

การออกแบบบอร์ดเกมรู้ทันภัยจากแก๊งคอลเซ็นเตอร์
BOARD GAME DESIGN FOR AWARENESS OF DANGER
FROM CALL CENTER GANG



จิรัชญา ปันทะโชติ
JIRUSCHAYA PUNYACHOT

ศิลปนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาศิลปะ ภาควิชาศิลปะ
คณะสถาปัตยกรรม ศิลปะ และการออกแบบ
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2566

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คณะสถาปัตยกรรม ศิลปะ และการออกแบบ
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ใบรับรองศิลปนิพนธ์

หัวข้อศิลปนิพนธ์ บอร์ดเกมรู้ทันภัยจากแก๊งคอลเซ็นเตอร์
Board game design for awareness of danger from call center gang.

นักศึกษา จิรัชญา ปิ่นทะโชติ
รหัสประจำตัว 63020245
ปริญญา ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชา นิเทศศิลป์
พ.ศ. 2566
อาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์ วรพล ยวงเงิน

(วรพล ยวงเงิน)

อาจารย์ที่ปรึกษา

วันที่..... 25เดือน..... พ.ศ. 2567

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์	บอร์ดเกมรู้ทันภัยจากแก๊งคอลเซ็นเตอร์
นักศึกษา	จิรัชญา ปันทะโชติ
รหัสประจำตัว	63020245
ปริญญา	ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชา	นิเทศศิลป์
พ.ศ.	2566
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์ วรพล ยวงเงิน

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อเตือนภัยให้เด็ก GEN Z รู้ทันภัยจากแก๊งคอลเซ็นเตอร์ จากข้อมูลที่มีการค้นคว้ามาและการสอบถามกลุ่มเป้าหมายหลักในการหลอกลวงของแก๊งคอลเซ็นเตอร์ จะเป็นกลุ่มเด็กที่อยู่ในช่วง GEN Z หรือวัยรุ่น เพราะเด็กช่วงนี้จะมีพฤติกรรมในการที่ใช้โทรศัพท์ตลอดและความประมาทไม่รู้ทันถึงภัยแก๊งคอลเซ็นเตอร์ ถึงแม้จะมีข่าวคอยเตือนภัยออกมาต่างๆแต่ก็ยังคงมีคนที่ยังหลงเชื่อและโดนหลอกอยู่

ในการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยจึงได้จัดทำออกแบบบอร์ดเกม 3 เกม ที่ประกอบด้วยอุปกรณ์การเล่น คู่มือ และบรรจุภัณฑ์ ในเรื่องของบอร์ดเกมรู้ทันภัยจากแก๊งคอลเซ็นเตอร์ผ่านการเล่น รูปแบบของเกมทั้ง 3 เกม เพื่อที่สามารถ แสดงวิธีการดูข้อมูลหรือรับมือกับแก๊งคอลเซ็นเตอร์ผ่านบอร์ดเกมที่จำลองเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่แก๊งคอลเซ็นเตอร์มักจะชอบใช้หลอกเหยื่อมาให้ศึกษา เพื่อที่จะรับมือ และคุ้นชินกับเหตุการณ์ก่อนเจอของจริง โดยผ่านการเล่นเป็นบอร์ดเกมที่จะสามารถสอดแทรกความรู้ไปได้ในระหว่างเล่นเกมและไหวพริบในการสังเกตต่าง ๆ ทั้ง 3 เกมด้วยกัน

กิตติกรรมประกาศ

รายงานวิจัยฉบับนี้สำเร็จลุล่วงด้วยดีเนื่องจากความกรุณาและความช่วยเหลืออย่างดียิ่งจาก อาจารย์ วรพล ยวงเงิน ที่ท่านได้เสียสละเวลาอันมีค่า ในการให้คำปรึกษาการดำเนินงานวิจัยงาน ออกแบบ ตลอดจนได้ตรวจสอบและแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆอันเป็นประโยชน์ในการจัดทำศิลปนิพนธ์ นี้ ขึ้นตั้งแต่เริ่มดำเนินการจนกระทั่งดำเนินการเสร็จสมบูรณ์ ผู้ศึกษาขอกราบขอบพระคุณเป็น อย่างสูงไว้ ณ โอกาสนี้

ขอขอบพระคุณ ครอบครัวของข้าพเจ้า ที่ได้ให้กำลังใจและ ส่งเสริมสนับสนุนกำลังทรัพย์ในการศึกษาเล่าเรียนครั้งนี้จนสำเร็จการศึกษา

ขอขอบคุณผู้ตอบคำถามทุกๆท่าน ที่ได้กรุณาให้ความร่วมมือในการตอบ และให้ความร่วมมือทางด้านข้อมูลรายละเอียดประสบการณ์ของทุกท่าน รวมถึงเพื่อนและพี่น้องที่เป็นผู้ช่วยในการเก็บข้อมูลและรวบรวมข้อมูลในการศึกษาเป็นอย่างดี

สุดท้ายนี้ผู้วิจัยหวังว่างานวิจัยฉบับนี้คงเป็นประโยชน์สำหรับหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง และผู้ที่สนใจศึกษาต่อไป

จิรัชญา ปันทะโชติ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อ	I
กิตติกรรมประกาศ	II
สารบัญ	III
สารบัญตาราง	VI
สารบัญรูปภาพ	VII
สารบัญรูปภาพ	VIII
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
1.2 วัตถุประสงค์	2
1.3 ขอบเขตของงาน	3
1.3.1 ลักษณะของกลุ่มเป้าหมาย	3
1.3.2 ขอบเขตของเนื้อหา	3
1.3.3 ขอบเขตของชิ้นงาน	3
1.4 ขั้นตอนของการดำเนินงาน	3
1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	4
บทที่ 2 วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง	5
2.1 ประวัติที่มาของแก๊งคอลเซ็นเตอร์	5
2.2 จากการสำรวจการถูกหลอกลวงจากแก๊งคอลเซ็นเตอร์	7
2.3 แนวคิดและการป้องกันรับมือแก๊งคอลเซ็นเตอร์	11
บทที่ 3 ข้อมูลทางด้านการออกแบบ	13
3.1 เกมกระดานเพื่อการศึกษา	13
3.2 ผลของบอร์ดเกมต่อฟังก์ชันสติปัญญา	13
3.3 ประเภทของเกมกระดาน	15
3.3.1 แบ่งตามการนำไปใช้	15
3.3.2 แบ่งจากกลุ่มผู้เล่น	15
3.4 การพัฒนาเกมเพื่อการศึกษา	15
3.4.1 การเรียนรู้ที่จะออกแบบเนื้อหา	17
3.4.2 การเล่าเรื่องราวผ่านการเล่น	17
3.4.3 การเล่น	17

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ

หน้า

บทที่ 4 วิธีการดำเนินงาน.....	18
4.1 กลุ่มเป้าหมาย.....	18
4.1.1 ด้านประชากรศาสตร์.....	18
4.1.2 ด้านจิตวิทยา.....	18
4.2 วิธีการเก็บข้อมูล.....	18
4.2.1 การสัมภาษณ์แบบกลุ่ม.....	18
4.2.2 ค้นหาจากวิทยานิพนธ์และข้อมูลในอินเทอร์เน็ต.....	18
4.3 ขอบเขตของเนื้อหา.....	18
4.4 ขอบเขตของชิ้นงาน.....	19
4.5 แนวทางการออกแบบ.....	19
4.5.1 แนวทางที่ 1: สายนี้ต้องรอด.....	19
4.5.2 แนวทางที่ 2: สายนี้เป็นของใคร.....	20
4.5.3 แนวทางที่ 3: สายนี้จริงหรือหลอก.....	21
4.5.4 แนวทางที่ 4: ใครคือคนร้าย.....	21
บทที่ 5 วิธีการดำเนินการออกแบบ.....	23
5.1 การพัฒนาโลโก้.....	23
5.2 การออกแบบคู่มือ.....	25
5.3 การออกแบบการ์ดเกม.....	27
5.3.1 คาแรคเตอร์ตัวละครในการ์ด.....	27
5.3.2 การ์ดเกม.....	28
5.4 เสื้อผู้เล่น.....	33
5.5 การออกแบบกล่องเกม.....	35
5.6 กระดานข้อมูล.....	36
บทที่ 6 ผลงานสำเร็จ.....	37
6.1 กลอง.....	38
6.2 บัตรพนักงาน.....	39
6.3 กระดานข้อมูล.....	39
6.4 เสื้อให้ข้อมูล.....	40

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ

	หน้า
6.5 การ์ด.....	40
บทที่ 7 บทสรุปและข้อเสนอแนะ.....	43
7.1 บทสรุป.....	43
7.1.1 ศิลปนิพนธ์นี้เป็นการออกแบบในจุดประสงค์.....	43
7.1.2 ผู้วิจัยได้ออกแบบบอร์ดเกม.....	43
7.2 ปัญหาและข้อจำกัด.....	43
7.3 ข้อเสนอแนะ.....	44
บรรณานุกรม.....	45
ประวัติผู้เขียน.....	47



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
ตารางที่ 2.1 สิ่งที่จะโดนจากทักษะกลวิธีในการโน้มน้าวเหยื่อของแก๊งคอลเซ็นเตอร์	8
ตารางที่ 2.2 วิธีเช็คทักษะกลวิธีในการโน้มน้าวเหยื่อของแก๊งคอลเซ็นเตอร์.....	9



