



**การออกแบบบอร์ดเกมจรรยาจร “WIN SOME LOSE SOME”
BOARD GAME DESIGN “WIN SOME LOSE SOME”**

**เอออาร์ บุญจันทร์
AUEA-AR-RI BUNCHAN**

**ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ศิลปกรรมศาสตร์บัณฑิต
สาขาวิชาศิลปะศิลป์ ภาควิชาศิลปะศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ปีการศึกษา 2565**

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ใบรับรองศิลปนิพนธ์

หัวข้อศิลปนิพนธ์	การออกแบบบอร์ดเกมจรรยาจร “WIN SOME LOSE SOME” BOARD GAME DESIGN “WIN SOME LOSE SOME”
นักศึกษา	นางสาวเอื้ออารี บุญจันทร์
รหัสนักศึกษา	62020280
หลักสูตร	ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชา	นิเทศศิลป์
ภาควิชา	นิเทศศิลป์
คณะ	สถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา	2565
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์วรพล ยวงเงิน

()

อ.วรพล ยวงเงิน
อาจารย์ที่ปรึกษา

วันที่ 28 เดือน มิ.ย. พ.ศ. 2566

หัวข้อศิลปะนิพนธ์	การออกแบบบอร์ดเกมจรรยาจร “WIN SOME LOSE SOME” BOARD GAME DESIGN “WIN SOME LOSE SOME”
นักศึกษา	นางสาวเอื้ออารี บุญจันทร์
รหัสนักศึกษา	62020280
หลักสูตร	ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชา	นิเทศศิลป์
ภาควิชา	นิเทศศิลป์
คณะ	สถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา	2565
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์วรพล ยวงเงิน

บทคัดย่อ

ทุกวันนี้หลายคนทำผิดกฎหมายจรรยาจรทั้งโดยตั้งใจ และไม่ตั้งใจ แต่การกระทำเหล่านั้น ล้วนเป็นสาเหตุที่นำไปสู่การสูญเสีย หรืออุบัติเหตุร้ายแรงที่ส่งผลกระทบต่อทั้งตนเองและผู้อื่นทั้งสิ้น

จึงต้องการออกแบบบอร์ดเกมที่สามารถให้ความรู้เกี่ยวกับกฎหมายจรรยาจร พร้อมกับสอดแทรกแนวคิด เพื่อให้ผู้เล่นสามารถตระหนัก และปฏิบัติตามกฎหมายจรรยาจร โดยมาในรูปแบบที่สนุกสนานมากขึ้น

กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณ อ.วรพล ยวงเงิน และอาจารย์ทุกท่านในภาควิชานิเทศศิลป์ ที่ช่วยขัดเกลา และจุดประกายให้เกิดประเด็นหัวข้อในการนำมาพัฒนาบอร์ดเกม ขึ้นนี้ อีกทั้งยังช่วยชี้แนะแนวทาง และช่วยแก้ไขปัญหาคอนบอร์ดเกมสามารถบรรลุ ตามวัตถุประสงค์

ขอขอบคุณบริษัท ทีเอสเค เกม แอนด์ โปรดักส์ จำกัด ที่ให้ข้อมูล และ ประสพการณ์ต่างๆ ตลอดจนการผลิตบอร์ดเกมที่มีคุณภาพ อันเป็นประโยชน์เป็น อย่างมาก

สุดท้ายนี้ขอขอบคุณครอบครัว เพื่อนๆ ทุกคนที่คอยสนับสนุน และช่วยเหลือ ข้าพเจ้าตลอดระยะเวลาในการทำบอร์ดเกมขึ้นนี้ ทำให้สามารถสำเร็จลุล่วงไปได้ ด้วยดี

เอื้ออารี บุญจันทร์

สารบัญ

บทคัดย่อ.....	ข
กิตติกรรมประกาศ.....	ค
สารบัญ.....	ง
สารบัญรูปภาพ.....	ช
บทที่ 1 บทนำ.....	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
1.2 ปัญหาของการวิจัย.....	1
1.3 วัตถุประสงค์.....	1
1.4 ขอบเขตงาน.....	1
1.5 วิธีการดำเนินงาน.....	2
1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	3
บทที่ 2 บทความและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	4
2.1 เกี่ยวกับกฎหมายจราจร.....	4
2.2 ข้อมูลแบบสอบถามเรื่องการปฏิบัติตามกฎหมายจราจร.....	8
2.3 นโยบายตัดแต้มใบขับขี่.....	10
บทที่ 3 ข้อมูลการออกแบบ.....	13
3.1 การออกแบบบอร์ดเกม.....	13

3.2 ประเภทของบอร์ดเกม.....	13
3.3 ขั้นตอนการออกแบบบอร์ดเกม.....	14
3.4 เครื่องมือการออกแบบ.....	16
บทที่ 4 การวิเคราะห์ข้อมูล และแนวทางการออกแบบ.....	18
4.1 แนวทางการออกแบบเรื่องราวและกติกา.....	18
4.2 แนวทางการออกแบบภาพประกอบ.....	21
4.3 ชื่อบอร์ดเกม.....	24
4.4 แนวทางการใช้แบบอักษร.....	25
บทที่ 5 การออกแบบพัฒนาแบบร่าง.....	26
5.1 การพัฒนาแบบจำลองเกม.....	26
5.2 การออกแบบภาพประกอบ.....	28
5.3 การใช้สี.....	29
5.4 การออกแบบตราสัญลักษณ์.....	30
5.5 กติกาของบอร์ดเกม.....	30
5.6 การพัฒนาส่วนประกอบของบอร์ดเกม.....	32
บทที่ 6 ผลงานสำเร็จ.....	43
6.1 ตราสัญลักษณ์.....	43
6.2 กระดานเกม.....	43

6.3 ธนบัตร.....	44
6.4 การ์ดสถานการณ์.....	44
6.5 เหรียญ (Token).....	46
6.6 กระเป๋าตังค์.....	46
6.7 ใบรายการซื้อของ (Memo List).....	47
6.8 ที่วางเงินทอน.....	47
6.9 ใบราคาสินค้า.....	48
6.10 กล่องบอร์ดเกม.....	48
6.11 ห้างสรรพสินค้าและสินค้า.....	49
6.12 ภาพรวมของบอร์ดเกม.....	49
บทที่ 7 บทสรุปและข้อเสนอแนะ.....	50
7.1 บทสรุป.....	50
7.2 ปัญหาที่พบในการทำงาน.....	50
7.3 ข้อเสนอแนะ.....	51
บรรณานุกรม.....	52
ประวัติผู้วิจัย.....	54

สารบัญรูปภาพ

ภาพที่ 2.1 แผนภูมิแสดงเปอร์เซ็นต์จำนวนผู้ที่ใช้รถใช้ถนนกับผู้ที่ไม่ได้ใช้รถ....	8
ภาพที่ 2.2 แผนภูมิแสดงจำนวนผู้ที่เคยทำผิดกฎจราจรและผู้ที่ไม่เคยทำผิด...	9
ภาพที่ 2.3 แผนภูมิแสดงเปอร์เซ็นต์จำนวนผู้ที่พบเห็นผู้อื่นทำผิดกฎจราจร.....	9
ภาพที่ 2.4 แผนภูมิความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับนโยบายตัดแต้มใบขับขี่.....	10
ภาพที่ 3.1 ภาพตัวอย่างบอร์ดเกม.....	13
ภาพที่ 4.1 อารมณ์โดยรวมของแนวทางที่ 1 (Mood Board 1).....	21
ภาพที่ 4.2 รูปอ้างอิง แนวทางที่ 1.....	22
ภาพที่ 4.3 อารมณ์โดยรวมของแนวทางที่ 2 (Mood Board 2).....	22
ภาพที่ 4.4 รูปอ้างอิง แนวทางที่ 2.....	23
ภาพที่ 4.5 อารมณ์โดยรวมของแนวทางที่ 3 (Mood Board 3).....	23
ภาพที่ 4.6 รูปอ้างอิง แนวทางที่ 3.....	24
ภาพที่ 4.7 รูปแบบอักษรที่ใช้.....	25
ภาพที่ 5.1 แบบร่างแบบจำลองเกม.....	27
ภาพที่ 5.2 แบบจำลองเกมโดยรวม.....	28
ภาพที่ 5.3 แนวทางของภาพประกอบ.....	28
ภาพที่ 5.4 แบบร่างภาพประกอบ.....	29
ภาพที่ 5.5 สีที่ใช้ในงานออกแบบ.....	29

ภาพที่ 5.6 แบบพัฒนาตราสัญลักษณ์.....	30
ภาพที่ 5.7 แบบร่างโครงสร้างกระดานเกม.....	32
ภาพที่ 5.8 แบบร่างภาพประกอบกระดานเกม.....	32
ภาพที่ 5.9 แบบร่างเหรียญ.....	33
ภาพที่ 5.10 แบบร่างธนบัตร.....	33
ภาพที่ 5.11 แบบร่างการ์ดสถานการณ์.....	34
ภาพที่ 5.12 แบบร่างกระเป๋าสตางค์แบบที่ 1.....	34
ภาพที่ 5.13 แบบร่างกระเป๋าสตางค์แบบที่ 2.....	35
ภาพที่ 5.14 แบบร่าง Memo แบบที่ 1.....	35
ภาพที่ 5.15 แบบร่าง Memo แบบที่ 2.....	36
ภาพที่ 5.16 แบบร่างแผ่นราคาแบบที่ 1.....	36
ภาพที่ 5.17 แบบร่างแผ่นราคาแบบที่ 2.....	37
ภาพที่ 5.18 แบบร่างที่วางเงินแบบที่ 1.....	37
ภาพที่ 5.19 แบบร่างที่วางเงินแบบที่ 2.....	38
ภาพที่ 5.20 แบบร่างแผ่นคู่มือวิธีการเล่นแบบที่ 1.....	38
ภาพที่ 5.21 แบบร่างแผ่นคู่มือวิธีการเล่นแบบที่ 2.....	39
ภาพที่ 5.22 กระบวนการพนันสี่ตัวหมาก 1.....	40
ภาพที่ 5.23 กระบวนการพนันสี่ตัวหมาก 2.....	40

ภาพที่ 5.24 การออกแบบฉลากสินค้า.....	41
ภาพที่ 5.25 แม่แบบห้างสรรพสินค้า.....	41
ภาพที่ 5.26 การทดลองการจัดวางภายในกล่อง.....	42
ภาพที่ 5.27 แม่แบบกล่องบรรจุบอร์ดเกม.....	42
ภาพที่ 6.1 ตราสัญลักษณ์.....	43
ภาพที่ 6.2 กระดานเกม.....	43
ภาพที่ 6.3 ธนบัตร.....	44
ภาพที่ 6.4 การ์ดสถานการณ์.....	44
ภาพที่ 6.5 ภาพรวมการ์ดสถานการณ์.....	45
ภาพที่ 6.6 เหรียญ (Token).....	46
ภาพที่ 6.7 กระเป๋าตังค์.....	46
ภาพที่ 6.8 ใบรายการซื้อของ.....	47
ภาพที่ 6.9 ที่วางเงินทอน.....	47
ภาพที่ 6.10 ใบราคาสินค้า.....	48
ภาพที่ 6.11 กล่องบอร์ดเกม.....	48
ภาพที่ 6.12 ห้างสรรพสินค้าและสินค้า.....	49
ภาพที่ 6.13 ภาพรวมของบอร์ดเกม.....	49

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

เรามักจะเห็นคนทำผิดกฎหมายอยู่ทุกวัน ในบางครั้งเราเองก็ 모르หรือไม่แน่ใจว่าคนเหล่านั้นทำผิดหรือไม่ แม้กระทั่งกับตัวเราเอง และหากพูดถึงกฎหมาย หลายคนอาจมองว่าเป็นเรื่องใหญ่ เป็นเรื่องไกลตัว ทั้งๆ ที่จริงแล้วกฎหมายแทรกซึมอยู่ในทุกรายละเอียดในชีวิตของทุกคน

