสามารถเล่นที่ไหนก็ได้ และถูกเรียกว่า “การเล่น” (Play On Boardgame Admin) แต่การแสดงจะต้องถูกแสดงโดยมีผู้ชมและถูกเรียกว่า “การแสดง” (Performance) (Rooyackers & Bowman, 1997, pp. 3-4)

โจน ลิตเติลวูด ใช้เกมการแสดงมาช่วยในการฝึกซ้อมการแสดงละคร โดยทุกคนเรียนรู้ไปพร้อมๆ กันระหว่างฝึกซ้อมทุกครั้ง โดยเริ่มครั้งแรกในละครเรื่อง The Hostage ในเทศกาลละคร Théâtre des Nations Festival ณ กรุงปารีส ประเทศฝรั่งเศส จากการจัดเวิร์คชอปที่เรียกว่า Theatre Workshop พบว่า การแสดงและบทสนทนาได้บูรณาการและส่งต่อซึ่งกันและกัน และเมื่อ บทพูด เนื้อเรื่อง การเคลื่อนไหว และการแสดงออกได้บูรณาการรวมกันแล้ว การแสดงของนักแสดงก็มีชีวิตชีวา และทำให้นักแสดงคนอื่นๆ ทุกคนที่แสดงร่วมอยู่ในฉากนั้นด้วยกันสามารถแสดงแบบต้นสด (Improvise) จากความเข้าใจของตนได้ และสามารถนำพาฉากการแสดงนั้นๆ ให้ดำเนินไปได้โดยไม่ ยาก

วิโอลา สโปลิน เชื่อว่าเกมการแสดงจะสามารถช่วยพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดงได้ เพราะ เกมเป็นการรวมกลุ่มกันของมนุษย์ เพื่อให้ได้มีประสบการณ์บางอย่างที่ไม่สามารถมีได้ใน ชีวิตประจำวัน ผู้ที่ใช้เกมในการฝึกจะรู้สึกว่าคุณไม่ได้ถูกฝึก แต่กำลังเล่นอย่างอิสระ ระหว่างการเล่น เกมนั้นผู้เล่นจึงจะได้พัฒนาทักษะต่างๆ ในทุกๆ ขณะของความรู้สึกสนุกสนานและตื่นเต้นใน เกม และการใช้เกมการแสดงนั้นมีใช้เพียงแค่เพื่อการฝึกซ้อมละครเท่านั้น แต่ยังใช้เพื่อพัฒนาการส่วนตัวของ นักแสดงด้วย (Spolin, 1999, pp. 4-6)

วิโอลา สโปลิน ได้ร่วมกันจัดกระบวนการพัฒนาทักษะการแสดงกับ พอล ซิลส์ ลูกชายของ เธอ ที่ Second City Company ในช่วงปี ค.ศ. 1960-1965 ฝึกนักแสดงที่มีชื่อเสียงจำนวนมาก และ พัฒนาเกมการแสดงขึ้น กระทั่งเทคนิคการแสดงของวิโอลา สโปลิน และการฝึกนักแสดงแบบสโปลิน และซิลส์ ได้กลายมาเป็นปรากฏการณ์กว้างขวางทั่วโลก ([www.sillsspolintheaterworks.com](http://www.sillsspolintheaterworks.com))

เจอร์ซี โกรโตสกี ชาวโปแลนด์ ได้จัดกระบวนการฝึกนักแสดงด้วยเกมการแสดงในชื่อ Polish Theatre Practitioner ในช่วงทศวรรษ 1960 และ 1970 ที่ The Polish Laboratory Theatre ที่ เขาเป็นผู้ก่อตั้งเอง โดยใช้เกมการแสดงทดลองฝึกทักษะกับกลุ่มนักแสดงในกลุ่ม Poor Theatre ของ เขาเอง โดยที่การฝึกดังกล่าวจะช่วยให้กำจัดปัญหาในการแสดงได้แก่ การคิดวางแผนล่วงหน้า การ แสดงแบบซ้ำซากหรือคliche (cliché) และเตรียมความพร้อมด้านเทคนิคต่างๆ ได้แก่ การหายใจ การ พุด และการคิด (Cash, 2014 ออนไลน์)

เกมการแสดง เป็นการเชื่อมโยงให้การแสดงกับการเล่นเข้ามาเป็นหนึ่งสิ่งเดียวกัน โดยขณะที่ผู้ เล่นกำลังเล่นเกมการแสดง ผู้เล่นจะได้หลีกเลี่ยงจากความจริง (Reality) และแสดงออกแตกต่างจาก

ความจริง ผู้เล่นจะได้กลายเป็นคนอื่น คิดและมีอารมณ์ความรู้สึกในแบบของคนอื่นในช่วงขณะหนึ่ง ได้มีโอกาสในการลองผิดลองถูก กล้าทำในสิ่งที่ไม่สามารถทำได้ในชีวิตประจำวัน จินตนาการในลักษณะนี้ไม่ใช่สำหรับเด็กเท่านั้น แต่ผู้ใหญ่ก็มีความต้องการและจำเป็นที่จะหลีกเลี่ยงความจริง ไปใช้ชีวิตเป็นคนอื่น เพื่อผ่อนคลายจากชีวิตจริงในแต่ละวันของตน (Rooyackers & Bowman, 1997)

Wells (2004) กล่าวว่า เกม เป็นทั้งการฝึกและการแสดงในเวลาเดียวกัน กล่าวคือ เกมเป็นทั้งการเตรียมความพร้อมสำหรับสถานการณ์จริง และยังเป็นสถานการณ์จริงด้วย การเล่นเกมการแสดงจะทำให้เราได้มองเห็นชีวิตทั้งหมดเป็นเกมเกมหนึ่ง และทำให้เราได้จินตนาการชีวิตทั้งชีวิตของเรา เป็นเสมือนพิธีกรรมหรือเหตุการณ์อย่างหนึ่งโดยใช้เวลาเพียงสั้นๆ เป็นเพียงกิจกรรมอย่างหนึ่ง ที่ไม่กระทบต่อชีวิตจริง แต่เสมือนชีวิตจริง

เกมการแสดง ถูกนำมาใช้เป็นรูปแบบการฝึกนักแสดงโดยการใช้เกมเป็นแบบฝึกหัด สามารถใช้ฝึกทักษะด้านต่างๆ ของนักแสดงได้อย่างครบถ้วน มีโรงเรียนสอนการแสดงหลายสำนักทั่วโลก ใช้เกมการแสดงเป็นแบบฝึกหัดนักแสดง รวมถึงที่ไทยด้วยเช่นกัน เพราะเกมการแสดงทำให้เกิดการเรียนรู้ที่ผ่อนคลาย (Relaxing) เพื่อประโยชน์ในด้านการศึกษาประยุกต์ ที่เกี่ยวกับศิลปะศาสตร์ ศิลปะการละคร วาทกรรม ทั้งยังมีประโยชน์ต่อการพัฒนาบุคลิกภาพส่วนตัวและสังคมของผู้เล่นได้ด้วย โดยเกมการแสดงถูกออกแบบมาเพื่อจุดประสงค์ต่างๆ ได้แก่ ความคิดสร้างสรรค์ พัฒนาทักษะด้านการแสดงออก พัฒนาทักษะทางภาษา พัฒนาทักษะการฟังและการสังเกต พัฒนาทักษะทางสังคม และสร้างความมั่นใจในตนเอง (Rooyackers & Hofland, 2002, pp. 1-2) โดยผู้วิจัยจะจำแนกประเภทของเกมการแสดงออกเป็นกลุ่มอย่างกว้างๆ ได้ดังนี้

1.3.1 Introduction Games / Warm-Ups เป็นวิธีที่เหมาะสมที่สุดในการเริ่มต้นชั้นเรียน และทำความรู้จักกับกลุ่มใหม่ เกมกลุ่มนี้จะช่วยแนะนำรูปแบบการทำงานและบอกกฎเกณฑ์ต่างๆ ไปของผู้สอนอย่างชัดเจน เกมเหล่านี้เป็นการสร้างบรรยากาศให้เป็นมิตร เตรียมทั้งจิตใจและร่างกายของผู้เรียนให้พร้อมสำหรับการเรียนรู้

1.3.2 Improvisation Games หรือที่ มัทนี รัตนิน (2555, น. 14) เรียกว่า “การแสดงละครสด” (Improvisation) เป็นกระบวนการหนึ่งของการฝึกการแสดง เป็นการฝึกฝนขั้นพื้นฐานของการแสดง โดยใช้วิธีการสมมติเหตุการณ์ สถานการณ์ สถานที่ เวลา และลักษณะตัวละครโดยสังเขป ไม่ลงรายละเอียดการแสดงออก ไม่มีบทพูด ไม่มีการกำกับตำแหน่งการยืน เดิน นั่ง และการเคลื่อนไหวบนเวทีหรือการกระทำต่างๆ ผู้เล่นจะต้องใช้จินตนาการของตน แสดงการเคลื่อนไหวบนเวที การกระทำ คำพูด เสียงร้อง ด้วยความรู้สึกนึกคิด เป็นการแก้ปัญหาความประหม่าที่เกิดขึ้นจากการบังคับท่วงท่าและการกำหนดท่าทางเคลื่อนไหวตั้งแต่ต้น (มัทนี รัตนิน, 2555, น. 14) การแสดงละครสด หรือ Improvisation Games นี้จะช่วยทำลายเส้นแบ่งระหว่างการแสดงกับการเล่น

ใช้ความสนุกสนานของผู้เล่นเป็นเครื่องมือพัฒนาทักษะ เกมกลุ่มนี้เป็นกลุ่มหนึ่งที่สำคัญที่สุดของเกมการแสดง (Johnstone, 2012; Rooyackers & Hofland, 2002, p. 19)

1.3.3 Story Telling Games เป็นเกมกลุ่มที่ช่วยพัฒนาทักษะการเล่าเรื่อง ซึ่งเป็นทักษะที่สามารถพัฒนาได้ด้วยการแสดงละครสด ดังที่ Johnstone (2012) ได้กล่าวไว้ว่า Impro สามารถช่วยพัฒนาทักษะการเล่าเรื่องได้ ในนักรการละครบางกลุ่มจึงแยกเกมการแสดงกลุ่มนี้ออกมาเป็นอีกกลุ่มหนึ่ง เพื่อเน้นที่ทักษะที่ถูกพัฒนา เกมการแสดงกลุ่ม Story Telling Games นี้ จะเป็นตัวช่วยให้สามารถเล่าเรื่องได้อย่างผ่อนคลาย แก้ปัญหาความกดดันในการสื่อสารผ่านการเล่าเรื่อง

จากแนวคิดเรื่องการฝึกนักแสดงด้วยเกมนี้ ผู้วิจัยจะนำมาเป็นแนวทางในการประยุกต์ใช้บอร์ดเกมเพื่อพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดง โดยนำเอาองค์ประกอบของบอร์ดเกมที่ส่งเสริมทักษะสื่อสารการแสดง มาผนวกเข้ากับองค์ประกอบต่างๆ ในเกมการแสดง เพื่อให้เกิดวัตถุประสงค์ในการพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดง ในด้านทักษะภายในของนักแสดง ในฐานะผู้ส่งสารของกระบวนการสื่อสารการแสดง

ตารางที่ 2 ความสอดคล้องของบอร์ดเกมที่ใช้ในงานวิจัยกับเกมการแสดง

บอร์ดเกม	เกมการแสดง		
	Warm-Ups	Improvisation	Storytelling
C.S. Files		✓	✓
Rory's Story Cubes	✓	✓	✓
Spyfall	✓	✓	
The Resistance: Avalon	✓	✓	
Ultimate Werewolf	✓	✓	

จากตารางที่ 2 บอร์ดเกม 5 เกม ที่ถูกนำมาศึกษาในงานวิจัยนี้ได้แก่เกม C.S. File เกม Rory's Story Cubes เกม Spyfall เกม The Resistance: Avalon และเกม Ultimate Werewolf มีความสอดคล้องกับเกมการแสดง โดยบอร์ดเกมที่มีคุณสมบัติสอดคล้องกับเกมอุ่นเครื่อง หรือ Warm-Ups ได้แก่ เกม Rory's Story Cubes เกม Spyfall เกม The Resistance: Avalon และเกม Ultimate Werewolf บอร์ดเกมที่มีคุณสมบัติสอดคล้องกับเกมเล่าเรื่อง (Storytelling Games) ได้แก่ เกม C.S. Files และเกม Story Rory's Cubes ในขณะที่บอร์ดเกมทั้ง 5 เกม มีคุณสมบัติสอดคล้องกับการแสดงละครคอนสด (Improvisation) ทั้งหมด

บอร์ดเกมในการวิจัยนี้ เป็นบอร์ดเกมประเภทปาร์ตี้เกมทั้งหมด แต่มีความแตกต่างกันที่ แนวและกลศาสตร์ของบอร์ดเกม ซึ่งมีผลต่อความสอดคล้องกับเกมการแสดง ดังนี้

- 1.) C.S. Files เป็นบอร์ดเกมประเภทปาร์ตี้เกม ที่ถูกจัดอยู่ในแนวแก๊งกัน แนวตัดตัวเลือก แนวฆาตกรรม และแนวสายลับ มีกลศาสตร์การมีคู่หู เป็นกลศาสตร์สำคัญในเกม
- 2.) Rory's Story Cubes เป็นบอร์ดเกมประเภทปาร์ตี้เกม ที่ถูกจัดอยู่ในแนวเล่าเรื่อง มีกลศาสตร์การเล่าเรื่องเป็นกลศาสตร์สำคัญในเกม
- 3.) Spyfall เป็นบอร์ดเกมประเภทปาร์ตี้เกม ที่ถูกจัดอยู่ในแนวแก๊งกัน แนวตัดตัวเลือก แนวอารมณ์ขัน และแนวสายลับ มีกลศาสตร์การสวมบทบาท และการลงมติเป็นกลศาสตร์สำคัญในเกม
- 4.) The Resistance: Avalon เป็นบอร์ดเกมประเภทปาร์ตี้เกม ที่ถูกจัดอยู่ในแนวแก๊งกัน แนวการ์ดเกม แนวตัดตัวเลือก แนวแฟนตาซี แนวยุคกลาง แนวโน้มน้าวใจ และแนวสายลับ มีกลศาสตร์ความจำ การมีคู่หู การวางตัวทำงาน การมีความสามารถต่างกันของผู้เล่น และการลงมติ เป็นกลศาสตร์สำคัญของเกม
- 5.) Ultimate Werewolf เป็นบอร์ดเกมประเภทปาร์ตี้เกม ที่ถูกจัดอยู่ในแนวแก๊งกัน แนวตัดตัวเลือก แนวสยองขวัญ แนวฆาตกรรม และแนวโน้มน้าวใจ มีกลศาสตร์การมีคู่หู การสวมบทบาท และการลงมติ เป็นกลศาสตร์สำคัญในเกม

จะเห็นได้ว่า บอร์ดเกมที่ถูกเลือกมาใช้ในงานวิจัยนี้ มีคุณสมบัติตรงกันทั้งหมดคือ เป็นบอร์ดเกมประเภทปาร์ตี้เกม ที่ถูกจัดอยู่ในแนวแก๊งกัน ซึ่งทำให้ทั้ง 5 เกมมีคุณสมบัติสอดคล้องกับเกมอุ่นเครื่อง หรือ Warm-Ups เนื่องจากเป็นเกมที่กำหนดให้ผู้เล่นต้องแก๊งกัน เป็นการละลายพฤติกรรม และทำความรู้จักซึ่งกันและกันได้

นอกจากนี้ ในแนวของบอร์ดเกมที่แตกต่างกัน นอกจากแนวแก๊งกันแล้ว ยังมีแนวที่ตรงกัน เนื่องจากผู้วิจัยตั้งใจคัดเลือก คือ แนวตัดตัวเลือก และแนวโน้มน้าวใจ รวมถึงกลศาสตร์การสวมบทบาท กลศาสตร์การเล่าเรื่อง กลศาสตร์การมีคู่หู และกลศาสตร์การลงมติ ซึ่งจะอธิบายเพิ่มเติมต่อไปในข้อ 2 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับบอร์ดเกม

ผู้วิจัยจะศึกษาบอร์ดเกมข้างต้น เพื่อนำไปพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดง โดยการเปรียบเทียบกับกระบวนการการใช้เกมการแสดงเพื่อพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดง

## 2. แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับบอร์ดเกม

### 2.1 คำจำกัดความของบอร์ดเกม

บอร์ดเกม (Board Games) หมายถึง เกมเทเบิลทอป (Tabletop Games) ที่ผู้เล่นจะต้องวางหรือเคลื่อนย้ายตำแหน่งของชิ้นส่วนอุปกรณ์ต่างๆ บนบอร์ด ซึ่งหมายถึงพื้นผิวใดๆ ที่มีการทำสัญลักษณ์เอาไว้ก่อนแล้ว โดยการวางหรือเคลื่อนย้ายเหล่านั้นจะต้องเป็นไปโดยมีกติกากำกับ มีทั้ง



เกมที่มีพื้นฐานอยู่บนกลศาสตร์ เกมที่ใช้โชคเป็นองค์ประกอบ และเกมที่ใช้โชคเพียงอย่างเดียว ไม่มีการใช้ทักษะอื่นๆ เลย (Wikipedia, 2017)

บอร์ดเกม หรือเกมกระดาน หมายถึงเกมประเภทหนึ่ง ที่เล่นบนโต๊ะ หรือพื้นที่เรียบและกว้าง มีรูปแบบการเล่นและธีมที่หลากหลาย ทั้งบอร์ดเกมแนวกลยุทธ์หนักๆ สร้างเมือง ทำลายคู่แข่ง หรือ ปาร์ตี้เกมที่เล่นกันกับกลุ่มเพื่อนกลุ่มใหญ่ มีทั้งบอร์ดเกมสำหรับเล่นคนเดียว ไปจนถึงมากกว่า 20 คน ตามแต่ระบบของเกมนั้นๆ (Play On Boardgame Admin, 2559, ออนไลน์)

บอร์ดเกมเป็นเกมที่ถูกสร้างขึ้นเพื่อความบันเทิงอย่างหนึ่ง มีหลายประเภท หลายรูปแบบ เป็นเกมที่ใช้การ์ด หรือใช้ชิ้นส่วนหรือตัวหมากวางไว้บนพื้นที่เล่น เคลื่อนที่บนพื้นที่เล่น หรือหยิบออกจากพื้นที่เล่น มีทั้งแบบที่มีกติกาต่างๆ จนถึงเกมที่มีกติกาซับซ้อน ต้องใช้แผนการหรือยุทธวิธีเข้าช่วย โดยพื้นที่เล่นเปรียบได้กับกระดาน ซึ่งจะมีรูปภาพหรือรูปแบบเฉพาะสำหรับเกมนั้นๆ (ฐิติพล ขำประถม, 2558 , ออนไลน์)

บอร์ดเกมจึงหมายถึงเกมเทเบิลทอป เกือบทุกประเภท เพราะบอร์ดหรือกระดาน ไม่ได้หมายความว่าถึงอุปกรณ์ที่ออกแบบมาให้มีลักษณะเหมือนกระดานเท่านั้น แต่หมายความรวมถึงพื้นที่เล่นที่มีพื้นผิวเรียบใดๆ เช่นพื้นโต๊ะ พื้นบ้าน เป็นต้น ดังนั้น การ์ดเกม จึงจัดเป็นกลุ่มย่อยกลุ่มหนึ่งของบอร์ดเกมด้วย

ในการศึกษานี้ ผู้วิจัยให้คำจำกัดความ “บอร์ดเกม” หมายความรวมเกมประเภทเทเบิลทอป ทั้งหมด โดยอาจเล่นบนบอร์ดหรือกระดาน หรือไม่มีก็ได้ เพราะพื้นที่ที่เล่นก็เปรียบได้กับกระดานอยู่แล้ว เป็นเกมที่ต้องเล่นโดยมีปฏิสัมพันธ์อย่างเผชิญหน้า มีอุปกรณ์การเล่นที่ออกแบบสวยงาม เป็นรูปแบบเฉพาะสำหรับเกมนั้นๆ บรรจุมาในกล่อง ดังนั้น การประยุกต์ใช้บอร์ดเกมเพื่อพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดงนี้ จะสร้างสรรค์รูปแบบการเล่นโดยมีกรอบของบอร์ดเกมตั้งในคำจำกัดความข้างต้น และดัดแปลงรูปแบบการเล่นเพื่อให้ส่งเสริมการพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดงของผู้เล่นได้

## 2.2 ประเภทของบอร์ดเกม

บอร์ดเกมสามารถจำแนกออกเป็นกลุ่มต่างๆ โดยใช้หลากหลายเกณฑ์ด้วยกัน ตัวอย่างเช่น การจำแนกตามสไตล์ของบอร์ดเกมตามแหล่งกำเนิด เป็น 2 กลุ่มใหญ่ๆ ได้แก่ ยูโรเกม (Euro Games) และอเมริแทรช (Ameritrash) โดย ยูโรเกม เป็นบอร์ดเกมสไตล์เยอรมัน จะให้ความสำคัญกับกลศาสตร์การเล่น ใช้ชื่อน้อยมาก เน้นการใช้ความคิด แข่งขันกันทะคะแนนสูงกว่า ไม่เน้นการต่อสู้กันระหว่างผู้เล่น ส่วนอเมริแทรช เป็นบอร์ดเกมสไตล์อเมริกัน จะให้ความสำคัญกับธีม ตัวละคร หรือปัจจัยต่างๆ ที่กำหนดความสามารถของผู้เล่นแต่ละคน ปมขัดแย้งระหว่างผู้เล่น และมักจะมีโชคมาเกี่ยวข้องอยู่มาก กล่าวคือ ในขณะที่ยูโรเกมให้ความสำคัญกับการคิดวางแผน อเมริแทรชจะให้ความสำคัญกับเรื่องเล่าและความเป็นละครของเกม (Boardgamegeek, n.d.-a, n.d.-d)

ดังที่ได้กล่าวข้างต้นว่าประเภทของบอร์ดเกมสามารถจำแนกออกได้ด้วยหลายเกณฑ์ ใน การศึกษานี้ผู้วิจัยจะจัดแบ่งกลุ่มของบอร์ดเกมโดยใช้ 2 คำด้วยกัน คือ ประเภทของบอร์ดเกม (Board Game Types) และแนวของบอร์ดเกม (Board Game Categories) ตามคำที่เว็บไซต์ Boardgamegeek ได้ใช้เรียก โดยประเภทของบอร์ดเกม มีการจำแนกออกเป็น 5 ประเภท อย่าง กว้างๆ ดังนี้

2.1.1 เกมครอบครัว (Family Games) หมายถึง เกมที่สามารถเล่นได้ทั้งครอบครัว มีกลศาสตร์เกี่ยวกับโชคเข้ามาเกี่ยวข้อง เพื่อให้เด็กสามารถเล่นร่วมกับผู้ใหญ่ได้ และไม่ยากเกินไปจน ผู้ใหญ่รู้สึกเบื่อที่จะเล่น บอร์ดเกมประเภทเกมครอบครัวจะต้องมีกติกาไม่ซับซ้อน สามารถอธิบายให้ผู้ เล่นที่ไม่เคยเล่นเข้าใจได้ง่าย ใช้เวลาเล่นไม่นาน เน้นที่การสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่น มีการพูดคุย เจริญเจรจา ค้าขายแลกเปลี่ยน อาจมีแก๊งกันบ้างในระดับพอดี ไม่มีการต่อสู้รุนแรง ไม่มีประเด็น หนักๆ ดังนั้นปาร์ตี้เกม (Party Games) ที่มีบรรยากาศไม่รุนแรงก็จะถูกจัดให้อยู่ในกลุ่มเกมครอบครัว ได้ด้วยเช่นกัน เกมครอบครัวเป็นประเภทของบอร์ดเกมที่เหมาะกับผู้ที่เพิ่งเริ่มเล่น จึงจัดเป็นเกมที่มี “ตลาด” กว้างที่สุด (Seapig, 2558a, ออนไลน์; สฤณี อาชวานันทกุล, 2559, น. 34-35)

2.1.2 เกมวางแผน (Strategy Games) หมายถึง เกมที่ต้องใช้ความคิดวางแผนอย่าง มีทิศทาง จำเป็นต้องใช้ความคิดซับซ้อน อาจมีการใช้โชคหรือดวงบ้างแต่น้อย เกมวางแผนเป็นเกม กลุ่มที่เก่าแก่ที่สุด แรกเริ่มถูกใช้เพื่อจำลองสถานการณ์สงครามก่อนรบจริง รายละเอียดบนกระดาน จึงสมจริงที่สุด ครอบคลุมความเป็นไปได้ทั้งหมดที่ฝ่ายตรงข้ามอาจจะตัดสินใจ การเล่นเกมประเภทนี้ จึงต้องอาศัยทักษะการวางแผนมาก มีบ้างที่ใช้เวลาในการเล่น 60-120 นาที ในกลุ่มเกมวางแผนทั่วไป แต่บางเกมที่เป็นบอร์ดเกมสไตล์ยูโรแบบหนัก (Heavy Euro Styled Board Games) อาจใช้เวลา ในการเล่นยาวนานถึง 180 นาที หรือ 5-6 ชั่วโมงก็มี (Seapig, 2558b, ออนไลน์; สฤณี อาชวานันท กุล, 2559, น. 35-37)

2.1.3 ปาร์ตี้เกม (Party Games) เป็นเกมที่ถูกออกแบบมาสำหรับการเล่นเป็นหมู่ คณะ ซึ่งปกติหมายถึง 8-20 คนหรือมากกว่า ปาร์ตี้เกมที่สนุกจะต้องมีกติกาไม่ซับซ้อน ใช้เวลาไม่ เยอะ และมีอุปกรณ์ไม่มาก เกมกลุ่มนี้ส่วนใหญ่จึงมักบรรจุในกล่องขนาดเล็ก พกพาง่าย เพื่อนำไปเล่น กับกลุ่มเพื่อนในงานเลี้ยงต่างๆ ได้ อาจมีดวงมาเกี่ยวข้องด้วยเล็กน้อย แต่ส่วนใหญ่จะเน้นที่ไหวพริบ ความสนุกของปาร์ตี้เกมจะเหมือนความสนุกของงานปาร์ตี้ คือได้สังสรรค์กับผู้เล่นคนอื่นจำนวนมาก มีการแก๊งกัน อ้ากั้น ในประเด็นที่หนักกว่าเกมครอบครัว (Seapig, 2558e, ออนไลน์; สฤณี อา ชวานันทกุล, 2559, น. 37-38)

2.1.4 เกมนามธรรม (Abstract Games) เป็นเกมแนวแก้ปริศนา เป็นการแก้ปม หา คำตอบ หรือทางออกที่ดีที่สุด เป็นการแข่งขันกันแก้ปัญหาที่ฝังตรงข้ามด้วยกลศาสตร์ที่เรียบง่าย ไม่มี มิติ วิธีเล่นไม่ซับซ้อน ไม่มีเรื่องดวง เน้นใช้ความคิด (Seapig, 2558c, ออนไลน์)

2.1.5 เกมที่มีธีม (Thematic Games) จะเน้นที่ธีม (Theme) เป็นหลัก กล่าวคือ เป็นเกมที่มีการเล่าเรื่อง (Narrative) มีเนื้อหาชัดเจน มีที่มาที่ไปของเหตุการณ์ มีรายละเอียดของตัวละคร มีความเป็นมาขององค์ประกอบต่างๆ ในเนื้อเรื่องของเกม ตัวละครแต่ละตัวจะมีเอกลักษณ์เฉพาะ มีความสามารถแตกต่างกัน ไม่เน้นการวางแผน แต่มีส่วนที่ทำให้เกิดการปะทะกันโดยตรงระหว่างผู้เล่น และหลายเกมมีโชคเข้ามาเกี่ยวข้องอยู่มาก ผู้เล่นจะสนุกหรือไม่ อยู่ที่ความสามารถในการเข้าถึงเนื้อเรื่อง ผู้ดำเนินเกม (Game Master) จะสามารถนำพาผู้เล่นเข้าสู่โลกของเกมได้มากพอที่ผู้เล่นจะรู้สึก “อิน” ไปกับมันหรือไม่ เกมแนวนี้จึงมักมีกลศาสตร์ไม่ซับซ้อน ไม่เน้นการวางแผน แต่เน้นที่บรรยากาศของเนื้อเรื่องในเกม มักมีกลศาสตร์ในการเล่นเป็นแบบร่วมมือ หรือ Co-operative Play (Seapig, 2558d, ออนไลน์)

ในการวิจัยนี้ ผู้วิจัยมุ่งศึกษาองค์ประกอบของบอร์ดเกม เพื่อตอบปัญหาการวิจัยว่า องค์ประกอบใดของบอร์ดเกมที่ส่งเสริมทักษะสื่อสารการแสดง ดังนั้นประเภทของบอร์ดเกม จะเป็นองค์ประกอบด้านหนึ่งในการวิเคราะห์หาองค์ประกอบที่ส่งเสริมทักษะสื่อสารการแสดง โดยการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญและการสร้างสรรค์กระบวนการประยุกต์ใช้บอร์ดเกมเพื่อพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดง และนำประเภทของบอร์ดเกมมาใช้ในการอภิปรายผลการวิจัย

### 2.3 แนวของบอร์ดเกม (Board Game Categories)

การจำแนกแนวของบอร์ดเกมเป็นการจัดแบ่งกลุ่มของบอร์ดเกมเป็นบอร์ดเกมแนวต่างๆ ตามรูปแบบการเล่น ที่กำหนดโดยผู้ออกแบบเกม โดยใช้ลักษณะของเกม วิธีการเล่น เป็นเกณฑ์สำคัญ โดยเว็บไซต์ Boardgamegeek (n.d.) ได้จำแนกออกเป็น 64 แนว ซึ่งระบุอยู่ในกล่องของบอร์ดเกมและคู่มือการเล่นอย่างชัดเจน โดยแนวของบอร์ดเกมที่งานวิจัยนี้สนใจ ได้แก่

2.3.1 แนวอารมณ์ขัน (Humor) เป็นแนวของบอร์ดเกมที่ทำให้ผู้เล่นต้องใช้ความตลกขบขันในการเล่น หรือการกระทำในเกมกำหนดให้เกิดความตลกขบขัน ซึ่งจะทำให้บรรยากาศในการเล่นสนุกสนาน ครื้นเครง และคล้ายกับการสังสรรค์กันระหว่างกลุ่มเพื่อน

2.3.2 แนวโน้มน้าวใจ (Negotiation) เป็นแนวของบอร์ดเกมที่ผู้เล่นจะต้องใช้ทักษะการพูดโน้มน้าวใจผู้เล่นคนอื่น ซึ่งสอดคล้องกับทักษะสื่อสารการแสดง ในด้านความสามารถในการพูด ซึ่งจัดอยู่ในคุณสมบัติของนักแสดงด้านความพร้อมของร่างกายและเสียงด้วย

2.3.3 แนวเล่าเรื่อง (Storytelling) เป็นแนวของบอร์ดเกมที่ผู้เล่นจะต้องเล่าเรื่องในเกม ซึ่งมีความสอดคล้องกับเกมเล่าเรื่อง (Storytelling Games) ในเกมการแสดง ที่กำหนดให้ผู้ที่เล่นเกมการแสดงจะต้องเล่าเรื่อง ในงานวิจัยนี้จึงศึกษาบอร์ดเกมแนวเล่าเรื่องด้วย เพื่อศึกษาองค์ประกอบนี้ว่าสามารถนำมาประยุกต์ใช้แทนเกมการแสดงกลุ่มเกมเล่าเรื่องได้อย่างไรบ้าง

2.3.4 แนวตัดตัวเลือก (Deduction) เป็นแนวของบอร์ดเกมที่ผู้เล่นจะต้องตัดตัวเลือกผู้เล่นออกไป ซึ่งการเล่นแนวนี้จะทำให้ผู้เล่นต้องมีความช่างสังเกต และรู้จักการล่อหลอกกัน ซึ่งอาจนำไปสู่การพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดงบางทักษะได้

2.3.5 แนวแก้งกัน (Bluffing) เป็นแนวของบอร์ดเกมที่ผู้เล่นจะต้องแก้งกัน หยอกล้อกัน อ้ากัน หรืออาจถึงขั้นหลอกลวงกัน ทำให้ผู้เล่นต้องแสดงออก (Express) ความรู้สึกของตน ออกมา และใช้ทักษะต่างๆ เป็นเทคนิคในการหลอกลวงผู้เล่นคนอื่นๆ ให้สำเร็จ

ในการศึกษาองค์ประกอบของบอร์ดเกมที่ส่งเสริมทักษะสื่อสารการแสดง จึงจะต้องพิจารณาแนวของบอร์ดเกมเพิ่มเติมด้วยว่า องค์ประกอบของบอร์ดเกมในด้านแนวของบอร์ดเกมนั้นสามารถส่งเสริมทักษะสื่อสารการแสดงอย่างไรได้บ้าง และแนวต่างๆ ที่กล่าวมาข้างต้นนั้น มีความสำคัญอย่างไรในกระบวนการประยุกต์บอร์ดเกมเพื่อพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดง

## 2.4 แนวคิดเรื่องกลศาสตร์ของบอร์ดเกม

กลศาสตร์ของเกม (Game Mechanics) คือ กฎเกณฑ์ กระบวนการ และข้อมูล ซึ่งอยู่ในหัวใจหลักของเกมหนึ่งๆ กลศาสตร์ต่างๆ เป็นตัวกำหนดว่ากระบวนการเล่นเกมเป็นอย่างไร สิ่งที่จะเกิดขึ้นเมื่อมีการชนะหรือแพ้ ตลอดจนเมื่อไรหรือเงื่อนไขอะไรบางอย่างที่บ่งชี้การแพ้หรือชนะในเกมนั้นๆ ประกอบไปด้วย กายภาพ (Physics) เศรษฐศาสตร์ภายใน (Internal Economy) กลศาสตร์กระบวนการ (Progression Mechanisms) การใช้แผนเกี่ยวกับยุทธวิธี (Tactical Maneuvering) และปฏิสัมพันธ์ทางสังคม (Social Interaction) (Adams & Dormans, 2012, pp. 2-8)

กลศาสตร์ เป็นสิ่งที่เป็แกนหลักของเกม ที่ทำให้เกมเป็นเกมอย่างสมบูรณ์ เป็นการวางปฏิสัมพันธ์และกำหนดความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบต่างๆ ของเกม ที่หมายความรวมถึงทั้งความงาม (Aesthetics) เทคโนโลยี (Technologies) และเรื่องราว (Stories) เข้าด้วยกัน แต่ปัจจุบันยังไม่มีเกณฑ์การจำแนกกลศาสตร์เกณฑ์ใดที่จะสามารถจัดประเภทของกลศาสตร์ออกจากกันอย่างเป็นที่ยอมรับกันเป็นสากล เนื่องจาก กลศาสตร์ของบอร์ดเกมนั้น แม้ว่าจะเป็นกฎที่ชัดเจน เป็นวัตถุวิสัย แต่ก็มักยังคงเป็นปริศนา และเป็นนามธรรม ดังนั้นจึงเป็นเรื่องยากมากที่จะสามารถระบุได้อย่างชัดเจนว่ากลศาสตร์ต่างๆ ทำงานอย่างไร (Schell, 2008, p. 130)

กลศาสตร์ของบอร์ดเกมเป็นองค์ประกอบสำคัญที่ทำให้เกมสนุก หรือไม่สนุก โดยการวางระบบของกลศาสตร์มิใช่เพียงองค์ประกอบภายนอกของเกม เช่น ภาพ เสียง หรือเรื่องเล่าที่มาที่ไปของเกมเท่านั้น แต่ยังหมายความรวมถึงกฎ กติกา วิธีการเล่น ที่ผู้เล่นจะต้องกระทำตามเพื่อเล่นเกมไปจนชนะ อย่างไรก็ตาม ความสนุกที่เกิดขึ้นจากกลศาสตร์นั้นมีใช่เพียงการกำหนดให้ผู้เล่นได้ทำในสิ่งที่สนุกเพียงอย่างเดียว แต่เป็นการวางเงื่อนไขเพื่อให้เกมมีส่วนที่ไม่สนุกด้วย (เช่น ต้องซื้อขาย แลกเปลี่ยนของระหว่างผู้เล่น จัดการสิ่งของในเกม ฯลฯ) แม้ว่าน้อกออกแบบเกมจะต้องการเพิ่มส่วนที่

สนุกและลดส่วนที่ไม่สนุก แต่ไม่สามารถทำให้เกมไม่มีส่วนที่ไม่สนุกโดยสิ้นเชิงได้ เพราะความสมดุลของส่วนที่สนุกและไม่สนุก จะทำให้เกมหนึ่งๆ โดยรวมเป็นเกมที่สนุกและท้าทายความสามารถของผู้เล่นอย่างเต็มที่ (Moore, 2011, pp. 23-33)

Adams and Dormans (2012, pp. 1-6) กล่าวว่า กลศาสตร์ของเกมประกอบไปด้วย 3 กลุ่มใหญ่ๆ ได้แก่ โขก ทางเลือกของผู้เล่น และความซับซ้อนของกฎ ซึ่งทั้ง 3 องค์ประกอบนั้นสามารถกำหนดความยากง่ายของเกมในแต่ละด้านใด ตัวอย่างเช่นเกมที่มีกลศาสตร์ของกฎการเล่นเรียบง่ายอย่าง เกม Rock-Paper-Scissors หรือเกมเป่ายิงฉุบ เป็นเกมที่ผู้เล่นมีทางเลือก 3 ทาง คือ Rock (ค้อน) Paper (กระดาษ) หรือ Scissors (กรรไกร) ไม่มีทางเลือกใดที่ได้เปรียบกว่าทางเลือกอื่น เพราะแต่ละทางเลือกนั้นมีพลังเหนือทางเลือกหนึ่ง และด้อยกว่าอีกทางเลือกหนึ่งทั้งสิ้น ในการชนะฝ่ายตรงข้าม จะต้องอาศัยโชค ซึ่งเป็นปัจจัยที่ไม่มีแบบแผนและควบคุมไม่ได้ หรือเกมหมากรุก ที่การตัดสินใจของผู้เล่นทำให้เกมมีความลึกซึ้ง แต่กฎการเล่นเรียบง่าย กลศาสตร์ของเกมแต่ละด้านนั้นจะเป็นสิ่งที่วางโครงสร้างของกฎ และทำให้เกมแต่ละเกมสามารถตอบโจทย์ความต้องการของผู้เล่นแต่ละกลุ่มได้

แต่แม้ว่าจะได้อธิบายไว้ว่าไม่มีเกณฑ์ใดที่เป็นสากล (Schell, 2008, pp. 130-169) ก็ยังได้จำแนกกลศาสตร์ของเกมไว้เป็น 6 กลุ่มใหญ่ๆ ได้แก่ พื้นที่ว่าง (Space) วัตถุ คุณลักษณะและสภาพ (Objects, Attributes, and States) การกระทำ (Actions) กฎ (Rules) ทักษะ (Skill) และโอกาส (Chance) มีรายละเอียดดังนี้

2.4.1 พื้นที่ (Space) ในบอร์ดเกม หมายถึงสถานที่ต่างๆ ในเกมที่ผู้เล่นจะสามารถเข้าไปมีการกระทำอะไรบางอย่าง และพื้นที่แต่ละพื้นที่นั้นจะต้องมีความเชื่อมโยงซึ่งกันและกัน ตัวอย่างเช่น พื้นที่บนบอร์ด บนโต๊ะ หรือสถานที่ในเรื่องเล่าในเกม เป็นต้น และแม้ว่าจะจะเป็นเกมที่ไม่มีอุปกรณ์การเล่น เป็นแต่เพียงการพูดคุยกันเท่านั้น พื้นที่ก็ยังคงเป็นกลศาสตร์ของเกมอยู่ เพราะถือว่าพื้นที่ในเกมนั้นคือ พื้นที่ในความคิดของผู้เล่น การคิด ตัดสินใจ แก้ไขปัญหาต่างๆ เกิดขึ้นภายในพื้นที่ความคิด และมีความเชื่อมโยงกับพื้นที่ภายนอกความคิด คือพื้นที่สำหรับแสดงออกนั่นเอง นอกจากนี้ในบอร์ดเกม พื้นที่นอกจากจะหมายถึงที่ว่างที่ถูกสร้างไว้ในอุปกรณ์บอร์ดหรือกระดานของเกมแล้ว ยังอาจหมายถึงพื้นที่ในความคิด การตัดสินใจต่างๆ ของผู้เล่นแต่ละคนด้วย (Schell, 2008, pp. 130-135)

2.4.2 วัตถุ (Objects) หมายถึงสิ่งที่สามารถมองเห็น อยู่ในพื้นที่ เช่น ตัวละคร อุปกรณ์ตกแต่ง กระดานคะแนน เหรียญรางวัล ในบอร์ดเกม วัตถุอาจหมายถึงอุปกรณ์การเล่นที่มองเห็นได้ หรือข้อมูล การคิดการตัดสินใจ การแก้ปัญหาของผู้เล่นแต่ละคนที่ปรากฏอยู่ในพื้นที่ความคิดของผู้เล่นก็ได้ โดยในวัตถุแต่ละหน่วยจะต้องประกอบไปด้วยคุณสมบัติของวัตถุนั้นๆ 1 คุณสมบัติขึ้นไป คุณสมบัติ (Attributes) หมายถึงองค์ประกอบที่ใช้อธิบายข้อมูลเกี่ยวกับวัตถุ

กล่าวคือ หากวัตถุเป็นคำนาม (Nouns) คุณสมบัติก็คือคำคุณสมบัติ (Adjectives) ซึ่งทำหน้าที่บอก ลักษณะของคำนามนั้นๆ มีทั้งคุณสมบัตินิ่งตายตัว (Static Attributes) และคุณสมบัตินิ่งไม่ตายตัว (Dynamic Attributes) และสถานะ (States) หมายถึง สถานการณ์ใดๆ ที่เกี่ยวกับวัตถุ ในเกม โดยที่ สถานะนั้นนั้นอาจจะไม่มีผู้เล่นคนใดรับรู้ หรือมีผู้เล่นรู้ร่วมกันแค่ระหว่างบางคน หรือรับรู้กันทุกคนในเกม เป็นองค์ประกอบของกลศาสตร์ที่ทำให้เกมมีความซับซ้อนมากขึ้น (Schell, 2008, pp. 136-140)

2.4.3 การกระทำ (Actions) หมายถึงสิ่งที่ผู้เล่นจะต้องทำในเกม กล่าวได้ว่า หาก วัตถุเป็นคำนาม (Nouns) การกระทำก็คือคำกริยา (verbs) โดยการกระทำนั้นมีทั้งการกระทำที่เป็น การกระทำที่ผู้เล่นตัดสินใจทำเพื่อทำคะแนน หรือเอาชนะ (Operative Actions) และการกระทำที่เป็น ผลจากการกระทำที่ผู้อื่นตัดสินใจ หรือเป็นการกระทำเพื่อการตั้งรับ (Resultant Actions) (Schell, 2008, pp. 140-144)

2.4.4 กฎ (Rules) เป็นกลศาสตร์ที่สำคัญที่สุดของเกม เป็นตัวกำหนดพื้นที่ วัตถุ การกระทำ ชุดของการกระทำ ข้อจำกัดของการกระทำ และเป้าหมาย กล่าวคือ กฎของเกมจะเป็น การสร้างความเป็นไปได้ที่กลศาสตร์ต่างๆ จะปรากฏ และเพิ่มเติม “เป้าหมาย” ซึ่งเป็นสิ่งที่สำคัญ ที่สุดที่ทำให้เกมได้กลายเป็นเกมอย่างสมบูรณ์ ประกอบไปด้วย กฎการใช้งาน (Operational Rules) หมายถึง กฎที่กำหนดสิ่งที่ผู้เล่นต้องทำในเกม กฎพื้นฐาน (Foundational Rules) หมายถึง กฎที่ อธิบายขั้นตอนของสถานะ (State) กฎพฤติกรรม (Behavioral Rules) หมายถึง ข้อกำหนดมารยาท การเล่นร่วมกัน กฎลายลักษณ์อักษร (Written Rules) หมายถึง กฎที่อยู่ในเอกสารของเกม กฎหมาย (Laws) หรือกฎการแข่งขัน (Tournament Rules) เป็นกฎที่เข้มงวดที่สุด กฎอย่างเป็นทางการ (Official Rules) กฎการแข่งขันที่ผู้เล่นเพิ่มขึ้นมาเอง กฎการให้คำปรึกษา (Advisory Rules) เป็น เคล็ดลับในการเล่น และกฎประจำบ้าน (House Rules) เป็นกฎที่กำหนดเองเฉพาะกลุ่ม (Schell, 2008, pp. 144-150)

2.4.5 ทักษะ (Skill) จำแนกออกเป็น ทักษะทางกายภาพ (Physical Skill) ได้แก่ ความแข็งแรง ความคล่องแคล่ว การทำงานประสานกัน ละความอดทนทางกายภาพ ทักษะทางจิตใจ (Mental Skill) ได้แก่ ความจำ การสังเกต และการแก้ปัญหา และทักษะทางสังคม (Social Skill) ได้แก่ การอ่านคู่ต่อสู้ การลวงคู่ต่อสู้ และการประสานกับผู้ร่วมทีม โดยทักษะนั้นหมายรวมถึงทั้ง ทักษะจริงของผู้เล่น (Real Skill) และทักษะของตัวละครในเกม (Virtual Skill) ในบอร์ดเกม ทักษะ ของตัวละครนั้นอาจจะเพิ่มขึ้นได้ด้วยการกระทำต่างๆ ที่ถูกกำหนดอยู่ในกฎของเกม แต่ใน ขณะเดียวกัน ทักษะของผู้เล่นเองก็เป็นองค์ประกอบสำคัญที่ต้องใช้ใน เกม เช่น ทักษะด้านประสาทสัมผัส ทักษะด้านความจำ ทักษะการเล่าเรื่อง ทักษะการโน้มน้าวใจ ทักษะสื่อสารการแสดง เป็นต้น ซึ่งผู้เล่นที่มีทักษะด้านที่จำเป็นในเกมที่เล่นก็จะมีแต้มต่อในเกม (Schell, 2008, pp. 150-153)

2.4.6 โอกาส (Chance) หมายถึง ความไม่แน่นอน และความไม่แน่นอนหมายถึง ความประหลาดใจ และความประหลาดใจเป็นหนึ่งในความรู้สึกยินดีของมนุษย์ กลศาสตร์นี้จะเป็นการเพิ่มความสนุก ความตื่นเต้น ให้กับเกม ในขณะที่เดียวกันก็เป็นการเพิ่มโอกาสให้ผู้เล่นที่อาจมีทักษะน้อยกว่า ให้สามารถมีแต้มต่อในเกมได้ (Schell, 2008, pp. 153-169)

ดังที่ได้อธิบายเกี่ยวกับกลศาสตร์ของเกมโดยทั่วไปในข้างต้นแล้วนั้น กลศาสตร์ของบอร์ดเกมก็คือ กฎเกณฑ์ กระบวนการ และข้อมูลที่อยู่ในหัวใจหลักของบอร์ดเกมหนึ่งๆ เป็นตัวกำหนดวิธีการเล่น เงื่อนไขในการเล่น และสิ่งที่จะบ่งชี้การแพ้และชนะในบอร์ดเกมนั้นๆ โดยเว็บไซต์ Boardgamegeek (www.boardgamegeek.com) เป็นเว็บไซต์ชุมชนออนไลน์ของนักเล่นบอร์ดเกม ได้จำแนกกลศาสตร์ของบอร์ดเกม (Board Game Mechanics) ออกเป็น 51 ชนิด (Boardgamegeek, n.d.-c) ซึ่งสามารถจำแนกโดยใช้แนวคิดเรื่องกลศาสตร์ของเกมของ Adams and Dormans (2012) ทั้ง 3 กลุ่ม และ ของ Schell (2008) 6 กลุ่ม ดังนี้

ตารางที่ 3 กลศาสตร์ของบอร์ดเกมที่จำแนกด้วยกลศาสตร์ของเกมของ Schell (2008)

และ Adams and Dormans (2012)

กลศาสตร์ของเกม	กลศาสตร์ของเกม	กลศาสตร์ของบอร์ดเกม
Emese Adam & Joris Dormans	Jesse Schell	Boardgamegeek
ทางเลือกของผู้เล่น	วัตถุ คุณสมบัติ และสถานะ	ตัวเดินกับตารางหกเหลี่ยม, กระดากับดินสอ, การวางเบี้ย
	การกระทำ	การประมูล, การพนัน, การแข่งพลังของการ์ด, การร่างการ์ด, การดึงเบี้ยออกจากถุง, การซื้อขายด้วยการ์ด, การทอยลูกเต๋า, การเคลื่อนที่ตาราง, การจัดการการ์ดในมือ, การวาดเส้น, การขนส่ง, การกำจัดผู้เล่น, การเคลื่อนย้ายจากจุดหนึ่งสู่อีกจุดหนึ่ง, การเสียงโชค, เป่ายิงลูก, การทอยแล้วเดิน, การสร้างเครือข่าย, การร้องเพลง, การเล่าเรื่อง, การเก็บชิ้นมือ, การวางเบี้ย, การรวบตองกิน, การลงมติ, การวางตัวทำงาน

กลศาสตร์ของเกม Emese Adam & Joris Dormans	กลศาสตร์ของเกม Jesse Schell		กลศาสตร์ของบอร์ดเกม Boardgamegeek
ทางเลือกของผู้ เล่น	ทักษะ	ทักษะ ผู้เล่น	การแสดง, ความจำ, การสร้างรูปแบบ, การจดจำ รูปแบบ, การเล่าเรื่อง, การสวมบทบาท
		ทักษะ ตัว ละคร	ความสามารถของผู้เล่นที่ต่างกัน
กฎ	พื้นที่		กระดานพื้นแปร
	กฎ		การแสดง, การสั่งการกระทำ, ระบบการให้ คะแนนการกระทำ, การจัดการพื้นที่, การจำกัดพื้นที่, การย้ายพื้นที่, การกระตุ้น, การประมุข, การเติมพื้นที่, การแข่งขันของการ์ด, การร่างการ์ด, การดึงเบี้ยออก จากถุง, การเล่นแบบร่วมมือ, การแก๊งค์, ระบบรางวัล จากการเขียน, การซื้อขายด้วยการ์ด, การทอยลูกเต๋า, การเคลื่อนที่ของตาราง, การจัดการการ์ดในมือ, ตัว เดินกับตารางหกเหลี่ยม, การวาด, การเลือกเล่น พร้อมกัน, การร้องเพลง, การถือหุ้นส่วน, การเล่าเรื่อง , การยกให้, การวางเบี้ย, การจับเวลา, การ แลกเปลี่ยน, การรวบรวมตองกิน, ลำดับเพสที่แตกต่างกัน, ความสามารถของผู้เล่นที่แตกต่างกัน, การลงมติ, การ วางตัวทำงาน
โอกาส		โอกาส	การทอยลูกเต๋า, การเสี่ยงโชค, เป่ายิงฉุบ, การทอย แล้วเดิน

จากตารางข้างต้น ผู้วิจัยได้พยายามจำแนกกลศาสตร์ของบอร์ดเกมโดยใช้เกณฑ์กลศาสตร์  
ของเกม จะเห็นได้ว่า กลศาสตร์ของบอร์ดเกมทั้งหมดจัดเป็นกลศาสตร์กฎกติกาทั้งสิ้น กล่าวคือ  
กลศาสตร์ของบอร์ดเกมที่จำแนกโดยเว็บไซต์ Boardgamegeek (n.d.-c) เป็นองค์ประกอบของบอร์ด  
เกมที่ใช้กำหนดวิธีการเล่นในแต่ละส่วนของเกม วิธีการทำคะแนน และเอาชนะเกม แต่ใน  
ขณะเดียวกันกลศาสตร์ของบอร์ดเกมเหล่านั้นยังสามารถจำแนกบางกลศาสตร์ออกเป็นกลศาสตร์ของ



เกมกลุ่มอื่นๆ ได้อีก โดยในบอร์ดเกมแต่ละเกมนั้น จะประกอบด้วยกลศาสตร์ของบอร์ดเกม 1 กลศาสตร์ขึ้นไป นักออกแบบเกมจะต้องพัฒนาเกมโดยใช้กลศาสตร์ของบอร์ดเกมใน 51 กลศาสตร์ดังปรากฏในตาราง มาประกอบกันเป็นระบบโครงสร้างกติกาของเกม โดยคำนึงถึงกฎกติกา ระบบการเล่น การกระทำ ทักษะของผู้เล่นที่ต้องใช้ใน เกม ตลอดจนที่ว่างและอุปกรณ์การเล่น เพื่อกำหนดการใช้โซค ความคิด หรือทักษะด้านต่างๆ ของผู้เล่นในการเล่นบอร์ดเกมแต่ละเกม

ในทางกลับกัน ผู้เล่นสามารถเลือกบอร์ดเกมที่มีกลศาสตร์ตรงกับความต้องการได้โดยการค้นหาบอร์ดเกมและที่ระบุกลศาสตร์ตรงกับความต้องการได้ด้วย ดังนั้น ในการศึกษาการประยุกต์ใช้บอร์ดเกมเพื่อพัฒนาทักษะสื่อสารการ แสดง ผู้วิจัยจะใช้การจำแนกกลศาสตร์ของบอร์ดเกมข้างต้น ในการค้นหาบอร์ดเกมที่ตรงกับเป้าหมายในการประยุกต์ใช้

จากตารางที่ 3 จะเห็นได้ว่ามีกลศาสตร์ที่เป็นทักษะของผู้เล่นอยู่ 6 กลศาสตร์ด้วยกัน ได้แก่ การแสดง ความจำ การสร้างรูปแบบ การจดจำรูปแบบ และการเล่าเรื่อง ซึ่งจาก 6 กลศาสตร์ทักษะนี้สามารถนำไปต่อยอดโดยเทียบเคียงกับองค์ประกอบของเกมการแสดง โดยในการศึกษานี้ ใช้บอร์ดเกมจำนวน 5 เกม ได้แก่ C.S. Files, Rory's Story Cubes, Spyfall, The Resistance: Avalon และ Ultimate Werewolf เพื่อนำมาใช้ในการวิจัย

ตารางที่ 4 ประเภทของบอร์ดเกม แนวของบอร์ดเกม และกลศาสตร์ของบอร์ดเกม ที่คัดเลือกมาใช้ในการวิจัย

บอร์ดเกม	ประเภท	แนว	กลศาสตร์
C.S. Files	ปาร์ตี้เกม	แนวแก๊งกัน, แนวตัดตัวเลือก, แนวฆาตกรรม/ลึกลับ, แนวสังสรรค์, แนวสายลับ/องค์กรลับ	การมีคู่หู
Rory's Story Cubes	เกมครอบครัว, ปาร์ตี้เกม	แนวลูกเต๋า	การช่วยกันเล่น, การทอยลูกเต๋า, การจดจำรูปแบบ, การเล่าเรื่อง

บอร์ดเกม	ประเภท	แนว	กลศาสตร์
Spyfall	ปาร์ตี้เกม	แนวแก่งัดกัน, แนวตัดตัวเลือก, แนวตลกขบขัน, แนวสังสรรค์, แนวสายลับ/องค์กรลับ	การสวมบทบาท, การลงมติ
The Resistance: Avalon	ปาร์ตี้เกม	แนวแก่งัดกัน, แนวการ์ดเกม, แนวการหักล้าง, แนวแฟนตาซี, แนวยุคกลาง, แนวโน้มน้าวใจ, แนวสังสรรค์	ความจำ, การมีคู่หู, การสั่งการการกระทำ , ความสามารถของผู้ เล่นที่แตกต่างกัน, การลงมติ
Ultimate Werewolf	ปาร์ตี้เกม	แนวแก่งัดกัน, แนวการ์ดเกม, แนวหักล้างกัน, แนวเขย่าขวัญ, แนวฆาตกรรม/ลึกลับ, แนวโน้มน้าวใจ, แนวสังสรรค์	การมีคู่หู, การสวมบทบาท, การลงมติ

ทั้ง 5 เกมที่เลือกมาข้างต้นนี้มีองค์ประกอบบางประการที่สอดคล้องกัน ได้แก่ ประเภทของบอร์ดเกม เป็นประเภทเกมครอบครัวและปาร์ตี้เกม มีแนวของบอร์ดเกมในแนวสังสรรค์ และแนวแก่งัดกัน ยกเว้นเกม Rory's Story Cubes ที่ไม่ได้เป็นแนวแก่งัดกันตามการจำแนกของเว็บไซต์ Boardgamegeek นอกจากนี้ กลศาสตร์ของบอร์ดเกมทั้ง 5 เกม มีกลศาสตร์ที่เป็นกลศาสตร์ทักษะที่สอดคล้องกับทักษะสื่อสารการแสดง ได้แก่ กลศาสตร์การเล่าเรื่อง ในเกม Rory's Story Cubes กลศาสตร์ความจำในเกม The Resistance: Avalon และกลศาสตร์การสวมบทบาท ในเกม Spyfall และเกม Ultimate Werewolf

อย่างไรก็ตาม ในการนำบอร์ดเกมมาประยุกต์ใช้เพื่อพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดงในงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยสามารถเพิ่มเติมกลศาสตร์บางกลศาสตร์ เช่น กลศาสตร์กลุ่มที่เป็นกฎ โดยเพิ่มเติมกฎประจำ

บ้าน (House Rules) ให้มีความพิเศษกว่าการเล่นบอร์ดเกมดั้งเดิม หรือดัดแปลงกลศาสตร์ที่เป็น กลศาสตร์กลุ่มทักษะ เป็นต้น ทั้งนี้ ขึ้นอยู่กับคำแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญด้วย

การจำแนกบอร์ดเกมออกเป็นประเภท แนว และกลศาสตร์ต่างๆ นี้ เป็นการแสดง องค์ประกอบของบอร์ดเกมที่จะนำมาใช้ศึกษาองค์ประกอบของบอร์ดเกมที่ส่งเสริมทักษะสื่อสาร การแสดงและนำมาเป็นข้อมูลในการวางแผนกระบวนการประยุกต์ใช้บอร์ดเกมเพื่อพัฒนาทักษะสื่อสาร การแสดงต่อไป

### 3. แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้

#### 3.1 แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ด้วยเกม

##### 3.1.1 การจำแนกกระตักการเรียนรู้

การเรียนรู้ (Learning) หมายถึง การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของบุคคลอย่าง ค่อนข้างถาวร อันเป็นผลมาจากการฝึกฝนหรือการมีประสบการณ์ (Natnichamen, 2557, ออนไลน์) Bloom (1956) นักจิตวิทยาการศึกษาชาวอเมริกา ได้ศึกษาพฤติกรรมการเรียนรู้ ของมนุษย์ และอธิบายพฤติกรรมที่เกี่ยวกับสติปัญญา (Cognitive Domain) โดยจำแนกออกเป็น 6 ระดับ ตามความซับซ้อน ในชื่อว่า Bloom's Taxonomy หรือการจัดจำแนกของบลูม ดังนี้

3.1.1.1 การจดจำ (Remembering) จดจำเพื่อทบทวนข้อมูลที่เรียนมา ก่อนหน้านี้

3.1.1.2 การทำความเข้าใจ (Understanding) เป็นการสร้างความหมาย จากข้อความ ภาพ หรือกิจกรรมต่างๆ

3.1.1.3 การประยุกต์ใช้ (Applying) เป็นการนำเนื้อหาที่เรียนมาไปปฏิบัติ ผ่านสื่อ เช่น การทำแบบจำลอง การนำเสนอ การสัมภาษณ์ และการเลียนแบบ

3.1.1.4 การวิเคราะห์ (Analyzing) การย่อยเนื้อหา ระบุความเชื่อมโยงแต่ละส่วนย่อย และความเชื่อมโยงต่อโครงสร้างในภาพรวม

3.1.1.5 การประเมิน (Evaluating) ใช้กฎเกณฑ์และมาตรฐาน เพื่อ พิจารณาผ่านการตรวจสอบและการวิจารณ์

3.1.1.6 การสร้างสรรค์ (Creating) รวมองค์ประกอบและสร้างสิ่งใหม่ ผ่าน การสร้างสรรค์ การวางแผน และการผลิต

##### 3.1.2 ทฤษฎีเงื่อนไขการเรียนรู้

โรเบิร์ต กาเย่ (Robert Gagne, n.d., online) นักปรัชญาและจิตวิทยาการศึกษา ชาวอเมริกา ได้ศึกษาและนำเสนอทฤษฎี ชื่อ “ทฤษฎีเงื่อนไขการเรียนรู้” (Cognitive of Learning) มีการแบ่งระดับการเรียนรู้ออกเป็น 9 ประการ ได้แก่

- 3.1.2.1 เร่งเร้าความสนใจ (Gain Attention) เป็นการกระตุ้นหรือเร้าให้ผู้เรียนสนใจบทเรียนและเนื้อหา โดยการจัดสภาพแวดล้อมให้ดึงดูดความสนใจ
- 3.1.2.2 บอกวัตถุประสงค์ (Specify Objective) เพื่อให้ผู้เรียนสามารถมุ่งความสนใจไปที่เนื้อหาบทเรียนที่เกี่ยวข้อง
- 3.1.2.3 ทบทวนความรู้เดิม (Activate Prior Knowledge) เป็นการกระตุ้นให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้เนื้อหาใหม่ได้รวดเร็วขึ้น
- 3.1.2.4 นำเสนอเนื้อหาใหม่ (Present New Information) สามารถนำเสนอได้หลายรูปแบบ แต่สิ่งที่ผู้สอนจะต้องคำนึงถึงเสมอคือ ลักษณะของผู้เรียน เพื่อนำเสนอบทเรียนให้เหมาะสมกับผู้เรียนมากที่สุด
- 3.1.2.5 ชี้แนะแนวทางการเรียนรู้ (Guide Learning) เป็นการชี้แนะให้ผู้เรียนสามารถนำความรู้ที่ได้เรียนรู้ใหม่ ผสมผสานกับความรู้เก่าที่ได้เรียนไปแล้ว เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ที่รวดเร็วและแม่นยำมากขึ้น
- 3.1.2.6 กระตุ้นการตอบสนองบทเรียน (Elicit Response) เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้
- 3.1.2.7 ให้ข้อมูลย้อนกลับ (Provide Feedback) มีการติดตามความก้าวหน้าและให้ผลย้อนกลับแก่ผู้เรียน
- 3.1.2.8 ทดสอบความรู้ใหม่ (Asses Performance) อาจเป็นการจัดทดสอบความรู้ หรือทำกิจกรรมต่างๆ ร่วมกัน
- 3.1.2.9 สรุปและนำไปใช้ (Review and Transfer) เป็นการสรุปมโนคติของเนื้อหาเฉพาะประเด็นสำคัญๆ และข้อเสนอแนะต่างๆ เพื่อให้ผู้เรียนได้ทบทวนและแนะแนวทางในการศึกษาต่อ หรือประยุกต์ใช้ต่อไป

โดยในแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ข้างต้น จะนำมาใช้ในการอภิปรายผลการวิจัยในการศึกษาการประยุกต์ใช้บอร์ดเกมเพื่อพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดง เกี่ยวกับการเรียนรู้ทักษะสื่อสารการแสดงจากการใช้บอร์ดเกม

### 3.2 แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้

จากงานวิจัยของ Treher (2011) พบว่า บอร์ดเกมเป็นเกมรูปแบบหนึ่งที่สามารถนำมาใช้เป็นเครื่องมือในการพัฒนาทักษะและการเรียนรู้สำหรับทุกช่วงวัย เพราะบอร์ดเกมจะช่วยสร้างบรรยากาศในการเรียนรู้ ทำให้ผู้เล่นรู้สึกสนใจ เกิดความผ่อนคลายและสนุกสนาน นอกจากนี้บรรยากาศของการแข่งขันยังทำให้ผู้เล่นรู้สึกกระตือรือร้น ซึ่งสามารถนำมาประยุกต์เข้ากับการเรียนรู้ได้

บอร์ดเกมที่สามารถนำมาใช้ในกระบวนการเรียนรู้จำเป็นต้องมีการจัดระบบข้อมูล และกรอบแนวคิด เพื่อให้บอร์ดเกมมีความเสถียร เกมเหล่านี้จะเชื่อมโยงความรู้ใหม่ ข้อมูลใหม่ เมื่อผู้เล่นเล่นร่วมกันเป็นทีม ก็จะได้เรียนรู้ร่วมกัน ไม่มีใครรู้สึกแปลกแยกจากการเรียนรู้ หรือรู้สึกว่ายากเกินไปเพื่อน ปัญหาที่เกิดขึ้นในเกมซึ่งผู้เล่นต้องเผชิญและค้นหาทางแก้ไข จะทำให้ผู้เล่นเกิดความเข้าใจมากกว่าการเรียนแบบที่ผู้เล่นไม่มีส่วนร่วม หรือกล่าวได้ว่า เกมได้เปลี่ยนความคิดที่เป็นนามธรรมให้มองเห็นได้ว่าเป็นรูปธรรมผ่านการเล่นบอร์ดเกม นอกจากนี้ บอร์ดเกมยังต้องการความคิดเชิงวิพากษ์ บอร์ดเกมที่ต้องเล่นแบบเป็นทีมช่วยเสริมสร้างทักษะการสื่อสารและความสัมพันธ์ เนื่องจากผู้เล่นจะต้องเผชิญหน้ากันในการตอบคำถามหรือแก้ปัญหา และได้พบว่าพวกเขามักจะสามารถค้นพบบางสิ่งบางอย่างที่ไม่คิดว่าจะค้นพบได้ จากการร่วมมือกัน สื่อสารกัน และมีปฏิสัมพันธ์กัน (Treher, 2011: p. 3-4)

ในการวิจัยเรื่อง “การประยุกต์ใช้บอร์ดเกมเพื่อพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดง” จะนำเอาแนวความคิดใน 3 ประเด็นนี้ มาใช้เพื่อวางแผนกิจกรรมการประยุกต์ใช้บอร์ดเกมเพื่อพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดง และใช้ในการอภิปรายผลการวิจัยต่อไป (ไรท์, แปลโดย นพมาศ ศิริกายะ, 2525)

### บทที่ 3 ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยเรื่อง “การประยุกต์ใช้บอร์ดเกมเพื่อพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดง” เป็นการวิจัยประยุกต์ (Applied Research) มุ่งศึกษาถึงองค์ประกอบของบอร์ดเกมที่ส่งเสริมการพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดง และกระบวนการประยุกต์ใช้บอร์ดเกมเพื่อพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดง โดยในการศึกษาด้วยวัตถุประสงค์ดังกล่าว ผู้วิจัยจะต้องรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับบอร์ดเกม และข้อมูลเกี่ยวกับทักษะสื่อสารการแสดงและการฝึกนักแสดงด้วยเกม จากนั้นจะศึกษาโดยเปรียบเทียบข้อมูลเกี่ยวกับองค์ประกอบของบอร์ดเกม และองค์ประกอบของทักษะสื่อสารการแสดง เพื่อค้นหาคำตอบของบอร์ดเกมที่ส่งเสริมทักษะสื่อสารการแสดง และนำบอร์ดเกมเหล่านั้นมาปรับใช้ในวัตถุประสงค์การพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดง ดังนั้น การประยุกต์ใช้บอร์ดเกมเพื่อพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดงในงานวิจัยนี้จะมีใช้การสร้างสรรคบอร์ดเกมใหม่ขึ้นมาเพื่อพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดงโดยเฉพาะ แต่เป็นการนำบอร์ดเกมที่มีอยู่แล้วในตลาด มาใช้เพื่อจุดประสงค์ที่เฉพาะเจาะจง

ด้วยเหตุนี้ การวิจัยนี้จึงจำเป็นต้องรวบรวมข้อมูลจากเอกสารและการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญแบบเจาะลึกเพื่อมาเป็นข้อมูลพื้นฐานในการประยุกต์ใช้บอร์ดเกมเพื่อพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดง และจะมีการแบ่งกลุ่มตัวอย่างออกเป็น 2 กลุ่ม เพื่อศึกษากระบวนการประยุกต์ใช้โดยการศึกษาทดลองนำร่อง (Pilot Study) กับกลุ่มนักแสดง แล้วปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องที่อาจเกิดขึ้นในการทดลองนั้น ก่อนจะนำไปใช้จริงในการพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดงกับกลุ่มนักเล่นบอร์ดเกมในลำดับต่อไป และสนทนากลุ่มกับกลุ่มตัวอย่างเพื่อนำมาอภิปรายผลที่เกิดขึ้นจากกระบวนการนี้

#### ข้อมูลและแหล่งข้อมูล

1. ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านบอร์ดเกม เพื่อค้นหาคำตอบสำคัญของบอร์ดเกมที่ส่งเสริมทักษะสื่อสารการแสดง และนำมาเป็นข้อมูลพื้นฐานในการเลือกเกมที่จะนำไปใช้ในการประยุกต์และเริ่มต้นกระบวนการประยุกต์บอร์ดเกมเพื่อพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดง โดยสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ได้แก่

- ดร. เดชรัตน์ สุขกำเนิด อาจารย์หัวหน้าภาควิชาเศรษฐศาสตร์การเกษตรและทรัพยากร คณะเศรษฐศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ นักออกแบบบอร์ดเกมกลุ่ม “เถื่อนเกม”
- ตรัง สุวรรณศิลป์ แชมป์บอร์ดเกมคาทอนแห่งประเทศไทย
- วัฒนชัย ตรีเดชา ผู้บริหาร บริษัท ทีวีมี้ง จำกัด ผู้ผลิตรายการ บอร์ดเกมไนท์

2. ข้อมูลจากการศึกษานำร่อง (Pilot Study) และสนทนากลุ่ม (Focus Group) กับกลุ่มตัวอย่าง ก. กลุ่มนักแสดง
3. ข้อมูลจากการทำกิจกรรมและการสนทนากลุ่ม (Focus Group) กับกลุ่มตัวอย่าง ข. กลุ่มนักเล่นบอร์ดเกม
4. ข้อมูลจากการประเมินก่อนและหลังกิจกรรมการใช้บอร์ดเกมเพื่อพัฒนาทักษะสื่อสารการ แสดง
5. ข้อมูลจากการบันทึกตลอดกระบวนการประยุกต์ใช้บอร์ดเกมเพื่อพัฒนาทักษะสื่อสารการ แสดง

### เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. บอร์ดเกมที่มืองค์ประกอบเกี่ยวข้องกับทักษะสื่อสารการ แสดง ได้แก่
  - 1.1 C.S. Files
  - 1.2 Rory's Story Cubes
  - 1.3 Spyfall
  - 1.4 The Resistance: Avalon
  - 1.5 Ultimate Werewolf

โดยการคัดเลือกบอร์ดเกมที่จะนำไปใช้จริงในกระบวนการประยุกต์ใช้บอร์ดเกมเพื่อพัฒนาทักษะสื่อสารการ แสดง จะคัดเลือกโดยการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านบอร์ดเกมร่วมด้วย

2. แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านบอร์ดเกมแบบเจาะลึก โดยมีผู้ให้ข้อมูลสำคัญดังนี้
  - ก. วัฒนชัย ตรีเดชา ผู้บริหารบริษัท ทีวีมิ่ง จำกัด ผู้ผลิตรายการ บอร์ดเกมไนท์
  - ข. ตรัง สุวรรณศิลป์ แชมป์บอร์ดเกมคาทอนประเทศไทย
  - ค. ดร.เดชรัต สุขกำเนิด อาจารย์หัวหน้าภาควิชาเศรษฐศาสตร์เกษตรและทรัพยากร คณะเศรษฐศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ นักออกแบบบอร์ดเกมกลุ่ม “เถื่อนเกม”

และมีประเด็นในการสัมภาษณ์ ดังนี้

- 2.1 บอร์ดเกมสามารถส่งเสริมทักษะสื่อสารการ แสดงได้บ้าง
- 2.2 องค์ประกอบใดของบอร์ดเกม ที่ส่งเสริมทักษะสื่อสารการ แสดง
- 2.3 บอร์ดเกมใดบ้างที่สามารถนำมาใช้เพื่อพัฒนาทักษะสื่อสารการ แสดง

- 2.4 กระบวนการประยุกต์ใช้บอร์ดเกมเพื่อพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดงควรเป็นอย่างไร (เวลา จำนวนผู้เล่น กลศาสตร์ของบอร์ดเกม การปรับเปลี่ยนวิธีเล่นต่างๆ)
3. แบบประเมินก่อนกิจกรรมการใช้บอร์ดเกมเพื่อพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดง และแบบประเมินหลังกิจกรรมการใช้บอร์ดเกมเพื่อพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดง สำหรับกลุ่มตัวอย่างแต่ละกลุ่ม
  4. สมุดบันทึก กล้องวิดีโอ เครื่องบันทึกเสียง และกล้องถ่ายภาพนิ่ง เพื่อบันทึกตลอดกระบวนการ
  5. การสังเกตการณ์แบบมีส่วนร่วม (Participate Observation) ตลอดกระบวนการ
  6. คำถามสำหรับสนทนากลุ่ม (Focus Group) เพื่อวัดผลทักษะสื่อสารการแสดงที่ผู้เล่นบอร์ดเกมได้รับรู้ และได้ใช้ระหว่างกิจกรรม

#### กลุ่มเป้าหมายและกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มเป้าหมายในงานวิจัยนี้ แบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มนักแสดง และกลุ่มนักเล่นบอร์ดเกม โดยผู้วิจัยจะคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างโดยใช้เกณฑ์ดังนี้

1. กลุ่มตัวอย่าง ก. กลุ่มนักแสดง

คัดเลือกกลุ่มตัวอย่างนักแสดงที่มีสังกัดค่ายละคร หรือสถานีโทรทัศน์ ณ ปัจจุบัน และมีประสบการณ์การแสดงละคร 5 ปีขึ้นไป จำนวน 6 คน

2. กลุ่มตัวอย่าง ข. กลุ่มนักเล่นบอร์ดเกม

คัดเลือกกลุ่มตัวอย่างนักเล่นบอร์ดเกมที่มีประสบการณ์การเล่นบอร์ดเกม 2 ปีขึ้นไป ที่ไม่มีประสบการณ์การแสดง จำนวน 6 คน

#### การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. รวบรวมข้อมูลเอกสารและข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญเพื่อคัดเลือกบอร์ดเกมที่จะนำมาใช้ในกระบวนการพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดง และนำเกมที่คัดเลือกมาประยุกต์ใช้กับการแสดง



2. รวบรวมข้อมูลจากเครื่องมือการบันทึก ได้แก่ สมุดบันทึก กล้องวิดีโอ เครื่องบันทึกเสียง กล้องถ่ายภาพนิ่ง ที่ผู้วิจัยบันทึกลำดับขั้นตอน การวางแผน กลวิธี และแนวความคิดต่างๆ ในการสร้างสรรค์กระบวนการประยุกต์ใช้บอร์ดเกมเพื่อพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดง ตลอดทั้งกระบวนการ ตั้งแต่ขั้นตอนการเตรียมการ ขั้นตอนทดลอง ขั้นตอนปฏิบัติการ และขั้นตอนหลังปฏิบัติการ
3. รวบรวมข้อมูลจากแบบประเมินก่อนและหลังเข้าร่วมกิจกรรมการใช้บอร์ดเกมเพื่อพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดง
4. รวบรวมข้อมูลจากบันทึกสนทนากลุ่มกับกลุ่มตัวอย่าง

### ขั้นตอนการวิจัย

1. ขั้นตอนก่อนกระบวนการประยุกต์ใช้บอร์ดเกมเพื่อพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดง
  - 1.1 สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านบอร์ดเกมแบบเจาะลึก
  - 1.2 คัดเลือกเกมที่ส่งเสริมการพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดง
  - 1.3 วางแผนการประยุกต์ใช้บอร์ดเกมเพื่อพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดง โดยปรึกษาผู้เชี่ยวชาญ
2. ขั้นตอนการศึกษานำร่องการประยุกต์ใช้บอร์ดเกมเพื่อพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดง (Pilot Study)
  - 2.1 อธิบายกับกลุ่มตัวอย่าง ก. เกี่ยวกับการประยุกต์ใช้บอร์ดเกมเพื่อพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดงอย่างคร่าวๆ
  - 2.2 ให้กลุ่มตัวอย่าง ก. ทำแบบประเมินก่อนกิจกรรม
  - 2.3 ทดลองนำร่องการประยุกต์ใช้บอร์ดเกมเพื่อพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดง ตามแผนที่วางไว้
  - 2.4 บันทึกตลอดกระบวนการ
  - 2.5 สังเกตการณ์แบบมีส่วนร่วมตลอดกระบวนการ
  - 2.6 ให้กลุ่มตัวอย่าง ก. ทำแบบประเมินหลังกิจกรรม

- 2.7 สนทนากลุ่มกับกลุ่มตัวอย่าง ก. เพื่อวัดผล และอธิบายสิ่งที่เกิดขึ้นจากการใช้บอร์ดเกม เพื่อพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดง
3. ขั้นตอนการประยุกต์ใช้บอร์ดเกมเพื่อพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดง
  - 3.1 อธิบายกับกลุ่มตัวอย่าง ข. เกี่ยวกับการประยุกต์ใช้บอร์ดเกมเพื่อพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดงอย่างคร่าวๆ
  - 3.2 กลุ่มตัวอย่าง ข. ทำแบบประเมินก่อนกิจกรรมการใช้บอร์ดเกมเพื่อพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดง
  - 3.3 เริ่มต้นกระบวนการใช้บอร์ดเกมเพื่อพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดง
  - 3.4 บันทึกตลอดกระบวนการ
  - 3.5 สังเกตการณ์แบบมีส่วนร่วมตลอดกระบวนการ
  - 3.6 กลุ่มตัวอย่าง ข. ทำแบบประเมินหลังกิจกรรมการใช้บอร์ดเกมเพื่อพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดง
  - 3.7 สนทนากลุ่มกับกลุ่มตัวอย่าง ข. เพื่อวัดผล
4. ขั้นตอนหลังการประยุกต์ใช้บอร์ดเกมเพื่อพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดง
  - 4.1 รวบรวมข้อมูลที่ได้ จากการจดบันทึก การสังเกตการณ์แบบมีส่วนร่วม เพื่อนำมาอธิบายกระบวนการประยุกต์ใช้บอร์ดเกมเพื่อพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดง
  - 4.2 รวบรวมข้อมูลที่ได้ จากแบบประเมินก่อน-หลังกิจกรรม กับกลุ่มตัวอย่างแต่ละกลุ่ม และจากการสนทนากลุ่มทั้ง 3 ครั้ง ได้แก่ การสนทนากลุ่มกับกลุ่มตัวอย่าง ก. หลังการศึกษา นำร่อง และการสนทนากลุ่มกับกลุ่มตัวอย่าง ข. หลังกิจกรรม เพื่อนำมาสรุปและอภิปรายผลการวิจัย และตอบคำถามนำการวิจัยแต่ละข้อ

### การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยจะรวบรวมข้อมูลที่บันทึกไว้ จากสมุดบันทึก กล้องวิดีโอ เครื่องบันทึกเสียง และกล้องถ่ายรูป ร่วมกับผลการสนทนากลุ่มกับกลุ่มตัวอย่าง เพื่อทราบผลจากกระบวนการใช้บอร์ดเกมเพื่อพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดง และวิเคราะห์ตามวัตถุประสงค์การวิจัยทั้ง 2 ข้อ คือ (1) เพื่อศึกษาองค์ประกอบของบอร์ดเกมที่ส่งเสริมการพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดง และ

(2) เพื่อประยุกต์ใช้บอร์ดเกมในการพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดง เพื่อนำมาตอบปัญหาการวิจัยให้ครบถ้วน

### วิธีการศึกษาและนำเสนอผลการวิจัย

ผู้วิจัยจะศึกษาโดยการสร้างสรรค์กิจกรรมการประยุกต์ใช้บอร์ดเกมเพื่อพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดง เพื่อศึกษาองค์ประกอบของบอร์ดเกมที่ส่งเสริมทักษะสื่อสารการแสดง และเพื่อประยุกต์ใช้บอร์ดเกมเพื่อพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดง ด้วยการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก การลงมือปฏิบัติและบันทึกด้วยอุปกรณ์บันทึกภาพ ภาพเคลื่อนไหว เสียง และจดบันทึก และการสนทนากลุ่ม

เมื่อได้ผลการวิเคราะห์เนื้อหาตามวัตถุประสงค์การวิจัยทั้ง 2 ข้อแล้ว ผู้วิจัยจะนำผลวิเคราะห์ดังกล่าวมานำเสนอและอภิปรายผลแบบพรรณนาความและตีพิมพ์เป็นวิทยานิพนธ์



## บทที่ 4 ผลการวิจัย

การวิจัยเรื่อง “การประยุกต์ใช้บอร์ดเกมเพื่อพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดง” มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาองค์ประกอบของบอร์ดเกมที่ส่งเสริมทักษะสื่อสารการแสดง และประยุกต์ใช้บอร์ดเกมเพื่อพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดง ผู้วิจัยจึงได้สร้างสรรค์กิจกรรมภายใต้ชื่อ “เล่นบอร์ดเกมการแสดง” ขึ้นเพื่อเป็นการทดลองประยุกต์ใช้บอร์ดเกมเพื่อพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดง และนำกระบวนการดังกล่าวมาใช้กับกลุ่มตัวอย่าง 2 กลุ่ม โดยมีขั้นตอนการศึกษา ได้แก่ ขั้นตอนการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านบอร์ดเกม ขั้นตอนการวางแผนกิจกรรม ขั้นตอนการศึกษานำร่องกับกลุ่มตัวอย่าง ก. ขั้นตอนการสนทนากลุ่มกับกลุ่มตัวอย่าง ก. ขั้นตอนกิจกรรมกับกลุ่มตัวอย่าง ข. ขั้นตอนการสนทนากลุ่มกับกลุ่มตัวอย่าง ข. และขั้นตอนการสนทนากลุ่มกับกลุ่มตัวอย่าง ก. หลังสังเกตการณ์กิจกรรม ซึ่งผู้วิจัยจะรวบรวมข้อมูลจากผลการวิจัยในแต่ละขั้นตอน และนำเสนอในบทที่ 4 โดยอธิบายรายละเอียดในขั้นตอนแต่ละขั้นตอน ดังนี้

1. ขั้นตอนการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านบอร์ดเกมแบบเจาะลึก กล่าวถึง ผลจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านบอร์ดเกมแบบเจาะลึก เพื่อตอบวัตถุประสงค์ข้อแรก คือ ศึกษาองค์ประกอบของบอร์ดเกมที่ส่งเสริมทักษะสื่อสารการแสดง และเพื่อนำมาใช้ในการวางแผนกิจกรรม
2. ขั้นตอนการวางแผนกิจกรรม กล่าวถึง ผลจากการวางแผนกิจกรรมโดยปรึกษาผู้เชี่ยวชาญในแต่ละขั้นของกระบวนการประยุกต์ใช้บอร์ดเกมเพื่อพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดง
3. ขั้นตอนการศึกษานำร่องกับกลุ่มตัวอย่าง ก. กลุ่มนักแสดง กล่าวถึง ผลจากการนำกิจกรรมที่ได้วางแผนไว้ในขั้นตอนก่อนหน้า มาศึกษานำร่อง (Pilot Study) กับกลุ่มตัวอย่าง ก. หรือกลุ่มตัวอย่างนักแสดง โดยมีการทำแบบประเมินก่อน-หลังกิจกรรม เพื่อวัดผลที่เกิดขึ้นจากการร่วมกิจกรรม
4. ขั้นตอนการสนทนากลุ่มกับกลุ่มตัวอย่าง ก. กลุ่มนักแสดง กล่าวถึง ผลจากการสนทนากลุ่มกับกลุ่มตัวอย่าง ก. หรือกลุ่มตัวอย่างนักแสดง หลังจากได้ร่วมกิจกรรมในขั้นตอนก่อนหน้า เกี่ยวกับทักษะสื่อสารการแสดงที่ได้ใช้ในกิจกรรม ทศนคติ และข้อเสนอแนะจากกลุ่มตัวอย่าง ที่มีต่อกระบวนการประยุกต์ใช้บอร์ดเกมเพื่อพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดง

5. ขั้นตอนกิจกรรมกับกลุ่มตัวอย่าง ข. กลุ่มนักเรียนบอร์ดเกม กล่าวถึง ผลจากการนำกิจกรรมที่ได้วางแผนและศึกษานำร่องแล้ว มาใช้กับกลุ่มตัวอย่าง ข. หรือกลุ่มตัวอย่างนักเรียนบอร์ดเกม โดยมีการทำแบบประเมินก่อน-หลังกิจกรรม เพื่อวัดผลที่เกิดขึ้นจากการร่วมกิจกรรม
6. ขั้นตอนการสนทนากลุ่มกับกลุ่มตัวอย่าง ข. กลุ่มนักเรียนบอร์ดเกม กล่าวถึง ผลจากการสนทนากลุ่มกับกลุ่มตัวอย่าง ข. หรือกลุ่มตัวอย่างนักเรียนบอร์ดเกม หลังจากได้ร่วมกิจกรรมในขั้นตอนก่อนหน้า เกี่ยวกับทักษะสื่อสารการแสดงที่ได้ใช้ในกิจกรรม ทักษะคิดและข้อเสนอแนะจากกลุ่มตัวอย่าง ที่มีต่อกระบวนการประยุกต์ใช้บอร์ดเกมเพื่อพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดง

### 1. ขั้นตอนการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านบอร์ดเกมแบบเจาะลึก

ในขั้นตอนการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านบอร์ดเกมแบบเจาะลึกนี้ ผู้วิจัยมีความตั้งใจจะตอบคำถามนำวิจัยข้อแรกเกี่ยวกับองค์ประกอบของบอร์ดเกมที่ส่งเสริมทักษะสื่อสารการแสดง ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้ออกแบบคำถามสำหรับสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญแบบเจาะลึกไว้เพื่อค้นหาประโยชน์ของบอร์ดเกมที่สัมพันธ์กับทักษะสื่อสารการแสดง ก่อนที่จะเพิ่มเติมคำถามเกี่ยวกับ องค์ประกอบของบอร์ดเกมที่มีคุณสมบัติทำให้เกิดการใช้ทักษะสื่อสารการแสดงดังกล่าว และยกตัวอย่างบอร์ดเกมที่ประกอบไปด้วยองค์ประกอบดังกล่าวซึ่งจะสามารถนำมาใช้เพื่อวัตถุประสงค์ในการส่งเสริมทักษะสื่อสารการแสดง ในกิจกรรม “เล่นบอร์ดเกมการแสดง” ต่อไปได้ รวมถึงขอคำแนะนำเกี่ยวกับกระบวนการประยุกต์ใช้บอร์ดเกมเพื่อพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดง ทั้งการคัดเลือกเกม การวางแผนโครงสร้างกิจกรรม และข้อเสนอแนะอื่นๆ ที่ผู้วิจัยควรคำนึงถึงในการจัดกิจกรรมนี้

โดยมีประเด็นในการสัมภาษณ์ ดังนี้

- ก. บอร์ดเกมสามารถส่งเสริมทักษะสื่อสารการแสดงอะไรบ้าง
  - 1.) บอร์ดเกมที่ส่งเสริมทักษะของผู้เล่น ในมุมมองของคุณคืออะไร
  - 2.) บอร์ดเกมสามารถส่งเสริมทักษะสื่อสารการแสดงได้จริงหรือไม่อย่างไร
  - 3.) บอร์ดเกมสามารถส่งเสริมทักษะสื่อสารการแสดงเหล่านี้ได้หรือไม่อย่างไร
    - ความสามารถในการใช้ภาษาพูด
    - ทักษะการแสดงอารมณ์และความรู้สึก

- ความพร้อมของประสาทสัมผัส
- สมาธิ
- ความสามารถในการสังเกต
- ความจำ
- ความเข้าใจ
- ความเชื่อ
- ความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการ
- ความกล้าแสดงออก
- การแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า

ข. องค์ประกอบใดของบอร์ดเกม ที่ส่งเสริมทักษะสื่อสารการแสดง

- 1.) ปัจจัยใดที่ทำให้บอร์ดเกมสามารถส่งเสริมทักษะสื่อสารการแสดงได้
- 2.) องค์ประกอบใดของบอร์ดเกมที่กำหนดให้ผู้เล่นต้องใช้ทักษะสื่อสารการแสดง
- 3.) องค์ประกอบใดของบอร์ดเกมที่ส่งเสริมการพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดง

ค. บอร์ดเกมใดบ้างที่สามารถประยุกต์ใช้ในการพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดงได้

- 1.) ยกตัวอย่างบอร์ดเกมที่สามารถส่งเสริมการพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดงได้
- 2.) บอร์ดเกมดังกล่าว ส่งเสริมทักษะสื่อสารการแสดงได้อย่างไร

ง. กระบวนการประยุกต์ใช้บอร์ดเกมเพื่อพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดงควรเป็นอย่างไร (เวลา จำนวนผู้เล่น กลศาสตร์ของบอร์ดเกม การปรับเปลี่ยนวิธีเล่นต่างๆ)

- 1.) ในการพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดงโดยใช้บอร์ดเกม ผู้วิจัยควรปรับเปลี่ยนองค์ประกอบใดของบอร์ดเกมแต่ละเกมบ้างหรือไม่อย่างไร
- 2.) ในการเล่นบอร์ดเกมเพื่อพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดง ควรใช้กี่เกม และระยะเวลาในการเล่นควรเป็นอย่างไร

จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้วยโครงสร้างคำถามข้างต้น สามารถนำเสนอโดยแบ่งประเด็นได้ดังนี้

### 1.1 ทักษะสื่อสารการแสดงในบอร์ดเกม

ปัจจุบัน บอร์ดเกม ถูกนำมาใช้เป็นสื่อประกอบการเรียนการสอน และใช้เพื่อพัฒนาทักษะต่างๆ รวมถึงทักษะสื่อสารการแสดงด้วย เนื่องจากบอร์ดเกมมีกระบวนการบางอย่าง ที่คล้ายกับกระบวนการฝึกนักแสดง นอกจากนี้ยังมีบรรยากาศในการเล่นที่สนุกสนาน ผ่อนคลาย ไม่ตึงเครียด ทำให้เกิดการเรียนรู้โดยไม่รู้ตัว เป็นกิจกรรมที่ทำให้ผู้ถูกฝึกรู้สึกกระตือรือร้น พร้อมทั้งจะเข้าสู่แบบฝึกหัดได้รวดเร็ว

อย่างไรก็ตาม บอร์ดเกมที่มีอยู่ในปัจจุบัน มักถูกออกแบบมาเพื่อความสนุกสนานเป็นหลัก โดยเกมจะจำลองสถานการณ์ที่เป็นปัญหาขึ้นมาให้ผู้เล่นเกมใช้ทักษะใดๆ ที่ตนถนัดและคุ้นเคยในการแก้ไขปัญหาต่างๆ เกมเพียงแค่งำหนดกติกาอย่างคร่าวๆ แต่ไม่ได้บังคับทักษะที่ต้องใช้ ดังนั้น การนำบอร์ดเกมมาประยุกต์ใช้เพื่อพัฒนาทักษะใดทักษะหนึ่งโดยเฉพาะ จะต้องปรับกลศาสตร์ของเกม เพื่อกำหนดให้ผู้เล่นเกมใช้ทักษะนั้นๆ ที่ต้องการให้เกิดการพัฒนา

“จากประสบการณ์ พี่คิดว่ามีความเป็นไปได้สูงที่บอร์ดเกมจะเอามาใช้ในการพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดงได้ เพราะว่าอย่างที่เรารู้ๆ นะว่าการแสดงมันไม่ใช่แค่เรียนจากทฤษฎี เรียนรู้จากตำราแล้วจะเล่นได้ดี มันต้องใช้กระบวนการในการเอาออกมาซึ่งการแสดง ทีนี้บอร์ดเกมบางอันมันสามารถให้เราได้ใช้กระบวนการเหล่านั้นในลักษณะที่ไม่รู้สึกว่ามันเป็นการกำลังเวิร์กช็อป ระหว่างบอกว่าเรามาเวิร์กช็อป กับเรามาเล่นกัน การบอกว่าเรามาเล่นกันมันเกิดการเรียนรู้ที่สนุกมากกว่า...มีละครที่เราเคยเล่น มันใช้กระบวนการบอร์ดเกมในการซ้อม เพื่อให้นักแสดงได้เปลี่ยนคาแรคเตอร์ไปเรื่อยๆ ตามตัวบอร์ดเกมนั้นๆ เช่น Werewolf (Ultimate Werewolf) มันมีตัวร้าย ตัวดี นักแสดงแต่ละคนไม่รู้ว่าเป็นใคร เป็นใคร เหมือนจับสลาก เพื่อ Improvise (แสดงละครคอนสตรัค) แต่แทนที่จะจับสลากเป็นคำ คีย์เวิร์ด ก็จับสลากคาแรคเตอร์และเล่นตามคาแรคเตอร์ที่ได้รับ”  
(วัฒนชัย ตริเดชา, สัมภาษณ์, 16 พฤษภาคม 2560)

“เราต้องทำความเข้าใจก่อนว่า บอร์ดเกมถูกออกแบบมาเพื่อความสนุกสนาน ไม่ได้ออกแบบมาเพื่อใช้พัฒนาความรู้หรือทักษะอะไร เกมมันแค่จำลองปัญหาขึ้นมาให้เราไปแก้ปัญหา มันไม่ได้กำหนดทักษะที่เราต้องใช้ เราก็กู้ใช้

ทักษะที่เราคุ้นเคยกัน ทักษะอะไรก็ได้ ดังนั้น การที่จะเอาบอร์ดเกมมาใช้เพื่อวัตถุประสงค์ทางการศึกษาหรือการพัฒนาทักษะ อาจต้องออกแบบเกมใหม่ หรือปรับ Mechanism ของเกม เพื่อให้มันมีเป้าหมายใหม่ เพิ่มกฎอะไรบางอย่างที่ทำให้เขาได้ใช้ทักษะการแสดง บังคับให้เขาใช้ อาจจะไม่สนุกน้อยลง แต่พัฒนาได้มากขึ้น” (ตรัง สุวรรณศิลป์, สัมภาษณ์, 20 พฤษภาคม 2560)

ในการพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดงด้วยบอร์ดเกม จะต้องระบุทักษะที่ต้องการให้ใช้ในบอร์ดเกม ก่อนจะเลือกบอร์ดเกมที่เหมาะสม เนื่องจากบอร์ดเกมแต่ละเกมก็มีทักษะที่ต้องใช้แตกต่างกันไป

“ในฐานะคนทำวิจัยเราอาจจะต้อง Identify ให้ได้ ว่ามันเป็นทักษะด้านไหน...อย่างเช่นการทำท่าทาง หรือการต่อเรื่องแบบใน Cat & Chocolate หรือการเก็บซ่อน เก็บงำความรู้สึก หรืออาจจะเป็นความเข้าใจเรื่อง Attitude ซึ่งอันนี้เราอาจจะเอาบอร์ดเกมที่มีอยู่แล้วอย่างเช่น Werewolf (Ultimate Werewolf) มาเปลี่ยนบริบทสักหน่อย ให้ภาพรวมมันเป็นสถานการณ์ในละคร ก็เป็นวิธีการ Brief ให้นักแสดงเข้าใจภาพรวมได้มากขึ้นด้วย” (เดวิด สุขกำเนิด, สัมภาษณ์, 6 มิถุนายน 2560)

จากผลการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านบอร์ดเกม ผู้วิจัยสามารถกล่าวถึงทักษะที่ใช้ในบอร์ดเกม ซึ่งสอดคล้องกับทักษะสื่อสารการแสดงได้ดังนี้

#### 1.1.1 การพูดโน้มน้าวใจในบอร์ดเกม

เนื่องจากบอร์ดเกมเป็นรูปแบบของเกม que ผู้เล่นจะต้องเล่นกันอย่างเผชิญหน้า ดังนั้นจึงเป็นการกำหนดวิธีการสื่อสารของผู้เล่น ให้เกิดการพูดคุยกัน ได้เสียงกัน

ขณะที่ผู้เล่นกำลังเล่น ผู้เล่นก็ได้คิดวางแผนเพื่อตัดสินใจกระทำหรือไม่กระทำอะไร โดยลำพัง แต่ผู้เล่นจะต้องสื่อสารกับผู้เล่นคนอื่นๆ อยู่เสมอ ผู้เล่นคนหนึ่งสามารถพูดเพื่อโน้มน้าวการตัดสินใจของผู้เล่นอีกคนหนึ่งเพื่อให้เป็นไปในทิศทางที่เอื้อประโยชน์ต่อตน ดังจะเห็นได้ว่า นักเล่นบอร์ดเกมส่วนใหญ่จึงมักจะมีทักษะในการพูดและการเจรจาต่อรอง โน้มน้าวใจ เป็นอย่างดี

“อย่างถ้าพูดถึงเรื่องโน้มน้าวใจ คนเล่นบอร์ดเกมโน้มน้าวใจเก่งกันทุกคน เพราะบอร์ดเกมมันต้องพูด มันเผชิญหน้ากันอยู่ การจะตัดสินใจอะไรแต่ละ



ขั้นตอน เรามีโอกาสพูดโน้มน้าวใจ เราต้องเจรจาต่อรอง” (ตรัง สุวรรณศิลป์, สัมภาษณ์, 20 พฤษภาคม 2560)

“ทักษะพูดโน้มน้าวใจได้ใช้แน่ๆ เล่นบอร์ดเกมนี้มันต้องโน้มน้าวอยู่แล้วละ เพราะบอร์ดเกมมันเล่นกันต่อหน้า เราต้อง Bluff เขา ต้องพูดให้เขาตัดสินใจตามเรา จะพูดอย่างไร ด้วยวิธีการใดก็แล้วแต่ แต่เขาจะต้องตัดสินใจไปในทางที่เราได้ประโยชน์ด้วย” (วัฒนชัย ตรีเดชา, สัมภาษณ์, 16 พฤษภาคม, 2560)

### 1.1.2 การเล่าเรื่องในบอร์ดเกม

ในบอร์ดเกมที่มีกลศาสตร์การเล่าเรื่อง (Storytelling) ได้กำหนดวิธีการเล่นไว้ให้ผู้เล่นต้องเล่าเรื่องราวต่างๆ เพื่อเอาชนะเกม ดังนั้น นอกจากผู้เล่นจะต้องใช้ความคิดอย่างมาก ซึ่งจะได้ฝึกความคิดสร้างสรรค์แล้ว ผู้เล่นยังจะต้องเรียบเรียงเรื่องราวและเล่าออกมาให้ผู้เล่นคนอื่นๆ เข้าใจ จัดเป็นการฝึกทักษะการใช้ภาษาพูดวิธีการหนึ่ง

การฝึกทักษะการเล่าเรื่อง นำไปสู่ทักษะความคิดสร้างสรรค์ และจินตนาการ ซึ่งเป็นทักษะสื่อสารการแสดงที่จำเป็นทั้งสำหรับนักแสดง และผู้สร้างสรรค์เนื้อหาเช่นคนเขียนบท ผู้กำกับ เป็นต้น การฝึกทักษะการเล่าเรื่องด้วยบอร์ดเกมเล่าเรื่อง จะทำให้เป็นผู้ที่มีทักษะความคิดสร้างสรรค์ มีทางเลือกในการแสดงและกลวิธีการเล่าเรื่องที่สด ใหม่

ตัวอย่างหนึ่งของบอร์ดเกมที่ส่งเสริมทักษะในการเล่าเรื่อง คือ Rory's Story Cubes ในการสร้างสรรค์บทละครฉากหนึ่ง อาจสร้างจากการใช้หลักการของ Rory's Story Cubes เข้ามาร่วมด้วยได้ โดยสุ่มสิ่งต่างๆ ที่ไม่เข้ากัน แล้วพยายามหาความเชื่อมโยงเข้าด้วยกัน เป็นประโยชน์ในการสร้างสรรค์ชิ้นงานใหม่จากโจทย์ที่ได้รับ ทำให้สามารถสร้างงานภายใต้โจทย์ที่กำหนดได้อย่างแนบเนียนและสร้างสรรค์

“Story Cubes มีลูกเต๋ายู่ 9 ลูก แต่ละลูกมันมี 6 หน้า เป็นรูปภาพที่ไม่ซ้ำกันเลย เราสามารถทยอยเต๋า แล้วก็ฝึกเล่าเรื่องไปเรื่อยๆ ซึ่งมันมีประโยชน์มาก เวลาเวิร์กช็อปตัวเอง หรือคิดงานอะไรไม่ออก ก็ลองเล่นไป หรือใช้วิธีการเอาโครงเรื่องที่มีอยู่แล้วมาเปลี่ยนองค์ประกอบบางอย่าง เช่น เราอยากให้เห็นหนังเราเล่าเรื่องการเดินทาง เราเล่าว่าเราเดินทางโดยรถไฟแล้วเราก็ลองเปลี่ยน ไม่เอาตึกว่า ลองเดินทางด้วยเรือ สร้างเรื่องใหม่ แล้วก็ลองเปลี่ยนอีก ว่าเราไปทะเลทราย...ลองเปลี่ยนเรื่องเล่าไปเรื่อยๆ พอนานๆ ไปเราก็ชำนาญในการแต่ง

เรื่องมากขึ้น มีความคิดสร้างสรรค์มากขึ้นมาเอง” (วัฒน์ชัย ตรีเดชา, สัมภาษณ์,  
16 พฤษภาคม 2560)

“อีกทักษะหนึ่งที่ใช้ในบอร์ดเกม ก็เช่นการต่อเรื่อง การสร้างสรรค์ อย่งใน  
เกม Cat & Chocolate อันนี้มันเป็นอีกทักษะของนักแสดง”

### 1.1.3 การแสดงอารมณ์และความรู้สึกในบอร์ดเกม

ในการเล่นบอร์ดเกม ผู้เล่นจะไม่ได้เข้าไปอยู่ในเรื่องราวของเกมมากเท่ากับที่  
นักแสดงต้องเข้าไปอยู่ในเรื่องราวของละคร เพราะผู้เล่นยังต้องเป็นตัวของตัวเองอยู่ เพียงแค่ได้รับ  
ความสามารถของตัวละคร ที่ทำให้มีข้อได้เปรียบหรือเสียเปรียบในเกมแตกต่างกันเท่านั้น อย่างไรก็ตาม  
เมื่อผู้เล่นบอร์ดเกมได้เล่นบอร์ดเกมก็จะได้ฝึกทักษะการแสดงอารมณ์และความรู้สึกด้วย ซึ่งการ  
แสดงอารมณ์และความรู้สึกในบอร์ดเกมนั้น บางครั้งก็เป็น “การไม่แสดงอารมณ์และความรู้สึก”  
เนื่องจากผู้เล่นอาจต้องแสดงออกว่าตนเป็นตัวละครอื่นที่ไม่ใช่ตัวละครแท้จริงที่ตนได้รับบทบาท จึง  
ต้องเก็บงำ ซ่อนอารมณ์ความรู้สึกที่เกิดขึ้นจากการรับบทบาทเป็นตัวละครนั้น เพื่อให้ผู้เล่นคนอื่นๆ ไม่  
สามารถรู้ได้ว่าตนมีความสามารถพิเศษของตัวละครใด

“ทักษะนี้เป็นการเก็บซ่อนอาการบางอย่าง เก็บงำอะไรบางอย่าง ซึ่งมัน  
จำเป็นต้องใช้ ทักษะนี้บางทีเราอาจจะเรียกว่าการแสดงออก แต่จริงๆ มันคือการ  
ไม่แสดงออกมากกว่า ในที่นี้คือถ้าไม่พูดในภาษานักแสดง ถ้าพูดในภาษาคน  
ธรรมดา อย่างเช่นถ้าเราจะเล่น Avalon (The Resistance: Avalon) ให้ดี เราก็  
ต้องรู้จักเก็บซ่อน ไม่แสดงออกบ้างในบางเวลา”

(เดชรัตน์ สุขกำเนิด, สัมภาษณ์, 6 มิถุนายน 2560)

### 1.1.4 ความพร้อมของประสาทสัมผัสในบอร์ดเกม

ในการเล่นบอร์ดเกม ผู้เล่นบอร์ดเกมจะต้องเปิดประสาทสัมผัสให้พร้อมอยู่เสมอ  
โดยเฉพาะการฟังและการมองเห็น ซึ่งจะทำให้ผู้เล่นสามารถเก็บข้อมูลเพื่อนำมาวิเคราะห์ต่อไปได้  
มากกว่าผู้เล่นคนอื่น และได้เปรียบผู้เล่นคนอื่น การเล่นบอร์ดเกมจึงสามารถนำมาใช้เป็นเครื่องมือใน  
การเตรียมความพร้อมของประสาทสัมผัส หรืออุ่นเครื่องเพื่อเตรียมเข้าสู่แบบฝึกหัดทางการแสดง  
ต่อไปได้

“ประสาธน์สัมผัสที่ต้องใช้ ก็คือการมองเห็น การได้ยิน บางคนอาจจะไม่ใช่ หรือไม่สนใจก็ได้นะ แต่คนที่ตื่นตัวทางประสาธน์สัมผัสตลอดเวลา ก็จะได้เปรียบมากกว่า เพราะได้รับรู้ข้อมูลมากกว่าคนอื่น สังเกตเห็นอะไรได้มากกว่า ไหวพริบดีกว่า ถ้าต้องแข่งเรื่องความเร็ว คนที่ประสาธน์สัมผัสพร้อม ก็ได้เปรียบ” (ดรงค์ สุวรรณศิลป์, สัมภาษณ์, 20 พฤษภาคม 2560)

#### 1.1.5 การแสดงอย่างมีทิศทางในบอร์ดเกม

ในบอร์ดเกม ผู้เล่นแต่ละคนจะมีวิธีการเอาชนะเกมแตกต่างกัน ซึ่งถูกกำหนดโดยบทบาทตัวละครที่ผู้เล่นได้รับ หรือทางเลือกของผู้เล่นในฐานะผู้เล่นเกมเอง ซึ่งเป็นการมีสมาธิและมุ่งความสนใจที่เป้าหมายของเกม ผู้เล่นจะเล่นเกมอย่างมีทิศทางหากความต้องการในการเอาชนะเกมมีความชัดเจน

ในบอร์ดเกมที่มีกลศาสตร์การสวมบทบาท ผู้เล่นแต่ละคนจะได้รับบทบาทตัวละครที่แตกต่างกันไป มีบุคลิกต่างกัน มีความสามารถพิเศษต่างกัน มีความต้องการและเป้าหมาย รวมถึงแรงขับเคลื่อนในการกระทำที่ต่างกัน ซึ่งหากผู้เล่นมีสมาธิอยู่กับตัวละครที่ตนได้รับ ก็จะทำให้เกมสนุก และมีโอกาสชนะเกมได้ ซึ่งเป็นลักษณะเดียวกับนักแสดงที่มีสมาธิอยู่กับตัวละครและความต้องการของตัวละครแล้ว นอกจากนักแสดงจะสามารถแสดงความเป็นตัวละครและทิศทางของตัวละครได้อย่างชัดเจนแล้ว ผู้ชมยังรู้สึกประทับใจ และรู้สึกเชื่อตามผลงานของนักแสดงนั่นเอง

“บางเกมมันมี Story มีตัวละครให้เราได้สวมบทบาท...ถ้าคนเล่นอินไปกับบรรยากาศในเกม อินไปกับสถานการณ์ ก็จะสนุกขึ้น พอมันมีเรื่องของ การสวมบทบาท การเข้าสู่เนื้อเรื่อง วิธีการชนะเกมของแต่ละตัวละครก็ไม่เหมือนกันแล้ว Objective ของแต่ละคนที่กำลังเล่นก็ไม่เหมือนกัน อันนี้ก็เป็นประเด็น เพราะ Objective ก็เป็นเรื่องสำคัญในการแสดง” (วัฒน์ชัย ตริเตชา, สัมภาษณ์, 16 พฤษภาคม 2560)

#### 1.1.6 ความช่างสังเกตในบอร์ดเกม

นักแสดงจำเป็นต้องมีนิสัยช่างสังเกต เพื่อนำมาใช้ในการแสดงและการตีความหมายบทละคร โดยฝึกสังเกตการแสดงออกของมนุษย์รอบตัว ในสภาพแวดล้อมต่างๆ สถานะต่างๆ และอารมณ์ความรู้สึกภายในของตนเองที่มีต่อสิ่งต่างๆ คนต่างๆ รอบตัว ในการเล่นเกมผู้เล่นก็ต้องสังเกตผู้เล่นคนอื่นๆ ไปพร้อมๆ กับความสนใจบทบาทของตนเองและพยายามเอาชนะเกม

การสังเกตของผู้เล่นเกมจะเป็นการสังเกตเพื่อนำมาเป็นข้อมูลในการวางแผน การกระทำของตนเอง แรงขับเคลื่อนที่ต้องการเอาชนะเกมจะทำให้ผู้เล่นได้ใช้ทักษะการสังเกตอย่างมากในระหว่างที่เล่น และทำให้ผู้เล่นกลายเป็นคนช่างสังเกตต่อไปในระยะยาวได้ด้วย

“ในการเล่นเกมเราต้องสังเกตหลายอย่าง เราต้องสังเกตสิ่งที่เกิดขึ้นในเกม สังเกตวิธีการเล่นของคนอื่นๆ ว่าเขาเล่นอย่างไร ตัดสินใจอย่างไร แล้วเรามีทางหนีที่โล่งๆ ไร มีวิธีการใดที่จะเอาชนะ หรือทำคะแนนแซงหน้าคนอื่นๆ หรือบางทีในเกมที่มีบทบาทตัวละครเข้ามาเกี่ยวข้อง เราก็ต้องสังเกตเพื่อเก็บข้อมูล...ปกติเวลาผมเล่นเกมแนว Bluff ผมจะไม่พูด Bluff แต่ผมจะพูดโล่ Logic ที่ผมสังเกตเห็นได้ เพื่อเป็นข้อมูลให้คนอื่นๆ คิดตาม ถ้าผมไม่สังเกต ผมก็จะเอาชนะเกมพวกนี้ได้ยาก เพราะผมแสดงไม่เก่ง” (ตริง สุวรรณศิลป์, สัมภาษณ์, 20 พฤษภาคม 2560)

#### 1.1.7 ความจำในเกม

ความจำ เป็นทักษะสำคัญในกลุ่มทักษะสื่อสารการแสดง แม้ว่าจะดูเหมือนจะถูกนำไปใช้ประโยชน์เพียงตอนจำบทละคร หรือจำตำแหน่งการนั่ง ยืน เดิน ในฉากการแสดงเท่านั้น แต่อย่างไรก็ตาม ความจำก็ยังเป็นคุณสมบัติที่สำคัญของนักแสดงที่ดี ผู้ที่มีความจำที่ไม่ดีจะเสียเปรียบในการเป็นนักแสดงที่ดี แม้จะมีทักษะในการแสดงที่ดีก็ตาม เพราะการแสดงจำนวนมากจำเป็นต้องใช้ระยะเวลาในการแสดงที่ยาวนาน นักแสดงที่ดีจะต้องสามารถจำระดับของอารมณ์ จำเหตุการณ์ที่ตัวละครประสบมาได้ โดยเฉพาะหากนักแสดงต้องรับบทบาทเป็นตัวละครหลายตัวในหลายเรื่อง นักแสดงจะต้องสามารถจำรายละเอียดเหล่านั้นได้ดี เพื่อความสะดวกในการทำงานร่วมกับทีมงานคนอื่นๆ

ในการส่งเสริมทักษะความจำนั้น มิใช่แค่เพียงบอร์ดเกมประเภทจับคู่เท่านั้น แต่ยังมีบอร์ดเกมอีกหลายเกมที่ส่งเสริมทักษะความจำได้ และใช้ความจำเป็นกลศาสตร์หนึ่งในหลายๆ กลศาสตร์ ทำให้ผู้เล่นไม่รู้สึกว่าตนกำลังฝึกความจำอยู่

แท้จริงแล้ว ในบางเกมที่จำเป็นต้องใช้ความจำ มักจะใช้ความจำเป็นกระบวนการหนึ่งในการวิเคราะห์ในการเล่น เกม กล่าวคือ ในการเล่นเกมหนึ่งๆ ผู้เล่นจะต้องสังเกตการเล่นของผู้เล่นคนอื่นๆ แล้วจดจำเพื่อนำไปวิเคราะห์เหตุผลของสถานการณ์และการตัดสินใจของผู้เล่น และเอาชนะเกมด้วยวิธีการใดก็ตาม ดังนั้น ความจำจึงเป็นทักษะที่ถูกฝึกได้อย่างแนบเนียนและไม่ทันรู้ตัว

“ความจำ สำหรับนักแสดงอาจจะดูได้ใช้แค่ตอนจำบท แต่บางทีมันก็เป็นปัญหาเหมือนกันนะ นักแสดงที่จำบทไม่ได้ ต่อให้แสดงดีแค่ไหนถ้ารูปแบบการแสดงมันจำเป็นต้องท่องบท เขาก็ต้องท่องบทให้ได้...การเล่นบอร์ดเกมดูเหมือนจะไม่ช่วยเรื่องความจำเท่าไร แต่เราได้ใช้ความจำอยู่ตลอดในกระบวนการคิดวิเคราะห์ มันเป็นกระบวนการหนึ่ง คือพอสังเกตแล้ว ก็จำ แล้วก็เอามาวิเคราะห์อีกที” (วัฒน์ชัย ตรีเดชา, สัมภาษณ์, 20 พฤษภาคม 2560)

“พวกทักษะความจำ ก็จะมีเกมที่ต้องใช้ Mechanics ความจำอยู่ ถ้าอยากฝึกความจำ ก็หาเกมที่มี Mechanics นี้มาลองเล่นดู คนความจำดีกว่าจะได้ชนะเกม ก็เหมือนเป็นการบังคับให้ต้องตั้งใจใช้ทักษะความจำไปในตัว” (ตรัง สุวรรณศิลป์, สัมภาษณ์, 20 พฤษภาคม 2560)

#### 1.1.8 ความเข้าใจภาพรวมของสถานการณ์ในบอร์ดเกม

ในคุณสมบัติของนักแสดง ความเข้าใจเป็นคุณสมบัติสำคัญหนึ่ง หมายถึง ความเข้าใจชีวิตมนุษย์ เข้าใจตนเองและผู้อื่น เข้าใจบทบาทของตัวละครที่จะแสดง และเข้าใจในศิลปะการแสดง ซึ่งบอร์ดเกมสามารถสร้างความเข้าใจดังกล่าวได้ โดยการออกแบบบอร์ดเกมเพื่อให้นักแสดงได้เข้าใจภาพรวมในประเด็นต่างๆ ตัวอย่างเช่น การออกแบบเกมให้เข้าใจเรื่องไฟฟ้า ในเกมไฟฟ้า ผู้เล่นจะได้เข้าใจว่าการเกิดไฟฟ้านั้นเป็นอย่างไร มีปัจจัยในการเกิดอย่างไร และผลจากการกระทำแต่ละอย่างหลังเกิดไฟฟ้าเป็นอย่างไรบ้าง และการแก้ไขเมื่อเกิดเหตุการณ์ไฟฟ้าควรทำอย่างไร ซึ่งการเล่นเกมไฟฟ้าจะทำให้ผู้เล่นสามารถเข้าใจได้อย่างเห็นภาพรวม ซึ่งหากจะนำมาประยุกต์กับการส่งเสริมทักษะสื่อสารการแสดงด้านการสร้างความเข้าใจแล้ว จะต้องเลือกโครงสร้างเกมที่มีกลศาสตร์เหมาะสมเพื่อออกแบบเกมใหม่ให้นักแสดงได้ลองเล่นและเข้าใจเรื่องที่ต้องการอย่างเฉพาะเจาะจงต่อไป

“ถ้าภาษาผม ผมเรียกว่า การเข้าใจ Attitude บางเรื่อง การเข้าใจ Attitude มันไม่ใช่การฝึกการแสดงทั่วไป แต่มันเป็นการฝึกการแสดงเรื่องใดเรื่องหนึ่ง ผมยกตัวอย่างเช่น เราอยากฝึกการแสดงสำหรับคนยุคประวัติศาสตร์ เรามาเล่น Stone Age กัน เพื่อช่วยในการจำลองบางอย่างเพื่อให้เห็นภาพว่าคนในยุคนั้นเขาต้องไปเจออะไรบ้าง มันเป็นการสร้าง Attitude สร้าง Feeling ให้นักแสดง

ซึ่งทำให้นักแสดงเข้าใจภาพรวมมากกว่าเข้าใจทีละอย่าง...ผมเคยเห็นการ Brief นักแสดงโดยบังเอิญ ผมว่ามันเป็นวิธี Brief ที่มันมองไม่เห็นว่เรื่องทั้งเรื่องมันเป็นอย่างไร เป็นการอธิบายแคในสถานการณ์นั้นๆ อันนี้มันก็จะเป็นการจำลองว่าถ้าเราเข้าไปอยู่ในสถานการณ์นั้นมันจะเป็นอย่างไร...พอนักแสดงไปแสดงก็จะเห็นภาพชัดขึ้น” (เดชรัต สุขกำเนิด, สัมภาษณ์, 6 มิถุนายน 2560)

### 1.1.9 ความกล้าแสดงออก

ในการเล่นบอร์ดเกม ผู้เล่นจะต้องเล่นโดยเผชิญหน้ากันขณะเล่น และมีการพูดคุยสนทนา ได้เสียงกัน ทำให้ผู้เล่นได้พัฒนาความกล้าแสดงความคิดเห็น กล้ากระทำบางสิ่งบางอย่างที่ถูกกำหนดโดยเกม หรืออาจนอกเหนือจากการกำหนดโดยเกม เพื่อให้ได้มาซึ่งเป้าหมายของตน ทั้งในฐานะผู้เล่นเกม และในฐานะตัวละครในเกมไปพร้อมๆ กัน

ผู้เล่นที่มีความกล้าแสดงออกน้อย หรือเขินอายในการต้องพูด แสดงความคิดเห็น หรือแสดงออกใดๆ ต่อหน้าคนอื่นๆ เมื่อมารวมเล่นเกมที่จำเป็นต้องมีการแสดงออก มีการกระทำ ก็จะทำให้ผู้เล่นจำเป็นต้องแสดงออกมากขึ้น รูปแบบของบอร์ดเกมที่เล่นจะทำให้ผู้เล่นกล้าแสดงออกมากขึ้นกว่าในชีวิตประจำวัน เนื่องจากรู้สึกว่าเป็นการเล่น มิใช่การฝึกหรือการกดดันบังคับจากครูฝึกหรือผู้ปกครอง

ในการเล่นบอร์ดเกมบางเกม อาจไม่ได้มีการกระทำ (Action) แคเพียงนั่งเล่นบนโต๊ะ และเคลื่อนย้ายชิ้นส่วนอุปกรณ์ต่างๆ บนกระดานเท่านั้น แต่ต้องทำอะไรอย่างอื่นอีกซึ่งต้องอาศัยความกล้าแสดงออกในการกระทำพอสมควร หากผู้เล่นต้องการฝึกความกล้าแสดงออกมากขึ้นก็สามารถเลือกเกมที่มีการกระทำเพิ่มมากขึ้นได้ เพื่อเป็นการกำหนดกึ่งบังคับให้ผู้เล่นต้องทำหลายการกระทำมากขึ้น

“จริงๆ บอร์ดเกมมันช่วยคนที่นิ่งเฉย ไม่ค่อยแสดงออก ไม่ค่อย express อะไรได้ เพราะถ้าไม่แสดงออกอะไรเลย โดยเฉพาะในปาร์ตี้เกม ก็แพ้นอน หรืออย่างเกมนี้ (หยาบเกม Murder in Paris) คนเล่นต้องเดิน ต้องยืน ไม่มีโต๊ะเลย สงสัยใครก็เอาถุงมือไปใส่ จะขูใครก็เอาปืนจี้ มันบังคับเลยว่าทุกคนต้องเดิน ห้ามนั่งอยู่กับที่เลย คนที่ไม่กล้าแสดงออก ก็จะสนุกกับการเล่นเกม แล้วสักพักก็จะรู้สึกผ่อนคลายในการกระทำต่างๆ ในเกม และกล้าแสดงออกมากขึ้นเอง” (วัฒน์ชัย ตรีเดชา, สัมภาษณ์, 16 พฤษภาคม 2560)

### 1.1.10 การแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าในบอร์ดเกม

การด้นสด หรือการแสดงละครคอนสตรัค (Improvisation) เป็นทั้งทักษะที่สำคัญของนักแสดง และเป็นวิธีการหนึ่งของการฝึกทักษะการแสดงด้วย กล่าวคือ การด้นสดหรือ Improvisation จะช่วยให้นักแสดงมีไหวพริบดี สามารถแก้ไขสถานการณ์เฉพาะหน้าได้ดี และควบคุมเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นระหว่างการแสดงได้

ในการเล่นบอร์ดเกมบางกลุ่ม จะสามารถส่งเสริมทักษะด้านการด้นสดได้ โดยเฉพาะบอร์ดเกมกลุ่มเกมแก่งกัน เนื่องจากผู้เล่นจะต้องมีปฏิสัมพันธ์กันในเรื่องสนุกสนาน หยอกกัน แก่งกัน อ้ากัน โดยอาจต้องมีการโกหกกัน พุดโน้มน้าวกัน และต้องอาศัยทักษะต่างๆ ประกอบกัน ได้แก่ ทักษะการสังเกต ทักษะการเล่าเรื่อง ทักษะการโน้มน้าวใจ และที่สำคัญคือความสามารถในการแก้ปัญหาเฉพาะหน้า เมื่อพบเจอกับปัญหาบางอย่างอย่างกะทันหัน เช่น ถูกถามด้วยคำถามที่ไม่ทันได้ตั้งตัว หรือเจอกับสถานการณ์คับขันที่ไม่ได้เตรียมใจมาก่อน

“มีละครที่เคยเล่น ชื่อเรื่อง The Comment ได้นำกระบวนการบอร์ดเกมมาใช้ในการซ้อม เพื่อให้นักแสดงได้เปลี่ยนคาแรคเตอร์ (Character) ไปเรื่อยๆ ตามบอร์ดเกมนั้น ตัวอย่างเช่น Werewolf (Ultimate Werewolf) แต่ละคนจะไม่รู้ว่าใครเป็นใคร เหมือนจับสลาก แต่แทนที่จะจับสลากเป็นคำหรือคีย์เวิร์ด (Key Word) ก็จับตัวละคร ในละครเรื่องนั้นใช้วิธีการแบบ Werewolf มาใช้ในการสร้างตัวละคร ความสำคัญของตัวละคร” (วิวัฒน์ชัย ตริเดชา, สัมภาษณ์, 16 พฤษภาคม 2560)

“การเล่นเกมนั้น เป็นการฝึกการแก้ไขปัญหา และการเล่นบอร์ดเกมก็ต้องแก้ไขปัญหาอย่างรวดเร็ว ทันที หรือเรียกว่าเฉพาะหน้าได้มากขึ้นนั้นแหละ เพราะว่ามันเผชิญหน้ากัน มันพุดคุยกัน มันเห็นแววตา ท่าทาง ของคนที่เล่นกับเราทุกอย่าง มันกดดันกันได้” (ตรัง สุวรรณศิลป์, สัมภาษณ์, 20 พฤษภาคม 2560)

### 1.2 องค์ประกอบของบอร์ดเกมที่ส่งเสริมทักษะสื่อสารการแสดง

องค์ประกอบของบอร์ดเกม จำแนกออกเป็น องค์ประกอบด้านประเภทของบอร์ดเกม องค์ประกอบด้านแนวของบอร์ดเกม องค์ประกอบด้านกลศาสตร์ของบอร์ดเกม และองค์ประกอบอื่นๆ จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านบอร์ดเกม สามารถนำเสนอได้ดังนี้

### 1.2.1 องค์ประกอบด้านประเภทของบอร์ดเกม

ประเภทของบอร์ดเกม (Board Game Types) เป็นการจัดกลุ่มบอร์ดเกม ได้แก่ เกมครอบครัว (Family Games) เกมวางแผน (Strategy Games) पार्टीเกม (Party Games) เกมนามธรรม (Abstract Games) และเกมที่มีธีม (Thematic Games) (สถณี อาชวานันทกุล, 2559; Boardgamegeek.com, n.d.)

ประเภทของบอร์ดเกม ที่ส่งเสริมทักษะสื่อสารการแสดงได้ดีที่สุด คือบอร์ดเกม ประเภท पार्टीเกม (Party Games) และเกมครอบครัว (Family Games) บางเกม ที่มีลักษณะเดียวกับ पार्टीเกม กล่าวคือ บอร์ดเกมที่ส่งเสริมทักษะสื่อสารการแสดงได้ จะต้องเป็นเกมที่ส่งเสริมให้ผู้เล่นได้พูดคุยกัน โต้เถียงกัน แกล้งกัน อำกัน เหมือนกับการสังสรรค์กันเช่นเดียวกับ पार्टीเกม ส่วนเกมครอบครัวที่มีลักษณะเดียวกับ पार्टीเกมนั้นหมายถึง पार्टीเกมที่มีประเด็นเนื้อหาไม่รุนแรง สามารถเล่นได้ทุกวัย ซึ่งในที่นี้ผู้เชี่ยวชาญจึงมองว่าเป็น पार्टीเกมทั้งหมด ในการศึกษาครั้งนี้จึงจะสรุปว่าบอร์ดเกมประเภท पार्टीเกมเป็นบอร์ดเกมที่ส่งเสริมทักษะสื่อสารการแสดง

“ पार्टीเกม โดยเฉพาะในแนว Bluffing คนเล่นจะต้องแสดงออกเยอะ มากๆ พูดเยอะมากๆ ข้อดีของมันก็คือมีการรับส่งกัน มีการ Interact กันชัดเจน पार्टीเกมมันต้องแสดงออกนะ ถ้ามันไม่แสดงออก มันก็ไม่สนุก ยิ่งถ้าเป็นแนว Bluffing ด้วย ก็ยิ่งต้องแสดงออก ถ้าไม่แสดงออกมันก็ตายเลย อยู่ในเกมต่อไม่ได้เลย” (วัฒนชัย ตรีเดชา, สัมภาษณ์, 16 พฤษภาคม 2560)

### 1.2.2 องค์ประกอบด้านแนวของบอร์ดเกม

แนวของบอร์ดเกม (Board Game Categories) หมายถึงแนวของบอร์ดเกม ซึ่งจะระบุอยู่ที่กล่องของบอร์ดเกมแต่ละเกม เป็นการอธิบายแนวเกมอย่างคร่าวๆ เพื่อให้ผู้เล่นได้เข้าใจภาพรวมอย่างกว้างๆ ของเกม ว่าเกมนี้มีลักษณะการเล่นเป็นอย่างไรก่อนจะเลือกเกมมาเล่น ในเว็บไซต์ Boardgamegeek (n.d.) ได้ระบุแนวของบอร์ดเกมไว้ทั้งหมด 64 แนว ซึ่งองค์ประกอบด้านแนวของบอร์ดเกมที่ส่งเสริมทักษะสื่อสารการแสดงนั้นมีอยู่หลายแนวด้วยกัน ดังที่ผู้เชี่ยวชาญด้านบอร์ดเกมได้กล่าวถึงในการศึกษานี้ ดังนี้

1.2.2.1 แนวอารมณ์ขัน (Humor) ในเกมแนวนี้ ผู้เล่นจะต้องมีอารมณ์ขัน และทำให้บรรยากาศตลกขบขัน สนุกสนาน ครื้นเครง ทำให้ผู้เล่นทุกคนได้แสดงออกอารมณ์ความรู้สึกอย่างเต็มที่ รวมถึงจะต้องใช้ไหวพริบในการสร้างความตลกขบขันให้กับกลุ่มด้วย เช่น เกม Spyfall เป็นเกม



ที่ผู้เล่นจะได้ฝึกทักษะด้านการสังเกตอย่างมาก แต่ในขณะเดียวกันก็จะเปิดโอกาสให้ผู้เล่นต้องสร้างความตกลงขบขันจากการตั้งคำถามและตอบคำถาม โดยที่ไม่มีใครมีข้อมูลเกี่ยวกับผู้เล่นคนอื่นๆ เลย

1.2.2.2 แนวโน้มน้ำใจ (Negotiation) เป็นแนวที่ผู้เล่นจะต้องพูดโน้มน้าวใจผู้เล่นคนอื่นๆ ซึ่งโดยทั่วไปแล้ว บอร์ดเกมสามารถใช้ทักษะการพูดเพื่อโน้มน้าวใจมาประกอบการเล่น กล่าวคือ ใช้การโน้มน้าวใจเป็นรูปแบบหนึ่งของเล่ห์เหลี่ยมในการเอาชนะ แต่ในบอร์ดเกมแนวโน้มน้ำใจนี้จะกำหนดให้ผู้เล่นต้องโน้มน้าวใจกันในการเล่นโดยกำหนดอยู่ในวิธีการเล่นอย่างชัดเจน ทำให้ผู้เล่นต้องพูดเพื่อโน้มน้าวการตัดสินใจของผู้เล่นคนอื่นๆ เป็นการส่งเสริมทักษะความสามารถในการพูด ซึ่งจัดอยู่ในคุณสมบัติของนักแสดงด้านความพร้อมของร่างกายและเสียง เช่น เกม Ultimate Werewolf ที่ผู้เล่นจะต้องโน้มน้าวใจให้ผู้เล่นคนอื่นๆ ตัดสินใจเลือกฆ่าผู้เล่นคนอื่นและไว้ชีวิตตน หรืออาจจะต้องโน้มน้าวใจให้ผู้เล่นเชื่อว่าตนเป็นตัวละครอื่น ที่มีโชບทบาทที่แท้จริงของตน เป็นต้น

1.2.2.3 แนวเล่าเรื่อง (Storytelling) เช่น เกม Rory's Story Cubes หรือเกม Once Upon A Time: A Story Telling Card Game ซึ่งมีกลศาสตร์การเล่าเรื่องเป็นกลศาสตร์การกระทำ (Action) หลัก ผู้เล่นจะต้องใช้ทักษะด้านความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการในการสร้างเรื่องเล่าเรื่องหนึ่งๆ ขึ้นมา พร้อมๆ กับทักษะอื่นๆ ที่แต่ละเกมได้กำหนดกลศาสตร์ไว้ โดยบอร์ดเกมในแนวเกมเล่าเรื่องนี้มีลักษณะคล้ายกันกับเกมเล่าเรื่อง (Storytelling Games) ในเกมการแสดง (Drama Games) ที่ใช้ในการฝึกทักษะการแสดง

บอร์ดเกมในแนวเกมเล่าเรื่องนี้ ผู้เล่นจะต้องใช้ทักษะการคิด เพื่อนำขึ้นส่วนต่างๆ (เช่น คำศัพท์) มาต่อกันให้เกิดเป็นเรื่อง 1 เรื่อง ซึ่งนอกจากต้องเชื่อมต่อกันระหว่างแต่ละชิ้นส่วนคำศัพท์แล้ว ยังต้องเชื่อมต่อกันกับเรื่องเล่าที่ผู้เล่นคนอื่นได้เล่าไว้ ในการพัฒนาทักษะการคิดในลักษณะนี้ บอร์ดเกมกลุ่มเกมเล่าเรื่องจึงเป็นบอร์ดเกมกลุ่มสำคัญที่สามารถตอบโจทย์ได้ตรงตามวัตถุประสงค์

1.2.2.4 แนวตัดตัวเลือก (Deduction) เช่นเกม The Resistance: Avalon ก็เป็นบอร์ดเกมที่ผู้เล่นจะต้องปิดบังอำพราง ซ่อนความรู้สึก ซ่อนความคิดที่แท้จริงของตนเองจากผู้เล่นรอบๆ ข้าง จึงอาจจัดว่าเป็นแนวที่ผู้เล่นได้ฝึกการแสดงออกด้วย (เดซรัต สุขกำเนิด, สัมภาษณ์, 6 มิถุนายน 2560) หรือเกม Ultimate Werewolf ก็จัดว่าเป็นบอร์ดเกมแนวตัดตัวเลือกด้วย เนื่องจากผู้เล่นจะต้องรวบรวมข้อมูลที่ได้จากการสังเกตและจดจำมาใช้เพื่อตัดตัวเลือกที่เป็นไปได้ในเกม และผู้เล่นจะต้องใช้ทักษะสื่อสารการแสดงในด้านการควบคุมการแสดงออกของตน ความสามารถในการใช้ภาษาพูด ตลอดจนการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าด้วย (วัฒนชัย ตรีเดชา, สัมภาษณ์, 16 พฤษภาคม 2560)

1.2.2.5 แนวแก้งกัน (Bluffing) เป็นแนวที่ส่งเสริมทักษะสื่อสารการแสดงได้ดีที่สุด เพราะผู้เล่นจะได้แก้งกัน อำกัน โทกหลอกลวงกัน ในขณะเดียวกันก็ต้องฝึกหลักตรรกะ สังเกต

เพื่อนๆ ผู้เล่นเกมคนอื่นๆ แล้วจดจำมาวิเคราะห์ไปพร้อมๆ กัน ข้อดีที่ชัดเจนของบอร์ดเกมแนวเกม แกล้งกันก็คือผู้เล่นจะต้องแสดงออก (Express) เพื่อเอาตัวรอดในเกม (วิฒนชัย ตรีเดชา, สัมภาษณ์, 16 พฤษภาคม 2560)

### 1.2.3 องค์ประกอบด้านกลศาสตร์ของบอร์ดเกม

กลศาสตร์ของบอร์ดเกม (Board Game Mechanics) เป็นองค์ประกอบของบอร์ดเกมที่กำหนดวิธีการเล่น กฎ กติกา เงื่อนไข การกระทำ วิธีการชนะหรือแพ้ในเกม ซึ่งเป็นองค์ประกอบที่สำคัญที่สุดในการกำหนดทักษะของผู้เล่น เนื่องจากเป็นองค์ประกอบที่สามารถกำหนดได้ทั้งโครงสร้างของเกม เพื่อบอกทิศทางในการเล่นให้กับผู้เล่น

กลศาสตร์ของบอร์ดเกมที่สำคัญกับทักษะสื่อสารการแสดง มีดังนี้

#### 1.2.3.1 กลศาสตร์การสวมบทบาท (Role-playing)

การสวมบทบาท เป็นกลศาสตร์ที่กำหนดให้ผู้เล่นแต่ละคนสวมบทบาทเป็นตัวละครต่างๆ มีความสามารถ ความเป็นมา และความต้องการในเกมแตกต่างกัน วิธีการเล่นและการเอาชนะจึงจะแตกต่างกันไปด้วย ซึ่งผู้เล่นจะต้องเลือกวิธีการเล่นที่เหมาะสมกับตัวละครของตน และเดาทิศทางการเล่นของคนอื่น เพื่อหาหนทางเอาชนะในเกม .ซึ่งความต้องการของตัวละคร (Objective) เป็นสิ่งสำคัญมากในทางการแสดง กลศาสตร์การสวมบทบาทหากนำมาใช้อย่างเหมาะสมก็จะเป็นองค์ประกอบด้านกลศาสตร์ที่สำคัญที่สุดที่สามารถส่งเสริมทักษะสื่อสารการแสดงได้

“เกมพวกที่ต้องสวมบทบาทเป็นตัวละครต่างๆ แต่ทุกคนไม่รู้ว่าเป็นใคร แต่รู้ Objective ตัวเอง ซึ่งมันสำคัญมากๆ สำหรับนักแสดง ก็สามารถเอามาใช้ฝึกนักแสดงได้ เหมือนอย่างทีพีเคยใช้ในละครเวทีทีพีเคยเล่น” (วิฒนชัย ตรีเดชา, สัมภาษณ์, 16 พฤษภาคม 2560)

#### 1.2.3.2 กลศาสตร์การเล่าเรื่อง (Storytelling)

กลศาสตร์การเล่าเรื่อง กำหนดให้ผู้เล่นต้องเล่าเรื่อง ซึ่งในเกมการแสดงก็มีเกมกลุ่มเกมเล่าเรื่อง ไว้สำหรับพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดง ด้วยการเล่าเรื่อง ซึ่งจะพัฒนาทั้งความคิดสร้างสรรค์ จินตนาการ ความสามารถในการสื่อสารด้วยภาษาพูด และไหวพริบต่างๆ ดังนั้นเกมที่มีองค์ประกอบด้านกลศาสตร์นี้ ก็จะสามารถพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดงได้

หากกำหนดทักษะที่ต้องการกิจกรรมไว้ จะต้องใช้ทักษะในด้านการเล่าเรื่อง เกมที่มีกลศาสตร์การเล่าเรื่อง ก็จะตอบโจทย์ได้มากที่สุด (เดชรัต สุขกำเนิด, สัมภาษณ์, 6 มิถุนายน 2560)

#### 1.2.4 องค์ประกอบอื่นๆ

องค์ประกอบอื่นๆ ที่ส่งผลต่อการพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดงและการสร้างสรรค์กิจกรรม “เล่นบอร์ดเกมการแสดง” เพื่อประยุกต์ใช้บอร์ดเกมเพื่อพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดง ก็ยังมีอีก เช่น ข้อจำกัดของผู้เล่น ซึ่งเป็นอุปนิสัยส่วนตัวของผู้เล่นที่แตกต่างกัน ที่จะทำให้บรรยากาศในกิจกรรมเปลี่ยนไปตามคนที่เข้าเล่น และผู้ดำเนินเกม ที่มีบทบาทหลักในการนำทิศทางและอธิบายกติกาการเล่น เป็นผู้นำในกระบวนการ

##### 1.2.4.1 ข้อจำกัดของผู้เล่นบอร์ดเกม

ผู้เล่นที่มีนิสัยชอบเก็บซ่อนความรู้สึกตัวเอง ไม่ค่อยแสดงความคิดเห็น ไม่ค่อยมีปฏิสัมพันธ์กับคนอื่นๆ จะทำให้มวลบรรยากาศการเล่นบอร์ดเกม หรือความสนุกในการเล่นเกมลดลงไปมาก โดยเฉพาะเมื่ออยู่ในระหว่างการเล่นปาร์ตี้เกมซึ่งต้องการบรรยากาศความสนุกสนานเฮฮา คนที่มีบุคลิกแบบนี้จึงมักจะถูกกำจัดออกจากเกมก่อน เพราะผู้เล่นคนอื่นๆ เห็นว่าอยู่ในเกมแล้วไม่สนุก

“คนที่เก็บความรู้สึกตัวเอง คนที่ไม่ค่อยแสดงความคิดเห็น คนที่ไม่ค่อยมี Interact กับคนอื่น มันทำให้มวลในการเล่นเกมนั้น ความสนุกลดลงไปหลายเปอร์เซ็นต์ คนที่ไม่มีปากมีเสียงนะ ถ้าเป็นเกมแนวนี้ (ปาร์ตี้เกม) มันต้องถูกกำจัดออกไป มันมีประเภทที่ พุดมากจึงเลย ตายไปเถอะ กับพวกนี้คือไม่มี React อะไร ถ้าอย่างนั้นก็ตายไปแล้วกัน เล่นไปก็ไม่สนุก แล้วยังทำให้คนอื่นไม่สนุกด้วย ถ้าเป็นปาร์ตี้เกมนะ แต่ถ้าเป็นเกมที่ต้องวางแผนก็ไม่มีอะไร เพราะต้อง Concentrate กับกระดานอยู่แล้ว แต่ปาร์ตี้เกมมันชัดเจนว่าคุณต้องพุด คุณต้องมี Interact กับคนอื่น” (วัฒนชัย ศรีเดชา, สัมภาษณ์, 16 พฤษภาคม 2560)

ผู้เล่นอีกลักษณะหนึ่งคือ ผู้เล่นที่มาเล่นแบบไม่สนใจเป้าหมายของเกม ซึ่งแตกต่างจากผู้เล่นที่ตั้งใจเล่นเพื่อชดช้ำให้คนอื่นชนะได้ยากที่สุด เนื่องจากตนเล่นมาถึงจุดหนึ่งแล้วพบว่าเอาชนะไม่ได้แน่นอนแล้ว ผู้เล่นที่ไม่สนใจเป้าหมายของเกม มาเล่นเพื่อป่วนให้ผู้เล่นคนอื่นเล่นยากโดยไม่สนใจว่าจะชนะเกมได้หรือไม่ตั้งแต่ต้น ก็จะทำให้บรรยากาศในวงบอร์ดเกมเสียเช่นกัน

ดังนั้น ผู้ดำเนินเกมจึงมีหน้าที่บอกวัตถุประสงค์ของการเล่นเกมให้ชัดเจน เพื่อให้ผู้เล่นทุกคนมีสมาธิ และเต็มทีกับเกม

“อีกประเภทที่พี่ไม่ชอบ มันก็โอเคถ้าเล่นถึงจุดนึง รู้ว่าไม่มีทางชนะแล้วถ้าอย่างนั้นก็คอยชดชาก็แล้วกัน จะคอยชดช่าให้คนอื่นชนะยากที่สุด แต่อีกแบบหนึ่งคือ ไม่สนใจ Objective เลย เล่นไปเรื่อยเปื่อย ก็ทำให้วงเสียเหมือนกัน”

(วัฒน์ชัย ตรีเดชา, สัมภาษณ์, 16 พฤษภาคม 2560)

#### 1.2.4.2 ผู้ดำเนินเกม

นอกเหนือจากข้อกำหนดของผู้เล่นแล้ว องค์กรประกอบอีกประการหนึ่งที่สำคัญ คือ ผู้ดำเนินเกม (Game Master) ซึ่งโดยปกติแล้ว ผู้ดำเนินเกมจะเป็นผู้แนะนำเกมให้กับผู้เล่นที่มาใช้บริการในร้านบอร์ดเกม จะเป็นผู้ที่มีความรู้และเข้าใจบอร์ดเกมที่ตนกำลังแนะนำอยู่เป็นอย่างดี ศึกษาคู่มือการเล่น และสามารถปรับวิธีการเล่นให้เหมาะสมกับกลุ่มผู้เล่นได้

ดังนั้น ในการจะจัดกระบวนการพัฒนาทักษะสื่อสารการ แสดงด้วยบอร์ดเกม ผู้ดำเนินเกมจะทำหน้าที่เป็นผู้นำแบบฝึกหัด จึงต้องมีความรู้และเข้าใจบอร์ดเกมเป็นอย่างดี รวมถึงมีความสามารถในการวิเคราะห์ผู้เล่น และมีความเข้าใจเรื่องทักษะสื่อสารการ แสดงด้วย

ในการดำเนินเกม ผู้ดำเนินเกมไม่จำเป็นต้องบอกวัตถุประสงค์ที่แท้จริงของกิจกรรมในวันนั้น แต่ผู้ดำเนินเกมจำเป็นต้องบอกเป้าหมายของเกม เมื่อนำบอร์ดเกมมาใช้เพื่อพัฒนาทักษะใดทักษะหนึ่งโดยเฉพาะ ผู้ดำเนินเกมต้องแจ้งอย่างชัดเจนตั้งแต่เริ่มเกม ว่าต้องการให้ผู้เล่นได้ใช้ทักษะนั้นๆ โดยระบุอยู่ในกติกาการเล่น ซึ่งอาจเป็นกติกาที่มีอยู่แล้ว หรือกติกาที่สร้างขึ้นใหม่ ที่เรียกว่า กฎประจำบ้าน (House Rules) ก็ได้

“คนที่มีบทบาทสำคัญมากๆ เลยก็คือคนคุมเกม หรือ Game Master เพราะคนคนนี้จะต้องอธิบายกติกาเกม และคุมเกมตั้งแต่ต้นจนจบ เราไม่จำเป็นต้องบอกวัตถุประสงค์ของกิจกรรมของเรา แต่เราต้องบอกเป้าหมายของเกม บอกกติกาเกม เราค่อยบอกตรงนั้นว่าเราต้องการให้เขาทำอะไร ใช้อะไร มากเป็นพิเศษไหม คนคุมเกมต้องมองเห็นภาพรวม ต้องเป็นคนี่รู้ทั้งเรื่องบอร์ด

เกมและเรื่องการแสดงละครด้วย” (วัฒนชัย ตริเดชา, สัมภาษณ์, 16 พฤษภาคม 2560)

ตารางที่ 5 ความสัมพันธ์ของ ประโยชน์ของบอร์ดเกมที่ตรงกับทักษะสื่อสารการแสดง และ องค์ประกอบของบอร์ดเกมที่ส่งเสริมทักษะสื่อสารการแสดง

ทักษะสื่อสารการแสดง	องค์ประกอบของบอร์ดเกม									
	ประเภท ของ บอร์ด เกม	แนวของบอร์ดเกม					กลศาสตร์ของบอร์ด เกม			
		อารมณ์ขัน	โน้มน้าวใจ	เล่าเรื่อง	ตัดตัวเลือก	แก๊งกัน	สวมบทบาท	เล่าเรื่อง	ความจำ	การลงมติ
ความสามารถในการใช้ภาษาพูด		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	-	✓
ความพร้อมอารมณ์และ ความรู้สึก		✓	✓	-	✓	✓	✓	✓	-	✓
ความพร้อมของประสาทสัมผัส		✓	✓	-	✓	✓	✓	-	-	-
สมาธิ		✓	✓	-	-	✓	✓	-	-	-
ความสามารถในการสังเกต	ปาร์ตี้	✓	✓	-	✓	✓	✓	-	✓	-
ความจำ	เกม	-	✓	-	✓	✓	-	-	✓	-
ความเข้าใจ		-	-	-	-	-	✓	-	-	-
ความคิดสร้างสรรค์และ จินตนาการ		✓	-	✓	-	-	-	✓	-	-
ความกล้าแสดงออก		✓	✓	✓	-	✓	✓	✓	-	-
การแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า		✓	✓	-	✓	✓	✓	-	-	✓

จากตารางที่ 5 ข้างต้น นำเสนอความสัมพันธ์ของทักษะสื่อสารการแสดงกับองค์ประกอบของ บอร์ดเกมทั้ง 3 ด้าน ได้แก่ ประเภทของบอร์ดเกม แนวของบอร์ดเกม และกลศาสตร์ของบอร์ดเกม โดยประเภทของบอร์ดเกมที่ส่งเสริมทักษะสื่อสารการแสดง คือ ประเภทปาร์ตี้เกม แนวของบอร์ดเกม ที่สามารถส่งเสริมทักษะสื่อสารการแสดงได้ครอบคลุมหลายด้านมากที่สุด มี 3 แนว ได้แก่ บอร์ดเกม

แนวอารมณ์ขัน (Humor) บอร์ดเกมแนวโน้มน้าวใจ (Negotiation) และบอร์ดเกมแนวแก้งกัน (Bluffing) ส่งเสริมทักษะสื่อสารการแสดงได้ 8 ประการ และกลศาสตร์ของบอร์ดเกมที่สามารถ ส่งเสริมทักษะสื่อสารการแสดงได้มากที่สุด คือกลศาสตร์การสวมบทบาท (Role-Playing) สามารถ ส่งเสริมทักษะสื่อสารการแสดงได้ 8 ประการ

### 1.3 ตัวอย่างบอร์ดเกมที่ส่งเสริมทักษะสื่อสารการแสดง

จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านบอร์ดเกม ผู้เชี่ยวชาญได้ยกตัวอย่างบอร์ดเกมที่มี องค์ประกอบที่ส่งเสริมทักษะสื่อสารการแสดง ซึ่งสามารถนำมาประยุกต์ใช้เพื่อพัฒนาทักษะสื่อสาร การแสดงในกิจกรรม “เล่นบอร์ดเกมการแสดง” ได้ ดังนี้

#### 1.3.1 Cat & Chocolate

เกม Cat & Chocolate เป็นเกมที่กำหนดให้ผู้เล่นต้องอยู่ในสถานการณ์สมมติ คือ ติดอยู่ในบ้านผีสิง และต้องพยายามหาทางหนี โดยจะได้รับอุปกรณ์ในการเอาตัวรอด คนละ 2 ชิ้น ผู้ เล่นแต่ละคนจะต้องใช้กลศาสตร์การเล่าเรื่อง (Storytelling) เพื่อเชื่อมโยงอุปกรณ์ 2 ชิ้นที่ได้รับนั้น ซึ่งอาจไม่มีความสัมพันธ์กันเลย ให้สามารถเป็นประโยชน์ และพาตนเองออกจากบ้านผีสิงหลังนี้ให้ได้

กลศาสตร์การเล่าเรื่อง จะทำให้บอร์ดเกมนี้สามารถทำหน้าที่เป็นเกมเล่าเรื่อง (Story Telling Games) เพื่อฝึกทักษะด้านความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการของผู้เล่นได้

“ถ้าเราต้องการทักษะด้านการต่อเรื่อง การสร้างสรรค์ Cat & Chocolate ต้องมาแล้ว” (เดชรัต สุขกำเนิด, สัมภาษณ์, 6 มิถุนายน 2560)

#### จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

“ถ้าพูดถึงการเล่าเรื่อง ก็คงต้องนึกถึงเกม Cat & Chocolate เพราะพอ เล่าเรื่องเสร็จแล้ว มันต้องให้เพื่อนๆ โหวตด้วย ว่าเรื่องที่เล่าสมเหตุสมผลหรือไม่ อุปกรณ์ที่เอามาใช้เอาตัวรอดนั้น มันสามารถพาคุณออกจากบ้านผีสิงได้จริง หรือไม่” (ตรัง สุวรรณศิลป์, สัมภาษณ์, 20 พฤษภาคม 2560)

#### 1.3.2 Rory's Story Cubes

เกม Story Cubes หรือ Rory's Story Cubes ไม่ได้สมมติสถานการณ์หรือ เหตุการณ์ใดๆ มาให้ แต่ผู้เล่นจะเป็นผู้สร้างเรื่องราวด้วยตนเอง จากหน้าลูกเต๋าที่ทอยได้ ผู้เล่นจะต้อง เชื่อมโยงหน้าลูกเต๋าแต่ละหน้า ซึ่งเป็นรูปภาพต่างๆ ที่แตกต่างกันทั้งหมด เพื่อเล่าเรื่องภายใต้ธีมที่ กำหนด

เกม Story Cubes จึงจัดเป็นเกมลูกเต๋า (Dice Games) ซึ่งเป็นแนวหนึ่งของบอร์ดเกมที่สามารถใช้เพื่อฝึกทักษะความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการของผู้เล่น รวมถึงใช้เพื่อเป็นเกมอุ่นเครื่อง (Warm-Up Games) ได้ โดยกำหนดธีมการเล่าเรื่องของผู้เล่นให้เกี่ยวข้องกับการแนะนำตัวเองหรือเล่าเรื่องจากประสบการณ์ของตัวเอง เพื่อให้ผู้เล่นแต่ละคนได้ทำความรู้จักกันและกันก่อนเข้าสู่กิจกรรมเกมอื่นๆ ต่อไป

“นอกจาก Story Cubes (Rory’s Story Cubes) Once Upon A Time (Once Upon A Time: A Storytelling Card Games) ก็เป็นอีกเกมที่มีการเล่าเรื่องเหมือนกัน แต่ต้องเล่นหลายคน ซึ่ง Story Cubes มันเล่นคนเดียวได้ สะดวกกว่า แต่มันอาจจะไม่ได้ทำให้เกิดเรื่องเล่าที่ดีหรือกวน เพราะถ้าเราซีง เราแค่เล่าให้มันผ่านไป จบๆ ไป ผู้วิจัยเราต้องกำหนดกติกาอะไรหรือเปล่า เพื่อให้คนเล่นเขาต้องตั้งใจเล่าให้ได้เรื่องเล่าที่ดี หรือเราจะเพิ่มเติมอะไรอย่างอื่นให้เขาทำระหว่างเล่นหรือเปล่า อันนี้ก็เป็นหน้าที่ของผู้วิจัยเองที่จะต้องอุดรอยรั่วตรงนี้ให้ทีเดียว” (ตรัง สุวรรณศิลป์, สัมภาษณ์, 20 พฤษภาคม 2560)

“Story Cubes นี้แหละ อุปกรณ์ก็น้อย เล่นก็ง่าย ทอยลูกเต๋าก็ไปด้วยคิดเรื่องไปด้วย ทำให้ความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการเราได้ใช้ เมื่อเล่นอย่างต่อเนื่องเป็นประจำ ในระยะยาวก็จะเป็นคนมีความคิดสร้างสรรค์ มี Choice เพิ่มขึ้น” (วัฒน์ชัย ศรีเดชา, สัมภาษณ์, 16 พฤษภาคม 2560)

### 1.3.3 C.S. Files

เกม C.S. Files เป็นบอร์ดเกมในแนวแนวตดตัวเลือก (Deduction) ซึ่งเป็นเกมที่ผู้เล่นเกือบทุกคนจะต้องช่วยกันสืบคดีฆาตกรรม มีเพียงผู้เล่นคนหนึ่งเท่านั้นที่รับบทเป็นฆาตกร (Murderer) ในคดี และจะต้องพยายามหาทางเอาตัวรอดจากการจับกุม โดยการพยายามวิเคราะห์คดีให้ผิดพลาด เพื่อให้ให้นักสืบคนอื่นๆ คล้อยตาม และจับฆาตกรตัวจริงยากขึ้น

ด้วยกลศาสตร์และแนวของบอร์ดเกมนี้ จะทำให้ผู้เล่นต้องใช้ความคิดวิเคราะห์เหตุผล และต้องใช้ความสามารถในการเก็บซ่อนอารมณ์ความรู้สึก ซึ่งจัดเป็นการฝึกทักษะสื่อสารการแสดงอย่างหนึ่ง รวมถึงหากผู้วิจัยได้ปรับวิธีการเล่น ให้นักสืบได้ออกมานำเสนอผลการวิเคราะห์ของตนที่ด้านหน้ากระดาน แทนการนั่งพูดที่โต๊ะ ก็จะสามารถฝึกทักษะการใช้ภาษาพูด และความกล้าแสดงออกได้ด้วย

### 1.3.4 Spyfall

เกม Spyfall เป็นเกมที่มีอุปกรณ์น้อยมาก ได้แก่ การ์ดจำนวนเท่าผู้เล่น โดยแต่ละใบจะระบุอาชีพ และสถานที่ โดยทุกคนจะอยู่ในสถานที่เดียวกันทั้งหมด แต่มีอาชีพแตกต่างกันไป แต่มีการ์ด 1 ใบ ที่แตกต่างจากใบอื่น คือการ์ดสายลับ ที่ระบุไว้ว่า คุณคือสายลับ (Spy) และไม่มีข้อมูลใดๆ อีก นอกจากอุปกรณ์เกมดังกล่าวข้างต้นแล้ว ยังมีเว็บไซต์สำหรับเล่นเกมนี้โดยเฉพาะ คือ [www.spyfall.crabhat.com](http://www.spyfall.crabhat.com) ที่ผู้เล่นสามารถเข้าไปสร้างห้องสำหรับสุ่มสถานที่และอาชีพของตัวเอง ละครแบบออนไลน์ และแอปพลิเคชันชื่อ Spyfall ที่สามารถทำได้เช่นเดียวกับในเว็บไซต์แต่สามารถทำแบบออฟไลน์ได้ แต่จะต้องเล่นกันแบบเผชิญหน้าเหมือนบอร์ดเกมปกติ เว็บไซต์และแอปพลิเคชันช่วยเพียงลดอุปกรณ์ประกอบการเล่น ทั้งการ์ดสถานที่และอาชีพ กระดานรายชื่อสถานที่ที่เป็นไปได้ และอุปกรณ์สำหรับจับเวลา

ดังนั้น เกม Spyfall จึงเป็นเกมที่ใช้อุปกรณ์ประกอบการเล่นน้อยมาก เหมาะกับการเล่นกับกลุ่มผู้เล่นจำนวนมาก และประหยัดเวลาในการเรียนรู้การใช้อุปกรณ์ นอกจากนี้ ผู้วิจัยยังสามารถดัดแปลง เปลี่ยนสถานที่และอาชีพในการ์ด เพื่อให้เกิดความแปลกใหม่ในการเล่น สำหรับผู้เล่นที่เคยเล่นเกมนี้มาก่อนแล้วได้ด้วย

ในเกมนี้ ผู้เล่นจะต้องใช้ความสามารถด้านการสังเกต และเก็บซ่อนอารมณ์ความรู้สึกไปพร้อมๆ กัน ทั้งผู้เล่นที่เป็นสายลับและไม่ใช่อสายลับ เนื่องจากไม่มีใครรู้ว่าผู้เล่นคนใด เป็นหรือไม่เป็นสายลับ อย่างแน่นอนตั้งแต่ต้น

“เกม Spyfall นี้ทุกคนจะต้องระแวงกันหมด สังเกตหาคนที่ เป็นพวกเดียวกัน และหาคนที่ไม่ใช่พวกเดียวกัน ไปพร้อมๆ กัน อันนี้ได้ใช้การสังเกตแน่นอน” (วัฒนชัย ตรีเดชา, สัมภาษณ์, 16 พฤษภาคม 2560)

“เกม Spyfall เราก็อาจเอามาปรับใช้ในกิจกรรมได้ เช่น อาจเอามาเปลี่ยนเป็นตัวละครในประวัติศาสตร์ หรือเปลี่ยนสถานที่ เปลี่ยนบริบท ให้มันแปลกใหม่มากขึ้น” (เดชรัต สุขกำเนิด, สัมภาษณ์, 6 มิถุนายน 2560)

### 1.3.5 Ultimate Werewolf



เกม Ultimate Werewolf เป็นบอร์ดเกมที่น่าสนใจอีกเกมหนึ่ง เนื่องจากมี กลศาสตร์ที่กำหนดให้ผู้เล่นต้องสวมบทบาทเป็นตัวละครต่างๆ อยู่ในสถานการณ์สมมติสถานการณ์ หนึ่ง มีทั้งฉาก คือสถานที่และเวลา มีเรื่องเล่า มีปมขัดแย้ง มีตัวละครที่มีความแตกต่างกัน และการ เล่นเกมในแต่ละการกระทำ ก็จะนำไปสู่การคลี่คลายเรื่องราว

ตัวละครแต่ละตัวในเกม Ultimate Werewolf นี้ มีความสามารถแตกต่างกัน มี ความต้องการและแรงขับเคลื่อนของการกระทำที่แตกต่างกัน ทำให้เกิดความขัดแย้งในเกมขึ้น และผู้ เล่นจะต้องใช้ทักษะต่างๆ เพื่อแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า เพื่อให้ (ทีมของ) ตนเองชนะในเกม

“จริงๆ Werewolf (Ultimate Werewolf) นี้กลศาสตร์ใช้ได้เลย เหมาะสมกับการเอามาใช้ส่งเสริมทักษะสื่อสารการแสดงได้เลย นักแสดงได้ทำ ความเข้าใจ Attitude ด้วย ได้ลองสวมบทบาทเป็นตัวละครต่างๆ ด้วย ถ้า จะให้สนุกและแปลกใหม่ก็อาจเอามาเปลี่ยนเรื่องราว เปลี่ยนบริบท เปลี่ยนตัว ละคร ให้มันเป็นเรื่องอื่น ที่สด ใหม่ มากขึ้นได้ หรือจะเอามาใช้แบบเต็มๆ ฉบับ ของเขาเลยก็ได้ เป็นเกมที่กลศาสตร์เหมาะกับการฝึกการแสดงมาก”  
(เดชรัต สุขกำเนิด, สัมภาษณ์, 6 มิถุนายน 2560)

### 1.3.6 The Resistance: Avalon

เกม The Resistance: Avalon เป็นบอร์ดเกมประเภทปาร์ตี้เกม แนวเกมแก๊งกัน และตัดตัวเลือก โดยผู้เล่นแต่ละคนจะได้รับบทบาทตัวละครที่แตกต่างกัน มีความสามารถต่างกัน และ จะต้องจดจำข้อมูลที่ตนได้รับจากความสามารถเฉพาะตัวของตนเองให้ดี เพื่อเป็นประโยชน์ในระหว่าง เกม ตัวอย่างเช่น เมอร์ลิน (Merlin) จะต้องจำตัวละครฝ่ายทหารชั่วให้ได้ เพอร์ซิวัล (Percival) จะต้องจำตัวละครเมอร์ลินให้ได้ ตัวละครฝ่ายทหารชั่วก็จะต้องจดจำพรรคพวกเดียวกันให้ได้ จากนั้น ระหว่างเกมทุกคนจะต้องสังเกตพฤติกรรมของผู้เล่นแต่ละคนเพื่อเป็นข้อมูลสำคัญในการเล่น

ในการเล่นเกมนี้นักเล่นเกมจะต้องมีทักษะการจำ มีความสามารถในการสังเกต สามารถควบคุมการแสดงออกอารมณ์ความรู้สึกบางอย่าง และอาจต้องใช้การแก้ไขสถานการณ์เฉพาะ หน้าในบางโอกาสในเกมอีกด้วย จึงสามารถนำมาใช้เพื่อเป็นบอร์ดเกมสำหรับพัฒนาทักษะสื่อสารการ แสดงได้

### 1.4 กระบวนการประยุกต์ใช้บอร์ดเกมเพื่อพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดงที่ควรจะเป็น

เนื่องจากบอร์ดเกมที่มีอยู่แล้วทั่วไป ถูกออกแบบมาเพื่อความสนุกสนานของผู้เล่น ดังนั้นใน การนำมาใช้ประโยชน์ในด้านการพัฒนาทักษะใดๆ ผู้ที่นำมาใช้ประโยชน์จะต้องปรับองค์ประกอบด้าน

กลศาสตร์บางจุด ซึ่งจะเป็นตัวแปรที่ทำให้ผู้เล่นได้ใช้ทักษะที่คาดหวังได้มากขึ้น ในการศึกษานี้ ผู้วิจัย จึงจำเป็นต้องปรับวิธีการเล่น และวิธีการนำเกมของผู้ดำเนินเกม ให้แตกต่างไปจากวิธีการเล่นบอร์ด เกมแบบปกติทั่วไป เพื่อให้ผู้เล่นได้ใช้ทักษะสื่อสารการแสดง และเกิดการพัฒนาทักษะสื่อสารการ แสดงได้อย่างเต็มที่มากขึ้น

ตัวอย่างการประยุกต์ เช่น การปรับเปลี่ยนบรรยากาศในเกม ตัวอย่างเช่นในเกม Spyfall อาจเปลี่ยนเป็นสถานที่ในบริบทประวัติศาสตร์ไทย หรือวรรณคดีไทย เพื่อสร้างความแปลกใหม่ให้กับ ผู้เล่นที่เป็นนักเล่นบอร์ดเกมซึ่งอาจเคยเล่นเกมนี้มาหลายครั้งแล้วจนคุ้นเคย หรือเพื่อสร้างมุมมองต่อ สถานการณ์ (Attitude) ของผู้เล่นให้อยู่ในบรรยากาศสมมติ ที่ตรงกับความต้องการของผู้จัดกิจกรรม ได้ หรือในเกม Ultimate Werewolf ก็อาจสามารถเปลี่ยนชื่อตัวละคร เปลี่ยนสถานการณ์ และให้ผู้เล่น ได้มีการกระทำ (Action) อื่นๆ ที่นอกเหนือจากกลศาสตร์เดิมของเกมที่ให้พูดคุย ลงมติ ฆ่ากัน เพียงเท่านั้น (เดชรัต สุขกำเนิด, สัมภาษณ์, 6 มิถุนายน 2560)

โดยในการนำเกมของผู้ดำเนินเกม (Game Master) นั้นจะต้องบอกวัตถุประสงค์ในการเล่น เกมให้ชัดเจน เช่น ต้องการให้ผู้เล่นใช้ทักษะใด หรือใช้การกระทำใดบ่อยๆ หรือนำทิศทางในการ แสดงออกการกระทำของผู้เล่น โดยวัตถุประสงค์ที่แท้จริงของกิจกรรม เพื่อนำมาประกอบการศึกษา ของผู้วิจัยนั้น เป็นวัตถุประสงค์ซ่อนเร้น ที่ไม่ควรให้ผู้เล่นรู้ เพราะอาจจะทำให้ผลการศึกษาไม่ตรงตาม ความเป็นจริงเท่าที่ควร

“เราควรบอกจุดประสงค์ของกิจกรรม เราจะทำกิจกรรมนี้ และ วัตถุประสงค์ของกิจกรรมนี้คือค้นหาสิ่งนี้ หรือทำสิ่งนี้ให้เยอะที่สุด แต่ว่า Objective จริงๆ ของเรามันถูกซ่อนไว้อีกชั้นหนึ่ง ไม่จำเป็นต้องไปบอกเขา เหมือนเวลาเราเวิร์กช็อปการแสดงเราก็ไม่จำเป็นต้องเผยความต้องการจริงๆ เวิร์กช็อปก็ได้ เราค่อยมาสรุปทีหลัง หรือเรามาพูดคุยกันตอนจบเวิร์กช็อปว่าเขา ได้อะไรบ้าง แล้วมาดูว่ามันเชื่อมโยงกับสิ่งที่เราต้องการให้เขาได้รับหรือไม่ ถ้าเขา ยังไม่ได้ เราก็ต้องดูว่ามันขาดอะไรที่ทำให้เขาไม่ได้รับตรงนั้น” (วัฒนชัย ตรีเดชา, สัมภาษณ์,

16 พฤษภาคม 2560)

นอกจากนี้ ในการวางแผนกิจกรรม เกี่ยวกับจำนวนเกม ระยะเวลาในการเล่น เกม สถานที่จัด กิจกรรม วัฒนชัย ตรีเดชา (2560, สัมภาษณ์) ได้ตั้งเกณฑ์ขึ้นจากระยะเวลาใน 1 ชั้นเรียนของการฝึก การแสดง ซึ่งมักจะมีระยะเวลาประมาณ 3 ชั่วโมง ซึ่งไม่ควรเล่นเกิน 4-5 เกม เพราะผู้เล่นจะเหนื่อย เกินไป

“กิจกรรมครั้งหนึ่งก็น่าจะประมาณครึ่งละ 3-4 ชั่วโมง ก็คำนวณตามเวลา  
แต่ละเกม ถ้าเกมละ 30-45 นาที ประมาณ 4-5 เกมจริงๆ ก็เหนื่อยแล้วละ”  
(วัฒนชัย ตรีเดชา, สัมภาษณ์,  
16 พฤษภาคม 2560)

## 2. ขั้นตอนการวางแผนกิจกรรม

หลังจากผู้วิจัยได้สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านบอร์ดเกมแบบเจาะลึกแล้ว ได้นำข้อมูลข้างต้นมา  
ใช้ประกอบการวางแผนกิจกรรม ได้แก่ การคัดเลือกเกม การเรียงลำดับเกม การเตรียมอุปกรณ์  
ประกอบกิจกรรม การจัดเตรียมสถานที่ และการนัดหมายทีมงานและกลุ่มตัวอย่าง ดังนี้

### 2.1 การคัดเลือกเกม

จากบอร์ดเกมที่ผู้เชี่ยวชาญด้านบอร์ดเกมได้แนะนำ ผู้วิจัยจะต้องคัดเลือกเกมที่ตอบโจทย์  
ทักษะสื่อสารการแสดงให้เห็นครอบคลุมแต่ละทักษะให้มากที่สุด เพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดในกิจกรรม  
“เล่นบอร์ดเกมการแสดง” ที่จะจัดเพียงครั้งเดียวเท่านั้น ในระยะเวลา 3 ชั่วโมง

ผู้วิจัยจึงได้ตัดสินใจ เลือกเกมทั้งหมด 5 เกม ดังนี้

#### 2.1.1 C.S. Files

เหตุผลที่เลือกเกม C.S. Files เนื่องจากเป็นบอร์ดเกมประเภทปาร์ตี้เกม ในแนวคิด  
ตัวเลือก (Deduction) ที่ต้องสวมบทบาท มีเป้าหมายของตัวละครที่แตกต่างกันอยู่เล็กน้อย ผู้เล่นจะ  
ได้ฝึกทั้งความสามารถในการสังเกต การจำ ความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการ (จากการเล่าเรื่อง)  
และหากปรับวิธีการเล่นให้ผู้เล่นได้แสดงออกมากขึ้น ก็จะเป็นการฝึกความกล้าแสดงออกและ  
ความสามารถในการใช้ภาษาพูดด้วย

#### 2.1.2 Spyfall

เหตุผลที่เลือกเกม Spyfall เนื่องจากเป็นบอร์ดเกมประเภทปาร์ตี้เกมที่ผู้เล่นจะต้อง  
ใช้การสังเกตอย่างมาก ทั้งในฐานะของผู้ที่อยู่ในสถานที่เกิดเหตุ และผู้ที่เป็นสายลับซึ่งเข้ามาสืบข้อมูล  
จากสถานที่แห่งนี้ ผู้เล่นจะต้องสังเกตเพื่อหาคนที่ เป็นสายลับให้เจอ ในขณะที่สายลับจะต้องสังเกต  
และเก็บอารมณ์ความรู้สึกของตนไว้ให้ดี เพื่อค้นหาว่าผู้เล่นคนอื่นๆ อยู่ที่ไหน ให้เจอโดยเร็วที่สุด

#### 2.1.3 Rory's Story Cubes

Rory's Story Cubes เป็นเกมที่ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่านแนะนำ เนื่องจากเป็นเกมที่  
สามารถส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ และการเล่าเรื่องได้เป็นอย่างดี ผู้เล่นจะได้เล่าเรื่องจากโจทย์ที่  
กำหนดภายในระยะเวลาการคิดที่จำกัด สามารถใช้เพื่อฝึกทักษะสื่อสารการแสดงในด้านความคิด

สร้างสรรค์และจินตนาการ รวมถึงสามารถใช้เป็นเกมอุ่นเครื่อง เช่นเดียวกับเกมอุ่นเครื่อง (Warm-up Games) ในเกมการแสดงได้

#### 2.1.4 The Resistance: Avalon

เกม The Resistance: Avalon เป็นเกมที่ผู้เล่นจะต้องใช้ทักษะหลายด้าน ตามกลศาสตร์ของบอร์ดเกมที่ผู้ออกแบบเกมได้สร้างขึ้น ได้แก่ ความสามารถในการสังเกต การจำ การแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า

#### 2.1.5 Ultimate Werewolf

ผู้วิจัยได้เลือกเกม Ultimate Werewolf เป็นเกมหนึ่งในกิจกรรม เนื่องจากเกมนี้มีลักษณะบรรยากาศที่เหมือนกับสถานการณ์สมมติในละคร มีทั้งฉาก บุคลิกตัวละคร มีเรื่องเล่าที่นำมาสู่ปมขัดแย้งของเรื่อง เพื่อเข้าสู่เกมและหาทางคลี่คลาย โดยเรื่องราวของเกมนี้กำหนดตัวละครได้อย่างครบถ้วนทั้งคนดี คนร้าย และคนที่มีความสามารถพิเศษ แต่ทุกๆ ตัวละครต้องเก็บซ่อนอาการไว้ด้วยจุดประสงค์บางอย่างที่เกี่ยวข้องกับการเอาชนะเกม ผู้เล่นจะเกิดสมาธิและมุ่งความตั้งใจอยู่กับความต้องการของตัวละคร ซึ่งนำไปสู่การพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดงในด้านต่างๆ ได้อย่างครบถ้วน

“เกม Ultimate Werewolf เป็นบอร์ดเกมที่มีอุปกรณ์น้อย แต่มีกลศาสตร์ที่ดี” (เดชรัต สุขกำเนิด, 2560, สัมภาษณ์)

## 2.2 การเรียงลำดับเกม

กิจกรรมนี้จะจัดขึ้นภายในระยะเวลา 1 วัน โดยการศึกษาาร่องกับกลุ่มตัวอย่าง ก. จะจัดขึ้นในช่วงเช้าของวัน และกิจกรรมกับกลุ่มตัวอย่าง ข. จะจัดขึ้นในช่วงบ่ายของวัน ดังนั้นผู้วิจัยจะต้องวางแผนโครงสร้างกิจกรรมเพื่อกำหนดตารางเวลาในการจัดกิจกรรมให้รัดกุม เพื่อรักษาเวลาของกลุ่มตัวอย่างให้ไม่เกินจากที่ขออนุญาตมามากเกินไป

กิจกรรมในระยะเวลา 3 ชั่วโมง ผู้วิจัยได้ออกแบบให้ได้เล่นทั้งหมด 5 เกม เฉลี่ยเกมละ 36 นาที หรือเกมละครึ่งชั่วโมง บวกกับเวลาอธิบายกติกาอีกประมาณ 5-6 นาที แต่ผู้วิจัยก็ต้องเรียงลำดับเกมให้เหมาะสม โดยคำนึงถึงการเรียงเกมโดยเริ่มจากเกมอุ่นเครื่อง (Introduction Games / Warm-Ups) ก่อน เช่นเดียวกับในการจัดกิจกรรมการแสดง (Theatre Games) โดยทั่วไป แล้วจึงเข้าสู่เกมอื่นๆ รวมถึงเรียงลำดับเกมโดยให้ทักษะที่ผู้วิจัยต้องการให้เกิดการนำมาใช้ในกิจกรรมตามลำดับความสำคัญก่อน-หลัง เลือกเกมที่ครอบคลุมหลายทักษะก่อน แล้วจึงค่อยๆ ย่อยลงมาเพื่อควบคุมเวลาในกรณีที่กิจกรรมเกินเวลา จำเป็นต้องตัดเกมใดเกมหนึ่ง เกมสุดท้ายนั้นจะต้องเป็นเกมที่จำเป็นกับกิจกรรมน้อยที่สุด

นอกจากนี้ ในกิจกรรมนี้ผู้วิจัยจะตั้งชื่อภาษาไทยให้กับบอร์ดเกมแต่ละเกม เนื่องจากผู้เล่นในกลุ่มตัวอย่างบางคนอาจไม่เคยเล่นเกมนั้น หรืออาจไม่เคยเล่นบอร์ดเกมมาก่อนเลย จะได้เข้าใจหัวใจหลักของเกมได้อย่างคร่าวๆ ก่อนเริ่มเกม

ผู้วิจัยได้เรียงดับเกมในกิจกรรมนี้ไว้ดังนี้

ลำดับที่ 1 เกมลูกเต๋าเล่าเรื่อง หรือ Story Cubes

เกมลูกเต๋าเล่าเรื่อง จะแบ่งออกเป็น 3 ช่วง เพื่อให้ผู้เล่นได้คุ้นเคยกับอุปกรณ์วิธีการใช้ความคิด และได้คุ้นเครื่อง รวมถึงทำความรู้จักกับสถานที่ ผู้ดำเนินเกม ผู้ร่วมกิจกรรม และกิจกรรมที่กำลังจะทำต่อไปในระยะเวลา 3 ชั่วโมงต่อจากนี้

เกมลูกเต๋าเล่าเรื่องมีอุปกรณ์เป็นลูกเต๋าจำนวน 9 ลูก ที่แต่ละหน้าของลูกเต๋ามีรูปภาพต่างๆ ที่ไม่ซ้ำกันเลยอยู่ทุกหน้า เมื่อทอย 1 ครั้ง ผู้เล่นจะเห็นรูปภาพ 9 รูปภาพที่แตกต่างกัน เพื่อนำมาเป็นส่วนหนึ่งของเรื่องเล่าที่จะต้องเล่า โดยในการเล่าเรื่อง จะมีการกำหนดธีมของเรื่องเล่าอย่างไรก็ได้ เกมลูกเต๋าเล่าเรื่องทั้ง 3 ช่วง จึงเป็นการแบ่งช่วงของเกมออกตามธีม และวิธีการเล่นที่ถูกปรับเล็กน้อยในแต่ละช่วง เพื่อให้เข้าใจถึงความยืดหยุ่นของกติกาที่สามารถเปลี่ยนแปลงได้โดยผู้ดำเนินเกม แต่ผู้เล่นจะต้องยึดปฏิบัติตามอย่างเคร่งครัด

ก. เกมลูกเต๋าเล่าเรื่อง ตอน ลูกเต๋าเล่าชีวิต

เกมนี้จะให้เวลาผู้เล่นคนละไม่เกิน 2 นาทีในการแนะนำตัว จากหน้าลูกเต๋า 3 ลูก ที่เลือกออกมาจาก 9 ลูก

ข. เกมลูกเต๋าเล่าเรื่อง ตอน พรุ่งนี้จะไปไหน

เกมนี้จะให้เวลาผู้เล่นคนละไม่เกิน 2 นาทีในการตอบคำถามว่า “พรุ่งนี้จะไปไหน” จากหน้าลูกเต๋า 3 ลูก ที่เพื่อนคนข้างๆ เลือกออกมาจาก 9 ลูก

ค. เกมลูกเต๋าเล่าเรื่อง ตอน ลูกเต๋าช่วยกันเล่าเรื่อง

เกมนี้จะให้ผู้เล่นทุกคน ช่วยกันเล่าเรื่อง 1 เรื่องต่อกัน โดยใครจะเล่าเป็นลำดับที่เท่าไรก็ได้ แต่จะต้องเป็นเรื่องเดียวกันและสามารถเล่าจบได้อย่างสมบูรณ์ โดยในช่วงนี้ผู้ดำเนินเกมจะเป็นคนเลือกหน้าลูกเต๋าให้แต่ละคน

ลำดับที่ 2 เกมมนุษย์หมาป่า หรือ Ultimate Werewolf

เกมมนุษย์หมาป่า เป็นเกมที่ใช้อุปกรณ์น้อย และอธิบายกติกาได้สั้น หลังจากผู้เล่นได้ทำความรู้จักกันและละลายพฤติกรรมกันไปประมาณหนึ่งแล้ว ในเกมนี้ผู้เล่นจะได้ฝึกสมาธิ การทำงานกับความต้องการของตัวเอง การตัดสินใจ การแก้ไขปัญหาจากสถานการณ์เฉพาะหน้าด้วย

เหตุผลที่ผู้วิจัยเลือกเกมมนุษย์หมาป่าเป็นลำดับที่ 2 เนื่องจากเป็นบอร์ดเกมที่มีชื่อเสียงเกมหนึ่ง เป็นปาร์ตี้เกมเกมแรกๆ ที่ผู้ดำเนินเกมในร้านเกมมักจะแนะนำให้ผู้เล่นได้เล่น เมื่อนำมาใช้ในกิจกรรมเป็นลำดับแรกๆ ก็จะทำให้ผู้เล่นรู้สึกผ่อนคลาย เนื่องจากคุ้นเคยกับกลศาสตร์ของเกมมาบ้างแล้ว โดยในกลุ่มนักแสดง ก็อาจจะเคยเล่นเกมในชั้นเรียนการแสดงที่คล้ายๆ กับเกม Ultimate Werewolf มาแล้ว เช่นเกม Killer เป็นต้น ส่วนกลุ่มนักเรียนบอร์ดเกมจะเคยเล่นเกมนี้มาอยู่แล้ว แต่อาจไม่เคยได้ใช้ทักษะสื่อสารการแสดง เช่น การสังเกต การจำ การพูดเพื่อโน้มน้าวใจ หรือการแสดงอารมณ์ความรู้สึก เป็นการกระทำหลักในเกม

ลำดับที่ 3 เกมเปิดแฟ้มคดีฆาตกรรมปริศนา หรือ C.S. Files

เกม C.S. Files เป็นบอร์ดเกมในแนวแนวตัดตัวเลือก (Deduction) ซึ่งผู้เล่นจะต้องใช้ความคิดมากขึ้นกว่าในเกม Ultimate Werewolf ดังนั้น เกมเปิดแฟ้มคดีฆาตกรรมจึงถูกเลือกมาใช้ในกิจกรรม “เล่นบอร์ดเกมการแสดง” เป็นลำดับเกมที่ 3 ต่อจากเกมมนุษย์หมาป่า

ในการเล่นเกมเปิดแฟ้มคดีฆาตกรรมปริศนา ผู้วิจัยจะเริ่มขยายกลศาสตร์พื้นที่ (Space) ในการเล่นให้กับผู้เล่นในกลุ่มตัวอย่างแต่ละกลุ่มได้ขยายพื้นที่การเล่นจากบนโต๊ะ มาถึงบนกระดานไวท์บอร์ด และได้มีการเดิน เพื่อดูรายละเอียดเบาะแสต่างๆ รวมถึงออกมายืนด้านหน้าห้อง เพื่อนำเสนอความคิดของตน ซึ่งจะทำให้ผู้เล่นต้องใช้ทักษะสื่อสารการแสดงที่หลากหลายมากขึ้น

ลำดับที่ 4 เกมสุดยอดสายลับ หรือ Spyfall

เกม Spyfall เป็นเกมที่ผู้เล่นจะต้องกลับมาที่นั่งที่โต๊ะอีกครั้งหนึ่ง หลังจากที่ได้เดินไปตามจุดต่างๆ ในห้องมาแล้ว ซึ่งทำให้ผู้เล่นได้ขยายประสาทสัมผัสการรับรู้แล้ว เมื่อกลับมาเล่นเกมสุดยอดสายลับ ซึ่งประยุกต์มาจากเกม Spyfall นี้ ผู้เล่นแต่ละคนจะสามารถใช้ความสามารถในการสังเกตได้มากขึ้น สามารถสังเกตได้ทั้งคำพูด น้ำเสียง วิธีการแสดงออก ผ่านประสาทสัมผัสที่มากขึ้น ทั้งการมองเห็นและการได้ยิน

ลำดับที่ 5 เกมภารกิจลับ หรือ The Resistance: Avalon

ในลำดับสุดท้ายนี้ ผู้วิจัยได้เลือกเกมภารกิจลับ หรือ The Resistance: Avalon ซึ่งถ้าหากมีเวลาเหลือ ก็จะทำให้ผู้เล่นได้เล่นเกมนี้ ซึ่งจะมีการกระทำมากขึ้นกว่าเกมก่อนๆ หน้า แต่ทักษะที่ต้องใช้ก็จะซ้ำหรือคล้ายๆ กับเกมที่เคยเล่นมาแล้ว เป็นเกมที่สามารรถตัดออกจากกิจกรรมได้ถ้าเวลาไม่พอ

ในการเล่นเกมภารกิจลับ ผู้เล่นจะต้องนั่งที่โต๊ะเท่านั้น แต่ต้องใช้ความสามารถในการสังเกต ความพร้อมของอารมณ์และความรู้สึก ความสามารถในการสื่อสารด้วยภาษาพูด ตลอดจนความคิดสร้างสรรค์ การแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าได้ด้วย ดังนั้น จึงจะเป็นการดีหากสรุปจบด้วยเกมนี้ได้

## 2.3 การเตรียมอุปกรณ์ประกอบกิจกรรม

อุปกรณ์ประกอบกิจกรรม ประกอบไปด้วย อุปกรณ์เกม และอุปกรณ์บันทึกกิจกรรม

### 2.3.1 การเตรียมอุปกรณ์เกม

ผู้วิจัยมีความตั้งใจจะใช้อุปกรณ์เกมให้น้อยที่สุดเพื่อให้ผู้เล่นไม่เพ่งความสนใจมาที่วิธีการใช้อุปกรณ์มากกว่าเพื่อนร่วมกิจกรรม และผู้วิจัยได้พยายามขยายพื้นที่ในการเล่นให้กว้างขึ้น เพื่อให้ผู้เล่นขยายการแสดงออกและการสื่อสาร โดยอุปกรณ์เกมที่ผู้เล่นจัดเตรียมแต่ละเกม มีดังนี้

#### 2.3.1.1 การเตรียมอุปกรณ์เกมลูกเต๋าเล่าเรื่อง

เกมลูกเต๋าเล่าเรื่อง จำเป็นต้องใช้ใช้อุปกรณ์เฉพาะของเกม ดังนั้น ผู้วิจัยจึงได้สั่งซื้อเกม Rory's Story Cubes โดยเลือกเวอร์ชัน Voyage ซึ่งเป็นเวอร์ชันที่มีรูปภาพที่เป็นอุปกรณ์ร่วมสมัย มีทั้งที่มองเห็นเป็นรูปธรรม ตู้ออกอย่างชัดเจน และเป็นสัญลักษณ์ ซึ่งสามารถตีความเป็นนามธรรม หรือมองให้เป็นภาพต่างๆ ตามจินตนาการของผู้เล่นได้



ภาพที่ 1 อุปกรณ์เกมลูกเต๋าเล่าเรื่อง

#### 2.3.1.2 การเตรียมอุปกรณ์เกมมนุษย์หมาป่า

เกมมนุษย์หมาป่า มีอุปกรณ์เป็นการดัดตัวละคร ซึ่งผู้วิจัยได้เลือกแล้วว่าจะมีตัวละครเพียงแค่ มนุษย์หมาป่า (Werewolf) ไลแคน (Lycan) เซียร์ หรือจอมเวทย์ (Seer) และชาวบ้าน (Villager) ดังนั้นจะไม่ใช้อุปกรณ์อะไรเลยในเกมนี้ แต่จำเป็นต้องให้ผู้ดำเนินเกมดำเนินเกมให้น่าตื่นเต้นมากขึ้น เพื่อให้ผู้เล่นได้คิดสถานการณ์ตาม มากกว่าการสนใจที่กลศาสตร์ของเกม ว่ามีกลไกกติกาอย่างไร ซึ่งหากผู้เล่นได้คิดตามสถานการณ์ที่ผู้ดำเนินเกมพุดนำแล้ว ผู้เล่นจะสามารถมีสมาธิกับตัวละครได้มากขึ้น

### 2.3.1.3 การเตรียมอุปกรณ์เกมเปิดแฟ้มคดีฆาตกรรมปริศนา

เกมเปิดแฟ้มคดีฆาตกรรมปริศนา เป็นเกมที่มีอุปกรณ์หลายอย่าง เนื่องจากมีหลายการกระทำ (Action) ดังนั้น ในการเล่นเกมเปิดแฟ้มคดีฆาตกรรมปริศนา จึงต้องใช้อุปกรณ์จริงของเกมบ้าง และใช้วิธีเขียนขึ้นกระดานไวท์บอร์ดบ้าง เพื่อให้ผู้เล่นได้มีโอกาสวิเคราะห์และนำเสนอผลการวิเคราะห์ของนักสืบ โดยใช้ทักษะการสื่อสารด้วยภาษาพูดอย่างเต็มที่

อุปกรณ์เกมเปิดแฟ้มคดีฆาตกรรมปริศนา มีดังนี้

- การ์ดตัวละคร

ใช้การ์ดตัวละครจากอุปกรณ์เกม C.S. Files โดยในกิจกรรมนี้ ผู้วิจัยจะใช้การ์ดนักนิติวิทยาศาสตร์ (Scientist) 1 ใบ นักสืบ (Investigator) 4 ใบ และฆาตกร (Murderer) 1 ใบ



ภาพที่ 2 การ์ดตัวละคร อุปกรณ์เกมเปิดแฟ้มคดีฆาตกรรมปริศนา

- การ์ดอุปกรณ์ในการฆ่า

ใช้การ์ดอุปกรณ์ในการฆ่า (Men Cards) จากอุปกรณ์เกม C.S. Files โดยติดคำแปลภาษาไทยลงบนการ์ดทุกใบ เพื่อไม่ให้เกิดอุปสรรคด้านภาษาในระหว่างเล่นเกม





ภาพที่ 3 การ์ดอุปกรณ์ในการฆ่า อุปกรณ์เกมเปิดแฟ้มคดีฆาตกรรมปริศนา

- การ์ดหลักฐานสำคัญ

ใช้การ์ดหลักฐานสำคัญ (Clue Cards) จากอุปกรณ์เกม C.S. Files โดยติดคำแปลภาษาไทยลงบนการ์ดทุกใบ เพื่อไม่ให้เกิดอุปสรรคด้านภาษาในระหว่างเล่นเกม



ภาพที่ 4 การ์ดหลักฐานสำคัญ อุปกรณ์เกมเปิดแฟ้มคดีฆาตกรรมปริศนา

- แผ่นเบาะแสเหตุการณ์

ใช้แผ่นเบาะแสเหตุการณ์ (Scene Tiles) จากอุปกรณ์เกม C.S. Files เป็นแนวทาง แต่จะเขียนคำถามสำหรับนักนิติวิทยาศาสตร์ขึ้นบนกระดานไวท์บอร์ด เพื่อให้ผู้เล่นทุกคนสามารถมองเห็นทั่วกัน และเมื่อต้องนำเสนอผลการวิเคราะห์คดี จะได้สามารถมานำเสนอ ด้านหน้าห้องประชุมได้



ภาพที่ 5 แผ่นเบาะแสเหตุการณ์ อุปกรณ์เกมเปิดแฟ้มคดีฆาตกรรมปริศนา

- เครื่องหมายไม้

ใช้ใช้เครื่องหมายไม้ (Wooden Markers) เป็นหมากสำหรับแสดงสิทธิ์ในการตอบ มาจากอุปกรณ์เกม C.S. Files สำหรับเป็นสัญลักษณ์บอกว่าผู้ใดใช้สิทธิ์ตอบคำถามไปแล้ว

#### 2.3.1.4 การเตรียมอุปกรณ์เกมสุดยอดสายลับ

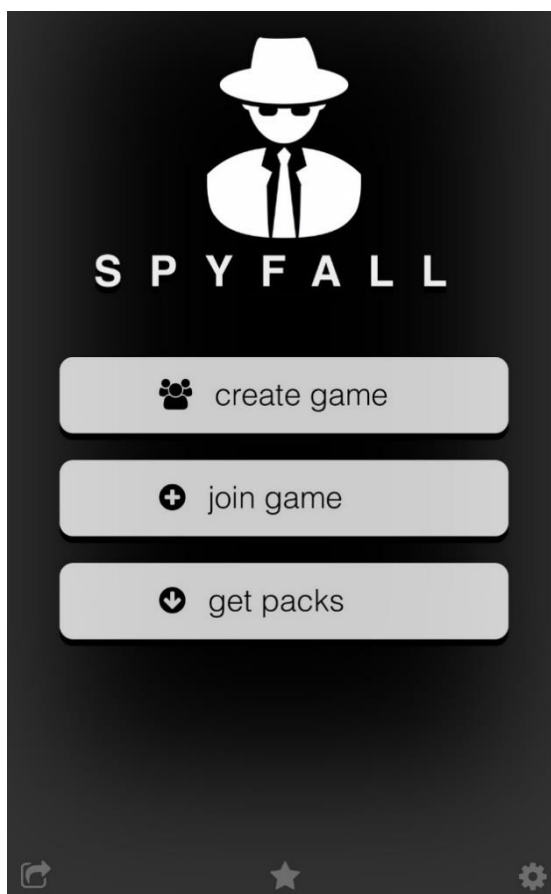
อุปกรณ์ประกอบเกมสุดยอดสายลับมีดังนี้

- การ์ดสถานที่และอาชีพ ซึ่งจะแยกออกเป็นชุดๆ ตามสถานที่ในแต่ละสถานที่ก็จะมีการ์ดสายลับ 1 ใบที่ไม่ได้ระบุสถานที่และอาชีพ และการ์ดที่เหลือเป็นการ์ดบอกสถานที่และอาชีพ
- กระดานรายชื่อสถานที่ทั้งหมด ซึ่งจะบอกสถานที่ทั้งหมดที่มีเพื่อเป็นข้อมูลเบื้องต้นให้กับผู้เล่น
- อุปกรณ์จับเวลา เพื่อจับเวลาในการเล่น

ปัจจุบัน เกมสุดยอดสายลับถูกลดอุปกรณ์การเล่น จนกระทั่งสามารถเล่นได้ ในโทรศัพท์มือถือสมาร์ทโฟน ทั้งในเว็บไซต์ Spyfall.crabhat.com เพื่อเล่นแบบออนไลน์ และในแอปพลิเคชัน Spyfall เพื่อเล่นแบบออฟไลน์ ซึ่งทั้งในเว็บไซต์และในแอปพลิเคชันมีข้อดีคือ กระดานรายชื่อสถานที่ทั้งหมดจะอยู่ในโทรศัพท์มือถือ ทำให้สามารถแอบดูได้โดยไม่น่าสงสัย และทุกคนมีอุปกรณ์จับเวลาอยู่ในมือ



ภาพที่ 6 เกม Spyfall ในเว็บไซต์ Spyfall.crabhat.com



ภาพที่ 7 เกม Spyfall ในแอปพลิเคชัน Spyfall

อย่างไรก็ตาม ในกิจกรรม “เล่นบอร์ดเกมการแสดง” ที่จะจัดขึ้น ผู้วิจัยต้องการให้ผู้เล่นมีสมาธิอยู่กับกิจกรรมในห้อง และงดใช้เครื่องมือสื่อสารซึ่งอาจทำให้มวลบรรยากาศของกิจกรรมเปลี่ยนไป จึงจะไม่ให้กลุ่มตัวอย่างสุ่มสถานที่และอาชีพจากเว็บไซต์หรือแอปพลิเคชันในโทรศัพท์มือถือ แต่ให้ใช้อุปกรณ์เฉพาะที่จัดทำขึ้นในกิจกรรมนี้เท่านั้น ได้แก่

ก. สลากสถานที่และอาชีพ ดัดแปลงจากการ์ดสถานที่และอาชีพ

ผู้วิจัยต้องการให้เกมมีความสดใหม่ ดังนั้นจึงจะเปลี่ยนสถานที่และอาชีพบนการ์ดแต่ละเซต เพื่อให้ผู้เล่นที่เคยเล่นมาแล้วไม่รู้สึกรำคาญ หรือมีแบบแผนในการถามคำถามมากเกินไปจนเสียรรถรสในการอยู่กับบทบาทอาชีพที่ได้รับจริงๆ ผู้วิจัยจึงจัดทำสลากสถานที่และอาชีพโดยเปลี่ยนสถานที่ไปจากบอร์ดเกมเดิม โดยให้มีสถานที่ 3 สถานที่ในแต่ละกลุ่ม ได้แก่ กลุ่มบริบทจากวรรณกรรม กลุ่มสถานที่พักผ่อนหย่อนใจ กลุ่มสถานที่ที่เป็นทางการ และกลุ่มสถานที่ที่ไม่ได้อยู่บนพื้นดิน ดังนี้

ตารางที่ 6 สถานที่และอาชีพในเกมสุดยอดสายลับ

กลุ่มสถานที่	สถานที่	อาชีพ
(1) กลุ่มบริบทจากวรรณกรรม	บ้านทรายทอง	พจมาน ชายกลาง หญิงใหญ่ หญิงเล็ก ชายน้อย
	เกาะแก้วพิศดาร	พระอภัยมณี นางเงือก ผีเสื้อสมุทร ฤๅษี แม่นางเงือก
	โรงเรียนฮอกวอตส์	อัลบัส ดัมเบิลดอร์ แฮร์รี่ พอตเตอร์ เฮอร์ไมโอนี่ เกรนเจอร์ เซเวอรัส สเนป รูเบอัส แฮกริด
(2) กลุ่มสถานที่พักผ่อนหย่อนใจ	ชายหาดจอมเทียน พัทยา	แม่ค้าขายส้มตำ คนให้เช่าห่วงยาง นักท่องเที่ยว คนขายชุดว่ายน้ำ ชาวประมง
	สวนสยาม	พนักงานขายบัตรเข้าสวนสนุก พนักงานคุมเครื่องเล่น ตัวตลก คนขายของที่ระลึก นักท่องเที่ยว

กลุ่มสถานที่	สถานที่	อาชีพ
(2) กลุ่มสถานที่พักผ่อนหย่อนใจ	ภูกระดึง	คนคุมกระเช้า นักท่องเที่ยว 2 คน ชาวบ้าน เด็กขายดอกไม้
(3) กลุ่มสถานที่ที่เป็นทางการ	สถานีตำรวจ	เจ้าหน้าที่ตำรวจ ผู้ต้องหาคดียาเสพติด คนเมา แม่ค้าขายผลไม้หน้าสถานี เด็กหลงทาง
	งานศพ	เจ้าภาพงานศพ คนมาร่วมงานศพ แม่ค้าขายลอตเตอรี่ พระสงฆ์ มัคทายก
	สถานทูต	กงสุลใหญ่ รองกงสุล ผู้นำเที่ยว นักท่องเที่ยว คนทำวีซ่า
(4) กลุ่มสถานที่ที่ไม่ได้อยู่บนพื้นดิน	เรือดำน้ำ	คนขับเรือดำน้ำ ทหารเรือ 2 คน พนักงานห้องเครื่อง เจ้าหน้าที่สื่อสาร
	สถานีอวกาศ	ลูกเรือ 3 คน แพทย์ นักวิจัย

กลุ่มสถานที่	สถานที่	อาชีพ
(4) กลุ่มสถานที่ที่ไม่ได้อยู่บนพื้นดิน	บนเครื่องบิน	คนขับเครื่องบิน พนักงานต้อนรับบนเครื่องบินชั้นหนึ่ง พนักงานต้อนรับบนเครื่องบินชั้น ประหยัด ผู้โดยสารนักธุรกิจ ผู้โดยสารแม่ลูกอ่อน

#### ข. กระดานรายชื่อสถานที่

จากเดิมเกม Spyfall มีกระดานรายชื่อสถานที่ที่วางอยู่บนโต๊ะ หรือในเว็บไซต์และแอปพลิเคชันจะขึ้นอยู่บนหน้าจอโทรศัพท์ซึ่งสามารถซ่อนได้ ในเกมสุดยอดสายลับ สำหรับกิจกรรม “เล่นบอร์ดเกมการแสดง” ผู้ดำเนินเกมจะทำหน้าที่เขียนรายชื่อสถานที่ทั้งหมด ได้แก่ บ้านทรายทอง เกาะแก้วพิสดาร โรงเรียนหอวอดส์ ชายหาดจอมเทียน สวนสยาม ภูกระดึง สถานีตำรวจ งานศพ สถานทูต เรือดำน้ำ สถานีอวกาศ และบนเครื่องบิน ขึ้นบนกระดานไวท์บอร์ด ซึ่งจัดเตรียมไว้อยู่แล้วที่หน้าห้องที่จัดกิจกรรม เพื่อให้ผู้เล่นเห็นชัดเจน

#### ค. อุปกรณ์จับเวลา

ผู้ดำเนินเกมจะใช้โทรศัพท์มือถือของผู้ดำเนินเกมเองในการจับเวลาอย่างคร่าวๆ เกมละ 8 นาที เพื่อเป็นการกำหนดระยะเวลาในการคุยกัน ตามกติกาตั้งเดิมของเกม

### 2.3.1.5 การเตรียมอุปกรณ์เกมภารกิจลับ

เกมภารกิจลับ มีอุปกรณ์จำนวนมาก เพราะมีหลายกลศาสตร์การกระทำ (Action) ดังนั้น จึงใช้อุปกรณ์จริงของเกม The Resistance: Avalon ทั้งหมดในการจัดกิจกรรม



ภาพที่ 8 อุปกรณ์เกมการกิลด์

## จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

### 2.3.2 การเตรียมอุปกรณ์บันทึกกิจกรรม

#### 2.3.2.1 การเตรียมอุปกรณ์บันทึกภาพเคลื่อนไหว

อุปกรณ์สำหรับบันทึกภาพเคลื่อนไหว ในการศึกษาวิจัยและในกิจกรรม เป็นกล้องสำหรับถ่ายภาพเคลื่อนไหวจำนวน 2 ตัว เพื่อให้ได้มุมกล้องที่ต่างกัน สามารถดูย้อนหลังได้ชัดเจน

#### 2.3.2.2 การเตรียมอุปกรณ์บันทึกภาพนิ่ง

อุปกรณ์สำหรับบันทึกภาพนิ่ง ในการศึกษาวิจัยและในกิจกรรม เป็นกล้องโทรศัพท์มือถือ เพื่อใช้บันทึกภาพนิ่งอย่างคร่าวๆ เนื่องจากภาพนิ่งส่วนหนึ่งสามารถบันทึกหน้าจอจากกล้องบันทึกภาพเคลื่อนไหวได้



### 2.3.2.3 การเตรียมอุปกรณ์บันทึกเสียง

อุปกรณ์สำหรับบันทึกเสียง ในการศึกษาจำลองและในกิจกรรม เป็น ไมโครโฟนที่ติดกับกล้องบันทึกภาพนิ่ง และอุปกรณ์สำหรับบันทึกเสียงในการสนทนากลุ่มกับกลุ่ม ตัวอย่างแต่ละกลุ่ม ใช้แอปพลิเคชัน Voice Recorder ในโทรศัพท์มือถือของผู้วิจัย

### 2.3.2.4 การเตรียมอุปกรณ์สำหรับจดบันทึก

ผู้วิจัยใช้สมุดบันทึก ในการจดบันทึกตลอดกิจกรรม โดยผู้วิจัยจะ สังเกตการณ์แบบมีส่วนร่วม คือ เป็นผู้ช่วยผู้ดำเนินเกม ตลอดกิจกรรม

## 2.4 การจัดเตรียมสถานที่

สถานที่ในการจัดกิจกรรม คือ ห้องประชุมชั้น 2 บริษัท เอกซ์เทนเดอร์ จำกัด เนื่องจากตั้งอยู่ในสถานที่ที่กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เดินทางสะดวก มีที่จอดรถรองรับรถยนต์ได้มากกว่า 20 คัน และห้องประชุมมีขนาดใหญ่พอสำหรับกลุ่มตัวอย่างทั้ง 2 กลุ่ม และทีมงาน

การเตรียมสถานที่ ผู้วิจัยได้จองห้องประชุมในวันที่ 13 ตุลาคม พ.ศ. 2560 ทั้งวัน เพื่อจัดกิจกรรมทั้งในช่วงเช้าและบ่าย โดยในห้องประชุมมีโต๊ะประชุมพร้อมเก้าอี้ และกระดานไวท์บอร์ดอยู่แล้ว เหมาะสมกับการจัดกิจกรรม

## 2.5 การนัดหมายทีมงานและกลุ่มตัวอย่าง

ผู้วิจัยได้นัดหมายทีมงานและกลุ่มตัวอย่าง ทั้ง 2 กลุ่ม ในวันที่ 13 ตุลาคม พ.ศ. 2560

### 2.5.1 การนัดหมายทีมงาน

ทีมงานกิจกรรม ได้แก่ ช่างภาพ ผู้ดำเนินเกม และฝ่ายสวัสดิการ นัดหมายในวันที่ 13 ตุลาคม พ.ศ. 2560 เวลา 9.00 น. เพื่อเตรียมความพร้อมก่อนกิจกรรมเริ่มในเวลา 10.00 น.

### 2.5.2 การนัดหมายกลุ่มตัวอย่าง ก.

กลุ่มตัวอย่าง ก. หรือกลุ่มตัวอย่างนักแสดง ทั้ง 6 คน นัดหมายในวันที่ 13 ตุลาคม พ.ศ. 2560 เวลา 9.00 น. เพื่อเตรียมความพร้อมและเผื่อเวลาก่อนกิจกรรมเริ่มในเวลา 10.00 น.

### 2.5.3 การนัดหมายกลุ่มตัวอย่าง ข.

กลุ่มตัวอย่าง ข. หรือกลุ่มตัวอย่างนักเล่นบอร์ดเกม ทั้ง 6 คน นัดหมายในวันที่ 13 ตุลาคม พ.ศ. 2560 เวลา 12.00 น. เพื่อรับประทานอาหารกลางวันและเตรียมความพร้อม ก่อนเริ่มกิจกรรมในเวลา 13.00 น.

### 3. ขั้นตอนการศึกษานำร่องกับกลุ่มตัวอย่าง ก. กลุ่มนักแสดง

ผลการศึกษานำร่องกิจกรรมกับกลุ่มตัวอย่าง ก. หรือกลุ่มตัวอย่างนักแสดง มีดังนี้

#### 3.1 ผลจากการศึกษานำร่องกระบวนการกิจกรรม

##### 3.1.1 ผลจากการศึกษานำร่องเกมลูกเต๋าเล่าเรื่อง

เกมลูกเต๋าเล่าเรื่อง ถูกแบ่งออกเป็น 3 ช่วง เพื่อให้ผู้เล่นได้ทำความรู้จักกัน ละลายพฤติกรรมและนำพาทุกคนเข้าสู่บรรยากาศที่คึกคัก สนุกสนาน และมีชีวิตชีวาของกิจกรรม ตามวัตถุประสงค์ของเกมอุ่นเครื่อง หรือเกมแนะนำตัว (Warm-Up/Introduction Games)

ในการเล่นเกملูกเต๋าเล่าเรื่อง พบว่ากลุ่มตัวอย่าง ก. ทุกคนสามารถแนะนำตัว และเล่าเรื่องราวในธีมที่กำหนดให้ โดยใช้โจทย์เป็นรูปภาพจากหน้าเต๋าได้อย่างราบรื่น ไม่ติดขัด

##### 3.1.1.1 ผลจากการศึกษานำร่องเกมลูกเต๋าเล่าเรื่อง ตอน ลูกเต๋าเล่าชีวิต

เกملูกเต๋าเล่าเรื่อง ตอน ลูกเต๋าเล่าชีวิต กลุ่มตัวอย่าง ก. แต่ละคนได้แนะนำตัวเอง จากลูกเต๋า 3 ใน 9 ลูก โดยมีรูปแบบการแนะนำตัวดังนี้

ตารางที่ 7 การแนะนำตัว ผ่านเกملูกเต๋าเล่าเรื่อง ตอน ลูกเต๋าเล่าชีวิต ของ กลุ่มตัวอย่าง ก.

ผู้เล่น	การแนะนำตัว
กลุ่มตัวอย่าง ก. 1	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. แนะนำชื่อ</li> <li>2. แนะนำอาชีพ เชื่อมโยงกับรูปภาพที่ 1 พร้อมเล่าเรื่องประกอบ ซึ่งเชื่อมโยงกับรูปภาพที่ 2 และ 3 ตามลำดับ</li> </ol>
กลุ่มตัวอย่าง ก. 2	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. แนะนำชื่อ</li> <li>2. แนะนำความชอบพื้นฐานของตนเองโดยเชื่อมโยงกับรูปภาพที่ 1 พร้อมเล่าเรื่องประกอบเล็กน้อย</li> <li>3. แนะนำความชอบอีกประการหนึ่งโดยเชื่อมโยงกับรูปภาพที่ 2 พร้อมเล่าเรื่องประกอบเล็กน้อย</li> <li>4. เล่าประสบการณ์หนึ่งของตนเอง โดยเชื่อมโยงกับรูปภาพที่ 3</li> </ol>
กลุ่มตัวอย่าง ก. 3	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. แนะนำชื่อ และประวัติคร่าวๆ เกี่ยวกับชีวิตครอบครัว</li> <li>2. เล่าประสบการณ์เกี่ยวกับครอบครัว ซึ่งเชื่อมโยงกับรูปภาพทั้ง 3 ภาพ รวมเป็นเรื่องเดียวกัน แต่แยกเป็นประเด็นที่ชัดเจน</li> <li>3. สรุปจบเพื่อเน้นบุคลิกของตนอีกครั้ง</li> </ol>

ผู้เล่น	การแนะนำตัว
กลุ่มตัวอย่าง ก. 4	1. เล่าประสบการณ์ตอนเด็กเชื่อมโยงกับรูปภาพที่ 1 2. เล่าทัศนคติส่วนตัวเชื่อมโยงกับรูปภาพที่ 2 3. เล่าความชอบส่วนตัวเชื่อมโยงกับรูปภาพที่ 3
กลุ่มตัวอย่าง ก. 5	เล่าประสบการณ์ที่เกี่ยวข้องกับรูปภาพทั้ง 3 ภาพรวมเป็นเรื่องเดียวกัน
กลุ่มตัวอย่าง ก. 6	1. แนะนำชื่อ 2. แนะนำความชอบส่วนตัวเชื่อมโยงกับรูปภาพทั้ง 3 รูป พร้อมเล่าเรื่องประกอบที่ละรูปภาพ

จากตารางข้างต้น แสดงให้เห็นผลจากการศึกษานำร่องเกมลูกเต๋าเล่าเรื่อง ตอน ลูกเต๋าเล่าชีวิต ว่ากลุ่มตัวอย่าง ก. มีรูปแบบการแนะนำตัว ดังนี้

- มีกลุ่มตัวอย่าง 4 คน เริ่มต้นจากการแนะนำชื่อ ในขณะที่อีก 2 คน ไม่แนะนำชื่อ แต่ใช้วิธีเรียกแทนตัวเองด้วยชื่อ
- มีกลุ่มตัวอย่าง 3 คน แนะนำตัวโดยเชื่อมโยงรูปภาพทั้งหมด เป็นเรื่องเดียวกัน และอีก 3 คน แนะนำตัวโดยแบ่งออกเป็น ประเด็นย่อยๆ 3 ประเด็น

โดยกลุ่มตัวอย่าง ก. ใช้ระยะเวลาในการพูดแนะนำตัวคนละ 2 นาที เท่าๆ กัน ซึ่งเกิดจากการคาดคะเนจากการฟังกลุ่มตัวอย่างคนก่อนหน้าพูด เนื่องจากผู้ดำเนินเกมไม่ได้จับเวลาให้อย่างเคร่งครัด เพียงแต่ได้พูดไว้ในตอนต้นว่าต้องการให้กลุ่มตัวอย่างแนะนำตัวกันสั้นๆ คนละ 1-2 นาที เท่านั้น

### CHULALONGKORN UNIVERSITY

3.1.1.2 ผลจากการศึกษานำร่องเกมลูกเต๋าเล่าเรื่อง ตอน พรุ้งนี้จะไปไหน

เกมลูกเต๋าเล่าเรื่อง ตอน พรุ้งนี้จะไปไหน กลุ่มตัวอย่าง ก. แต่ละคน ได้รับ ลูกเต๋า 3 ลูกจาก 9 ลูก จากการเลือกของเพื่อน เพื่อสร้างสรรค์เรื่องราวในธีม “พรุ้งนี้จะไปไหน” ดังนี้ ตารางที่ 8 ผลจากการศึกษานำร่องเกมลูกเต๋าเล่าเรื่อง ตอน พรุ้งนี้จะไปไหน

ผู้เล่น	เรื่องเล่าในหัวข้อ “พรุ้งนี้จะไปไหน”
กลุ่มตัวอย่าง ก. 1	เล่าเรื่องโดยเชื่อมโยงรูปภาพที่ละรูปภาพจนครบ
กลุ่มตัวอย่าง ก. 2	1. เล่าเรื่องโดยเริ่มต้นจากการบอกสถานที่ที่จะไป ซึ่งจะมีสิ่งที่เชื่อมโยงกับรูปภาพที่ 1 และ 2 2. เปิดประเด็นใหม่เพื่อเล่าโดยเชื่อมโยงกับรูปภาพที่ 3

ผู้เล่น	เรื่องเล่าในหัวข้อ “พรุ่งนี้จะไปไหน”
กลุ่มตัวอย่าง ก. 3	เล่าเรื่องโดยอิงความจริงมากที่สุด และเชื่อมโยงกับรูปภาพที่ละรูปภาพจนครบ
กลุ่มตัวอย่าง ก. 4	เล่าเรื่องโดยอิงกับภาพยนตร์ที่ตั้งใจจะดูต่อไปให้จบ เชื่อมโยงกับรูปภาพที่ละรูปภาพจนครบ
กลุ่มตัวอย่าง ก. 5	1. พุดเกริ่นด้วยรูปภาพที่ 1 เกี่ยวกับชีวิตโดยปกติ 2. เข้าสู่กิจกรรมที่ตั้งใจจะทำในวันพรุ่งนี้ เชื่อมโยงกับรูปภาพที่ 2 3. เพิ่มเติมกิจกรรมอีกอย่างหนึ่งที่ตั้งใจจะทำ เชื่อมโยงกับรูปภาพที่ 3
กลุ่มตัวอย่าง ก. 6	เล่าเรื่องห่างไกลจากความจริงที่น่าจะเป็นไปได้ เพื่อเชื่อมโยงทั้ง 3 รูปภาพเข้าเป็นเรื่องเดียวกัน

จากผลการศึกษา นำร่องเกมลูกเต๋าเล่าเรื่อง ตอน พรุ่งนี้จะไปไหน พบว่ากลุ่มตัวอย่าง ก. มีวิธีการเล่าแตกต่างกันไป ทั้งนี้อาจขึ้นอยู่กับหน้าลูกเต๋าคู่ที่แต่ละคนได้รับ ซึ่งถูกกำหนดโดยผู้เล่นคนอื่น ต่างจากในตอนแนะนำตัวก่อนหน้านี้ที่กลุ่มตัวอย่างเป็นคนเลือกหน้าลูกเต๋าคู่ที่จะเล่าให้กับตนเอง

โดยในเกมลูกเต๋าเล่าเรื่อง ตอน พรุ่งนี้จะไปไหน กลุ่มตัวอย่าง ก. มีรูปแบบการเล่าเรื่อง ดังนี้

- มีกลุ่มตัวอย่าง 4 คน ที่เล่าเรื่องโดยเชื่อมภาพทั้ง 3 เข้าเป็นเรื่องเดียวกัน ในขณะที่กลุ่มตัวอย่าง 1 คนเชื่อมเข้าด้วยกันเพียง 2 ภาพ และกลุ่มตัวอย่าง 1 คนเล่าแยกออกเป็นประเด็น
- มีกลุ่มตัวอย่าง 4 คน ที่เล่าเรื่องโดยพยายามอิงความเป็นไปได้ในชีวิตจริง และกลุ่มตัวอย่าง 2 คน เล่าเรื่องห่างไกลจากชีวิตจริงของตน

### 3.1.1.3 ผลจากการศึกษานำร่องเกมลูกเต๋าเล่าเรื่อง ตอน ลูกเต๋าช่วยกันเล่า

ในการศึกษานำร่องเกมลูกเต๋าเล่าเรื่อง ตอน ลูกเต๋าช่วยกันเล่า ผู้ดำเนินเกมเป็นผู้ทอยลูกเต๋าและแจกให้กลุ่มตัวอย่าง ก. ผลัดกันเล่าเรื่องให้เป็นเรื่องเล่าเรื่องเดียวกัน พบว่ากลุ่มตัวอย่างทุกคนแย่งกันเป็นผู้เริ่มเกม และพยายามแย่งกันเล่าต่อๆ กัน โดยไม่ทิ้งระยะให้ผู้ที่กำลังเล่าได้เล่ารายละเอียดให้ยาวขึ้น



ภาพที่ 9 บรรยากาศการเรียนร่อนเกมลูกเต๋าล่าเรื่อง (1)



ภาพที่ 10 บรรยากาศการเรียนร่อนเกมลูกเต๋าล่าเรื่อง (2)

### 3.1.2 ผลจากการศึกษาร่อนเกมมนุษย์หมาป่า

เกมมนุษย์หมาป่า ประกอบไปด้วยตัวละคร 4 บทบาท ดังนี้  
 ตารางที่ 9 บทบาทตัวละครที่กลุ่มตัวอย่าง ก. ได้รับ ในการศึกษาร่อนเกมมนุษย์หมาป่า

บทบาท	กลุ่มตัวอย่าง
มนุษย์หมาป่า (Werewolf)	กลุ่มตัวอย่าง ก. 5
ไลแคน (Lycan)	กลุ่มตัวอย่าง ก. 2
นักเวทย์ (Seer)	กลุ่มตัวอย่าง ก. 1
ชาวบ้าน (Villagers)	กลุ่มตัวอย่าง ก. 3 กลุ่มตัวอย่าง ก. 4 กลุ่มตัวอย่าง ก. 6

โดยในช่วงที่เปิดโอกาสให้ผู้เล่นได้แสดงความคิดเห็น ตั้งข้อสงสัย และแก้ตัวทีละคน กลุ่มตัวอย่าง ก. มีวิธีการพูด ดังนี้

- กลุ่มตัวอย่างที่รับบทบาทเป็นชาวบ้าน มักจะพูดเพื่อตั้งข้อสังเกตมากกว่ายืนยันตัวตน
- กลุ่มตัวอย่าง ก. 1 ที่รับบทบาทเป็นนักเวทย์ (Seer) มักจะพูดยืนยันความบริสุทธิ์ของตนเอง พร้อมกับบอกความสำคัญของตนเป็นนัยๆ
- กลุ่มตัวอย่าง ก. 2 ที่รับบทบาทเป็นไลแคน (Lycan) ซึ่งถูกสงสัยมากที่สุด ไม่พยายามยืนยันตัวตนหรือวิเคราะห์หาคนที่รับบทบาทเป็นมนุษย์หมาป่า เนื่องจากยังไม่เข้าใจกติกา คิดว่ามีคนรับบทเป็นไลแคน 2 คน
- กลุ่มตัวอย่าง ก. 5 ที่รับบทบาทเป็นมนุษย์หมาป่า (Werewolf) ใช้วิธีการโยนความน่าสงสัยให้ผู้อื่น และยืนยันความบริสุทธิ์ของตนอย่างหนักแน่น เสียงดัง ซ่อนบทบาทที่แท้จริงของตน และแสดงออกในบทบาทของไลแคน

ในการศึกษานำร่องเกมมนุษย์หมาป่าครั้งนี้ มนุษย์หมาป่าเป็นฝ่ายชนะ ด้วยอุบายที่หลอกว่าตนเป็นไลแคน ประกอบกับความเข้าใจผิดของผู้สวมบทบาทเป็นไลแคนตัวจริง ซึ่งทำให้มนุษย์หมาป่าได้เปรียบในเกม นอกจากนี้ มนุษย์หมาปายังสังเกตและวิเคราะห์ข้อมูลได้ว่าใครคือนักเวทย์ และเลือกฆ่าได้ถูกคนพอดี

นอกจากนี้ กลุ่มตัวอย่าง ก. 6 สังเกตเห็นแล้วว่ามนุษย์หมาป่าคือใคร แต่เมื่อต้องสู้กันด้วยการพูดโน้มน้าวใจระหว่าง กลุ่มตัวอย่าง ก. 6 และกลุ่มตัวอย่าง ก. 5 กลุ่มตัวอย่าง ก. คนอื่นๆ กลับเชื่อกลุ่มตัวอย่าง ก. 5 มากกว่า

กลยุทธ์ในการเล่นเกมนมนุษย์หมาป่า มีหลากหลายวิธี ซึ่งผู้เล่นจะสามารถค้นพบวิธีการเหล่านี้ในการเล่นแต่ละครั้ง ข้อสังเกตที่น่าสนใจคือ กลยุทธ์นี้อาจใช้ได้ครั้งแรกที่เล่นร่วมกับผู้เล่นกลุ่มที่เพิ่งเจอกัน หากเล่นกับผู้เล่นกลุ่มเดิมซ้ำอีกครั้ง แม้ว่าผู้เล่นจะได้รับบทบาทตัวละครเดิม ก็จะต้องใช้กลยุทธ์ต่างจากเดิมต่อไปเรื่อยๆ ซึ่งก็จะเป็นการฝึกการเพิ่มทางเลือกในการแสดงของนักแสดงต่อไปได้



ภาพที่ 11 บรรยาการการศึกษานำร่องเกมนมนุษย์หมาป่า (1)



ภาพที่ 12 บรรยาการการศึกษานำร่องเกมนมนุษย์หมาป่า (2)



ภาพที่ 13 บรรยายภาพการศึกษานำร่องเกมมนุษย์หมาป่า (3)



ภาพที่ 14 บรรยายภาพการศึกษานำร่องเกมมนุษย์หมาป่า (4)

### 3.1.3 ผลจากการศึกษานำร่องเกมเปิดแฟ้มคดีฆาตกรรมปริศนา

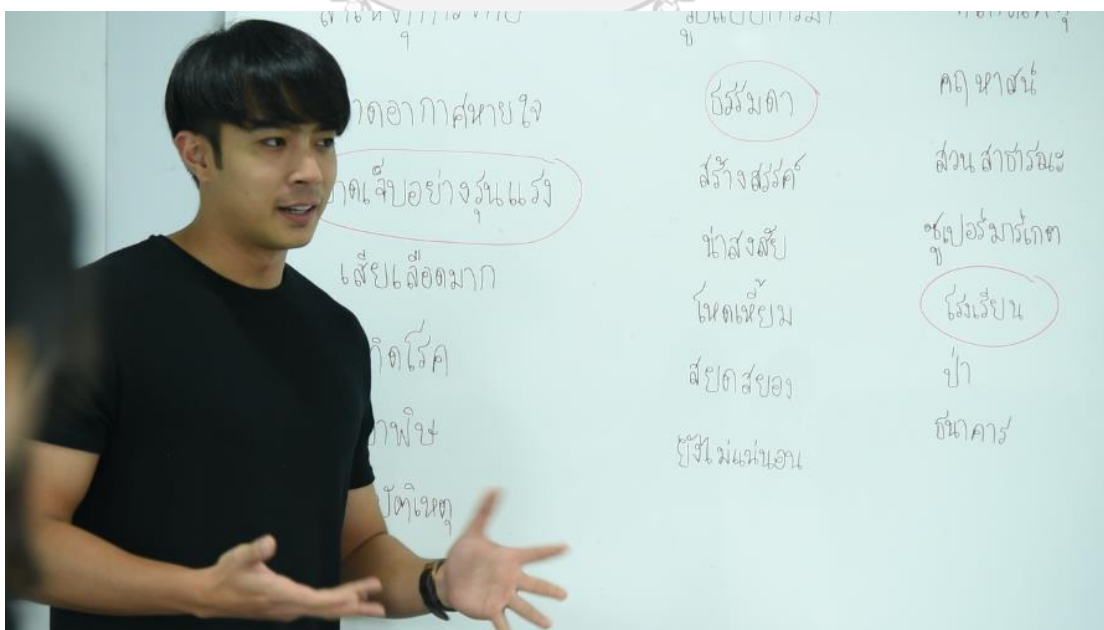
หลังจากผู้ดำเนินเกมอธิบายกติกา วิธีการเล่น และเงื่อนไขต่างๆ แล้ว ก็เริ่มเกมตามลำดับกระบวนการของเกม พบว่า

- ด้วยรูปแบบของบอร์ดเกม C.S.Files ที่เป็นเกมแนวมีคู่หู ทำให้กลุ่มตัวอย่างต้องปรึกษากัน ไปพร้อมๆ กับระวังถูกฝ่ายตรงข้ามล่อลวงให้สับสนไปผิดทิศทาง



- กลุ่มตัวอย่าง ก. 5 ซึ่งรับบทบาทเป็นนักนิเวศวิทยาศาสตร์ ให้คำ  
ใบ้โดยไม่ได้ดูข้อมูลจากการตอบกรณีในการฆ่าและหลักฐาน  
สำคัญของผู้เล่นแต่ละคน ทำให้คำใบ้บางข้อ นำไปสู่ผู้ต้อง  
สงสัยผิดคน แต่เมื่อได้ฟังการนำเสนอผลการวิเคราะห์จาก  
นักสืบแต่ละคนแล้ว นักนิเวศวิทยาศาสตร์จึงได้แก้ไข  
สถานการณ์ด้วยการใช้สิทธิ์เลือกลบข้อมูลเบาแสที่พาไปผิด  
ทาง และให้ข้อมูลใหม่ให้ได้ทันท่วงที
- กลุ่มตัวอย่างสามารถไขคดีทั้งหมดได้ในการตอบครั้งที่ 2 จาก  
สิทธิ์ในการตอบทั้งหมด 6 สิทธิ์ ซึ่งถือว่าสามารถไขคดีได้  
รวดเร็วมาก

จากการศึกษานำร่องเกมเปิดแฟ้มคดีฆาตกรรมนี้ พบว่ากลุ่มตัวอย่าง ก. ได้ใช้ทักษะ  
สื่อสารการแสดงด้านการสังเกต โดยเฉพาะสังเกตปฏิกิริยาตอบสนอง ตัวอย่างเช่น พุดชัตคอค เพื่อดู  
การโต้ตอบของผู้ต้องสงสัยว่ามีการตอบสนองต่อคำนั้นๆ อย่างไรบ้าง นอกจากนี้ กลุ่มตัวอย่าง ก. ยัง  
สามารถอธิบายผลการวิเคราะห์ของตนได้อย่างค่อนข้างชัดเจน แม้จะมีข้อมูลเล็กน้อย ซึ่งแสดงให้เห็น  
ว่า หากมีการกำหนดประเด็นในการพูดไว้เป็นข้อๆ ล่วงหน้าแล้ว กลุ่มตัวอย่าง ก. จะสามารถพูด  
อธิบายได้แม้มีเวลาในการเตรียมตัวจำกัด โดยไม่ต้องเขียนบทพูดไว้ก่อนแต่อย่างใด



ภาพที่ 15 บรรยากาศการเรียนนำร่องเกมเปิดแฟ้มคดีฆาตกรรมปริศนา (1)  
กลุ่มตัวอย่างต้องนำเสนอผลการวิเคราะห์รูปคดีที่กระดานไวท์บอร์ดหน้าห้อง

### 3.1.4 ผลจากการศึกษานำร่องเกมสุดยอดสายลับ

ในการศึกษานำร่องเกมสุดยอดสายลับ หลังจากอธิบายกติกาและวิธีการเล่น และเขียนรายชื่อสถานที่ทั้งหมดที่เป็นไปได้ขึ้นบนกระดานไวท์บอร์ดหน้าห้องแล้ว ผู้ดำเนินเกมได้สุ่มชุดของสลากสถานที่และอาชีพขึ้นมา 1 ชุด เพื่อให้กลุ่มตัวอย่างแต่ละคนได้สุ่มด้วยการจับสลาก และรับโจทย์ในการเล่นตามสลากที่ได้รับ โดยสถานที่ที่ผู้ดำเนินเกมสุ่มมาได้ในการศึกษานำร่องนี้ คือ “บนเครื่องบิน”

ตารางที่ 10 สถานที่และอาชีพในการศึกษานำร่องเกมสุดยอดสายลับ

สถานที่	กลุ่มตัวอย่าง	อาชีพ
บนเครื่องบิน	กลุ่มตัวอย่าง ก. 1	พนักงานต้อนรับบนเครื่องบินชั้นหนึ่ง
	กลุ่มตัวอย่าง ก. 3	ผู้โดยสารนักธุรกิจ
	กลุ่มตัวอย่าง ก. 2	พนักงานต้อนรับบนเครื่องบินชั้นประหยัด
	กลุ่มตัวอย่าง ก. 4	คนขับเครื่องบิน
	กลุ่มตัวอย่าง ก. 6	ผู้โดยสารแม่ลูกอ่อน
	กลุ่มตัวอย่าง ก. 5	สายลับ

เมื่อเริ่มจับเวลา ผู้เล่นเริ่มตั้งคำถาม และตอบคำถามกัน โดยผลจากการศึกษานำร่องเกมนี้ พบว่า

- ผู้ที่ถูกถามมากที่สุด คือ กลุ่มตัวอย่าง ก. 6 ถูกถามทั้งหมด 4 ครั้ง
- ผู้ที่ถูกถามรองลงมาคือกลุ่มตัวอย่าง ก. 2 และกลุ่มตัวอย่าง ก. 3 ถูกถามทั้งหมดคนละ 3 ครั้ง
- ผู้ที่ถูกถามน้อยที่สุด มี 3 คน คือกลุ่มตัวอย่าง ก. 1 กลุ่มตัวอย่าง ก. 4 และกลุ่มตัวอย่าง ก. 5 ถูกถามทั้งหมดคนละ 2 ครั้ง
- กลุ่มตัวอย่าง ก. 5 ซึ่งรับบทบาทเป็นสายลับ เป็นหนึ่งในผู้ที่ถูกถามน้อยที่สุด แต่สามารถตอบคำถามได้ตรงประเด็น ในคำถามที่เกี่ยวกับระยะเวลาที่อยู่สถานที่แห่งนี้ ว่า “บางครั้งก็ข้ามวัน” จนผู้เล่นคนอื่นเชื่อว่าไม่ใช่สายลับ รวมถึงสามารถ

ตั้งคำถามที่ดูกลางๆ คือ “แต่งตัวอย่างไร” และ “มีผู้ชายหรือผู้หญิงเยอะกว่ากัน” ทำให้ไม่เป็นที่ผิดสังเกต

เมื่อจบเกมไม่มีผู้ลงมติเลือกสายลับได้ถูกคนเลย ผลของเกมคือ สายลับ เป็นฝ่าย

ชนะ

### 3.2 ผลการประเมินก่อน-หลังการร่วมกิจกรรมของกลุ่มตัวอย่าง ก. กลุ่มนักแสดง

แบบประเมินตนเองก่อน-หลังการร่วมกิจกรรม ของกลุ่มตัวอย่าง ก. หรือกลุ่มตัวอย่าง นักแสดง ที่ผู้วิจัยได้จัดทำขึ้นนั้น ครอบคลุมทักษะสื่อสารการแสดงทั้ง 10 ด้าน ที่คาดหวังจาก กระบวนการ ได้แก่ ความสามารถในการใช้ภาษาพูด ความพร้อมของอารมณ์และความรู้สึก ความพร้อมของประสาทสัมผัส สมာธิ ความสามารถในการสังเกต ความจำ ความเข้าใจ ความคิดสร้างสรรค์ และจินตนาการ ความกล้าแสดงออก และการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า โดยมีการประเมินใน 5 ระดับ คือ ระดับ 1=มีน้อยที่สุด 2=มีน้อย 3=มีปานกลาง 4=มีมาก และ 5=มีมากที่สุด เพื่อวัดทักษะสื่อสาร การแสดงแต่ละด้านที่กลุ่มตัวอย่างแต่ละคนมี

ผลจากการประเมินตนเองด้วยแบบประเมินก่อน-หลังการร่วมกิจกรรม ของกลุ่มตัวอย่าง ก. กลุ่มนักแสดง สามารถอธิบายได้ด้วยตารางดังนี้



ตารางที่ 11 ผลการประเมินก่อน-หลังการร่วมกิจกรรมของกลุ่มตัวอย่าง ก. กลุ่มนักแสดง

กลุ่มตัวอย่าง (ก.)	คนที่ 1		คนที่ 2		คนที่ 3		คนที่ 4		คนที่ 5		คนที่ 6	
	ก่อน	หลัง	ก่อน	หลัง	ก่อน	หลัง	ก่อน	หลัง	ก่อน	หลัง	ก่อน	หลัง
ความสามารถ ในการใช้ ภาษาพูด	3	2	3	2	3	3	3	3	4	5	3	3
ความพร้อม ของประสาท สัมผัส	4	4	3	4	2	4	3	4	3	4	3	4
สมาธิ	3	3	4	5	3	4	3	3	4	4	4	4
ความสามารถ ในการสังเกต	3	3	3	5	4	3	4	5	3	5	4	5
ความจำ	4	5	2	4	1	3	4	4	3	5	4	3
ความเข้าใจ	3	4	2	4	2	3	3	3	4	4	4	3
ความคิด สร้างสรรค์ และ จินตนาการ	3	3	3	4	4	4	3	3	3	4	3	4
ความกล้า แสดงออก	4	5	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4
การแก้ไข ปัญหาเฉพาะ หน้า	4	3	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4

จากตารางข้างต้น แสดงผลการประเมินก่อน-หลังกิจกรรม ซึ่งกลุ่มตัวอย่าง ก. ได้ประเมินไว้สามารถอธิบายได้ว่า กลุ่มตัวอย่าง ก. มีการประเมินตนเองว่ามีทักษะความพร้อมของอารมณ์และความรู้สึก ความพร้อมของประสาทสัมผัส สมาธิ ความจำ ความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการ และความกล้าแสดงออกเพิ่มขึ้นจากก่อนร่วมกิจกรรม ในขณะที่ทักษะความสามารถในการใช้ภาษาพูด มีกลุ่มตัวอย่างจำนวน 2 คน ประเมินหลังกิจกรรมไว้ลดลงจากก่อนร่วมกิจกรรม ทักษะความเข้าใจ มีกลุ่มตัวอย่างจำนวน 1 คน ประเมินหลังกิจกรรมไว้ลดลงจากก่อนร่วมกิจกรรม และทักษะการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า มีกลุ่มตัวอย่างจำนวน 1 คน ประเมินหลังกิจกรรมไว้ลดลงจากก่อนร่วมกิจกรรม

ทั้งนี้ ข้อมูลดังกล่าวจะเป็นข้อมูลสำคัญในการสนทนากลุ่มกับกลุ่มตัวอย่าง ก. เพื่อค้นหาคำอธิบายเพิ่มเติมเกี่ยวกับผลจากการประเมินก่อน-หลังการร่วมกิจกรรม ว่าเพราะเหตุใดจึงมีผลการประเมินทักษะสื่อสารการแสดงผลเพิ่มขึ้น หรือลดลงในแต่ละด้าน

#### 4. ขั้นตอนการสนทนากลุ่มกับกลุ่มตัวอย่าง ก. กลุ่มนักแสดง หลังการศึกษานำร่อง

ในขั้นตอนการสนทนากลุ่มกับกลุ่มตัวอย่าง ก. กลุ่มนักแสดง ผู้วิจัยได้สนทนาโดยมีประเด็นในการศึกษาผลการศึกษานำร่องกระบวนการประยุกต์ใช้บอร์ดเกมเพื่อพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดงผลพบว่าบอร์ดเกมมีความเชื่อมโยงกับทักษะสื่อสารการแสดงผล และสามารถนำมาใช้เป็นกิจกรรมในชั้นเรียนการแสดงได้

ผลจากการสนทนากลุ่มกับกลุ่มตัวอย่าง ก. สามารถนำเสนอเป็นประเด็นตามเกมได้ดังนี้

##### 4.1 เกมลูกเต๋าเล่าเรื่อง: บอร์ดเกมการแสดงกลุ่มเกมอ่อนเครื่อง

เกมการแสดงกลุ่มเกมอ่อนเครื่อง เป็นเกมที่ใช้ละลายพฤติกรรมผู้เรียนการแสดง ซึ่งอาจมีพื้นฐานมาแตกต่างกัน ให้สามารถร่วมชั้นเรียนกันได้ โดยเน้นที่การแนะนำตัวและทำความรู้จักซึ่งกันและกัน รวมถึงทำความรู้จักกับชั้นเรียนด้วย

กลุ่มตัวอย่าง ก. ได้สังเกตเห็นคุณสมบัติของบอร์ดเกมลูกเต๋าเล่าเรื่อง ว่าสามารถนำมาใช้เป็นเกมอ่อนเครื่องก่อนเริ่มฝึกทักษะสื่อสารการแสดงผลได้ รวมถึงสามารถนำมาใช้เพื่อละลายพฤติกรรมในกิจกรรมต่างๆ นอกเหนือจากการฝึกทักษะสื่อสารการแสดงผลได้ด้วย

“มันเหมาะกับการเป็นเกมอ่อนเครื่องจริงๆ เหมาะกับใช้ Ice-Breaking เปิดด้วยเกมนี่แล้วรู้สึกตื่นตัวขึ้นมากเลย” (กลุ่มตัวอย่าง ก. 6, สนทนากลุ่ม, 2560)

“ละลายพฤติกรรมจริงๆ ตอนแรกก็ไม่มีใครเลย เกมนี้ก็ทำให้ได้แนะนำตัวในรูปแบบที่แปลกใหม่ขึ้น ทำให้ได้รู้จักกันในแง่มุมต่างๆ รวมถึงบุคลิกภาพ

ส่วนตัว เราก็รู้จักกันเร็วขึ้น โดยไม่ต้องสัมภาษณ์ซักถามประวัติกันเลย” (กลุ่มตัวอย่าง ก. 1, สนทนากลุ่ม, 2560)

“มันเอาไปใช้ได้หลายโอกาสนะ ไม่ใช่แค่ใช้ในคลาสเรียนการแสดง ไม่ใช่แค่เพื่อฝึกการพูดการแสดงออก แต่มันเอาไปใช้ในการทำความรู้จักกันในกลุ่ม ในกิจกรรมอะไรก็ได้เลย เกมนี้ประยุกต์ได้หลายอย่าง น่าสนใจมากเหมือนกัน” (กลุ่มตัวอย่าง ก. 3, สนทนากลุ่ม, 2560)

จากที่ผู้วิจัยคาดหวังว่าผู้เล่นจะได้ใช้ความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการในเกมลูกเต๋าเล่าเรื่อง แต่กลับพบว่ากลุ่มตัวอย่าง ก. ไม่รู้สึกว่าได้ใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างเรื่องเล่า เพราะคิดว่าเป็นเพียงกิจกรรมละลายพฤติกรรม ช่วยให้ผ่อนคลายก่อนเริ่มกิจกรรมจริงๆ หลังจากนั้นเสียมากกว่า ทั้งนี้เกิดจากความเคยชินในการร่วมกิจกรรมเวิร์กช็อปทักษะสื่อสารการแสดงจากที่อื่น ซึ่งมักเริ่มต้นเช่นนี้มากกว่าเข้าสู่การฝึกในทันที

“มันเป็นกิจกรรมละลายพฤติกรรมมากกว่า เรารู้สึกว่าเราโฟกัสที่การทำ ความรู้จักกันกับเพื่อนๆ มากกว่าที่จะตั้งใจใช้ความคิดสร้างสรรค์ คือก็รู้สึกนะว่า ได้ใช้ความคิดส่วนสร้างสรรค์ ได้ใช้จินตนาการ แต่ไม่ได้มากเท่ากับแบบฝึกหัดการแสดงอื่นๆ ที่เคยทำ เคยสอนมา” (กลุ่มตัวอย่าง ก. 6, สนทนากลุ่ม, 13 ตุลาคม 2560)

“ปกติไปเวิร์กช็อปหรือร่วมกิจกรรมอะไรก็ตาม เขามักจะมีกิจกรรมอินโทรๆ แบบนี้ เป็นเหมือนการ Ice-Breaking ก่อนเริ่มกิจกรรมของจริง เราก็เลยคิดว่า กิจกรรมนี้ก็น่าจะเป็นเหมือนกัน ก็เลยไม่ได้โฟกัสทักษะสื่อสารการแสดงอะไร นอกจากรู้สึกว่าการนี้มีคุณสมบัติการเป็นเกมละลายพฤติกรรมได้ดี” (กลุ่มตัวอย่าง ก. 3, สนทนากลุ่ม, 13 ตุลาคม 2560)

เกมลูกเต๋าเล่าเรื่อง มีอุปกรณ์ที่ช่วยให้กลุ่มตัวอย่างได้ทลายกำแพงระหว่างกันและกัน เนื่องจากจะต้องแนะนำตัวโดยไม่มีเงื่อนไข การถูกกำหนดโจทย์ไว้ล่วงหน้าทำให้ผู้เล่นก้าวข้ามความกลัวในการถูกตัดสินจากผู้อื่น รู้สึกปลอดภัยในการนำเสนอตัวตนภายใต้กรอบกติกาของเกม ในระหว่างที่เล่นเกมนี้ กลุ่มตัวอย่าง ก. มีกระบวนการคิด แบบไปพร้อมๆ กับที่หยิบลูกเต๋ากล่าวคือ คิดเรื่องไปด้วยหยิบลูกเต๋ไปด้วย โดยไม่ได้คิดถึงเรื่องที่จะเล่าไว้ล่วงหน้า แต่เมื่อเห็นลูกเต๋า

แล้วจึงหยิบมาและคิดตามภาพที่เห็น ทำให้เกิดความคิดเชื่อมโยงไปพร้อมๆ กันกับที่หยิบลูกเต๋า และสื่อสารออกมาเป็นภาษาพูดด้วย

“พอมีลูกเต๋า รู้สึกว่ามันทำให้เราพูดได้ง่ายขึ้นเหมือนกัน บางทีจะแนะนำตัวก็ไม่ต้องพูดอะไร แต่พอมีลูกเต๋าให้เลือก เราก็เลยกล้าลองเล่ามันออกมา หรืออย่างเวลาต้องเล่าเรื่องใหม่ ก็ไม่รู้ว่าพูดเรื่องอะไร แต่พอเห็นรูปเห็นหน้าลูกเต๋า เราก็เล่าออกมาได้ ตอนหยิบก็หยิบไปพร้อมๆ กับเล่าเรื่อง ไม่ได้เตรียมเรื่องไว้ก่อน หยิบเลย มันเตรียมไม่ได้ ไม่มีเวลา” (กลุ่มตัวอย่าง ก. 1, สนทนากลุ่ม, 13 ตุลาคม 2560)

“ไม่ได้เตรียมเรื่องไว้ก่อน คิดไปด้วยหยิบไปด้วยพูดไปด้วย ทุกอย่างมันเกิดพร้อมๆ กันเลย ทั้งตอนที่เลือกลูกเต๋าเองและตอนที่เพื่อนเลือกให้ ไม่ได้ต่างกันเลย เหมือนจะต่างกันแค่ตอนเอาลูกเต๋าที่เพื่อนหยิบให้มาเล่นนะ อันนั้นเพื่อนตั้งใจแกล้งเรา แต่พอเอาเข้าจริง เราก็ไม่ได้เตรียมเรื่องที่จะเล่าไว้ล่วงหน้าอยู่ดี ก็ต้องมองลูกเต๋าที่ได้แล้วเล่าเรื่องไปสดๆ เลย” (กลุ่มตัวอย่าง ก. 4, สนทนากลุ่ม, 13 ตุลาคม 2560)

4.2 เกมมนุษย์หมาป่า: ความต้องการของตัวละคร นำไปสู่การใช้ทักษะสื่อสารการแสดงอย่างครบถ้วน

มีกลุ่มตัวอย่าง 2 คนเคยเล่นเกม Ultimate Werewolf มาก่อน 2 คน เคยเล่นเกมที่มีกลศาสตร์ใกล้เคียง และ 2 คนไม่เคยเล่นเกม Ultimate Werewolf หรือเกมที่มีกลศาสตร์ใกล้เคียงมาก่อน

หลังจากศึกษานำร่องเกมมนุษย์หมาป่าแล้ว กลุ่มตัวอย่าง ก. รู้สึกประทับใจกับบรรยากาศในเกม ที่มีความตื่นเต้น สนุกสนาน กลุ่มตัวอย่างทุกคนมีสมาธิกับบทบาทตัวละครที่ตนได้รับ แม้จะเป็นชาวบ้านที่ไม่มีความสามารถพิเศษก็ตาม แต่กลุ่มตัวอย่าง ก. ทุกคนก็มีสมาธิอยู่กับความต้องการของตัวละครของตน และด้วยความต้องการเอาชนะเกมด้วยเงื่อนไขของตัวละครนั้นๆ จึงต้องใช้ทักษะสื่อสารการแสดงอื่นๆ ร่วมด้วย ได้แก่

- การสังเกต สังเกตปฏิกริยาของคนรอบๆ ข้าง ทั้งในตอนหลับตาและลืมตา โดยตอนหลับตาจะให้ความสนใจที่การฟังเสียงว่ามีเสียงใครกำลังทำอะไร ผู้ดำเนินเกมกำลังเดินไปทาง

ไหน หรือกระซิบพูดว่าอะไรหรือไม่ ส่วนตอนลึ้มตาก็จะสังเกตคำพูดและทิศทางวิธีการเล่นของผู้เล่นคนอื่น ๆ ว่าน่าจะเกิดจากความต้องการของตัวละครใด

“เราสังเกตตลอดเวลาเลย ว่าใครกำลังทำอะไรอยู่ ตอนหลับตาเราก็ตั้งใจ ฟังทุกฝีก้าวเลยว่าเดินไปทางไหนกันบ้าง มีใครขยับตัว มีใครทำอะไร แล้วก็เดาว่าเราไม่ได้ยินเสียงคนนี้เลย เขากำลังทำอะไรอยู่นะ หรือเขากำลังเลือกอยู่ว่าจะฆ่าใครดี เขาเป็นหมาป่าหรือเปล่า อะไรทำนองนี้” (กลุ่มตัวอย่าง ก. 3, สนทนากลุ่ม, 13 ตุลาคม 2560)

“นี่เป็นครั้งแรกที่ลองเล่นวิธีนี้ ปกติเวลาเราเล่นเกมนี้เราจะนิ่งๆ คอยสังเกตการณ์อยู่ห่างๆ แต่ครั้งนี้ลองดู ลองทำเสียงดัง กระโตกกระตาก เพื่อดูว่าใครที่รีบชี้เข้ามาที่เรา คนนั้นน่าจะเป็นหมาป่าที่พยายามใส่ร้ายเราแน่ๆ แล้วก็จริงๆ ด้วย มีคนพยายามชี้เข้ามาที่เรา แล้วเราก็ไม่โดนฆ่าตายสักทีเพราะต้องการให้เราเป็นผู้ต้องสงสัยแทนตัวเอง เราสังเกตพฤติกรรมเขาตลอดทั้งเกมเลยนะ เขาพยายามโวยวายโยนความผิดให้เราตลอดจริงๆ ซึ่งเราคิดว่าถ้าเป็นคนที่ไม่ม่ข้อมูลอะไรเลย อย่างชาวบ้านธรรมดา หรือต่อให้เป็นไลแคนจริงๆ ก็คงจะไม่รับหาคนผิด ไม่รีบอยากโหวตให้ฆ่าคนตอนเช้าหรอก เพราะเขาไม่รู้ว่าใครคือหมาป่าจริงๆ เขาจะต้องไม่อยากให้มีคนตาย” (กลุ่มตัวอย่าง ก. 6, สนทนากลุ่ม, 13 ตุลาคม 2560)

- ความจำ กลุ่มตัวอย่างทุกคนจดจำผลการลงมติ จำได้ว่าใครลงมติเลือกใครบ้างในแต่ละรอบของการลงมติ เพื่อวิเคราะห์หาเหตุผล โดยเฉพาะ กลุ่มตัวอย่าง ก. 5 ซึ่งรับบทบาทเป็นมนุษย์หมาป่าในเกม จำผู้ที่สงสัยตนได้ทุกคน เพื่อมาเป็นข้อมูลประกอบการตัดสินใจว่าจะฆ่าหรือไว้ชีวิตใครบ้าง

“หนูจำได้ตลอด ว่าใครโหวตหนูบ้าง ใครสงสัยหนู มันต้องมีใครสักคนในคนที่สงสัยหนูนี้แหละ เป็น Seer แน่ๆ อาจจะลองเช็กตอนกลางคืนดูแล้วเจอว่าหนูเป็น Werewolf ก็เลยเลือกหนู หนูก็ต้องทำเป็นไม่สนใจ แล้วเอาไว้ฆ่าตอนกลางคืน ปิดปากมันซะ” (กลุ่มตัวอย่าง ก. 5, สนทนากลุ่ม, 13 ตุลาคม 2560)



- ความพร้อมของอารมณ์และความรู้สึก ในความหมายของการเก็บซ่อนความรู้สึกของมนุษย์หมาป่า กลุ่มตัวอย่าง ก. 5 ได้ใช้ทักษะในการซ่อนความรู้สึก เพื่อให้ผู้เล่นไม่รู้ว่าตนเองกำลังรับบทบาทเป็นตัวละครฝ่ายร้าย พยายามแสดงออกแบบคงความเป็นตัวของตัวเอง เพิ่มบุคลิกความซื่อไว้วายเพื่อยืนยันว่าตนไม่ได้เป็นมนุษย์หมาป่าจริงๆ นอกจากนี้ยังหลอกให้ทุกคนเชื่อว่าตนเป็นไลแคน (Lycan) เพื่อเอาตัวรอดจากการถูกนักเวทย์ (Seer) สงสัย แม้ว่าจะไม่รู้ว่ามีใครรับบทบาทเป็นอะไรบ้างก็ตาม

“ตอนนั้นไม่รู้ว่ามี Seer ยังมีชีวิตอยู่ไหม แล้วเขาเช็กเราไปหรือยัง ถ้าเขาเช็กแล้วแล้วเขายังมีชีวิตอยู่เขาต้องกำลังสงสัยเราแน่ๆ เพราะเขาเจอแล้วว่าเราคือ Werewolf เราก็เลยต้องหาทางเอาตัวรอด เลยบอกไปว่าเราเป็นไลแคน เพื่อให้เขาลังเลว่าเราอาจจะไม่ใช่ Werewolf จริงๆ ก็ได้ โชคดีที่ที่เขาเข้าใจเกมผิดด้วยเลยไม่มีใครออกมาเถียงหนู ก็เลยเนียนไปได้เลย ว่าเราเป็นไลแคนจริงๆ” (กลุ่มตัวอย่าง ก. 5, สนทนากลุ่ม, 13 ตุลาคม 2560)

นอกจากนี้กลุ่มตัวอย่าง ก. 1 ที่รับบทบาทเป็นนักเวทย์ ก็พยายามซ่อนตัวตนที่แท้จริงเช่นกัน เนื่องจากกลัวว่า ถ้าหากเปิดเผยตัวตนแล้วตนจะถูกมนุษย์หมาป่าฆ่าปิดปากโดยที่ยังไม่เจอมนุษย์หมาป่าตัวจริง อีกทั้งประสพปัญหาในการพยายามปิดบังตัวตน ไปพร้อมๆ กับความต้องการเปิดเผยสิ่งที่ตนรับรู้ด้วยความสามารถพิเศษของตน บุคลิกตัวละครนี้จึงมีความซับซ้อนและแสดงออกได้ยาก

### จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

“เราก็ไม่รู้จะบอกทุกคนอย่างไรดี ได้แต่บอกว่าถ้าเราตายไปทุกคนจะเสียใจ แต่มันก็ดูเหมือนคนพูดเล่น ที่เล่นที่จริง ไม่มีใครเข้าใจเลยว่าเราพยายามส่งสัญญาณว่าเราเป็น Seer ซึ่งเราจะแสดงออกแบบ ทำตัวรู้มาก ก็ไม่ได้ มันก็เลยซ่อนไปซ่อนมา เราพยายามส่งสัญญาณหาพวกชาวบ้าน คนที่เราเช็กแล้วว่าเป็นคนดีแน่ๆ แต่เขากลับสงสัยว่าเราเป็นหมาป่า ก็เลยไม่รู้จะทำอย่างไรดี ตรงนี้ยากเหมือนกัน ที่ต้องซ่อนคาแรคเตอร์ของเรา แต่ก็ต้องใช้ความสามารถของคาแรคเตอร์เราให้เกิดประโยชน์ด้วย” (กลุ่มตัวอย่าง ก. 1, สนทนากลุ่ม, 13 ตุลาคม 2560)

ในการศึกษานำร่องเกมมนุษย์หมาป่านี้ พบปัญหาซึ่งผู้วิจัยจะต้องดำเนินการแก้ไขอย่างหนึ่งคือ เมื่อ กลุ่มตัวอย่าง ก. 2 ซึ่งรับบทบาทเป็นไลแคน (Lycan) ไม่ได้ออกมายืนยันตัวตนเพื่อห้กำลัง

ความน่าเชื่อถือของ กลุ่มตัวอย่าง ก. 5 ที่แอบอ้างสวมรอยเป็นไลแคนแทนตน เนื่องจากเข้าใจกติกา ผิด คิดว่า ไลแคนมี 2 คน รวมถึงไม่แน่ใจว่าไลแคนมีความสามารถพิเศษอย่างไรแน่ ผู้วิจัยจึงต้องปรับวิธีการอธิบายกติกาใหม่ เพื่ออธิบายให้ชัดเจนมากขึ้น ไม่ให้เกิดเหตุการณ์เข้าใจกติกาผิดซ้ำอีกในกิจกรรมต่อไป

“อันนั้นเราเข้าใจผิด คิดว่ามีไลแคน 2 คน แล้วจริงๆ ไลแคนมันมี  
ความสามารถอะไรไหมนะ อ้อ เป็นคนดีเฉยๆ ทรอกเทรอ อันนี้เราไม่แน่ใจ ก็เลย  
ไม่รู้ว่าควรทำยังไงต่อ” (กลุ่มตัวอย่าง ก. 2, สนทนากลุ่ม, 13 ตุลาคม 2560)

4.3 เกมเปิดแฟ้มคดีฆาตกรรมปริศนา: เกมที่มีคู่มือ กับทักษะการสังเกตและการพูด  
จากการสนทนากลุ่มกับกลุ่มตัวอย่าง ก. พบว่ากลุ่มตัวอย่างกลุ่มนี้ชอบเกมนี้มาก  
ที่สุด จากทั้งหมด 4 เกมที่นำมาจัดกระบวนการในครั้งนี้  
กลุ่มตัวอย่าง ก. มีเพียง 1 คนเท่านั้นที่เคยเล่นเกม C.S. Files มาก่อน แต่ในเกมเปิด  
แฟ้มคดีฆาตกรรมซึ่งถูกปรับเปลี่ยนวิธีการเล่นเล็กน้อย ก็ทำให้กลุ่มตัวอย่าง ก. ต้องเรียนรู้วิธีการเล่น  
ใหม่ไปพร้อมๆ กัน

เกมนี้เรียกได้ว่าเป็นบอร์ดเกมเพียงเกมเดียว ที่ผู้เล่นจะได้ร่วมมือกันทำงานเป็นกลุ่ม  
มีคู่มือ มีพรรคพวก มีการพูดคุยแลกเปลี่ยนข้อมูลในเชิงปรึกษาหารือกัน ซึ่งพบว่ากลุ่มตัวอย่างได้ฝึกทักษะ  
การสังเกตอย่างมากในเกมนี้ เพราะต้องสังเกตเพื่อเก็บข้อมูล ไปพร้อมๆ กับสังเกตปฏิกิริยาที่ผิดปกติ  
ของผู้เล่นในกลุ่ม รวมถึงได้ฝึกทักษะการใช้ภาษาพูดและความกล้าแสดงออกไปพร้อมๆ กันในตอน  
นำเสนอผลการวิเคราะห์คดี

“การเล่นกันเป็นทีมแบบนี้ ทำให้ความอยากชนะเพิ่มมากขึ้นอีก ทั้งอยาก  
ให้ทีมชนะ ทั้งอยากเป็นคนทำให้ทีมชนะ มันท้าทายมากๆ มีการแข่งขันในหลาย  
มิติดี” (กลุ่มตัวอย่าง ก. 1, สนทนากลุ่ม, 13 ตุลาคม 2560)

“ในเกม C.S. Files เราได้ฝึกการสังเกตเยอะมากๆ สังเกตแล้วก็คิด แล้วก็  
ต้องสังเกตต่อ ปะติดปะต่อข้อมูล แล้วก็ต้องจำความเป็นไปได้ไว้ในใจ ทดไว้ในใจ  
ก่อนจะเอามานำเสนอให้เพื่อนคนอื่น เราต้องมีข้อมูลที่น่าจะเป็นประโยชน์กับทีม  
ก่อน ก็เลยตั้งใจสังเกตอย่างมาก” (กลุ่มตัวอย่าง ก. 3, สนทนากลุ่ม, 13 ตุลาคม  
2560)

“เราต้องสังเกตและจำหลายอย่าง การ์ดของแต่ละคนมีอะไรบ้าง ข้อมูลเบาะแสต่างๆ มีอะไรบ้าง มีใครบ้างที่เป็นผู้ต้องสงสัย ตัดใครออกได้บ้าง”

กลุ่มตัวอย่างที่รู้จักกันเป็นการส่วนตัวก่อนทำกิจกรรม จะสามารถสังเกตปฏิกิริยาที่ผิดปกติไปของกันและกันได้มากกว่ากลุ่มตัวอย่างที่เพิ่งเคยเจอกันเป็นครั้งแรก ตัวอย่างเช่นกลุ่มตัวอย่าง ก. 3 ที่สามารถสังเกตความผิดปกติของกลุ่มตัวอย่าง ก. 2 ซึ่งรับบทบาทเป็นฆาตกรได้ และใช้วิธีการลงพูดชี้ขึ้นระหว่างที่กลุ่มตัวอย่าง ก. 2 กำลังพูดแสดงความคิดเห็นอยู่ เพื่อสังเกตปฏิกิริยาตอบสนองต่อคำพูดนั้น

“เรารู้ว่าเขาเป็นคนเก็บพิรุณไม่ค่อยได้ ถ้าเข้ออกไปในตอนนั้น แบบที่เขาไม่ได้ตั้งตัวก่อน เขาจะต้องหลุดอะไรออกมาแน่ๆ ก็เลยลองดู แล้วเขาก็หลุดจริงๆ สายตาของเขาออก พุดจาลินพันกันอย่างเห็นได้ชัดเลย” (กลุ่มตัวอย่าง ก. 3, สทนทากลุ่ม, 13 ตุลาคม 2560)

อย่างไรก็ตาม เนื่องจากข้อมูลที่กลุ่มตัวอย่างได้รับในระหว่างการเล่นเกมนั้นปะติดปะต่อกัน ทำให้การพุดนำเสนอผลการวิเคราะห์เป็นไปอย่างไม่ราบรื่นมากนัก

“รู้สึกว่ามันน่าจะสามารพพุดได้ดีกว่านี้ ถ้ามีข้อมูลมากพอ แต่เรามีข้อมูลน้อย ข้อมูลที่ได้มาก็ไม่ปะติดปะต่อเชื่อมโยงกัน ต้องคิดเอง ก็เลยไม่สามารถนำเสนออย่างมั่นใจได้มากนัก พุดแบบไม่มั่นใจ เรื่องราวเหตุการณ์ฆาตกรรมก็ไม่มีในหัว เลยไม่ได้เล่าว่า เหตุการณ์ในวันนั้นน่าจะเกิดอะไรขึ้น เพราะนี่ก็ไม่ออกจริงๆ ข้อมูลมันมาเป็นช่วงๆ ไม่ได้เป็นภาพเหมือนในหนัง” (กลุ่มตัวอย่าง ก. 1, สทนทากลุ่ม, 13 ตุลาคม 2560)

แต่ไม่ใช่แค่กลุ่มตัวอย่างที่รับบทบาทเป็นนักสืบเท่านั้นที่ไม่สามารถคิดสร้างสรรค์เรื่องเล่าจากเบาะแสที่ได้รับได้ กลุ่มตัวอย่าง ก. 5 ซึ่งรับบทบาทเป็นนักนิติวิทยาศาสตร์ก็ไม่ได้ใช้ทักษะการเล่าเรื่องเช่นกัน แต่มุ่งเน้นความสนใจที่การให้คำใบ้ที่เป็นข้อมูลเชิงสัญญาะ ช้ไปให้นักสืบค้นเจอการ์ดใบนั้นๆ ของฆาตกร ซึ่งก็เป็นวิธีการหนึ่งในการชนะเกม แต่ผิดวัตถุประสงค์ที่ผู้วิจัยต้องการ ทั้งนี้ กลุ่มตัวอย่าง ก. แนะนำเพิ่มเติมว่า หากต้องการให้ผู้เล่นใช้ทักษะการเล่าเรื่องในการเล่นด้วย ผู้ดำเนินเกมจะต้องนำเกมอย่างเฉพาะเจาะจง ว่าจะต้องสร้างเรื่องเล่า เพื่อเล่าเหตุฆาตกรรมให้เห็นภาพ ซึ่งจุดนี้ผู้วิจัยจะปรับปรุงเพื่อนำไปใช้ในกิจกรรมกับกลุ่มตัวอย่าง ข. ในช่วงบ่ายต่อไป

“ไม่ได้คิดเรื่องเล่าเลย คิดแค่ว่าเราจะเลือกขอยส์อะไร ตัดขอยส์อะไร คนอื่น ๆ ถึงจะอ่านแล้วตีความได้ถูกต้องตามที่เราคิด ไม่ได้เห็นภาพสถานการณ์ตอนนั้น เพราะตั้งใจจะไปให้เลือกการ์ดถูก” (กลุ่มตัวอย่าง ก. 5, สนทนากลุ่ม, 13 ตุลาคม 2560)

“ถ้าอยากจะให้เล่าเรื่อง อาจจะต้องกำหนดตั้งแต่ต้น ว่าต้องมีเรื่องเล่าด้วย ถ้าไม่อย่างนั้นคนเล่นคนอื่นๆ ก็อาจจะมีที่ทำแบบนี้เหมือนกัน อย่างเราเองเวลาเล่นเกมนี้ข้างนอกเราก็ไม่ได้คิดเรื่องเล่าอะไรมากหรอก แต่พอมาเล่นกับกลุ่มเพื่อนที่ชอบเล่าเรื่อง เล่นใหญ่ แบบนั้นนะถึงพยายามแต่งเรื่อง เพราะอยากเอาชนะ” (กลุ่มตัวอย่าง ก. 6, สนทนากลุ่ม, 13 ตุลาคม 2560)

#### 4.4 เกมสุดยอดนักสืบ: การสังเกต และการชิงไหวพริบ

ในเกมสุดยอดนักสืบนี้ กลุ่มตัวอย่าง ก. ได้ใช้ความสามารถในการสังเกต สังเกตคำถามและคำตอบของผู้เล่นคนอื่นๆ ว่าผู้เล่นคนนั้นรับรู้ชุดข้อมูลเดียวกันอยู่หรือไม่

กลุ่มตัวอย่าง ก. จำนวน 3 คน เคยเล่นเกม Spyfall มาก่อน แต่อีก 3 คนไม่เคยรู้จักเกมนี้ กลุ่มตัวอย่าง ก. 5 ซึ่งเคยเล่นเกม Spyfall มาก่อน ไม่ชอบเกมนี้เป็นการส่วนตัว เพราะรู้สึกว่าการบรรยายการเล่นอืดอาด บทบาทสายลับเป็นบทบาทที่ยากเกินไป ไม่เคยเอาชนะเกมด้วยบทบาทสายลับได้สำเร็จมาก่อน แต่อาจเพราะในการศึกษานำร่องเกมสุดยอดนักสืบ มีจำนวนผู้เล่นเพิ่มมากขึ้นจากที่เคยเล่น จึงทำให้ในการศึกษานำร่องนี้ กลุ่มตัวอย่าง ก. 5 สุ่มบทบาทตัวละคร และได้เป็นสายลับอีกครั้ง แต่กลับสามารถเอาชนะในเกมได้ โดยที่เวลาครบ 8 นาทีแล้วแต่ผู้เล่นทุกคนลงมติเลือกสายลับไม่ถูกตัว และตนรู้ว่าสถานที่แห่งนี้คือ “บนเครื่องบิน” แต่ไม่กล้าเสียงตอบ จึงทำตัวเนียนไปกับกลุ่มไป เหมือนกับว่ารู้ตัวตั้งแต่แรกว่าตนเป็นพนักงานต้อนรับบนเครื่องบิน

กลุ่มตัวอย่าง ก. 1 และกลุ่มตัวอย่าง ก. 6 ที่เคยเล่นเกม Spyfall มาก่อนเช่นเดียวกัน กลับรู้สึกตรงข้าม คือชอบเกมนี้มาก เนื่องจากต้องฝึกทั้งการสังเกต และการล่อหลอก ผู้ที่ไม่ใช่สายลับก็ต้องสังเกตไปพร้อมๆ กับที่ต้องตั้งคำถามและคำตอบมิให้สายลับล่วงรู้สถานที่ได้ ส่วนผู้ที่ เป็นสายลับก็ต้องสังเกตไปพร้อมๆ กับหลอกให้ทุกคนเชื่อว่าตนไม่ใช่สายลับ ซึ่งต้องอาศัยความชำนาญในการสังเกต ใช้ไหวพริบ และแก้ไขสถานการณ์เฉพาะหน้าให้ได้

“ปกติไม่ชอบเกมนี้เลย คนที่เป็นสายลับไม่มีข้อมูลอะไรเลย ไม่รู้อะไรเลย แล้วต้องเนียนทำเหมือนรู้ ถ้าถูกถามเป็นคนแรกๆ นะ จบเลย ตอบไม่ได้แน่นอน ตั้งคำถามก็ไม่เนียน เกมนี้ยากมากๆ ไม่อยากเล่นเลย แล้ววันนี้ก็ได้มาเป็นสายลับอีก คิดว่าโชคดีหน่อยที่ไม่ถูกถามเป็นคนแรกๆ เลยได้โอกาสสังเกตคนอื่นๆ ก่อน ว่าถามตอบกันอย่างไรบ้าง” (กลุ่มตัวอย่าง ก. 5, สทนากลุ่ม, 13 ตุลาคม 2560)

“เกมนี้ต้องรู้จักวิธีการตั้งคำถาม ต้องรู้ว่าตั้งคำถามอย่างไรให้ไม่กว้างเกินไป เพื่อที่จะได้รู้ว่าคนที่เราถามนั้น เขารู้จริงหรือไม่ว่าสถานที่ไหนคือที่ไหน แต่ก็ต้องไม่แคบเกินไป ไม่อย่างนั้นสายลับก็จะรู้ว่าเราอยู่ที่ไหนอีก การตัดสินใจในเกมก็สำคัญ อย่างถ้าสายลับพูดโพล่งออกมาเลยว่านี่คือที่ไหน ถ้าตอบผิด ก็แพ้ขึ้นมาเสียเฉยๆ แต่ถ้าไม่พูดออกมาก็ต้องมาเสียงตอนลงมติ ว่าตัวเองจะถูกโหวตหรือไม่ เกมนี้ต้องควบคุมสติให้ดีมากเลยทีเดียว” (กลุ่มตัวอย่าง ก. 6, สทนากลุ่ม, 13 ตุลาคม 2560)

## 5. ขั้นตอนกิจกรรมกับกลุ่มตัวอย่าง ข. นักเรียนบอร์ดเกม

ขั้นตอนกิจกรรมกับกลุ่มตัวอย่าง ข. หรือกลุ่มตัวอย่างที่เป็นนักเรียนบอร์ดเกม ผู้วิจัยได้ปรับกระบวนการบางอย่างที่พบข้อผิดพลาดจากการศึกษานำร่อง แล้วนำมาใช้กับกลุ่มตัวอย่าง ข. ในช่วงบ่ายของวันเดียวกัน

ในขั้นตอนกิจกรรม ผู้วิจัยจะนำเสนอผลของกิจกรรมโดยจำแนกออกเป็นเกม เช่นเดียวกับในการนำเสนอผลการศึกษานำร่อง ดังนี้

### 5.1 ผลจากกิจกรรม

#### 5.1.1 ผลจากกิจกรรมเกมลูกเต๋าเล่าเรื่อง

เมื่อเริ่มต้นกิจกรรม กลุ่มตัวอย่างแต่ละคนได้มีโอกาสพูดคุยกันบ้างแล้วจากช่วงรับประทานอาหารกลางวันก่อนเริ่มกิจกรรม ผู้ดำเนินเกมจึงเริ่มเกมนี้เพื่อให้แต่ละคนได้อุ่นเครื่องและทำความรู้จักกันและกันมากขึ้น รวมถึงเตรียมความพร้อมสำหรับกิจกรรมที่กำลังจะดำเนินต่อไป ดังนี้

##### 5.1.1.1 ผลจากกิจกรรมเกมลูกเต๋าเล่าเรื่อง ตอน ลูกเต๋าเล่าชีวิต

เกมลูกเต๋าเล่าเรื่อง ตอน ลูกเต๋าเล่าชีวิต กลุ่มตัวอย่าง ข. แต่ละคนได้แนะนำตัวเองดังนี้

ตารางที่ 12 การแนะนำตัว ผ่านเกมลูกเต๋าเล่าเรื่อง ตอน ลูกเต๋าเล่าชีวิต ของ กลุ่มตัวอย่าง ข.

ผู้เล่น	การแนะนำตัว
กลุ่มตัวอย่าง ข. 1	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. อธิบายอุปนิสัยของตนเองโดยเชื่อมโยงกับรูปภาพที่ 1</li> <li>2. อธิบายบุคลิกของตนเองโดยเชื่อมโยงกับรูปภาพที่ 2</li> <li>3. บอกชื่อขนมที่ชอบกินโดยเชื่อมโยงกับรูปภาพที่ 3</li> <li>4. สรุปลสิ่งที่ยากจะนำเสนอตนเองในประโยคสุดท้ายอีกครั้ง</li> </ol>
กลุ่มตัวอย่าง ข. 2	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. อธิบายความชอบของตนเองโดยเชื่อมโยงกับรูปภาพที่ 1</li> <li>2. อธิบายความกลัวของตนเองโดยเชื่อมโยงกับรูปภาพที่ 2</li> <li>3. อธิบายอุปนิสัยของตนเองโดยเชื่อมโยงกับรูปภาพที่ 3</li> <li>4. แนะนำชื่อ</li> </ol>
กลุ่มตัวอย่าง ข. 3	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. แนะนำชื่อ</li> <li>2. อธิบายความชอบของตนเองโดยเชื่อมโยงกับรูปภาพที่ 1</li> <li>3. อธิบายความชอบของตนเองอีกอย่างหนึ่งโดยเชื่อมโยงกับรูปภาพที่ 2</li> <li>4. บอกชื่อพ่อ โดยเชื่อมโยงกับรูปภาพที่ 3</li> </ol>
กลุ่มตัวอย่าง ข. 4	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. อธิบายความชอบของตนเองโดยเชื่อมโยงกับรูปภาพที่ 1</li> <li>2. อธิบายความชอบของตนเองอีกประการหนึ่งโดยเชื่อมโยงกับรูปภาพที่ 2</li> <li>3. อธิบายความชอบของตนเองอีกประการหนึ่งโดยเชื่อมโยงกับรูปภาพที่ 3</li> <li>4. แนะนำชื่อ</li> </ol>
กลุ่มตัวอย่าง ข. 5	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. แนะนำชื่อ</li> <li>2. อธิบายความชอบของตนเองโดยเชื่อมโยงกับรูปภาพที่ 1</li> <li>3. บอกบุคลิกภาพของตนเองโดยเชื่อมโยงกับรูปภาพที่ 2</li> <li>4. อธิบายความชอบของตนเองอีกประการหนึ่งโดยเชื่อมโยงกับรูปภาพที่ 3</li> </ol>
กลุ่มตัวอย่าง ข. 6	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. เปรียบเทียบชีวิตของตนแบบอุปมาเชื่อมโยงกับรูปภาพที่ 1</li> <li>2. เปรียบเทียบเป้าหมายในชีวิตแบบอุปมาเชื่อมโยงกับรูปภาพที่ 2</li> <li>3. เปรียบเทียบอุปนิสัยของตนเองแบบอุปมาเชื่อมโยงกับรูปภาพที่ 3</li> </ol>

จากตารางแสดงผลการแนะนำตัวด้วยเกมลูกเต๋าเล่าเรื่อง พบว่า

- กลุ่มตัวอย่าง ข. ใช้เวลาในการพูดแนะนำตัวที่สั้นกว่ากลุ่มตัวอย่าง ก. มาก คือ 30 วินาที-1 นาที เท่านั้น

- กลุ่มตัวอย่าง ข. ทุกคนจะแนะนำตัวโดยแบ่งออกเป็นประเด็นๆ ตามรูปภาพ ไม่ได้เชื่อมโยงเข้าเป็นเรื่องเดียวกัน
- มีกลุ่มตัวอย่าง ข. จำนวน 4 คน ที่แนะนำชื่อของตนเอง โดย 2 คน แนะนำชื่อเป็นลำดับแรก และ 2 คน แนะนำชื่อเป็นลำดับสุดท้าย
- กลุ่มตัวอย่าง ข. 6 เป็นกลุ่มตัวอย่างเพียงคนเดียวที่แนะนำตัวแตกต่างจากคนอื่น คือใช้วิธีการอุปมาในการแนะนำตัว ใช้รูปภาพบนหน้าลูกเต๋าในการเปรียบเทียบเข้ากับชีวิต เป้าหมายในชีวิต และอุปนิสัยส่วนตัวของตนเอง

กลุ่มตัวอย่าง ข. เน้นการแนะนำตัวเพื่อให้ทุกคนเกิดเสียงหัวเราะ ในขณะที่กลุ่มตัวอย่าง ก. จะตั้งใจแนะนำตัวเพื่อให้ผู้เล่นทุกคนได้รู้จักกันและกันจริงๆ มากกว่า

#### 5.1.1.2 ผลจากกิจกรรมเกมลูกเต๋าลำเล้าเรื่อง ตอน พรุ้งนี้จะไปไหน

กลุ่มตัวอย่าง ข. แต่ละคนสร้างสรรค์เรื่องราวในธีม “พรุ้งนี้จะไปไหน” ดังนี้ ตารางที่ 13 ผลจากการศึกษานำร่องเกมลูกเต๋าลำเล้าเรื่อง ตอน พรุ้งนี้จะไปไหน

ผู้เล่น	การเล่าเรื่องในหัวข้อ “พรุ้งนี้จะไปไหน”
กลุ่มตัวอย่าง ข. 1	เล่าเรื่องโดยใช้รูปภาพเดียวในการบอกสิ่งที่จะทำพรุ้งนี้ แล้วขยายความเชิงอุปมาด้วยรูปภาพอีก 2 รูป
กลุ่มตัวอย่าง ข. 2	เล่าเรื่องโดยเชื่อมโยงทั้ง 3 รูปภาพเป็นเหตุการณ์ต่อเนื่องกัน
กลุ่มตัวอย่าง ข. 3	เล่าเรื่องโดยเชื่อมโยงทั้ง 3 รูปภาพเป็นเหตุการณ์ต่อเนื่องกัน
กลุ่มตัวอย่าง ข. 4	เล่าเรื่องการทำนายอนาคต เชื่อมโยง 3 รูปภาพเป็นเรื่องเดียวกัน
กลุ่มตัวอย่าง ข. 5	เล่าเรื่องโดยเชื่อมโยงทั้ง 3 รูปภาพเป็นเหตุการณ์ต่อเนื่องกัน
กลุ่มตัวอย่าง ข. 6	เล่าเรื่องโดยเชื่อมโยงทั้ง 3 รูปภาพเป็นเหตุการณ์ต่อเนื่องกัน

จากการเล่าเรื่องในหัวข้อ “พรุ้งนี้จะไปไหน” ในกิจกรรมเกมลูกเต๋าลำเล้าเรื่อง พบว่ากลุ่มตัวอย่าง ข. มีลักษณะวิธีการเล่าคล้ายกัน คือ เรื่องเล่าสั้น และมีความไม่สมจริง เป็นการเล่าเรื่องแผนอนาคตที่ล่วงรู้อนาคต กล่าวคือเป็นเรื่องเล่าที่ไม่ถูกต้องตามหลักเหตุผลมากนัก แต่ก็สร้างความสนุกสนานและบรรยากาศที่ดีในการเริ่มกิจกรรมได้

ผลของกิจกรรมในส่วนนี้พบว่า

- กลุ่มตัวอย่าง ข. จำนวน 4 คน เล่าเรื่องโดยเชื่อมโยงเข้าเป็นเหตุการณ์ต่อเนื่องกัน
- กลุ่มตัวอย่าง ข. จำนวน 1 คน เล่าเรื่องทำนายอนาคตโดยเชื่อมโยงเป็นเรื่องเดียวกันแต่ไม่ใช่เหตุการณ์ที่ต่อเนื่องกัน
- กลุ่มตัวอย่าง ข. จำนวน 1 คน ใช้รูปภาพเดียวในการตอบคำถาม และอีก 2 รูปภาพในการขยายความ

วิธีการเล่าเรื่องของกลุ่มตัวอย่าง ข. มีความสั้น กระชับ และติดตลกมากกว่ากลุ่มตัวอย่าง ก.

5.1.1.3 ผลจากกิจกรรมเกมลูกเต๋าเล่าเรื่อง ตอน ลูกเต๋าช่วยกันเล่า

ในกิจกรรมเกมลูกเต๋าเล่าเรื่อง ตอน ลูกเต๋าช่วยกันเล่า ผู้ดำเนินเกมเลือกลูกเต๋าให้ผู้เล่นแต่ละคนเล่าเรื่อง พบว่า

- กลุ่มตัวอย่างแย่งกันเป็นผู้เริ่มเล่า
- เรื่องเล่าของกลุ่มตัวอย่าง ข. สั้นเพียงคนละ 2-3 ประโยคเท่านั้น

เรื่องเล่าของกลุ่มตัวอย่าง ข. เป็นเรื่องเล่าที่มีโครงสร้างครบถ้วน มีตอนต้น มีปมของเรื่อง และมีการคลี่คลาย



ภาพที่ 16 บรรยากาศกิจกรรมเกมลูกเต๋าเล่าเรื่อง (1)





ภาพที่ 17 บรรยากาศกิจกรรมเกมลูกเต๋าเล่าเรื่อง (2)

#### 5.1.2 ผลจากกิจกรรมเกมมนุษย์หมาป่า

เกมมนุษย์หมาป่า ประกอบไปด้วยตัวละคร 4 บทบาท ดังนี้

ตารางที่ 14 บทบาทตัวละครที่กลุ่มตัวอย่าง ก. ได้รับ ในการศึกษาจำลองเกมมนุษย์หมาป่า

บทบาท	ชื่อกลุ่มตัวอย่าง
มนุษย์หมาป่า (Werewolf)	กลุ่มตัวอย่าง ข. 3
ไลแคน (Lycan)	กลุ่มตัวอย่าง ข. 5
นักเวทย์ (Seer)	กลุ่มตัวอย่าง ข. 2
ชาวบ้าน (Villagers)	กลุ่มตัวอย่าง ข. 1 กลุ่มตัวอย่าง ข. 4 กลุ่มตัวอย่าง ข. 6

โดยในช่วงที่เปิดโอกาสให้กลุ่มตัวอย่างแต่ละคนได้แสดงความคิดเห็นและพูดโน้มน้าวกัน กลุ่มตัวอย่าง ข. มีวิธีการพูดดังนี้

- กลุ่มตัวอย่าง ข. ทุกคนพูดติดตลกตลอดเวลา รวมถึงในตอนแก้ตัว เช่น กลุ่มตัวอย่าง ข. 4 กล่าวว่า “เราเป็น Seer บางทีก็เป็นเสีย” ทั้งที่จริงๆ ตนเป็นไลแคน เป็นต้น

- กลุ่มตัวอย่าง ข. 6 เป็นผู้เล่นที่วิเคราะห์จริงจัง และถูกมนุษย์หมาป่ากำจัดก่อน จึงไม่ได้มีโอกาสแสดงความคิดเห็นต่อ
- กลุ่มตัวอย่าง ข. 3 ซึ่งรับบทบาทเป็นมนุษย์หมาป่า แสดงความคิดเห็นติดตลก และไม่กล่าวใส่ร้ายใคร
- กลุ่มตัวอย่าง ข. 2 ซึ่งรับบทบาทเป็นนักเวทย์ (Seer) ตัดสินใจเปิดเผยตัวตนในตอนท้ายของเกม เพื่อชี้เป้าผู้ที่ตนคิดว่าเป็นมนุษย์หมาป่า

เกมมนุษย์หมาป่า กลุ่มตัวอย่าง ข. สามารถเอาชนะมนุษย์หมาป่าได้ โดยลงมติแขวนคอมมนุษย์หมาป่าได้สำเร็จในเช้าวันที่ 3 ซึ่งจากกิจกรรมนี้ พบว่ากลุ่มตัวอย่าง ข. กล้าตัดสินใจบอกบทบาทหน้าที่ของตนเอง (ทั้งที่พูดจริงและโกหก) แต่การพูดคุยในระหว่างเกมไม่ใช่การพูดคุยเพื่อวิเคราะห์ผล แต่เป็นการสร้างบรรยากาศสนุกสนานในเกมมากกว่า



ภาพที่ 18 บรรยากาศกิจกรรมเกมมนุษย์หมาป่า (1)



ภาพที่ 19 บรรยากาศกิจกรรมเกมมนุษย์หมาป่า (2)

### 5.1.3 ผลจากกิจกรรมเกมเปิดแฟ้มคดีฆาตกรรมปริศนา

ผู้ดำเนินเกมอธิบายกติกา วิธีการเล่น และเงื่อนไขต่างๆ แล้วเริ่มเกมตามลำดับ และจากกิจกรรมเกมเปิดแฟ้มคดีฆาตกรรมปริศนา ที่กลุ่มตัวอย่าง ข. ได้เล่น พบว่า

- กลุ่มตัวอย่าง ข. ใช้ทักษะการสังเกต ในการสังเกตการ์ดต่างๆ ของผู้เล่นคนอื่นๆ ไปพร้อมๆ กับการวิเคราะห์ข้อมูลเบาะแส ในเชิงสัญลักษณ์
- กลุ่มตัวอย่าง ข. 1 ซึ่งเป็นฆาตกร พยายามเบนทิศทางการวิเคราะห์รูปคดีให้ไปทิศทางอื่น โดยการพูดชี้เข้าไปยังบุคคลอื่นพร้อมแสดงเหตุผลความเป็นไปได้
- กลุ่มตัวอย่าง ข. แต่ละคนนำเสนอผลการวิเคราะห์ โดยไม่ได้เชื่อมโยงเป็นเรื่องเล่า แต่พยายามวิเคราะห์ทีละส่วนของเบาะแส ว่ามีสัญลักษณ์ที่สื่อความถึงอะไรบ้าง
- กลุ่มตัวอย่าง ข. สามารถไขคดีได้สำเร็จในการใช้สิทธิ์สำหรับตอบครั้งที่ 5 จากทั้งหมด 6 ครั้ง ซึ่งถือว่าประสบความสำเร็จ



ตารางที่ 16 สถานที่และอาชีพในกิจกรรมเกมสุดยอดสายลับ รอบที่ 2

สถานที่ที่ผู้ดำเนินเกมสุ่มได้	กลุ่มตัวอย่าง	อาชีพ
ภูกระดึง	กลุ่มตัวอย่าง ข. 1	นักท่องเที่ยวนัก
	กลุ่มตัวอย่าง ข. 3	เด็กชายดอกไม้
	กลุ่มตัวอย่าง ข. 4	นักท่องเที่ยวนัก
	กลุ่มตัวอย่าง ข. 5	คนคุมกระเช้า
	กลุ่มตัวอย่าง ข. 6	ชาวบ้าน
	กลุ่มตัวอย่าง ข. 2	สายลับ

จากกิจกรรมเกมสุดยอดสายลับทั้ง 2 รอบ พบว่า

- กลุ่มตัวอย่าง ข. 2 ได้เป็นสายลับในทั้ง 2 รอบ แต่ในรอบแรก  
แพ้ เนื่องจากไม่รู้ว่าสถานที่นี้คือที่ไหน ในขณะที่รอบที่ 2  
สามารถตอบสถานที่ได้ก่อนหมดเวลา

กลุ่มตัวอย่าง ข. ใช้วิธีการตั้งคำถามส่วนใหญ่แบบไม่สนใจบทบาทอาชีพที่ตน  
ได้รับ แต่เน้นการสื่อสารผ่านการใช้สัญลักษณ์ ส่งรหัสลับต่างๆ

5.2 ผลจากการประเมินก่อน-หลังร่วมกิจกรรม ของกลุ่มตัวอย่าง ข. กลุ่มนักเล่นบอร์ดเกม

แบบประเมินก่อน-หลังร่วมกิจกรรม ของกลุ่มตัวอย่าง ข. หรือกลุ่มตัวอย่างนักเล่นบอร์ดเกม  
เหมือนกับของกลุ่มตัวอย่าง ก. หรือกลุ่มตัวอย่างนักเล่นนักแสดง คือ ครอบคลุมทักษะสื่อสารการ  
แสดงทั้ง 10 ด้าน และมี 5 ระดับ ตามทักษะของกลุ่มตัวอย่าง คือ 1=มีน้อยที่สุด 2=มีน้อย 3=มีปาน  
กลาง 4=มีมาก และ 5=มีมากที่สุด

ตารางที่ 17 ผลการประเมินก่อน-หลังร่วมกิจกรรม ของกลุ่มตัวอย่าง ข. กลุ่มนักเรียนบอร์ดเกม

กลุ่มตัวอย่าง (ข.)	คนที่ 1		คนที่ 2		คนที่ 3		คนที่ 4		คนที่ 5		คนที่ 6	
	ก่อน	หลัง	ก่อน	หลัง	ก่อน	หลัง	ก่อน	หลัง	ก่อน	หลัง	ก่อน	หลัง
ทักษะ ความสามารถ ในการใช้ ภาษาพูด	2	4	3	3	3	4	2	3	3	4	5	5
ความพร้อม ของอารมณ์ ความรู้สึก	2	4	3	4	3	4	3	4	4	4	3	4
ความพร้อม ของประสาท สัมผัส	3	4	3	4	3	5	4	5	3	4	5	5
สมาธิ	2	3	2	3	3	4	3	4	2	4	4	5
ความสามารถ ในการสังเกต	4	4	3	4	3	5	4	5	4	4	4	5
ความจำ	4	4	3	4	3	3	3	3	3	4	3	4
ความเข้าใจ	3	5	3	4	3	5	3	4	3	4	3	4
ความคิด สร้างสรรค์ จินตนาการ	3	3	3	3	3	4	4	5	3	5	4	5
ความกล้า แสดงออก	3	4	3	4	4	5	3	4	3	4	4	4
แก้ปัญหา เฉพาะหน้า	3	4	4	3	4	4	4	5	3	4	4	4

จากผลการประเมินก่อน-หลังกิจกรรม โดยให้กลุ่มตัวอย่าง ข. ประเมินตนเองก่อนและ  
หลังการทำกิจกรรม พบว่าระดับของทักษะสื่อสารการแสดงของกลุ่มตัวอย่าง ข. เพิ่มขึ้นใน  
ทุกๆ ทักษะ

## 6. ขั้นตอนการสนทนากลุ่มกับกลุ่มตัวอย่าง ข. กลุ่มตัวอย่างนักเล่นบอร์ดเกม หลังร่วมกิจกรรม

ขั้นตอนการสนทนากลุ่มกับกลุ่มตัวอย่าง ข. หรือกลุ่มนักเล่นบอร์ดเกม เป็นขั้นตอนการวิจัย โดยสนทนากลุ่มกับกลุ่มตัวอย่างหลังทำกิจกรรม เพื่อศึกษาผลของกระบวนการประยุกต์ใช้บอร์ดเกม เพื่อพัฒนาทักษะสื่อสารการ แสดง ว่าบอร์ดเกมมีผลต่อการพัฒนาทักษะสื่อสารการ แสดงหรือไม่ อย่างไร ตลอดจนทัศนคติ และข้อเสนอแนะที่มีต่อบอร์ดเกมเพื่อพัฒนาทักษะสื่อสารการ แสดง โดยผู้วิจัยได้เตรียมคำถามสำหรับสนทนากับกลุ่มตัวอย่าง ข. เหมือนกับกลุ่มตัวอย่าง ก. คือ จัดเป็นข้อๆ ตามทักษะสื่อสารการ แสดงที่คาดหวังว่าจะถูกใช้ในบอร์ดเกมแต่ละเกม ในขั้นตอน นี้ผู้วิจัยจึงจะขอแนะนำเสนอผลการวิจัยแยกตามแต่ละเกม ดังนี้

6.1 เกมลูกเต๋าเล่าเรื่อง: กิจกรรมละลายพฤติกรรม นำนักเล่นเกมเข้าสู่ทักษะสื่อสารการ แสดง

กลุ่มตัวอย่าง ข. แสดงความคิดเห็นว่าเป็นบอร์ดเกมที่เปิดโอกาสให้ทุกคนแนะนำตัวกันอย่าง สั้นๆ และรู้สึกว่าได้ใช้ทักษะสื่อสารการ แสดงด้านความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการด้วย

“เรารู้สึกว่าเราใช้จินตนาการเยอะมากเลยนะ เพราะได้แต่ลูกเต๋ารูปอะไรก็ ไม่รู้ จะเล่าอะไรก็ต้องคิดให้มันนอกกรอบมากกว่าเดิม จะพูดเรื่องเดิมๆ ค่อนข้างๆ เซพๆ ก็ไม่ได้” (กลุ่มตัวอย่าง ข. 3, สนทนากลุ่ม, 13 ตุลาคม 2560)

“เราต่างคนต่างมา ก็ไม่ได้รู้จักกันมาก่อน แต่คุยกันบนโต๊ะกินข้าวก่อนมา เล่นนิดหน่อย มีเกมนี้เราก็ได้แนะนำตัว ทำความรู้จักกัน รู้จักปริเซนต์ตัวเอง แล้ว ก็ได้ฝึกความคิดสร้างสรรค์ด้วย มันก็ผ่อนคลายดีนะเราว่า ทำงานมา อยู่กับอะไรที่เป็นหลักการมากๆ มาตลอด มาลองคิดอีกแบบหนึ่ง คิดแบบ ให้รูปภาพมันนำทาง ความคิดเรา ก็สนุกดี แปลกดี” (กลุ่มตัวอย่าง ข. 1, สนทนากลุ่ม, 13 ตุลาคม 2560)

ในการแนะนำตัวด้วยลูกเต๋า ทำให้ทุกคนได้มีโอกาสแนะนำตัวแบบแปลกใหม่มากขึ้น มีใช้เพียงแค่แนะนำชื่อ อายุ อาชีพ การศึกษา ซึ่งเป็นข้อมูลทั่วไป แต่ทำให้ทุกคนได้แสดง อุปนิสัยและตัวตนจริงๆ ออกมา เช่น มีการเลือกมุมที่จะนำเสนอตัวตนของตัวเอง มีการใช้สิ่งต่างๆ ใน เชิงสัญลักษณ์เพื่อสื่อความเป็นตัวเอง นอกเหนือจากความเป็นรูปธรรมของรูปภาพนั้นๆ มีการปล่อย มุกตลกเพื่อสร้างสีสัน ซึ่งบอกบุคลิก และนิสัยของคนเล่าได้เป็นอย่างดี

“เราเป็นคนใช้เวลาแนะนำตัวเอง จะหาวิธีแปลกๆ ในการแนะนำตัวอยู่แล้ว อย่างเช่น บอกฉายา พอบอกไปเขาก็จะรู้นิสัยพื้นฐานเราเลย รู้เลยว่าเพื่อนกลุ่มที่คบน่าจะเป็นประมาณไหน เวลาแนะนำตัวด้วยรูปภาพ เราก็เลยไม่อยากสื่อสารตรงๆ อยากจะบอกในเชิงเปรียบเทียบว่าชีวิตเรามีแง่มุมไหนที่เปรียบได้กับรูปภาพพวกนี้มากกว่า” (กลุ่มตัวอย่าง ข. 6, สนทนากลุ่ม, 13 ตุลาคม 2560)

“ปกติเวลาแนะนำตัวมันจะเขินๆ เราก็จะบอกแค่อายุ อาชีพ แล้วมันก็ไม่รู้จะพูดอะไรต่อแล้ว พอมันมีโจทย์ว่า Random จากลูกเต๋าเลยนะ เจอลูกเต๋ารูปอะไรก็หยิบๆ มาแนะนำตัวเลยนะ มันก็เลยมีอะไรให้พูด ไม่จำเจดี” (กลุ่มตัวอย่าง ข. 2, สนทนากลุ่ม, 13 ตุลาคม 2560)

“ตั้งใจปล่อยมุกนั้นแหละ เวลาเราปล่อยมุก เขาก็รู้ว่าเราเป็นคนตลก หรือไม่ก็รู้ว่าเออ เราชอบปล่อยมุกแป้กนะ อย่าไปเล่นกับมัน หรือจะอะไรก็เถอะ แต่สุดท้าย เราก็รู้จักกันมากขึ้นอยู่ดี” (กลุ่มตัวอย่าง ข. 4, สนทนากลุ่ม, 13 ตุลาคม 2560)

เมื่อมีการกำหนดธีมของเรื่องเล่า ผู้เล่นต้องใช้จินตนาการมากขึ้น ซึ่งกลุ่มตัวอย่าง ข. ทุกคนคิดว่าตนเองได้ใช้ความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการมากในเกมลูกเต๋าลำเรื่อง และใช้มากที่สุดในตอน พรุ้งนี้จะไปไหน เนื่องจากต้องคิดถึงสิ่งที่ยังไม่เกิดขึ้น และอาจเป็นไปได้ยาก เมื่อไม่ต้องตั้งต้นจากเรื่องจริง จึงทำให้อยากจะสร้างสรรค์เรื่องราวแปลกๆ ใหม่ๆ ให้น่าสนใจ

“พอถามว่าพรุ้งนี้จะไปไหน อันนี้เราตั้งต้นเลยว่า มันไม่ใช่เรื่องจริง พอเล่าแล้วมันก็แปลกๆ เหมือนกันนะ มันดูไม่ค่อยตรงโจทย์เท่าไร แต่ตอนเล่าสนุกมากเลย รู้สึกจินตนาการกว้างไกล สมองซึกสร้างสรรค์เนี่ยเป็นประกายปั้งๆ เลย” (กลุ่มตัวอย่าง ข. 4, สนทนากลุ่ม, 13 ตุลาคม 2560)

“ตอนนี้จำไม่ได้แล้วว่าเล่าอะไรไปบ้าง แต่ตอนเล่าสนุกมาก มันไม่ต้องคิดถึงความจริงเลย พรุ้งนี้จะไปไหน ไปไหนล่ะ รูปภาพมันพาเราไป อะ ไปก็ไป” (กลุ่มตัวอย่าง ข. 3, สนทนากลุ่ม, 13 ตุลาคม 2560)

“รูปมันเป็นปลาหมึกอย่างเนี่ย เราก็นึกได้ว่าพรุ้งนี้เราคงต้องไปทะเลนะ ไปตกหมึกนะ เราจะไปกับแพนด้วย คิดไปไกลมากๆ ทั้งที่จริงๆ พรุ้งนี้เราก็คงนอน



อยู่บ้านเฉยๆ แต่ตอนตอบไม่คิดว่าเพื่อเจ็อนะ คิดว่าเราต้องลองปล่อยให้เรากล้า  
เล่าไปตามภาพนะ” (กลุ่มตัวอย่าง ข. 2, สันทนาการกลุ่ม, 13 ตุลาคม 2560)

## 6.2 เกมมนุษย์หมาป่า: การฝึกสังเกต ในบรรยากาศสนุกสนาน

ในกิจกรรมเกมมนุษย์หมาป่า มีกลุ่มตัวอย่าง ข. จำนวน 1 คนที่ไม่เคยเล่นเกม Ultimate Werewolf มาก่อน แต่ก็เรียนรู้ได้เร็ว เพราะคุ้นเคยกับกลศาสตร์ของบอร์ดเกมอื่นๆ ที่คล้ายๆ กัน  
กลุ่มตัวอย่าง ข. ที่เคยเล่นเกม Ultimate Werewolf มาแล้ว ได้สังเกตตัวเองในระหว่างเล่นเกมมากขึ้น ว่ามีกระบวนการคิดอย่างไร มีสมาธิในการเล่นมากกว่าที่เคยเล่นกับกลุ่มเพื่อนนอก  
กิจกรรมนี้ เห็นว่าเมื่อตอนมีสมาธิอยู่กับความต้องการของตัวเอง การกระทำต่างๆ ที่ตนทำลงไป ล้วน  
มีความหมายทั้งสิ้น

“ในตอนเล่น เรามีสมาธิมาก สังเกตตัวเองตลอดเวลา ว่าเราทำอะไรด้วยความ  
ต้องการอะไร ถึงแม้ว่าเราจะไม่ได้เป็นตัวละครสำคัญอะไรในเกมนี้ แต่เราก็มี  
ความต้องการชนะเกมนะ เราต้องการหาหมาป่าให้เจอ เราไม่รู้ว่าใครเป็นหมาป่า  
เราไม่รู้ว่าใครเป็น Seer แต่เราตั้งใจสังเกต ตั้งใจถามมากๆ” (กลุ่มตัวอย่าง ข. 1,  
สันทนาการกลุ่ม, 13 ตุลาคม 2560)

“พอเรารู้ว่าเราเป็นหมาป่าปุ๊บ สิ่งแรกที่คิดเลยคือ เราจะหา Seer ให้เจอ  
แล้วข่มมันซะ เราตั้งใจทำเป็นหาหมาป่า กะว่าจะได้ข้อมูลอะไรจาก Seer บ้าง  
Seer น่าจะกระซิบบอกอะไรเราบ้าง แต่หาไม่เจอไง Seer ระวังตัวเองมาก กว่าจะ  
มาหาเจอก็เข้าไปแล้ว เขาจับเราได้กันแล้ว” (กลุ่มตัวอย่าง ข. 2, สันทนาการกลุ่ม, 13  
ตุลาคม 2560)

กลุ่มตัวอย่าง ข. พุดสร้างสรรค์เรื่องราวเพิ่มเติมในเกมกันคนละเล็ก คนละน้อย เพื่อสร้าง  
บรรยากาศความสนุกสนานในระหว่างเล่นเกม ซึ่งนอกจากจะเป็นเพราะต้องการให้บรรยากาศเกม  
สนุกสนานแล้ว ยังเป็นความต้องการของกลุ่มตัวอย่าง ในฐานะตัวละครด้วย กล่าวคือ กลุ่มตัวอย่าง ข.  
5 ซึ่งรับบทบาทเป็นไลแคน (Lycan) คิดว่าตนไม่ควรอยู่ในเกมให้นักเวทย์ (Seer) สับสนระหว่าง  
ตนเองกับมนุษย์หมาป่า หากเช็คแล้วเจอว่าใครเป็นมนุษย์หมาป่าอีกคนจะได้กำจัดออกจากหมู่บ้านได้  
เลย จึงพุดข้อมูลไม่มีประโยชน์ไปเรื่อยๆ เมื่อถึงคราวต้องพุดแก้ตัว จึงไม่แก้ตัวอะไร

“โลแคนมันไม่ควรอยู่ในเกมนานนักหรอก มันไม่มีประโยชน์ เราก็เลยเอนเตอร์เทน อยากให้ทุกคนสนุก แต่ที่เราพูดตกลงไปเรื่อยๆ อย่างเช่น ตอนที่เราแก้ตัวว่าเมื่อคืนมา กินเหล้าอยู่กับชาวบ้าน หรือพูดเพื่อเจ้อตอนที่ต้อง defend ตัวเองก็เพราะไม่ใส่ใจ คิดว่าตัวเองตายได้ ตายไปก็ตีเหมือนกัน จะได้ไม่งง แต่เราก็ลืมนึกไปว่า ถ้า Seer ยังไม่ได้เซ็กเราเลย ก็ไม่รู้ที่อยู่ดีว่าคนอื่นที่เซ็กเจอนั้นจะเป็นโลแคนหรือหมาป่า แต่ก็ขณะอยู่ที่ทะเลนะ คราวหน้าถ้าเล่นก็คงต้องรอบคอบกว่านี้” (กลุ่มตัวอย่าง ข. 5, สนทนากลุ่ม, 13 ตุลาคม 2560)

### 6.3 เกมเปิดแฟ้มคดีฆาตกรรมปริศนา: ความคิดสร้างสรรค์ ในเกมฝึกสมอง

กลุ่มตัวอย่าง ข. แสดงความคิดเห็นว่า เกมเปิดแฟ้มคดีฆาตกรรมปริศนาคือเป็นเกมที่ต้องใช้ความคิดในการวิเคราะห์เหตุผล เชื่อมโยงเบาะแสแต่ละส่วนเข้าด้วยกัน ประกอบกันจนเป็นข้อมูลชุดที่ถูกต้อง และทำให้ชนะเกม แต่กลับฝึกเรื่องความคิดสร้างสรรค์ รวมถึงได้ใช้จินตนาการ ในการเล่าเรื่องด้วย

“ปวดหัวมาก คิดหัวแทบแตก ว่าอะไรเป็นอะไร กว่าจะเจอว่าข้อมูลอันไหน เชื่อมโยงกับอันไหน ต้องตีความว่านิติวิทยาศาสตร์เขาส่งชิกอะไรมา เราต้องสืบอย่างไร แล้วยังต้องมานั่งคิดภาพตาม ว่ามันเป็นเหตุการณ์อย่างไร ไม่คุ้นเคยเลย เพราะเท่าที่เคยเล่นเกมนี้มา มันไม่ต้องคิดภาพ ไม่ต้องพยายามแต่งเรื่อง” (กลุ่มตัวอย่าง ข. 6, สนทนากลุ่ม, 13 ตุลาคม 2560)

“เราเป็นนักนิติวิทยาศาสตร์ อยากจะพูดมากๆ แต่พูดไม่ได้ ทำได้แค่ให้คำใบ้ไปเรื่อยๆ แต่ตั้งแต่ที่เราเริ่มไข เราก็ตั้งใจเลยนะว่าจะเล่าตามเหตุการณ์ที่คิดภาพเอาไว้เป็นเรื่องเป็นราวในหัวนี้แหละ ไม่ใช่แค่บอกใบ้เป็นการ์ตูนๆ ไป” (กลุ่มตัวอย่าง ข. 4, สนทนากลุ่ม, 13 ตุลาคม 2560)

นอกจากนี้ กลุ่มตัวอย่าง ข. 1 ที่รับบทบาทเป็นฆาตกรที่แฝงอยู่ในกลุ่มนักสืบ ยังต้องใช้ทักษะการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า และต้องมีสมาธิอย่างมากในระหว่างเล่นด้วย

“พอเป็นฆาตกร แล้วมีคนสงสัยเรา เราก็ลนนั่นแหละ ทำอะไรไม่ถูก รีบขี้ไปทางอื่นเลย แต่คนนี่เขาก็จับพิรุณเราได้ ว่าเราไปสงสัยคนที่ไม่น่าสงสัย เราก็ต้อง

หาทางหนีไปอีก ซึ่งก็เกือบหนีพ้นแล้วนะ อีกนิดเดียว” (กลุ่มตัวอย่าง ข. 1, สนทนากลุ่ม, 13 ตุลาคม 2560)

#### 6.4 เกมสุดยอดสายลับ: ไหวพริบและความช่างสังเกต

เกมสุดยอดนักสืบ ได้ทำให้กลุ่มตัวอย่าง ข. มีความตื่นตัวมากๆ เพราะต้องใช้การสังเกตสังเกตตลอดเวลา ทั้งวิธีการถามคำถาม วิธีการตอบคำถาม ปฏิกริยาที่เป็นอวัจนภาษาต่างๆ

กลุ่มตัวอย่าง ข. ทุกคน ทั้งที่รับบทบาทเป็นสายลับ และไม่ใช่นายลับ ต่างต้องใช้ไหวพริบในการตั้งคำถาม ตอบคำถาม และสังเกตเพื่อหาข้อมูลที่ยากได้ไปพร้อมๆ กัน ซึ่งเกมนี้จะสามารถนำไปใช้เล่นได้ง่าย เพื่อเตรียมความพร้อมก่อนทำกิจกรรมที่ต้องใช้ความตื่นตัวและไหวพริบต่างๆ

“ชอบ เกมมันอุปกรณน้อยดี เวลาจะไปเล่นที่ไหนก็ง่าย พอเล่นแล้วก็สนุกด้วย ตื่นตัวด้วย หายง่วง มันก็เอาไปใช้ตอนก่อนจะต้องพรีเซนต์งานก็ได้เนาะ” (กลุ่มตัวอย่าง ข. 1, สนทนากลุ่ม, 13 ตุลาคม 2560)

“จริงๆ เกมนี้มันต้องถามอะไรที่เป็นสัญญาณๆ หน่อยๆ มันจะรู้กันเอง แล้วสายลับจะเดาไม่ถูกเลยล่ะว่านี่คือที่ไหน พอกำหนดว่าต้องอยู่ในคาแรคเตอร์ตามอาชีพที่ได้ด้วยนะ เออมันก็เป็นอีกวิธีหนึ่ง เราไม่คุ้น แต่มันก็ทำได้ พอทำแบบนั้นแล้วมันก็ตื่นเต้นดี ต้องใช้ทั้งไหวพริบ ตอบคำถามให้ตรงอาชีพ แล้วยังต้องตอบไม่ให้เจาะจงเกินไปอีก” (กลุ่มตัวอย่าง ข. 6, สนทนากลุ่ม, 13 ตุลาคม 2560)

“ตอนรอบแรกที่เขาอยู่เรือดำน้ำกัน เราไม่รู้เลยว่าอยู่ที่ไหน พุดอะไรกันก็ไม่รู้ ไม่รู้เรื่องเลย แต่พอรอบสองเรารู้เลยว่าอยู่ภูกระดึงแน่ๆ เพราะเขาเริ่มตั้งคำถามพวก สูงไหม บรรยากาศเป็นอย่างไร เราก็เริ่มสังเกตอะไรที่มันสูงๆ แล้ว บนเครื่องบิน สถานีอวกาศ ภูกระดึง มันก็มีอยู่แค่นี้ พอถามว่ามาอย่างไร แล้วตอบว่า มามอเตอร์ไซด์ อันนี้ชัดเลย ไม่น่าจะมีที่ไหนสูง บรรยากาศดี แล้วขี่มอเตอร์ไซด์มาได้อีกแล้ว การตั้งคำถามตอบคำถามนี้สำคัญมากเลยนะ ถ้าคนไหวพริบดีๆ สังเกตการถามตอบคนอื่นได้ ก็รอด หรือรู้จักถามตอบเองให้ฉลาดๆ ก็รอดเหมือนกัน แต่ถ้าไหวพริบไม่ดี ต่อให้ไม่เป็นสายลับ ก็ต้องโดยสงสัยแหละ ว่าเป็นสายลับหรือเปล่า” (กลุ่มตัวอย่าง ข. 2, สนทนากลุ่ม, 13 ตุลาคม 2560)

## บทที่ 5

### สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

#### สรุปผลการวิจัย

การวิจัยเรื่อง “การประยุกต์ใช้บอร์ดเกมเพื่อพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดง” เป็นการวิจัยเชิงปฏิบัติการ (Practice as Research) ศึกษากระบวนการประยุกต์ใช้บอร์ดเกมเพื่อพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดง ประกอบกับสหวิธีการ คือ การสัมภาษณ์เชิงลึกผู้เชี่ยวชาญด้านบอร์ดเกม และการสนทนากลุ่มกับกลุ่มตัวอย่างแต่ละกลุ่ม ที่ได้ใช้กิจกรรมการประยุกต์ใช้บอร์ดเกมเพื่อพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดง เพื่อตอบปัญหาการวิจัย 2 ข้อ ได้แก่ 1. บอร์ดเกมมีองค์ประกอบใดบ้างที่ส่งเสริมทักษะสื่อสารการแสดง และ 2. การประยุกต์ใช้บอร์ดเกมเพื่อพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดงมีกระบวนการอย่างไร

จากการวิเคราะห์ผลการวิจัย เรื่อง “การประยุกต์ใช้บอร์ดเกมเพื่อพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดง” สามารถสรุปและนำเสนอตามปัญหาคำถามวิจัยแต่ละข้อ ตามลำดับ ดังนี้

#### ปัญหาคำถามวิจัยข้อที่ 1 บอร์ดเกมมีองค์ประกอบใดบ้างที่ส่งเสริมทักษะสื่อสารการแสดง

องค์ประกอบของบอร์ดเกม ประกอบไปด้วย องค์ประกอบของบอร์ดเกมด้านประเภทของบอร์ดเกม (Board Game Types) องค์ประกอบของบอร์ดเกมด้านแนวของบอร์ดเกม (Board Game Categories) องค์ประกอบของบอร์ดเกมด้านกลศาสตร์ของบอร์ดเกม (Board Game Mechanics) และองค์ประกอบของบอร์ดเกมด้านการดำเนินเกม (Board Game Master)

##### 1. องค์ประกอบของบอร์ดเกมด้านประเภทของบอร์ดเกม (Board Game Types)

องค์ประกอบของบอร์ดเกมด้านประเภทของบอร์ดเกมที่ส่งเสริมทักษะสื่อสารการแสดง คือ บอร์ดเกมในประเภทปาร์ตี้เกม ด้วยคุณสมบัติดังนี้

1.1 ผู้เล่นจำนวนมาก โดยส่วนมากจะเล่นกัน 4-6 คนขึ้นไป ซึ่งเป็นจำนวนผู้เล่นที่พอเหมาะสำหรับกิจกรรมการพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดงด้วยบอร์ดเกม

1.2 กติกาเข้าใจง่าย ไม่ซับซ้อน ทำให้ผู้เล่นไม่เสียสมาธิไปกับการพยายามทำความเข้าใจกติกา และจะได้จดจ่อความสนใจที่ใช้ทักษะสื่อสารการแสดงในการเอาชนะเกมในแต่ละขั้นของเกม

1.3 บรรยากาศการเล่นเหมือนการสังสรรค์ โดยกลศาสตร์ต่างๆ ในบอร์ดเกมประเภทปาร์ตี้เกม กำหนดให้ผู้เล่นได้พูดคุย สนทนาโต้ตอบ โต้เถียงกัน อ้ากั้น โทกกัน ล้อหลอกกัน ผู้เล่นจะต้องมีการแสดงออก (Express) เพื่อสร้างบรรยากาศ และเพื่อเอาชนะเกม

## 2. องค์ประกอบของบอร์ดเกมด้านแนวของบอร์ดเกม (Board Game Categories)

แนวของบอร์ดเกมที่ส่งเสริมทักษะสื่อสารการแสดง ได้แก่

2.1 แนวอารมณ์ขัน (Humor) เป็นแนวที่สามารถส่งเสริมทักษะสื่อสารการแสดงได้ เนื่องจากการเล่นโดยมีอารมณ์ขัน จะนำอารมณ์ของผู้เล่นให้รู้สึกผ่อนคลายความตึงเครียด และมีความรู้สึกระตือรือร้นในการคิดวิธีการพูดหรือการแสดงออกเพื่อให้เกิดความตลกขบขันในบรรยากาศการเล่น เกม เห็นได้จากบอร์ดเกมในกระบวนการประยุกต์ใช้บอร์ดเกมเพื่อพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดงที่เป็นแนวอารมณ์ขัน คือ เกมสุดขยอตสายลับ หรือเกม Spyfall ที่ทำให้บรรยากาศในการเล่นสนุกสนาน และทุกคนสามารถปล่อยมุขตลกตลกกันได้อย่างไหลลื่น

2.2 แนวโน้มน้าวใจ (Negotiation) เป็นแนวที่กำหนดให้ผู้เล่นต้องใช้ทักษะการใช้ภาษาพูดในการโน้มน้าวใจ ซึ่งจัดเป็นทักษะสื่อสารการแสดงอย่างหนึ่ง ในคุณสมบัติของนักแสดงที่ดีประการที่ว่าด้วยความพร้อมของร่างกายและเสียง จากการศึกษาพบว่า เกมที่มีแนวโน้มน้าวใจ ทำให้ผู้เล่นได้ใช้ทักษะสื่อสารแสดงที่หลากหลายประกอบกันเพื่อโน้มน้าวการตัดสินใจของผู้เล่นคนอื่น โดยเฉพาะในเกมมนุษย์หมาป่า หรือเกม Ultimate Werewolf

2.3 แนวเล่าเรื่อง (Storytelling) ผู้เล่นจะได้ฝึกทักษะการเล่าเรื่อง ซึ่งประกอบไปด้วยความสามารถในการใช้ภาษาพูด และความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการ ในการสร้างสรรค์เรื่องราวขึ้นมา เป็นส่วนหนึ่งในการเอาชนะในเกม

2.4 แนวตัดตัวเลือก (Deduction) ผู้เล่นต้องค่อยๆ พิจารณาตัดตัวเลือกออกทีละตัวเลือก จนกระทั่งเหลือตัวเลือกสุดท้ายที่คิดว่าเป็นคำตอบที่ถูกต้อง ซึ่งในการตัดตัวละครนอกจากฝ่ายผู้เล่นที่ร่วมมือกันค้นหาตัวเลือกที่ถูกต้องจะต้องใช้ทักษะความสามารถในการสังเกตและความจำเพื่อวิเคราะห์ตัดตัวเลือกแล้ว ผู้เล่นที่เป็นฝ่ายตรงข้ามก็ต้องใช้ทักษะความสามารถในการใช้ภาษาพูดเพื่อพูดโน้มน้าวใจและโกหกเพื่อให้ผู้เล่นคนอื่นไปผิดพลาด และเอาชนะกันในเกม

2.5 แนวแก้งกัน (Bluffing) เป็นแนวของบอร์ดเกมประเภทปาร์ตี้เกม ซึ่งกำหนดให้ผู้เล่นได้แก้งกัน เกทับกัน อ้ากั้น ด้วยวิธีการต่างๆ ผู้เล่นจะต้องใช้ทักษะสื่อสารแสดงหลายทักษะประกอบกันเพื่อเอาตัวรอดในเกม

## 3. องค์ประกอบของบอร์ดเกมด้านกลศาสตร์ของบอร์ดเกม (Board Game Mechanics)

กลศาสตร์ของบอร์ดเกมที่ส่งเสริมทักษะสื่อสารการแสดง ได้แก่

3.1 กลศาสตร์การสวมบทบาท (Role-Playing) เป็นกลศาสตร์ของบอร์ดเกมที่ส่งเสริมทักษะสื่อสารการแสดง โดยกำหนดให้ผู้เล่นต้องสวมบทบาทตัวละครขึ้นมา เพื่อกำหนดบทบาทของตนเอง ว่ามีความต้องการหรือเป้าหมายสูงสุดในเกมนี้อย่างไร และมีความสามารถพิเศษอะไรบ้าง ผู้เล่นจะได้มีสมาธิกับบทบาทตัวละครที่ตนได้รับ และนำไปสู่การใช้ทักษะสื่อสารการแสดงอื่นๆ ในระหว่างเล่น เพื่อเอาชนะเกมตามเงื่อนไขของตัวละครที่ตนกำลังสวมบทบาทอยู่

3.2 กลศาสตร์การเล่าเรื่อง (Storytelling) เป็นกลศาสตร์การกระทำ (Action) ซึ่งผู้เล่นจะต้องเล่าเรื่อง เพื่อทำคะแนนในเกม หรือเพื่อนำไปสู่ขั้น (Level) ถัดไปในเกม และเมื่อผู้เล่นได้เล่นบอร์ดเกมที่มีกลศาสตร์การเล่าเรื่องเป็นประจำ ผู้เล่นก็จะได้ฝึกทักษะสื่อสารการแสดง ในส่วนของความสามารถในการใช้ภาษาพูด และความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการ นอกจากนี้ บอร์ดเกมที่มีกลศาสตร์การเล่าเรื่องยังสามารถนำมาใช้ในการเวิร์กชอป ค้นหาแนวทางการเล่าเรื่อง ในงานสื่อสารการแสดงต่างๆ ได้ด้วย

3.3 กลศาสตร์การลงมติ (Voting) เป็นกลศาสตร์การกระทำ (Action) ที่กำหนดให้ผู้เล่นต้องร่วมกันลงมติ เพื่อตัดสินใจการกระทำหรือไม่กระทำการใดสิ่งหนึ่ง หรือเพื่อเลือกผู้เล่นคนใดคนหนึ่ง ผู้เล่นสามารถนำทักษะสื่อสารการแสดงมาใช้เพื่อให้เกิดประโยชน์แก่ตนเองในเกมที่มีกลศาสตร์การลงมติได้ โดยการใช้ความสามารถด้านการพูดเพื่อโน้มน้าวการตัดสินใจลงมติของผู้เล่นคนอื่นๆ ประกอบกับทักษะสื่อสารการแสดงด้านอื่นๆ เพื่อให้ผู้เล่นแต่ละคนตัดสินใจลงมติ ในด้านที่เอื้อผลประโยชน์กับตนด้วย

#### 4. องค์ประกอบของบอร์ดเกมด้านการดำเนินเกม (Board Game Master)

จากการศึกษา พบว่าบทบาทของผู้ดำเนินเกม (Game Master) สำคัญมากในการเล่นบอร์ดเกม เพราะเป็นผู้แนะนำ อธิบายกติกา วิธีการเล่น ตลอดจนเงื่อนไขต่างๆ ในเกม หากมีผู้ที่เคยเล่นมาก่อนแล้ว ผู้ดำเนินเกมจะเป็นผู้กำหนดวิธีการเล่นแบบเฉพาะเจาะจงสำหรับการเล่นในครั้งนั้นๆ เพื่อให้ผู้เล่นทุกคนอยู่ภายใต้เงื่อนไขกติกาและบริบทของเรื่องราวในเกมเดียวกัน

ดังนั้น ผู้ดำเนินเกมนอกจากจะต้องเป็นผู้ที่มีความเชี่ยวชาญด้านบอร์ดเกมแล้ว จะต้องมีความสามารถในการเป็นผู้นำเกม และเข้าใจทักษะสื่อสารการแสดงด้วย จึงจะสามารถควบคุมเกมให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ของกิจกรรมได้

นอกจากนี้ ผู้เล่นบอร์ดเกมแต่ละคนอาจมีข้อจำกัดส่วนตัวที่แตกต่างกัน เช่น บางคนอาจจะเป็นคนมีบุคลิกภาพแบบเงียบๆ ไม่ค่อยแสดงออกความรู้สึก หรือบางคนอาจจะมีบทบาทการพูดมากเกินไปจนกระทั่งครอบงำการคิดและตัดสินใจของผู้เล่นคนอื่นทั้งหมด หรือบางคนอาจเป็นผู้มีสมาธิสั้น ซึ่งทั้งหมดล้วนเป็นอุปสรรคในกระบวนการบอร์ดเกมสำหรับพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดงทั้งสิ้น ผู้ที่

จะต้องควบคุมสถานการณ์ที่อาจเกิดขึ้นอย่างไม่คาดคิดในระหว่างกระบวนการของเกม ก็คือผู้ดำเนินเกม ที่จะต้องสามารถแก้ปัญหาต่างๆ ได้โดยไม่เข้าไปแทรกแซงการเล่นของกลุ่มผู้เล่นด้วย

## ปัญหานำวิจัยข้อที่ 2 การประยุกต์ใช้บอร์ดเกมเพื่อพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดงมีกระบวนการอย่างไร

กระบวนการประยุกต์ใช้บอร์ดเกมเพื่อพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดง มีดังนี้

### 1. เริ่มต้นด้วยเกมอุ่นเครื่อง (Introduction Games / Warm-Ups)

บอร์ดเกมที่ควรนำมาใช้เป็นเกมแรก จะต้องเป็นเกมที่มีคุณสมบัติเป็นการอุ่นเครื่อง เตรียมความพร้อมให้กับผู้เล่นก่อนเข้าสู่กิจกรรมการเล่นบอร์ดเกมเพื่อพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดงอย่างเต็มรูปแบบต่อไป

เกม Rory's Story Cubes เป็นเกมที่มีกลศาสตร์การเล่นเรื่องเป็นกลศาสตร์หลัก ซึ่งสามารถออกแบบวิธีการเล่น กำหนดธีมในการเล่นเรื่องเองได้ เมื่อนำมาใช้เป็นเกมอุ่นเครื่อง จึงสามารถออกแบบวิธีการเล่น และกำหนดธีมให้เหมาะสมกับการเริ่มต้นกิจกรรมได้ ดังนั้น เกม Rory's Story Cubes จึงเป็นเกมหนึ่งที่เหมาะสมสำหรับเป็นเกมแรกของกิจกรรม เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้เล่นได้แนะนำตัว ทำความรู้จักซึ่งกันและกัน รวมถึงละลายพฤติกรรม เตรียมความพร้อมก่อนเข้าสู่การพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดงต่างๆ ด้วยบอร์ดเกมในลำดับต่อไป

ในการเล่นเกม Rory's Story Cubes นี้ ควรจะแบ่งการเล่นออกเป็น 3 ช่วง เพื่อให้ผู้เล่นได้คุ้นเคยกับการใช้อุปกรณ์เกม และคุ้นเคยกับการพูดคุยกันผ่านบรรยากาศเกม ดังนี้

#### 1.1 เกมอุ่นเครื่อง ช่วงที่ 1 การแนะนำตัว

ในเกมอุ่นเครื่องช่วงแรก จะเป็นการแนะนำตัว โดยในเกม Rory's Story Cubes สามารถกำหนดธีมในการเล่นเรื่องได้ จึงสามารถนำมาใช้ให้ผู้เล่นเล่าเรื่อง โดยมีธีมเป็นการแนะนำตัวเอง เพื่อให้เพื่อนๆ รู้จัก

#### 1.2 เกมอุ่นเครื่อง ช่วงที่ 2 การมีปฏิสัมพันธ์กัน และอุ่นเครื่องทักษะความคิดสร้างสรรค์

ในเกมอุ่นเครื่องช่วงที่ 2 จะต้องให้ผู้เล่นที่ได้รู้จักกันไปอย่างคร่าวๆ ในช่วงก่อนหน้าแล้ว ได้มีปฏิสัมพันธ์กันมากขึ้น โดยการกำหนดธีมที่ไม่ใช่เรื่องส่วนตัวในอดีตของผู้เล่า และให้ผู้เล่ารับลูกเต๋าจากผู้เล่นคนอื่น แทนที่จะทอยเอง เพื่อให้เกิดปฏิสัมพันธ์กัน กล้าแก่งกัน กล้าเลือกลูกเต๋ามาให้กัน

### 1.3 เกมอุ้งเครื่อง ช่วงที่ 3 การเชื่อมโยงระหว่างผู้เล่น

ในเกมอุ้งเครื่องช่วงสุดท้าย จะไม่มีการเรียงลำดับอย่างเป็นระเบียบ โดยนำเกม Rory's Story Cubes ที่ทุกคนคุ้นเคยแล้วนั้นมาใช้ให้เกิดประโยชน์ โดยออกแบบการเล่าเรื่องให้ทุกคนผลัดกันเล่าเป็นเรื่องเดียวกัน เพื่อให้ทุกคนได้ฟังกันและกันมากขึ้น เนื่องจากต้องฟังเพื่อหาจังหวะรับเรื่องนั้นมาเป็นเรื่องของตนเองต่อๆ กัน

### 2. เข้าสู่เกมแนวตัดตัวเลือกที่มีกลศาสตร์การสวมบทบาท

บอร์ดเกมแนวตัดตัวเลือกที่มีกลศาสตร์การสวมบทบาทจะทำให้ผู้เล่นมีสมาธิอยู่กับเป้าหมายของตัวละครในเกม (Objective) ซึ่งเป็นพื้นฐานการแสดงที่สำคัญ ผู้เล่นจะต้องเอาชนะเกมตามเงื่อนไขของตัวละครที่ตนได้รับ แรงขับเคลื่อนของการกระทำต่างๆ ในเกมก็จะเกิดมาจากความต้องการนั่นเอง ซึ่งโดยส่วนมากจะต้องปกปิดสถานะที่แท้จริงของตน ไม่ให้ใครล่วงรู้บทบาทตัวละครที่ตนได้รับ ผู้เล่นจึงอาจจะต้องใช้ทักษะสื่อสารการแสดงอื่นๆ ประกอบเข้ามา เพื่อให้ชนะในเกม เช่น การพูดโน้มน้าวใจ การสังเกต ความจำ การควบคุมการแสดงอารมณ์และความรู้สึก ตลอดจนการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า โดยบอร์ดเกมที่ถูกเลือกมาใช้ในงานวิจัยนี้คือเกม Ultimate Werewolf

ในการนำเกม Ultimate Werewolf มาประยุกต์ใช้เพื่อพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดง ผู้ดำเนินเกมมีบทบาทสำคัญยิ่ง เพราะต้องกำหนดช่วงเวลาที่จะให้ผู้เล่นแต่ละคนได้มีโอกาสผลัดกันพูดทีละคน ซึ่งในตอนที่ได้พูดนั้น ผู้เล่นก็จะได้ฝึกทักษะการพูดเพื่อโน้มน้าวใจ การควบคุมการแสดงอารมณ์และความรู้สึก และการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า นอกจากนี้ ในขณะที่กำลังฟัง รวมถึงตลอดระยะเวลาในเกม ผู้เล่นทุกคนจะต้องสังเกตสิ่งที่เกิดขึ้นในเกมเพื่อจดจำมาวิเคราะห์ และหาหนทางชนะเกมตามเงื่อนไขของตัวละครที่ตนได้รับ

### 3. เข้าสู่เกมแนวตัดตัวเลือกที่มีกลศาสตร์การมีคู่หู

หลังจากที่ผู้เล่นได้รู้จักกับบอร์ดเกมแนวตัดตัวเลือกไปแล้ว ลำดับถัดมาก็จะเป็นบอร์ดเกมแนวตัดตัวเลือกที่ไม่ได้เน้นที่การสวมบทบาท แต่เน้นที่กลศาสตร์การมีคู่หู ซึ่งผู้เล่นจะต้องแยกประสาทสัมผัสในการคิดและการปฏิบัติหลายๆ อย่างพร้อมกัน นอกจากจะต้องหาคำตอบของปัญหาที่เป็นโจทย์ของเกมแล้ว ผู้เล่นจะต้องทำงานกันอย่างเป็นทีม โดยไม่รู้ว่าใครคือพวกของตัวเองอย่างแท้จริง กล่าวคือ ผู้เล่นจะต้องคิด วิเคราะห์ หาจุดเชื่อมโยงอย่างเป็นเหตุเป็นผล สังเกต และจดจำสิ่งที่เกิดขึ้น เพื่อค้นหาคำตอบที่ถูกต้อง และหาคนที่มีความหมายเดียวกันในเกมเพื่อร่วมมือกัน ในขณะที่ผู้เล่นฝ่ายที่เป็นตัวเลือกที่ถูกต้องก็จะต้องใช้ทักษะการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าไปด้วยระหว่างกระบวนการเล่นเกม

บอร์ดเกมแนวตัดตัวเลือกที่มีกลศาสตร์การมีคู่หู ที่นำมาประยุกต์ใช้เพื่อพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดง ในงานวิจัยนี้ คือเกม C.S. Files ซึ่งต้องปรับกลศาสตร์หลายๆ อย่างเพื่อให้ผู้เล่นได้ใช้ทักษะ



สื่อสารการแสดงมากเป็นพิเศษ โดยเฉพาะการเพิ่มกลศาสตร์การเล่าเรื่อง เพื่อให้ผู้เล่นได้พัฒนาทักษะด้านความคิดสร้างสรรค์ ความสามารถในการใช้ภาษาพูด และความกล้าแสดงออกด้วย

#### 4. เข้าสู่เกมที่เน้นไหวพริบ

เกมในลำดับสุดท้ายเป็นการประมวลทักษะที่ได้ใช้มาตลอดทั้งกิจกรรม คือ Spyfall ซึ่งต้องอาศัยความพร้อมของประสาทสัมผัส เพื่อให้รู้สึกตื่นตัวตลอดเวลา

ในเกมนี้ผู้เล่นจะต้องใช้ทักษะการสังเกต ทักษะการพูด มีความพร้อมของประสาทสัมผัส ทักษะความจำ ความคิดสร้างสรรค์ ตลอดจนการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า ไม่ว่าจะได้รับบทบาทใดในเกมก็ตาม

#### 5. สนทนาหลังจบกิจกรรม

ในการประยุกต์ใช้บอร์ดเกมเพื่อพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดง ผู้ดำเนินเกมจะเป็นผู้ทำหน้าที่อธิบายกฎ กติกา เงื่อนไขต่างๆ รวมถึงวิธีการเล่นเกมให้กับผู้เล่น เพื่อให้ผู้เล่นเข้าใจกฎ กติกา วิธีการเล่น และเปิดโอกาสให้ผู้เล่นบอร์ดเกมในกิจกรรมนี้ได้ใช้ทักษะสื่อสารการแสดงด้านใดด้านหนึ่ง หรือหลายๆ ด้าน มากเป็นพิเศษในเกม ดังนั้นเมื่อจบกิจกรรมทั้งหมดแล้ว ก็จะต้องมีการสนทนากับผู้เล่นเพื่อค้นหาว่าผู้เล่นได้ใช้ทักษะสื่อสารการแสดงตรงตามเป้าหมายที่ได้วางไว้หรือไม่ และหากได้ใช้ ได้ใช้มากหรือน้อยอย่างไร หรือหากไม่ได้ใช้ ก็จะได้บันทึกไว้เพื่อหาวิธีการแก้ไขปัญหาดังกล่าวในการจัดกิจกรรมครั้งต่อไป เป็นการสรุปกิจกรรม

### อภิปรายผล

การวิจัยเรื่อง “การประยุกต์ใช้บอร์ดเกมเพื่อพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดง” เป็นการวิจัยประยุกต์ที่ได้ทดลองนำกระบวนการของบอร์ดเกมมาประยุกต์ใช้ในการพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดง ผู้วิจัยได้ศึกษาเกี่ยวกับลักษณะของเกมการแสดงเทียบเคียงกับองค์ประกอบของบอร์ดเกม และได้สังเกตเห็นความสัมพันธ์ของบอร์ดเกมกับทักษะสื่อสารการแสดง ซึ่งเป็นความสัมพันธ์ที่เป็นเหตุเป็นผลทั้ง 2 ด้าน กล่าวคือ บอร์ดเกมสามารถส่งเสริมทักษะสื่อสารการแสดงได้ และในขณะเดียวกันทักษะสื่อสารแสดงก็สามารถส่งเสริมการเล่นบอร์ดเกมได้ด้วย

จากผลการวิจัยพบว่าในบอร์ดเกมหลายๆ สามารถนำไปสู่การใช้ทักษะสื่อสารแสดงมากกว่า 1 ทักษะเสมอ เนื่องจากผู้เล่นบอร์ดเกมจะต้องมีการทำงานร่วมกันในหลายส่วน ได้แก่ ความคิด การสังเกต การพูด การแสดงออกต่างๆ เป็นต้น เมื่อเล่นบอร์ดเกมที่มีองค์ประกอบแต่ละด้านส่งเสริมทักษะสื่อสารการแสดง ผู้เล่นก็จะสามารถพัฒนาทักษะสื่อสารแสดงได้

ทั้งนี้ สามารถอภิปรายผลโดยแบ่งเป็น 2 ประเด็น ได้แก่ ความสัมพันธ์ของทักษะสื่อสารแสดงกับบอร์ดเกม และกระบวนการประยุกต์ใช้บอร์ดเกมเพื่อพัฒนาทักษะสื่อสารแสดง ดังนี้

## ประเด็นที่ 1 ความสัมพันธ์ของทักษะสื่อสารการแสดงกับบอร์ดเกม

ความสัมพันธ์ระหว่างทักษะสื่อสารการแสดงในแต่ละทักษะกับการเล่นบอร์ดเกมแต่ละเกม มีความสัมพันธ์เชื่อมโยงกันอย่างเป็นเหตุเป็นผลกันทั้งสองด้าน กล่าวคือการเล่นบอร์ดเกมสามารถนำไปสู่ประยุกต์ใช้ในการฝึกทักษะสื่อสารการแสดง ผู้ที่เล่นบอร์ดเกมที่มีองค์ประกอบส่งเสริมทักษะสื่อสารการแสดงเป็นประจำ ก็จะมีทักษะสื่อสารการแสดง และในอีกด้านหนึ่ง ทักษะสื่อสารการแสดงสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการเล่นบอร์ดเกม ผู้ที่มีทักษะสื่อสารการแสดงและฝึกทักษะสื่อสารการแสดงด้วยกระบวนการอื่นๆ มาแล้ว ก็จะสามารถเล่นบอร์ดเกมได้ดี มีคุณสมบัติที่ได้เปรียบผู้เล่นบอร์ดเกมคนอื่นๆ ในบางทักษะที่เกี่ยวข้องกับการแสดง

จากผลการวิจัยพบว่า กระบวนการของบอร์ดเกมสามารถส่งเสริมทักษะสื่อสารการแสดงได้ 10 ทักษะ โดยองค์ประกอบของบอร์ดเกมที่ส่งเสริมทักษะสื่อสารการแสดง ประกอบไปด้วย องค์ประกอบ 4 ด้าน ด้วยกัน ในการอภิปรายผลในประเด็นความสัมพันธ์ของทักษะสื่อสารการแสดง ผู้วิจัยจะอภิปรายด้วยองค์ประกอบของบอร์ดเกมที่ย่อยที่สุด คือ องค์ประกอบด้านกลศาสตร์ของบอร์ดเกม โดยองค์ประกอบด้านกลศาสตร์ของบอร์ดเกมที่ส่งเสริมทักษะสื่อสารการแสดง ได้แก่ กลศาสตร์การสวมบทบาท กลศาสตร์การเล่าเรื่อง กลศาสตร์ความจำ และกลศาสตร์การลงมติ

### 1. ความสัมพันธ์ระหว่างทักษะสื่อสารการแสดงกับกลศาสตร์การสวมบทบาท (Role-Playing)

กลศาสตร์การสวมบทบาทเป็นองค์ประกอบของบอร์ดเกมที่ทำให้บอร์ดเกมมีลักษณะเป็นบันเทิงคดีที่มีโครงสร้างแบบละคร กล่าวคือ มีตัวละคร มีการกระทำของตัวละคร ที่นำไปสู่การขัดแย้งและคลี่คลายในตอนจบ โดยโครงเรื่องจะถูกกำหนดตอนต้นเรื่องไว้แล้วด้วยโครงเรื่องของบอร์ดเกม จากนั้นเรื่องราวจะถูกเล่าต่อโดยการกระทำของตัวละครที่รับบทบาทโดยผู้เล่นบอร์ดเกมแต่ละคน

บอร์ดเกมที่มีกลศาสตร์การสวมบทบาท จึงมีความคล้ายกันมากกับการแสดงละครคอนสแตด (Improvisation) ที่มีการกำหนดรายละเอียดของเหตุการณ์ไว้เพียงคร่าวๆ เช่น สถานการณ์ ตัวละคร แต่ไม่มีบทพูดและรายละเอียดในฉาก แต่ความแตกต่างกันระหว่างการแสดงละครคอนสแตดกับบอร์ดเกมคือวิธีการแสดง การแสดงละครคอนสแตดจะมีการแสดงโดยใช้พื้นที่และเข้าสู่บทบาทด้วยกระบวนการของแบบฝึกหัดการแสดง ส่วนการเล่นบอร์ดเกมที่มีกลศาสตร์การสวมบทบาทจะเป็นเพียงการทดลองเข้าสู่บทบาทโดยการนั่งล้อมวงเล่นกันบนโต๊ะเท่านั้น

ในการเล่นบอร์ดเกมที่มีกลศาสตร์การสวมบทบาท ผู้เล่นจะได้เข้าใจวิธีการคิดในการแสดงละครคอนสแตด แม้อาจจะไม่ได้เข้าถึงบทบาทตัวละคร เพราะผู้เล่นเกมยังแสดงออกด้วยบุคลิกของตัวเอง แต่ผู้เล่นก็จะสามารถฝึกสมาธิ การอยู่กับเป้าหมายของตัวละคร เนื่องจากแต่ละตัวละครก็จะมีความต้องการในเกมแตกต่างกัน ตัวละครบางตัวจำเป็นต้องเอาชนะคนเดียว ตัวละครบางตัวอาจต้อง

ชนะพร้อมกับผู้เล่นคนอื่นบางคน ตัวละครบางตัวอาจชนะเกมด้วยการอยู่รอดเป็นคนสุดท้าย ในขณะที่ตัวละครบางตัวในเรื่องราวของเกมเดียวกันอาจชนะเกมด้วยการตายก่อนตัวละครอีกตัว เป็นต้น

บอร์ดเกมที่มีกลศาสตร์การสวมบทบาท มีความสัมพันธ์กับทักษะสื่อสารการแสดงด้านต่างๆ ดังนี้

- ความสามารถในการใช้ภาษาพูด ถูกใช้ในบอร์ดเกมที่มีกลศาสตร์การสวมบทบาทในด้านการพูดเพื่อโน้มน้าวใจ การพูดแสดงความคิดเห็น การพูดแสดงผลการวิเคราะห์ในเกม และการพูดเพื่อสื่อสารต่างๆ ไปในระหว่างเกม

- ความพร้อมของอารมณ์และความรู้สึก ถูกใช้ในบอร์ดเกมที่มีกลศาสตร์การสวมบทบาท เนื่องจากผู้เล่นต้องควบคุมการแสดงออกให้พอเหมาะ เพื่อซ่อนความต้องการสูงสุดที่แท้จริงของตัวละคร มิเช่นนั้นอาจถูกผู้เล่นอื่นขัดขวางเพราะมีความต้องการสูงสุดขัดแย้งกัน

- ความพร้อมของประสาทสัมผัส ถูกใช้ในบอร์ดเกมที่มีกลศาสตร์การสวมบทบาทเนื่องจากต้องมีความตื่นตัวตลอดเวลา และต้องสามารถทำหลายๆ อย่างพร้อมๆ กัน ทั้งคิดวิเคราะห์ แสดงออก อารมณ์และความรู้สึก กับกระทำตามความต้องการของตัวละคร

- สมานิติ เป็นทักษะสื่อสารการแสดงที่ถูกใช้ในบอร์ดเกมที่มีกลศาสตร์การสวมบทบาทมากที่สุด เพราะผู้เล่นต้องมีสมานิติอยู่กับความต้องการของตัวละคร เช่นเดียวกับนักแสดงที่ต้องมีสมานิติอยู่กับบทบาทของตัวละครที่ตนได้รับ

- ความสามารถในการสังเกต จะต้องถูกนำมาใช้ในบอร์ดเกมที่มีกลศาสตร์การสวมบทบาท โดยสังเกตรายละเอียดที่เกิดขึ้น อาทิปฏิกิริยาต่างๆ ของผู้เล่นคนอื่นๆ เพื่อวิเคราะห์บทบาทตัวละครที่ผู้เล่นคนอื่นๆ ได้รับ

- ความจำ เป็นทักษะที่ถูกนำมาใช้ในบอร์ดเกมที่มีกลศาสตร์การสวมบทบาท เมื่อผู้เล่นต้องวิเคราะห์บทบาทตัวละครของผู้อื่น จะต้องใช้ความจำเข้ามาเป็นตัวช่วยในการเก็บข้อมูลไปวิเคราะห์ รวมถึงช่วยในการตัดสินใจกระทำหรือไม่กระทำอะไรบางอย่าง

- ความเข้าใจ ในบอร์ดเกมที่มีกลศาสตร์การสวมบทบาท ผู้เล่นที่มีความเข้าใจภาพรวมของเหตุการณ์มาก่อนแล้ว หรือสามารถทำความเข้าใจได้อย่างรวดเร็ว จะได้เปรียบในเกม เนื่องจากมีข้อมูลที่เป็นโครงสร้างของสถานการณ์สมมติมาล่วงหน้า นอกจากนี้การเล่นบอร์ดเกมที่มีกลศาสตร์การสวมบทบาทโดยไม่เคยรู้รายละเอียดในภาพรวมของสถานการณ์มาก่อน ก็สามารถทำให้ผู้เล่นเกิดความเข้าใจได้อย่างรวดเร็ว ภายในระยะเวลาของเกม

- การแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า ในบอร์ดเกมที่มีกลศาสตร์การสวมบทบาท ผู้เล่นอาจจะต้องซ่อนบทบาทของตน หรือต้องโกหกหลอกลวง ทักษะการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า จะทำให้ผู้เล่นสามารถตอบคำถามต่างๆ ได้อย่างรวดเร็ว มีสติ มีไหวพริบ กล่าวคือ ผู้ที่เล่นบอร์ดเกมที่มีกลศาสตร์

การสวมบทบาทเป็นประจำ จะมีไหวพริบในการแก้ปัญหาเฉพาะหน้า โดยเฉพาะในด้านการตอบคำถามอย่างรวดเร็ว และผู้ที่มีทักษะนี้ก็จะสามารถรับมือกับกลศาสตร์การสวมบทบาทได้ดี

## 2. ความสัมพันธ์ระหว่างทักษะสื่อสารการแสดงกับกลศาสตร์การเล่าเรื่อง (Storytelling)

ในเกมการแสดง มีกลุ่มเกมเล่าเรื่อง ซึ่งคล้ายกันกับบอร์ดเกมที่มีกลศาสตร์การเล่าเรื่อง นักการละครบางกลุ่มแยกเกมการแสดงกลุ่มเกมเล่าเรื่อง (Story Telling Games) ออกจากการแสดงละครคนสด (Impro / Improvisation) เพื่อเน้นที่ทักษะที่ถูกพัฒนา โดยไม่ได้จำกัดอยู่ที่วิธีการแสดงละครคนสดเท่านั้น เกมการแสดงกลุ่มนี้ จะเป็นตัวช่วยให้สามารถเล่าเรื่องได้อย่างผ่อนคลาย แก้ปัญหาความกดดันในการสื่อสารผ่านการเล่าเรื่อง (Johnstone, 2012)

ในบอร์ดเกมที่มีกลศาสตร์การเล่าเรื่อง ผู้เล่นได้พัฒนาทักษะสื่อสารการแสดงในด้านความสามารถในการใช้ภาษาพูด และความคิดสร้างสรรค์ ดังนี้

- ความสามารถในการใช้ภาษาพูด ในการเล่นบอร์ดเกมที่มีกลศาสตร์การเล่าเรื่อง จะเกิดขึ้นจากความพยายามเล่าเรื่องในกระบวนการของบอร์ดเกม ซึ่งต้องมีการคิดเรียบเรียงวิธีการพูดอย่างเป็นระบบ ร้อยเรียงเรื่องราวให้เชื่อมโยงกันและน่าสนใจ เมื่อเล่นบอร์ดเกมที่มีกลศาสตร์นี้ก็จะได้มีโอกาสฝึกทักษะความสามารถในการใช้ภาษาพูด อีกทั้งในทางกลับกัน ผู้ที่มีความสามารถในการใช้ภาษาพูดอยู่แล้ว เช่นนักแสดง พิธีกร ก็จะสามารถเล่นบอร์ดเกมกลุ่มที่มีกลศาสตร์การเล่าเรื่องได้ดี

ความสัมพันธ์ระหว่างกลศาสตร์การเล่าเรื่องกับทักษะสื่อสารการแสดงด้านความสามารถในการใช้ภาษาพูดจึงเป็นไปอย่างส่งเสริมกันและกัน

- ความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการ จากการเล่นบอร์ดเกมกลุ่มที่มีกลศาสตร์การเล่าเรื่อง เกิดขึ้นจากความพยายามในการร้อยเรียงเรื่องราว จากโจทย์ที่ได้รับ การเล่นบอร์ดเกมที่มีองค์ประกอบดังกล่าวอย่างต่อเนื่อง จะทำให้เป็นผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการ

## 3. ความสัมพันธ์ระหว่างทักษะสื่อสารการแสดงกับบอร์ดเกมที่มีกลศาสตร์ความจำ (Memory)

กลศาสตร์ความจำ เป็นกลศาสตร์ที่กำหนดให้ผู้เล่นต้องใช้ทักษะความจำ โดยทักษะความจำนี้จัดเป็นทักษะสื่อสารการแสดงอย่างหนึ่ง นักแสดงจะนำทักษะความจำนี้ไปใช้ในการจดจำข้อมูลต่างๆ ในชีวิตประจำวันมาใช้ในการแสดง รวมถึงใช้ในการจำบทพูด และวิธีการแสดงในฉากแต่ละฉากด้วย

การเล่นบอร์ดเกมที่มีกลศาสตร์ความจำ ผู้เล่นจะต้องใช้ความจำในระหว่างการเล่น ทำให้ผู้เล่นได้ฝึกความจำในระหว่างกระบวนการของบอร์ดเกม และในทางกลับกัน ผู้เล่นที่มีความจำดี ก็จะเล่นบอร์ดเกมที่มีกลศาสตร์ความจำเป็นองค์ประกอบได้ดีด้วย

#### 4. ความสัมพันธ์ระหว่างทักษะสื่อสารการแสดงกับบอร์ดเกมที่มีกลศาสตร์การลงมติ (Voting)

การลงมติ เป็นกลศาสตร์การกระทำหนึ่งในกระบวนการของบอร์ดเกม ซึ่งกำหนดให้การตัดสินใจเป็นไปตามเสียงส่วนมากของกลุ่ม ดังนั้น ผู้เล่นจะต้องใช้ทักษะต่างๆ ในการกระทำให้ผู้เล่นส่วนมากในกลุ่ม ตัดสินใจในทิศทางเดียวกับตน

ความสัมพันธ์ระหว่างทักษะสื่อสารการแสดงแต่ละด้านกับบอร์ดเกมที่มีกลศาสตร์การลงมติดังนี้

- ความสามารถในการใช้ภาษาพูด กับเกมที่มีกลศาสตร์การลงมติ มีความสัมพันธ์กัน เนื่องจากการเล่นบอร์ดเกมที่มีกลศาสตร์การลงมติ ผู้เล่นจะต้องโน้มน้าวใจกัน ด้วยการพูด ดังนั้น บอร์ดเกมที่มีกลศาสตร์การลงมติดึงเป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เล่นได้ใช้ทักษะการพูดโน้มน้าวใจ ในขณะเดียวกันผู้ที่มีทักษะการพูด สามารถเรียบเรียงความคิดและสื่อสารด้วยภาษาพูดได้ดี ก็จะสามารถโน้มน้าวใจผู้อื่นได้ และเป็นประโยชน์ในการนำมาประยุกต์ใช้กับการเล่นบอร์ดเกมที่มีองค์ประกอบดังกล่าว

- ความพร้อมของอารมณ์และความรู้สึก อาจถูกนำมาใช้ประกอบกับการพูดโน้มน้าวใจด้วย เพราะผู้เล่นจะต้องปิดบังความรู้สึกที่แท้จริงที่เกิดขึ้น และแสดงออกอารมณ์และความรู้สึกอีกรูปแบบหนึ่งเพื่อให้ผู้เล่นคนอื่นๆ ได้รู้สึกคล้อยตามและลงมติตามความต้องการของตนได้สำเร็จ

ในการคัดเลือกบอร์ดเกมมาใช้เพื่อส่งเสริมทักษะสื่อสารการแสดงจึงสามารถพิจารณาจากองค์ประกอบด้านกลศาสตร์ของบอร์ดเกมเพื่อให้เกิดการใช้ทักษะสื่อสารการแสดงในด้านต่างๆ ได้ และในการประยุกต์บอร์ดเกมเพื่อนำมาใช้พัฒนาทักษะสื่อสารการแสดงก็สามารถเลือกกลศาสตร์ของบอร์ดเกม 4 กลศาสตร์ข้างต้น มาเพิ่มเติมในกระบวนการบอร์ดเกม เพื่อให้เกิดการใช้ทักษะสื่อสารการแสดงด้านที่ต้องการ หรืออาจเลือกเน้นกลศาสตร์ใดกลศาสตร์หนึ่งขึ้นมาตามทักษะที่ต้องการให้เกิดการนำมาใช้ในกระบวนการของบอร์ดเกม โดยให้ผู้ดำเนินเกมเป็นผู้นำให้เกิดการใช้กลศาสตร์นั้นๆ ในเกม

#### ประเด็นที่ 2 กระบวนการประยุกต์ใช้บอร์ดเกมเพื่อพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดง

ในกระบวนการประยุกต์ใช้บอร์ดเกมเพื่อพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดงที่ผู้วิจัยได้สรุปผลไว้แล้ว มีทั้งสิ้น 5 ขั้นตอนด้วยกัน ได้แก่ 1. เริ่มต้นด้วยเกมอุ่นเครื่อง 2. เข้าสู่เกมแนวตัดตัวเลือกที่มีกลศาสตร์การสวมบทบาท 3. เข้าสู่เกมแนวตัดตัวเลือกที่มีกลศาสตร์การมีคู่หู 4. เข้าสู่เกมที่เน้นไหวพริบ และ 5. สนทนาเมื่อจบกิจกรรม โดยในประเด็นนี้ ผู้วิจัยจะอภิปรายร่วมกับแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ด้วยเกม ได้แก่ การจำแนกระดับการเรียนรู้ ทฤษฎีเงื่อนไขการเรียนรู้ ดังนี้

### ขั้นตอนที่ 1 เริ่มต้นกระบวนการด้วยเกมอุ่นเครื่อง (Introduction Games / Warm-Ups)

การเริ่มต้นเกมการแสดง มักจะเริ่มต้นด้วยการเล่นเกมที่เป็นการละลายพฤติกรรม แนะนำตัว ทำความรู้จักกับผู้ร่วมกิจกรรม ผู้ฝึกสอนหรือผู้นำกิจกรรม และเตรียมความพร้อมก่อนเข้าสู่กิจกรรม ในการเริ่มต้นกระบวนการประยุกต์ใช้บอร์ดเกมเพื่อพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดงจึงได้ยกเอาวิธีการดังกล่าว มาประยุกต์ใช้ในลักษณะเดียวกัน

บอร์ดเกมที่เป็นเกมอุ่นเครื่อง ควรฝึกทักที่เข้าใจง่าย อุปกรณ์การเล่นที่ผู้เล่นคุ้นเคย และมีกลศาสตร์ที่ทำให้ผู้เล่นได้มีโอกาสแนะนำตัว เช่น เกม Rory's Story Cubes หรือเกมลูกเต๋าเล่าเรื่อง ซึ่งมีอุปกรณ์เป็นลูกเต๋า ซึ่งทุกคนรู้จักวิธีการใช้ลูกเต๋ายอยู่แล้ว และกลศาสตร์ของเกมนี้คือกลศาสตร์การเล่าเรื่อง (Storytelling) ผู้จัดกระบวนการสามารถกำหนดธีมในการเล่าเรื่องให้กับผู้เล่นเกม ให้เป็นการแนะนำตัว เพื่อทำความรู้จักกัน ตามขั้นตอนของการอุ่นเครื่อง

ในขั้นตอนนี้ จัดเป็นพฤติกรรมการเรียนรู้ในระดับของการจดจำ (Remembering) และทำความเข้าใจ (Understanding) โดยการจำและทำความเข้าใจเกี่ยวกับวิธีการเล่นเกม ซึ่งนำไปสู่การทำความเข้าใจกับกระบวนการกิจกรรมอย่างคร่าวๆ ก่อน โดยอุปกรณ์ของเกมแรก ประกอบกับการอธิบายวิธีการเล่นเกม จะช่วยเร่งเร้าความสนใจ (Gain Attention) ของผู้เล่นให้สนใจกิจกรรม และเป็นการบอกรวัตถุประสงค์ (Specify Objective) ของกิจกรรมได้

### ขั้นตอนที่ 2 เข้าสู่กระบวนการบอร์ดเกมแนวตัดตัวเลือก (Deduction) ที่มีกลศาสตร์การสวมบทบาท (Role-Playing)

จากผลการวิเคราะห์ พบว่าบอร์ดเกมแนวตัดตัวเลือก และกลศาสตร์การสวมบทบาท สามารถส่งเสริมทักษะสื่อสารการแสดงโดยครอบคลุมทักษะมากที่สุด จึงเป็นที่น่าสนใจในการนำมาใช้ในกระบวนการประยุกต์ใช้บอร์ดเกมเพื่อพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดง นอกจากนี้ ตัวอย่างบอร์ดเกมที่มีคุณสมบัติดังกล่าว คือเกมมนุษย์หมาป่าหรือเกม Ultimate Werewolf เป็นบอร์ดเกมที่มีชื่อเสียงมาก ผู้เล่นบอร์ดเกมหลายคนเริ่มต้นรู้จักบอร์ดเกมจากเกมนี้ กระบวนการฝึกนักแสดงในปัจจุบัน บางครั้งก็ได้หยิบยืมวิธีการของเกมนี้ไปใช้เป็นแบบฝึกหัด ผู้เล่นจึงน่าจะมีความคุ้นเคยกับเกมนี้มาบ้าง หรือหากไม่รู้จักมาก่อนเลย เกมนี้ก็ฝึกทักที่เข้าใจง่าย บรรยากาศที่ตื่นเต้นสนุกสนาน รั้าให้ผู้เล่นสนใจ และเกิดการเรียนรู้ได้รวดเร็ว ดังนั้นจึงสามารถนำมาใช้ในกระบวนการเป็นลำดับที่ 2 หลังจากที่ได้ละลายพฤติกรรมและทำความรู้จักกับผู้เล่นแล้ว

ในขั้นตอนนี้ ผู้เล่นจะได้ประยุกต์ทักษะสื่อสารการแสดงที่ตนมีอยู่แล้ว มาใช้ในกระบวนการของเกม เป็นพฤติกรรมการเรียนรู้ในระดับการประยุกต์ใช้ (Applying) ตามแนวคิดเรื่องระดับการเรียนรู้ของบลูม (Bloom's Taxonomy) คือมีการประยุกต์ทักษะสื่อสารการแสดงด้านต่างๆ ที่กลศาสตร์ของบอร์ดเกมกำหนดมาใช้ในกระบวนการเล่นเกมที่ถูกคัดเลือกมา โดยมีการเร่งเร้า

ความสนใจ (Gain Attention) ทบทวนความรู้เดิม (Active Prior Knowledge) และนำเสนอเนื้อหาใหม่ (Present New Information) ตามทฤษฎีเงื่อนไขการเรียนรู้ (Cognitive of Learning) ของโรเบิร์ต กายเอ่ (Robert Gagne) กล่าวคือ เกมที่ถูกเลือกในขั้นตอนนี้ เช่น เกมมนุษย์หมาป่า เป็นการเร่งเร้าความสนใจด้วยการอธิบายวิธีการเล่นเกมให้น่าสนใจ มีการทบทวนความรู้เดิมซึ่งหมายถึงทบทวนกติกา ที่ผู้เล่นส่วนหนึ่งอาจเคยรู้มาแล้ว และนำเสนอเนื้อหาใหม่โดยอธิบายกติกาการเล่นสำหรับผู้เล่นที่ยังไม่เคยเล่นเกมนี้มาก่อน รวมถึงนำเสนอกติกาที่เพิ่มเติมดัดแปลงไป เป็นกฎประจำบ้าน (House Rules) เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้เล่นได้ใช้ทักษะสื่อสารการแสดงในเกมนี้

ขั้นตอนที่ 3 เข้าสู่กระบวนการบอร์ดเกมแนวตัดตัวเลือก (Deduction) ที่มีกลศาสตร์การมีคู่หู (Partnership)

หลังจากที่ผู้เล่นได้รู้จักกับบอร์ดเกมแนวตัดตัวเลือกไปแล้ว เมื่อเพิ่มกลศาสตร์การมีคู่หูเข้าไป ผู้เล่นจะได้รู้สึกถึงรูปแบบการแข่งขันในอีกลักษณะหนึ่ง ที่มีใช้ตัวใครตัวมัน แต่มีการร่วมมือกันเกิดขึ้น

อย่างไรก็ตาม กลศาสตร์การมีคู่หูในบอร์ดเกมแนวตัดตัวเลือก มักจะเป็นคู่หูที่ผู้เล่นไม่รู้ตัว ดังนั้นจะต้องสืบกันเองว่าใครคือคู่หูของตน ในขั้นตอนนี้ผู้เล่นจะต้องใช้ความคิดวิเคราะห์เพิ่มมากขึ้น มีการเปิดประสาทสัมผัสและใช้สมาริมากขึ้น ตัวอย่างเช่นในงานวิจัยนี้เลือกเกมเปิดแฟ้มคดีฆาตกรรมปริศนา หรือเกม C.S. Files นอกจากจะมีคุณสมบัติดังกล่าวข้างต้นมาแล้ว อุปกรณ์ของเกมนี้มีการดหลายชุด ซึ่งจัดเป็นการเร่งเร้าความสนใจ (Gain Attention) ของผู้เล่นมากขึ้น นอกจากนี้กลศาสตร์ที่เพิ่มเข้ามาก็จัดเป็นการนำเสนอเนื้อหาใหม่ (Present New Information) และชี้แนะแนวทางการเรียนรู้ (Guide Learning) เพื่อให้ผู้เล่นเกิดการเรียนรู้และพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดงในด้านที่เฉพาะเจาะจงมากขึ้น และเปิดโอกาสให้ผู้เล่นได้ใช้ทักษะสื่อสารการแสดงด้านต่างๆ ในกระบวนการการเล่นบอร์ดเกมนี้ด้วย

ขั้นตอนที่ 4 เข้าสู่กระบวนการบอร์ดเกมที่เน้นไหวพริบ

บอร์ดเกมที่เน้นไหวพริบ ในงานวิจัยนี้คือเกมสุดยอดสายลับ เป็นการประมวลทักษะสื่อสารการแสดงที่ได้ใช้มาทั้งหมดในวันนั้น ประกอบกับการเปิดการรับรู้ (Awareness) ตลอดเวลา ทำให้พร้อมสำหรับการตอบโต้ ซึ่งในเกมนี้จะทำให้ผู้เล่นมีความตื่นตัว สามารถขยายการรับรู้ทางประสาทสัมผัสได้อีก

ในขั้นตอนนี้หากเทียบกับแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ จัดเป็นการเรียนรู้ในระดับการประยุกต์ใช้ (Applying) ตามการจัดจำแนกการเรียนรู้ของบลูม (Bloom's Taxonomy) โดยบูรณาการทักษะสื่อสารการแสดงหลายทักษะเข้าด้วยกัน เพื่อให้เกิดการพัฒนาทักษะต่างๆ ประกอบเข้ากับทฤษฎีเงื่อนไขการเรียนรู้ (Cognitive of Learning) ของโรเบิร์ต กายเอ่ คือมีการเร่งเร้าความสนใจ (Gain Attention) ด้วยวิธีการเล่นเกมที่ตื่นเต้น ชี้แนะแนวทางการเรียนรู้ (Guide Learning) ด้วย

การเปิดโอกาสให้ผู้เล่นได้เรียนรู้วิธีการสื่อสาร และใช้ทักษะสื่อสารการแสดงต่างๆ ตลอดกระบวนการ และเลือกใช้บางทักษะในบางขั้นตอน และกระตุ้นการตอบสนองบทเรียน (Elicit Response) เกิดจากการทดลองลงมือปฏิบัติด้วยตนเองโดยการเล่นเกม

ขั้นตอนที่ 5 สรุปกระบวนการด้วยการสนทนาหลังจบกิจกรรม

ขั้นตอนสุดท้ายนี้เป็นการสนทนาหลังจบกระบวนการประยุกต์ใช้บอร์ดเกมเพื่อพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดง เพื่อวัดผลที่เกิดขึ้นจากกิจกรรม ว่าผู้เล่นได้ใช้ทักษะสื่อสารการแสดงหรือไม่ และใช้ทักษะใดบ้าง ผู้เล่นเกิดการพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดงหรือไม่ และผู้เล่นคิดว่าจะสามารถนำไปใช้ได้หรือไม่ อย่างไร เป็นการสรุปจบกิจกรรม

ในขั้นตอนนี้ ตามการจัดจำแนกระดับการเรียนรู้ของบลูม เรียกได้ว่าเป็นขั้นตอนที่เกิดการเรียนรู้ในระดับการประเมิน (Evaluating) คือเป็นการประเมินตนเอง และให้ผู้อื่นประเมิน ระหว่างการสนทนา เพื่อวัดผลจากกิจกรรมว่ามีการพัฒนาทักษะอย่างไรบ้าง

นอกจากนี้ จากทฤษฎีเงื่อนไขการเรียนรู้ (Cognitive of Learning) กล่าวได้ว่า การสนทนาหลังจบกิจกรรมเป็นขั้นตอนการให้ข้อเสนอแนะ (Provide Feedback) ทั้งจากผู้เล่นที่มีให้กับผู้วิจัย เพื่อนำมาใช้ในการสรุปผลการวิจัย และการให้ข้อเสนอแนะกับตัวผู้เล่นเอง โดยมาจากผู้เล่นคนอื่นๆ และจากผู้ดำเนินเกมหรือผู้ควบคุมการฝึกทักษะสื่อสารการแสดงด้วยบอร์ดเกม เพื่อวิเคราะห์ความก้าวหน้าของการใช้ทักษะสื่อสารการแสดงจากก่อนและหลังกิจกรรม และเป็นการสรุปและนำไปใช้ (Review and Transfer) เพื่อวิเคราะห์ว่าผู้เล่นได้ใช้ทักษะสื่อสารการแสดงใดบ้างในบอร์ดเกม เพื่อนำมาใช้ในการเล่นบอร์ดเกมครั้งต่อไปเพื่อให้เกิดการพัฒนาทักษะนั้นๆ และนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันและการทำงานได้จริง ทั้งที่เกี่ยวข้องกับสื่อสารการแสดงหรือไม่เกี่ยวข้องก็ตาม

อย่างไรก็ตามกระบวนการประยุกต์ใช้บอร์ดเกมเพื่อพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดงนี้ควรมีการนำมาทำซ้ำในผู้เล่นกลุ่มเดิมอีก เพื่อให้ผู้เล่นได้พัฒนาทักษะสื่อสารการแสดงนั้นๆ และมีการให้ข้อเสนอแนะเป็นการติดตามความก้าวหน้าของพัฒนาการที่เกิดขึ้นกับทักษะสื่อสารการแสดง รวมถึงการนำทักษะสื่อสารการแสดงที่ได้พัฒนาในกระบวนการการประยุกต์ใช้บอร์ดเกมเพื่อพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดงไปใช้ ว่าผู้เล่นได้นำประโยชน์ที่ได้รับไปใช้อย่างไรบ้าง

## ข้อเสนอแนะ

### 1. ข้อเสนอแนะในเชิงวิชาการ

- ในการสอนวิชาการแสดง สามารถนำกระบวนการประยุกต์ใช้บอร์ดเกมเพื่อพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดงไปใช้ได้ เช่น นำไปเป็นเกมอุ่นเครื่อง (Introduction Games / Warm Ups) เพื่อ



เตรียมความพร้อมของทักษะภายในของผู้เล่นก่อนเริ่มกระบวนการฝึกนักแสดงด้วยแบบฝึกหัดอื่นๆ ที่ใช้อยู่แล้ว หรือนำบอร์ดเกมที่มีกลศาสตร์การสวมบทบาทมาใช้แทนการแสดงละครคอนสตรัค เป็นต้น

- สามารถศึกษาเพิ่มเติมเกี่ยวกับความอิสระและการใช้พื้นที่อิสระ (Free Space) แทนพื้นที่โต๊ะหรือกระดานของบอร์ดเกม และต่อยอดเป็นงานวิจัยต่อไป

## 2. ข้อเสนอแนะเชิงปฏิบัติการ

- การนำบอร์ดเกมไปใช้ในการฝึกนักแสดงก่อนเข้าสู่บทบาท ในกรณีที่มีบทละครมาให้แล้ว และนักแสดงจำเป็นต้องศึกษาเพิ่มเติมในประเด็นใดประเด็นหนึ่ง สามารถเลือกบอร์ดเกมที่เกี่ยวข้องกับประเด็นนั้น หรือออกแบบบอร์ดเกมใหม่โดยปรับจากกลศาสตร์เดิมของเกม เพื่อให้บอร์ดเกมนั้นเล่าเรื่องราวรวมของประเด็นนั้นๆ ได้

- การนำบอร์ดเกมไปใช้ในการออกแบบสร้างสรรค์ละครเวทีจากบอร์ดเกม จะต้องศึกษาเพิ่มเติมในเรื่องของกลศาสตร์การสวมบทบาท เพื่อวางบุคลิกตัวละคร และอาจนำบอร์ดเกมที่มีกลศาสตร์การสวมบทบาทมาใช้ในกระบวนการแสดงละครคอนสตรัค (Improvisation) ในขั้นตอนการสร้างสรรค์บทละครและฝึกฝนนักแสดงได้ด้วย

- ในการนำกระบวนการของบอร์ดเกมไปใช้แทนเกมการแสดง สามารถประยุกต์กระบวนการของเกมการแสดงเข้ามาผสมผสานกับกระบวนการของบอร์ดเกม โดยให้เล่นในพื้นที่อิสระ (Free Space) แทนการเล่นบนโต๊ะ

- ในการจัดกระบวนการประยุกต์ใช้บอร์ดเกมเพื่อพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดง ควรจะเลือกผู้ดำเนินเกมที่มีความเชี่ยวชาญด้านทักษะสื่อสารการแสดงเป็นหลัก เพื่อมาทำความเข้าใจวิธีการเล่นบอร์ดเกมในกระบวนการ และสามารถนำกิจกรรมได้อย่างมีประสิทธิภาพสูงสุด

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

## ข้อจำกัดในการวิจัย CHULALONGKORN UNIVERSITY

1. ข้อจำกัดในการนัดหมายวันและเวลาในการจัดกิจกรรม เนื่องจากออกแบบวิธีวิจัยให้กลุ่มตัวอย่างทั้ง 2 กลุ่มทำกิจกรรมในวันเดียวกัน ซึ่งกลุ่มตัวอย่างแต่ละกลุ่มมีวันและเวลาว่างไม่ตรงกัน นักแสดงมักจะมีเวลาว่างในช่วงวันธรรมดา ในขณะที่นักแสดงบอร์ดเกมมักจะมีงานประจำในวันธรรม และว่างในวันหยุดสุดสัปดาห์และนักชัตตฤกษ์ ทำให้การนัดหมายต้องเลื่อนออกไปและสามารถวิจัยได้ช้าลง

2. ข้อจำกัดเรื่องผู้ดำเนินเกม เนื่องจากผู้ดำเนินเกมเป็นองค์ประกอบบุคคลที่สำคัญในกระบวนการ แต่ขาดแคลนผู้ดำเนินเกมที่มีความเชี่ยวชาญทั้งในด้านการนำกิจกรรมบอร์ดเกม และทักษะสื่อสารการแสดง และในการจัดกระบวนการนี้ไม่ได้มีการเตรียมความพร้อมโดยการฝึกผู้ดำเนินเกมมาก่อนเริ่มกิจกรรม ทำให้การดำเนินเกมอาจมีติดขัดบ้างในบางช่วง



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
**CHULALONGKORN UNIVERSITY**

รายการอ้างอิง



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
**CHULALONGKORN UNIVERSITY**

## รายการอ้างอิง

### รายการอ้างอิงภาษาอังกฤษ

- Adams, E., and Dormans, J. Game mechanics: Advanced game design. California: New Riders Games, 2012.
- Bloom, B.S. (Ed.). Engelhart, M.D., Furst, E.J., Hill, W.H., and Krathwohl, D.R. Taxonomy of Educational Objectives, Handbook I: The Cognitive Domain. New York: David McKay Co Inc., 1956.
- Johnstone, K. Impro: Improvisation and the theatre. Oxford: Routledge, 2012.
- Kapp, K. M., Blair, L., and Mesch, R. The gamification of learning and instruction fieldbook : ideas into practice. California: Wiley, 2014.
- McCarthy, K. F., Brooks, A., Lowell, J., and Laura, Z. The performing arts in a new era. California: RAND, 2001.
- Moore, M. E. Basics of game design. Boca Raton: CRC Press, 2011.
- Rooyackers, P., and Bowman, C. 101 Drama Games for Children: Fun and Learning with Acting and Make-Believe. California: Hunter House, 1997.
- Rooyackers, P., and Hofland, M. 101 more drama games for children: new fun and learning with acting and make-believe. California: Hunter House, 2002.
- Schell, J. The art of game design : a book of lenses. Amsterdam: Elsevier/Morgan Kaufmann, 2008.
- Spolin, V. Improvisation for the theater : a handbook of teaching and directing techniques. Evanston, Ill.: Northwestern University Press, 1999.
- Wells, S. Improvisation: The drama of Christian ethics. Miami: Baker Books, 2004.

## รายการอ้างอิงภาษาไทย

- ตรีดาว อภัยวงศ์. การแสดง. ใน นพมาศ แวหวงส์, ปรีทัศน์ศิลปการละคร. พิมพ์ครั้งที่ 3.  
หน้า 96-114. กรุงเทพฯ : ภาควิชาศิลปการละคร คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย,  
2556.
- ถิรนนท์ อนวัชศิริวงศ์. สุนทรียนิเทศศาสตร์ : การศึกษาสื่อสารการแสดงและสื่อจินตคดี.  
พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ : ภาควิชาวาทยวิทยาและสื่อสารการแสดง คณะนิเทศศาสตร์  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2546.
- บรรจง โกศลวัฒน์. ศิลปะการแสดงภาพยนตร์ โทรทัศน์ และละคร. กรุงเทพฯ :  
โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2545.
- ปรียาพร วงศ์อนุตรโรจน์. จิตวิทยาการศึกษา. กรุงเทพฯ : ศูนย์สื่อเสริมกรุงเทพ, 2546.
- มัทนี รัตน์. ศิลปะการแสดงละคร (Acting) : หลักเบื้องต้นและการฝึกซ้อม. พิมพ์ครั้งที่ 1.  
กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2555.
- ไรท์, เอ็ดเวิร์ด เอ. ดูหนังดูละคร = Understanding today's theatre (แปลโดย นพมาศ ศิริกายะ).  
พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ : ภาควิชาศิลปการละคร คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย,  
2525
- วิวัฒน์ไชย วรบวร. เกมเบ็ดเตล็ด. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์, 2555.
- สดใส พันธุมโกมล. ศิลปะของการแสดง (ละครสมัยใหม่). พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ :  
สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2538.
- สฤณี อาชวานันทกุล. BOARD GAME UNIVERSE จักรวาลกระดานเดียว. พิมพ์ครั้งที่ 1.  
กรุงเทพฯ : แชลมอน, 2559.
- อรรถเศรษฐ์ ปรีดาภรณ์. (2557). การออกแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่องวงสี่ธรรมชาติ สำหรับ  
นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. (ปริญญาานิพนธ์ กศ.ม., บัณฑิตวิทยาลัย  
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ)

## รายการอ้างอิงออนไลน์

Boardgamegeek. Board Game Geek : Gaming Unplugged since 2000. Retrieved from

<http://boardgamegeek.com>

\_\_\_\_\_. Euro Games. Retrieved from

<https://boardgamegeek.com/wiki/page/Eurogame>

\_\_\_\_\_. Ameritrash. Retrieved from

<https://boardgamegeek.com/wiki/page/Ameritrash>

\_\_\_\_\_. Board Game Categories. Retrieved from

<https://boardgamegeek.com/browse/boardgamecategory>

\_\_\_\_\_. Board Game Mechanics. Retrieved from

<https://boardgamegeek.com/browse/boardgamemechanics>

\_\_\_\_\_. Board Game Categories. Retrieved from

<https://boardgamegeek.com/browse/boardgamecategory>

Chocodikz. (2559). 10 ประโยชน์สุขภาพดี แค่เล่นบอร์ดเกม!. สืบค้นจาก

<http://geekplanets.com/10-healthy-board-game/>

Game. (2560) บอร์ดเกมคาเฟ่ คืออะไร? ทำไมใครๆ ถึงชอบไปกัน?. สืบค้นจาก

<http://rollyourdice.co/2017/09/what-is-board-game-cafe/>

Natnichamen. (2557). จิตวิทยา...ตอนที่ 5: จิตวิทยากับการเรียนรู้. สืบค้นจาก

[www.vcharkarn.com/lesson/1625](http://www.vcharkarn.com/lesson/1625)

Play On Boardgame Admin. (2559). What is Boardgame? บอร์ดเกม คืออะไร?. สืบค้นจาก

<http://playonboardgame.com/2016/boardgame-starter/what-is-boardgame->

[%E0%B8%9A%E0%B8%AD%E0%B8%A3%E0%B9%8C%E0%B8%94%E0%B9%80%E0%B8%81%E0%B8%A1-](http://playonboardgame.com/2016/boardgame-starter/what-is-boardgame-%E0%B8%9A%E0%B8%AD%E0%B8%A3%E0%B9%8C%E0%B8%94%E0%B9%80%E0%B8%81%E0%B8%A1-)

[%E0%B8%84%E0%B8%B7%E0%B8%AD%E0%B8%AD%E0%B8%B0%E0%B9%84%E0%B8%A3/](http://playonboardgame.com/2016/boardgame-starter/what-is-boardgame-%E0%B8%84%E0%B8%B7%E0%B8%AD%E0%B8%AD%E0%B8%B0%E0%B9%84%E0%B8%A3/)

Seapig. (2558). ประเภทของบอร์ดเกม ep.1 Party Games. สืบค้นจาก

<http://www.lomwong.com/?p=1656>

\_\_\_\_\_. (2558). ประเภทของบอร์ดเกม ep.2 Family Games. สืบค้นจาก

<http://www.lomwong.com/?p=1658>

- \_\_\_\_\_. (2558). ประเภทของบอร์ดเกม ep.3 Abstract Games. สืบค้นจาก  
<http://www.lomwong.com/?p=1660>
- \_\_\_\_\_. (2558). ประเภทของบอร์ดเกม ep. 4 Thematic Games. สืบค้นจาก  
<http://www.lomwong.com/?p=1662>
- \_\_\_\_\_. (2558). ประเภทของบอร์ดเกม ep. 5 Strategy Games. สืบค้นจาก  
<http://www.lomwong.com/?p=1664>
- Treher, E. N. (2011) Learning with board games. In The Learning Key Inc.  
 Retrieved from  
[https://www.thelearningkey.com/pdf/Board\\_Games\\_TLKWhitePaper\\_May16\\_2011.pdf](https://www.thelearningkey.com/pdf/Board_Games_TLKWhitePaper_May16_2011.pdf)
- Board game. (2016, 8 November). In Wikipedia the free encyclopedia. Retrieved  
 10 December 2016 from [https://en.wikipedia.org/wiki/Board\\_game](https://en.wikipedia.org/wiki/Board_game)
- ฐิติพล ขำประถม. (2558). 'บอร์ดเกม' ธุรกิจแนวใหม่ที่กำลังเติบโต. สืบค้นจาก  
<http://www.komchadluek.net/news/kom-kid/204681>
- ไทยพับลิก้า. (2560). ทฤษฎี (เถื่อน) เกมของ “เดชาร์ต สุขกำเนิด” ในสังคมที่ต้องเรียนรู้จากความ  
 ผิดพลาด. สืบค้นจาก <http://thaipublica.org/2017/02/decharut-board-game/>
- ประชาชาติธุรกิจออนไลน์. (2558). สวทช.เปิดตัวเกมกระดาน The Xvolution เรียนรู้วิวัฒนาการ  
 สิ่งมีชีวิตผ่านบรรพชีวินไทย. สืบค้นจาก  
[http://www.prachachat.net/news\\_detail.php?newsid=1420620857](http://www.prachachat.net/news_detail.php?newsid=1420620857)
- ปริทัศน์ เทียนทอง และคณะ. (2558). The Xvolution : เกมกระดานความรู้วิทยาศาสตร์สายพันธุ์  
 ไทย. ใน ฝ่ายสื่อวิทยาศาสตร์ สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ, สาระวิทย์.  
 สืบค้นจาก <https://www.nstda.or.th/sci2pub/sarawit/Sarawit-Issue23.pdf>
- มะนาวบนกระดาน. (2560). การเรียนรู้ด้วยบอร์ดเกม การเรียนแบบผสมผสานได้ความรู้พร้อมความ  
 สนุก. สืบค้นจาก [rollyourdice.co/2017/11/learning-via-boardgame-article/](http://rollyourdice.co/2017/11/learning-via-boardgame-article/)

### รายการอ้างอิงอื่นๆ

เดชรัต สุขกำเนิด. ผู้เชี่ยวชาญด้านบอร์ดเกม. (6 มิถุนายน 2560). สัมภาษณ์.

ตรัง สุวรรณศิลป์. ผู้เชี่ยวชาญด้านบอร์ดเกม. (20 พฤษภาคม 2560). สัมภาษณ์.

วัฒนชัย ตรีเดชา. ผู้เชี่ยวชาญด้านบอร์ดเกม. (16 พฤษภาคม 2560). สัมภาษณ์.







ภาคผนวก

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
CHULALONGKORN UNIVERSITY

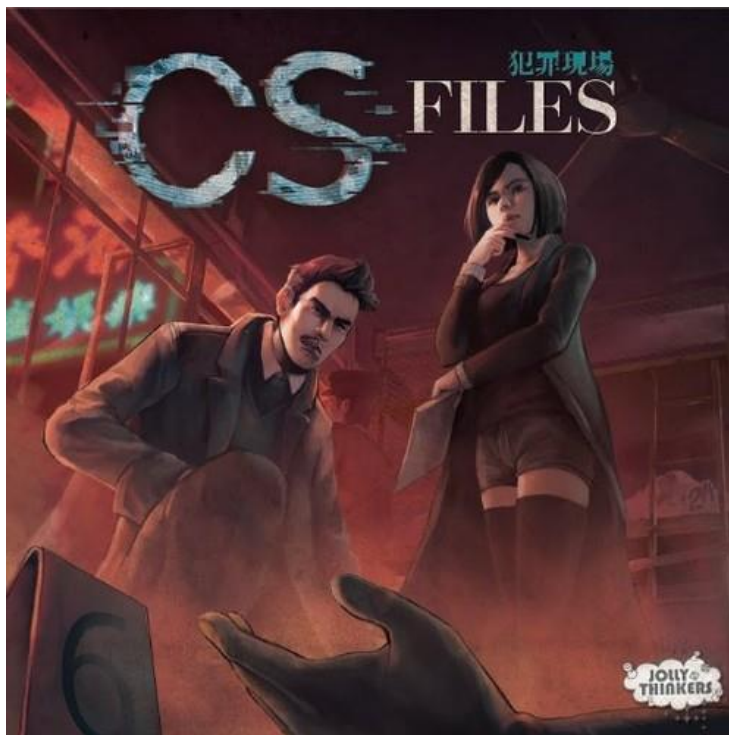


ภาคผนวก ก.

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
**CHULALONGKORN UNIVERSITY**

## คำอธิบายและวิธีเล่นบอร์ดเกม

1. C.S. Files (2014) หรือ Crime Scene Files หรืออีกชื่อหนึ่งว่า Deception: Murder in Hong Kong ออกแบบโดย Tobey Ho สามารถเล่นได้ 4-12 คน ใช้ระยะเวลาในการเล่นประมาณ 20 นาที เหมาะกับผู้เล่นอายุ 14 ปีขึ้นไป



ภาพปกของเกม C.S. Files (2004)

### 1.1 คำอธิบายของเกม C.S. Files

ในเกมนี้ ผู้เล่นจะต้องรับบทบาทนักสืบที่กำลังพิสูจน์คดีฆาตกรรมคดีหนึ่ง แต่คดีนี้กลับพลิกเนื่องจากฆาตกรเป็นหนึ่งในกลุ่มนักสืบ บทบาทของผู้เล่นแต่ละคนและทีม จะถูกกำหนดโดยการสุ่มขึ้นมาในตอนเริ่มต้นเกม บทบาทเหล่านั้นประกอบไปด้วย นักนิติวิทยาศาสตร์ พยาน นักสืบ ฆาตกร และผู้สมรู้ร่วมคิด ในขณะที่เหล่านักสืบกำลังพยายามค้นหาความจริง พรรคพวกของฆาตกรจะต้องหลอกลวงและชักนำไปในทางที่ผิด นี่คือการฆาตกรรมไหวพริบ

นักนิติวิทยาศาสตร์มีผลการชันสูตรพลิกศพ แต่สามารถเปิดเผยข้อมูลได้โดยการใช้แผ่นข้อมูลสถานการณ์ ในขณะที่เหล่านักสืบรวมถึงฆาตกร จะต้องพยายามตีความหลักฐาน ในการจะประสบความสำเร็จในการสืบสวนนี้ นอกจากนักสืบทุกคนจะต้องค้นหาความจริงจากข้อมูลที่ได้รับ

จากนักนิติวิทยาศาสตร์แล้ว พวกเขาต้องพยายามมองให้ทะลุการพยายามหลอกล่อให้หลงทางโดยฆาตกรและผู้สมรู้ร่วมคิดด้วย

## 1.2 วิธีเล่นเกม Deception: C.S. Files

เกมนี้จะประกอบไปด้วยอุปกรณ์ ได้แก่

1.) การ์ดบทบาทตัวละคร (Role Cards) จำนวน 12 ใบ ได้แก่

ก. นักนิติวิทยาศาสตร์ จำนวน 1 การ์ดตัวละคร

นักนิติวิทยาศาสตร์มีผลการชันสูตรพลิกศพของคดีฆาตกรรมนี้อยู่ในมือ เขาเป็นคนที่จะสามารถช่วยเหลือเหล่านักสืบในการระบุ “หลักฐานสำคัญ” และ “อุปกรณ์การฆ่าของฆาตกร” เมื่อนักสืบสามารถทำสำเร็จ อาชญากรรมก็จะถูกเปิดเผย นักนิติวิทยาศาสตร์และเหล่านักสืบเป็นฝ่ายชนะในเกม

ในระหว่างเกม นักนิติวิทยาศาสตร์ไม่ได้รับอนุญาตให้บอกใบ้ด้วยคำพูด ท่าทาง หรือสายตา โดยเด็ดขาด

ข. ฆาตกร จำนวน 1 การ์ดตัวละคร

เมื่อเหตุอาชญากรรมนี้ได้เกิดขึ้น ฆาตกรจะต้องเลือกหลักฐาน และอุปกรณ์การฆ่าจากการ์ด อย่างละ 1 ใบ เพื่อเป็นผลของคดี ซึ่งจะเป็น “หลักฐานสำคัญ” และ “อุปกรณ์การฆ่าของฆาตกร” ตามลำดับ

ค. ฆาตกรจะต้องซ่อนบทบาทที่แท้จริง และหาทางหนีทีไล่ แม้ว่าเขาจะถูกระบุว่า เป็นฆาตกร ก็ยังสามารถชนะเกมได้หากนักสืบไม่พบทั้ง “หลักฐานสำคัญ” และ “อุปกรณ์ในการฆ่าของฆาตกร” ด้วย

ง. นักสืบ จำนวน 8 การ์ดตัวละคร

ในการสืบหาความจริง นักสืบทุกคนจะต้องวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้รับจากนักนิติวิทยาศาสตร์ เมื่อใดก็ตามที่นักสืบคนใดคนหนึ่งสามารถระบุทั้ง “หลักฐานสำคัญ” และ “อุปกรณ์ในการฆ่าของฆาตกร” ได้อย่างถูกต้อง ฆาตกรก็จะถูกจับกุมและทีมของนักสืบก็จะชนะเกม เช่นเดียวกับนักนิติวิทยาศาสตร์

สิ่งที่นักสืบจะต้องตระหนักไว้เสมอคือ ฆาตกร (และบางครั้งอาจมีผู้สมรู้ร่วมคิดด้วย) ได้แฝงตัวอยู่ในกลุ่มนักสืบ นักสืบผู้บริสุทธิ์ทั้งหลายจะต้องพยายามปกป้องตัวเองจากการถูกใส่ร้ายด้วย

จ. ผู้สมรู้ร่วมคิด จำนวน 1 การ์ดตัวละคร

ผู้สมรู้ร่วมคิด เป็นบทบาทตัวช่วยของเกมเมื่อเกมมีผู้เล่นจำนวน 6 คนขึ้นไป ผู้สมรู้ร่วมคิดจะรู้ว่าฆาตกรเป็นใคร รวมถึงรู้ผลของอาชญากรรมนี้ทั้งหมดด้วย ผู้สมรู้ร่วมคิดและฆาตกรจะชนะเกมร่วมกันเมื่อฆาตกรสามารถหลบหนีจากการถูกจับกุมได้สำเร็จ

ฉ. พยาน จำนวน 1 การ์ดตัวละคร

พยาน เป็นบทบาทตัวช่วยของเกมเมื่อเกมมีผู้เล่นจำนวน 6 คนขึ้นไป พยานเป็นนักสืบที่มีเบาะแสของฆาตกรจากเหตุอาชญากรรมนี้ โดยที่หากในเกมมีทั้งฆาตกรและผู้สมรู้ร่วมคิด พยานจะแยกไม่ออกว่าใครคือฆาตกรและใครคือผู้สมรู้ร่วมคิด และพยานจะไม่รู้ว่าเหตุการณ์ฆาตกรรมนั้นเกิดขึ้นได้อย่างไร

หากฆาตกรถูกจับกุมแต่สามารถระบุพยานได้ พยานก็จะถูกฆ่า ทำให้ฆาตกรและผู้สมรู้ร่วมคิดสามารถหนีไปได้ และชนะเกม

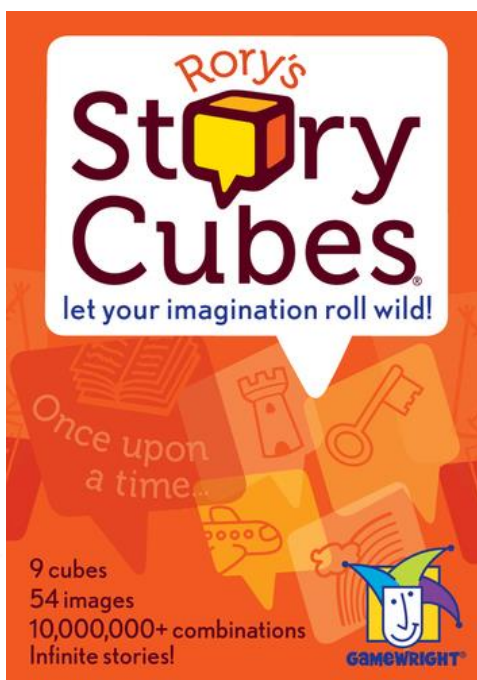
- 2.) การ์ดหลักฐาน (Clue Cards) จำนวน 200 ใบ
- 3.) การ์ดอุปกรณ์ในการฆ่า (Means Card) จำนวน 90 ใบ
- 4.) เครื่องหมายไม้ (Wooden Markers) จำนวน 6 ชิ้น
- 5.) เข็มสัญลักษณ์ (Badge Tokens) จำนวน 11 ชิ้น
- 6.) แผ่นเบาะแสเหตุการณ์ (Scene Tiles) จำนวน 32 แผ่น

ผู้เล่นแต่ละคนจะต้องสุ่มการ์ดบทบาทตัวละคร คนละ 1 ใบ การ์ดหลักฐานคนละ 4 ใบ และการ์ดอุปกรณ์ในการฆ่าคนละ 4 ใบ โดยบทบาทของตนจะต้องเก็บเป็นความลับ แต่จะมีความสามารถในการทราบบทบาทของตัวละครอื่น ตามรายละเอียดที่ได้อธิบายไปก่อนแล้ว ส่วนการ์ดหลักฐานและการ์ดอุปกรณ์ในการฆ่าจะต้องวางเรียงอยู่ตรงหน้า เพื่อให้ทุกผู้เล่นสามารถมองเห็นได้ชัดเจน

จากนั้น นักนิติวิทยาศาสตร์จะใช้แผ่นเบาะแสเหตุการณ์และเข็มสัญลักษณ์ในการบอกข้อมูลผลการชันสูตรพลิกศพเท่านั้น โดยห้ามบอกด้วยคำพูด ท่าทาง หรือสายตา

นักสืบจะสามารถตอบได้ รวมกัน 6 ครั้ง โดยใช้เครื่องหมายไม้ในการใช้สิทธิ์การตอบ ในการตอบแต่ละครั้งจะต้องระบุตัวฆาตกร หลักฐานสำคัญ และอุปกรณ์ในการฆ่าให้ถูกต้องทั้ง 3 ข้อเท่านั้น จึงจะถือว่าตอบถูก

2. Rory's Story Cubes (2005) ออกแบบโดย Rory O' Connor เล่นได้ 1-12 คน โดยมีระยะเวลาในการเล่นประมาณ 20 นาที เหมาะสำหรับผู้เล่นที่มีอายุ 8 ปีขึ้นไป



ภาพปกของเกม Rory's Story Cubes

## 2.1 คำอธิบายเกม Rory's Story Cubes

เกม Rory's Story Cubes เป็นเกมที่สามารรถลับสมองและจินตนาการของผู้เล่นได้เป็นอย่างดี ประกอบไปด้วยภาพ 54 ภาพ ที่ออกแบบโดย Rory O' Connor ชาวไอร์แลนด์ ผู้ฝึกความคิดสร้างสรรค์และการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ลูกเต๋าเหล่านี้ถูกใช้ในการช่วยหาคำตอบหรือการตัดสินใจอย่างอ้อมๆ

แรกเริ่ม Rory ได้ใส่ภาพลงบนหน้าต่างๆ ของลูกเต๋ารูปิก และผู้เล่นจะบิดรูปิกเพื่อสร้างรูปภาพต่างๆ จากนั้นเลือกด้านใดด้านหนึ่งขึ้นมาเล่น Kat Jones แห่ง Kadon Enterprises แนะนำให้นำรูปภาพทั้ง 54 รูปภาพนั้นใส่ลงในลูกเต๋า 9 ลูกที่แยกจากกัน เพื่อให้สามารถผสมรูปภาพได้อย่างรวดเร็วและหลากหลายกว่าเดิม ซึ่ง Rory ก็เห็นด้วย จึงตัดสินใจสร้างลูกเต๋า 9 ลูกนี้ขึ้นในเวลาต่อมา และเรียกว่า Rory's Story Cubes

ในแต่ละเต๋ามี 6 รูปภาพ หรือ 6 ไอคอน ทั้งหมดจึงมี 54 รูปภาพที่แตกต่างกันทั้งหมด ในการสุ่มแต่ละครั้งจึงสามารถผสมออกมาได้ 10 ล้านรูปแบบที่แตกต่างกัน เมื่อทอยลูกเต๋าทันที 9 ลูก ก็จะได้รูปภาพ 9 รูปภาพ ซึ่งผู้ทอยจะต้องนำรูปภาพทั้งหมดนั้นมาสร้างเรื่องราวที่เริ่มต้นด้วยคำว่า “กาลครั้งหนึ่งนานมาแล้ว...” และใช้องค์ประกอบทั้ง 9 นั้นเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งในเรื่องเล่าด้วย

ลูกเต๋าทั้ง 9 ลูกนี้สามารถนำมาใช้เป็นเกมสำหรับเล่นคนเดียว หรือหลายคนก็ได้ หรืออาจจะใช้เป็นปาร์ตี้เกมสำหรับ 3 คนขึ้นไป หรืออาจนำมาใช้เป็น “Improv” หรือเกมฝึกทักษะ Improvisation ของผู้เล่นก็ได้

## 2.2 วิธีเล่นเกม Rory’s Story Cubes

เกมนี้สามารถเล่นได้ด้วยหลากหลายวิธี แต่วิธีหนึ่งที่เป็นที่นิยม ก็คือเล่นกันหลายๆ คน ผลัดกันเล่าเรื่องราวต่อกันโดยก่อนเริ่มเล่า ผู้เล่าจะต้องทอยลูกเต๋าทั้ง 9 ลูก เพื่อให้ได้รูปภาพ 9 รูปภาพ มาเป็นองค์ประกอบของเรื่องเล่าที่ตนกำลังจะสร้างสรรค์ เมื่อเล่าจบแล้ว ผู้เล่าคนต่อไปจะต้องทอยลูกเต๋าค้างไว้ และนำรูปภาพที่ได้จากการทอยลูกเต๋าของตนมาเล่าเรื่องราวต่อจากที่เพื่อนคนก่อนหน้าเล่าค้างไว้

3. Spyfall (2014) ออกแบบโดย Alexandr Ushan เล่นได้ 3-8 คน ใช้ระยะเวลาในการเล่น 15 นาที เหมาะกับผู้เล่นอายุ 12 ปีขึ้นไป



ภาพปกของเกม Spyfall (2014)

### 3.1 คำอธิบายเกม Spyfall

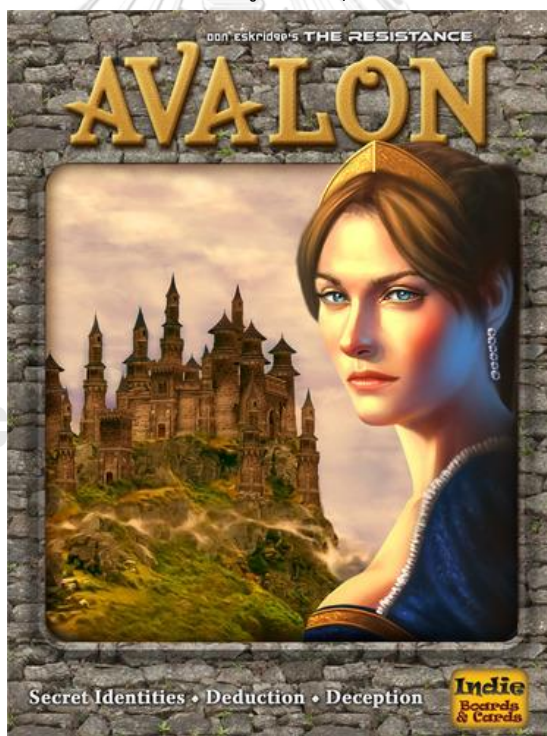
สายลับคนหนึ่งแฝงตัวเข้ามาในสถานที่แห่งนี้ เขาจะพยายามทำความเข้าใจกับสิ่งที่เกิดขึ้นรอบๆ ตัว ทุกคนจะต้องสืบหาให้ได้ ว่าสายลับที่แฝงตัวเข้ามาในสถานที่นี้คือใคร โดยการพูดคุยกัน สายลับจะต้องปิดบังตัวตนของตนเองให้ดีที่สุด ในขณะที่ทุกคนจะต้องตามหาสายลับ โดยไม่เปิดเผยข้อมูลเกี่ยวกับสถานที่ที่มากจนเกินไป

### 3.2 วิธีเล่นเกม Spyfall

เมื่อเริ่มเกม ผู้เล่นแต่ละคนจะได้รับการ์ดที่บอกข้อมูลสถานที่แห่งหนึ่งเหมือนกันทุกคน เช่น คาสีโน คณะละครสัตว์ เรือโจรสลัด หรือแม้กระทั่งสถานอวกาศ ยกเว้นผู้เล่นคนเดียวเท่านั้นที่จะได้รับการ์ดที่บอกว่า “สายลับ” แทนการ์ดสถานที่ ผู้เล่นจะเริ่มตั้งคำถามผู้เล่นคนอื่นที่ละคำถามเพื่อค้นหาว่าใครในกลุ่มพวกเขาที่เป็นสายลับ สายลับจะไม่รู้ว่าเขาอยู่ที่ไหน ดังนั้นเขาจะต้องตั้งใจฟังอย่างระมัดระวัง เมื่อถึงตาที่เขาจะต้องตอบคำถาม เขาจะต้องสร้างเรื่องราวที่เหมาะสม ไม่ให้ใครจับได้ว่าเขาเป็นสายลับ โดยในขณะที่เล่นนั้นหากมีผู้เล่นคนใดที่ต้องการตอบว่าใครคือสายลับก็สามารถบอกได้ทันที หากคนอื่น ๆ เห็นด้วยอย่างเป็นทางการเป็นเอกฉันท์ เกมจะจบลงและทุกคนต้องเปิดเผยตัวตนทันที หากคนคนนั้นคือสายลับจริงๆ ผู้เล่นทุกคนยกเว้นสายลับจะได้คะแนน แต่ถ้าหากว่าสายลับสามารถตอบได้ว่าสถานที่แห่งนี้เป็นที่ไหน จะมีเพียงสายลับเท่านั้นที่ได้คะแนน

เกมนี้จะต้องเล่น 2-3 รอบ ผู้ชนะจะเป็นผู้ที่สามารถทำคะแนนสะสมได้มากที่สุดในกลุ่ม

4. The Resistance: Avalon (2012) ออกแบบโดย Don Eskridge สามารถเล่นได้ 5-10 คน ใช้ระยะเวลาในการเล่น 30 นาที เหมาะกับผู้เล่นอายุ 13 ปีขึ้นไป



ภาพปกของเกม The Resistance: Avalon (2012)

#### 4.1 คำอธิบายเกม The Resistance: Avalon

เกมใช้ธีมอัศวินของกษัตริย์อาเธอร์ ที่ตั้งใจจะต่อสู้ให้สำเร็จและสร้างเกียรติยศให้กับอังกฤษ อย่างไรก็ตาม ในกลุ่มนักรบผู้กล้าหาญของอาเธอร์ มีนักรบกลุ่มหนึ่งที่ไม่ซื่อสัตย์โดยมี Mordred เป็น



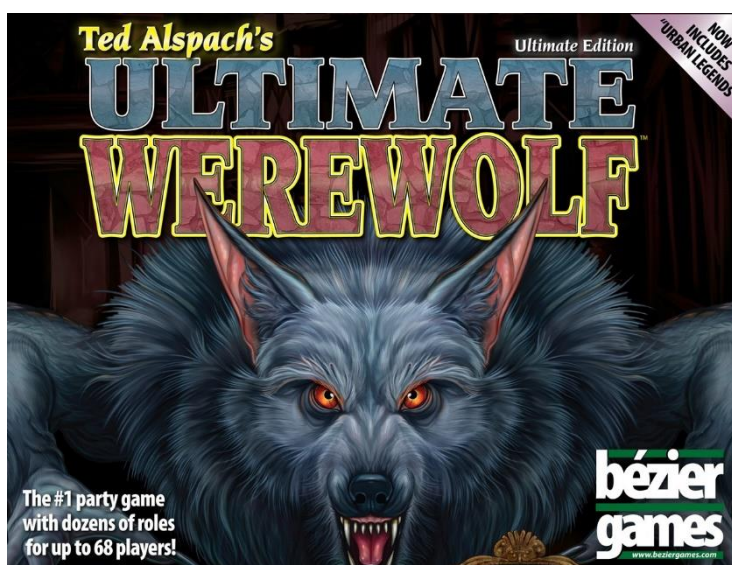
ผู้นำกลุ่ม นักรบฝ่ายชั่วร้ายกลุ่มนี้มีอยู่จำนวนหนึ่ง แฝงตัวอยู่ในเหล่าอัศวินทั้งหลายโดยไม่มีใครรู้ ยกเว้นเพียงคนเดียวคือ Merlin ที่รู้ว่าพวกเขามีใครบ้าง แต่จะไม่สามารถบอกทุกคนอย่างโจ่งแจ้งได้ เพราะหากตัวตนของ Merlin ถูกเปิดเผย พวกเขาทั้งหมดจะต้องพ่ายแพ้ให้กับฝ่ายชั่วร้ายทันที

#### 4.2 วิธีเล่นเกม The Resistance: Avalon

ในการเล่นเกม The Resistance: Avalon ผู้เล่นจะต้องสุ่มการ์ดตัวละครคนละ 1 ใบ เพื่อทราบบทบาทของตน จากนั้นผู้ดำเนินเกมจะดำเนินเกมโดยให้ทุกคนได้ใช้ความสามารถของตนเอง ตั้งแต่ต้นเกม คือ Merlin จะได้ทราบสมาชิกของฝ่ายตัวร้ายทุกคน (ยกเว้น Mordred) ฝ่ายตัวร้ายจะทราบสมาชิกที่เป็นคนในกลุ่มของตนทุกคน Percival จะรู้ตัวตนของ Merlin เพื่อปกป้อง จากนั้น ผู้เล่นทุกคนจะต้องผลัดกันเป็นหัวหน้า เลือกสมาชิกในกลุ่มออกปฏิบัติภารกิจตามจำนวนคนที่กำหนด และก่อนออกภารกิจ ทุกคนจะต้องลงมติเห็นด้วยหรือไม่เห็นด้วยกับการส่งทหารเหล่านั้นไป หากเสียงส่วนใหญ่ยินยอมให้ไป ผู้ได้รับมอบหมายภารกิจจะได้ออกไปทำภารกิจ หากเสียงส่วนใหญ่ปฏิเสธ ก็จะไม่มีการได้ออกไปทำภารกิจ และตำแหน่งหัวหน้าจะถูกข้ามไปยังคนถัดไป หากถูกปฏิเสธการทำภารกิจครบ 5 ครั้ง ถือว่าภารกิจนั้นล้มเหลวทันที หากภารกิจล้มเหลวครบ 3 ครั้ง ถือว่าฝ่ายทหารชั่วร้ายเป็นฝ่ายชนะ แต่หากภารกิจสำเร็จครบ 3 ครั้ง ฝ่ายคนดีมีโอกาสเป็นฝ่ายชนะ แต่หากภารกิจสำเร็จ 3 ครั้งแล้ว แต่ Assassin ซึ่งเป็นนักรบที่แฝงตัวอยู่ในกลุ่มทหารชั่ว สามารถเลือกฆ่า Merlin ได้ ถูกคน ฝ่ายทหารชั่วจะพลิกกลับมาเป็นฝ่ายชนะทันที

ดังนั้น เป้าหมายของฝ่ายคนดี จะต้องทำให้ภารกิจสำเร็จโดยการพยายามส่งคนดีไปทำภารกิจ และต้องไม่ให้ใครรู้ตัวตนของ Merlin เป็นอันขาด ในขณะที่เป้าหมายของฝ่ายชั่วจะต้องแทรกตัวเข้าไปทำภารกิจให้ล้มเหลว หรือหาตัวตน Merlin ให้พบ และฆ่าในตอนจบ

5. Ultimate Werewolf (2008) ออกแบบโดย Ted Alspach เล่นได้ 5-68 คน ใช้ระยะเวลาในการเล่น 30-90 นาที เหมาะสำหรับผู้เล่นอายุ 8 ปีขึ้นไป



ภาพปกของเกม Ultimate Werewolf (2008)

### 5.1 คำอธิบายเกม Ultimate Werewolf

ในหมู่บ้านเล็กๆ เงียบๆ แห่งหนึ่งในศตวรรษที่ 16 ซึ่งถูกรังควานโดยมนุษย์หมาป่าที่ไม่เป็นมิตร ผู้อาศัยในหมู่บ้านจะต้องช่วยกันหามนุษย์หมาป่าให้เจอก่อนที่จะพวกมันจะฆ่าทุกคนจนหมดทั้งหมู่บ้าน

### 5.2 วิธีเล่นเกม Ultimate Werewolf

ผู้เล่นแต่ละคนจะได้สุ่มการ์ดตัวละครไปคนละ 1 ใบ ผู้เล่นจะต้องรับบทบาทตัวละครนั้นและมีเป้าหมายแตกต่างกันตามการ์ดตัวละครที่ตนได้รับ หากเป็นชาวบ้านจะต้องฆ่ามนุษย์หมาป่าให้สำเร็จ และหากเป็นมนุษย์หมาป่าก็ต้องหลอกให้ชาวบ้านเชื่อว่าตนบริสุทธิ์ ในขณะที่เดียวกันก็จะต้องกินพวกเขาในตอนกลางคืนอย่างลับๆ บทบาทพิเศษต่างๆ จำนวนมากจะช่วยเหลือทั้งชาวบ้านและมนุษย์หมาป่าให้สามารถบรรลุเป้าหมายของตนเอง และขัดขวางฝ่ายตรงข้าม

ในเกมนี้ ผู้เล่นทุกคนจะต้องหลอกลวงและโน้มน้าวใจผู้อื่นให้ช่วยกันทำให้บรรลุวัตถุประสงค์ของตนเอง โดยในตอนกลางคืน (ตามเวลาในเกม ผู้ดำเนินเกมจะสั่งให้ผู้เล่นทุกคนหลับตา สมมติว่าเป็นเวลากลางคืน) ผู้ดำเนินเกมจะเป็นผู้บันทึกเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น ไม่ว่าจะ เป็น มนุษย์หมาป่าออกล่าชาวบ้าน หมอคู่ออกตรวจสอบมนุษย์หมาป่า นักร่ายมนตร์ร้ายคาถาให้คนในหมู่บ้านคนใดคนหนึ่งเป็นไข้ กามเทพเลือกจับคู่คู่รัก ฯลฯ ตามความสามารถของตัวละครแต่ละตัว จากนั้นในตอนเช้าที่ทุกคนลืมตาขึ้นมา ผู้ดำเนินเกมจะประกาศสิ่งที่เกิดขึ้น คือ คนที่ตาย ที่จะต้องออกจากเกม คนที่เป็นไข้ หรือคนที่ถูกระงับต่างๆ ตามที่เกมกำหนดให้ทุกคนต้องทราบ จากนั้นทุกคนจะต้องพูดคุย ปรึกษากัน โน้มน้าวกัน เพื่อเลือกคนที่น่าสงสัยว่าจะเป็นมนุษย์หมาป่า มาลงมติแขวนคอ

เกมจะจบลงเมื่อ มนุษย์หมาป่าถูกฆ่า หรือชาวบ้านถูกหมาป่ากินจนหมดทั้งหมู่บ้าน หรือในกรณีอื่นๆ ตามแต่ข้อกำหนดเฉพาะของตัวละครนั้นๆ เช่น Martyr ที่เมื่อตาย จะชนะอยู่คนเดียวในเกม เพราะเป้าหมายของตนคือการถูกฆ่าบูชายัญ เป็นต้น

ในเกม Ultimate Werewolf มีบทบาทตัวละครถึง 30 บทบาท ซึ่งผู้ดำเนินเกมจะทำหน้าที่ตัดสินใจว่าจะมีบทบาทอะไรบ้างในการเล่นแต่ละครั้ง เพื่อให้เหมาะสมกับจำนวนผู้เล่น และความชำนาญในการเล่นของผู้เล่นแต่ละกลุ่มด้วย โดยในบอร์ดเกม Ultimate werewolf: Ultimate Edition มีบทบาทตัวละครดังนี้ Apprentice Seer (หมอดูฝึกหัด) Aura Seer (หมอดูญาณ) Bodyguard (องครักษ์) Cupid (กามเทพ) Diseased (เป็นโรค) Ghost (ผี) Hunter (นักล่า) Idiot (ปัญญาอ่อน) Lycan (ไลแคน) Magician (นักเวทย์) Martyr (ผู้ยอมสละชีวิตเพื่อศาสนา) Mason (ช่างก่ออิฐ มี 3 คน) Mayor (นายกเทศมนตรี) Old Hag (แม่มดแก่) Old Man (ชายชรา) P.I. (หน่วยสืบราชการลับ) Pacifist (ผู้ต่อสู้เพื่อสันติภาพ) Priest (นักบวช) Prince (เจ้าชาย) Seer (หมอดู มี 2 คน: ผู้ชาย 1 คน ผู้หญิง 1 คน) Spellcaster (นักมายมนต์) Tough Guy (คนต่อต้านสังคม) Troublemaker (นักสร้างปัญหา) Villager (ชาวบ้านธรรมดา 20 คน), Witch (แม่มด) Sorcerer (พ่อมด) Minion (คนรับใช้) Werewolf (มนุษย์หมาป่า), Wolf (หมาป่า) Cub (ลูกหมาป่า) Cursed (ผู้ต้องคำสาป) Doppelganger (ดอปเพิลแกงเกอร์) Drunk (คนเมา) Cult Leader (ผู้นำกลุ่ม) Hoodlum (นักเลง) Tanner (คนฟอกหนัง) Teenage Werewolf (มนุษย์หมาป่าวัยรุ่น) Lone Wolf (หมาป่าเดียวตาย) Vampire (แวมไพร์ มี 6 คน) Amulet of Protection (เครื่องรางป้องกัน) Moderator (ผู้ช่วยไกล่เกลี่ย) Blank Cards (การ์ดว่างเปล่า 3 ใบ)



ภาคผนวก ข.

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
**CHULALONGKORN UNIVERSITY**

### รายชื่อกลุ่มตัวอย่าง

รายชื่อกลุ่มตัวอย่าง ก. กลุ่มนักแสดง

1. กนกฉัตร มรรยาทอ่อน
2. ชลธร ปรัชญารุ่งโรจน์
3. พิชญุตม์ รุ่งโรจน์ทรัพย์
4. ภัทรพล ทองสุขา
5. ภัทราริน ปัญญานุตรธรรม
6. วรนิษฐ์ ถาวรวงศ์

รายชื่อกลุ่มตัวอย่าง ข. กลุ่มนักเล่นบอร์ดเกม

1. ชัยยุทธ บุตรชัย                      อาชีพ ผู้ดำเนินเกม
2. พัชมน ธานีรัชกุล                      อาชีพ นักศึกษา
3. ปรัชญ์ รัตตัญญู                      อาชีพ นักบัญชี
4. เรืองชุณห์ เล้าบัณฑิต                อาชีพ พนักงานฝ่ายบุคคล
5. มาวิน อารีณุกุล                        อาชีพ ธุรกิจส่วนตัว
6. วियะกานต์ ปานสุวรรณ                อาชีพ นายความ

## ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์

นางสาวรักชน พุทธรังษี เกิดเมื่อวันที่ 11 ธันวาคม พ.ศ. 2533 ที่กรุงเทพมหานคร สำเร็จการศึกษาปริญญาตรีจากคณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ สาขาวิชาวรรณคดีไทย เมื่อปี พ.ศ. 2556 และเข้าศึกษาต่อระดับปริญญาโทที่คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ในปี พ.ศ. 2558 เคยเป็นศิลปินสังกัด KPN AWARD ในปี พ.ศ. 2555-2560 มีผลงานการแสดงละครโทรทัศน์ ละครเวที และเป็นผู้ช่วยฝึกสอนการแสดง





จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
**CHULALONGKORN UNIVERSITY**