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญรูปภาพ

ภาพที่	หน้า
ภาพที่ 2.1 ภาพกลุ่มวัยที่เสี่ยงต่อการถูกหลอกลวงจากแก๊งค์คอลเซ็นเตอร์ (ไทยรัฐ 2565).....	6
ภาพที่ 2.2 ภาพอธิบายขั้นตอนการโจมตีไซเบอร์.....	10
ภาพที่ 3.1 ลักษณะการทำงานของการทำงานของการตอบสนอง.....	14
ภาพที่ 3.2 กระบวนการออกแบบเกมเพื่อการศึกษา.....	17
ภาพที่ 4.1 ตัวอย่างเกมของแนวทางที่ 1.....	19
ภาพที่ 4.2 ตัวอย่างเกมของแนวทางที่ 2.....	20
ภาพที่ 4.3 ตัวอย่างเกมของแนวทางที่ 3.....	21
ภาพที่ 4.4 ตัวอย่างเกมของแนวทางที่ 4.....	21
ภาพที่ 5.5 แบบร่างโลโก้.....	23
ภาพที่ 5.6 แบบร่างโลโก้ครั้งที่ 2.....	24
ภาพที่ 5.7 โลโก้สำเร็จ.....	24
ภาพที่ 5.8 แบบร่างปกหนังสือคู่มือ.....	25
ภาพที่ 5.9 แบบร่าง Dummy book.....	25
ภาพที่ 5.10 Dummy book หนังสือคู่มือสำเร็จ.....	26
ภาพที่ 5.11 การพัฒนาฉาก.....	27
ภาพที่ 5.12 การพัฒนาฉาก.....	27
ภาพที่ 5.13 แบบร่างหน้าการ์ด.....	28
ภาพที่ 5.14 แบบร่างหลังการ์ด.....	28
ภาพที่ 5.15 องค์ประกอบการ์ดเกม.....	29
ภาพที่ 5.16 แบบร่างโลโก้.....	29
ภาพที่ 5.17 แบบร่างการ์ดเกมครั้งที่ 2.....	30
ภาพที่ 5.18 ภาพพื้นหลังการ์ด.....	30
ภาพที่ 5.19 การ์ดเกมสำเร็จ.....	31
ภาพที่ 5.20 หลังการ์ดสำเร็จ.....	31
ภาพที่ 5.21 การ์ดทั้งหมด.....	32
ภาพที่ 5.22 แบบร่างเสื้อผู้เล่น.....	33
ภาพที่ 5.23 เสื้อผู้เล่นสำเร็จ.....	34
ภาพที่ 5.24 แบบร่างโลโก้.....	35

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญรูปภาพ

ภาพที่	หน้า
ภาพที่ 5.25 แบบร่างโลโก้.....	35
ภาพที่ 5.26 แบบร่างโลโก้.....	36
ภาพที่ 5.27 แบบร่างโลโก้.....	36
ภาพที่ 6.28 แต่ละชั้นกล่องบอร์ดเกม.....	37
ภาพที่ 6.29 โปสเตอร์ตัวละครดาลัย.....	38
ภาพที่ 6.30 เปิดกล่องเกม.....	38
ภาพที่ 6.31 บัตรพนักงาน.....	39
ภาพที่ 6.32 กระดานข้อมูล.....	39
ภาพที่ 6.33 เสื่อให้ข้อมูล.....	40
ภาพที่ 6.34 โปสเตอร์ตัวละครเอมี.....	40
ภาพที่ 6.35 ตัวอย่างการเล่นเกมที่ 1.....	41
ภาพที่ 6.36 ภาพรวมอุปกรณ์บอร์ดเกม.....	42

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

แก๊งคอลเซ็นเตอร์ เป็นกลุ่มคนที่มักจะใช้โทรศัพท์ค้นหาเหยื่อเพื่อที่จะหลอกลวงเอาทรัพย์สินจากเหยื่อโดยวิธีการที่หลากหลายแตกต่างกันไป ซึ่งปัจจุบันนั้นเราจะสามารถพบเจอแก๊งคอลเซ็นเตอร์ได้ตลอดเวลา รวมถึงมีจำนวนครั้งของการโทรศัพท์และส่งข้อความหลอกลวงที่เพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว เริ่มตั้งแต่ช่วงของหลังการแพร่ระบาดของโควิด-19 เป็นช่วงเวลาที่ผู้คนยังระมัดระวังต่อการเจ็บป่วยและต้องกักตัวอยู่ในบ้าน จึงจำเป็นต้องใช้ข้อมูลและการติดต่อทางทางสังคมออนไลน์ สถานการณ์เหล่านี้ยิ่งยากต่อการรับมืออาจจะเกิดกับตัวเราหรือครอบครัว ผู้คนที่ได้เคยเจอประสบการณ์ แก๊งคอลเซ็นเตอร์ครั้งแรกก็อาจจะไม่ใช่ครั้งสุดท้าย และจะพบการโทรศัพท์เข้ามาแบบนี้ไปอีกเรื่อย ๆ トラาไคที่รู้ทันการหลอกลวงที่แก๊งคอลเซ็นเตอร์ใช้หาเหยื่อและไม่เคยเสียทรัพย์สินให้กับแก๊งคอลเซ็นเตอร์นี้ แต่ก็มีบางกลุ่มที่อาจมีความคิดเห็นว่าการโดนหลอกลวงจากแก๊งคอลเซ็นเตอร์เป็นเรื่องที่น่าจะรับมือและระวังตัวได้ไม่สามารถโดนหลอกลวงได้อีก แต่บางครั้งยังมีกลุ่มคนอีกจำนวนมากที่ยังโดนแก๊งคอลเซ็นเตอร์หลอกลวง สรุปลึถึงแม้ว่าจะรู้ไม่ทันเนื่องจากความแนบเนียนของบทหรือเป็นเทคนิคใหม่ที่ยังไม่คุ้นเคย เราก็คงตกเป็นเหยื่อที่เสียหายทันที

แม้ว่าทุกวันนี้คนในสังคมจะตื่นรู้กับภัยหลอกลวงจากแก๊งคอลเซ็นเตอร์ที่พยายามโทรศัพท์หาเหยื่อแล้วหลอกลวงให้ดูน่าเชื่อถือโดยเทคนิคใหม่ อีกทั้งจากข่าวสือหลักและสื่อออนไลน์จะออกมาประชาสัมพันธ์เตือนภัยกันมากมาย แต่ก็ยังมีผู้คนจำนวนไม่น้อยตกเป็นเหยื่ออยู่ดี เทคนิคไหนที่คนเริ่มจับทางได้แล้วจนนำมาเตือนภัยกัน กลโกงของแก๊งคอลเซ็นเตอร์ก็จะมีการปรับเปลี่ยนพลิกแพลงจากเดิมอีก ส่วนใหญ่จะเปลี่ยนเทคนิคแต่ตัวบทยังใกล้เคียงเดิม ซึ่งก็ยังหลอกคนได้ไม่น้อย โครงสร้างการทำงานของแก๊งคอลเซ็นเตอร์ความจริงแล้ว ส่วนใหญ่มีความคล้ายกับบริษัทที่มีพนักงานขายสินค้าทางโทรศัพท์ จะต่างกันตรงที่แก๊งคอลเซ็นเตอร์เหล่านี้ไม่ได้มีสินค้าหรือบริการจริงมาจำหน่าย แต่เป็นการข่มขู่ คุกคาม และหลอกล่อเพื่อชิงเงินเหยื่อที่พลาดท่าหลงกล สิ่งแรกที่แก๊งคอลเซ็นเตอร์เหล่านี้ต้องมีคือรายชื่อเป้าหมาย ซึ่งในยุคปัจจุบันเทคนิคที่แก๊งคอลเซ็นเตอร์มีความแปลกใหม่จากสมัยก่อนอย่างมาก ไม่ว่าจะทั้งข้อมูลที่ได้มา ถึงขั้นรู้เลขบัตรประชาชน ชื่อจริง เบอร์โทรศัพท์ อย่างครบถ้วนเพื่อนำมาหลอกล่อทุกหนทาง ซึ่งโดยส่วนใหญ่แล้วแก๊งคอลเซ็นเตอร์จะหยิบยืมธุรกิจและอาชีพที่หน้าเชื่อถือมาหลอกลวงผู้คนที่เกิดความหน้าเชื่อถือ ความเกรงกลัว ความกดดันเพื่อผู้คนที่หลงเชื่อและโอนเงินหรือทำในสิ่งที่พวกเขาต้องการ ตัวอย่างเช่น หลอกลวงว่าการติดหนี้ให้โอนเงินไปให้ หรือมีวัสดุตกค้างต้องโอนเงินให้ หรือเหยื่อมีคดีติดตัวโปรดติดต่อตำรวจกลับ แต่เพราะมีการออกข่าวและเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ให้ข้อมูลซ้ำ ๆ จนพวกแก๊งคอลเซ็นเตอร์เกิดการตื่นตัวมากขึ้น จากข่าวล่าสุดก็ได้มีการปลอมตัวเป็นคนรู้จัก มาหลอกลวงเอาเงิน กรณีนี้แก๊งมิจฉาซีพออาจใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ AI (Artificial Intelligence) ที่มีประโยชน์ในเรื่องของการเลียนเสียงเข้ามาช่วยด้วยก็ได้ หลักการทำงานเป็นอาจเป็นเทคนิคการใช้เสียง voice filter เทคโนโลยีการจดจำใบหน้าทำให้ AI จดจำเสียงของเพื่อนคนนั้น แล้ว AI จะทำการบันทึก เรียนรู้ จดจำ และเลียนแบบใช้เสียงของบุคคล ในการแปลงเสียงก็ได้ ซึ่งก็ได้มีเคสที่มีรูปแบบการกระทำผิดที่คล้ายในลักษณะเดียวกัน โดยแก๊งคอลเซ็นเตอร์ใช้วิธีการโทรศัพท์หาพ่อแม่ แล้วส่งรูปลูกหลานที่ถูกควบคุมตัวไว้ไปให้ โดยความจริงลูกหลานถูกแก๊งคอลเซ็นเตอร์โทรมาข่มขู่ว่าเกี่ยวข้องกับการกระทำผิดและบังคับให้ถ่ายคลิปหรือภาพถ่าย และนำไปเรียกค่าไถ่จากพ่อแม่ ทั้งนี้ทั้งนั้นกลุ่มคนในช่วงวัย 19 - 39 (Gen Y) เป็นกลุ่มเป้าหมายของบรรดามิจฉาซีพีที่ตั้งใจเข้ามาหลอก และหลอกสำเร็จมากที่สุด เพราะใช้โซเชียลมีเดียมากกว่าเจเนอเรชั่นอื่น โดยจากการสำรวจพบว่า ประมาณ 57 เปอร์เซ็นต์ เคยโดนหลอก โดยกลุ่มคนที่เกิดหลังปี 2538 ถึงปัจจุบัน (Gen Z) ถูกหลอกสำรวจ 52 % เสียเงิน ทรัพย์สินต่อคนประมาณ 1,278 บาท ส่วน Gen Y ถูกหลอกสำเร็จ 44.9 % เสียเงิน ทรัพย์สินต่อคนประมาณ 2,331 บาท กลุ่มอายุมากขึ้น และกลุ่มคนในช่วงวัย 56-74 ปี (Baby Boom) เคยถูกหลอก 26.1 เปอร์เซ็นต์ ถูกหลอกสำเร็จ 26.4 เปอร์เซ็นต์ เสียเงิน ทรัพย์สินต่อคนประมาณ 4,622 บาท เมื่อรวมผู้ถูกสำรวจ 5,699 คน พบว่า เคยโดนหลอก 48.1 เปอร์เซ็นต์ ไม่เสียหาย 57.4 เปอร์เซ็นต์ เสียหาย เสียเงิน ทรัพย์สิน 39.9 เปอร์เซ็นต์ มูลค่าคนละ 2,400 บาท (ไทยรัฐ 2565)