หากผู้คนหลงลืม และคิดว่าการกระทำความผิดเพียงเล็กน้อยนั้นไม่ส่งผลอะไร บ้านเมืองจะน่าอยู่ และมีคุณภาพได้อย่างไร

1.2 ปัญหาของการวิจัย

หลายคนมองว่ากฎหมายเป็นเรื่องใหญ่และไกลตัว หรืออาจปล่อยผ่านการกระทำความผิดเล็กน้อยโดยไม่รู้ว่าการกระทำความผิดนั้นมีความผิดในเชิงกฎหมาย เช่น การจอดรถขวางทางจราจรผู้อื่นแม้จะเป็นถนนหน้าบ้านของตนเอง

1.3 วัตถุประสงค์

เพื่อให้คนตระหนักว่าการกระทำความผิดเพียงเล็กน้อยก็มีความผิดไม่ว่าจะทำไปด้วยความไม่รู้ไม่เข้าใจ และให้ความรู้ในเรื่องของกฎหมายจราจรที่อยู่ในชีวิตประจำวันของพวกเขาโดยวิธีที่สนุกสนานและได้สาระ รวมถึงเป็นการอัปเดตข้อมูลด้านกฎหมายที่เป็นปัจจุบันให้ผู้รับสาร

1.4 ขอบเขตงาน

จัดทำเป็นบอร์ดเกม จำนวนผู้เล่น 3-6 คน โดยประกอบไปด้วย

- 1) กล่องเกม
- 2) กระดานเกม
- 3) Token

- 4) หมากสำหรับเดิน
- 5) การ์ดเกม
- 6) คู่มือวิธีการเล่น
- 7) แผ่นชาร์ตสำหรับดูข้อมูลต่างๆ

1.5 วิธีการดำเนินงาน

1.5.1 การรวบรวมข้อมูล

รวบรวมข้อมูลจากการสำรวจคนทั่วไปที่ใช้รถใช้ถนนว่ามีกฎหมายใดที่ยังไม่เข้าใจบ้าง ค้นหาข้อเท็จจริงจากเว็บไซต์ หนังสือ ผู้เชี่ยวชาญด้านกฎหมายจราจรหรือปรึกษาอาจารย์วิชากฎหมาย นำมาวิเคราะห์และจัดลำดับข้อมูล เพื่อที่จะนำไปคิดกติกาและจัดทำในขั้นตอนต่อไป

1.5.2 ประเด็นที่ต้องการศึกษาในการออกแบบ

กฎหมายจราจรที่มักจะเห็นคนทำผิด ไม่แน่ใจ หรือไม่เข้าใจว่าผิดหรือไม่ และมักพบเห็นในชีวิตประจำวัน ว่าผิดกฎหมายอะไร และมีบทลงโทษผู้กระทำความผิดอย่างไร พร้อมหาเหตุผลและพฤติกรรมผู้ทำผิด เช่น ไม่ทราบว่าจะจอดรถวางถนนเพื่อซื้อของนั้นมีความผิด หรือไม่แน่ใจว่าการยูเทิร์นซ้อนคันผิดหรือไม่ ศึกษากฎหมายจราจรที่อัปเดตปัจจุบัน และยังจำเป็นต้องศึกษาวิธีการและกติกาในการเล่นบอร์ดเกมด้วย

1.5.3 กลุ่มเป้าหมาย

- 1) คนทุกเพศ
- 2) อายุ 18 - 25 ปี
- 3) ผู้ที่สามารถทำใบขับขี่ได้ และเป็นผู้ใช้รถใช้ถนน
- 4) สนใจและชื่นชอบบอร์ดเกม

1.5.4 การดำเนินการออกแบบ

- 1) รวบรวมข้อมูลจากการศึกษากฎหมายจรรยาบรรณจากเว็บไซต์ หนังสือ สอบถามจากผู้ที่ใช้รถยนต์ว่ามีกฎหมายใดบ้าง ที่รู้ว่าผิดแต่ก็ยังทำ
- 2) วิเคราะห์ สังเคราะห์ข้อมูลที่ได้
- 3) ออกแบบวิธีการ คัดกติกากการเล่น
- 4) ทำตัวทดสอบ
- 5) ทดลองเล่นและแก้ไขกติกา
- 6) กำหนด Mood & Tone และ Art direction
- 7) ดำเนินการออกแบบ
- 8) ผลิตชิ้นงานจริง

1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

ผู้เล่นได้รับความสนุก สารด้านกฎหมาย และตระหนักว่ากฎหมายนั้น ไม่ใช่เรื่องที่ไกลตัว อีกทั้งยังเป็นสิ่งจำเป็นที่มองข้ามไม่ได้ มีความรับผิดชอบ และจิตสำนึกในการใช้รถใช้ถนนมากขึ้น

บทที่ 2 บทความและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 เกี่ยวกับกฎหมายจราจร

2.1.1 ความสำคัญของกฎหมายจราจร

คุณสมบัติหลักประการหนึ่งของกฎหมายนี้คือกฎหมายต้องเป็นคำสั่งหรือกฎเกณฑ์ที่พร้อมใช้งานเสมอ (Continuity) หมายความว่าเมื่อกฎหมายได้รับการเผยแพร่แล้ว กฎหมายนั้นจะมีผลตลอดไปจนกว่าจะมีการแก้ไขเพิ่มเติม ตราบใดที่ยังไม่มีการยกเลิก จะต้องถือว่ากฎหมายยังคงบังคับใช้อยู่ ดังสุภาษิตที่ว่า “กฎหมายในบางทีก็หลับไหล แต่ไม่มีวันตาย” และจะมีการปรับปรุงและเปลี่ยนแปลงการบังคับใช้กฎหมายจราจรทางบกอยู่เป็นระยะ โดยจำเป็นต้องปรับตัวตามสถานการณ์จราจรได้ตลอดเวลา

การละเมิดกฎจราจรเป็นความผิดทางอาญาที่เรียกว่า Mala Prohibita ซึ่งหมายถึงการละเมิดกฎหมายโดยการกระทำนั้นมิใช่ข้อกุศลหรืออาชญากรรม เช่น หากกำลังขับรถที่บ้านของตนเองคุณสามารถเลี้ยวซ้ายหรือขวาตอนไหน เมื่อไหร่ก็ได้ แต่ถ้าหากอยู่บนถนนและไม่ปฏิบัติตามป้ายจราจรและเลี้ยวอย่างตามใจ แม้ว่าการเลี้ยวซ้ายหรือขวาจะไม่ใช่เรื่องชั่วร้ายหรือเป็นอาชญากรรมเลยก็ตาม มันก็จะถือเป็นอาชญากรรมในทันที

กฎหมายจราจรมีความสำคัญมากสำหรับผู้ใช้รถใช้ถนน หรือแม้แต่คนเดินถนนก็ต้องปฏิบัติตามกฎจราจร เช่น ต้องเดินข้ามทางม้าลายหรือสะพานลอยขณะข้ามถนนเท่านั้น เพื่อความปลอดภัยของประชาชนและผู้ใช้รถใช้ถนน

2.1.2 โทษของการไม่ปฏิบัติตามกฎจราจร

ท้องถนนเป็นหนึ่งในสถานที่ที่เกิดอุบัติเหตุได้ง่ายที่สุดในโลก การทำผิดกฎหมายจราจรด้วยการขับรถเร็วกว่ากฎหมายกำหนดเป็นพฤติกรรมเบี่ยงเบนประเภทหนึ่ง โดยเบี่ยงเบนจากกฎเกณฑ์และแนวปฏิบัติของสังคม สาเหตุเกิดจากพฤติกรรมขับรถด้วยความเร็วสูง หวาดเสียว และบางรายมีอาการเมาแล้วขับ หรือหลับในขณะขับรถ ทั้งตั้งใจ และประมาท โดยอาจมี

ความคิดว่าแค่ขับสบาย ๆ ทุกวัน จะเกิดอะไรขึ้นได้อย่างไร ถ้าหากเกิดอุบัติเหตุแล้วไม่ใช่แค่เราที่เจ็บ หรือเสียชีวิต แต่เป็นคนอื่นๆ บนท้องถนน หรือผู้คนที่อาศัยอยู่รอบๆ เราจะสามารถรับผิดชอบความสูญเสียที่เกิดขึ้นทั้งทางร่างกาย และจิตใจทั้งของตนเอง และผู้อื่นได้จริงๆ หรือไม่ โดยบทลงโทษทางกฎหมายต่างๆ มีตัวอย่าง ดังนี้

- 1) ขับรถย้อนศร ผิด พ.ร.บ. จราจรทางบก มาตรา 41 ปรับ 200 - 500 บาท
- 2) ฝ่าไฟแดง ไฟเหลือง ผิด พ.ร.บ. จราจรทางบก มาตรา 22 และ มาตรา 152 ปรับได้ถึง 4,000 บาท
- 3) ปาด เบียด แทรก ผิด พ.ร.บ. จราจรทางบก มาตรา 43 โดนปรับ 400 - 1,000 บาท
- 4) แชนเส้นทึบ คร่อมเส้นทึบ ผิด พ.ร.บ. จราจรทางบก มาตรา 43 ปรับ 400 - 1000 บาท
- 5) เลี้ยวซ้าย โดยที่ไม่มีป้ายเลี้ยวซ้ายผ่านตลอด ผิด พ.ร.บ. จราจรทางบก ปรับ 200 - 500 บาท
- 6) ขับรถเร็วเกินกำหนด ปรับไม่เกิน 4,000 บาท
- 7) จอดรถตรงเส้นฟุตบาทขาวเหลือง ปรับ 500 บาท
- 8) ไม่หยุดรถตรงทางม้าลาย ปรับไม่เกิน 4,000 บาท
- 9) ขับรถในช่องเดินรถประจำทาง ปรับ 200 - 500 บาท
- 10) กลับรถในที่ห้ามกลับ (ไม่มีป้าย) ปรับ 400 - 1000 บาท
- 11) ไม่เปิดไฟเลี้ยว ปรับ 500 บาท
- 12) หยุดรถเกยเส้นทางม้าลาย ปรับ 500 บาท
- 13) จอดรถในที่ห้ามจอด ปรับไม่เกิน 500 บาท
- 14) ไม่หลีกเลี่ยงรถพยาบาลผ่าน ปรับ 500 บาท

