



ความต้องการบริการบอร์ดเกมภายในสำนักหอสมุดกลาง

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร

นายทักษ์ดนัย มลิวัลย์

นายวิษุทธิ์ ธนกิติธรรม

นายอิทธิกร สถิตยพงษ์

นายชนะชัย แก่นสาร

นายสิทธิเมธ ตัณฑวิบูลย์วงศ์

รายงานการวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิชาการวิจัยพื้นฐานสำหรับวิชาชีพสารสนเทศ

สาขาวิชาบรรณารักษศาสตร์และสารสนเทศศึกษา คณะมนุษยศาสตร์

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร

พ.ศ. 2561

ความต้องการบริการบอร์ดเกมภายในสำนักหอสมุดกลางมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร

นายทักษ์ดนัย มลิวัลย์

นายวิษุคม์ ธนกิจธรรม

นายอิทธิกร สติย์พงษ์

นายชนะชัย แก่นสาร

นายสิทธิเมธ คันทวิบูลย์วงศ์

รายงานการวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิชาการวิจัยพื้นฐานสำหรับวิชาชีพสารสนเทศ

ตามหลักสูตรปริญญาศิลปศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชาบรรณารักษศาสตร์และสารสนเทศศึกษา คณะมนุษยศาสตร์

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร

พ.ศ. 2561

คำนำ

งานวิจัยเรื่อง ความต้องการบริการบอร์ดเกมภายในสำนักหอสมุดกลาง มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร ได้จัดทำขึ้นเพื่อศึกษาความต้องการและแนวทางการจัดบริการบอร์ดเกมในสำนักหอสมุดกลาง ผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่า การวิจัยครั้งนี้จะเป็นประโยชน์ต่อผู้ที่ศึกษา เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาทางห้องสมุด ให้มีประสิทธิภาพและมีความหลากหลายมากขึ้น

งานวิจัยครั้งนี้สำเร็จได้ด้วยดี ผู้วิจัยขอขอบคุณผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศศิพิมล ประพินพงศกร ที่ได้ให้คำแนะนำชี้แนะและให้การตรวจสอบด้วยดีเสมอมา

คุณค่าและประโยชน์ใดๆ ที่เกิดจากงานวิจัยฉบับนี้ ผู้วิจัยขอมอบแด่ครูอาจารย์ทุกๆ ท่านที่ได้มีส่วนร่วมในการสนับสนุนการทำวิจัย

คณะผู้วิจัย

2561



ชื่อ : นายทักษ์ดนัย มลิวัลย์, นายวิษุฒม์ ธนกิติธรรม, นายอิทธิกร สถิตพงษ์, นายชนะชัย
แก่นสาร, นายสิทธิเมธ ตันทวิบูลย์วงศ์

ชื่อเรื่อง : ความต้องการบริการบอร์ดเกมภายในหอสมุดกลางมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ประสานมิตร

สาขาวิชา : บรรณารักษศาสตร์และสารสนเทศศึกษา

คณะ : มนุษยศาสตร์

ที่ปรึกษา : ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศศิพิมล ประพินพงศกร

ปี พ.ศ. : 2561

บทคัดย่อ

งานวิจัยเรื่อง ความต้องการบริการบอร์ดเกมภายในสำนักหอสมุดกลาง มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร งานวิจัยนี้เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความต้องการและแนวทางการจัดบริการบอร์ดเกมในสำนักหอสมุดกลาง ทั้งนี้เพื่อให้ทราบถึงแนวคิดและเหตุผลที่ควรจัดบริการบอร์ดเกมเพิ่มเป็นอีกหนึ่งในบริการของห้องสมุด และเพื่อนำผลที่ได้จากการศึกษานำไปพัฒนาต่อเพื่อเป็นข้อเสนอแนะต่อทางมหาวิทยาลัยเพื่อจัดบริการบอร์ดเกมในห้องสมุดขึ้น

โดยการวิจัยนี้เป็นการสัมภาษณ์เชิงลึก ผู้วิจัยได้สัมภาษณ์ข้อมูลจากนิสิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร ทั้ง 11 คณะ ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูล โดยวิธีวิเคราะห์เนื้อหา นอกจากนี้ยังทำการวิเคราะห์เอกสารวิจัยอื่นๆที่น่าเชื่อถือเพื่อสนับสนุนการวิจัย โดยผลการวิจัยพบว่า

1. นิสิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒต้องการให้มีการจัดบริการบอร์ดเกมเพิ่มในสำนักหอสมุดกลาง โดยนิสิตมีข้อเสนอแนะคร่าวๆต้องการให้จัดในรูปแบบ พื้นที่การให้บริการบอร์ดเกมต้องเป็นพื้นที่ที่สามารถใช้เสียงได้ และต้องแยกส่วนออกจากส่วนที่เป็นพื้นที่อ่านหนังสือ หรือทำเป็นห้องประชุมเล็กๆที่สามารถเก็บเสียงไว้รองรับการเล่นบอร์ดเกมเป็นกลุ่มๆ และ ควรมินิสิตที่มีความชำนาญเรื่องบอร์ดเกม เพื่อคอยดูแลการให้บริการบอร์ดเกมภายในห้องสมุด สาระหับคอยให้คำแนะนำในการเล่นต่างๆ

2. โดยนิสิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้ให้ข้อเสนอแนะด้านประโยชน์เกี่ยวกับบอร์ดเกมไว้ว่า จะสามารถดึงดูดให้นิสิตนักศึกษาหันเข้ามาใช้ห้องสมุดเยอะมากขึ้นและยังเป็นการใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ เพื่อฝึกทักษะด้านต่างๆ จากผลที่สรุปมา ทักษะที่พัฒนาขึ้นจากการเล่นเกมได้แก่ ทักษะด้านการวางแผนการจัดการ ทักษะการคำนวณ ทักษะด้านการคิดวิเคราะห์ ทักษะการประเมินสถานการณ์ และ ด้านความคิดสร้างสรรค์



กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยฉบับนี้สำเร็จลงได้ด้วยดี เนื่องจากได้รับความกรุณาอย่างสูงจาก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศศิพิมล ประพินพงศกร อาจารย์ที่ปรึกษางานวิจัยที่กรุณาให้คำแนะนำปรึกษา ตลอดจนปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ ด้วยความเอาใจใส่อย่างดียิ่ง ผู้วิจัยตระหนักถึง ความตั้งใจจริงและความทุ่มเทของอาจารย์และขอกราบ ขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้

ขอขอบคุณเพื่อนๆในมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร ทั้ง 11 คณะ ที่ได้สละเวลามาให้ สัมภาษณ์งานวิจัย จนทำให้งานวิจัยครั้งนี้ได้ข้อมูลที่มีประสิทธิภาพครบถ้วนและถูกต้อง ตามที่ผู้วิจัยต้องการไว้

อนึ่ง ผู้วิจัยหวังว่า งานวิจัยฉบับนี้จะมีประโยชน์อยู่ไม่น้อย จึงขอมอบส่วนดีทั้งหมดนี้ให้แก่เหล่า คณาจารย์ที่ได้ประสิทธิประสาทวิชาจนทำให้ผลงานวิจัยเป็นประโยชน์ต่อผู้ที่เกี่ยวข้อง สำหรับข้อบกพร่องต่าง ๆ ที่อาจจะเกิดขึ้นนั้น ผู้วิจัยขออภัยขอรับผิดเพียงผู้เดียว และยินดีที่จะรับฟังคำแนะนำจากทุกท่านที่ได้เข้ามาศึกษา เพื่อเป็นประโยชน์ในการพัฒนางานวิจัยต่อไป

คณะผู้วิจัย

2561

สารบัญ

บทที่		หน้า
1.	บทนำ _____	1
	ที่มาและความสำคัญของปัญหา _____	1
	วัตถุประสงค์ของการวิจัย _____	2
	ความสำคัญของงานวิจัย _____	2
	ขอบเขตของงานวิจัย _____	2
	กรอบแนวคิดการวิจัย _____	4
	นิยามศัพท์เฉพาะ _____	4
2.	เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง _____	5
	เอกสารที่เกี่ยวข้องกับบอร์ดเกม _____	5
	ความหมายและความสำคัญของบอร์ดเกม _____	6
	ประเภทของบอร์ดเกม _____	7
	งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง _____	9
3.	วิธีดำเนินการวิจัย _____	12
	การกำหนดประชากรและเลือกกลุ่มตัวอย่าง _____	12
	การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย _____	13
	ข้อมูลการสัมภาษณ์เชิงลึก _____	14

สารบัญ (ต่อ)

บทที่

หน้า

3 (ต่อ)

การเก็บรวบรวมข้อมูล _____ 15

การจัดเก็บและการวิเคราะห์ข้อมูล _____ 15

4. ผลการวิเคราะห์ข้อมูล _____ 16

ผลวิเคราะห์ลักษณะโดยรวมของผู้ให้สัมภาษณ์ _____ 16

ผลวิเคราะห์คำตอบของผู้ให้สัมภาษณ์โดยแยกตามคำถาม _____ 16

5. สรุปผลการวิจัย อภิปรายและข้อเสนอแนะ _____ 25

สรุปผลการวิจัย _____ 25

อภิปรายผลการวิจัย _____ 27

ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย _____ 29

6. ภาคผนวก _____ 30

ภาคผนวก ก. แบบสัมภาษณ์ _____ 31

ภาคผนวก ข. ตัวอย่างคลิปเสียงแบบสัมภาษณ์ _____ 34

ภาคผนวก ค. ภาพประกอบการทำวิจัย _____ 38

7. บรรณานุกรม _____ 44



บทที่ 1

บทนำ

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

ปัจจุบันนี้เป็นยุคของเทคโนโลยีสารสนเทศ ทำให้สามารถติดต่อกันได้อย่างอิสระและรวดเร็ว ทำให้ผู้คนเห็นถึงข้อดีและนำเทคโนโลยีมาใช้ให้เกิดประโยชน์ได้มากมาย เช่น การสร้างเกมออนไลน์ขึ้นมาเพื่อให้ผู้เล่นได้สนุกสนานร่วมกับผู้อื่นได้ทั่วโลก ทำให้เกิดการแลกเปลี่ยนและแสดงความคิดเห็นกันอย่างกว้างไกล แต่เทคโนโลยีที่สะดวกสบายก็มีข้อเสีย คือ ทำให้ผู้คนใช้ชีวิตคุยกันผ่านหน้าจอคอมพิวเตอร์เท่านั้น ซึ่งมีเกมอีกรูปแบบหนึ่งที่กำลังได้รับความนิยมแล้วยาวนาน แต่มีกลุ่มคนที่ยังเห็นประโยชน์และของมันอยู่นั้นคือ บอร์ดเกม หรือ เกมกระดาน ซึ่งมีการจัดการแข่งขันเหมือนกันกับเกมออนไลน์

บอร์ดเกม หรือ เกมกระดาน เป็นเกมที่ผู้เล่นต้องมานั่งจับกลุ่มเล่นรวมกันตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป มีกติกาแตกต่างกันไปในแต่ละเกมนั้นๆ ซึ่งเป็นเกมที่ต้องใช้ความสามารถในการคิดแก้ไขปัญหา และการร่วมมือกันระหว่างผู้เล่น ช่วยฝึกความสามัคคีและสมาธิ ทำให้ปัจจุบันนี้การขยายตัวและความนิยมของบอร์ดเกมเพิ่มมากขึ้น เนื่องจากผู้เล่นจะได้รับความสนุกสนานในบอร์ดเกมแล้ว ในเกมยังแฝงถึงกลยุทธ์ในการสอนเรื่องต่างๆ