จากแนวคิด ผลการศึกษาดังกล่าว ปัญหาที่พบส่วนใหญ่จะเกิดกับเด็ก Gen Z ที่มีเปอร์เซ็นต์ในการถูกหลอกเยอะที่สุดในประเทศไทย ถึงราคาที่เขาเสียไปอาจจะไม่เท่าราคาที่เขาเสียแต่ ก็ปฏิเสธไม่ได้ว่าคน Gen Z นั้นโดนหลอกเป็นจำนวนมากอยู่ดี เพราะฉะนั้น เพื่อที่จะส่งเสริมการตระหนักรู้ในกลยุทธ์ของเหล่าแก๊งคอลเซ็นเตอร์ให้คนทั่วไปได้รับรู้และเข้าถึงขั้นตอนและวิธีการรับมือ เพื่อจะไปพบเจอสถานะการณ์จริงและรับมือเท่าทันได้ จึงได้ทำศิลปนิพนธ์ชิ้นนี้ขึ้นเพื่อจะให้ความรู้ ความเข้าใจ สถานการณ์ต่าง ๆ เกี่ยวกับแก๊งคอลเซ็นเตอร์ พร้อมจำลองเหตุการณ์ที่ต้องประสบพบเจอขึ้นมาให้เป็นอย่างในการศึกษาให้กับกลุ่มคน Gen Z

1.2 วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาพฤติกรรมของแก๊งคอลเซ็นเตอร์ วิธีการเตือนภัย ทดสอบไหวพริบในการสังเกตความแตกต่างแก๊งคอลเซ็นเตอร์ และเตรียมหาแนวทางการรับมือสถานการณ์ต่าง ๆ เพื่อนำไปออกแบบบอร์ดเกม
2. เพื่อศึกษาเพื่อออกแบบบอร์ดเกม และวิธีการกลยุทธ์การเล่นเกมส์ต่างๆที่สามารถสอดแทรกให้ผู้เล่นเกมได้รับความรู้ ตื่นตัวและระมัดระวังต่อการแอบแฝงมารูปแบบต่าง ๆ ของมิจฉาซีพี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.3 ขอบเขตของงาน

1.3.1 ลักษณะของกลุ่มเป้าหมาย

- ด้านประชากรศาสตร์ คือ คนที่อยู่ในช่วง Gen Z อย่างเด็กนักเรียน นักศึกษา เพศหญิง และเพศชายที่มีอายุ 15 - 22 เงินเดือน 7,000 - 20,000 บาท ที่อาศัยอยู่ในประเทศไทย
- ด้านจิตวิทยา คือ กลุ่มคนที่เคยประสบพ้อเจอการโดนแก๊งคอลเซ็นเตอร์หลอกหลวง และกลุ่มคนที่ต้องการศึกษาเพื่อเตรียมตัวรับมือป้องกันให้กับตัวเองและคนรอบตัว

1.3.2 ขอบเขตของเนื้อหา บอกเล่าถึงประสบการณ์ที่มาของแก๊งคอลเซ็นเตอร์ เหตุผลของการที่ผู้คนส่วนใหญ่มักจะโดนหลอกหลวง การเปิดเผยวิธีการ การจับสังเกต เบอร์โทรศัพท์ที่ใช้ตลอดจนถึงวิธีการหลอกหลวงของมิจฉาชีพ และวิธีการป้องกันภัยจากการหลอกหลวง

1.3.3 ขอบเขตของชิ้นงาน ทำสื่อออกมาในรูปแบบของ บอร์ดเกมช่วยให้รู้ทันภัยจากแก๊งคอลเซ็นเตอร์ โดยทำกราฟิกองค์ประกอบในงานต่าง ๆ ได้แก่ โลโก้ ไอคอน UI ภาพประกอบ ฯลฯ และอุปกรณ์การเล่นที่ผลิตขึ้นจริง คู่มือวิธีเล่น และบรรจุภัณฑ์ที่บรรจุอุปกรณ์ สื่อที่ใช้ประชาสัมพันธ์เกม ได้แก่ วิดีโอประชาสัมพันธ์เกมส์หรือวิธีการเล่น สื่อประชาสัมพันธ์อื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง คือ ฟลิเตอร์เกมในไอจี (ที่จะมีคำถามขึ้นบนหัวให้เลือกช้ายกับขวา) และหนังสือเล่มเล็กแนะนำเกี่ยวกับแก๊งคอลเซ็นเตอร์

1.4 ขั้นตอนของการดำเนินงาน

อธิบายขั้นตอนการทำศิลปนิพนธ์นี้จนกระทั่งสำเร็จ เขียนเป็นข้อ ๆ ตามลำดับขั้น ดังนี้

1. กำหนดวัตถุประสงค์

กำหนดหัวข้อ เรื่อง และของที่จะทำออกมาเป็นบอร์ดเกมรู้ทันภัยจากแก๊งคอลเซ็นเตอร์

2. รวบรวมข้อมูลจากแหล่งต่าง ๆ

ค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับแก๊งคอลเซ็นเตอร์ สอบถามผู้เชี่ยวชาญและลงพื้นที่หาข้อมูลจากผู้มีประสบการณ์จากแก๊งคอลเซ็นเตอร์

3. วิเคราะห์และสรุปข้อมูล

นำข้อมูลจากการค้นคว้าเรื่องแก๊งคอลเซ็นเตอร์ และบทความที่รวบรวม มาสรุปกล่าวถึง ประสบการณ์ที่มาของแก๊งคอลเซ็นเตอร์จนถึงเหตุผลของการที่ผู้คนส่วนใหญ่มักจะโดนหลอก

4. เรียบเรียงเนื้อหา

นำข้อมูลที่สรุปไว้เกี่ยวกับแก๊งคอลเซ็นเตอร์ มาเรียบเรียงเนื้อหาให้เข้าใจง่ายที่กล่าวถึงเรื่องการเปิดเผยวิธีจับสังเกตเบอร์โทรศัพท์ที่ใช้ตลอดจนถึง วิธีการป้องกันภัยจากการหลอกหลวงของแก๊งคอลเซ็นเตอร์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5. กำหนดแนวทางการการออกแบบ

ออกแบบภาพรวมงานและองค์ประกอบทุกอย่างที่จะนำไปทำบอร์ดเกมรู้ทันภัยจากแก๊งคอลเซ็นเตอร์

6. ดำเนินงานการออกแบบ

เริ่มลงมือทำงานออกแบบตามที่วางแผนไว้ อย่างเช่น กราฟิกองค์ประกอบในงานต่าง ๆ คู่มือวิธีเล่น บรรจุภัณฑ์ที่บรรจุอุปกรณ์ สื่อที่ใช้ประชาสัมพันธ์เกม และสื่อประชาสัมพันธ์อื่น ๆ

7. สรุปผลการดำเนินงาน

ทำงานให้สำเร็จและตรวจเช็คทุกอย่างให้เรียบร้อยก่อนที่จะนำไปพิมพ์หรือทำชิ้นงานออกมา

1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

เขียนเป็นข้อ ๆ โดยวัตถุประสงค์แต่ละข้อ เช่น

1. มีความคุ้นชิน รู้เท่าทันที่จะรับมือแล้วตระหนักถึงเรื่องราวพฤติกรรมของคอลเซ็นเตอร์ และรู้จักสังเกต แยกความแก๊งคอลเซ็นเตอร์ออก

2. สามารถออกแบบกราฟิกในการทำ Board Game และรู้จักวิธีคิดกลยุทธ์การเล่นต่าง ๆ ที่สอดแทรกความรู้ต่าง ๆ เกี่ยวกับแก๊งคอลเซ็นเตอร์ และสามารถประยุกต์แนวคิดศิลปะ มาทำงานภาพประกอบได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 2

วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

2.1 ประวัติที่มาของแก๊งคอลเซ็นเตอร์

ภัยที่เกิดจากการหลอกลวงทางโทรศัพท์ หรือเรียกอีกอย่างว่าแก๊งคอลเซ็นเตอร์ (Call Center) เป็นอาชญากรรมไซเบอร์รูปแบบหนึ่งในยุคดิจิทัล นอกจากจะเกิดความเสียหายต่อเหยื่อเป็นจำนวนมากแล้ว แก๊งคอลเซ็นเตอร์ก็ได้มีการปรับปรุงวิธีการหลอกลวงเหยื่อให้เข้ากับยุคปัจจุบันซึ่งเป็นยุคข้อมูลข่าวสารที่การติดต่อในรูปแบบดิจิทัลมีบทบาทมากขึ้นเรื่อย ๆ การพัฒนาเทคโนโลยีและคอมพิวเตอร์อย่างต่อเนื่องได้เปลี่ยนแปลงวิถีชีวิตของสังคมและวิธีการก่ออาชญากรรมไปอย่างมาก ยุคดิจิทัลได้ก่อให้เกิดความท้าทายใหม่ ๆ สำหรับการบังคับใช้กฎหมาย มันจึงได้สร้างโอกาสใหม่ สำหรับอาชญากรรมที่เกี่ยวข้องกับคอมพิวเตอร์ เพิ่มศักยภาพในการละเมิดกฎหมายต่าง ๆ และเป็นภัยคุกคามที่สำคัญต่อคนในสังคมในเรื่องของความเป็นส่วนตัว ซึ่งในช่วงการระบาดใหญ่ของโควิด-19 ทำให้เกิดความอ่อนแอและความเปราะบางต่ออาชญากรรมไซเบอร์มากยิ่งขึ้น เหตุผลเพราะประชากรที่ต้องกักตัวอยู่แต่ในที่พำนักเพื่อป้องกันการระบาดของเชื้อทำให้ไม่มีกิจกรรมอะไรทำ นอกจาก การให้สื่อมีเดียต่างๆในโทรศัพท์ ผู้กระทำผิดทางไซเบอร์ตกเป็นเหยื่อของการใช้อินเทอร์เน็ตที่เพิ่มขึ้นอย่างไม่คาดคิด และการขาดความปลอดภัยทางไซเบอร์ที่จำเป็นเพื่อรองรับการเพิ่มขึ้นของช่องโหว่ของอินเทอร์เน็ต

พบว่า ระหว่างปีพ.ศ. 2561 -2564 จำนวนการร้องทุกข์ในคดีประเภทการหมิ่นประมาทในสื่อสังคมออนไลน์ มีจำนวนมากเป็น อันดับ 1 ความเสียหายรวมประมาณ 1,600 ล้านบาท อันดับ 2 ได้แก่ การถูกแฮ็กเพื่อปรับเปลี่ยน / ขโมย / ทำลายข้อมูลคอมพิวเตอร์ ความเสียหายรวมประมาณ 67 ล้านบาท และอันดับ 3 ได้แก่ การถูกหลอกลวงขายสินค้า/บริการ ความเสียหายรวมประมาณ 45 ล้านบาท (MGR Online, 2565) ประกอบกับในปี พ.ศ. 2564 ที่ผ่านมาและเมื่อปี พ.ศ. 2565 พบกลุ่ม Gen Z-Y เป็นเหยื่อจำนวนมาก เพราะใช้โซเชียลมีเดียบ่อย ส่วนรุ่นใหญ่ไม่ค่อยใจอ่อน แต่ถ้าพลาดก็สูญเงินมากกว่าใคร สำนักงานพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ได้รายงาน สำนักรวจวิธีการหลอกลวงของแก๊งคอลเซ็นเตอร์ ในช่วงไตรมาสแรกของปี 2565 คือเดือนมกราคมถึงมีนาคมที่ผ่านมา โดยผู้ที่ถูกสำรวจคือ ประชากรอายุระหว่าง 17-77 ปี จำนวน 5,798 ตัวอย่าง 20 จังหวัดทั่วประเทศ และสัมภาษณ์เชิงลึก 3 กลุ่ม คือ กลุ่มผู้ที่มีประสบการณ์ถูกหลอกลวง 31 คน กลุ่มภาครัฐและหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง 2 คน และกลุ่มภาควิชาการ 4 คน รวมจำนวน 37 คน (ไทยรัฐ 2565)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.1 ภาพกลุ่มวัยที่เสี่ยงต่อการถูกหลอกลวงจากแก๊งคอลเซ็นเตอร์ (ไทยรัฐ 2565)

ซึ่งจากสถิติดังกล่าวแสดงให้เห็นถึงแก๊งคอลเซ็นเตอร์ยังคงมีการระบาดอย่างต่อเนื่อง อยู่โดยเหตุจูงใจการกระทำผิด คือ รายได้ที่ได้รับจากการก่อเหตุมีมูลค่าเป็นที่จำนวนมาก ในขณะที่ยกโทษตามกฎหมายที่ไม่มีความรุนแรงอย่างที่ควรจะเป็นทำให้พวกผู้ก่อการไม่มีความเกรงกลัวและดำเนินแผนการกันต่อไปจึงมีเพิ่มมากขึ้นเรื่อยๆ

แต่ตลอดหลายปีที่ผ่านมา ประเทศไทยจึงติด 1 ใน 10 ประเทศที่ตกเป็นเป้าหมายของอาชญากรไซเบอร์ ด้วยเหตุผลส่วนหนึ่งเกิดจากปัจจุบันเจ้าหน้าที่ตำรวจไทย จะปฏิบัติหน้าที่ของตำรวจทั้งหมด รวมถึงความรับผิดชอบด้านคอมพิวเตอร์และไซเบอร์ อาจหมายความว่าระดับความเชี่ยวชาญ ไซเบอร์ของเจ้าหน้าที่ต้องใช้เวลาในการพัฒนามากขึ้น เนื่องจากไม่สามารถจ้างช่างที่มีทักษะหรือช่างที่พร้อมทำงานได้ตามต้องการ กล่าวอีกนัยหนึ่ง ปัจจุบันตำรวจไทยอาจมีเพียงไม่กี่นายเท่านั้นที่มีความฉลาดทางเทคโนโลยีและมีทักษะในการจัดการกับคดีอาชญากรรมในโลกไซเบอร์ โดยที่จำนวนคดีอาชญากรรมในโลกไซเบอร์ไม่มีทีท่าจะลดลงเลย ซึ่งนอกจากจะทำให้เกิดแก๊งคอลเซ็นเตอร์ขึ้นมานานพอสมควรแล้ว ยังระบาดอย่างกว้างขวางในประเทศไทยตั้งแต่ พ.ศ. 2550 แต่เริ่มร้ายแรงในช่วง 2564 โดยเหยื่อมักจะเป็นผู้สูงอายุ ข้าราชการเกษียณที่มีเงินเก็บสะสมหรือผู้หญิงที่มักมีความตื่นกลัวกับการหลอกลวงหรือฉ้อฉลของคนร้าย จนมาถึงใกล้ถึงปัจจุบันเหยื่อในการถูกหลอกลวงจากแก๊งคอลเซ็นเตอร์ก็ได้เริ่มมีการเปลี่ยนมาเป็นกลุ่มคนรุ่นเด็กไปจนถึงวัยรุ่นแทน (GEN Z) เพราะในปัจจุบันโลกยุคดิจิทัลที่ประชาชนเข้าถึงสื่อสังคมออนไลน์มากขึ้นความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีได้พัฒนาเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

โทรศัพท์มือถือธรรมดาเปลี่ยนเป็นสมาร์ตโฟนที่สามารถใช้งานสัญญาณอินเทอร์เน็ตและสามารถใช้งานแอปพลิเคชันได้อย่างหลากหลาย รวมไปถึงแอปพลิเคชันเกี่ยวกับธุรกรรมทางการเงิน ซึ่งแสดงให้เห็นว่าคนไทยในให้ความสำคัญในการทำธุรกรรมต่าง ๆ ผ่านบนสมาร์ตโฟนอย่างยิ่ง กลุ่มมิจาซีพิจิงอาศัยช่องทางที่ทุกคนมีอุปกรณ์สื่อสารติดตัวตลอดเวลาโดยใช้กลยุทธ์หลอกลวงผู้เสียหายผ่านทางโทรศัพท์เพื่อให้เหยื่อหลงเชื่อในปัจจุบันแก๊งคอลเซ็นเตอร์จึงหันมาหลอกล่อมวัยรุ่นที่มีการสื่อผ่านบนสมาร์ตโฟนมากขึ้น โดยแก๊งคอลเซ็นเตอร์นั้น มิได้เกิดขึ้นครั้งแรกในประเทศไทยแต่มีที่มาจากประเทศไต้หวัน โดยในตอนแรกไม่ได้ใช้คำว่าคอลเซ็นเตอร์ แต่ใช้คำว่า เอทีเอ็มเกมส์ (ATM Game)