2.1.3 ปัจจัยที่ทำให้คนทำผิดกฎจราจร

บทความวิจัยของมหาวิทยาลัยบูรพา กล่าวว่า

- 1) เพศและอายุมีนัยสำคัญต่อพฤติกรรมขับรถผิดกฎจราจร สอดคล้อง กับผลโดยเพศชายมีพฤติกรรมขับรถผิดกฎจราจร มากกว่าเพศหญิง อาจจะเนื่องมาจากบุคลิกภาพของเพศชาย ความกล้า ในการตัดสินใจเหตุเฉพาะหน้าและการบังคับรถได้ดี กว่าเพศหญิง ในส่วนของกลุ่มอายุที่มี ความแตกต่างกันมี พฤติกรรมขับรถผิดกฎจราจรแตกต่างกัน ซึ่งสอดคล้องกับผล การศึกษาของ พิชญ์สินี กุลเอกรสชา และคณะ โดยกลุ่มอายุ 31 - 40 ปี มีพฤติกรรมขับรถผิดกฎจราจรมากกว่ากลุ่มอื่น เนื่องจากเป็นวัยผู้ใหญ่และเป็นวัยทำงาน มีความมั่นใจในตัวเองทุกด้าน ซึ่งวัยนี้ส่งเสริมประสบการณ์ในการขับรถมามาก พอควร จึงเชื่อมั่นในการขับรถของตนเอง แต่ยังคงมีความ ใจร้อนขาดการยับยั้งชั่งใจอยู่ ทำให้มีพฤติกรรมทำผิดกฎจราจร มากกว่ากลุ่มอื่น และยิ่งอายุมากขึ้นเท่าไร ก็จะมีพฤติกรรมทำ ผิดกฎจราจรลดลงไปด้วย
- 2) สถานภาพสมรสมีผลต่อพฤติกรรมขับรถผิดกฎจราจร โดย สอดคล้องกับผลการศึกษาของ โดยกลุ่มคนโสดมีพฤติกรรม การ ขับรถผิดกฎจราจรมากกว่ากลุ่มอื่น อาจเนื่องจากไม่มีครอบครัว เป็นสิ่งยึดโยงให้เกิดความยับยั้งชั่งใจ แตกต่างจากกลุ่มสมรสที่ มีพฤติกรรมขับรถผิดกฎจราจรน้อยกว่า
- 3) รายได้ต่อเดือนมีผลต่อพฤติกรรมขับรถผิดกฎจราจร คือ การที่ มีรายได้ต่างกันส่งผลให้มีเจตคติในความปลอดภัยต่างกัน โดย กลุ่มที่มีพฤติกรรมขับผิดกฎจราจรมากที่สุด 3 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่ม ที่มีรายได้ต่ำกว่า 15,000 บาท รายได้ 15,001 - 30,000 บาท และ รายได้มากกว่า 60,000 บาท ขึ้นไป อาจเนื่องมาจาก กลุ่ม ที่มีรายได้น้อยเป็นกลุ่มที่ทำงานแข่งกับเวลาจึงต้องการทำให้ ต้องขับรถเร่งรีบเพื่อทำเวลา และอาจเนื่องด้วยรถนั้นไม่ใช่รถ

- 4) ส่วนตัว จึงส่งผลต่อการขับรบบไม่รับผิดชอบต่อทรัพย์สิน และในส่วนของผู้มีรายได้สูงนั้น ที่สามารถขับรบบผิดกฎหมายได้ เนื่องจาก รถมี่สมรรถนะสูง ค่าปรับไม่สูงสำหรับผู้ที่มี่รายได้ใน กลุ่มนี้ จึงมีความมั่นใจในการขับรบบเสี่ยง
- 5) ประสบการณ์และระยะเวลาการขับรบบมีผลต่อพฤติกรรมขับรบบ ผิดกฎหมาย จากผลการศึกษาของ Martinussena, L. et al. และ Warner, H. et al. โดยกลุ่มประสบการณ์ 11 - 15 ปีมีค่า เฉลี่ยมากที่สุด และรองลงมาคือ กลุ่มประสบการณ์ 6 - 10 ปี และเมื่อประสบการณ์มากกว่า 15 ปี ค่าเฉลี่ยจะเริ่มลดลง แสดง ให้เห็นว่ากลุ่มที่มี ประสบการณ์ขับรบบ 11 - 15 ปีนั้นมั่นใจใน ประสบการณ์ที่มากขึ้นของตนเองทำให้ขับรบบผิดกฎหมาย แต่ ผู้ที่มีประสบการณ์มากกว่า 15 ปีขึ้นไปนั้นการขับรบบผิดกฎ หมายจะน้อยลง เพราะอาจจะพบเจอความน่ากลัวของ อุบัติเหตุมากขึ้น ทำให้ความคึกคะนองลดลง
- 6) ประวัติการได้รับใบสั่งส่งผลต่อพฤติกรรมการขับรบบผิดกฎ หมาย โดยพบว่ากลุ่มผู้ขับรบบที่เคยได้รับใบสั่ง และโดนจับ/ปรับ มีค่าเฉลี่ยการขับแบบเสี่ยงมากกว่ากลุ่มที่ไม่เคยได้รับใบสั่ง โดย กลุ่มที่ได้รับใบสั่งมากที่สุด คือ มากกว่า 4 ใบขึ้นไปมีค่าเฉลี่ย พฤติกรรมขับรบบผิดกฎหมายมากที่สุด แสดงให้เห็นว่าการได้ รับใบสั่ง ไม่ทำให้คนเกรงกลัวหรือเข็ดหลาบ รวมไปถึงถึงระบบ การเสียค่าปรับหรือจำนวนค่าปรับอาจไม่มีผลกระทบต่อ การยับยั้งชั่งใจให้ปฏิบัติตามกฎหมาย และการได้รับใบสั่งมากแสดง ให้เห็นว่าได้กระทำผิดซ้ำจนเป็นนิสัยและมั่นใจว่าจะสามารถ รอดไปจากการถูกลงโทษทางกฎหมายได้

จากผลการวิจัยพบว่ามากกว่า 3 ใน 5 ของกลุ่มตัวอย่างมีพฤติกรรม การขับรบบผิดกฎหมายจราจร ทั้งโดยเจตนาและไม่เจตนา โดยปัจจัยที่ส่ง ผลพฤติกรรมขับรบบแบบเสี่ยง ได้แก่ เพศ อายุ สถานภาพสมรส รายได้เฉลี่ย

ต่อเนื่อง ประสบการณ์การขับรถ ประวัติการได้รับใบสั่งในรอบ 3 ปี ส่วน
ปัจจัยที่ไม่ส่งผลได้แก่ ประวัติอุบัติเหตุ การคาดการณ์ผลทางลบ ทักษะการติดต่อ
พฤติกรรมในการขับรถ การรับรู้ความสามารถ

โดยอนุมานได้ว่าผู้คนไม่ได้ให้ความสนใจ หรือตระหนักในด้านของ
จิตสำนึกเท่าที่ควร

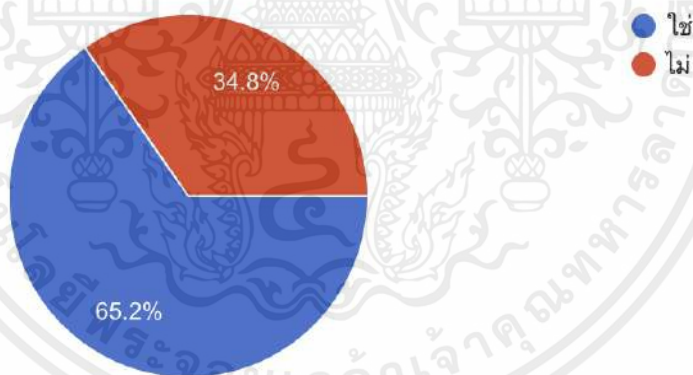
2.2 ข้อมูลแบบสอบถามเรื่องการปฏิบัติตามกฎหมายจราจร

ผลสำรวจจากคนทั่วไป จำนวน 30 คน อายุระหว่าง 18 - 25 ปีขึ้นไป
เพศหญิง ชาย และอื่นๆ การศึกษาตั้งแต่ต่ำกว่าปริญญาตรี - ปริญญาตรี
ขึ้นไป

2.2.1 จำนวนผู้ใช้รถใช้ถนน

จากผู้ที่ทำแบบสอบถามทั้งหมดพบว่า

- 1) เป็นผู้ใช้รถ 65.2%
- 2) ไม่ได้เป็นผู้ใช้รถ 34.8%

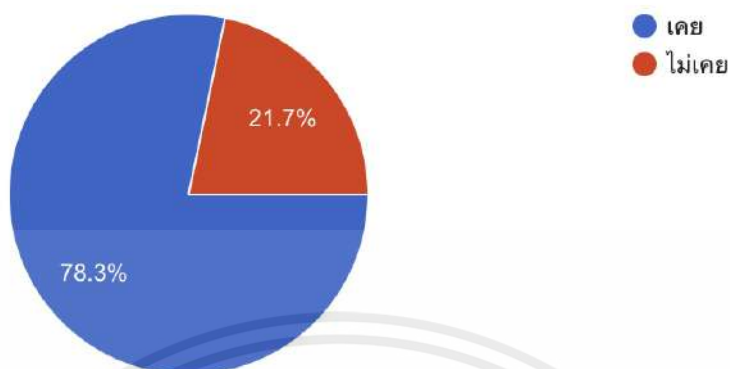


ภาพที่ 2.1 แผนภูมิแสดงเปอร์เซ็นต์จำนวนผู้ใช้รถใช้ถนนกับผู้ที่ไม่ได้ใช้รถ

2.2.2 การทำผิดกฎหมายจราจร

จากผู้ที่ทำแบบสอบถามทั้งหมดพบว่า

- 1) เคยทำผิดกฎหมายจราจร 78.3%
- 2) ไม่เคยทำผิดกฎหมายจราจร 21.7%



ภาพที่ 2.2 แผนภูมิแสดงจำนวนผู้ที่เคยทำผิดกฎจราจรและผู้ที่ไม่เคยทำผิด

2.2.3 การพบเห็นผู้อื่นทำผิดกฎจราจร

จากผู้ที่ทำแบบสอบถามทั้งหมดพบว่า

- 1) พบเห็นบ่อยครั้ง 47.8%
- 2) เคยพบเห็นบ้าง 47.8%
- 3) ไม่เคยพบเห็นเลย 4.4%

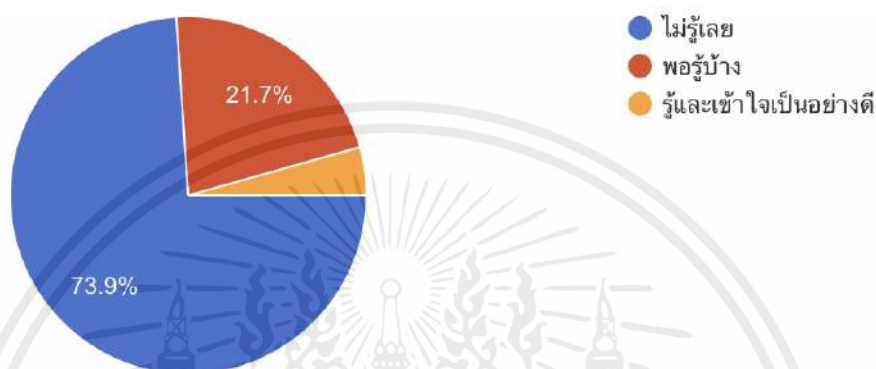


ภาพที่ 2.3 แผนภูมิแสดงเปอร์เซ็นต์จำนวนผู้ที่เคยพบเห็นผู้อื่นทำผิดกฎจราจร

2.2.4 ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับนโยบายตัดแต้มใบขับขี่

จากผู้ที่ทำแบบสอบถามทั้งหมดพบว่า

- 1) ไม่รู้และไม่มีความรู้ความเข้าใจเลย 73.9%
- 2) พอมีความรู้เกี่ยวกับนโยบาย 21.7%
- 3) รู้และเข้าใจในนโยบายเป็นอย่างดี 4.4%



ภาพที่ 2.4 แผนภูมิความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับนโยบายตัดแต้มใบขับขี่

2.3 นโยบายตัดแต้มใบขับขี่

2.3.1 ความหมายของนโยบายตัดแต้มใบขับขี่

นโยบายจัดแต้มใบขับขี่ เป็นนโยบายใหม่ที่ถูกนำมาเริ่มใช้ โดยจะมีผลบังคับใช้ในวันที่ 9 มกราคม 2566 ซึ่งจะเป็นมาตรการเสริมในการสร้างวินัยการขับขี่เพิ่มเติมจากการออกใบสั่งเพื่อบังคับใช้กฎหมายตามปกติ โดยสาระสำคัญของระบบนี้ คือ การกำหนดให้ผู้ที่มิได้อนุญาตขับขี่แต่ละรายมีคะแนนความประพฤติคนละ 12 คะแนน ไม่ว่าผู้นั้นจะได้รับใบอนุญาตขับขี่ที่ชนิดก็ตาม หากทำผิดตามกฎหมายจราจรในข้อหาที่ระบุไว้ จะถูกตัดคะแนนตามหลักเกณฑ์และเงื่อนไขที่กำหนด ดังนี้

