

การพัฒนาบอร์ดเกมส่งเสริมความไวทางจริยธรรมของนิสิตปริญญาตรี: การศึกษาเบื้องต้น

Development of Board Game for Enhancing Moral Sensitivity among Undergraduate Students: A Preliminary Study

ทีรณา มณฑาพงษ์^{*}

Teerana Monthaphong

ศุภาพิชญ์ งามสุวิชากุล^{*}

Supaphit Ngamsuwitchakul

พีรวุฒิ มุขสมบัติ^{*}

Peerawut Muksombat

แก้วมงคล เสริมเจริญกิจ^{*}

Kaewmongkol Sermjareankit

พนมพร พุ่มจันทร์^{**}

Panomporn Phoomchan

เอื้ออนุช ถนอมวงษ์^{**}

Uae-anut Tanomwong

สุชาดา สกolkijrungsi^{**}

Suchada Sakolkijrungsi

ผู้ประพันธ์บรรณกิจ: สุชาดา สกolkijrungsi อีเมล: suchada.sako@ku.th

บทคัดย่อ

จริยธรรมเป็นสิ่งสำคัญที่ช่วยให้มนุษย์อยู่ร่วมกันอย่างสงบสุข การส่งเสริมความไวทางจริยธรรมถือเป็นจุดเริ่มต้นที่ช่วยให้บุคคลตระหนักรู้ในประเด็นทางจริยธรรมและนำไปสู่การมีพฤติกรรมที่เหมาะสม

* บัณฑิตสาขาจิตวิทยาคลินิก ภาควิชาจิตวิทยา คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

Bachelor's degree student of Clinical Psychology, Department of Psychology, Faculty of Social Science, Kasetsart University

** ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สาขาจิตวิทยาคลินิก ภาควิชาจิตวิทยา คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

Assistant Professor, Division of Clinical Psychology, Department of Psychology, Faculty of Social Science, Kasetsart University

ในสถานการณ์ที่มีความคลุมเครือ การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงการพัฒนา โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาต้นแบบบอร์ดเกมส่งเสริมความไวทางจริยธรรมของนิสิตปริญญาตรี 2) ตรวจสอบประสิทธิผลของบอร์ดเกมส่งเสริมความไวทางจริยธรรม และ 3) สัมภาษณ์และประสบการณ์ในการเล่นบอร์ดเกมส่งเสริมความไวทางจริยธรรมของนิสิตปริญญาตรีที่มีต่อการใช้บอร์ดเกมส่งเสริมความไวทางจริยธรรม กลุ่มตัวอย่าง คือ นิสิตปริญญาตรี จำนวน 27 คน เลือกตัวอย่างแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วยบอร์ดเกมส่งเสริมความไวทางจริยธรรม แบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง และแบบสังเกตพฤติกรรม วิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณด้วยสถิติบรรยายและวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพด้วยการวิเคราะห์เนื้อหา ผลการวิจัยพบว่าบอร์ดเกมส่งเสริมความไวทางจริยธรรมมีการออกแบบสอดคล้องกับทฤษฎีความไวทางจริยธรรม สามารถนำไปใช้เพื่อส่งเสริมความไวทางจริยธรรมในกลุ่มนิสิตปริญญาตรีได้ผ่านการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและการรับรู้มุมมองผู้อื่น ทำให้เกิดความตระหนักรู้ทางจริยธรรมในสถานการณ์ที่คลุมเครือ

คำสำคัญ: ความไวทางจริยธรรม, นิสิตปริญญาตรี, บอร์ดเกม

Abstract

Moral is a fundamental aspect that enables humans to live together peacefully. Promoting moral sensitivity is a critical starting point in fostering individuals' awareness of moral issues, leading to appropriate behavior in moral dilemma situations. This study employed a developmental research design with the following objectives: 1) to develop a prototype board game to enhance moral sensitivity among undergraduate students, 2) to examine the effectiveness of board game to enhance moral sensitivity, and 3) to explore undergraduate students' perspectives and experiences regarding the use of the board game. The sample consisted of 27 undergraduate students selected through purposive sampling. The research instruments included the board game designed to enhance moral sensitivity, semi-structured interview protocol, and observation form. The quantitative data were analyzed using descriptive statistical methods, whereas the qualitative data were subjected to content analysis. The findings revealed that the board game was designed in alignment with the theoretical framework of moral sensitivity and could effectively be used to promote moral sensitivity among undergraduate students through discussion and perspective-taking. These processes fostered moral awareness in dilemma situations.

Keyword: Board Game, Moral Sensitivity, Undergraduate students

บทนำ

จริยธรรมเป็นสิ่งสำคัญที่มีผลต่อการอยู่ร่วมกันในสังคมของมนุษย์ เป็นสิ่งที่ทำให้บุคคลสามารถแยกแยะและตระหนักในสิ่งที่ควรทำและสิ่งที่ไม่ควรทำ ไม่เบียดเบียนทำร้ายซึ่งกันและกัน รู้จักเสียสละเพื่อประโยชน์ของสังคมโดยรวม ทำให้สามารถอยู่ร่วมกันในสังคมอย่างเป็นปกติสุข (พระครูพิศาลจริยากร เลขธมโม และ สุขน ประวัติดี, 2562) การสำรวจสถานการณ์คุณธรรมในสังคมไทย ปี 2566 โดยศูนย์คุณธรรม (องค์การมหาชน) ด้วยดัชนีชี้วัดคุณธรรมที่แสดงถึงคุณธรรมอันเป็นพหุคุณที่ดี 5 ด้าน ได้แก่ ความพอเพียง ความมีวินัยรับผิดชอบ ความสุจริต จิตสาธารณะ และความกตัญญูในกลุ่มอายุ 13-24 ปี ซึ่งมีกลุ่มตัวอย่างจำนวน 13,339 คน พบว่าในภาพรวมกลุ่มตัวอย่างมีค่าเฉลี่ยดัชนีชี้วัดคุณธรรม เท่ากับ 4.71 (ระดับพอใช้) มีเพียงด้านความกตัญญูเท่านั้นที่มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 5.12 (ระดับมาก) ในขณะที่ด้านอื่น ๆ มีค่าเฉลี่ยอยู่ระหว่าง 4.49-4.76 ซึ่งอยู่ในระดับพอใช้ทั้งหมด (ศูนย์คุณธรรม (องค์การมหาชน), 2566) ข้อมูลดังกล่าวสะท้อนให้เห็นว่าสถานการณ์ทางจริยธรรมของสังคมไทยยังมีส่วนที่ควรส่งเสริมและพัฒนาอย่างใดก็ได้ สาเหตุของความเสื่อมทางจริยธรรมมีหลากหลายที่มา บางส่วนเกิดจากขาดการขัดเกลาทางสังคมจากสถาบันต่าง ๆ ในสังคม บางส่วนเกิดจากการไม่เห็นความสำคัญของจริยธรรม บางส่วนเกิดจากการขาดความสามารถในการวิเคราะห์แยกแยะพฤติกรรมชั่ว สถานการณ์ทางจริยธรรมจึงเป็นสถานการณ์ที่ทำลายและจำเป็นต้องให้ความสำคัญอย่างเร่งด่วน (พระครูพิศาลจริยากร เลขธมโม และ สุขน ประวัติดี, 2562)

พฤติกรรมทางจริยธรรมจะเกิดขึ้นได้ จำเป็นต้องอาศัยองค์ประกอบภายในที่สำคัญหลายประการ ซึ่งต้องพัฒนาและส่งเสริมให้บุคคลมีคุณลักษณะดังกล่าวก่อนจึงจะก่อให้เกิดพฤติกรรมทางจริยธรรมตามมา Rest (1989) กล่าวถึงองค์ประกอบของพฤติกรรมจริยธรรมว่ามี 4 องค์ประกอบ ได้แก่ ความไวทางจริยธรรม (Moral sensitivity) การตัดสินใจเชิงจริยธรรม (Moral judgment) แรงจูงใจทางจริยธรรม (Moral motivation) และคุณลักษณะทางจริยธรรม (Moral character) จากแนวคิดนี้จะเห็นได้ว่าจุดเริ่มต้นที่สำคัญคือการมีความไวทางจริยธรรม ซึ่งหมายถึงการรับรู้ (Perception) ว่ามีประเด็นทางจริยธรรมเกิดขึ้นและความสามารถในการตีความผลกระทบของสถานการณ์ที่มีต่อตนเองและผู้อื่นได้ ซึ่งอาจเป็นการคาดการณ์ล่วงหน้าจากสถานการณ์ที่เป็นอยู่ในขณะนั้น และเหตุการณ์ต่อมาที่อาจเกิดขึ้นจากสถานการณ์ดังกล่าว ความไวทางจริยธรรมเป็นทั้งกระบวนการการรู้คิด (Cognitive process) เนื่องจากการประเมินและการตีความ ขณะเดียวกันก็เกี่ยวข้องกับการกระตุ้นอารมณ์ความรู้สึก (Affective arousal) ที่เกี่ยวข้องกับการตัดสินใจ เช่น ความเข้าใจที่ลึกซึ้ง ซึ่งทั้งสองส่วนช่วยให้บุคคลจัดการกับสถานการณ์ทางสังคมที่ย่างยากซับซ้อนได้อย่างเหมาะสมและอยู่บนพื้นฐานของหลักจริยธรรม

การส่งเสริมความไวทางจริยธรรมมีหลากหลายวิธีการ ส่วนใหญ่เป็นการให้ความรู้ทางด้านจริยธรรมในระบบการศึกษา และบริบททางวิชาชีพในรูปแบบทางการ ซึ่งอาจดำเนินการผ่านหลักสูตรการศึกษา หรือ การจัดหลักสูตรการอบรมระยะสั้น (Shadi et al., 2024) ในขณะที่บางส่วนได้มีความพยายามในการพัฒนาการส่งเสริมความไวทางจริยธรรมในรูปแบบอื่น เช่น การส่งเสริมผ่านทางวิดีโอเกม (Katsarov et al., 2017) เกมดิจิทัล (Tanner et al., 2022)

บอร์ดเกม (Board game) เป็นเกมที่เล่นบนกระดานซึ่งมีการวาง เคลื่อนย้าย หรือเก็บชิ้นส่วนเกมตามกติกาที่กำหนดไว้ ชิ้นส่วนที่ใช้ในเกมอาจเป็นตัวหมาก ลูกเต๋า การ์ด หรืออุปกรณ์อื่น ๆ แล้วแต่ประเภทของเกม จากการทบทวนวรรณกรรมพบว่ายังไม่มีการนำบอร์ดเกมมาใช้ในการส่งเสริมความไวทางจริยธรรมมากนัก แต่มีการนำไปใช้ในบริบททางการศึกษาและทางจิตวิทยาอย่างแพร่หลาย ซึ่งผลการวิจัยต่าง ๆ พบว่าบอร์ดเกมมีบทบาทสำคัญในการพัฒนาทักษะต่าง ๆ หลากหลายด้าน ได้แก่ ทักษะการคิด (Thinking skill) ทักษะการแก้ปัญหา (Problem-solving skill) ทักษะทางสังคมและอารมณ์ (Social emotional learning skill) การพัฒนาคุณธรรมจรรยา (Ethical characteristics) การเสริมสร้างคุณค่าแห่งตน (Self-esteem development) (วชิรวิทย์ เอี่ยมวิสัย, 2563) นอกจากนี้ยังช่วยบรรเทาอาการซึมเศร้า และกังวล ช่วยลดอาการของเด็กสมาธิสั้น ช่วยลดความรุนแรงของโรคอัลไซเมอร์ (Noda et al., 2019)

จากการทบทวนวรรณกรรมข้างต้น ผู้วิจัยจึงมีความสนใจในการพัฒนาบอร์ดเกมส่งเสริมความไวทางจริยธรรม ในกลุ่มนิสิตปริญญาตรี เนื่องจากเป็นกลุ่มที่กำลังก้าวเข้าสู่เส้นทางการทำงานที่จำเป็นต้องตัดสินใจเรื่องต่าง ๆ ด้วยตนเองเป็นหลัก การมีความตระหนักในจริยธรรมจะนำไปสู่การใช้ชีวิตที่มีคุณค่าต่อตนเองและสังคม นอกจากนี้ยังมุ่งหวังให้เกิดการพัฒนาเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพในการส่งเสริมความไวทางจริยธรรมและมีความเหมาะสมกับกลุ่มผู้เล่นด้วย เพื่อให้เกิดทางเลือกในการส่งเสริมและพัฒนาความไวทางจริยธรรมซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญในการดำรงชีวิตอยู่ในสังคมอย่างสงบสุข

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนาต้นแบบบอร์ดเกมส่งเสริมความไวทางจริยธรรมของนิสิตปริญญาตรี
2. เพื่อตรวจสอบประสิทธิผลของบอร์ดเกมส่งเสริมความไวทางจริยธรรม
3. เพื่อสำรวจมุมมองและประสบการณ์ในการเล่นบอร์ดเกมส่งเสริมความไวทางจริยธรรมของนิสิตปริญญาตรี

การตรวจเอกสาร

ความไวทางจริยธรรม (Moral sensitivity)

ความไวทางจริยธรรมเป็นองค์ประกอบหนึ่งในโมเดล 4 องค์ประกอบของพฤติกรรมทางจริยธรรม (The four component model of moral behavior) ของ James Rest ที่ระบุว่าบุคคลจะมีพฤติกรรมทางจริยธรรมเกิดขึ้น ต้องมีองค์ประกอบที่สำคัญ 4 ประการ ได้แก่ ความไวทางจริยธรรม การตัดสินใจเชิงจริยธรรม แรงจูงใจทางจริยธรรม และคุณลักษณะทางจริยธรรม ซึ่งความไวทางจริยธรรมหมายถึง การรับรู้ถึงผลกระทบของการกระทำของตนต่อผู้อื่น ตลอดจนการคำนึงถึงผู้ที่เกี่ยวข้องทุกฝ่าย การคาดการณ์ถึงทางเลือกและผลลัพธ์ทั้งหมดที่เป็นไปได้ ผู้ที่มีความไวทางจริยธรรมอาจแสดงออกด้วยการมองเห็นปัญหาต่าง ๆ ในมุมมองที่เกี่ยวข้องกับจริยธรรม รวมทั้งอาจนำมาตราฐานทางจริยธรรมหรือหลักการต่าง ๆ มาใช้ในสถานการณ์ปัญหาที่เกิดขึ้น อย่างน้อยที่สุด บุคคลอาจแสดงความตระหนักว่าสิ่งที่ตนเองทำอาจส่งผลกระทบต่อความสนใจ สุขภาพ หรือความคาดหวังของผู้อื่นก็สะท้อนให้เห็นถึงความไวทางจริยธรรมได้ ความไวทางจริยธรรมถูกฝังอยู่ในโครงสร้างสมองของมนุษย์โดยกำเนิด และมีการพัฒนาอย่างเป็นธรรมชาติควบคู่ไปกับอารมณ์ ความทรงจำ พฤติกรรม และความสัมพันธ์กับผู้อื่น รวมถึงการได้รับข้อมูลป้อนกลับทางสังคม (Social feedback) อย่างต่อเนื่องจะช่วยส่งเสริมศักยภาพของสมองในการพัฒนาความไวทางจริยธรรมด้วยการตระหนักถึงสถานการณ์ทางจริยธรรมจำเป็นต้องอาศัยความอดทนต่อความคลุมเครือ ไม่ชัดเจนของสถานการณ์ซึ่งส่วนใหญ่ไม่สามารถระบุคำตอบหรือทางเลือกได้อย่างชัดเจน บุคคลที่มีการพัฒนาความไวทางจริยธรรมมาอย่างดี ไม่เพียงแต่จะสามารถ ตระหนักถึงเมื่อมีประเด็นทางจริยธรรมเข้ามาเกี่ยวข้องแต่ยังสามารถเข้าใจลักษณะสำคัญทางจริยธรรมของสถานการณ์นั้น โดยแสดงออกให้เห็นถึงความฉลาดทางสังคม (Social intelligence) ในการรับรู้สิ่งที่เกิดขึ้น รับรู้ถึงบุคคลที่ได้รับผลกระทบจากสถานการณ์นั้น และรู้ถึงแนวทางในการตอบสนองต่อสถานการณ์ (Rest, 1989; Rest 1994; Schweigert, 2016)

นักวิจัยได้ศึกษาเกี่ยวกับความไวทางจริยธรรมในหลากหลายบริบท เช่น Tanner et al. (2022) ได้ทำการวิจัยเชิงทดลองเพื่อตรวจสอบประสิทธิผลของเกม uFin: The Challenge ซึ่งออกแบบมาเพื่อส่งเสริมความไวทางจริยธรรม ในบริบทของธุรกิจ โดยกลุ่มตัวอย่าง 345 คน จะได้เล่นเกมและทำแบบสอบถามก่อนและหลังเล่นเพื่อวัดระดับความไวทางจริยธรรม ผลการศึกษาพบว่าการเล่นสามารถช่วยส่งเสริมความไวทางจริยธรรมได้อย่างมีประสิทธิภาพ ขณะที่ Shadi et al. (2024) ได้ทำการทบทวนวรรณกรรมอย่างเป็นระบบ (Systematic review) เกี่ยวกับความไวทางจริยธรรมของนักศึกษาพยาบาล โดยค้นคว้าข้อมูลจากฐานข้อมูลจำนวน 10 ฐาน ครอบคลุมบทความที่ตีพิมพ์ระหว่างปี 1990 ถึง 2020 บทความที่นำมาใช้ในการวิเคราะห์ผ่านการประเมินคุณภาพทางระเบียบวิธีของการศึกษาโดยใช้ Mixed Methods Appraisal Tool 2018 และ Prisma ScR Checklist 2020 ผลการศึกษาพบว่า ความไวทางจริยธรรมของนักศึกษาพยาบาลสามารถพัฒนาได้ผ่านความรู้ด้านจริยธรรม

เฉพาะทาง การมีประสบการณ์ในบริบททางการศึกษาและวิชาชีพ โดยคุณลักษณะของความไวทางจริยธรรมในกลุ่มนักศึกษาพยาบาล ได้แก่ การสื่อสารอย่างซื่อสัตย์และมีเมตตา การปฏิบัติวิชาชีพด้วยความเห็นอกเห็นใจ การรับรู้เชิงสัญชาตญาณต่อความท้าทายทางจริยธรรม การตระหนักถึงความรับผิดชอบและผลทางจริยธรรมของการตัดสินใจ ความไวทางจริยธรรมของนักศึกษาพยาบาลช่วยส่งเสริมคุณภาพของการพยาบาล และช่วยให้สามารถจัดการกับความท้าทายทางจริยธรรมได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้พนมพร กิรติदानนท์ และคณะ (2566) ได้ศึกษาและเปรียบเทียบความไวต่อการรับรู้และการตัดสินใจเชิงจริยธรรมการพยาบาลของนักศึกษาพยาบาล คณะพยาบาลศาสตร์ สถาบันพระบรมราชชนก จำนวน 420 คน ซึ่งเก็บข้อมูลโดยใช้แบบวัดความไวต่อการรับรู้จริยธรรมการพยาบาลและแบบวัดการตัดสินใจเชิงจริยธรรมการพยาบาล พบว่าค่าเฉลี่ยความไวต่อการรับรู้จริยธรรมการพยาบาลและการตัดสินใจเชิงจริยธรรมการพยาบาลอยู่ในระดับปานกลาง นอกจากนี้พบว่านักศึกษาที่มีระดับชั้นปีที่แตกต่างกันจะมีความไวต่อการรับรู้จริยธรรมแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ นอกเหนือจากงานวิจัย จากการสืบค้นที่ผ่านมาพบว่าได้มีการพัฒนาแอปพลิเคชันเกมบนมือถือซึ่งเกี่ยวข้องกับจริยธรรม เช่น Dilemma Game ที่ถูกพัฒนาขึ้นโดยมหาวิทยาลัย Erasmus University Rotterdam เพื่อส่งเสริมการตระหนักรู้ และการอภิปรายอย่างเปิดเผยและมีวิจารณ์ญาณเกี่ยวกับความซื่อสัตย์สุจริตและความเป็นมืออาชีพในการทำวิจัย โดยเกมจะประกอบด้วยสถานการณ์ที่ยากลำบากในการตัดสินใจ (Dilemmas) โดยแต่ละสถานการณ์จะมีตัวเลือก 4 ทางให้ผู้ผู้เล่นเลือก โดยเกมนี้นิยามมาจากการ์ดเกมแบบออฟไลน์ที่ชื่อว่า “Professionalism and Integrity in Research” ซึ่งเปิดตัวในปี 2016 และได้รับความนิยมอย่างมาก ทั้งภายในและภายนอกมหาวิทยาลัย เกมนี้สามารถเล่นได้ทั้งแบบรายบุคคล รวมถึงแบบกลุ่มเล็กหรือกลุ่มใหญ่ อย่างไรก็ตาม เกมนี้ไม่มีการแพ้หรือชนะ แต่เน้นส่งเสริมให้ผู้ผู้เล่น โดยเฉพาะนักวิจัย ได้พัฒนาเข็มทิศทางจริยธรรม (Moral compass) ของตนเองผ่านการอธิบายและอภิปรายทางเลือกต่าง ๆ ภายใต้บริบทของบทสนทนาเชิงวิพากษ์

แนวคิดเกี่ยวกับบอร์ดเกม

บอร์ดเกมเป็นกิจกรรมที่มีลักษณะเฉพาะ โดยผู้เล่นจะมีการโต้ตอบโดยตรงกับเกม ผ่านการใช้กระดานที่เป็นพื้นที่เล่น พร้อมกับชิ้นส่วนหรือหมากที่ใช้ในการเล่น โดยผู้เล่นจะเคลื่อนย้ายชิ้นส่วนเหล่านั้นภายในพื้นที่ที่กำหนด (รักชน พุทธรังษี, 2560; วราภรณ์ ลิ้มเปรมวัฒนาและกันตณ ธรรมวัฒนา, 2560)

Selinker (2011) ได้นำเสนอแนวทางในการออกแบบบอร์ดเกมไว้ว่าจุดเริ่มต้นของการออกแบบเริ่มต้นจากการหาแนวคิด (Idea) ซึ่งอาจเริ่มต้นที่ธีมของเกม (Theme-driven) หรือกลไกของเกม (Mechanic-driven) ก็ได้ แต่เมื่อได้แนวคิดแล้วต้องตรวจสอบความเป็นไปได้ในการพัฒนาบอร์ดเกม

ขึ้นมาใช้จริง (Reality Check) จากนั้นจึงเริ่มลงมือออกแบบรายละเอียดของเกม (Write a design memo) เพื่อระบุแหล่งที่มาของแนวคิดที่นำมาใช้ในการพัฒนาบอร์ดเกม กลุ่มเป้าหมาย สร้างต้นแบบบอร์ดเกม แล้วจึงตามมาด้วยการกำหนดกฎเกณฑ์ในการเล่น แล้วหาจุดที่ลงตัวที่สุดในการออกแบบที่คำนึงถึงทุกมิติที่เกี่ยวข้อง จากนั้นจึงทดลองเล่นซ้ำหลาย ๆ ครั้ง โดยเริ่มต้นจากการทดสอบภายในกลุ่มคนที่คุ้นเคย (Inner Circle) รับข้อมูลต่าง ๆ มาปรับ อีกทั้งต้องคำนึงถึงความสุขของเกมด้วย เมื่อปรับแก้ไขเรียบร้อยแล้วจึงนำไปใช้ในกลุ่มคนวงนอก (Outer Circle) และกลุ่มคนที่ไม่รู้จักเพื่อรับฟังข้อเสนอแนะในการปรับแก้ไข แล้วจึงย้อนกลับมาดูภาพรวมของเกมทั้งหมดเพื่อทำส่วนที่ยากหรือซับซ้อนให้ง่ายต่อการเล่นเพิ่มขึ้น เมื่อทุกอย่างเรียบร้อยแล้วจึงนำเกมออกเผยแพร่แก่ผู้เล่นทั่วไป

อย่างไรก็ดี การพัฒนาบอร์ดเกมมีแนวทางที่หลากหลาย รัชชา เจริญชนะกิจและโสมฉาย บุญญานันต์ (2565) ระบุว่า การพัฒนาบอร์ดเกม มีสิ่งที่ต้องดำเนินการหลายส่วน ดังนี้

1. รวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องเพื่อสร้างเนื้อหาหลักของเกมที่ต้องการนำเสนอให้ผู้เล่น
2. สร้างกรอบแนวคิดเพื่อจำกัดขอบเขตของเนื้อหาที่จะใส่ในเกม
3. กำหนดกลุ่มเป้าหมายหรือผู้เล่นที่เกมจะมุ่งเน้น
4. ศึกษาและทำความเข้าใจรูปแบบบอร์ดเกมอื่น ๆ ที่มีความคล้ายคลึงกัน
5. กำหนดเป้าหมายและวัตถุประสงค์ที่ผู้เล่นจะได้รับจากการเล่น

โดยการออกแบบบอร์ดเกมและการสร้างต้นแบบ ควรระบุรายละเอียดต่าง ๆ ดังนี้

1. กำหนดแนวเรื่องหรือธีมของเกมให้สอดคล้องกับเนื้อหาที่ต้องการถ่ายทอด
2. ออกแบบวิธีการเล่นเกมให้สอดคล้องกับเนื้อหาคั่นคว่ำและธีมที่กำหนด
3. กำหนดองค์ประกอบต่าง ๆ ของเกม เช่น ชิ้นส่วนต่าง ๆ หรือวิธีการเล่นที่เป็นเอกลักษณ์
4. ออกแบบรูปลักษณ์และภาพลักษณ์ของเกม เช่น การเลือกสีหลักในการออกแบบ

หลังจากได้พัฒนาบอร์ดเกมเรียบร้อยแล้ว จะต้องดำเนินการทดลองเล่นบอร์ดเกมและการพัฒนาแก้ไขจุดบกพร่อง ดังนี้

1. นำบอร์ดเกมไปทดลองเล่นจริงกับกลุ่มผู้เล่นที่กำหนด
2. ปรับปรุงและพัฒนาเกมตามข้อเสนอแนะและจุดบกพร่องที่พบจากการทดลองเล่นเพื่อให้เกมสมบูรณ์มากขึ้น

ในขณะที่วัชรวิศ ธนอมทรัพย์ (2568) ระบุว่าในการพัฒนาเกมควรออกแบบประสบการณ์ของการเล่นเกมให้มีองค์ประกอบที่สำคัญ 9 ข้อ ได้แก่ 1) การตัดสินใจที่มีความหมาย (Meaningful Decision) 2) ความรู้สึกของการไปข้างหน้า (Sense of progress) 3) ปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่น (Player Interaction) 4) เป้าหมายตามระยะในเกม (Short term and long term goal) 5) จังหวะของเกม (Dynamic and pacing) 6) ช่วงเวลาการเล่นที่พอดี (Playtime sweet spot) 7) ภาระทางความคิด (Cognitive load)

8) ช่วงเวลาที่สร้างความพึงพอใจ (Satisfying moment) และ 9) จุดสูงสุดของอารมณ์ (Peak point) อย่างไรก็ตาม แม้กลไกการเล่นเกมนจะเป็นหัวใจและสมองของเกม แต่หากเป็นเกมเพื่อการศึกษาหรือเพื่อการเรียนรู้จำเป็นต้องคำนึงถึงเนื้อหาและประสบการณ์ที่ต้องการสื่อสารกับผู้เล่นด้วย กลุ่มบอร์ดเกมการศึกษาหรือการเรียนรู้จึงมีลักษณะการทำงานที่แตกต่างจากเกมทั่วไปเพราะเป้าหมายคือการถ่ายทอดบางสิ่งบางอย่างตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ซึ่งการเล่นควรทำให้เห็นถึงผลลัพธ์เชิงรูปธรรมในแง่มุมใดแง่มุมหนึ่งและควรคำนึงถึงการวัดผลที่เห็นภาพได้ชัดเจนรวมทั้งรักษาสมดุลระหว่างเนื้อหาและประสบการณ์กับการดำเนินไปของเกมด้วย

การศึกษาวิจัยเกี่ยวกับบอร์ดเกมมีความหลากหลายในเชิงของเนื้อหาและรายละเอียดต่าง ๆ ดังนี้ รักชน พุทธรังสี (2560) ได้ประยุกต์ใช้บอร์ดเกมเพื่อพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดง โดยจัดกระบวนการประยุกต์ใช้บอร์ดเกมเพื่อพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดง ประกอบกับการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ การสังเกตแบบมีส่วนร่วม การประเมินก่อนและหลังร่วมกิจกรรม รวมทั้งการสนทนากลุ่มกับกลุ่มตัวอย่าง ผลการวิเคราะห์พบว่าบอร์ดเกมที่สามารถส่งเสริมทักษะสื่อสารการแสดง ควรเป็นบอร์ดเกมประเภทปาร์ตี้เกม ที่อยู่ในหมวดหมู่ที่เน้นอารมณ์ขัน การโน้มน้าวใจ การเล่าเรื่อง การตัดสินใจ และการแก้งกัน นอกจากนี้ ในด้านกลศาสตร์หรือกลไกของการเล่นเกมนควรเน้นการสวมบทบาท การเล่าเรื่อง การลงมติ ทั้งนี้ ในการดำเนินเกมควรมีผู้เชี่ยวชาญในเกมเป็นผู้ดำเนินเกม

วชิรวิทย์ เอี่ยมวิสัย (2563) ได้ทำการวิจัยเพื่อพัฒนาบอร์ดเกมตามแนวทางการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยดำเนินการสองขั้นตอน คือ ขั้นตอนที่ 1 พัฒนาบอร์ดเกมตามแนวทางการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ผ่านการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีการศึกษาและผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา จากนั้นจึงทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 5 คน และสังเกตพฤติกรรม ขั้นตอนที่ 2 ศึกษาผลการใช้บอร์ดเกมตามแนวทางการคิดอย่างมีวิจารณญาณในกลุ่มนักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 30 คน โดยมีการทำแบบประเมินความเป็นพลเมืองดิจิทัลก่อนและหลังการทดลอง ผลการวิจัยพบว่าผลการพัฒนาบอร์ดเกมตามแนวทางการคิดอย่างมีวิจารณญาณ มีความเหมาะสมระดับมาก และผลการใช้บอร์ดเกมตามแนวทางการคิดอย่างมีวิจารณญาณเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัล ผู้เรียนมีคะแนนเฉลี่ยความเป็นพลเมืองดิจิทัลหลังเรียนรู้ด้วยบอร์ดเกมตามแนวทางการคิดอย่างมีวิจารณญาณ สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

ปิยะพงษ์ จันลาโสม (2564) ได้พัฒนาบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้และเจตคติต่อการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยจำแนกเป็นสองระยะ คือระยะการพัฒนาบอร์ดเกม และระยะการนำบอร์ดเกมไปใช้ในกลุ่มเป้าหมาย ซึ่งผลการศึกษาพบว่า ผู้วิจัยสามารถออกแบบและพัฒนาบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง โดยมีองค์ประกอบหลักที่สำคัญในการออกแบบบอร์ดเกม ผ่านการพิจารณาจากผู้เชี่ยวชาญในด้านเนื้อหาและด้านสื่ออยู่ในระดับมากที่สุด และเมื่อนำไป

ทดลองใช้กับกลุ่มเป้าหมาย พบว่าหลังจากเล่นเกมนักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ และมีเจตคติต่อการเล่นเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง อยู่ในระดับมาก

นันทรัตน์ เกียรติศักดิ์โสภณ และ ณัฐริกา สงสังข์ (2567) ได้พัฒนาและหาประสิทธิภาพของบอร์ดเกมการศึกษาความจริงเสริม สำหรับการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เรื่อง โปรแกรม Scratch ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 รวมทั้งเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระหว่างก่อนและหลังเรียนด้วยบอร์ดเกมฯ และศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้บอร์ดเกมฯ ผลการวิจัยพบว่าบอร์ดเกมผ่านการประเมินคุณภาพสื่อบอร์ดเกมฯ จากผู้เชี่ยวชาญ ซึ่งมีคุณภาพโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด และเป็นบอร์ดเกมที่มีประสิทธิภาพ ทางด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาการคำนวณสูงขึ้นหลังใช้บอร์ดเกมฯ กลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจต่อบอร์ดเกมอยู่ในระดับมากที่สุด

จิตาพร ผั่นอ่อนและคณะ (2567) ได้พัฒนาบอร์ดเกมและนำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้วิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง ทฤษฎีบทพีทาโกรัส ซึ่งสามารถทำให้กลุ่มตัวอย่างซึ่งเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 36 คน เกิดความสนใจในการเรียน มีความสนุกสนาน เนื่องจากได้มีส่วนร่วมในการเรียนรู้ ทั้งเรื่องของเนื้อหาที่สร้างขึ้นทำให้เข้าใจง่าย มีรูปภาพ ตัวอักษรประกอบที่เหมาะสมกับเนื้อหาและช่วงวัย จึงกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ได้เป็นอย่างดี มีความเข้าใจในบทเรียนมากยิ่งขึ้น ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพิ่มขึ้นหลังเล่นเกมฯ และมีความก้าวหน้าทางพัฒนาการเรียนรู้เพิ่มขึ้นร้อยละ 58 รวมทั้งมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด

โดยภาพรวมการเล่นบอร์ดเกมมีบทบาทสำคัญในการพัฒนาทักษะต่าง ๆ หลากหลายด้าน ได้แก่ ทักษะการคิด (Thinking Skill) ทักษะการแก้ปัญหา (Problem-Solving Skill) ทักษะทางสังคมและอารมณ์ (Social Emotional Learning Skill) การพัฒนาคุณธรรมจริยธรรม (Ethical Characteristics) การเสริมสร้างคุณค่าแห่งตน (Self-Esteem Development) (วชิรวิทย์ เอี่ยมวิสัย, 2563) นักวิจัยจึงได้นำบอร์ดเกมมาใช้ในหลากหลายบริบท ซึ่งการทบทวนวรรณกรรมที่ผ่านมาพบว่าบอร์ดเกมไม่เพียงมีประโยชน์ในการสร้างความสนุกสนาน แต่ยังเป็นเครื่องมือที่ใช้ในการพัฒนาการเรียนรู้ด้านต่าง ๆ รวมถึงสามารถนำไปเป็นแนวทางในการพัฒนาปัจจัยอื่น ๆ นอกเหนือจากความรู้ได้ด้วย เช่น ทักษะการรู้คิด การลดอาการที่เป็นปัญหาทางด้านจิตใจ (เช่น ซึมเศร้า กังวล) การกระตุ้นการทำงานของร่างกาย การป้องกันความเสี่ยงในการเสื่อมถอยของความจำ เป็นต้น (Noda et al., 2019)

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเชิงพัฒนาครั้งนี้มีขั้นตอนการดำเนินการวิจัยที่สำคัญ 3 ขั้นตอน ดังนี้

1. การพัฒนาต้นแบบบอร์ดเกมส่งเสริมความไวทางจริยธรรม

บอร์ดเกมส่งเสริมความไวทางจริยธรรมพัฒนาขึ้นตามแนวคิดของ Rest (1989) และตามหลักการพัฒนาบอร์ดเกม โดยเน้นการสร้างสถานการณ์ที่คลุมเครือเพื่อกระตุ้นให้มีการพูดคุยอภิปรายกันภายในกลุ่มระหว่างการเล่น และกลไกของเกมที่จะช่วยให้ผู้เล่นได้ตระหนักถึงพิจารณาทางเลือกทั้งหมดที่เป็นไปได้ รวมถึงการพิจารณาผ่านมุมมองของบุคคลที่เกี่ยวข้องกับสถานการณ์นั้น ๆ การพัฒนาบอร์ดเกมต้นแบบมีขั้นตอนดังนี้

1. ทบทวนเอกสารที่เกี่ยวข้อง
2. ออกแบบลักษณะของบอร์ดเกม โดยออกแบบคู่มือ อุปกรณ์การเล่น และกลไกการเล่น จากนั้นจัดทำบอร์ดเกมฉบับร่างครั้งที่ 1 (เวอร์ชัน 0.1)
3. ทดลองเล่นบอร์ดเกมฉบับร่างครั้งที่ 1 โดยคณะผู้วิจัย จากนั้นจึงปรับปรุงแก้ไขบอร์ดเกมฯ จากผลการทดลองเล่น และจัดทำบอร์ดเกมฉบับร่างครั้งที่ 2 (เวอร์ชัน 0.2)
4. ทดลองเล่นบอร์ดเกมฉบับร่างครั้งที่ 2 โดยคณะผู้วิจัย จากนั้นจึงปรับปรุงแก้ไขบอร์ดเกมฯ จากผลการทดลองเล่น และจัดทำบอร์ดเกมฯ ต้นแบบ เวอร์ชัน 1.0 (ฉบับสมบูรณ์ครั้งแรก)
5. ทดลองเล่นบอร์ดเกมฯ ต้นแบบ เวอร์ชัน 1.0 โดยผู้ทรงคุณวุฒิ จากนั้นจึงปรับปรุงแก้ไขบอร์ดเกมฯ ตามข้อเสนอแนะ และจัดทำบอร์ดเกมฯ ต้นแบบ เวอร์ชัน 1.1 (ฉบับปรับปรุง) โดยตั้งชื่อว่าเกมครอสโร้ด (Cross Road Game)
6. นำบอร์ดเกมต้นแบบ เวอร์ชัน 1.1 ไปทดลองเล่นกับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 27 คน

2. การตรวจสอบประสิทธิผลของบอร์ดเกมส่งเสริมความไวทางจริยธรรม

การตรวจสอบประสิทธิผลของบอร์ดเกมฯ ดำเนินการโดยนำบอร์ดเกมฯ ต้นแบบ เวอร์ชัน 1.0 เสนอผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 3 คน พิจารณาและทดลองเล่น จากนั้นจึงสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิโดยใช้แบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง ที่สอบถามเกี่ยวกับความเหมาะสมของคู่มือการเล่น เกม อุปกรณ์การเล่น กลไกการเล่น ความสอดคล้องของเกมกับวัตถุประสงค์ในการเล่น จุดเด่นของบอร์ดเกม จุดที่ควรปรับปรุงและพัฒนา และ ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม เมื่อการสัมภาษณ์เสร็จสิ้น ผู้วิจัยจัดระเบียบข้อมูลการสัมภาษณ์แล้วใช้วิธีการวิเคราะห์เนื้อหาเพื่อหาข้อสรุปจากการสัมภาษณ์

3. การสำรวจมุมมองและประสบการณ์ในการเล่นบอร์ดเกมส่งเสริมความไวทางจริยธรรม

กลุ่มเป้าหมายในการศึกษา คือ อาสาสมัครที่เข้าร่วมเล่นเกม จำนวน 27 คน ซึ่งมีการเลือกแบบเฉพาะเจาะจง โดยต้องมีคุณลักษณะ ดังนี้

1. เป็นนิสิตปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ บางเขน ชั้นปีที่ 4-1
2. มีสติสัมปชัญญะ สามารถสื่อสารและเข้าใจภาษาไทย
3. มีความสนใจ พร้อมที่จะให้ความร่วมมือ

เครื่องมือที่ใช้ในการตรวจสอบประสิทธิภาพของบอร์ดเกมฯ ประกอบด้วย

1. บอร์ดเกมส่งเสริมความไวทางจริยธรรม เวอร์ชัน 1.1
2. แบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้างซึ่งสอบถามความรู้สึกและความคิดเห็นของผู้เล่นในประเด็นต่าง ๆ

ได้แก่ กฎกติกาการเล่น อุปกรณ์ที่ใช้ในบอร์ดเกม จุดเด่นของบอร์ดเกม จุดที่ควรปรับปรุงและพัฒนาผลลัพธ์ที่ได้จากการเล่นบอร์ดเกม และข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

3. แบบสังเกตพฤติกรรมของผู้เล่นบอร์ดเกม มีลักษณะเป็นแบบเติมคำตอบและตรวจสอบรายการซึ่งบันทึกข้อมูลต่าง ๆ ได้แก่ ข้อมูลทั่วไป การมีส่วนร่วมในการเล่น การสื่อสารในเกม การปฏิบัติตามกติกา การแสดงออกทางอารมณ์ ความขัดแย้งและการแก้ไขปัญหา

การเก็บรวบรวมข้อมูล ดำเนินการทั้งหมด 5 รอบ รอบละ 5-6 คน ในแต่ละรอบจะเริ่มต้นจากการอธิบายเกมโดยผู้วิจัย จากนั้นจึงให้อาสาสมัครเล่นและดำเนินเกมด้วยตนเอง โดยผู้วิจัยจะอยู่นอกรวงการเล่นและมีหน้าที่สนับสนุนและสังเกตพฤติกรรมเท่านั้น จนกระทั่งจบเกม ผู้วิจัยจะดำเนินการสัมภาษณ์อาสาสมัคร

การวิเคราะห์ข้อมูล ดำเนินการโดยจัดระเบียบข้อมูลการสัมภาษณ์และการสังเกต ข้อมูลเชิงปริมาณใช้สถิติบรรยาย ได้แก่ จำนวน ร้อยละ ในการอธิบายข้อมูลทั่วไปของอาสาสมัครและข้อมูลที่ได้จากการสังเกตพฤติกรรม ส่วนข้อมูลเชิงคุณภาพนำมาวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) เพื่อหาข้อสรุปที่ได้จากการวิจัย

ผลการวิจัย

1. ผลการพัฒนาต้นแบบบอร์ดเกมส่งเสริมความไวทางจริยธรรมของนิสิตปริญญาตรี

การพัฒนาบอร์ดเกมในครั้งนี้มีการทดลองเล่นและปรับปรุงแก้ไขหลายครั้งก่อนพัฒนาเป็นต้นแบบบอร์ดเกมส่งเสริมความไวทางจริยธรรม เวอร์ชัน 1.1 (ฉบับปรับปรุง) ที่มีชื่อว่าเกมครอสโร้ด (Cross Road Game) โดยมีรายละเอียด ดังนี้

1. คู่มือเกมครอสโรด อธิบายเกี่ยวกับอุปกรณ์ เป้าหมายของเกม การเตรียมการเล่น วิธีการเล่น และตัวอย่างการเล่น

2. อุปกรณ์การเล่น ประกอบด้วย

ส่วนที่ 1 การ์ดเอฟเฟกต์ ซึ่งแสดงถึงผลกระทบในด้านต่าง ๆ ที่อาจเกิดขึ้นได้จากเหตุการณ์ที่ได้อ่าน ประกอบด้วยด้านภาพลักษณ์ ด้านเวลา ด้านการเงิน ด้านความปลอดภัย และด้านความสัมพันธ์ ด้านละ 6 ใบ รวมจำนวนทั้งสิ้น 30 ใบ

ส่วนที่ 2 การ์ด “พูดได้ไหมพี่” ใช้เมื่อรู้สึกว่าเหตุผลของผู้เล่นคนอื่นไม่สมเหตุสมผล จำนวน 6 ใบ

ส่วนที่ 3 การ์ดเหตุการณ์ แสดงสถานการณ์ที่คลุมเครือและมีความเกี่ยวข้องกับประเด็นทางจริยธรรม จำนวน 30 ใบ

ส่วนที่ 4 เหรียญคะแนน จำนวน 100 เหรียญ

อุปกรณ์การเล่น แสดงดังภาพที่ 1



การ์ดเอฟเฟกต์



การ์ดเหตุการณ์

การ์ด “พูดได้ไหมพี่”

เหรียญคะแนน

ภาพที่ 1 ตัวอย่างอุปกรณ์การเล่นเกมครอสโรด (Cross Road Game)

กติกาและขั้นตอนการเล่น มีดังนี้

บอร์ดเกมส่งเสริมความไวทางจริยธรรม ควรเล่นรอบละ 5-6 คน ใช้เวลาในการเล่นครั้งละประมาณ 30-45 นาที โดยมีกติกาและขั้นตอนการเล่น ดังนี้

1. ผู้เล่นคนแรกเปิดการ์ดเหตุการณ์และอ่านให้ผู้เล่นทุกคนฟัง
2. ผู้เล่นแต่ละคนเลือกการ์ดเอฟเฟกต์ คนละ 1 ใบ ที่เกี่ยวข้องกับเหตุการณ์
3. ทุกคนคว่ำการ์ดเอฟเฟกต์ของตนไว้ จากนั้นจึงพลิกขึ้นพร้อมกัน
4. ผู้เล่นที่เลือกการ์ดเอฟเฟกต์ซ้ำกับผู้อื่นมากที่สุด จะไม่ได้รับเหรียญคะแนน
5. ผู้เล่นที่เลือกการ์ดเอฟเฟกต์แตกต่างจากผู้อื่น จะได้รับ 1 เหรียญคะแนน และต้องอธิบายเหตุผล
6. หลังฟังคำอธิบาย ผู้เล่นทุกคน (ยกเว้นผู้อธิบาย) โหวตโดยชี้นิ้วไปยังผู้อธิบายที่มีเหตุผล

สมเหตุสมผลที่สุด

7. ผู้ได้รับโหวตมากที่สุดได้รับ 1 เหรียญคะแนน
8. ผู้เล่นที่โหวตให้ผู้ชนะ จะได้รับคนละ 1 เหรียญคะแนน
9. ผู้เล่นที่ไม่ได้สิทธิอธิบายในรอบแรก สามารถใช้การ์ด “พูดได้ไหมพี่” โดยเสีย 2 เหรียญ

คะแนนเพื่อใช้การ์ด

10. โดยการใช้การ์ด “พูดได้ไหมพี่” ต้องประกาศใช้การ์ดทันทีหลังการอธิบายรอบแรกจบ
11. หากผู้ที่ลงการ์ด “พูดได้ไหมพี่” ได้รับการชี้นิ้วโหวตมากที่สุดจะได้รับเหรียญคะแนน 4 เหรียญ และสมาชิกที่โหวตก็จะได้รับเหรียญคะแนนคนละเหรียญเช่นกัน
12. เกมจะจบลงเมื่อมีผู้เล่นสะสมเหรียญคะแนนครบ 15 เหรียญ

2. ผลการตรวจสอบประสิทธิผลของบอร์ดเกมส่งเสริมความไวทางจริยธรรม

หลังการทดลองเล่นต้นแบบบอร์ดเกมส่งเสริมความไวทางจริยธรรม เวอร์ชัน 1.0 (ฉบับสมบูรณ์ครั้งแรก) ผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 3 ท่าน ได้ให้ข้อคิดเห็นในการปรับปรุงแก้ไข ซึ่งสามารถสรุปได้ ดังตารางที่ 1

จากข้อคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิ ผู้วิจัยได้มีการปรับแก้ไขกลไกหลักของเกม ระบบการให้คะแนน ข้อความในการ์ดต่าง ๆ รายละเอียดเนื้อหาในคู่มือ เป็นต้นแบบบอร์ดเกมส่งเสริมความไวทางจริยธรรม เวอร์ชัน 1.1 (ฉบับปรับปรุง) เพื่อนำไปเก็บรวบรวมข้อมูลกับอาสาสมัคร

ตารางที่ 1 สรุปข้อคิดเห็นในการปรับปรุงแก้ไขบอร์ดเกมส่งเสริมความไวทางจริยธรรม โดยผู้ทรงคุณวุฒิ

