บทความวิจัย

แนวทางการออกแบบบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ศิลปะอยุธยา สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น*

DESIGN GUIDELINES FOR A BOARD GAME TO PROMOTE THE LEARNING OF AYUTTHAYA ART FOR LOWER SECONDARY STUDENTS

ณัฐกมล นครพัฒน์*, สริตา เจือศรีกุล
Natkamol Nakornpat*, Sarita Juaseekoon
คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย กรุงเทพมหานคร ประเทศไทย
Faculty of Education, Chulalongkorn University, Bangkok, Thailand
*Corresponding author E-mail: polaroidployy@gmail.com
*Tel: 080-014-9318

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาและวิเคราะห์บอร์ดเกมประวัติศาสตร์ศิลป์และบอร์ดเกมอยุธยาที่มีในท้องตลาด และสังเคราะห์แนวทางการออกแบบบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ศิลปะอยุธยาสำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น โดยการศึกษาวิเคราะห์บอร์ดเกมทั้งในประเทศและต่างประเทศ จำนวน 19 ชิ้น รวมถึงตัวอย่างบอร์ดเกมอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง โดยคัดเลือกจากความเกี่ยวข้องกับประวัติศาสตร์ศิลป์และศิลปะอยุธยา และมีข้อมูลที่สอดคล้องกับบอร์ดเกมที่ต้องการพัฒนา เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ตาราง Matrix Analysis และแผนภาพ Image Scale: Product Positioning เพื่อวิเคราะห์ข้อมูลจากความสัมพันธ์ระหว่างบอร์ดเกมกับ Characteristic ของบอร์ดเกม และสรุปผลโดยใช้แผนภาพ Image Scale ผลการวิจัยพบว่า 1) ควรระบุตำแหน่งของผลิตภัณฑ์ระหว่าง Quadrant เน้นความสนุกและการมีส่วนร่วม - กติกาซับซ้อน เนื่องจากต้องการให้บอร์ดเกมสนุกและส่งเสริมปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่น ในขณะเดียวกันควรมีกติกาที่ซับซ้อนเล็กน้อยเพื่อเพิ่มความท้าทายและส่งเสริมการเรียนรู้ผ่านการเล่น 2) แนวทางการออกแบบบอร์ดเกม ประกอบด้วย 2.1) โทนสี (Color) ใช้สีไทยโทน ประกอบด้วย สีแดงตัด สีแดงชาด สีหมากสุก สีหรดาล และสีครามฝรั่ง ซึ่งสอดคล้องกับโทนสีอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมอยุธยา 2.2) Key Visual ใช้ภาพประกอบตัวละครที่ลดทอนรายละเอียดให้ดูเรียบง่าย แต่เปี่ยมด้วยบุคลิกเฉพาะตัวด้วยภาพลักษณ์ที่ดูเป็นกันเอง และ 2.3) Typeface ใช้ตัวอักษรประดิษฐ์ที่มีลักษณะเฉพาะตัว โดยดัดแปลงรูปทรงตัวอักษรให้เข้ากับธีมอยุธยา ทั้งนี้ ผลการวิจัยเป็นข้อมูลเชิงลึกเพื่อใช้เป็นแนวทางในการออกแบบบอร์ดเกม จึงควรนำไปพัฒนาต่อและทดลองใช้กับกลุ่มเป้าหมาย เพื่อประเมินประสิทธิผลในการส่งเสริมการเรียนรู้ศิลปะอยุธยาของผู้เรียน

คำสำคัญ: บอร์ดเกม, ศิลปะอยุธยา, นักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น

Abstract

This research aimed to analyze existing art history and Ayutthaya-themed board games and synthesize design guidelines for a board game to promote the learning of Ayutthaya art among lower secondary students. The study analyzed 19 board games available in domestic and international markets. The research instruments consisted of a Matrix Analysis table and an Image

* Received 24 September 2026; Revised 25 October 2026; Accepted 31 October 2026

Scale: Product Positioning diagram. The data were analyzed based on the characteristics of the selected board games and their relationships, with the findings summarized using the Image Scale diagram. The findings revealed that: 1) the proposed board game should be positioned in the Activities–Complex quadrant, emphasizing fun and participation while incorporating complex rules that encourage challenge and learning through play; and 2) the design guidelines comprise three key components: 2.1) Color, using traditional Thai color tones, including red cut, vermilion, ripe betel nut, gamboge, and Prussian blue, to reflect the cultural identity of Ayutthaya; 2.2) Key Visual, featuring simplified character illustrations with distinctive personalities and a friendly appearance; and 2.3) Typeface, using a distinctive decorative typeface customized to convey the Ayutthaya theme. These findings provide design guidelines for developing an educational board game and serve as a foundation for further development and testing with the target group to evaluate its effectiveness in promoting students' learning of Ayutthaya art.

Keywords: Board Game, Ayutthaya Art, Lower Secondary Students

บทนำ

อยุธยาเป็นดินแดนที่มีความสำคัญทางประวัติศาสตร์ ซึ่งมีเอกลักษณ์โดดเด่นทั้งด้านกายภาพประวัติศาสตร์ และอารยธรรม มีโบราณสถานที่ยังเหลืออยู่เป็นเครื่องบ่งชี้ความรุ่งเรืองในอดีตที่เคยเป็นราชธานียาวนานที่สุดถึง 417 ปี สอดคล้องกับที่ ศรีศักร วัลลิโภดม กล่าวว่า กรุงศรีอยุธยาเป็นนครประวัติศาสตร์ที่มีคุณค่ายิ่งต่อการศึกษาประวัติศาสตร์ชาติไทย (ศรีศักร วัลลิโภดม, 2537) โดยเฉพาะอย่างยิ่งในด้านศิลปกรรม ศิลปะอยุธยานับเป็นรากฐานสำคัญของศิลปะไทยประเพณีในปัจจุบัน ซึ่งเป็นช่วงเวลาที่มีความหลากหลายทางด้านรูปแบบ ได้รับอิทธิพลจากทั้งภายในและภายนอก ส่งผลให้เกิดการพัฒนาจนมีลักษณะเฉพาะของตนเอง การทำความเข้าใจรูปแบบและที่มาของศิลปะอยุธยาจึงควรค่าแก่การศึกษาเรียนรู้ เพราะจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดความภาคภูมิใจและเห็นคุณค่าในมรดกทางศิลปวัฒนธรรม อันจะนำไปสู่การสร้างมุมมองในเชิงอนุรักษ์มากขึ้น สอดคล้องกับที่กระทรวงศึกษาธิการระบุไว้ในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ที่กำหนดให้ผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นศึกษาพัฒนาการ ความเจริญรุ่งเรือง และภูมิปัญญาของอาณาจักรอยุธยาในรายวิชาประวัติศาสตร์ ขณะเดียวกัน รายวิชาทัศนศิลป์กำหนดให้ผู้เรียนศึกษางานศิลปะอยุธยาและการเปลี่ยนแปลงของงานทัศนศิลป์ไทยในแต่ละยุคสมัย (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) ดังนั้นนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นจึงเป็นช่วงวัยที่เหมาะกับการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ศิลปะอยุธยา