- 1) ตัด 1 คะแนน เช่น ขับรถเร็วเกินกำหนด ไม่สวมหมวกนิรภัย ไม่รัดเข็มขัดนิรภัย ไม่หยุดให้คนข้ามทางม้าลาย ใช้โทรศัพท์ขณะขับรถ
- 2) ตัด 2 คะแนน เช่น ฝ่าฝืนสัญญาณไฟจราจร
- 3) ตัด 3 คะแนน เช่น ขับรถชนแล้วหนี

- 4) ตัด 4 คะแนน เช่น เมาแล้วขับ ขับรถในขณะที่เสพยาเสพติด
- 5) กลุ่มความผิดอื่นๆ ตามกฎหมายว่าด้วยจราจรทางบก และกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับรถหรือการใช้ทาง จำนวน 42 ฐานความผิด ความผิดกลุ่มนี้จะถูกตัดคะแนนเฉพาะกรณีไม่ชำระค่าปรับตามใบสั่งในเวลาที่กำหนดเท่านั้น เช่น ฝ่าฝืนเครื่องหมายจราจร จุดในที่ห้ามจอด หรือไม่แสดงใบอนุญาตขับขี่ขณะขับรถ เป็นต้น

ซึ่งจะถูกดำเนินการโดยระบบอิเล็กทรอนิกส์ (ระบบฐานข้อมูลใบสั่ง PTM) ของสำนักงานตำรวจแห่งชาติในการบันทึกและตัดคะแนน หากผู้ขับขี่ถูกตัดคะแนนจนเหลือ 0 คะแนน จะถูกสั่งพักใช้ใบขับขี่ หรือห้ามไม่ให้ขับรถทุกประเภท 90 วัน โดยถ้าฝ่าฝืน จะมีโทษจำคุกไม่เกิน 3 เดือน ปรับไม่เกิน 10,000 บาท หรือทั้งจำทั้งปรับ (มาตรา 156)

หากโดนสั่งพักใบอนุญาตขับขี่ 3 ครั้ง ใน 3 ปี อาจถูกสั่งพักใช้มากกว่า 90 วัน และหากถูกพักใช้ใบขับขี่เป็นครั้งที่ 4 อาจถูกพิจารณาเพิกถอนใบอนุญาตขับขี่

2.3.2 การคืนคะแนนใบขับขี่

การคืนคะแนน แบ่งเป็นการคืนคะแนนโดยอัตโนมัติ และการคืนคะแนนเมื่อผ่านการอบรมจากกรมการขนส่งทางบก คือ

- 1) การคืนคะแนนอัตโนมัติ คะแนนที่ถูกตัดไปในแต่ละครั้ง จะได้รับคืนเมื่อครบกำหนด 1 ปี นับแต่วันกระทำผิด เว้นแต่เป็นกรณีที่ถูกตัดเหลือ 0 คะแนน จะได้รับคืนเมื่อพ้นกำหนดเวลาการสั่งพักใช้ใบอนุญาตขับขี่ โดยจะได้รับคืน 8 คะแนน
- 2) การคืนคะแนนโดยวิธีการเข้ารับการอบรมกับกรมการขนส่งทางบก คือกรณีที่คะแนนเหลือน้อยกว่า 6 คะแนน สามารถขอเข้ารับการอบรมจากกรมการขนส่งทางบกได้ แต่อบรมได้เพียงปีละ 2 ครั้ง และกรณีที่ถูกตัดคะแนนจนเหลือ 0 คะแนน หากต้องการคะแนนกลับคืนมาทั้งหมด 12 คะแนน สามารถขอเข้ารับการอบรมจากกรมการขนส่ง

ทางบกได้ เมื่อผ่านการอบรมตามหลักเกณฑ์และเงื่อนไขของกรมการ
ขนส่งทางบก ก็จะได้รับคะแนนคืน



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3

ข้อมูลการออกแบบ

3.1 การออกแบบบอร์ดเกม

บอร์ดเกมหรือเกมกระดาน คือเกมที่มีอุปกรณ์และกติกาที่ออกแบบมาเฉพาะ โดยการเล่นจะถูกดำเนินไปบนกระดาน (Board) ซึ่งอาจเป็นเกมที่ใช้ความสามารถเชิงกลยุทธ์ หรือใช้ดวงในการเล่นก็ได้



ภาพที่ 3.1 ภาพตัวอย่างบอร์ดเกม
ที่มา :

<https://bvphospital.com/yitcommones/MS3186UTK93.html>

3.2 ประเภทของบอร์ดเกม

ประเภทของบอร์ดเกมที่นิยมเล่นกันในปัจจุบัน สามารถแบ่งเป็นประเภทได้ ดังนี้

- 1) บอร์ดเกมปาร์ตี้ โดยมีจุดประสงค์เพื่อรองรับผู้เล่นจำนวนมาก มีรูปแบบการเล่นที่ไม่ซับซ้อนจนเกินไป และเป็นที่นิยมเป็นอย่างมาก
- 2) บอร์ดเกมวางแผน ถูกออกแบบมาให้ใช้ความคิดที่ซับซ้อน ความเข้าใจกติกาและเนื้อหาของเกมในการเล่น และอาจจะต้องใช้เวลาในการเล่นสูง

- 3) บอร์ดเกมแนว Bluffing เป็นบอร์ดเกมที่ไม่ได้ถูกออกแบบมาให้ซับซ้อนและยากจนเกินไป โดยตัวเกมจะมีความสนุกสนานจากการโกหก และหลอกลวงฝั่งตรงข้าม
- 4) เกม KIDS ถูกออกแบบมาสำหรับเด็ก เพื่อเสริมทักษะการเรียนรู้และพัฒนาการ โดยบอร์ดเกมประเภทนี้จะเน้นสีสันสดใส และภาพประกอบที่น่ารัก เพื่อดึงดูดความสนใจจากเด็กๆ และกติกาที่เข้าใจง่ายกว่าบอร์ดเกมชนิดอื่นๆ ที่กล่าวมา

โดยใน 1 บอร์ดเกมนั้นไม่จำเป็นต้องเป็นบอร์ดเกมประเภทเดียว ซึ่งประเภทที่ทับซ้อนกันของบอร์ดเกมนั้นเป็นเรื่องที่ปกติ เช่น บอร์ดเกมสามารถเป็นได้ทั้งเกมปาร์ตี้ และวางแผนไปควบคู่กันได้

3.3 ขั้นตอนการออกแบบบอร์ดเกม

3.3.1 กำหนดเป้าหมายของบอร์ดเกม

กำหนดเป้าหมายและแนวความคิด (Concept) ที่ต้องการให้ผู้เล่นได้เรียนรู้จากบอร์ดเกม ว่าอยากสื่อสาร หรือต้องการให้ผู้เล่นได้รับสารอะไรจากการเล่นบอร์ดเกมของเรา รวมถึงการกำหนดกลุ่มเป้าหมายว่าต้องการออกแบบบอร์ดเกมมาเพื่อให้ใครเป็นคนเล่น จะได้นำไปสู่การคิดกติกา การเลือกแนวทางภาพประกอบ (Art direction) และเรื่องราวของเกมที่เหมาะสมกับผู้เล่น

3.3.2 กติกาการเล่น

เมื่อได้เป้าหมายของบอร์ดเกมที่แน่นอนแล้ว จึงสร้างเรื่องราวของเกม โดยต้องการให้ผู้เล่นรับบทเป็นใคร ทำอะไร ที่ไหน อย่างไร จากนั้นจึงกำหนดเหตุการณ์ต่างๆ ที่จะเกิดขึ้นขณะที่ผู้เล่นกำลังเล่นเกม เพื่อทดลองร่างกติกา ทำตัวเกมนั้นแบบสำหรับทดลองเล่นและหาช่องโหว่ และปรับเปลี่ยนกติกาของเกมให้ลงตัวมากที่สุด

3.3.3 อารมณ์โดยรวมของการออกแบบ (Mood Board)

การกำหนดอารมณ์โดยรวมสำหรับอ้างอิงการออกแบบองค์ประกอบต่างๆ ให้เป็นไปในแนวทางเดียวกัน ซึ่งประกอบไปด้วยรูปภาพที่สื่อถึงโทนสี อารมณ์ของงาน รวมถึงแบบอักษร และคำจำกัดความของงานนั้นๆ เพื่อไม่ให้หลุดออกจากแนวความคิดที่วางไว้

3.3.4 ส่วนประกอบของบอร์ดเกม

ในบอร์ดเกม 1 กล่อง จะมีส่วนประกอบอยู่หลายชิ้น โดยส่วนประกอบหลักๆ จะมีตั้งแต่กระดานเกม (Board) ตัวเดิน ลูกเต๋า การ์ดเกม และองค์ประกอบอื่นๆ เช่น แผ่นชาร์จสำหรับดูข้อมูลต่างๆ ขณะเล่น หรือส่วนที่เป็นโครงสร้างออกแบบเพิ่มเติมเพื่อประโยชน์ใช้สอย ความสวยงามของบอร์ดเกมนั้นๆ โดยคำนึงถึงแนวคิดและรูปแบบการเล่นเสมอ

3.3.5 องค์ประกอบในการออกแบบ

1) ภาพประกอบ

ภาพประกอบเป็นสิ่งสำคัญในการนำเสนอภาพลักษณ์ของบอร์ดเกม และเป็นตัวที่ช่วยให้ผู้เล่นสามารถเข้าใจอารมณ์ของเกมโดยรวมได้ อีกทั้งเป็นตัวที่ช่วยดึงดูดสายตาและความน่าสนใจ โดยผู้ออกแบบต้องคำนึงถึงทิศทางในการออกแบบให้ เป็นไปในทิศทางเดียวกัน โดยยึดหลักการและทฤษฎีทางศิลปะ เช่น สี รูปร่าง ให้ตรงกับกลุ่มเป้าหมาย และสอดคล้องไปกับแนวคิดที่ต้องการจะนำเสนออย่างลงตัว

2) ตัวอักษร

ตัวอักษรที่ใช้ในการออกแบบ ควรเป็นไปในทิศทางเดียวกันกับอารมณ์ของบอร์ดเกม อาจใช้ความเล็ก ใหญ่ หนา บาง ให้แตกต่างกัน เพื่อลำดับความสำคัญในการอ่าน โดยคำนึงถึงความสะดวกสบายในการอ่านของผู้เล่นด้วย แม้ความจริงแล้วบอร์ดเกมนั้นจะต้องอาศัยความเข้าใจ และอาศัยภาพ

ประกอบเป็นส่วนสำคัญ แต่ก็ยังคงต้องคำนึงถึงรูปแบบตัวอักษร และขนาดตัวอักษรที่ใช้ในการออกแบบควบคู่ไปด้วย

3) การจัดวาง

การคำนึงถึงตำแหน่งตัวอักษร และการวางภาพประกอบอย่างลงตัวและสวยงามจะช่วยให้บอร์ดเกมมีความเป็นระเบียบเรียบร้อย สวยงาม โดยใช้ระบบตาราง (Grid System)

4) การจัดระเบียบของบอร์ดเกม

การกำหนดขนาดและจำนวนของส่วนประกอบ เช่น การ์ดเกม ธนบัตร ขนาดของกระดานเกม และขนาดของกล่องสำหรับบรรจุ เป็นสิ่งที่พึงกระทำเป็นอย่างยิ่ง เพราะจะทำให้ง่ายต่อการจัดเก็บ รวมถึงได้ผลิตบอร์ดเกมที่มีขนาดเหมาะสม

3.4 เครื่องมือการออกแบบ

เมื่อได้แบบร่างแนวคิดของชิ้นงานบอร์ดเกมแล้ว จึงนำแบบร่างมาพัฒนาต่อบนซอฟต์แวร์ของแท็บเล็ตและคอมพิวเตอร์เพื่อความสะดวกสบายมากขึ้น โดยขึ้นอยู่กับความต้องการและประเภทของงานที่จะทำ ดังนี้