สาเหตุที่บอร์ดเกมได้รับความนิยมอย่างมากในปัจจุบัน เพราะ มีรูปแบบและประเภทของเกมที่หลากหลาย มีอุปกรณ์การเล่นที่สวยงามและมีเนื้อเรื่องความเป็นมาที่น่าติดตาม ที่สำคัญคือผู้เล่นสามารถพูดคุยตอบโต้กับผู้เล่นคนอื่นได้ ได้เห็นท่าทางและสีหน้าในเวลาเดียวกันจึงทำให้สนุกที่ได้เล่นบอร์ดเกมไปพร้อมกับเพื่อนๆซึ่งส่วนนี้ต่างจากเกมออนไลน์

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาความต้องการและแนวทางการจัดบริการบอร์ดเกมในสำนักหอสมุดกลางของนิสิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร
2. เพื่อชี้แนะแนวทางที่จะใช้ประโยชน์จากบอร์ดเกมเป็นช่องทางพัฒนาศักยภาพด้านต่างๆของนิสิตในมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร

ความสำคัญของงานวิจัย

งานวิจัยนี้มีประโยชน์สำหรับการวางแผนจัดการกลยุทธ์การใช้บอร์ดเกมในสำนักหอสมุดกลาง มศว เพื่อจัดการบูรณาการให้เป็นศูนย์การเรียนรู้ด้วยตนเอง เพื่อให้ห้องสมุดใช้ในการประกอบการตัดสินใจและวางแผนการใช้บอร์ดเกมเพื่อเพิ่มกิจกรรมให้นิสิตที่เข้ามาใช้งานห้องสมุดและเพื่อให้นิสิตได้รู้จักการใช้ศักยภาพในด้านทางด้านการคิดวิเคราะห์ การตัดสินใจ แก้ปัญหา และการร่วมมือกัน เนื่องด้วยเหตุผลข้างต้นจึงหาแนวทางและความคิดเห็นต่อบอร์ดเกมของนิสิต ส่งมอบให้กับสำนักหอสมุดกลาง มศว

ขอบเขตของการวิจัย

ประชากร

คือ นิสิตระดับชั้นปริญญาตรีทั้ง 11 คณะ ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร

กลุ่มตัวอย่าง

คือ นิสิตระดับชั้นปริญญาตรี 11 คณะ โดยสุ่มมาคณะละ 2 คน

ตัวแปรต้น

1)อายุ

19 – 23 ปี

2)เพศ

เพศชาย

เพศหญิง

3)ประสบการณ์การเล่นบอร์ดเกม

เคยเล่น

ไม่เคยเล่น

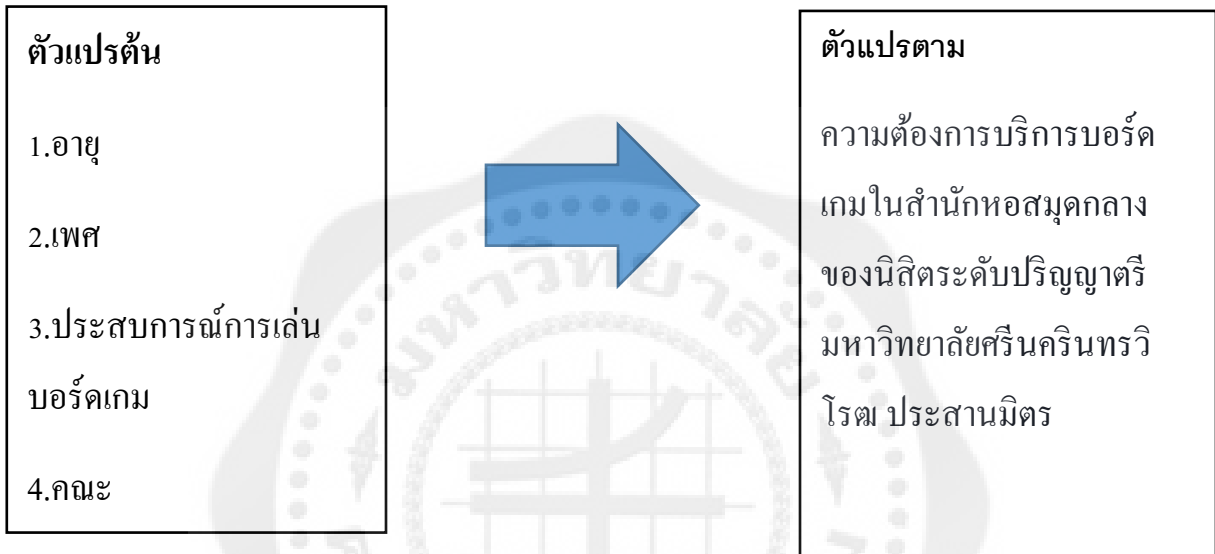
มีความสนใจ

4)คณะ

- 1.คณะบริหารธุรกิจเพื่อสังคม
- 2.คณะมนุษยศาสตร์
- 3.คณะศิลปกรรมศาสตร์
- 4.คณะศึกษาศาสตร์
- 5.คณะเศรษฐศาสตร์
- 6.คณะสังคมศาสตร์
- 7.วิทยาลัยนานาชาติเพื่อศึกษาความยั่งยืน
- 8.คณะวัฒนธรรมสิ่งแวดล้อมและการท่องเที่ยวเชิงนิเวศ
- 9.คณะวิทยาศาสตร์
- 10.วิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม
- 11.คณะทันตแพทยศาสตร์

ตัวแปรตาม ความต้องการใช้บอร์ดเกม

กรอบแนวคิดเชิงความสัมพันธ์ของตัวแปร



นิยามศัพท์เฉพาะ

เกมกระดาน หมายถึง เกมที่ต้องใช้ชิ้นส่วนหรือตัวหมากวางไว้บนพื้นที่ เล่น เคลื่อนที่หรือหยิบออก จากพื้นที่เล่น พื้นที่เล่นเปรียบได้กับ "กระดาน" ซึ่ง จะมีผิวหน้าหรือรูปภาพเฉพาะสำหรับเกมนั้นๆ

บอร์ดเกม คือ เกมกระดานที่สามารถแปรผันได้ มีตั้งแต่เกมที่กติกาไม่ซับซ้อน เด็กเล่นได้ ไปจนถึง เกมที่กติกาซับซ้อน ต้องใช้การวางแผน คิดวิเคราะห์ เป็นการเล่นแบบแมนนวล ควบคุมด้วยสมอง และสองมือของผู้เล่นเอง

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องและได้นำเสนอตามหัวข้อต่อไปนี้

1. บอร์ดเกมหรือเกมกระดาน

1.1. ความหมายของเกมกระดานหรือบอร์ดเกม

1.2. บอร์ดเกมกับการเรียนรู้

1.3 ประเภทของบอร์ดเกม

บอร์ดเกมหรือเกมกระดาน

ความหมายของเกมกระดาน

เกมที่ต้องใช้ชิ้นส่วนหรือตัวหมากวางไว้บนพื้นที่เล่น เคลื่อนที่หรือหยิบออกจากพื้นที่เล่น พื้นที่เล่นเปรียบได้กับ "กระดาน" ซึ่งจะมีผิวหน้าหรือรูปภาพเฉพาะสำหรับเกมนั้น ๆ เกมกระดานมีหลายประเภทและหลากหลายรูปแบบ ตั้งแต่รูปแบบที่ง่ายที่สุดคือหมากฮอส ไปจนถึงเกมที่มีความซับซ้อน มีกติกามากมาย ต้องใช้แผนการหรือยุทธวิธีเข้าช่วยเพื่อที่จะให้ตนเองชนะ คือบรรลุดจุดประสงค์ของการเล่นเกมนั้น การเล่นเกมกระดานเป็นความบันเทิงอย่างหนึ่ง บางครั้งก็ใช้เกมกระดานสำหรับการแข่งขันในระดับชาติหรือนานาชาติ

บอร์ดเกมกับการเรียนรู้

ปัจจุบันการเรียนรู้ไม่ได้หยุดอยู่ที่การจำและทำความเข้าใจเนื้อหาเท่านั้น บอร์ดเกมสมัยใหม่ได้มีส่วนร่วมเข้ามาส่งเสริมพฤติกรรมการเรียนรู้ในด้านต่างๆ ทักษะที่พัฒนาจากการได้เล่นบอร์ดเกมและสามารถนำไปปรับใช้ในการเรียน ได้แก่

การจดจำ (Remembering) – ใช้ความจำเพื่อสร้างหรือค้นหานิยาม ข้อเท็จจริง หรือทบทวนข้อมูลที่เรียนมาก่อนหน้านี้

การทำความเข้าใจ (Understanding) – สร้างความหมายจากรูปแบบการใช้หลายประเภท อาจจะเป็นข้อความ ภาพ หรือกิจกรรม เช่น การแปลความ การสร้างตัวอย่าง การจำแนก การสรุป

การประยุกต์ใช้ (Applying) – สามารถใช้เนื้อหาที่เรียนมาเพื่อนำไปปฏิบัติผ่านสื่อ เช่น แบบจำลอง การนำเสนอ การสัมภาษณ์ และการเลียนแบบ

การวิเคราะห์ (Analyzing) – แบ่งเนื้อหาหรือแนวคิดออกเป็นส่วนย่อย ระบุความเชื่อมโยงซึ่งกันและกันของแต่ละส่วน และความเชื่อมโยงต่อโครงสร้างในภาพรวม

การประเมิน (Evaluating) – ใช้เกณฑ์และมาตรฐานเพื่อพิจารณาผ่านการตรวจสอบและการวิจารณ์

การสร้างสรรค์ (Creating) – รวบรวมองค์ประกอบและสร้างให้เป็นสิ่งที่สมบูรณ์ เรียบเรียงให้เกิดรูปแบบหรือโครงสร้างใหม่ผ่านการสร้าง วางแผน และการผลิต

ประเภทของบอร์ดเกมและตัวอย่างชนิดเกม

ชนิดของเกม	1	2	3	เกมแนะนำอื่นๆ
ประเภทของเกม				
Fillers เกมสั้นๆ เบาสมอง	Archaeology: the Card Game	For Sales	Igloo Pop	High Society, No Thanks
Gateway เกมผู้เล่นใหม่	Ticket to Ride	Alhambra	Carcassonne	Citadels, For Sales
New Gamer เกมเม่ออร์หน้าใหม่	Puerto Rico	Dominion	Power Grid	Santiago, Endeavor, San Juan
Party Game	Wits & Wagers	Ultimate Werewolf	Time's Up	Saboteur, Cash n Gun
Strategy เกมวางแผน	Agricola	Puerto Rico	Caylus	Power Grid, Stone Age
จำนวนผู้เล่น				
2 Players	Summoner Wars	Battle Lines	Lost Cities	Mr Jack, Jambo
3 Players	Zooloretto	Carcassonne	Wyatt Earp	Archaeology
5 Players	El Grande	Granada	Cosmic Encounter	Ticket to Ride, Santiago
6 Players	Power Grid	Acquire	Settlers of Catan	For Sales
7+ Players	Citadels	Saboteur	Bang	Incan Gold, Slide 5
กลุ่มใหญ่	Wits & Wagers	Ultimate Werewolf	Saboteur	Slide 5
ตามระบบการเล่น				
Abstract	Through the Desert	Blokus	Hive	Ingenious