ประเด็น	สรุปข้อคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิ
ความเหมาะสมของคู่มือ การเล่นเกม	1) ปรับคำชี้แจงในคู่มือการเล่น 2) แสดงภาพอุปกรณ์ให้ครบถ้วน 3) ระบุนิยามศัพท์ความไวทางจริยธรรม 4) ปรับแก้คำที่ใช้ในคู่มือ 5) เรียงลำดับหัวข้อย่อยของคู่มือ
อุปกรณ์การเล่น	ปรับปรุงแบบของการ์ดให้ง่ายต่อการใช้งาน ทั้งในส่วนของตัวอักษรและรูปภาพ
กลไกการเล่น	ปรับกลไกการเล่นให้เหมาะสมเพื่อให้ผู้เล่นมีเป้าหมายในการเล่นที่ชัดเจน และกำหนดช่วงอายุในการเล่นที่เหมาะสม
ความสอดคล้องของเกม กับวัตถุประสงค์ในการเล่น	ในภาพรวม เกมทำให้ผู้เล่นได้ตระหนักถึงผลกระทบทางด้านจริยธรรม ที่อาจเกิดขึ้นในสถานการณ์ต่างๆ ซึ่งสะท้อนถึงความไวทางจริยธรรม แต่ในกลไกการเล่นอาจมีความเกี่ยวข้องกับการให้เหตุทางจริยธรรมด้วย
จุดเด่นของบอร์ดเกม	เกมช่วยให้ผู้เล่นได้ฝึกคิดและตระหนักในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับจริยธรรม
จุดที่ควรปรับปรุงและพัฒนา	ควรพิจารณารูปแบบการให้คะแนน ให้การชนะเกมสะท้อน ถึงการมีความไวทางจริยธรรมมากกว่าการชนะด้วยเสียงส่วนใหญ่ ซึ่งบางครั้งสิ่งที่คนส่วนใหญ่เห็นพ้องต้องกันอาจไม่ใช่สิ่งที่ถูกต้อง
ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม	ปรับการ์ดเหตุการณ์ให้มีความคลุมเครือในประเด็นทางจริยธรรม เพิ่มมากขึ้น เพื่อให้ผู้เล่นสามารถวิเคราะห์ได้ครอบคลุมและลุ่มลึก อีกทั้งยังช่วยเพิ่มความท้าทายในเกม

3. ผลการสำรวจมุมมองและประสบการณ์ในการเล่นบอร์ดเกมส่งเสริมความไวทางจริยธรรม

อาสาสมัครที่ทดลองเล่นต้นแบบบอร์ดเกมส่งเสริมความไวทางจริยธรรม เวอร์ชัน 1.1 (ฉบับปรับปรุง) เป็นนิสิตปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ จำนวน 27 คน เป็นเพศชาย 12 คน (ร้อยละ 44.44) และเพศหญิง 15 คน (ร้อยละ 55.56) อาสาสมัครที่เข้าร่วมเล่นเกมมีการกระจายตั้งแต่ชั้นปีที่ 1-4 โดยนิสิตชั้นปีที่ 4 เข้าร่วมมากที่สุด จำนวน 17 คน (ร้อยละ 62.96) และมีนิสิตจากหลากหลายคณะเข้าร่วม ได้แก่ คณะสังคมศาสตร์ คณะวิทยาศาสตร์ คณะอุตสาหกรรมเกษตร คณะเกษตร คณะเศรษฐศาสตร์ คณะบริหารธุรกิจ คณะมนุษยศาสตร์ และคณะวิศวกรรมศาสตร์ โดยเป็นนิสิตคณะสังคมศาสตร์มากที่สุด จำนวน 13 คน (ร้อยละ 48.15)

ผลการสัมภาษณ์อาสาสมัคร หลังจากได้เล่นต้นแบบบอร์ดเกมส่งเสริมความไวทางจริยธรรม เวอร์ชัน 1.1 (ฉบับปรับปรุง) สรุปได้ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 สรุปผลการสัมภาษณ์มุมมองและประสบการณ์ในการเล่นบอร์ดเกมส่งเสริมความไว
ทางจริยธรรมของอาสาสมัคร (n=27)

ประเด็น	สรุปมุมมองและประสบการณ์ของอาสาสมัคร
กฎกติกาการเล่น	1) กฎกติกาเข้าใจง่าย แต่ควรปรับให้สั้นกระชับขึ้น 2) การเล่นเกมสนุก ไม่ตึงเครียด มีเป้าหมายในการเล่นชัดเจน 3) ควรให้ผู้เล่นแต่ละคนมีจำนวน “การ์ดพูดได้ไหมพี” เพิ่มขึ้น 4) ควรให้ผู้เล่นทุกคน (ยกเว้นตนเอง) มีสิทธิ์โหวต 5) ควรมีสรุปรูปในช่วงท้ายเกม
อุปกรณ์ที่ใช้ในบอร์ดเกม	1) อุปกรณ์มีการออกแบบดี สวยตา 2) ภาพประกอบสวยงาม มีสีสัน ดึงดูดผู้เล่น 3) ตัวอักษรชัดเจน อ่านง่าย 4) เหรียญคะแนนขนาดพอเหมาะ จับถนัดมือ อาจออกแบบให้เหรียญเข้ากับเกมมากขึ้น 5) อุปกรณ์มีคุณภาพ ใช้งานได้มีประสิทธิภาพ 6) อุปกรณ์มีจำนวนพอเหมาะ สะดวกต่อการเล่น ไม่สับสน 7) ควรเพิ่มความแข็งแรงของการ์ดเอฟเฟกต์ เช่น เคลือบพลาสติก 8) ควรเพิ่มขนาดการ์ดเหตุการณ์
จุดเด่นของบอร์ดเกม	1) ได้ฝึกคิดและคำนึงถึงประเด็นทางจริยธรรมเพิ่มขึ้น 2) ได้เห็นมุมมองที่หลากหลายของผู้เล่น 3) ได้ทบทวนมุมมองด้านจริยธรรมของตนเอง
จุดที่ควรปรับปรุงและพัฒนา	1) ควรเพิ่มลูกเล่นในการเล่นและการ์ดประเภทต่างๆ เพื่อให้เกมมีความท้าทายและสนุกสนานมากขึ้น 2) ควรมีการกำหนดขอบเขตเวลาในการอธิบายของผู้เล่นแต่ละคน 3) ควรเพิ่มการทดลองเล่นก่อนเล่นจริง 4) เพิ่มการ์ดเหตุการณ์ให้หลากหลายมากขึ้น
ผลลัพธ์ที่ได้จากการเล่นบอร์ดเกม	1) ทำให้ตระหนักในประเด็นทางจริยธรรมที่ไม่เคยนึกถึงมาก่อน 2) ทำให้เห็นความสำคัญและคำนึงถึงการมองเหตุการณ์ต่างๆ ในแง่มุมที่หลากหลาย 3) ได้เห็นมุมมองที่แตกต่างกันในด้านจริยธรรมและเรียนรู้ที่จะยอมรับความแตกต่างในความคิดเห็น 4) สนุกสนาน ผ่อนคลาย 5) ได้ฝึกการคิด การอธิบายด้วยเหตุผล

ตารางที่ 2 สรุปผลการสัมภาษณ์มุมมองและประสบการณ์ในการเล่นบอร์ดเกมส่งเสริมความไวทางจริยธรรมของอาสาสมัคร (n=27) (ต่อ)

ประเด็น	สรุปมุมมองและประสบการณ์ของอาสาสมัคร
ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม	1) เกมสนุกและดำเนินได้ดีถ้าผู้เล่นรู้จักกันและมีพลังในการเล่นระดับเดียวกัน ดังนั้น จึงควรมีการให้ข้อแนะนำในการเลือกผู้เล่น หรือหากผู้เล่นไม่รู้จักกันมาก่อน ควรมีการละลายพฤติกรรมก่อนการเล่น 2) ควรจัดจำหน่าย

นอกจากนี้ ในระหว่างการเล่น ผู้วิจัยได้มีการสังเกตพฤติกรรมของผู้เล่นในประเด็นต่าง ๆ เพื่อให้เข้าใจในภาพรวมและบริบทของผู้เล่นมากขึ้น ซึ่งสามารถสรุปพฤติกรรมของผู้เล่นได้ดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 พฤติกรรมการเล่นบอร์ดเกมส่งเสริมความไวทางจริยธรรมของอาสาสมัคร (n=27)

ประเด็น	จำนวน	ร้อยละ
การเข้าใจกติกาและวิธีการเล่น		
- เข้าใจทันที	19	70.37
- เข้าใจเมื่ออธิบายอีกครั้ง	5	18.52
- อธิบายมากกว่าสองครั้ง	3	11.11
การแสดงความคิดเห็นระหว่างการเล่น		
- น้อย	3	11.11
- ปานกลาง	14	51.85
- มาก	10	37.04
การก่อกวนผู้เล่นอื่นขณะเล่น		
- มี	2	7.41
- ไม่มี	25	92.59
การอภิปรายระหว่างกลุ่ม		
- มีส่วนร่วม	25	92.59
- ไม่มีส่วนร่วม	2	7.41
ลักษณะการอภิปราย*		
- สนับสนุนผู้เล่นอื่น	16	59.26
- แสดงความเห็นแย้ง	14	51.85
- ผ่อนคลายเป็นกันเอง	19	70.37

ตารางที่ 3 พฤติกรรมการเล่นบอร์ดเกมส่งเสริมความไวทางจริยธรรมของอาสาสมัคร (n=27) (ต่อ)

ประเด็น	จำนวน	ร้อยละ
การปฏิบัติตามกติกา		
- ปฏิบัติ	27	100.00
- ไม่ปฏิบัติ	0	0.00
การแสดงออกทางอารมณ์*		
- สนุกสนาน	21	77.78
- ตื่นเต้น	10	37.04
- ผ่อนคลาย	9	33.33
- เคร่งเครียด	8	29.63
- กังวล	2	7.41
- เบื่อหน่าย	1	3.70

หมายเหตุ * หมายถึง ผู้เล่น 1 คน มีได้มากกว่า 1 แบบ

บทสรุป วิจัย และข้อเสนอแนะ

การวิจัยนี้เป็นการศึกษาเชิงพัฒนาเพื่อพัฒนาต้นแบบบอร์ดเกมส่งเสริมความไวทางจริยธรรมของนิสิตปริญญาตรี ตรวจสอบประสิทธิผลของบอร์ดเกมส่งเสริมความไวทางจริยธรรมโดยผู้ทรงคุณวุฒิ และสำรวจมุมมองและประสบการณ์ในการเล่นบอร์ดเกมส่งเสริมความไวทางจริยธรรมของนิสิตปริญญาตรีที่ยินดีเข้าร่วมการวิจัย จำนวน 27 คน ซึ่งได้มาจากการเลือกตัวอย่างแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วยบอร์ดเกมส่งเสริมความไวทางจริยธรรม แบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง และแบบสังเกตพฤติกรรม วิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณด้วยสถิติบรรยายและวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพด้วยการวิเคราะห์เนื้อหา ผลการวิจัยพบว่าบอร์ดเกมส่งเสริมความไวทางจริยธรรมมีการออกแบบสอดคล้องกับทฤษฎีความไวทางจริยธรรม สามารถนำไปใช้เพื่อส่งเสริมความไวทางจริยธรรมในกลุ่มนิสิตปริญญาตรีได้ผ่านการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและการรับรู้มุมมองผู้อื่น ทำให้เกิดความตระหนักรู้ทางจริยธรรมในสถานการณ์ที่คลุมเครือ โดยผู้วิจัยจะอภิปรายผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์การวิจัย ดังนี้

1. ต้นแบบบอร์ดเกมส่งเสริมความไวทางจริยธรรม

เกมครอสโรด (Cross Road Game) ที่พัฒนาขึ้นมีองค์ประกอบสำคัญที่ช่วยให้เกมสามารถทำหน้าที่ได้อย่างเหมาะสม ทั้งในส่วนของคู่มือ อุปกรณ์ รวมถึงกติกาและขั้นตอนการเล่น ซึ่งเป็นไปตามหลักการพัฒนาเกมที่ Selinker (2011) กล่าวไว้ว่าการพัฒนาเกมหนึ่งขึ้นมาได้ต้องอาศัยการผสมผสาน

องค์ประกอบย่อยหลายอย่างเข้าด้วยกัน ทั้งงานศิลป์ กฎเกณฑ์ องค์ประกอบทางกายภาพ กลไกการเล่น และการอุปมาอุปไมย การทำหน้าที่ขององค์ประกอบต่าง ๆ เหล่านี้จะช่วยให้เกมทำงานได้อย่างราบรื่น และมีประสิทธิภาพสูงสุด

แนวทางในการพัฒนาเกมมีหลากหลายแนวทาง แต่จุดเริ่มต้นสำคัญ คือ ความสนใจของผู้พัฒนา การพัฒนาบอร์ดเกมอาจเริ่มต้นจากมุมมองด้านสาระสำคัญของเกม (Theme-driven) หรืออาจจะเป็นในมุมมองด้านกลไกของเกม (Mechanic-driven) ก็ได้ (Selinker, 2011) อย่างไรก็ตาม แนวคิดเกมครอสโร้ด (Cross Road Game) ออกแบบมาเพื่อส่งเสริมความไวทางจริยธรรม ซึ่งเป็นการพัฒนาจากมุมมองด้านสาระสำคัญของเกม ดังนั้น บอร์ดเกมฉบับร่างครั้งที่ 1 (เวอร์ชัน 0.1) บอร์ดเกมฉบับร่างครั้งที่ 2 (เวอร์ชัน 0.2) และบอร์ดเกมฯ ต้นแบบ เวอร์ชัน 1.0 (ฉบับสมบูรณ์ครั้งแรก) จึงให้ความสำคัญไปที่การพัฒนาบอร์ดเกมที่สามารถส่งเสริมความไวทางจริยธรรมให้กับผู้เล่น แต่เมื่อเกมได้ผ่านการทดลองเล่นโดยผู้ทรงคุณวุฒิ กลับพบว่านอกเหนือจากการปรับเนื้อหาบางส่วนให้สอดคล้องกับแนวคิดเรื่องความไวทางจริยธรรมแล้วผู้ทรงคุณวุฒิยังมีความเห็นไปในทางเดียวกันว่าควรปรับกลไกการเล่นให้มี ความสนุกสนาน มีเป้าหมายในการเล่น และมีรูปแบบที่เหมาะสมกับบอร์ดเกมมากยิ่งขึ้น ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าความท้าทายในการพัฒนาเกมคือการผสมผสานองค์ประกอบย่อยต่าง ๆ ของเกมได้อย่างเหมาะสม และลงตัว

เกมครอสโร้ดที่พัฒนาขึ้นในครั้งนี้มีกระบวนการในการพัฒนาการออกแบบโดยเริ่มต้นจากการทบทวนเอกสารที่เกี่ยวข้อง และเริ่มร่างต้นแบบบอร์ดเกม จากนั้นมีการทดลองเล่นภายในหลายครั้ง พร้อมปรับปรุงแก้ไข ก่อนที่จะนำเสนอผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณาและแก้ไขตามคำแนะนำก่อนนำไปใช้ในกลุ่มตัวอย่างขนาดใหญ่ แนวทางการพัฒนาบอร์ดเกมในงานวิจัยครั้งนี้แม้มีความแตกต่างจากงานวิจัยอื่น แต่โดยหลักการทั่วไปแล้วมีขั้นตอนที่คล้ายกันมาก คือ มีขั้นตอนของการร่างต้นแบบบอร์ดเกม การทดลองใช้ และการนำข้อมูลป้อนกลับที่ได้มาปรับปรุงบอร์ดเกมให้ดีขึ้น ดังเช่นงานวิจัยของปิยะพงษ์ จันลาโสม (2564) ที่มีการออกแบบและพัฒนาบอร์ดเกมโดยใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) เป็นแนวทางในการพัฒนา โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อนำบอร์ดเกมไปใช้เป็นสื่อเสริมบทเรียนเพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเจตคติที่ดีต่อการเรียนวรรณคดีไทย กระบวนการในการพัฒนา เริ่มต้นจากการสำรวจและทำความเข้าใจกลุ่มเป้าหมาย กำหนดขอบเขตของปัญหา สร้างสรรค์แนวทางการแก้ปัญหา (ซึ่งในการศึกษาวิจัยนี้คือการใช้บอร์ดเกม) พัฒนาต้นแบบ และทดสอบประสิทธิภาพ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของนันทรัตน์ เกียรติศักดิ์โสภณและณัฐริกา สงสังข์ (2567) ซึ่งพัฒนาบอร์ดเกม การศึกษาความจริงเสริมสำหรับการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเรื่อง โปรแกรม Scratch ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยมีการพัฒนาบอร์ดเกมตามขั้นตอนของ ADDIE Model 5 ขั้นตอน ได้แก่ การวิเคราะห์ปัญหา การออกแบบ การพัฒนาบอร์ดเกม การประเมินความพึงพอใจ และการประเมินคุณภาพ

2. ประสิทธิภาพของบอร์ดเกมส่งเสริมความไวทางจริยธรรม

การตรวจสอบประสิทธิภาพของบอร์ดเกมที่พัฒนาขึ้นทำได้หลายวิธี ในการวิจัยครั้งนี้ใช้วิธีการเสนอผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณาและทดลองเล่น จำนวน 3 คน จากนั้นให้ข้อมูลป้อนกลับในเชิงคุณภาพ เพื่อให้เห็นแนวทางในการปรับปรุงแก้ไข ซึ่งในภาพรวมผู้ทรงคุณวุฒิมีความเห็นว่าเกมทำให้ผู้เล่นได้ตระหนักถึงผลกระทบทางด้านจริยธรรมที่อาจเกิดขึ้นในสถานการณ์ต่าง ๆ ซึ่งสะท้อนถึงความไวทางจริยธรรม แต่ควรปรับแก้ไขในส่วนของกลไกการเล่นและรายละเอียดอื่น ๆ เพิ่มเติม ทำให้ผู้วิจัยมีแนวทางในการปรับปรุงแก้ไขบอร์ดเกมต่อไป การเสนอผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณาเป็นวิธีที่มีความน่าเชื่อถือและค่อนข้างได้รับความนิยมในการตรวจสอบคุณภาพหรือประสิทธิภาพของบอร์ดเกม ดังเช่นงานของนันทรรัตน์ เกียรติศักดิ์โสภณ และณัฐริกา สงสังข์ (2567) ได้ให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความถูกต้อง ความเหมาะสมของเครื่องมือผ่านการประเมินคุณภาพด้วยแบบประเมินที่พัฒนาขึ้น ขณะที่ปิยะพงษ์ จันลาโสม (2564) ให้ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและด้านสื่อ ด้านละ 3 คน ประเมินคุณภาพและความเหมาะสมของบอร์ดเกมต้นแบบด้วยแบบประเมินคุณภาพบอร์ดเกม ซึ่งสอบถามความคิดเห็นในด้านต่าง ๆ เช่น เนื้อหา รูปแบบเกม กลไกของเกม วัสดุและอุปกรณ์ การออกแบบกราฟิก และด้านอื่น ๆ จากนั้นจึงปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำ

3. มุมมองและประสบการณ์ในการเล่นบอร์ดเกมส่งเสริมความไวทางจริยธรรม

การพัฒนาบอร์ดเกมส่วนใหญ่มีจุดเน้นในด้านความรู้ความเข้าใจในสิ่งใดสิ่งหนึ่ง วิธีการที่ได้รับความนิยมในการตรวจสอบผลการเรียนรู้ของกลุ่มตัวอย่างจึงมักเป็นการสอบถามความพึงพอใจต่อบอร์ดเกมที่พัฒนาขึ้น และคะแนนความรู้ที่ต้องการวัด (ธิดาพร ผันผ่อน และคณะ, 2566; นันทรรัตน์ เกียรติศักดิ์โสภณ และณัฐริกา สงสังข์, 2567) อย่างไรก็ตาม การพัฒนาเกมโครสไรต์ในครั้งนี้มุ่งเน้นการส่งเสริมความไวทางจริยธรรมซึ่งเป็นคุณลักษณะที่ต้องอาศัยการปลูกฝัง และใช้เวลาในการพัฒนาให้มีคุณลักษณะดังกล่าวเกิดขึ้น ดังนั้น คุณลักษณะดังกล่าวจึงไม่สามารถวัดในเชิงปริมาณได้ภายในการเล่นเพียงครั้งเดียว ผู้วิจัยจึงใช้วิธีการสัมภาษณ์และการสังเกตพฤติกรรมขณะเล่น เพื่อให้เห็นมุมมองและประสบการณ์ของผู้เล่นได้อย่างชัดเจนและมีความละเอียดลึกซึ้งยิ่งกว่า ซึ่งพบว่าผู้เล่นส่วนใหญ่เห็นไปในทางเดียวกันว่าการเล่นเกมโครสไรต์ทำให้ผู้เล่นได้เห็นมุมมองใหม่ที่ไม่เคยตระหนักมาก่อนว่ามีความเกี่ยวข้องกับประเด็นทางจริยธรรม ผ่านกลไกของเกมที่มีการอภิปรายและนำเสนอมุมมองที่แตกต่างจากทั่วไป จึงจะเป็นผู้ชนะในเกม นอกจากนี้จากการสังเกตพฤติกรรมยังเห็นว่าผู้เล่นหลายคนเมื่อได้เห็นมุมมองที่แปลกใหม่จากผู้เล่นคนอื่นแล้วก็มีความรู้สึกคล้อยตามและมีการสนับสนุนความคิดดังกล่าว ในทางตรงกันข้ามด้วยธรรมชาติของสถานการณ์ทางจริยธรรมที่มีความคลุมเครือและแต่ละคนอาจมองในแง่มุมที่ต่างกันได้ ในระหว่างการเล่นจึงเห็นพฤติกรรมการโต้แย้งเพื่อแสดงความคิดเห็นในมุมมองที่ต่างจากกลุ่มด้วย อย่างไรก็ตาม บรรยากาศในภาพรวมของเกมเป็นไปในเชิงสร้างสรรค์และเน้นการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น

และมุมมองต่าง ๆ ร่วมกัน ดังคำสัมภาษณ์ที่ผู้เล่นให้ไว้ จึงถือได้ว่าการเล่นเกมครอสเวิร์ดเป็นการเปิดประสบการณ์ในมุมมองใหม่ที่แตกต่างจากเดิมในบรรยากาศที่สร้างสรรค์และผ่อนคลาย ซึ่งการใช้การสัมภาษณ์และการสังเกตพฤติกรรมนั้นก็เป็นอีกแนวทางที่นิยมใช้ในการตรวจสอบผลที่ได้จากบอร์ดเกมเช่นกัน (ปิยะพงษ์ จันลาโสม, 2564)

ข้อเสนอแนะจากผลการวิจัย

เกมครอสเวิร์ดสามารถนำไปใช้ในการส่งเสริมความไวทางจริยธรรมในกลุ่มนิสิตนักศึกษาเป็นเครื่องมือที่กระตุ้นให้เกิดการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และแบ่งปันมุมมอง ซึ่งเป็นกระบวนการสำคัญในการพัฒนาคุณลักษณะทางจริยธรรมได้เป็นอย่างดี

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

- 1) ควรเพิ่มองค์ประกอบเกมให้มีความสนุกสนานมากยิ่งขึ้น โดยอาจมีการเพิ่มการ์ดในด้านต่าง ๆ หรือปรับเปลี่ยนกฎกติกาให้มีความสนุกมากยิ่งขึ้น เช่น เพิ่มการ์ดเอฟเฟกต์ เพิ่มการ์ดสำหรับใช้ปรับเปลี่ยนการดำเนินเกม เป็นต้น
- 2) ควรมีการขยายกลุ่มตัวอย่างให้มีความหลากหลายมากยิ่งขึ้น โดยอาจมีการนำบอร์ดเกมไปทดลองเล่นกับผู้เล่นในกลุ่มอื่นที่มีช่วงวัยที่แตกต่างกัน เช่น เด็กประถม เด็กมัธยม หรือในวัยทำงาน
- 3) ควรมีการนำบอร์ดเกมไปทดลองเล่นเพิ่มเติมในระยะยาว เพื่อให้ได้ข้อมูลป้อนกลับ และสามารถนำไปใช้ปรับปรุงบอร์ดเกมให้ดียิ่งขึ้น

บรรณานุกรม

- ณัชชา เจริญชนะกิจ, และ โสมฉาย บุญญานันต์. (2565). แนวทางการออกแบบบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมความสามารถในการออกแบบการเรียนรู้สะเต็มศึกษาที่มีประสิทธิภาพ และเครื่องมือวางแผนการออกแบบบอร์ดเกมการศึกษา. *วารสารครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย*, 50(4), 1-14.
- ธิดาพร ผันผอน, ประภาพร หนองหารพิทักษ์, และ ปวีณา ชันธุศีลา. (2567). การสร้างบอร์ดเกมเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ เรื่อง ทฤษฎีบทพีทาโกรัสสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. *วารสารครุศาสตร์อุตสาหกรรม*, 22(1), 99-109.
- นันทรัตน์ เกียรติศักดิ์โสภณ, และ ณัฐริกา สงสังข์. (2567). การพัฒนาบอร์ดเกมการศึกษาความจริงเสริมสำหรับการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเรื่อง โปรแกรม Scratch ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. *วารสารวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเชอร์อีสท์บางกอก*, 4(2), 191-208.

- ปิยะพงษ์ จันลาโสม. (2564). การพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้และเจตคติต่อการเรียน
วรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 วารสารรัฐศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย,
1(1), 24-40.
- พนมพร กิริตตานนท์, บุปผา ดำรงกิตติกุล, และสุนิษฐ์รัตน์ บุญศิลป์. (2566). ความไวต่อการรับรู้และการตัดสินใจ
เชิงจริยธรรมการพยาบาลของนักศึกษาพยาบาล คณะพยาบาลศาสตร์ สถาบันพระบรมราชชนก.
วารสารสุขภาพและการศึกษาพยาบาล, 29(3), 166-181.
- พระครูพิศาลจริยากร เลขธมโม, และ สุขน ประวัติดี. (2562). จริยธรรม: ปัญหาพฤติกรรมและการจัดการ
ในปัจจุบันของสังคมไทย. วารสารมจร มนุษยศาสตร์ปริทรรศน์, 5(2), 131-145.
- รักชน พุทธรังษี. (2560). การประยุกต์ใช้บอร์ดเกมเพื่อพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดง [ปริญญานิพนธ์ปริญญา
มหาบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย].
- วชิรวิทย์ เอี่ยมวิลัย. (2563). การพัฒนาบอร์ดเกมตามแนวทางการคิดอย่างมีวิจารณญาณเพื่อส่งเสริม
ความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 [วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต,
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ].
- วราภรณ์ ลิ้มเปรมวัฒนา, และ กันตภณ ธรรมวัฒนา. (2560). พฤติกรรมการเล่นเกมกระดานและองค์ประกอบ
ของปัจจัยทางด้านผลกระทบจากการเล่นเกมของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร. วารสารวิจัยสังคม
และปริทัศน์, 40(2), 107-132.
- วัชรศ ถนอมทรัพย์. (2568). Board Game Designer 000 สู้นักออกแบบบอร์ดเกมฉบับคนตัวเล็ก.
อมรินทร์ คอร์เปอเรชั่นส์.
- ศุภย์คุณธรรม. (2566). สถานการณ์คุณธรรมในสังคมไทย ประจำปี 2566. ศุภย์.
- Katsarov, J., Christen, M., Mauerhofer, R., Schmocker, D., & Tanner, C. (2017). Training
moral sensitivity through video games – a review of suitable game mechanisms.
Games and Culture, 14(1), 344-366. <https://doi.org/10.1177/1555412017719344>
- Noda, S., Shiotsuki, K. & Nakao, M. (2019). The effectiveness of intervention with board
games: a systematic review. BioPsychoSocial Med, 13, 22. <https://doi.org/10.1186/s13030-019-0164-1>
- Rest, J. R. (1989). Moral development: Advances in research and theory (5th ed.). Praeger.
- Rest, J. R. (1994). Background: Theory and research. In Moral development in the
professions (pp. 13-38). Psychology Press.
- Schweigert, F. J. (2016). Moral formation in four essential components: Sensitivity, judgment,
motivation, and character. In Business Ethics Education and the Pragmatic Pursuit
of the Good (pp. 193-217). Springer International.

Selinker, M. (2011). **The Kobold Guide to Board Game Design**. Open Design LLC.

Shadi, A. Z., Zohreh, V., Eesa, M., & Anoshirvan, K. (2024). Moral sensitivity of nursing students: a systematic review. **BMC nursing**, 23(1), 99. <https://doi.org/10.1186/s12912-024-01713-6>

Tanner, C., Schmocker, D., Katsarov, J., & Christen, M. (2022). Educating moral sensitivity in business: An experimental study to evaluate the effectiveness of a serious moral game. **Computers & Education**, 178, 1-15. Article 104381. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2021.104381>