- 1) Procreate เป็นแอปพลิเคชันวาดภาพในระบบปฏิบัติการ ios ซึ่งมีความหลากหลายทางด้านการใช้งาน โดยทำหน้าที่เหมือนกัน โปรแกรมวาดภาพและตกแต่งรูปทั่วไป รวมถึงสามารถทำภาพเคลื่อนไหว (Animation) โดยมีจุดแข็งคือความสะดวกสบายที่ใช้คู่กับ Apple pen ที่ทำให้สามารถวาดภาพลงไปในหน้าจอได้โดยตรง คล้ายการใช้เมาส์ปากกา (Drawing pad) แต่สะดวกสบายกว่ามาก และยังสามารถตั้งค่ากระดาษได้คล้ายโปรแกรมบนคอมพิวเตอร์

- 2) Adobe Illustrator เป็นซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์เกี่ยวกับการออกแบบกราฟิก มีเครื่องมือที่สะดวกครบถ้วน นิยมใช้ออกแบบ โลโก้ สิ่งพิมพ์ บรรจุภัณฑ์ ภาพประกอบ และอื่นๆ โดยระบบเวกเตอร์ (Vector Graphic) ซึ่งจะทำให้คุณภาพของงานไม่เปลี่ยนแปลง แม้จะซูมให้ภาพใหญ่ขนาดไหนก็ตาม
- 3) Adobe Photoshop เป็นซอฟต์แวร์ที่เหมาะสมกับการปรับแต่งและแก้ไขรูปภาพ ใช้สำหรับช่วยปรับแต่งโทนสีของงาน รีทัช และนำไปแก้ไขเพิ่มเติมในซอฟต์แวร์ชนิดอื่นต่อได้



บทที่ 4

การวิเคราะห์ข้อมูลและแนวทางการออกแบบ

4.1 แนวทางการออกแบบเรื่องราวและกติกา

แนวทางที่ 1 : ไปซื้อของ

เรื่องราว : ผู้เล่นรับบทเป็นผู้ใช้รถใช้ถนน ที่ต้องเดินทางไปห้างสรรพสินค้าและซื้อของกลับมาบ้านตามกำหนด

กติกาโดยสังเขป

- 1) เลือกหมาก สำหรับเป็นยานพาหนะของตนเอง (รถยนต์)
- 2) แจก Token 12 อัน และเงินสด 5,000 บาท สำหรับไว้ใช้จ่ายค่าปรับ ซื้อของ และตัดแต้มหากเลือกทำผิดกฎจราจร
- 3) สุ่มกระดาศ์ไน้ตรายการซื้อของ (5 อย่าง)
- 4) ใช้ลูกเต๋าทอยเพื่อเดินไปตามช่องต่างๆ จนไปถึงจุดหมาย
- 5) ในระหว่างทาง จะมีหมายเลขเหตุการณ์ที่ผู้เล่นต้องเลือก เช่น ถ้าหากฝ่าไฟแดง จะทำให้สามารถขับไปต่อได้อีก 3 ช่อง แต่ต้องได้รับใบสั่ง ใบสั่งนั้นจะทำให้ผู้เล่นต้องจ่าย Token ตามชาร์ตค่าปรับ ซึ่งอิงกับระบบตัดแต้มใบขับขี่และจิว์การ์ดวัดดวง เช่น 'เกิดอุบัติเหตุรถชน ค่าเสียหาย 1,000 บาท' 'รอบนี้โชคดีที่ไม่โดนอะไร ระวังอย่าให้เกิดขึ้นอีก คุณตายแน่' 'คุณชนะแล้วหนิ! นี่มันแย่มาก โดนปรับเพิ่ม 3 แต้ม และเงินสด 500 บาท'
- 6) ผู้เล่นที่สามารถไปถึงจุดหมายและสามารถซื้อของกลับมาได้ครบเป็นคนแรกจะเป็นผู้ชนะ
- 7) หากไปถึงห้าง แต่ไม่มีเงินซื้อของจะแพ้ทันที

แนวทางที่ 2 : ตำรวจจับผู้ร้าย

เรื่องราว : ผู้เล่นรับบทเป็นคนที่ต้องไปทำภารกิจในสถานที่ต่างๆ เช่น เป็นคุณแม่ที่ต้องไปรับลูกที่โรงเรียน เป็นคนขับรถที่ต้องไปรับเจ้านายที่ทำงาน เป็นหนุ่มออฟฟิศที่ต้องไปซื้อของที่ซูเปอร์มาร์เก็ต และมีผู้เล่น 1 คนเป็นตำรวจ

กติกาโดยสังเขป

- 1) สุ่มการ์ดบทบาทเพื่อทำภารกิจ มีผู้เล่นอย่างน้อย 1 คนที่ต้องเป็นตำรวจจราจรที่ปลายทางคือสถานีตำรวจ มีหน้าที่เก็บค่าปรับตามเอกสารระบุ ผู้เล่นมี Token ในมือคนละ 12 อัน และเงินสด สำหรับจ่ายค่าปรับ
- 2) ผู้เล่นธรรมดาจะต้องสลับตากันเล่นกับผู้เล่นตำรวจ เช่น ผู้เล่นธรรมดา 2 ตา และตำรวจ 1 ตา
- 3) ผู้เล่นสามารถเพิ่มความเร็วโดยการทำผิดกฎจราจร แต่ถ้าหากเข้าใกล้ผู้เล่นที่เป็นตำรวจมากกว่า 3 ตำแหน่ง หรือเดินหมากผ่านผู้เล่นที่เป็นตำรวจ จะต้องเสียค่าปรับตามที่ชาร์ตระบุ และเดินถอยหลังไป 3 ช่อง
- 4) ผู้เล่นที่เป็นตำรวจจะไม่สามารถทำผิดกฎจราจรได้ แต่สามารถแจกใบสั่งให้กับผู้เล่นคนอื่นๆ และสามารถเลือกเดินเข้าใกล้ผู้เล่นธรรมดาเพื่อเก็บค่าปรับได้
- 5) ทอยลูกเต๋าเพื่อเดินตามช่องไปจนถึงจุดหมายของตนเอง หากจำนวนลูกเต๋ารอกออกมาเกิน สามารถไปหยุดที่จุดหมายได้ แต่หากไม่ถึงให้รอเดินตาหน้า
- 6) ใครถึงจุดหมายและสามารถทำภารกิจตัวเองสำเร็จจะเป็นผู้ชนะ
- 7) ผู้เล่นคนไหนที่ใช้ Token จนหมด จะถูกยึดใบขับขี่ และโดนปรับแพ้ทันที
- 8) ผู้เล่นตำรวจที่สามารถเก็บค่าปรับตามที่ระบุได้จะเป็นผู้ชนะ

แนวทางที่ 3 : นักล่าปริศนา

เรื่องราว : ผู้เล่นรับบทเป็นนักศึกษาที่ต้องนำงานไปส่งที่มหาวิทยาลัยให้ทันเวลา

กติกาโดยสังเขป

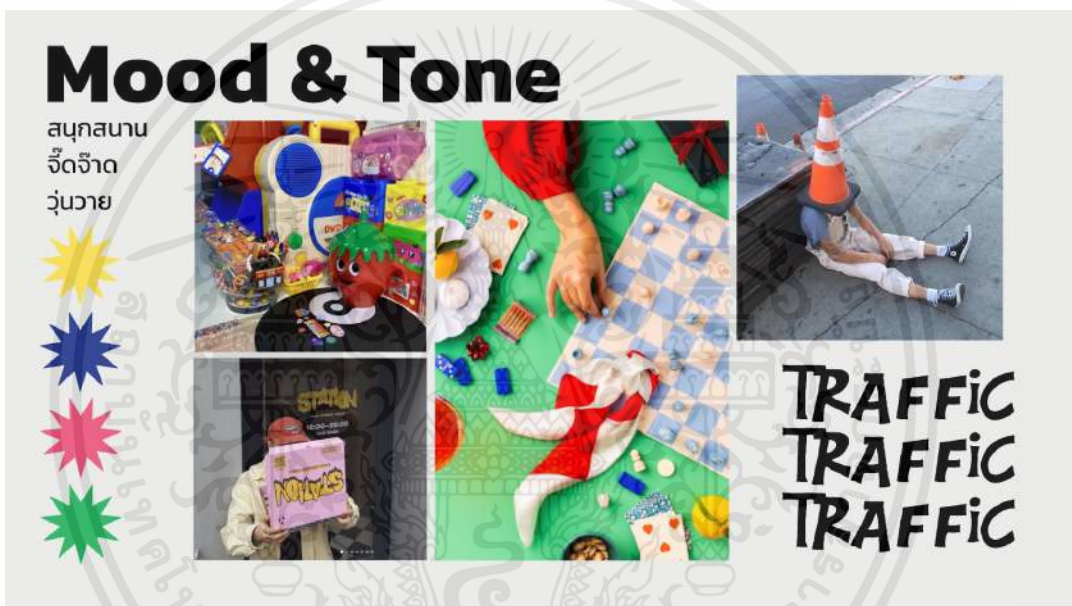
- 1) ผู้เล่นจะต้องเลือกหมากของตัวเอง (รถยนต์)
- 2) กำหนดเกมเดินทางไปกลับหอพัก - มหาลัย
- 3) ผู้เล่นจะต้องทอยลูกเต๋าเพื่อเดินไปตามช่อง เพื่อไปถึงจุดหมาย
- 4) ผู้เล่นจะมี Token คนละ 12 Token และเงินสดสำหรับจ่ายค่าปรับ
- 5) เมื่อเกมเริ่ม จะต้องจับเวลาเป็นเวลา 5 นาที / 1 ตา โดยเล่นทั้งหมด 4 ตา
- 6) หากผู้เล่นไปตกที่หมายเลขที่มีเหตุการณ์ เช่น สีแยกไฟแดง จะฝ่าไฟแดงไปหรือไม่ ถ้าคุณเลือกที่จะฝ่า จะต้องหมุนวงล้อเหตุการณ์เช่น 'เพื่อนโทรตาม คุณขับรถชนท้ายคันอื่น! เสียเพิ่มอีก 3 Token ปรับ 1,000 บาท' 'เลวร้ายสุดๆ คุณขับรถชนคนหัดมีสำนึกชะบ่าง คุณโดนปรับแพ้ทันที'
- 7) ผู้เล่นต้องระวังไม่ให้ใกล้ผู้เล่นคนอื่นเกิน 1 ตำแหน่ง หรืออยู่ในตำแหน่งเดียวกัน เพราะจะนับเป็นการชนท้าย ต้องเสีย Token เพิ่ม
- 8) ถ้าผู้เล่นไม่เลือกที่จะทำผิดกฎหมายจะได้รับ Token เพิ่ม
- 9) ผู้เล่นจะต้องนำงานไปส่งให้ได้มากที่สุด โดยสามารถนำไปได้ ตาละ 1 ชั้น หากส่งได้ 4 ชั้นจะได้รับเกรด A (ชนะ) ไหลลงมาตามลำดับจนถึง D
- 10) ผู้เล่นที่ Token หมดจะถูกตัดออกจากเกมและได้ F (แพ้)ทันที

4.2 แนวทางการออกแบบภาพประกอบ

หลังจากได้แนวคิดแล้วจึงร่างแนวทางภาพประกอบให้สอดคล้องกับแนวคิด ทั้งหมด 3 แนวทาง ผ่านอารมณ์โดยรวมของการออกแบบ (Mood Board) และรูปอ้างอิง (Reference) ดังนี้

แนวทางที่ 1

อารมณ์โดยรวมของการออกแบบ (Mood Board) กำหนดอารมณ์ให้มีความรู้สึกสนุกสนาน วุ่นวาย แสดงถึงความรวดเร็วและการแข่งขัน