Area Control ครอบครองพื้นที่	El Grande	Small World	Rise of Empire	Taj Mahal
Auction ประมูล	Modern Art	Ra	For Sale	Power Grid
Cooperative ร่วมมือ กัน	Pandemic	Arkham Horror	Space Alert	Shadow Over Camelot
Deduction	Mr Jack	Mystery of the Abbey	Sleuth	
Economic เศรษฐกิจ	Power Grid	Wealth of Nation	Acquire	Le Havre, Cuba, Imperial
Negotiation ต่อรอง	Diplomacy	I'm the Boss	Chinatown	Settlers of Catan, Dune
Network Building	Thurn & Taxis	Power Grid	Taj Mahal	Brass
Trading Games ค้าขาย	Settlers of Catan	Colosseum	Bohnanza	Wealth of Nation
Light Train Game	Ticket to Ride	Railways of the World	Chicago Express	
Heavy Train Games	Age of Steam	1857	1870	
Worker Placement	Agricola	Caylus	Stone Age	Dungeon Lord, Cuba
ระยะเวลา				
10 - 20 Minutes	For Sales	Incan Gold	No Thanks	
20 - 40 Minutes	Dominion	Citadels	San Juan	10 days in Asia
40 - 60 Minutes	Granada	Ticket to Ride	Thurn & Taxis	Pandemic
120+ Minutes	Through the Ages: Story of Civilization	War of the Ring	Shogun	Age of Steam

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

วารสาร ลีมเปรมาวัฒนา (2560: บทคัดย่อ) งานวิจัยนี้เป็นงานวิจัยเชิงสำรวจ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพฤติกรรม การเล่นเกมและองค์ประกอบของปัจจัยในการเล่นของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร โดยเก็บแบบสอบถามกับวัยรุ่นอายุตั้งแต่ 13-23 ปี ที่พักอาศัยอยู่ในเขตกรุงเทพมหานคร จำนวน 400 ชุด ผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เล่นเกมกระดานเพื่อความบันเทิง ความสนุกสนาน เพลิดเพลินและผ่อนคลายความตึงเครียด โดยผลกระทบต่อพฤติกรรมการเล่น เกมกระดานในภาพรวมอยู่ระดับปานกลาง ได้แก่ ด้านสุขภาพร่างกาย ด้านการเงิน ด้านการศึกษาและสติปัญญา ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวและกลุ่ม เพื่อน และด้านอารมณ์ สำหรับผลกระทบจากการเล่นเกมกระดานของวัยรุ่น มีดังนี้ ทางด้าน บวก ในด้าน การศึกษาและสติปัญญา การเล่นเกมกระดานช่วยให้ฝึกสมอง ทำให้มีความคิดสร้างสรรค์เพิ่มขึ้น ช่วยให้คิดและตัดสินใจแก้ไขปัญหาได้ดีขึ้น และ ช่วยให้มีความสามารถในการเรียนมากขึ้น ในด้านอารมณ์และความรู้สึก ทำให้ความรู้สึก ผ่อนคลายจากความตึงเครียด สนุกสนาน เพลิดเพลิน ควบคุมอารมณ์ของตนเอง ได้ดีขึ้น รู้จักกับเพื่อนใหม่ๆ เพิ่มขึ้น ส่วนทางด้านลบ ส่งผลกระทบต่อสุขภาพร่างกาย ได้แก่ ปวดหลัง ปวดนิ้ว มีปัญหาเกี่ยวกับระบบสายตา นอนดึกหรือมี เวลาพักผ่อนน้อยลง มักลืมหรือทานอาหารไม่เป็นเวลา ร่างกายไม่แข็งแรง เจ็บป่วยได้ง่ายขึ้น ด้านการเงิน ความสัมพันธ์ในครอบครัวและกลุ่มเพื่อน ได้แก่ ต้องการหาช่องทางในการหารายได้ให้เพิ่มมากขึ้น เพื่อนำเงินมาเล่นเกม กระดาน มีเพื่อนในชั้นเรียนน้อยลง มีค่าใช้จ่ายเพิ่มขึ้นจากการเล่นเกมกระดาน เกิดทะเลาะเบาะแว้งกับคนในครอบครัวและกลุ่มเพื่อนบ่อยครั้ง มักใช้ความ รุนแรงกับสิ่งของหรือผู้อื่น ทำกิจกรรมกับครอบครัวและเพื่อนน้อยลง การ พุดคุยกับสมาชิกในครอบครัวและกลุ่มเพื่อนน้อยลง

Rajiv Satsangi (Abstract:2017)A lack of numerical knowledge early on can impede a child's academic development. In past research, playing linear board games improved children's understanding of numerical relations, which the authors theorised could extend to children with autism spectrum disorder. For this pilot study, 10 children played a board game where they moved tokens across coloured tiles displaying the numbers 1–10. During gameplay, students in the experimental group focused on the

numbers on the tiles, while the control group focused on the colors. The assessment consisted of a number line estimation task, where students placed numbers ranging from 1 to 9 on a blank number line. Results showed children in the experimental group experienced statistically significant improvement in their understanding of numerical relationships of numbers on the number line estimation task. Findings indicate extended experiences with linear board games can support the numerical development of children with autism spectrum disorder.

Pamela M. Kato (Abstract:2018) Nondigital board games are being used to engage players and impact outcomes in health and medicine across diverse populations and contexts. This systematic review and meta-analysis describe and summarize their impact based on randomized and nonrandomized controlled trials. An electronic search resulted in a review of $n = 21$ eligible studies. Sample sizes ranged from $n = 17$ to $n = 3110$ ($n = 6554$ total participants). A majority of the board game interventions focused on education to increase health-related knowledge and behaviors (76%, $n = 16$). Outcomes evaluated included self-efficacy, attitudes/beliefs, biological health indicators, social functioning, anxiety, and executive functioning, in addition to knowledge and behaviors. Using the Cochrane Collaboration tool for assessing bias, most studies (52%, $n = 11$) had an unclear risk of bias (33% [$n = 7$] had a high risk and 14% [$n = 3$] had a low risk). Statistical tests of publication bias were not significant. A random-effects meta-analysis showed a large average effect of board games on health-related knowledge, a small-to-moderate effect on behaviors, and a small-to-moderate effect on biological health indicators. The findings contribute to the literature on games

and approaches in healthcare. Future research efforts should aim for more consistent high scientific standards in their evaluation protocols and reporting methodologies to provide a stronger evidence base.

ธีรภาพ แซ่เซี่ย(บทคัดย่อ:2560)การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1. เปรียบเทียบระดับทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณก่อนและหลังจากการเล่นเกม 2. เปรียบเทียบระดับทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณหลังจากการเล่นของกลุ่มที่ได้เล่น และไม่ได้เล่น และ3. เพื่อเปรียบเทียบการเปลี่ยนแปลงระดับทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ หลังจากการเล่นเกมในกลุ่มที่มีระดับทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณแตกต่างกันอยู่แต่เดิม โดยเกมที่ผู้วิจัยเลือกใช้ในงานวิจัยนี้คือ เกม Settlers of Catan เพราะเป็นเกมที่มีองค์ประกอบของเกมในการพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ได้แก่ การระบุปัญหา การวิเคราะห์ การประเมินผล และการสรุปความ โดยให้กลุ่มเป้าหมายเล่นเกมเพียงอย่างเดียวไม่ได้มีกระบวนการอื่นๆ เพื่อวัดเฉพาะผลที่เกิดจากเกมเพียงอย่างเดียว การดำเนินการวิจัยใช้ระเบียบวิธีเชิงปริมาณ โดยเป็นการวิจัยเชิงทดลองแบบ Two Group Pretest -Posttest design เพื่อศึกษาผลของเกมที่มีต่อทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ซึ่งกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในงานวิจัยเป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 และ 2 ประจำปีการศึกษา 2560 ในโรงเรียนขนาดใหญ่ สังกัดสำนักงานเขตการศึกษาขั้นพื้นฐาน จังหวัดปทุมธานี จำนวน 2 แห่ง และมีเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบวัดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณของคุณอรพิน พัฒนาผล โดยมีคุณภาพแบบวัด ดังนี้ ค่าความยากตั้งแต่ .222 - .798, ค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ .200 - .5132, ค่าความเที่ยงตรงเท่ากับ .747 และค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .808 โดยวิเคราะห์ข้อมูลใช้สถิติ Dependent Samples t-test และได้ใช้การสังเกตและสัมภาษณ์นำมาประมวลเพื่ออธิบายผลการทดลองในเชิงลึก ผลการวิจัยพบว่า หลังจากการเล่นเกม 1. ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณไม่ได้แตกต่างกันจากก่อนเล่น 2. ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณไม่ได้แตกต่างกันของกลุ่มที่เล่นกับกลุ่มที่ไม่ได้เล่น และ3. ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณไม่ได้แตกต่างกันหลังเล่นเกมในกลุ่มที่มีระดับทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณแตกต่างกันอยู่แต่เดิม ซึ่งแตกต่างจากงานวิจัยอื่นๆที่ใกล้เคียงกันแต่มีกระบวนการถอดบทเรียน ซึ่งช่วยพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณได้ ดังนั้นการใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณจึงจำเป็นต้องใช้ร่วมกับกระบวนการอื่น

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาความต้องการและแนวทางการจัดบริการบอร์ดเกมภายในสำนักหอสมุดกลางของนิสิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร โดยผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยตามลำดับขั้นตอนดังนี้

1.กำหนดกลุ่มประชากรและการสุ่มกลุ่มตัวอย่าง

2.การสร้างเครื่องมือที่ใช้การวิจัย

3.การเก็บรวบรวมข้อมูล

4.การจัดเก็บและการวิเคราะห์ข้อมูล

1.กำหนดกลุ่มประชากรและการสุ่มกลุ่มตัวอย่าง

1.1 กลุ่มประชากร คือ นิสิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

1.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในงานวิจัย คือ นิสิตระดับชั้นปริญญาตรีมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร โดยการสุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบโควตา 11 คณะ จำนวน 22 คน รายละเอียดปรากฏในตาราง

คณะ	ประชากร	กลุ่มตัวอย่าง
1.ทันตแพทยศาสตร์	366	2
2.คณะวัฒนธรรมสิ่งแวดล้อมและการท่องเที่ยวเชิงนิเวศ	457	2
3.คณะวิทยาศาสตร์	2,138	2
4.คณะศิลปกรรมศาสตร์	1,603	2

5.คณะมนุษยศาสตร์	2,677	2
6.วิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสาร สังคม	1,498	2
7.วิทยาลัยนานาชาติเพื่อศึกษา ความยั่งยืน	572	2
8.คณะเศรษฐศาสตร์	746	2
9.คณะศึกษาศาสตร์	697	2
10.คณะสังคมศาสตร์	3552	2
11.คณะบริหารธุรกิจเพื่อ สังคม	103	2
รวมทั้งสิ้น	14,409	22

2. การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือวิจัยที่ใช้ในการเก็บข้อมูล

ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้เพื่อให้ได้ข้อมูลวิจัย และคำตอบที่เป็นจริง คลอบคลุมประเด็นตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยที่มุ่งศึกษา ผู้วิจัยได้ใช้เทคนิคหลายอย่าง เพื่อให้ได้ข้อเท็จจริงในเรื่องที่ศึกษา และเพื่อลดช่องว่างระหว่างผู้วิจัยกับกลุ่มตัวอย่าง ได้มีโอกาสสนทนากันมากขึ้น มีความสัมพันธ์เหมือนเป็นเพื่อนของผู้ถูกสัมภาษณ์ เนื่องจากในการศึกษาครั้งนี้ผู้วิจัยได้ใช้การวิจัยรูปแบบเชิงคุณภาพ จึงได้ใช้การสัมภาษณ์เชิงลึก เป็นเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาและรวบรวมข้อมูล โดยมีรายละเอียดดังนี้