2.2 จากการสำรวจการถูกหลอกลวงจากแก๊งคอลเซ็นเตอร์

จากการที่สร้างกลโกงต่อประชาชนโดยการแอบอ้างแสดงตนเป็นผู้อื่น แล้วหลอกลวงให้เหยื่อเชื่อทางโทรศัพท์เพื่อให้เหยื่อทำการโอนเงินแก่คนร้าย โดยมีรูปแบบที่ใช้ในการหลอกลวงผู้เสียหายหรือเหยื่อโดยใช้กลวิธีทางวิศวกรรมสังคม เช่น หลอกลวงด้วยความโลภ หรือหลอกลวงด้วยความกลัว ปฏิบัติการจิตวิทยาซึ่งเป็นวิธีที่ง่ายที่สุดในการโจมตี เนื่องจากไม่จำเป็นต้องใช้ความรู้ความชำนาญเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์มากนักซึ่งส่วนใหญ่จะใช้ได้ผลดี เพื่อให้ผลประโยชน์ที่ผู้โจมตีต้องการ เช่น การหลอกลวงรหัสผ่าน การหลอกให้ส่งข้อมูลที่สำคัญ ซึ่งการโจมตีประเภทนี้ไม่จำเป็นต้องใช้ความรู้ความชำนาญเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์หรือการเจาะระบบเลย วิศวกรรมสังคมเป็นจุดอ่อนที่ป้องกันยากเพราะเกี่ยวข้องกับคน และมีกลวิธีในการโน้มน้าวเหยื่อหลายรูปแบบ ดังนี้ (ONLYWONDER 2566)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 2.1 สิ่งที่จะโดนจากทักษะกลวิธีในการโน้มน้าวเหยื่อของแก๊งคอลเซ็นเตอร์

แบ่งประเภท กลุ่ม	เรื่อง	สิ่งที่จะโดน								
		หลอกทำให้เกิดกฎหมาย	หลอกว่าบัญชีถูกยกเลิก	อีเมล SMS ปลอม	ขอข้อมูลส่วนตัว	ขอเลขที่บัญชีบัตรเครดิต	หลอกให้โอนเงิน	หลอกให้ทำตามวิธี	หลอกว่ามีปัญหาชีวิตของ	ของไม่ตรงปกหรือไม่ได้ของ
กลุ่มที่ 1 ทำให้เป็นผู้มีอำนาจ เพื่อหลอกเหยื่อ	อ้างเป็นเจ้าของหน้าที่ตำรวจ	/			/	/	/	/	/	
	อ้างเป็นสรรพากร				/	/	/	/		
	อ้างเป็นเจ้าของที่ กสทช.				/	/	/	/	/	
	หลอกเกี่ยวกับการทำงาน			/	/	/	/	/	/	
	หลอกเป็นผู้ประกอบการ หรือ นายหน้า			/	/	/	/	/	/	/
	หลอกว่ามาจากศูนย์หรือบริษัท	/	/	/	/	/	/	/		
กลุ่มที่ 2 ทำให้เหยื่อเกิด ความต้องการ	หลอกขายของอ้างว่ามีสินค้าจำนวน จำกัด			/			/	/		/
	ได้รับรางวัลใหญ่		/	/	/	/	/	/		/
	ชวนร่วมทำกิจกรรมพิเศษ			/	/		/	/	/	
กลุ่มที่ 3 ทำให้เหยื่อคุ้นเคย ไว้วางใจ	หลอกลงทุนใหญ่จากเงิน				/		/	/		/
	หลอกว่าญาติพี่น้องคนรู้จักมาขอความช่วยเหลือ						/	/	/	
	หลอกว่าพัสดุตกค้าง						/	/	/	/

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

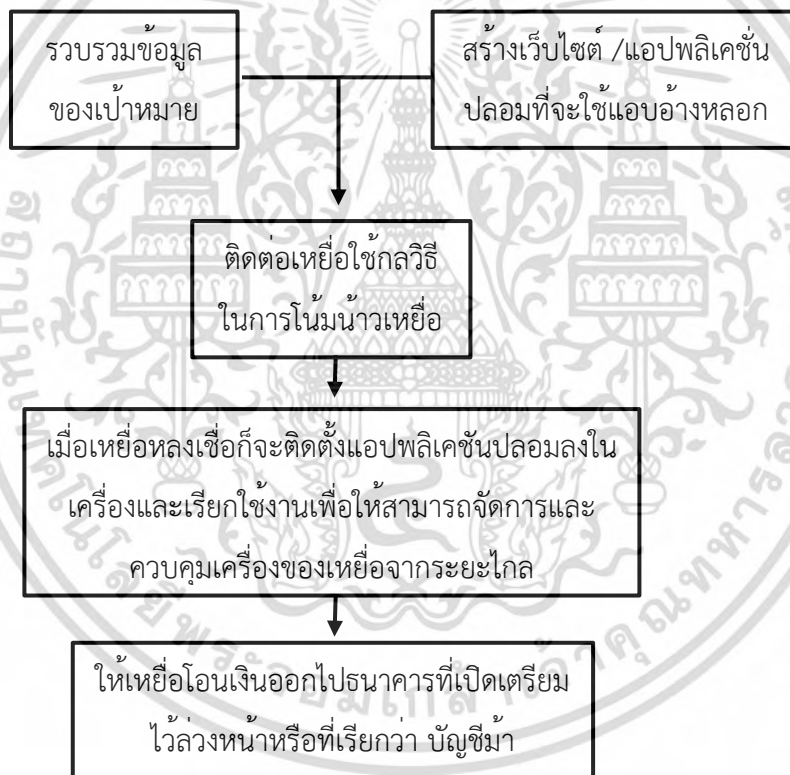
ตารางที่ 2.2 วิธีเช็คทักษะกลวิธีในการโน้มน้าวเหยื่อของแก๊งคอลเซ็นเตอร์

แบ่งประเภท กลุ่ม	เรื่อง	วิธีเช็ค						
		ไม่โทรมาเลย	ไม่ติดต่อช่องทางส่วนตัว	ข้อมูลครบถ้วนนำไปค้นหาได้	โทรสอบถามข้อมูลจริงได้	เช็คความเคยสมัครอะไว้ไหม	มักจะไม่สงสัยเลย	มักจะไม่สงสัยที่ต้น
กลุ่มที่ 1 ทำเป็นผู้มีอำนาจ เพื่อหลอกเหยื่อ	อ้างเป็นเจ้าของหน้าที่ตำรวจ	/	/	/	/		/	/
	อ้างเป็นสรรพากร	/	/	/	/		/	/
	อ้างเป็นเจ้าของที่ กสทช.	/	/	/	/		/	/
	หลอกเกี่ยวกับการทำงาน			/	/	/		/
	หลอกเป็นผู้ประกอบการ หรือนายหนา			/	/			/
	หลอกว่ามาจากศูนย์หรือบริษัท			/	/	/		/
กลุ่มที่ 2 ทำให้เหยื่อเกิด ความต้องการ	หลอกขายของอ้างว่ามีสินค้าจำนวนจำกัด			/	/			/
	ได้รับรางวัลใหญ่			/	/	/	/	/
	ชวนร่วมทำกิจกรรมพิเศษ			/	/	/	/	/
กลุ่มที่ 3 ทำให้เหยื่อคุ้นเคย ไว้วางใจ	หลอกลงทุนให้บริจาคเงิน	/	/	/	/		/	/
	หลอกว่าญาติพี่น้องคนรู้จักมาขอความช่วยเหลือ			/	/			
	หลอกว่าพัสดุตกค้าง			/	/	/		/

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หลังจากรวบรวมข้อมูลจะสังเกตได้ว่ายิ่งแก๊งคอลเซ็นเตอร์ที่ลอบเป็นผู้มีอำนาจจะมีการลอบเอาข้อมูลเยอะกว่าลอบแบบอื่น อาจจะต้องด้วยเหตุผลยิ่งแอบอ้างตำแหน่งสูงความเสี่ยงก็จะสูงตามเวลาลอบจึงต้องเก็บเกี่ยวเงินทองและข้อมูลให้คุ้มค่า โดยทุกวันนี้แก๊งคอลเซ็นเตอร์ก็ได้มีการพัฒนารูปแบบในการลอบลงเหยื่อตามเทคโนโลยีที่เปลี่ยนไป เมื่อสมาร์ตโฟนมีราคาถูกลงทำให้เป็นที่นิยมใช้กันมากขึ้น อำนาจความสะดวกให้สามารถทำธุรกรรมอย่างการโอนเงินผ่านระบบโมบายแบงก์ก็ทำได้อย่างรวดเร็วไม่ต้องไปทำรายการที่เครื่องเอทีเอ็ม แก๊งคอลเซ็นเตอร์จึงได้พัฒนาเป็นการโจมตีระบบโมบายแบงก์ก็๊งของเหยื่อแทนซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Cyber Kill Chain ที่ถูกคิดค้นโดย Lockheed Martin เพื่อใช้อธิบายขั้นตอนการโจมตีไซเบอร์ ดังนี้

(สรวิศ บุญมี 2566)