ภาพที่ 4.1 อารมณ์โดยรวมของการออกแบบแนวทางที่ 1 (Mood Board 1)

รูปอ้างอิง (Reference)

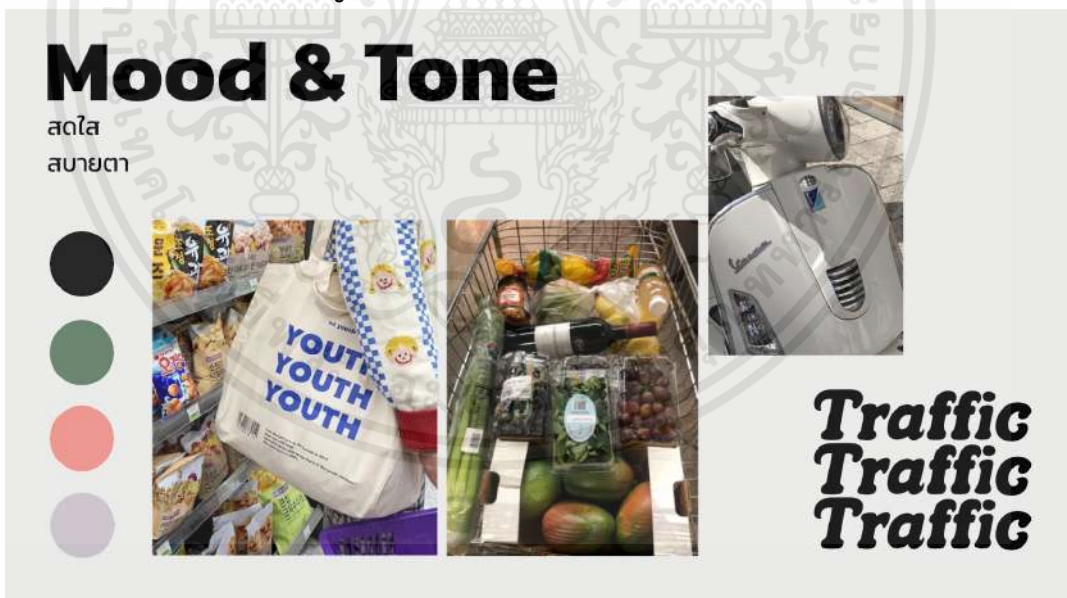


ภาพที่ 4.2 รูปอ้างอิง แนวทางที่ 1

(<https://www.behance.net/gallery/32977879/Partycypolis-BOARD-GAME>)

แนวทางที่ 2

อารมณ์โดยรวมของการออกแบบ (Mood Board) กำหนดอารมณ์ให้มีความสบายตา และเป็นผู้ใหญ่มากขึ้น



ภาพที่ 4.3 อารมณ์โดยรวมของการออกแบบแนวทางที่ 2 (Mood Board 2)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รูปอ้างอิง (Reference)



ภาพที่ 4.4 รูปอ้างอิง แนวทางที่ 2
 (<https://www.behance.net/gallery/80988859/Board-game-Bruegelism>)

แนวทางที่ 3

อารมณ์โดยรวมของการออกแบบ (Mood Board) กำหนดอารมณ์ให้มีความเรียบร้อย เอกสาร แต่ก็มีสีสัน สไตล้นักศึกษา



ภาพที่ 4.5 อารมณ์โดยรวมของการออกแบบแนวทางที่ 3 (Mood Board 3)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รูปอ้างอิง (Reference)



ภาพที่ 4.6 รูปอ้างอิง แนวทางที่ 3
(<https://www.behance.net/gallery/12780675/POP-VULTURE>)

สรุป เลือกแนวทางที่ 1 เพราะกลุ่มเป้าหมายน่าจะเข้าถึงง่ายมากกว่า มีความสดใสน่าดู คุณลักษณะเหมาะสมกับการออกแบบบอร์ดเกม ส่วนแนวทางที่ 2 และ 3 นั้นมีความเฉพาะกลุ่มอยู่ค่อนข้างมากเกินไป

4.3 ชื่อบอร์ดเกม

‘WIN SOME LOSE SOME’ มาจากสำนวนภาษาอังกฤษ มีความหมายว่า ‘ได้อย่างเสียอย่าง’ สอดคล้องกับกติกาของเกม ที่ให้ผู้เล่นตัดสินใจว่าจะเลือกกระทำความผิดหรือไม่ หากเลือกที่จะทำความผิด ก็จะสามารถเดินหมากได้เร็วขึ้น แต่ก็จะต้องรับโทษโดยการเสียค่าปรับ หรืออาจจะต้องสุมการ์ดสถานการณ์ที่มีโอกาสทำให้ตัวเองแพ้ได้

สรุป ใช้ชื่อนี้ เพราะมีความหมายสอดคล้องกับกติกาของเกมอยู่แล้ว และเป็นสำนวนที่ต้องตีความอีกรอบ ไม่ได้สื่อสารแบบง่ายๆ จนเกินไป

4.4 แนวทางการใช้แบบอักษร

จากแนวคิดและอารมณ์ในการออกแบบ ทำให้สนใจแบบอักษรสไตล์ Comic และรูปแบบที่มีความน่ารักชุกชอน ในขณะที่เดียวกันก็ควรที่จะอ่านง่าย ด้วย โดยได้หาข้อมูล และเลือกมา ดังนี้



ภาพที่ 4.7 รูปแบบอักษรที่ใช้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

การออกแบบและพัฒนาแบบร่าง

5.1 การพัฒนาแบบจำลองเกม

เมื่อได้แนวทางที่ต้องการ และกติกาโดยสังเขปเรียบร้อยแล้วจึงเริ่มร่างส่วนประกอบต่างๆ ที่ควรมีในการเล่นบอร์ดเกม ดังนี้

- 1) กระดานเกม หรือบอร์ด ขนาด 45 x 45 cm. จำนวน 1 แผ่น
- 2) Token ขนาดเส้นผ่านศูนย์กลาง 2.5 cm. จำนวน 72 เหรียญ
- 3) ธนบัตร 11 x 5 cm. จำนวน 95 ใบ
- 4) การ์ดเหตุการณ์ ขนาด 6 x 9 cm. จำนวน 20 ใบ ประกอบไปด้วย

4.1 ไม่นอนอะไร (1)

4.2 โคนจับได้ว่าโทรศัพท์ขณะขับรถ โคนตัด 1 แต้ม ปรับ 1,000 บาท

4.3 คุณชนแล้วหนี! โคนปรับเพิ่ม 3 แต้ม และเงินสด 2,000 บาท

4.4 คุณไม่ติดป้ายภาษี โคนตัด 1 แต้ม ปรับ 1,000 บาท

4.5 คุณเมาแล้วขับ! โคนตัด 4 แต้ม ปรับ 5,000 บาท

4.6 รถเสียกลางทาง! จ่ายค่าซ่อม 1,000 บาท

4.7 ขับเร็วเกินกำหนด! โคนตัด 1 แต้ม ปรับ 2,000 บาท

4.8 คุณไม่รัดเข็มขัด! โคนตัด 1 แต้ม ปรับ 2,000 บาท

4.9 คุณขับย้อนศร โคนตัด 2 แต้ม ปรับ 500 บาท

4.10 คุณไม่หลบให้รถพยาบาล โคนตัด 1 แต้ม 1,000 บาท

4.11 คุณไม่หยุดตรงทางม้าลาย โคนตัด 1 แต้ม ปรับ 2,000 บาท

4.12 ฝ่าไฟแดง! โคนตัด 2 แต้ม ปรับ 2,000 บาท

4.13 คุณขับรถผิดวิสัย โคนตัด 3 แต้ม ปรับ 2,000 บาท

4.14 โคนจับได้ว่าจอดในที่ห้ามจอด ปรับ 500 บาท

4.15 ไม่โดนอะไร (2)

4.16 คุณเกิดอุบัติเหตุตาย โดนปรับแพ้ในตานี้

4.17 คุณชนคนตาย โดนปรับแพ้ในตานี้

4.18 คุณหยุดรถล้ำเส้นหยุด โดนปรับ 1,000 บาท

4.19 คุณจอดรถกีดขวางการจราจร โดนปรับ 500 บาท

4.20 ไม่โดนอะไร (3)

5) ที่วางธนบัตร ขนาด 16 x 8 cm. จำนวน 6 แผ่น

6) ใบ Memo สำหรับชื่อของ ขนาด 10 x 12 cm. จำนวน 8 แผ่น

7) แผ่นราคา ขนาด 16 x 19 cm. จำนวน 1 แผ่น

8) ที่วางเงินทอน ขนาด 21 x 17 cm. จำนวน 1 แผ่น

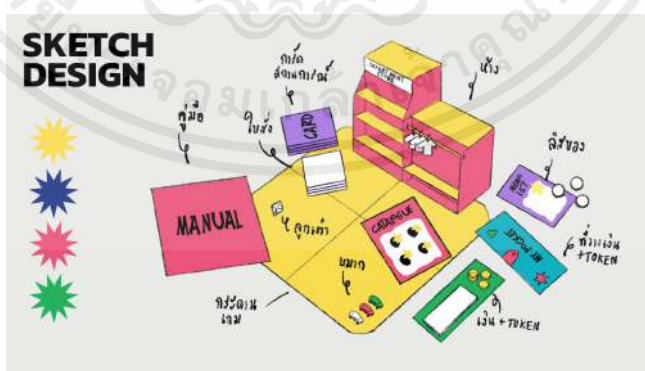
9) คู่มือการเล่น ขนาด 22.5 x 22.5 cm. จำนวน 1 แผ่น

10) ลูกเต๋า 9 ด้าน จำนวน 1 ลูก

11) ตัวหมากรูปรถ ขนาด 1.5 x 3 cm. จำนวน 6 ตัว

12) สินค้าสำหรับผู้เล่นเกมเลือกซื้อ

และเมื่อได้ทำการปรึกษากับอาจารย์ที่ปรึกษา และอาจารย์ท่านอื่นๆ ในสาขาวิชาเรียบร้อยแล้ว จึงได้เสนอไอเดียที่จะทำให้เกมมีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น โดยต้องการเพิ่มส่วนประกอบสามมิติให้กับงาน ซึ่งเลือกเพิ่มในส่วนของห้างสรรพสินค้า ให้สามารถตั้งขึ้นมาบนบอร์ดเกมและได้ทดลองทำแบบจำลอง ดังนี้



ภาพที่ 5.1 แบบร่างแบบจำลองเกม

5.1.1 การพัฒนาแบบร่างภาพประกอบ



ภาพที่ 5.4 แบบร่างภาพประกอบ

5.3 การใช้สี

เลือกใช้โทนสีที่โดดเด่นสดใส ให้เข้ากับงาน โดยมีสีที่ใช้ในการออกแบบบอร์ดเกม ดังนี้



ภาพที่ 5.5 สีที่ใช้ในงานออกแบบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.4 การออกแบบตราสัญลักษณ์

หลังจากได้แนวทางภาพประกอบแล้ว จึงเริ่มทำการออกแบบตราสัญลักษณ์ โดยยึดจากแนวทางการออกแบบที่ได้เลือกทำ และนำรูปแบบของป้ายเตือนจราจรมาผสมให้เกิดตราสัญลักษณ์ของบอร์ดเกม



ภาพที่ 5.6 แบบพัฒนาตราสัญลักษณ์

5.5 กติกาของบอร์ดเกม

หลังจากที่ได้มีการทำแบบจำลองเกมสำหรับทดลองเล่นเป็นที่เรียบร้อย จึงทดลองเล่นกับอาจารย์ในสาขาวิชา และเพื่อนจำนวน 3 คน และได้ทราบว่ากติกายังมีช่องโหว่เป็นจำนวนมาก จึงได้ทำการปรับเปลี่ยนแก้ไข ดังนี้