อย่างไรก็ตาม การสอนประวัติศาสตร์ศิลป์โดยส่วนใหญ่ใช้วิธีบรรยายประกอบภาพเป็นหลัก Yavelberg, J. & Donahue-Wallace, K. ได้ศึกษาประสบการณ์การเรียนรู้ในรายวิชาประวัติศาสตร์ศิลป์ พบว่า นักศึกษาส่วนใหญ่ไม่ชอบการเรียนเพียงเพื่อท่องจำข้อมูลมาใช้ในการสอบ มากกว่าการทำความเข้าใจหรือเชื่อมโยงเนื้อหากับบริบทในชีวิตจริง และมองว่าการเรียนในลักษณะดังกล่าวไม่น่าสนใจ (Yavelberg, J. & Donahue-Wallace, K., 2020) ในการแก้ปัญหาดังกล่าว การจัดการเรียนการสอนในรูปแบบ Active Learning หรือการผสมผสานเกมในการเรียนรู้จะช่วยสร้างแรงจูงใจเชิงบวกได้ การเรียนรู้ผ่านบอร์ดเกมถือเป็นวิธีการหนึ่งที่ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ เนื่องจากบอร์ดเกมมีความสนุกอยู่ในตัว เกมแต่ละเกมถูกออกแบบมาให้สามารถนำมาเชื่อมโยงกับการเรียนรู้ได้หลากหลายมิติ ทำให้ได้รับองค์ความรู้ที่หลากหลาย (อนิวัฒน์ ทองสีดา, 2566) จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อสอนประวัติศาสตร์และประวัติศาสตร์ศิลป์ พบว่าบอร์ดเกมเป็นแนวทางในการสอนประวัติศาสตร์ศิลป์ที่สร้างสรรค์และน่าสนใจ ทำให้การเรียนรู้ประวัติศาสตร์ที่ซับซ้อนเป็นเรื่องสนุกและเข้าใจง่ายมากยิ่งขึ้น (ภูดิท กรรณิการ์ และคณะ, 2568) นอกจากนี้ Santos, M. S. et al.

ได้ศึกษาการใช้บอร์ดเกมเพื่อสอนประวัติศาสตร์ศิลป์กับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา พบว่าการใช้บอร์ดเกมช่วยส่งเสริมแรงจูงใจและการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ ตลอดจนช่วยให้ผู้เรียนจดจำและเชื่อมโยงงานศิลปะที่พบในชีวิตจริงกับเนื้อหาที่เรียนได้ (Santos, M. S. et al., 2020)

ทว่าความท้าทายของบอร์ดเกมเพื่อการศึกษาในปัจจุบันคือความสมดุลระหว่างเนื้อหาวิชาการและการออกแบบเพื่อให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุด รวมถึงการทำให้บอร์ดเกมมีความ “สนุก” และ “น่าสนใจ” เพื่อกระตุ้นความอยากเล่นของผู้เรียน สำหรับบอร์ดเกมประวัติศาสตร์ศิลป์และบอร์ดเกมอยุธยาที่มีอยู่ยังมีประเด็นที่ควรพิจารณาเพิ่มเติมเกี่ยวกับการนำเสนอเนื้อหาศิลปะอยุธยา โดยเฉพาะการนำเสนอรูปแบบและเอกลักษณ์ของงานศิลปกรรม รวมถึงการออกแบบวิธีเล่นและภาพประกอบให้เหมาะสมกับวัยของผู้เรียน การออกแบบบอร์ดเกมเพื่อการศึกษาจึงไม่ควรเน้นที่เนื้อหาเพียงอย่างเดียว แต่ต้องให้ความสำคัญกับการออกแบบกลไกการเล่น ตลอดจนรูปลักษณ์ภายนอก ซึ่งนอกจากจะช่วยกระตุ้นความสนใจแล้ว ภาพ สี และองค์ประกอบที่ผู้เล่นได้เห็นจากเกมยังมีผลต่อการรับรู้ของผู้เล่น โดยเฉพาะบอร์ดเกมประวัติศาสตร์ศิลป์ที่ต้องนำเสนอเอกลักษณ์ของศิลปะในยุคสมัย ต่าง ๆ เพื่อให้ผู้เล่นได้รับรู้และซึมซับระหว่างการเล่น

บทความนี้จึงมีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาแนวทางการออกแบบบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ศิลปะอยุธยาสำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น ผ่านการศึกษาวิเคราะห์บอร์ดเกมประวัติศาสตร์ศิลป์และบอร์ดเกมอยุธยาในท้องตลาด เพื่อสรุปเป็นแนวทางทั้งในด้านกลไกการเล่น ตลอดจนการออกแบบองค์ประกอบทางทัศน์ของเกม (Visual Elements) ให้เหมาะสมกับเนื้อหาและช่วงวัยของผู้เรียน อันจะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้ศิลปะอยุธยา ตลอดจนเป็นแนวทางสำหรับผู้ที่สนใจออกแบบบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ศิลปะในรูปแบบอื่น ๆ ต่อไปในอนาคต

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาและวิเคราะห์บอร์ดเกมประวัติศาสตร์ศิลป์และบอร์ดเกมอยุธยาที่มีในท้องตลาด
2. เพื่อสังเคราะห์แนวทางการออกแบบบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ศิลปะอยุธยาสำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยใช้การศึกษาเอกสารและการวิเคราะห์ผลิตภัณฑ์บอร์ดเกมประวัติศาสตร์ศิลป์และบอร์ดเกมอยุธยาในท้องตลาด เพื่อสังเคราะห์แนวทางการออกแบบบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ศิลปะอยุธยาสำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น โดยมีขั้นตอนการดำเนินการวิจัยดังนี้

1. ศึกษาข้อมูลจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในด้านการสอนประวัติศาสตร์ศิลป์ บอร์ดเกม และศิลปะอยุธยา โดยสืบค้นข้อมูลจาการค้นหาโดยการใช้คำสำคัญที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ บอร์ดเกม ศิลปะอยุธยา นักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น ในเดือนกุมภาพันธ์ - พฤษภาคม พ.ศ. 2569 และรวบรวมตัวอย่างผลิตภัณฑ์และข้อมูลอ้างอิงด้านการออกแบบองค์ประกอบทางทัศน์ ได้แก่ โทนสี ภาพประกอบและตัวละคร ตลอดจนรูปแบบตัวอักษร เพื่อใช้ประกอบการสังเคราะห์แนวทางการออกแบบ

2. สำรวจและคัดเลือกผลิตภัณฑ์บอร์ดเกมประวัติศาสตร์ศิลป์และบอร์ดเกมอยุธยาในท้องตลาดทั้งในประเทศและต่างประเทศ โดยพิจารณาจากความเกี่ยวข้องของเนื้อหากับประวัติศาสตร์ศิลป์และศิลปะอยุธยา รวมถึงการมีข้อมูลที่สามารถนำมาศึกษาและวิเคราะห์คุณลักษณะของบอร์ดเกมได้ จำแนกเป็นบอร์ดเกมประวัติศาสตร์ศิลป์ จำนวน 11 ชิ้น และบอร์ดเกมอยุธยา จำนวน 8 ชิ้น

3. สร้างและพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่

3.1 Asymmetric Clustering Matrix Analysis การจัดกลุ่มแบบอสมมาตรแสดงความสัมพันธ์ระหว่างบอร์ดเกมประวัติศาสตร์ศิลป์และบอร์ดเกมอยุธยาที่มีอยู่ในท้องตลาดกับ Characteristic ของบอร์ดเกม

ได้แก่ ประเภทของบอร์ดเกม เทคนิค/วิธีการเล่น เนื้อหา และกลไกหรือจุดเด่นที่สร้างความน่าสนใจให้แก่ผลิตภัณฑ์ (Gimmick)

3.2 Image Scale: Product Positioning ใช้ระบุและศึกษาตำแหน่งของบอร์ดเกมแบบต่าง ๆ โดยกำหนดให้ Bipolar ของแกน X คือ Simple (กติกาง่าย) – Complex (กติกาซับซ้อน) ส่วนแกน Y คือ Activities (เน้นความสนุกและการมีส่วนร่วม) - Content (เน้นสาระและความรู้) เพื่อวิเคราะห์หาแนวทางการออกแบบบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ศิลปะอยุธยาสำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น

4. ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลจากคุณลักษณะของบอร์ดเกมประเภทต่าง ๆ โดยผู้วิจัยเป็นผู้วิเคราะห์และกำหนดตำแหน่งของบอร์ดเกมแต่ละชิ้นตามเกณฑ์ที่กำหนด โดยใช้ Asymmetric Clustering Matrix Analysis เพื่อจัดกลุ่มและเปรียบเทียบคุณลักษณะของเกม และใช้ Image Scale: Product Positioning แสดงถึงตำแหน่งของตัวอย่างบอร์ดเกมต่าง ๆ อ้างอิงตามทฤษฎีสเกลภาพของชิเกโนบุ โคบายาชิ (Shigenobu Kobayashi) ซึ่งเป็นการจัดกลุ่มบุคลิกภาพในการออกแบบ แบ่งตามสเกลของสีที่แสดงบุคลิกภาพตามคำศัพท์ที่สื่อความหมายด้านอารมณ์ความรู้สึก (Kobayashi, S., 2001) เพื่อวิเคราะห์ตำแหน่งผลิตภัณฑ์ของบอร์ดเกมตามแกนที่กำหนด จากนั้นตรวจทานผลการวิเคราะห์โดยเปรียบเทียบกับข้อมูลและรายละเอียดของผลิตภัณฑ์จากแหล่งข้อมูลที่รวบรวมไว้ เพื่อพิจารณาความถูกต้องและความสอดคล้องของการจัดกลุ่มคุณลักษณะและการกำหนดตำแหน่งของบอร์ดเกม

5. สังเคราะห์แนวทางการออกแบบบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ศิลปะอยุธยาสำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น โดยนำผลการวิเคราะห์คุณลักษณะและตำแหน่งของบอร์ดเกมมาประกอบกับข้อมูลด้านการออกแบบองค์ประกอบทางทัศน์ เพื่อระบุตำแหน่งผลิตภัณฑ์ แนวทางการออกแบบโทนสี ภาพประกอบและตัวละคร ตลอดจนรูปแบบตัวอักษรให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้และกลุ่มเป้าหมาย

ผลการวิจัย

จากการศึกษาบอร์ดเกมประวัติศาสตร์ศิลป์และบอร์ดเกมอยุธยาที่มีอยู่ในท้องตลาด พบตัวอย่างบอร์ดเกมที่นำมาศึกษาจำนวน 19 ชิ้น ทั้งในประเทศและต่างประเทศ จำแนกเป็นบอร์ดเกมประวัติศาสตร์ศิลป์ จำนวน 11 ชิ้น และบอร์ดเกมอยุธยา จำนวน 8 ชิ้น โดยสรุปผลการจำแนกคุณลักษณะเชิงคุณภาพของตัวอย่างบอร์ดเกมประวัติศาสตร์ศิลป์และบอร์ดเกมอยุธยาที่มีในท้องตลาด แบ่งออกเป็นหัวข้อต่าง ๆ ได้ดังนี้

ภาพและชื่อบอร์ดเกม หมายเหตุ : A-S แทนบอร์ดเกมตามลำดับใน Image Scale สี (ภาพที่ 3)	ประเภทของบอร์ดเกม	เทคนิค/วิธีการเล่น				เนื้อหา	GIMMICK
		ตอบคำถาม	เรียงลำดับ	บริหารจัดการทรัพยากร	ประมูล		
A Modern Art ยอดนักประมูล (CMON)	Strategy Games				●	รับบทเป็นเจ้าของพิพิธภัณฑ์ที่จะต้องปล่อยประมูลภาพของตัวเองและต้องประมูลภาพศิลปะใหม่ ๆ เข้าพิพิธภัณฑ์ เพื่อสำเนินให้ได้มากที่สุด	เรียนรู้การประมูลงานศิลปะในรูปแบบที่หลากหลาย
B Masters Gallery (Eagle-Gryphon Games)	Strategy Games				●	รับบทเป็นนักวิจารณ์งานศิลปะและเจ้าของแกลเลอรี่ คุณมีสิทธิ์ซื้อขาย แต่ความคิดเห็นของคุณอาจเปลี่ยนแปลงได้ขึ้นอยู่กับมุมต่างทางการค้าในตลาด เป้าหมายคือการมีคอลเลกชันงานศิลปะที่มีค่าที่สุดอยู่ในแกลเลอรีของคุณ	เรียนรู้มูลค่าในตลาดของงานศิลปะ
C The Grand Museum of Art (Today is Art Day)	Thematic Games	●				คุณและเพื่อนทักษ์คนอื่น ๆ จะต้องรวบรวมงานศิลปะเพื่อจัดแสดงนิทรรศการสิ่งหนึ่งอยู่ตลอดการจัดพิพิธภัณฑ์ของคุณเข้าชมงานมาก ด้วยการแสดงเพื่อน ประมูล หรือขโมยงาน มาเติมเต็มหรือของพิพิธภัณฑ์เพื่อให้ดึงดูดการเข้าชมและรายได้ทางการเงิน	จำลองบทบาทการเป็นภัณฑารักษ์ ให้ผู้เล่นคัดเลือกผลงานศิลปะเพื่อนำมาจัดนิทรรศการ
D Art Shark (Birdcage Press)	Family Games				●	ประมูลผลงานศิลปะเพื่อพยายามสำเร็จให้ได้มากที่สุด คุณต้องเดินและงานศิลปะของร้านอื่นๆ ตลอดเวลา โดยสลับให้คนอื่นเพื่อเพื่อนประมูลของงานอย่างใดที่คุณต้องการเป็น และทำให้ราคาของประมูลของงานนั้นสูงขึ้นมากขึ้นๆ	ใช้ไหวพริบในการประมูลสะสม และชมโมยผลงานศิลปะ
E Philanthropist – National Gallery (Mecenes)	Family Games	●				ผู้เล่นแข่งขันกันเพื่อรับและใช้เงินซื้อผลงานศิลปะสำหรับแกลเลอรีของตน ผ่านการตอบคำถามเกี่ยวกับผลงานศิลปะโดยระเบิดไปที่งานที่จัดแสดงใน The National Gallery, London	จำลองบทบาทการเป็นผู้ประเมินศิลปะที่คัดเลือกและสะบันผลงานของศิลปินต่าง ๆ เพื่อสร้างคุณค่าให้กับพิพิธภัณฑ์
F The Prestel Art Game (Prestel)	Party Games	●				เล่นงานศิลปะของคุณโดยทำการทิ้งไพ่ด้านใน ได้แก่ 1) การตอบคำถามประวัติศาสตร์ศิลปะจากการ์ด มีทั้งคำถามหลายตัวเลือก และ ลิงค์/ลูก 2) ระดมความคิด โดยเพื่อน 3 สิ่งที่เกี่ยวกับรูปภาพ 3) วาดหรือจำงานให้ผู้เล่นเดาหาย และ 4) การประมูล	การเชื่อมโยงความรู้เรื่องศิลปิน ผลงานศิลปะและยุคสมัยทางประวัติศาสตร์ศิลป์
G Timeline Louvre (Asmodee)	Family Games		●			แข่งขันตามลำดับเหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์ตามลำดับ	เรียนรู้ปี ค.ศ. ที่เกิดเหตุการณ์ต่าง ๆ
H History of Art (Professor Noggin's)	Family Games	●				ตอบคำถามประวัติศาสตร์ศิลปะ ที่ครอบคลุมหัวข้อต่าง ๆ มากมาย เช่น ประติมากรรม สถาปัตยกรรม จิตรกรรม วรรณกรรมหัวข้อ วิธีการ วัตถุอุปกรณ์ นิยามของคำศัพท์ต่าง ๆ ศิลปะยุคสมัยต่างๆ ประวัติศาสตร์ของวัฒนธรรม และศิลปะศิลปะ	คำถามทบทวนความรู้ประวัติศาสตร์ศิลป์ที่ครอบคลุมหัวข้อต่าง ๆ มีทั้งง่ายและยาก
I Art (BrainBox)	Children's Games	●				ตอบคำถามประวัติศาสตร์ศิลปะ บนการ์ดมีทั้งข้อเท็จจริงเกี่ยวกับภาพวาดและศิลปิน รู้สึกให้ผู้เล่นสามารถเรียนรู้เกี่ยวกับผลงานศิลปะชิ้นนั้น ๆ ได้อย่างรอบด้าน	จดจำรายละเอียดของภาพผลงานศิลปะในระยะเวลาที่จำกัดก่อนตอบคำถาม
J History Heroes: ARTISTS card game	Children's Games	●				เกมตอบคำถามศิลปินชื่อดังในประวัติศาสตร์ศิลปะโดยการทายชื่อศิลปินจากคำใบ้บนการ์ด	ทายศิลปินชื่อดังจากคำใบ้ต่าง ๆ

ภาพที่ 1 Matrix Analysis ตัวอย่างบอร์ดเกมประวัติศาสตร์ศิลป์และบอร์ดเกมอยุธยาที่มีในท้องตลาด

ภาพและชื่อบอร์ดเกม หมายเหตุ : A–S แทนบอร์ดเกมตามลำดับใน Image Scale สี (ภาพที่ 3)	ประเภทของบอร์ดเกม	เทคนิค/วิธีการเล่น				เนื้อหา	GIMMICK
		ตอบคำถาม	เรียงลำดับ	บริหารจัดการทรัพยากร	ประมูล		
K  Art Frenzy: Gallery Edition ศิลปะสุดป่วน	Party Games	●				เกมแข่งขันหยิบการ์ดผลงานศิลปะตามโจทย์ ท้าทายทักษะการจดจำ เชื่อมโยง และตอบสนองของผู้เล่นเพื่อค้นหานักสะสมงานศิลป์มือ(ไว)อันดับหนึ่ง	แข่งขันสังเกตภาพและหยิบการ์ดด้วยความเร็ว เล่นผ่านแอปพลิเคชัน
L  RISE OF THE EMPIRE : AYUTTHAYA	Strategy Games			●		รัฐหรือสังคมที่มีทรัพยากรที่แตกต่างกันย่อมทำให้เกิดการติดต่อค้าขาย แลกเปลี่ยนทรัพยากรที่มีอยู่ระหว่างกันเพื่อสนองความต้องการของมนุษย์ในสังคมหรือผู้คนในรัฐ	จำลองระบบสังคมและการบริหารจัดการทรัพยากรของอาณาจักรอยุธยา
M  เกมการ์ดเรียงเหตุการณ์อยุธยา	Party Games		●			แข่งขันเติมการ์ดลำดับเหตุการณ์ที่สำคัญของประวัติศาสตร์ไทยสมัยอยุธยาให้สมบูรณ์	เรียนรู้ปี พ.ศ. ที่เกิดเหตุการณ์ต่าง ๆ
N  อยุธยา เวนิสตะวันออก	Strategy Games			●		สวมบทบาทเป็นพระมหากษัตริย์สำคัญในสมัยกรุงศรีอยุธยาโดยสร้างแหล่งผลิตสินค้าต่าง ๆ ในสมัยอยุธยา เช่น ร่ม สุรา เครื่องปั้นดินเผา โรงสีเป็น โรงหล้า บ้านสมบนจากจำนวนแหล่งผลิตสินค้า หากสามารถอัพการผลแหล่งผลิตสินค้าได้เยอะจะมีกระแบนสูง มีโอกาสชนะมากเท่านั้น	จำลองบทบาทการค้าในสมัยอยุธยา
O  แม่หยัว หัวร์กรุงศรี	Family Games	●				แข่งขันกันขุดค้นหาโบราณวัตถุเพื่อทำแต้มให้ได้มากที่สุด	เรียนรู้วัตถุโบราณที่ค้นพบในพื้นที่บริเวณอาณาจักรอยุธยา
P  บันไดสู่ อาณาจักรอยุธยา	Family Games	●				อาณาจักรอยุธยา การปกครอง วิถีชีวิต เศรษฐกิจ ทอยลูกเต๋า เดินบนกระดาน เสี่ยงดวงเพื่อไปสู่ชัยชนะ	เรียนรู้เรื่องราวของอาณาจักรอยุธยาทั้งการปกครอง วิถีชีวิต เศรษฐกิจ
Q  เสียกรุง พ.ศ. 2112	War Games			●		วางแผนการรบ สวมบทบาทเป็นผู้นำหม่าและอยุธยา โดยฝ่ายอยุธยามีให้ถึกแม่งตัว หม่าต้องตีกรุงศรีให้แตกก่อนอยุน้ำหลาก ผู้เล่นจะเจรจาวางแผน และหักล้นใจร่วมกัน โดยมีผู้นำอยุธยาเป็นผู้ชี้ขาด หากไม่นำไว้วางใจ อาจถูกรอผู้นำตัดอำนาจ	จำลองยุทธศาสตร์สงครามในเหตุการณ์เสียกรุงศรีอยุธยาครั้งที่ 1
R  Ayutthaya Kingdom Timeline Game	Party Games		●			เรียงลำดับเหตุการณ์สำคัญในสมัยอยุธยา	เรียนรู้พัฒนาการอาณาจักรอยุธยาตามลำดับ
S  ศักดินาธานี	Party Games		●			เรียงลำดับศักดินาตามระบบขนชั้นในสมัยอยุธยา	เรียนรู้ลำดับศักดินาในสมัยอยุธยา
ร้อยละ		47.4%	21.1%	15.8%	15.8%		

ภาพที่ 2 Matrix Analysis ตัวอย่างบอร์ดเกมประวัติศาสตร์ศิลป์และบอร์ดเกมอยุธยาที่มีในท้องตลาด

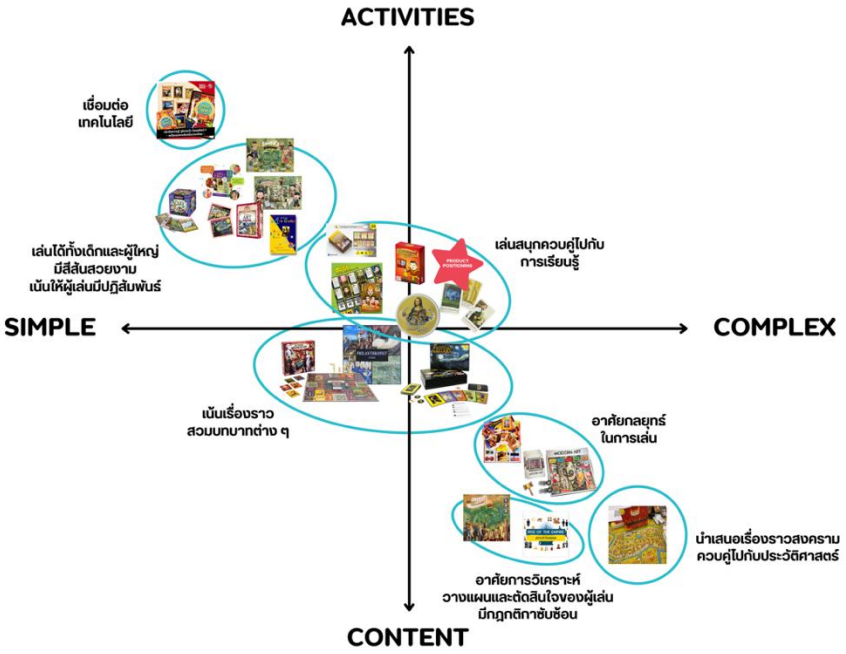
จากการวิเคราะห์ตัวอย่างบอร์ดเกมประวัติศาสตร์ศิลป์และบอร์ดเกมอยุธยาที่มีในท้องตลาด ด้วยตาราง Matrix Analysis สรุปได้ว่า

1. ประเภทของบอร์ดเกม ส่วนใหญ่จัดอยู่ในประเภทบอร์ดเกมครอบครัว (Family Games) จำนวน 6 ชิ้น รองลงมาคือ ประเภทปาร์ตี้เกม (Party Games) จำนวน 5 ชิ้น ประเภทบอร์ดเกมเชิงกลยุทธ์ (Strategy Games) จำนวน 4 ชิ้น ประเภทบอร์ดเกมเด็ก (Children's Games) จำนวน 2 ชิ้น และจัดอยู่ในประเภทบอร์ดเกมธีม (Thematic Games) และบอร์ดเกมสงคราม (War Games) อย่างละ 1 ชิ้น

2. เทคนิค/วิธีการเล่น พบว่ามีบอร์ดเกมที่ใช้เทคนิค/วิธีการเล่นด้วยการตอบคำถามมากที่สุด จำนวน 9 ชิ้น (คิดเป็น 47.4%) ใช้การเรียงลำดับ จำนวน 4 ชิ้น (คิดเป็น 21.1%) ใช้การบริหารจัดการทรัพยากร จำนวน 3 ชิ้น (คิดเป็น 15.8%) และใช้การประมูล จำนวน 3 ชิ้น (คิดเป็น 15.8%)

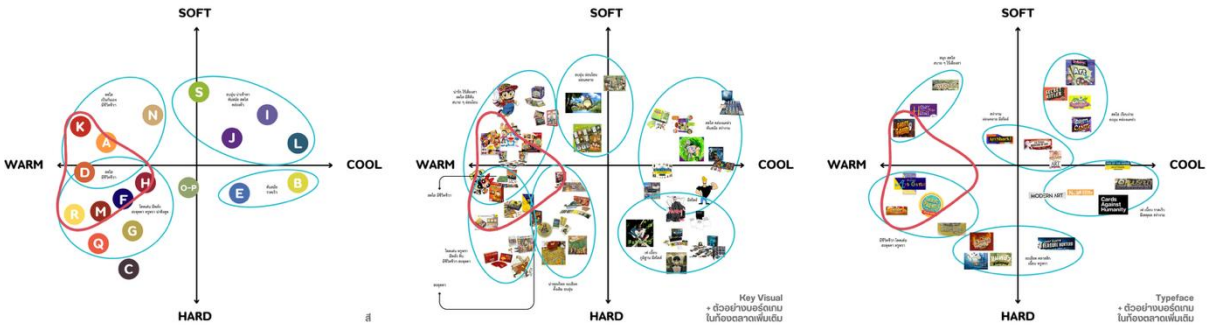
3. เนื้อหา บอร์ดเกมประวัติศาสตร์ศิลป์เนื้อหาจะเน้นให้สวมบทบาทต่าง ๆ ในวงการศิลปะ เช่น นักประมูล เจ้าของพิพิธภัณฑ์ ภัณฑารักษ์ ทำให้ได้เรียนรู้เรื่องภาพวาดชิ้นเอกและจิตรกรคนสำคัญต่าง ๆ ส่วนบอร์ดเกมประวัติศาสตร์ (อยุธยา) เน้นการย้อนเวลาไปจำลองการใช้ชีวิตในสมัยนั้น ไม่ว่าจะเป็นเรื่องการค้าขาย การปกครอง หรือการทำสงคราม

4. Gimmick (ลูกเล่นที่น่าสนใจของผลิตภัณฑ์) บอร์ดเกมประวัติศาสตร์ศิลป์ส่วนใหญ่เน้นให้ความรู้เรื่องจุดเด่นของภาพวาด ซึ่งท้าทายทักษะการจดจำ สังเกต และเชื่อมโยงของผู้เล่น นอกจากนี้ยังเน้นใช้เป็นเกมสำหรับทบทวนบทเรียน ในลักษณะการตอบคำถาม โดยผู้เล่นจะได้ทบทวนความรู้และเรียนรู้เรื่องราวใหม่ ๆ จากบอร์ดเกม นำไปสู่การจดจำและเกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ ส่วนบอร์ดเกมอยุธยา ส่วนใหญ่เป็นเกมที่เน้นให้ความรู้เรื่องลำดับเหตุการณ์สำคัญต่าง ๆ ในสมัยอยุธยา ขณะที่เกมที่เน้นให้ความรู้เรื่องสภาพบ้านเมือง สังคม เศรษฐกิจ มักอยู่ในรูปแบบเกมเชิงกลยุทธ์ (Strategy Games) ซึ่งมีความซับซ้อนของผลลัพธ์การเล่นมากยิ่งขึ้น



ภาพที่ 3 Image Scale: Product Positioning ของบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ศิลปะอยุธยา สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น

จากการวิเคราะห์ตำแหน่งผลิตภัณฑ์ของบอร์ดเกมด้วย Image Scale: Product Positioning ตามภาพที่ 3 สรุปได้ว่า Image Scale: Product Positioning ระบุตำแหน่งของกลุ่มผลิตภัณฑ์บอร์ดเกมตัวอย่าง โดยกำหนดให้แกนนอน (X) คือ Simple (กติกาง่าย) - Complex (กติกาซับซ้อน) ส่วนแกนตั้ง (Y) Activities (เน้นความสนุกและการมีส่วนร่วม) - Content (เน้นสาระและความรู้) บอร์ดเกมที่เน้นสาระและองค์ความรู้สามารถแบ่งกลุ่มบอร์ดเกมที่นำมาวิเคราะห์ได้ตามลักษณะเฉพาะของบอร์ดเกม 7 กลุ่ม ดังนี้ 1) อาศัยกลยุทธ์ในการเล่น 2) เน้นเรื่องราว สวมบทบาทต่าง ๆ 3) เล่นได้ทั้งเด็กและผู้ใหญ่ มีสีสันสวยงาม เน้นให้ผู้เล่นมีปฏิสัมพันธ์ 4) เชื่อมต่อเทคโนโลยี 5) เล่นสนุกควบคู่ไปกับการเรียนรู้ 6) อาศัยการวิเคราะห์วางแผนและตัดสินใจของผู้เล่นมีกฎกติกาซับซ้อน และ 7) นำเสนอเรื่องราวสงครามควบคู่ไปกับประวัติศาสตร์



ภาพที่ 4 Image Scale และ Product Positioning ของบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ศิลปะอยุธยา สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น

จากการวิเคราะห์สี, Key Visual และ Typeface ของบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ศิลปะอยุธยาสำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น ด้วย Image Scale และ Product Positioning สรุปข้อมูลได้ตามภาพที่ 4 คือสี, Key Visual และ Typeface แสดงถึงตำแหน่งของตัวอย่างบอร์ดเกมต่าง ๆ โดยกำหนดให้ Product Positioning ของบอร์ดเกมอยู่บริเวณ Quadrant ของ SOFT-WARM-HARD ซึ่งตรงกับบริเวณของกลุ่ม Casual (สดใส เจิดจ้า มีชีวิตชีวา) Dynamic (กระฉับกระเฉง คล่องแคล่ว) และ Gorgeous (มีเสน่ห์ อุดมสมบูรณ์) เนื่องจากกลุ่มเป้าหมายของบอร์ดเกมนี้คือนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น รวมถึงกลุ่มวัยรุ่นและครอบครัวที่ต้องการกิจกรรมสร้างความบันเทิงร่วมกัน จึงสอดคล้องกับภาพลักษณ์แบบ Casual และ Dynamic ที่ให้ความรู้สึกเข้าถึงง่าย สนุกสนาน และมีชีวิตชีวา นอกจากนี้การเลือกใช้สีในกลุ่ม Gorgeous ยังช่วยดึงดูดสายตาให้บอร์ดเกมมีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น

จากการศึกษา วิเคราะห์ และสังเคราะห์บอร์ดเกมต่าง ๆ ในท้องตลาด สามารถสรุปแนวทางการออกแบบบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ศิลปะอยุธยาสำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นได้ดังต่อไปนี้

1. ผลการวิเคราะห์บอร์ดเกมประวัติศาสตร์ศิลป์และบอร์ดเกมอยุธยาที่มีในท้องตลาด

จากการวิเคราะห์ข้อมูลจากคุณลักษณะของบอร์ดเกมประวัติศาสตร์ศิลป์และบอร์ดเกมอยุธยาที่มีในท้องตลาด โดยมีตัวอย่างบอร์ดเกมที่นำมาศึกษาจำนวน 19 ชิ้น ทั้งในประเทศและต่างประเทศ สามารถแบ่งกลุ่มบอร์ดเกมที่นำมาวิเคราะห์ได้ตามลักษณะเฉพาะของบอร์ดเกม 7 กลุ่ม ดังนี้

กลุ่มที่ 1 บอร์ดเกมที่อาศัยกลยุทธ์ในการเล่น เน้นการใช้ความคิด การวางแผนล่วงหน้า และการตัดสินใจของผู้เล่นเป็นหลัก ซึ่งกระตุ้นให้ผู้เล่นเกิดการเรียนรู้ผ่านการวิเคราะห์มูลค่าของผลงานศิลปะ ตลอดจนเข้าใจปัจจัยทางสังคมหรือบริบททางประวัติศาสตร์ที่มีผลต่อความนิยมและความสำคัญของงานศิลปะ โดยใช้กลไกการประมูลผลงานศิลปะเป็นส่วนสำคัญในการฝึกการวิเคราะห์และตัดสินใจของผู้เล่น ประกอบด้วย Modern Art ยอดนักประมูล (CMON) และ Art Shark (Birdcage Press)

กลุ่มที่ 2 บอร์ดเกมที่เน้นเรื่องราวหรือบรรยากาศที่พ่วงมาพร้อมกับบอร์ดเกม โดยผู้เล่นจะได้สวมบทบาทต่าง ๆ ในเกม เช่น ภัณฑารักษ์ หรือผู้อุปถัมภ์ศิลปะ ช่วยให้ผู้เล่นเข้าใจบทบาท หน้าที่ และความสำคัญของอาชีพต่าง ๆ ทางศิลปะ ประกอบด้วย The Grand Museum of Art (Today is Art Day), Philanthropist – National Gallery (Mecenes) และ Masters Gallery (Eagle-Gryphon Games)

กลุ่มที่ 3 บอร์ดเกมที่เล่นได้ทั้งเด็กและผู้ใหญ่ มีสีสันสวยงาม เน้นให้ผู้เล่นมีปฏิสัมพันธ์ ซึ่งจะช่วยทำให้ผู้เล่นเรียนรู้เนื้อหาต่าง ๆ ด้วยความสนุกสนาน ประกอบด้วย The Prestel Art Game (Prestel), Art (BrainBox), History of Art, (Professor Noggin’s), History Heroes: ARTISTS card game, แม่หยัว ทัวร์กรุงศรี และ บันไดงู อาณาจักรอยุธยา

กลุ่มที่ 4 บอร์ดเกมที่เชื่อมต่อเทคโนโลยี มีการนำเอาแอปพลิเคชันเข้ามาประกอบ เพื่อยกระดับประสบการณ์การเล่น ทำให้ผลงานศิลปะดูน่าตื่นตาตื่นใจและจับต้องได้มากขึ้น ประกอบด้วย Art Frenzy: Gallery Edition ศิลปะสุดป่วน

กลุ่มที่ 5 บอร์ดเกมที่เล่นสนุกควบคู่ไปกับการเรียนรู้ เป็นเกมที่นำเนื้อหาวิชาการ ประวัติศาสตร์ หรือข้อเท็จจริงต่าง ๆ มาเป็นแกนหลัก ย่อยข้อมูลให้กลายเป็นเรื่องสนุกและเข้าใจง่าย สร้างการเรียนรู้ผ่านการเชื่อมโยงลำดับเวลา ช่วยให้ผู้เล่นเห็นถึงวิวัฒนาการ ความเปลี่ยนแปลงได้อย่างเป็นระบบและเข้าใจง่าย ประกอบด้วย Timeline Louvre (Asmodee), เกมการ์ดเรียงเหตุการณ์อยุธยา, Ayutthaya Kingdom Timeline Game และศักดินาธานี

กลุ่มที่ 6 บอร์ดเกมที่อาศัยการวิเคราะห์วางแผนและตัดสินใจของผู้เล่น มีกฎกติกาซับซ้อน เน้นการวางแผนระยะยาว ใช้เวลาเล่นนาน โดยจำลองการดำเนินชีวิตในบริบทของอยุธยา ซึ่งผู้เล่นต้องวางแผนการดำเนินงานและจัดสรรทรัพยากรให้เพียงพอต่อเป้าหมายของเกม ทำให้ผู้เล่นเข้าใจเหตุผลและข้อจำกัดในการ

สร้างสรรค์ผลงานศิลปะอยุธยาในยุคสมัยต่าง ๆ ประกอบด้วย อยุธยา เวนิสตะวันออก และ RISE OF THE EMPIRE : AYUTTHAYA

กลุ่มที่ 7 บอร์ดเกมที่นำเสนอเรื่องราวสงครามควบคู่ไปกับประวัติศาสตร์ เป็นบอร์ดเกมเชิงกลยุทธ์ที่มีเรื่องราวเกี่ยวกับสงครามการเมือง การทหาร ทำให้ผู้เล่นเข้าใจถึงผลกระทบต่าง ๆ จากสงคราม ซึ่งเป็นจุดหักเหสำคัญในศิลปะอยุธยา ประกอบด้วย เสียกรุง พ.ศ. 2112



ภาพที่ 5 การแบ่งกลุ่มบอร์ดเกมประวัติศาสตร์ศิลป์และบอร์ดเกมอยุธยาที่มีในท้องตลาด

ผู้วิจัยมีความเห็นว่า ควรระบุตำแหน่งของผลิตภัณฑ์ของผู้วิจัยไว้ในตำแหน่งระหว่าง Quadrant Activities (เน้นความสนุกและการมีส่วนร่วม) – Complex (กติกาซับซ้อน) เนื่องจากต้องการพัฒนาบอร์ดเกมการศึกษาที่ต้องการตอบโจทย์กลุ่มเป้าหมายนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นและเนื้อหาศิลปะอยุธยาอย่างเหมาะสม ในด้าน Activities (เน้นความสนุกและการมีส่วนร่วม) จึงเน้นกลไกที่มีปฏิสัมพันธ์และกิจกรรมให้ผู้เล่นมีส่วนร่วม ซึ่งจะช่วยทำให้เนื้อหาศิลปะอยุธยาน่าสนใจมากยิ่งขึ้น สอดคล้องกับพฤติกรรมของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นที่ชอบความสนุกสนานและการเรียนรู้ร่วมกับกลุ่มเพื่อน ทว่าความสนุกนั้นต้องควบคู่กับความท้าทาย ในด้าน Complex (กติกาซับซ้อน) จึงควรออกแบบให้มีกติกาที่ซับซ้อนเล็กน้อยเพื่อให้เกิดความท้าทาย ให้ผู้เรียนได้ทดลองตัดสินใจ ลองผิด ลองถูก และได้เรียนรู้ผ่านการเล่น

2. แนวทางการออกแบบบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ศิลปะอยุธยาสำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น

จากการศึกษาและวิเคราะห์ตัวอย่างผลิตภัณฑ์บอร์ดเกมต่าง ๆ ผู้วิจัยมีความเห็นว่า Product Positioning ของบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ศิลปะอยุธยาสำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นควรมีสีสันสดใสเป็นมิตร โดยเน้นการนำเสนอเรื่องราวเอกลักษณ์ของศิลปะอยุธยา โดยทั้งสี, Key Visual และ Typeface ทั้งหมดเป็นรูปแบบที่มีความสอดคล้องกัน ซึ่งสามารถสะท้อนความเป็นกันเอง เข้าถึงง่าย และเหมาะสมกับกลุ่มผู้เล่น โดยมุ่งเน้นการผสานองค์ประกอบด้านความสนุกสนานเข้ากับเนื้อหาการเรียนรู้ ผ่านการใช้สี สื่อ และรูปแบบตัวอักษร

ที่ดึงดูดความสนใจ เข้าใจง่าย เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเกิดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ จากรูปแบบดังกล่าวจึงสามารถสังเคราะห์แนวทางการออกแบบบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ศิลปะอยุธยาสำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นได้ดังต่อไปนี้



ภาพที่ 6 แนวทางการออกแบบบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ศิลปะอยุธยาสำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น

แนวทางการออกแบบบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ศิลปะอยุธยาสำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น ประกอบด้วย 1) โทนสี (Color) 2) Key Visual และ 3) Typeface

1. โทนสี (Color) ใช้โทนสีสัน สนุกสนาน มีชีวิตชีวา มีพลัง และสะดุดตา โดยนำสีที่ได้จากการวิเคราะห์ตัวอย่างบอร์ดเกมมาเทียบและปรับใช้เป็นสีไทยโทน ซึ่งเป็นการรวบรวมและตั้งชื่อเรียกสีไทยอย่างเป็นระบบให้เหมือนกับชุดสีในมาตรฐานสากล ด้วยรหัสสีแบบ CMYK ที่ใช้ในสื่อสิ่งพิมพ์ (ไพโรจน์ พิทยเมธี, 2560) เพื่อให้สอดคล้องกับการนำเสนอเนื้อหาศิลปะไทย ประกอบด้วย สีแดงตัด (#951519) สีแดงชาด (#c9242b) สีหมากสุก (#f36e31) สีหรดาล (#ffde2c) และสีครามฝรั่ง (#0c4da2)

2. Key Visual ใช้ภาพประกอบตัวละครแบบ Stylized Art ที่ลดทอนรายละเอียดให้ดูเรียบง่ายแต่เปี่ยมด้วยบุคลิกเฉพาะตัวด้วยภาพลักษณ์ที่ดูเป็นกันเอง มีการไล่เฉดสีเล็กน้อยและใช้เส้นขอบที่คมชัดเพื่อให้ดูมีมิติมากขึ้น เนื่องจากต้องการให้บอร์ดเกมสามารถเข้าถึงได้ง่าย เล่นได้ทุกเพศ ทุกวัย จึงไม่ได้เป็นภาพสไตล์สมจริง ตัวอย่างการ์ตูนที่มีภาพประกอบในสไตล์นี้ อาทิ โดราเอมอน พาวเวอร์พัฟฟ์เกิลส์ สพันจ์บ็อบ แกร์วิตี้ฟอล และมหัศจรรย์ตำนานคริสต์มาส (Klaus) โดยออกแบบเป็นนักโบราณคดีน้อย เด็กชายนักสำรวจที่ดูเป็นมิตรและกระฉับกระเฉง พร้อมอุปกรณ์คู่ใจอย่างเข็มทิศ แปรงปัดโบราณวัตถุ เป้สะพายหลังที่ใส่ม้วนแผนที่ โดยมีพี่ผีตะเกียงน้อยเป็นผู้ช่วยจิ๋วที่เปรียบเสมือนแสงสว่างและการนำทางอย่างเป็นมิตร ทำหน้าที่ช่วยไขปริศนาและเล่าเกร็ดประวัติศาสตร์

3. Typeface ใช้ตัวอักษรประดิษฐ์ที่มีลักษณะเฉพาะตัว (Display Font/Decorative Font) โดยดัดแปลงรูปทรงตัวอักษรให้เข้ากับธีมอยุธยา ให้มีลวดลายหรือส่วนประกอบที่บ่งบอกถึงเอกลักษณ์ของศิลปะอยุธยา เช่น เจดีย์ ลายไทย เครื่องทองต่าง ๆ จึงพัฒนาแบบตัวอักษรสำหรับบอร์ดเกมชื่อ “Ayutthaya Art

Quest ตะลุยศิลป์แดนกรุงศรี” ด้วยการนำตัวอักษรคำว่า Ayutthaya มาดัดแปลงแฝงลายกนกเปลวตามปลายตัวอักษรเพื่อสื่อถึงเอกลักษณ์ศิลปะอยุธยา พร้อมรูปแว่นขยายในตัว Q ที่สื่อถึงการสืบค้นและการผจญภัย นอกจากนี้ยังสอดแทรกกราฟิกจำลองสถานที่สำคัญในศิลปะอยุธยาอย่างวัดราชบูรณะ

อภิปรายผล

1. จากการวิเคราะห์บอร์ดเกมประวัติศาสตร์ศิลป์และบอร์ดเกมอยุธยาที่มีในท้องตลาด ผู้วิจัยมีความเห็นว่า ควรระบุตำแหน่งของผลิตภัณฑ์ของผู้วิจัยไว้ในตำแหน่งระหว่าง Quadrant เน้นความสนุกและการมีส่วนร่วม - Complex เนื่องจากแนวทางการออกแบบบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ศิลปะอยุธยาสำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นควรผสานความสนุกและการมีส่วนร่วมเข้ากับความท้าทายในการเล่น โดยพิจารณาพัฒนาบอร์ดเกมในลักษณะประเภทบอร์ดเกมปาร์ตี้ (Party Games) เนื่องจากเป็นรูปแบบที่ให้ความสำคัญกับปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่น ซึ่งสามารถนำมาเชื่อมโยงกับการเรียนรู้ร่วมกันผ่านการสังเกต เปรียบเทียบ และแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับศิลปะอยุธยาได้ ทั้งนี้ ควรออกแบบกติกาให้มีความท้าทายในระดับที่เหมาะสม โดยเปิดโอกาสให้ผู้เล่นได้คิดและตัดสินใจระหว่างเล่น มากกว่าการมุ่งเน้นการจดจำข้อมูลเพียงอย่างเดียว ตรงกับที่ ภูดิท กรรณิการ์ และคณะ กล่าวว่า บอร์ดเกมเป็นแนวทางที่สร้างสรรค์และน่าสนใจ ทำให้การเรียนรู้ประวัติศาสตร์ที่ซับซ้อนเป็นเรื่องสนุกและเข้าใจง่ายมากยิ่งขึ้น (ภูดิท กรรณิการ์ และคณะ, 2568) นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับเมริษา ยอดมณฑป ที่กล่าวไว้ว่า การเรียนรู้ที่เหมาะกับผู้เรียนวัยนี้คือการเรียนรู้ผ่านกระบวนการคิด วิเคราะห์ และค้นหาความรู้ด้วยตนเอง ส่งผลให้เกิดการสร้างความเข้าใจและสามารถนำไปใช้ได้ อย่างการใช้เกมหรือโจทย์ที่ท้าทาย เช่น บอร์ดเกม (เมริษา ยอดมณฑป, 2564) อย่างไรก็ตาม แนวทางดังกล่าวเป็นแนวทางการออกแบบที่ได้จากการวิเคราะห์คุณลักษณะของบอร์ดเกมและข้อมูลที่เกี่ยวข้อง จึงควรนำไปพัฒนาต้นแบบและทดลองใช้เพื่อศึกษาความเหมาะสมและประสิทธิผลต่อการเรียนรู้ศิลปะอยุธยาของผู้เรียนต่อไป