ภาพที่ 2.2 ภาพอธิบายขั้นตอนการโจมตีไซเบอร์

ซึ่งบัญชีม้านั้น คือบัญชีเงินฝากธนาคารของบุคคลอื่นซึ่งถูกคนร้ายนำมาใช้เป็นช่องทางในการรับเงินและถ่ายโอนเงินที่ได้มาจากการกระทำความผิด เพื่อป้องกันไม่ให้มีพยานหลักฐานเชื่อมโยงมาถึงตัวได้ บัญชีม้าที่แก๊งคอลเซ็นเตอร์สามารถทำให้ได้ข้อมูลเหยื่อหลายวิธี ทั้งจากการโจรกรรมข้อมูลส่วนบุคคลเพื่อนำไปใช้เปิดบัญชีในชื่อของคนอื่น ๆ หรือจ้างให้บุคคลอื่นเปิดบัญชี หรือรับซื้อบัญชีเงินฝากธนาคารของบุคคลทั่วไปเพื่อนำไปใช้กระทำความผิด ซึ่งพบได้อย่างแพร่หลายในเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่มีการขายบัญชีเงินฝากธนาคาร เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

อย่างเปิดเผย โดยคนร้ายที่ซื้อบัญชีม้าไปแล้วจะสามารถนำข้อมูลส่วนบุคคลของเจ้าของบัญชีไปผูก เพื่อใช้โอนส่งต่อเงินที่ได้จากเหยื่อให้เร็วที่สุด คนร้ายมักจะมีบัญชีม้าหลาย ๆ บัญชี เพื่อใช้โอนส่งเงินต่อกันไปเป็นทอด ๆ เพื่อป้องกันการถูกตำรวจตรวจสอบหรืออายัดเงินในบัญชีม้า เช่น เมื่อผู้เสียหายถูกหลอกให้โอนเงินเข้าบัญชีม้าที่ 1 แล้ว คนร้ายก็จะโอนเงินออกจากบัญชีดังกล่าวต่อไปยังบัญชีม้าที่ 2 จากบัญชีม้าที่ 2 โอนต่อไปยังบัญชีม้าต่อไป ซึ่งท้ายที่สุดคนร้ายก็จะถอนเงินของเหยื่อหรือผู้เสียหายออกไป ซึ่งการโอนเงินจากบัญชีม้าหลายทอดนี้ตั้งแต่ต้นจนจบใช้เวลาเพียงไม่กี่นาทีเท่านั้น และหากถูกเจ้าหน้าที่ตำรวจอายัดบัญชีม้าบัญชีใด ก็จะเปลี่ยนไปใช้บัญชีม้าอื่น ๆ ที่ยังสามารถใช้งานแทนได้ ขณะที่ในทางการสืบสวนของเจ้าหน้าที่ จะมีขั้นตอนในการขอข้อมูลบัญชีเงินฝากจากสถาบันการเงินซึ่งมีระยะเวลาในการดำเนินการ (ยุพยงค์ วิงวร 2566, สรวิต บุญมี 2566) ทำให้ที่ผ่านมายังไม่สามารถระงับยับยั้งการถอนเงินออกจากบัญชีเงินฝากธนาคารได้อย่างทันท่วงที เงินที่คนร้ายได้จากการกระทำความผิดจึงถูกโยกย้ายออกจากบัญชีม้าไปอย่างรวดเร็ว และต้องใช้เวลาในการติดตามเงินคืนให้กับผู้เสียหาย

2.3 แนวคิดและการป้องกันรับมือแก๊งคอลเซ็นเตอร์

สำหรับแนวคิดของ Cyber Kill Chain ในแต่ละขั้นตอนทำให้สามารถป้องกันรับมือแก๊งคอลเซ็นเตอร์ยุคดิจิทัลได้ (สรวิต บุญมี 2566) ดังนี้

- ตั้งสติทุกครั้งก่อนรับโทรศัพท์จากเลขหมายที่ไม่คุ้นเคย โดยเฉพาะเลขหมายที่โทรมาจากต่างประเทศที่ขึ้นต้นด้วย +698 หรือ +697 ซึ่งมีความเป็นไปได้สูงที่จะเป็นเบอร์ที่โทรมาจากมิจฉาชีพ หากไม่มีความจำเป็นสามารถแจ้งผู้ให้บริการให้บล็อกการโทรจากต่างประเทศได้ (ไทยพีบีเอส 2566)
- หน่วยงานหรือสถาบันการเงินต่าง ๆ จะไม่มีนโยบายสอบถามข้อมูลส่วนบุคคลของลูกค้าหรือขอให้ทำธุรกรรมทางโทรศัพท์ จิงค้อย ๆ ไตร่ตรองว่าเรื่องที่โทรมาเกี่ยวข้องกับตนเองหรือไม่ สอบถามข้อมูลเพิ่มเติมให้แน่ชัด และวางสาย
- ระวังการไม่เปิดเผยข้อมูลส่วนตัวที่สำคัญเช่น วันหมดอายุของบัตรต่าง ๆ วันเดือนปีเกิด รหัสผ่าน เนื่องจากคนร้ายอาจนำไปใช้เป็นประโยชน์ต่อการโจมตี
- ห้ามโอนเงินให้ไม่ว่าจะมีการอ้างเหตุผลใด ๆ ก็ตามเพราะมีโอกาสสูงมากที่ไม่ได้คืน
- หากต้องเข้าเว็บไซต์ของหน่วยงาน ควรค้นหา URL จาก Google เองไม่ควรคลิกลิงก์ที่ส่งมาเพราะอาจจะนำไปสู่เว็บไซต์ปลอมของคนร้าย
- ไม่ติดตั้งแอปพลิเคชันที่ไม่ได้อยู่ใน Google Play เพราะมีความเสี่ยงสูงที่เป็นแอปพลิเคชันปลอม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- พยายามแยกบัญชีสำหรับทำธุรกรรมผ่านสมาร์ตโฟนโดยเฉพาะให้คงเหลือเงินเพียงพอต่อการทำธุรกรรมเท่านั้น
- หากถูกโอนเงินออกไปแล้วให้รวบรวมหลักฐานและข้อมูลสำคัญทุกอย่างที่เกี่ยวข้อง แล้วเข้าแจ้งความเพื่อขอบันทึกประจำวันไปใช้เป็นหลักฐานในการติดต่อขอความ
- ติดตามข่าวสารการแจ้งเตือนเกี่ยวกับการหลอกลวงต่าง ๆ เพราะคนร้ายมักจะเปลี่ยนหรือคิดค้นรูปแบบและกลวิธีใหม่ ๆ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3

ข้อมูลทางด้านการออกแบบ

3.1 เกมกระดานเพื่อการศึกษา

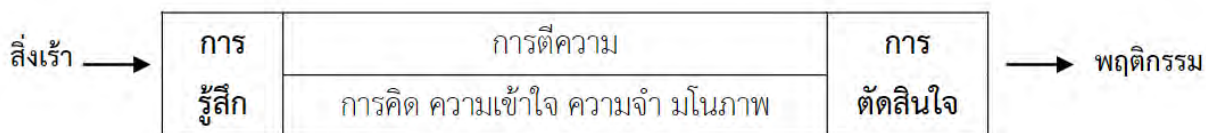
การศึกษาไม่จำเป็นต้องมาจากหนังสือเรียนเพียงอย่างเดียวแต่สามารถพบเจอได้ทั่วไปรอบตัวเราแล้วแต่เราจะสื่อสารมันออกมาในรูปแบบไหน อาจจะมีการปรับเปลี่ยนไปตามยุคสมัยหรือเทคนิคของแต่ละคน แต่อีกหนึ่งรูปแบบที่จะให้ความรู้ก็และเริ่มที่จะเป็นที่นิยม คือ บอร์ดเกม เป็นทางเลือกของสื่อจัดการเรียนรู้ที่กำลังได้รับความนิยม ที่นอกจากจะให้ความรู้แล้ว ยังสามารถสนุกไปกับตัวเกมแล้วซึมซับข้อมูลต่าง ๆ ที่เกมอยากจะสื่อออกมาโดยที่เราไม่รู้ตัว บอร์ดเกม เป็นเกมที่เล่นได้หลายวิธีโดยการวาง เคลื่อนย้าย หรือถอดชิ้นส่วนบนกระดาน และใช้รูปแบบการแข่งขันกระตุ้นและสร้างแรงจูงใจในการเล่น กระตุ้นผู้เล่นแต่ละคนมีส่วนร่วมในการพัฒนาความรู้ความเข้าใจกับเนื้อหาที่ใส่เข้าไปได้ง่ายขึ้น แสดงให้เห็นว่าทักษะการเล่นบอร์ดเกมมีความสัมพันธ์เชิงบวกอย่างมีนัยสำคัญกับความสามารถในการรับรู้สี่ประการ (Cognitive Abilities) ได้แก่ ด้านการใช้เหตุผลแบบลึกลับ ด้านความรู้ความเข้าใจ ด้านความจำระยะสั้น และด้านความเร็วในการประมวลผล ในทำนองวิเคราะห์ผลของ ประโยชน์การเล่นเกมคือสร้างความสนุกสนานบันเทิงแต่นั้นไม่ใช่เพียงประโยชน์อย่างเดียวของการใช้บอร์ดเกมในการเรียนรู้ในอีกมุมหนึ่งการเล่นบอร์ดเกมจะปลดปล่อยอิสระและความเป็นตัวเองรวมถึงมีประโยชน์ในการทำให้สมองของผู้ร่วมเล่นเกมทำงานประสานกันการเล่นบอร์ดเกมสามารถเล่นได้ตั้งแต่สองคนขึ้นไปโดยรากฐานของการเล่นบอร์ดเกมคือการสร้างความร่วมมือ เป็นการเพิ่มการทำงานของสมองช่วยกระตุ้นพื้นที่สมองส่วนที่รับผิดชอบในการสร้างความจำและกระบวนการคิดที่ซับซ้อน ช่วยในการฝึกทักษะการตัดสินใจฝึกการคิดเชิงกลยุทธ์ในระดับการแก้ปัญหาเพราะในการทำงานของสมองนอกจากใช้การคิดการใช้เหตุผลการจดจำการแก้ปัญหาการตัดสินใจการเล่นบอร์ดเกมในการเรียนรู้ทำให้เกิดสภาพแวดล้อมที่มีความสุขเป็นการเรียนรู้ในรูปแบบที่ปราศจากความเครียดเป็นการกระตุ้นให้เกิดการหลั่งสารเอ็นดอร์ฟิน (Endorphin) ซึ่งเป็นสารเคมี “ความสุข” สามารถส่งผลต่อฟังก์ชันสติปัญญาในผู้เรียนด้านการรับรู้ให้ผู้เรียนรับรู้ในสิ่งที่สอนได้ดีขึ้น

