การออกแบบเกมกระดานเพื่อให้คนรุ่นใหม่ตระหนักรู้ประโยชน์ของสวนสาธารณะ : กรณีศึกษาสวนลุมพินีกรุงเทพมหานคร

นายณัฐพล พูลนาผล

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาพัฒนามนุษย์และสังคม สหสาขาวิชาพัฒนามนุษย์และสังคม
บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ปีการศึกษา 2562
ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

Design of board games for young people's awareness of the public park usefulness: a case study of Lumpini Park, Bangkok

Mr. Nattapol Poolnapol

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree of Master of Arts in Human and Social Development
Inter-Department of Human and Social Development
GRADUATE SCHOOL
Chulalongkorn University
Academic Year 2019

Copyright of Chulalongkorn University

หัวข้อวิทยานิพนธ์	การออกแบบเกมกระดานเพื่อให้คนรุ่นใหม่ตระหนักรู้ประโยชน์ของสวนสาธารณะ : กรณีศึกษาสวนลุมพินี กรุงเทพมหานคร
โดย	นายณัฐพล พูลนาผล
สาขาวิชา	พัฒนามนุษย์และสังคม
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก	รองศาสตราจารย์ ดร.สุวัฒนา ธาดานิติ

บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้นับวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต

..... คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย
(รองศาสตราจารย์ ดร.ธรรมนูญ หนูจักร)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

..... ประธานกรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อุ่นเรือน เล็กน้อย)

..... อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก
(รองศาสตราจารย์ ดร.สุวัฒนา ธาดานิติ)

..... กรรมการภายนอกมหาวิทยาลัย
(อาจารย์ ดร.เดชรัต สุขกำเนิด)

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

ณัฐพล พูลนาผล : การออกแบบเกมกระดานเพื่อให้คนรุ่นใหม่ตระหนักรู้ประโยชน์ของสวนสาธารณะ : กรณีศึกษาสวนลุมพินีกรุงเทพมหานคร. (Design of board games for young people's awareness of the public park usefulness: a case study of Lumpini Park, Bangkok) อ.ที่ปรึกษาหลัก : รศ. ดร.สุวัฒนา ธาดานิติ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาความความรู้ความเข้าใจในประโยชน์สวนสาธารณะผ่านการเล่นเกมกระดาน 2) เพื่อออกแบบเกมกระดานให้คนรุ่นใหม่ตระหนักรู้ประโยชน์ของสวนสาธารณะ โดยเริ่มต้นจากการศึกษาประโยชน์ของสวนสาธารณะในประเทศไทยโดยเฉพาะการใช้ประโยชน์ของพื้นที่สวนลุมพินีซึ่งมีการไปสังเกตพฤติกรรมในการใช้ประโยชน์ของสวนลุมพินีของคนในช่วงวัยต่างๆ จากนั้นจะเป็นการสอบถามและพูดคุยเกี่ยวกับความรู้และความเข้าใจถึงประโยชน์ของพื้นที่สวนสาธารณะ จากการลงพื้นที่พูดคุยกับกลุ่มคนรุ่นใหม่ทั้งกลุ่มคนวัยรุ่นและวัยทำงานพบว่า ในการเรียนรู้สิ่งต่างๆนั้นต้องได้รับความสนุกสนานควบคู่ไปกับความรู้ ทางผู้วิจัยจึงเห็นว่าควรนำเกมกระดานมาใช้เป็นเครื่องมือในการเสริมสร้างความรู้และความเข้าในในประโยชน์ของพื้นที่สวนสาธารณะ

เกมกระดานที่จะใช้นำมาใช้เป็นเครื่องมือในงานวิจัยชิ้นนี้ได้รับการออกแบบเป็นเกมที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับประโยชน์ของสวนสาธารณะซึ่งหลังจากนำเกมไปให้กลุ่มคนที่เข้ามาใช้พื้นที่สวนลุมพินีได้ลองเล่นและเก็บข้อมูลวิจัยเชิงคุณภาพพบว่า ในกลุ่มคนรุ่นใหม่มีความเข้าใจในการใช้ประโยชน์ของพื้นที่สวนลุมพินีเพิ่มขึ้น ทั้งในด้านการใช้พื้นที่สำหรับการออกกำลังกาย การพักผ่อน รวมถึงการใช้สวนสาธารณะทำกิจกรรมนันทนาการต่างๆ ผลจากการศึกษาครั้งนี้มีข้อเสนอแนะเรื่องการนำเกมกระดานไปสร้างความตระหนักรู้ประโยชน์ของสวนสาธารณะและนำไปใช้เป็นเครื่องมือในการวัดความต้องการในการใช้ประโยชน์ของสวนสาธารณะในกลุ่มคนต่างๆในชุมชนจนนำไปสู่การออกแบบสวนสาธารณะที่ตรงกับความต้องการของคนในสังคม

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

สาขาวิชา	พัฒนามนุษย์และสังคม	ลายมือชื่อนิสิต .....
ปีการศึกษา	2562	ลายมือชื่อ อ.ที่ปรึกษาหลัก .....

5987279420 : MAJOR HUMAN AND SOCIAL DEVELOPMENT
KEYWORD: Board game, Lumpini Park, New generation, Park

Nattapol Poolnapol : Design of board games for young people's awareness of the public park usefulness: a case study of Lumpini Park, Bangkok. Advisor: Assoc. Prof. Suwattana Thadaniti, Ph.D.

There are 2 objectives of this research: 1) to study and understand the benefits of the public park via playing board game. 2) to designs board game for young people's awareness of the public park usefulness. The research begins from studying and observing the benefits of the parks in Thailand and Lumpini Park was selected to be the study area. The researcher went to the park and observed the characteristics of the park users in different ages and tried to find out about the activities that they did. After that, the researcher collected further information by discussing with the selected participants of each group about their understanding of the benefits of using the park areas. The study shows that people in the new generation, including both in working and studying age, prefer and are willing to learn about the park usefulness. It ever it should be done in a relaxing and enjoying way. The researcher then came up with the idea to use board games to give them the awareness of the park value.

A Board Game is designed as the research tool, equipped with the contents related to the benefits of the public parks. After the selected participants at Lumpini Park played the board game, the information shows that the participants from the new generation group tend to have move awareness of the usefulness of the parks. Their knowledge and understanding on park using are both on physical exercises, relaxing, and doing many activities for recreation. There are recommendation from the study that a board game should be used to raise awareness of public parks. It can be also a tool to measure the requirement of park facilities and the expectation of the park usefulness of the people. This therefore will lead to the park design and management that fulfill the needs of people in the community.

Field of Study:	Human and Social Development	Student's Signature .....
Academic Year:	2019	Advisor's Signature .....

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จได้ด้วยความกรุณาของศาสตราจารย์ ดร.สุวัฒนา ธาดานิติ ซึ่งเป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ที่ได้สละเวลาในการให้คำปรึกษาและรับเป็นอาจารย์ที่ปรึกษา จนทำให้งานวิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จได้ลุล่วงเป้าหมาย ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูง ณ โอกาสนี้ และกราบขอบพระคุณประธานในการสอบ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อุ่นเรือน เล็กน้อยที่ได้ให้คำแนะนำเพื่อให้วิทยานิพนธ์มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้นขอบพระคุณ อาจารย์ ดร.เดชรัต สุขกำเนิดที่ช่วยจุดประกายในการทำเกมกระดานที่ใช้ในงานวิจัยฉบับนี้ อีกทั้งยังได้รับคำแนะนำที่ดีจนสามารถออกแบบเกมกระดานที่สมบูรณ์แบบยิ่งขึ้น

ขอขอบคุณทีมงาน Boss Lab Board Game และทีมงาน Deschooling Game – ความสนุกปลุกการเรียนรู้ที่จัดกิจกรรมอบรมหลักสูตรและกิจกรรมต่างๆในผู้วิจัยได้ไปศึกษาและเก็บเกี่ยวประสบการณ์รวมถึงคำแนะนำในการทำเกมกระดาน

ท้ายที่สุดขอบคุณเพื่อนๆ พี่ๆ น้องๆทั้งจากภายในหลักสูตรสาขาพัฒนามนุษย์และสังคมทุกคนที่คอยช่วยเหลือและเป็นกำลังใจตลอดการศึกษาในครั้งนี้ และทุกๆคนจากสถาบันต่างๆที่คอยให้คำแนะนำช่วยเหลือจนงานสำเร็จไปได้ด้วยดี

ณัฐพล พูลนาผล

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อภาษาไทย ..... ค
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ ..... ง
กิตติกรรมประกาศ ..... จ
สารบัญ ..... ฉ
สารบัญตาราง ..... ฏ
สารบัญภาพ ..... ฐ
บทที่ 1 บทนำ 1
1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา 1
1.2 ปัญหานำการวิจัย 2
1.3 วัตถุประสงค์ของการวิจัย 3
1.4 นิยามศัพท์ปฏิบัติการ 3
1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ 3
บทที่ 2 วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง 4
2.1 แนวคิดเกี่ยวกับเกมกระดาน 4
2.1.1 แนวคิดการทำความรู้ให้เป็นเกม (Gamification) 4
2.1.2 องค์ประกอบของเกมมิฟิเคชั่น 5
2.1.3 กรอบแนวคิดของมิฟิเคชัน 7
2.1.4 ขั้นตอนการพัฒนาเกมมิฟิเคชัน 8
2.1.5 แนวคิดการใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ (Game Based Learning) 9
2.1.6 ประเภทของเกมเพื่อการเรียนรู้ (Game Based Learning) 9
2.1.7 การออกแบบเกมเพื่อการเรียนรู้ (Game Based Learning) 10

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

2.1.8 ที่มาและพัฒนาการของเกมกระดาน 10
2.1.9 ทฤษฎีเกม 11
2.1.10 ประเภทของบอร์ดเกม 12
2.1.11 แนวคิดเกี่ยวกับการออกแบบเกมกระดาน 15
2.1.12 หลักการออกแบบเกมกระดาน 16
2.1.13 แนวคิดเกี่ยวกับการนำเกมกระดานไปใช้ในการสร้างความรู้ 18
2.2 แนวคิดเกี่ยวกับการสร้างความรู้ความเข้าใจ 18
2.2.1 ความหมายของความรู้ความเข้าใจ 18
2.2.2 ทฤษฎีการเรียนรู้ของเบนจามิน บลูม (Bloom's Taxonomy) 20
2.2.3 ทฤษฎีการเรียนรู้ของบรูเนอร์ (Bruner) 25
2.2.4 ทฤษฎีการเรียนรู้ของไทเลอร์ (Tylor) 26
2.2.5 ทฤษฎีการเรียนรู้ของกาเย่ (Gagne) 26
2.2.6 แนวคิดเรื่องกระบวนการสร้างความรู้ 28
2.2.7 ความหมายของการเรียนรู้ 28
2.2.8 ประเภทของการเรียนรู้ 29
2.2.9 สื่อการเรียนรู้ 30
2.2.10 ความสำคัญของสื่อการเรียนรู้ 30
2.2.11 ประเภทของสื่อการเรียนรู้ 30
2.2.12 วิธีการสร้างความรู้ความเข้าใจ 32
2.2.13 การนำแนวคิดและทฤษฎีการสร้างความรู้และความเข้าใจไปออกแบบเกมกระดาน . 33
2.3 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับคนรุ่นใหม่ 34
2.3.1 นิยามของคำว่าคนรุ่นใหม่ 34
2.3.2 ลักษณะเด่นของคนรุ่นใหม่ 34
2.3.3 แนวคิดเกี่ยวกับเจนเนอเรชั่น 35

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

2.3.4 แนวคิดเกี่ยวกับ Generation C 37
2.3.5 พฤติกรรมการเรียนรู้ของคนรุ่นใหม่ 38
2.3.6 ช่องทางในการเรียนรู้ของคนรุ่นใหม่ 39
2.3.7 แนวคิดการเรียนรู้ของผู้ใหญ่ 41
2.3.8 ปัจจัยที่สนับสนุนการเรียนรู้ในกลุ่มคนรุ่นใหม่ 42
2.4. แนวคิดเรื่องสวนสาธารณะ 44
2.4.1 ประวัติและความเป็นมาของสวนสาธารณะ 44
2.4.2 ความสำคัญของสวนสาธารณะ 44
2.4.3 การจัดระดับของสวนสาธารณะ 45
2.4.4 แนวคิดเกี่ยวกับประเภทสวนสาธารณะ 45
2.4.5 มาตรฐานของสวนสาธารณะ 50
2.4.6 ประโยชน์ของสวนสาธารณะ 51
2.4.7 ปัจจัยที่ส่งผลต่อการใช้สวนสาธารณะ 52
2.4.8 แนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้สวนสาธารณะ 54
2.4.9 แนวความคิดเกี่ยวกับกับกิจกรรมนันทนาการและการพักผ่อนในสวนสาธารณะ 55
2.4.10 ปัจจัยที่ส่งผลต่อการเลือกกิจกรรมนันทนาการในสวนสาธารณะ 56
2.4.11 ประโยชน์ของกิจกรรมนันทนาการ 57
2.4.12 แนวคิดเกี่ยวกับการออกแบบสวนสาธารณะที่สามารถใช้ประโยชน์ได้ดี 58
2.4.13 มุมมองคนรุ่นใหม่ในประเด็นสวนสาธารณะ 59
2.5.แนวคิดเรื่องสวนลุมพินี 60
2.5.1 ความเป็นมาของสวนลุมพินี 60
2.5.2 พัฒนาการของพื้นที่สวนลุมพินีจากอดีตจนถึงปัจจุบัน 61
2.5.3 ลักษณะการออกแบบสวนลุมพินี 62
2.5.4 การใช้ประโยชน์จากพื้นที่สวนลุมพินี 63

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

2.5.5 การใช้ประโยชน์ด้านการเรียนรู้ เกี่ยวกับนกที่สามารถพบได้ในสวนลุมพินี 65
2.5.6 การใช้ประโยชน์ด้านการเรียนรู้ เกี่ยวกับไม้ยืนต้นที่สามารถพบได้ในสวนลุมพินี 68
2.5.8 การใช้สวนลุมพินีในการทำกิจกรรมต่างๆ..... 71
2.5.9 การเข้าไปใช้ประโยชน์ในพื้นที่สวนลุมพินีของคนในปัจจุบัน..... 72
2.6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง..... 74
2.6.1 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกมกระดาน..... 74
2.6.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างความรู้ 76
2.6.3 งานวิจัยที่เกี่ยวกับคนรุ่นใหม่..... 77
2.6.4 งานวิจัยที่เกี่ยวกับสวนสาธารณะ 77
2.7 กรอบแนวคิดงานวิจัย : การออกแบบเกมกระดานเพื่อให้คนรุ่นใหม่ตระหนักรู้ประโยชน์ของสวนสาธารณะ : กรณีศึกษาสวนลุมพินีกรุงเทพมหานคร..... 80
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย..... 81
3.1 วิธีวิจัย..... 81
3.2 กลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลัก 82
3.3 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย..... 83
3.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล..... 84
3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล 84
บทที่ 4 การออกแบบเกมกระดานเพื่อให้คนรุ่นใหม่ตระหนักรู้ประโยชน์ของสวนสาธารณะ..... 85
4.1 สรุปการศึกษาการใช้ประโยชน์จากพื้นที่สวนลุมพินี 85
4.2 สรุปการสอบถามเรื่องการใช้ประโยชน์จากพื้นที่สวนลุมพินีของคนรุ่นใหม่ 86
4.3 การวิเคราะห์การใช้ประโยชน์ของสวนลุมพินีในกลุ่มคนรุ่นใหม่ 87
4.4 การนำแนวคิดเกี่ยวกับการออกแบบเกมกระดานมาออกแบบเกมกระดานเพื่อสร้างความรู้ความเข้าใจในประโยชน์ของพื้นที่สวนสาธารณะ..... 87
4.5 การออกแบบเกมกระดานที่สร้างความรู้ความเข้าใจในประโยชน์ของพื้นที่สวนสาธารณะ 89

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

4.5.1 ชื่อเกม ผจญภัยในสวนลุมพินี 89
4.5.2 ภาพรวมของเกม 89
4.5.3 อุปกรณ์การเล่น 89
4.5.4 ขั้นตอนการเตรียมเล่น (Set up) 92
4.5.5 กฎของการเล่น 92
4.5.6 วิธีการเล่นเกมผจญภัยในสวนลุมพินี 93
4.5.7 วิธีการนับคะแนนเมื่อจบเกม จะเรียงลำดับในการคิดคะแนนดังนี้ 93
4.5.8 ความหมายและความรู้ที่ปรากฏในการ์ดเกม 94
(1) การ์ดพื้นที่ออกกำลังกาย (Sport Zone) 94
(2) การ์ดพื้นที่กิจกรรมนันทนาการ (Entertainment Zone) 99
(3) การ์ดพื้นที่การศึกษา (Education Zone) 104
(4) การ์ดพื้นที่เพื่อการพักผ่อน (Relax Zone) 112
(5) การ์ดเข้าสังคม (Society) 113
(6) การ์ดพื้นที่เหตุการณ์ (Event Card) 114
(7) การ์ดพื้นที่ภารกิจ (Mission Card) 116
(8) การ์ดพื้นที่การใช้ประโยชน์ (Benefit Card) 119
บทที่ 5 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล 121
5.1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล 121
5.2 อภิปรายผลการวิจัย 142
5.3 เปรียบเทียบผลการใช้ประโยชน์จากสวนสาธารณะภายในเกมกระดานในแต่ละด้านดังนี้ 144
5.4 สรุปปัจจัยที่ส่งผลต่อความรู้จากการเล่นเกม 144
บทที่ 6 สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ 146
6.1 สรุปผลการวิจัย 146

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

6.1.1 ผลการศึกษาความรู้ความเข้าในในประโยชน์สวนสาธารณะผ่านการเล่นเกมกระดาน 146

6.1.2 ผลจากการออกแบบเกมกระดานให้คนรุ่นใหม่ตระหนักรู้ประโยชน์ของสวนสาธารณะ 148

6.2 ข้อเสนอแนะ 151

6.2.1 ข้อเสนอแนะจากการวิจัย 151

6.2.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป 152

บรรณานุกรม 153

ประวัติผู้เขียน 156

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

สารบัญตาราง

หน้า

ตารางที่ 1 ประสิทธิภาพของสื่อการเรียนรู้ประเภทต่างๆ..... 31
ตารางที่ 2 แสดงช่วงเวลาเกิดและอายุของกลุ่มคนใน Generation ต่างๆ 36
ตารางที่ 3 ตารางแสดงจำนวนสวนสาธารณะและขนาดพื้นที่รวมจำแนกตามประเภท..... 49
ตารางที่ 4 มาตรฐานของพื้นที่และรัศมีให้บริการของที่พักผ่อนหย่อนใจประเภทต่างๆ 50
ตารางที่ 5 ประเภทสวนสาธารณะ และเกณฑ์ด้านผังเมือง 50
ตารางที่ 6 ตารางเปรียบเทียบผลการศึกษากับผลการใช้ประโยชน์จากการสอบถาม..... 87
ตารางที่ 7 การวิเคราะห์การออกแบบเกมกระดานเพื่อสร้างความรู้ความเข้าใจในประโยชน์ของพื้นที่สวนสาธารณะตามแนวคิดการออกแบบเกมกระดาน..... 88
ตารางที่ 8 ตารางแสดงรายชื่อการ์ดออกกำลังกายในเกมผจญภัยในสวนลุมพินี..... 97
ตารางที่ 9 ตารางแสดงรายชื่อการ์ดนันทนาการในเกมผจญภัยในสวนลุมพินี 101
ตารางที่ 10 ตารางแสดงรายชื่อการ์ดการศึกษาในเกมผจญภัยในสวนลุมพินี 107
ตารางที่ 11 ตารางแสดงรายชื่อการ์ดภารกิจในเกมผจญภัยในสวนลุมพินี..... 117

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

สารบัญภาพ

หน้า

รูปภาพที่ 1 กลไกของเกมิฟิเคชัน 6
รูปภาพที่ 2 องค์ประกอบของเกมิฟิเคชัน 7
รูปภาพที่ 3 ปีระมิดแสดงลำดับชั้นความรู้ 19
รูปภาพที่ 4 สวนสาธารณะศาลากลางจังหวัดนนทบุรี 46
รูปภาพที่ 5 สวนสมเด็จพระศรีนครินทร์ นนทบุรี 46
รูปภาพที่ 6 สวนลุมพินี 47
รูปภาพที่ 7 สวนบริเวณอนุสาวรีย์ชัยสมรภูมิ 47
รูปภาพที่ 8 Meeple ที่ใช้แทนตัวหมากในการเล่น 89
รูปภาพที่ 9 ลูกเต๋าสำหรับทอยค่าพลังงาน 89
รูปภาพที่ 10 ลูกบาศพลังงาน 90
รูปภาพที่ 11 กระดานที่ใช้ในการเล่น 90
รูปภาพที่ 12 การ์ดกิจกรรมนันทนาการ (Entertainment Card) 90
รูปภาพที่ 13 การ์ดออกกำลังกาย (Sport Card) 91
รูปภาพที่ 14 การ์ดการศึกษา (Education Card) 91
รูปภาพที่ 15 การ์ดการใช้ประโยชน์ (Benefit Card) 91
รูปภาพที่ 16 การ์ดภารกิจ (Mission Card) 91
รูปภาพที่ 17 การ์ดเหตุการณ์ (Event Card) 92
รูปภาพที่ 18 การเตรียมอุปกรณ์ก่อนการเริ่มต้นเกม 92
รูปภาพที่ 19 วิธีการดูชื่อการ์ดและคะแนนบนการ์ด 94
รูปภาพที่ 20 การ์ดพื้นที่ออกกำลังกาย (Sport Zone) 94
รูปภาพที่ 21 การ์ดออกกำลังกายชนิดต่างๆ 95

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

รูปภาพที่ 22 การ์ดพื้นที่กิจกรรมนันทนาการ (Entertainment Zone)..... 99
รูปภาพที่ 23 การ์ดกิจกรรมนันทนาการ (Entertainment Card)..... 100
รูปภาพที่ 24 การ์ดพื้นที่การศึกษา (Education Zone)..... 104
รูปภาพที่ 25 การ์ดการศึกษากลุ่มนก..... 104
รูปภาพที่ 26 การ์ดการศึกษากลุ่มปลาน้ำจืด..... 104
รูปภาพที่ 27 การ์ดการศึกษากลุ่มแมลง..... 105
รูปภาพที่ 28 การ์ดการศึกษากลุ่มสัตว์เลี้อยคลาน..... 105
รูปภาพที่ 29 การ์ดการศึกษากลุ่มสัตว์เลี้ยงลูกด้วยนม..... 105
รูปภาพที่ 30 การ์ดการศึกษาพันธุ์ไม้..... 106
รูปภาพที่ 31 การ์ดพื้นที่เพื่อการพักผ่อน (Relax Zone)..... 112
รูปภาพที่ 32 การ์ดเข้าสังคม (Society)..... 113
รูปภาพที่ 33 การ์ดพื้นที่เหตุการณ์ (Event Card)..... 114
รูปภาพที่ 34 การ์ดเหตุการณ์สภาพอากาศ..... 114
รูปภาพที่ 35 การ์ดเหตุการณ์กิจกรรม..... 115
รูปภาพที่ 36 การ์ดพื้นที่ภารกิจ (Mission Card)..... 116
รูปภาพที่ 37 การ์ดภารกิจ (Mission Card)..... 116
รูปภาพที่ 38 การ์ดพื้นที่การใช้ประโยชน์ (Benefit Card)..... 119
รูปภาพที่ 39 การ์ดการใช้ประโยชน์ (Benefit Card)..... 120
รูปภาพที่ 40 ผู้เข้าร่วมเล่นเกมผจญภัยในสวนลุมพินี..... 123
รูปภาพที่ 41 การทดลองเล่นเกมผจญภัยในสวนลุมครั้งที่ 1..... 132
รูปภาพที่ 42 การทดลองเล่นเกมผจญภัยในสวนลุมครั้งที่ 2..... 142

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

บทที่ 1
บทนำ

1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

“สวนลุมพินี” เป็นชื่อพระราชทานสำหรับสวนสาธารณะแห่งแรกของกรุงเทพมหานคร ถูกสร้างขึ้นในสมัยพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว ในช่วง พ.ศ. 2468 โดยมีวัตถุประสงค์ในการจัดตั้งคือเพื่อจัดงานแสดงพิพิธภัณฑ์สรรพสินค้า และทรัพยากรธรรมชาติ ตามแบบชาติตะวันตก ซึ่งจะจัดงานในช่วงฤดูหนาว ภายหลังการจัดงานพระองค์มีพระราชดำริให้พัฒนาพื้นที่เป็นสวนพฤกษชาติไว้สำหรับให้ประชาชนเข้าไปศึกษาหรือใช้สำหรับพักผ่อน ลักษณะโดยรอบของพื้นที่สวนลุมพินี จะมีทั้งพื้นที่ลานกว้างที่เต็มไปด้วยต้นไม้ อาคารสถานที่ต่างๆ รวมถึงลานกีฬา และสระน้ำเป็นต้น (พงศธร เนตรวิเชียร, 2552)

พื้นที่สวนลุมพินีมีความแตกต่างๆจากสวนสาธารณะทั่วไป ที่มีความหลากหลากหลายทางด้านกิจกรรม ไม่ว่าจะเป็นการออกกำลังกาย กิจกรรมนันทนาการ ที่เป็นกิจกรรมหลักพื้นฐานของสวนสาธารณะทั่วไป แต่ที่สวนลุมพินีจะมีกิจกรรมพิเศษในโอกาสต่างๆเกิดขึ้น เช่นการจัดนิทรรศการต่างๆ งานกาชาด และดนตรีในสวนเป็นต้น นอกจากกิจกรรมการออกกำลังกายหรือนันทนาการต่างๆแล้ว สวนลุมพินียังเปรียบเสมือนห้องเรียน โดยพื้นที่ต่างๆเปรียบเสมือนห้องเรียนวิชาปฏิบัติการทางธรรมชาติ โดยทุกคนสามารถเข้าไปศึกษาพืชพรรณต่างๆ รวมถึงนก ผีเสื้อและแมลงต่างๆได้ทุกบริเวณ

การเข้าไปใช้ประโยชน์ในพื้นที่สวนลุมพินีของคนในปัจจุบัน จากข้อมูล จากสำนักงานสวนสาธารณะ กทม. ในปัจจุบันพบว่า กรุงเทพมหานครมีสวนสาธารณะทั้งหมด 37 แห่ง ซึ่งสวนสาธารณะที่มีจำนวนคนเข้ามาใช้บริการมากที่สุด คือสวนลุมพินี โดยในวันธรรมดามีคนเข้ามาใช้บริการเฉลี่ยอยู่ที่ 11,833 คน ส่วนวันหยุดเสาร์ อาทิตย์หรือวันหยุดราชการจะมีผู้มาใช้บริการประมาณ 13,500 คนต่อวัน การที่สวนลุมพินีมีจำนวนผู้ไปใช้บริการเป็นจำนวนมากจึงเป็นพื้นที่ ที่มีความน่าสนใจในการเข้าไปสอบถามถึงความรู้และความเข้าใจในประโยชน์ของพื้นที่สวนสาธารณะ (สำนักงานสวนสาธารณะ กรุงเทพมหานคร, 2562)

จากการเข้าไปสอบถามพูดคุยกับผู้ที่เข้าไปใช้บริการพื้นที่สวนลุมพินีพบว่าผู้คนเหล่านี้รับรู้ถึงประโยชน์จากการที่ได้รับประสบการณ์ผ่านการเข้าไปใช้งานในพื้นที่ ซึ่งปริมาณความรู้ของแต่ละคนต่างรู้มากและน้อยไม่เท่ากันซึ่งบ้างคนเข้ามาใช้บริการเป็นประจำก็จะรู้ว่าพื้นที่ไหนใช้ทำอะไรได้บ้าง บางคนก็ไม่ได้มาเป็นประจำซึ่งถ้าหากมีกิจกรรมพิเศษก็จะมา เช่นมางานกาชาดเป็นต้น การที่แต่ละคนรับรู้ถึงประโยชน์ของสวนสาธารณะว่ามีประโยชน์ต่อตัวเองมากแค่ไหนเป็นสิ่งที่ดี แต่ยังขาดความเข้าใจในด้านการใช้ประโยชน์จากอุปกรณ์เครื่องเล่น หรืออุปกรณ์สำหรับการออกกำลังกายชนิดต่างๆ

ตลอดจนถึงความรู้ความเข้าใจในด้านการออกแบบพื้นที่สวนสาธารณะให้ตรงกับความต้องการของผู้ใช้งาน ซึ่งผลจากการสอบถามข้อมูลสามารถนำไปออกแบบเกมกระดานเพื่อ การสร้างความรู้เกี่ยวกับพื้นที่สวนสาธารณะ

สำหรับประเทศไทยมีการนำเกมกระดานไปประยุกต์ใช้กับการเป็นเครื่องมือในการฝึกทักษะด้านต่างๆเช่นเรื่องของทักษะด้านภาษาและการสื่อสาร รวมถึงทักษะทางคณิตศาสตร์ในเรื่องการคำนวณ นักออกแบบเกมกระดานหลายคนนำปัญหาต่างๆที่เกิดขึ้นในสังคมมาสร้างเป็นเกมให้ผู้ที่เข้ามาเล่นได้ทดลองเล่น เช่น “เกมวารีพินาศ” ที่เป็นเกมที่จำลองสถานการณ์น้ำท่วม หรือเกม The trust ที่เป็นเกมเกี่ยวกับแนวคิดในการต่อต้านการคอรัปชันเป็นต้น

จากการที่มีเกมกระดานที่ออกแบบขึ้นมาเพื่อสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับปัญหาหรือประเด็นต่างๆที่เกิดขึ้นในสังคมอย่างมากมายในฐานะของผู้วิจัยที่ทำการศึกษาในหลักสูตรพัฒนามนุษย์และสังคมนั้นเห็นว่าชุมชนเมืองยังมีปัญหาอีกมากมายที่คนในสังคมยังต้องเรียนรู้และทำความเข้าใจกับปัญหาต่างๆหรือประเด็นต่างๆที่อยู่ในสังคมเช่น ประเด็นเรื่องการขยายพื้นที่เมือง ประเด็นเรื่องเศรษฐกิจและแรงงาน ตลอดไปจนถึงประเด็นเรื่องภัยธรรมชาติอย่างปัญหาภัยแล้ง หรือน้ำท่วมที่เป็นปัญหาที่เกิดขึ้นในประเทศไทยในทุกปี ซึ่งการที่จะเสริมสร้างความรู้และความเข้าใจที่ดีโดยได้รับความรู้ควบคู่ไปกับความสนุกสนานนั้นทางผู้วิจัยจึงเห็นว่าควรที่จะทำการออกแบบเกมกระดานขึ้นมาใช้เป็นเครื่องมือในการเสริมสร้างความรู้และความเข้าใจในประโยชน์ของพื้นที่สวนสาธารณะเนื่องจากในปัจจุบันพบว่าคนรุ่นใหม่ยังขาดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการใช้ประโยชน์ของพื้นที่สวนสาธารณะในแง่ของการพัฒนาพื้นที่ การดูแลรักษาและการสร้างคุณค่าและการมีชีวิตชีวา ซึ่งถ้าหากการนำเกมกระดานไปสร้างความรู้และความเข้าใจเรื่องประโยชน์ของสวนสาธารณะสำเร็จสามารถนำเกมกระดานไปเป็นเครื่องมือในการสร้างองค์ความรู้ในด้านต่างๆเพิ่มขึ้นได้ในอนาคต

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

1.2 ปัญหานำการวิจัย

1. คนรุ่นใหม่มีความรู้เกี่ยวกับการใช้ประโยชน์จากสวนสาธารณะอย่างไร
2. เกมกระดานสามารถสร้างความรู้ความเข้าใจในประโยชน์ของสวนสาธารณะเมืองได้อย่างไร
3. จะออกแบบเกมกระดานเพื่อให้คนรุ่นใหม่ตระหนักรู้เรื่องประโยชน์สวยสาธารณะได้อย่างไร

1.3 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาความความรู้ความเข้าใจในประโยชน์สวนสาธารณะผ่านการเล่นเกมกระดาน
2. เพื่อออกแบบเกมกระดานให้คนรุ่นใหม่ตระหนักรู้ประโยชน์ของสวนสาธารณะ

1.4 นิยามศัพท์ปฏิบัติการ

เกมกระดาน หรือ บอร์ดเกม หมายถึง เกมที่ต้องใช้อุปกรณ์ในการเล่น เช่นกระดาน ตัวหมาก ลูกเต๋า หรือการ์ด เป็นอุปกรณ์ในการเล่น

สวนสาธารณะ หมายถึงสถานที่ทางธรรมชาติที่ถูกออกแบบและตกแต่งไว้เป็นสถานที่สำหรับพักผ่อนหย่อนใจ และออกกำลังกาย สำหรับประชาชนในชุมชน

คนรุ่นใหม่ หมายถึง กลุ่มคนที่เกิดมาพร้อมกับความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีที่ทันสมัย เป็นกลุ่มคนที่มีความสามารถในการใช้เทคโนโลยีในการศึกษาหาความรู้

ความตระหนักรู้ หมายถึง ความรู้ความเข้าใจในการใช้ประโยชน์จากสวนสาธารณะ

1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้สร้างความรู้ความเข้าใจในการใช้ประโยชน์จากพื้นที่สวนสาธารณะ ผ่านการเล่นเกมกระดาน
2. แนวทางการออกแบบและการใช้เกมกระดานเพื่อการเรียนรู้เรื่องสวนสาธารณะเมือง

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

บทที่ 2
วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษาเรื่อง “การออกแบบเกมกระดานเพื่อให้คนรุ่นใหม่ตระหนักรู้ประโยชน์ของสวนสาธารณะ : กรณีศึกษาสวนลุมพินีกรุงเทพมหานคร” ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาแนวคิด ทฤษฎี เอกสาร ตลอดจนถึงงานวิจัยที่เกี่ยวข้องโดยเรียบเรียงตามลำดับ ดังนี้

2.1. แนวคิดเกี่ยวกับเกมกระดาน

2.2 แนวคิดเกี่ยวกับการสร้างความรู้ความเข้าใจ

2.3 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับคนรุ่นใหม่

2.4 แนวคิดเรื่องสวนสาธารณะ

2.5 แนวคิดเรื่องสวนลุมพินี

2.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 แนวคิดเกี่ยวกับเกมกระดาน

2.1.1 แนวคิดการทำความรู้ให้เป็นเกม (Gamification)

การทำความรู้ให้เป็นเกม (Gamification) เป็นการนำเอาทฤษฎีของการออกแบบการเล่นเกม (Game Thinkikng) ไปผสมผสานกับกลไกต่างๆของเกม เพื่อนำไปดำเนินกิจกรรมใดกิจกรรมหนึ่ง ซึ่งมีผู้ให้นิยามไว้ดังนี้

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

กฤษณพงศ์ เลิศบำรุงชัย (2560) ให้ความหมายของเกมมิฟิเคชัน ว่าเป็นการนำกลไกของเกมมาสร้างความน่าสนใจในการศึกษาหาความรู้ ซึ่งกลไกของเกมจะไม่ซับซ้อนทำให้ผู้เรียนเกิดพฤติกรรมตรวจสอบ ปรับปรุงและแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นจากการเรียนรู้ได้

ฉัตรพงศ์ ชูแสงนิล (2561) ให้คำอธิบายว่า เกมมิฟิเคชัน เป็นการใช้เทคนิคในเกมโดยไม่ใช่ตัวเกมเป็นเครื่องมือสำหรับใช้ในการกระตุ้นแรงจูงใจในการเรียนรู้ ซึ่งทำให้ผู้เรียนได้รับความสนุกสนานโดยการนำหลักพื้นฐานที่มีในเกม เช่นคะแนนสะสม (Point) ระดับชั้น (Level) การให้รางวัล (Rewards) กระดานผู้นำ (Leader boards) เป็นองค์ประกอบในการเรียนรู้

ประเภทของเกมมิฟิเคชัน แบ่งเป็น 2 ประเภทได้แก่

1) เกมมิฟิเคชันแบบปัจจัยภายนอก เป็นการนำองค์ประกอบของเกมมาใช้ในความเป็นจริง เช่นการให้คะแนน การให้รางวัล เป็นต้น

2) เกมมิฟิเคชันแบบภายใน เป็นการให้ผู้เล่นมีแรงจูงใจในการเล่นเกมและการแสดงพฤติกรรม เช่นการต้องการเป็นผู้ชนะ การร่วมมือกับคนอื่น เป็นต้น

2.1.2 องค์ประกอบของเกมมิฟิเคชั่น

องค์ประกอบสำหรับจำเป็นต้องอาศัยความรู้พื้นฐานในการออกแบบเกม ซึ่งมีองค์ประกอบที่สำคัญ 3 ประการ ดังนี้

1) กลไกของเกมมิฟิเคชัน (Gamification mechanics) เป็นโครงสร้างหลักของเกม ซึ่งกลไกของเกมจะถูกกำหนดขึ้นก่อนผู้เล่นจะเริ่มเล่นเกมซึ่งกลไกของเกมจะประกอบด้วยสิ่งที่สำคัญต่างๆดังนี้

(1) เป้าหมาย (Goal) เกมแต่ละเกมจะมีวิธีการเล่นที่แตกต่างกันแต่สิ่งที่เหมือนกันในทุกเกมคือเป้าหมายในการเล่นเกม ซึ่งเป้าหมายอาจจะหมายถึงการชนะเกมด้วยการทำคะแนนสูงสุดในเกม หรือเป็นคนที่ถึงเส้นชัยคนแรก หรือผ่านเงื่อนไขที่กำหนดไว้ในเกม หรือการคลี่คลายปริศนาในเกมก็ได้

(2) กฎ (Rules) แต่ละเกมจำเป็นต้องมี กฎ กติกา วิธีการเล่น วิธีการให้คะแนน หรือเงื่อนไขต่างๆภายในเกม ซึ่งผู้ออกแบบเกมต้องกำหนดให้ชัดเจน

(3) รูปแบบการเล่น (Gameplay) มีลักษณะหรือวิธีการเล่น เช่น ความขัดแย้ง การแข่งขัน หรือความร่วมมือ (Conflict, Competition, or Cooperation) ความขัดแย้งเป็นการเอาชนะเกมด้วยการทำลายหรือขัดขวางผู้เล่นคนอื่น การแข่งขันเป็นการพัฒนาศักยภาพของตัวเองเพื่อชนะฝั่งตรงข้าม ส่วนความร่วมมือเป็นการเล่นเกมเป็นทีมเพื่อร่วมมือกันในการเอาชนะเกมหรือบรรลุเป้าหมายในเกมร่วมกัน

(4) เวลา (Time) เป็นระยะเวลาตัวกำหนดกิจกรรม บางเกมเป็นการแข่งขันกับเวลาหรือ ต้องบริหารจัดการเวลาให้เหมาะสม

(5) รางวัล (Reward) เป็นสิ่งที่ผู้เล่นจะได้รับเมื่อบรรลุเป้าหมายในเกมหรือเอาชนะเกมได้ ซึ่งการทำป้ายลำดับคะแนน (Leader boards) เป็นการสร้างแรงจูงใจให้ผู้เล่นอยากเอาชนะเกม

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

(6) ระดับ (Level) เป็นการจัดลำดับขั้นของเกม อาจจะเป็นลำดับความยากง่ายของเกม หรือจะเป็นลำดับหรือภารกิจต่างๆที่ผู้เล่นต้องบรรลุเป้าหมายที่ละขั้นเพื่อเกิดความท้าทายมากขึ้น

รูปภาพที่ 1 กลไกของเกมิฟิเคชัน
ที่มา: (กฤษณพงศ์ เลิศบำรุงชัย,2560)

2) พลวัตของเกมมิฟิเคชัน (Gamification Dynamics) เป็นพฤติกรรมที่แสดงออกมาขณะเล่นเกม ซึ่งพฤติกรรมที่แสดงจะออกมาตามพฤติกรรมพื้นฐานของมนุษย์ ลักษณะพฤติกรรมในการเล่นเกมมีดังนี้

(1) ความต้องการได้รับรางวัลตอบแทน (Rewards) มนุษย์ต้องการแรงกระตุ้นที่เป็นรางวัล ซึ่งในการเล่นเกมจุดมุ่งหมายก็คือชัยชนะและผลรางวัล

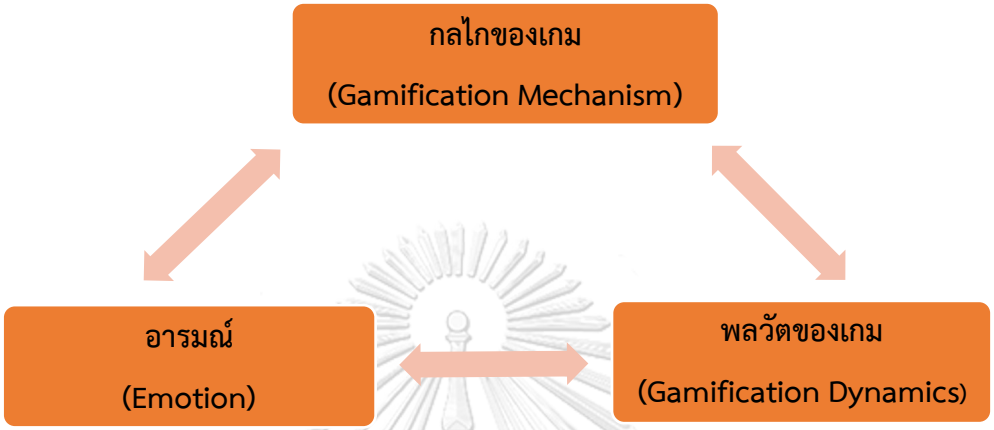
(2) ความต้องการความสำเร็จ (Achievement) ความสำเร็จเป็นความพึงพอใจในการทำกิจกรรมใดกิจกรรมหนึ่ง ถือว่าเป็นจุดมุ่งหมายสูงสุดในการเล่นเกม

(3) การต้องการการยอมรับ (Respect) การได้รับการยอมรับจากบุคคลอื่นเป็นการยืนยันถึงความมีตัวตนในสังคม มนุษย์มีความต้องการเป็นที่ยอมรับของคนอื่น ทั้งการเป็นที่รู้จักหรือการมีชื่อเสียงเป็นต้น

(4) การชิงดีชิงเด่น (Competitiveness) ในสภาพแวดล้อมของการแข่งขันเป็นสิ่งที่ผู้เล่นจะเกิดแรงจูงใจในการแข่งขัน ซึ่งการทำป้ายลำดับคะแนน (Leader boards) เป็นการสร้างแรงจูงใจให้ผู้เล่นอยากที่จะขึ้นไปเป็นผู้ที่ทำคะแนนสูงสุด

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

3) อารมณ์ (Emotion) เป็นความรู้สึกของผู้เล่นในขณะเล่นเกม ลักษณะของอารมณ์ที่เกิดจะมีทั้งดีใจ เสียใจ สมหวัง ผิดหวัง ตื่นเต้น สนุกสนาน ประหลาดใจ หรือเบื่อหน่าย เป็นต้น ซึ่งการออกแบบเกมมิฟิเคชันผู้ออกแบบจำเป็นต้องคำนึงอารมณ์ของผู้เล่นซึ่งหากเกิดความไม่สนุกหรือเบื่อหน่ายผู้เล่นจะเกิดความไม่สนใจ ไม่อยากเล่นเกมทันที



รูปภาพที่ 2 องค์ประกอบของเกมมิฟิเคชัน

ที่มา: (กฤษณพงศ์ เลิศบำรุงชัย,2560)

จากองค์ประกอบทั้ง 3 ส่วนผู้ออกแบบการเรียนรู้ตามหลักเกมมิฟิเคชันจำเป็นต้องออกแบบให้องค์ประกอบทั้ง3ส่วนมีความสัมพันธ์สอดคล้องกัน ซึ่งในการออกแบบหรือแก้ไของค์ประกอบใดก็ตามย่อมส่งผลถึงองค์ประกอบอื่นเช่นกัน

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

2.1.3 กรอบแนวคิดของมิฟิเคชัน

กรอบแนวคิดของการทำความรู้ให้เป็นเกม ประกอบด้วย 4 ขั้นตอนดังนี้

1.) ขั้นวางแผน จำเป็นจะต้องคิดวิเคราะห์ถึงเหตุผลในการสร้างเกม รูปแบบเกมและผู้ที่เล่นเกมว่าเป็นคนกลุ่มใดมีทักษะและความสามารถความรู้ในระดับใด รวมถึงอายุและเวลาที่ใช้ในการเล่น

2.) ขั้นออกแบบและพัฒนา เป็นขั้นตอนในการออกแบบ และพัฒนาเกมรวมถึงการทดลองเล่นทั้งจากผู้พัฒนาเกมและการทดลองโดยกลุ่มเป้าหมาย

3.) การโต้ตอบและย้อนกลับ เป็นการรับฟังข้อเสนอแนะในส่วนของการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นในเกม

4.) การเตือนความจำ เป็นการพิจารณาประเภทของผู้ใช้งาน รวมถึงการทำเกมให้มีความสมบูรณ์

2.1.4 ขั้นตอนการพัฒนาเกมมิฟิเคชัน

การทำทุกอย่างให้กลายเป็นเกม (Gamify) เป็นการสร้างประสบการเรียนรู้แบบใหม่ โดยการนำหลักของเกมเข้าไปใช้ในการเรียนรู้โดยใช้รางวัลเป็นแรงจูงใจให้ผู้เล่นประสบความสำเร็จ ซึ่งรางวัลที่จะมอบให้จะเป็นคะแนน เข็มตรารับรอง หรือการเลื่อนขั้น มี 6 ขั้นตอนได้แก่

1) การระบุผลการเรียนรู้ (Identify Learning Outcomes) ตัวผู้สอนหรือผู้ที่ออกแบบเกมจำเป็นต้องกำหนดเนื้อหาหรือผลการเรียนรู้ที่ชัดเจน อธิบายผลการเรียนรู้เพื่อเป็นตัวชี้วัดผลสำเร็จ

2) การเลือกแนวคิดที่ยิ่งใหญ่ (Choose a Big Idea) ผู้สอนหรือผู้สร้างเกมต้องเลือกแนวคิดที่ทำให้ผู้เล่นเกิดความท้าทาย และความมุ่งมั่นในการเล่นเกมให้บรรลุผล

3) เรื่องราวของเกม (Storyboard the Game) เรื่องราวของเกมเปรียบเสมือนรูปแบบของเกม ซึ่งจุดเริ่มต้นของเกมไปถึงจุดสิ้นสุดจำเป็นต้องเป็นเนื้อที่เป็นเรื่องราวเดียวกันหรือมีความสอดคล้องกันตั้งแต่ต้นจนจบเกม

4) ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ (Design Learning Activities) กิจกรรมการเรียนรู้จะเป็นสิ่งที่ผู้เรียนรู้ได้รับจากการเล่นเกม หรือเป็นความรู้ที่ได้รับตลอดระยะเวลาในการเรียนการสอน

5) การสร้างทีม (Team Building) การออกแบบเกมที่เล่นได้อย่างเป็นทีมช่วยให้เกิดสังคมในการเรียนรู้มากกว่าการเล่นคนเดียว

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

6) การประยุกต์ใช้พลวัตของเกม (Apply game Dynamics) เป็นการตรวจสอบว่าเกมที่สร้างอยู่มีความสมบูรณ์แบบในรูปของเกมว่ามีมาตรฐานที่ถูกต้องตามหลักทั้งในเรื่องการแรงจูงใจ ระดับการแข่งขัน และรางวัลเป็นต้น

สรุปได้ว่า เกมมิฟิเคชัน เป็นวิธีการสร้างการเรียนรู้รูปแบบหนึ่งซึ่งนำเกมมาใช้เป็นเครื่องมือในการสร้างความรู้ ซึ่งเกมมิฟิเคชันทำให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนานในการเรียนรู้มากกว่าการบรรยายในห้องเรียน และเกมมิฟิเคชันสามารถสร้างแรงจูงใจในการเรียนและการมีส่วนร่วมของคนมากกว่าการเรียนรู้ทั่วไป นอกจากการทำความรู้ให้เป็นเกม (Gamification) ยังมีกระบวนการเรียนรู้ผ่านเกม (game based learning) ที่เป็นแนวคิดที่สำคัญในการนำเกมมาสร้างการเรียนรู้

2.1.5 แนวคิดการใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ (Game Based Learning)

ความเป็นมาของ การใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ (Game Based Learning) เป็นกระบวนการเรียนรู้ผ่านเกม ซึ่งเกมถูกใช้เป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ จากปัญหาเรื่องความหน้าเบื่อหน่ายในการเรียนจึงมีความพยายามในการออกแบบสื่อการเรียนการสอนรูปแบบใหม่ที่ช่วยสร้างแรงจูงใจในการเรียน และได้รับความสนุกสนานจึงมีความพยายามที่จะพัฒนาเครื่องมือที่สามารถให้ความรู้ควบคู่ไปกับความสนุกสาน จึงเป็นที่มาของการนำเกมมาสร้างการเรียนรู้ควบคู่ไปด้วยกันจึงเป็นที่มาของ Game Based Learning

Game Based Learning เป็นที่น่าสนใจสำหรับกลุ่มคนรุ่นใหม่เนื่องจาก กลุ่มคนรุ่นใหม่หรือคนในวัยผู้ใหญ่ต้องการความรู้แต่ไม่ต้องการเรียน เนื่องจากคนรุ่นใหม่เลือกที่จะเรียนในสิ่งที่อยากเรียน รู้ในสิ่งที่ตัวเองสนใจหรือศึกษาเฉพาะเรื่องในสิ่งที่เป็นงานของตัวเอง ซึ่งหลักการ Game Based Learning จะถูกออกแบบมาจากสถานการณ์จริงหรือเป็นการจำลองสถานการณ์หลักการเรียนประเภทนี้จึงมีความน่าสนใจมากกว่าการเรียนรู้จากตำราหรือการฟังบรรยายในชั้นเรียน (สกุล สุขศิริ, 2550)

นอกจากจะเป็นการจำลองสถานการณ์ที่ดีแล้ว Game Based Learning ยังช่วยให้เกิดการมีส่วนร่วมของคนในชั้นเรียนหรือการร่วมมือในกลุ่มคนในสังคมได้ เนื่องจากเกมมีความสนุกสนานเพลิดเพลิน ได้ลองทำ ได้เล่นจริงๆ ทำให้เกิดการเรียนรู้ด้วยตัวเอง อีกทั้งยังสามารถเล่นได้เรื่อยแม้ว่าจะจบเกมแล้วก็สามารถเล่นใหม่หรือเรียนรู้ใหม่ได้อย่างไม่มีที่สิ้นสุด

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

2.1.6 ประเภทของเกมเพื่อการเรียนรู้ (Game Based Learning)

การจำแนกของเกมสามารถแบ่งได้ตามลักษณะดังนี้

1) เกมที่ใช้ความสามารถทักษะ เป็นเกมที่ใช้ความสามารถในด้านต่างๆ ของร่างกาย สายตา และระบบประสาท ซึ่งเกมประเภทนี้อาจจะวัดความไวของร่างกาย หรือการวัดความถูกต้องเป็นหลักตัวอย่างเช่น เกมฮาริการิ เกมจับผี เป็นต้น

2.) เกมที่ใช้ดวงชะตา เป็นเกมที่ขึ้นอยู่กับความเสี่ยงหรือมีโชคชะตาเข้ามาเกี่ยวข้อง เกมแนวนี้จะใช้ความสามารถในการเล่นควบคู่กับการสุ่มผลลัพธ์หรือใช้ลูกเต๋าเป็นอุปกรณ์การเล่นทั้งนี้เป็นหลักความน่าจะเป็นเข้ามาเกี่ยวข้อง ตัวอย่าเกมในประเภทนี้ได้แก่ เกมเศรษฐี บิงโก เป็นต้น

3) เกมที่ใช้สติปัญญา เป็นเกมที่ต้องใช้สมองในการคิดวิเคราะห์ สถานการณ์ หรือใช้การคำนวณ หรือใช้ความรู้รอบตัวในการเล่น เช่นเกมทายปัญหา เป็นต้น

2.1.7 การออกแบบเกมเพื่อการเรียนรู้ (Game Based Learning)

การออกแบบ Game Based Learning เพื่อให้มีประสิทธิภาพที่ดีจำเป็นต้องคำนึงถึงประเด็นต่างๆดังนี้

1) การปฏิบัติ (Practice) การออกแบบ Game Based Learning ต้องสอดแทรกแบบฝึกหัดหรือแนวทางในการฝึกความคิดไว้ในเกมเพื่อให้ผู้เล่นได้ฝึกฝนหรือพัฒนาทักษะในด้านต่างๆ

2) การทดลองทำด้วยตัวเอง (Learning by Doing) เป็นการส่งเสริมให้ผู้เล่นหรือผู้เรียนสามารถเรียนด้วยด้วยตัวเองมากกว่าการสอนโดยบุคคล

3) การเรียนรู้จากความผิดพลาด (Learning from Mistakes) ในการเรียนรู้ผ่านเกมสามารถลองผิดลองถูกหรือเรียนรู้จากข้อผิดพลาดได้ไม่จำกัด ซึ่งแตกต่างจากในชีวิตจริงที่ความผิดพลาดไม่ควรเกิดขึ้นบ่อยๆ ซึ่งความผิดพลาดในเกมเราสามารถเรียนรู้จากข้อผิดพลาดและทดลองใหม่อีกครั้งได้เสมอ

4) การกำหนดเป้าหมายในการเรียนรู้ (Goal-Oriented Learning) ต้องกำหนดจุดประสงค์หรือเป้าหมายที่ชัดเจนในเกม เพื่อให้ผู้เล่นหรือผู้เรียนสามารถบรรลุเป้าหมายหรือมีเป้าหมายในการเล่นเกม

5) การกำหนดประเด็นในการเรียนรู้ (Learning Point) เป็นการกำหนดประเด็นหรือเนื้อหาต่างๆที่ต้องการให้ผู้เล่นหรือผู้เรียนได้รับรู้ จะต้องกำหนดให้ชัดเจนและสามารถนำความรู้ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

สรุปได้ว่ากระบวนการเรียนรู้ผ่านเกม เป็นการฝึกทักษะและสร้างการเรียนรู้ผ่านการเล่นเกม ซึ่งปัจจุบันมีเกมให้เล่นมากมายหลายประเภท เช่นเกมการละเล่น เกมพนัน เกมไพ่ เกมการ์ด เกมอิเล็กทรอนิกส์ และเกมกระดานเป็นต้น สำหรับงานวิจัยฉบับนี้ผู้วิจัยต้องการศึกษาในเรื่องของเกมกระดานเนื่องจากเกมกระดานเป็นเกมที่สร้างการเรียนรู้ได้มีประสิทธิภาพ และสามารถออกแบบได้ง่ายกว่าเกมประเภทอื่นๆ

2.1.8 ที่มาและพัฒนาการของเกมกระดาน

“เกม” เป็นกิจกรรม หรือการละเล่นที่อยู่ในสังคมมาเป็นเวลานานตั้งแต่สมัยอดีตจนถึงปัจจุบัน ความหมายอีกทางหนึ่ง เกม ก็คือการแข่งขันที่มีกติกาเป็นตัวควบคุม ซึ่งจุดประสงค์ของการเล่นเกมหรือการแข่งขันย่อมต้องการผู้ชนะ ในปัจจุบันประเภทของเกมมีมากมายหลายแนวทาง ไม่ว่า

จะเป็นเกมกระดาน ที่ต้องมีอุปกรณ์เป็นตัวหมาก กระดาน ลูกเต๋า หรือการ์ดต่างๆในการเล่น รวมถึงเกมคอนโซล ที่เล่นผ่านเครื่องเล่นเกมต่างๆ รวมถึงเกมบนคอมพิวเตอร์หรือบนโทรศัพท์มือถือเป็นต้น

การที่เข้าถึงเกมได้ง่าย และเล่นเกมแล้วเกิดความสนุกสนานทำให้คนส่วนใหญ่มักใช้เวลาไปกับการเล่นเกมเป็นเวลาหลายชั่วโมงต่อวัน ซึ่งจากผลสำรวจของกรมส่งเสริมสุขภาพจิตพบว่า เด็กร้อยละ 10-15 ติดเกมออนไลน์ ทั้งเกมที่เล่นผ่านโทรศัพท์มือถือและเล่นผ่านคอมพิวเตอร์ โดยใช้เวลาเล่นเฉลี่ยวันละ 3.1 ชั่วโมง ซึ่งสูงเป็นอันดับ 1 ของประเทศในแถบเอเชีย จากสายด่วนสุขภาพจิตที่มีผู้ปกครองมาปรึกษาปัญหาลูกติดเกมพบว่า ร้อยละ 54 เด็กมีปัญหาสุขภาพจิต เครียด และผลการเรียนตกต่ำ ร้อยละ 27.2 เด็กเกี่ยวข้องกับการพนัน ร้อยละ 19 เด็กเสพติดจากเกม เพราะเป็นหนี้สินไม่สามารถหยุดเล่นได้ ร้อยละ 14 มีปัญหาครอบครัว ร้อยละ 9 เด็กมีปัญหาความสัมพันธ์ทางสังคมและครอบครัวลดลง ร้อยละ 4-5 เด็กมีปัญหาฆ่าตัวตายที่เกิดขึ้นจากเกม แต่ในปัจจุบันมีแนวโน้มที่กลุ่มคนที่เล่นเกมจะมีอายุที่มากขึ้นไม่ใช่แค่เด็กๆ เนื่องจากการเข้าถึงเกมที่เข้าได้ง่าย ด้วยโทรศัพท์มือถือ ซึ่งสภาพของสังคมในปัจจุบันที่เป็นสังคมออนไลน์หลายคนเลือกที่จะใช้เวลาในการเล่นเกมบนโทรศัพท์มือถือมากกว่าการออกไปทำกิจกรรมต่างๆนอกบ้าน

จากที่กล่าวมาข้างต้นจึงก่อให้เกิดความคิดแง่ลบเกี่ยวกับการเล่นเกม หรือปัญหาเด็กติดเกม ซึ่งจริงๆแล้วน่าจะเป็นปัญหาที่เกี่ยวกับพฤติกรรมของเยาวชนหรือตัวผู้เล่นมากกว่าตัวเกม แม้ว่ารัฐจะออกกฎหมายจัดระเบียบร้านเกมเช่น กำหนดให้มีการจดทะเบียนขออนุญาตประกอบกิจการร้านเกม/อินเตอร์เน็ต การกำหนดเวลาปิดร้านเกมไม่เกิน 22.00 น. การห้ามนักเรียนใช้บริการร้านเกม/อินเตอร์เน็ตก่อนเวลา 14.00 น. ก็ยังไม่สามารถแก้ไขปัญหาเกี่ยวกับเด็กติดเกมหรือพฤติกรรมของเด็กที่เล่นเกมได้

2.1.9 ทฤษฎีเกม

ทฤษฎีเกม (game theory) เป็นทฤษฎีทางด้านเศรษฐศาสตร์ที่ถูกคิดค้นครั้งในแรกในช่วงปี ค.ศ.1944โดยนักคณิตศาสตร์ชื่อ จอห์น ฟอน นอยมัน(John Von Neumann) และนักเศรษฐศาสตร์ชื่อ ออสการ์ มอร์เกินสเติร์น Oskar Morgenstern ซึ่งทฤษฎีเกมถูกสร้างขึ้นมาเพื่อใช้วิเคราะห์การแข่งขันเกมทางด้านคณิตศาสตร์และเศรษฐศาสตร์ที่กล่าวว่าเมื่อมีฝ่ายใดได้ประโยชน์ย่อมมีฝ่ายหนึ่งที่ต้องเสียประโยชน์ต่อมามีการนำเอาทฤษฎีไปประยุกต์ใช้ในทางด้านสังคมศาสตร์ (เศรษฐศาสตร์ การจัดการ การวิจัยปฏิบัติการ รัฐศาสตร์และจิตวิทยาสังคม) ต่อมาในปี ค.ศ. 1994 จอห์น เอฟ. แนช. (John F. Nash) ได้พัฒนาทฤษฎีเกม โดยแยกแยะเกมที่ผู้เล่นสามารถร่วมมือกัน (Cooperative Game) กับเกมที่ผู้เล่นไม่สามารถร่วมมือกัน (Non-Cooperative Game) โดยทฤษฎีของจอห์น แนชได้พิสูจน์ให้เห็นว่า เกม ที่ไม่มีการร่วมมือระหว่างผู้เล่นหลายคนนั้น จะสามารถดำเนินไปสู่จุดดุลยภาพ

(Nash Equilibrium) ได้โดยจะทำให้สามารถคาดการณ์ถึงผลลัพธ์ที่อาจจะเกิดขึ้นได้ว่าจะเป็นไปในทิศทางใด (วรัญญู สุจิวรพันธ์พงศ์, 2549)

เดชรัต สุขกำเนิด (2560) ได้ให้ความรู้เกี่ยวกับทฤษฎีเกมในทางเศรษฐศาสตร์ว่า การที่เราจะคำนวณว่าอะไรคือทางเลือกที่ดีที่สุดสำหรับเรา ซึ่งจะไม่ได้ขึ้นอยู่กับการตัดสินใจของเราเพียงอย่างเดียว แต่ขึ้นอยู่กับการตัดสินใจของเพื่อนรอบๆข้างด้วยว่าเพื่อนรอบๆจะเลือกไปในทางไหน

สรุปได้ว่าลักษณะทั่วไปของเกมจะต้องมีการกำหนดกติกา (Rules) ซึ่งเป็นสิ่งที่ทำได้และทำไม่ได้ในเกม ส่วนตัวผู้เล่นจะต้องมีสองฝ่ายขึ้นไป ซึ่งการกระทำของผู้เล่นคนหนึ่งย่อมส่งผลต่อผู้เล่นคนอื่นๆด้วยซึ่งเป้าหมายจะอยู่ที่ความพอใจสูงสุดหรือผลลัพธ์ที่ดีที่สุดที่สามารถเป็นไปได้ ส่วนระยะเวลาในการเล่นนั้นจะเล่นรอบเดียวหรือหลายรอบก็ได้ขึ้นอยู่กับการกำหนดกติกา ส่วนในการตัดสินใจต่างๆก็สามารถตัดสินใจพร้อมกันหรือผลัดกันก็ได้ขึ้นอยู่กับประเภทของเกม

2.1.10 ประเภทของบอร์ดเกม

นอกจากเกมคอมพิวเตอร์หรือเกมคอนโซลแล้วยังมีเกมอีกรูปแบบหนึ่ง ที่เป็นที่นิยมในสมัยก่อนก็คือเกมกระดาน ซึ่งเกมกระดานเป็นเกมที่ต้องใช้ชิ้นส่วนหรือตัวหมากวางไว้บนพื้นสำหรับการเล่น มีการเคลื่อนที่ตัวหมากไปตามแผ่นกระดาษ หรือกระดานที่ใช้เล่น ยกตัวอย่างเช่น อย่างเกมเศรษฐี (Monopoly) หรือพวกหมากรุก หมากล้อม เป็นต้น แต่ในปัจจุบันเป็นยุคแห่งบอร์ดเกม หรือเกมกระดานสมัยใหม่ ซึ่งเป็นเกมที่ถูกสร้างและพัฒนาโดยชาติตะวันตกอย่างฝั่งอเมริกาและในฝั่งยุโรป โดยเฉพาะในประเทศเยอรมัน โดยเกมที่สร้างจากฝั่งอเมริกา หรือ เรียกว่า “เกมอเมริแทรช” (Ameritrash) เกมจากฝั่งอเมริกาจะเป็นเกมที่มีธีมที่ชัดเจน มีการเผชิญหน้ากันโดยตรงระหว่างผู้เล่น แต่จะต้องใช้ดวงจากการทอยลูกเต๋าเป็นส่วนประกอบ รวมถึงมีกฎกติกาที่ซับซ้อนและใช้เวลาในการเล่นที่มากพอสมควร ส่วนทางฝั่งเยอรมัน หรือ เกมยูโร(Euro) จะเป็นเกมที่ไม่เน้นการเผชิญหน้ากันโดยตรง แต่เป็นเกมที่เน้นการใช้สมอง และการวางแผน รวมถึงการบริหารจัดการทรัพยากร โดยจะไม่ค่อยมีดวงเข้ามาเกี่ยวข้องกับการเล่นเท่าใดนัก ตัวเกมจะเน้นกติกาที่เรียบง่ายไม่ซับซ้อนจนเกินไป (วิทยา พรพัชรพงศ์, 2550)

ในประเทศไทยกระแสการเล่นบอร์ดเกมเริ่มเป็นที่นิยมในหมู่คนรุ่นใหม่ ที่มักจะรวมกลุ่มกันไปเล่นบอร์ดเกม ตามร้านบอร์ดเกมที่เปิดให้บริการตามที่ต่างๆ ทั่วกรุงเทพมหานครและปริมณฑล ซึ่งการเล่นบอร์ดเกม จะเล่นกันตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป แต่เกมโดยทั่วไปส่วนมากจะนิยมเล่นกันประมาณ 4 คน ซึ่งในการเล่นบอร์ดเกมนั้นจะต้องใช้ทักษะในด้านต่างๆ ทั้งในแง่ของความคิด การวางแผน การเจรจาต่อรอง รวมถึงความร่วมมือในการเล่นเพื่อบรรลุเป้าหมายที่ตั้งไว้