2. การออกแบบองค์ประกอบทางทัศน์ควรคำนึงถึงความสอดคล้องระหว่างเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมของศิลปะอยุธยากับภาพลักษณ์ที่เข้าถึงง่ายสำหรับกลุ่มเป้าหมาย โดยแนวทางการออกแบบบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ศิลปะอยุธยาสำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น ประกอบด้วย

2.1 โทนสี (Color) ใช้สีไทยโทนที่มีความสดใสและมีชีวิตชีวา ประกอบด้วย สีแดงตัด สีแดงชาด สีหมากสุก สีหรดาล และสีครามฝรั่ง ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาอัตลักษณ์สีของจังหวัดพระนครศรีอยุธยาโดย อภิชาติ ทวีวัฒน์ และเพ็ญสิริ ชาตินิยม ที่ประกอบด้วย สีปูนอยุธยา สีทองอยุธยา และสีแดงอยุธยา (อภิชาติ ทวีวัฒน์ และเพ็ญสิริ ชาตินิยม, 2566) แสดงให้เห็นว่าชุดสีดังกล่าวสะท้อนเอกลักษณ์ความเป็นอยุธยาได้อย่างชัดเจน โดยยังคงไว้ซึ่งความสดใสสนุกสนาน

2.2 Key Visual ใช้ภาพประกอบตัวละครที่ลดทอนรายละเอียดให้ดูเรียบง่าย แต่เปี่ยมด้วยบุคลิกเฉพาะตัวด้วยภาพลักษณ์ที่ดูเป็นกันเอง ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ McCloud, S. ที่มองว่าการลดทอนรูปทรงจะช่วยให้กลุ่มเป้าหมายเข้าถึงเนื้อหาได้ง่ายยิ่งขึ้น (McCloud, S., 2006) เป็นการเปลี่ยนภาพจำประวัติศาสตร์ที่เน้นเนื้อหาและการท่องจำให้กลายเป็นเรื่องสนุกและร่วมสมัย

2.3 Typeface ใช้ตัวอักษรประดิษฐ์ที่มีลักษณะเฉพาะตัว โดยดัดแปลงรูปทรงตัวอักษรให้เข้ากับธีมอยุธยา ตรงกับแนวคิดของ Hyndman, S. ที่กล่าวว่าตัวหนังสือสามารถสื่อสารอารมณ์ได้ตั้งแต่แรกเห็น (Hyndman, S., 2016) ดังนั้น การดัดแปลงตัวอักษรจึงไม่ใช่เพียงเพื่อความสวยงาม แต่เป็นการสื่อสารและนำเสนอภาพลักษณ์ของเกมให้เป็นที่จดจำของผู้ชม

สรุปและข้อเสนอแนะ

จากการศึกษาและวิเคราะห์บอร์ดเกมประวัติศาสตร์ศิลป์และบอร์ดเกมอยุธยาที่มีในท้องตลาด จำนวน 19 ชิ้น สามารถจำแนกบอร์ดเกมตามคุณลักษณะได้ 7 กลุ่ม ผู้วิจัยเสนอให้กำหนดตำแหน่งผลิตภัณฑ์ระหว่างมิติที่เน้นความสนุกและการมีส่วนร่วมกับกติกาซับซ้อน เพื่อส่งเสริมการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่น เพิ่มความท้าทาย และสนับสนุนการเรียนรู้ผ่านการเล่น ส่วนแนวทางการออกแบบบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ศิลปะอยุธยาสำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น ประกอบด้วยองค์ประกอบทางทัศน์ 3 ด้าน ได้แก่ โทนสี (Color) Key Visual และ Typeface ควรใช้รูปแบบที่มีความสนุกสนาน ดึงดูดสายตา และเข้าใจง่าย ให้สอดคล้องกับลักษณะของผู้เรียนในวัยดังกล่าว ควบคู่กับการสื่อสารเนื้อหาศิลปะอยุธยาอย่างเหมาะสม เพื่อส่งเสริมการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ได้มากยิ่งขึ้น ผู้ที่สนใจนำแนวทางการออกแบบไปประยุกต์ใช้ควรพิจารณาลักษณะของผู้เรียน เนื้อหาที่ต้องการนำเสนอและวัตถุประสงค์การเรียนรู้ร่วมกัน โดยสามารถปรับกลไกการเล่นและองค์ประกอบทางทัศน์ให้เหมาะสมกับบริบทของการจัดการเรียนรู้ ทั้งนี้ ควรให้ความสำคัญกับความสมดุลระหว่างความสนุก การมีส่วนร่วม ความท้าทาย และการนำเสนอเนื้อหาศิลปะอยุธยา เพื่อให้แนวทางการออกแบบสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้อย่างเหมาะสม อย่างไรก็ตาม บทความวิจัยนี้เป็นเพียงผลการวิจัยระยะที่ 1 ระยะศึกษาข้อมูล จำเป็นต้องนำข้อมูลที่ได้ไปพัฒนาเป็นต้นแบบบอร์ดเกมและทดลองใช้กับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น เพื่อประเมินประสิทธิผลในการส่งเสริมการเรียนรู้ศิลปะอยุธยาของผู้เรียนในลำดับต่อไป นอกจากนี้ อาจพัฒนาต่อยอดโดยผสมผสานเทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม (Augmented Reality: AR) เพื่อให้ผู้เรียนสามารถสำรวจรายละเอียดของงานศิลปกรรมในมิติที่หลากหลายยิ่งขึ้น โดยควรทดลองใช้และประเมินความเหมาะสมของเทคโนโลยีดังกล่าวร่วมกับการเรียนรู้ผ่านบอร์ดเกมต่อไป

เอกสารอ้างอิง

กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.

ไพโรจน์ พิทยเมธี. (2560). การสร้างประสบการณ์ทางสุนทรียะจากสีไทย. วารสารศิลป์ พีระศรี, 5(1), 75-105.

ภูดิท กรรณิการ์ และคณะ. (2568). การผลิตบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ ในยุคอาณาจักรสุโขทัย. วารสารเมธีวิจัย, 2(1), 12-26.

เมริษา ยอดมณฑป. (2564). การจัดการเรียนรู้สำหรับเด็กวัยมัธยมศึกษา. เรียกใช้เมื่อ 2 เมษายน 2569 จาก https://www.eef.or.th/article-learning-management-for-high-school-children/

ศรีศักร วัลลิโภดม. (2537). ความสำคัญของกรุงศรีอยุธยา. วารสารเมืองโบราณ, 20(3), 6-136.

อนิวัฒน์ ทองสีดา. (2566). ออกแบบเกม ‘บอร์ดเกม’ สื่อการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ศิลปะ. เรียกใช้เมื่อ 10 กุมภาพันธ์ 2569 จาก https://www.dailynews.co.th/articles/2472323/

อภิชาติ ทวีวัฒน์ และเพ็ญสิริ ชาตินิยม. (2566). การสร้างสรรค์อัตลักษณ์ใหม่จังหวัดพระนครศรีอยุธยาเพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบพื้นที่แสดงสินค้าผลิตภัณฑ์ชุมชน. วารสารศิลป์ปริทัศน์, 12(2), 11-25.

Hyndman, S. (2016). Why fonts matter. London: Virgin Books.

Kobayashi, S. (2001). Color image scale. Tokyo: Kodansha International.

McCloud, S. (2006). Making comics: Storytelling secrets of comics, manga and graphic novels. New York, NY: William Morrow.

Santos, M. S. et al. (2020). Conquer the Artwork: A Board Game For Teaching History of Art. Educação em Revista, 36. https://doi.org/10.1590/0102-4698219027.

Yavelberg, J. & Donahue-Wallace, K. (2020). Understanding the Student Perspective of Art History Survey Course Outcomes Through Game Development. Art History Pedagogy & Practice, 5(1), https://doi.org/10.14713/ahpp.v5i1.2177.