3.2 ผลของบอร์ดเกมต่อฟังก์ชันสติปัญญาในผู้เรียนด้านการรับรู้

เมื่อวิเคราะห์การเข้าถึงการรับรู้กระบวนการเริ่มจากเมื่อมีสิ่งเร้ามากระทบประสาทสัมผัสทั้ง 5 ประสาทรับสัมผัสจะรับสิ่งเร้าเข้ามาและจะส่งต่อไปยังสมองเพื่อตีความและแปลความหมาย แต่ไม่ใช่ว่าทุกสิ่งเร้าจะส่งไปยังสมองได้ทุกเรื่อง สิ่งเร้านั้นต้องทำให้อวัยวะรับสัมผัสรับข้อมูลได้มากพอ จึงจะส่งต่อไปยังสมอง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากนั้นสมองจะตีความหมายโดยอาศัยประสบการณ์เดิมหรือความรู้เดิมเกี่ยวกับสิ่งเร้าที่ได้สัมผัสนั้น เกิดการตอบสนองต่อสิ่งเร้าเป็นพฤติกรรมต่าง ๆ



ภาพที่ 3.1 ลักษณะการทำงานของ การตอบสนอง

(Fisik Sean Buakanok, Pongwat Fongkanta และ Pramote Promkhan 2564)

จากภาพพบว่าบอร์ดเกมคือวิธีการในการตอบสนองต่าง ๆ ทำให้เกิดการ ทำงานของประสาทสัมผัสทั้ง 5 เพราะธรรมชาติของบทเรียนนั้นไม่เป็นสิ่งที่สามารถกระตุ้นประสาทสัมผัสได้มากพอ บอร์ดเกมจึงเป็นอีกตัวช่วยให้มีประสาทสัมผัสทำงานมากขึ้นจนรับสิ่งเร้าเข้ามาในสมองเพื่อตีความและการแปลความหมายได้โดยอาศัยความคิดความเข้าใจจากมโนภาพประสบการณ์หรือความรู้เกี่ยวกับสิ่งเร้าที่ได้สัมผัสและเกิดพฤติกรรมตอบสนอง ซึ่งบอร์ดเกมนับเป็นเครื่องมือในการเพิ่มศักยภาพสิ่งเร้าที่มากพอเพื่อส่งต่อไปยังความรู้สึกและสมองและสร้างพฤติกรรม

เมื่อวิเคราะห์กระบวนการที่เกิดขึ้นในแง่ของโครงสร้างจะพบว่าโครงสร้างการเรียนรู้ด้วยบอร์ดเกมประกอบด้วย 3 กระบวนการ เริ่มจากกระบวนการภายนอกเป็นการเรียนรู้ด้วยบอร์ดเกมโดยใช้ประสาทสัมผัส หลังจากรับสิ่งเร้าเข้ามา จะส่งไปยังสมองและทำการตีความและแปลความหมายเหล่านี้เป็นกระบวนการภายในสุดท้ายเมื่อผู้เรียนรับรู้ได้ก็จะแสดงพฤติกรรมตอบสนองซึ่งเป็นกระบวนการแสดงออกให้เกิดกระบวนการรับรู้ (Fisik Sean Buakanok, Pongwat Fongkanta และ Pramote Promkhan 2564) ซึ่งทำหน้าที่เพิ่มศักยภาพสิ่งเร้าให้สมบูรณ์มากพอที่จะเกิดการรับรู้แต่การรับรู้ที่ตินอกจากระบบประสาทสัมผัสที่กล่าวไปที่เป็นกระบวนการภายนอกแล้วยังขึ้นอยู่กับกระบวนการภายในนั้นคือสภาวะภายในคือความคิดและสภาวะจิตใจของแต่ละบุคคลเพื่อส่งผลให้เกิดการตอบสนอง ซึ่งในการออกแบบและพัฒนาการใช้บอร์ดเกมจึงเป็นการเพิ่มประสาทสัมผัสของผู้เรียนจับต้องได้ดีขึ้น บอร์ดเกมเป็นกระบวนการภายนอกที่เพิ่มศักยภาพสิ่งเร้าให้ผู้เรียนเกิดความสนใจที่จะรับรู้ ดังนี้

1. ทำบอร์ดเกมให้เกิดการกระตุ้นให้รับรู้ได้มากกว่า ย่อมดึงดูดความสนใจของผู้เรียนได้ดี เพราะเป็นการปรับสิ่งเร้าให้แปลกใหม่ไม่ซ้ำซาก
2. สิ่งใดที่ทำอยู่บ่อย ๆ จะเรียกร้องให้เกิดความสนใจได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. การออกแบบและพัฒนาบอร์ดเกมควรพิจารณาว่าต้องการให้ส่วนใดโดดเด่นก็ควรออกแบบลักษณะของบอร์ดเกมให้โดดเด่น

3.3 ประเภทของเกมกระดาน

มีการแบ่งเกมกระดานด้วยวิธีการต่าง ๆ กันหลายประเภท เช่น

3.3.1 แบ่งตามการนำไปใช้ไม่ว่าจะด้านการค้าที่จะเน้นในด้านความสนุกหรือการศึกษาที่จะเน้นการพัฒนาทักษะความรู้

3.3.2 แบ่งจากกลุ่มผู้เล่น

- ผู้เล่นเกมเป็นงานอดิเรกเกมส่วนใหญ่จะมาความเป็นเอกลักษณ์ไม่สามารถหาซื้อได้ง่ายๆ ตัวเกมจะเน้นไปในเนื้อเรื่องที่จริงจัง และมีการใช้ทักษะวางแผนที่มากกว่าเกมทั่วไป
- ผู้เล่นทั่วไปที่ไม่ได้เล่นเกมจริงจัง เป็นเกมที่หยิบมาเล่นยามว่างเข้าใจง่าย สร้างสังคมและสามารถสนุกได้ทุกช่วงวัย

3.4 การพัฒนาเกมเพื่อการศึกษา

แม้บอร์ดเกมจะเป็น “เกม” หรือ “การละเล่น” รูปแบบหนึ่งที่มีหน้าที่พื้นฐานคือเพื่อความสนุกสนาน แต่บอร์ดเกมก็มีอัตลักษณ์เฉพาะตัว เมื่อเปรียบเทียบกับเกมกระดานหรือเกมคอมพิวเตอร์ หรือแม้แต่เกมออนไลน์ ซึ่งเป็นแพลตฟอร์มที่ได้รับความนิยมอย่างมากแล้ว ผู้เล่นบอร์ดเกมเห็นว่าเกมชนิดนี้มีลักษณะเด่นที่ความยืดหยุ่น ดังนั้นการที่จะนำบอร์ดเกมที่อยู่ในท้องตลาดทั่วไปมาประกอบ “เพื่อการศึกษา” มาใช้ในการเรียนการสอนนั้นได้เช่นกัน ด้วยความที่เป็นเกมทำให้คนเกิดแรงกระตุ้นต่อสิ่งเร้าและการจดจำว่าการเรียนรู้ด้วยหนังสือโดยไม่ต้องเสียเวลาคิดออกแบบสื่อการสอน เพราะเกมเหล่านี้ถูกออกแบบมาอย่างดีและมีความสนุกสนาน ทำให้เวลาเล่นจะเกิดการจดจำสิ่งต่างๆที่ได้ทำไปเอง แต่เกมส่วนใหญ่มักจะทำออกมาเพื่อความบันเทิงอย่างเดียว หากนำเกมเหล่านี้มาใช้ในการเรียนการสอน ผู้สร้างจะต้องเข้าใจทั้งกลไกและแก่นเรื่องของเกมนั้นเป็นอย่างดีเพื่อมองหาความรู้ ลักษณะ องค์ประกอบ และศักยภาพบางอย่างที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้เป็นเครื่องมือช่วยสอนได้ โดยวางแผนและออกแบบหลักสูตรรวมถึงวิธีการสอนแบบต่าง ๆ ควบคู่ไปกับการใช้เกม การนำเกมมาเล่นเพื่อใช้ในการเรียนรู้จะต้องมีผู้รู้คอยกำกับ แนะนำและสอนความรู้ที่แท้จริงเสริม นอกเหนือจากการเล่นเกมเพื่อให้ผลการเรียนรู้เป็นไปตามที่คาดหวัง (Worapon Yuangngoen 2564)