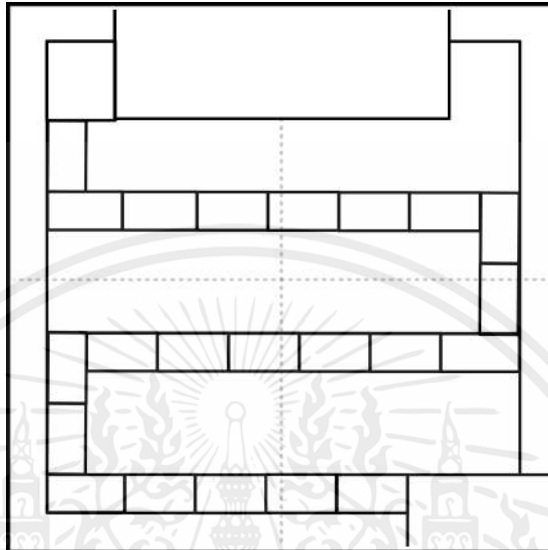
- 1) ให้ผู้เล่นเลือกหมากสีที่ต้องการ 1 ตัว
- 2) เลือกใบ Memo list 1 ใบ เพื่อใช้สำหรับดูของที่ต้องซื้อ
- 3) แจกธนบัตร โดยมีแบงค์พัน 2 ใบ แบงค์ห้าร้อย 5 ใบ แบงค์ร้อย 5 ใบ รวมเป็นเงิน คนละ 5,000 บาท
- 4) แจก Token แต้มใบขับขี่คนละ 12 เหรียญ
- 5) ทอยลูกเต๋าเพื่อเดินหมากไปที่ห้างสรรพสินค้า ในระหว่างทางหากผู้เล่นเดินหมากไปหยุดที่ช่อง 'หยุดตรวจ' จะต้องสุ่มการ์ดสถานการณ์จำนวน 1 ใบ ซึ่งก็จะต้องจ่ายค่าปรับตามเงื่อนไขที่การ์ดกำหนด

- 6) หากผู้เล่นเดินไปหยุดที่ช่องสถานการณ์แบบบังคับ ผู้เล่นสามารถเลือกได้ว่า จะฝ่าฝืนกฎจราจรข้อนั้นๆ หรือไม่ แต่ต้องจ่ายค่าปรับตามกำหนด หรือหากเลือกที่จะไม่ฝ่าฝืน ผู้เล่นจะได้รับเงินเพิ่ม
- 7) เมื่อไปถึงที่จุดจอดรถของห้างสรรพสินค้า ผู้เล่นสามารถเลือกซื้อของตามใบ Memo list ของตนเอง โดยสามารถซื้อได้ครั้งละไม่เกิน 2 ชั้น และไปเริ่มหมากที่จุดเริ่มต้นอีกรอบเพื่อเดินหมากรอบถัดไป 8
- 8) ผู้เล่นสามารถเดินหมากเพื่อไปซื้อของที่ห้างได้ไม่เกินคนละ 3 รอบ
- 9) ผู้เล่นสามารถมีรายการของที่ต้อซื้อซ้ำกับผู้เล่นอื่นได้ ดังนั้นผู้เล่นที่สามารถเดินหมากไปถึงห้างสรรพสินค้าได้ก่อน จะมีสิทธิ์ซื้อของชิ้นนั้นๆ ก่อน
- 10) หากผู้เล่นเดินหมากไปหยุดที่ช่องที่ 7 จะสามารถขึ้นทางด่วนไปถึงช่อง 21 ทันที แต่ถ้าหากหมากของผู้เล่นไปหยุดที่ช่อง 21 จะต้องย้อนกลับมาที่ช่องที่ 7 อีกครั้ง
- 11) ผู้เล่นที่ซื้อของได้ครบมากที่สุดจะเป็นผู้ชนะ
- 12) หากเหลือจำนวนของที่ต้อซื้อเท่ากัน และเป็นรอบที่ 3 เหมือนกัน คนที่ไปถึงห้างสรรพสินค้าก่อนจะเป็นผู้ชนะ
- 13) ในการเล่นรอบสุดท้าย (รอบที่ 3) คนที่เหลือจำนวนสินค้าที่ต้อซื้อ มากกว่า และไปถึงห้างสรรพสินค้าคนแรก จะสามารถซื้อสินค้าที่เหลือต่อจากผู้เล่นคนอื่นได้ไม่เกิน 2 ชั้น
- 14) หาก Token แต้มใบขับขี่หมด จะต้องแพ้ทันที
- 15) หากไม่มีเงินจ่ายค่าปรับ จะแพ้ทันที
- 16) หากจั่วได้การ์ดสถานการณ์ร้ายแรง จะแพ้ทันที

5.6 การพัฒนาส่วนประกอบของบอร์ดเกม

ส่วนประกอบต่างๆ ในบอร์ดเกม จะถูกดำเนินการออกแบบแบบร่าง ภายใต้แนวความคิดของบอร์ดเกม ดังนี้

1) กระดานเกม



ภาพที่ 5.7 แบบร่างโครงสร้างกระดานเกม



ภาพที่ 5.8 แบบร่างภาพประกอบกระดานเกม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2) Token



ภาพที่ 5.9 แบบร่างเหรียญ

3) ธนบัตร



ภาพที่ 5.10 แบบร่างธนบัตร

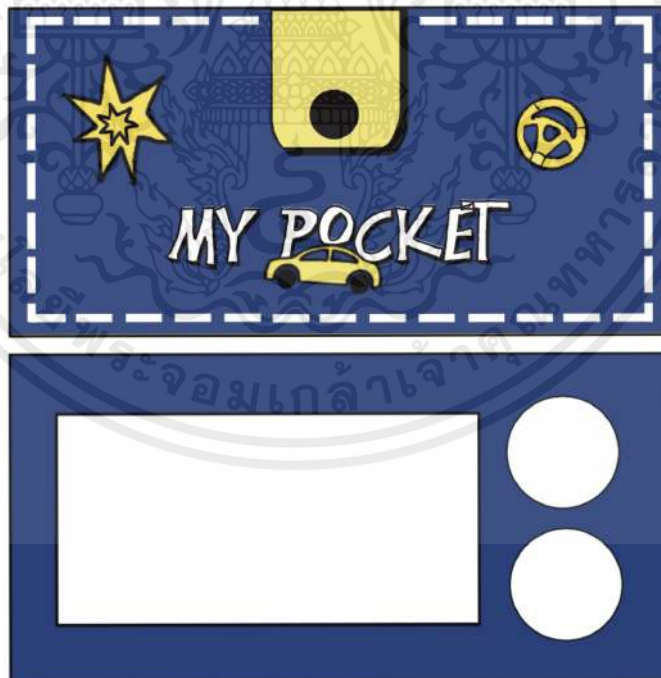
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4) การ์ดสถานการณ์

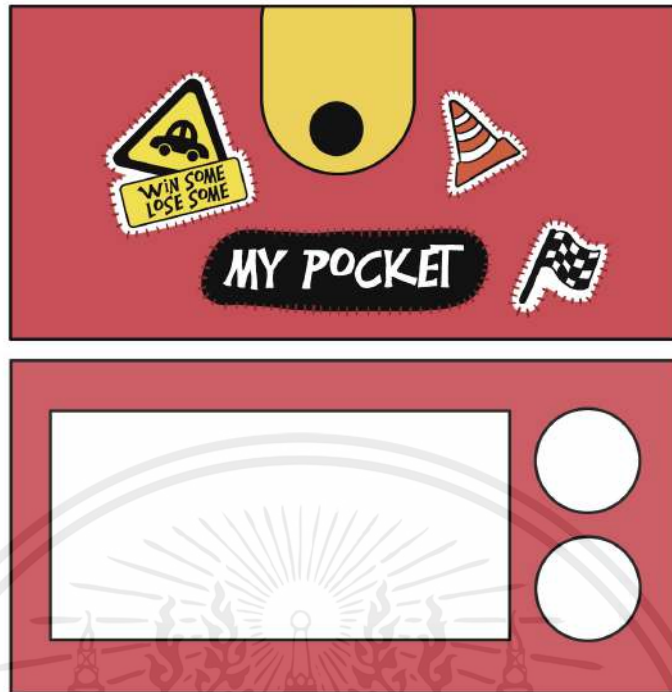


ภาพที่ 5.11 แบบร่างการ์ดสถานการณ์

5) กระเป๋าตังค์สำหรับวางธนบัตร และเหรียญ



ภาพที่ 5.12 แบบร่างกระเป๋าตังค์ แบบที่ 1



ภาพที่ 5.13 แบบร่างกระเป๋าสตางค์ แบบที่ 2

6) ใบ Memo



ภาพที่ 5.14 แบบร่าง Memo แบบที่ 1



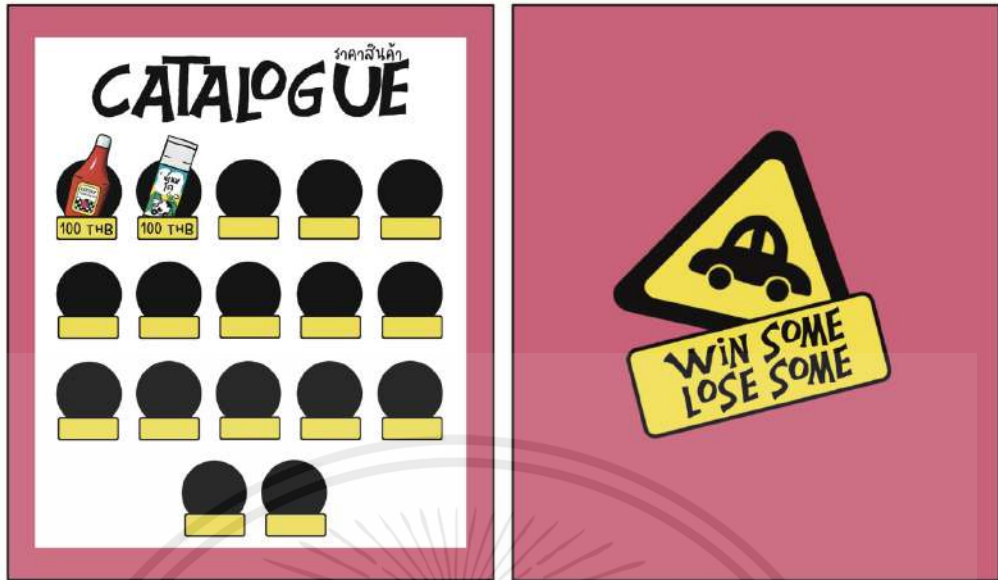
ภาพที่ 5.15 แบบร่าง Memo แบบที่ 2

7) แผ่นราคา



ภาพที่ 5.16 แบบร่างแผ่นราคาแบบที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.17 แบบร่างแผ่นราคาแบบที่ 2

8) ที่วางเงิน



ภาพที่ 5.18 แบบร่างที่วางเงินแบบที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.19 แบบร่างที่วางเงินแบบที่ 2

9) แผ่นคู่มือวิธีการเล่น



ภาพที่ 5.20 แบบร่างแผ่นคู่มือวิธีการเล่นแบบที่ 1



ภาพที่ 5.21 แบบร่างแผ่นคู่มือการเล่นแบบที่ 2

10) ลูกเต๋า

ได้ทำการสั่งซื้อมาจากเว็บออนไลน์ เนื่องจากรูปแบบของลูกเต๋ายังไม่ได้มีความแตกต่างจากรูปแบบของลูกเต๋าทั่วไป

11) ตัวหมากสำหรับเดิน

ได้สั่งโมเดลที่ใช้ในทางสถาปัตยกรรม ที่มีขนาดอัตราส่วน 1:150 ขนาด 1.5 x 3 cm. มาทำการพ่นสีใหม่ โดยใช้สีสเปรย์