ประเภทของบอร์ดเกมหรือเกมกระดาน มีมากหมายหลายแนวทาง แต่หลักจะแบ่งประเภท เช่น เกมครอบครัว (Family Game) ซึ่งเป็นเกมที่กติกา ไม่ซับซ้อน ซึ่งเหมาะสำหรับการเล่นภายในครอบครัว เกมแนวครอบครัวจึงเป็นเกมที่มีสันสวยงาม เล่นง่ายและส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นด้วยกันเป็นอย่างดี เกมวางแผน (Strategy Game) เป็นอีกประเภท ที่ต้องใช้ทักษะในการเล่นที่สูงขึ้น เหมาะสำหรับผู้เล่นที่ต้องการความท้าทาย และเกมเมอร์ ที่ชอบเล่นเกมในแพลตฟอร์มอื่นอย่างเกมคอมพิวเตอร์ เกมแนววางแผน จะใช้ดวงเป็นส่วนประกอบในการเล่นเพียงเล็กน้อย แต่ระยะเวลาในการเล่นเกมแต่ละครั้งจะใช้เวลาในการเล่น 60-120 นาที บางเกมอาจจะนาน 3-6 ชั่วโมง ขึ้นอยู่กับเนื้อหาและเงื่อนไขของเกมเป็นหลัก เกมวางแผนถือว่าเป็นบอร์ดเกมที่มีความเก่าแก่ แรกเริ่มมีที่มาจากการใช้จำลอง สถานการณ์สงครามก่อนรบจริงสำหรับเหล่านายทหาร ซึ่งต่อมาได้แพร่หลายไปยังกลุ่มคนที่ชื่นชอบเกมสงครามในช่วง ทศวรรษ 1980 ซึ่งในยุคนั้นจะใช้กระดานขนาดใหญ่จำลองสมรภูมิรบ และมีตัวหมากที่ใช้เล่นทำจากกระดาษแทนหน่วยทหาร รถถัง เครื่องบิน เรือดำน้ำ ซึ่งเกมวางแผนแนวนี้จะเป็นที่นิยมในหมู่ทหารมากกว่าคนทั่วไป ต่อมาเมื่อบอร์ดเกมสมัยใหม่ได้รับความนิยมมากขึ้น บรรดาผู้ออกแบบเกมได้ออกแบบเกมใหม่ๆให้สอดคล้องกับความต้องการของคนในสังคมมากขึ้น โดยออกแบบให้มีตัวเล่นและกระดานที่สวยงาม โดยมีเรื่องราวที่ไม่รุนแรงเช่นการสร้างทางรถไฟอย่างเกม Ticket to ride หรือเกมสร้างโรงไฟฟ้า (Power Grid) เป็นต้น แน่นอนว่าการที่ทุกคนได้มารวมกลุ่มกันเล่นเกมกระดานย่อมส่งผลถึงพฤติกรรมของผู้เล่นในแต่ละคน

1) เกมครอบครัว (Family Games) เกมครอบครัวหรือเกมกระดานแบบดั้งเดิม เป็นเกมที่นิยมเล่นกันภายในครอบครัว เกมแนวครอบครัวจะเป็นการแข่งขันกันบนกระดานหรือตามเส้นทางที่เป็นรูปแบบที่กำหนดไว้ เกมกระดานลักษณะนี้มักเล่นง่ายและมีกติกาที่ไม่ซับซ้อนนิยมเล่นกันเพื่อความบันเทิงในครอบครัว ส่วนใหญ่จะมีเรื่องของโชคเข้ามาเป็นตัวแปรในการแพ้ชนะ เหมาะสำหรับคนที่ต้องการใช้เกมกระดานในการเป็นกิจกรรมที่ทำร่วมกัน ยกตัวอย่างเช่นเกม เกมบันไดงู เป็นต้น

สฤณี อาชวานันทกุล (2559) ได้แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเกมครอบครัวไว้ว่า เกมครอบครัวเป็นกมที่มีตลาดกว้างที่สุด สามารถชักชวนเพื่อนที่ไม่เคยเล่นบอร์ดเกมมาลองเล่นได้ง่ายที่สุด เพราะเป็นเกมที่เล่นง่ายและมีความสนุกสนานใครที่มาลองเล่นแล้วจะมีความประทับใจ เกมครอบครัวจึงเปรียบเสมือนผู้นำที่ทำให้บอร์ดเกมสมัยใหม่เป็นที่นิยมทั่วโลกในยุคปัจจุบัน

จุดเด่นที่สำคัญของเกมครอบครัวก็คือการเสริมสร้างความสัมพันธ์อันดีระหว่างผู้เล่นด้วยกัน โดยเฉพาะการพูดคุยในเชิงเจรจา ค้าขายและแลกเปลี่ยนทัศนคติและสิ่งของภายในเกม อาจจะมีการหยอกล้อกันบ้างระหว่างผู้เล่นด้วยกันแต่ไม่ถึงกับเป็นการต่อสู้ที่รุนแรง โดยสรุปก็คือเกมแนวนี้จะไม่เน้นในการเอาชนะแบบตัวคนเดียว (Zero Sum Game) แต่จะเป็นการเจรจา ต่อรองและหา

ผลประโยชน์รวมกันซึ่งเป็นการฝึกทักษะในการเข้าสังคมและเป็นการฝึกให้เข้าใจผู้อื่น รวมถึงการสร้างความสนุกสนาน ในครอบครัว (สฤณี อาชวานันทกุล, 2559)

2) ปาร์ตี้เกม (Party Games)ปาร์ตี้เกมเป็นเกมอีกลักษณะหนึ่งที่ส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นด้วยกัน แต่สิ่งที่แตกต่างระหว่างเกมครอบครัวกับปาร์ตี้เกมก็คือ ต้องใช้ผู้เล่นจำนวนมากถึงจะสนุก โดยจะมักเล่นกันในงานเลี้ยงหรืองานสังสรรค์ โดยเกมจะไม่เน้นเรื่องของการคิดแต่จะเน้นในทางความสนุกเฮฮาเป็นส่วนใหญ่ โดยจะเน้นให้แกล้ง ให้อำกันระหว่างผู้เล่นด้วยกันมากกว่าเกมประเภทอื่นๆ ตัวอย่างเช่นเกม The Resistance ที่จะส่งคนไปทำภารกิจ แต่จะมีสายลับที่เข้ามาแฝงตัวอยู่ในกลุ่มซึ่งผู้เล่นจะถูกแบ่งเป็นสองฝ่ายคือฝ่ายทำภารกิจที่ต้องทำภารกิจให้สำเร็จกับอีกฝ่ายที่ต้องแฝงตัวเข้ามาทำลายภารกิจ ผู้เล่นแต่ละคนจะไม่รู้ว่าใครเป็นสายลับจึงจะมีการหยอกล้อแกล้งอำกันได้ตลอดเวลาจนกว่าเกมจะจบ

การที่ปาร์ตี้เกมต้องใช้จำนวนผู้เล่น 8-20 คน ทำให้เป็นเกมที่เหมาะสำหรับการรวมกลุ่มกันทำกิจกรรมและเป็นการละลายพฤติกรรมของผู้เล่นให้สามารถอยู่ร่วมกับคนอื่นได้ โดยระหว่างเล่นจะได้ศึกษานิสัยใจคอของเพื่อนที่เล่นด้วยกันได้ เช่นบางคนคิดมาก บางคนใจกว้าง เป็นต้น การเล่นปาร์ตี้เกมจึงเหมาะสำหรับการนำไปใช้ในการทำความรู้จักกับเพื่อนใหม่ๆได้ดีในระดับหนึ่ง

3) เกมช่วยกันเล่น (Co-operative Games) เกมช่วยกันเล่นเป็นเกมที่ผู้เล่นทุกคนต้องร่วมมือกันเล่นเพื่อเอาชนะภารกิจต่างๆที่ถูกกำหนดไว้ภายในเกม โดยทั่วไปเกมที่ต้องช่วยกันเล่นจะใช้ผู้เล่นตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป โดยผู้เล่นทุกคนต่างจะมีหน้าที่แตกต่างกันตามตัวละครในเกมซึ่งผู้เล่นจะต้องทำภารกิจของเกมให้สำเร็จจึงจะเป็นได้รับชัยชนะในเกมในการเล่นเกมประเภทนี้จำเป็นอย่างยิ่งที่ผู้เล่นทุกคนต้องพูดคุย ปรึกษาระดมสมองเพราะไม่เช่นนั้นก็ไม่สามารถเอาชนะเกมได้

4) เกมวางแผน (Strategy Game) เกมวางแผนเป็นเกมที่ต้องใช้ความคิดและการวางแผนการเล่นอย่างซับซ้อน มักเป็นเกมที่สร้างมาจากสถานการณ์จำลองต่างๆ โดยเป็นการนำสถานการณ์หรือเหตุการณ์ต่างๆที่ซับซ้อนมาจำลองในรูปแบบเกมกระดานให้ผู้เล่นได้เรียนรู้และเอาชนะสถานการณ์นั้นๆ ในเกมแบบยุโรป (Euro-Style Games) ซึ่งเกมแบบยุโรปเป็นเกมแนวการบริหารทรัพยากรที่เหมาะสำหรับการฝึกฝนทักษะความคิด การแพ้ชนะไม่ได้มาจากการฟาดฟันต่อสู้ระหว่างผู้เล่นด้วยกัน จะไม่ค่อยมีการใช้ลูกเต๋าที่ต้องใช้ดวงเป็นองค์ประกอบในการเล่น การที่ต้องใช้ความคิดในการเล่นจึงทำให้ใช้เวลาในการเล่นที่นาน โดยทั่วไปเกมวางแผนจะเล่นไม่เกิน 2 ชั่วโมงต่อหนึ่งเกม แต่บางเกมอาจจะใช้เวลาสูงถึง 5 ชั่วโมง

ระบบของเกม (Mechanic) เป็นจุดที่สำคัญในการออกแบบเกมวางแผน เพราะระบบที่ซับซ้อนของเกมทำให้เกมแนววางแผนเป็นที่น่าสนใจของคนที่ต้องการฝึกทักษะความคิดและพัฒนาระบบความคิดของตัวเอง ซึ่งบางเกมนอกจากจะได้ฝึกฝนทักษะความคิดก็ยังได้ฝึกฝนทักษะในการ

เจรจาต่อรองเพื่อผลประโยชน์ของตัวเองระหว่างผู้เล่นด้วยกัน ยกตัวอย่างเกมวางแผนที่ฝึกฝนทักษะความคิดก็คือเกมสร้างโรงไฟฟ้า (Power Grid)

เกมสร้างโรงไฟฟ้าเป็นการจำลองเรื่องของการสร้างโรงไฟฟ้าที่ใช้พลังงานต่างๆเช่น น้ำมัน ก๊าซธรรมชาจิ ถ่านหิน พลังงานนิวเคลียร์รวมถึงพลังงานลม เป็นต้น เกมนี้ทำให้ผู้เล่นเข้าใจเรื่องอุปสงค์และอุปทาน (Demand & Supply) ได้ง่ายกว่าการสอนในห้องเรียนหรือจากการอ่านจากตำรา เนื่องจากระบบของเกม ที่ทำให้เราต้องเลือกประมูลโรงไฟฟ้า ที่เราต้องการสร้างโดยคำนึงถึงราคาเชื้อเพลิงที่ใช้ในการผลิตกระแสไฟฟ้า และการสร้างโรงไฟฟ้าและสายส่งไฟฟ้าเชื่อมโยงไปยังเมืองต่างๆ ซึ่งเกมนี้จะช่วยให้เราฝึกฝนทักษะในการคำนวณและพัฒนาความรู้ในด้านคณิตศาสตร์และเศรษฐศาสตร์

2.1.11 แนวคิดเกี่ยวกับการออกแบบเกมกระดาน

การออกแบบเกมกระดานเป็นกระบวนการในการสร้างเนื้อหาและกำหนดกติกาของเกม ในการออกแบบเกมเบื้องต้นจำเป็นต้องพิจารณาถึงโจทย์ในการสร้างเกม ซึ่งสามารถตั้งคำถามเพื่อเป็นชุดนำทิศทางของเกมดังนี้

1) เนื้อหาของเกมเป็นอย่างไร

2) ผู้เล่นคือใคร

3) จำนวนผู้เล่นในเกมกระดานต่อ1 รอบการเล่นมีทั้งหมดกี่คน

4) ระยะเวลาในการเล่นใช้เวลาเท่าใด

5) มีทางเลือกอะไรให้แก่ผู้เล่นบ้างและเมื่อใดที่ผู้เล่นมีโอกาสใช้ทางเลือกนั้น

6) ผู้เล่นเกมจะเลือกทางนั้นได้อย่างไร

7) การเลือกทางเลือกของผู้เล่นจะส่งผลต่อผู้เล่นอื่นอย่างไร

8) ผู้เล่นจะมีปฏิสัมพันธ์กับผู้เล่นอื่นอย่างไร มีการเจรจาต่อรองกันไหม

9) มีทางเลือกใดบ้างที่ผู้เล่นคนหนึ่งทำได้ แต่ผู้เล่นคนอื่นไม่สามารถกระทำได้

10) ความคืบหน้าของเกมเป็นอย่างไร มีการสลับตาเดิน เปลี่ยนแปลงการเล่นอย่างไร

11) การแสดงออกใดบ้างที่ผู้เล่นสามารถทำได้ เช่น การหลอกลวง การเจรจา การต่อรอง เป็นต้น

12) มีการกำหนดผลลัพธ์ของการแสดงออกของผู้เล่นอย่างไร

13) เป้าหมายของผู้เล่นเป็นอย่างไร

14) ผู้เล่นจะสามารถชนะได้อย่างไร

15) รางวัลของผู้ชนะหรือบทลงโทษของผู้แพ้เป็นอย่างไร

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

การออกแบบเกมกระดานที่ดีซึ่งจะนำไปสู่การสร้างต้นแบบของเกมจำเป็นจะต้องตอบคำถามข้างต้นให้ได้ ซึ่งเมื่อตอบคำถามได้ผู้ออกแบบเกมจะมีความเข้าใจว่าเกมกระดานที่ตนเองออกแบบเกี่ยวกับอะไรและมีกลไกหรือรูปแบบในการเล่นอย่างไร เมื่อได้กลไกแล้วก็สามารถนำไปสู่ขั้นตอนในการออกแบบเกมในขั้นต่อไป

2.1.12 หลักการออกแบบเกมกระดาน

การออกแบบเกมกระดานที่ดีจำเป็นต้องคำนึงถึงหลักการที่สำคัญดังนี้

1) ระยะเวลาในการเล่นเกม (Play length) การกำหนดระยะเวลาในการเล่นเกมเป็นสิ่งที่สำคัญสำหรับนักออกแบบเกมกระดาน ระยะเวลาตั้งแต่เริ่มต้นเกมจนจบเกมไม่ควรใช้เวลาที่นานจนเกิดไปเนื่องจากระยะเวลาที่นานอาจจะทำผู้เล่นเกิดความเบื่อหน่าย หมดสมาธิในการเล่นเกมแต่ถ้าใช้เวลาที่สั้นเกินไปผู้เล่นอาจจะไม่ได้รับประสบการณ์ในการเล่นหรือได้รับความรู้ในเนื้อหาที่ไม่เพียงพอ ระยะเวลาที่น่าสนใจในการกำหนดเวลาในการเล่นเกมคือ 30-60 นาที ถ้าใช้เวลาในการเล่นไม่นานถ้าเกมมีความสนุกผู้เล่นอาจจะลองเล่นในรอบที่ 2 และ 3 ได้ แต่ส่วนมากในการเล่นเกมรอบแรกผู้เล่นเกมอาจจะเป็นการทดลองเพื่อเรียนรู้กติกา และวิธีการเล่น ซึ่งในการเล่นรอบที่ 2 จะเป็นการเล่นที่จริงจังกว่าการเล่นเกมในครั้งแรก สำหรับเกมที่ให้ความรู้หรือเกมที่ใช้ความคิดซับซ้อนไม่ควรใช้เวลาในการเล่นที่สั้นเกินไป เนื่องจากการเล่นที่สั้นทำให้ผู้เล่นมาสามารถเรียนรู้ได้ตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ในเกมนั้นๆ ดังนั้นผู้ออกแบบเกมจำเป็นต้องกำหนดเวลาหรือรอบในการเล่นให้มีความสัมพันธ์กับวัตถุประสงค์ของเกม

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

2) กลไกหลักของเกม (Core Mechanic) หมายถึงกฎและกติกาของเกม กลไกเป็นสิ่งที่บ่งบอกถึงการกระทำบางอย่างในเกม เช่น ถ้าทอยลูกเต๋าได้หน้า 3 จะเดินหน้าได้สามช่อง หรือในเกมเศรษฐีเมื่อผู้เล่นเดินไปในช่องหยุดพัก ก็จำเป็นต้องหยุดเล่น 1 ตา เป็นต้น

3) การเขียนกติกาการเล่น (Writing Rules) การเขียนกติกาในการเล่นเป็นสิ่งที่สำคัญสูงสุดในการเล่นเกม เนื่องจากการเขียนกติกาในการเล่นเกมจะเป็นการอธิบายภาพรวมของเกมทั้งหมดและในบางครั้งผู้ออกแบบเกมไม่สามารถไปอธิบายกฎในการเล่นด้วยตัวเองดังนั้นในการเขียนกฎในการเล่นจำเป็นต้องอธิบายให้ชัดเจน ซึ่งการเขียนกติกาในการเล่นจำเป็นต้องอธิบายสิ่งต่างๆเช่น วิธีการเตรียมอุปกรณ์ วิธีการเล่น วิธีการได้รับชัยชนะ การวางตัวหมาก ทิศทางการเคลื่อนที่ตัวเดิน การนับคะแนน วิธีการจบเกม การกำหนดการเล่นก่อนหลังเป็นต้น

4) เรื่องของโชคและกลยุทธ์ (Luck vs Strategy) องค์ประกอบที่สำคัญ 3 ประการในการเล่นเกมคือทักษะความสามารถส่วนตัว โชค และกลยุทธ์ ทักษะและความสามารถส่วนตัวเป็นความรู้ความสามารถและประสบการณ์ติดตัวของผู้เล่น เช่นทักษะในการคิดวิเคราะห์ การอ่านเกม การประเมินสถานการณ์ การคำนวณ เป็นต้น โชคเป็นบางสิ่งบางอย่างที่ผู้เล่นไม่สามารถควบคุมได้และไม่สามารถคาดเดาได้ เช่นการโยนลูกเต๋า การสับไพ่ การกระทำของผู้เล่นคนอื่น การสุ่มหยิบไอเท็มในเกม เป็นต้น กลยุทธ์เป็นการกระทำที่เกิดจากการคิดวิเคราะห์การวางแผนและการตัดสินใจในการดำเนินการเล่นบางอย่างภายในเกมของผู้เล่น การนำโชคเข้าไปมีส่วนในการเล่นเกมเป็นสิ่งที่ทำให้ผู้เล่นไม่รู้สึกแย่เวลาเกิดข้อผิดพลาดในการเล่นและช่วยให้ผู้เล่นเกิดความหวังในการเอาชนะคนที่มีคะแนนนำหรือมีความสามารถที่สูงได้ อีกทั้งยังเป็นการสร้างความตื่นเต้นให้กับผู้เล่นเนื่องจากปัจจัยเรื่องโชคเป็นสิ่งที่ไม่สามารถคาดเดาได้ แต่ในการออกแบบเกมที่ดีไม่ควรให้โชคเข้ามามีบทบาทต่อเกมมากจนเกินไปเนื่องจากการใช้โชคจะทำให้กลยุทธ์ในการเล่นเกมลดลง

5) เรื่องการไล่ตามทัน (Catch-up Feature) การออกแบบเกมกระดานที่ดีต้องออกแบบให้ผู้เล่นมีโอกาสชนะเกมได้อย่างเท่าเทียมกัน หากเป็นเกมที่ผู้ที่ทำคะแนนนำแบบม้วนเดียวจบผู้ที่ทำคะแนนตามหลังอาจจะไม่มีโอกาสชนะ หรือหมดแรงจูงใจในการเล่นได้ ดังนั้นเกมที่ดีต้องเปิดโอกาสให้ผู้เล่นที่ทำคะแนนตามหลังมีโอกาสพลิกกลับมามีคะแนนนำหรือสามารถพลิกกลับมาชนะได้ด้วยวิธีการพิเศษ เช่นการทำคะแนนโบนัส หรือมีการ์ดพิเศษที่สมารถพลิกผันเกมได้

6) การบรรลุความคาดหวังของผู้เล่น (Meeting Player expectation) ในการออกแบบเกมกระดานต้องคำนึงถึงลักษณะเด่นและความต่างของเกม ในการออกแบบเกมบางครั้งสามารถนำแนวทางของเกมที่ประสบความสำเร็จและคนชื่นชอบแนวทางในการเล่นมาเป็นต้นแบบในการออกแบบแนวทางในการสร้างเกมได้ แต่ในการพัฒนาเกมต้องมีความแตกต่างซึ่งต้องเป็นไปตามวัตถุประสงค์ของเกมที่สร้าง และเกมที่สร้างขึ้นใหม่ต้องตอบสนองความต้องการรวมถึงความคาดหวังของผู้เล่น

7) ผลประโยชน์ ความเสี่ยง และรางวัล (Stake, Risk, Reward) การออกแบบเกมกระดานต้องคำนึงถึงประโยชน์ของตัวผู้เล่นเป็นหลัก สำหรับรางวัลอาจจะเป็นคำชม เงินรางวัลหรือจะเป็นสิ่งใดก็ได้การมีรางวัลที่พิเศษเท่าใดยิ่งส่งผลถึงแรงจูงใจของผู้เล่นได้เป็นอย่างดี

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

2.1.13 แนวคิดเกี่ยวกับการนำเกมกระดานไปใช้ในการสร้างความรู้

เกมกระดานถูกนำมาประยุกต์สำหรับใช้ในการเรียนการสอนเนื้อหาต่างๆที่มีความซับซ้อน เช่นในวิชาเศรษฐศาสตร์ เกมสามารถใช้เป็นโจทย์ในการแก้ปัญหาและนำพาไปสู้การพัฒนางานวิจัยระดับประเทศได้ ในประเทศไทยโลกของเกมยังไม่เป็นส่วนหนึ่งของวิถีชีวิตของคนทั่วไป แม้ว่าจะมีกลุ่มคนเล่นบอร์ดเกม มีร้านบอร์ดเกม มีคนคิดค้นและผลิตบอร์ดเกม แต่ยังถือว่าเป็นกลุ่มวัฒนธรรมย่อย (Subculture) ซึ่งเดชรัต ได้แสดงความเห็นกับเรื่องนี้ไว้ว่า ในต่างประเทศมีการเรียนรู้จากเกมโดยถือว่าเป็นเรื่องปกติ การเล่นเกมกับครอบครัวเป็นเรื่องที่สำคัญในสังคมตะวันตก แต่ในประเทศไทยผู้ใหญ่หลายคนกลับมองว่าเกมเป็นสิ่งไม่ดี เป็นสิ่งที่มอมเมาเยาวชน (เดชรัต สุขกำเนิด, 2560)

กระบวนการออกแบบเกมตามแนวทางของเดชรัตนั้นมีด้วยกัน 3 เป้าหมายคือ 1. ความรู้ที่ได้จากเกม (Knowledge) 2. ความคิด แง่คิดและมุมมอง (Attitude) 3. ทักษะ ความไว (Practice) ดังนั้นการเลือกเกมกระดานที่จะใช้ในการพัฒนาตัวเองจะต้องคำนึงถึง 3 องค์ประกอบที่สำคัญ ทั้งความรู้ แง่คิด และการฝึกฝนทักษะ

สรุปได้ว่า เกมกระดานสามารถนำมาเป็นเครื่องมือในการสร้างการเรียนรู้ได้ หากต้องการออกแบบเกมกระดานที่เหมาะสมกับการเรียนรู้จำเป็นจะต้องเลือกประเภทของเกมกระดานที่เหมาะสม เช่นหากต้องการสอนเนื้อหาเกี่ยวกับการทำงานเป็นทีม หรือการสร้างความสามัคคีควรเลือกใช้เกมที่เป็น เกมช่วยกันเล่น (Co-operative Games) หากต้องการเล่นเกมที่มีเนื้อหาซับซ้อนใช้สมองและใช้ความคิดในการเล่นหรือให้ความรู้ต้องเลือกใช้ เกมวางแผน (Strategy Game) เป็นต้น และหลักในการออกแบบเกมกระดานเพื่อสร้างความรู้ความเข้าใจในเรื่องใดก็ตามจำเป็นต้องศึกษาแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวกับการสร้างความรู้ความเข้าใจซึ่งจะเป็นประโยชน์ในการสร้างเกมกระดานที่สามารถใช้ประโยชน์ในการศึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2.2 แนวคิดเกี่ยวกับการสร้างความรู้ความเข้าใจ

2.2.1 ความหมายของความรู้ความเข้าใจ

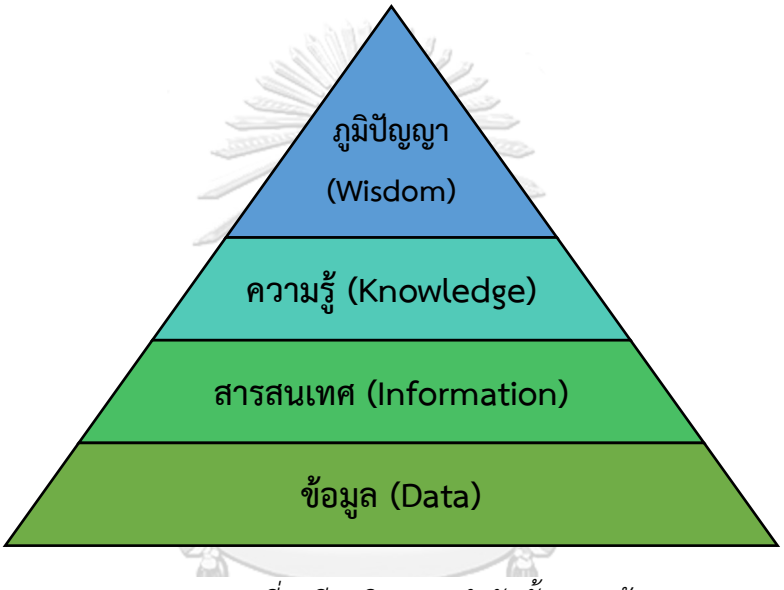
ความรู้ คือสิ่งที่ได้จากประสบการณ์ การค้นคว้า หรือการศึกษาเล่าเรียนไม่ว่าจะมาจากการได้ฟัง การอ่านหรือการคิดวิเคราะห์นับว่าเป็นกระบวนการในการสร้างความรู้ ความรู้มีด้วยกัน 2 ชนิด คือ

1) ความรู้ที่อยู่ในสมอง (Tacit Knowledge) เป็นความรู้ที่มีอยู่ในตัวบุคคล เป็นความรู้ที่เป็นนามธรรม เช่นทักษะ ความสามารถ ความคิดสร้างสรรค์ พรรสวรรค์ สัญชาติญาณและความสามารถในตัวเองเป็นต้น

2) ความรู้ที่ชัดแจ้ง (Explicit Knowledge) เป็นความรู้นอกตัวคน เป็นความรู้ที่เป็นรูปธรรม ที่สามารถเก็บ รวมรวม หรือถ่ายทอด โดยผ่านการบอกเล่า หรือบันทึกเป็นเอกสาร ตำรา เป็นต้น

บุญดี บุญญากิจ(2547) ได้นำเสนอแนวคิดของ Hideo Yamazaki นักวิชาการชาวญี่ปุ่นให้นิยามของความรู้ ว่าความรู้คือสารสนเทศประกอบด้วยข้อเท็จจริง ความคิดเห็น ทฤษฎีที่ผ่านกระบวนการคิด เชื่อมโยงกับความรู้อื่นจนเกิดเป็นความเข้าใจ

จากรูปภาพปีระมิดแสดงลำดับชัดความรู้ ของ Hideo Yamazaki ที่แสดงให้เห็นระดับชั้นของความรู้ประกอบด้วยส่วนต่างๆ ดังนี้



รูปภาพที่ 3 ปีระมิดแสดงลำดับชั้นความรู้

ที่มา: (บุญดี บุญญากิจ, 2547)

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

1) ข้อมูล (Data) คือข้อมูลดิบหรือข้อเท็จจริง ที่เกี่ยวข้องกับเหตุการณ์ต่างๆ ที่ยังไม่ได้แปลความหรือประมวลผล เช่น ข้อมูลดิบที่ได้จากการทำงาน ข้อมูลตัวเลขสถิติต่างๆ เป็นต้น

2) สารสนเทศ (Information) เป็นข้อมูลที่ผ่านกระบวนการประมวลผล วิเคราะห์และสังเคราะห์เพื่อนำข้อมูลมาใช้ประโยชน์

3) ความรู้ (Knowledge) เป็นสารสนเทศที่ผ่านกระบวนการนำความรู้ต่างๆมาเชื่อมโยงจนเกิดเป็นความเข้าใจและสามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้

4) ภูมิปัญญา (Wisdom) เป็นการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้เพื่อพัฒนาการทำงานหรือใช้แก้ปัญหาที่เกิดขึ้น

2.2.2 ทฤษฎีการเรียนรู้ของเบนจามิน บลูม (Bloom's Taxonomy)

เบนจามิน บลูม เป็นนักจิตวิทยาจากประเทศอเมริกาได้ศึกษาพฤติกรรมการเรียนรู้ของมนุษย์และจัดแบ่งออกเป็น 3 ด้าน คือ 1.) พฤติกรรมด้านพุทธิพิสัย (Cognitive Domain) 2.) พฤติกรรมด้านจิตพิสัย (Affective Domain) 3.) พฤติกรรมด้านทักษะพิสัย (Psychomotor Domain) บลูมเชื่อว่า การเรียนการสอนที่จะประสบความสำเร็จ ผู้สอนจำเป็นต้องกำหนดจุดหมายของการศึกษาให้ชัดเจน ดังนี้

1. พฤติกรรมด้านพุทธิพิสัย (Cognitive Domain)

พฤติกรรมพุทธิพิสัยเป็นพฤติกรรมด้านสมอง ความคิดและสติปัญญา ทำให้สามารถคิดวิเคราะห์เรื่องราวต่างๆได้มีเหตุมีผลและมีประสิทธิภาพ ซึ่งพฤติกรรมด้านพุทธพิสัยแบ่งได้ 6 ระดับดังนี้

1.) ความรู้ (Knowledge) เป็นความทรงจำหรือความสามารถในนึกถึงเรื่องราวต่างๆที่เกิดขึ้นออกมาได้เมื่อต้องการเปรียบเสมือนกับภาพถ่ายหรือวีดีเป็นต้น ความรู้ในลักษณะนี้จะเรียกว่าความรู้ความจำ ซึ่งแบ่งออกเป็นประเภทย่อยๆ 3 ประเภทได้แก่

(1) ความรู้เฉพาะเจาะจง เป็นการนึกถึงข้อมูลที่เป็นรูปธรรมที่มีรายละเอียดเล็กๆ หรือข้อมูลทางสัญลักษณ์บางอย่าง ซึ่งสามารถแบ่งได้เป็น 2 กลุ่มย่อย ได้แก่

(1.1) ความรู้เกี่ยวกับนิยามและคำศัพท์ต่างๆ เป็นทักษะในการอธิบายสัญลักษณ์ หรือกลุ่มคำ แบบตรงไปตรงมาตามที่เคยศึกษาหรือจดจำไว้ เช่นการบอกลักษณะของทางม้าลาย ลักษณะของป้ายไฟจราจรเป็นต้น

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

(1.2) ความรู้เกี่ยวกับข้อเท็จจริงเฉพาะด้าน เป็นทักษะในการอธิบายเรื่องราวหรือเหตุการณ์ต่างๆที่เกี่ยวข้องกับคน วัดเวลาหรือสถานที่ ตัวอย่างเช่น การบอกว่านายกรัฐมนตรีของประเทศไทยคนแรกคือใคร พระมหากษัตริย์พระองค์รัชกาลไหนครองราชย์ได้นานที่สุดเป็นต้น

(2) ความรู้เกี่ยวกับวิธีดำเนินงานเฉพาะอย่าง เป็นการอธิบายถึงวิธีการในการศึกษาการค้นหาความรู้ การตัดสิน หรือวิธีการปฏิบัติแบ่งเป็น 5 พฤติกรรมดังนี้

(2.1) ความรู้เกี่ยวกับระเบียบแบบแผน (Conventions) เป็นการอธิบายถึงการปฏิบัติที่เป็นรูปแบบที่ถูกต้องเหมาะสมกับสถานการณ์ เช่น รูปแบบการเขียนจดหมายราชการเป็นต้น

(2.2) ความรู้เกี่ยวกับลำดับขั้นและแนวโน้ม (Trend and Sequence) เป็นการอธิบายเกี่ยวกับลำดับเหตุการณ์ก่อนหลัง แนวโน้มหรือทิศทางของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น ตัวอย่างเช่น ขั้นตอนในการออกแบบเกมกระดาน เป็นต้น

(2.3) ความรู้เกี่ยวกับการจำแนกกลุ่มและการจัดประเภท (Categories and Classification) เป็นการอธิบายถึงการจัดหมวดหมู่ จัดแบ่งสิ่งของ เช่น การจัดกลุ่มรายชื่อสัตว์บก สัตว์น้ำ และสัตว์ปีก เป็นต้น

(2.4) ความรู้เกี่ยวกับเกณฑ์ (Criteria) เป็นการอธิบายถึงข้อเท็จจริง ความคิดเห็น หลักการที่ใช้เป็นหลักเกณฑ์ในการวินิจฉัยตามความรู้หรือประสบการณ์ที่สะสม เช่นการอธิบายความแตกต่างระหว่างของแบรนด์เนมแท้กับของปลอม เป็นต้น

(2.5) ความรู้เกี่ยวกับวิธีการ (Methodology) เป็นการอธิบายถึงกระบวนการ แนวการปฏิบัติ เกี่ยวกับประเด็นปัญหา เช่นการอธิบายถึงวิธีในการล้างมือที่ถูกวิธี เป็นต้น

(3) ความรู้รวบยอดและนามธรรมในแต่ละเรื่อง เป็นการอธิบายถึงแนวคิดและทฤษฎี ข้อสรุป ที่นำไปใช้อธิบายถึงปัญหาและการศึกษาปรากฏการณ์ต่างๆที่เกิดขึ้น ซึ่งเป็นความรู้ระดับสูงและมีความละเอียดซับซ้อน แล่งเป็น 2 ประเภท ได้แก่

(3.1) ความรู้เกี่ยวกับหลักวิชาและข้อสรุปอ้างอิง (Principles and Generalizations) เป็นความรู้ในสิ่งที่เป็นสาระสำคัญ การสรุปผล เช่นสามารถบอกวิธีการในการคำนวณหาขนาดของพื้นสวนสาธารณะได้ เป็นต้น

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

(3.2) ความรู้เกี่ยวกับทฤษฎีและโครงสร้าง (Theories and Structures) เป็นความรู้เกี่ยวกับความสัมพันธ์หลักวิชาต่างๆที่มีเนื้อหาในเรื่องเดียวกัน เช่นในการออกแบบสวนสาธารณะที่มีชีวิตชีวาจะต้องใช้แนวคิดใดในการออกแบบร่วมกัน เป็นต้น

2.) ความเข้าใจ (Comprehension) เป็นการจัดรูปแบบความคิดและนำเสนอออกมา เช่น การแปล การตีความเรื่องราว การจับใจความสำคัญ หรือการสรุปเนื้อหาซึ่งทำให้เกิดความรู้ที่ชัดเจนขึ้น แบ่งได้เป็น 3 ประเภท

(1) การแปลความ (Translation) เป็นการถอดความหมายจากรูปแบบหนึ่งไปอย่างอีกรูปแบบหนึ่งที่เข้าใจมากขึ้นกว่าเดิมหรือเข้าใจตรงกัน เช่น การแปลความหมายสุภาษิต คำคม คำพังเพย เป็นต้น

(2) การตีความ (Interpretation) เป็นการสื่อความหมายโดยการอธิบายหรือสรุปความที่มีความละเอียดมากกว่าการแปล การตีความจำเป็นต้องจัดระเบียบความคิด เรียบเรียงใหม่ แต่ยังคงความหมายเดิมไว้

(3) การขยายความ (Extrapolation) เป็นการสื่อความหมายด้วยการขยายกรอบความคิด การคาดการณ์แนวโน้มที่จะเกิดขึ้นซึ่งสอดคล้องกับความหมายเดิม รวมทั้งต้องอาศัยข้อมูลเดิมเป็นพื้นฐานในการคาดการณ์ เช่น กราฟแสดงข้อมูลยอดขายสินค้ายอดหลัง 12 เดือน ที่นักธุรกิจสามารถนำไปใช้คาดคะเนแนวโน้มยอดขายในปีหน้าได้อย่างแม่นยำ

3.) การนำความรู้ไปใช้ (Application) เป็นการนำความรู้ความเข้าใจไปใช้ในการดำเนินงานต่างๆหรือใช้เพื่อแก้ปัญหาในสถานการณ์ต่างๆ โดยมีการนำหลักการ แนวคิด และทฤษฎีไปปรับใช้ เช่น นักศึกษาสามารถบอกได้ว่าสามารถลดน้ำหนักด้วยวิธีการใดเหมาะสมที่สุด ภายหลักจากการได้เรียนเรื่องอาหารและโภชนาการและการออกกำลังกายประเภทต่างๆ

4.) การวิเคราะห์ (Analysis) เป็นการคิด แยกแยะประเด็นย่อยต่างๆ และมองความสัมพันธ์ระหว่างเรื่องราวส่วนต่างๆที่เกิดขึ้น โดยจำแนกส่วนประกอบ สาระสำคัญ ออกเป็นส่วนๆ การวิเคราะห์มีเป้าหมายในการค้นหาความจริงแบ่งได้ 3 ประเภทคือ

(1) การวิเคราะห์ส่วนประกอบ (Analysis of Elements) เป็นการค้นหาองค์ประกอบที่สำคัญของเรื่องราว ปัญหาหรือสถานการณ์ต่างๆที่เกิดขึ้น เช่นการอธิบายปัจจัยที่ก่อให้เกิดการออกมาประท้วงขับไล่นายกรัฐมนตรี เป็นต้น

(2) การวิเคราะห์ความสัมพันธ์ (Analysis of Relationships) เป็นการแยกแยะองค์ประกอบของสิ่งที่สมบูรณ์ใดๆ ว่ามีความสัมพันธ์กับองค์ประกอบต่างๆซึ่งสิ่งใดเป็นเหตุผลของกันและกันหรือสิ่งใดไม่สอดคล้องกันสามารถที่จะวิเคราะห์ได้

(3) การวิเคราะห์หลักการ (Analysis of Organizational Principles) เป็นการอธิบายโครงสร้างหรือระบบสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ว่าสามารถตั้งอยู่ได้เพราะเหตุใด และมีอะไรที่เกี่ยวข้องบ้างซึ่งคำตอบที่เกิดขึ้นจะเป็นหลักการสำคัญของเรื่องนั้น

5.) การสังเคราะห์ (Synthesis) เป็นความสามารถในการผสมผสานความคิดให้เป็นเรื่องเดียวกันอย่างเป็นระบบแบบแผนและถ่ายทอดออกมาให้เข้าใจง่ายและมีประสิทธิภาพมากขึ้น แบ่งได้เป็น 3 ประเภทคือ

(1) การสังเคราะห์ข้อความ หรือการถ่ายทอดความคิด (Production of a Unique Communication) เป็นการถ่ายทอดความคิดหรือความรู้สึกไปยังผู้อื่น เพื่อให้เกิดความเข้าใจที่ตรงกัน

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

(2) การสังเคราะห์แผนงาน หรือนำเสนอโครงการดำเนินงาน (Production of a Plan, Or Proposed Set of Operation) เป็นการวางแผนการดำเนินงาน กำหนดโครงการ การเตรียมตัวในการจัดกิจกรรมที่จะต้องเตรียมความพร้อมและการแก้ไขปัญหาและอุปสรรคที่อาจจะเกิดอย่างเป็นขั้นเป็นตอน

(3) การสังเคราะห์ความสัมพันธ์ ของสิ่งที่เป็นนามธรรม (Derivation of Set of Abstract Relation) เป็นการเก็บรวบรวมข้อเท็จจริงต่างๆเพื่อนำมาเชื่อมโยงร้อยเรียงให้เป็นชุดความรู้เดียวกัน โดยต้องมีเหตุและผลที่สอดคล้องกัน

6.) การประเมินผล (Evaluation) เป็นความสามารถในการสรุปความ ประเมินผล หรือวินิจฉัยสิ่งที่เกิดขึ้นตามหลักเกณฑ์หรือมาตรฐานที่กำหนดไว้ การประเมินผลมีมาตรฐานในการตัดสินแบ่งเป็น 2 ประเภทดังนี้

(1) การตัดสินโดยอาศัยข้อเท็จจริงภายในเหตุการณ์ (Judgments in Terms of Internal Evidence) เป็นการตัดสินเหตุณ์การที่เกิดขึ้น โดยใช้ข้อมูลจากเหตุการณ์นั้นเป็นเกณฑ์ในการตัดสิน ซึ่งประเมินความเกี่ยวข้องจากเหตุและผล ความถูกต้องของข้อมูลในเรื่องนั้นๆ เช่น การประเมินว่าขุนแผนเป็นคนเจ้าชู้ เพราะในเรื่องขุนช้างขุนแผน ขุนแผนมีเมียหลายคน เป็นต้น

(2) การตัดสินโดยใช้เกณฑ์ภายนอก (Judgments in Terms of External Criteria) เป็นการตัดสินเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นโดยนำไปเทียบกับหลักเกณฑ์ภายนอกที่ได้รับการยอมรับในสังคม เช่น การตัดสินพฤติกรรมการแต่งตัวที่สุภาพของคนไทยเทียบกับการแต่งตัวของคนลาว เป็นต้น

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

2. พฤติกรรมด้านจิตพิสัย (Affective Domain)

เป็นพฤติกรรมด้านจิตใจ ค่านิยม ทัศนคติ ความเชื่อ พฤติกรรมนี้จะเป็นการแอบแฝงอยู่ภายในจิตใจซึ่งจะเกิดขึ้นอย่างช้าแต่สามารถปลูกฝังได้ด้วยการจัดการเรียนการสอนที่เหมาะสม ซึ่งมีลำดับขั้นของการเกิดพฤติกรรม 5 ขั้นดังนี้

1) ขั้นรับรู้ (Receiving) เป็นขั้นตอนแรกของการรับรู้ของบุคคล เป็นปรากฏการณ์ต่างๆที่กระทบกับประสาทสัมผัสจนเกิดความรู้สึกสนใจ

2) ขั้นตอบสนอง (Responding) เป็นขั้นตอนที่เกิดขึ้นจากการสนใจ บุคลจะมีปฏิกิริยาตอบสนองซึ่งมีทั้งความเต็มใจไม่เต็มใจ ความยินดีไม่ยินดี หรือความพึงพอใจ

3) ขั้นเห็นคุณค่า (Valuing) ภายหลังจากการตอบสนองต่อสิ่งเร้าจะเกิดจะเกิดการเห็นคุณค่า โดยคำนึงถึงกฎเกณฑ์ของกลุ่ม ซึ่งต่อมาทิศทางของพฤติกรรมจะกลายเป็นค่านิยม

4) ขั้นจัดระบบค่านิยม (Organization) เมื่อเกิดค่านิยมหลายประการ จะเกิดการจัดระบบค่านิยม ค่านิยมที่มีความสำคัญที่เกี่ยวข้องและเชื่อมโยงซึ่งกันและกันจะกลายเป็นแนวทางปฏิบัติ

5) ขั้นสร้างลักษณะนิสัยจากค่านิยม (Characterization) เป็นขั้นตอนสุดท้ายของการเกิดพฤติกรรม ภายหลังจากการที่น่านิยมต่างๆสัมพันธ์กันแล้ว จะเกิดการพัฒนาบุคลิกภาพและนิสัยของแต่ละคนให้สอดคล้องกับความคาดหวังในสังคมซึ่งการพัฒนาที่ดีจะเป็นที่ยอมรับของคนอื่นในสังคม

3. พฤติกรรมด้านทักษะพิสัย (Psychomotor Domain)

เป็นพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับความสามารถในการปฏิบัติงาน ซึ่งทักษะพิสัยเป็นการทำงานของอวัยวะต่างๆของร่างกายที่ทำงานสอดคล้องกัน มีขั้นตอน 7 ขั้นดังนี้

1) การรับรู้ (Perception) เป็นการรับรู้สิ่งต่างๆที่เกิดขึ้นผ่านระบบประสาทสัมผัสทั้ง 5 ของมนุษย์ เช่นตา หู จมูก ลิ้น และการสัมผัสทางกาย

2) การเตรียมความพร้อม (Set) เป็นการเตรียมตัวให้มีความพร้อมในการดำเนินกิจกรรมต่างๆ กล่าวคือด้านสมองสั่งการให้รับรู้ตัว ด้านร่างกายเตรียมกล้ามเนื้อ ด้านอารมณ์เตรียมจิตใจให้พร้อมที่จะปฏิบัติ

3) การตอบสนองตามแนวชี้แนะ (Guided Response) เป็นการปฏิบัติตามแนวทางที่ได้รับคำแนะนำจากผู้รู้ หรือเป็นการลองผิดลองถูกตามคำแนะนำของคนอื่น การปฏิบัติได้ด้วยตนเอง (Mechanism) เป็นการปฏิบัติงานด้วยตัวเองด้วยความเชื่อมั่นจนได้ผลลัพธ์ที่พึงพอใจ

4) การตอบสนองที่ซับซ้อน (Complex overt Response) เป็นการปฏิบัติงานด้วยทักษะขั้นสูงด้วยความชำนาญจนสามารถทำงานที่มีความซับซ้อนได้

5) การดัดแปลง (Adaptation) ภายหลังปฏิบัติงานด้วยความชำนาญหากเกิดความยุ่งยากหรือปัญหาจะพัฒนาวิธีการเดิมให้มีประสิทธิภาพดีขึ้นเพื่อกระบวนการในการทำงาน เพิ่มคุณค่าในงาน

6) การริเริ่ม (Origination) เป็นขั้นสูงสุดของการพัฒนาทักษะซึ่งสามารถพัฒนาผลงานใหม่ๆด้วยวิธีการที่คิดค้นขึ้นมาโดยการใช้ความรู้ และประสบการณ์

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

2.2.3 ทฤษฎีการเรียนรู้ของบรูเนอร์ (Bruner)

บรูเนอร์ เป็นผู้นำเสนอการเรียนรู้แบบค้นพบ (Discovery learning) บรูเนอร์เชื่อว่าการค้นพบเป็นสิ่งที่สำคัญต่อการพัฒนาสติปัญญา หลักในการศึกษาของบรูเนอร์คือผู้สอนควรให้คำแนะนำและกระตุ้นความรู้สึกของผู้เรียนด้วยวิธีการดังนี้

1) กระตุ้นให้เกิดความอยากรู้อยากเห็น

2) หล่อเลี้ยงความอยากรู้อยากเห็นให้คงอยู่ หากเกิดความผิดพลาดให้แนะนำว่าเป็นเรื่องธรรมชาติของการเรียนรู้

3) แนะนำผู้เรียนว่าห้ามละทิ้งความพยายาม

4) ชี้แนะแนวทางถึงเป้าหมายของการค้นพบ

สาระสำคัญตามทฤษฎีการเรียนรู้ของบรูเนอร์ มีหลักการที่สำคัญแบ่งเป็นลำดับขั้นดังนี้

1) ตัวแทนของความรู้ (Knowledge representation) สามารถนำเสนอผ่านตัวแทนต่างดังนี้

(1) ตัวแทนความรู้ที่เป็นการกระทำ (Enactive Representation) เป็นการนำเสนอความรู้ด้วยการกระทำของตัวผู้เรียน

(2) ตัวแทนความรู้ที่เป็นรูปภาพหรือแผนภูมิ (Iconic Representation) เป็นการนำเสนอความคิดรวบยอดผ่านรูปภาพหรือแผนภูมิ ซึ่งไม่จำเป็นต้องอธิบายความหมายแบบสมบูรณ์

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

(3) ตัวแทนความรู้ที่เป็นสัญลักษณ์ (Symbolic Representation) เป็นการนำเสนอความคิดรวบยอดผ่านสัญลักษณ์โดยมีกฎเกณฑ์ กติกาควบคุม เช่นการนำเสนอความรู้เป็นสมการทางคณิตศาสตร์เป็นต้น

2) ลำดับขั้นของเนื้อหา (Sequence) เป็นการกำหนดลำดับขั้นตอนในการนำเสนอ

3) การเสริมแรง (Reinforcement) เป็นการทำให้ผู้เรียนรู้ถึงเป้าหมายสูงสุดในการเรียนรู้ซึ่งมีการให้ข้อมูลย้อนกลับและรางวัลกับพฤติกรรมการเรียนรู้

2.2.4 ทฤษฎีการเรียนรู้ของไทเลอร์ (Tylor)

ไทเลอร์ เป็นผู้นำเสนอหลักการในการพัฒนาหลักสูตรการเรียนการสอน ของสหรัฐอเมริกา ซึ่งหลักการเรียนการสอนของไทเลอร์มีองค์ประกอบที่สำคัญดังนี้

1) จุดประสงค์ของการศึกษา ไทเลอร์อธิบายว่าจุดประสงค์ของการศึกษาเป็นสิ่งสำคัญต่อการศึกษาซึ่งในการกำหนดจุดประสงค์ในการศึกษาจะกำหนดจาก ความต้องการของผู้เรียน พัฒนาการทางการศึกษา ปัญหาที่เกิดขึ้น เนื้อหาทางวิชาการ เป็นต้น

2) การคัดเลือกประสบการณ์การเรียนรู้ ไทเลอร์อธิบายว่าประสบการณ์การเรียนรู้คือปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนและเงื่อนไขที่กระทำภายนอกของตัวผู้เรียน ซึ่งผู้เรียนควรจะมีความรู้เดิมที่เหมาะสมกับสิ่งที่ต้องการเรียนรู้ ผู้เรียนจำเป็นต้องมีความพึงพอใจกับเนื้อหาที่ได้รับจากการถ่ายทอดประสบการณ์ของตัวผู้สอน

3) การจัดประสบการณ์เรียนรู้ ไทเลอร์เสนอว่าควรมีการจัดลำดับความสัมพันธ์ของเนื้อหาที่ใช้ในการสอน เนื้อหามีความต่อเนื่องและบรรลุวัตถุประสงค์ในเนื้อหาวิชาที่สอน

4) การประเมินประสิทธิภาพของประสบการณ์การเรียนรู้ ในการประเมินประสิทธิภาพไทเลอร์ให้คำแนะนำว่าควรมีการประเมิน 3 ระยะทั้งก่อนเรียน ระหว่างเรียน และภายหลังการเรียน

2.2.5 ทฤษฎีการเรียนรู้ของกาเย่ (Gagne)

กาเย่ ได้นำเสนอแนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้โดยการประมวลผลสารสนเทศ ซึ่งปัจจัยที่สำคัญที่กาเย่นำเสนอคือ เงื่อนไขการเรียนรู้ (Condition of learning) ซึ่งเงื่อนไขการเรียนรู้แบ่งเป็น 2 ประเภท คือเงื่อนไขภายใน (Internal conditions) และเงื่อนไขภายนอก (External conditions)

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

เงื่อนไขภายใน (Internal conditions) มีความหมายว่า เป็นการสร้างความรู้และกระบวนการทางความคิดที่เกิดขึ้นภายในจิตใจของตัวผู้เรียนที่สามารถนำไปใช้การสร้างการเรียนรู้

เงื่อนไขภายนอก (External conditions) หมายถึง การจัดสภาพแวดล้อมในการเรียนการสอนที่ก่อให้เกิดความน่าสนใจในการเรียน ซึ่งกาเย่เสนอให้มีการจัดสภาพแวดล้อมในการเรียน 8 เหตุการณ์ดังนี้

1) การสร้างความสนใจ เป็นการกระตุ้นอารมณ์ของผู้เรียนให้เกิดความสนใจในเนื้อหา และเป็นการกระตุ้นระบบประสาทสัมผัสของตัวผู้เรียนให้ตื่นตัวและเตรียมพร้อมในการเรียนรู้

2) การบอกจุดประสงค์ เป็นการบอกความคาดหวังหรือจุดมุ่งหมายในการเรียนรู้เพื่อให้ตัวผู้เรียนได้เลือกวิธีการในการเรียนรู้เพื่อไปสู้จุดมุ่งหมายของการเรียนในสาขาวิชานั้นๆ

3) การทบทวนถึงประสบการณ์เดิมที่มีก่อนการเรียนรู้ มีจุดประสงค์เพื่อให้ผู้เรียนได้ระลึกถึงประสบการณ์ที่เคยเรียนรู้มาก่อน และดึงความรู้เดิมที่มีอยู่ในความทรงจำออกมาใช้ควบคู่ไปกับการเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ

4) การสำเสนอความรู้และสื่อการเรียนรู้ เป็นการนำเสนอประสบการณ์หรือความรู้ใหม่ๆ ซึ่งสามารถทำได้หลากหลายวิธีเช่น การยกตัวอย่าง การบอกเล่าประสบการณ์ การให้ชมภาพเหนือแผนภูมิชนิดต่าง

5) การแนะแนวทางการเรียนรู้ เป็นการช่วยเหลือให้คำแนะนำกับผู้เรียน แต่ผู้สอนต้องคำนึงถึงความต้องการของแต่ละบุคคลเป็นสำคัญเนื่องจากผู้เรียนบางคนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตัวเอง บางคนต้องการคำแนะนำเป็นพิเศษ ซึ่งแต่ละคนมีความต้องการที่แตกต่างดังนั้นผู้สอนต้องพิจารณาแนวทางแต่ละบุคคลด้วยตัวเอง

6) การส่งเสริมให้เกิดการปฏิบัติ เป็นการส่งเสริมให้ผู้เรียนฝึกฝนจนเกิดความชำนาญกับความรู้ใหม่ๆ

7) การประเมินผลการเรียนรู้ เป็นการทำให้ผู้เรียนได้รู้ผลลับทางการศึกษา ซึ่งหากไม่บรรลุผลตามเป้าหมายที่วางไว้ สามารถไปปรับปรุงการเรียนรู้ให้ดีขึ้นในอนาคต

8) การถ่ายโอนความรู้ เป็นการนำความรู้ไปใช้ประโยชน์ในชีวิตจริง

นอกจากเงื่อนไขการเรียนรู้ (Condition of learning) ที่กาเย่ได้นำเสนอยังมีแนวคิดเรื่องการแบ่งประเภทการเรียนรู้ (Learning outcome) ซึ่งเป็นความสามารถของผู้เรียนที่เกิดขึ้นจากการศึกษาเป็น 5 ด้าน

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

1) ทักษะทางปัญญา (Intellectual Skills) หมายถึงความสามารถในการเรียนรู้และทักษะในการศึกษา เช่นการคิด วิเคราะห์ การสังเกต การจดจำเป็นต้น

2)ทักษะทางกาย (Motor skill) หมายถึงความสามารถในการควบคุมร่างกาย เช่น การเดิน การวิ่ง การเล่นกีฬา การเดินดนตรี เป็นต้น

3) การรู้สารสนเทศ (Verbal information) เป็นการรู้แจ้งว่าสิ่งที่เห็นว่าสิ่งนั้นคืออะไร เป็นความสามารถระดับความจำ

4) กลวิธีการคิด (Cognitive Strategies) เป็นกระบวนการทางความคิดที่มีความสลับซับซ้อน การเข้าใจและการแก้ปัญหา เช่น การวิเคราะห์ สังเคราะห์ การตัดสินใจ การประเมินผล การตระหนักรู้ เป็นต้น

5) เจตคติ (Attitute) หมายถึงอารมณ์ ความรู้ศึกและพฤติกรรมที่แสดงออกมาของตัวผู้เรียน

2.2.6 แนวคิดเรื่องกระบวนการสร้างความรู้

กระบวนการสร้างความรู้จะเกิดขึ้นได้โดยมีส่วนประกอบที่สำคัญดังนี้

1) การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ (Socialization) เป็นการสร้างและการแบ่งปันความรู้จากคนไปสู่คน มีลักษณะที่ถ่ายทอดจากปากต่อปาก ตัวอย่างเช่น หัวหน้าแผนกสอนวิธีการเขียนรายงานการประชุมกับเลขาคนใหม่ที่มาทำงานในวันแรก

2) การสกัดความรู้ออกจากตัวคน (Externalization) เป็นการสร้างหรือถ่ายทอดความรู้ที่ฝังอยู่ในตัวคนออกมาเป็นลายลักษณ์อักษร ตัวอย่างเช่น เลขานำวิธีการเขียนรายงานการประชุมมาเขียนเป็นคู่มือการทำงานเป็นของตัวเอง

3) การผนวกความรู้ (Combination) เป็นการนำความรู้ที่เป็นลายลักษณ์อักษรหรือความรู้ที่ชัดแจ้งมาสร้างความรู้ใหม่ๆ เช่น มีพนักงานมาทำงานใหม่ได้ทำการศึกษาคู่มือวิธีการเขียนรายงานการประชุมที่เลขาผู้จัดการแผนกได้ทำไว้ ซึ่งต่อมาพนักงานคนนี้ได้จัดทำเป็นคู่มือในการปฏิบัติงานของบริษัท

4) การผนึกความรู้ (Internalization) เป็นการนำความรู้ที่ชัดแจ้งที่เป็นลายลักษณ์อักษรไปปลูกฝังในตัวคนที่มาศึกษา เช่นการนำคู่มือในการปฏิบัติงานไปใช้สอนเด็กฝึกงานที่เข้ามาฝึกงานในบริษัทเป็นต้น

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

2.2.7 ความหมายของการเรียนรู้

การเรียนรู้ (Learning) หมายถึงการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของคนจากประสบการณ์ ซึ่งการเรียนรู้จากประสบการณ์ตรง เป็นประสบการณ์ตรงที่เกิดขึ้นด้วยตนเอง ตัวอย่างเช่น เด็กเล็กๆที่ไม่รู้จักการเกิดไฟดูด แล้วผู้ใหญ่ได้สอนว่าระวังไฟดูด เด็กที่ไม่รู้จักไฟดูดก็เข้าไปแตะปลั๊กไฟ เมื่อเด็กไปแตะเครื่องใช้ไฟฟ้าเลยถูกไฟดูด ภายหลักที่เกิดเหตุการณ์เด็กจะเกิดการรับรู้ และเลี่ยงที่จะสัมผัสอีกต่อไปเพราะได้เกิดการเรียนรู้ สำหรับประสบการณ์ทางอ้อม เป็นประสบการณ์ที่ได้รับจากการศึกษาสั่งสอน การอ่านหนังสือ หรือการบอกเล่าจากบุคคลอื่นทั้งจากตัวบุคคลและจากสื่อในช่องทางต่างๆ

2.2.8 ประเภทของการเรียนรู้

1) การเรียนรู้โดยการจำ เป็นการเรียนรู้ที่ผู้เรียนจะต้องจดจำเนื้อหาให้มากที่สุด การเรียนรู้ประเภทนี้ส่วนใหญ่จะเป็นการจดจำกฎ ระบบ ระเบียบแนวทางปฏิบัติต่างที่เป็นความรู้ตายตัว ไม่เน้นในการนำความรู้ไปประยุกต์ซึ่งเมื่อมีความรู้เพิ่มการจดจำเนื้อหาจะต้องจำเพิ่มขึ้น จุดอ่อนของการเรียนรู้ด้วยความจำคือความทรงจำที่ขาดหายไปตามกาลเวลา รวมถึงขาดความคิดสร้างสรรค์ในการศึกษา

2) การเรียนรู้โดยการเลียนแบบ เป็นการเรียนรู้ที่ผู้เรียนลอกเลียนหรือกระทำตามต้นแบบที่ดีจากผู้สอน ตัวอย่างเช่นผู้น้องเลียนแบบการทำงานของหัวหน้างาน จุดเด่นของการเรียนรู้โดยการเลียนแบบคือ ถ้าเลียนแบบพฤติกรรมที่ดีก็จะได้ความรู้ที่เป็นประโยชน์ หากเจอพฤติกรรมที่ไม่ดีก็สามารถจำไว้เป็นบทเรียนและไปปรับปรุงวิธีการใหม่ที่ดีขึ้นกว่าเดิมได้ ปัญหาที่อาจจะเกิดขึ้นกับการเรียนแบบเลียนแบบคือในบางเวลา บางสถานการณ์ที่เปลี่ยนแปลงไป รวมถึงระดับความสามารถของคนที่แตกต่างกันในบางครั้งการเรียนรู้ด้วยการเลียนแบบอาจจะทำได้ไม่ตรงกับต้นแบบหรือเลียนแบบไม่ได้ผล

3) การเรียนรู้โดยการหยั่งรู้ เป็นการรับรู้โดยที่ผู้เรียนเห็นความสัมพันธ์ระหว่างเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นสามารถมองเห็นภาพรวมทั้งหมดที่เกิดขึ้นได้ มีขั้นตอนในการเกิด 3 ขั้นตอน

ขั้นตอนที่ 1 ผู้เรียนมองเห็นภาพรวมของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น

ขั้นตอนที่ 2 เกิดการวิเคราะห์แยกแยะความสัมพันธ์ของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น

ขั้นตอนที่ 3 เกิดความเข้าใจอย่างชัดแจ้งจนเกิดความหยั่งรู้

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

จุดเด่นของการเรียนรู้ประเภทนี้คือผู้เรียนได้ใช้ความคิดที่มีเหตุผล แต่การเรียนรู้ประเภทนี้ต้องคำนึงถึงแรงจูงใจของผู้เรียน ประสบการณ์ของผู้เรียน

4) การเรียนรู้แบบลองผิดลองถูก เป็นการเรียนรู้ที่ผู้เรียนเลือกทางแก้ปัญหาโดยไม่ใช้เหตุผลมาเป็นองค์ประกอบในการตัดสินใจ เป็นการทดลองไปเรื่อยจนกว่าจะเจอวิธีการที่ดีที่สุดที่ถูกต้อง

5) การเรียนรู้โดยมโนคติหรือความคิดรวบยอด เป็นการเรียนรู้ที่ผู้เรียนมองเห็นลักษณะร่วมของสิ่งที่เห็นก่อนแล้วถึงจะพิจารณาลักษณะเฉพาะของสิ่งนั้นเป็นขั้นต่อไป เช่นผู้เรียนมองเห็นต้นไม้ก็บอกได้ทันทีว่าสิ่งนั้นคือต้นไม้ หลังจากพิจารณาถึงลักษณะเฉพาะ ทั้งในส่วนของลำต้น ใบ ดอกถึงสามารถบอกได้ว่าต้นไม้นั้นเป็นต้นไม้ใด

สรุปได้ว่าการสร้างความรู้และการเรียนรู้เป็นการถ่ายทอดประสบการณ์หรือแนวคิด สาระเนื้อหาต่างๆจากคนหนึ่งไปยังอีกคนหนึ่ง หรือใช้การถ่ายทอดความรู้ผ่านสื่อการเรียนรู้ประเภทต่างๆ ซึ่งปัจจุบันมีสื่อที่ใช้ถ่ายถอดความรู้ได้มากมายหลายชนิดที่สามารถสร้างการเรียนรู้ได้มีประสิทธิภาพ

2.2.9 สื่อการเรียนรู้

สื่อการเรียนรู้หมายถึง ทุกสิ่งทุกอย่างรอบตัวผู้เรียนที่สามารถนำมาใช้สนับสนุนการเรียนรู้ เช่น เครื่องมือ อุปกรณ์ คน สัตว์ สิ่งของ หรือเทคนิคในการถ่ายทอดความรู้จากผู้สอนมายังผู้เรียนซึ่งบทบาทของสื่อการเรียนรู้มีดังนี้

1) เป็นการขยายการเรียนรู้และประสบการณ์

2) เป็นเครื่องมือในการถ่ายทอดความรู้และกิจกรรมทางการศึกษา

3) เป็นเครื่องมือที่สำคัญในการดำเนินการวิจัย การพัฒนาผู้เรียน และการสอน

2.2.10 ความสำคัญของสื่อการเรียนรู้

1) ทำให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจในการสอนได้รวดเร็ว เข้าใจง่ายจัดเจนเป็นรูปธรรม สื่อการเรียนรู้ที่ดีควรจะสร้างประโยชน์ด้านข้อคิด ข้อสังเกต และเป็นความรู้ที่ชัดแจ้ง

2) กระตุ้นให้เกิดความสนใจ ความพึงพอใจในการเรียนรู้ ต้องสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนอยากที่จะไปค้นคว้าหาความรู้ด้วยตัวเองเพิ่มเติม

3) เป็นการสร้างความคิดที่ดีของผู้เรียน สื่อการเรียนรู้ที่ดีจำเป็นต้องเสริมสร้างความคิด และความรู้แก่ตัวผู้เรียน ไม่ใช่แค่สร้างความสนุกสนาน

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

2.2.11 ประเภทของสื่อการเรียนรู้

ปัจจุบันสื่อการเรียนรู้มีมากมายหลายประเภทเช่น สื่อสิ่งพิมพ์ สื่อเทคโนโลยี สื่อกิจกรรม สื่อบุคคล สื่อธรรมชาติ และสื่อวัสดุอุปกรณ์ เป็นต้น

1) สื่อสิ่งพิมพ์ คือสื่อที่ถูกตีความลงบนกระดาษ เช่นตำรา หนังสือ นิตยสาร หนังสือพิมพ์ ใบปลิว วารสาร เอกสารประกอบงานสัมมนา เป็นต้น

2) สื่อเทคโนโลยี คือสื่อที่สร้างจากกระบวนการทางเทคโนโลยี หรือสื่อออนไลน์ เช่น วีดีโอ เทปเสียง คอมพิวเตอร์ช่วยสอน หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ บทความบนเว็ปไซต์ คลิปบนยูทูป เป็นต้น

3) สื่อที่เป็นกิจกรรม/กระบวนการ คือกิจกรมที่จัดขึ้นเพื่อถ่ายทอดความรู้เช่น การแสดงละคร บทบาทสมมติ สถานการณ์จำลอง เป็นต้น

4) สื่อบุคคล คือตัวบุคคลที่ทำหน้าที่เป็นสื่อ เช่น นักข่าว วิทยากร ครู นักวิชาการ นักวิจัย เป็นต้น

5) สื่อธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม คือสิ่งที่อยู่บนธรรมชาติ เช่น ต้นไม้ ภูเขา ทะเล น้ำตก ป่าไม้สวนสาธารณะเป็นต้น

6) สื่อวัสดุอุปกรณ์ เป็นสิ่งของที่ถูกสร้างมาใช้เป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ที่หุ่นจำลอง แผนที่ อุปกรณ์ทางวิทยาศาสตร์ หรือเกมกระดาน เป็นต้น

สรุปว่า สื่อแต่ละชนิดส่งผลในการเรียนรู้ที่แตกต่างๆกัน ผู้ใช้ควรเลือกสื่อให้เหมาะสมกับตัวผู้เรียน เพื่อให้บรรยากาศในการเรียนรู้เป็นไปด้วยความน่าสนใจ และผู้เรียนได้รับความรู้ที่เหมาะสม

ตารางที่ 1 ประสิทธิภาพของสื่อการเรียนรู้ประเภทต่างๆ

ประเภทของสื่อ	ความรู้ (Knowledge)	ทักษะ (Skill)	ทัศนคติ (Attitude)
การฟังเสียงที่บันทึก (Audio recording)	√	√	
การใช้การ์ตูน (Cartoons)			√
การวาดภาพการใช้ภาพประกอบ (Drawings and illustrations)	√	√	
การแสดงต่างๆ (Exhibits)	√		
ไวท์บอร์ด กระดานดำ (Whiteboard and Chalkboards)	√		
การใช้ตัวอย่าง โมเดลจำลอง (Model and Mock-ups)	√	√	
การใช้เพลง (Music)			√
การใช้เครื่องฉาย (Overhead Projection, Electronic slides)	√		
การใช้รูปถ่าย (Photo)	√		
การนำของจริงมาให้ดู (Real Objects)	√	√	
การจำลองสถานการณ์ (Simulators)	√	√	
การใช้ของเล่น (Toys)			√
การใช้วีดีโอ ภาพยนตร์ ทีวี (Video,Film,And TV)	√	√	√
การใช้เกมกระดาน (Board Games)	√	√	√

ที่มา: (สกุล สุขศิริ, 2550)

จากข้อมูลข้างต้นจะเห็นได้ว่าการใช้วีดีโอ หรือภาพเคลื่อนไหว และเกมกระดานเป็นสื่อการเรียนการสอนที่สามารถสร้างความรู้ ทักษะ และทัศนคติได้พร้อมกัน การเลือกใช้สื่อการเรียนรู้ที่เหมาะสมจะช่วยให้ผู้เรียนได้รับความรู้ตามวัตถุประสงค์ที่ต้องการได้

2.2.12 วิธีการสร้างความรู้ความเข้าใจ

การสร้างความรู้ความเข้าใจสามารถทำได้หลากหลายวิธี ซึ่งสามารถทำได้ดังนี้

1) การบรรยาย (Lecture) เป็นการเรียนรู้ที่ต้องอาศัยวิทยากรหรือครูอาจารย์เป็นผู้ถ่ายทอดประสบการณ์และความรู้ในศาสตร์ต่างๆ

2) การสัมมนา (Seminar) เป็นความร่วมมือทางการศึกษาระหว่างวิทยากรและผู้เข้าร่วมศึกษาในการนำเสนอผลงานทางวิชาการหรือเพื่อเป็นการแลกเปลี่ยนประสบการณ์และความคิดเห็น สำหรับหัวข้อในการบรรยายจะถูกกำหนดไว้ก่อนที่งานสัมมนาจะเกิดขึ้นทั้งนี้เพื่อให้ผู้เข้าร่วมสัมมนาไปทำการศึกษา ค้นคว้าข้อมูลก่อนที่จะมาแลกเปลี่ยนความรู้ภายในงาน

3) การสนทนา (Dialogue) เป็นการบรรยายที่มีผู้บรรยายตั้งแต่ 2 คนขึ้นไปซึ่งทุกคนกำลังสนทนาด้วยเนื้อหาหรือหัวข้อเดียวกัน แต่การบรรยายจะเหมือนกับคนมานั่งคุยกันแต่มีบุคคลภายนอกมานั่งฟัง สำหรับหัวข้อที่เหมาะสมกับการสนทนาประเภทนี้จะเป็นหัวข้อที่เกี่ยวกับการแสดงความคิดเห็น หรือเป็นการนำเสนอข้อเท็จจริง

4) การประชุม (Conference) เป็นการเรียนรู้เกิดการแลกเปลี่ยนความรู้และประสบการณ์อย่างเสรีระหว่างผู้นำการบรรยายและผู้เข้าร่วมการประชุม ซึ่งสรุปที่ได้จากการประชุมจำเป็นต้องได้ข้อสรุปที่ได้การยอมรับจากทุกฝ่าย

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

5) การระดมสมอง (Brainstorming) เป็นการระดมความคิดจากกลุ่มคนกลุ่มหนึ่งในการระดมความคิดจำเป็นต้องกำหนดประเด็นหรือหัวข้อในการอภิปราย ซึ่งหลักในการระดมความคิดเห็นจำเป็นต้องให้ผู้เข้าร่วมอภิปรายได้แสดงความคิดเห็นทุกคน ภายหลังจากการ รับฟังความคิดเห็นของทุกคนแล้วจึงนำความคิดที่ดีที่สุดไปปฏิบัติ

6) การแสดงบทบาทสมมติ (Role play) เป็นการจำลองสถานการณ์โดยการปฏิบัติจริง เผื่อให้ผู้เรียนได้แก้ไขปัญหาหรือเรียนรู้ได้สมจริงที่สุด

7) กรณีศึกษา (Case Study) เป็นการนำเอาข้อเท็จจริงที่เกิดขึ้นจริงในสังคมมานำเสนอ จากนั้นเป็นการวิเคราะห์เรื่องราวที่เกิดขึ้นในเหตุการณ์นั้น จากนั้นจึงแสดงความคิดเห็นหรือแนวทางในการแก้ปัญหา

8) การทำแบบฝึกหัด (Exercise) เป็นการฝึกฝน ทบทวนความรู้ที่เกิดขึ้นเพื่อให้เกิดความเข้าใจและความชำนาญในเนื้อหาใดเนื้อหาหนึ่ง

9) การเล่นเกมกระดาน (Boardgames) เป็นการจำลองเนื้อหาความรู้ใดความรู้หนึ่งผ่านเกมกระดาน ซึ่งผู้เล่นจะได้ทั้งความสนุกสนานเพลินเพลินควบคู่ไปหับความรู้ที่สอดแทรกอยู่ในเกมกระดาน

2.2.13 การนำแนวคิดและทฤษฎีการสร้างความรู้และความเข้าใจไปออกแบบเกมกระดาน

จากแนวความคิดเรื่องการศึกษาข้างต้นสามารถนำทฤษฎีไปประยุกต์ใช้สำหรับการออกแบบเกมกระดานซึ่งเปรียบเสมือนเครื่องมือที่ใช้ในการสร้างความรู้ความเข้าใจรูปแบบหนึ่ง ซึ่งสามารถใช้ประยุกต์ได้ดังนี้

1) ในการออกแบบเกมกระดานต้องออกแบบให้เกมมีความน่าสนใจเพื่อที่จะเป็นการกระตุ้นให้ผู้เล่นเกิดความสนใจในตัวเกมและเนื้อหาที่สอดแทรกอยู่ภายในเกมซึ่งตรงกับพฤติกรรมด้านจิตพิสัย (Affective Domain) ตามทฤษฎีการเรียนรู้ของเบนจามิน บลูม (Bloom's Taxonomy)

2) จากทฤษฎีการเรียนรู้ของบรูเนอร์ ที่มองว่าผู้สอนควรให้คำแนะนำผู้เรียนและกระตุ้นความรู้สึกของผู้เรียน ผู้วิจัยเห็นว่าในการออกแบบรูปแบบของเกมกระดานจะต้องเป็นเกมที่มีความน่าสนใจ มีความสนุกสนานเพื่อที่จะกระตุ้นให้ผู้เล่นเกิดความอยากเล่นและอยากเรียนรู้เนื้อหาที่อยู่ในเกม ซึ่งเนื้อหาในเกมเปรียบได้กับ ตัวแทนของความรู้ (Knowledge representation) ซึ่งสามารถเสนอเป็นภาพที่แสดงบนการ์ดเกมได้

3) การกำหนดวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ ในการสอดแทรกความรู้เรื่องสวนสาธารณะในเกมกระดานตามแนวความคิดของไทเลอร์ จำเป็นต้องกำหนดวัตถุประสงค์ของการศึกษาให้ชัดเจนซึ่งสอดคล้องกับการกำหนดวัตถุประสงค์ของการทำวิจัย

4) สำหรับเงื่อนไขการเรียนรู้ตามทฤษฎีการเรียนรู้ของกาเย่ (Gagne) จะนำไปใช้ในขั้นตอนของการออกแบบเกมที่ต้องคำนึงถึงความสามารถของตัวคนที่จะมาเล่นเกมว่ามีระดับความรู้ความสามารถและประสบการณ์มากน้อยเพียงใด ซึ่งถ้าออกแบบเกมกระดานสำหรับผู้ที่มีประสบการณ์และความรู้ในเนื้อหาที่สูงสามารถออกแบบเกมที่มีเนื้อหาซับซ้อนและมีความยากของเกมได้ แต่ถ้าหากออกแบบเกมกระดานสำหรับบุคคลทั่วไปจำเป็นต้องออกแบบให้สอดคล้องกับระดับความสามารถของผู้เล่น

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

สรุปได้ว่าการสร้างความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาสาระใดก็ตามจำเป็นต้องคำนึงถึงระดับประสบการณ์ ความสามารถ และสติปัญญาของตัวผู้เรียน ผู้เรียนที่มีประสบการณ์ระดับสูงสามารถเรียนรู้ได้รวดเร็วและเข้าใจในเนื้อหามากกว่าผู้ที่มีประสบการณ์น้อย นอกจากประสบการณ์ของตัวผู้เรียนยังต้องคำนึงถึงวัยและพฤติกรรมในการเรียนรู้ของคนในแต่ละวัย วัยเด็กอาจจะมีสมาธิน้อยกว่าคนวัยผู้ใหญ่ และต้องการความสนุกสนาน วัยผู้ใหญ่จะมีประสบการณ์และต้องการเรียนรู้ในสิ่งที่ตนเองสนใจ และกลุ่มคนรุ่นใหม่ในปัจจุบันที่โตมากับการเรียนรู้ที่สามารถหาความรู้ได้หลากหลายช่องทาง การที่จะเข้าใจพฤติกรรมการเรียนรู้ของกลุ่มคนรุ่นใหม่จะเป็นต้องศึกษาแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับคนรุ่นใหม่เพื่อที่จะได้ออกแบบเกมกระดานที่สร้างการเรียนรู้ในกลุ่มคนรุ่นใหม่ได้อย่างเหมาะสม

2.3 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับคนรุ่นใหม่

2.3.1 นิยามของคำว่าคนรุ่นใหม่

คนรุ่นใหม่ (New Generation) โดยคนกลุ่มนี้เป็นกลุ่มคนที่เกิดและเติบโตมาพร้อมกับเทคโนโลยีและอินเตอร์เน็ต คนเจนวายจะมีความสามารถในการใช้เทคโนโลยีในการศึกษาและหาความรู้ใหม่ๆ ในการหาความรู้สมัยก่อนจะเป็นการศึกษาจากตำราในห้องเรียนแต่กลุ่มคนเจนวายจะศึกษาหาความรู้จากการศึกษานอกห้องเรียนเพิ่มขึ้นโดยใช้เทคโนโลยีอินเตอร์เน็ตเป็นเครื่องมือในการศึกษาหาความรู้ ในปัจจุบันประชากรกลุ่มเจนวายมีมากกว่า 2.4 พันล้านคน ซึ่งเป็นกลุ่มผู้บริโภคและใช้แรงงานกลุ่มที่ใหญ่ที่สุดในโลก และมีแนวโน้มที่จะเป็นกลุ่มที่มีบทบาทในการขับเคลื่อนโลกในปัจจุบัน การจะเข้าใจถึงความหมายของคนรุ่นใหม่จำเป็นต้องทำการศึกษาแนวความคิดเกี่ยวกับเจนเนอเรชัน (ธนกร จุดาศรี, 2558)

2.3.2 ลักษณะเด่นของคนรุ่นใหม่

ลักษณะเด่นของคนรุ่นใหม่สามารถแบ่งได้เป็นด้านต่างๆที่สำคัญดังนี้

ด้านที่ 1 ด้านบุคลิกภาพ

คนรุ่นใหม่จะมีความเป็นตัวของตัวเองและมีความมั่นใจในตัวเองสูง แสดงตัวตนออกมาให้ทุกคนในสังคมให้เห็นอย่างชัดเจนและมีจุดยืนที่เป็นตัวเองในสังคม มีความทะเยอทะยาน กล้าคิดกล้าทำ มีความคิดสร้างสรรค์ลงมือทำสิ่งใดจะทำด้วยความรวดเร็ว ชอบความแปลกใหม่ สามารถสร้างสรรค์สิ่งต่างๆออกมาได้แปลกแหวกแนวไม่ซ้ำกับผู้ใด

ด้านที่ 2 ด้านทัศนคติ

คนรุ่นใหม่มีทัศนคติที่น่าสนใจ ทั้งในแง่ของการมองโลกในแง่ดี คิดบวก ชอบกิจกรรมทางสังคม ไม่ชอบการอยู่คนเดียว ในแง่ของความคิดจะมีการกำหนดเป้าหมายในการใช้ชีวิตที่ชัดเจน

ด้านที่ 3 ด้านค่านิยม

คนรุ่นใหม่มีค่านิยมที่ชอบความทันสมัย ทันกระแสโลก ไม่ชอบความจำเจ จึงมักมีการเปลี่ยนแปลงสิ่งต่างๆในชีวิตอยู่เสมอ ในแง่ของรสนิยมมักจะแสดงออกด้วยสไตล์ของตัวเองเป็นหลัก

ด้านที่ 4 ด้านวิถีชีวิต

คนรุ่นใหม่จะใช้ชีวิตแบบสุขสบาย มีการใช้อุปกรณ์อำนวยความสะดวกในการดำเนินชีวิตในทุกด้าน รวมถึงการนำเทคโนโลยีที่ทันสมัยมาใช้ในชีวิตเพื่อให้สามารถทำงานได้สะดวกรวดเร็วมีความคล่องตัวสูง มีความคิดแปลกใหม่ไม่ชอบชีวิตที่อยู่ภายใต้กรอบหรือแบบแผนที่ถูกกำหนดโดยบุคคลอื่น

2.3.3 แนวคิดเกี่ยวกับเจนเนอเรชั่น

แนวคิดเรื่องเจเนอเรชั่น เป็นการแบ่งกลุ่มคนตามช่วงอายุที่แตกต่างกันมีรากฐานความคิดมาจากประเทศตะวันตก ทฤษฎีเจเนอเรชั่น เป็นทฤษฎีที่ใช้อธิบายถึงความแตกต่างของกลุ่มคนในสังคมที่เกิดและผ่านสังคมในแต่ละช่วงสมัย ซึ่งการแบ่งกลุ่มคนตามเจเนอเรชั่น แบ่งได้ดังนี้

1) Silent Generation เป็นกลุ่มคนที่เกิดในช่วงปี ค.ศ. 1925-1945 เป็นกลุ่มคนที่เกิดในช่วงสงครามโลก ในช่วงเวลานั้นเป็นช่วงที่เศรษฐกิจตกต่ำ ผู้คนยากลำบากคนส่วนใหญ่จะทำงานในโรงงานอุตสาหกรรม พฤติกรรมและความคิดของคนกลุ่มนี้จะมีความเคร่งครัดและใช้ชีวิตที่มีระบบแบบแผน มีความรักชาติบ้านเมืองและรักองค์กรสูงรวมถึงให้ความเคารพต่อกฎหมายของบ้านเมืองอย่างเคร่งครัด

2) Baby boomer หรือ Gen B เป็นกลุ่มคนที่เกิดในช่วงปี ค.ศ. 1946-1964 เป็นกลุ่มคนที่เกิดหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 เมื่อสิ้นสุดสงครามหลายประเทศสูญเสียประชากรเป็นจำนวนมาก แต่ละชาติจึงสนับสนุนให้คนในรุ่นนี้มีลูกหลานหลายคนเพื่อประเทศจะได้มีทรัพยากรมนุษย์ไว้ใช้ฟื้นฟูประเทศ พฤติกรรมและความคิดของคนกลุ่มนี้จะทุ่มเทชีวิตไปกับการทำงานหนักเพื่อครอบครัว รู้จักประหยัด อดออม รู้คุณค่าของเงิน นิยมทำงานในองค์กรที่มีความมั่นคงหรือเลือกที่เป็นข้าราชการช่วงเวลาการทำงานจะเก็บเงินไว้ใช้หลังเกษียณ

3) Generation X หรือ Gen x เป็นกลุ่มคนที่เกิดในช่วงปี ค.ศ. 1965-1980 เป็นกลุ่มคนที่เรียกได้ว่าเป็นลูกหลานคน Gen B แต่คนกลุ่มนี้จะมีความแตกต่างกับกลุ่มคน Gen B ตั้งแต่เกิด

กล่าวคือ Gen B จะเป็นช่วงสร้างชาติต้องสนับสนุนให้มีลูกมาก แต่ในช่วงถัดมาจะกลัวว่าทรัพยากรในโลกจะไม่พอเลี้ยงประชากรกลุ่ม Gen x จึงถูกออกแบบให้ควบคุมอัตราการเกิดเช่นในประเทศจีนที่รณรงค์ให้ครอบครัวหนึ่งมีลูก 1 คน คนที่เกิดในช่วงนี้เป็นช่วงที่เศรษฐกิจโลกดีขึ้น มีการพัฒนาทางเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ วีดีโอเกม ทีวี พฤติกรรมและความคิดของคนกลุ่มนี้จะชอบทำอะไรง่ายๆ ไม่เป็นทางการ ไม่สนภาพลักษณ์ มีแนวคิดการทำงานที่ใช้ทักษะและความสามารถที่สูง แต่ชอบที่จะทำงานด้วยตัวเอง ข้อสังเกตที่สำคัญของคนในกลุ่มนี้คือ หลายคนมีความคิดที่ต่อต้านสังคม ไม่เชื่อเรื่องศาสนา และไม่ยึดขนบธรรมเนียมประเพณี เช่นมองเรื่องการหย่าร้าง ท้องก่อนแต่ง การนอกใจว่าเป็นเรื่องปกติในสังคม เป็นต้น

4) Generation Y หรือ Gen Y หรือยุค Millennials เป็นกลุ่มคนที่เกิดในช่วงปี ค.ศ. 1981-2000 กลุ่มคนกลุ่มนี้มีกลุ่ม Baby boomer เป็นปู่ ย่า ตา ยาย มี Generation X เป็นบิดามารดา ปู่ย่าตายายจะคาดหวังให้คนกลุ่มเจนวายใช้ชีวิตในกรอบและมีแบบแผน แต่กลุ่มพ่อแม่จะต้องการให้ลูกใช้ชีวิตในแบบของตัวเอง พฤติกรรมและความคิดของคนกลุ่มนี้จะมีนิสัยใจร้อน ต้องการความสำเร็จที่รวดเร็ว มีความเชื่อมั่นในตัวเองสูง มีการศึกษาที่ดี กล้าแสดงออก ไม่ชอบการถูกกดดัน บีบบังคับ มีอิสระทางความคิด การที่กลุ่มคนกลุ่มนี้โตมากับความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีและอินเตอร์เน็ตทำให้กลุ่มคนกลุ่มนี้มีความสามารถในการติดต่อสื่อสาร ชอบด้านไอทีและชอบการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆ

5) Generation Z หรือ Gen Z เป็นกลุ่มคนที่เกิดในช่วงปี ค.ศ. 2001-2020 เป็นกลุ่มคนในยุคปัจจุบันหรือวัยเด็กๆในปัจจุบัน เด็กๆกลุ่ม Gen Z เติบโตมากับความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีขั้นสูง มีสิ่งอำนวยความสะดวกมากมาย ความสามารถของคนกลุ่มนี้คือเรียนรู้ได้รวดเร็วเพราะมีเครื่องมือที่สามารถใช้ศึกษาหาความรู้ได้จากทุกช่องทางทั้งทางอินเตอร์เน็ต รวมถึงใช้เทคโนโลยีทางการศึกษาช่องทางต่างๆ

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ตารางที่ 2 แสดงช่วงเวลาเกิดและอายุของกลุ่มคนใน Generation ต่างๆ

Generation	ปีเกิด (ค.ศ.)	อายุ (ปี)
Silent Generation	1925-1945	75-95
Baby boomer	1946-1964	56-74
Generation X	1965-1980	40-55
Generation Y	1981-2000	20-39
Generation Z	2001-2020	0-19

ที่มา: (ธนกร จุดาศรี, 2558)

นอกจากกลุ่มเจเนอเรชันที่กล่าวมาข้างต้นแล้วยังมีกลุ่มเจเนอเรชันพิเศษที่ไม่ได้แบ่งจากช่วงเวลาเกิดคือ Generation C กลุ่มนี้เป็นกลุ่มที่ Google และ Nielsen จัดกลุ่มคนตามพฤติกรรมการใช้โทรศัพท์มือถือ อินเตอร์เน็ต และโซเชียลเน็ตเวิร์ก

2.3.4 แนวคิดเกี่ยวกับ Generation C

นีลเซ็น (Nielsen) เป็นบริษัทวิจัยข้อมูลด้านการตลาดได้นิยามกลุ่ม Generation C ว่าเป็นกลุ่มประชากรกลุ่มใหม่ที่ไม่ได้อิงจากช่วงยุคเวลาเกิดตามทฤษฎีเจเนอเรชัน แต่จะนิยามคนกลุ่มนี้ตาม “อัตราความกระตือรือร้นของการเป็นของการเป็นคนในยุคดิจิทัล” ดังนั้นคนที่จัดอยู่ในกลุ่มนี้จะเป็นกลุ่มคน Gen Y หรือ Gen Z ก็ได้เนื่องจากทั้งสองกลุ่มนี้เติบโตมากับเทคโนโลยีอินเตอร์เน็ตและการสื่อสารไร้สายที่ จริงกลุ่ม Baby boomer หรือ Gen x ก็สามารถเป็นกลุ่มคน Generation C ได้หากมีการเรียนรู้ที่จะใช้เทคโนโลยี เพื่อความเข้าใจกลุ่มคน Generation C จึงมีการอธิบายแนวคิด 6C ของคน Gen C ดังนี้

1) Cash Smart ความฉลาดทางด้านการเงิน กลุ่มคน Gen C จะมุ่งมั่นในการสร้างรายได้หลายคนมักจะสร้างรายได้หลายทาง รวมถึงการใช้เงินเพื่อลงทุนในตลาดหุ้น กองทุน หรือการลงทุนในรูปแบบต่างๆมากกว่าการอดทนทำงานหนักเพื่อให้มีฐานะร่ำรวย

2) Casual เป็นความสมดุลในเรื่องส่วนตัวและการทำงานซึ่งในปัจจุบันมีค่านิยม Work Hard และ Play Harder กลุ่มคนเจนนี้จะทำงานเพื่อให้ตัวเองร่ำรวยและนำเงินมาซื้อความสะดวกสบายให้กับตัวเองชีวิตอยู่ในจุดที่สมดุลระหว่างการทำงานและการใช้ชีวิต

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

3) Creative เป็นการสนใจในงานศิลปะและการออกแบบผลิตภัณฑ์ต่างๆ โดยเฉพาะสินค้าที่มีลักษณะพิเศษหรือเป็นรุ่นลิมิเต็ดมักจะเป็นที่สนใจและต้องการมากกว่าสินค้าธรรมดา ซึ่งในการเลือกซื้อสินค้าของคนกลุ่มนี้จะเลือกสินค้าที่ดูดีมีสไตล์ควบคู่ไปกับคุณสมบัติในการใช้งาน

4) Convenience ความสะดวกสบายต้องเป็นหลักในการใช้ชีวิต กลุ่มคน Gen C ไม่อดทนรอคอยกับกิจกรรมที่ไม่จำเป็นเช่น สั่งสินค้าทางออนไลน์มากกว่าการเดินทางออกไปซื้อเอง เป็นต้น

5) Control คน Gen C ต้องการควบคุมและจัดการชีวิตตนเองมากกว่าการปล่อยให้พ่อแม่หรือหัวหน้าในที่ทำงานเข้ามาครอบงำความคิด แม้ว่าจะมีการรับฟังความคิดเห็นจากคนอื่นแต่ในการตัดสินใจก็ยังเป็นดุลพินิจของตนเองเป็นหลัก

6) Connect เป็นการใช้ชวิตแบบออนไลน์ ทั้งการสื่อสาร เจรจาพูดคุยกับบุคคลอื่น การมีตัวตนในสังคมออนไลน์บนเว็ปไซต์ หรือแอพพลิเคชันต่างๆ เช่นอิสนตราแกรม เฟสบุ๊ค ไลน์ เป็นต้น

สรุปได้ว่าคนรุ่นใหม่ (New Generation) เป็นกลุ่มคนวัยผู้ใหญ่ที่มีศักยภาพในการใช้เทคโนโลยีในการศึกษาเนื่องจากเติบโตมาในโลกของเทคโนโลยี และการใช้ชีวิตซึ่งคนในแต่ละเจเนเรชันมีลักษณะทางความคิดที่แตกต่างกันขึ้นอยู่กับสภาพแวดล้อมทางสังคมในแต่ละยุคสมัยซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญในการใช้ชีวิต

2.3.5 พฤติกรรมการเรียนรู้ของคนรุ่นใหม่

โลกการศึกษาที่ไร้พรมแดนในยุคปัจจุบันมีแหล่งข้อมูลและองค์ความรู้ที่มากมายทั้งตำราบนห้องสมุดและบทความต่างๆบนโลกออนไลน์ การเจริญก้าวทางทางเทคโนโลยีทำให้ฐานความรู้ออนไลน์ขยายอย่างรวดเร็วและสามารถเข้าถึงได้ด้วยระบบอินเตอร์เน็ตบนคอมพิวเตอร์ แท็ปเล็ตหรือบนโทรศัพท์มือถือ การเข้าถึงข้อมูลความรู้ได้สะดวกรวดเร็วและค้นหาความรู้ต่างๆได้ง่ายทำให้พฤติกรรมการเรียนรู้ของคนในปัจจุบันเปลี่ยนไป โดยที่ไม่จำเป็นต้องต้องไปเข้าเรียนในห้องเรียนก็สามารถได้รับความรู้ไม่ต่างจากการศึกษาภายในห้องเรียนเพียงแต่จะต่างกันตรงที่ไม่มีระบบการสอบวัดผล

ปัจจุบันระบบการศึกษาภายในห้องเรียนมีเวลาที่จำกัดคือจะมีเวลาที่เข้าเรียนในระบบวันละ 6-8 ชั่วโมงต่อวันตามหลักสูตรของสถาบันการศึกษาซึ่งในบางวิชาผู้เรียนอาจจะไม่ได้สนใจแต่มีความจำเป็นที่จะต้องเรียน ดังนั้นจึงมีความแต่งต่างกับการเรียนรู้นอกห้องเรียนที่เราสามารถเลือกที่จะศึกษาในสิ่งที่เรามีความสนใจได้อย่างไม่จำกัดเวลา ดังนั้นในการจัดการศึกษาหรือการสร้างความรู้ความเข้าใจจำเป็นจะต้องเข้าใจในพฤติกรรมของคนรุ่นใหม่เพื่อให้กลุ่มคนรุ่นใหม่เข้าถึงองค์ความรู้ได้มากขึ้น

คนรุ่นใหม่เป็นกลุ่มคนที่มีความสามารถในการเรียนรู้สิ่งต่างๆที่ดี กลุ่มคนเหล่านี้มีความคิดที่นอกกรอบและพร้อมที่จะเรียนรู้สิ่งใหม่ๆตลอดเวลา ในด้านการศึกษากลุ่มคนเจนวายจะมีการศึกษาที่สูงซึ่งไม่เพียงแต่ศึกษาจากในตำรา หรือในห้องเรียน กลุ่มคนเจนวายพร้อมที่จะเรียนรู้เรื่องราวต่างๆผ่านช่องทางอื่นมากขึ้น เช่นการศึกษาจากอินเตอร์เน็ต วิดีโอ หรือจากผู้เชี่ยวชาญเฉพาะด้าน หรือแม้กระทั่งการเรียนผู้ผ่านเกมกระดานเป็นต้น

การที่คนรุ่นใหม่ชอบความแปลกใหม่ในการเรียนรู้ทำให้ปัจจุบันเกิดกระแสในการสร้างความรู้ด้วยเครื่องมือต่างๆ โดยเกมกระดานถูกนำมาเป็นเครื่องมือในการสร้างความรู้ในสาขาวิชาต่างๆเพิ่มมากขึ้น ซึ่งการเรียนรู้ผ่านเกมกระดานสามารถสร้างความรู้ความเข้าใจควบคู่ไปกับความสนุกสนานทำให้การเรียนรู้ไม่เกิดความเบื่อหน่ายและสามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้กับคนที่เพศทุกวัย

สรุปได้ว่าพฤติกรรม ทัศนคติ และนิสัย ซึ่งอาจจะส่งต่อการเรียนรู้ในกลุ่มคนรุ่นใหม่ว่ามีลักษณะดังนี้

1) เป็นคนที่มีความเป็นตัวของตัวเองสูง มีความคิด เป้าหมาย วิถีการใช้ชีวิตตามแบบฉบับของตัวเองไม่ขึ้นกับผู้ใด

2) ความอดทนต่ำทั้งทางกายและทางด้านจิตใจ คนรุ่นใหม่เมื่อรู้สึกอะไรก็จะแสดงออกมาอย่างชัดเจน

3) มีความอยากรู้อยากเห็น คนรุ่นใหม่จะมีความสงสัยและตั้งข้อสังเกตกับทุกเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น

4) การท้าทายกฎระเบียบ คนรุ่นใหม่จะไม่นิยมถูกบังคับด้วยกฎระเบียบต่างๆ ไม่ยึดกับจารีตประเพณี

5) ความทะเยอทะยานสูง คนรุ่นใหม่จะมีเป้าหมายในการใช้ชีวิตที่ชัดเจน และมีความมุ่งมั่นทุ่มเททุกสิ่งทุกอย่างเพื่อให้ตัวเองไปสู่เป้าหมายที่ตั้งเป้าไว้

6) ชำนาญด้านเทคโนโลยี คนรุ่นใหม่มีความสามารถในการใช้เทคโนโลยี ในการทำงาน การเรียนรู้ และการสื่อสาร

7) ชอบการเปลี่ยนแปลง คนรุ่นใหม่พร้อมที่จะเปลี่ยนแปลงชีวิตอยู่เสมอหากพบว่าสิ่งใดที่ไม่ดี ก็จะมีความกล้าที่จะเปลี่ยนแปลงชีวิต

8) ความกระตือรือร้น คนรุ่นใหม่มีความขยัน คิดเร็วทำเร็วไม่อยู่นิ่ง

9) การมองโลกในแง่ดี คนรุ่นใหม่จะคิดบวกและเชื่อว่าทุกอย่างเป็นไปได้ถ้ามีความคิดและการลงมือทำที่ดีก็จะประสบความสำเร็จได้

10) ความคิดสร้างสรรค์ คนรุ่นใหม่จะมีความคิดสร้างสรรค์ที่เป็นเลิศ มีความกล้าแสดงออกในเชิงสร้างสรรค์

11) ความมั่นใจในตัวเอง คนรุ่นใหม่มีความมั่นใจในตัวเอว มักจะเชื่อมั่นและทำตามความคิดของตัวเองเป็นหลักจนบางครั้งอาจจะถูกมองว่าดื้อรั้นได้

2.3.6 ช่องทางในการเรียนรู้ของคนรุ่นใหม่

นอกจากการอ่านตำราหรือการศึกษาภายในห้องเรียนคนรุ่นใหม่มีแนวโน้มที่จะเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการเรียนรู้จากรูปแบบต่างๆดังนี้

1) เรียนรู้จากหลักสูตรออนไลน์ (Online Courses) การเรียนจากหลักสูตรออนไลน์เป็นการศึกษาด้วยตัวเองผ่านทางอินเตอร์เน็ตซึ่งผู้ให้ความรู้อาจจะมีทั้งผู้เชี่ยวชาญที่เป็นตัวบุคคลหรือมาจากสถาบันการศึกษา บริษัทชั้นนำ หรือองค์กรต่างๆที่ได้รับการรับรองในหลักสูตรต่างๆ ซึ่งการศึกษาแบบออนไลน์มีทั้งที่เสียค่าใช้จ่ายและไม่เสียค่าใช้จ่าย บางหลักสูตรเมื่อเรียนจบจะมีการทดสอบหรือได้รับประกาศนียบัตรเพื่อเป็นการรับรองความรู้ที่ได้รับ

2) วีดีทัศน์ (Youtube) เว็ปไซต์ยูทูปเป็นเว็ปที่ได้รับความนิยมในปัจจุบันที่ไม่เสียค่าใช้จ่ายในการรับชม ปัจจุบันเว็ปไซต์ยูทูปถูกใช้เป็นช่องทางในการเผยแพร่วีดีโอที่ให้ความรู้และความเข้าใจในด้านต่างๆมากมายมีทั้งวีดีภาษาไทยและภาษาอังกฤษ

3) เรียนรู้จากเกม (Game) เกมเป็นเครื่องมือที่ใช้ในการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับนิสัยของคนรุ่นใหม่ที่ต้องการความรู้ควบคู่กับความสนุกสนาน และเกมมีโอกาสที่จะเข้าถึงได้ง่าย ซึ่งในปัจจุบันมีเกมให้เล่นมากมายทั้งวีดีโอเกม เกมคอมพิวเตอร์ หรือเกมกระดานเป็นต้น ภายในเกมสามารถสอดแทรกองค์ความรู้ในเรื่องต่างๆเข้าไปได้ตัวเกมได้เช่นเกม Angry Birds ที่สามารถนำมาสอนในเรื่องฟิสิกส์ทั้งในเรื่องแรงและการเคลื่อนที่ รวมถึงเรื่องแรมโน้มถ่วงเป็นต้น

4) สื่อสังคม (Social Media) สื่อออนไลน์หรือสังคมออนไลน์เป็นช่องทางที่ใช้สำหรับการแบ่งปันเรื่องราวต่างๆ แบ่งปันรูปภาพ ข้อมูลข่าวสาร รวมถึงเป็นช่องทางในการแสดงความคิดเห็นหรือการถ่ายทอดความรู้ ผ่านทางชุมชนเสมือนบนเว็บไซต์ อาทิ Facebook Twitter Blogger Myspace เป็นต้นในปัจจุบันมีคนใช้สื่อสังคมทั่วโลกไม่ต่ำกว่า 2,300 ล้านคนทั่วโลกช่องทางสื่อออนไลน์จึงเปรียบเสมือนห้องเรียนขนาดใหญ่ที่สามารถถ่ายทอดความรู้ได้อย่างกว้างขวาง ในปัจจุบันมีหน่วยงานต่างๆเริ่มมีการถ่ายทอดสดงามสัมมนาทางวิชาการลงบนเพจเฟสบุ๊คของหน่วยงานเพื่อเป็นสื่อในการนำเสนอความรู้อีกช่องทาง

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

5) สื่อทางเสียง (Audiobooks and Podcasts) สื่อทางเสียงเป็นที่นิยมอย่างแพร่หลายในประเทศฝั่งยุโรปและอเมริกา สื่อทางเสียงนั้นมีประโยชน์อย่างยิ่งสำหรับผู้พิการทางสายตาแต่ในปัจจุบันกลุ่มคนปกติที่ไม่มีเวลาในการอ่านหนังสือก็มักจะนิยมใช้การรับฟังบนมือถือมากขึ้นในปัจจุบันมีหนังสือเสียงมากกว่า 150,000 เล่มบนเว็ป Amazon

จากข้อมูลข้างต้นผู้วิจัยเห็นว่าความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีทำให้รูปแบบการศึกษาเปลี่ยนแปลงและมีช่องทางในการศึกษาความความรู้ได้จากช่องทางใหม่มากๆขึ้น ซึ่งช่องทางที่สามารถถ่ายทอดความรู้จำเป็นต้องพัฒนาให้มีความสอดคล้องกับพฤติกรรมการเรียนรู้ของกลุ่มคนใน

วัยต่างๆ เนื่องจากคนรุ่นใหม่หรือคนใน Generation Y เป็นคนที่มีอายุระหว่าง 20-39 ปีซึ่งถือว่าเป็นวัยผู้ใหญ่จึงจำเป็นต้องศึกษาทฤษฎีและแนวคิดการเรียนรู้ของผู้ใหญ่

2.3.7 แนวคิดการเรียนรู้ของผู้ใหญ่

การศึกษาของเด็กและผู้ใหญ่มีความแตกต่างกัน ถ้าหากจะศึกษากลุ่มคนในวัยผู้ใหญ่จะเป็นต้องเข้าใจถึงศักยภาพในการเรียนรู้ของผู้ใหญ่ ซึ่งนิยามของความเป็นผู้ใหญ่จะมีลักษณะ 3 ประการดังนี้

1) เป็นผู้ที่บรรลุนิติภาวะตามกฎหมาย หรืออายุอยู่ตามเกณฑ์ของแต่ละประเทศ

2) เป็นผู้มีสติปัญญาสมบูรณ์

3) เป็นผู้ที่มีบทบาทในสังคมที่รูแลรับผิดชอบตัวเองได้

มัลคัม โนลส์ ได้นำเสนอทฤษฎี แอนดราโกจี (Andragogy) เป็นการเรียนรู้ของผู้ใหญ่ซึ่งมีความแตกต่างการเรียนรู้ของเด็กดังนี้

1) มโนทัศน์ของผู้เรียน (Self - Concept) การที่บุคคลมีการเจริญเติบโตตามวัยจะมีความคิดและวุฒิภาวะมากขึ้น วัยผู้ใหญ่สามารถตัดสินใจได้ด้วยตัวเองทั้งในเรื่องการสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ การวิเคราะห์ความต้องการในการเรียนรู้ การวางแผนการเรียนรู้ร่วมกับผู้อื่น การนำประสบการณ์มาใช้ในการเรียนรู้ และการประเมินผลการเรียนรู้

2) ประสบการณ์ของผู้เรียน (Experience) ผู้ใหญ่มีประสบการณ์มากกว่าเด็กในหลายๆด้าน วัยผู้ใหญ่มีการแลกเปลี่ยนปราบการณ์ร่วมกับผู้อื่น ซึ่งประสบการณ์มีผลต่อการเรียนรู้ในวัยผู้ใหญ่ดังนี้

(1) การนำประสบการณ์มาเป็นเทคนิคในการสอน

(2) การนำประสบการณ์ไปใช้ในการปฏิบัติ

(3) การเรียนรู้ด้วยตัวเองจากประสบการณ์

3) ความพร้อมที่จะเรียน (Readiness) ผู้ใหญ่จะมีความพร้อมในการเรียนมากกว่าเด็กเนื่องจากจะสมาธิและความมุ่งมันตั้งใจที่มากกว่า จุดเด่นของผู้ใหญ่ในการเรียนรู้คือจะเลือกเรียนในสิ่งที่คิดว่าเป็นประโยชน์สูงสุดต่อตัวเอง และเลือกที่จะเรียนตามความต้องการของตัวเองเป็นหลัก การคำนึงถึงความพร้อมในการเรียนจะประกอบด้วย

(1) เวลาในการเรียนรู้ การกำหนดเวลาในการเรียนรู้จะต้องสอดคล้องกับหน้าที่และวิธีชีวิตของบุคคลในแต่ละวัย ซึ่งการกำหนดเวลาในการศึกษาต้องกำหนดให้เหมาะสมกับบุคคล

(2) การจัดกลุ่มของผู้เรียน ในการจัดกลุ่มในการเรียนหรือกำหนดกิจกรรมการเรียนรู้จำเป็นต้องแบ่งกลุ่มให้มีคนที่มีความคิดไปในทิศทางเดียวกัน เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ร่วมกัน

(3) แรงจูงใจในการเรียน เป็นการชมเชย การสนับสนุน การยอมรับ จะทำให้ผู้เรียนมีแรงใจความมุ่งมั่นในการศึกษา

(4) การกำหนดเวลาพัก การกำหนดเวลาพักเป็นสิ่งที่จำเป็นเนื่องจากการเรียนเป็นเวลานานจะทำให้เกิดความเหนื่อยล้า ความเหนื่อยล้าทำให้ประสิทธิภาพในการเรียนลดลง

4) แนวทางการเรียนรู้ (Orientation to learning) แนวทางการเรียนรู้ของผู้ใหญ่จะเป็นการเรียนรู้โดยอาศัยปัญหาเป็นศูนย์กลาง แต่การเรียนรู้ของเด็กจะเป็นการเรียนรู้โดยยึดอาศัยวิชาความรู้เป็นศูนย์กลาง สิ่งที่เด็กเรียนรู้ในตำราหรือในห้องเรียนยังไม่สามารถนำความรู้ไปใช้ได้ทันที่แต่จะเป็นพื้นฐานในการศึกษาขั้นสูงต่อไปในอนาคต

สรุปได้ว่า ผู้ใหญ่เป็นคนที่มีประสบการณ์ซึ่งเป็นประโยชน์ในการเรียนรู้ ผู้ใหญ่ชอบที่จะเรียนรู้ด้วยตัวเองไม่ชอบการสอนดังนั้นหากจะต้องการให้ผู้ใหญ่เกิดการเรียนรู้จำเป็นจะต้องมุ่งไปถึงการแก้ปัญหาหรือใช้การเข้าร่วมกิจกรรมหรือใช้เครื่องมือบางอย่างในการสร้างความรู้ความเข้าใจโดยไม่ใช่การสอน

2.3.8 ปัจจัยที่สนับสนุนการเรียนรู้ในกลุ่มคนรุ่นใหม่

ปัจจัยที่ช่วงส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้มีหลายประการดังต่อไปนี้

1) แรงจูงใจ (Motivation) เป็นกระบวนการที่ทำให้มนุษย์ตั้งใจที่จะเรียนรู้ให้บรรลุเป้าหมายสูงสุด การเรียนรู้ที่มีแรงจูงใจที่ดีจะมีประสิทธิภาพ และเรียนรู้ได้มากกว่าคนที่ขาดแรงจูงใจ

2) ความต้องการ (Need) ความต้องการในแง่ของการศึกษา เป็นความต้องการทางด้านสังคมและจิตใจ เช่นความต้องการเป็นที่ยอมรับในสังคม ความต้องการเพื่อน ความต้องการความเชื่อมั่น ความต้องการตำแหน่งในสังคม เมื่อมนุษย์มีความต้องการจะมีความพยายามทำให้สิ่งที่ต้องการเป็นของตัวเอง เช่นหากต้องการเป็นคนที่ฉลาดรอบรู้ จะมีการพัฒนาตัวเอง ทั้งการศึกษา ฝึกประสบการณ์จนเกิดความชำนาญและความรอบรู้

3) ความแตกต่างของบุคคล (Individual Differences) คือความแตกต่างระหว่างคนที่ส่งผลกระทบต่อการเรียนรู้มีความแตกต่างดังนี้

(1) ความแตกต่างทางกาย การที่คนมีร่างกายสมบูรณ์ย่อมที่จะมีศักยภาพในการเรียนรู้มากกว่าคนที่มีร่างกายผิดปกติ เช่นคนพิการทางสายตา คนหูหนวกที่จะต้องใช้วิธีในการเรียนรู้ที่แตกต่างจากคนปกติ

(2) ความแตกต่างทางอารมณ์ ขึ้นอยู่กับสภาพจิตใจ การฝึกฝน สภาพสังคมและจารีตประเพณี

(3) ความแตกต่างทางเพศ บทบาทของชายและหญิงมีความแตกต่างกัน ในบางสถานที่มีค่านิยมให้ผู้ชายเป็นใหญ่และได้โอกาสทางการศึกษามากกว่าผู้หญิง แต่ในปัจจุบันบทบาทของผู้ชายและผู้หญิงเริ่มมีความเท่าเทียมกันมากขึ้น

(4) ความแตกต่างทางวัย การที่อายุของแต่ละคนมีความแตกต่างกันทำให้ประสบการณ์ ความคิดและวุฒิภาวะของแต่ละคนมีความแตกต่างกันตามแต่ละวัย

(5) ความแตกต่างด้านสติปัญญา เป็นความสามารถในการเรียนรู้ ความฉลาดจัดเป็นพันธุกรรมในเบื้องต้น แต่การเรียนรู้และสิ่งแวดล้อมที่อยู่รอบตัวผู้เรียนจะเป็นสิ่งที่ช่วยในการพัฒนาระดับสติปัญญา

4) ความพร้อม (Readiness) เป็นความพร้อมทางด้านร่างกายและจิตใจ สภาพทางกายที่แข็งแรงไม่เจ็บป่วยจะสามารถเรียนรู้ได้ปกติ หากสุขภาพไม่แข็งแรงย่อมขาดการเรียนรู้ที่ต่อเนื่องติดๆขัดๆ สำหรับสภาพจิตใจจำเป็นต้องคำนึงถึงอารมณ์ของผู้เรียน หากคนที่อยู่ในสภาพไม่พร้อมที่จะศึกษา เช่น หวาดกลัว ซึมเศร้า เสียใจมารเรียนย่อมเป็นอุปสรรคเนื่องจากสภาพจิตใจไม่พร้อมที่จะรับการเรียนรู้

5) วัฒนธรรม (Culture) วัฒนธรรมแต่ละท้องที่มีค่านิยมในการเรียนรู้ที่แตกต่างกัน เช่น วัฒนธรรมฝั่งชาติตะวันตกที่ปล่อยให้เด็กๆเรียนรู้ด้วยตัวเอง มากกว่าฝั่งเอเชียที่มักจะถ่ายทอดการเรียนรู้ด้วยการเรียนการสอน

สรุปได้ว่าคนรุ่นใหม่เป็นกลุ่มคนที่มีความมั่นใจในตัวเองสูง มีจุดยืนในตัวเอง มีความทะเยอทะยาน ผ่านประสบการณ์ในการใช้ชีวิตมาในระดับหนึ่ง ชอบคิดบวก มีความทันสมัย ทันกระแสโลก สามารถนำเทคโนโลยีที่มีมาใช้ประโยชน์ในด้านต่างๆ เช่นในด้านการศึกษากลุ่มคนรุ่นใหม่มีการศึกษาผ่านทางอินเตอร์เน็ต ด้วยคอมพิวเตอร์ แท็ปเล็ต หรือโทรศัพท์มือถือซึ่งสามารถเรียนรู้ได้สะดวกทุกที่ทุกเวลา นอกจากการได้รับความรู้จากสื่อการเรียนรู้ประเภทต่างๆแล้ว กลุ่มคนรุ่นใหม่ยังมีความสนใจในการเรียนรู้ผ่านสื่อการเรียนรู้ใหม่ๆใช่การเรียนรู้ผ่านการเล่นเกมกระดาน เนื่องจากเกม

กระดานเป็นสื่อการเรียนรู้ที่ให้ความสนุกสนานและให้ความรู้ได้เป็นอย่างดี ในงานวิจัยชิ้นนี้เป็นการศึกษาเรื่องการใช้ประโยชน์จากพื้นที่สวนสาธารณะของกลุ่มคนรุ่นใหม่ และนำเอาความรู้เรื่องการใช้ประโยชน์จากสวนสาธารณะเป็นสร้างเกมกระดานที่สร้างความรู้ความเข้าใจ ด้วยเหตุนี้จึงจำเป็นต้องศึกษาแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับสวนสาธารณะเพื่อนำไปเป็นเนื้อหาสำหรับการออกแบบเกมกระดาน

2.4. แนวคิดเรื่องสวนสาธารณะ

2.4.1 ประวัติและความเป็นมาของสวนสาธารณะ

สวนสาธารณะคือ สถานที่ทางธรรมชาติที่ถูกออกแบบและตกแต่งไว้เป็นสถานที่สำหรับพักผ่อนหย่อนใจ และออกกำลังกาย สำหรับประชาชนในชุมชน ซึ่งภายในพื้นที่ประกอบไปด้วยลานกว้าง สระน้ำ สนามหญ้าและต้นไม้นานาชนิด รวมไปถึงสิ่งอำนวยความสะดวกในด้านต่างๆ เช่นม้านั่งหรือเครื่องออกกำลังกายเป็นต้น ซึ่งประชาชนสามารถเข้าถึงได้ง่ายและไม่เสียค่าบริการ

ในสังคมสมัยโบราณกลุ่มคนที่ใช้ประโยชน์จากพื้นที่ทางธรรมชาติมีด้วยกันหลายกลุ่ม ในกลุ่มชนชั้นสูงจะใช้พื้นที่สีเขียวเพื่อการพักผ่อนหรือล่าสัตว์ แต่สำหรับคนทั่วไปจะใช้พื้นที่เพื่อการทำเกษตรกรรม ดังนั้นความต้องการพื้นที่โล่งสำหรับการใช้ประโยชน์แบบสวนสาธารณะในปัจจุบันจึงมีความแตกต่างกับสวนสาธารณะในอดีต รูปแบบสวนสาธารณะในปัจจุบันเกิดภายหลังจากการปฏิวัติอุตสาหกรรมในยุโรปซึ่งเทียบกับสมัยอยุธยาตอนปลาย

การปฏิวัติอุตสาหกรรมในยุโรปทำการการเติบโตของอุตสาหกรรมเพิ่มขึ้น บรรดาเกษตรกรต่างเปลี่ยนอาชีพเข้าไปทำงานในโรงงานเพื่อให้มีรายได้ที่สูงกว่าเดิม การที่คนเข้าไปทำงานในเมืองนั้นก่อให้เกิดความแออัดและความเสื่อมโทรมในพื้นที่เมืองและเกิดการเข้าไปบุกรุกพื้นที่ของชนชั้นสูงเพิ่มมากขึ้น การบุกรุกของ“ขบวนการอุทยานของประชาชน” (People’s Park Movement) ทำให้เกิดการพังรั้วอุทยานไฮด์ปาร์ค (Hyde Park) ซึ่งถือว่าเป็นครั้งแรกที่ประชาชนได้เข้าไปใช้สวนธารณะได้อย่างเสรี ต่อมามีการสร้างอุทยานที่ใช้เป็นสวนสาธารณะแห่งแรกของโลกที่ประเทศอังกฤษ คือสวนเบอร์เก็นเฮด (Birkenhead Park) สวนแห่งนี้สร้างขึ้นด้วยเงินภาษีของประชาชนตั้งอยู่ที่เมืองลิเวอร์พูล ซึ่งต่อมาได้กลายเป็นต้นแบบของสวนสาธารณะในสหรัฐอเมริกาอย่าง “Central Park”

2.4.2 ความสำคัญของสวนสาธารณะ

สวนสาธารณะมีความสำคัญกับเมืองหลายด้านดังนี้

1) เป็นสถานที่ที่คนใช้สร้างประโยชน์ให้กับตนเองทั้งทางร่างกายและจิตใจ การออกกำลังกายและการพักผ่อนเป็นกิจกรรมที่คนส่วนใหญ่เข้าไปใช้ประโยชน์ในพื้นที่สวนสาธารณะมาก

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

ที่สุด การเติบโตทางเศรษฐกิจทำให้พื้นที่ส่วนใหญ่พัฒนาเป็นอาคารบ้านเรือน สำนักงานและห้างสรรพสินค้า ซึ่งพื้นที่ที่เหมาะสมที่สุดในการออกกำลังกายหรือพักผ่อนที่ดีที่สุดคือพื้นที่สวนสาธารณะ

2) เป็นสถานที่ป้องกันการบุกรุกทำลายธรรมชาติ และสร้างสมดุลทางธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม การกันพื้นที่ไว้สำหรับสวนสาธารณะเป็นการป้องกันพื้นที่สีเขียวไม่ให้ถูกบุกรุกและทำลายพื้นที่ทางธรรมชาติที่เป็นประโยชน์ ซึ่งพื้นที่สวนสาธารณะจะเป็นแหล่งอาหารและที่อยู่อาศัยให้กับสัตว์หลากหลายชนิดอีกทั้งยังเป็นที่สำหรับชุมชนที่ได้อยู่ใกล้ชิดกับธรรมชาติ

3) เป็นสถานที่สำหรับการศึกษานอกห้องเรียน การศึกษาวิชาสิ่งแวดล้อมสามารถเข้ามาศึกษาได้จากพื้นที่จริงเนื่องจากบริเวณสวนสาธารณะมีความหลากหลายทั้งพืชพรรณนานาชนิดอีกทั้งสามารถพบสัตว์บก นก ปลา และแมลงหลากหลายชนิดภายในสวนสาธารณะ

2.4.3 การจัดระดับของสวนสาธารณะ

การจัดระดับของสวนสาธารณะจำต้องคำนึงถึงองค์ประกอบดังนี้

1) ขนาด (Size)

2) รูปแบบการพัฒนา (From of Development)

3) สิ่งอำนวยความสะดวก (Facilities Provided)

4) ที่ตั้ง (Location within the city)

5) ขอบเขตการให้บริการ (Extend of the Service Area)

2.4.4 แนวคิดเกี่ยวกับประเภทสวนสาธารณะ

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

ปัจจุบันมี 2 หน่วยงานที่อธิบายประเภทของสวนสาธารณะในกรุงเทพมหานคร ได้แก่ สำนักงานสวนสาธารณะ สำนักสิ่งแวดล้อม กรุงเทพมหานคร และสำนักผังเมือง จากคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

สำนักงานสวนสาธารณะ สำนักสิ่งแวดล้อม กรุงเทพมหานคร ได้แบ่งประเภทสวนสาธารณะในประเทศไทย ตามขนาดของพื้นที่ดังนี้

1) สวนใกล้บ้าน หรือสวนหย่อมขนาดเล็กในย่านชุมชน (Pocket Park) เป็นสวนสาธารณะที่มีพื้นที่น้อยกว่า 2 ไร่ ซึ่งสามารถเข้าถึงได้สะดวกทั้งทางเดินเท้าและทางถนน โดยทั่วไปอาจจะเป็นสวนที่อยู่ระหว่างตึก หรือสวนขนาดเล็กที่ประดับตามอาคารสถานที่ต่างๆ สวนที่มีขนาดเล็กจะเหมาะกับการพักผ่อนหย่อนใจ

2) สวนหมู่บ้าน หรือสวนละแวกบ้าน (Neighborhood Park) เป็นสวนสาธารณะที่มีขนาดพื้นที่ 2-25 ไร่ เป็นสวนสาธารณะสำหรับผู้ที่พักอาศัยในบริเวณ 1-3 กิโลเมตรซึ่งพื้นที่เหล่านี้จะมีสิ่งอำนวยความสะดวกในการพักผ่อนหรือออกกำลังกายมากว่าสวนหย่อมขนาดเล็กในชุมชน เช่น สวนสาธารณะศาลากลางจังหวัดนนท์ หรือ อุทยานมกุฎรมยสราญ ซึ่งเป็นสวนสาธารณะที่ตั้งอยู่บริเวณศาลากลางจังหวัดนนทบุรี มีเนื้อที่ประมาณ 10 ไร่

รูปภาพที่ 4 สวนสาธารณะศาลากลางจังหวัดนนทบุรี

ที่มา: ณัฐพล พูลนาผล (ผู้วิจัย)

3) สวนชุมชน (Community Park) เป็นสวนสาธารณะที่มีขนาดพื้นที่ 25-125 ไร่ เป็นสวนที่มีพื้นที่สำหรับการเล่นกีฬา การพักผ่อน หรือเป็นสถานที่สำหรับการชมความงามเกี่ยวกับพืชพรรณต่างๆ ตัวอย่างเช่น สวนสมเด็จพระศรีนครินทร์ นนทบุรี มีขนาดพื้นที่ 109 ไร่ ตั้งอยู่ที่อำเภอปากเกร็ด จังหวัดนนทบุรี

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

รูปภาพที่ 5 สวนสมเด็จพระศรีนครินทร์ นนทบุรี

ที่มา: ณัฐพล พูลนาผล (ผู้วิจัย)

4) สวนระดับย่าน (District Park) เป็นสวนสาธารณะที่มีขนาดพื้นที่ 125-500 ไร่ เป็นสวนขนาดใหญ่ที่มีสิ่งอำนวยความสะดวกมากกว่าสวนหย่อมขนาดเล็กในชุมชน สวนละแวกบ้าน หรือสวนชุมชน เช่นลานปิกนิก ลานอเนกประสงค์ ลานจอดรถ ทางปั่นจักรยาน สระแล่นเรือเป็นต้น ตัวอย่างเช่น สวนลุมพินี ที่ตั้งอยู่บริเวณเขตปทุมวันซึ่งมีขนาดพื้นที่ 360 ไร่

รูปภาพที่ 6 สวนลุมพินี

ที่มา: ณัฐพล พูลนาผล (ผู้วิจัย)

5) สวนระดับเมือง (City Park) เป็นสวนสาธารณะที่มีพื้นที่มากกว่า 500 ไร่ สวนที่มีขนาดใหญ่จำเป็นจะต้องรองรับการเข้าใช้บริการทั้งเมือง ซึ่งมีกิจกรรมที่สามารถทำได้หลากหลายทั้งการพักผ่อน ออกกำลังกาย และการศึกษาพืชพรรณนานาชนิด ตัวอย่างเช่น สวนหลวง ร.9 ที่ตังอยู่ที่เขตประเวศที่มีขนาดพื้นที่ 500ไร่ เป็นต้น

6) สวนถนน (Street Park) เป็นพื้นที่สีเขียวบริเวณไหล่ทาง ริมถนน หรือเกาะกลาง

7) สวนเฉพาะทาง (Special Purpose Park) เป็นสวนที่จัดไว้ประดับลานอนุสาวรีย์ต่าง หรือประดับลานอเนกประสงค์เช่น สวนบริเวณอนุสาวรีย์ชัยสมรภูมิ เป็นต้น

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

รูปภาพที่ 7 สวนบริเวณอนุสาวรีย์ชัยสมรภูมิ

ที่มา: ณัฐพล พูลนาผล (ผู้วิจัย)

จาก “โครงการจัดทำมาตรฐานด้านผังเมืองของกรุงเทพมหานคร” ที่จัดทำโดยศูนย์บริการวิชาการ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ได้จำแนกประเภทของสวนสาธารณะไว้ดังนี้

1) สวนหย่อมขนาดเล็ก (Pocket Park) เป็นพื้นที่สำหรับพักผ่อน มีขนาดพื้นที่น้อยกว่า 0.5 ไร่โดยจะเป็นพื้นที่ให้บริการสำหรับคนในระยะทาง 300-500 เมตร สามารถเดินเท้าใน 5-10 นาที พื้นที่เหล่านี้สามารถเป็นที่พบปะของประชาชนชนทั่วไปในพื้นที่ ซึ่งอาจจะเป็นสวนที่ถูกสร้างไว้สำหรับประดับอาคารต่างๆ หรือเป็นพื้นที่ว่างระหว่างอาคารเป็นต้น

2) สวนหมู่บ้าน (Neighborhood Park) เป็นพื้นที่สำหรับการพักผ่อน และออกกำลังกาย ซึ่งเด็กและผู้ใหญ่สามาถใช้พื้นที่ร่วมกันได้ มีขนาดพื้นที่ 0.5-2 ไร่ โดยจะเป็นพื้นที่ให้บริการสำหรับคนในระยะทาง 1-2.5 กิโลเมตร ในการเข้าถึงพื้นที่สามารถเข้าถึงด้วยการเดินเท้าโดยใช้ระยะเวลาไม่เกิน 30 นาที

3) สวนชุมชน (Community Park) เป็นพื้นที่สำหรับกิจกรรมนันทนาการของชุมชน ซึ่งภายในพื้นที่มีการออกแบบทางสถาปัตยกรรมที่สวยงามและมีพื้นที่สำหรับกิจกรรมต่างๆ เช่นลานกีฬาสำหรับการออกกำลังกาย และสนามเด็กเล่นเป็นต้น พื้นที่สำหรับสวนชุมชนจะมีขนาด 2-20 ไร่ ซึ่งในการเข้าถึงอาจจะใช้การเดินทาง จักรยานหรือทางรถยนต์ พื้นที่เหล่านี้จึงจำเป็นต้องมีพื้นที่ไว้สำหรับการจอดรถ

4) สวนระดับย่าน (District Park) เป็นพื้นที่ขนาด 20-100 ไร่ เป็นที่สวนสาธารณะระดับย่านต้องคำนึงถึงจำนวนประชากรที่เข้ามาใช้บริการเป็นจำนวนมาก ดังนั้นกิจกรรมที่สามารถทำได้จึงจำเป็นต้องมีความหลากหลายทั้งเพื่อการออกกำลังกาย การพักผ่อน หรือกิจกรรมนันทนาการ ลักษณะของพื้นที่สวนระดับย่านจึงประกอบไปด้วย ลานอเนกประสงค์ ลานกีฬา พื้นที่ปิกนิก ซึ่งการเข้าถึงพื้นที่นั้นต้องสามารถรองรับการเดินเท้าและระบบขนส่งสาธารณะทุกรูปแบบ

5) สวนระดับเมือง (City Park) เป็นสวนสาธารณะที่มีขนาดพื้นที่มากกว่า 100 ไร่ ซึ่งสามารถเดินทางเข้าถึงไม่เกิน 1 ชั่วโมง เป็นพื้นที่ที่สามารถทำกิจกรรมได้ทุกรูปแบบไม่ว่าจะเป็นกิจกรรมนันทนาการ การพักผ่อน การออกกำลังกาย รวมถึงเป็นพื้นที่สำหรับการรวมกลุ่มทำกิจกรรมทางสังคมของชุมชน

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

จากข้อมูลข้างต้นจะเห็นได้ว่าการจัดประเภทของสวนสาธารณะนั้นจะคำนึงขนาดของพื้นที่รัศมีในการให้บริการกับชุมชน และระยะเวลาในการเดินทางเข้าถึงเป็นหลัก ซึ่งข้อมูลจากสำนักสิ่งแวดล้อม และสำนักยุทธศาสตร์และประเมินผลกรุงเทพมหานครพบว่า ในกรุงเทพมหานครมีพื้นที่สวนสาธารณะที่สามารถระบุประเภทได้ 8,406 แห่ง ซึ่งมีพื้นที่รวม 39,561,822 ตารางเมตร ซึ่งแต่ละประเภทมีจำนวนและขนาดของพื้นที่ดังนี้

ตารางที่ 3 ตารางแสดงจำนวนสวนสาธารณะและขนาดพื้นที่รวมจำแนกตามประเภท

ประเภทสวน	จำนวน (แห่ง)	พื้นที่รวม (ตาราเมตร)
สวนขนาดเล็ก (Pocket Park, Mini Park, Tot lots)	3,942	4,294,610
สวนหมู่บ้าน (Neighborhood Park)	1,107	10,434,822
สวนชุมชน (Community Park)	87	6,505,315
สวนระดับย่าน (District Park)	19	7,492,456
สวนระดับเมือง (City Park)	2	2,322,843
สวนถนน (Street Park)	2,904	7,183,103
สวนเฉพาะทาง (Special Purpose Park)	17	290,672

ที่มา: (พลพินิจ พินิจชอบ, 2558)

จากข้อมูลที่ทางสำนักงานสวนสาธารณะและสำนักงานสิ่งแวดล้อมจะพบว่าพื้นที่สวนสาธารณะในกรุงเทพมีความหลากหลาย แต่จำนวนพื้นที่สวนสาธารณะขนาดใหญ่ที่มีศักยภาพในการใช้งานที่สูงเช่นสวนชุมชน สวนระดับย่าน และสวนระดับเมือง ยังมีจำนวนไม่มาก ดังนั้นในการใช้ประโยชน์ของคนจึงจะเป็นต้องใช้พื้นที่ที่มีอยู่ให้เกิดความคุ้มค่ามากที่สุด และประเภทของสวนเป็นสิ่งที่กำหนดกิจกรรม เพราะถ้าพื้นที่ขนาดเล็กสามารถทำกิจกรรมได้น้อย สวนลุมพินีมีพื้นที่ขนาดใหญ่ทำกิจกรรมได้เยอะเลยสามารถใช้ประโยชน์ได้มาก

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

2.4.5 มาตรฐานของสวนสาธารณะ

สถานที่พักผ่อนหย่อนใจ (Recreation Area) มีความแตกต่างกันในด้านขนาดและความสามารถในการให้บริการ และรัศมีในการให้บริการ ซึ่งมาตรฐานที่ใช้ในประเทศไทยเป็นมาตรฐานสากลซึ่งสามารถดูได้จากตารางดังนี้

ตารางที่ 4 มาตรฐานของพื้นที่และรัศมีให้บริการของที่พักผ่อนหย่อนใจประเภทต่างๆ

ประเภทพื้นที่	เนื้อที่ประชากร	ขนาด (ไร่)		รัศมีให้บริการ
	1,000 คน (ไร่)	เหมาะสม	เล็กที่สุด	(เมตร)
สนามเด็กเล่น	4	10	5	800
สวนละแวกบ้าน	5	25	12.5	800
สนามกีฬา	4	38	25	2,400
สวนระดับชุมชน	9	250	100	3,200
สวนระดับย่าน,เมือง	5	500	250	4,800
สวนระดับภาค	38	1250-2500	ไม่กำหนดแน่นอน	16,000

ที่มา: (กองผังเมืองกรุงเทพมหานคร, 2536)

มาตรฐานของพื้นที่กิจกรรมนันทนาการ มาตรฐานที่ประยุกต์ใช้ต้องใช้ความเข้าใจพื้นฐาน (Common Sense) ต้องคำนึงถึงความต้องการของคนในสังคม ทรัพยากรที่มี ลักษณะเฉพาะของแต่ละชุมชน ภูมิอากาศ พื้นที่ว่าง และจำนวนประชากร กรมโยธาธิการและผังเมืองได้รวบรวมเกณฑ์และมาตรฐานในต่างประเทศและนำมาประมวลผลเทียบกับสวนสาธารณะในประเทศไทยสรุปได้ดังตาราง

ตารางที่ 5 ประเภทสวนสาธารณะ และเกณฑ์ด้านผังเมือง

ประเภทสวน	เกณฑ์ (ไร่/ประชากร 1000คน)	ขนาดพื้นที่ (ไร่)	จำนวนประชากรที่ให้บริการ	พื้นที่ให้บริการ
สนามเด็กเล่น	0.5	20-200 ตร.ว.	500-2,500	ชุมชนระดับหมู่บ้านในชนบท ทุกหมู่บ้านและชุมชน
สวนละแวกบ้าน	12.5	25-50	2,000-10,000	300-500 เมตร
สวนระดับชุมชน	2.5	25-50	10,000-20,000	1-2.5 กิโลเมตร หรือโดยระบบขนส่งสาธารณะไม่เกินครึ่งชั่วโมง
สวนระดับย่าน	1.5	30-75	50,000-100,000	3-6 กิโลเมตร หรือโดยระบบขนส่งสาธารณะไม่เกิน 1 ชั่วโมง
สวนระดับเมือง	-	100 ขึ้นไป	1 แห่งสำหรับ 100,000 คน	โดยระบบขนส่งสาธารณะไม่เกิน 1 ชั่วโมง
สวนระดับภาค	-	200 ขึ้นไป	ประชาชนของเมืองมากกว่า 1 เมือง	โดยรถยนต์ไม่เกิน 1 ชั่วโมง
พื้นที่สีเขียวอื่น	-	ไม่จำกัด	-	ขึ้นอยู่กับพื้นที่จัดหาได้ เช่นหัวมุมถนน ที่ว่างในเขตทาง

ที่มา: (พลพินิจ พินิจชอบ, 2558)

2.4.6 ประโยชน์ของสวนสาธารณะ

จากการศึกษาประโยชน์ของสวนสาธารณะพบว่ามีประโยชน์ต่อด้านต่างๆ ดังนี้

1.) ประโยชน์ต่อผู้ใช้บริการ เป็นการใช้ประโยชน์โดยตรงขอผู้ที่มาใช้บริการทั้งในการพักผ่อนหย่อนใจ การออกกำลังกาย รวมถึงการศึกษาหาความรู้

(1) การพักผ่อนหย่อนใจ การพักผ่อนหย่อนใจเป็นกิจกรรมนันทนาการที่เสริมสร้างความสงบของจิตใจ ส่วนใหญ่จะไม่เน้นออกแรงในการทำกิจกรรม โดยลักษณะของกิจกรรมส่วนใหญ่จะเป็นการนอนหลับ นั่งชมธรรมชาติ ฟังเพลงในสวนสาธารณะ การนั่งดูคนอื่นทำกิจกรรมต่างๆ การให้อาหารปลาหรือนกในบริเวณสวนสาธารณะเป็นต้น

(2) การออกกำลังกาย เป็นการพักผ่อนแบบมีการเคลื่อนไหว (Active Recreation) รูปแบบในการทำกิจกรรมจะเป็นการใช้แรง เช่นการวิ่งออกกำลังกาย การปั่นจักรยาน หรือการเล่นกีฬาประเภทต่างๆ การออกกำลังกายนอกจากจะทำให้สุขภาพแข็งแรงแล้วยังเป็นวิธีการลดความเครียด อีกหนึ่งวิธี

(3) การเรียนรู้ สวนสาธารณะเปรียบเสมือนห้องเรียนธรรมชาติที่มีขนาดใหญ่ที่เปิดให้คนเข้ามาศึกษาหาความรู้เรื่องธรรมชาตินอกห้องเรียน เนื่องจากภายในสวนสาธารณะจะเต็มไปด้วยต้นไม้และพืชพรรณหลากหลายชนิดที่สามารถเข้าไปชมและศึกษา และสามารถศึกษาพฤติกรรมของสิ่งมีชีวิตที่อาศัยอยู่ในสวนสาธารณะเช่นนก ผีเสื้อ และแมลงต่างๆ รวมถึงปลาสายพันธ์ต่างๆที่อาศัยอยู่ในสระน้ำเป็นต้น

2) ประโยชน์ต่อสังคม สวนสาธารณะที่ดี ต้องเป็นที่สำหรับการจัดกิจกรรมทางสังคม เช่นเป็นสถานที่พบปะสังสรรค์ และมีบรรยากาศที่เหมาะสมกับการพบปะคนแปลกหน้าใหม่ๆที่สามารถพัฒนาความสัมพันธ์ที่ดีและสามารถดึงเข้าไปเป็นส่วนหนึ่งของสังคมเมื่อคนในชุมชนมีความผูกพันธ์กันก็จะช่วยชักชวนกันมาใช้ประโยชน์จากพื้นที่สวนสาธารณะ

ในมุมมองด้านสังคมการใช้ประโยชน์จากสวนสาธารณะนั้นขึ้นอยู่กับบุคคลที่มาใช้บริการ หากผู้ที่เดินทางมาใช้บริการกับเพื่อน ครอบครัวหรือคนรัก จะทำให้เกิดปฏิสัมพันธ์ทางสังคม การเข้ามาใช้พื้นที่สวนลุมพินีเพื่อการพบปะ พูดคุย แลกเปลี่ยนความคิดซึ่งกันและกันระหว่างผู้มาใช้บริการจะทำให้สวนลุมพินีเป็นศูนย์รวมทางสังคมที่ใหญ่ที่สุดในเขตกรุงเทพมหานคร เนื่องจากสวนลุมพินีมีกลุ่มผู้มาใช้บริการเป็นจำนวนมากและมีทุกเพศทุกวัย

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

การที่สวนลุมพินีจะพัฒนาเป็นแหล่งศูนย์รวมทางสังคมจำเป็นต้องมีโครงสร้างพื้นฐานไว้อำนวยความสะดวกและมีการดูแลอย่างทั่วถึง และเมื่อมีกลุ่มคนเข้ามาใช้บริการทุกเพศทุกวัยเป็นจำนวนมากย่อมก่อให้เกิดความรักและความสามัคคีของคนในสังคมเพิ่มขึ้น

3) ประโยชน์ต่อสิ่งแวดล้อม สวนสาธารณะที่มีจำนวนต้นไม้มากมายจะช่วยลดปริมาณมลพิษในอากาศ อีกทั้งยังพบว่าพื้นที่ที่มีต้นไม้ปกคลุมจะมีอุณหภูมิต่ำกว่าบริเวณที่ไม่มีต้นไม้ปกคลุม 3-5 องศาเซลเซียส นอกจากนี้ยังเป็นแหล่งที่อยู่อาศัยของสิ่งมีชีวิตหลากหลายชนิด ซึ่งช่วยให้ระบบนิเวศยังคงอุดมสมบูรณ์ อีกทั้งยังเป็นการบรรเทาภาวะโลกร้อนที่เป็นปัญหาที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน และต้นไม้บางชนิดยังช่วยลดการพังทลายของหน้าดินและยังเสริมสร้างความอุดมสมบูรณ์ในแร่ธาตุของดิน

นอกจากนี้พื้นที่สวนสาธารณะยังเป็นแหล่งที่อยู่อาศัยให้กับสัตว์หลากหลายชนิด เช่นนก ผีเสื้อ และแมลงต่างๆ รวมถึงกระรอก ซึ่งในเมืองส่วนใหญ่เป็นอาคารสำนักงานขนาดใหญ่ สัตว์บางชนิดไม่สามารถอาศัยอยู่ได้จึงต้องอาศัยพื้นที่สวนสาธารณะในการดำรงชีพ

2.4.7 ปัจจัยที่ส่งผลต่อการใช้สวนสาธารณะ

การที่ประชาชนจะเลือกมาใช้บริการพื้นที่สวนสาธารณะนอกเหนือจากปัจจัยส่วนบุคคลแล้วยังมีปัจจัยที่ส่งผลต่อการเข้ามาใช้บริการพื้นที่สวนสาธารณะหลายประการ ดังนี้

1) ด้านสภาพแวดล้อมและบรรยากาศ สภาพแวดล้อมของสวนสาธารณะเป็นปัจจัยหลักที่ส่งผลต่อการเลือกใช้บริการ ซึ่งจำเป็นต้องรองรับกิจกรรมต่างๆรวมถึงมีสิ่งที่อำนวยความสะดวกในการเข้ามาใช้งาน เช่นต้องมีความร่มรื่นเต็มไปด้วยต้นไม้หลากหลายชนิด พื้นที่สำหรับการออกกำลังกาย ต้องโปร่งอากาศถ่ายเทสะดวก ไม่คับแคบหรือมีมลภาวะต่างๆที่เป็นอุปสรรคต่อการออกกำลังกายเช่น มีฝุ่นควันหรือกลิ่นเหม็นจากกองขยะเป็นต้น

2) ด้านความปลอดภัย สวนสาธารณะเป็นพื้นที่ที่ใครก็สามารถเข้าไปใช้บริการโดยทุกคน ดังนั้นความปลอดภัยจึงเป็นประเด็นสำคัญที่ต้องให้ความสำคัญ ในการออกแบบสวนสาธารณะจำเป็นต้องคำนึงถึงความปลอดภัยของผู้มาใช้บริการ ในด้านความปลอดภัยของพื้นที่มีจุดที่ต้องคำนึงดังนี้

(2.1) ความปลอดภัยของอุปกรณ์เครื่องใช้ต่างๆ อุปกรณ์ออกกำลังกาย เก้าอี้ม้านั่งหรืออุปกรณ์ต่างๆในสวนสาธารณะ จำเป็นต้องได้รับการตรวจสภาพและดูแลรักษาให้มีสภาพพร้อมใช้งาน ปราศจากความชำรุด รวมถึงจำเป็นต้องมีป้ายอธิบายวิธีการใช้งานที่ชัดเจนเพื่อป้องกันการใช้งานผิดประเภท

(2.2) การลดพื้นที่จุดลับสายตา พื้นที่ส่วนต่างๆภายในสวนสาธารณะควรจะปราศจากจุดอับสายตา เพื่อป้องกันอาชญากรรมต่างๆที่อาจจะเกิดขึ้น ซึ่งถ้าหากมีพื้นที่เสี่ยควรจะมีการจัดเวรยามเข้าไปตรวจตาเป็นระยะเพื่อเพิ่มความปลอดภัยให้กับผู้ใช้บริการ

(2.3) การออกแบบแสงสว่าง ช่วงเวลาเช้าและหัวค่ำเป็นช่วงเวลาที่มีผู้คนเข้ามาใช้บริการเป็นจำนวนมาก จึงจำเป็นต้องมีการติดตั้งหลอดไฟ เพื่อให้แสงสว่างที่เพียงพอในการเข้ามาใช้บริการ

(2.4) จำกัดประตูเข้าออก การจำกัดประตูเข้าออก และการตรวจตราของเจ้าหน้าที่เป็นการช่วยคัดกรองกลุ่มคนที่น่าสงสัย หรืออาจจะเป็นอันตรายต่อผู้มาใช้บริการ อีกทั้งยังเป็นการป้องกันการแอบลักลอบเข้าพื้นที่นอกเหนือเวลาทำการ

3) ความสวยงามของพื้นที่ สวนที่สวยงามจะเป็นแรงดึงดูดที่สำคัญที่ส่งผลต่อความรู้สึกในการเลือกใช้บริการ ซึ่งความสวยงามของสวนสาธารณะที่ดีจะประกอบด้วย การจัดองค์ประกอบของพื้นที่ที่มีสัดส่วนพอดีกับขนาดของพื้นที่ สภาพต้องสะอาดเรียบร้อย รวมถึงมีการดูแลรักษาอย่างสม่ำเสมอ ผู้เข้าไปใช้บริการบางคนอาจจะต้องการเข้าไปใช้พื้นที่เพื่อการพักผ่อนหรือเข้าไปถ่ายรูปดังนั้นสถานที่ที่สวยงามย่อมเป็นจุดที่น่าสนใจในการเข้าไปใช้บริการ

4) การเดินทางและการเข้าถึง การเดินทางและการเข้าถึงพื้นที่สวนสาธารณะแต่ละพื้นที่มีการเดินทางเข้าถึงที่แตกต่างกันไป แต่พื้นที่สวนสาธารณะที่ดี จะต้องเดินทางเข้าถึงได้ง่าย มีรถประจำทางผ่าน หรือสามารถใช้ระบบการขนส่งสาธารณะได้หลายเส้นทาง ซึ่งสวนลุมพินีสามารถเดินทางได้ทั้งรถประจำทางรวมถึงสามารถเดินทางได้ด้วยรถไฟฟ้า ซึ่งคนในพื้นที่ก็สามารถใช้การเดินทางด้วยเท้าเข้าไปยังพื้นที่ได้สะดวก

5) กิจกรรมที่จัดขึ้นในสวนสาธารณะ สวนสาธารณะนอกจากจะเป็นพื้นที่สำหรับการพักผ่อนหรือออกกำลังกายแล้ว ยังเป็นพื้นที่ที่สามารถใช้จัดกิจกรรมต่างๆได้ ตัวอย่างเช่นการใช้พื้นที่สวนลุมพินีในการจัดงานกาชาดเป็นต้น ซึ่งถ้าหากไม่ได้จัดกิจจรรมใหญ่ก็สามารถจัดให้มีกิจกรรมเล็กๆเพื่อดึงดูดคนให้เข้ามาใช้บริการได้เช่น การเต้นแอโรบิก หรือการเล่นดนตรีในสวนสาธารณะเป็นต้น กิจกรรมต่างๆที่สร้างขึ้นภายในสวนสาธารณะจะช่วยให้สวนสาธารณะกลับมามีชีวิตชีวามีผู้คนหมุนเวียนเข้ามาใช้บริการอย่างไม่ขาดสาย ซึ่งกลุ่มคนรุ่นใหม่เป็นคนกลุ่มใหญ่ที่เข้าไปร่วมกิจกรรมที่จัดขึ้นในสวนสาธารณะ

2.4.8 แนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้สวนสาธารณะ

พฤติกรรมการใช้สวนสาธารณะของคนที่เข้ามาใช้พื้นที่สวนสาธารณะ สามารถแบ่งได้ตามพฤติกรรมที่แสดงออกมาดังนี้

1) การมีอาณาเขตครอบครอง (Territoriality) เป็นการเข้าไปใช้พื้นที่โดยบุคคล หรือกลุ่มคน ซึ่งกลุ่มคนเหล่านี้จะเข้าไปใช้พื้นที่ใดพื้นที่หนึ่งอยู่เป็นประจำอย่างสม่ำเสมอ จนทำให้ผู้อื่นเข้าใจว่าพื้นที่บริเวณนั้นเป็นพื้นที่สำหรับการทำกิจกรรมของคนกลุ่มนั้น ซึ่งพื้นที่สาธารณะไม่ควรถูกจับจองหรือครอบครองโดยคนหรือกลุ่มคนดังนั้นในการออกแบบพื้นที่สวนสาธารณะจำเป็นจะต้องมีการกำหนดขอบเขตหรือการแบ่งโซนไว้สำหรับการทำกิจกรรมบางอย่างให้ชัดเจน เพื่อไม่ให้เกิดความสับสนระหว่างผู้มาใช้บริการและไม่เกิดปัญหาระหว่างกลุ่มคนที่เข้ามาใช้บริการพื้นที่ร่วมกัน

2) พฤติกรรมที่เว้นว่างส่วนบุคคล (Personal space Behavior) เป็นพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับความรู้สึกส่วนตัว ซึ่งจะเกิดขึ้นกับความคุ้นเคยเวลาเจอกับคนแปลกหน้า เช่นในกรณีที่นั่งอยู่คนเดียวจะเกิดความสบายใจและผ่อนคลาย ซึ่งเมื่อมีคนแปลกหน้าเข้ามานั่งใกล้ก็อาจจะเกิดความระแวงหรือไม่สบายใจเกิดขึ้น ซึ่งถ้าหากมีเหตุการณ์บางอย่างเกิดขึ้นและเป็นที่สนใจของทั้งคู่จะทำให้พฤติกรรมเว้นว่างส่วนบุคคลลดลงชั่วคราว

ผู้ที่เข้ามาใช้สวนสาธารณะแต่ละคนต่างต้องการพื้นที่ที่ตัวเองสามารถใช้ได้อย่างสงบสุข ผ่อนคลาย ไม่ต้องการความระแวงที่เกิดจากบุคคลอื่น ดังนั้นจำเป็นจะต้องออกแบบพื้นที่เช่นการจัดเก้าอี้ม้านั่ง เครื่องเล่นต่างๆ ให้เหมาะสมโดยมีระยะห่างกันพอประมาณเพื่อให้ผู้ใช้เกิดความรู้สึกผ่อนคลายและปลอดภัยในการเข้าไปใช้พื้นที่สวนสาธารณะ

3) ภาวะเป็นส่วนตัว (Privacy) ผู้ใช้บริการสวนสาธารณะแต่ละคนต่างต้องการพื้นที่ความเป็นส่วนตัวที่แตกต่างกันไปตามกิจกรรมต่างๆที่ตัวเองสนใจ บางคนต้องการความสงบเพื่อพักผ่อน หรือทำสมาธิ กลุ่มคนเหล่านี้จึงต้องการพื้นที่ ที่เงียบสงบ ซึ่งอาจจะเป็นมุมสงบใต้ร่มไม้หรือริมสระน้ำ บางคนต้องการทำกิจกรรมการออกกำลังกายเพียงลำพังก็อาจจะมีพื้นที่ไว้เพื่อความเป็นส่วนตัวเช่นเครื่องออกกำลังกายที่ตั้งไว้เป็นชุด เป็นต้น

4) การอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม (Environmental Conservation) พฤติกรรมอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมเป็นแนวคิดที่ช่วยให้เกิดการดูแลรักษาสภาพพื้นที่สีเขียวให้คงอยู่ต่อไปโดยคนกลุ่มนี้จะให้ความสำคัญกับการดูแลต้นไม้และรักษาความสะอาดของพื้นที่อีกทั้งยังไม่เด็ดดอกไม้หรือเข้าไปเหยียบหรือทำลายแปลงดอกไม้ เป็นต้น

2.4.9 แนวความคิดเกี่ยวกับกับกิจกรรมนันทนาการและการพักผ่อนในสวนสาธารณะ

นันทนาการ (Recreation) หมายถึงกิจกรรมที่เกิดขึ้นเพื่อพักผ่อนของคนหรือกลุ่มคน ซึ่งเป็นการกระทำเพื่อความบันเทิง สนุกสนานโดยปราศจากการบังคับและไม่ได้เป็นการแข่งขัน สำหรับการเลือกกิจกรรนันทนาการต้องคำนึงถึงสุขภาพร่างกาย อายุ เพศ ความถนัด ความสมใจ และความสามารถของตัวเองเป็นหลัก ไม่ควรขัดต่อกฎหมายหรือศีลธรรมอันดีงามและไม่ควรเบียดเบียนก่อกวนหรือสร้างความขัดแย้งในสังคมและเป็นการรบกวนผู้อื่น ซึ่งรูปแบบของกิจกรรมนันทนาการ มีการจำแนกตามสถานที่ดังนี้

1) กิจกรรมนันทนาการภายในอาคาร (Indoor Recreation) กิจกรรมนันทนาการในอาคารจำเป็นจะต้องคำนึงถึงสถานที่ซึ่งถ้าเป็นอาคารสาธารณะ ส่วนใหญ่จะเป็นสถานที่ไว้สำหรับทำกิจกรรมเพื่อส่วนรวม หรือเป็นสถานที่สำหรับการออกกำลังกาย เช่น ห้องชมรมลีลาศ โรงยิม เป็นต้น สำหรับพื้นที่ในอาคารส่วนตัว จะเป็นพื้นที่สำหรับกิจกรรมเพื่อการพักผ่อน หรือกิจกรรมบันเทิงต่างๆ เช่นการดูหนัง ฟังเพลง อ่านหนังสือ เป็นต้น

2) กิจกรรมนันทนาการภายนอกอาคาร (Outdoor Recreation) กิจกรรมนันทนาการภายนอกอาคารหากเป็นพื้นที่ส่วนตัว จะมีกิจกรรมเช่น การทำไร่ ทำสวนหรือการละเล่นพื้นบ้าน หรือการเล่นเกมกระดานบนม้าหินอ่อนนอกอาคารเป็นต้น สำหรับพื้นที่สาธารณะจะเป็นการเล่นกีฬากลางแจ้ง การปิกนิก การเดินเล่น การขับรถเล่นหรือการเดินชมธรรมชาติ เป็นต้น

การพักผ่อน หมายถึง การหยุดพักระหว่างการทำงานหรือการเล่น เพื่อลดความเหน็ดเหนื่อย หรือเพื่อการผ่อนคลาย ซึ่งการพักผ่อนเป็นสิ่งที่จำเป็นต่อมนุษย์เพราะการพักผ่อนช่วยให้มนุษย์ได้ฟื้นฟูพลังงานทั้งร่างกายและจิตใจ ซึ่งกิจกรรมการพักผ่อนแบ่งได้ดังนี้

1) การนอนหลับ (Sleep) การนอนหลับ เป็นการพักผ่อนที่ดีที่สุดของสิ่งมีชีวิต การนอนหลับของมนุษย์เป็นเวลาที่อวัยวะต่างๆในร่างกายได้รับการพักผ่อนซึ่งกลไกร่างกายของมนุษย์จะทำการหลั่งสารเคมีที่สำคัญในการเจริญเติบโต และฟื้นฟูเซลล์ต่างๆในร่างกายในขณะที่นอนหลับ ซึ่งคนแต่ละวัยต้องการเวลานอนที่แตกต่างกัน วัยทารกใช้เวลานอนวันละ 18-20 ชั่วโมง เด็ก 1-4 ปี 11-12 ชั่วโมง เด็ก 5-12 ปี 8-9 ชั่วโมง ส่วนคนวัยทำงาน 7-9 ชั่วโมง และผู้สูงอายุ 60 ปีขึ้นไปควรนอน 7-8 ชั่วโมงต่อวัน

2) การพักผ่อนในลักษณะการออกกำลังกาย (Active Recreation) เป็นกิจกรรมการออกแรงหรือออกกำลังกายที่ต้องใช้พลังงานของร่างการในการทำกิจกรรม เช่นการวิ่ง การขี่จักรยาน หรือการเล่นกีฬาชนิดต่างๆ เป็นต้น

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

3) การพักผ่อนในลักษณะสงบ (Passive Recreation) เป็นกิจกรรมที่ไม่ใช่การออกแรง และใช้พลังงาน แต่เป็นการพักผ่อนเพื่อความสงบ ผ่อนคลาย ลดความเหน็ดเหนื่อยเมื่อยล้า เช่นการนั่งชมพืชพรรณธรรมชาติ การนั่งเล่นใต้ต้นไม้ การฟังดนตรีในสวนสาธารณะ การเดินเล่นในสวนสาธารณะ เป็นต้น

สรุปได้ว่า คุณค่าของกิจกรรมนันทนาการในพื้นที่สวนสาธารณะ เกิดจากการที่คนเข้าไปใช้พื้นที่ด้วยความเต็มใจจะก่อให้เกิดประโยชน์ต่อตัวเอง เช่นความสนุกสนานเพลินเพลิน ความสุขทั้งทางร่างกายและจิตใจ ช่วยลดความทุกข์ความเครียด ความซึมเศร้า นอกจากนี้ยังมีประโยชน์ทางอ้อมต่อพื้นที่ เช่นการเพิ่มขึ้นของมูลค่าที่ดินรอบสวนสาธารณะ เป็นต้น

2.4.10 ปัจจัยที่ส่งผลต่อการเลือกกิจกรรมนันทนาการในสวนสาธารณะ

นิลุบล คล่องเวสสะ (2548) อธิบายว่าการเลือกกิจกรรมนันทนาการของมนุษย์จะมีความสัมพันธ์กับภูมิหลังจิตวิทยาของมนุษย์ซึ่งต้องคำนึงถึงปัจจัยดังต่อไปนี้

1) อายุ ความแตกต่างระหว่างวัยเป็นปัจจัยที่สำคัญในการเลือกทำกิจกรรมนันทนาการของมนุษย์ซึ่งแต่ละวัยจะมีพฤติกรรมในการทำกิจกรรมนันทนาการในแต่ละวัยดังนี้

(1) วัยเด็กเล็ก การทำกิจกรรมนันทนาการในกลุ่มวัยเด็กเล็กต้องได้รับการดูแลจากผู้ใหญ่ เนื่องจากวัยเด็กเล็กจะมีความอยากรู้อยากเห็น มีความแข็งแรงด้านร่างกายน้อย ยังเดินและวิ่งได้ช้า ซุกซน การควบคุมดูแลต้องอยู่ในที่ที่มีความปลอดภัยสูง

(2) วัยเด็กโต เริ่มสามารถทำกิจกรรมร่วมกับเด็กคนอื่นได้ มักจะเล่นกับเพื่อนในวัยเดียวกัน ชอบผจญภัยและกิจกรรมที่ท้าทายศักยภาพที่ตัวเองทำได้

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

(3) วัยรุ่น เริ่มมีโลกส่วนตัวของตัวเอง ต้องการให้บุคคลอื่นยอมรับ เริ่มตั้งใจศึกษาเล่าเรียนอย่างจริงจังในด้านการศึกษาเริ่มมีความสนใจในศาสตร์เฉพาะด้าน มีความสนใจในด้านต่างๆ เฉพาะที่ตัวเองสนใจและเลือกคบเพื่อนที่มีนิสัยหรือทำกิจกรรมคล้ายๆกันกับตัวเอง

(4) วัยเริ่มต้นทำงาน เป็นชีวิตในช่วงเวลาหลังเรียนจบมหาวิทยาลัยและเริ่มต้นในการทำงาน ชีวิตในการทำงานจะเป็นชีวิตที่มีระเบียบแบบแผนมีความรับผิดชอบต่อชีวิตของตัวเอง มีความเครียดที่เพิ่มขึ้น การให้เวลากับเพื่อนน้อยกว่าสมัยวัยรุ่น ในวัยนี้จะเป็นวัยเริ่มต้นในการสร้างฐานะและความมั่นคงในชีวิต สำหรับคนที่มีความสามารถในการเล่นกีฬาก็ยังเล่นกีฬาต่อไป

(5) วัยทำงาน เป็นวัยที่ทำงานเต็มที่ และเป็นวัยในการสร้างครอบครัว คนวัยนี้จะมีภาระในการรับผิดชอบต่อครอบครัวมากขึ้น

(6) วัยชรา เป็นสูงอายุใช้ชีวิตหลังเกษียณ เป็นวัยที่ต้องความปลอดภัยในการใช้ชีวิต ต้องการกิจกรรมเพื่อเน้นสุขภาพ ต้องการความดูแลและเพื่อนฝูง

2) เพศ ในเรื่องของเพศพบว่าผู้ชายมาสวนสาธารณะคนเดียวมากกว่าผู้หญิง ผู้หญิงส่วนใหญ่มาพบปะสังสรรค์เพื่อนฝูงมากกว่าการออกกำลังกาย

3) ประสบการณ์ ในการทำกิจกรรมนันทนาการของคนส่วนใหญ่มีรากฐานจากประสบการณ์ของแต่ละบุคคล ตัวอย่างเช่นคนที่เป็นนักวิ่ง ก็อาจจะมาฝึกฝนในการวิ่งที่สวนสาธารณะเป็นต้น

4) ความต้องการส่วนบุคคล บุคคลในแต่ละกลุ่มคนมีความต้องการที่แตกต่างกัน ดังนั้นความต้องการกิจกรรมนันทนาการจึงมีความแตกต่างกัน รวมถึงกลุ่มคนที่อาศัยรอบๆบริเวณถ้าบริเวณนั้นไม่มีที่สำหรับออกกำลังกาย กิจกรรมสำหรับคนกลุ่มนั้นอาจจะนิยมเข้ามาออกกำลังกายในสวนสาธารณะ

5) ลักษณะนิสัย มีการตั้งข้อสังเกตว่านิสัยมีส่วนสำคัญในการเลือกกิจกรรมนันทนาการ เช่น คนที่มีนิสัยโลกส่วนตัวสูงก็มักจะทำกิจกรรมด้วยตัวคนเดียวเป็นต้น

6) กระแสความนิยม กิจกรรมที่เป็นกระแสแต่ละยุคสมัยมีผลต่อการเลือกกิจกรรมนันทนาการ เช่นกระแสการวิ่งมาราธอน เป็นที่นิยมก็มักจะมีคนออกมาวิ่งออกกำลังกายหรือมีกิจกรรมเกี่ยวกับการวิ่งเกิดขึ้นเป็นประจำในช่วงสุดสัปดาห์

2.4.11 ประโยชน์ของกิจกรรมนันทนาการ

1) ส่งเสริมและพัฒนาร่างกาย กิจกรรมนันทนาการประเภทเกมและกีฬาจะช่วยพัฒนาร่างกายในทุกส่วน การออกกำลังกายหรือการเคลื่อนไหวช่วยในประสิทธิภาพของระบบต่างๆในร่างกายทำงานได้เป็นปกติ ทั้งในส่วนของระบบหมุนเวียนโลหิต ระบบขับถ่าย ระบบทางเดินหายใจ และระบบกล้ามเนื้อต่างได้รับการพัฒนาให้แข็งแรง ช่วยให้มนุษย์สร้างมารถดำรงชีวิตได้อย่างเป็นปกติสุข

2) ด้านจิตใจ ส่งเสริมความสุขทางจิตใจ สร้างความสนุกสนาน ลดความเครียด และช่วยให้รู้จักการควบคุมตัวเองและช่วยพัฒนาบุคลิกภาพ

3) ช่วยป้องกันปัญหาพฤติกรรมที่ก้าวร้าวของเยาวชน เนื่องจากกิจกรรมนันทนาการที่ดีจะทำให้เยาวชนหันมาทำกิจกรรมที่เป็นประโยชน์มากกว่าการไปมั่วสุมกับอบายมุข

4) เป็นการใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

5) ส่งเสริมศิลปะและวัฒนธรรม ในการละเล่นพื้นเมืองหรือการแสดงงานศิลปะหัตถกรรม จะช่วยส่งเสริมให้เกิดกับอนุรักษ์ให้คงอยู่กับประเทศ

6) ส่งเสริมการอนุรักษ์ทรัพยากรทางธรรมชาติ ในการทำกิจกรรมกลางแจ้งเช่นการเดินเล่นการชมธรรมชาติเป็นการปลูกจิตสำนึกที่ดีในการอนุรักษ์พืชพรรณทางธรรมชาติ

7) ส่งเสริมมนุษย์สัมพันธ์ที่ดีของคนในสังคมและช่วยให้บุคคลมีความกล้าแสดงออก

2.4.12 แนวคิดเกี่ยวกับการออกแบบสวนสาธารณะที่สามารถใช้ประโยชน์ได้ดี

การออกแบบสวนสาธารณะที่สามารถใช้ประโยชน์ได้ดี จำเป็นต้องออกแบบโดยการคำนึงถึงปัจจัยที่สำคัญดังนี้

1) ความเหมาะสมของตำแหน่งที่ตั้ง การออกแบบพื้นที่สวนสาธารณะที่ดีควรคำนึงขนาดของพื้นที่หากมีพื้นที่ไม่มากเช่นเป็นพื้นที่สวนขนาดเล็กอาจจะเน้นความร่มรื่นของพื้นที่โครงสร้างพื้นฐานและสิ่งอำนวยความสะดวกของพื้นที่ขนาดเล็กจะเน้นที่ม้านั่งเพื่อไว้สำหรับการนั่งพักผ่อน และสามารถเดินเท้าเข้าในพื้นที่ได้ สวนขนาดเล็กอาจจะตั้งอยู่กับพื้นที่ที่สำคัญในชุมชน เช่นสถานที่ราชการ วัด โรงเรียน โรงพยาบาลหรือตามอาคารสถานที่ต่างเป็นต้น สำหรับสวนสาธารณะขนาดใหญ่ที่มีขนาดพื้นที่มาก จะมีจำนวนผู้มาใช้บริการมากสถานที่ตั้งจำเป็นต้องมีลานจอดรถหรือจำเป็นต้องอยู่ใจกลางเมืองที่มีเส้นทางสัญจรที่เหมาะสมสามารถเดินทางเข้าถึงพื้นที่ได้หลากหลายวิธี การออกแบบพื้นที่ตำเป็นต้องมีสิ่งอำนวยความสะดวกที่เหมาะสมและเพียงพอต่อความต้องการเช่นจำนวนม้านั่ง ถังขยะ และมีสถานที่นั่งพัก เครื่องออกกำลังกาย และร้านค้าที่เพียงพอรองรับการเข้ามาใช้บริการได้อย่างทั่วถึงครอบคลุมทั่วบริเวณ

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

2) เข้าถึงได้สะดวก ทางเข้าออกหลายทาง สวนสาธารณะที่ใช้ประโยชน์ได้ดีจำเป็นต้องออกแบบเพื่อให้สามารถเดินทางเข้าถึงพื้นที่ได้สะดวกทั้งการเดินเท้าและการใช้บริการขนส่งสาธารณะประตูที่เข้าออกในพื้นที่ควรจะกระจายได้อย่างทั่วถึงในทุกด้านรอบๆบริเวณพื้นที่เพื่ออำนวยความสะดวกในการใช้บริการของคนรอบๆสวนสาธารณะ นอกจากนี้สวนสาธารณะที่ดีจำเป็นต้องมีความปลอดโปร่ง ไม่รกร้างและสามารถมองเห็นได้จากภายนอกว่าแต่ละพื้นที่สามารถดำเนินกิจกรรมอะไรได้บ้าง เพื่อดึงดูดความสนใจการเข้ามาใช้บริการ สำหรับถนนหรือเส้นทางการเดินทางจำเป็นต้องออกแบบไว้สำหรับเด็กและคนชรารวมถึงคนพิการเพื่อให้มีความปลอดภัย

3) มีกิจกรรมหลากหลาย การจัดกิจกรรมในพื้นที่สวนสาธารณะจำเป็นต้องมีความหลากหลายเนื่องจากความต้องการในการใช้พื้นที่ของแต่ละคนมีความแตกต่างกัน หากมีกิจกรรมที่

หลากหลายจะดึงดูดใจผู้คนมากขึ้น ตัวอย่างกิจกรรมที่น่าสนใจเช่น การเต้นแอโรบิก รำไท่เก๊ก การแสดงดนตรีหรือจัดงานเทศกาลต่างๆ เช่นสงกรานต์ ลอยกระทงเป็นต้น ซึ่งการจัดกิจกรรมเป็นประจำจะทำให้สวนสาธารณะมีชีวิตชีวามีการใช้เป็นประจำย่อมก่อให้เกิดความประทับใจและความสนใจที่จะเข้ามาใช้บริการอย่างต่อเนื่อง

4) ความปลอดภัยและความสะอาด ความปลอดภัยเป็นเรื่องสำคัญที่ผู้ออกแบบและผู้ที่มีอำนาจในการดูแลสวนสาธารณะจำเป็นต้องคำนึงถึงซึ่งถ้าภายในพื้นที่มีการก่อเหตุร้ายจะทำให้ผู้คนไม่กล้าที่จะเข้ามาใช้บริการ การดูแลรักษาความปลอกภัยที่ดีจำเป็นจะต้องมีเจ้าหน้าที่รักษาความปลอดภัยที่เดินตรวจตราทั่วทุกพื้นที่ มีการตรวจค้นอาวุธหรือสิ่งผิดกฎหมายบริเวณทางเข้า รวมถึงจำเป็นต้องมีกล้องวงจรปิดไว้ตรวจดูสิ่งผิดปกติบริเวณรอบๆพื้นที่หรือจุดเสี่ยงต่างๆ ด้านแสงสว่างจำเป็นต้องติดไฟให้เพียงพอ ไม่มืดจนเกินไป ขนาดต้นไม้หรือพุ่มไม้จำเป็นต้องตัดแต่งให้มีความพอดีไม่เป็นที่ลับสายตา เป็นต้น

5) เป็นสถานที่ที่เหมาะสมกับการพบปะสังสรรค์ สวนสาธารณะที่ดีจะใช้เป็นพื้นที่สำหรับการรวมกลุ่มทำกิจกรรมต่างๆในชุมชน เช่นเป็นสถานที่พบปะเพื่อนฝูง หรือเป็นสถานที่ในการทำกิจกรรมร่วมกันในครอบครัว เช่นพาครอบครัวไปเดินเล่น ไปนั่งปิกนิก หรือไปถ่ายรูปเป็นต้น

2.4.13 มุมมองคนรุ่นใหม่ในประเด็นสวนสาธารณะ

กลุ่มคนรุ่นใหม่ หรือกลุ่มคนเจนวาย มองว่าสวนสาธารณะเป็นพื้นที่ที่สามารถเข้าไปใช้ประโยชน์ได้หลากหลายบางคนเลือกที่เข้าไปพักผ่อน เข้าไปเพื่อถ่ายรูปลงสื่อโซเชียลมีเดีย เพื่อให้กลุ่มเพื่อนได้รับรู้ ตัวอย่างเช่นงานการชาดที่สวนลุมพินีที่ผู้คนเข้าไปถ่ายรูปและท่องเที่ยวภายในงานเป็นต้น กลุ่มคนรุ่นใหม่บางคนรักในการออกกำลังกาย ซึ่งปัจจุบันมีกระแสในเรื่องของการวิ่ง หลายคนเลือกที่จะไปวิ่งเพื่อตามกระแส บางคนก็ไปวิ่งเพราะต้องการมีสุขภาพที่แข็งแรง ซึ่งความแตกต่างๆระหว่างการวิ่งในฟิตเนส กับวิ่งในสวนสาธารณะนั้นกลุ่มคนรุ่นใหม่จะให้ความเห็นว่าการวิ่งที่สวนสาธารณะได้ความสดชื่นมากกว่า เพราะมีบรรยากาศที่ดีและสามารถวิ่งพร้อมกับการใช้โทรศัพท์มือถือหรือนาฬิกาเพื่อวัดระยะทางที่วิ่งได้ดีอีกด้วย

สรุปได้ว่า สวนสาธารณะเป็นพื้นที่สีเขียวที่มีความสำคัญต่อเมือง เนื่องจากเป็นพื้นที่สาธารณะที่กลุ่มคนวัยต่างๆสามารถเข้าไปใช้ประโยชน์ในพื้นที่ได้ กลุ่มคนรุ่นใหม่เป็นคนกลุ่มหนึ่งที่มีส่วนสำคัญในการใช้ประโยชน์ของสวนสาธารณะทั้งการออกกำลังกาย การทำกิจกรรมนันทนาการต่างๆ การพักผ่อนหรือใช้เป็นสถานที่ท่องเที่ยวในวันหยุด สำหรับสวนสาธารณะขนาดใหญ่ที่มีชื่อเสียงในกรุงเทพมหานครคือสวนลุมพินี ซึ่งสวนลุมพินีเป็นพื้นที่ที่มีคนเข้าไปใช้บริการเป็นจำนวนมาก และมีการจัดงานเทศกาลต่างๆที่ดึงดูดให้คนเข้าไปใช้บริการเป็นประจำทุกปี

2.5.แนวคิดเรื่องสวนลุมพินี

2.5.1 ความเป็นมาของสวนลุมพินี

ประเทศไทยมีความผูกพันกับธรรมชาติมาเป็นเวลานานนับตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน ในสมัยสุโขทัยมีหลักฐานศิลาจารึกที่บ่งบอกถึงวิถีชีวิตของคนในสมัยนั้นว่ามีอาชีพในการทำเกษตรกรรม ซึ่งได้ถ่ายทอดมาจนถึงกรุงศรีอยุธยา ที่มีพื้นที่ที่เรียกว่า “บึงพระราม” ซึ่งเป็นสถานที่พักผ่อนหย่อนใจของคนจังหวัดอยุธยาในปัจจุบัน ในสมัยรัตนโกสินทร์ รัชกาลที่ 1 ทรงโปรดให้สร้างเมืองและพัฒนาพื้นที่สีเขียวขึ้นมาในรูปแบบของสวนในพระราชวัง และพื้นที่ในบริเวณวัดส่วนใหญ่จะถูกใช้เป็นพื้นที่สำหรับพบประสังสรรค์ของคนในชุมชน ตัวอย่างพื้นที่สีเขียวที่ถูกสร้างขึ้นเพื่อกิจกรรมที่สำคัญก็คือ “สนามหลวง” และพื้นที่สีเขียวที่เป็นสวนสาธารณะแห่งแรกของประเทศไทย คือ”สวนลุมพินี” ซึ่งได้รับพระราชทานที่ดินส่วนพระองค์จากพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวรัชกาลที่ 6

ในอดีตสวนลุมพินีเป็นสวนสาธารณะที่ตั้งอยู่ในเขตชั้นนอกของกรุงรัตนโกสินทร์ ซึ่งเขตชั้นในคือพื้นที่บริเวณสนามหลวงในปัจจุบัน สภาพแวดล้อมบริเวณพื้นที่สวนลุมพินีในอดีตเป็นทุ่งโล่งกว้าง สภาพเหมือนชนบท เมื่อมีการเจริญเติบโตของเมืองเพิ่มขึ้น มีการใช้พื้นที่ในการใช้ประโยชน์ที่ดินเพิ่มมากขึ้นพื้นที่รอบๆสวนลุมพินีจึงกลายเป็นพื้นที่สำคัญทางด้านเศรษฐกิจในปัจจุบัน

สวนลุมพินีจัดว่าเป็นสวนสาธารณะแห่งแรกของประเทศไทย เพราะเป็นสวนที่เปิดให้ประชาชนทั่วไปได้เข้าไปใช้โยชน์จากพื้นที่ได้อย่างเสรี แต่เดิมรัชกาลที่ 6 มีประสงค์ให้สร้างพื้นที่เป็น “สยามรัฐพิพิธภัณฑ์” หรือพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติตามแบบประเทศอังกฤษ ต่อมาในสมัยรัชกาลที่ 7 ทรงให้เช่าที่ดินด้านทิศใต้ของสวนลุมพินี 90 ไร่เพื่อนำไปจัดสร้าง “วนาเริงรมย์”

“วนาเริงรมย์” เป็นสวนสนุก ที่สร้างความสนุกสนานเพลิดเพลินให้กับประชาชนมีการละเล่นต่างๆเช่นวิ่งวัว เล่นว่าว ชิงช้า ม้าหมุน ต่อมาในสมัยสงครามโลกครั้งที่ 2 พื้นที่สวนลุมพินีถูกใช้เป็นสถานที่ตั้งค่ายของทหารญี่ปุ่น ต่อมามีการจัดกิจกรรมต่างๆเกิดขึ้นมากมายเช่น งานฉลองรัฐธรรมนูญ การประกวดนางสาวสยามบริเวณเกาะลอย เป็นต้น

สำหรับสวนลุมพินีถือว่าเป็นสวนสาธารณะแห่งแรกของกรุงเทพมหานคร มีพื้นที่ทั้งหมด 360 ไร่ตั้งอยู่ที่ถนนพระราม4 แขวงวังใหม่ เขตปทุมวัน ภายในประกอบด้วย ลานอเนกประสงค์ ศูนย์นันทนาการ ชมรมและสมาคมต่าง ในส่วนพื้นที่สีเขียวจะประกอบด้วยต้นไม้ขนาดใหญ่ สระน้ำ และกลุ่มไม้ดอกไม้ประดับนานาชนิด ภายในสวนลุมพินีมีสิ่งที่น่าสนใจดังนี้

1) พระบรมรูปรัชกาลที่ 6 สร้างขึ้นในปี พ.ศ. 2485 บริเวณรอบๆเป็นลานโล่ง มีพื้นที่ประมาณ 2,450 ตร.ม. สร้างขึ้นเพื่อระลึกถึงพระมหากรุณาธิคุณของพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว ที่ทรงพระราชทานทรัพย์ส่วนพระองค์ในการสร้างสวนลุมพินี

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

2) ลานตะวันยิ้ม เป็นพื้นที่สำหรับการทำกิจกรรมนันทนาการเพื่อคนพิการ และผู้สูงอายุ บริเวณทางเดินจะใช้ทางลาดแทนขั้นบันได และมีสนามเด็กเล่นที่ออกแบบไว้พิเศษร่วมถึงที่จอดรถสำหรับคนพิการเป็นต้น

3) สโมสรพลเมืองอาวุโสแห่งเมืองกรุงเทพฯ เป็นสถานที่สำหรับพักผ่อนและออกกำลังกาย ตลอดจนถึงการฝึกอาชีพสำหรับผู้สูงอายุ ตั้งอยู่ภายในอาคารลุมพินีสถาน เปิดให้บริการ 08.00-18.00 น. ทุกวัน ภายในอาคารมีกิจกรรมเต้นลีลาศ ไว้สำหรับผู้ที่สนใจ

4) ศูนย์สร้างโอกาสเด็กสวนลุมพินี (Home of hope) เป็นศูนย์การเรียนรู้ที่ให้คำแนะนำและช่วยเหลือ รวมถึงสอนหนังสือให้กับเด็กเร่ร่อน (Homeless children) โดยให้เปิดบริการทุกวัน เวลา 10.00-19.00 น.

5) ศูนย์ฝึกอาชีพกรุงเทพมหานคร (BMA Apprentice School) เป็นศูนย์ฝึกอาชีพ เช่น คอมพิวเตอร์ ตัดเย็บเสื้อผ้า เสริมสวย ทำอาหาร เป็นต้น

สรุปได้ว่าการขยายตัวของพื้นที่เมืองทำให้สวนลุมพินีกลายเป็นพื้นที่สำคัญท่ามกลางย่านความเจริญในกรุงเทพมหานคร ในปัจจุบันสวนลุมพินีถูกล้อมด้วยพื้นที่สำคัญต่อด้านเศรษฐกิจ การค้า ประกอบด้วยย่านสีลม ย่านสาทร ที่เต็มไปด้วยบริษัทห้างร้านต่างๆ ย่านหลังสวน สวนลุมไนท์บาซ่า โรงพยาบาลจุฬาลงกรณ์ เป็นต้น การที่เป็นสวนสาธารณะขนาดใหญ่ท่ามกลางคนรายล้อมเป็นจำนวนมากส่งผลให้มีคนสนใจที่จะเข้าไปใช้ประโยชน์ของพื้นที่สวนลุมพินีมากมายแต่บางคนอาจจะไม่รู้ว่าพื้นที่สวนลุมพินีสามารถเข้าไปทำกิจกรรมอะไรได้บ้างจึงเป็นเหตุผลที่สำคัญในการออกแบบงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้ประโยชน์ในพื้นที่สวนสาธารณะ

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

2.5.2 พัฒนาการของพื้นที่สวนลุมพินีจากอดีตจนถึงปัจจุบัน

พงศธร เนตรวิเชียร (2552) ได้กล่าวว่า การออกแบบพื้นที่สวนลุมพินี จากอดีตจนถึงปัจจุบันได้มีการพัฒนาสิ่งปลูกสร้างและสิ่งอำนวยความสะดวกซึ่งแบ่งตามช่วงเวลาดังนี้

1) พ.ศ. 2468-2488 เป็นช่วงที่ก่อสร้างพื้นที่สวนลุมพินี เช่นการสร้างถนน ทางเดินบริเวณพื้นที่โล่งกว้าง มีการขุดสระน้ำ เชื่อมโยงไปกับคลองไผ่สิงโตด้านนอกเนื่องจากสมัยก่อนมีการสัญจรทางน้ำจึงจำเป็นต้องเชื่อมให้เข้ากับระบบคมนาคมขนส่ง อาคารบริการที่สร้างในช่วงนี้เป็นอาคารที่สร้างขึ้นชั่วคราว และเป็นสถานที่ตั้งของสถานีตำรวจนครบาลศาลาแดง

2) พ.ศ. 2489-2509 มีการเปลี่ยนแปลงพื้นที่ดังนี้ เช่นมีการออกแบบทางเข้าหลักด้านหน้า ขยายพื้นที่ทางเดินเท้าภายในสวน เพิ่มจำนวนต้นไม้ในพื้นที่ และสร้างอาคารลุมพินีสถาน เป็นต้น

3) พ.ศ. 2510-2530 เป็นช่วงที่ก่อสร้าง อาคารศูนย์เยาวชนลุมพินี ห้องสมุดประชาชน อาคารบันเมิง อาคารเรือนกระจก ศาลาการไฟฟ้าสามเสน ศูนย์ผู้สูงอายุ ศูนย์ฝึกอาชีพกรุงเทพมหานคร เป็นต้น ยุคสมัยนี้เป็นยุคที่มีการก่อสร้างอาคารเพื่อรองรับการดำเนินกิจกรรมที่เพิ่มขึ้นภายในสวนลุมพินี

4) พ.ศ. 2531-ปัจจุบัน มีการก่อสร้างอาคารเพิ่มเติมเช่น ศูนย์กีฬาในร่ม ศาลาไทยล้านนา ศาลาเฉลิมพระเกียรติพระชนพรรษาครบ 6 รอบ สนามเด็กเล่น สนามกีฬาต่างๆ เป็นต้น สำหรับพื้นที่กิจกรรมนันทนาการมีการบริการให้เช่าเรือ จักรยานน้ำ มีการปรับปรุงภูมิทัศน์ให้มีความสวยงามเพิ่มขึ้น

2.5.3 ลักษณะการออกแบบสวนลุมพินี

ลักษณะทางกายภาพ ลักษณะโดยรอบของพื้นที่สวนลุมพินี จะมีทั้งพื้นที่ลานกว้างที่เต็มไปด้วยต้นไม้ อาคารสถานที่ต่างๆ รวมถึงลานกีฬา และสระน้ำเป็นต้น แต่ละทิศต่างๆโดยรอบสวนลุมพินีจะมีรูปแบบพื้นที่ดังนี้

1) ทิศเหนือ เป็นย่านหลังสวน ส่วนใหญ่เป็นอาคารที่พักอาศัยและอาคารพาณิชย์

2) ทิศใต้ เป็นย่านสีลมและย่านสาทร ส่วนใหญ่เป็นอาคารพาณิชย์สำหรับทำงานและห้างสรรพสินค้า มีที่พักอาศัยแทรกอยู่ในพื้นที่

3) ทิศตะวันออก ย่านซอยสนามคลีโปโล เป็นโซนสำหรับที่อยู่อาศัยและเป็นสถานที่ตั้งของสถานีตำรวจนครบาลลุมพินี

4) ทิศตะวันตก เป็นย่านโรงพยาบาลจุฬาลงกรณ์

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

ลักษณะการเดินทางและการเข้าถึง การเดินทางไปยังสวนลุมพินีสามารถเดินทางได้หลากหลายช่องทางดังนี้

1) การเดินด้วยเท้า สามารถเดินเข้าพื้นที่โดยรอบได้ทั้งสี่ด้าน ซึ่งมีประตูทางเข้าทั้ง 8 ประตู

2) การโดยทางด้วยรถประจำทาง มีรถโดยสารประจำทางที่ผ่านเช่น ฝั่งถนนพระราม 4 (รถประจำทางสาย 4 14 46 47 50 74 76 106 109 115) ฝั่งถนนวิทยุ (รถประจำทางสาย 13 17 62 76 106) ฝั่งถนนราชดำริ (รถประจำทางสาย 14 15 74 77 119) ถนนสารสิน (รถประจำทางสาย 116)

3) รถไฟฟ้า (BTS) สามารถเข้าสวนลุมพินีได้ที่สถานีราชดำริ และสถานีศาลาแดง

4) รถไฟฟ้าใต้ดิน (MRT) สามารถเข้าสวนลุมพินีได้ที่สถานีสีลม และสถานีลุมพินี

5) การเดินทางด้วยรถส่วนบุคคล รถยนต์สามารถจอดได้ในพื้นที่ลานจอดรถบริเวณประตู 1 ฝั่งถนนวิทยุ สำหรับรถจักรยานยนต์ ส่วนใหญ่สามารถจอดได้บริเวณประตู 1 ฝั่งถนนวิทยุ และบริเวณหน้าประตู 4 ฝั่งลานพระบรมรูปรัชกาลที่ 6

2.5.4 การใช้ประโยชน์จากพื้นที่สวนลุมพินี

การใช้ประโยชน์จากพื้นที่สวนลุมพินี ในปัจจุบันสามารถทำกิจกรรมได้ดังนี้

1) กิจกรรมการออกกำลังกาย สำหรับกิจกรรมด้านการออกกำลังกายภายในพื้นที่สวนลุมพินี ประกอบด้วย กิจกรรมการเต้นแอโรบิก กิจกรรมรำไทเก๊ก กิจกรรมการเล่นกีฬา การเล่นฟิตเนส กิจกรรมโยคะ กิจกรรมลีลาศ กิจกรรมวิ่ง เป็นต้น

การเต้นแอโรบิก จะใช้พื้นที่บริเวณหลังพระรูปรัชกาลที่ 6 สวนหรรษา สวนสุขภาพ ช่วงเวลาที่มีผู้มาใช้บริการมากที่สุดคือเวลา 05.30-06.30 และ 16.30-17.30 น.ซึ่งกลุ่มผู้ที่นิยมในการเต้นแอโรบิกคือกลุ่มคนวัยทำงานและกลุ่มผู้สูงอายุ

รำไทเก๊ก จะใช้พื้นที่บริเวณสวนหรรษา สวนสุขภาพ อาคารลุมพินีสถาน เกาะลอย สนามหน้าหอนาฬิกา ลานอเนกประสงค์ ช่วงเวลาที่มีผู้มาใช้บริการมากที่สุดคือเวลา 05.30-06.30 และ 16.30-17.30 น.ซึ่งกลุ่มผู้ที่นิยมในกิจกรรมรำไทเก๊กได้แก่ คนวัยทำงานและผู้สูงอายุ

การเล่นกีฬา เป็นกีฬาประเภทต่างๆ เช่น วอลเล่ย์บอล ตระกร้อ ว่ายน้ำ เทนนิส และสนามเด็กเล่น สำหรับการเล่นกีฬาจะกระจายไปตามสนามต่างๆที่อยู่ภายในพื้นที่สวนลุมพินี ช่วงเวลาที่มีผู้มาใช้บริการมากที่สุดคือเวลา 06.30-08.30 น. และ 16.30-18.30 น.ซึ่งกลุ่มผู้ที่มาใช้ประโยชน์ในการออกกำลังกายจะเป็นกลุ่มคนทุกเพศทุกวัย

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

การเล่นฟิตเนส การออกกำลังกายตามเครื่องออกกำลังกายบริหาร จะอยู่บริเวณจุดที่ตั้งเครื่องออกกำลังกาย ช่วงเวลาที่มีผู้มาใช้บริการมากที่สุดคือเวลา 06.30-08.30 น. และ 16.30-18.30 น.ซึ่งกลุ่มผู้ที่มาใช้ประโยชน์จากการเล่นฟิตเนส คือกลุ่มคนวัยทำงาน

การเล่นโยคะ กระจายไปตามพื้นที่รอบสวนลุมพินี ช่วงเวลาที่มีผู้มาใช้บริการมากที่สุดคือเวลา 06.30-08.00 น. ซึ่งกลุ่มผู้ที่มาใช้ประโยชน์ในการเล่นโยคะคือ คนวัยทำงานและผู้สูงอายุ

กิจกรรมลีลาศ จะใช้พื้นที่บริเวณศาลาการไฟฟ้าสามเสน เวลาที่มีผู้มาใช้บริการมากที่สุดคือเวลา 06.30-12.00 น. กลุ่มผู้ที่มาใช้ประโยชน์จากการซ้อมลีลาศคือกลุ่มคนวัยทำงานและวัยสูงอายุ

การวิ่ง จะใช้เส้นทางวิ่งทั่วทั้งบริเวณ ช่วงเวลาที่มีผู้มาใช้บริการมากที่สุดคือเวลา 06.30-08.30 น. และ 16.30-18.30 น.ซึ่งกลุ่มผู้ที่มาใช้ประโยชน์ในการออกกำลังกายจะเป็นกลุ่มคนทุกเพศทุกวัย

2) กิจกรรมนันทนาการ เป็นกิจกรรมเพื่อการพักผ่อนหย่อนใจ หรือเป็นการเลือกใช้พื้นที่ในการทำกิจกรรมตามความต้องการ เช่น นักเล่น นอนหลับ ฟังเพลง เล่นดนตรี นักปิกนิก วาดรูป อ่านหนังสือ เล่นเกม ให้อาหารปลา เป็นต้น สำหรับพื้นที่ที่เหมาะสมในการทำกิจกรรมนันทนาการจะเป็นบริเวณสนามหญ้าและม้านั่งบริเวณรอบๆพื้นที่สวนลุมพินี ช่วงเวลาที่คนนิยมมาใช้ประโยชน์ในการทำกิจกรรมนันทนาการคือ วันหยุดราชการ และวันเสาร์ อาทิตย์ ซึ่งกลุ่มคนที่มาใช้บริการคือลุ่มคนทุกเพศทุกวัย

สำหรับกิจกรรมบริเวณสระน้ำ จะมีกิจกรรมเช่าเรือและจักรยานน้ำ ให้ใช้บริการซึ่งจะมีผู้มาใช้บริการตลอดทั้งวัน ส่วนกลุ่มคนที่มาใช้ประโยชน์คือกลุ่มคนวัยเด็กและวัยทำงาน

3) กิจกรรมด้านการเรียนรู้ บริเวณพื้นที่สวนลุมพินีมีห้องสมุดเพื่อการเรียนรู้ ตั้งอยู่บริเวณหลังพระบรมรูปรัชกาลที่ 6 เป็นอาคารชั้นเดียว มีขนาดพื้นที่ 499 ตารางเมตร ภายในห้องสมุดมีบรรยากาศที่ผ่อนคลาย ทันสมัย และสวยงาม แบ่งพื้นที่ในการใช้สอยเป็นโซนต่างๆ เช่นโซนหนังสือใหม่ โซนเทคโนโลยีสาระสนเทศ โซนเด็กและเยาวชน

สำหรับพื้นที่ธรรมชาติบริเวณรอบๆสวนลุมพินี เปรียบเสมือนห้องเรียนทางธรรมชาติที่สามารถเป็นแหล่งให้เรียนรู้เรื่องราวเกี่ยวกับต้นไม้ และสิ่งมีชีวิตต่างๆที่อาศัยอยู่ในสวนลุมพินี ตัวอย่างกิจกรรมทางการศึกษา เช่น กิจกรรมดูนกในเมือง เป็นต้น

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

4) กิจกรรมพิเศษในโอกาสต่างๆ กิจกรรมที่เกิดขึ้นในสวนลุมพินีจะมีการจัดเปลี่ยนหมุนเวียนในแต่ละช่วงเวลาซึ่งมีกิจกรรมที่น่าสนใจดังนี้

ดนตรีในสวน (Concert In The Park) จัดขึ้นที่ ศาลาภิรมย์ภักดี บริเวณสวนปาล์มในสวนลุมพินี เพื่อสร้างความสนุกสนานเพลินเพลินให้กับคนที่เข้ามาฟังในสวนลุมพินี สำหรับแนวดนตรีที่ใช้บรรเลงจะเป็นดนตรีสากล ออร์เคสตร้า ช่วงเวลาในการจัดการแสดงดนตรีในสวนคือ ธันวาคม – กุมภาพันธ์ ของทุกปีซึ่งไม่เสียค่าใช้จ่ายในการเข้ารับชม

เทศกาลเที่ยวเมืองไทย (Thailand Tourism Festival) เป็นกิจกรรมที่นำเสนอวิถีชีวิตของคนจากสถานที่ต่างๆทั่วประเทศ มีการให้คำแนะนำการท่องเที่ยวที่สำคัญของแต่ละจังหวัด รองรับนักท่องเที่ยวทั้งชาวไทยและชาวต่างชาติ ส่วนใหญ่จะจัดขึ้นในช่วงเดือนมกราคมของทุกปี

งานกาชาดประจำปี เป็นงานที่เผยแพร่ภารกิจและกิจกรรมของสภากาชาดไทย เพื่อเปิดโอกาสให้ประชาชนได้ทำกิจกรรมร่วมกับสภากาชาดไทย ซึ่งภายในงานจะมีกิจกรรมที่น่าสนใจมากมาย เช่น การจำหน่ายสินค้าอุปโภคบริโภคในราคาถูก การสอยดาวชิงของรางวัล การออกสลากกาชาด การประกวดร้านกาชาด การประกวดขวัญใจงากาชาด การประกวดสุขภาพเด็ก การประกวดผู้สูงอายุสุขภาพดี

เทศกาลจัดแสดงศิลปะริมถนน (Bangkok Street Show) เป็นการแสดงโชว์กลางแจ้งเพื่อให้ผู้เข้ามาใช้บริการในสวนลุมพินีได้รับชม ซึ่งเปิดให้ชมแบบไม่เสียค่าใช้จ่าย

2.5.5 การใช้ประโยชน์ด้านการเรียนรู้ เกี่ยวกับนกที่สามารถพบได้ในสวนลุมพินี

วรัษยา สุนทรศาลทูล (2542) ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับนกในสวนลุมพินี พบว่าบริเวณสวนลุมพินีมากมายหลายชนิด ทั้งนกประจำถิ่นและนกอพยพ นอกจากนิ่งสวนลุมพินียังจัดกิจกรรมสำหรับการดูนกและถ่ายภาพนกอย่างเป็นประจำ ภายในสวนลุมพินีสามารถพบนกหลากหลายชนิดดังนี้

1) นกตีทอง เป็นนกโพระดกที่มีขนาดเล็ก ลำตัวสีเขียว คอและขอบตาสีเหลือง อกและหน้าผากสีแดง มักเกาะอยู่บนต้นไม้สูง กินผลไม้ แมลงเม่าหรือแมลงขนาดเล็กเป็นอาหาร ปัจจุบันเป็นสัตว์ป่าคุ้มครอง ตามพระราชบัญญัติสงวนและคุ้มครองสัตว์ป่า พ.ศ. 2535

2) นกตะขาบทุ่ง หรือนกขาบ เป็นนกขนาดกลาง ลำตัวตั้งตรง คอสั้น หัวโต ปากสีดำยาว ปีสีน้ำเงินและฟ้า กินตั๊กแตน จิ้งหรีด หรือสัตว์ที่มีขนาดเล็ก เป็นอาหาร ปัจจุบันเป็นสัตว์ป่าคุ้มครอง ตามพระราชบัญญัติสงวนและคุ้มครองสัตว์ป่า พ.ศ. 2535

3) นกกระเต็นน้อยธรรมดา เป็นนกขนาดเล็ก หัวและหน้าฝากสีฟ้าอมเขียว คอสีขาว อกสีน้ำตาลแดง อาศัยตามแหล่งน้ำลำคลอง ทะเลสาบ รวมถึงป่าชายเลน กินปลาตัวเล็ก ลูกอ๊อด กุ้งและกบขนาดเล็กเป็นอาหาร ปัจจุบันเป็นสัตว์ป่าคุ้มครอง

4) นกกาเหว่า หรือดุเหว่า เป็นนกขนาดใหญ่ ตัวผู้มีสีดำแกมน้ำเงินปากสีเทา ดวงตาสีแดง ตัวเมียมีสีน้ำตาลที่หัว ส่วนอื่นของร่างกายเป็นสีน้ำตาลมีจุดสีขาวเป็นลายทั่วตัว นิสัยที่แปลกของนกกาเหว่าคือจะวางไข่ไว้ให้นกตัวอื่นเป็นผู้เลี้ยง กินได้ทั้งผลไม้และสัตว์ชนิดเล็กเช่นแมลง ปัจจุบันเป็นสัตว์ป่าคุ้มครอง ตามพระราชบัญญัติสงวนและคุ้มครองสัตว์ป่า พ.ศ. 2535

5) นกแอ่นตาล เป็นนกขนาดกลาง ปีกแคบยาว ปากเล็กสั้น โคนปากเป็นรูปสามเหลี่ยม มักจะบินเป็นฝูง กินแมลงตัวเล็กๆเป็นอาหาร

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

6) นกแอ่นบ้าน หรือนกอีแอ่น ลักษณะใกล้เคียงกับนกแอ่นตาล มักออกหากินเป็นฝูง กินแมลงเช่นแมงเม่า แมงปอ เพลี้ย ยุง แมลงวัน แมลงบนผิวน้ำ แมลงตามต้นไม้เป็นต้น

7) นกพิราบ หรือนกพิราบป่ามีขนสีเทา มีสีดำสองแถบบนปีก ปัจจุบันหาพบได้อย่างทั่วไปทุกที่ในประเทศไทย

8) นกเขาใหญ่ นกเขาหลวง เป็นนกขนาดใหญ่ สีน้ำตาลอมแดง ปีกสีดำขอบเทา กินธัญพืชเป็นอาหาร มักอาศัยอยู่ตามทุ่งนา ป่าโปร่ง หรือตามสถานที่ที่ปลูกพืชไร่

9) นกเขาชวา หรือนกเขาแขก เป็นนกขนาดเล็ก ขนสีน้ำตาล หัวสีเทา ลายแถบดำสลับขาว คล้ายทางม้าลาย อาศัยอยู่ตามป่าโปร่ง ชายทุ่ง พื้นที่ทางการเกษตร เป็นนกที่คนนิยมนำมาเลี้ยงเนื่องจากมีเสียงไพเราะ

10) นกยางเปีย เป็นนกขนาดเล็ก ลำตัวสีขาว ปากและขาสีดำยาว หากินตามน้ำตื้น กินปลาเป็นอาหารหลัก รวมถึงแมลง แมงมุม และหนอน ปัจจุบันเป็นสัตว์ป่าคุ้มครอง ตามพระราชบัญญัติสงวนและคุ้มครองสัตว์ป่า พ.ศ. 2535

11) นกอีเสือสีน้ำตาล เป็นนกที่อพยพเข้ามาในประเทศไทย ลักษณะหัวโต คิ้วเป็นเส้นสีน้ำตาลอ่อนออกขาว ปากใหญ่ ขนคลุมลำตัวปีกสีน้ำตาล ลำตัวสีน้ำตาลออกขาว เป็นนกนักล่า กินแมลงปีกแข็ง ตั๊กแตน กบ เขียด กิ้งก่า ลูกหนูเป็นอาหาร ปัจจุบันเป็นสัตว์ป่าคุ้มครอง ตามพระราชบัญญัติสงวนและคุ้มครองสัตว์ป่า พ.ศ. 2535

12) อีกา เป็นนกที่หาพบได้ง่ายในประเทศไทย เป็นนกขนาดใหญ่ ลำตัวสีดำ ปากยาวร้องเสียงดัง กินอาหารได้ทุกอย่างทั้งพืชและสัตว์ ไม่ว่าจะเป็นสัตว์เป็นๆหรือสัตว์ที่ตาย ปัจจุบันเป็นสัตว์ป่าคุ้มครอง ตามพระราชบัญญัติสงวนและคุ้มครองสัตว์ป่า พ.ศ. 2535

13) นกขมิ้นท้ายทอยดำ เป็นนกอพยพ มีขนาดเล็กถึงขนาดกลาง ลำตัวสีเหลืองหางสั้น ปีกยาวแหลม มักอาศัยอยู่ตามต้นไม้ ป่าชายเลน ตามสวนผลไม้ กินผลไม้ แมลง และน้ำหวานดอกไม้เป็นอาหาร

14) นกแซงแซวหางปลา เป็นนกขนาดใหญ่ขนสีดำเหลือบน้ำเงิน ปลายหางเป็นแฉกคล้ายหางปลา ปัจจุบันเป็นสัตว์ป่าคุ้มครอง ตามพระราชบัญญัติสงวนและคุ้มครองสัตว์ป่า พ.ศ. 2535

15) นกแซงแซวหางบ่วงใหญ่ เป็นนกที่มีขนาดใหญ่ ลำตัวสีดำเหลือบน้ำเงิน มีขนหงอนสั้นๆ บริเวณหน้าผากมีขนเป็นเส้นยาวที่ปลายหาง ปัจจุบันเป็นสัตว์ป่าคุ้มครองตามพระราชบัญญัติสงวนและคุ้มครองสัตว์ป่า พ.ศ. 2535

16) นกกางเขนบ้าน หรือนกกางเขน เป็นนกขนาดกลาง ลำตัวส่วนบนสีดำเงา ส่วนล่างเป็นสีขาว กินแมลงตามต้นไม้เป็นอาหาร เป็นนกที่สามารถพบได้ในป่าโปร่ง พื้นที่เกษตรกรรม สวนสาธารณะ หรือในเมือง ปัจจุบันเป็นสัตว์ป่าคุ้มครองตามพระราชบัญญัติสงวนและคุ้มครองสัตว์ป่า พ.ศ. 2535

17) นกกิ้งโครงคอดำ หรือนกเอี้ยงโครง เป็นนกที่มีรูปร่างอ้วนป้อม ปากสีดำ หัวสีขาว คอสีดำ ลำตัวมีสีดำสลับขาว กินเมล็ดพืช ธัญพืชเป็นอาหาร รวมถึงกิจสัตว์ขนาดเล็กเช่น แมลงหรือสัตว์เลื้อยคลาน เป็นนกที่ชอบอาศัยในพื้นที่เกษตรกรรมและพื้นที่เมือง ปัจจุบันเป็นสัตว์ป่าคุ้มครองตามพระราชบัญญัติสงวนและคุ้มครองสัตว์ป่า พ.ศ. 2535

18) นกเอี้ยงสาลิกา เป็นนกที่พบได้ง่ายในเขตเมือง หัวลำคอสีดำ ปากสีเหลือง ลำตัวสีน้ำตาล ขอบปีกและปลายหางสีขาว กินแมลงและเมล็ดพืช ผลไม้เป็นอาหาร ชอบลงมาหากินตามพื้นดิน ปัจจุบันเป็นสัตว์ป่าคุ้มครองตามพระราชบัญญัติสงวนและคุ้มครองสัตว์ป่า พ.ศ. 2535

19) นกปรอดหัวสีเขม่า เป็นนกขนาดเล็ก ปากสีดำแหลม มีขนทรงพังค์เล็กๆบนหัว แก้มและคางสีเทาแกมขาว ลำตัวน้ำตาลแกมเทา ก้นสีแดง กินหนอน แมลง และผลไม้สุกเป็นอาหาร

20) นกกระจิบ เป็นนกขนาดเล็ก ปากเล็กบาง ขายาวเรียวเล็ก ลำตัวสีน้ำตาล อาศัยอยู่ตามชายป่า สวนผลไม้ และสวนสาธารณะ

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

21) นกสีชมพูสวน เป็นนกขนาดเล็ก ตัวผู้กับตัวเมียลักษณะต่างกัน ตัวผู้มีหน้า ปีก และหางสีน้ำเงินเข้มมีแถบสีแดงจากหัวยาวจรดหาง ตัวเมียจะมีสีเขียวมะกอก หางสีดำ มีสีแดงตรงโคนหาง

22) นกกินปลีอกเหลือง เป็นนกขนาดเล็กลำตัวสีเหลือง ปากยาวโค้งแหลมเพศผู้บริเวณคอสีน้ำเงิน เพศเมียลำคอสีเหลือง ปัจจุบันเป็นสัตว์ป่าคุ้มครองตามพระราชบัญญัติสงวนและคุ้มครองสัตว์ป่า พ.ศ. 2535

23) นกกระจอกบ้าน เป็นนกที่พบได้มากที่สุดในประเทศไทยเป็นนกขนาดเล็ก หัวใหญ่คอสั้น ปีกสั้นหางสั้นลำตัวสีน้ำตาล แก้มขาว มีแต้มสีดำ กินเมล็ดพืชตามพื้นดิน หรือกินสัตว์ไม่มีกระดูกสันหลังเป็นอาหาร นกกระจอกบ้านจัดว่าเป็นนกประจำถิ่นของประเทศไทย

24) นกกระจอกตาล ลักษณะคล้ายนกกระจอกบ้านแต่เพศผู้หลังสีน้ำตาลแดง คอสีดำ ลำตัวสีเหลืองอ่อน ตัวเมียปากสีเนื้อ ลำตัวสีน้ำตาลแกมเทา ปีกสีน้ำตาลแกมเหลืองอ่อน

25) นกเด้าดินทุ่ง เป็นนกอพยพขนาดกลาง หัวและลำตัวด้านบนสีน้ำตาบ ลำตัวสีขาว พบได้บริเวณตามแหล่งน้ำ เช่น นาเกลือ ตามคันนา เป็นต้น

26) นกกระติ๊ดขี้หมู เป็นนกขนาดเล็กปากหนาสั้นแหลม ลำตัวอ้วนป้อม หัวสีดำ ปากสีแดง ลำตัวสีเทา กินเมล็ดพืชและดอกหญ้าเป็นอาหาร

2.5.6 การใช้ประโยชน์ด้านการเรียนรู้ เกี่ยวกับไม้ยืนต้นที่สามารถพบได้ในสวนลุมพินี

ไม้ยืนต้นที่สามารถพบภายในสวนลุมพินีมีดังนี้

1) ปีบ หรือต้นกาสะลอง เป็นไม้ยืนต้นขนาดกลาง ลำต้นตรง สูงประมาณ 5-10 เมตร เปลือกต้นเป็นสีเทาเข้ม ใบปีบรูปร่างคล้ายรูปหอกแกมรูปไข่ ปลายใบเรียวแหลม ดอกปีบเป็นช่อกระจุกแยกแขยง กลีบเลี้ยงสีเขียวดอกสีขาว กลิ่นหอม ผลปีบเป็นผลแห้งแตก ผลแบนยาวขอบขนานมีเนื้อและเมล็ดเป็นจำนวนมาก

2) แคแสด เป็นไม้ยืนต้นขนาดกลาง สูงประมาณ 15-20 เมตร เปลือกต้นสีน้ำตาลเข้ม ลักษณะใบเป็นใบประกอบ รูปรีถึงรูปไข่ ดอกเป็นช่อตั้งออกบริเวณปลายกิ่ง สีส้มแดง ผลแบนคล้ายฝัก สีน้ำตาลดำ

3) พะยอม เป็นไม้ต้นสูง สูงประมาณ 15-30 เมตร เปลือกต้นสีเทาเข้ม ใบเดี่ยวออกสลับ ดอกสีขาวกลิ่นหอมออกเป็นช่อบริเวณปลายกิ่ง

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

4) สารภี เป็นไม้ยืนต้น สูงประมาณ 10-15 เมตร ไม่ผลัดใบ เรือนยอดเป็นพุ่มทึบ ใบเดี่ยวรูปไข่ เนื้อไม้สีน้ำตาลแกมแดง ดอกสีขาวอมเหลือง มีกลิ่นหอม ผลรูปกระสวยเนื้อสีเหลืองหรือสีแสดหุ้มเมล็ด สามารถรับประทานได้

5) หางนกยูงฝรั่ง เป็นไม้ยืนต้นขนาดกลาง สูงประมาณ 12-18 เมตร เรือนยอดแผ่กว้างทรงกลมคล้ายร่ม เปลือกไม้สีน้ำตาล ใบประกอบขนนกสองชั้นเรียงสลับกัน เป็นพืชผลัดใบ ช่อดอกออกตามปลายกิ่ง ดอกสีแดงและสีเหลือง ผลของหางนกยูงเป็นฝักแบนโค้งรูปดาบ

6) กระพี้จั่น เป็นไม้ยืนต้นขนาดกลาง สูงประมาณ 8-20 เมตร เป็นไม้ผลัดใบเรือนยอดทรงกลม เปลือกสีน้ำตาล ใบประกอบแบบขนนกชั้นเดียว ดอกออกเป็นช่อแยกแขนงตามกิ่งและง่ามใบ ดอกสีม่วงแกมขาว หรือชมพูอมม่วง รูปถั่ว ผลเมื่อแห้งแก่จะแตกเป็นสองแนว ฝักแบน เมล็ดสีน้ำตาล

7) ประดู่แดง เป็นไม้ยืนต้นขนาดกลางถึงขนาดใหญ่ สูงประมาณ 10-12 เมตร เปลือกลำต้นสีน้ำตาลอ่อน เรือนยอดแผ่กว้างกิ่งลู่ลง เป็นไม้ผลัดใบ ออกดอกเป็นช่อสีแดงสด

8) ประดู่บ้าน เป็นไม้ยืนต้นขนาดใหญ่ สูงประมาณ 10-25 เมตร ลักษณะทั่วไปคล้ายประดู่ แต่จะแตกกิ่งก้านเป็นทรงพุ่มกว้างและปลายกิ่งยาวห้อยระย้า ใบรูปมนรีปลายแหลม ออกดอกขนาดเล็กสีเหลืองออกบริเวณปลายกิ่ง ผลมีขนเล็กปกคลุม

9) เสลา เป็นไม้ยืนต้นขนาดกลาง สูงประมาณ 10-20 เมตร เรือนยอดทรงกลมทึบใบดกเปลือกต้นสีน้ำตาลเข้ม ใบเดี่ยวปลายเรียวแหลม ออกดอกเป็นช่อปลายกิ่ง สีของดอกเป็นสีม่วงอมชมพู ผลแห้งแตกตามยาวเมล็ดสีน้ำตาลเข้ม

10) อินทนิลน้ำ เป็นไม้ยืนต้นถึงขนาดกลางถึงขนาดใหญ่ สูงประมาณ 5-20 เมตร ลำต้นมีขนาดเล็กคดงอ ผลัดใบเรือนยอดแผ่กว้าง ออกดอกเป็นช่อตามง่ามใบ ปลายกิ่งดอกสีม่วงสด ม่วงอมชมพู

2.5.7 การใช้ประโยชน์ด้านการเรียนรู้ เกี่ยวกับแหล่งอาหารของนกที่พบได้ในสวนลุมพินี

ต้นไม้ที่ใช้เป็นแหล่งอาหารของนกภายในสวนลุมพินีมีดังนี้

1) ขี้เหล็กอเมริกัน เป็นไม้ยืนต้นขนาดกลาง สูงประมาณ 5-13 เมตร ทรงต้นแผ่กว้าง ใบประกอบแบบขนนกโคนใบมนปลายใบแหลม ออกดอกเป็นช่อสีเหลือง ผลเป็นฝักรูปทรงกระบอกภายในมีเมล็ดเป็นจำนวนมาก

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

2) งิ้ว เป็นไม้ยืนต้นผลัดใบ สูงประมาณ 25-30 เมตร แตกกิ่งก้านสาขามากบริเวณปลายยอดเป็นไม้เนื้ออ่อนมีหนามแหลมตามลำต้น ออกดอกขนาดใหญ่ตามปลายกิ่งดอกสีแดงส้มปนเหลือง กลีบดอกมีขนปกคลุมผลรูปรีปลายแหลม เมื่อแก่ผลจะมีสีน้ำตาล เมล็ดสีดำ

3) จามจุรี หรือต้นก้ามปู เป็นไม้ยืนต้นขนาดใหญ่ สูงประมาณ 15-20 เมตร เป็นไม้ผลัดใบเรือนยอดแผ่เป็นพุ่มกว้างคล้ายร่ม เปลือกสีน้ำตาลปนเทา ใบประกอบแบบขนนกสองชั้น ดอกสีชมพู ผลเป็นฝักแห้งสีน้ำตาลดำ เมล็ดแบนสีน้ำตาลเข้ม

4) ทองหลางลาย เป็นไม้ยืนต้นขนาดกลาง สูงประมาณ 10-25 เมตร เป็นไม้ผลัดใบเรือนยอดทรงกลมทึบ ใบประกอบเป็นสามใบย่อย กิ่งและลำต้นมีหนามสั้นสีดำ ออกดอกเป็นช่อกระจายบริเวณ

ปลายกิ่ง สีขาวและสีแดงสด มีกลิ่นหอมอ่อน ผลเป็นฝักแห้งแตก ทรงกระบอกสีน้ำตาลเข้ม เมล็ดรูปไข่สีน้ำตาล

5) ไทรย้อยใบแหลม เป็นไม้ยืนต้นขนาดกลางถึงขนาดใหญ่ สูงประมาณ 10-20 เมตร ลำต้นตรงแตกกิ่งก้านเป็นพุ่มทึบ ใบเดี่ยวแตกออกจากกิ่ง ออกดอกเป็นช่อ ออกเป็นคู่ที่ซอกใบ

6) นนทรีหรืออะราง เป็นไม้ยืนต้น สูงประมาณ 25-30 เมตร เป็นไม้ผลัดใบเรือนยอดกลม ใบประกอบแบบขนนกสองชั้น ออกดอกเป็นช่อกระจายตามซอกใบใกล้ปลายกิ่ง สีเหลืองสด ผลเป็นฝักแห้งแก่ไม่แตก เลือกสีน้ำตาลแดง เมล็ดเรียงตามขวาง

7) โพธิ์ เป็นไม้ผลัดใบ สูงประมาณ 20-30 เมตร แตกกิ่งก้านเป็นพุ่มใหญ่ ใบเป็นใบเดี่ยว ลักษณะคล้ายหัวใจ ผลเป็นผลรวม ผลสดแบบมะเอ ทรงกลมสีม่วงดำ

8) มะขาม เป็นไม้ยืนต้นขนาดกลาง ใบประกอบตามกิ่งก้านเป็นคู่ ออกดอกตามปลายกิ่ง กลีบดอกสีเหลืองมีจุดประสีแดง ผลเป็นฝักยาว ฝักอ่อนมีเปลือกสีเขียวอมเทา เมื่อแกจะมีฝักสีน้ำตาลเปลือกแข็งกรอบหักง่าย เนื้อเป็นสีน้ำตาลหุ้มเมล็ดผลมีรสเปรี้ยวอมหวาน

9) มะขามเทศ เป็นไม้ยืนต้นขนาดใหญ่ ลำต้นมีหนาม ใบบาง ออกดอกเป็นช่อขนาดเล็กสีขาว ผลเป็นฝักโค้งเป็นปล้อง ฝักอ่อนเป็นสีเขียวเมื่อแก่สีจะเป็นสีชมพู รสหวานอมฝาด

10) มะม่วงหัวแมงวัน เป็นไม้ยืนต้นขนาดกลาง สูงประมาณ 8-20 เมตร เรือนยอดเป็นพุ่มทึบ ใบเป็นใบเดี่ยว เนื้อใบหนาเหนียวคล้ายหนังสัตว์ ออกดอกเป็นช่อบริเวณปลายกิ่ง ดอกมีขนาดเล็กสีขาว ผลทรงกลมหรือป้อม สีเขียวปนม่วงภายในมีเมล็ด

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

11) มะฮอกกานีใบเล็ก เป็นไม้ยืนต้น สูงประมาณ 15-20 เมตร ทรงพุ่มเป็นวงรี เปลือกสีน้ำตาลอมเทา ใบเป็นใบประกอบแบบขนนก ดอกสีเหลืองอ่อนหรือเหลืองแกมเขียว ขนาดเล็กมีกลิ่นหอมอ่อนๆ ผลเดี่ยวขนาดใหญ่ กลม รูปไข่ปลายมนเป็นพูตื้นๆสีน้ำตาล เมล็ดแห้งสีน้ำตาลเปลือกหนาและแข็ง

12) มะฮอกกานีใบใหญ่ เป็นไม้ยืนต้นขนาดใหญ่ สูงประมาณ 30-40 เมตร ลำต้นตรง ทรงกระบอก ใบบประกอบแบบขนนก ออกดอกเป็นช่อแขนงสีขาวอมเหลือง มีกลิ่นหอม ผลแตกแข็งเหมือนไม้

13) เลี่ยน เป็นไม้ยืนต้นขนาดเล็กผลัดใบ สูงประมาณ 10-15 เมตร แตกกิ่งก้านโปร่งบางและแผ่กว้าง เปลือกต้นมีรูขนาดเล็ก ใบประกอบแบบขนนกสองชั้น ออกดอกเป็นช่อตามซอกใบใกล้กับปลายกิ่ง ดอกสีขาวอมม่วง กลิ่นหอมอ่อนๆ ผลกลมรี ผลอ่อนสีเขียวเมื่อสุกจะเป็นสีน้ำตาลเหลือง

14) หว้า เป็นไม้ยืนต้นขนาดใหญ่ สูงประมาณ 10-35 เมตร ลำต้นตรง มีกิ่งก้านมาก ใบดกหนาทรงพุ่มไข่ทึบ ใบเป็นใบเดี่ยวออกเป็นคู่ๆ ออกดอกเป็นช่อกระจุกที่ซอกใบ กลีบดอกสีขาวหรือสีเหลืองอ่อน ผลอ่อนสีเขียวเมื่อเริ่มแก่จะกลายเป็นสีชมพูแล้วเปลี่ยนเป็นม่วงดำ สามารถรับประทานได้

15) หว้าดง เป็นไม้ยืนต้นสูงประมาณ 20-30 เมตร เรือนยอดเป็นพุ่งทรงสูงถึงค่อนข้างกลม ใบเดี่ยว ออกดอกเป็นช่อสีขาวบริเวณปลายกิ่งผลเดียวสีเขียว

2.5.8 การใช้สวนลุมพินีในการทำกิจกรรมต่างๆ

การเดินเป็นกิจกรรมขั้นพื้นฐานของมนุษย์ ในการทำกิจกรรมต่างๆ แต่ในปัจจุบันพบว่าหลายคนเลือกที่จะใช้การเดินหรือการวิ่งในการออกกำลังกาย ซึ่งพื้นที่ที่เหมาะสมในการวิ่งหรือเดินออกกำลังกายที่เหมาะสมที่สุดก็คือสวนสาธารณะ โดยสาเหตุที่คนมักนิยมเข้าไปวิ่งในสวนสาธารณะมากว่าบนท้องถนนเพราะว่า สวนสาธารณะที่บรรยากาศที่ร่มรื่น และมีความปลอดภัยในการวิ่งมากกว่า ในเมืองใหญ่ๆต่างประเทศ อย่าง ลอนดอน นิวยอร์ค ซิดนีย์ ผู้คนนิยมทำกิจกรรมกลางแจ้งหรือเข้าไปพักผ่อนในสวนสาธารณะ แต่ในประเทศไทยผู้คนส่วนใหญ่จะนิยมเข้าไปเที่ยวในห้างสรรพสินค้ามากกว่า อาจจะเป็นเพราะสภาพอากาศที่ร้อนในเวลากลางวันและปัญหาสภาพฝุ่นละอองที่ปกคลุมในพื้นที่ทั่วกรุงเทพมหานคร

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

สำหรับพื้นที่สวนลุมพินีนั้นมีความแตกต่างๆจากสวนสาธารณะที่อื่นตรงที่มีความหลากหลากหลายทางด้านกิจกรรม ไม่ว่าจะเป็นการออกกำลังกาย กิจกรรมนันทนาการ ที่เป็นกิจกรรมหลักพื้นฐานของสวนสาธารณะทั่วไป แต่ที่สวนลุมพินีจะมีกิจกรรมพิเศษในโอกาสต่างๆเกิดขึ้น เช่นการจัดนิทรรศการต่างๆ งานกาชาด และดนตรีในสวนเป็นต้น นอกจากกิจกรรมการออกกำลังกายหรือนันทนาการต่างๆแล้ว สวนลุมพินียังเปรียบเสมือนห้องเรียน โดยพื้นที่ต่างๆเปรียบเสมือนห้องเรียนวิชาปฏิบัติการทางธรรมชาติ โดยทุกคนสามารถเข้าไปศึกษาพืชพรรณต่างๆ รวมถึงนก ผีเสื้อและแมลงต่างๆได้ทุกบริเวณ

จากข้อความข้างต้นจะเห็นได้ว่าการที่สวนลุมพินีมีกิจกรรมต่างๆมากมายจะทำให้พื้นที่สวนสาธารณะแห่งนี้มีคุณค่าต่อสังคมและถ้าหากผู้ที่มีใช้บริการเห็นคุณค่าและประโยชน์ของพื้นที่และเข้ามาใช้บริการอย่างมีความสุขย่อมก่อให้เกิดความมีชีวิตชีวาในพื้นที่สวนลุมพินี

ในการสร้างสวนสาธารณะนอกจากจะต้องออกแบบให้เข้ากับสภาพพื้นที่แล้วจำเป็นต้องออกแบบให้เข้ากับวิถีชีวิตของผู้คนในพื้นที่หรือผู้คนที่เข้ามาใช้บริการ ซึ่งถ้าหากออกแบบได้ตรงความต้องการของผู้ใช้งานจะทำให้เกิดความคิดที่จะเข้ามาใช้พื้นที่เป็นประจำ และทำให้เกิดความรักในพื้นที่ ซึ่งจะเป็นผลดีในการช่วยกันดูและรักษาให้พื้นที่น่าอยู่และคงความเป็นประโยชน์ให้กับสังคมต่อไปในอนาคต

สำหรับการสร้างชีวิตชีวิตชีวาให้กับสวนลุมพินีนั้นมีคำกล่าวไว้ว่า “คนจะมาในที่ที่มีคนอยู่” คำนี้สามารถใช้ เป็นหลักในการสร้างแรงจูงใจในการเข้ามาใช้สวนสาธารณะมากขึ้น ตัวอย่างในกรณีที่หากมีการแสดงมหรสพ หรือการแสดงดนตรีหากมีคนมายืนดูเป็นจำนวนมาก คนที่สัญจรผ่านไปมาก็จะเกิดความสนใจหรืออยากที่จะเข้าไปชม เป็นต้น ดังนั้นหากต้องการจะให้มีคนมาใช้บริการเพิ่มขึ้นก็จำเป็นต้องสร้างความรู้และความเข้าใจในประโยชน์ของพื้นที่สวนสาธารณะให้กับผู้คนทั่วไปได้รับรู้ เพื่อที่จะให้เข้าเกิดความต้องการที่จะเข้ามาใช้บริการพื้นที่ให้มีชีวิตชีวาและมีคุณค่า

2.5.9 การเข้าไปใช้ประโยชน์ในพื้นที่สวนลุมพินีของคนในปัจจุบัน

จากข้อมูล จากสำนักงานสวนสาธารณะ กทม. ในปัจจุบันพบว่า กรุงเทพมหานครมีสาวนสาธารณะทั้งหมด 37 แห่ง ซึ่งสวนสาธารณะที่มีจำนวนคนเข้ามาใช้บริการมากที่สุด คือสวนลุมพินี โดยในวันธรรมดามีคนเข้ามาใช้บริการเฉลี่ยอยู่ที่ 11,833 คน ส่วนวันหยุดเสาร์ อาทิตย์หรือวันหยุดราชการจะมีผู้มาใช้บริการราวๆ 13,500 คนต่อวัน

พงศธร เนตรวิเชียร (2552) ได้วิเคราะห์ลักษณะและรูปแบบการเข้าไปใช้ประโยชน์พื้นที่สวนลุมพินีโดยแบ่งเป็นด้านต่างๆดังนี้

1) ระยะเวลาและการใช้พื้นที่ ช่วงเวลาที่มีคนเข้ามาใช้บริการส่วนใหญ่จะแบ่งเป็นสองช่วง ช่วงเช้า 5.30-8.30 น. และในช่วงเย็น 16.30-18.30 น. โดยแต่ละคนจะเข้ามาใช้บริการเฉลี่ยคนละ 1-2 ชั่วโมง

2) รูปแบบกิจกรรม ในการเข้าใช้บริการภายในพื้นที่สวนลุมพินีจะกระจัดกระจายกันไปตามส่วนต่างๆทั่วทุกบริเวณ ทั้งทางเดิน สนามหญ้า อาคารบริการต่างๆ รวมถึงสนามเด็กเล่นและสระน้ำ โดยจะมีกิจจกรรมทั้งการออกกำลังกาย และการพักผ่อนหย่อนใจ

3) กลุ่มผู้บริการ จะมีทุกเพศทุกวัย โดยส่วนใหญ่ในเวลาเช้าจะเป็นกลุ่มผู้สูงอายุ ในตอนเย็นจะเป็นกลุ่มคนวัยทำงาน และเสาร์อาทิตย์หรือวันหยุดราชการจะเป็นกลุ่มวัยเด็กเข้ามาใช้บริการเพิ่มขึ้น

จากข้อมูลข้างต้นเห็นได้ว่ากลุ่มผู้เข้ามาใช้บริการพื้นที่สวนลุมพินีมีความหลากหลายทั้งช่วงเวลาที่เข้ามาใช้บริการ และรูปแบบกิจกรรมที่เข้ามาดำเนินการ ซึ่งจำเป็นต้องศึกษาถึงปัจจัยที่ส่งผลต่อการเลือกกิจกรรม ดังนี้

1) อายุ ความแตกต่างระหว่างอายุ เป็นตัวกำหนดกิจกรรม ซึ่งแยกรูปแบบของกิจกรรมตามแต่ละวัย สามารถแบ่งลักษณะตามวัยดังนี้

วัยเด็ก เป็นวัยที่กำลังหัดเดินและวิ่ง จำเป็นต้องการพื้นที่ที่มีความปลอดภัยสูง และจำเป็นต้องได้รับการดูแลจากพ่อแม่ผู้ปกครอง โดยธรรมชาติของเด็กจะมีความซุกซนและอยากรู้อยากเห็น ดังนั้นพื้นที่สำหรับเด็กจำเป็นต้องมีเครื่องเล่นหรือสนามเด็กเล่นที่มีสีสันสวยงาม และมีความปลอดภัย ซึ่งในการละเล่นของเด็กๆในพื้นที่ส่วนใหญ่จะเป็นกิจกรรมที่ให้เด็กๆได้เล่นร่วมกับผู้อื่นโดยมีจุดให้ผู้ปกครองได้นั่งดูแลบุตรหลาน

วัยรุ่น เป็นวัยที่มีโลกส่วนตัว และต้องการเป็นที่ยอมรับขอเพื่อนฝูง ส่วนใหญ่เป็นการรวมกลุ่มของเพื่อนในวัยเดียวกัน ซึ่งกลุ่มวัยรุ่นส่วนใหญ่เป็นเด็กในวัยเรียนที่มีอายุ 13-18 ปี โดยกลุ่มนี้ต้องการใช้พื้นที่สวนสาธารณะในการร่วมกลุ่มพบปะหรือทำกิจกรรมต่างๆ เช่นการออกกำลังกาย หรือกิจกรรมการละเล่นต่างๆ เช่นการเล่นดนตรี หรือเล่นเกมกระดานเป็นต้น

วัยทำงานหรือวัยผู้ใหญ่ เป็นวัยที่มีเวลาเป็นตัวกำหนดชีวิต เนื่องจากในแต่ละวันชีวิตจะต้องเป็นไปตามแบบแผนชีวิต เนื่องจากเป็นวัยที่ต้องทำงาน สร้างฐานะให้กับตัวเองและครอบครัว ซึ่งส่วนใหญ่กลุ่มคนวันนี้จะใช้เวลาหลังเลิกงานในการทำกิจกรรมเพื่อความผ่อนคลายหรือใช้เวลาออกกำลังกาย มากกว่าคนในวัยอื่น

วัยชรา เป็นวัยที่มีเวลามาก เนื่องจากเป็นวัยที่ไม่ต้องทำงานหาเลี้ยงชีพ ซึ่งกลุ่มคนวัยนี้จะมีความสันโดษมากขึ้น ผู้สูงอายุส่วนใหญ่ต้องใช้เวลาอยู่เพียงลำพังเพราะลูกหลานต้องออกไปทำงานจึงไม่ได้มีการดูแลตลอดเวลา ผู้สูงอายุส่วนใหญ่จะเลือกใช้บริการสวนสาธารณะที่ไม่ไกลจากที่อยู่อาศัยเนื่องจากสะดวกต่อการเดินทาง โดยกิจกรรมส่วนใหญ่สำหรับผู้สูงอายุส่วนใหญ่จะเป็นการออกกำลังกายเบาๆ เช่นการรำไทเก็ก หรือการเดินออกกำลังกาย หลายๆคนเลือกที่จะมาสวนสาธารณะเพื่อพูดคุยกับคนอื่นมากกว่านอนอยู่บ้านเพียงลำพัง

2) เพศ ปัจจัยเรื่องเพศพบว่า ผู้หญิงเข้ามาใช้พื้นที่น้อยกว่าผู้ชาย เนื่องจากจำเป็นต้องมีเพื่อนมาด้วย การที่จะรวมกลุ่มกันมาอาจจะทำได้ยากกว่ากว่าการมาเพียงลำพัง ซึงงผู้ชายส่วนใหญ่จะมาใช้พื้นที่เพียงลำพังมากกว่าผู้หญิง และกิจกรรมสำหรับผู้หญิงส่วนใหญ่เป็นการพักผ่อนหรือพบปะพูดคุยกันมากกว่าการออกกำลังกายหรือเล่นกีฬา

3) กระแสความนิยม ประเทศไทยเป็นประเทศที่ผู้คนมักจะทำกิจกรรมที่เข้ากับกระแสความนิยมตามยุคสมัย เช่นกระแสการเล่นเกมโปเกม่อนโก จะพบว่ามีคนเข้าไปจับโปเกม่อนในสวนสาธารณะเป็นจำนวนมากหรือกระแสการวิ่งเพื่อสุขภาพ จะทำให้ผู้คนเข้าไปวิ่งในสวนสาธารณะมากขึ้น

4) ผู้ใช้ร่วม การใช้พื้นที่สวนสาธารณะของคนกลุ่มต่างๆ พบว่าแต่ละกลุ่มจะเลือกใช้พื้นที่ที่มีลักษณะเฉพาะที่สอดคล้องกับอายุของตัวเอง เช่นกลุ่มเด็กจะใช้พื้นที่บริเวณสนามเด็กเล่น วัยรุ่นใช้บริเวณลานกว้าง ผู้สูงอายุบริเวณตนไม้ ซึ่งบางกลุ่มสามารถเข้าไปใช้พื้นที่ร่วมกันได้ถ้าหากมีกิจกรรมที่ทำร่วมกันเช่นการเล่นกีฬา แต่เนื่องจากสถานที่เป็นพื้นที่สาธารณะซึ่งอาจจะมีกลุ่มคนจรจัด คนเร่ร่อน หรือคนที่มีลักษณะไม่น่าไว้วางใจเข้ามาในพื้นที่ทำให้คนบางกลุ่มอาจจะเกิดความหวาดกลัวทำให้ไม่อยากเข้ามาใช้พื้นที่สวนสาธารณะ

สรุปได้ว่าสวนลุมพินีเป็นสวนสาธารณะขนาดใหญ่ที่มีผู้มาใช้ประโยชน์เป็นจำนวนมาก ภายในพื้นที่สามารถใช้ประโยชน์ได้หลายอย่าง เช่นการใช้ประโยชน์ด้วยการออกกำลังกาย การพักผ่อน การทำกิจกรรมนันทนาการต่างๆ การศึกษาธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม รวมถึงสัตว์ที่อาศัยอยู่ในพื้นที่สวนลุมพินี และการไปจัดกิจกรรมต่างๆ เป็นต้น

2.6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.6.1 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกมกระดาน

ปีย์ชนิตว์ เกษสุวรรณ (2558) ผู้สร้างเกมกระดาน The Xvolution ที่สอดแทรกความรู้เกี่ยวกับวิวัฒนาการของสิ่งมีชีวิตและข้อมูลบรรพชีวิต(สร้างดึกดำบรรพ์)ที่ค้นพบในประเทศไทยเป็นตัวอย่างที่แสดงให้เห็นถึงการนำเกมกระดานมาใช้เป็นเครื่องมือส่งเสริมความรู้ในเรื่ององสิ่งมีชีวิต ทั้งในเรืองสายพันธุ์ วิวัฒนาการ อาหาร ที่อยู่อาศัยและการกลายพันธุ์เพื่อให้อยู่รอดโดยผ่านการ์ดไดโนเสาร์ที่ค้นพบในประเทศไทยเช่น สยามโมไทรันนัส อินสานเอนซิส,ภูเวียงโกซอรัส สิรินธรเน ,สยามโมซอรัส สุธีธรนี,ชิตตะโกซอรัส สัตยารักษ์กี,เอปโคราช และกอมโฟทีเรียม เป็นต้น

บรรจงกิจ ลิมปดาพันธ์ (2556) ได้นำเกมกระดานไปเป็นเครื่องสำหรับการสร้างทัศนคติในการลดน้ำหนักของเยาวชนโดยจัดทำเป็นเกมกระดานรูปแบบการ์ดเกมโดยค้นพบว่าการทำเกมให้เด็กเล่นนั้นมีความน่าสนใจและช่วยให้เด็กรับรู้และจดจำได้ดีซึ่งสามารถนำเรื่องบอร์ดเกมหรือเกมกระดานไปประยุกต์ใช้กับการเผยแพร่ความรู้ในด้านอื่นๆได้เช่น การรณรงค์เรื่องการไม่สูบบุหรี่แก่เยาวชนเป็นต้น

อรรถเศรษฐ์ ปรีดากรณ์ (2557) จากการวิจัยเรื่อง การออกแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่องวงสีธรรมชาติสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่าในปัจจุบันมีปัญหาความขาดแคลนครูที่มีความชำนาญทางด้านศิลปะ ทำให้นักเรียนที่มีความสามารถในการวาดภาพแต่ขาดความรู้ความเข้าใจเรื่องสีและหลักในการผสมสี จึงได้มีการนำบอร์ดเกมมาประยุกต์ใช้เป็นสื่อการเรียนการสอนทำให้เด็กสนใจและมีความเข้าใจเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับการผสมสี โดยทำการออกแบบเกมกระดานโดยทำเป็นการ์ดเกมเพื่อฝึกให้เด็กได้เล่นและทำการวัดผลความเข้าใจในเรื่องของการผสมสี ซึ่งพบว่าเด็กที่ได้เล่นเกมมีความเข้าใจเกี่ยวกับการผสมสีเพิ่มมากขึ้น

ลดาวัลย์ แย้มครวญ (2559) ทำการออกแบบและพัฒนาเกมเพื่อการเรียนรู้สำหรับวิชาคณิตศาสตร์ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อออกแบบพัฒนาเกมเพื่อการเรียนรู้ในวิชาคณิตศาสตร์ เนื้อหาที่ใช้ในเกมเป็นเรื่องจำนวนนับ การบวก ลบ คูณ หารจำนวนนับ สมการและการแก้สมการ ผลที่ได้จากการวิจัยคือเด็กมีความสนใจในการเรียนวิชาคณิตศาสตร์เพิ่มขึ้น ผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของนักเรียนสูงขึ้น จึงสรุปได้ว่า เกมสำหรับการเรียนรู้มีส่วนช่วยให้ผู้เรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการศึกษาวิชาคณิตศาสตร์

ชัยเสฏฐ์ พรหมศรี (2560) ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับเกมกระดานแล้วพบว่า เกมกระดานบางเกมได้ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อพัฒนาทักษะและเป็นการเตรียมความพร้อมในการรับมือกับภัยพิบัติทางธรรมชาติเช่น เกม Disaster (1979) ที่ผลิตโดยบริษัท Parker Brothers โดยตัวเกมจะเสริมสร้างทักษะในการเอาตัวรอดจากภัยธรรมชาติที่แตกต่างกันไป ซึ่งผู้เล่นทุกคนต้องร่วมมือกันในการรับมือสถานการณ์ทางภัยธรรมชาติภายในเกมทำให้ก่อให้เกิดความสามัคคีและการร่วมมือกันแก้ไขสถานการณ์ต่างๆ สามารถนำรูปแบบของการรวมกลุ่มภายในเกมไปประยุคควบคู่กับกิจกรรมอื่นๆ ได้ เช่นการนำเกมภัยพิบัติที่มุ่งเน้นในเรื่องของน้ำท่วม มาประยุกต์ใช้กับสังคมในประเทศไทยได้

ธีรภาพ แซ่เชี่ย (2560) ได้ทำการศึกษาเรื่องการใช้บอร์ดเกมประเภทวางแผนเพื่อพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณในนักเรียนระดับมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 3 ในโรงเรียนขนาดใหญ่ สังกัดสำนักงานเขตการศึกษาขั้นพื้นฐาน จังหวัดปทุมธานี การศึกษาในงานวิจัยชิ้นนี้ได้เลือกใช้เกม Settlers of Catan เป็นเครื่องมือในการศึกษา จากการศึกษาพบว่าหากเล่นเกมและวัดผลโดยไม่มีการถอดบทเรียนหรือพูดคุยหลังเล่นเกมระดับความคิดของอย่างมีวิจารณญาณจะไม่เพิ่มขึ้น และเกม Settlers of Catan ไม่ได้เหมาะสมกับนักเรียนทุกคนเนื่องจากเกมนี้ต้องอาศัยทักษะในการสื่อสารและการเจรจาต่อรอง ซึ่งนิสัยของเด็กแต่ละคนจะเป็นอุปสรรคต่อการเล่น เช่นคนขี้อายจะไม่พูดคุย

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

กับเพื่อน เด็กบางคนไม่กล้าในการเจรจาต่อรองกับเพื่อนหรือเพื่อนที่ไม่สนิท ดังนั้นเกมนี้จึงไม่ประสบความสำเร็จ

ฐปนนท์ สุวรรณกนิษฐ์ (2560) ได้ทำการวิจัยเรื่องการออกแบบเกมการ์ด เพื่อสร้างความเข้าใจในการเรียนหลักสูตรออกแบบสื่อสาร พบว่าการสร้างสรรค์สื่อการเรียนรู้ผ่านเกม (Game Based Learning) เป็นการเรียนรู้อีกแนวทางหนึ่งที่ทำให้ผู้เล่นได้รับความรู้เนื้อหาของบทเรียนควบคู่ไปกับความสนุกสนาน ซึ่งที่มาของการออกแบบเกมนั้นมาจากความต้องการให้นักศึกษาเข้าใจถึงภาพรวมของหลักสูตรออกแบบการสื่อสารตลอดไปจนถึงสิ่งที่จำเป็นต้องใช้ในการเรียนรู้วิชาต่างๆในหลักสูตร ทั้งในแง่ของความรู้ความเข้าใจและทักษะต่างๆที่จำเป็นกับการเรียน

จากข้อมูลข้างต้นเห็นว่ามีงานวิจัยหลายชิ้นที่ทำเกี่ยวกับการนำเกมกระดานไปใช้สร้างความรู้และความเข้าใจในประเด็นต่างๆ และผลที่ได้จากการวิจัยพบว่ากลุ่มเป้าหมายที่ได้รับการทดลองด้วยเกมกระดานได้รับความรู้และความเข้าใจเพิ่มขึ้นตรงตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ แต่จะมีข้อสังเกตบางประการที่ต้องคำนึงในแง่ของการเลือกใช้เกมต้องคำนึงถึงกลุ่มเป้าหมายและเนื้อหาที่ต้องการนำเสนอ ดังนั้นการนำเอาเกมกระดานมาเป็นเครื่องมือที่ใช้ในการสร้างความรู้ความเข้าใจในเรื่องพื้นที่สวนสาธารณะจึงมีความน่าสนใจในการพัฒนาความรู้เรื่องพื้นที่สวนสาธารณะในประเทศไทย ในกลุ่มคนรุ่นใหม่ และสามารถต่อยอดในการสร้างความรู้ให้กับกลุ่มคนต่างๆได้ในอนาคต

2.6.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างความรู้

สกุล สุขศิริ (2550) ได้ทำการทดลองเรื่องผลสัมฤทธิ์ของสื่อการเรียนรู้แบบ Game Based Learning ด้วยการแบ่งคนเป็น 2 กลุ่มคือกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุม กลุ่มทดลองจะได้รับการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นสื่อในการเรียนรู้ อีกกลุ่มหนึ่งจะได้รับการเรียนรู้ด้วยวิธีการบรรยายตามปกติ ซึ่งจะวัดผลในเรื่องของระดับความรู้ที่เพิ่มขึ้นทั้งในเรื่องความจำและความเข้าใจ การมีส่วนร่วม และความสนุกสนาน ผลลัพธ์ปรากฏว่ากลุ่มผู้เรียนรู้จากเกมมีความสนใจในการเรียนมากขึ้น ระดับของความรู้ในกลุ่มผู้ทดลองสูงกว่ากลุ่มควบคุม ในด้านของการมีส่วนร่วมในการเรียนกลุ่มคนที่ใช้เกมเป็นสื่อมีส่วนร่วมได้มากกว่ากลุ่มที่ได้เรียนจากการบรรยาย นอกจากนี้กลุ่มที่ได้ใช้เกมเป็นสื่อในการเรียนรู้เห็นว่าเกมทำให้เกิดการเรียนรู้ด้วยตัวเอง สำหรับกลุ่มคนที่ฟังบรรยายเห็นว่าวิทยากรมีส่วนสำคัญในการเรียนรู้มากกว่าสื่อที่ใช้ในการเรียนรู้

วิลาวัลย์ อินทร์ชำนาญ (2561) ได้ทำการวิจัยเรื่องการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ประเภทเกมเพื่อให้ความรู้ในเรื่องกฎระเบียบและข้อปฏิบัติในศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชน พบว่าการพัฒนา

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

เกมที่ดีต้องสร้างความรู้ควบคู่ไปกับความสนุกสนาน และต้องยึดผู้เล่นเป็นศูนย์กลางทั้งในแง่ของประสบการณ์ พื้นฐานความรู้ อายุของผู้เล่น เป็นหลัก

2.6.3 งานวิจัยที่เกี่ยวกับคนรุ่นใหม่

ธนกร จุดาศรี (2558) ได้ทำการศึกษาเรื่องแนวทางการออกแบบพื้นที่สาธารณะที่ตอบรับพฤติกรรมของคนรุ่นใหม่ ในงานวิจัยชิ้นนี้เป็นการศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมของคนรุ่นใหม่ในการใช้บริการพื้นที่สาธารณะ พบว่า ในการออกแบบพื้นที่สาธารณะต้องคำนึงพฤติกรรมของคนรุ่นใหม่ซึ่งเป็นกลุ่มผู้มาใช้ประโยชน์จากพื้นที่สาธารณะในชีวิตประจำวัน เนื่องจากกลุ่มคนรุ่นใหม่จะใช้พื้นที่ในการทำกิจกรรมต่างๆเช่น การพบปะสังสรรค์ การใช้พื้นที่ในการทำงาน เป็นต้น

2.6.4 งานวิจัยที่เกี่ยวกับสวนสาธารณะ

วรัษยา สุนทรศาลทูล (2542) ได้ทำการศึกษาเรื่องความสัมพันธ์ระหว่างชนิดนก พันธุ์พืช และการจัดการสวนสาธารณะ เขตกรุงเทพมหานคร ในการวิจัยฉบับนี้ได้ทำการศึกษาความหลากหลายและความสัมพันธ์ระหว่างนก ชนิดพันธุ์ไม้ที่เป็นแหล่งที่อยู่อาศัยและแหล่งอาหารของนกภายในสวนสาธารณะทั้ง 4 แห่งในกรุงเทพมหานคร เช่น สวนรมณีนาถ สวนธนบุรีรมย์ สวนสมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ และสวนลุมพินี ผลการศึกษาพบว่า การออกแบบและจัดการสวนลุมพินีมีวัตถุประสงค์เพื่อการพักผ่อนของประชาชนเป็นหลัก ไม่ได้ออกแบบเพื่อให้คนและนกได้ใช้ประโยชน์ร่วมกัน ต้นไม้ที่ปลูกภายในสวนลุมพินีมีศักยภาพในการเป็นแหล่งอาหารและเป็นพื้นที่ในการทำรังและวางไข่ของนกได้น้อย เนื่องจากพืชที่เป็นอาหารของนกได้ทีเพียง 6-20% ของจำนวนต้นไม้ทั้งหมด

ชลธิชา จันทคีรี (2549) ได้ทำการวิจัยเรื่องพฤติกรรมส่งเสริมสุขภาพของผู้สูงอายุที่มาร่วมกิจกรรม ณ สวนลุมพินี กรุงเทพมหานคร พบว่ากลุ่มผู้สูงอายุส่วนใหญ่มีการออกกำลังกายเป็นประจำอย่างน้อยสัปดาห์ละ 3 ครั้ง แต่จะเป็นการออกแบบเบาไม่ได้หักโหม ซึ่งกีฬาที่เป็นที่นิยมที่สุดในกลุ่มผู้สูงอายุในสวนลุมพินีคือการรำมวยจีน แบบไทเก๊ก ในเรื่องของการเดินทางเข้ามาใช้ประโยชน์ของผู้สูงอายุส่วนใหญ่จะเดินทางมาด้วยตัวเอง สำหรับแรงจูงใจในการมาใช้ประโยชน์จากพื้นที่สวนลุมพินี พบว่า กลุ่มผู้สูงอายุมีความต้องการมาใช้ประโยชน์อย่างเป็นประจำสม่ำเสมอ เนื่องจากต้องการมีสุขภาพที่แข็งแรง ทั้งทางกายและจิตใจอีกทั้งการมาใช้ประโยชน์จากสวนลุมพินีทำให้มีโอกาสได้เจอ

กลุ่มคนในวัยเดียวกันเป็นจำนวนมาก ช่วยให้ผู้สูงอายุได้เกิดการพบปะสังสรรค์และได้เพื่อนใหม่ในวัยเดียวกันช่วยให้ชีวิตมีความสุข ไม่โดดเดี่ยว

พงศธร เนตรวิเชียร (2552) ได้ทำการศึกษาเรื่องบทบาทและการใช้พื้นที่ในสวนลุมพินี กรุงเทพมหานคร พบว่าสวนลุมพินีมีการใช้ประโยชน์หลากหลายกระจัดกระจายตามพื้นที่โซนต่างๆ รอบส่วนลุมพินี ในช่วงเวลาที่มีคนมาใช้บริการมากที่สุดคือช่วงเช้า 05.30-08.30 น.และช่วงเย็น 16.30-18.30 น. แต่ละคนจะใช้เวลาในการทำกิจกรรมต่างๆครั้งละ 1-2 ชั่วโมง สำหรับกิจกรรมที่คนนิยมใช้ประโยชน์คือการออกกำลังกาย การพักผ่อนและกิจกรรมนันทนาการต่างๆ นอกจากนี้ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ด้านความคุ้มค่าของการใช้สวนลุมพินีในด้านต่างๆ เช่นด้านกายภาพ ด้านสังคม และด้านเศรษฐกิจ พบว่าสวนลุมพินีได้เปรียบสวนสาธารณะอื่นเนื่องจากมีทำเลที่ตั้งที่ดี สามารถเดินทางเข้าถึงได้หลากหลายช่องทาง ทั้งทางรถไฟฟ้า รถไฟฟ้าใต้ดิน รถประจำทาง และรถยนต์ส่วนตัว การจัดกิจกรรมที่หลากหลายหมุนเวียนตลอดปีเป็นอีกปัจจัยที่ทำให้สวนลุมพินีมีความน่าสนใจและดึงดูดผู้ที่สนใจให้เข้ามาใช้ประโยชน์ ด้านเศรษฐกิจสวนลุมพินีเป็นแหล่งในการสร้างอาชีพ สร้างรายได้ให้กับกลุ่มคนที่ขายอาหารและเครื่องดื่ม ในด้านสังคมจัดเป็นสถานที่ที่ผู้คนในสังคมสามารถเข้ามาทำกิจกรรมร่วมกันได้

อภิชาติ วิวัฒนิวงศ์ (2552) ทำการศึกษาเรื่องการใช้พื้นที่สาธารณะในการพักผ่อนหย่อนใจในกลุ่มคนเล่นหมากรุกจีนในสวนลุมพินี จากการศึกษาพบว่าสวนลุมพินีมีพื้นที่กว้างขวางมีความสะดวกสบาย มีการออกแบบพื้นที่สวยงามร่มรื่นจึงเป็นเหตุผลหลักในการดึงดูดใจให้กลุ่มคนที่ชอบเล่นหมากรุกจีนเลือกมาใช้ประโยชน์จากพื้นที่ในการเล่นหมากรุก ซึ่งกลุ่มคนส่วนใหญ่ที่มาเล่นหมากรุกจีนเป็นกลุ่มคนสูงอายุที่ไม่ได้ทำงานแล้วเลือกที่จะมาใช้เวลาว่างมาเล่น ในแง่ของการใช้ประโยชน์จากพื้นที่กลุ่มคนเล่นหมากรุกจีนจะทำการปรับพื้นที่ให้เกิดความเป็นส่วนตัวเหมาะสมกับการใช้งานของกลุ่ม โดยกานนำโต๊ะมาหินอ่อนมาตั้งไว้เป็นโต๊ะในการเล่นมีการกางร่มเพื่อบังแดดและฝน ข้อสังเกตเกี่ยวกับการใช้ประโยชน์ของพื้นที่สวนลุมพินีของกลุ่มคนเล่นหมากรุกจีนพบว่าจะมีการยึดพื้นตที่เป็นหลักแหล่งเป็นประจำ ซึ่งจะแตกต่างจากการใช้ประโยชน์ของกลุ่มคนทั่วไปที่สามารถเลือกใช้ประโยชน์จากสวนลุมพินีได้ครอบคลุมทุกพื้นที่

พลพินิจ พินิจชอบ (2558) ได้ทำวิทยานิพนธ์เรื่องการจัดการสวนสาธารณะในเมือง กรณีศึกษาอุทยานเบญจสิริกรุงเทพมหานคร พบว่ามีปัจจัยที่ส่งผลต่อการใช้ประโยชน์จากพื้นที่อุทยานเบญจสิริหลายประการเช่น ปัจจัยเรื่องตำแหน่งที่ตั้งและการเข้าถึง ปัจจัยเรื่องการให้บริการ

และสิ่งอำนวยความสะดวก ปัจจัยเรื่องการใช้ประโยชน์จากที่ดินโดยรอบ เป็นต้น ในด้านสังคมจะพิจารณาจากกลุ่มคนผู้ใช้ประโยชน์ซึ่งคนที่มาใช้ประโยชน์ที่อุทยานเบญจสิริจะเป็นกลุ่มคนที่ทำงานหรือพักอาศัยอยู่ในพื้นที่โดยรอบเช่นพื้นที่เขตคลองเตย เขตวัฒนา ห้วยขวาง เป็นต้น ซึ่งการเข้าถึงพื้นที่มีทั้งการเดินเท้าและรถไฟฟ้า สำหรับกิจกรรมที่คนเข้าไปใช้ประโยชน์ในพื้นที่เป็นการออกกำลังกาย พักผ่อน และไปรับประทานอาหาร เป็นต้น

กฤษฎิ์ ตุลวรรธนะ (2559) ทำการวิจัยเรื่องการออกแบบพื้นที่แลกเปลี่ยนเรียนรู้ของคนเจนเนอเรชั่นวายในสวนสาธารณะ กรณีศึกษาสวนลุมพินี พบว่า มีคนเข้ามาใช้ประโยชน์จากสวนลุมพินีโดยแบ่งกันใช้งานตามโซนต่างๆ ในด้านสังคมพบว่าผู้คนมีปฏิสัมพันธ์ตามประสงค์ของผู้มาใช้บริการ ซึ่งจากรายงานการศึกษาพบว่ากลุ่มผู้มีรายได้สูงจะใช้พื้นที่สวนลุมพินีเพื่อการออกกำลังกาย พูดคุยและพบปะสังสรรค์กับคนอื่น กลุ่มผู้มีรายได้ปานกลางใช้ประโยชน์จากพื้นที่สวนลุมพินีในการออกกำลังกาย พักผ่อน สำหรับผู้มีรายได้น้อยจะใช้ประโยชน์จากสวนลุมพินีเพื่อการออกกำลังกาย พักผ่อนและประกอบอาชีพภายในสวนลุมพินี ประเด็นของความต้องการพื้นที่แลกเปลี่ยนการเรียนรู้ทางสื่อออนไลน์ คนส่วนใหญ่ต้องการข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับกิจกรรมที่จะจัดภายในสวนลุมพินี และสำหรับการออกแบบพื้นที่สำหรับการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ทางกายภาพ (Co-Creation Space) จะออกแบบพื้นที่เพื่อการพักผ่อน สามารถนั่งทำงาน ท่ามกลางบรรยากาศทางธรรมชาติที่ร่มรื่นใกล้ชิดธรรมชาติ แต่มีสิ่งอำนวยความสะดวกซึ่งเหมาะสมกับพฤติกรรมความต้องการของคนเจนเนอเรชั่นวาย

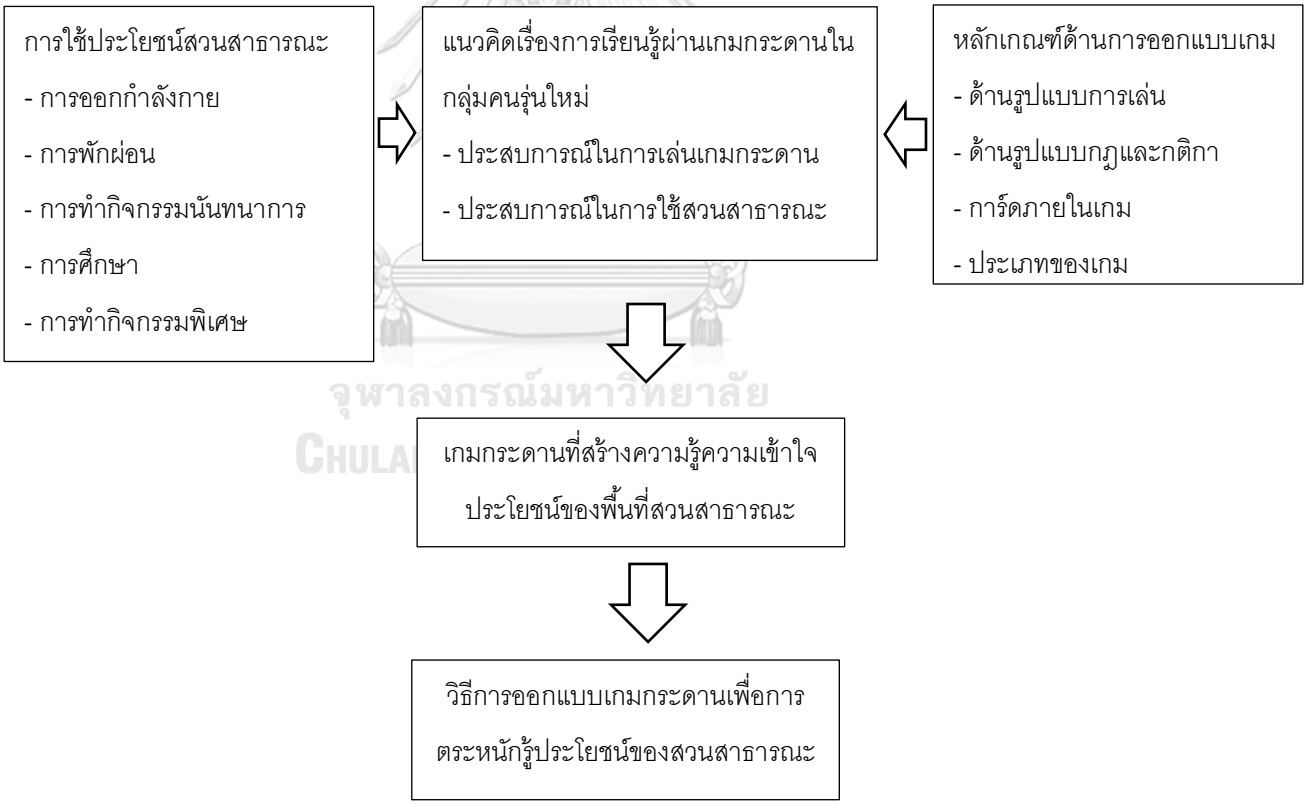
สุรีรัตน์ จำปาเงิน (2559) ทำการศึกษาเรื่องแนวทางการพัฒนาสวนสาธารณะที่เหมาะสมเพื่อส่งเสริมเมืองที่เป็นมิตรต่อผู้สูงอายุ ในกรุงเทพมหานคร พบว่าผู้สูงอายุจะเข้ามาใช้ประโยชน์จากสวนสาธารณะด้วยการเดินเท้า ซึ่งผู้สูงอายุที่มาใช้ประโยชน์ส่วนใหญ่เป็นผู้ที่อาศัยอยู่รอบๆพื้นที่สวนสาธารณะ สำหรับกิจกรรมที่เหมาะสมกับผู้สูงอายุจะเป็นการออกกำลังกายที่ไม่ใช้กำลังสูง แต่เป็นการเคลื่อนไหวช้าๆ เช่นรำไทเก๊ก โยคะ เป็นต้น สำหรัยการออกแบบพื้นที่จะต้องออกแบบไว้เพื่อผู้สูงอายุเป็นพิเศษเช่นต้องเป็นพื้นที่โล่ง หายใจได้สะดวก ใช้วัตถุที่ไม่ลื่น มีป้ายบอกทางหรืออธิบายวิธีการใช้งานเครื่องออกกำลังกายที่ชัดเจน

ธนวุฒ นาชีวะ (2561) ได้ทำการค้นคว้าเรื่องการใช้สวนสาธารณะระดับย่านในพื้นที่โดยรอบสถานีระบบขนส่งมวลชนทางราง กรณีศึกษาพื้นที่สวนลุมพินีพบว่า กลุ่มคนที่มาใช้ประโยชน์จากพื้นที่สวนลุมพินีที่อาศัยอยู่ใกล้สถานีรถไฟฟ้าในระยะ 1 กิโลเมตร สวนใหญ่เดินทางด้วยเท้าเข้ามาในพื้นที่

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

และมาเพื่อออกกำลังกายเป็นหลัก คนส่วนใหญ่เลือกจะมาวิ่ง และส่วนใหญ่จะมาเป็นประจำเฉลี่ยสัปดาห์ละ 4 ครั้ง นอกจากนี้ยังพบว่าเพศชายมาใช้ประโยชน์จากพื้นที่สวนลุมพินีถี่กว่าเพศหญิง กลุ่มคนมีรายได้ปานกลางมาใช้บริการบ่อยครั้งมากกว่ากลุ่มผู้มีรายได้น้อยและกลุ่มผูกมีรายได้สูง กลุ่มคนที่อาศัยรอบสวนลุมพินีมีความถี่ในการใช้ประโยชน์จากพื้นที่สวนลุมพินีมากกว่ากลุ่มคนที่อาศัยไกลจากพื้นที่สวนลุมพินี แต่สำหรับกลุ่มคนที่ทำงานใกล้กับพื้นที่สวนลุมพินีมีความถี่ในการใช้ประโยชน์จากพื้นที่น้อยกว่ากลุ่มคนที่ทำงานนอกพื้นที่

2.7 กรอบแนวคิดงานวิจัย : การออกแบบเกมกระดานเพื่อให้คนรุ่นใหม่ตระหนักรู้ประโยชน์ของสวนสาธารณะ : กรณีศึกษาสวนลุมพินีกรุงเทพมหานคร



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULA

บทที่ 3
วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษาวิจัยเรื่อง การออกแบบเกมกระดานเพื่อให้คนรุ่นใหม่ตระหนักรู้ประโยชน์ของสวนสาธารณะ : กรณีศึกษาสวนลุมพินีกรุงเทพมหานคร ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

3.1 วิธีวิจัย

ใช้การวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ในการเก็บรวมรวมข้อมูล เริ่มต้นด้วยการเข้าไปสอบถามและพูดคุยกับกลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลักจำนวน 10 คนโดยคัดเลือกจาก กลุ่มนักศึกษาที่เข้าไปใช้บริการในพื้นที่สวนลุมพินี และกลุ่มคนรุ่นใหม่ที่ทำงานบริเวณพื้นที่รอบสวนลุมพินี เพื่อนำข้อมูลเรื่องการใช้ประโยชน์จากสวนสาธารณะไปวิเคราะห์ข้อมูลเรื่องการใช้ประโยชน์จากสวนสาธารณะในด้านต่างๆ กลุ่มเป้าหมายที่เข้ามาร่วมเล่นเกมกระดานที่ออกแบบมาเพื่อการสร้างความรู้ ความเข้าใจในประโยชน์ของพื้นที่สวนสาธารณะซึ่งใช้วิธีการดังนี้

2.1 การสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วม (Non-participant observation) เป็นวิธีการที่ใช้ระหว่างการที่ปล่อยให้ผู้ที่เล่นเกมเล่นและพูดคุยกันเอง ในเรื่องการวางแผน และการบริหารพื้นที่สวนสาธารณะระหว่างการเล่นเกมและภายหลังการเล่นเกม

2.2 การสังเกตแบบมีส่วนร่วม (participant observation) เป็นการที่ผู้วิจัยเข้าไปร่วมเล่นร่วมกับกลุ่มเป้าหมายซึ่งจะมีการสังเกตพฤติกรรมของกลุ่มเป้าหมายรวมถึงการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับผู้เข้าร่วมซึ่งการที่ผู้วิจัยเข้าไปมีส่วนร่วมจะสามารถอธิบายแนวทางและรูปแบบของเกมได้เข้าใจ

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

2.3 การสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth interview) ผู้วิจัยจะเลือกสัมภาษณ์กลุ่มคนที่ชนะการเล่นเกมในแต่ละรอบ เพื่อให้ได้ข้อมูลเชิงลึกที่เป็นประโยชน์ทั้งในหลักคิด วิธีการเล่น รวมถึงประโยชน์ที่ผู้เข้าร่วมได้นำไปคิด นำไปใช้ในชีวิตประจำวัน

2.4 การสนทนากลุ่ม (focus group) ภายหลังจากการเล่นเกมในแต่ละรอบจะเปิดโอกาสให้ผู้ที่เข้าร่วมเล่นเกมได้มีโอกาสซักถามหรือแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับตัวเกม มีการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ที่พบในชีวิตประจำวัน และการนำหลักแนวความคิดที่ได้ไปใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวัน

สำหรับข้อคำถามที่ใช้ในการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth interview) และการ การสนทนากลุ่ม (focus group) จะใช้คำถามแบบปลายเปิด โดยใช้ข้อคำถามดังต่อไปนี้

1) ท่านเคยใช้ประโยชน์จากสวนสาธารณะไหม? หรือสวนลุมพินีบ้างไหม ?
2) ท่านเข้าไปทำกิจกรรม หรือใช้ประโยชน์จากสวนลุมพินีอย่างไรบ้าง ?
3) ท่านคิดว่าสวนสาธารณะหรือสวนลุมพินีมีประโยชน์อย่างไร ?
4) ท่านคิดอย่างไรเกี่ยวกับสวนสาธารณะที่มีอยู่ในตอนนี้ ?
5) สวนสาธารณะในแบบที่ท่านต้องการเป็นอย่างไร ?
6) ท่านคิดว่าจะทำอย่างไรให้สวนสาธารณะมีชีวิตชีวา ?
7) มีข้อเสนอแนะอะไรบ้างเกี่ยวกับการออกแบบสวนสาธารณะ ?

หลังจากที่ได้ลงพื้นที่สัมภาษณ์เพื่อวัดความรู้ความเข้าใจในประโยชน์ชองพื้นที่สวนสาธารณะแล้วจะนำผลที่ได้วิเคราะห์เทียบกับความรู้เรื่องประโยชน์ของพื้นที่สวนสาธารณะว่ามีประเด็นความรู้ประเด็นใดที่ขาดหายไป ซึ่งจะนำประเด็นส่วนใหญ่ที่คนยังไม่รู้มาเสริมลงไปในเกมกระดานควบคู่ไปกับความรู้ความเข้าใจที่มี ซึ่งขั้นตอนต่อไปจะเป็นการออกแบบเกมกระดานและการนำไปใช้เป็นเครื่องมือในการสร้างความรู้และจะใช้การสัมภาษณ์ภายหลังจากการเล่นและใช้การสอบถามในการเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพ

3.2 กลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลัก

การศึกษาวิจัยนี้จะนำเกมไปทดลองกับกลุ่มคนรุ่นใหม่ จำนวน 12 คน แบ่งเป็นกลุ่มดังนี้

(1) กลุ่มคนมีประสบการณ์ในการเล่นเกมกระดาน และมีการใช้ประโยชน์จากสวนลุมพินี จำนวน 4 คน

(2) กลุ่มคนมีประสบการณ์ในการเล่นเกมกระดาน และไม่เคยใช้ประโยชน์จากสวนลุมพินี จำนวน 2 คน

(3) กลุ่มคนไม่มีประสบการณ์ในการเล่นเกมกระดาน และมีการใช้ประโยชน์จากสวนลุมพินี จำนวน 3 คน

(1) กลุ่มคนไม่มีประสบการณ์ในการเล่นเกมกระดาน และไม่เคยใช้ประโยชน์จากสวนลุมพินี จำนวน 3 คน

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

3.3 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ขั้นตอนการออกแบบเกมกระดาน หลังจากที่ได้ทำการวัดผลความรู้ความเข้าใจของคนรุ่นใหม่ในเรื่องประโยชน์ของพื้นที่สวนสาธารณะ จะทำการออกแบบเกมกระดานซึ่งเป็นเครื่องมือที่จะใช้สำหรับการลงพื้นที่ภาคสนาม ซึ่งเครื่องมือที่ใช้ในการดำเนินการวิจัยก็คือเกมกระดาน ที่ออกแบบมาเพื่อสร้างความรู้ความเข้าใจในเรื่องพื้นที่สวนสาธารณะ โดยมีเรื่องประโยชน์พื้นที่สวนสาธารณะเป็นรูปแบบของเกม ซึ่งขั้นตอนในการออกแบบเกมกระดานซึ่งเป็นเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยมีดังนี้

1) ศึกษาค้นคว้าข้อมูลเนื้อหาเกี่ยวข้องกับประโยชน์ของพื้นที่สวนสาธารณะ

2) นำเนื้อหาเรื่องประโยชน์ของพื้นที่สวนสาธารณะมาสร้างข้อคำถาม เพื่อนำไปใช้วัดความรู้เรื่องประโยชน์ของพื้นที่สวนสาธารณะสำหรับคนรุ่นใหม่

3) เมื่อได้ผลจากการวัดระดับความรู้ นำผลที่อันดับการตอบผิดสูงที่สุด ไปเป็นโจทย์สำหรับการสร้างเกมกระดานเพื่อสร้างความรู้ความเข้าใจเรื่องพื้นที่สวนสาธารณะ

4) ทบทวนวรรณกรรมเพิ่มเติม และปรึกษากับอาจารย์และผู้เชี่ยวชาญในการออกแบบเกมกระดานเพื่อทำการสร้างเกมกระดานต้นแบบ

5) สร้างต้นแบบเกมกระดานขึ้นมา ด้วยการเลือกใช้การ์ดเกม เป็นรูปแบบในการเล่น

6) นำเกมต้นแบบที่ได้ไปทดลองเล่น เพื่อหาข้อบกพร่อง หรือข้อเสนอแนะในการนำไปพัฒนาและปรับปรุงเกมให้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

7) นำข้อเสนอแนะที่ได้รับจากการทดลองเล่นมาปรับปรุงเกมกระดานให้มีความสมบูรณ์ ทั้งในเรื่องของกฎกติกาในการเล่น และอุปกรณ์ในการเล่น

8) ทำการผลิตเกมกระดานฉบับสมบูรณ์เพื่อเตรียมพร้อมสำหรับการนำไปใช้ทดลองกับกลุ่มเป้าหมาย

9) นำเกมที่ได้ไปทดลองกับกลุ่มเป้าหมายและทำการเก็บรวบรวมข้อมูลให้ครบทุกกลุ่มเป้าหมาย

3.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ค้นคว้าเอกสารที่เกี่ยวข้องกับประโยชน์ของพื้นที่สวนสาธารณะ ทั้งบทความวิชาการ งานวิจัย หนังสือ เพื่อนำความรู้ที่ได้มาสร้างข้อคำถามเพื่อนำไปทดสอบหาความเข้าใจเรื่องประโยชน์ของพื้นที่สวนสาธารณะ ภายหลังจากที่ได้ผลลัพธ์จะทำการคัดเลือกหัวข้อที่คนเข้าใจผิดหรือยังขาดความเข้าใจในเรื่องพื้นที่สวนสาธารณะ ไปออกแบบเป็นเกมกระดานเพื่อสร้างความรู้ความเข้าใจในเรื่องพื้นที่สวนสาธารณะ

การเก็บรวบรวมข้อมูลภาคสนามจะเป็นการสัมภาษณ์ผู้ที่ใช้ประโยชน์จากสวนลุมพินี และเก็บข้อมูลที่ได้จากการเล่นเกมกระดานของกลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลักทั้งในส่วนของผลลัพธ์ที่ได้จากการเล่นเกมและความคิดเห็นในด้านต่างๆของกลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลัก

3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยรวบรวมข้อมูลที่ได้จากการทบทวนวรรณกรรมและข้อมูลจากการลงพื้นที่ไม่ว่าจะเป็นการการสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วม การสังเกตแบบมีส่วนร่วม การสัมภาษณ์เชิงลึก การสนทนากลุ่ม และเพื่อให้ข้อมูลที่มีความหลากหลายและน่าเชื่อถือผู้วิจัยต้องลงพื้นที่เก็บข้อมูลในสถานที่ที่แตกต่างกันไป และนำข้อมูลที่ได้มาเชื่อมโยงเข้ากับแนวคิดและทฤษฎี เพื่อเป็นการวิเคราะห์และตีความข้อเท็จจริงตามสิ่งที่ปรากฏเพื่อให้ได้ข้อสรุปเพื่อเปรียบเทียบกับวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้สำหรับการเก็บผลการทดลองจะเก็บทั้งผลคะแนนที่ได้จากการที่ผู้เล่นเกมกระดานทำได้ในแต่ละรอบของการเล่น และผลที่ได้จากการสัมภาษณ์ภายหลังจากการเล่นเกม

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

การวิเคราะห์ข้อมูลก่อนการออกแบบเกมกระดานจะนำเอาผลการสอบถามเรื่องการใช้ประโยชน์จากพื้นที่สวนลุมพินีของคนรุ่นใหม่มาวิเคราะห์ผลลัพธ์เปรียบเทียบกับข้อมูลที่ได้จากการศึกษาหลังจากนั้นจึงนำข้อมูลไปใช้สำหรับการออกแบบเกมกระดานที่สร้างความตระหนักรู้เกี่ยวกับประโยชน์สวนสาธารณะ

บทที่ 4
การออกแบบเกมกระดานเพื่อให้คนรุ่นใหม่ตระหนักรู้ประโยชน์ของสวนสาธารณะ

การออกแบบเกมกระดานเพื่อให้คนรุ่นใหม่ตระหนักรู้ประโยชน์ของสวนสาธารณะ : กรณีศึกษาสวนลุมพินีกรุงเทพมหานคร ผู้วิจัยได้ดำเนินการออกแบบเกมกระดานซึ่งมีขั้นตอนในการดำเนินการดังนี้

4.1 สรุปการศึกษาการใช้ประโยชน์จากพื้นที่สวนลุมพินี

จากการศึกษาเรื่องการใช้ประโยชน์จากพื้นที่สวนสาธารณะพบว่ามีการใช้ประโยชน์ในด้านต่างๆดังนี้

1. ด้านการออกกำลังกาย การใช้ประโยชน์ด้วยการออกกำลังกายภายในพื้นที่สวนลุมพินี ประกอบด้วย กิจกรรมการเต้นแอโรบิก กิจกรรมรำไทเก๊ก กิจกรรมการเล่นกีฬา การเล่นฟิตเนส กิจกรรมโยคะ กิจกรรมลีลาศ กิจกรรมวิ่ง เป็นต้น

2. ด้านการพักผ่อน การใช้ประโยชน์ด้วยการพักผ่อนจะเป็นการนั่งพักหรือนอนหลับ

3. ด้านการทำกิจกรรมนันทนาการ เป็นการใช้ประโยชน์จากกิจกรรมเพื่อการพักผ่อนหย่อนใจ หรือเป็นการเลือกใช้พื้นที่ในการทำกิจกรรมตามความต้องการ เช่น นักเล่น นอนหลับ ฟังเพลง เล่นดนตรี นักปิกนิก วาดรูป อ่านหนังสือ เล่นเกม ให้อาหารปลา เป็นต้น

4. ด้านการศึกษา การใช้ประโยชน์ด้านการศึกษาเป็นการเรียนรู้พื้นที่ธรรมชาติบริเวณรอบๆสวนลุมพินี ซึ่งเปรียบเสมือนห้องเรียนทางธรรมชาติที่สามารถเป็นแหล่งให้เรียนรู้เรื่องราวเกี่ยวกับต้นไม้ และสิ่งมีชีวิตต่างๆที่อาศัยอยู่ในสวนลุมพินี

5. ด้านกิจกรรมพิเศษ เป็นการใช้ประโยชน์จากการมาเที่ยวชมงานหรือกิจกรรมที่ถูกจัดขึ้นเป็นพิเศษในพื้นที่สวนลุมพินี เช่น ดนตรีในสวน (Concert In The Park) จัดขึ้นที่ ศาลาภิรมย์ภักดี บริเวณสวนปาล์มในสวนลุมพินี เทศกาลเที่ยวเมืองไทย (Thailand Tourism Festival) เป็นกิจกรรมที่นำเสนอวิถีชีวิตของคนจากสถานที่ต่างๆทั่วประเทศ มีการให้คำแนะนำการท่องเที่ยวที่สำคัญของแต่ละจังหวัด รองรับนักท่องเที่ยวทั้งชาวไทยและชาวต่างชาติ งานกาชาดประจำปี เป็นงานที่เผยแพร่ภารกิจและกิจกรรมของสภากาชาดไทย เพื่อเปิดโอกาสให้ประชาชนได้ทำกิจกรรมร่วมกับสภากาชาดไทย ซึ่งภายในงานจะมีกิจกรรมที่น่าสนใจมากมาย เทศกาลจัดแสดงศิลปะริมถนน (Bangkok Street Show) เป็นการแสดงโชว์กลางแจ้ง เพื่อให้ผู้เข้ามาใช้บริการในสวนลุมพินีได้รับชม

4.2 สรุปการสอบถามเรื่องการใช้ประโยชน์จากพื้นที่สวนลุมพินีของคนรุ่นใหม่

หลังจากได้ข้อมูลเรื่องการใช้ประโยชน์จากพื้นที่สวนลุมพินี จึงนำไปเปรียบเทียบกับความเข้าใจเรื่องการใช้ประโยชน์ของพื้นที่สวนสาธารณะสำหรับคนรุ่นใหม่ ด้วยข้อคำถามดังนี้

1) ท่านเคยใช้ประโยชน์จากสวนสาธารณะไหม? หรือสวนลุมพินีบ้างไหม ?

คำตอบที่ได้ 1. มีการเข้าไปใช้ประโยชน์จากสวนสาธารณะที่มีอยู่ในเขตกรุงเทพและปริมณฑล

2. เคยได้เข้าไปใช้ประโยชน์จากพื้นที่สวนลุมพินี

2) ท่านเข้าไปทำกิจกรรม หรือใช้ประโยชน์จากสวนลุมพินีอย่างไรบ้าง?

คำตอบที่ได้ 1. ไปออกกำลังกายด้วยการวิ่ง

2. ไปทำกิจกรรมนันทนาการเช่นเข้าไปถ่ายรูป และให้อาหารปลา

3. ไปพักผ่อน นั่งเล่น ชมธรรมชาติ

3) ท่านคิดว่าสวนสาธารณะหรือสวนลุมพินีมีประโยชน์อย่างไร?

คำตอบที่ได้ 1. เป็นสถานที่ในการออกกำลังกายที่ดี

2. เป็นสถานที่พักผ่อนที่ดี

3. เป็นสถานที่เหมาะกับการถ่ายรูป

4. เป็นสถานที่จัดกิจกรรมต่างๆในสังคมได้ดี

4) ท่านคิดอย่างไรเกี่ยวกับสวนสาธารณะที่มีอยู่ในตอนนี้?

คำตอบที่ได้ 1. กลางวันอากาศร้อนจนเกินไป

2. มีจำนวนน้อยไม่เพียงพอต่อความต้องการ

3. มีการทำกิจกรรมที่ไม่เหมาะสมบางอย่าง

5) สวนสาธารณะในแบบที่ท่านต้องการเป็นอย่างไร?

คำตอบที่ได้ 1. อยากให้มีพื้นที่สำหรับสัตว์เลี้ยงได้เดินเล่น

2. อยากให้มีความร่มรื่นมีต้นไม้ที่ให้ผลเก็บกินได้

3. อยากให้มีความปลอดภัยสูง

4. อยากให้มีสิ่งอำนวยความสะดวก เช่นเครื่องออกกำลังกายที่มากขึ้น

4.3 การวิเคราะห์การใช้ประโยชน์ของสวนลุมพินีในกลุ่มคนรุ่นใหม่

กลุ่มคนรุ่นใหม่ส่วนใหญ่ต้องการใช้ประโยชน์จากพื้นที่สวนลุมพินีในการทำกิจกรรมต่างๆที่ตนเองสนใจ เช่นการออกกำลังกาย การพักผ่อน การทำกิจกรรมนันทนาการ และกิจกรรมพิเศษ แต่สิ่งที่ขาดหายไปคือกิจกรรมทางด้านการศึกษา ซึ่งคนสวนใหญ่มองว่าพื้นที่สวนสาธารณะเหมาะกับการไปผ่อนคลาย หาความสนุกสนานบันเทิงมากกว่าการไปศึกษาหาความรู้

ตารางที่ 6 ตารางเปรียบเทียบผลการศึกษากับผลการใช้ประโยชน์จากการสอบถาม

ผลจากการศึกษา	ผลจากการสอบถาม	ความถี่ในการใช้บริการ
ด้านการออกกำลังกาย	มีการใช้ประโยชน์	เป็นประจำ
ด้านการพักผ่อน	มีการใช้ประโยชน์	เป็นประจำ
ด้านการทำกิจกรรมนันทนาการ	มีการใช้ประโยชน์	เป็นประจำ
ด้านการศึกษา	ไม่ได้ใช้ประโยชน์	ไม่ค่อยได้ใช้
ด้านกิจกรรมพิเศษ	มีการใช้ประโยชน์	นานๆครั้ง

ที่มา: ณัฐพล พูลนาผล (ผู้วิจัย)

เมื่อได้ข้อมูลเรื่องการใช้ประโยชน์ของพื้นที่สวนสาธารณะทั้งในด้านการศึกษาค้นคว้าจากเอกสารและผลจากการสอบถามเรื่องการใช้ประโยชน์ของพื้นที่สวนสาธารณะในกลุ่มคนรุ่นใหม่จึงนำไปสู่ขั้นตอนการออกแบบเกมกระดาน ซึ่งการออกแบบเกมกระดานจะนำแนวคิดเกี่ยวกับการออกแบบเกมกระดาน มาประยุกต์ใช้เพื่อกำหนดทิศทางในการออกแบบเกมกระดานที่สร้างความรู้ความเข้าใจในประโยชน์ของพื้นที่สวนสาธารณะ

4.4 การนำแนวคิดเกี่ยวกับการออกแบบเกมกระดานมาออกแบบเกมกระดานเพื่อสร้างความรู้ความเข้าใจในประโยชน์ของพื้นที่สวนสาธารณะ

การออกแบบเกมกระดานเป็นกระบวนการในการสร้างเนื้อหาและกำหนดกติกาของเกม ในการออกแบบเกมเบื้องต้นจำเป็นต้องพิจารณาถึงโจทย์ในการสร้างเกม ซึ่งสามารถตั้งคำถามเพื่อเป็นชุดนำทิศทางของเกมดังนี้

ตารางที่ 7 การวิเคราะห์การออกแบบเกมกระดานเพื่อสร้างความรู้ความเข้าใจในประโยชน์ของพื้นที่สวนสาธารณะตามแนวคิดการออกแบบเกมกระดาน

ข้อคำถาม	คำตอบ
1) เนื้อหาของเกมเป็นอย่างไร	การใช้ประโยชน์จากพื้นที่สวนสาธารณะ ในด้านต่างๆ ทั้งด้านการออกกำลังกาย ด้านการพักผ่อน ด้านกิจกรรมนันทนาการ ด้านการศึกษา และด้านกิจกรรมพิเศษ
2) ผู้เล่นคือใคร	กลุ่มคนรุ่นใหม่
3) จำนวนผู้เล่นในเกมกระดานต่อ1 รอบการเล่นมีทั้งหมดกี่คน	4 คน
4) ระยะเวลาในการเล่นใช้เวลาเท่าใด	30-60 นาที
5) มีทางเลือกอะไรให้แก่ผู้เล่นบ้างและเมื่อใดที่ผู้เล่นมีโอกาสใช้ทางเลือกนั้น	การ์ดระบุสถานการณ์ต่างๆ ที่ผู้เล่นสามารถเลือกใช้งาน
6) ผู้เล่นเกมจะเลือกทางนั้นได้อย่างไร	ผู้เล่นเลือกใช้การ์ด ต่างๆโดยคำนึงถึงค่าพลังงานที่มี
7) การเลือกทางเลือกของผู้เล่นจะส่งผลต่อผู้เล่นอื่นอย่างไร	เมื่อผู้เล่นเลือกการ์ดใดขึ้นมา ผู้เล่นคนถัดไปจะต้องเลือกการ์ดใบอื่นแทน
8) ผู้เล่นจะมีปฏิสัมพันธ์กับผู้เล่นอื่นอย่างไร มีการเจรจาต่อรองกันไหม	มีการแสดงความคิดเห็น และให้คำแนะนำกับผู้เล่นคนอื่นได้
9) มีทางเลือกใดบ้างที่ผู้เล่นคนหนึ่งทำได้แต่ผู้เล่นคนอื่นไม่สามารถกระทำได้	เมื่อพื้นที่เต็มแล้ว ผู้เล่นที่เหลือไม่สามารถลงตัวหมากเพิ่มในพื้นที่ได้
10) ความคืบหน้าของเกมเป็นอย่างไร มีการสลับตาเดิน เปลี่ยนแปลงการเล่นอย่างไร	สลับตากันเดิน
11) การแสดงออกใดบ้างที่ผู้เล่นสามารถทำได้ เช่น การหลอกลวง การเจรจา การต่อรอง เป็นต้น	มีการอภิปรายร่วมกัน
12) มีการกำหนดผลลัพธ์ของการแสดงออกของผู้เล่นอย่างไร	เพื่อเกิดการเรียนรู้เกี่ยวกับการใช้ประโยชน์จากพื้นที่สวนสาธารณะในบทบาทการจำลองเรื่องการใช้ประโยชน์จากพื้นที่สวนสาธารณะ
13) เป้าหมายของผู้เล่นเป็นอย่างไร	ทำคะแนนให้มากที่สุดเมื่อจบการเล่น และได้รับรู้เรื่องการใช้ประโยชน์จากพื้นที่สวนสาธารณะ
14) ผู้เล่นจะสามารถชนะได้อย่างไร	เมื่อจบรอบการเล่นครบ 7 รอบ

ที่มา: ณัฐพล พูลนาผล (ผู้วิจัย)

4.5 การออกแบบเกมกระดานที่สร้างความรู้ความเข้าใจในประโยชน์ของพื้นที่สวนสาธารณะ

หลังจากลงพื้นที่สำรวจการใช้ประโยชน์พื้นที่สวนสาธารณะในกลุ่มคนรุ่นใหม่และได้ออกแบบต้นแบบเกมกระดานที่ที่สามารถใช้สร้างความรู้ความเข้าใจในประโยชน์ของพื้นที่สวนสาธารณะ ซึ่งมีรายละเอียดต่างๆในเกมดังต่อไปนี้

4.5.1 ชื่อเกม ผจญภัยในสวนลุมพินี

เป็นเกมกระดานที่จำลองสถานการณ์ของคนที่เข้าไปใช้ประโยชน์ในพื้นที่สวนลุมพินี ซึ่งเป็นเกมแนววางแผน (Strategy Game) ลักษณะของการเล่นจะเป็นวิธีแบบส่งคนไปทำกิจกรรม

รูปภาพที่ 8 Meeple ที่ใช้แทนตัวหมากในการเล่น

(worker placement) โดยธีมของเกมจะเป็นการที่คนเข้าไปใช้ประโยชน์จากพื้นที่สวนลุมพินีในการทำกิจกรรมต่างๆ

4.5.2 ภาพรวมของเกม

เป็นเกมที่เล่นได้ 2-6 คน แต่แนะนำให้เล่น 3-4 คนจะเหมาะสมที่สุด แต่ละรอบจะใช้เวลาในการเล่นประมาณ 30-60 นาที ซึ่งผู้เล่นแต่ละคนจะต้องทำคะแนนด้วยการสะสามการ์ดต่างๆ ซึ่งจะตัดสินแพ้ชนะจากคะแนนรวมตอนจบเกม

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

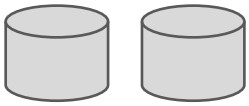
4.5.3 อุปกรณ์การเล่น

1. Meeple แทนคน 6 สี สีละ 20 ชิ้น (Meeple ย่อมาจากคำว่า My+People ซึ่งเป็นตัวหมากรูปคนหรือเป็นการใช้ตัวหมากแทนคน

2. ลูกเต๋าให้คะแนนพลังงาน 2 ลูก

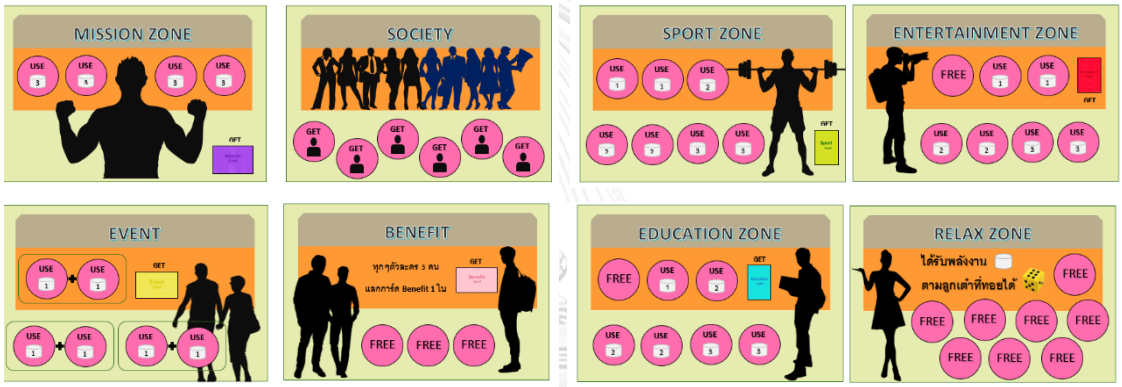
รูปภาพที่ 9 ลูกเต๋าสำหรับทอยค่าพลังงาน

3. ลูกบาศก์ พลังงาน 100 ชิ้น



รูปภาพที่ 10 ลูกบาศพลังงาน

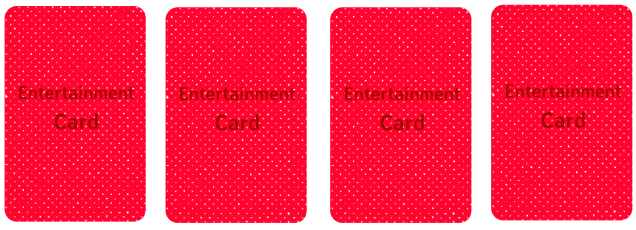
4. การ์ดกระดานพื้นที่ 8 ใบ



รูปภาพที่ 11 กระดานที่ใช้ในการเล่น

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

5. การ์ดกิจกรรมนันทนาการ (Entertainment Card) 60 ใบ

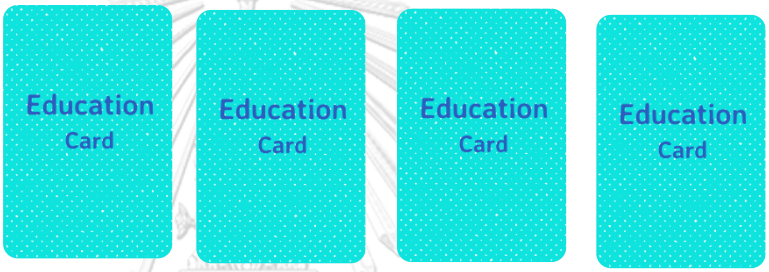


รูปภาพที่ 12 การ์ดกิจกรรมนันทนาการ (Entertainment Card)

6. การ์ดออกกำลังกาย (Sport Card) 50 ใบ

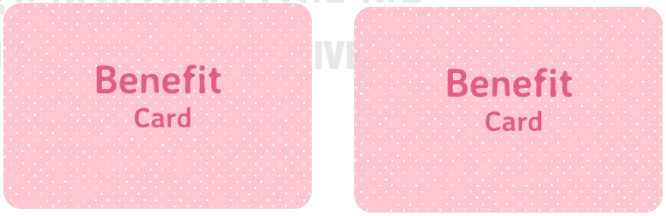
รูปภาพที่ 13 การ์ดออกกำลังกาย (Sport Card)

7. การ์ดการศึกษา (Education Card) 70 ใบ



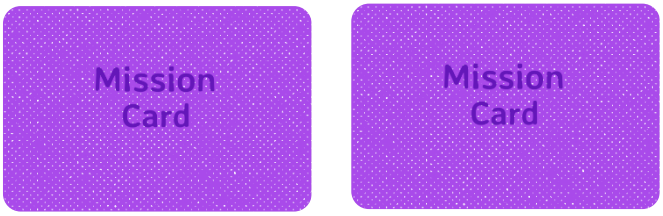
รูปภาพที่ 14 การ์ดการศึกษา (Education Card)

8. การ์ดการใช้ประโยชน์ (Benefit Card) 18 ใบ



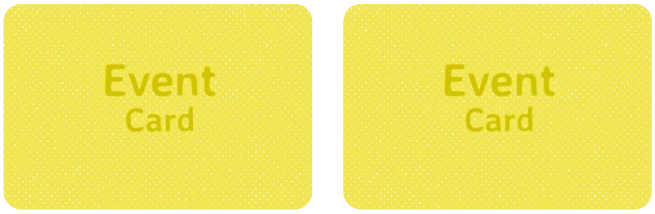
รูปภาพที่ 15 การ์ดการใช้ประโยชน์ (Benefit Card)

9. การ์ดภารกิจ (Mission Card) 15 ใบ



รูปภาพที่ 16 การ์ดภารกิจ (Mission Card)

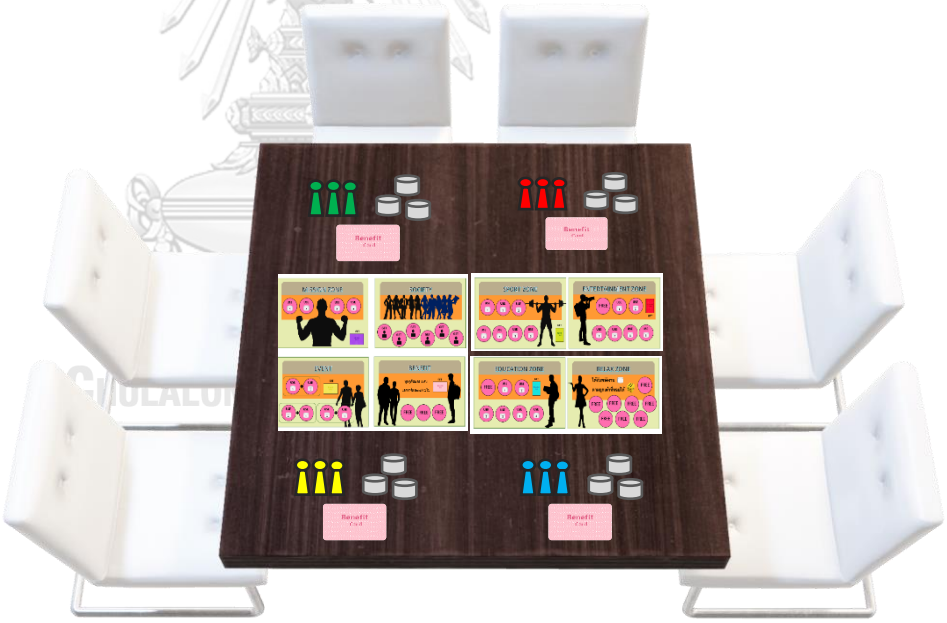
10. การ์ดเหตุการณ์ (Event Card) 15 ใบ



รูปภาพที่ 17 การ์ดเหตุการณ์ (Event Card)

4.5.4 ขั้นตอนการเตรียมเล่น (Set up)

1. ผู้เล่นแต่ละคนจะมี Meeple คนละ 3 ชิ้น (สีเดียวกัน)
2. ผู้เล่นแต่ละคนจะมีลูกบาศก์ พลังงานคนละ 3 ชิ้น
3. แจกการ์ดประโยชน์ คนละ 1 ใบให้กับผู้เล่นทุกคน
4. วางการ์ดกระดานทั้งหมดไว้กลางวงของผู้เล่น



รูปภาพที่ 18 การเตรียมอุปกรณ์ก่อนการเริ่มต้นเกม

4.5.5 กฎของการเล่น

ในการเล่นเกมผจญภัยในสวนลุมพินี ผู้เล่นแต่ละคนจะต้องแข่งขันสะสมการ์ดที่มีคะแนน ซึ่งการ์ดที่มีคะแนนประกอบด้วย การ์ดกิจกรรมนันทนาการ (Entertainment Card) การ์ดออกกำลังกาย (Sport Card) และการ์ดการศึกษา (Education Card) นอกจากนี้ยังสามารถทำคะแนนโบนัส

พิเศษจากการสะสมการ์ดให้ครบตามเงื่อนไขของการ์ดพิเศษ เช่น การ์ดการใช้ประโยชน์ (Benefit Card) , การ์ดภารกิจ (Mission Card) และการ์ดเหตุการณ์ (Event Card) โดยจะเล่นทั้งหมด 7 รอบ และเมื่อครบ 7 รอบใครที่ได้คะแนนสูงสุดจะเป็นผู้ชนะ

4.5.6 วิธีการเล่นเกมผจญภัยในสวนลุมพินี

ในการเล่นเกมผจญภัยในสวนลุมพินี จะแบ่งการเล่นเป็นรอบๆ ในแต่ละรอบของผู้เล่นแต่ละคนจะผลัดกันส่ง Meeple ไปทำกิจกรรมต่างๆภายในสวนลุมพินี ซึ่งในการส่ง Meeple ไปแต่ละช่องจะต้องเสียลูกบาศก์พลังงานตามที่กำหนดเมื่อจ่ายค่าพลังงานแล้วจะได้รับการ์ด 1 ใบตามกิจกรรมที่ส่งไป โดย

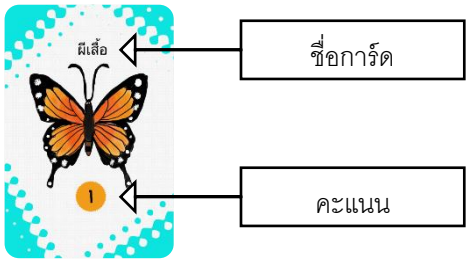
1. ให้ผู้เล่นที่มีอายุน้อยที่สุดเป็นคนเริ่มเล่นคนแรก ในรอบแรก
2. ผลัดกันวาง Meeple วนไปตามเข็มนาฬิกา หากคนไหนไม่มี Meeple แล้วให้คนถัดไปวางจนครบทุกตัว
3. เมื่อทุกคนวาง Meeple จนครบหมดทุกคนแล้วถือว่าเป็นการจบรอบ
4. ในรอบถัดไปคนที่เริ่มวางคนแรกให้วนตามเข็มนาฬิกา
5. เมื่อเล่นครบ 7 รอบถือว่าจบเกม

4.5.7 วิธีการนับคะแนนเมื่อจบเกม จะเรียงลำดับในการคิดคะแนนดังนี้

1. คิดคะแนนโบนัสจากการ์ดเหตุการณ์(Event Card) เป็นลำดับแรก
2. ในการคิดคะแนนของการ์ดการใช้ประโยชน์ (Benefit Card) หากผู้เล่นสะสมการ์ดได้ตรงตามเงื่อนไขจะได้คะแนน ตามที่การ์ดบอกไว้ ซึ่งถ้าหากคิดคะแนนการ์ดใบไหนร่วมกับการ์ดใบนี้แล้วให้ถือว่าได้คะแนนเสร็จสมบูรณ์ จะไม่สามารถเอาการ์ดที่สะสมไปนับร่วมกับการ์ด benefit ใบอื่นรวมถึงไม่สามารถนำไปใช้นับคะแนนร่วมกับการ์ดภารกิจ (Mission Card) ได้
3. คิดคะแนน การ์ดภารกิจ (Mission Card) จะคิดคะแนนรวมการ์ดการ์ดที่สะสมได้ตามเงื่อนไข + คะแนนที่ขึ้นบนการ์ด การ์ดภารกิจ (Mission Card
4. คิดคะแนนการ์ดที่เหลือโดยรวมคะแนนตามหน้าการ์ดที่ระบุไว้

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

5. สรุปคะแนนรวมทั้งหมด ผู้ที่ได้คะแนนสูงที่สุดจะเป็นผู้ชนะ

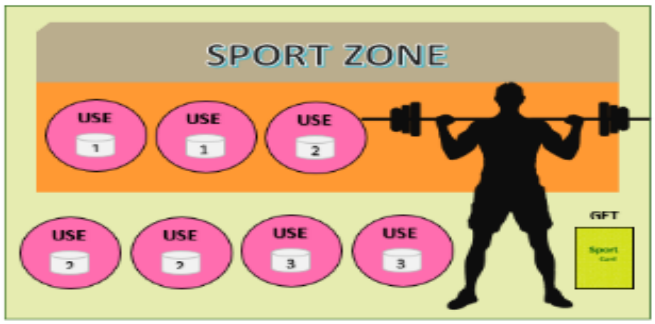


รูปภาพที่ 19 วิธีการดูชื่อการ์ดและคะแนนบนการ์ด

4.5.8 ความหมายและความรู้ที่ปรากฏในการ์ดเกม

หลักในการสร้างความรู้ในเกมกระดานจะเป็นการผสานความรู้ลงไปบนการ์ดต่างๆภายในเกม ซึ่งการ์ดแต่ละใบจะให้ความรู้ในและสร้างความคิดถึงการใช้ประโยชน์ในพื้นที่สวนสาธารณะ สำหรับการ์ดพื้นที่กระดานจะมี 2 ส่วนคือส่วนที่เป็นการจำลองพื้นที่จริงที่มีอยู่จริงและสามารถเข้าไปใช้ประโยชน์ได้จริง คือพื้นที่สำหรับการออกกำลังกาย พื้นที่สำหรับกิจกรรมนันทนาการ พื้นที่สำหรับการศึกษา และพื้นที่สำหรับการพักผ่อน อีกส่วนหนึ่งเป็นพื้นที่สถานการณ์จำลองที่สามารถพบเจอได้ในพื้นที่สวนลุมพินีซึ่งสามารถอธิบายได้ดังนี้

(1) การ์ดพื้นที่ออกกำลังกาย (Sport Zone)



รูปภาพที่ 20 การ์ดพื้นที่ออกกำลังกาย (Sport Zone)

การ์ดพื้นที่ออกกำลังกาย (Sport Zone) เปรียบเสมือนพื้นที่ไว้สำหรับการออกกำลังกายในสวนลุมพินี ซึ่งภายในสวนลุมพินีมีพื้นที่ที่สามรถออกกำลังกายดังนี้

1.) อาคารฝึกซ้อมกีฬาศูนย์เยาวชน มีสนามเซปักตระกร้อ 1 สนาม สนาม วอลเลย์บอล 1 สนาม

2.) อาคารศูนย์เยาวชนลุมพินี เป็นคารยิมเนเซียมสำหรับกีฬาในร่ม

3.) สระว่ายน้ำศูนย์เยาวชนลุมพินี

4.) สนามเทนนิส 2 สนาม

5.) บริเวณเครื่องออกกำลังกาย

6.) สวนสุขภาพ เป็นพื้นที่เส้นทางวิ่ง 8,000 ตร.ม.

7.) สนามบาสเก็ตบอล 1 สนาม

คำอธิบายพื้นที่ในเกม ถ้าผู้เล่นเลือกใช้ประโยชน์จากพื้นที่ในโซนนี้จำเป็นจะต้องเสียพลังงานในการออกกำลังกายตามที่กำหนดไว้ และผู้เล่นจะได้การ์ดการ์ดออกกำลังกาย (Sport Card) จำนวน 1 ใบ ซึ่งภายในสวนลุมพินีสามารถเข้าไปออกกำลังกายได้หลากหลายชนิดกีฬาเช่น วิ่ง ปั่นจักรยาน เต้นแอโรบิก เล่นกล้าม รำไทเก๊ก เทนนิส แบดมินตัน ตะกร้อ วอลเลย์บอล และบาสเก็ตบอล เป็นต้น

การวางตัวหมากลงในพื้นที่ออกกำลังกายผู้เล่นจะได้รับการ์ดออกกำลังกาย 1 ใบซึ่งบนการ์ดจะระบุชื่อของการ์ดและคะแนน

รูปภาพที่ 21 การ์ดออกกำลังกายชนิดต่างๆ

ประโยชน์ของการออกกำลังเป็นประโยชน์ทางตรงสำหรับคนที่เข้าไปใช้ประโยชน์จากพื้นที่สวนลุมพินีเพื่อการออกกำลังกาย ซึ่งส่วนใหญ่เป็นการออกกำลังกายกลางแจ้ง ซึ่งข้อดีสำหรับการออกกำลังกายกลางแจ้งมีดังนี้

1.) การเผาผลาญแคลอรี่ การออกกำลังกายกลางแจ้งช่วยให้ร่างกายเผาผลาญแคลอรี่ได้รวดเร็วและทำให้ผู้มาออกกำลังกายเกิดความเพลิดเพลินไปกับการชมธรรมชาติรอบๆตัว

2.) การเพิ่มวิตามินดี การออกกำลังกายกลางแจ้งจะทำให้ร่างกายได้รับวิตามินจากแสงอาทิตย์ ซึ่งมีผลต่อระบบภูมิคุ้มกันในร่างกาย หัวใจ และกระดูก

3.) การกระตุ้นระบบประสาท การออกกำลังกายกล้างแจ้งทำให้ร่างกายได้เคลื่อนไหว สร้างความยืดหยุ่นและความแข็งแรงของร่างกาย อีกทั้งยังทำให้ร่างกายตื่นตัวและตอบสนองต่อสิ่งต่างได้ดียิ่งขึ้น

4.) เป็นการลดน้ำหนักที่ดี ในการออกกำลังกายด้วยการวิ่ง ปั่นจักรยาน หรือเต้นแอโรบิกกลางแจ้ง ช่วยให้สามารถลดน้ำหนักได้ และทำให้คุณรู้สึกสนุกสนานและอยากออกกำลังกายบ่อยขึ้น

5.) ช่วยต่อสู้กับภาวะซึมเศร้า ในการออกกำลังกายในพื้นที่สวนสาธารณะได้ได้ชมบรรยากาศที่ร่มรื่น สบายตาช่วยเสริมให้อารมณ์ดี รู้สึกมีความสุข หากคนใดที่มีความเครียด วิตกกังวล การได้ออกไปออกกำลังกายกลางแจ้งในสวนสาธารณะสัปดาห์ละ 2-3 ครั้งจะช่วยให้คลายความวิตกกังวล

6.) ลดความเสี่ยงในการเป็นโรคหัวใจ โรคอ้วน การได้ออกไปเดินเล่นออกกำลังกายในสวนจะทำให้เลือดลมสูบฉีดดี และร่างกายแข็งแรงยิ่งขึ้น การเจ็บป่วยลดลง

7.) ประหยัดค่าใช้จ่ายในการออกกำลังกาย สำหรับการออกกำลังกลางแจ้งในสวนสาธารณะโดยเฉพาะพื้นที่สวนลุมพินี จะไม่เสียค่าใช้จ่าย ซึ่งถ้าหากเลือกที่จะไปออกกำลังกายในโรงยิมฟิตเนสเอกชนหรือแม้แต่สนามออกกำลังกายล้วนมีค่าใช้จ่ายที่สูง บางที่เสียค่าใช้จ่ายเป็นรายชั่วโมง ซึ่งการออกกำลังกายในสวนสาธารณะจะช่วยให้มีเงินเหลือไว้ใช้จ่ายในด้านต่างๆได้เป็นอย่างดี

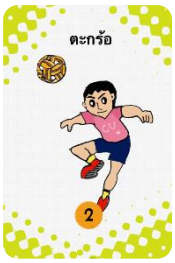
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

8.) ช่วยให้มีสังคมที่กว้างขึ้น การออกกำลังกายกลางแจ้งส่วนใหญ่เป็นโอกาสที่จะได้ใช้เวลาในการออกกำลังกายร่วมกับคนในครอบครัว หรือเพื่อนฝูง ซึ่งในบางครั้งอาจจะทำให้ได้เจอสังคมหรือได้เพื่อนใหม่ๆ เกิดมิตรภาพและความสัมพันธ์อันดีระหว่างคนในสังคม

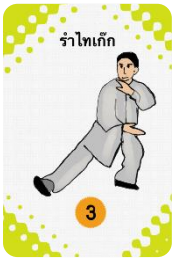
9.) ช่วยให้หลับสบาย การออกกำลังกายกลางแจ้งในช่วงเย็นหรือหัวค่ำทำให้สามารถนอนหลับได้ดี ลดอัตราการตื่นในตอนดึก แต่การออกกำลังกายในช่วงเย็นไม่ควรเป็นกีฬาที่หนักจนเกินไป เพราะว่าการออกกำลังกายหนักในเวลาเย็นอาจจะทำให้ร่างกายตื่นตัว และเกิดอาการนอนไม่หลับ

จากข้อมูลข้างต้นเห็นได้ว่าการออกกำลังกายในพื้นที่สวนสาธารณะมีประโยชน์หลายประการกับตัวผู้มาใช้บริการดังนั้นการออกกำลังกายจึงเปรียบเสมือนเป้าหมายหลักสำหรับคนที่อยากจะมาเที่ยวสวนสาธารณะ

ตารางที่ 8 ตารางแสดงรายชื่อการ์ดออกกำลังกายในเกมผจญภัยในสวนลุมพินี

ชื่อการ์ด	รูปการ์ด	คะแนน
วิ่ง		2 คะแนน
แบดมินตัน		2 คะแนน
บาสเกตบอล		2 คะแนน
ตะกร้อ		2 คะแนน
เทนนิส		2 คะแนน

ตาราง 8 (ต่อ)

ชื่อการ์ด	รูปการ์ด	คะแนน
ปั่นจักรยาน		2 คะแนน
วอลเลย์บอล		2 คะแนน
เต้นแอโรบิค		2 คะแนน
เล่นกล้าม		2 คะแนน
รำไทเก๊ก		2 คะแนน

(2) การ์ดพื้นที่กิจกรรมนันทนาการ (Entertainment Zone)

รูปภาพที่ 22 การ์ดพื้นที่กิจกรรมนันทนาการ (Entertainment Zone)

การ์ดพื้นที่กิจกรรมนันทนาการ (Entertainment Zone) เปรียบเสมือนพื้นที่ไว้สำหรับการสำหรับการทำกิจกรรมต่างๆ เช่นการเดินเล่น การถ่ายภาพ การให้อาหารปลา ให้อาหารนก การทำกิจกรรมต่างๆกับสมาชิกในครบครัว การพายเรือ เป็นต้น ซึ่งพื้นที่สวนลุมพินีมีพื้นที่เพื่อกิจกรรมนันทนาการดังนี้

1.) สนามเด็กเล่น ที่ประกอบด้วยเครื่องเล่นเด็ก 625 ตร.ม.
2.) สนามหญ้ารอบอาคารลุมพินีสถาน
3.) เกาะลอย เป็นพื้นที่เกาะกลางสระน้ำที่มีม้านั่งสำหรับการนั่งพักผ่อน
4.) ศาลาเช่าเรือปั่น และเรือพาย สำหรับการพายเรือในสระน้ำ
5.) ลานตะวันยิ้ม เป็นสนามเด็กเล่น ที่มีเครื่องเล่นสำหรับเด็กที่มีขนาดใหญ่
6.) สนามหญ้าหอนาฬิกา ที่สร้างในรัชกาลที่ 6
7.) อาคารบันเทิงและลานเอนกประสงค์ สำหรับเวทีแสดงกลางแจ้ง
8.) สระน้ำ สำหรับดูปลา และให้อาหารปลา

คำอธิบายพื้นที่ในเกม ถ้าผู้เล่นเลือกใช้ประโยชน์จากพื้นที่ในโซนนี้เป็นคนแรกจะไม่เสียค่าพลังงานส่วนคนถัดไปจำเป็นจะต้องเสียพลังงานในการออกกำลังกายตามที่กำหนดไว้ และผู้เล่นจะได้การ์ดกิจกรรมนันทนาการ (Entertainment Card) จำนวน 1 ใบ

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

การวางตัวหมากลงในพื้นที่กิจกรรมนันทนาการ ผู้เล่นจะได้รับการ์ดนันทนาการ 1 ใบซึ่งบนการ์ดจะระบุชื่อของการ์ดและคะแนน

รูปภาพที่ 23 การ์ดกิจกรรมนันทนาการ (Entertainment Card)

ประโยชน์ของการทำกิจกรรมนันทนาการในพื้นที่สวนลุมพินี ก่อให้เกิดประโยชน์กับตนเองและประโยชน์ต่อสังคมดังนี้

1.) เป็นการใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ ในชีวิตประจำวันของมนุษย์นอกจากเวลาในการทำงานและพักผ่อนแล้วคนเราจะมีเวลาเหลืออีกประมาณวันละ 5-8 ชั่วโมงซึ่งสามารถนำเวลาที่มีไปทำกิจกรรมต่างๆเพื่อสร้างประโยชน์หรือสร้างความสุขให้กับตัวเอง

2.) สร้างความสนุกสนาน และความสุขในชีวิต การได้ออกไปเดินเล่น ไปถ่ายรูปหรือให้อาหารสัตว์ในสวนสาธารณะ เป็นการสร้างความสุขให้กับตนเองซึ่งช่วยทำให้ความเครียดและความเศร้าลดลง

3.) เสริมสร้างความรักและความสามัคคีในชุมชน การออกไปทำกิจกรรมร่วมกับคนอื่นทำให้ครอบครัวได้ใช้เวลาร่วมกันมากขึ้น เป็นการส่งเสริมสถาบันครอบครัวให้เข้มแข็ง

4.) ลดปัญหาอาชญากรรมและพฤติกรรมที่ไม่ดี ในปัจจุบันบรรดาวัยรุ่นเกิดปัญหามากมาย เช่นพฤติกรรมเกเร ก้าวร้าว ซึ่งในการส่งเสริมให้กลุ่มวัยรุ่นหันมาทำกิจกรรมที่สร้างสรรค์จะช่วยลดพฤติกรรมเสี่ยงในด้านไม่ดีได้ ซึ่งกิจกรรมนันทนาการที่น่าสนใจสำหรับวัยรุ่นคือการเล่นดนตรี เป็นต้น

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

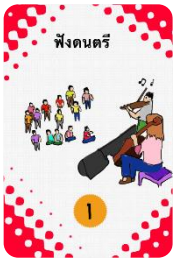
5.) เสริมสร้างความมั่นคงให้กับครอบครัว การพาบุตรหลานออกมาทำกิจกรรมในสวนสาธารณะช่วยให้ความสัมพันธ์ระหว่างคนในครอบครัวดียิ่งขึ้น พ่อแม่ได้เห็นพัฒนาการของลูกๆ โดยเฉพาะเด็กเล็กๆที่ได้ออกมาเล่นเครื่องเล่นหรือได้ทำกิจกรรมร่วมกับคนอื่นเป็นการปลูกฝังให้เด็กได้เรียนรู้และปรับตัวให้เข้ากับคนอื่นในสังคมได้

จากข้อมูลข้างต้นแสดงให้เห็นว่ากิจกรรมนันทนาการมีประโยชน์กับตัวผู้มาใช้บริการและยังเป็นประโยชน์ต่อชุมชนและสังคม เนื่องจากกิจกรรมหลายๆอย่างที่เกิดในพื้นที่สวนสาธารณะเกิดขึ้นจากกลุ่มคนหรือเป็นความร่วมมือของภาคส่วนต่างๆที่ได้ช่วยกันจัดกิจกรรม

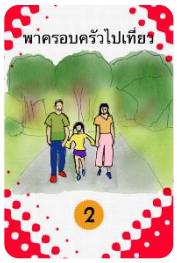
ตารางที่ 9 ตารางแสดงรายชื่อการ์ดนันทนาการในเกมผจญภัยในสวนลุมพินี

ชื่อการ์ด	รูปการ์ด	คะแนน
เล่นเกมในสวน		1 คะแนน
ไปเล่นสนามเด็กเล่น		1 คะแนน
ให้อาหารนก		1 คะแนน

ตารางที่ 9 (ต่อ)

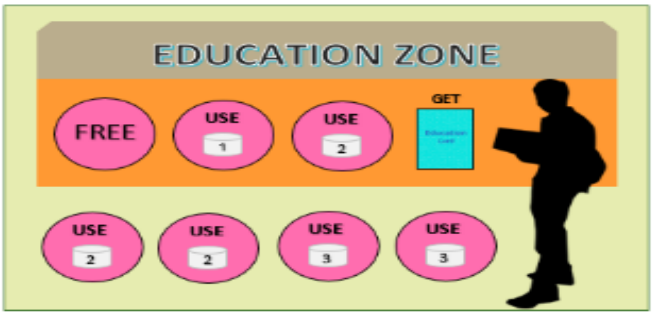
ชื่อการ์ด	รูปการ์ด	คะแนน
ถ่ายรูป		1 คะแนน
ให้อาหารปลา		1 คะแนน
ฟังดนตรี		1 คะแนน
พายเรือเป็ด		1 คะแนน
อ่านหนังสือ		1 คะแนน

ตารางที่ 9 (ต่อ)

ชื่อการ์ด	รูปการ์ด	คะแนน
ไปปิคนิค		1 คะแนน
พาครอบครัวไปเที่ยว		2 คะแนน
เดินเล่นในสวน		1 คะแนน

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

(3) การ์ดพื้นที่การศึกษา (Education Zone)



รูปภาพที่ 24 การ์ดพื้นที่การศึกษา (Education Zone)

การ์ดพื้นที่พื้นที่การศึกษา (Education Zone) เป็นพื้นที่สำหรับการศึกษาทรัพยากรทางธรรมชาติที่มีในพื้นที่สวนลุมพินี ซึ่งคนที่เข้าไปใช้ประโยชน์จากพื้นที่สวนลุมพินีสามารถเข้าไปศึกษาเกี่ยวกับต้นไม้ชนิดต่างๆ ทั้งไม้ยืนต้น ไม้ดอก ไม้ประดับ นอกจากการศึกษาต้นไม้แล้วยังสามารถศึกษาเกี่ยวกับสิ่งมีชีวิตที่พบได้ในสวนลุมพินีซึ่งสามารถจำแนกเป็นกลุ่มได้ดังนี้

1.) กลุ่มนก โดยนกที่สามารถหาดูได้ภายในสวนลุมพินี คือนกแอ่นตาล นกแอ่นบ้าน อีกา นกพิราบ

รูปภาพที่ 25 การ์ดการศึกษากลุ่มนก

2.) กลุ่มปลาน้ำจืด ได้แก่ ปลาตะเพียนขาว ปลากินยุง ปลาคาร์ฟ ปลาซัคเกอร์ ปลาหมอฟลามิงโก้

รูปภาพที่ 26 การ์ดการศึกษากลุ่มปลาน้ำจืด

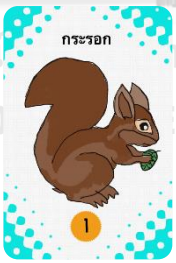
3.) กลุ่มแมลง ได้แก่ แมลงปอ ผีเสื้อ ผึ้ง หนอน เป็นต้น

รูปภาพที่ 27 การ์ดการศึกษากลุ่มแมลง

4.) กลุ่มสัตว์เลื้อยคลาน เช่น ตัวเงินตัวทอง งูเขียวพระอินทร์ เป็นต้น

รูปภาพที่ 28 การ์ดการศึกษากลุ่มสัตว์เลื้อยคลาน

5.) กลุ่มสัตว์เลี้ยงลูกด้วยนม เช่นกระรอก กระแต และแมว เป็นต้น



รูปภาพที่ 29 การ์ดการศึกษากลุ่มสัตว์เลี้ยงลูกด้วยนม

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

คำอธิบายพื้นที่ในเกม ถ้าผู้เล่นเลือกใช้ประโยชน์จากพื้นที่ในโซนนี้เป็นคนแรกจะไม่เสียค่าพลังงานส่วนคนถัดไปจำเป็นจะต้องเสียพลังงานในการออกกำลังกายตามที่กำหนดไว้ และผู้เล่นจะได้การ์ดการศึกษา (Education Card) จำนวน 1 ใบ

รูปภาพที่ 30 การ์ดการศึกษาพันธุ์ไม้

สวนลุมพินีเป็นสถานที่ที่เหมาะสมในการไปศึกษาพันธุ์ไม้ เนื่องจากเดินทางได้สะดวกและมีต้นไม้หลากหลายชนิด นอกจากจะเป็นแหล่งศึกษาธรรมชาติ การที่สวนลุมพินีมีต้นไม้ขนาดใหญ่ย่อมมีประโยชน์ต่อสิ่งแวดล้อม เมืองและชุมชน ดังนี้

1.) ลดอุณหภูมิในอากาศ ในเวลากลางวัน ต้นไม้จะดูดน้ำจากใต้ดินขึ้นมาจากทางรากและคายออกทางใบซึ่งการมีต้นไม้ใหญ่หลายต้นจะช่วยให้อุณภูมิรอบพื้นทีเย็นลง ได้ 3-5 องศาเซลเซียส อีกทั้งใบไม้สามารถให้ร่มเงาเป็นที่บังแดดและป้องกันแสงสะท้อนจากดวงอาทิตย์

2.) กรองฝุ่นและมลพิษในอากาศ กระบวนการสังเคราะห์แสงของต้นไม้ช่วยดูดซับก๊าซคาร์บอนไดออกไซด์ และใบของต้นไม้มีคุณสมบัติในการดักจับฝุ่นขนาดเล็กไว้ที่ใบเมื่อเวลาฝนตกฝุ่นขนาดเล็กเหล่านั้นจะถูกชะล้างลงสู่พื้นดินทำให้ไม้ฟุ้งกระจายไปในอากาศ ซึ่งไม้ที่เหมาะสมในการดักจับฝุ่นจะเป็นไม้ยืนต้นขนาดใหญ่ หรือไม้พุ่มที่มีใบผิวหยาบ ซึ่งในพื้นที่สวนลุมพินีมีต้นจามจุรีและต้นโพทะเล ที่มีความสามารถในการดักฝุ่น

3.) ป้องกันการพังทลายของหน้าดิน และชะลอการไหลของน้ำ ต้นไม้ ไม้พุ่ม หรือสนามหญ้ามีประโยชน์ในการอนุรักษ์น้ำและดิน ซึ่งสนามหญ้าช่วยให้ดินมีความชุ่มชื้น สำหรับการ

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

ชะลอการไหลของน้ำเป็นผลมาจากการที่ส่วนต่างๆของต้นไม้ทำหน้าที่ในการป้องกันการไหลของน้ำเช่น ใบและยอดของต้นไม้ช่วยลดแรงของเม็ดฝนที่ตกกระทบลงดิน กิ่งไม้และลำต้นช่วยชะลอการไหลในแนวดิ่ง รากไม้ตามดินช่วยสกัดน้ำที่ไหนมาจากทางอื่นให้ไหลช้าเพื่อมีเวลาซึมลงดิน

ในปัจจุบันพบว่า สวนสาธารณะไม่มีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยตรง แต่เปิดให้หน่วยงานหรือกลุ่มคนภายนอกเข้ามาจัดกิจกรรมการเรียนรู้เช่นกิจกรรมฝึกอาชีพ ของสำนักพัฒนาชุมชนกรุงเทพมหานคร อีกประเด็นที่น่าสนใจคือการเข้ามาทัศนศึกษาสวนสาธารณะของนักเรียน พบว่าครูส่วนใหญ่ไม่ได้ให้ความรู้แก่เด็กเกี่ยวกับสวนสาธารณะมากพอ เพราะส่วนใหญ่เป็นการมองหรือรับชมผ่านสถานที่จริงมากกว่าอธิบายความรู้

ตารางที่ 10 ตารางแสดงรายชื่อการ์ดการศึกษาในเกมผจญภัยในสวนลุมพินี

ชื่อการ์ด	รูปการ์ด	คะแนน
นกกระจอก		1 คะแนน
นกนางแอ่นบ้าน		1 คะแนน
ต้นมะกอกน้ำ		1 คะแนน

ตารางที่ 9 (ต่อ)

ชื่อการ์ด	รูปการ์ด	คะแนน
นกพิราบ		1 คะแนน
อีกา		1 คะแนน
ปลาคาร์ฟ		1 คะแนน
ปลาตะเพียนขาว		1 คะแนน
ปลาซัคเกอร์		1 คะแนน

ตารางที่ 9 (ต่อ)

ชื่อการ์ด	รูปการ์ด	คะแนน
ปลากินยุง		1 คะแนน
ปลาหมอฟลามิงโก้		1 คะแนน
ผึ้ง		3 คะแนน
แมลงปอ		1 คะแนน
หนอนผีเสื้อ		1 คะแนน

ตารางที่ 9 (ต่อ)

ชื่อการ์ด	รูปการ์ด	คะแนน
ผีเสื้อ		1 คะแนน
ตัวเงินตัวทอง		2 คะแนน
งูเขียวพระอินทร์		3 คะแนน
กระรอก		1 คะแนน
ต้นโพทะเล		1 คะแนน

ตารางที่ 9 (ต่อ)

ชื่อการ์ด	รูปการ์ด	คะแนน
ต้นสำโรง		1 คะแนน
ต้นจำปาเทศ		1 คะแนน
ต้นจามจุรี		1 คะแนน
ต้นโพธิ์ศรี		1 คะแนน
ต้นแก้ว		1 คะแนน

(4) การ์ดพื้นที่เพื่อการพักผ่อน (Relax Zone)

รูปภาพที่ 31 การ์ดพื้นที่เพื่อการพักผ่อน (Relax Zone)

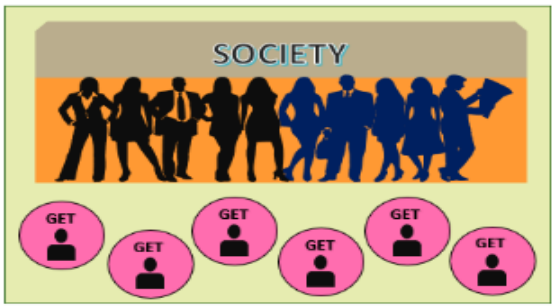
การ์ดพื้นที่เพื่อการพักผ่อน (Relax Zone) เป็นพื้นที่สำหรับการพักผ่อนหย่อนใจ ซึ่งพื้นที่ภายในสวนลุมพินีทุกพื้นที่สามารถใช้เพื่อการผักผ่อนได้ แต่จะมีพื้นที่พิเศษไว้สำหรับพักผ่อนดังนี้

1.) ศูนย์อาหารลุมพินี ประกอบด้วยร้านค้า และศาลาขายเครื่องดื่ม
2.) ศาลาการไฟฟ้าสามเสน ที่เป็นศาลาทรงไทยเปิดโล่ง
3.) เกาะลอย เป็นพื้นที่เกาะกลางสระน้ำที่มีม้านั่งสำหรับการนั่งพักผ่อน
4.) อาคารเรือนกระจก
5.) ศาลาไทยลานนา 2 หลัง
6.) ศาลาแปดเหลี่ยม 2 หลัง
7.) ศาลาเยาวชน ที่เป็นศาลาเปิดโล่ง
8.) สนามหญ้าและสระน้ำภายในสวนลุมพินี
9.) ศาลาเฉลิมพระเกียรติ 6 รอบพระชนพรรษา ลักษณะเก๋งจีน
10.) ศาลามิตรภาพไทยจีน

คำอธิบายพื้นที่ในเกม ถ้าผู้เล่นเลือกใช้ประโยชน์จากพื้นที่ในโซนนี้จะเหมือนการที่เราเข้าไปพักผ่อนในสวนสาธารณะโดยที่เราจะไม่ต้องเสียพลังงานในการทำกิจกรรมต่างๆ และผู้เล่นเมื่อลงโซนนี้จะได้รับพลังงานตามจำนวนแต้มที่ทอยลูกเต๋าได้

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

(5) การ์ดเข้าสังคม (Society)



รูปภาพที่ 32 การ์ดเข้าสังคม (Society)

การ์ดพื้นที่เข้าสังคม (Society) เป็นพื้นที่จำลองสถานการณ์ในการเข้าสังคม พื้นที่สวนสาธารณะเป็นพื้นที่ที่มีคนเข้ามาใช้บริการหลากหลายเพศและวัย ซึ่งภายในสวนลุมพินีมีชมรมต่างๆมากมายกว่า 50 ชมรมให้คนที่สนใจเข้ามามีส่วนร่วมซึ่งมีชมรมที่น่าสนใจดังนี้

1.) ชมรมลีลาศเฟริสแด๊นซ์
2.) ชมรมรำไทเก็ก
3.) ชมรมน้ำชารสเลิศ
4.) ชมรมนั่งวิ่ง 14K สวนลุมพินี
5.) ชมรมกายบริหาร เหยินจิ้ว
6.) ชมรมชื่นสุข
7.) ชมรมหย่วนจี๊อู่ (การร่ายรำ)
8.) ชมรมร้องเพลง สวนลุมพินี

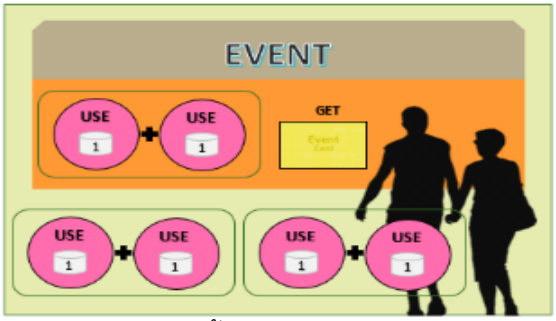
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

คำอธิบายพื้นที่ในเกม ถ้าผู้เล่นเลือกใช้ประโยชน์จากพื้นที่ในโซนนี้จะเหมือนการที่เราได้เข้าไปมีสังคมใหม่ทำให้เราได้ทำความรู้จักเพื่อนใหม่ โดยที่เราจะไม่ต้องเสียพลังงานในการลงพื้นที่นี้ เมื่อผู้เล่นนำ Meeple มาลงในช่องนี้เมื่อจบรอบจะได้ตัว Meeple เพิ่มตามจำนวนที่ลงไว้

สำหรับแนวคิดเกี่ยวกับการออกแบบ การ์ดเข้าสังคม (Society) คือต้องการให้คนเล่นรู้สึกว่าคนเราไม่สามารถอยู่ตัวคนเดียวได้ในสังคม ทุกคนต้องช่วยเหลือพึ่งพาซึ่งกันและกันซึ่งภายในเกมการที่มีตัวละครให้เล่นน้อยจะทำให้สะสมการ์ดคะแนนได้น้อย ถ้าหากผู้เล่นต้องการที่จะสะสมคะแนนได้มาก จำเป็นที่จะต้องเข้าสังคมเพื่อให้มีจำนวนตัวหมากที่ใช้ในการเล่นเพิ่มขึ้น เมื่อเทียบกับความเป็นจริงแม้ว่าเราจะไปใช้ประโยชน์จากพื้นที่สวนสาธารณะเพียงคนเดียวในครั้งแรก ถ้าหากเราไปทำความ

รู้จักกับคนที่ไปทำกิจกรรมร่วมกันก็อาจจะได้เจอเพื่อนใหม่ๆ ก่อให้เกิดมิตรภาพและการรวมกลุ่มขึ้น และกลายเป็นกลุ่มคนที่ชื่นชอบในการทำกิจกรรมเดียวกันเป็นต้น

(6) การ์ดพื้นที่เหตุการณ์ (Event Card)



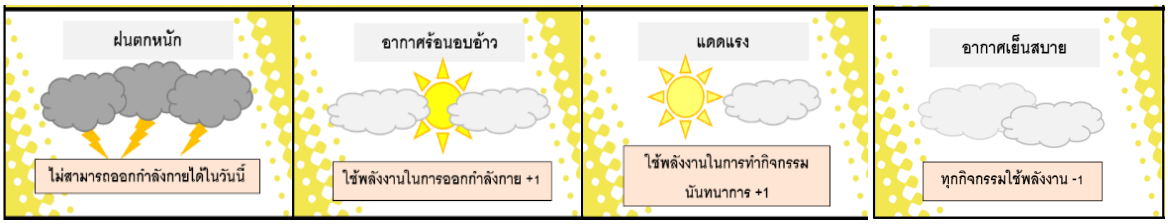
รูปภาพที่ 33 การ์ดพื้นที่เหตุการณ์ (Event Card)

การ์ดพื้นที่เหตุการณ์ (Event Card) เป็นพื้นที่จำลองสถานการณ์ที่เกิดขึ้นภายในสวนลุมพินี ทั้งในเรื่องของฝนฟ้าอากาศ รวมถึงกิจกรรมที่จัดขึ้นภายในสวนลุมพินี ซึ่งเราสามารถเข้าไปร่วมกิจกรรมได้เมื่อเกิดการจัดกิจกรรมในสถานที่จริงได้ตามวันและเวลาในการจัดงาน ซึ่งแต่ละปีจะมีการจัดกิจกรรมต่างๆสลับหมุนเวียนกันไป ตัวอย่างกิจกรรมที่จัดขึ้นในสวนลุมพินีได้แก่

1.) งานกาชาด
2.) เทศกาลเที่ยวเมืองไทย
3.) งานวิ่ง มินิมาราทอน
4.) กิจกรรมวันเด็ก

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

คำอธิบายพื้นที่ในเกม ถ้าผู้เล่นเลือกใช้ประโยชน์จากพื้นที่ในโซนนี้จะต้องส่ง Meeple จำนวน 2 ตัวและจ่ายลูกบาศก์พลังงานตามที่กำหนด จากนั้นรับการ์ดเหตุการณ์ 1 ใบ ซึ่งถ้าหากได้การ์ดสภาพอากาศจะแสดงผลลัพธ์ทันทีและมีผลไปจนกว่าจะจบรอบนั้น



รูปภาพที่ 34 การ์ดเหตุการณ์สภาพอากาศ

ปัจจัยสภาพอากาศเป็นสิ่งที่ส่งผลกับการมาใช้ประโยชน์ในพื้นที่สวนสาธารณะ เนื่องจากกิจกรรมส่วนใหญ่เป็นกิจกรรมกลางแจ้ง ซึ่งถ้าหากเกิดฝนตกก็ไม่สามารถดำเนินกิจกรรมต่างๆได้เป็นปกติ ถ้าหากอากาศร้อนจนเกิดไปกิจกรรมสำหรับการออกกำลังกายกลางแจ้งตอนตอนกลางวันอาจจะส่งผลเสียต่อสุขภาพกับผู้มาใช้บริการได้

การ์ดเหตุการณ์ (Event Card) เปรียบเสมือนกิจกรรมต่างที่จัดขึ้นในพื้นที่สวนลุมพินี ซึ่งคนที่สนใจสามารถเข้ามามีส่วนร่วมได้ทุกกิจกรรม หลายกิจกรรมเหมาะสมกับกลุ่มคนรุ่นใหม่เช่นงานเทศกาลดนตรี งานวิ่ง เป็นต้น

รูปภาพที่ 35 การ์ดเหตุการณ์กิจกรรม

การสร้างกิจกรรมในสวนสาธารณะเป็นการสร้างแรงดึงดูดให้คน หันมาสนใจที่จะเข้าไปใช้บริการในสวนสาธารณะเพิ่มมากขึ้น ซึ่งการมีกิจกรรมหมุนเวียนกันไปแต่ละเดือนอาจจะดึงกลุ่มคนที่หลากหลายมากขึ้นเช่นกลุ่มคนที่รักศิลปะวัฒนธรรมอาจจะสนใจกิจกรรมเทศกาลเที่ยวเมืองไทย กลุ่มคนชอบการวิ่งอาจจะสนใจกิจกรรมงานวิ่งในสวนสาธารณะเป็นต้น

(7) การ์ดพื้นที่ภารกิจ (Mission Card)

รูปภาพที่ 36 การ์ดพื้นที่ภารกิจ (Mission Card)

การ์ดพื้นที่ภารกิจ (Mission Card) เป็นการจำลองกิจกรรมหรือสิ่งที่คนตั้งใจที่จะไปทำ ในพื้นที่สวนลุมพินี เช่นการเข้าไปถ่ายหนัง หรือวีดีโอกิจกรรมต่างๆ รวมถึงการเข้าไปแข่งกีฬา เป็นต้น

คำอธิบายพื้นที่ในเกม ถ้าผู้เล่นเลือกใช้ประโยชน์จากพื้นที่ในโซนนี้ ต้องจ่ายลูกบาศก์พลังงานตามที่กำหนด จากนั้นรับการ์ดภารกิจ 1 ใบ ซึ่งการ์ดภารกิจส่วนใหญ่จะเป็นการสะสมการ์ดตามที่กำหนดเพื่อรับคะแนนโบนัส

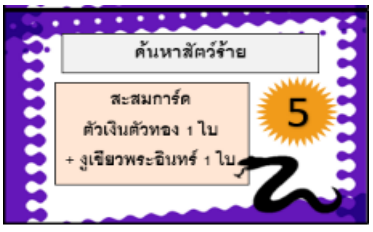
รูปภาพที่ 37 การ์ดภารกิจ (Mission Card)

สำหรับแนวคิดเกี่ยวกับการออกแบบชุดการ์ดภารกิจ เปรียบเสมือนความมุ่งมั่นตั้งใจที่จะไปใช้ประโยชน์จากสวนสาธารณะโดยเฉพาะ ซึ่งอาจจะเป็นกลุ่มผู้เชี่ยวชาญที่ต้องการเข้าไปเพื่อศึกษาสิ่งต่างๆ เช่นกลุ่มนักวิจัยพืชที่เข้าไปศึกษาต้นไม้ชนิดต่างๆ กลุ่มนักวิจัยสัตว์น้ำที่เข้าไปศึกษาสายพันธุ์ปลาชนิดต่างๆ รวมถึงกลุ่มคนที่รักในการถ่ายภาพ ก็สามารถเข้าไปเพื่อการถ่ายรูปนก หรือไปเพื่อถ่ายภาพวิวทิวทัศน์เป็นต้น

ตารางที่ 11 ตารางแสดงรายชื่อการ์ดภารกิจในเกมผจญภัยในสวนลุมพินี

ชื่อการ์ด	รูปการ์ด	เงื่อนไข	คะแนนโบนัส
สุดยอดนักกีฬา		สะสมการ์ดกีฬา 5 ชนิด	7 คะแนน
นักวิ่งมาราธอน		สะสมการ์ดวิ่งครบ 5 ใบ	8 คะแนน
สาวหุ่นดี		สะสมการ์ดเต้นแอโรบิค 3 ใบ	5 คะแนน
หนุ่มหุ่นล่ำ		สะสมการ์ดเล่นกล้าม 3 ใบ	5 คะแนน
สุดยอดนักกีฬา		สะสมการ์ดวิ่ง 3 ใบ	5 คะแนน
สุดยอดรำไทเก๊ก		สะสมการ์ดรำไทเก๊กคู่กับการ์ดเดินเล่นในสวน	5 คะแนน

ตารางที่ 10 (ต่อ)

ชื่อการ์ด	รูปการ์ด	เงื่อนไข	คะแนนโบนัส
ถ่ายภาพนก		สะสมการ์ดถ่ายรูป 1 ใบ และ การ์ดรูปนก 5 ใบ	10 คะแนน
ไปดูปลาใน สวนสาธารณะ		สะสมการ์ดให้อาหารปลา 1 ใบ และ การ์ดรูปปลา 5 ใบ	10 คะแนน
ไปดูนกใน สวนสาธารณะ		สะสมการ์ดให้อาหารนก 1 ใบ และ การ์ดรูปนก 5 ใบ	10 คะแนน
เสริมสร้าง ความสัมพันธ์ใน ครอบครัว		สะสมการ์ด 3 ชนิด 1. การ์ดพาครอบครัวไปเที่ยว 2. การ์ดไปเล่นสนามเด็กเล่น 3. การ์ดไปปิคนิค	7 คะแนน
ปลูกต้นไม้ในสวน		สะสมการ์ดต้นไม้ 5 ใบ	6 คะแนน
ค้นหาสัตว์ร้าย		สะสมการ์ดตัวเงินตัวทองกับ การ์ดงูเขียวพระอินทร์	5 คะแนน

ตารางที่ 10 (ต่อ)

ชื่อการ์ด	รูปการ์ด	เงื่อนไข	คะแนนโบนัส
ผู้เชี่ยวชาญด้านสัตว์น้ำ		สะสมการ์ดรูปปลา 5 ใบ	8 คะแนน
ล่องเรือดูปลา		สะสมการ์ดพายเรือเป็ด 1 ใบ และสะสมการ์ดปลา 3 ใบ	7 คะแนน
ศึกษาต้นไม้ในสวนสาธารณะ		สะสมการ์ดต้นไม้ 5 ชนิด แบบไม่ซ้ำกัน	7 คะแนน

(8) การ์ดพื้นที่การใช้ประโยชน์ (Benefit Card)

รูปภาพที่ 38 การ์ดพื้นที่การใช้ประโยชน์ (Benefit Card)

การ์ดพื้นที่การใช้ประโยชน์ (Benefit Card) เป็นการจำลองให้คนเล่นได้รับรู้ถึงประโยชน์ของพื้นที่สวนสาธารณะ ทั้งประโยชน์ต่อตนเอง ประโยชน์ต่อสังคม และประโยชน์ในด้านสิ่งแวดล้อม

คำอธิบายพื้นที่ในเกม ถ้าผู้เล่นเลือกใช้ประโยชน์จากพื้นที่ในโซนนี้ ไม่ต้องจ่ายลูกบาศก์พลังงานแต่มีเงื่อนไขว่าถ้าผู้เล่นมีจำนวน Meeple 3 ตัวจะถือครองการ์ดใช้ประโยชน์ได้ 1 ใบ ซึ่งถ้าหากผู้เล่นต้องการการ์ดประโยชน์จำเป็นต้องถือครอง Meeple 6 9 12 15 หรือ 18 ตัวถึงจะเพิ่มการ์ดการใช้ประโยชน์ได้ ซึ่งเมื่อเทียบกับความเป็นจริงคือเมื่อมีคนไปใช้ประโยชน์ในพื้นที่สวนสาธารณะเยอะขึ้นก็จะเป็นการใช้พื้นที่อย่างคุ้มค่ามากที่สุด ไม่ปล่อยพื้นที่ให้รกร้างขาดการใช้ประโยชน์

รูปภาพที่ 39 การ์ดการใช้ประโยชน์ (Benefit Card)

สำหรับแนวคิดเกี่ยวกับการออกแบบชุดการ์ดการใช้ประโยชน์ที่ต้องขึ้นกับจำนวน Meeple ที่ผู้เล่นครอบครองเพื่อเป็นการสื่อให้ผู้เล่นได้รู้ว่า ยิ่งมีคนที่รับรู้ถึงประโยชน์ในการใช้พื้นที่สวนสาธารณะมากจะยิ่งช่วยให้คนได้รับประโยชน์เพิ่มมากขึ้น ยกตัวอย่างเช่น ในกลุ่มคนกลุ่มนึงที่อาจมีสมาชิกในกลุ่มป่วยจากโรคซึมเศร้าหรือประสบความเครียด ก็สามารถชักชวนเพื่อนให้ออกไปทำกิจกรรมต่างๆเพื่อการผ่อนคลายความเครียดในพื้นที่สวนสาธารณะ ซึ่งการได้ชมธรรมชาติจะช่วยให้สมองปลอดโปร่งความเครียดลดลง

บทที่ 5
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

5.1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ก่อนการเล่นเกมจะเป็นการพูดคุยสอบถามถึงประวัติคร่าวๆของแต่ละคนทั้งในเรื่องของอายุ ประวัติการศึกษา ประสบการณ์ในการใช้ประโยชน์จากสวนสาธารณะและสวนลุมพินี รวมถึงสอบถามถึงประสบการณ์ในการเล่นมเกมกระดานว่าเคยเล่นเกมแนวไหนและเกมอะไรบ้าง และเล่นเกมกระดานมาเป็นระยะเวลาเท่าใดหลังจากนั้นจะเป็นการแนะนำตัวเกมให้กับผู้เล่นแต่ละคนได้รับทราบทั้งเนื้อหาของเกม กติกา และวิธีการเล่น ซึ่งผลจากการสัมภาษณ์กลุ่มผู้เล่นมีรายละเอียดดังนี้

1. ผู้เล่นเกมคนที่ 1 เป็นเพศชาย อายุ 32 ปี จบการศึกษาคณะวิทยาศาสตร์ มีประสบการณ์ในการใช้สวนสาธารณะหลายแห่งและเคยเข้าไปใช้สวนลุมพินีในการเดินเล่นและการออกกำลังกาย ประสบการณ์ในการเล่นเกมกระดาน เล่นเกมกระดานเป็นเวลา 3-4 ปี ส่วนใหญ่ชอบเล่นเกมวางแผนที่ต้องใช้ความคิด
2. ผู้เล่นเกมคนที่ 2 เป็นเพศหญิง อายุ 27 ปี จบการศึกษาคณะเศรษฐศาสตร์ มีประสบการณ์ในการใช้สวนสาธารณะหลายแห่ง และเคยเข้าไปใช้สวนลุมพินี ในการพักผ่อน ถ่ายรูป และไปเที่ยวงานกาชาด ไม่เคยเล่นเกมกระดานมาก่อน
3. ผู้เล่นเกมคนที่ 3 เป็นเพศหญิง อายุ 25 ปี จบการศึกษาคณะวิทยาศาสตร์ มีประสบการณ์ในการใช้สวนสาธารณะ เช่นสวนรถไฟ สวนหลวง ร.9 และเคยเข้าไปใช้สวนลุมพินีเพื่อออกกำลังกาย พักผ่อน ให้อาหารปลา ไม่เคยเล่นเกมกระดานมาก่อน
4. ผู้เล่นเกมคนที่ 4 เป็นเพศหญิง อายุ 28 ปี จบการศึกษาคณะแพทยศาสตร์ มีประสบการณ์ในการใช้สวนสาธารณะเช่นสวนสันติชัยปราการ สวนสันติภาพ และเคยเข้าไปใช้สวนลุมพินีเพื่อไปวิ่ง เดินเล่นและเคยไปงานเที่ยวเมืองไทยและงานกาชาด ไม่มีประสบการณ์ในการเล่นเกมกระดาน
5. ผู้เล่นเกมคนที่ 5 เป็นเพศชาย อายุ 24 ปี จบการศึกษาคณะนิเทศศาสตร์ มีประสบการณ์ในการใช้สวนสาธารณะเช่นสวนรถไฟ สวนรมณีนาถ และเคยเข้าไปเล่นเกมโปเกม่อนโกที่สวนลุมพินี และไปถ่ายรูปทำรายงานสมัยเรียน มีประสบการณ์ในการเล่นเกมกระดาน เล่นเกมกระดานเป็นเวลา 1-2 ปี ส่วนใหญ่ชอบเล่นเกมแนวปาร์ตี้เกม และเกมแนววางแผน
6. ผู้เล่นเกมคนที่ 6 เป็นเพศชาย อายุ 30 ปี จบการศึกษาคณะวิศวกรรมศาสตร์ มีประสบการณ์ในการใช้สวนสาธารณะในจังหวัดนนทบุรี สวนรถไฟ แต่ไม่เคยเข้าไปใช้สวน

ลุมพินี มีประสบการณ์ในการเล่นเกมกระดาน มากกว่า 4 ปี ส่วนใหญ่ชอบเล่นเกมทุกแนว แต่เกมที่ชอบเล่นจะเป็นเกมแนววางแผน และปาร์ตี้เกม

7. ผู้เล่นเกมคนที่ 7 เป็นเพศชาย อายุ 31 ปี จบการศึกษาคณะวิทยาศาสตร์ ได้ใช้ประโยชน์จากสวนสาธารณะนานๆครั้ง ส่วนใหญ่จะไปสวนสาธารณะเล็กๆใกล้บ้านเพื่อการนั่งเล่น พักผ่อน ไม่เคยเข้าไปใช้สวนลุมพินีเนื่องจากไม่ได้เรียนและทำงานในกรุงเทพมหานคร มีประสบการณ์ในการเล่นเกมกระดาน เล่นเกมกระดานเป็นเวลา 2 ปี ส่วนใหญ่ชอบเล่นเกมวางแผนที่ต้องใช้ความคิด
8. ผู้เล่นเกมคนที่ 8 เป็นเพศหญิง อายุ 30 ปี จบการศึกษาคณะศิลปศาสตร์ มีประสบการณ์ในการใช้สวนสาธารณะที่ประเทศจีนเนื่องจากมีโอกาสได้ไปศึกษาที่ประเทศจีนเป็นเวลาหลายปี แต่ไม่เคยไปสวนลุมพินีและไม่เคยลองเล่นเกมกระดาน
9. ผู้เล่นเกมคนที่ 9 เป็นเพศชาย อายุ 31 ปี จบการศึกษาคณะศิลปศาสตร์ มีประสบการณ์ในการใช้สวนสาธารณะบางแห่งนานๆครั้งแต่เป็นสวนสาธารณะในต่างจังหวัด เคยนั่งรถผ่านสวนลุมพินีแต่ไม่มีโอกาสเข้าไปใช้บริการ และไม่เคยเล่นเกมกระดานมาก่อน
10. ผู้เล่นเกมคนที่ 10 เป็นเพศชาย อายุ 26 ปี จบการศึกษาคณะนิเทศศาสตร์ มีประสบการณ์ในการใช้สวนสาธารณะที่จังหวัดปทุมธานีและนนทบุรี แต่ไม่เคยเข้าไปใช้สวนลุมพินี เคยเห็นเพื่อนเล่นเกมกระดานแต่ไม่มีโอกาสได้ทดลองเล่น
11. ผู้เล่นเกมคนที่ 11 เป็นเพศชาย อายุ 27 ปี จบการศึกษาคณะรัฐศาสตร์ มีประสบการณ์ในการใช้สวนสาธารณะหลายแห่ง เช่นสวนรถไฟ สวนสันติภาพ สวนสมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ และเคยเข้าไปใช้สวนลุมพินี ในการเดินเล่น และการออกกำลังกาย มีประสบการณ์ในการเล่นเกมกระดาน เป็นเวลา 3 ปี ส่วนใหญ่ชอบเล่นเกมครอบครัวและปาร์ตี้เกม
12. ผู้เล่นเกมคนที่ 12 เป็นเพศหญิง อายุ 27 ปี จบการศึกษาคณะครุศาสตร์ มีประสบการณ์ในการใช้สวนสาธารณะขนาดเล็กแถวบ้าน และเคยไปออกกำลังกายในใช้สวนลุมพินีและเคยไปงานกาชาด มีประสบการณ์ในการเล่นเกมกระดาน 1 ปี ส่วนใหญ่ชอบเล่นเกมแนวปาร์ตี้เกม

ในการทดลองเล่นจะให้ผู้เล่นแต่ละคนเล่น เกมคนละ 2 ครั้ง หลังจากการเล่นแต่ละครั้งจะมีการพูดคุยในประเด็นเรื่องของการใช้ประโยชน์จากสวนสาธารณะ เพื่อวัดผลความรู้ความเข้าใจของผู้เล่นเกมกระดาน

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

รูปภาพที่ 40 ผู้เข้าร่วมเล่นเกมผจญภัยในสวนลุมพินี

ขณะเล่นเกมผจญภัยในสวนลุมพินี รอบที่ 1

ขณะเล่นเกมรอบแรก จะมีการสังเกต พฤติกรรม ปฏิสัมพันธ์ กลยุทธ์ในการเล่นเกม และการพูดคุยระหว่างผู้เล่น ซึ่งผลที่ได้มีดังนี้

ผู้เล่นเกมคนที่ 1 เล่นเกมด้วยความสนุกสนานและเข้าใจถึงกติกาในการเล่นเป็นอย่างดี มีการพูดคุยและอธิบายกติกาในการเล่นให้กับผู้เล่นคนอื่น สำหรับกลยุทธ์ในการเล่นเกมจะเลือกวางตัวหมากลงในพื้นที่การเข้าสังคมเป็นอันดับแรกจนกว่าพื้นที่จะเต็ม และจึงเลือกลงพื้นที่ตามการ์ดที่ได้คะแนนพิเศษ

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

“มันจำเป็นที่ต้องยึดพื้นที่การเข้าสังคมไว้ เพราะจะได้มีตัวคนมากขึ้นจะได้มีตัวไว้ทำคะแนนในตาถัดไปเยอะๆ ถ้าตัวมันน้อยมันคงไม่น่าจะชนะในเกมนี้”

สัมภาษณ์ผู้เล่นเกมคนที่ 1

ผู้เล่นเกมคนที่ 2 เล่นเกมเงียบๆ ไม่ค่อยได้พูดกับผู้เล่นคนอื่น มีความสับสนกับวิธีในการเล่นช่วงแรกๆของเกม กลยุทธ์ในการเล่นเกมจะเลือกวางหมากในโซนพื้นที่พักผ่อนเพื่อสะสมค่าพลังงานไว้เป็นจำนวนมาก

“ฉันเป็นเด็กเศรษฐศาสตร์ ฉันต้องการพลังงานขอฉันสะสมพลังงานไว้เยอะๆก่อนเดี๋ยวค่อยมาวางพื้นที่หลังๆก็ได้จะได้ไม่ต้องไปแย่งกับใคร”

สัมภาษณ์ผู้เล่นเกมคนที่ 2

ผู้เล่นเกมคนที่ 3 เป็นเพื่อนกับผู้เล่นคนที่ 1 จึงมีการหยอกล้อและแกล้งกับผู้เล่นคนที่ 1 กลยุทธ์ในการเล่นเกมจะลอกเลียนวิธีในการเล่นของผู้เล่นเกมคนที่ 1 ในเรื่องของการชิงลงพื้นที่การเข้าสังคมเพื่อเพิ่มตัวหมากในเกมให้เพิ่มขึ้นและลงพื้นที่พักผ่อนเพื่อสะสมพลังงาน แล้วสะสมการ์ดคะแนนต่างๆในช่วงท้ายเกม

“ทำไมเขาต้องลงพื้นที่เข้าสังคม เพราะมันจะทำให้เรามีตัวหมากเยอะ มันก็จะทำให้เล่นได้เยอะขึ้น แต่ถ้าพื้นที่เต็มก็ต้องแบ่งตัวไปพักผ่อนเอาพลังงานไว้ใช้ก่อน แบ่งๆกันลงแบ่งกันวางสิ เพื่อนจะได้มีที่ให้ลงบ้างไปวางที่อื่นบ้างไม่ต้องมาวางที่เดียวกันหมดก็ได้”

สัมภาษณ์ผู้เล่นเกมคนที่ 3

ผู้เล่นเกมคนที่ 4 เล่นเกมเงียบๆ ไม่ค่อยได้พูดกับใคร กลยุทธ์ในการเล่นเกมจะเลือกวางหมากลงในพื้นที่ที่ไม่เสียค่าพลังงานก่อน แล้วจึงวางหมากในโซนพักผ่อนและไล่เก็บการ์ดในโซนต่างๆที่เหลือจนจบเกม

“พื้นที่ที่ไม่เสียค่าพลังงาน นี่คุ้มค่าที่สุดแล้ว ทำคะแนนฟรีๆ ต้องรีบลงไว้ก่อน แม้ว่าจะไม่ได้สะสมการ์ดตามภารกิจเพื่อคะแนนพิเศษแต่ก็ต้องเอาไว้ก่อนเพราะมันไม่เสียอะไร”

สัมภาษณ์ผู้เล่นเกมคนที่ 4

ผู้เล่นเกมคนที่ 5 มีการพูดคุยกับคนอื่นระหว่างเล่นเกม มีการชักชวนให้ผู้เล่นคนอื่นไปวางหมากในพื่นที่โซนต่างๆ กลยุทธ์ในการเล่นเกมจะเพิ่มจำนวนตัวหมากของตัวเองให้เยอะที่สุดไว้ก่อนและยุยงให้ผู้เล่นคนอื่นไม่ให้มาแย่งพื้นที่ของตัวเอง เมื่อมีจำนวนตัวหมากที่มากพอแล้วจึงเลือกวางหมากเพื่อสะสมการ์ดคะแนนที่ตนเองต้องการ

“ผมเคยเล่นเกมแนวนี้มาก่อน การมีตัวเยอะๆ มันจะได้เปรียบคนอื่นอยู่แล้วครับ ถ้ามีตัวเยอะมันจะทำอะไรได้มากกว่าคนอื่น ถึงดวงเราจะไม่ดีแต่เรามีตัวเยอะ เราก็น่าจะทำคะแนนได้เยอะอยู่แล้วครับ”

สัมภาษณ์ผู้เล่นเกมคนที่ 5

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ผู้เล่นเกมคนที่ 6 มีการพูดคุยกับคนอื่นตลอดการเล่นเกม และมีการสังเกตวิธีการเล่นของผู้เล่นคนอื่น กลยุทธ์ในการเล่นเกมจะวิเคราะห์การเล่นของคนอื่นเมื่อเห็นผู้เล่นชิงพื้นที่สำคัญ ก็จะส่งตัวหมากลงไปชิงพื้นที่นั้นกับคนอื่นด้วย นอกจากนี้ยังมีการคำนวณค่าพลังงาน กับตัวหมากที่มีเพื่อจัดสรรทุกอย่างให้พอดี

“พื้นที่สำคัญในเกมนี้มันจะมีหลายอย่าง ต้นเกมผมว่าพื้นที่การเข้าสังคมมันสำคัญมาก ถ้าเราไม่ลงไว้คนอื่นมาลงเราคงเสียเปรียบเขาดังนั้นถ้าเขาลง เราก็คงต้องลงไว้ด้วย ตัวหมากจะได้มีจำนวนพอๆกันทุกคนแล้วค่อยไปวัดกันว่าใครจะทำคะแนนได้มากกว่ากัน”

สัมภาษณ์ผู้เล่นเกมคนที่ 6

ผู้เล่นเกมคนที่ 7 จะคุยกับผู้เล่นคนอื่นตลอดการเล่นเกม และมีการพูดในสิ่งที่ตัวเองคิดให้คนอื่นได้รับฟัง กลยุทธ์ในการเล่นเกมจะเลือกการ์ดที่ได้คะแนนสูงๆ เช่นการ์ดโซนออกกำลังกายเป็นหลัก และพยายามทำคะแนนพิเศษในสายการออกกำลังกาย

“ในชีวิตจริงผมไม่ค่อยได้ออกกำลังกาย และไม่ค่อยได้ไปสวนสาธารณะ แต่ในเกมนี้ผมว่าผมต้องออกกำลังกายแล้วแหละ เพราะคะแนนการ์ดออกกำลังกายมันสูง เล่นเกมนี้แล้วทำให้ผมอยากที่จะไปออกกำลังกายในสวนสาธารณะเลย เพราะมันออกกำลังกายได้หลายอย่างดีครับ หลังเล่นเกมเสร็จคงต้องไปสวนลุมพินีดูซักครั้งดีกว่าน่าจะดี”

สัมภาษณ์ผู้เล่นเกมคนที่ 7

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ผู้เล่นเกมคนที่ 8 เล่นเกมด้วยความสับสน เนื่องจากไม่เคยเล่นเกมมาก่อน จึงต้องมีการสอบถามถึงแนวทางในการเล่นจากผู้อื่นเป็นระยะ ไม่มีกลยุทธ์ในการเล่นเป็นพิเศษ คือพื้นไหนว่างก็ลงไปตามนั้น

“การที่ไม่เคยเล่นเกมกระดานมาก่อนบางทีเราก็ไม่รู้ว่าต้องวางแผนยังไง คงต้องลองเล่นไปซักรอบหนึ่งก่อน พอเล่นเป็นขึ้นมันน่าจะสนุกมากกว่านี้”

สัมภาษณ์ผู้เล่นเกมคนที่ 8

ผู้เล่นเกมคนที่ 9 เล่นเกมด้วยความเงียบใช้ความคิดเยอะ แต่มีการพูดคุยกับคนอื่นเป็นระยะ กลยุทธ์ในการเล่น จะเลือกการ์ดการใช้ประโยชน์ และการ์ดภารกิจที่คิดว่าตัวเองจะทำได้ง่ายและก็สะสมการ์ดคะแนนตามการ์ดที่มีคะแนนพิเศษ

“ผมก็ไม่เคยไปเที่ยวสวนลุมพินี เคยแต่นั่งรถผ่านๆ เกมกระดานก็ไม่เคยเล่น แต่เกมนี้มันต้องทำคะแนนให้ได้มากที่สุดถึงจะเป็นผู้ชนะ งั้นผมคงต้องสายทำคะแนนแล้วกัน การ์ดไหนทำคะแนนได้เยอะผมคงต้องสะสมให้สำเร็จไว้ก่อน”

สัมภาษณ์ผู้เล่นเกมคนที่ 9

ผู้เล่นเกมคนที่ 10 เล่นเกมเงียบๆ พูดกับคนอื่นเพียงเล็กน้อย กลยุทธ์ในการเล่นเกมจะพยายามวางหมากในพื้นที่ที่เสียค่าพลังงานน้อยที่สุดไว้ก่อน เมื่อพื้นที่เต็มค่อยลงพื้นที่ที่เหลือ

“เกมนี้ผมว่ามันต้องคอยดูพลังงานที่มี เพราะว่าถ้าเราดวงไม่ดี ทอยลูกเต๋าได้พลังงานน้อย เราก็ต้องใช้ให้คุ้มค่า ดังนั้นพื้นที่ไหนไม่เสียค่าพลังงานหรือเสียค่าพลังงานน้อยเราคงต้องส่งตัวหมากไปวางไว้ก่อน ถ้าวางหมากช้าวางหลังๆมันใช้พลังงานเยอะแล้วได้คะแนนน้อยมันไม่คุ้ม”

สัมภาษณ์ผู้เล่นเกมคนที่ 10

ผู้เล่นเกมคนที่ 11 ไม่ค่อยได้พูดกับใครระหว่างเล่นเกม กลยุทธ์ในการเล่นเกมจะเลือกวางหมากลงในพื้นที่เข้าสังคมเป็นอันดับแรกจนกว่าพื้นที่จะเต็มแล้วจึงวางหมากในโซนพักผ่อนเพื่อเอาพลังงานสลับกับวางหมากลงในพื้นที่โซนต่างๆทุกโซน

“ผมว่าโซนเข้าสังคมมันสำคัญที่สุดในเกมนี้เลยครับ เพราะโซนนี้ทำให้ตัวเรามีตัวหมากที่ใช้เล่นเยอะขึ้น ตาหลังๆ ตัวเยอะค่อยไปวางโซนอื่น”

สัมภาษณ์ผู้เล่นเกมคนที่ 11

ผู้เล่นเกมคนที่ 12 มีการพูดคุยกับผู้เล่นคนอื่นตลอดการเล่นเกม กลยุทธ์ในการเล่นเกมจะเลือกวางหมากลงในพื้นที่โซนพักผ่อนสลับกับโซนเข้าสังคม เพื่อสะสมพลังงานและตัวหมากควบคู่กันไป เมื่อได้จำนวนตัวหมากและค่าพลังงานที่มากพอแล้วจึงไปสะสมการ์ดคะแนนภายหลัง

“โทเค่นพลังงานกับตัวมีเปิ้ลมันสำคัญพอๆกัน ถ้ามีตัวหมากเยอะแต่ตัวพลังงานไม่พอมันก็ไม่มีประโยชน์อะไร ดังนั้นถ้าจะให้ดีมันต้องคำนวณไว้ให้มันพอดีจะได้ไม่มีปัญหาภายหลัง”

สัมภาษณ์ผู้เล่นเกมคนที่ 12

สรุปได้ว่าขณะที่ผู้เล่นกำลังเล่นเกมผจญภัยในสวนลุมพินีพบว่าในการเล่นเกมรอบแรกบรรยากาศยังไม่สนุกสนานเท่าที่ควร เนื่องจากมีผู้เล่นบางคนไม่เคยมีประสบการณ์ในการเล่นเกมกระดานยังมีความสับสนในวิธีในการเล่น และผู้เล่นบางคนไม่ได้รู้จักกันมาก่อนจึงมีความเขินอายบ้างเล็กน้อย สำหรับคนที่มีประสบการณ์ในการเล่นเกมกระดานมาก่อนจะมีความคล่องตัวในการเล่นพอสมควร

หลังการเล่นเกม รอบที่ 1

ภายหลังการเล่นเกมรอบที่ 1 จะทำการสรุปตัวหมากที่ผู้เล่นมีตอนจบเกม คะแนนที่ผู้เล่นแต่ละคนทำได้ จำนวนตัวมีการรับฟังความรู้สึกและความคิดเห็นของผู้เล่นแต่ละคน นอกจากนี้ยังสอบถามสิ่งที่ผู้เล่นได้รับรู้จากการเล่นเกมในรอบที่ 1

ผู้เล่นเกมคนที่ 1 จำนวนตัวหมาก (Meeple) 12 ตัว ทำคะแนนจากการ์ดออกกำลังกาย 16 คะแนน การ์ดกิจกรรมนันทนาการ 8 คะแนน การ์ดการศึกษา 5 คะแนน คะแนนโบนัส 10 คะแนน รวมคะแนนทั้งหมด 39 คะแนน

“เกมนี้มันก็สนุกดี แต่ตาแรกก็ยังไม่รู้ว่าในตัวเกมนี้มีการ์ดอะไรบ้าง ถ้าได้เล่นรอบที่สองน่าจะทำคะแนนได้มากกว่านี้ สิ่งที่ได้รับรู้จากการเล่นในรอบแรกคือสวนลุมพินีสามารถทำกิจกรรมได้อย่างหลากหลาย กิจกรรมบางอย่างเคยเห็นด้วยตัวเองเมื่อตอนไปใช้สวนลุมพินี”

สัมภาษณ์ผู้เล่นเกมคนที่ 1

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ผู้เล่นเกมคนที่ 2 จำนวนตัวหมาก (Meeple) 9 ตัว ทำคะแนนจากการ์ดออกกำลังกาย 8 คะแนน การ์ดกิจกรรมนันทนาการ 9 คะแนน การ์ดการศึกษา 8 คะแนน คะแนนโบนัส 4 คะแนน รวมคะแนนทั้งหมด 29 คะแนน

“ในด้านของการสะสมลูกบาศก์พลังงาน มันต้องอาศัยดวงในการทอยลูกเต๋าพอสมควร ถ้าเกิดโชคดีมันก็จะทำให้ได้เปรียบคนอื่นพอสมควร ดังนั้นต้องวางแผนในการเล่นเกมเพิ่มขึ้นเล็กน้อย สิ่งได้รับรู้หลังจาการเล่นเกมครั้งแรกคือ สวนลุมพินีสามารถเข้าไปศึกษาเรื่องที่เกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมต่างๆ ทั้งในเรื่องการดูนก และต้นไม้เป็นต้นซึ่งสัตว์บางชนิดเราสามารถพบได้ทั่วไปแต่บางชนิดสามารถพบได้ในสวนลุมพินี”

สัมภาษณ์ผู้เล่นเกมคนที่ 2

ผู้เล่นเกมคนที่ 3 จำนวนตัวหมาก (Meeple) 11 ตัว ทำคะแนนจากการ์ดออกกำลังกาย 10 คะแนน การ์ดกิจกรรมนันทนาการ 12 คะแนน การ์ดการศึกษา 6 คะแนน คะแนนโบนัส 5 คะแนน รวมคะแนนทั้งหมด 33 คะแนน

“เกมนี้ถ้าได้เล่นกับเพื่อนทั้งกลุ่มน่าจะได้รับความสนุกสนานมากกว่านี้ เพราะว่าจะมีการแย่งชิงพื้นที่และแกล้งเพื่อนได้ สิ่งที่ได้รับจากการเล่นเกมในรอบแรกคือได้รับรู้ว่าสวนลุมพินีมีประโยชน์ต่อสังคมเพราะเป็นสถานที่ไว้สำหรับทำกิจกรรมต่างๆในสังคม”

สัมภาษณ์ผู้เล่นเกมคนที่ 3

ผู้เล่นเกมคนที่ 4 จำนวนตัวหมาก (Meeple) 9 ตัว ทำคะแนนจากการ์ดออกกำลังกาย 6 คะแนน การ์ดกิจกรรมนันทนาการ 10 คะแนน การ์ดการศึกษา 12 คะแนน คะแนนโบนัส 2 คะแนน รวมคะแนนทั้งหมด 28 คะแนน

“การ์ดกิจกรรมนันทนาการกับการ์ดการศึกษาสะสมได้ง่าย เนื่องจากมีช่องที่ไม่ต้องเสียค่าพลังงานแต่สะสมการ์ดให้ได้คะแนนโบนัสได้ยากพอสมควร เนื่องจากการ์ดมีจำนวนเยอะการที่จะสะสมให้ได้ตามที่ต้องการจึงมีความยากพอสมควร ความรู้ที่ได้รับจากการเล่นเกมในรอบแรกคือได้รู้ว่าสวนลุมพินีมีต้นไม้หลากหลายชนิดบางชนิดพึ่งรู้ว่ามีในสวนลุมพินี”

สัมภาษณ์ผู้เล่นเกมคนที่ 4

ผู้เล่นเกมคนที่ 5 จำนวนตัวหมาก (Meeple) 10 ตัว ทำคะแนนจากการ์ดออกกำลังกาย 15 คะแนน การ์ดกิจกรรมนันทนาการ 9 คะแนน การ์ดการศึกษา 3 คะแนน คะแนนโบนัส 5 คะแนน รวมคะแนนทั้งหมด 32 คะแนน

“ผมว่าเกมนี้นอกจากจะต้องเพิ่มจำนวนตัวหมากแล้ว เราต้องสะสมลูกบาศก์พลังงานให้เยอะๆด้วยเพราะถ้าหากไม่มีพลังงานก็ไม่สามารถไปทำกิจกรรมในโซนต่างได้ ก็จะไม่ได้คะแนนอยู่ดี สิ่งที่ได้รู้จากการเล่นเกมในรอบแรกคือสวนลุมพินีสามารถออกกำลังกายได้มากกมาย เนื่องจากมีสนามกีฬาหลากหลายชนิดและมีกลุ่มคนที่เล่นไทเก๊กซึ่งเป็นการออกกำลังกายที่หาดูได้ที่สวนลุมพินี”

สัมภาษณ์ผู้เล่นเกมคนที่ 5

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ผู้เล่นเกมคนที่ 6 จำนวนตัวหมาก (Meeple) 10 ตัว ทำคะแนนจากการ์ดออกกำลังกาย 13 คะแนน การ์ดกิจกรรมนันทนาการ 12 คะแนน การ์ดการศึกษา 2 คะแนน คะแนนโบนัส 6 คะแนน รวมคะแนนทั้งหมด 33 คะแนน

“เกมนี้ถ้าทุกคนเลือกที่จะวางตัวหมากลงในพื้นที่คล้ายๆกัน สิ่งที่จะทำให้คะแนนแตกต่างกันคงจะขึ้นอยู่กับการวางแผนในการเล่น เพราะถ้าวางแผนการเล่นได้ดีทุกอย่างจะมีความสมดุลทั้งจำนวนตัวหมากและลูกบาศก์พลังงานสิ่งที่ได้เรียนรู้จากการเล่นเกมคือสวนลุมพินีสามารถเข้าไปทำกิจกรรมนันทนาการได้หลากหลายเช่นสามารถเข้าไปให้อาหารปลาได้ เข้าไปเดินเล่นได้ เข้าไปปิกนิคได้เป็นต้น”

สัมภาษณ์ผู้เล่นเกมคนที่ 6

ผู้เล่นเกมคนที่ 7 จำนวนตัวหมาก (Meeple) 9 ตัว ทำคะแนนจากการ์ดออกกำลังกาย 12 คะแนน การ์ดกิจกรรมนันทนาการ 8 คะแนน การ์ดการศึกษา 0 คะแนน คะแนนโบนัส 7 คะแนน รวมคะแนนทั้งหมด 27 คะแนน

“เกมนี้เราควรเลือกสายในการเล่น เพื่อที่จะได้ทำคะแนนพิเศษเฉพาะด้านไปเลย เช่นถ้าเราตั้งใจจะเล่นสายในการออกกำลังกาย ก็จะลงเฉพาะพื้นที่สำหรับการออกกำลังกายและทำคะแนนโบนัสในการออกกำลังกายให้สำเร็จ สิ่งที่ได้เรียนรู้จากการเล่นเกมผจญภัยในสวนลุมพินีคือสวนลุมพินีไม่ได้มีกิจกรรมแค่การออกกำลังกาย ยังมีอะไรอีกหลายอย่างให้เข้าไปค้นหาและใช้ประโยชน์ได้อีกหลายประการเช่นการเข้าไปศึกษาด้านสิ่งแวดล้อมเป็นต้น”

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

สัมภาษณ์ผู้เล่นเกมคนที่ 7

ผู้เล่นเกมคนที่ 8 จำนวนตัวหมาก (Meeple) 8 ตัว ทำคะแนนจากการ์ดออกกำลังกาย 8 คะแนน การ์ดกิจกรรมนันทนาการ 8 คะแนน การ์ดการศึกษา 3 คะแนน คะแนนโบนัส 5 คะแนน รวมคะแนนทั้งหมด 24 คะแนน

“เกมกระดานไม่ได้เล่นอยากเหมือนที่คิด แรกๆก็อาจจะสับสนแต่เมื่อได้ลองเล่นไปเรื่อยๆจะพบว่าเกมมันให้ความสนุกสนานและให้ความรู้กับเราได้ สิ่งที่ได้จากการเล่นเกมกระดานเกมนี้คือได้รู้ว่าสวนลุมพินีเป็นสวนสาธารณะขนาดใหญ่ที่มีกิจกรรมหลายชนิด ขึ้นอยู่กับว่าเราต้องการใช้ประโยชน์ในด้านไหน”

สัมภาษณ์ผู้เล่นเกมคนที่ 8

ผู้เล่นเกมคนที่ 9 จำนวนตัวหมาก (Meeple) 8 ตัว ทำคะแนนจากการ์ดออกกำลังกาย 10 คะแนน การ์ดกิจกรรมนันทนาการ 6 คะแนน การ์ดการศึกษา 1 คะแนน คะแนนโบนัส 4 คะแนน รวมคะแนนทั้งหมด 23 คะแนน

“หลังจากได้ลองเล่นเกมนี้ไป 1 รอบก็ทำให้ผมอยากจะลองไปเดินเล่นในสวนลุมพินีซักครั้ง เพราะผมอยากจะรู้ว่ามันมีกิจกรรมเหมือนกับเกมนี้ไหม สิ่งที่ได้เรียนรู้จากการเล่นเกมนี้คือแม้ว่าเราจะไม่มีประสบการณ์ในการใช้พื้นที่จริงและไม่มีประสบการณ์ในการเล่นเกมกระดานก็สามารถเล่นเกมนี้ได้และเกมเป็นการจำลองสถานการณ์ของจริงได้”

สัมภาษณ์ผู้เล่นเกมคนที่ 9

ผู้เล่นเกมคนที่ 10 จำนวนตัวหมาก (Meeple) 8 ตัว ทำคะแนนจากการ์ดออกกำลังกาย 10 คะแนน การ์ดกิจกรรมนันทนาการ 2 คะแนน การ์ดการศึกษา 4 คะแนน คะแนนโบนัส 8 คะแนน รวมคะแนนทั้งหมด 24 คะแนน

“เกมนี้ถ้ามีตัวหมากน้อยจะเล่นได้น้อยกว่าคนอื่น แต่ถ้าหากมีตัวหมากมากเกินไปไม่มีพลังงานพอก็ไม่มีประโยชน์ เกมนี้ถ้าเล่นแบบไม่คิดอะไร ไม่วางแผนในการเล่นก็จะไม่ประสบความสำเร็จ ดังนั้นถ้าเล่นอีกครั้งคงจะต้องวางแผนในการเล่นให้ดียิ่งขึ้น สำหรับความรู้ความเข้าใจที่ได้รับจากการเล่นเกมนี้คือเราควรใช้ประโยชน์จากสวนลุมพินีให้คุ้มค่าที่สุด”

สัมภาษณ์ผู้เล่นเกมคนที่ 10

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ผู้เล่นเกมคนที่ 11จำนวนตัวหมาก (Meeple) 11 ตัว ทำคะแนนจากการ์ดออกกำลังกาย 12 คะแนน การ์ดกิจกรรมนันทนาการ 10 คะแนน การ์ดการศึกษา 3 คะแนน คะแนนโบนัส 10 คะแนน รวมคะแนนทั้งหมด 35 คะแนน

“ประสบการณ์ในการเล่นเกมกระดานแนวนี้น่าจะช่วยให้เล่นเกมนี้ได้ดี เนื่องจากเกมลักษณะนี้ต้องรู้กลวิธีในการเล่นและต้องวางแผนในการเล่นให้ดี สำหรับความรู้ความเข้าใจที่ได้รับคือคนมีส่วนสำคัญที่ทำให้สวนสาธารณะมีความคึกคักและมีชีวิตชีวา”

สัมภาษณ์ผู้เล่นเกมคนที่ 11

ผู้เล่นเกมคนที่ 12 จำนวนตัวหมาก (Meeple) 12 ตัว ทำคะแนนจากการ์ดออกกำลังกาย 14 คะแนน การ์ดกิจกรรมนันทนาการ 10 คะแนน การ์ดการศึกษา 4 คะแนน คะแนนโบนัส 10 คะแนน รวมคะแนนทั้งหมด 38 คะแนน

“เกมนี้นอกจากจะใช้การวางแผนและการคาดคะเนแล้ว ดวงยังมีผลกับการเล่นเกมพอสมควรและการเล่นเกมในรอบแรกเราไม่รู้ว่ามันมีการ์ดอะไรบ้าง ถ้าหากเล่นหลายๆครั้งน่าจะเข้าใจเกมมากยิ่งขึ้น ความรู้ความเข้าใจเรื่องสวนสาธารณะหลังจากการเล่นเกมนี้คือสวนลุมพินีมีกิจกรรมพิเศษที่ถูกจัดขึ้นหลากหลายตลอดทั้งปีเราสามารถไปเข้าร่วมกิจกรรมได้โดยไม่เสียค่าใช้จ่าย”

สัมภาษณ์ผู้เล่นเกมคนที่ 12

สรุปผลการเล่นเกมครั้งที่ 1 จะให้ผู้เล่น เล่นเกมด้วยประสบการณ์จากการใช้สวนสาธารณะที่มีผลการทดลองเล่นครั้งที่ 1

1). ผู้เล่นจะเล่นกันแบบเงียบๆ ต่างคนต่างเล่น ไม่ได้มีการพูดคุยหรือแลกเปลี่ยนประสบการณ์

2.) กลยุทธ์ในการเล่นส่วนใหญ่จะเน้นไปที่การพักผ่อน เพื่อสะสมค่าพลังงานเพื่อนำไปใช้สำหรับการทำกิจกรรมต่างๆ

3.) สำหรับคนที่มีประสบการณ์ในการเล่นเกมกระดานจะเลือกส่งตัวหมากไปวางที่โซนการเข้าสังคมเพื่อเพิ่มจำนวนตัวหมากที่ใช้ในการเล่นที่เพิ่มขึ้น

4.) ผู้เล่นทำคะแนนได้น้อย

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

ปัญหาที่พบในการเล่นครั้งที่ 1

1.) ใช้เวลาในการเล่นแต่ละรอบเป็นเวลานาน

2.) ขาดความสนุกสนาน เนื่องจากขาดความเข้าใจในตัวเกม

รูปภาพที่ 41 การทดลองเล่นเกมผจญภัยในสวนลุมครั้งที่ 1

ขณะเล่นเกมผจญภัยในสวนลุมพินี รอบที่ 2

ขณะเล่นเกมรอบที่ 2 จะมีการสังเกต พฤติกรรม ปฏิสัมพันธ์ กลยุทธ์ในการเล่นเกม และการพูดคุยระหว่างผู้เล่น ซึ่งผลที่ได้มีดังนี้

ผู้เล่นเกมคนที่ 1 ยังเล่นเกมด้วยความสนุกสนานเช่นเดียวกับการเล่นในรอบแรก ใช้เวลาในการตัดสินใจวางหมากและเล่นเกมด้วยความคล่องตัวเพิ่มขึ้น กลยุทธ์ในการเล่นจะวางหมากลงในพื้นที่การใช้ประโยชน์เพื่อเลือกการ์ดสำหรับการสะสมเพื่อคะแนนพิเศษและหลังจากนั้นจะวางหมากลงบนโซนพื้นที่เข้าสังคมเพื่อให้ได้ตัวหมากเพิ่มขึ้น ในตอนท้ายเกมจะเลือกวางตัวหมากลงบนโซนที่สะสมการ์ดการใช้ประโยชน์

“การ์ดสีชมพูที่เป็นการ์ดการใช้ประโยชน์เป็นวิธีที่ช่วยให้เรามีจุดมุ่งหมายในการเล่นและมีเป้าหมายในการทำคะแนนให้สูงยิ่งขึ้น แต่ตัวหมากก็ต้องมีให้เยอะไว้ก่อนถ้ามีน้อยจะเล่นได้น้อยกว่าคนอื่น

สัมภาษณ์ผู้เล่นเกมคนที่ 1

ผู้เล่นเกมคนที่ 2 จากที่เคยเล่นเกมเงียบๆ เริ่มที่จะมีการพูดคุยกับผู้เล่นคนอื่นมากขึ้น ความเข้าใจในกติการและวิธีการเล่นเพิ่มขึ้นกว่าการเล่นในครั้งแรก แต่ยังคิดช้าตัดสินใจช้าในบางจังหวะ กลยุทธ์ในการเล่นเกมช่วงต้นจะเลือกส่งตัวหมากไปโซนการเข้าสังคมเพื่อเพิ่มจำนวนหมาก และหลังจากนั้นสลับตัวหมากในการวางโซนพักผ่อนเพื่อเอาพลังงานสลับกับการวางในโซนออกกำลังกายและโซนกิจกรรมนันทนาการ

“การเล่นในรอบนี้มีความตั้งใจที่จะสะสมตัวหมากไว้เยอะๆพอๆกับผู้เล่นคนอื่นๆและตั้งใจที่จะสะสมการ์ดออกกำลังกายเพราะเห็นว่าได้คะแนนที่สูงและจะสะสมการ์ดกิจกรรมนันทนาการเพราะว่ามีการ์ดการใช้ประโยชน์ที่จะต้องสะสมการ์ดสีเขียวและสีแดงให้ได้จำนวนตามที่ต้องการ”

สัมภาษณ์ผู้เล่นเกมคนที่ 2

ผู้เล่นเกมคนที่ 3 เล่นเกมด้วยความสนุกสนานเช่นเดียวกับการเล่นให้รอบแรก กลยุทธ์ในการเล่นเกมในช่วงต้นเกมจะชิงวางตัวหมากลงในพื้นที่การพักผ่อนเมื่อได้ค่าพลังงานเกิน 10 ชิ้นก็จึงเริ่มลงพื้นที่การเข้าสังคมในช่วงกลางเกม และท้ายเกมจะสะสมการ์ดที่ได้คะแนนสูงๆ และเลือกสะสมการ์ดที่ได้คะแนนพิเศษ

“การเล่นเกมรอบนี้คงต้องไปลงในพื้นที่ว่างๆก่อนจะได้ไม่ต้องไปแย่งลงพื้นที่เข้าสังคมกับใครและต้องไปพักผ่อนเพื่อเอาพลังงานเยอะๆไปใช้ในช่วงท้ายเกม”

สัมภาษณ์ผู้เล่นเกมคนที่ 3

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ผู้เล่นเกมคนที่ 4 เล่นเกมในรอบที่ 2 ด้วยความสนุกสนานเพิ่มขึ้นมีการพูดคุยกับผู้เล่นคนอื่นเพิ่มขึ้น กลยุทธ์ในการเล่นเกมช่วงต้นจะวางหมากลงในพื้นที่ที่ไม่เสียค่าพลังงานสลับกับการวางหมากในโซนพื้นที่การเข้าสังคม ช่วงกลางและท้ายเกมจะวางลงในพื้นที่โซนการศึกษาและโซนการออกกำลังกายสลับกับโซนเพื่อการพักผ่อน

“ถ้าเราได้เริ่มเล่นเป็นคนแรก เราก็คงต้องเลือกวางหมากลงในโซนการศึกษาและโซนกิจกรรมนันทนาการที่ไม่ต้องเสียค่าพลังงานก่อน เพราะเป็นสิ่งที่คุ้มค่าที่สุดแล้ว โซนอื่นค่อยวางแผนในการเล่นอีกครั้ง”

สัมภาษณ์ผู้เล่นเกมคนที่ 4

ผู้เล่นเกมคนที่ 5 เล่นเกมด้วยความสนุกสนาน แต่ในบางครั้งมีการใช้เวลาคิดระหว่างเกมและมีความลังเลในการวางหมาก กลยุทธ์ในการเล่นเกมมีความคล้ายกับการเล่นเกมในรอบแรก มีการเพิ่มตัวหมากด้วยการลงพื้นที่เข้าสังคมพอสมควร รวมถึงเน้นในการลงพื้นที่ภารกิจ และพื้นที่เหตุการณ์เพื่อสุ่มการ์ดเหตุการณ์พิเศษขึ้นมา

“ผมอยากรู้ว่าพวกการ์ดเหตุการณ์พิเศษมันมีอะไรบ้าง ผมคงต้องลองไปวางดูหน่อย อย่างที่ผมเปิดได้มาเป็นการ์ดฝนตกหนักเลยไม่สามารถออกกำลังกายได้ มันก็เป็นการแกล้งเพื่อนที่ต้องการออกกำลังกายได้ดีเหมือนกัน แบบนี้เกมก็สนุกเพิ่มขึ้นแล้วครับ”

สัมภาษณ์ผู้เล่นเกมคนที่ 5

ผู้เล่นเกมคนที่ 6 มีการพูดคุยแลกเปลี่ยนความรู้กับผู้เล่นคนอื่นระหว่างเล่นเกม และยังใช้กลวิธีในการเล่นเกมคล้ายๆกับการเล่นในรอบแรกคือการชิงพื้นที่ที่คนอื่นไปวาง นอกจากนี้ช่วงต้นเกมจะวางตัวหมากลงในพื้นที่เหตุการณ์เพื่อเลือกเหตุการณ์สำคัญที่เกิดขึ้นและส่งผลกับผู้เล่นคนอื่นในเกม

“การ์ดเหตุการณ์ที่ผมเลือกใช้ในเกมนี้คือ การ์ดอากาศเย็นสบาย เพราะช่วยลดการใช้พลังงานในการทำกิจกรรมต่างๆได้ ดังนั้นรอบนี้ผมคงไม่ต้องวางหมากในพื้นที่พักผ่อนเท่าไร”

สัมภาษณ์ผู้เล่นเกมคนที่ 6

ผู้เล่นเกมคนที่ 7 มีสไตล์ในการเล่นเกมเหมือนกับรอบแรก แต่ในรอบที่สองจะไม่เปิดเผยวิธีในการเล่นของตัวเองให้กับคนอื่นรับฟัง ใช้เวลาในการคิดก่อนการวางตัวหมากมากขึ้นพอสมควร กลยุทธ์ในการเล่นเกมช่วงแรกจะปั๊มตัวหมากให้มีจำนวนมาก กลางเกมจะปั๊มค่าพลังงาน และท้ายเกมจะไล่วางการ์ดในพื้นที่ใช้ประโยชน์ส่วนต่างๆกระจายไปทั่วทั้งกระดาน

“การเล่นเกมในรอบนี้ผมจะลองวางตัวหมากในพื้นที่โซนอื่นๆบ้าง เพราะผมอยากรู้ว่าเกมนี้จะมีอะไรให้เราค้นหาอีกบ้าง”

สัมภาษณ์ผู้เล่นเกมคนที่ 7

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ผู้เล่นเกมคนที่ 8 เล่นเกมในคล่องตัวมากกว่ารอบแรก เนื่องจากเริ่มเข้าใจกลวิธีและกติกาของเกมมากขึ้น กลยุทธ์ในการเล่นเกม เมื่อเห็นผู้เล่นคนอื่นแย่งกันลงพื้นที่เข้าสังคมเพื่อเพิ่มจำนวนตัวหมาก ก็ส่งตัวหมากของตัวเองลงไปแย่งชิงพื้นที่บ้างและช่วงกลางเกมมีการลงพื้นที่การใช้ประโยชน์เพื่อเลือกการ์ดที่ทำคะแนนพิเศษและท้ายเกมเป็นการวางลงพื้นที่โซนต่างๆที่สามารถเลือกสะสมการ์ดเพื่อเอาคะแนนพิเศษจากการ์ดการใช้ประโยชน์ (Benefit Card)

“รอบนี้เลือกการ์ดการใช้ประโยชน์ (Benefit Card) ที่ต้องสะสมการ์ดสีเขียวและการ์ดสีแดง ดังนั้นรอบนี้คงต้องเลือกที่จะออกกำลังกายและทำกิจกรรมนันทนาการเป็นหลักไว้ก่อน”

สัมภาษณ์ผู้เล่นเกมคนที่ 8

ผู้เล่นเกมคนที่ 9 เริ่มมีการพูดคุยกับผู้เล่นคนอื่นเล็กน้อย และเล่นเกมด้วยความว่องไว มีการกำหนดเป้าหมายในการเล่นที่ชัดเจน กลยุทธ์ที่ใช้จะใกล้เคียงกับการเล่นในครั้งแรกคือตั้งเป้าด้วยการ์ด การ์ดการใช้ประโยชน์ (Benefit Card) และเลือกวางตัวหมากสะสมการ์ดให้สอดคล้องกับการ์ดการใช้ประโยชน์ที่ได้เลือกมา เมื่อสะสมการ์ดที่ได้คะแนนพิเศษแล้วก็จึงเลือกวางการ์ดในพื้นที่ปกติเพื่อสะสมการ์ดคะแนนทั่วไป

“ในรอบนี้เปิดการ์ดการใช้ประโยชน์ได้การ เป็นสถานที่ท่องเที่ยว และการ์ดเป็นสถานที่พบปะผู้คน เลยต้องสะสมการ์ดกิจกรรมนันทนาการเป็นพิเศษ เกมนี้คงไม่ได้เลือกออกกำลังกายกับการศึกษาเท่าไร”

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

สัมภาษณ์ผู้เล่นเกมคนที่ 9

ผู้เล่นเกมคนที่ 10 มีการคุยกับผู้เล่นคนอื่นระหว่างเล่นเกมมากขึ้น เล่นเกมได้ไวขึ้นกลยุทธ์ในการเล่นเกมรอบนี้จะส่งตัวหมากลงไปในโซนพื้นที่ภารกิจเพื่อนำ การ์ดภารกิจ (Mission Card) มาเป็นเป้าหมายในการเล่นเกมรอบนี้ ช่วงกลางและท้ายเกมจะวางหมากลงในพื้นที่พักผ่อนสลับกับการวางหมากลงในพื้นที่โซนการออกกำลังกายและโซนการศึกษาเนื่องจากมีการ์ดภารกิจที่ต้องสะสมการ์ดเพื่อทำคะแนนโบนัส

“การเล่นเกมรอบนี้ได้ลองใช้การ์ดภารกิจ ซึ่งได้การ์ดนักวิ่งมาราธอนเลยต้องสะสมการ์ดวิ่งให้ได้ 5 ใบและได้การ์ดปลูกต้นไม้ในสวน ก็เลยต้องสะสมการ์ดรูปต้นไม้ให้ครบด้วย ไม่รู้ว่าจะเก็บได้ครบไหม”

สัมภาษณ์ผู้เล่นเกมคนที่ 10

ผู้เล่นเกมคนที่ 11 มีการพูดคุยกับผู้เล่นคนอื่นเล็กน้อย กลยุทธ์ในการเล่นเกมมีความคล้ายกับการเล่นในรอบแรก เนื่องจากในการเล่นรอบแรกทำคะแนนได้สูงจึงมีความมั่นในในกลยุทธ์ของตัวเอง และในการเล่นรอบนี้มีการเลือกส่งตัวหมากลงไปเลือกการ์ดภารกิจ และการ์ดการใช้ประโยชน์เพิ่มขึ้น

“ในรอบนี้ผมเปิดการภารกิจได้การ์ดไปดูนกในสวนสาธารณะทำให้ผมมีเป้าหมายในการสะสมการ์ดที่เป็นรูปนกชนิดต่างๆ มันก็ทำให้เราได้รู้ว่าในสวนลุมพินีมีนกชนิดใดบ้าง แต่คิดว่าในพื้นที่สวนลุมพินีต้องมีนกมากกว่าที่เห็นได้ในเกมนี้แน่นอน”

สัมภาษณ์ผู้เล่นเกมคนที่ 11

ผู้เล่นเกมคนที่ 12 มีการพูดคุยกับผู้เล่นคนอื่นตลอดการเล่นเกม กลยุทธ์ในการเล่นเกมจะเลือกวางหมากลงในพื้นที่โซนพักผ่อนสลับกับโซนเข้าสังคม เช่นเดียวกับการเล่นเกมในรอบแรก เนื่องจากเป็นผู้ชนะในการเล่นครั้งแรก ในช่วงกลางเกมมีการส่งตัวหมากลงไปในโซนพื้นที่เหตุการณ์เพื่อเลือกเหตุการณ์ที่ตัวเองสนใจ

“เกมรอบนี้ได้เลือกการ์ดอากาศเย็นสบายเลยทำให้ไม่เสียค่าพลังงานในการวางหมากบางครั้ง และได้การ์ดงานกาชาดที่ทำให้ได้การ์ดกิจกรรมนันทนาการเพิ่มสองเท่า ดังนั้นตานี้คงได้การ์ดสะสมคะแนนเพิ่มขึ้นอย่างแน่นอน”

สัมภาษณ์ผู้เล่นเกมคนที่ 12

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

หลังการเล่นเกม รอบที่ 2

ภายหลังการเล่นเกมรอบที่ 1 จะทำการสรุปตัวหมากที่ผู้เล่นมีตอนจบเกม คะแนนที่ผู้เล่นแต่ละคนทำได้ จำนวนตัวมีการรับฟังความรู้สึกและความคิดเห็นของผู้เล่นแต่ละคน รวมถึงสิ่งที่สนใจในเกมผจญภัยในสวนลุมพินี นอกจากนี้ยังสอบถามสิ่งที่ผู้เล่นได้รับรู้จากการเล่นเกมทั้งสองรอบ

ผู้เล่นเกมคนที่ 1 จำนวนตัวหมาก (Meeple) 15 ตัว ทำคะแนนจากการ์ดออกกำลังกาย 20 คะแนน การ์ดกิจกรรมนันทนาการ 13 คะแนน การ์ดการศึกษา 11 คะแนน คะแนนโบนัส 12 คะแนน รวมคะแนนทั้งหมด 56 คะแนน

“สิ่งที่รู้สึกได้เลยหลังจากการเล่นเกมผจญภัยในสวนลุมพินี ก็คือได้รู้ว่าสวนลุมพินีมีกิจกรรมอะไรบ้าง บางกิจกรรมก็เคยไปทำด้วยตัวเอง เช่นการไปวิ่งในสวนลุมพินี แต่บางกิจกรรมแม้ว่าจะไม่เคยทำและไม่ได้สังเกต แต่พอมาเล่นเกมนี้แล้วก็อยากที่จะลงไปออกกำลังกายแบบอื่นดูบ้างเหมือนกัน”

สัมภาษณ์ผู้เล่นเกมคนที่ 1

ผู้เล่นเกมคนที่ 2 จำนวนตัวหมาก (Meeple) 12 ตัว ทำคะแนนจากการ์ดออกกำลังกาย 15 คะแนน การ์ดกิจกรรมนันทนาการ 17 คะแนน การ์ดการศึกษา 11 คะแนน คะแนนโบนัส 16 คะแนน รวมคะแนนทั้งหมด 59 คะแนน

“คิดว่าเกมผจญภัยในสวนลุมพินี ช่วยจำลองสถานการณ์จริงได้เป็นอย่างดี คิดว่าคนที่ไม่เคยไปก็สามารถเข้าใจได้ว่าสวนลุมพินีมันมีอะไรบ้าง และชอบตรงการที่ในเกมนี้มีการ์ดตัวเงินตัวทองด้วยพี่วาดได้เหมือนมาก หลังจากการเล่นเกมก็คิดว่าเราได้รับความรู้เรื่องการใช้ประโยชน์จากสวนลุมพินีมากขึ้นด้วย”

สัมภาษณ์ผู้เล่นเกมคนที่ 2

ผู้เล่นเกมคนที่ 3 จำนวนตัวหมาก (Meeple) 12 ตัว ทำคะแนนจากการ์ดออกกำลังกาย 15 คะแนน การ์ดกิจกรรมนันทนาการ 19 คะแนน การ์ดการศึกษา 9 คะแนน คะแนนโบนัส 11 คะแนน รวมคะแนนทั้งหมด 54 คะแนน

“ในแง่ของความรู้ที่ได้รับจากการเล่นเกมนี้ก็คิดว่าได้เพิ่มขึ้น จากที่ตอนแรกเราคิดว่าการไปสวนลุมพินีหรือไปสวนสาธารณะทั่วไปเราก็คงเลือกที่จะไปพักผ่อน ไปออกกำลังกาย และไปทำ

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

กิจกรรมบันเทิงต่างๆ แต่พอมาเล่นเกมนี้แล้วเราจะรู้ว่าจริงๆแล้วสวนสาธารณะมันสามารถเข้าไปศึกษาได้ คิดว่าถ้าเด็กๆถูกคุณครูพาไปเรียนรู้ไปทัศนศึกษาที่สวนลุมพินี น่าจะทำให้เด็กๆเกิดการเรียนรู้จากสถานที่จริงน่าจะมีประโยชน์มาก”

สัมภาษณ์ผู้เล่นเกมคนที่ 3

ผู้เล่นเกมคนที่ 4 จำนวนตัวหมาก (Meeple) 12 ตัว ทำคะแนนจากการ์ดออกกำลังกาย 14 คะแนน การ์ดกิจกรรมนันทนาการ 9 คะแนน การ์ดการศึกษา 19 คะแนน คะแนนโบนัส 17 คะแนน รวมคะแนนทั้งหมด 59 คะแนน

“สิ่งที่ชอบในเกมนี้คือโซนการเข้าสังคม มันทำให้เรารู้เลยว่าเราไม่สามารถอยู่ในสังคมคนเดียวได้ บางครั้งถ้าหากเราไปทำกิจกรรมในสวนสาธารณะคนเดียวก็อาจจะทำให้เราได้รู้จักเพื่อนใหม่ๆ ได้รู้จักคนอื่นเพิ่มมากขึ้นได้”

สัมภาษณ์ผู้เล่นเกมคนที่ 4

ผู้เล่นเกมคนที่ 5 จำนวนตัวหมาก (Meeple) 13 ตัว ทำคะแนนจากการ์ดออกกำลังกาย 10 คะแนน การ์ดกิจกรรมนันทนาการ 15 คะแนน การ์ดการศึกษา 15 คะแนน คะแนนโบนัส 11 คะแนน รวมคะแนนทั้งหมด 51 คะแนน

“การ์ดเหตุการณ์พิเศษนี่แหละที่ทำให้เรารู้ว่าสวนลุมพินีมันมีกิจกรรมอะไรบ้าง โดยส่วนตัวเคยไปไล่จับโปเกม่อนในเกมที่สวนลุมพินีอยู่ครั้งสองครั้ง แต่ก็ไม่ได้ไปงานกาชาดหรืองานอื่นๆ คิดว่าถ้ามีการจัดกิจกรรมที่น่าสนุกน่าสนใจอีกเมื่อไหร่ก็คงจะไปดูซักครั้งแน่นอน”

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

สัมภาษณ์ผู้เล่นเกมคนที่ 5

ผู้เล่นเกมคนที่ 6 จำนวนตัวหมาก (Meeple) 12 ตัว ทำคะแนนจากการ์ดออกกำลังกาย 19 คะแนน การ์ดกิจกรรมนันทนาการ 9 คะแนน การ์ดการศึกษา 14 คะแนน คะแนนโบนัส 7 คะแนน รวมคะแนนทั้งหมด 49 คะแนน

“การที่เล่นบอร์ดเกมมาหลายปีทำให้ไม่ค่อยมีปัญหาในความเข้าใจเกม แต่การที่ได้มาเล่นเกมนี้แล้วพบว่าบอร์ดเกมสามารถให้ความรู้ได้ไม่แพ้การเรียนรู้ในช่องทางอื่นๆ อีกอย่างคิดว่าการเอาความรู้มาสร้างเป็นเกมให้คนอื่นเล่นจะได้ทั้งความรู้และความสนุกสนาน คือเรียนรู้กี่ครั้งมันก็ไม่เบื่อ แต่ถ้าถามว่าความรู้ที่ได้จากเกมนี้มันเป็นอย่างไรก็คงตอบว่ารู้ว่าสวนลุมพินีไม่ได้มีดีแค่ไว้สำหรับ

พักผ่อนหรือออกกำลังกาย มันยังมีกิจกรรมให้ทำอีกหลายอย่างสิ่งที่อยากจะไปลองก็คือการไปเล่นเรือเป็ดชมตัวเงินตัวทองในสวนลุมพินีซักครั้ง”

สัมภาษณ์ผู้เล่นเกมคนที่ 6

ผู้เล่นเกมคนที่ 7 จำนวนตัวหมาก (Meeple) 11 ตัว ทำคะแนนจากการ์ดออกกำลังกาย 20 คะแนน การ์ดกิจกรรมนันทนาการ 15 คะแนน การ์ดการศึกษา 16 คะแนน คะแนนโบนัส 5 คะแนน รวมคะแนนทั้งหมด 56 คะแนน

“แม้ว่าจะไม่เคยมีประสบการณ์ในการไปสวนลุมพินีแต่การเล่นเกมผจญภัยในสวนลุมพินีก็ทำให้เราเหมือนได้ไปสวนลุมพินีจริงๆ เพราะเกมออกแบบมาได้เหมือนกับการได้ไปจริงๆ ขนาดลมฟ้าอากาศยังมีการจำลองมาให้ คิดว่าเล่นเกมนี้แล้วได้รู้ว่าสวนลุมพินีมันใช้ประโยชน์ได้หลายอย่างขึ้นอยู่กับว่าเราอยากจะไปใช้ประโยชน์แบบไหน เช่นถ้าเราเป็นคนชอบออกกำลังกายเวลาไปออกกำลังกายในสวนน่าจะมีความสดชื่นมากกว่าการออกกำลังกายในฟิตเนสเพราะในสวนมีต้นไม้ร่มรื่นมีความสวยความงาม แต่แดดร้อนๆก็คงลำบากเหมือนกัน”

สัมภาษณ์ผู้เล่นเกมคนที่ 7

ผู้เล่นเกมคนที่ 8 จำนวนตัวหมาก (Meeple) 10 ตัว ทำคะแนนจากการ์ดออกกำลังกาย 18 คะแนน การ์ดกิจกรรมนันทนาการ 13 คะแนน การ์ดการศึกษา 8 คะแนน คะแนนโบนัส 12 คะแนน รวมคะแนนทั้งหมด 51 คะแนน

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

“จริงๆแล้วเกมมีกลุ่มการ์ดที่น่าสนใจคือพวก การ์ดการใช้ประโยชน์ (Benefit Card) เพราะความหมายบนการ์ดมันให้ความรู้จากประโยชน์ในการใช้สวนสาธารณะ เช่นการ์ดลดความเครียดคือบนการ์ดมันจะให้เราสะสมการ์ดออกกำลังกายและการ์ดกิจกรรมนันทนาการ มันก็เหมือนกับการที่เราไปออกกำลังกายหรือไปเที่ยวสวนลุมพินีเพื่อช่วยให้เราลดความเครียดได้ หรือการ์ดอีกใบที่ชอบคือการ์ดลดปริมาณก๊าซคาร์บอนไดออกไซด์ ในความรู้ของเรามันก็ต้องปลูกต้นไม้เยอะๆ แต่ในเกมนี้ก็ให้เราสะสมการ์ดต้นไม้หลายใบ”

สัมภาษณ์ผู้เล่นเกมคนที่ 8

ผู้เล่นเกมคนที่ 9 จำนวนตัวหมาก (Meeple) 10 ตัว ทำคะแนนจากการ์ดออกกำลังกาย 15 คะแนน การ์ดกิจกรรมนันทนาการ 13 คะแนน การ์ดการศึกษา 8 คะแนน คะแนนโบนัส 7 คะแนน รวมคะแนนทั้งหมด 43 คะแนน

“เกมมันช่วยสร้างแรงจูงใจให้กับเราได้พอสมควรเลยจากที่เคยนั่งรถผ่านสวนลุมพินีและไม่คิดจะไป พอได้มากลองเล่นเกมนี้ดูแล้วก็พบว่าเราได้ทั้งความรู้และความรู้สึกสนใจในพื้นที่สวนลุมพินีมากขึ้น แต่ปกติไม่ค่อยได้ออกกำลังกาย ถ้าจะไปสวนลุมพินีคงจะไปเดินเล่นๆแล้วรอเขาจัดงานกาชาดก็คงจะไปเที่ยวดู

สัมภาษณ์ผู้เล่นเกมคนที่ 9

ผู้เล่นเกมคนที่ 10 จำนวนตัวหมาก (Meeple) 10 ตัว ทำคะแนนจากการ์ดออกกำลังกาย 19 คะแนน การ์ดกิจกรรมนันทนาการ 8 คะแนน การ์ดการศึกษา 15 คะแนน คะแนนโบนัส 11 คะแนน รวมคะแนนทั้งหมด 53 คะแนน

“ก่อนการเล่นเกมเราจะมองว่าเวลาเราไปสวนสาธารณะเราคงไปเพื่อพักผ่อนหรือออกกำลังกายเป็นส่วนใหญ่ แต่พอได้มาเล่นเกมนี้แล้วพบว่าสวนสาธารณะยังสามารถใช้เป็นห้องเรียนทางธรรมชาติได้ด้วย ซึ่งโดยส่วนตัวคิดว่าเราควรสนับสนุนให้ใช้สวนลุมพินีเป็นพื้นที่สำหรับทำการศึกษาได้หลายเรื่องทั้งศึกษาเรื่องพันธุ์ไม้ยืนต้น ไม้ดอกไม้ประดับก็ศึกษาได้ คือข้อเสนอแนะในเกมนี้ก็อยากให้มีรูปต้นไม้หรือสัตว์ต่างๆให้มากกว่านี้”

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

สัมภาษณ์ผู้เล่นเกมคนที่ 10

ผู้เล่นเกมคนที่ 11 จำนวนตัวหมาก (Meeple) 14 ตัว ทำคะแนนจากการ์ดออกกำลังกาย 19 คะแนน การ์ดกิจกรรมนันทนาการ 10 คะแนน การ์ดการศึกษา 20 คะแนน คะแนนโบนัส 13 คะแนน รวมคะแนนทั้งหมด 62 คะแนน

“โดยส่วนตัวเคยเล่นเกมแนวครอบครัวมาบ้าง สิ่งที่ได้เห็นจากการ์ดในเกมนี้คือการ์ดที่เป็นกิจกรรมที่สามารถทำได้ทั้งครอบครัวเช่นการ์ดพาครอบครัวไปเที่ยว การ์ดปิกนิก การ์ดสนามเด็กเล่น คิดว่าสวนสาธารณะเป็นสถานที่ที่เราสามารถพาครอบครัวไปทำกิจกรรมร่วมกันในครอบครัวได้ ช่วยให้สถาบันครอบครัวมีความสุขมีความมั่นคงมากขึ้นได้”

สัมภาษณ์ผู้เล่นเกมคนที่ 11

ผู้เล่นเกมคนที่ 12 จำนวนตัวหมาก (Meeple) 14 ตัว ทำคะแนนจากการ์ดออกกำลังกาย 15 คะแนน การ์ดกิจกรรมนันทนาการ 19 คะแนน การ์ดการศึกษา 12 คะแนน คะแนนโบนัส 14 คะแนน รวมคะแนนทั้งหมด 60 คะแนน

“หลังจากที่ได้เล่นเกมนี้แล้วก็รู้ว่าสวนลุมพินีมีพื้นที่สำหรับการออกกำลังกายได้หลากหลายชนิด แต่ก็คิดว่าถ้าเป็นสวนสาธารณะขนาดเล็กๆ ก็คงทำไม่ได้เหมือนสวนลุมพินี จึงคิดว่าประเทศไทยเราควรมีการออกแบบหรือสร้างสวนสาธารณะที่สามารถออกกำลังกายได้หลากหลายมันน่าจะดีต่อคนในสังคมมากขึ้น”

สัมภาษณ์ผู้เล่นเกมคนที่ 12

ภายหลังจากการเล่นทั้งสองครั้งจะทำการพูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดและทำการสัมภาษณ์ถึงระดับความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับตัวเกมและความรู้ความเข้าใจเรื่องประโยชน์ของสวนสาธารณะพบว่าผู้เล่นเกมเกิดความเข้าใจถึงประโยชน์ที่เพิ่มมากขึ้นและรู้สึกอยากที่จะเดินทางไปใช้ประโยชน์จากสวนลุมพินีมากขึ้นและอยากที่จะไปลองทำกิจกรรมต่างๆที่เห็นได้ในเกม

สรุปผลการเล่นเกมครั้งที่ 2 การแลกเปลี่ยนความรู้เรื่องการใช้ประโยชน์จากพื้นที่สวนสาธารณะ

ผลการทดลองเล่นครั้งที่ 2

1). บรรยากาศในการเล่นมีความสนุกสนานเพิ่มขึ้น

2.) กลยุทธ์ในการเล่นช่วงต้นเกมจะเน้นไปที่การเข้าสังคมเพื่อเพิ่มจำนวนตัวหมากในเกม

3.) กลยุทธ์ช่วงกลางเกมจะเริ่มมีการแย่งชิงพื้นที่ที่สำคัญเพื่อชิงการ์ดที่ตัวเองต้องการ

4.) ผู้เล่นแต่ละคนทำคะแนนได้สูงขึ้นกว่าการเล่นรอบที่ 1

ปัญหาที่พบในการเล่นครั้งที่ 2

1.) ใช้เวลาในการคิดคะแนนสูง เนื่องจากผู้เล่นทำคะแนนได้สูงขึ้น

2.) ผู้เล่นไม่สนการ์ดภารกิจ เนื่องจากทำคะแนนพิเศษได้ยาก

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

รูปภาพที่ 42 การทดลองเล่นเกมผจญภัยในสวนลุมครั้งที่ 2

5.2 อภิปรายผลการวิจัย

หลังจากการนำเกมผจญภัยในสวนลุมพินี ไปทดลองกับกลุ่มคนรุ่นใหม่ ซึ่งแต่ละคนจะได้เล่นเกมคนละสองครั้ง โดยครั้งแรกจะเล่นตามกติกาปกติ โดยได้รับคำแนะนำว่าให้เล่นด้วยความคิดและจินตนาการของตัวเองเมื่อไปใช้บริการพื้นที่สวนสาธารณะเราจะทำกิจกรรมอะไร ก็ให้ทำได้ภายในเกม ซึ่งผลที่ได้จากการเล่นรอบที่ 1 มีดังนี้

1.) การสะสมตัวละครจากการเข้าสังคม มีจำนวนเฉลี่ยอยู่ที่ 8 ตัว

2.) ผู้เล่นทำคะแนนได้เฉลี่ยคนละ 30 คะแนน

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

เมื่อทำการสอบถามพูดคุยเกี่ยวกับการเล่นในรอบแรกพบว่า ผู้เล่นไม่ค่อยรู้ว่าในสวนลุมพินีสามารถทำกิจกรรมอะไรได้บ้าง แต่เมื่อได้ลองเล่นมากขึ้นจะเริ่มจับประเด็นได้ว่าจะต้องวางแผนในการเล่นอย่างไรถึงจะได้คะแนนเพิ่มขึ้น ซึ่งการเล่นในรอบที่ 2 จะมีการเพิ่มกติกาพิเศษถ้าผู้เล่นเลือกใช้ประโยชน์จากพื้นที่ในการออกกำลังกาย กิจกรรมนันทนาการ หรือการศึกษา ให้ผู้เล่นเลือกการ์ดที่ตัวเองอยากได้ 1 ใบจาก 3 ใบบนสุด ซึ่งตรงจุดนี้เปรียบเสมือนการที่ผู้เล่นได้มีโอกาสเลือกที่จะใช้ประโยชน์จากพื้นที่สวนสาธารณะได้มากขึ้น แม้ว่าจะมีอิสระในการตัดสินใจในการเลือกทำกิจกรรมมากขึ้น แต่ด้วยความที่ตัวเกมเป็นเกมแนววางแผนผู้เล่นก็ต้องมีการวางแผนและวิเคราะห์ในการเลือกใช้ประโยชน์ให้เหมาะสมกับสถานการณ์และจำนวนคนที่มีรวมไปถึงค่าพลังงาน เพราะถ้าหากมีคนมากจนเกินไป พื้นที่ก็ไม่เพียงพอในการรองรับก็อาจจะไม่สามารถบริหารจัดการได้

หลังจากการเล่นในรอบที่ 2 พบว่าผู้เล่นแต่ละคนให้ความสำคัญกับการเข้าสังคมในช่วงแรกของเกมเพื่อให้มีตัวละครในการเล่นที่เพิ่มขึ้น ในประเด็นนี้ผู้เล่นแต่ละคนได้ให้ความเห็นว่าเป็นเรื่องที่สำคัญที่จะทำให้เล่นได้คะแนนสูงขึ้นเพราะมีตัวละครให้เล่นมากขึ้น พื้นที่สำหรับการพักผ่อนก็ถูกใช้ประโยชน์มากขึ้นตามมาเนื่องจากการที่มีตัวตัวละครเพิ่มมากขึ้น จำเป็นต้องมีพลังงานเพื่อใช้ในการทำกิจกรรมต่างๆ ในประเด็นนี้ผู้เล่นได้เข้าใจเหตุผลว่าทำไมคนถึงชอบเข้าไปพักผ่อนในสวนสาธารณะเพราะว่าการพักผ่อนในสวนสาธารณะทำให้ร่างกายและจิตใจผ่อนคลายและได้รับพลังงานเพิ่มขึ้น

และการที่ผู้เล่นมีความรู้และความเข้าใจในการเล่นเกมเพื่อใช้ประโยชน์จากพื้นที่สวนสาธารณะเพิ่มขึ้นจะให้ผู้เล่นเลือกที่จะไปเลือกการชนิดต่างๆเพื่อทำคะแนนพิเศษเพิ่มขึ้น ทั้งในส่วนการ์ดเหตุการณ์และการการใช้ประโยชน์ และสรุปผลคะแนนจากการเล่นรอบที่ 2 ผู้เล่นแต่ละคนทำคะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้น 79% จากการสอบถามถึงปัจจัยที่ผู้เล่นคิดว่าเป็นสาเหตุที่ทำให้คะแนนเพิ่มขึ้นพบว่า มาจากการที่เล่นรอบแรกแล้วได้ความรู้ที่เพิ่มขึ้น ทำให้สามารถวางแผนในการเล่นอีกทั้งการที่ได้รับอิสระในการเลือกทำกิจกรรมที่ต้องการได้ทำให้ในการเล่นเกมได้ผลที่ตัวเองต้องการมากขึ้น

จากผลการสัมภาษณ์เรื่องความตระหนักรู้ในประโยชน์พื้นที่สวนสาธารณะสำหรับคนรุ่นใหม่พบว่าในกลุ่มคนรุ่นใหม่เป็นคนที่มีความคิดที่จะเรียนรู้และพัฒนาความคิดของตัวเอง จากตอนแรกที่มีความรู้และความเข้าใจในประโยชน์ของพื้นที่สวนสาธารณะในแง่ประโยชน์ต่อตัวเองเป็นหลัก เมื่อได้รับความรู้ในมิติประโยชน์ต่อชุมชนและสังคม หรือประโยชน์ในเชิงสิ่งแวดล้อม กลุ่มคนรุ่นใหม่ก็พร้อมที่จะพัฒนาและใช้ประโยชน์พื้นที่สวนสาธารณะในมิติอื่นนอกจากการใช้ประโยชน์ต่อตัวเองเพิ่มขึ้น อีกทั้งยังมีข้อเสนอแนะบางประการที่น่าสนใจเกี่ยวกับการใช้ประโยชน์สวนสาธารณะ โดยมีความคิดเห็นว่าควรจะเปิดพื้นที่สำหรับสัตว์เลี้ยงให้สามารถนำเข้ามาทำกิจกรรมร่วมกับมนุษย์ เช่น การพาสุนัขหรือแมวให้เข้ามาเดินหรือวิ่งในส่วนสาธารณะได้ รวมถึงการจัดกิจกรรมการประกวดสัตว์เลี้ยง เป็นต้น

เกมกระดานที่ออกแบบมาเพื่อสร้างความรู้ความเข้าใจในประโยชน์ของพื้นที่สีเขียวช่วยให้คนที่เข้ามาเล่นได้รับความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการใช้ประโยชน์ในด้านต่างๆของพื้นที่สวนสาธารณะ ทั้งประโยชน์ต่อตัวเองในเรื่องของการออกกำลังกาย และด้านการพักผ่อน ในด้านประโยชน์ต่อสังคมผู้เล่นเกมกระดานมีความเข้าใจถึงกิจกรรมต่างๆที่เกิดขึ้นในสวนสาธารณะว่ามีประโยชน์ในด้านการมีปฏิสัมพันธ์กันระหว่างคนในสังคม มีการรวมกลุ่มกันทำกิจกรรมต่างๆร่วมกัน เช่นการรวมกลุ่มออกกำลังกาย การเล่นดนตรี เป็นต้น

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

5.3 เปรียบเทียบผลการใช้ประโยชน์จากสวนสาธารณะภายในเกมกระดานในแต่ละด้านดังนี้

1. ด้านการออกกำลังกาย ผู้เล่นจะเลือกที่จะออกกำลังกายที่ใช้พลังงานน้อยเพื่อทำคะแนนให้เยอะขึ้น พื้นที่ที่ใช้พลังงานในการออกกำลังกาย 3 พลังงานจะไม่ถูกเลือกจนกว่าพื้นที่จะเต็ม

2. ด้านการพักผ่อน เป็นพื้นที่สำคัญที่ผู้เล่นจะเลือกใช้ประโยชน์เนื่องจากไม่เสียค่าพลังงานในการดำเนินกิจกรรมและจะได้พลังงานเพิ่มขึ้นจากการทอยลูกเต๋า แต่ในพื้นที่นี้จะใช้การทอยลูกเต๋าซึ่งต้องอาศัยเรื่องของดวงมาเป็นปัจจัยในการเล่นเกม

3. ด้านการทำกิจกรรมนันทนาการ เป็นการ์ดที่ผู้เล่นจะนิยมส่งตัวหมากไปใช้ประโยชน์เนื่องจากใช้พลังงานฟรีในการลงครั้งแรก และการ์ดกิจกรรมนันทนาการสามารถทำคะแนนพิเศษควบคู่กับการ์ดการใช้ประโยชน์ได้

4. ด้านการศึกษา เป็นการ์ดที่นำเสนอเรื่องการศึกษาทั้งธรรมชาติสิ่งแวดล้อมที่สามารถเข้าไปศึกษาเรียนรู้ได้ทั้งในเรื่องของต้นไม้และสัตว์ต่างๆที่สามารถพบได้ในพื้นที่สวนลุมพินี การ์ดการศึกษามีจุดเด่นที่มีจำนวนการ์ดมากที่สุดและมีความหลากหลายทำให้ผู้เล่นเกิดความสนใจในตัวการ์ดเนื่องจากผู้เล่นจะอยากรู้ว่ามีสัตว์ชนิดใดบ้างหรือมีต้นไม้ชนิดใดบ้างที่สามารถพบได้ในสวนลุมพินี นอกจากนี้การสะสมคะแนนพิเศษจะเป็นการสะสมการ์ดทำให้ผู้เล่นต้องเลือกใช้ประโยชน์ในโซนการศึกษามากกว่าโซนอื่น

5. ด้านกิจกรรมพิเศษจะอยู่ในส่วนการ์ดพื้นที่เหตุการณ์ ซึ่งผู้เล่นต้องตามหาการ์ดกิจกรรมต่างๆในพื้นที่สวนลุมพินีให้เจอแล้วทำการสะสมการ์ดให้ครบตามเงื่อนไขถึงจะได้คะแนนพิเศษ

5.4 สรุปปัจจัยที่ส่งผลต่อความรู้จากการเล่นเกม

1. ประสบการณ์ในการเล่นเกมกระดาน

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

ประสบการณ์ในการเล่นเกมกระดานทำให้ตัวผู้เล่นเข้าใจรูปแบบในการเล่นเกม มีกลยุทธ์ในการเล่นเกมและช่วยสร้างบรรยากาศในกลุ่มผู้เล่นด้วยกันได้ ตัวอย่างเช่น การเล่นเกมแนว Worker placement ผู้เล่นที่มีประสบการณ์ในการเล่นจะรู้ว่าตัวหมากมีความสำคัญและต้องวางแผนในการเล่นให้ดีถึงจะชนะได้ เป็นต้น

“ถ้าเราชอบเล่นเกมแนวที่ต้องวางแผนและใช้ความคิดเยอะๆ อย่างผลที่เคยเล่นเกม Agricola กับเกม Lords of waterdeep ทำให้พอมีพื้นฐานในเกมแบบนี้อยู่บ้างจึงเล่นเกมแบบนี้ได้สบายและเข้าใจกลวิธีในการเล่นเกมมากขึ้น โดยส่วนตัวคิดว่าสำหรับคนที่ไม่เคยเล่นเกมแนวนี้แรกอาจจะต้องใช้เวลาในการทำความเข้าใจพอสมควรแต่ว่าถ้าเล่นเป็นแล้วก็จะเล่นได้ไม่ยาก”

สัมภาษณ์ผู้เล่นเกมคนที่ 1

2. ประสบการณ์ในการใช้ประโยชน์จากสวนสาธารณะ

เกมผจญภัยในสวนลุมพินีเป็นเกมที่จำลองเรื่องการเข้าไปใช้ประโยชน์ในพื้นที่สวนสาธารณะ การที่ผู้เล่นเกมมีประสบการณ์ส่วนตัวในการเข้าไปใช้ประโยชน์จากสวนลุมพินีจะเห็นภาพหรือคาดการณ์ได้ว่าภายในสวนลุมพินีจะมีอะไรบ้างและสามารถทำกิจกรรมได้บ้าง สำหรับคนที่ไม่มีประสบการณ์ในการไปใช้ประโยชน์จากสวนลุมพินีอาจจะต้องคาดเดาว่าภายในเกมเราจะทำอะไรได้บ้าง แต่เมื่อได้เล่นเกมไป 1 รอบผู้เล่นก็จะได้รับความรู้และความเข้าใจในเรื่องประโยชน์จากการใช้สวนสาธารณะเพิ่มขึ้น

“การที่เรามีประสบการณ์ในการใช้ประโยชน์จากสวนสาธารณะเราก็อาจจะรู้ว่าเราสามารถเข้าพักผ่อน ท่องเที่ยว หรือออกกำลังกาย สวนสาธารณะบางแห่งอาจจะมีกิจกรรมพิเศษที่เราสามารถทำได้ เช่นสวนรถไฟ มันมีจักรยานให้เราสามารถเช่าเพื่อไปปั่นจักรยานเล่นในสวนได้ หรือสวนลุมพินีสามารถไปถีบเรือเป็ดได้ด้วย”

สัมภาษณ์ผู้เล่นเกมคนที่ 4

3. ความเข้าใจในตัวเกม

การออกแบบเกมกระดานที่ดีจำเป็นต้องเป็นเกมที่สนุกสนาน เล่นง่าย มีกติกาที่ชัดเจนไม่ซับซ้อนจนเกินไป เนื่องจากต้องคำนึงถึงคนที่ไม่มีประสบการณ์ในการเล่นเกมกระดาน รูปแบบในการเล่นเกมอาจจะมีทางเลือกที่หลากหลายเพื่อให้ผู้เล่นได้ใช้ความคิดในการเล่นซึ่งในตัวเกมผจญภัยในสวนลุมพินี ได้เพิ่มปัจจัยเรื่องโชคชะตาลงไปเล็กน้อยในส่วนของการทอยลูกเต๋าเพื่อสะสมพลังงาน เนื่องจากจะเป็นการสร้างจุดเปลี่ยนของเกมซึ่งบางครั้งคนที่เล่นเกมเก่งแต่ไม่มีดวงก็อาจจะทำคะแนนสู้คนที่ดวงดีไม่ได้ แต่ปัจจัยเรื่องดวงไม่ได้ส่งผลกับการแพ้ชนะในเกมแต่จะเป็นความได้เปรียบเสียเปรียบและทำให้ผู้เล่นต้องวางแผนในการเล่นเกมเพิ่มขึ้นเนื่องจากเจอปัจจัยที่คาดเดาไม่ได้

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

บทที่ 6
สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ

6.1 สรุปผลการวิจัย

6.1.1 ผลการศึกษาความรู้ความเข้าในในประโยชน์สวนสาธารณะผ่านการเล่นเกมกระดาน

จากการศึกษาความรู้ความเข้าใจของผู้เล่นเกมกระดานพบว่า กลุ่มคนรุ่นใหม่สนใจที่จะเข้ามาใช้ประโยชน์จากพื้นที่สวนลุมพินีในด้านการทำกิจกรรมต่างๆดังนี้

1) กิจกรรมการออกกำลังกาย คนรุ่นใหม่จะออกกำลังกายหลากหลายชนิดกีฬา ทั้งออกกำลังกายในสนามกีฬาและบริเวณพื้นที่ต่างๆรอบสวนลุมพินี ปัจจัยที่ส่งผลต่อการเลือกประเภทของกีฬาขึ้นอยู่กับศักยภาพของร่างกายและความต้องการส่วนบุคคล เช่นคนที่ต้องการเพาะกายก็จะเลือกที่จะออกกำลังเช่นฟิตเนส เป็นต้น ปัจจัยที่ส่งผลต่อการเลือกประเภทกีฬาในกลุ่มคนรุ่นใหม่คือกระแสความนิยม เช่นกระแสของการวิ่งเพื่อสะสมเหรียญรางวัล บางครั้งกิจกรรมวิ่งมาราธอนอาจจะจัดขึ้นภายในสวนสาธารณะหรือกลุ่มคนที่รักในการวิ่งมักจะนิยมมาฝึกวิ่งในบริเวณสวนสาธารณะมากกว่าไปวิ่งตามท้องถนนเนื่องจากสวนสาธารณะมีช่องทางสำหรับการวิ่งโดยเฉพาะ และมีความปลอดภัย รวมถึงบรรยากาศในพื้นที่มีความสวยงามและร่มรื่นทำให้การวิ่งไม่น่าเบื่อและได้รับความเพลินเพลินตามเส้นทางในพื้นที่สวนสาธารณะ ความเข้าใจในการเลือกใช้ประโยชน์ด้านการออกกำลังกายที่ได้จากการเล่นเกมกระดานพบว่า การออกกำลังกายภายในสวนสาธารณะยังมีความสำคัญกับคนในชุมชนเมืองและจากการเล่นเกมกระดานที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับประโยชน์ของสวนลุมพินีทำให้รับรู้ว่าสวนลุมพินีสามารถออกกำลังกายได้หลากหลายชนิดกีฬา และรู้ว่าการวิ่งเป็นกีฬาที่มีคนนิยมมากที่สุดภายในสวนลุมพินี และรำไทเก๊กเป็นกีฬาที่สามารถพบเห็นได้จากภายในสวนลุมพินี

2.) กิจกรรมนันทนาการ คนรุ่นใหม่จะเลือกทำกิจกรรมนันทนาการภายนอกอาคาร (Outdoor recreation) กิจกรรมส่วนใหญ่ที่คนรุ่นใหม่เลือกทำคือการให้อาหารปลา การถ่ายรูป การเล่นเกม คนรุ่นใหม่ส่วนใหญ่จะมาทำกิจกรรมนันทนาการเป็นคู่หรือมาเป็นกลุ่มมากกว่าการมาตัวคนเดียว ซึ่งจะแตกต่างจากการออกกำลังกายที่บางคนเลือกที่จะมาออกกำลังกายเพียงลำพัง ปัจจัยที่ส่งผลต่อการเลือกมาใช้ประโยชน์จากการทำกิจกรรมนันทนาการในพื้นที่สวนลุมพินีคือความสวยงามของพื้นที่เนื่องจากพื้นที่มีขนาดใหญ่มีความสวยงามเหมาะกับการถ่ายภาพและเนื่องจากการที่สวนลุมพินีมีสระน้ำขนาดใหญ่มีกิจกรรมทางน้ำให้สามารถทำได้จึงเหมาะกับการให้อาหารปลา และเช่าเรือถีบเพื่อความสนุกสนาน

3) กิจกรรมการพักผ่อน คนรุ่นใหม่เลือกที่จะพักผ่อนในสวนลุมพินีด้วยการนั่งเล่น เดินเล่นชมธรรมชาติมากกว่าการนอนหลับ เนื่องจากสวนลุมพินีมีคนใช้บริการในแต่ละวันเป็นจำนวนมากเสียงจะดังทำไม่สงบพอที่จะนอนหลับพักผ่อนได้ ปัจจัยที่ส่งผลให้คนรุ่นใหม่เลือกที่จะพักผ่อนในพื้นที่สวนลุมพินีคือความกว้างขวางของพื้นที่ ความร่มรื่นในพื้นที่ นอกจากนี้การเดินทางเข้าถึงพื้นที่สะดวกจึงสามารถเข้ามานั่งพักผ่อนระหว่างรอที่จะเดินทางไปทำธุระบริเวณอื่นได้เนื่องจากสวนลุมพินีตั้งอยู่ใจกลางเมืองและพื้นที่โดยรอบเป็นย่านเศรษฐกิจที่สำคัญ

4) กิจกรรมด้านการศึกษา คนรุ่นใหม่จะมีพฤติกรรมการเรียนรู้ด้วยตัวเอง และการเรียนรู้จากประสบการณ์จริง มากกว่าการเรียนรู้ผ่านตำรา ดังนั้นสวนลุมพินีจึงเปรียบเสมือนห้องเรียนทางธรรมชาติขนาดใหญ่ที่สามารถเข้ามาศึกษาเรียนรู้เรื่องสิ่งแวดล้อม ซึ่งภายในพื้นที่สวนลุมพินีเต็มไปด้วยพืชพรรณต้นไม้หลากหลายชนิด ตัวอย่างเช่น ต้นโพทะเล ตำสำโรง ต้นโพธิ์ศรี ต้นแก้ว ต้นจำปาเทศ ต้นมะกอกน้ำ ต้นจามจุรีเป็นต้น นอกจากต้นไม้ยืนต้นขนาดใหญ่แล้วสวนลุมพินียังมีกิจกรรมดูนกซึ่งสามารถพบนกได้หลากหลายชนิดในบริเวณพื้นที่สวนลุมพินี ทั้งนกประจำถิ่นและนกอพยพ ตัวอย่างเช่น กา นกกระจอก นกพิราบ นกนางแอ่นบ้านเป็นต้น

5) กิจกรรมพิเศษ คนรุ่นใหม่สนใจที่จะเข้าร่วมกิจกรรมที่จัดขึ้นในพื้นที่สวนลุมพินี เช่นงานกาชาด งานกาชาดเป็นกิจกรรมใหญ่ที่จัดขึ้นช่วงปลายปี ภายในงานจะเต็มไปด้วยร้านค้าจำนวนมากทำให้คนรุ่นใหม่สามารถเข้ามาเลือกสินค้าทั้งของกินและของใช้ได้เต็มที่ นอกจากนี้ภายในงานยังมีกิจกรรมทางด้านวิชาการและสันทนาการที่สามารถเข้ามาแสวงหาความรู้และมารับชมเพื่อความบันเทิงและสนุกสนานเพลินได้ตลอดทั้งงาน

ความเข้าใจในการเข้าไปใช้ประโยชน์จากกิจกรรมในสวนสาธารณะ ภายหลังการเล่นเกมกระดานพบว่าความรู้ความเข้าใจในประโยชน์ของพื้นที่สวนสาธารณะเพิ่มขึ้น ในประเด็นของประโยชน์ต่อสังคม ในเรื่องของการใช้สวนสาธารณะในการทำกิจกรรมต่างๆในสังคม เช่นการจัดเทศกาลดนตรีในสวน การจัดกิจกรรมการแสดงต่างๆ ใช้การจัดให้มีการแข่งขันการเต้น การแข่งดนตรีเพื่อให้คนในชุมชน หันมาสนใจในการทำกิจกรรมร่วมกันในสังคม นอกจากนี้ยังสามารถใช้พื้นที่เพื่อประโยชน์ทางด้านการศึกษาคือการใช้พื้นที่สวนสาธารณะให้การศึกษาเรื่องเกี่ยวกับระบบนิเวศน์ทางธรรมชาติ ซึ่งสวนสาธารณะเปรียบเสมือนของเรียนวิชาธรรมชาติขนาดใหญ่ที่คนสามารถเข้ามาศึกษาเกี่ยวกับพืชพรรณ และสิ่งมีชีวิตสายพันธุ์ต่างๆที่อาศัยอยู่ในสวน

การเล่นเกมกระดานนอกจากจะได้รับความรู้จากเนื้อหาที่อยู่ภายในเกมแล้ว การเล่นเกมกระดานยังมีประโยชน์ต่อตัวผู้เล่นดังนี้

1) ส่งเสริมสุขภาพจิตที่ดี เกมกระดานช่วยสร้างความสนุกสนานเพลิน เกมที่ออกแบบมาให้เล่นเพื่อความสนุกสนานจะทำให้ผู้เล่นมีความสนใจในการเล่นเนื่องจากความสนุกสนานทำให้เกิดความอยากเล่นซ้ำไม่เบื่อหน่าย ซึ่งความสุขจะทำให้สมองหลังสารเอ็นโดรฟินทำให้คนมีความรู้สึกดี ช่วยให้ร่างกายและจิตใจของคนทำงานได้ดียิ่งขึ้น ลดความเครียด ความเศร้าหมองได้

2) พัฒนาทักษะความคิด เกมกระดานช่วยพัฒนาความคิด จิตนาการและการฝึกสมอง เนื่องจากในการเล่นเกมต้องใช้ความคิดในการวางแผนทั้งการวางแผนการเล่น การคำนวณ และการคาดคะเนสถานการณ์ต่างๆที่เกิดขึ้นที่เกิดขึ้นในเกมซึ่งบางเหตุการณ์อาจจะเกิดปัญหาและอุปสรรคภายในเกม เช่นในเกมผจญภัยในสวนลุมพินีผู้เล่นจะต้องคำนวณพลังงานให้พอกับกิจกรรม ซึ่งหากไม่มีพลังงานที่เพียงพอก็ไม่สามารถทำกิจกรรมต่างๆเพื่อสะสมคะแนนได้ ดังนั้นผู้เล่นต้องวางแผนเรื่องการจัดสรรทรัพยากรที่มีให้เพียงพอถึงจะสามารถทำคะแนนได้สูงที่สุดและเป็นผู้ชนะได้

3) การสร้างความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล การเล่นเกมกระดานส่วนใหญ่จะต้องเล่นร่วมกับบุคคลอื่นดังนั้น เกมกระดานจะเป็นเครื่องมือที่ช่วยในการพัฒนาความสัมพันธ์กับผู้อื่น เช่นบางคนอาจจะเล่นกับครอบครัว บางคนเล่นกับเพื่อน หรือบางคนอาจจะเล่นกับคนที่ไม่ได้รู้จัก การที่คนมาทำกิจกรรมเช่นการเล่นเกมร่วมกันทำให้คนเกิดการพูดคุยเรียนรู้ร่วมกันระดับความสัมพันธ์ที่ดีจะเพิ่มขึ้นจากคนที่ไม่รู้จักกันจะเกิดการเรียนรู้นิสัยและได้รู้จักกันมากขึ้น บางเกมจะมีการเล่นเป็นทีมจึงช่วยฝึกการเข้าสังคมและการทำงานเป็นทีมร่วมกับบุคคลอื่น

6.1.2 ผลจากการออกแบบเกมกระดานให้คนรุ่นใหม่ตระหนักรู้ประโยชน์ของสวนสาธารณะ

1) เกมกระดานสามารถสร้างการเรียนรู้ให้กับคนที่ไม่มีประสบการณ์ เนื่องจากการที่ผู้เล่นที่ไม่มีประสบการณ์ในการเล่นเกมกระดานและไม่มีประสบการณ์ในการใช้ประโยชน์จากสวนลุมพินีสามารถทำความเข้าใจในเนื้อหาที่มีอยู่ในเกมกระดานและสามารถเล่นเกมจนจบและทำคะแนนในสูงขึ้นแสดงให้เห็นว่าเกมกระดานช่วยเสริมสร้างการเรียนรู้ให้กับตนเองได้สอดคล้องกับแนวคิดการทำความรู้ให้เป็นเกม (Gamification) และแนวคิดการใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ (Game Based Learning)

2) ประสบการณ์ชีวิตเป็นปัจจัยที่ส่งผลต่อการเล่นเกมกระดานเพื่อสร้างการเรียนรู้ เนื่องจากกลุ่มผู้เล่นที่มีประสบการณ์ในการเล่นเกมกระดานจะมีความเข้าใจในกลยุทธ์ในการเล่นเกมทำให้สามารถทำคะแนนได้สูงจนเป็นผู้ชนะในการเล่นเกมได้มากกว่าผู้ที่ไม่เคยเล่นเกมมาก่อน การที่เกม

ต้องใช้ความเข้าใจและมีการวางแผนในการเล่นเกมที่ดีทำให้ประสบการณ์ในการเล่นเกมมีความสำคัญที่อาจจะส่งผลในการแพ้ชนะของเกม

3) เนื้อหาที่อยู่ภายในเกมสามารถเสริมสร้างความรู้และประสบการณ์ เนื่องจากเกมกระดานที่ออกแบบมาเพื่อการเรียนรู้จะมีการสอดแทรกเนื้อหาทางวิชาการลงไปควบคู่กับการออกแบบเกมทำให้ผู้เล่นได้รับเนื้อหาสาระควบคู่ไปกับความสนุกสนาน ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดเรื่องการทำความรู้ให้เป็นเกม (Gamification) และกระบวนการเรียนรู้ผ่านเกม (Game Based Learning) นอกจากการได้รับความรู้เกมกระดานยังสร้างประสบการณ์แบบใหม่ให้กับผู้เล่นเนื่องจากเกมสามารถจำลองสถานการณ์จริงที่อาจจะเกิดขึ้นได้ เช่นเกมผจญภัยในสวนลุมพินี ที่เปรียบเสมือนกับการจำลองการเดินทางเข้าไปใช้ประโยชน์ในการทำกิจกรรมต่างๆที่เกิดขึ้นภายในสวนลุมพินี และภายในเกมยังนำเสนอสิ่งที่สามารถพบได้ในพื้นที่สวนลุมพินีบางอย่างผู้เล่นอาจไม่ได้มีประสบการณ์ในชีวิตจริงก็สามารถมีประสบการณ์จำลองได้ และหลังจากเล่นเกมกระดานผู้เล่นจะเกิดความรู้สึกที่อยากจะเข้าไปมีประสบการณ์ในสถานที่จริงดังนั้นเกมกระดานจะช่วยให้คนเกิดความสนใจที่จะไปใช้ประโยชน์จากสวนสาธารณะในชีวิตจริง

4) ด้านความเข้าใจเกี่ยวกับพื้นที่สวนสาธารณะ ภายหลังการเล่นเกมกระดานเกี่ยวกับสวนสาธารณะพบว่า เกมกระดานช่วยจำลองสถานการณ์ในการเข้าไปใช้พื้นที่สวนสาธารณะในการทำกิจกรรมต่างๆได้ ประสบการณ์เกี่ยวกับสวนสาธารณะของแต่ละคนอยู่ในระดับที่แตกต่างกันบางคนอาศัยอยู่ใกล้กับพื้นที่สวนสาธารณะขนาดใหญ่ที่มีกิจกรรมที่เกิดขึ้นภายในสวนมากมายคนกลุ่มนี้จะมีประสบการณ์ในการทำกิจกรรมในสวนสาธารณะที่หลากหลาย เช่นคนที่มีประสบการณ์ในการเข้าไปใช้พื้นที่สวนลุมพินีอาจจะเคยเห็นการรำไทเก๊กของกลุ่มผู้สูงอายุในสวนลุมพินี หรือการเข้าไปเที่ยวงานกาชาดที่จัดขึ้นในสวนลุมพินีเป็นต้น ในขณะที่คนบางคนอาจจะอาศัยอยู่ใกล้กับสวนสาธารณะขนาดเล็กเช่นคนที่อาศัยแถวอนุสาวรีย์อาจจะมีประสบการณ์ในการไปสวนสันติภาพ ซึ่งสวนสันติภาพเป็นสวนที่มีขนาด 20 ไร่ ประสบการณ์และความเข้าใจในพื้นที่ของคนบริเวณนี้จะเป็นประสบการณ์ในการออกกำลังกายเช่นการเดินและการวิ่ง เนื่องจากพื้นที่ไม่มีลานสำหรับออกกำลังกายกลางแจ้งทำให้คนที่อยากออกกำลังกายประเภทอื่นจำเป็นต้องไปออกกำลังกายในสถานที่อื่นมากกว่าออกกำลังกายในสวนสาธารณะ ด้านความเข้าใจด้านการพักผ่อนและกิจกรรมนันทนาการพบว่า ขนาดของพื้นที่สวนสาธารณะไม่มีผลต่อการเลือกพักผ่อน เนื่องจากคนที่มาใช้บริการมองว่าสวนสาธารณะมีความสำคัญตรงที่มีต้นไม้ที่สามารถให้ความร่มรื่น เป็นพื้นที่สีเขียวที่ให้ความสวยงามสามารถเข้าไปนั่งเล่นและพักผ่อนได้ สวนสาธารณะขนาดเล็กอาจจะมีความสงบและสามารถเดินเล่นได้ทั่วทุกพื้นที่

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

สวนสาธารณะที่มีขนาดใหญ่อาจจะมีพันธ์ไม้มากมายแต่ไม่สามารถเดินเล่นได้ทั่วทั้งพื้นที่อาจจะเลือกที่จะพักผ่อนบางโซนที่ถูกจัดไว้เพื่อการพักผ่อน

5.) ด้านความตระหนักรู้ประโยชน์สวนสาธารณะ สวนสาธารณะมีประโยชน์ต่อคนที่มาใช้บริการ เนื่องจากเป็นพื้นที่สำหรับการทำกิจกรรมต่างๆของคนในชุมชน จากการที่พื้นที่ในเมืองถูกใช้ประโยชน์จากการสร้างที่อยู่อาศัยและเป็นพื้นที่สำหรับการทำธุรกิจการค้าทำให้พื้นที่สวนสาธารณะมีความจำเป็นในฐานะของการเป็นพื้นที่ว่างสาธารณะในการทำกิจกรรมต่างๆ ในด้านประโยชน์ต่อผู้ใช้คือการถูกใช้เป็นพื้นที่เพื่อการออกกำลังกาย หลากหลายประเภท สำหรับสวนสาธารณะขนาดเล็กจะสามารถออกกำลังกายเช่นการเดินการวิ่ง สวนสาธารณะขนาดใหญ่สามารถเข้าไปปั่นจักรยานได้ และบางแห่งมีลานโล่งสำหรับการออกกำลังกายกลางแจ้ง เช่นการเต้นแอโรบิก โยคะ ไทเก๊กเป็นต้น บางแห่งมีสนามกีฬาเช่น สนามเทนนิส สนามตระกร้อ สนามบาสเก็ตบอล เป็นต้น

ประโยชน์ต่อสังคม พบว่าสวนสวนสาธารณะเป็นพื้นที่ว่างสาธารณะที่คนในสังคมสามารถเข้ามาทำกิจกรรมร่วมกัน เช่นเป็นสถานที่ชุมนุมทางการเมือง เป็นต้น นอกจากนี้สวนสาธารณะยังเป็นพื้นที่ที่ทำให้คนในสังคมได้เข้ามาพบปะสังสรรค์แลกเปลี่ยนประสบการณ์และการเรียนรู้สิ่งต่างๆ เช่น การฝึกทักษะในการเข้าสังคม เป็นต้น อีกด้านหนึ่งสวนสาธารณะยังช่วยเสริมสร้างความสัมพันธ์ระหว่างคนในครอบครัวหากมีการพาครอบครัวมาเที่ยวสวนสาธารณะในวันหยุดเป็นต้น

ประโยชน์ต่อสิ่งแวดล้อม พบว่าสวนสาธารณะเป็นสถานที่อนุรักษ์พันธุ์สัตว์ชนิดต่างๆ เนื่องจากมีสัตว์ที่อาศัยอยู่ในพื้นที่หลากหลาย ทั้งนก ปลา แมลง และสัตว์เลื้อยคลาน ชนิดต่างๆ และเนื่องจากเป็นพื้นที่ที่มีการดูแลโดยหน่วยงานที่รับผิดชอบจึงปราศจากการล่าและทารุณกรรมสัตว์ที่อาศัยอยู่ในบริเวณนั้น นอกจากนี้พื้นที่สวนสาธารณะยังมีต้นไม้ ทั้งไม้ดอก ไม้ประดับและไม้ยืนต้นชนิดต่างๆ บางชนิดอาจจะหาดูได้อย่างในเมืองขนาดใหญ่ การที่สวนสาธารณะเป็นพื้นที่สีเขียวทำให้เมืองมีความร่มรื่นช่วยลดความร้อนในพื้นที่และลดปริมาณก๊าซคาร์บอนไดออกไซด์ได้ และไม้ดอกไม้ประดับในพื้นที่ช่วยสร้างทัศนียภาพที่สวยงามในเมือง

6) ผลด้านความรู้สึกภายหลังจากการเล่นเกมกระดานเกี่ยวกับสวนสาธารณะ ภายหลังจากการเล่นเกมกระดานพบว่าเกมกระดานช่วยสร้างประสบการณ์เรียนรู้รูปแบบใหม่ที่สามารถสร้างความสนุกสนานและได้รับความรู้ในมุมมองใหม่ๆที่ตนเองไม่เคยได้รับรู้หรือไม่เคยมีประสบการณ์มาก่อน เช่นในการเล่นเกมกระดานพบว่าสวนลุมพินีมีสัตว์ที่อาศัยอยู่หลากหลายชนิด อาจจะกระตุ้นให้เกิดความอยากเข้าไปสำรวจพื้นที่ และอยากที่จะเข้าไปเรียนรู้ค้นหาในสถานที่จริง ดังนั้นเกมกระดานจึงเป็นเครื่องมีที่สร้างความสนใจที่จะเข้าไปใช้ประโยชน์จากพื้นที่สวนสาธารณะที่อยู่ใกล้ๆที่อยู่อาศัยของ

ตัวเองว่าจะใช้ประโยชน์ได้เหมือนกับสวนลุมพินี หรือกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ทั้งพื้นที่สวนลุมพินีจนขยายไปยังพื้นที่สวนสาธารณะแห่งที่ต่างๆทั้งเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล

6.2 ข้อเสนอแนะ

6.2.1 ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

1. เกมกระดานสามารถสร้างความรู้ความเข้าใจในประโยชน์ของสวนสาธารณะได้ ในแง่ของการเรียนการสอนที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับพื้นที่สวนสาธารณะสามารถนำเกมผจญภัยในสวนลุมพินีไปเป็นเครื่องมือในการสร้างความรู้หรือใช้เป็นตัวอย่างในการออกแบบเกมที่สร้างการเรียนรู้ในประเด็นอื่นๆที่เกี่ยวข้องกับพื้นที่สีเขียว

2. สามารถนำเกมกระดานไปสร้างแรงจูงใจให้กับคนทั่วไปเกิดความสนใจที่จะมาใช้ประโยชน์จากสวนสาธารณะไม่ว่าจะเป็นวันธรรมดาก็สามารถกระตุ้นให้คนอยากเข้าไปใช้ประโยชน์ทั้งในด้านการออกกำลังกาย การทำกิจกรรมนันทนาการ และการพักผ่อน รวมถึงสนใจในการไปเข้าร่วมกิจกรรมพิเศษที่จัดขึ้นในสวนลุมพินีเช่น งานกาชาดให้มากขึ้น

3. การนำเกมกระดานผจญภัยในสวนลุมพินีไปใช้เป็นกิจกรรมให้ผู้ที่มาใช้ประโยชน์ในสวนลุมพินีได้ลองเล่นและเกิดประสบการณ์ใหม่ๆและเกิดความต้องการที่จะออกไปค้นหาสิ่งต่างๆที่น่าสนใจที่เห็นได้จากในเกมเทียบกับสถานที่จริง

4. การออกแบบสวนสาธารณะให้ตรงกับความต้องการของคนในชุมชน สามารถนำเอาเกมกระดานมาเป็นเครื่องมือที่ใช้ในการวิเคราะห์ความต้องการของคนในชุมชนได้ เช่นกลุ่มคนรุ่นใหม่เวลาเล่นเกมเขาจะเลือกสะสมการ์ดใดเป็นพิเศษ หากคนรุ่นใหม่ที่ได้เล่นเกมเลือกที่จะสมการ์ดออกกำลังกายเป็นจำนวนมาก ก็สามารถคาดการณ์ได้ว่ากลุ่มคนรุนใหม่มีความสนใจในการออกกำลังกายเป็นพิเศษดังนั้นในการออกแบบสวนสาธารณะที่ตรงกับความต้องการของคนในชุมชนอาจจะให้ความสำคัญกับพื้นที่ในการออกกำลังกาย โดยจัดให้มีอุปกรณ์หรือเครื่องออกกำลังกายให้เพียงพอกับคนที่ต้องการออกกำลังกายเป็นต้น

5. การรับฟังความคิดเห็นของผู้ที่เล่นเกมผจญภัยในสวนลุมพินีสามารถสะท้อนถึงแนวทางในการใช้ประโยชน์จากสวนสาธารณะของคนในสังคมได้ หากรับผู้ความคิดเห็นและสังเกตวิธีในการเล่นเกมจะสามารถนำข้อมูลไปใช้เพื่อการออกแบบพื้นที่สวนสาธารณะได้สามารถนำกิจกรรมต่างๆไปจัดในพื้นที่สวนสาธารณะแห่งอื่นได้

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

6. ควรให้ความสำคัญเรื่องประโยชน์ของสวนสาธารณะในด้านการศึกษา เนื่องจากสวนลุมพินีมีศักยภาพในการเป็นแหล่งข้อมูลทางด้านการศึกษาในด้านสิ่งแวดล้อม ภายในพื้นที่สวนลุมพินีเต็มไปด้วยต้นไม้หลากหลายชนิด แต่ละชนิดมีลักษณะที่แตกต่างกันสามารถให้คนเข้าไปศึกษาได้เป็นอย่างดี นอกจากพืชพรรณแล้วภายในสวนลุมพินีเต็มไปด้วยสัตว์หลากหลายชนิด ทั้งนก ปลา และสัตว์ประเภทอื่นๆก็สามารถพบได้ภายในบริเวณต่างๆทั่วทั้งพื้นที่

7. การนำเกมกระดานไปสร้างการเรียนรู้สวนสาธารณะประเภทต่าง ๆ จากการที่เล่นเกมกระดานผจญภัยในสวนลุมพินีซึ่งเป็นการจำลองการใช้ประโยชน์จากพื้นที่สวนลุมพินีได้อย่างมีประโยชน์ดังนั้นจึงสามารถนำเกมนี้ไปประยุกต์ในกับการเรียนรู้สวนสาธารณะแห่งอื่นหรือใช้ประโยชน์กับการเรียนรู้สวนสาธารณะขนาดเล็กที่อยู่รอบๆบ้านของผู้เล่นเกมได้ ในการตั้งโจทย์สำหรับการเล่นเกมอาจจะออกแบบให้ผู้เล่นเลือกทำกิจกรรมที่เหมาะสมกับสวนสาธารณะที่กำหนด เช่นตั้งโจทย์ว่าถ้าเป็นสวนสาธารณะขนาดเล็กจะสามารถทำกิจกรรมใดบ้างเป็นต้น

8. ในการออกแบบเกมกระดานที่สร้างการเรียนรู้จำเป็นต้องคำนึงถึงเนื้อหาภายในเกมควบคู่ไปกับความสนุกสนาน เนื่องจากถ้าเน้นแต่เนื้อหามากจนเกินไปอาจจะทำให้ตัวเกมมีความเข้าใจยากและออกแบบเกมยาก แต่ถ้าหากเน้นแต่ความสนุกสนานมากจนเกินไปอาจจะทำให้ความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาสาระภายในเกมไม่เพียงพอ และสามารถนำแนวคิดในการออกแบบเกมกระดานทั้ง 15 ข้อไปเป็นหลักในการออกแบบเกมกระดานเพื่อการสร้างความรู้ความเข้าใจในประเด็นอื่นๆ เช่น เกมกระดานเพื่อสร้างความรู้ความใจเรื่องป่าไม้ เป็นต้น

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

6.2.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรที่จะศึกษาเปรียบเทียบกับกลุ่มตัวอย่างอื่นๆ เช่นกลุ่มผู้สูงอายุ ว่าผู้สูงอายุมีความรู้ความเข้าใจหรือให้ความคิดเห็นอย่างไรเกี่ยวกับการใช้ประโยชน์ของพื้นที่สวนสาธารณะ และถ้ากลุ่มผู้สูงอายุได้ลองเล่นเกมผจญภัยในสวนลุมพินีผู้สูงอายุจะมีกลยุทธ์ในการเล่นอย่างไร

2. ควรนำเกมไปทดลองเล่นภายในสถานที่จริง เนื่องจากทุกคนจะมีประสบการณ์ในการใช้ประโยชน์จากสวนลุมพินี อาจจะทำให้คนที่เล่นมีอารมณ์ร่วมในการเล่นและมีความสนใจในตัวเกมกระดานที่แตกต่างจากการเล่นในสถานที่อื่น

บรรณานุกรม

กฤษฎ์ ตุลวรรธนะ. (2559). การออกแบบพื้นที่แลกเปลี่ยนเรียนรู้ของคนเจนเนอเรชั่นวายในสวนสาธารณะ กรณีศึกษาสวนสาธารณะสวนลุมพินี. (ศิลปมหาบัณฑิต), มหาวิทยาลัยศิลปากร,

กฤษณพงศ์ เลิศบำรุงชัย. (2560). เกมมิฟิเคชั่น (Gamification) โลกแห่งการเรียนรู้ที่ขับเคลื่อนด้วยเกม. Retrieved from http://touchpoint.in.th/gamification/

กองผังเมืองกรุงเทพมหานคร. (2536). โครงการจัดหาและพัฒนาสวนสาธารณะ สนามเด็กเล่น และภูมิทัศน์ของเมือง. กรุงเทพมหานคร: กองผังเมือง สำนักปลัดกรุงเทพมหานคร.

ฉัตรพงศ์ ชูแสงนิล. (2561). เกมมิฟิเคชั่นเรียนเล่นให้เป็นเกม. Retrieved from https://www.scimath.org/article-technology/item/8669-2018-09-11-08-06-48/

ชลธิชา จันทคีรี. (2549). พฤติกรรมส่งเสริมสุขภาพของผู้สูงอายุที่มาร่วมกิจกรรม ณ สวนลุมพินี กรุงเทพมหานคร. (พยาบาลศาสตรมหาบัณฑิต), จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ชัยเสฏฐ์ พรหมศรี. (2560). แนวทางการออกแบบเกมกระดานเพื่อสร้างความตระหนักรู้ต่อการเตรียมความพร้อมรับมือภัยพิบัติทางธรรมชาติ. Paper presented at the การประชุมวิชาการระดับชาติ ด้านบริหารธุรกิจราชมงคลพระนคร และการนำเสนอผลงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์, กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร.

ฐปนนท์ สุวรรณกนิษฐ์. (2560). การออกแบบเกมการ์ด เพื่อสร้างความรู้ความเข้าใจในการเรียนหลักสูตรออกแบบสื่อสาร(รายงานผลการวิจัย). Paper presented at the นเรศวรวิจัย ครั้งที่ 13 วิจัย และนวัตกรรมขับเคลื่อนเศรษฐกิจและสังคม, พิษณุโลก : มหาวิทยาลัยนเรศวร.

เดชรัต สุขกำเนิด. (2560). ทฤษฎี (เถื่อน) เกมของ “เดชรัต สุขกำเนิด” ในสังคมที่ต้องเรียนรู้จากความผิดพลาด. Retrieved from http://thaipublica.org/2017/02/decharut-board-game/

ธนกร จุดาศรี. (2558). แนวทางการออกแบบพื้นที่สาธารณะที่ตอบรับกับพฤติกรรมของคนรุ่นใหม่. (สถาปัตยกรรมศาสตรมหาบัณฑิต), มหาวิทยาลัยศิลปากร,

ธนวุฒ นาชีวะ. (2561). การใช้สวนสาธารณะระดับย่านในพื้นที่โดยรอบสถานีระบบขนส่งมวลชนทางราง กรณีศึกษาสวนลุมพินี. (การวางแผนภาคและเมืองมหาบัณฑิต), จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ธีรภาพ แซ่เซี่ย. (2560). การใช้บอร์ดเกมประเภทวางแผนเพื่อการพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ในนักเรียนระดับมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 3 ในโรงเรียนขนาดใหญ่ สังกัดสำนักงานเขตการศึกษาขั้นพื้นฐาน จังหวัดปทุมธานี. (ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต), มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์,

นิลุบล คล่องเวสสะ. (2548). การวางแผนและออกแบบสวนสาธารณะและพื้นที่นันทนาการ. กรุงเทพมหานคร : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

บรรจงกิจ ลิมปดาพันธ์. (2556). การศึกษาและพัฒนาเกมเพื่อสร้างทัศนคติที่ดีในการลดน้ำหนักแก่เยาวชนที่มีน้ำหนักเกินพิกัด. (ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต), มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ,

บุญดี บุญญากิจ. (2547). การจัดการความรู้จากทฤษฎีสู่การปฏิบัติ. กรุงเทพมหานคร จิรวัฒน์เอ็กซ์เพรส.

ปีย์ชนิตว์ เกษสุวรรณ. (2558). The Xvolution:เกมกระดานความรู้วิทยาศาสตร์สายพันธุ์ไทย. สาระวิทย์, 1-5.

พงศธร เนตรวิเชียร. (2552). บทบาทและการใช้พื้นที่สวนลุมพินี กรุงเทพมหานคร. (การวางแผนภาคและเมือง มหาบัณฑิต), จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย,

พลพินิจ พินิจชอบ. (2558). การจัดการสวนสาธารณะในเมือง: กรณีศึกษาอุทยานเบญจสิริ กรุงเทพมหานคร. (การผังเมืองมหาบัณฑิต), มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์,

ลดาวัลย์ แย้มควญ. (2559). การออกแบบและพัฒนาเกมเพื่อการเรียนรู้สำหรับวิชาคณิตศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. (วิทยาการสารสนเทศมหาบัณฑิต), มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี,

วรัญญู สุจิวรพันธ์พงศ์. (2549). ทฤษฎีเกม (Game Theory) ทฤษฎีเศรษฐศาสตร์ชี้ชะตาโลก. Retrieved from http://knowledge.eduzones.com/knowledge-2-10-33359.html

วรัษยา สุนทรศาลทูล. (2542). ความสัมพันธ์ระหว่างชนิดนก พันธุ์พืช และการจัดการสวนสาธารณะ เขต กรุงเทพมหานคร. (วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต), จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย,

วิทยา พรพัชรพงศ์. (2550). ทฤษฎีเกม : Game Theory. Retrieved from https://www.gotoknow.org/posts/71847

วิลาวัลย์ อินทร์ชำนาญ. (2561). การพัฒนาสื่อการเรียนรู้ประเภทเกม เพื่อให้ความรู้ในเรื่องกฎระเบียบและข้อปฏิบัติในศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชน(รายงานผลการวิจัย). Retrieved from). กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์:

สกุล สุขศิริ. (2550). ผลสัมฤทธิ์ของสื่อการเรียนรู้แบบ *Game Based Learning*. (วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต), สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์,

สฤณี อาชวานันทกุล. (2559). *Board Game Universe* จักรวาลกระดานเดียว. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แซลมอน.

สุรีรัตน์ จำปาเงิน. (2559). แนวทางการพัฒนาสวนสาธารณะที่เหมาะสม เพื่อส่งเสริมเมืองที่เป็นมิตรต่อผู้สูงอายุ ในกรุงเทพมหานคร. (สถาปัตยกรรมศาสตรมหาบัณฑิต), มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์,

อภิชาติ วิวัฒนิวงศ์. (2552). การใช้พื้นที่สาธารณะในการพักผ่อนหย่อนใจ:กรณีศึกษากลุ่มคนเล่นหมากรุกจีนในสวนลุมพินี. (มานุษยวิทยามหาบัณฑิต), จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย,

อรรถเศรษฐ์ ปรีดากรณ์. (2557). การออกแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่องวงสีธรรมชาติสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. (การศึกษามหาบัณฑิต), มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ,

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	ณัฐพล พูลนาผล
วัน เดือน ปี เกิด	1 กันยายน 2532
สถานที่เกิด	นครศรีธรรมราช
วุฒิการศึกษา	ศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ศึกษา จากคณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University