ข้อมูลการสัมภาษณ์เชิงลึก

1) กำหนดประเด็นปัญหาไว้เพื่อใช้สัมภาษณ์เชิงลึก โดยผู้วิจัยใช้การสัมภาษณ์แบบเป็นทางการ โดยมีการนัดผู้สัมภาษณ์ เวลา และสถานที่ไว้อย่างแน่นอน โดยผู้วิจัยเตรียมแนวคำถามสัมภาษณ์ไว้

ล่วงหน้า เพราะ สามารถยืดหยุ่นและทำได้ง่าย มีความต่อเนื่องของคำถาม การตั้งคำถามไว้ล่วงหน้า เพื่อให้มีจุดขึ้นและประเด็นที่ต้องสัมภาษณ์ มีการสนทนาแบบเป็นกันเอง เพื่อไม่ให้ผู้ถูกสัมภาษณ์ เกิดความอึดอัด

2) ใช้การจดบันทึกโดยละเอียดและบันทึกเสียง

วิธีการจดบันทึกโดยละเอียดภายหลังจากที่ได้จากการสนทนา การสัมภาษณ์ การบันทึก การสังเกต เพื่อป้องกันการลืม การบันทึกเสียงของผู้ให้ข้อมูลสำคัญ ผู้วิจัยจะต้องทำการขออนุญาตใช้เครื่องบันทึกเสียง เมื่อผู้ให้ข้อมูลสำคัญไม่ขัดข้อง ผู้วิจัยจะได้บันทึกเสียงไว้ ทำให้สามารถเก็บรายละเอียดของข้อมูล ได้มากขึ้น โดยไม่ต้องพะวงกับการจดบันทึกภายหลัง ทำให้การสนทนา เป็นไปอย่างธรรมชาติ และสามารถที่จะสังเกตดูอากัปกริยาของผู้ให้ข้อมูล และสิ่งแวดล้อมในสถานการณ์นั้น ๆ ได้อย่างเต็มที่

3) ขั้นตอนการดำเนินงาน มีขั้นตอนการดำเนินงาน 3 ขั้นตอน ได้แก่

ขั้นตอนที่ 1 การสร้างเครื่องมือแบบสัมภาษณ์ โดยนำความรู้เรื่องบอร์ดเกมที่ศึกษามา นำมาสร้างเป็นแนวคำถามในแบบสัมภาษณ์ ซึ่งเครื่องมือการวิจัยผ่านการตรวจสอบ IOC จากอาจารย์ผู้เชี่ยวชาญแล้ว

ขั้นตอนที่ 2 สัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ ตามแนวทางและประเด็นซึ่งกำหนดไว้เพื่อให้ได้ข้อมูลตามวัตถุประสงค์

ขั้นตอนที่ 3 การวิเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์และนำข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์ มาจัดเป็น กลุ่มข้อมูลและใช้การวิเคราะห์สรุปเนื้อหา

3.การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้เก็บรวบรวมดังนี้

1. การศึกษาข้อมูลจากเอกสาร ผู้วิจัยได้ศึกษา ทฤษฎีต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับบอร์ดเกม จากวารสารวิชาการ สืบค้นข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
2. การเก็บรวบรวมข้อมูลจากผู้สัมภาษณ์
 - 2.1 ผู้วิจัยได้กำหนด เวลา สถานที่สัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ
 - 2.2 ผู้วิจัยได้ดำเนินการสัมภาษณ์โดยใช้วิธีการจับบันทึกการสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ และการบันทึกเสียง ซึ่งได้รับการยินยอมจากผู้ให้สัมภาษณ์ก่อนทำการสัมภาษณ์
 - 2.3 ผู้วิจัยได้รวบรวมข้อมูลจากผู้ให้ข้อมูลสำคัญ แล้วนำมาวิเคราะห์ พร้อมทั้งแยกแยะจับประเด็น อีกทั้งตัดคำพูดบางคำที่ไม่เหมาะสม และไม่เกี่ยวข้องกับ การวิจัยออกไป เพื่อให้ข้อมูลนั้นเป็นไปตามระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ

4.การจัดเก็บและการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ใช้การวิเคราะห์ข้อมูลวิธีการเชิงคุณภาพโดยเป็นการวิเคราะห์ข้อมูลแบบบรรยายและพรรณนา เครื่องมือเก็บข้อมูลใช้แนวคำถามซึ่งผู้วิจัยได้กำหนดการดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลไว้แล้ว

เมื่อผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลทั้งเอกสารและภาคสนามได้เพียงพอต่อการศึกษาตามวัตถุประสงค์ข้างแล้ว ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูลขั้นต้น โดยนำคำตอบของผู้ให้สัมภาษณ์มาจัดหมวดหมู่ให้เป็นระเบียบ เช่น จัดหมวดหมู่คำตอบที่มีลักษณะใกล้เคียงกัน หรือ จัดคำตอบที่แตกต่างกันแยกเอาไว้ตามเหตุผลของผู้ให้สัมภาษณ์ แล้วสุดท้ายสรุปออกมาเป็นประเด็นเพื่อนำไปเขียนสรุปผล

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

จากการวิจัย”ความต้องการบริการบอร์ดเกมภายในสำนักหอสมุดกลาง มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร”ผู้วิจัยได้อาศัยวิธีการวิจัยเชิงคุณภาพในการเก็บรวบรวมจากเอกสารที่เกี่ยวข้อง รวมทั้งการสัมภาษณ์โดยเก็บข้อมูลจากนิสิตระดับชั้นปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร ทั้งหมด 11 คณะ โดยแบ่งเป็นคณะละ 2 คน รวม 22 คน ซึ่งผู้วิจัยได้นำเสนอผลการศึกษาโดยแบ่ง ออกเป็น 3 ประเด็น ดังนี้

ตอนที่ 1 ผลวิเคราะห์ลักษณะโดยรวมของผู้ให้สัมภาษณ์

ตอนที่ 2 ความต้องการและแนวทางการจัดบริการบอร์ดเกมภายในสำนักหอสมุดกลาง ของนิสิตระดับชั้นปริญญาตรีมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร

ตอนที่ 3 ผลกระทบและประโยชน์ของการเล่นบอร์ดเกม ของนิสิตระดับชั้นปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร

ตอนที่ 1 ผลวิเคราะห์ลักษณะโดยรวมของผู้ให้สัมภาษณ์

จากการสัมภาษณ์สรุปได้ว่าเป็นนิสิตหญิงส่วนมากที่ให้สัมภาษณ์ โดยผู้ที่ให้สัมภาษณ์เป็นผู้หญิงทั้งหมด 12 คน และผู้ชาย 10 คน โดยผู้ที่ให้สัมภาษณ์มาจาก 11 คณะ ชั้นปีที่ 2,3 และ 4 ในมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร ลักษณะโดยรวมของผู้ที่ให้สัมภาษณ์ส่วนมากมีความสนใจในบอร์ดเกม แบ่งเป็นผู้ที่เคยเล่นมาก่อนแล้วกับคนที่ไม่เคยเล่นแต่อยากที่จะลองเล่น

ตอนที่ 2 ความต้องการและแนวทางการจัดบริการบอร์ดเกมของภายในสำนักหอสมุดกลาง ของนิสิตระดับชั้นปริญญาตรีมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร

ผู้ที่เคยเล่นบอร์ดเกม

ถ้าภายในสำนักหอสมุดกลางมีการให้บริการบอร์ดเกมคาดว่าจะส่งผลทำให้ผู้ใช้บริการหอสมุดกลางมากขึ้นหรือไม่ เพราะอะไร

อาจส่งผลค่อนข้างดี เพราะทำให้การบริการนั้นเกิดความหลากหลาย จากการสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลพบว่าผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่เห็นว่า ถ้าหอสมุดมีการจัดให้บริการบอร์ดเกมแก่นิสิตนั้น จะมีส่วนส่งผลให้ผู้ใช้บริการงานห้องสมุดมีมากขึ้นเนื่องจากมองว่าบอร์ดเกมนั้นตอนนี้กำลังได้รับความนิยมอย่างมาก และเป็นการบริการที่ช่วยเพิ่มความหลากหลายและแปลกใหม่ให้กับหอสมุดกลาง มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร ได้อีกด้วย

“ผมคิดว่าน่าจะมีผู้ใช้บริการมากขึ้นนะ เพราะว่าตอนนี้บอร์ดเกมกำลังเป็นที่นิยมอยู่มาก ถ้าห้องสมุดมีการนำมาให้นิสิตได้เล่น ส่วนตัวผมคิดว่าน่าจะมีคนเข้ามาเล่นเยอะอยู่นะ”

(นิสิตคณะบริหารธุรกิจ คนที่ 1)

“เราคิดว่าถ้ามีการประชาสัมพันธ์ที่ดี คิดว่าน่าจะมีคนสนใจเข้ามาเล่นเยอะอยู่นะ เพราะว่าบอร์ดเกมกำลังเป็นที่นิยมอยู่”

(นิสิตคณะบริหารธุรกิจ คนที่ 2)

“อาจจะมีผู้ใช้บริการมากขึ้น พวกกลุ่มที่เคยเล่นบอร์ดเกมมาก่อนน่าจะให้ความสนใจมาก คนส่วนมากก็รู้จักบอร์ดเกมมากขึ้นแล้ว”

(นิสิตคณะสังคมศาสตร์ คนที่ 1)

“มีคนใช้บริการมากขึ้น เพราะว่าคนเล่นบอร์ดเกมก็อยากเล่นเกมแบบไม่เสียค่าบริการ ถ้ามีการให้บริการขึ้นมาจะดีมาก”

(นิสิตคณะศิลปกรรมศาสตร์ คนที่ 1)

ถ้าภายในสำนักหอสมุดกลางมีการให้บริการบอร์ดเกม คุณคิดว่าจะเข้าไปใช้บริการหรือไม่ เพราะอะไร

คิดว่าจะเข้าไปใช้บริการ เพราะสามารถเล่นได้โดยไม่เสียเงิน จากการสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลพบว่าผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่เห็นว่า ถ้าหอสมุดมีการจัดให้บริการบอร์ดเกมนั้น ผู้ให้สัมภาษณ์ส่วนใหญ่มีความสนใจเข้าไปใช้บริการบอร์ดเกมในหอสมุด เพราะไม่เสียค่าใช้จ่ายและอยู่ภายในมหาวิทยาลัย ทำให้สามารถเข้าถึงบริการได้ง่ายและสะดวก

“คิดว่าจะเข้าไปใช้บริการค่ะ เพราะว่าเพื่อนๆในกลุ่มเล่นกันทุกคน ไม่เสียเงินด้วย น่าจะเข้าไปใช้บริการกันทุกคนนะคะ “

(นิสิตคณะวิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม คนที่ 1)

“ใช้บริการครับ เพราะน่าจะสะดวกดี เพราะอยู่ภายในมหาวิทยาลัยด้วย ที่สำคัญไม่เสียค่าใช้จ่าย”

(นิสิตคณะมนุษยศาสตร์ คนที่ 1)

“ใช้บริการแน่นอนครับ แต่คนอาจจะเยอะแน่ แต่ว่าดีครับเพราะว่าไม่ต้องเสียเงินเพื่อเช่าเกมเล่นครับ”

(นิสิตคณะสังคมศาสตร์ คนที่ 2)

พื้นที่การจัดให้บริการบอร์ดเกมภายในหอสมุดกลาง มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ประธานมิตร

ควรแยกออกจากพื้นที่อ่านหนังสือ จากการสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลพบว่าผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่เห็นว่าพื้นที่ที่จะจัดการให้บริการบอร์ดเกมภายในหอสมุดนั้น ต้องมีการแยกพื้นที่ให้ชัดเจนหรือทำเป็นห้องแยกไว้เหมาะสม และไม่ควรรบกวนผู้ใช้บริการท่านอื่นที่เข้ามาอ่านหนังสือหรือใช้บริการอื่นๆภายในหอสมุด

“ควรแยกกับโซนอ่านหนังสือให้ชัดเจน แยกเป็นชั้นไปเลย เพื่อที่จะได้ไม่รบกวนคนอ่านหนังสือค่ะ”

(นิสิตคณะศิลปกรรมศาสตร์ คนที่2)

“ทำเป็นโซนที่สามารถส่งเสียงดังได้ หรือทำเป็นห้องแยกๆไว้ก็ได้ เพราะว่าเล่นบอร์ดเกมต้องมีการส่งเสียงสื่อกันตลอด”

(นิสิตคณะศึกษาศาสตร์ คนที่ 1)

“มีชั้นเฉพาะสำหรับไว้เล่นบอร์ดเกม หรือจัดหาพื้นที่กว้างๆ เพื่อที่จะได้ไม่ไปรบกวนคนอ่านหนังสือในห้องสมุดครับ”

(นิสิตคณะศึกษาศาสตร์ คนที่2)

“พื้นที่ควรเป็นที่ส่วนตัวๆหน่อย ทำเป็นห้องแยกไว้ก็ได้ เสียงจะได้ไม่ไปรบกวนคนอื่นได้”

(นิสิตคณะนวัตกรรมสื่อสารสังคม คนที่2)

การจัดให้บริการยืม-คืนบอร์ดเกมให้กับนิสิตภายในสำนักหอสมุดกลาง มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร

ไม่เหมาะสมกับการยืม-คืน อาจจะทำให้หายได้ จากการสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลพบว่าผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่เห็นว่า ไม่เหมาะสมที่จะให้มีบริการยืม-คืนบอร์ดเกม เนื่องจากบอร์ดเกมนั้นมีราคาค่อนข้างแพง ซึ่งอาจจะทำให้เกิดความชำรุดเสียหายหรืออุปกรณ์มีการสูญหายได้ เนื่องจากบอร์ดเกมนั้นมีอุปกรณ์การเล่นที่ค่อนข้างมาก ทำให้ไม่เหมาะสมที่จะจัดให้มีบริการยืม-คืน บอร์ดเกมให้กับนิสิต

“ไม่ควรยืม คืน เพราะจะทำให้ดูแลยากหรือของอาจจะหาย”

(นิสิตคณะมนุษยศาสตร์ คนที่ 1)

“คิดว่าไม่ควรให้ยืม เดียวมันหาย แล้วเกมมันก็ราคาค่อนข้างแพงด้วย”

(นิติตคณะเศรษฐศาสตร์ คนที่ 2)

“ไม่ควรครับ เกมหนึ่งเกมน่าจะแพง เกิดหายไปไม่คุ้มครับ อุปกรณ์มันเยอะด้วย”

(นิติตคณะมนุษยศาสตร์ คนที่ 2)

“ไม่เหมาะ ไม่ควรให้ยืม เพราะว่ามันอาจจะกลับมาแบบไม่ครบได้”

(นิติตคณะเศรษฐศาสตร์ คนที่ 1)

**การจัดให้มีผู้เชี่ยวชาญคอยให้คำแนะนำและดูแลการใช้บริการบอร์ดเกมภายในสำนัก
หอสมุดกลาง มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร**

ควรมีผู้คอยให้คำแนะนำการเล่นบอร์ดเกม จากการสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลพบว่าผู้ให้ข้อมูล
ส่วนใหญ่ให้ความเห็นว่า ควรมีการจัดให้มีผู้ที่มีความเชี่ยวชาญด้านการเล่นบอร์ดเกมคอยให้
คำอธิบายหรือจัดให้มีชมรมบอร์ดเกมคอยดูแลการใช้บริการบอร์ดเกมภายในหอสมุดกลาง
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร

“ถ้ามีก็ดี คอยตอบหรือช่วยอธิบายเบื้องต้น ดีกว่าให้ศึกษาการเล่นเองสำหรับคนเพิ่งเริ่มเล่น”

(นิติตคณะทันตแพทยศาสตร์ คนที่ 1)

“ควรมีคนสอนเล่นสำหรับคนที่ยังเล่นไม่เป็น หรือให้มีชมรมบอร์ดเกมคอยจัดการ
เลยก็ได้ครับ”

(นิติตคณะวิทยาศาสตร์ คนที่ 1)

“อาจจะมีการได้ คอยสอนคนที่ยังเล่นไม่เป็น เพื่อคนที่ยังเล่นไม่เป็นมาลองเล่นจะได้
เล่นเป็นครับ”

(นิติตคณะวิทยาศาสตร์ คนที่ 2)

จำนวนการจัดสำรองชุดบอร์ดเกมที่ได้รับความนิยมจากนิสิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิ โรฒ ประสานมิตร

เกมที่ได้รับความนิยม อาจจะทำให้มีความต้องการใช้งานมาก จากการสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลพบว่าผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่ให้ความเห็นว่าควรมีการสำรอง 2-3 ชุดต่อเกมมากที่สุด เพราะว่าเนื่องจากเกมบางเกมที่กำลังได้รับความนิยมอาจจะทำให้มีจำนวนไม่พอต่อกลุ่มนิสิตที่เข้ามาใช้บริการ จึงอยากให้หอสมุดกลาง มีการสำรองชุดบอร์ดเกมไว้สำหรับนิสิตต่างกลุ่มที่มีความต้องการเล่นเกมเดียวกัน

“คิดว่า 2 ถึง 3 ชุดค่ะ แล้วแต่เลย เพื่อคนอยากเล่นเกมที่ซ้ำกัน พร้อมกัน”

(นิสิตคณะวิทยาลัยนานาชาติเพื่อศึกษาความยั่งยืน คนที่ 1)

“2 ถึง 3 ชุดกำลังดีครับ เพื่อเกมมันไม่พอให้คนที่อยากเล่น”

(นิสิตคณะทันตแพทยศาสตร์ คนที่ 2)

“2 ชุดก็ได้นะ สักประมาณ 2 ถึง 3 แลจะน่าจะพอให้คนเล่นอยู่”

(นิสิตคณะวิทยาลัยนานาชาติเพื่อศึกษาความยั่งยืน คนที่ 2)

ระยะเวลาที่เหมาะสมในการให้บริการบอร์ดเกมภายในสำนักหอสมุดกลางมหาวิทยาลัยศรี นครินทรวิโรฒ ประสานมิตร

ขึ้นอยู่กับการเล่นนั้นๆ โดยเฉลี่ยจะอยู่ประมาณ 30 นาทีถึง 1 ชั่วโมง จากการสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลพบว่าผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่ให้ความเห็นว่าระยะเวลาที่เหมาะสมในการเล่นบอร์ดเกมที่เหมาะสมที่สุดจะอยู่ที่ระยะเวลาประมาณ 30 นาทีมากที่สุด ซึ่งเป็นระยะเวลาดำรงดีที่จะเล่นเกมต่างๆ ได้อย่างเหมาะสมที่สุด

“แล้วแต่เกมด้วยอะ น่าจะประมาณครึ่งชั่วโมงได้”

(นิสิตคณะบริหารธุรกิจ คนที่ 2)

“ประมาณ 30 นาที ถึง 1 ชั่วโมงน่าจะพอ”

(นิสิตคณะสังคมศาสตร์ คนที่ 1)

“คิดว่าครึ่งชั่วโมง ก็น่าจะพอแหละ”

(นิสิตคณะศิลปกรรม คนที่ 2)

ผู้ที่ไม่เคยเล่นเกม

คุณมีความสนใจอยากลองเล่นเกมบ้างหรือไม่ เพราะอะไร

มีความคิดอยากลองเล่นบ้าง จากการสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลพบว่าผู้ให้ข้อมูลที่ไม่เคยเล่นเกมมาก่อนมีความเห็นว่า มีความสนใจอยากลองเล่นเกม เพราะว่าเคยเล่นผ่านในโทรศัพท์มาบ้าง เห็นเพื่อนเล่นอยากเล่นเหมือนเพื่อน ดูสนุกสนานและยังเป็นการใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์อีกด้วย

“อยากเล่นค่ะ เพราะเคยลองเล่นในโทรศัพท์มาบ้างแล้ว”

(นิสิตคณะวัฒนธรรมสิ่งแวดล้อมและการท่องเที่ยวเชิงนิเวศ คนที่ 2)

“ก็สนใจนะ ที่สนใจก็เพราะ มันเหมือนเป็นการสร้างสัมพันธ์อะ มันต่างจากเกมคอมพิวเตอร์ที่เล่นแบบไม่เห็นหน้า”

(นิสิตคณะวัฒนธรรมสิ่งแวดล้อมและการท่องเที่ยวเชิงนิเวศ คนที่ 2)

ตอนที่ 3 ผลกระทบและประโยชน์ของการเล่นเกม ของนิสิตระดับชั้นปริญญาตรีมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร

ผู้ที่เคยเล่นเกม

คุณชอบเล่นเกมอะไรมากที่สุด และ เพราะอะไร

ขึ้นอยู่กับประสบการณ์การเล่นบอร์ดเกม จากการสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลพบว่าผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่ให้ความเห็นว่าเกมส่วนมากจะเล่นเกมที่เข้าใจง่ายคือ WEREWOLF ซึ่งจัดเป็นเกมพื้นฐานของบอร์ดเกมเล่นง่ายที่สุด เป็นเกมที่ใช้การวางแผนและการวิเคราะห์ ส่วนผู้เล่นที่มีประสบการณ์ค่อนข้างสูงแล้วจะเล่นเกมที่ต้องใช้ทักษะต่างๆมากยิ่งขึ้น เช่น COUP , AVALON, TICKET เป็นต้น

“ชอบเล่นเกม COUP ครับ เพราะชอบเกมที่ใช้สมองวางแผน”

(นิติตคณะบริหารธุรกิจ คนที่2)

“ชอบเล่น ticket ค่ะ เพราะได้วางแผนก่อน ในเกมแต่ละคนมีอุปกรณ์จำกัด ก็เลยต้องวางแผนก่อนจะสร้าง”

(นิติตคณะศิลปกรรมศาสตร์ คนที่2)

“ชอบเล่นเกมที่แบบวางแผน เล่นกับเพื่อนอะมันง่ายดี แบบ Werewolf”

(นิติตคณะมนุษยศาสตร์ คนที่1)

คุณคิดว่าการเล่นบอร์ดเกมช่วยส่งเสริมและพัฒนาทักษะการเรียนรู้หรือไม่และประโยชน์ที่คุณได้รับจากบอร์ดเกมมีอะไรบ้าง

ช่วยพัฒนาทักษะที่แตกต่างกันไปในแต่ละบุคคล จากการสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลพบว่าผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่ให้ความเห็นว่าช่วยส่งเสริมพัฒนาทักษะการเรียนรู้ ที่มากที่สุดคือทักษะการวางแผนการจัดการและไหวพริบการคิดวิเคราะห์ ส่วนประโยชน์ที่ผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่ได้มากที่สุดคือการได้สังสรรค์พูดคุยกับเพื่อน ทำให้สนิทสนมกันมากยิ่งขึ้น

“ส่วนตัวเล่นเอาสนุกครับ แต่คิดว่าได้ไหวพริบมากที่สุดครับ เพราะยังเล่นยังรู้ทันคนอื่น”

(นิติตคณะศึกษาศาสตร์ คนที่2)

“ช่วยนะ เหมือนกับมันเพิ่มทักษะในการสังเกต ละก็ทักษะต่างๆที่ช่วยในหาคำตอบหาความจริง”

(นิสิตคณะศึกษาศาสตร์ คนที่1)

“คิดว่าช่วยนะ เกมบางประเภทมันช่วยเรื่องไหวพริบ บางเกมมันก็ต้องมีการคิดวิเคราะห์หรือโต้ตอบกับคนอื่นเพื่อหาเหตุผลอะ”

(นิสิตคณะทันตแพทยศาสตร์ คนที่1)

คุณคิดว่าการเล่นเกมมีผลกระทบด้านบวก ด้านลบอย่างไรบ้าง

ขึ้นอยู่กับการนำไปประยุกต์ใช้แต่ละคน จากการสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลพบว่าผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่ให้ความเห็นว่าผลกระทบในด้านบวกไว้มากกว่าด้านลบ ด้านบวกผู้ให้สัมภาษณ์ได้บอกว่า ได้ใช้ความคิดและได้สร้างความสัมพันธ์พบปะกับผู้คนรอบข้างมากยิ่งขึ้น ส่วนผู้ให้สัมภาษณ์อีกส่วนหนึ่งซึ่งเป็นส่วนน้อยได้ให้ความเห็นเกี่ยวกับผลกระทบด้านลบว่า การเล่นเกมครั้งหนึ่งใช้เวลานานกว่าจะจบอาจจะทำให้เสียเวลาได้หรืออาจติดเกมจนไม่ทำอย่างอื่นและค่าใช้จ่ายที่ค่อนข้างสูงกับการเล่นเกม

“ด้านบวกก็เสริมสร้างความสัมพันธ์กับเพื่อนๆ ส่วนด้านลบก็อาจจะเล่นจนติดจนทำให้ไม่เอาเวลาไปทำอย่างอื่น”

(นิสิตคณะวิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม คนที่1)

“ด้านดีก็คือได้สนุกร่วมกับเพื่อนๆ ไหวพริบเท่าทันคนคิดไว ส่วนด้านลบก็คืออาจจะไม่มีเวลาไปทำอย่างอื่น”

(นิสิตคณะวิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม คนที่2)

“ก็แล้วแต่มุมมองของแต่ละคนถ้าคนเอาไปใช้ในด้านดีได้มันก็ดี แต่ถ้าไม่ใช้อย่างเช่นในเกมมีการโกหกเจีย เอามาใช้จริงมันก็ไม่ดีถูกปะ”

(นิสิตคณะบริหารธุรกิจ คนที่2)

บทที่ ๕

สรุปผลการวิจัย

การนำเสนอสรุปผลการวิจัยในบทที่ 5 สามารถแบ่งหัวข้อการนำเสนอออกเป็น 3 หัวข้อใหญ่ดังต่อไปนี้

1.สรุปผลการวิจัย

2.อภิปรายผลการวิจัย

3.ข้อเสนอแนะ

สรุปผลการวิจัย

การวิจัยเรื่องความต้องการบริการบอร์ดเกมในสำนักหอสมุดกลาง ของนิสิตในระดับชั้นปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยมีวัตถุประสงค์ คือ

1.เพื่อศึกษาความต้องการและแนวทางการจัดบริการบอร์ดเกมในสำนักหอสมุดกลางของนิสิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร ภายในหอสมุดกลาง

2.เพื่อชี้แนะแนวทางที่จะใช้ประโยชน์จากบอร์ดเกมเป็นช่องทางพัฒนาศักยภาพด้านต่างๆของนิสิตในมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร

ข้อค้นพบที่ได้จากการศึกษาตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 ที่มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความต้องการและแนวทางการจัดบริการบอร์ดเกมในสำนักหอสมุดกลางของนิสิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร ภายในหอสมุดกลาง สามารถสรุปเป็นเหตุผลที่ใช้แสดงให้เห็นถึงความต้องการด้านบริการบอร์ดเกมของนิสิตและแสดงให้เห็นแนวทางในการจัดบริการบอร์ดเกมในห้องสมุดได้ดังนี้

1.เรื่องพื้นที่การให้บริการบอร์ดเกมต้องเป็นพื้นที่ที่สามารถใช้เสียงได้และต้องแยกส่วนออกจากส่วนที่เป็นพื้นที่อ่านหนังสือ หรือไม่ก็ทำเป็นห้องประชุมเล็กๆที่สามารถเก็บเสียงไว้รองรับการเล่นบอร์ดเกมเป็นกลุ่มๆ

2. เรื่องการสำรองเกม ควรมีการสำรองเกมที่ซ้ำกันอย่างน้อยเกมละ 2 – 3 ชุด เพื่อช่วยให้สามารถรองรับความต้องการของผู้ใช้บริการได้ โดยเฉพาะเกมที่กำลังได้รับความนิยม
3. ควรมีนิตินิตที่มีความชำนาญเรื่องบอร์ดเกม หรือจัดตั้งชมรมบอร์ดเกมขึ้นมาเพื่อคอยดูแลการให้บริการบอร์ดเกมภายในห้องสมุด สำหรับคอยให้คำแนะนำในการเล่นต่างๆ
4. ระยะเวลาในการให้บริการต่อ 1 กลุ่ม ควรจัดอยู่ที่ประมาณ 1 ชั่วโมง
5. ต้องมีการประชาสัมพันธ์ให้ดีและทั่วถึง เพื่อสามารถชักจูงนิตินิตเข้ามาใช้บริการบอร์ดเกม เพราะนิตินิตส่วนใหญ่มีความสนใจและรู้จักบอร์ดเกมจำนวนมากอยู่แล้ว
6. ไม่เก็บค่าใช้จ่ายในการเข้าใช้บริการเมื่อเข้าใช้บริการบอร์ดเกมในห้องสมุด แต่ไม่มีการอนุญาตให้ยืม-คืนบอร์ดเกมกลับบ้านสำหรับนิตินิตเด็ดขาด
7. ถ้าการบริการบอร์ดเกมได้รับความนิยม จะส่งผลให้ห้องสมุดมีผู้เข้าใช้บริการมากขึ้น เนื่องจากถือว่าบริการบอร์ดเกมนั้นเป็นการบริการที่แปลกใหม่สำหรับห้องสมุด และนิตินิตกำลังให้ความสนใจอยู่มาก

ข้อค้นพบที่ได้จากการศึกษาตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 2 ที่มีวัตถุประสงค์เพื่อชี้แนะแนวทางที่จะใช้ประโยชน์จากบอร์ดเกมเพื่อเป็นช่องทางพัฒนาศักยภาพด้านต่างๆนอกเหนือจากความรู้เฉพาะสาขาวิชาของนิตินิตในมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร สามารถสรุปประโยชน์จากบอร์ดเกมที่ช่วยพัฒนาทักษะ ได้ดังนี้

1. นิตินิตมีทักษะด้านการวางแผนการจัดการ ทักษะการคำนวณและสามารถวางแผนจัดการทรัพยากรที่ได้มาอย่างจำกัดให้เกิดประโยชน์สูงสุด
2. นิตินิตมีทักษะด้านการคิดวิเคราะห์ ทักษะการประเมินและวิเคราะห์สถานการณ์ที่อาจจะเกิดขึ้นล่วงหน้าได้
3. นิตินิตมีทักษะด้านความคิดสร้างสรรค์ ทักษะการคิดประมวลผล ออกแบบวิธีการใหม่ๆที่ไว้ใช้ในการเอาชนะผู้เล่นคนอื่นๆ

4. นิสิตมีทักษะด้านไหวพริบ ทักษะการสังเกตและจดจำการเล่นของผู้เล่นคนอื่นๆ ช่วยทำให้เราสามารถเล่นเกมชนะได้ง่ายมากขึ้น

5. นิสิตได้มีการตั้งสรรค์พูดคุยและได้สร้างความสัมพันธ์พบปะกับผู้คนรอบข้างมากยิ่งขึ้น สื่อสารกันตลอดเวลา และยังช่วยให้เข้ากับคนอื่นง่าย มีการเข้าสังคมมากขึ้น

อภิปรายผลการวิจัย

จากการวิจัยและวิเคราะห์เรื่อง ความต้องการบริการบอร์ดเกมในสำนักหอสมุดกลาง ของนิสิตในระดับชั้นปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร ในการวิเคราะห์ถึงองค์ความรู้ใหม่ที่ได้จากการวิจัย จะอภิปรายเปรียบเทียบระหว่างผลที่ได้จากการศึกษาสามารถนำมาอภิปรายผลกับ แนวคิด ทฤษฎี และเอกสารทางวิชาการที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

จากการมีข้อค้นพบที่ว่า ห้องสมุดเป็นแหล่งเรียนรู้ที่สามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง ซึ่งในภาพรวมห้องสมุดทั่วไปจะมีสิ่งอำนวยความสะดวกในการให้ความรู้ที่เป็นวิชาการ เช่น สิ่งพิมพ์หรือสื่อออนไลน์ ซึ่งเป็นสิ่งที่ไม่แปลกใหม่ทำให้ในปัจจุบันมีนิสิตหรือนักศึกษาไม่ค่อยสนใจเข้ามาใช้บริการห้องสมุดสักเท่าไร ขณะที่เดียวกันถ้าห้องสมุดสามารถนำบริการบอร์ดเกมมาจัดใช้ในห้องสมุดได้ จะสามารถดึงดูดให้นิสิตนักศึกษาหันเข้ามาใช้ห้องสมุดเยอะมากขึ้นและยังเป็นการใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์เพื่อฝึกทักษะด้านต่างๆ จากผลที่สรุปมาจากการสัมภาษณ์ ได้ค้นพบว่าบอร์ดเกมเป็นเกมที่มีประโยชน์แอบแฝงในแต่ละเกมนั้นๆ เช่น ช่วยฝึกและพัฒนาทักษะด้านการเรียนรู้ต่างๆ มากมาย และยังเป็นการสร้างความสามัคคีและเชื่อมสัมพันธ์ที่ดีในหมู่คณะอีกด้วย

จากการศึกษาครั้งนี้พบว่า ในการเล่นเกมมีประโยชน์มากมายมากกว่าผลเสีย โดยแบ่งเป็นประโยชน์ทางการศึกษา และ ประโยชน์ในด้านความสัมพันธ์ ซึ่งงานวิจัยนี้สอดคล้องกับผลการศึกษาของ วราภรณ์ ลีเมปรมวัฒนา (2560: บทคัดย่อ) ที่ได้ทำการศึกษาเรื่องพฤติกรรมการเล่นเกมกระดาน ซึ่งสำหรับผลกระทบจากการเล่นเกมกระดานของวัยรุ่น ทางด้านบวกมีดังนี้ ในด้านการศึกษาและสติปัญญา การเล่นเกมกระดานช่วยให้ฝึกสมอง ทำให้มีความคิดสร้างสรรค์เพิ่มขึ้น ช่วยฝึกให้คิดวิเคราะห์ มีไหวพริบการตัดสินใจแก้ไขปัญหาได้ดีขึ้น และ ช่วยให้มีความสุขในการ

เรียนมากขึ้น ในด้านความสัมพันธ์และความรู้สึก ทำให้มีความรู้สึก ผ่อนคลายจากความตึงเครียด สนุกสนาน เพลิดเพลิน ควบคุมอารมณ์ของตัวเองได้ดีขึ้น รู้จักกับการเข้าสังคมมากขึ้น และยังช่วยให้เกิดความสามัคคีและเข้ากับคนอื่นได้ง่าย ส่วนทางด้านลบส่งผลกระทบต่อในด้านสุขภาพ ร่างกาย ได้แก่ ปวดหลัง ปวดนิ้ว มีปัญหาเกี่ยวกับระบบสายตา นอนดึกหรือมีปัญหาในการบริหารเวลา มีเวลาพักผ่อนน้อยลง มักลืมหรือทานอาหารไม่เป็นเวลา ร่างกายไม่แข็งแรง เจ็บป่วยได้ง่ายขึ้น

ธีรภาพ แซ่เซี่ย(บทคัดย่อ:2560)การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1. เปรียบเทียบระดับทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณก่อนและหลังจากการเล่นเกม 2. เปรียบเทียบระดับทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณหลังจากการเล่นของกลุ่มที่ได้เล่น และไม่ได้เล่น และ3.เพื่อเปรียบเทียบการเปลี่ยนแปลงระดับทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ หลังจากการเล่นเกมในกลุ่มที่มีระดับทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณแตกต่างกันอยู่แต่เดิม โดยเกมที่ผู้วิจัยเลือกใช้ในงานวิจัยนี้คือ เกม Settlers of Catan เพราะเป็นเกมที่มีองค์ประกอบของเกมในการพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ได้แก่ การระบุปัญหา การวิเคราะห์ การประเมินผล และการสรุปความ ซึ่งช่วยพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณได้ ดังนั้นการใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะการคิด อย่างมีวิจารณญาณจึงจำเป็นต้องใช้ร่วมกับกระบวนการอื่น

ยิ่งศักดิ์ ไกรพิณีจ(บทคัดย่อ:2560)บทความนี้มีเป็นบทความที่นำเกมมาใช้ในการเรียนรู้ของผู้เรียน เกมมีบทบาทสำคัญที่สร้างความ ตื่นเต้น ทำทาย และความสนใจ เกิดการเรียนรู้และแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างผู้เรียนจึงมีความเหมาะสมที่จะนำมาใช้เป็นวิธีการพัฒนาความเป็นผู้ประกอบการของผู้เรียนอาชีวศึกษา มีวัตถุประสงค์เพื่อแสดงถึงวิธีการ พัฒนาความเป็นผู้ประกอบการด้วยเกมของนักศึกษาอาชีวศึกษา และองค์ประกอบของขั้นตอนวิธีการเรียนรู้ด้วย เกมพบว่า การสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้เป็นส่วนสำคัญที่ทำให้ผู้เรียนมีความพร้อมและความสนใจของผู้เรียนมีความสำคัญ เกมจึงเป็นสื่อที่สร้างความสนใจและจูงใจให้ผู้เรียนไม่เบื่อการเรียนรู้ ในการฝึกความเป็น ผู้ประกอบการจึงมีการใช้เกมจำลองสถานการณ์ สามารถจำแนกเกมการจำลอง ออกเป็นเกมที่ใช้ คอมพิวเตอร์และเกมที่ไม่ใช่คอมพิวเตอร์ เช่น เกมกระดาน และการ์ดเกม เป็นต้น การนำเกมมาใช้ในการเรียนรู้ ผู้สอนอาจจะใช้แนวทาง 2 แนวทาง คือ การสร้างเกมขึ้นมาใหม่ตรง

ตามวัตถุประสงค์การสอน และเลือกเกมที่มีผู้สร้างไว้แล้วที่มีวัตถุประสงค์ตรงกับเนื้อหาการสอน
ขั้นตอนการเรียนรู้รู้ความเป็นผู้ประกอบการด้วยเกม ประกอบด้วย 4 ขั้นตอน คือ ขั้นตอนการเป็น
การเตรียมความพร้อมผู้เรียนและให้รายละเอียดเกี่ยวกับการเล่น เกม ขั้นตอนการเล่นเกมเป็นการให้
ผู้เรียนเล่นเกมตามกติกา ขั้นตอนการสรุปผลของการเล่น เกม และขั้นตอน การสรุปความเกี่ยวข้องกับ
กับเนื้อหาที่ได้จากการเล่นเกม

ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

จากข้อค้นพบที่ได้จากการศึกษา ผู้วิจัยเห็นว่าควรมีข้อเสนอแนะที่เป็นนโยบายเชิงนโยบาย ที่สำคัญ
ดังนี้

1. สำนักหอสมุดกลาง มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร ควรมีการนำบริการบอร์ด
เกมเพิ่มเป็นอีกหนึ่งในการบริการ นอกจากการเข้ามาอ่านหนังสือ เพื่อปรับเปลี่ยนให้ห้องสมุดมี
ความหลากหลายและสามารถดึงดูดให้นิสิตหันเข้ามาใช้บริการห้องสมุดและใช้เวลาว่างให้เป็น
ประโยชน์มากขึ้น

2. สำนักหอสมุดกลาง มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร ควรมีการศึกษาด้าน
ต่างๆเกี่ยวกับบอร์ดเกมไว้ให้ครบถ้วนก่อน เพื่อที่จะได้เข้าใจถึงประโยชน์ของบอร์ดเกมและ
เพื่อที่จะได้จัดเตรียมความพร้อมของห้องสมุดด้านต่างๆก่อน เช่น จัดเตรียมพื้นที่ให้เหมาะกับ
สถานที่ จัดเตรียมอุปกรณ์ บุคลากรต่างๆ เป็นต้น

3. ในการขยายและปรับเปลี่ยนพื้นที่ของห้องสมุดเพื่อจะจัดเพิ่มบริการบอร์ดเกม หน่วยงานที่
เกี่ยวข้องควรศึกษาผลกระทบที่จะตามมาอย่างรอบคอบ ทั้งในแง่ของผลกระทบด้านผู้ใช้
ผลกระทบด้านสถานที่ และผลกระทบด้านอื่นๆ



ภาคผนวก



ภาคผนวก ก.

แบบสัมภาษณ์

(แบบสัมภาษณ์ที่ใช้จริง)

แบบสัมภาษณ์

เรื่อง ความต้องการบริการบอร์ดเกมในสำนักหอสมุดกลาง มศว

ส่วนที่ 1 ข้อมูลส่วนตัวของผู้ถูกสัมภาษณ์

ข้อมูลทั่วไป

1.1. เพศ

1.2 ระดับชั้นปี

1.3 คณะ/สาขาวิชา

ส่วนที่ 2 แนวทางการสัมภาษณ์เกี่ยวกับบอร์ดเกมและการพัฒนาศักยภาพของนิสิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตรกับการให้บริการบอร์ดเกมในสำนักหอสมุดกลาง

2.1. คุณเคยเล่นบอร์ดเกมมาแล้วหรือไม่

2.2. คุณชอบเล่นบอร์ดเกมประเภทไหนมากที่สุด เพราะอะไร

2.3. คุณคิดว่าการเล่นบอร์ดเกมช่วยส่งเสริมและพัฒนาทักษะการเรียนรู้หรือไม่ ทักษะหรือประโยชน์ที่คุณคิดว่า
คุณได้รับจากการเล่นบอร์ดเกมมีอะไรบ้าง

2.4. ถ้าสำนักหอสมุดกลางมีบริการบอร์ดเกมคุณคิดว่าจะมีคนเข้ามาใช้สำนักหอสมุดกลางมากขึ้นไหม เพราะ
อะไร

2.5. ถ้าในสำนักหอสมุดกลาง มศว ประสานมิตร มีการให้บริการบอร์ดเกม คุณจะเข้าไปใช้บริการหรือไม่

2.6. คุณมีความคิดเห็นหรือข้อเสนอแนะเพิ่มเติมเกี่ยวกับบริการบอร์ดเกมในสำนักหอสมุดกลางในหัวข้อ
ต่อไปนี้อย่างไร

-พื้นที่ให้บริการ

-บริการอื่นๆ เช่น ยืม-คืน

-มีสำรองเกม

-คนคอยให้คำแนะนำในการเล่น

2.7. คุณมีความสนใจคิดอยากจะลองเล่นบอร์ดเกมบ้างหรือไม่ ถ้าคุณสนใจ ทำไมคุณถึงคิดสนใจอยากลองเล่นบอร์ดเกมและถ้าไม่สนใจเพราะอะไร(คนไม่เคยเล่น)

2.8. คุณคิดว่าระยะเวลาในการให้บริการบอร์ดเกม 1 ครั้ง ควรใช้เวลาประมาณเท่าไร

2.9. คุณคิดว่าการเล่นบอร์ดเกมมีผลกระทบทางด้านบวกและด้านลบอย่างไรบ้าง





ภาคผนวก ข.

ตัวอย่างคลิปเสียงแบบสัมภาษณ์

ผู้ให้สัมภาษณ์ คณะมนุษยศาสตร์

คุณเคยเล่นเกมมาแล้วหรือไม่ครับ“เคยครับ” ชอบเล่นเกมไหนมากที่สุดและ
เพราะอะไรครับ“ ชอบเกมแนววางแผนทุกเกม เพราะได้ใช้สมองในการคิด สามารถให้ชนะเกมได้ยังไง”
คุณคิดว่าบอร์ดเกมช่วยส่งเสริมพัฒนาการเรียนรู้หรือไม่ครับและได้รับประโยชน์อะไรจากบอร์ดเกมบ้างครับ
“ช่วยนะ เราคิดว่าบอร์ดเกมช่วยในใช้สมอง การคิดเรื่องกลยุทธ์ ช่วยจัดลำดับความคิดของตัวเอง” ถ้าห้องสมุดมี
การบริการบอร์ดเกมคิดว่าจะมีคนใช้ห้องสมุดเยอะขึ้นไหมครับ“ ถ้าห้องสมุดมีการคิดว่าเยอะขึ้นนะ คนรู้จัก
มากน่าจะเข้ามาเล่นกันเยอะ นิสิตที่ชอบเล่นเกมน่าจะเยอะ” ถ้ามีจริงจะเข้าไปใช้ไหมครับ “ไปนะ เข้าไป
เล่นกับเพื่อนๆแยกจากโซนอ่านหนังสือ แยกชั้นๆไปเลย” คิดว่าควรมีให้ยืมคืนไหมครับ“ ไม่ต้องมีการยืมคืน
ครับ เดี่ยวหาย” ควรมีสื่อรองเกมเท่าไรดีครับ “คิดว่าสักชุดสองชุดก็พอครับ” ควรมีคนสอนเล่นไหมครับบอร์ด
เกม “ควรมีคนสอนเล่น มันเล่นยากนะ” เวลาประมาณเท่าไรดีครับการเล่น “ประมาณชั่วโมงถึงสองชั่วโมง”
คิดว่าบอร์ดเกมส่งผลกระทบต่อด้านบวกด้านลบอย่างไรบ้างครับ “ด้านบวกฝึกสมอง จัดลำดับความคิด
ถ้ามีแต่เล่นเยอะก็จะเสียเวลาได้ จัดเวลาให้ดี อย่าให้กระทบเรื่องอื่นได้”

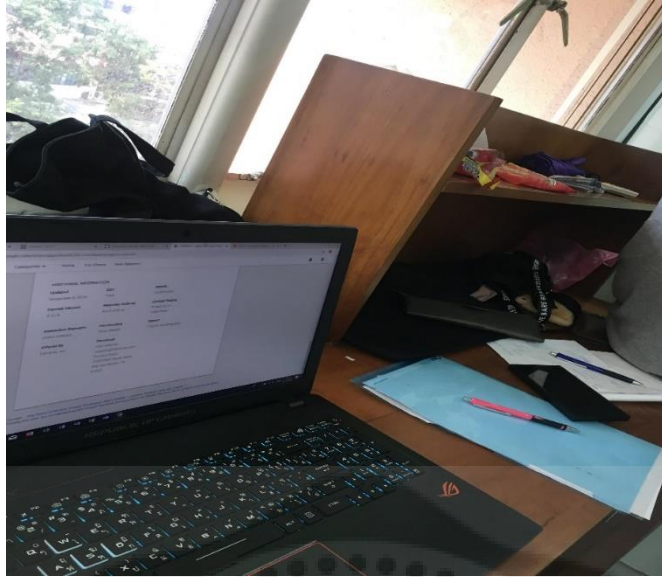
ผู้ให้สัมภาษณ์ คณะสังคมศาสตร์

คุณเคยเล่นเกมมาแล้วหรือไม่ครับ“เคยเล่นครับ” ชอบเล่นเกมไหนมากที่สุดและ
เพราะอะไรครับ“ เคยเล่นเวรูลฟ์ เกมหาความจริงร่วมมือกันหาความจริงสักอย่าง”
คุณคิดว่าบอร์ดเกมช่วยส่งเสริมพัฒนาการเรียนรู้หรือไม่ครับและได้รับประโยชน์อะไรจากบอร์ดเกมบ้างครับ
“ช่วยนะ ทักษะในการสังเกต กับสิ่งที่เราต้องการจะหาครับ” ถ้าห้องสมุดมีการบริการบอร์ดเกมคิดว่าจะมีคนใช้
ห้องสมุดเยอะขึ้นไหมครับ“ ก็น่าจะเยอะขึ้นนะ คนน่าจะเกินด้วย” ถ้ามีการให้บริการจะเข้าไปใช้ไหมครับ “ไป
น่าจะสนุกดี ฟรีด้วย” การจัดการพื้นที่ให้บริการควรเป็นยังไงดีครับ “ก็อยากให้มีพื้นที่เล่นบอร์ดเกม
เฉพาะ เป็นห้องๆไปเลย จะได้ไม่รบกวนคนอื่น” คิดว่าควรมีให้ยืมคืนไหมครับ“ คิดว่าไม่ควรมี น่าจะขาย
แน่นอนครับ” ควรมีสำรองเกมเท่าไรดีครับ ประมาณกี่ชุด “น่าจะประมาณสักสามชุด”ควรมีคนสอนเล่นไหม
ครับบอร์ดเกมเพื่อคนเล่นไม่เป็น “ควรมีเลยแหละ ควรมีคนสอนเล่น” เวลาประมาณเท่าไรดีครับการเล่นแต่ละ
เกม “ประมาณชั่วโมงนึง”คิดว่าบอร์ดเกมส่งผลกระทบต่อด้านบวกด้านลบอย่างไรบ้างครับ “ด้านบวกฝึก
ความสามารถความคิด สังเกต ผ่อนคลาย ด้านลบน่าจะเสียเวลาครับ เพราะว่าเกมๆนึงมันนาน”

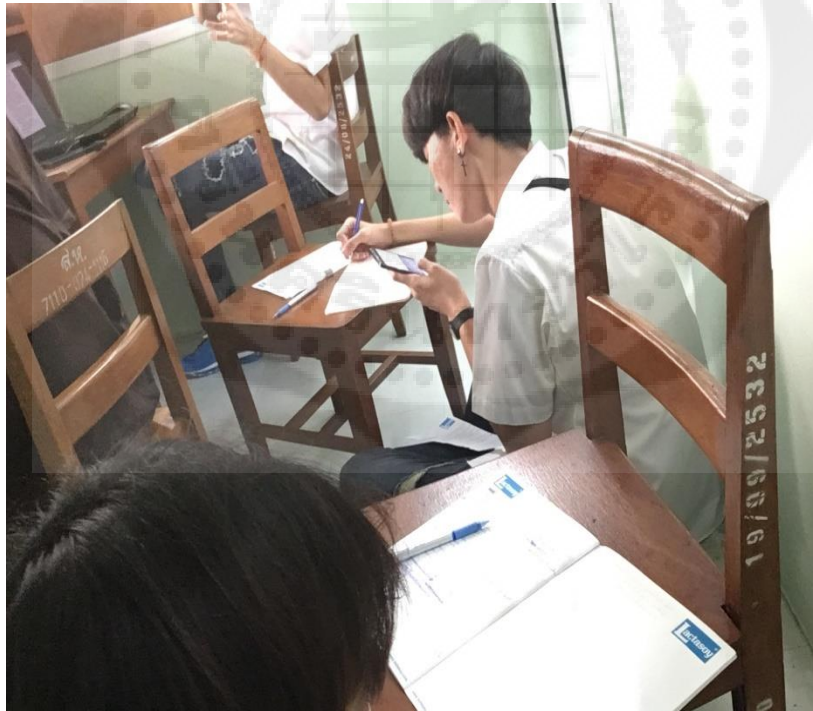


ภาคผนวก ค.

ภาพประกอบการทำวิจัย



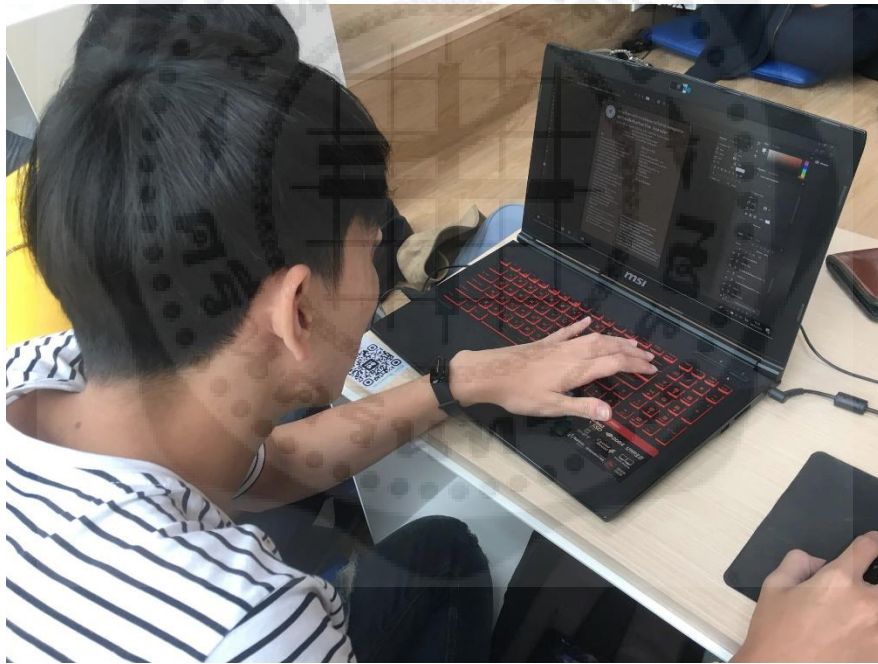
ภาพประกอบการทำงาน



ภาพประกอบการทำงาน



ภาพประกอบการทำงาน



ภาพประกอบการทำงาน



ภาพประกอบการทำงาน



ภาพประกอบการทำงาน



ภาพประกอบจาก BGN บอร์ดเกมไนท์ EP2 Ultimate Werewolf part 1 / 2

https://www.youtube.com/watch?v=Q_bBEr9By04



ภาพประกอบจาก GameNight! Episode 32 - The Resistance: Avalon

<https://www.youtube.com/watch?v=6AFBCc6uGQ8>



ภาพประกอบจาก BGN บอร์ดเกมใหม่ EP67 Coup Rebellion G54 ปฏิวัติโคด โหด ยก ไต่ะ

By Nunglen Board game

<https://www.youtube.com/watch?v=epXC0miUc9s>



ภาพประกอบจาก SKULL - GAMENIGHT!!

<https://www.youtube.com/watch?v=6JPIOEhilH0>

บรรณานุกรม

- 1) ยิ่งศักดิ์ ไกรพินิจ และ คณะ. (2560). วิธีการพัฒนาความเป็นผู้ประกอบการด้วยเกมของผู้เรียนอาชีวศึกษา. วารสารวิจัยและพัฒนา วไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์, 12(3), 155-166.
- 2) จุฑามาศ อนันต์เต่า. 2556. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน การคิดอย่างมีวิจารณญาณ และทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ระหว่างการจัดการเรียนรู้แบบวัฏจักรการเรียนรู้ 7 ขั้นกับการจัดการเรียนรู้รูปแบบซิปปา. ปรินญาณิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, มหาสารคาม.
- 3) Varaporn Limpremwattana. (2560). พฤติกรรมในการเล่นเกมนกระดาน และองค์ประกอบของปัจจัยทางด้านผลกระทบ จากการเล่นเกมของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร. วารสารวิจัยสังคม, 2(40), 108-132.
- 4) Tithaphong Phongsphetrarat. (2553). เกมแนะนำตามชนิดของเกม, 20 ตุลาคม 2560.
<https://www.weloveboardgame.com/recommended-by-type-of-board-games?fbclid=IwAR3VMNhdaR9UXqxsagZw47vGDihPK6kYBDej2MJy2EMi7WINX4sEMThlcsc>
- 5) Satsangi, Rajiv, & Bofferding, Laura. (2017). Improving the Numerical Knowledge of Children with Autism Spectrum Disorder: The Benefits of Linear Board Games. Jorsen, 3(17), 218-226.
- 6) Gauthier, Andrea & et al.. (2018). Board Games for Health: A Systematic Literature Review and Meta-Analysis. Games for Health Journal, 8, 1-16.
- 7) ชีรภาพ แซ่เซี่ย, เอกวัฒน์ เชาว์วิฆารัตน์, และ สิทธิชัย วิชัยดิษฐ. (2561). การใช้บอร์ดเกมประเภทวางแผนเพื่อพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ในนักเรียนระดับมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 3 ในโรงเรียนขนาดใหญ่ สังกัดสำนักงานเขตการศึกษาขั้นพื้นฐาน จังหวัดปทุมธานี. การประชุมวิชาการและนำเสนอผลงานวิจัยระดับชาติและนานาชาติ ครั้งที่ 9: (720-731).
- 8) อรรถเศรษฐ์ ปรีดากรณ์. 2557. การออกแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง วงสีธรรมชาติด้านสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. ปรินญาณิพนธ์ กศ.ม. (ศิลปศึกษา). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. กรุงเทพฯ

.9) สุคนธา จันทรูปราคากุล. 2551. ผลกระทบจากการใช้แรงงานต่างด้าวในกิจการประมงทะเล : ศึกษากรณี
จังหวัดสมุทรปราการ. ปริญญาโทรัฐประศาสนศาสตรมหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยบูรพา. ชลบุรี.