ภาพที่ 5.22 กระบวนการพ่นสีตัวหมาก 1



ภาพที่ 5.23 กระบวนการพ่นสีตัวหมาก 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

12) สินค้า

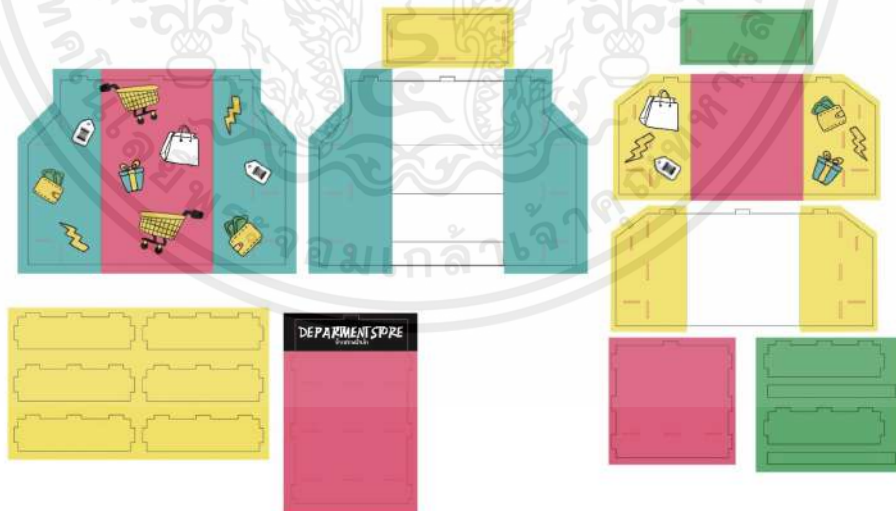
เนื่องจากต้องการให้สินค้ามีมิติ จึงได้ทำการสั่งซื้อโมเดลของเล่นขนาดเล็กจากประเทศจีน และนำมาออกแบบฉลากสินค้าใหม่ ดังนี้



ภาพที่ 5.24 การออกแบบฉลากสินค้า

13) ห้างสรรพสินค้า

- 1) ห้างชั้นที่ 1 ขนาด 14 x 9 x 23 cm.
- 2) ห้างชั้นที่ 2 ขนาด 14 x 14 x 9 cm.



ภาพที่ 5.25 แม่แบบห้างสรรพสินค้า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

14) กล่อง

ออกแบบกล่องขนาด 40 x 25 x 13 cm. เพื่อให้สามารถบรรจุส่วนประกอบต่างๆ ของบอร์ดเกมได้อย่างพอดี



ภาพ 5.26 การทดลองการจัดวางภายในกล่อง



ภาพที่ 5.27 แม่แบบกล่องบรรจุบอร์ดเกม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 6 ผลงานสำเร็จ

6.1 ตราสัญลักษณ์



ภาพที่ 6.1 ตราสัญลักษณ์

6.2 กระดานเกม



ภาพที่ 6.2 กระดานเกม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6.3 ธนบัตร



ภาพที่ 6.3 ธนบัตร

6.4 การ์ดสถานการณ์



ภาพที่ 6.4 การ์ดสถานการณ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.5 ภาพรวมการ์ดสถานการณ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6.7 ใบรายการซื้อของ (Memo List)



ภาพที่ 6.8 ใบรายการซื้อของ

6.8 ที่วางเงินทอน



ภาพที่ 6.9 ที่วางเงินทอน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6.9 ใบราคาสินค้า



ภาพที่ 6.10 ใบราคาสินค้า

6.10 กล่องบอร์ดเกม



ภาพที่ 6.11 กล่องบอร์ดเกม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6.11 ห้างสรรพสินค้าและสินค้า



ภาพที่ 6.12 ห้างสรรพสินค้าและสินค้า

6.12 ภาพรวมของบอร์ดเกม



ภาพที่ 6.13 ภาพรวมของบอร์ดเกม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 7

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

7.1 บทสรุป

บอร์ดเกม ‘WIN SOME LOSE SOME’ เป็นบอร์ดเกมที่ให้ข้อคิด และ ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับกฎหมายจราจร โดยกลุ่มเป้าหมายคือผู้ใช้รถใช้ ถนน ตั้งแต่ 18 - 25 ปี ซึ่งเป็นวัยที่สามารถมีใบอนุญาตขับรถได้

หากอ้างอิงจากแบบสอบถามการพูดคุยกับบุคคลในช่วงอายุดังกล่าว และจากงานวิจัยที่ได้กล่าวไปข้างต้น ยังมีคนจำนวนมากที่ไม่มีความรู้ความ เข้าใจเกี่ยวกับกฎหมายจราจรอย่างแท้จริง แม้ว่าจะเป็นผู้ใช้รถใช้ถนนอยู่ เป็นประจำ อีกทั้งยังมีบางส่วนที่ทำผิดกฎจราจรไปด้วยความไม่รู้ หรือรู้ แต่ไม่ได้มีความเกรงกลัวต่อโทษที่ได้รับ เพราะค่าปรับหรือบทลงโทษใน ประเทศไทยนั้นไม่ได้มีโทษและราคาสูง จึงได้พยายามที่จะนำเสนอแนวคิด และมุมมองที่ถูกต้อง ผ่านรูปแบบที่แปลกใหม่ น่าสนใจ เป็นผลงานบอร์ดเกม ที่ชื่อว่า ‘WIN SOME LOSE SOME’

ซึ่งทำยที่สุดก็ถูกผลิตขึ้นมาเป็นชิ้นงานจริง หลังจากผ่านกระบวนการ คิดและปรับแก้ จนได้ผลงานสำเร็จที่น่าพอใจ แม้จะประสบปัญหาต่างๆ มากมายระหว่างการทำงาน แต่ก็สามารถผลิตชิ้นงานออกมาได้ทันตาม ขอบเขตงานที่ตั้งไว้ และในเวลาที่กำหนด

7.2 ปัญหาที่พบในการทำงาน

ปัญหาที่พบในการออกแบบ แบ่งเป็น

- 1) ส่วนกติกา พบช่องโหว่ในกติการะหว่างการทดลองเล่นครั้งที่ 2 แม้จะถูกทดลองเล่นมาก่อนหน้านี้แล้วก็ตาม จึงต้องเพิ่มเติม และปรับแก้กติกาหลายรอบ
- 2) ส่วนภาพประกอบ เป็นส่วนที่ทำออกมาได้ยาก จากสไตล์ของ ภาพที่เลือก ซึ่งเป็นสไตล์ที่วาดโดยเทคนิคฟรีแฮนด์ ซึ่งเป็น สไตล์ที่เหมือนไม่ตั้งใจวาด แต่จริงๆ ต้องตั้งใจมาก ไม่เช่นนั้นจะ ยิ่งดูไม่ตั้งใจ และในการทดลองวาดช่วงแรกๆ รู้สึกเหมือนภาพ

- 3) ออกมาไม่ตรงตามที่คิดไว้ แต่สุดท้ายก็สามารถปรับให้ตรงตามที่ต้องการได้
- 4) ส่วนขั้นตอนการผลิต เป็นปัญหาที่ควบคุมได้ยากที่สุด เพราะต้องประสานงานกับบริษัทเพื่อผลิตบอร์ดเกม ซึ่งใช้เวลานานกว่าที่คาดไว้ แต่ก็สามารถจัดส่งมาถึงมือได้ทันเวลาในที่สุด และหากต้องการทำส่วนประกอบ 3 มิติ เช่น ห้างสรรพสินค้าในบอร์ดเกม โดยการสั่งผลิตกับบริษัทนั้นจำเป็นต้องสั่งทำตัวกดปุ่มที่ทำให้ค่าผลิตสูงมาก จึงหาวิธีแก้ไขโดยการใช้เทคนิคเลเซอร์คัทกระดาษแข็ง และพิมพ์กระดาษมาติดประกบอีกที

7.3 ข้อเสนอแนะ

ส่วนของภาพประกอบ หากสามารถทำให้มีปริมาณและรูปแบบหลากหลายกว่านี้อาจจะสามารถเพิ่มความสวยงามได้มากขึ้น

ในด้านส่วนประกอบของเกม หากสามารถเพิ่มมิติได้มากกว่านี้ เช่น กระเป๋าสตางค์เป็นกระเป๋าสตางค์จริงๆ และมีตราสัญลักษณ์ของบอร์ดเกมอยู่บนกระเป๋าก็อาจจะสามารถดึงดูดความสนใจ และเพิ่มความสนุกสนานสมจริง ให้กับบอร์ดเกมมากขึ้น

บรรณานุกรม

เอื้ออารี บุญจันทร์. (2565). แบบสอบถามการปฏิบัติตามกฎจราจร.

<https://docs.google.com/forms/u/0/d/1h8arYWpgLBCMS10siTIEElc7Du1b07NjXUYcl9rFg8c/edit?pli=1>

ชยาภรณ์ จตุรพรประสิทธิ์. (2564). ปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการขับรถผิดกฎหมายจราจรบนทางหลวงแผ่นดิน

[เอกสารไม่ได้ตีพิมพ์]. มหาวิทยาลัยบูรพา

เริ่มแล้ว! ระบบตัดแต้มใบขับขี่ เช็กหลักเกณฑ์ถูกหักคะแนน. (2566, 8 มกราคม).

<https://www.pptvhd36.com/news/สังคม/185742>

เหตุใดต้องเคารพ กฎหมายการจราจรบนท้องถนน. (2560).

<https://dparktraffic.com/traffic/กฎหมายการจราจรบนท้องถนน/>

ทำความรู้จักกับบอร์ดเกม หนึ่งในกิจกรรมที่ได้รับความนิยมในปัจจุบัน. (2566).

<https://www.mercular.com/review-article/type-of-board-game/>

จะทำบอร์ดเกมการเรียนรู้อย่างไรฉบับผู้เริ่มต้น. (2563).

<https://www.bosslabboardgame.com/post/จะทำบอร์ดเกมการเรียนรู้-อย่างไร-ฉบับ-ผู้-เริ่มต้น-/>

เริ่มใช้แล้ว! กฎหมายจราจรฉบับใหม่ โทษหนัก ปรับเงินเป็นแสน. (2565)

<https://www.tidlор.com/th/article/lifestyle/car-knowledge/new-thai-traffic-regulation/>

Procreate คืออะไร. (2564).

<https://serazu.com/web/news/851>

Photoshop Illustrator และ Indesign คืออะไร เหมาะกับงานประเภทไหน. (2565, 11 ตุลาคม).

<https://tips.thaiware.com/1324.html>

ค่าปรับจราจร 2566 อัตราใหม่. (2566).

<https://www.itax.in.th/media/ค่าปรับจราจร-2566-อัตราใหม่/>

ดีเดย์ 9 มกราคม เริ่มใช้ระบบตัดคะแนน เพื่อความปลอดภัยในท้องถนน. (2566).

<https://unitedhonda.com/blog/รถทุกประเภท!-เริ่มใช้ระบบตัดคะแนน-จนเหลือ-0-จะถูกพักใช้ใบขับขี่เป็นเวลา-90-วัน-เริ่ม-9-มกราคม-2566>

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ-นามสกุล เอื้ออารี บุญจันทร์
ที่อยู่ปัจจุบัน ร้าน Coffeecake เลขที่ 37 ซอยดำรงค์ลัทธิพิพัฒน์
 ถนนอาจณรงค์ เขต/แขวง คลองเตย จังหวัด
 กรุงเทพมหานคร 10110

การติดต่อ Email : kamrai.aar@gmail.com
 Tel : 0953851096

ประวัติการศึกษา (พ.ศ. 2558 - 2561) โรงเรียนเลยพิทยาคม
 (พ.ศ. 2562 - 2565) สถาบันเทคโนโลยี
 พระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง