

การศึกษาพฤติกรรมการสื่อสารของนักศึกษาระดับปริญญาตรี  
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ จากกิจกรรม “บอร์ดเกม DiXit” ในห้องสมุด

นัยรัตน์ เรืองวชิรารัตน์

สำนักหอสมุดกลาง มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ 114 สุขุมวิท 23 แขวงคลองเตยเหนือ เขตวัฒนา กรุงเทพมหานคร  
10110

A Study of Communicative Behavior of Undergraduate Students with  
the “DiXit Board Game” Activity in the Library, Srinakharinwirot University

Naiyarat Ruangwachirarat

The Central Library Of Srinakharinwirot University 114 Sukhumvit 23, Khlong Toei Nuea Subdistrict,  
Watthana District, Bangkok 10110

E-mail : nairat@g.swu.ac.th

**บทคัดย่อ**

การศึกษานี้มีวัตถุประสงค์เพื่อใช้บอร์ดเกม DiXit ในการศึกษาพฤติกรรมการสื่อสารของนักศึกษาระดับปริญญาตรีมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ตามแนวคิดของฮาโรลด์ ลาสเวลล์ (Harold Lasswell) ซึ่งเป็นการสื่อสารที่ถึงพร้อมด้วยกระบวนการสื่อสารที่สอดคล้องกัน โดยในการสื่อสารนั้น คือ ใคร พูดด้วยวัตถุประสงค์ใด โดยช่องทางใด ส่งไปให้ใคร ได้ผลอย่างไร กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ได้แก่ นิสิตปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ จำนวน 21 คน เก็บข้อมูลโดยการสังเกตแบบมีส่วนร่วม (Participative observation) และสัมภาษณ์แบบไม่เป็นทางการ (Informal interview) ผลการศึกษาพบว่าพฤติกรรมการเล่นบอร์ดเกม DiXit ของทั้งผู้ส่งสารและผู้รับสารต่างมีวัตถุประสงค์ในการสื่อสารที่ชัดเจน คือ ทำให้ผู้ฟังเข้าใจและคล้อยตามแนวความคิด โดยมีภาษาเป็นตัวนำสาร ภาษาที่ผู้ส่งสารและผู้รับสารใช้ขึ้นอยู่กับทักษะการสื่อสาร หากปฏิบัติตอบสนองของผู้รับสารเป็นไปตามที่ผู้ส่งสารต้องการถือว่าการสื่อสารนั้นบรรลุผลสัมฤทธิ์ และหากปฏิบัติตอบสนองไม่เป็นไปตามที่ผู้ส่งสารต้องการถือว่าการสื่อสารที่ไม่เกิดผลสัมฤทธิ์

**คำสำคัญ**

บอร์ดเกม ; ทักษะการสื่อสาร ; นักศึกษาระดับปริญญาตรี

**Abstract**

The purpose of this study is to use the DiXit board game to investigate the communication behavior of undergraduate students at the Central Library, Srinakharinwirot University. According to Harold Lasswell's concept, communication is a consistent communicative process, which insists of who, what purpose, what channel, to whom, and how effective. The samples include 21 undergraduate students playing “DiXit board game” in the Central library, Srinakharinwirot University. Data were collected through Participative observation and informal interviews. The result of the study reveals that the behavior of the board game DiXit playing by both the sender and the receiver have the same purpose, which is to communicate clearly and to make the listener understand and follow the idea with language as the carrier of the message. The language of the

sender and receiver's usage depend on their communication skills. If the receiver's response meets the sender's expectation, it is considered as successful communication. On the other way, if the receiver's response does not meet the sender's expectations, it is considered as unsuccessful communication.

### Keywords

DiXit board game ; communication skills ; undergraduate student

### บทนำ

ในอดีตเมื่อต้องการค้นคว้าหาความรู้ อ่านหนังสือ หรือศึกษาวิจัยทุกคนจะนึกถึงห้องสมุดเป็นอันดับแรกในฐานะศูนย์กลางของข้อมูลสารสนเทศแต่ในยุคดิจิทัลผู้คนสามารถเข้าถึงความรู้ด้วยตนเองทุกที่ทุกเวลาผ่านอินเทอร์เน็ต ทำให้ความต้องการสารสนเทศจากห้องสมุดน้อยลง ห้องสมุดในยุคปัจจุบันจึงได้นำพื้นที่มารังสรรค์ให้เกิดประโยชน์กับผู้คนและสังคมและงานบริการด้านสารสนเทศถือเป็นงานปกติที่จำเป็นต้องทำแต่ยังไม่เพียงพอ ห้องสมุดจำเป็นต้องมีนวัตกรรมบริการที่ออกจากกรอบห้องสมุดแบบเดิม โดยคำนึงถึงความต้องการของผู้ใช้เป็นหลัก ด้วยการเปลี่ยนมุมมองเรื่องพื้นที่ที่ไม่จำกัดเพียงแค่การเป็นคลังหนังสือหรือทรัพยากรและพื้นที่การอ่านจะนำไปสู่ความเป็นไปได้ใหม่ๆ ที่น่าตื่นเต้นดังที่เกิดขึ้นแล้วกับห้องสมุดหลายแห่งทั่วโลก ดังนั้นห้องสมุดจึงนำบอร์ดเกมที่ได้รับคามนิยมและเป็นที่ต้องการมากของคนยุคปัจจุบันมาบริการเพื่อเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ นอกห้องเรียนของเด็กยุคปัจจุบัน ด้วยบอร์ดเกมคือเครื่องมือการเรียนรู้นอกห้องเรียนที่ดีและน่าสนใจ ทำให้เด็กๆ และคนที่ได้เล่น ได้มีโอกาสเรียนรู้อย่างไร้ขีดจำกัด สามารถมีปฏิสัมพันธ์ พูดคุย คิดวิเคราะห์ที่ได้ ห้องสมุดมองว่าสิ่งเหล่านี้เป็นทักษะที่เยาวชนไทยพึงจะเก็บเกี่ยวเพื่อพัฒนาตนเอง เนื่องด้วยการศึกษาเกิดขึ้นได้ทุกโอกาสไม่ได้จำกัดแค่เพียงในห้องเรียน มนุษย์สามารถแสวงหาความรู้และพัฒนาตนเองตลอดเวลา จากประสบการณ์การดำเนินชีวิตประจำวันการพูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็น การเรียนรู้จากสื่อเทคโนโลยี การเล่นเกม การทำงาน หรือสัมมนา ซึ่งการเรียนรู้ได้เริ่มต้นจากความอยากรู้ในเรื่องนั้นและค้นหาความรู้หรือคำตอบด้วยตนเอง (Self-initiated study) เรื่องที่อยากรู้นั้นสามารถแสวงหาในห้องเรียนได้โดยไม่ต้องนำความรู้ไปใช้ในการสอบแต่เป็นการเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเองในการ สร้างอาชีพ สร้างรายได้ เสริมทักษะบางอย่าง หรือเพื่อให้เราสนุกกับการเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ ด้วยเทคโนโลยีที่เปลี่ยนแปลงตลอดเวลา การเรียนรู้ด้วยตนเองไม่จำกัดอายุ ทุกคนสามารถเรียนรู้ได้อย่างไม่มีที่สิ้นสุด การเรียนรู้ดังกล่าวเรียกว่า “การเรียนรู้ตลอดชีวิต” ด้วยเหตุที่สังคมปัจจุบันมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ส่งผลกระทบต่อตัวเราเองจึงต้องมีการปรับตัวและแสวงหาความรู้ให้ทันสมัยอย่างต่อเนื่อง มาลินี อยุโพธิ์, 2525 กล่าวว่า บุคคลที่สามารถปรับตัวได้ดีมีผู้ใช้ที่ปราศจากปัญหา แต่เป็นผู้กล้าเผชิญปัญหา อุปสรรค และ ความยุ่งยากในชีวิตอย่างมีสติและไม่หวาดหวั่น ตลอดจนเป็นผู้พร้อมจะเผชิญความสุข ความทุกข์ในชีวิตไม่ยอมพ่ายแพ้หรือท้อถอย (นันทิชา บุญละเอียด, 2554, น. 8)

การเป็นผู้เรียนรู้ตลอดชีวิตได้นั้น ผู้เรียนจำเป็นต้องมีทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิต จากผลจากการสังเคราะห์งานวิจัย ของ สุบิน ไชยยะพบว่า มีทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิตมี 3 ด้านคือ ทักษะการคิด (Thinking skill) ทักษะการเรียนรู้ (Learning skill) และ ทักษะด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (Information technology and communication skill) (สุบิน ไชยยะ, 2562, น.168 - 180) และจากผลการวิจัยของ นงนุช โรจนเลิศ อาจารย์ ดร.ภาควิชาจิตวิทยาและแนะแนว คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร พบว่าแหล่งเรียนรู้ที่เอื้อต่อการพัฒนาทักษะทางสังคมตามการรับรู้ของนักศึกษามากที่สุด ได้แก่ กลุ่มเพื่อน รองลงมา คือ ครอบครัว เครือข่ายสังคมออนไลน์ โรงเรียนหรือสถาบันการศึกษาและสื่อมวลชน (นงนุช โรจนเลิศ, 2558, น. 34 – 50) ดังนั้น การจัดกิจกรรมบอร์ดเกม จึงเป็นแหล่งเรียนรู้ที่ดีสำหรับนิสิตได้พัฒนาทักษะทางสังคม (Social skill) ด้านการสื่อสาร ซึ่งการเล่นบอร์ดเกมได้มีการปฏิสัมพันธ์ทั้งกับตนเองและผู้อื่น การปรับตัว มีการแสดงออกทางอารมณ์และพฤติกรรมอย่างเหมาะสม พร้อมรับการเปลี่ยนแปลงที่จะเกิดขึ้น สามารถแก้ไขปัญหาและปฏิบัติตนได้อย่างถูกต้อง เพื่อให้สามารถอยู่ร่วมกันใน

สังคมได้อย่างมีความสุข การสื่อสารถือเป็นทักษะทางสังคมที่สำคัญ เนื่องจากการสื่อสารเป็นเครื่องมือที่ใช้ในการเชื่อมโยงตัวเราเอง เข้ากับสังคม การพูดและฟังบุคคลอื่นๆ ที่อยู่รอบข้าง รวมถึงกิจกรรมการสื่อสารหลากหลายรูปแบบ เช่น การประชุม การให้สัมภาษณ์ การติดตาม ข่าวสาร และความบันเทิงจากสื่อต่างๆ การสื่อสารเป็นการถ่ายทอดความคิด ความเข้าใจและความรู้สึกจาก ผู้พูดให้ผู้ฟังได้รับรู้ จากแนวคิดของ วิลเบอร์ ชแรมม์ บิดาแห่งการสื่อสารท่านหนึ่งได้จำแนกวัตถุประสงค์ของผู้ส่งสารและผู้รับสาร ได้แก่ เพื่อบอกกล่าว ให้ความรู้ โน้มน้าวใจ เพื่อสร้างความเพลิดเพลิน นอกจากนี้บอร์ดเกมสามารถพัฒนาทักษะการสื่อสารได้ด้วย จากผลการวิจัยของ รักชน พุทธิรังสี พบว่า กระบวนการประยุกต์บอร์ดเกมเพื่อพัฒนาทักษะการสื่อสาร สามารถพัฒนาทักษะการ สื่อสารการแสดงได้แก่ ความสามารถในการใช้ภาษาพูด ความพร้อมของอารมณ์ความรู้สึกความพร้อมของประสาทสัมผัส สมาธิ ความสามารถในการสังเกต ความจำ ความเข้าใจ ความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการ ความกล้าแสดงออก และการแก้ไขปัญหา เฉพาะหน้า (รักชน พุทธิรังสี, 2560, น.ง)

บอร์ดเกมเป็นอีกหนึ่งกิจกรรมที่สามารถพัฒนาทักษะการสื่อสารได้ตามวัตถุประสงค์ของ วิลเบอร์ ชแรมม์ คือ การสื่อสาร เพื่อสร้างความเพลิดเพลิน การแสวงหาความเพลิดเพลินที่ผู้ส่งสารต้องการสร้างความพึงพอใจให้เกิดขึ้นกับผู้รับสาร ส่วนผู้รับสาร เองก็ต้องการได้รับความพึงพอใจจากการสื่อสาร บอร์ดเกมที่นำมาจัดกิจกรรมเพื่อศึกษาพฤติกรรมสื่อสารครั้งนี้ ได้แก่ บอร์ด เกม Dixit ซึ่งเป็นเกมทายรูปภาพจากคำใบ้ ด้วยวิธีการเล่นง่ายๆ ได้รับความสนุกและประโยชน์ที่จะได้รับจากการเล่นเกมร่วมกัน เป็นกลุ่ม ด้วยเหตุที่การเล่นเกมนักใบ้ซึ่งเปรียบเสมือนผู้ส่งสาร ที่ต้องใช้ทักษะในการสื่อสารให้ซับซ้อนเพื่อที่จะให้ผู้รับสาร สามารถสื่อความหมายได้หลากหลาย เพราะถ้าผู้รับสารตีความผิด ผู้ใบ้คำก็จะได้รับคะแนน บอร์ดเกม Dixit สามารถเล่นได้สูงสุด 12 คน ในแต่ละรอบจะมีนักเล่าเรื่อง 1 คน (ผลัดวนกันไป) ที่ทำหน้าที่ใบ้ภาพของไพ่ในมือที่เลือกไว้ (1 ใบ จาก 6 ใบในมือ แล้ว นำมาคว่ำไว้ด้านหน้า) โดยการเล่าเรื่องจะเป็นการใบ้ภาพซึ่งจะใช้เป็นคำหนึ่งคำ เรื่องเล่ายาวสั้น เป็นเพลง ชื่อหนัง โคลงกลอน อะไรก็ได้ที่สื่อถึงภาพตัวเอง ซึ่งอาจไม่ต้องสื่อสารให้ตรงกับภาพก็ได้ เมื่อนักเล่าเรื่องเล่าเสร็จ ผู้เล่นคนอื่นเลือกการ์ดในมือตนเอง ที่ คิดว่าใกล้เคียงกับสิ่งที่นักเล่าเรื่องเล่ามากที่สุด แล้วคว่ำการ์ดนั้นส่งให้นักเล่าเรื่อง นักเล่าเรื่องจะสลับการ์ดทุกใบที่รับมารวมกัน แล้วค่อยๆ สุ่มเปิดการ์ดวางเปิดบนบอร์ดนับคะแนนเรียงลำดับ 1-12 ผู้เล่นทุกคน จะเลือกว่ารูปไหนน่าจะเป็นการ์ดของนักเล่าเรื่อง แล้วเลือกคำตอบนั้นโดยการปัดหมุดบนการ์ดคำตอบของตัวเอง อย่าให้ใครเห็น เมื่อทุกคนเลือกเสร็จ ก็ให้ทุกคนเปิดบอร์ดคำตอบ ตัวเองว่าเลือกเลขใด จากนั้นผู้เล่าเรื่องจะทำการเฉลยว่าการ์ดใบไหนเป็นของตนเอง หากผู้เล่นทุกคนทายถูกหมด หรือ ผู้เล่นทุกคน ทายผิดหมด ผู้เล่นทุกคนจะได้คนละ 2 คะแนน เว้นนักเล่าเรื่องจะได้ 0 คะแนน เพราะถือว่าเล่า ยากหรือง่ายไป หากมีผู้เล่นบาง คนตอบถูก และบางคนตอบผิด ผู้ที่ตอบถูกและนักเล่าเรื่องจะได้คนละ 3 คะแนน คนที่ตอบผิดได้ 0 คะแนน ผู้เล่นที่ไม่ใช่คนเล่า เรื่อง แต่มีคนมาเลือกการ์ดภาพตนเองจะได้โบนัส 1 คะแนนต่อ 1 โหวตที่เลือก แต่ไม่เกิน 3 คะแนนต่อรอบ

การเล่นบอร์ดเกม Dixit ผู้เล่นได้ใช้ภาษาในการสื่อสาร เล่าเรื่อง ไหวพริบปฏิภาณในการผูกโยงเรื่องที่ฟังเข้ากับภาพใน การ์ดบอร์ดเกมที่ตนมีอยู่ ผู้ส่งสารต้องมีไหวพริบในการเล่าเรื่องเพื่อให้ผู้ฟัง (ผู้รับสาร) ตีความได้ ทำให้เกิดความเข้าใจตรงกันและ ความเข้าใจร่วมกันนี่เองที่เป็นพื้นฐานของความสัมพันธ์ของคู่สื่อสารให้สามารถดำเนินการสำเร็จบรรลุเป้าหมายที่วางไว้ การมี ปฏิสัมพันธ์กันระหว่างการเล่นบอร์ดเกมกับกลุ่มเพื่อนเป็นความสัมพันธ์โดยการสื่อสารกับการเรียนรู้ ทำให้เกิดการพัฒนาความคิด และความสามารถนำไปสู่การเรียนรู้ที่แท้จริงของการมีชีวิตอยู่ร่วมกับบุคคลอื่นในสังคม ดังนั้นการสื่อสารจึงเปรียบเสมือนทักษะที่ สำคัญในการดำรงอยู่ของมนุษย์ การสื่อสารจึงเป็นกระบวนการที่ทำให้สังคมเจริญก้าวหน้าอย่างไม่หยุดยั้งทำให้มนุษย์สามารถสืบ ทอดพัฒนา เรียนรู้ และรับรู้วัฒนธรรมของตนเองและสังคมได้ การสื่อสารมีความสำคัญต่อชีวิตประจำวันเกิดขึ้นทั้งที่รู้ตัวและไม่ รู้ตัว ตั้งใจและไม่ตั้งใจ เพื่อความอยู่รอดและดำรงชีวิตได้ และเพื่อที่จะบรรลุความต้องการตามลำดับขั้นความต้องการ

ปรัชญาของสำนักหอดสมุดกลาง มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ คือ แหล่งสารสนเทศ เพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต (สำนัก

หอสมุดกลาง, 2565, น.2) กิจกรรมบอร์ดเกม DiXit ในห้องสมุดจึงไม่ใช่กิจกรรมเพื่อความเพลิดเพลินเท่านั้น สามารถศึกษาพฤติกรรมการสื่อสารจากการเล่นเกม DiXit ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒโดยใช้โมเดลการสื่อสารของแฮโรลด์ ดี ลาสเวลล์ (Harold D. Lasswell.) ซึ่งเน้นด้านการพูด และได้อธิบายกระบวนการสื่อสารโดยตั้งเป็นคำถามเกี่ยวกับผู้ส่ง ผู้รับ และผลของการสื่อสาร คำนึงถึงประสิทธิภาพของการสื่อสาร โดยการค้นหาและควบคุมปัจจัยที่ทำให้การสื่อสารขาดประสิทธิภาพภายใต้แนวคิดและความเชื่อว่า ข้อมูลข่าวสารจะต้องมีวัตถุประสงค์ทุกครั้งที่มีการสื่อสาร (กาญจนา มีศิลปวิทย์, น.30 – 31) การศึกษาพฤติกรรมการสื่อสารจากกิจกรรมบอร์ดเกม DiXit ห้องสมุดในฐานะเป็นแหล่งเรียนรู้ตลอดชีวิตได้ทำหน้าที่ชี้แนะให้นักศึกษาที่มาใช้บริการบอร์ดเกม DiXit ได้เรียนรู้และเพิ่มพูนทักษะจากการเล่นเกม DiXit และช่วยประชาสัมพันธ์ทำให้ห้องสมุดได้ขยายฐานผู้ใช้บริการอย่างรวดเร็ว

### วัตถุประสงค์

เพื่อศึกษาพฤติกรรมการสื่อสารจากการใช้กิจกรรมบอร์ดเกม DiXit ในห้องสมุดของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

### ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. นักศึกษาสามารถใช้กิจกรรมบอร์ดเกม DiXit ในการเรียนรู้ทักษะการสื่อสาร
2. นักศึกษาสามารถเพิ่มพูนทักษะการสื่อสารจากการใช้กิจกรรมบอร์ดเกม DiXit
3. ห้องสมุดสามารถเผยแพร่กิจกรรมบอร์ดเกม DiXit แก่นักศึกษาเพื่อประชาสัมพันธ์ห้องสมุดให้มีผู้ใช้บริการเพิ่มมากขึ้น

### วิธีการดำเนินการ

#### กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้เป็นกลุ่มตัวอย่างโดยไม่ใช้หลักความน่าจะเป็น การเลือกกลุ่มตัวอย่างโดยคำนึงถึงความสะดวกในการเข้าถึงข้อมูลเป็นหลัก และความสมัครใจของกลุ่มตัวอย่าง เพื่อทำการสนทนากลุ่ม (Focus groups) ด้วยการกำหนดขนาดจากหลักการคร่าวๆ คือ สัมภาษณ์จำนวน 4 กลุ่ม ในแต่ละกลุ่มมีประมาณ 4 – 7 คน รวมทั้งสิ้น 21 คน เป็นตัวแทนในการสังเกตพฤติกรรมการสื่อสารจากกิจกรรมบอร์ดเกม DiXit โดยพิจารณากลุ่มเป้าหมายคือ นักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประจำปี 2566 ภาคเรียนที่ 1 ที่มาขอใช้บริการบอร์ดเกม DiXit ที่ชั้น 3 โดยนักศึกษายูอยู่บนพื้นฐานของการเป็นกลุ่มที่สามารถเป็นตัวแทนในการตอบคำถามการวิจัย เน้นการทำความเข้าใจถึงปรากฏการณ์ต่างๆ ที่มีลักษณะเฉพาะเจาะจง ไม่มุ่งเน้นการอธิบายข้อมูลที่มีปริมาณมาก (ประไพพิมพ์ สุธีสินนท์ & ประสพชัย พสุนนท์, 2559, น.43) โดยพิจารณาดังต่อไปนี้

1. นักศึกษาที่มีระดับชั้น คณะ และสาขาเดียวกัน เพื่อศึกษาการสื่อสารจากกิจกรรมบอร์ดเกม DiXit ในกลุ่มเดียวกันมีพฤติกรรมและทัศนคติเหมือนกัน จำนวน 2 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มที่ 1 นักศึกษาระดับปริญญาตรี ปี 3 คณะศึกษาศาสตร์ สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษาและการศึกษาพิเศษ จำนวน 6 คน กลุ่มที่ 2 นักศึกษาระดับปริญญาตรี ปี 1 คณะสังคมศาสตร์ สาขาวิชาประวัติศาสตร์ จำนวน 7 คน

2. นักศึกษาที่มีระดับชั้น คณะ และสาขาต่างกัน เพื่อศึกษาการสื่อสารจากกิจกรรมบอร์ดเกม DiXit ในกลุ่มที่มีพฤติกรรมและทัศนคติ ต่างกัน จำนวน 2 ได้แก่ กลุ่มที่ 3 นักศึกษาระดับปริญญาตรี ปี 2 และ ปี 4 จากคณะที่แตกต่างกัน ได้แก่ คณะสังคมศาสตร์ สาขานิติศาสตร์ คณะมนุษยศาสตร์ สาขาภาษาอังกฤษและภาษาฝรั่งเศส (หลักสูตรนานาชาติ) และมนุษยศาสตร์ สาขาภาษาตะวันออก:ภาษาเกาหลี จำนวน 4 คน กลุ่มที่ 4 นักศึกษาระดับปริญญาตรี ปี 1 และ ปี 2 จากคณะที่แตกต่างกัน ได้แก่ คณะวิทยาศาสตร์ สาขาคณิตศาสตร์ คณะมนุษยศาสตร์ สาขาภาษาตะวันออก:ภาษาญี่ปุ่น จำนวน 4 คน

## ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย

ขั้นตอนที่ 1 การสำรวจและคัดเลือกบอร์ดเกม

ผู้ศึกษาคัดเลือกบอร์ดเกมที่ให้บริการที่สำนักหอสมุดกลาง มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒโดยประเมินจากเกมที่เน้นทักษะการสื่อสารตามคำแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญด้านการเล่นเกม คุณปรีชา คุ่นวานิช อาจารย์พิเศษ สำนักวิชาศึกษาทั่วไป สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณลาดกระบัง, CEO บริษัท ปียอนด์ โค้ชซึ่งจำกัด, ผู้ร่วมก่อตั้ง - Human Tech Recruitment Company ผู้ก่อตั้ง - Learning From Boardgames ผู้ก่อตั้ง - The Strengths Club และ ผู้ร่วมก่อตั้ง - เพจ Journey 42+ ซึ่งมีความความถนัดและความเชี่ยวชาญ โค้ช/ ผู้ประกอบการ / การพัฒนาจุดแข็ง / บอร์ดเกม / ออกแบบบอร์ดเกม / การจัดการอีเวนต์ / Business Model Canvas / กีฬาและสันทนาการ / การสรรหาบุคลากร และ การสัมภาษณ์งาน / ได้แก่ เกม Dixit เป็นบอร์ดเกมที่ผู้เล่นใช้จินตนาการที่เกิดจากการตีรูปภาพ โดยวิธีการเล่นจะเป็นการจั่วการ์ดรูปภาพกันคนละ 6 ใบ ผู้เล่นสลับกันพูดคำใบ้เกี่ยวกับรูปภาพแล้วให้คนอื่น ๆ เดาการ์ดของผู้ทายให้ถูก คนที่เดาถูกก็จะได้คะแนนตามที่เกมกำหนด เล่นวนไปเรื่อย ๆ จนการ์ดหมด ผู้เล่นคนใดได้คะแนนถึง 30 คะแนนก่อนเป็นผู้ชนะ ผลที่ได้จากการเล่นคือฝึกทักษะการสื่อสารจากการเล่าเรื่องตามความคิดวิเคราะห์และสร้างสรรค์จินตนาการจากภาพ โดยมีจุดประสงค์เพื่อให้ผู้ฟังคล้อยตามแนวความคิด ความสำคัญในการพัฒนาตัวเองให้เป็นนักสื่อสารที่ดีควรพัฒนาทักษะดังนี้ สร้างความสัมพันธ์ที่ดี การพูดให้จูงใจผู้ฟัง การรับฟังความต้องการของผู้ฟัง การเรียนรู้และเข้าใจธรรมชาติมนุษย์ และการมองผู้ฟังด้วยทัศนคติเชิงบวก

ขั้นตอนที่ 2 การนำบอร์ดเกมไปใช้เพื่อการเรียนรู้

1. กลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 ผู้ที่มาใช้บริการบอร์ดเกม Dixit ที่ชั้น 3 สำนักหอสมุดกลาง 4 กลุ่มๆละ 4-7 คน จำนวน 21 คน ผู้ศึกษาเป็นผู้แนะนำกติกาการเล่น พร้อมสาธิตการเล่น และคอยอำนวยความสะดวกให้คำแนะนำตลอดการเล่น ประมาณ 30 นาที ถึง 1 ชั่วโมง แล้วแต่จำนวนผู้เล่น หากผู้เล่นจำนวนน้อยจะใช้เวลานานกว่าผู้เล่นจำนวนมาก

2. ศึกษาพฤติกรรมสื่อสารจากการเล่นเกม Dixit โดยการสังเกตแบบมีส่วนร่วม (Participative observation) และสัมภาษณ์แบบไม่เป็นทางการ (Informal interview) เพื่อให้เข้าใจพฤติกรรมที่แสดงออกมาขณะเล่นเกม การเก็บรวบรวมข้อมูลใช้วิธีสังเกตพฤติกรรมขณะเล่นเกม มีลักษณะดังนี้

1. ใช้วิธีสังเกตแบบมีส่วนร่วม (Participative observation) ผู้ศึกษาจะเข้าไปอยู่ในกลุ่มการเล่นบอร์ดเกมด้วยในฐานะผู้คอยแนะนำชี้แนะการเล่นและสังเกตการณ์โดยใช้แนวคิดของฮาโรลด์ ลาสเวลล์ (Harold Lasswell) คือ ใคร พูดอะไร ด้วยวัตถุประสงค์ใด โดยช่องทางใด ส่งไปให้ใคร ได้ผลอย่างไร ดังต่อไปนี้

• ใคร (Who) คือ ผู้ส่งหรือทำการสื่อสาร การเล่นเกม Dixit ผู้ส่งสารคือ ผู้ใบ้คำจากการ์ดภาพ โดยสังเกตผู้ใบ้คำแสดงความสามารถในการถ่ายทอดความรู้ ความคิดไปสู่ผู้ฟังให้ดีที่สุด รู้จักใช้ภาษา น้ำเสียง สีหน้าท่าทางอย่างเหมาะสม ตลอดจนใช้อุปกรณ์ต่างๆ ประกอบเพื่อให้การพูดบรรลุ จุดมุ่งหมายได้อย่างไร

• พูดอะไร ด้วยวัตถุประสงค์อะไร (Says what, with what purpose)

วัตถุประสงค์ของการเล่นเกม Dixit คือ การใบ้ภาพที่สามารถทำให้ผู้ฟังเข้าใจและคล้อยตามแนวความคิด โดยสังเกตเนื้อหาของผู้ส่งสารคือผู้ใบ้ภาพว่ามีเทคนิคการเล่าเรื่อง หรือใบ้คำอย่างไรจึงจะสามารถให้ผู้ฟังในกลุ่มสามารถตีความและเลือกการ์ดภาพของตนออกมาให้ตรงและไม่ตรงกับเรื่องที่เล่ามา ด้วยกติกาของบอร์ดเกม Dixit หากไม่มีใครทายถูกเลย หรือ ทายถูกหมดทุกคน ผู้ใบ้จะได้คะแนนเป็น 0 เพราะถือว่าคำใบ้ยากเกินไปหรือง่ายเกินไป ดังนั้นผู้ใบ้คำต้องใบ้ให้มีคนทายถูกและทายผิด จึง



จะได้ 3 คะแนน

- โดยใช้วิธีการและช่องทางใด (By what means, in what channel)

ช่องทางการสื่อสารสื่อ หมายถึง เครื่องมือหรือตัวกลางที่ใช้ในการนำเรื่องราวจากผู้ส่งสารไปสู่ผู้รับสาร ซึ่งการเล่นบอร์ดเกม DiXit สื่อที่ใช้ คือการพูด ดังนั้น ผู้ศึกษาจึงสังเกตผู้ใบ้คำ (ผู้ส่งสาร) จากภาพบอร์ดเกม DiXit ใช้การสื่อสารโดยวิธีใดในการถ่ายทอดเนื้อหาให้กับเพื่อนในกลุ่มซึ่งเป็นความสามารถของแต่ละคน เช่น ใช้การพูดเล่าเรื่อง การแสดงกิริยาท่าทาง และวิธีเหล่านั้นสามารถทำให้เขาประสบความสำเร็จได้หรือไม่

- ส่งไปยังใคร ในสถานการณ์อะไร (To whom, in what situation)

ผู้รับสารจากการเล่นบอร์ดเกม DiXit คือ ผู้ทายภาพ โดยสังเกตว่าผู้ทายภาพเป็นผู้ฟังหรือเป็นผู้รับสารที่ดี เช่น สามารถฟังถ้อยคำต่างๆ ได้อย่างเข้าใจ มีสมาธิ และจับใจความได้ หากผู้ฟังตีความที่ผู้ใบ้คำได้ดี จะสามารถเลือกภาพของตนได้ตรงกับผู้ใบ้ภาพ และสามารถทำคะแนนให้กับตัวเองได้

- ได้ผลอย่างไรในปัจจุบัน และระยะยาว (With what effect, immediate and long term)

หลังจากจบการเล่นบอร์ดเกม ผู้ศึกษาได้นำการสนทนาของผู้เล่นทุกคนมาตีความและชี้แนะให้ทราบองค์ประกอบของการสื่อสาร ซึ่งประกอบด้วย ผู้ส่งสาร สาร ช่องทางการส่งสารและ ผู้รับสาร จากการเล่นบอร์ดเกม DiXit ชี้ให้เห็นว่าการที่ผู้ใบ้คำจะได้คะแนนจากการใบ้คำนั้นต้องมีเทคนิคในการสื่อสารเพื่อให้ผู้ร่วมเล่นเกมมีทั้งทายภาพถูกและผิด ซึ่งเทคนิคนี้สามารถนำไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้ ทักษะการสื่อสารที่ได้จากการเล่นบอร์ดเกม DiXit สามารถนำมาพัฒนาทักษะการสื่อสาร คือ ความสามารถในการพูด ความพร้อมของอารมณ์และความรู้สึก ความสามารถในการสังเกต ความจำ ความเข้าใจ ความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการ ความกล้าแสดงออก และการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า

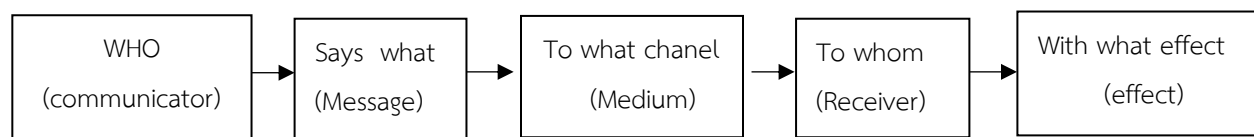
ขั้นตอนที่ 3 การวิเคราะห์ข้อมูลแบบสร้างข้อสรุป คือ สรุปองค์ความรู้การสื่อสารที่ได้จากข้อมูลที่ผู้ศึกษาเข้าไปร่วมสังเกตพฤติกรรมนักศึกษาผู้เล่นบอร์ดเกม DiXit

### เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ได้แก่

1. บอร์ดเกม DiXit
2. แบบจำลองของลาสเวลล์ (The Lasswell Model)

ฮาร์โรลด์ ลาสเวลล์ (Harold Lasswell) ได้ทำการวิจัยเรื่องการสื่อสารมวลชนไว้ในปี พ.ศ. 2491 และได้คิดสูตรการสื่อสารที่ถึงพร้อมด้วยกระบวนการสื่อสารที่สอดคล้องกัน โดยในการสื่อสาร นั้นจะต้องตอบคำถามต่อไปนี้ให้ได้คือ ใคร พูดอะไร โดยวิธีการและช่องทางใด ไปยังใคร ด้วยเหตุผลอะไร สูตรการสื่อสารของลาสเวลล์เป็นที่รู้จักกันอย่างแพร่หลายและเป็นที่ยอมรับใช้กันทั่วไปสามารถนำมาเขียนเป็นรูปแบบจำลองและเปรียบเทียบกับองค์ประกอบของการสื่อสารได้ ในการที่จะจัดให้การเรียนการสอนเกิดขึ้นอย่างมีประสิทธิภาพดีนั้น เราสามารถนำสูตรของลาสเวลล์มาใช้ได้เช่นเดียวกับการสื่อสารธรรมดา (ปราณปรียา สิมมา ,2555 น. 17) ดังต่อไปนี้



แผนผังที่ 1 แผนผังแบบจำลองแนวคิดของลาสเวลล์

- ใคร (Who) เป็นผู้ส่งหรือทำการสื่อสาร
- พูดอะไร ด้วยวัตถุประสงค์อะไร (Says what, with what purpose)
- โดยใช่วิธีการและช่องทางใด (By what means, in what channel)
- ส่งไปยังใคร ในสถานการณ์อะไร (To whom, in what situation)
- ได้ผลอย่างไรในปัจจุบัน และอนาคต (With what effect, immediate and long term?)

### การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลจากแบบการสังเกตแบบมีส่วนร่วม (Participative observation) และสัมภาษณ์แบบไม่เป็นทางการ (Informal interview) เพื่อให้เข้าใจพฤติกรรมที่แสดงออกมาขณะเล่นบอร์ดเกมจากกลุ่มนักศึกษาปริญญาตรี มหาวิทยาลัย ศรีนครินทรวิโรฒ จำนวน 4 กลุ่มๆ ละ 4 – 7 คน รวมทั้งสิ้นจำนวน 21 คน ที่ใช้บริการบอร์ดเกม DiXit ในห้องสมุด ผู้ศึกษาได้สังเกตพฤติกรรมการสื่อสารขณะเล่นบอร์ดเกม DiXit และหลังจากจบการเล่นเกม ผู้ศึกษาได้นำการสนทนาของผู้เล่นทุกคนมาตีความและชี้แนะให้ผู้เล่นเข้าใจองค์ประกอบของการสื่อสาร ซึ่งประกอบด้วย ผู้ส่งสาร สาร ช่องทางการส่งสารและ ผู้รับสาร จากการเล่นบอร์ดเกม DiXit ชี้ให้เห็นว่าทักษะการสื่อสารสามารถนำไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้ ทักษะการสื่อสารที่ได้จากการเล่นบอร์ดเกม DiXit สามารถนำมาพัฒนาทักษะการสื่อสาร คือ ความสามารถในการพูด ความพร้อมของอารมณ์และความรู้สึก ความสามารถในการสังเกต ความจำ ความเข้าใจ ความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการ ความกล้าแสดงออก และการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า เมื่อนักศึกษากลุ่มตัวอย่างได้เพิ่มพูน และเรียนรู้ทักษะการสื่อสารจากกิจกรรมบอร์ดเกม DiXit แล้วนำไปเผยแพร่และประชาสัมพันธ์บอกต่อส่งผลให้ผู้ใช้บริการของห้องสมุดเพิ่มมากขึ้น

แนวทางการเก็บข้อมูลดังต่อไปนี้

1. การสังเกตพฤติกรรมการสื่อสารโดยใช้แนวคิดของลาสเวลล์ ตามแบบจำลองของลาสเวลล์ (The Lasswell Model)
2. การสังเกตพฤติกรรมการสื่อสารขณะเล่นบอร์ดเกม โดยขออนุญาตบันทึกภาพเพื่อนำมาประกอบการการศึกษา
3. การร่วมสนทนาและสัมภาษณ์อย่างไม่เป็นทางการ โดยนำพฤติกรรมที่สังเกตจากการเล่นบอร์ดเกม DiXit ของแต่ละคนสอบถามเหตุผลที่มีพฤติกรรมการถ่ายภาพ ทายภาพและคำใบ้ พร้อมทั้งตีความให้ความรู้เกี่ยวกับการสื่อสาร
4. การจดบันทึกภาคสนาม (Field notes) โดยจดบันทึกข้อความที่ได้จากการสังเกตพฤติกรรมผู้ถ่ายภาพและผู้ทายภาพ และตีความจากพฤติกรรม

### ผลการดำเนินงานและอภิปราย

การศึกษาพฤติกรรมการสื่อสารจากกิจกรรมบอร์ดเกม DiXit ของนักศึกษาปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เป็นการศึกษากการสื่อสารแนวราบ คือ การศึกษาในระดับเดียวกันหรือใกล้เคียงกัน โดยวิธีการสื่อสารสองทาง (Two way Communication) คือ เพื่อนในกลุ่มสามารถพูดคุยซักถามกันได้ รูปแบบของการสื่อสารโดยการสื่อสารที่ใช้ถ้อยคำหรือการสื่อสารเชิงวจนะ (Verbal communication) องค์ประกอบการสื่อสารทั้ง 5 ประการ ทำงานร่วมกันโดยมี ผู้ส่งสาร (ผู้ใบ้คำ) ส่งสาร (คำใบ้) มีสื่อเป็นตัวนำสาร (ภาพ) หรือข้อมูลจากผู้ส่งสารไปยังผู้รับสาร และผลที่ได้รับจากการส่งสาร (คะแนน)กลุ่มตัวอย่างผู้ร่วมกิจกรรมดังนี้

กลุ่มที่ 1. นักศึกษาปริญญาตรี ปี 3 คณะศึกษาศาสตร์ สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษาและการศึกษาพิเศษ จำนวน 6 คน ใช้บริการบอร์ดเกม DiXit ที่ชั้น 3 สำนักหอสมุดกลาง วันที่ 24 กรกฎาคม 2566 เวลา 13.00 – 14.00 น.

กลุ่มที่ 2. นักศึกษาปริญญาตรี ปี 1 คณะสังคมศาสตร์ สาขาวิชาประวัติศาสตร์ จำนวน 7 คน วันที่ 31 กรกฎาคม 2566 เวลา 9.00 – 10 .00 น.

กลุ่มที่ 3 นักศึกษาปริญญาตรี ปี 2 และ ปี 4 จากคณะที่แตกต่างกัน ได้แก่ คณะสังคมศาสตร์ สาขานิติศาสตร์ คณะมนุษยศาสตร์ สาขาภาษาอังกฤษและภาษาฝรั่งเศส (หลักสูตรนานาชาติ) และ มนุษยศาสตร์ สาขาภาษาตะวันออก:ภาษาเกาหลี จำนวน 4 คน วันที่ 14 กันยายน 2566 เวลา 10.00 – 11.00 น.

กลุ่มที่ 4 นักศึกษาปริญญาตรี ปี 1 และ ปี 2 จากคณะที่แตกต่างกัน ได้แก่ คณะวิทยาศาสตร์ สาขาคณิตศาสตร์ คณะมนุษยศาสตร์ สาขาภาษาตะวันออก:ภาษาญี่ปุ่น จำนวน 4 คน วันที่ 14 กันยายน 2566 เวลา 13.30 – 14.00 น.

การเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง 4 กลุ่มเนื่องจากผู้ศึกษาเห็นว่าเป็นจำนวนที่เหมาะสมทำให้เกิดปัญหาด้านระยะเวลาและงบประมาณ การกำหนดกลุ่มตัวอย่างโดยไม่ใช้หลักความน่าจะเป็นและเลือกกลุ่มตัวอย่างโดยคำนึงถึงความสะดวกในการเข้าถึงข้อมูลเป็นหลักจากความสมัครใจของกลุ่มตัวอย่าง กลุ่มตัวอย่างที่เลือกคือนักศึกษาปริญญาตรีที่มีระดับชั้น คณะ และสาขาเดียวกัน จำนวน 2 กลุ่ม และ นักศึกษาที่มีระดับชั้น คณะ และสาขาต่างกัน จำนวน 2 กลุ่ม เมื่อเก็บกลุ่มตัวอย่างที่ลักษณะคล้ายกันดังที่กล่าวมาผลที่ออกมาจะมีลักษณะเช่นเดิม จึงใช้ข้อมูลเพียง 4 กลุ่ม

จากกิจกรรมการเล่นบอร์ดเกม DiXit พบว่าพฤติกรรมการสื่อสารในแต่ละครั้ง ผู้ส่งสารและผู้รับสารทั้งสองฝ่ายต่างมีวัตถุประสงค์ที่ชัดเจนคือทำให้ผู้ฟังเข้าใจและคล้อยตามแนวความคิด การใช้ภาพเพื่อให้ได้คะแนนและเป็นผู้ชนะ บางคนมีพฤติกรรมการสื่อสารเพื่อการโน้มน้าวหรือจูงใจ ในขณะที่เดียวกันก็ต้องการให้ผู้รับสารได้รับความบันเทิงด้วย นอกจากนี้พบว่า ในบางครั้งผู้ส่งสารและผู้รับสารอาจจะไม่ได้มีความต้องการไปในทางที่สอดคล้องกัน บางครั้งผู้ส่งสารต้องการที่จะโน้มน้าวจูงใจ แต่ผู้รับสารต้องการเพียงความบันเทิงสนุกสนาน หรือผู้ส่งสารต้องการที่จะให้การศึกษาแต่ผู้รับสารอาจไม่ได้มีความต้องการที่จะเรียนรู้

#### **พฤติกรรมการเล่นบอร์ดเกม DiXit**

จากการศึกษาพฤติกรรมการสื่อสารของนักศึกษาจากการเล่นบอร์ดเกม DiXit สามารถนำมาสรุปได้ดังต่อไปนี้

1. นักศึกษาต้องการเล่นกับกลุ่มเพื่อนที่รู้จัก เนื่องจากบอร์ดเกม DiXit มีความเฉพาะของเกม คือ การใช้คำ หากเป็นเพื่อนที่รู้จักสามารถใช้คำใบ้ที่เป็นสัญลักษณ์ได้ กลุ่มเพื่อนที่ร่วมรับประทานอาหารร้านเดียวกัน การใช้ภาพก็ใช้คำใบ้ที่เป็นสัญลักษณ์ที่รู้จักกัน หรือเพื่อนสาขาเดียวกันจะใช้คำใบ้เป็นภาษาที่ตัวเองถนัด เช่น ใช้คำใบ้เป็นภาษาญี่ปุ่น ซึ่งหากเพื่อนที่ร่วมเล่นด้วยไม่ใช่สาขาเดียวกัน จะไม่สามารถพูดหรือเข้าใจภาษานั้นได้ ทำให้เกิดการโต้แย้ง จากพฤติกรรมนี้แสดงให้เห็นว่า หากเป็นการสื่อสารในเพื่อนกลุ่มเดียวกัน ที่มีทัศนคติและพฤติกรรมที่เข้าใจตรงกันการสื่อสารเพื่อให้เข้าใจจะง่ายกว่าการสื่อสารกับกลุ่มคนที่มีพฤติกรรมแตกต่างกันมาก

2. ผู้เล่นทั้งผู้ไปภาพและผู้ทายภาพใช้เทคนิคพูดจาทโน้มน้าวให้ผู้เล่นท่านอื่นวิเคราะห์ภาพตามคำใบ้ เช่น ไปภาพท่องเที่ยวทั่วโลก ผู้ไปจะวิเคราะห์ภาพแต่ละภาพว่าเป็นการท่องเที่ยวอย่างไร ทำให้ผู้เล่นอื่นคล้อยตาม ซึ่งการช่วยกันวิเคราะห์ภาพสามารถทำให้ทุกคนได้คะแนนจากการเลือกภาพ จากพฤติกรรมนี้แสดงให้เห็นว่าเพื่อให้บรรลุตามวัตถุประสงค์ของการสื่อสาร ผู้รับสารและผู้ส่งสารควรนำสารที่ได้รับนั้นมาวิเคราะห์เพื่อให้คนในกลุ่มเข้าใจตรงกัน และมีความคิดไปในทิศทางเดียวกัน

3. ผู้เล่นเกม DiXit ให้ความเห็นว่าผู้ไปภาพทำหน้าที่ยากกว่าผู้ทาย เพราะต้องคิดหาคำที่สามารถทำให้ผู้เล่นท่านอื่นทายทั้งถูกและผิด จากพฤติกรรมนี้แสดงให้เห็นว่า ผู้ส่งสารต้องใช้ความรู้ความสามารถและเทคนิคในการสื่อสารเพื่อให้ผลสัมฤทธิ์ตามวัตถุประสงค์

4. ผู้เล่นเกมที่เป็นผู้ทายภาพใช้เกมการเมืองในการเล่นเพื่อชัยชนะ เช่น พูดคุยเจรจากับผู้เล่นด้วยกันเพื่อทะเลาะกันไปภาพใดภาพหนึ่ง นอกจากตัวเองได้คะแนนแล้วยังมีความหวังใจเพื่อน มีการเจรจาให้ผู้เล่นด้วยกันเลือกภาพของเพื่อนด้วย จากพฤติกรรมนี้แสดงให้เห็นว่า ผู้เล่นเกม DiXit สามารถเชื่อมโยงเกมเข้ากับบริบทชีวิตจริง/สถานการณ์ในชีวิตประจำวันได้ เพราะได้มีการเจรจาแลกเปลี่ยนผลประโยชน์ระหว่างกัน และมีความหวังใจต่อความเป็นอยู่ของเพื่อน



5. ผู้เล่นบางกลุ่มใช้ภาพด้วยท่าทาง แทนคำพูด เพื่อนในกลุ่มที่เป็นผู้ทายภาพได้แสดงความคิดเห็นว่ายากทั้งผู้ไขและผู้ทายภาพ จากพฤติกรรมนี้แสดงให้เห็นว่า การสื่อสารด้วยท่าทางผู้ส่งสารและผู้รับสารต้องใช้ความพยายามในการตีความหมายยากกว่าคำพูด ซึ่งนอกจากจะไม่บรรลุวัตถุประสงค์แล้วเวลาที่ใช้ก็หมดเปลืองโดยเปล่าประโยชน์

6. ผู้เล่นได้มีการซักถามหากคำใบ้ของตนเองไม่เข้าใจทำให้ไม่สามารถเลือกภาพได้ จากพฤติกรรมนี้แสดงให้เห็นว่า การสื่อสารที่จะได้ผลสัมฤทธิ์ที่ดีต้องมีการสื่อสารสองทาง (Two way communication) คือ เพื่อนในกลุ่มสามารถพูดคุยซักถามกันได้

7. ผู้ทายภาพบางคนไม่มีสมาธิในการฟังต้องถามย้ำเพื่อให้เพื่อนพูดทวนคำใบ้ จากพฤติกรรมนี้แสดงให้เห็นว่า การสื่อสารนอกจากผู้ส่งสารที่ต้องใช้ความสามารถในการส่งสารแล้ว ผู้ฟังหรือผู้รับสาร ควรจะสามารถฟังถ้อยคำต่างๆ ได้อย่างเข้าใจ มีสมาธิและจับใจความได้ การสื่อสารนั้นจึงจะถือว่าการสื่อสารที่ดี

#### ตารางพฤติกรรมที่สังเกตผู้เล่นบอร์ดเกม DiXit

พฤติกรรม	การตีความ
1. ผู้เล่นบอร์ดเกม DiXit ต้องการเล่นกับกลุ่มเพื่อนที่รู้จัก ด้วยเหตุผลที่ว่า การใบ้คำหากเป็นเพื่อนที่รู้จักสามารถใช้คำใบ้ที่เป็นสัญลักษณ์ได้ กลุ่มเพื่อนที่ร่วมรับประทานอาหารร้านเดียวกัน การใบ้ภาพก็ใช้คำใบ้ที่เป็นสัญลักษณ์ที่รู้จักกัน หรือเพื่อนสาขาเดียวกันจะใช้คำใบ้เป็นภาษาที่ตัวเองถนัด เช่น ใช้คำใบ้เป็นภาษาญี่ปุ่น ซึ่งหากเพื่อนที่ร่วมเล่นด้วยไม่ใช่สาขาเดียวกัน ไม่สามารถพูดหรือเข้าใจภาษานั้นได้ ก็มีการโต้แย้ง	การสื่อสารหากเป็นเพื่อนกลุ่มเดียวกัน มีทัศนคติและพฤติกรรมที่เข้าใจตรงกันการสื่อสารเพื่อให้เข้าใจจะง่ายกว่าการสื่อสารกับคนที่ต่างพฤติกรรม
2. ผู้เล่นทั้งผู้ไขภาพและผู้ทายภาพใช้เทคนิคพูดจาโน้มน้าวให้ผู้เล่นท่านอื่นวิเคราะห์ภาพตามคำใบ้ เช่น ใบ้ภาพห้องเที่ยวทั่วโลก ผู้ไขจะวิเคราะห์ภาพแต่ละภาพว่าเป็นการท่องเที่ยวอย่างไร ทำให้ผู้เล่นท่านอื่นคล้อยตาม ซึ่งการช่วยกันวิเคราะห์ภาพสามารถทำให้ทุกคนได้คะแนนจากการเลือกภาพ	การสื่อสารที่จะบรรลุตามวัตถุประสงค์ของการสื่อสาร ผู้รับสารและผู้ส่งสารควรนำสารที่ได้รับนั้นมาวิเคราะห์เพื่อให้คนในกลุ่มเข้าใจตรงกัน และมีความคิดในทิศทางเดียวกัน
3. ผู้เล่นเกมบางคน ให้ความเห็นว่าผู้ไขภาพยากกว่าผู้ทาย เพราะต้องคิดหาคำที่สามารถทำให้ผู้เล่นท่านอื่นทายทั้งถูกและผิด	ผู้ส่งสารต้องใช้ความรู้ความสามารถและเทคนิคในการสื่อสาร เพื่อให้ผลสัมฤทธิ์ตามวัตถุประสงค์
4. ผู้เล่นพูดคุยเจรจากับผู้เล่นด้วยกันเพื่อทะเลาะแค้นไปภาพใดภาพหนึ่ง นอกจากตัวเองได้คะแนนแล้วยังมีความห่วงใยเพื่อน มีการเจรจาให้ผู้เล่นด้วยกันเลือกภาพของเพื่อนด้วย	ผู้เล่นสามารถเชื่อมโยงเกมเข้ากับบริบทชีวิตจริง/สถานการณ์ในชีวิตประจำวันได้ เช่น ได้ฝึกทักษะการเจรจาแลกเปลี่ยนผลประโยชน์ระหว่างกัน ความห่วงใยต่อความเป็นอยู่ของเพื่อน
5. ผู้เล่นบางกลุ่มใช้ภาพด้วยท่าทางแทนคำพูด โดยเพื่อนในกลุ่มที่เป็นผู้ทายภาพได้แสดงความคิดเห็นว่ายากทั้งผู้ไขและผู้ทายภาพ	การสื่อสารด้วยท่าทางผู้ส่งสารและผู้รับสารต้องใช้ความพยายามในการตีความหมายยากกว่าคำพูด ซึ่งนอกจากจะไม่บรรลุวัตถุประสงค์แล้วเวลาที่ใช้ก็หมดเปลืองโดยเปล่าประโยชน์

6. ผู้เล่นได้มีการซักถามหากคำใบ้ที่ตนเองไม่เข้าใจซึ่งทำให้ไม่สามารถเลือกภาพได้	การสื่อสารที่จะได้ผลสัมฤทธิ์ที่ดีต้องมีการสื่อสารสองทาง คือ เพื่อนในกลุ่มสามารถพูดคุยซักถามกันได้
7. ผู้ทายภาพบางคนไม่มีสมาธิในการฟังต้องถามย้ำเพื่อให้เพื่อนพูดทวนคำใบ้	การสื่อสารนอกจากผู้ส่งสารที่ต้องใช้ความสามารถในการส่งสารแล้ว ผู้ฟังหรือผู้รับสาร ควรจะสามารถฟังถ้อยคำต่างๆ ได้อย่างเข้าใจ มีสมาธิ และจับใจความได้ การสื่อสารนั้นจึงจะถือว่าเป็นการสื่อสารที่ดี

### อภิปรายผล

การศึกษาพฤติกรรมการสื่อสารจากการใช้กิจกรรมบอร์ดเกม DiXit ในห้องสมุดของนักศึกษาปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อศึกษาพฤติกรรมการสื่อสารแบบกลุ่มบุคคล บนเงื่อนไขที่ผู้ทำการสื่อสารทั้งหมดสามารถเป็นได้ทั้งผู้ส่งสารผู้รับสาร และได้รับผลตอบกลับ (Feedback) ในทันทีทันใด ผ่านสัญลักษณ์ที่เป็นวงจรรูปภาพ พฤติกรรมที่สามารถสังเกตได้จากภายนอก คือการพูด การสื่อสารรูปแบบนี้ผู้ส่งสาร และผู้รับสารจะสื่อสารกันด้วยจุดยืนของตนเองที่เสริมซึ่งกันและกัน ด้วยพฤติกรรมการสื่อสารที่ตรงกัน หมายถึงถาคคนหนึ่งส่งสาร ผู้รับสารก็สนองกลับไปด้วยบทสนทนาที่เป็นเช่นกัน ระดับความสัมพันธ์ระหว่างคู่สื่อสารเป็นคนคุ้นเคยและเพื่อนสนิท การแสดงออกพฤติกรรมการสื่อสารจากกิจกรรมบอร์ดเกม DiXit ผู้ศึกษามุ่งสนใจที่ระดับความสัมพันธ์ ซึ่งเป็นสัมพันธ์แบบมิตรภาพ (Friendship) การสื่อสารในลักษณะนี้จะเป็นแบบไม่เป็นทางการ พบพฤติกรรมที่เป็นทักษะจากการเล่นเกมที่สอดคล้องกับการสื่อสาร ดังนี้

#### 1. ความตั้งใจและจุดมุ่งหมายในการบอกกล่าว เล่าเรื่อง

บอร์ดเกม DiXit เป็นบอร์ดเกมทายภาพ จึงมีกลศาสตร์การเล่าเรื่อง ผู้เล่นต้องเล่าเรื่องราวหรือหาคำใบ้ภาพเพื่อให้ตัวเองได้คะแนน ผู้เล่นนอกจากต้องมีความคิดสร้างสรรค์แล้วผู้เล่นต้องเรียบเรียงเรื่องราวและเล่าเรื่องออกมาให้ผู้อื่นเข้าใจ เป็นการฝึกทักษะภาษาพูดอีกวิธีหนึ่ง การฝึกทักษะการเล่าเรื่องนี้ นำไปสู่ทักษะความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการ

#### 2. ความตั้งใจและจุดมุ่งหมายในการโน้มน้าวใจ

บอร์ดเกม DiXit เป็นรูปแบบของเกมที่ต้องเผชิญหน้า พูดคุย โต้เถียงกัน ขณะเล่นผู้เล่นต้องมีการวางแผนเพื่อตัดสินใจในการสื่อสารกับผู้อื่นตลอดเวลา ผู้เล่นคนหนึ่งสามารถพูดโน้มน้าวผู้เล่นอีกคนเพื่อเอื้อประโยชน์ต่อตนเอง ดังนั้น ผู้เล่นบอร์ดเกมจึงมีทักษะในการพูดและเจรจาโน้มน้าวใจได้เป็นอย่างดี ดังเช่น ผู้เล่นที่เป็นผู้ใบ้คำจากภาพจะวิเคราะห์แต่ละภาพเพื่อให้ผู้เล่นทุกคนเกิดความสับสนและสามารถทายภาพหลากหลายทำให้ผู้ใบ้คำได้คะแนน

#### 3. ความตั้งใจและจุดมุ่งหมายในการเข้าสังคม (Socialization)

กิจกรรมบอร์ดเกมสามารถทำให้ผู้เล่นอยู่ในสังคมกับเพื่อนได้ดีซึ่งสังคมปัจจุบันเด็กอยู่กับการเรียนมากขึ้นจึงมีโอกาสนอกกับเพื่อนน้อยลงประกอบกับโลกดิจิทัลที่เอื้อให้เด็กสามารถหาความบันเทิงผ่านการเล่นเกมออนไลน์หรือเกมคอมพิวเตอร์ ดูการ์ตูนหรือภาพยนตร์ใน YouTube ดังนั้น เด็กจึงมีโอกาสนอกในการเรียนรู้ทักษะทางสังคมตามธรรมชาติได้น้อยลง เช่น ทักษะการพูด การฟัง การสร้างสัมพันธ์ภาพกับผู้อื่น การควบคุมอารมณ์ มารยาททางสังคม

#### 4. ความพร้อมของประสาทสัมผัส

ผู้เล่นบอร์ดเกม DiXit ต้องเปิดประสาทสัมผัสพร้อมอยู่เสมอ โดยเฉพาะการฟัง การมองเห็น เพื่อเก็บข้อมูลนำมาวิเคราะห์ทำให้สามารถได้คะแนน ถ้าประสาทสัมผัสพร้อมตลอดเวลาย่อมได้เปรียบผู้อื่นเสมอ ดังนั้นบอร์ดเกมจึงเป็นเครื่องมือที่สามารถนำมาใช้ในการเปิดประสาทสัมผัส ทำให้เกิดการสื่อสารที่ดี จากผู้เล่นมีความสามารถในการใช้ภาษา การฟัง สมาธิ

การสังเกต ความจำ ความเข้าใจ ความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการ ความกล้าแสดงออกและการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า เนื่องจากการสื่อสารที่ดี ผู้ที่สื่อสารต้องให้ความสำคัญกับผู้ฟังให้มากกว่าตัวเราเองเพราะจุดประสงค์ของการสื่อสารคือ ทำให้ผู้ฟังเข้าใจและคล้อยตามแนวความคิด ดังนั้นหากเราสื่อสารได้ตรงกับความต้องการของผู้ฟังแล้วย่อมทำให้การสื่อสารสมบูรณ์ การให้ความสำคัญในการพัฒนาตัวเองให้เป็นนักสื่อสารที่ดีควรพัฒนาทักษะดังนี้ การสร้างความสัมพันธ์ที่ดี การพูดให้จูงใจผู้ฟัง การรับฟังความต้องการของผู้ฟัง การเรียนรู้และเข้าใจธรรมชาติของมนุษย์ การมองผู้ฟังด้วยทัศนคติเชิงบวก

จากการศึกษาพฤติกรรมกรรมการสื่อสารจากกิจกรรมบอร์ดเกม DiXit ครั้งนี้ ได้พบข้อดีและประโยชน์ที่ห้องสมุดได้นำบอร์ดเกมมาให้บริการ โดยปกตินักศึกษาส่วนใหญ่จะเล่นบอร์ดเกมเพื่อความสนุกสนาน ผ่อนคลาย และได้พบปะเพื่อนไม่คำนึงถึงประโยชน์ด้านอื่นที่ได้รับจากบอร์ดเกม ห้องสมุดจึงมีหน้าที่คอยชี้แนะ ทำความเข้าใจ ให้ทุกคนทราบว่าบอร์ดเกมที่ห้องสมุดนำมาบริการสามารถเป็นแหล่งเรียนรู้ตลอดชีวิต ดังเช่นบอร์ดเกม DiXit ที่ห้องสมุดนำมาเผยแพร่ให้นักศึกษานอกจากจะสร้างความสนุกสนานแล้วยังช่วยให้นักศึกษาได้เรียนรู้นอกห้องเรียนซึ่งเป็นการเรียนรู้ตลอดชีวิต ได้แก่ สร้างความเกี่ยวข้องทางสังคมมีการแบ่งปันประสบการณ์ซึ่งเป็นสิ่งที่สร้างความหมายของชุมชนและความสัมพันธ์ระหว่างกันในฐานะที่ผู้เล่นและทำกิจกรรมหรือแข่งขันกัน ได้มีการสื่อสารและความร่วมมือซึ่งกันและกัน การสื่อสารช่วยบรรเทาอุปสรรคและสร้างพื้นที่ปลอดภัยสำหรับผู้คนในการแสดงตัวตนและสร้างความไว้วางใจและความเห็นอกเห็นใจกับผู้อื่นขณะทำกิจกรรมด้วยกัน ผู้เล่นสามารถพัฒนาการทำความเข้าใจที่ลึกซึ้งซึ่งกันและกัน ตลอดจนสร้างความเกี่ยวข้องที่เข้มแข็ง เมื่อนักศึกษาได้เรียนรู้และเห็นข้อดีของกิจกรรมบอร์ดเกม DiXit จะช่วยเผยแพร่ประชาสัมพันธ์กิจกรรมบอร์ดเกม DiXit แบบบอกต่อปากต่อปากทำให้ห้องสมุดได้ขยายฐานผู้ใช้บริการเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว

อย่างไรก็ตาม การศึกษาพฤติกรรมกรรมการสื่อสารจากกิจกรรมบอร์ดเกม DiXit จากการจัดกิจกรรมเพียงครั้งเดียวและใช้ระยะเวลาเพียงสั้นๆ โดยผู้เก็บรวบรวมข้อมูลเพียงผู้เดียวไม่สามารถเห็นผลกระทบของบอร์ดเกมต่อพฤติกรรมกรรมการสื่อสารได้อย่างชัดเจน จึงควรนำบอร์ดเกมบอร์ดเกมอื่นๆ ที่ห้องสมุดให้บริการ เช่น Catan, Camel up, Coup, Man at work, Were wofe มาศึกษาพฤติกรรมกรรมการสื่อสารร่วมกับผู้เชี่ยวชาญเพื่อเป็นข้อมูลที่มีความน่าเชื่อถือมากยิ่งขึ้น

## บทสรุป

การศึกษาพฤติกรรมกรรมการสื่อสารจากการใช้บอร์ดเกม DiXit ของนักศึกษาปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เป็นการศึกษาการสื่อสารแนวราบ โดยมีผู้ส่งสาร ส่งสาร (ข้อมูล) มีสื่อเป็นตัวนำสาร หรือข้อมูลจากผู้ส่งสารไปยังผู้รับสาร และผลที่ได้รับจากการส่งสาร ซึ่งผู้รับสารก็จะรับสารนั้นและมีปฏิกิริยาตอบสนองกลับไป หากปฏิกิริยาตอบสนองเป็นไปตาม ที่ผู้ส่งสารต้องการถือว่าการสื่อสารนั้นผลสัมฤทธิ์ และหากปฏิกิริยาตอบสนองไม่เป็นไปตามที่ผู้ส่งสารต้องการถือว่าการสื่อสารที่ไม่เกิดผลสัมฤทธิ์ ซึ่งการสื่อสารที่ผลสัมฤทธิ์ที่ดีคือสื่อสารเกิดความพึงพอใจและเข้าใจกันตลอดเวลาที่สื่อสารกัน ในการสื่อสารต้องเลือกคำที่เหมาะสม ได้ความหมายที่ต้องการ และเหมาะกับบุคคล เหมาะกับโอกาสอีกด้วย ดังนั้นก่อนสื่อสารกันทุกครั้ง ผู้ส่งสารควรมีความรู้เรื่องมนุษยสัมพันธ์จะช่วยให้การสื่อสารมีผลสัมฤทธิ์มากขึ้น การสื่อสารจะประสบผลสำเร็จได้จำเป็นต้องมีภาษาเป็นองค์ประกอบที่สำคัญ เนื้อหาของสารจะไม่สามารถถ่ายทอดได้ถ้าไม่มีภาษา จึงอาจกล่าวได้ว่าจากกิจกรรมบอร์ดเกมภาษาพูดคือตัวนำสาร ภาษาที่ผู้ส่งสาร และผู้รับสารใช้จะดีหรือไม่ดีขึ้นอยู่กับทักษะในการสื่อสาร ถ้าผู้ส่งสารเลือกใช้ภาษาในการเสนอ สารที่เหมาะสมกับผู้รับสาร ในด้านความรู้และทักษะการใช้ภาษา จะทำให้เกิดการรับรู้และเข้าใจตรงกัน ภาษาในฐานะเป็นเครื่องมือสื่อสาร

บอร์ดเกม DiXit นอกจากเป็นเครื่องมือให้นักศึกษาได้เรียนรู้และเพิ่มพูนทักษะการสื่อสารแล้วการนำบอร์ดเกมมาเผยแพร่ในห้องสมุดทำให้ขยายฐานผู้ใช้บริการเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว ด้วยสาเหตุหลักที่สำคัญคือปัจจุบันบอร์ดเกมเป็นที่นิยมอย่างสูง

และมีความต้องการมากในกลุ่มวัยรุ่น และการเปลี่ยนแปลงของห้องสมุดมาสู่ห้องสมุดยุคใหม่ ความรู้และสันทัดในรูปแบบดิจิทัล เข้ามาแทนที่หนังสือกระดาษในปริมาณและความเร็วแบบทวีคูณ เมื่อผนวกเข้ากับการที่ผู้คนส่วนใหญ่สามารถเข้าถึงอินเทอร์เน็ตได้อย่างทั่วถึงมากขึ้น ช่องทางในการแสวงหาความรู้จึงเปิดกว้างอย่างไม่เคยเกิดขึ้นมาก่อน ความจำเป็นในการพึ่งพาห้องสมุดจึงน้อยลง ห้องสมุดหลายแห่งมีจำนวนผู้ใช้บริการลดลงอย่างต่อเนื่อง พฤติกรรมผู้ใช้ห้องสมุดเปลี่ยนไปไม่เหมือนเดิม หากห้องสมุดไม่ปรับตัวเพื่อตอบสนองความต้องการใหม่ๆ ที่หลากหลายและมีความเฉพาะมากขึ้น ก็ย่อมหนีไม่พ้นที่จะถูกปรับลดงบประมาณหรือบังคับให้ปิดตัวไปในที่สุด บอร์ดเกมเป็นบริการใหม่ที่สร้างความสนใจกับนักศึกษาระดับปริญญาตรีได้อย่างดีเยี่ยม เมื่อนักศึกษาได้เรียนรู้และเห็นข้อดีของกิจกรรมบอร์ดเกม DiXit จะช่วยเผยแพร่ประชาสัมพันธ์กิจกรรมบอร์ดเกม DiXit แบบบอกต่อปากต่อปาก ทำให้ห้องสมุดได้ขยายฐานผู้ใช้บริการเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว



### รายการอ้างอิง

- กาญจนา มีศิลปิกภัย. (2557). *ความรู้เบื้องต้นและทฤษฎีการสื่อสาร*. กรุงเทพฯ. ศูนย์หนังสือมหาวิทยาลัยศรีปทุม.
- นงนุช โรจนเลิศ. (2558). การศึกษาแหล่งการเรียนรู้และทักษะทางสังคมของนักศึกษาคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร. *วารสารศิลปการศึกษาศาสตร์วิจัย*, 7(2), 34 – 50. <https://shorturl.asia/z1qai>
- นันทิชา บุญละเอียด. (2554). *การปรับตัวของนิสิตระดับปริญญาตรีชั้นปีที่ 1 คณะวิทยาศาสตร์มหาวิทยาลัยบูรพา*. [วิทยานิพนธ์วิทยาศาสตร์บัณฑิต]. มหาวิทยาลัยบูรพา. <https://www.lib.buu.ac.th/st/ST0002601.pdf>
- ประไพพิมพ์ สุธีวสินนท์, ประสพชัย พสุนนท์. (2559). กลยุทธ์การเลือกตัวอย่างสำหรับการวิจัยเชิงคุณภาพ. *วารสารปาริชาติ มหาวิทยาลัยทักษิณ*. 29(2). <https://shorturl.asia/gYMXj>
- ปราณปรียา สิมมา. (2555). *การพัฒนารูปแบบจดหมายข่าวไฮไลท์ทูเดย์ ของมหาวิทยาลัยราชภัฏหม่มหมู่บ้านจอมบึง [ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต]*. มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- รักชน พุทธรังสี. (2560). *การประยุกต์ใช้บอร์ดเกมเพื่อพัฒนาทักษะการแสดง*. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทนิเทศศาสตร์มหาบัณฑิต]. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. <https://digital.car.chula.ac.th/chulaetd/1415/>
- ราชกิจจานุเบกษา. (2566). พระราชบัญญัติส่งเสริมการเรียนรู้. <https://shorturl.asia/6z24W>
- สำนักหอสมุดกลาง. (2565). *รายงานประจำปี*. <https://shorturl.asia/vfP4T>
- สุบิน ไชยยะ. (2562). การพัฒนาทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิตของนักศึกษาในศตวรรษที่21. *วารสารวิชาการศึกษาศาสตร์*, 20.(1), 168 – 180. <https://ejournals.swu.ac.th/index.php/jedu/article/view/11852>



ภาคผนวก

รูปภาพประกอบ



รูปภาพประกอบที่ 1 ภาพกิจกรรมบอร์ดเกม Dixit