เกมเพื่อศึกษามีผลต่อสติปัญญาด้านการรับรู้ของผู้เรียน ทำให้ได้ทราบว่าสิ่งที่ใช้บอร์ดเกมจะนำไปสู่การสร้างการรับรู้ได้จริง โดยเมื่อบอร์ดเกมนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอน จะทำให้สติปัญญาที่มีการรับรู้ในเนื้อหาการเรียนรู้นั้นได้มากขึ้น อย่างไรก็ตามการใช้บอร์ดเกมประเภทวางแผนเพื่อพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณจนสามารถสร้างการเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง นำประสบการณ์การเล่นที่ได้เชื่อมโยงไปใช้แก้ปัญหาในเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สถานการณ์จริง แต่เกมเพื่อการศึกษาจะต้องคำนึงถึงผลลัพธ์การเรียนรู้กับกลุ่มเป้าหมายที่นำไปใช้ให้ได้ผลอีกด้วย ในการออกแบบบอร์ดเกมจริงจึงให้ได้ผลจะต้องมี ได้แก่ ทฤษฎี เนื้อหาที่สอน การออกแบบเกม นั้นเป็นส่วนหนึ่งของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เป็นฐานในการสร้าง มีประโยชน์เพิ่มเติมจากการใช้เกมรูปแบบปกติโดยสามารถสร้างการร่วมมือกันและการปฏิสัมพันธ์ระหว่างกันได้ ลดกำแพงการสื่อสารได้จากกลไกของเกม ผู้เล่นได้ปฏิบัติจริงบอร์ดเกมจะเป็นเครื่องมือสำคัญที่สามารถมาตอบโจทย์ แทนที่การบรรยายแบบเดิม ด้วยวิธีการที่เข้าถึงทุกคนได้ในเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับศึกษา แต่การใช้บอร์ดเกมอาจส่งผลเสียได้ เนื่องจากการเรียนรู้ที่มีความหมายบางครั้งอาจเป็นเรื่องยากและต้องใช้ความพยายามในการรับรู้ผ่านเรื่องหรือกิจกรรมที่สนุกสนาน ดังนั้นในการออกแบบบอร์ดเกมและการใช้ในการจัดการเรียนการสอนควรพิถีพิถันและตระหนักถึงวัตถุประสงค์ทางการเรียนรู้อย่างเข้มงวด เพราะบอร์ดเกมไม่สามารถพัฒนาระดับการเรียนรู้และแก้ปัญหาทางการศึกษาได้ทุกอย่าง วิธีการสอนจะถูกจำกัด ความรู้จะถูกฝังไม่แน่น เนื่องจากเด็กใช้วิธีการท่องจำมาต่างหากเพื่อตอบคำถามในเกม ในขณะที่การออกแบบบอร์ดเกมจริงจึงต้องเริ่มออกแบบทั้งกลไกของเกม วิธีการสอน และเนื้อหาใหม่ทั้งหมด ให้มีความกลมกลืนสอดคล้องกันดังโมเดลหัวใจของเกมจริงจัง ในระหว่างที่เล่น ก็จะได้รับการเรียนรู้ไปด้วย ความพยายามที่จะเอาชนะเกมทำให้เขาต้องท่องจำความรู้ไปโดยไม่รู้ตัว จะทำให้นเนื้อหาถูกฝังแน่นมากกว่าการท่องอ่านตำรา

การเริ่มต้นออกแบบเกมหนึ่งไม่ได้เริ่มด้วยการคิดว่าเกมนั้นจะเล่นอย่างไร มีอุปกรณ์อะไรบ้าง แต่ต้องเริ่มด้วยการวางเป้าหมายว่าผู้เล่นจะได้ประสบการณ์อะไรไปจากการเล่นเกม นั่นก็คือผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง การกำหนดและรวบรวมเนื้อหาที่จะสอนเป็นสิ่งที่ทำเป็นลำดับแรก สิ่งที่เกิดขึ้นระหว่างผู้เล่นและเกม โดยเฉพาะเมื่อนำมาใช้ในวงการศึกษาผู้เรียนจะได้เปลี่ยนบทบาทจากการเป็นผู้ที่รอรับข้อมูลจากผู้สอนเพียงอย่างเดียวมาเป็น “ผู้เล่น” ในสถานการณ์จำลองของเกมที่มีเหตุการณ์ให้ทดลองวางแผนบริหารจัดการเพื่อบรรลุภารกิจต่างๆภายใต้กฎกติกาของเกมนั้นๆ โดยผู้เรียนที่ได้เล่นเองจะเห็นผลลัพธ์การตัดสินใจของตนเองได้อย่างทันทีว่าสิ่งที่ตัดสินใจทำลงไปมีประสิทธิภาพหรือไม่เมื่อเทียบกับผู้เล่นอื่นและการตัดสินใจในแต่ละรอบของการเล่นนั้นจะส่งผลอย่างไรในภาพรวมระยะยาว ซึ่งเป็นการเรียนรู้และสร้างประสบการณ์ผ่านกลไกเกมที่ออกแบบมาอย่างแยบยลและช่วยเพิ่มแรงกระตุ้นให้ผู้เล่นจดจ่อและสนใจเกมด้วยการแข่งขันพร้อมกันให้มีความสนุกสนานไปด้วยและจะส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้เข้าใจและจดจำบทเรียนได้ง่ายและพัฒนาทักษะต่างๆรวดเร็วได้เรื่องราวกับกลไกการเล่นสามารถออกแบบให้มีความเกี่ยวข้องกันและช่วยขับเคลื่อนการเล่นให้ดำเนินไปได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.2 กระบวนการออกแบบเกมเพื่อการศึกษา

องค์ประกอบแต่ละด้านเป็นการลงรายละเอียดและแนวทางให้กับนักออกแบบเกมสามารถพัฒนาเกมได้บรรลุตามประสบการณ์ที่คาดหวัง ออกแบบที่จะใช้กรอบแนวคิดนี้ให้กำหนดประสบการณ์ที่คาดหวังว่าผู้เล่นจะได้รับเสียก่อน จากนั้นจึงเริ่มออกแบบเกมเป็นขั้นตอนจากบนลงปาด้านล่างตามลำดับ ดังนี้

3.4.1 การเรียนรู้ที่จะออกแบบเนื้อหาการสอนที่สามารถนำไปสอดแทรกในเกมแล้วได้รับความรู้ทักษะที่ต้องการจะสอนให้

3.4.2 การเล่าเรื่องราวผ่านการเล่นเพื่อจะเพิ่มความรู้ให้กับเรื่องที่ต้องการจะเราและสิ่งที่สร้างมา เช่น ตัวละครที่อยู่ในแต่ละฉาก

3.4.3 การเล่น จะเป็นตัวที่ทำให้เห็นภาพรวมต่างๆ ของสิ่งที่ได้ทำออกมาทั้งหมด ไม่ว่าจะการออกแบบหรือความรู้ที่แทรกไปกับการเล่นหรือความรู้สึกที่เกิด ว่ามันได้สำเร็จตามที่หวังหรือไม่

ผลการพัฒนารูปแบบการสร้างบอร์ดเกมเพื่อการศึกษาในประเทศไทยพบว่าขั้นตอนในรูปแบบการสร้างบอร์ดเกมเพื่อการศึกษาในประเทศไทยควรประกอบด้วย การสร้างต้นแบบ การทดสอบบอร์ดเกมโดยผู้เชี่ยวชาญ และการทดสอบบอร์ดเกมโดยผู้เล่นซึ่งจะเป็นประเด็นในการอภิปรายถึงที่มาของการมีขั้นตอนดังกล่าวดังนั้น การสร้างต้นแบบในรูปแบบการสร้างบอร์ดเกมเพื่อการศึกษาในประเทศไทยในสุดท้ายมีที่มาจากกรสนทนากลุ่มของผู้รับรองรูปแบบที่เป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการผลิตสื่อและเกมการศึกษาและผู้ใช้รูปแบบที่เป็นตัวแทนผู้ใช้งานได้ให้ข้อเสนอเพิ่มเติมในการรับรองระบบว่าการสร้างต้นแบบเป็นขั้นตอนที่สำคัญเนื่องจากหากผู้ใช้รูปแบบฯ เป็นผู้ที่ไม่มีประสบการณ์การสร้างบอร์ดเกม อาจต้องลองผิดลองถูกทำให้ใช้เวลานานในการผลิตบอร์ดเกม หรือสิ้นเปลืองทรัพยากรทั้งเงินกลาถึงความสำเร็จของการสร้างต้นแบบ คือการแปลงไอเดียให้เป็นรูปเป็นร่างอย่างง่ายที่สุดถูกที่สุดเร็วที่สุดการสร้างต้นแบบนอกจากจะช่วยลดความเสี่ยงในการลงทุนไปพัฒนาสินค้าหรือบริการที่โม้รู้จะตอบโจทย์ผู้ใช้หรือไม่ยังช่วยให้สามารถคาดการณ์ได้ว่าสินค้าหรือบริการที่คิดกันไว้มีความเป็นไปได้ในการใช้งานและตอบโจทย์ผู้ใช้หรือไม่หากรีบสร้างตัวต้นแบบอย่างง่ายแล้วนำไปทดลองพูดคุยกับผู้ใช้และเก็บfeedbackกลับมาปรับปรุงผลิตภัณฑ์ พัฒนาเสร็จเอาไปคุยกับผู้ใช้และกลับมาพัฒนาต่อวนไปเรื่อยๆ เราก็จะได้สินค้า/บริการที่ออกแบบเพื่อตอบสนองความต้องการคนใช้จริงๆ ไม่ได้คิดไปเอง วัตถุประสงค์ของการสร้างบอร์ดเกมเพื่อศึกษามีความแตกต่างจากบอร์ดเกมทั่วไปคือเพื่อทำให้ผู้เล่นเกิดการเรียนรู้ที่ดีขึ้นทั้งทางตรงและทางอ้อมกระบวนการทดสอบบอร์ดเกมจึงควรมีความละเอียดมากขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่ออนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

วิธีการดำเนินงาน

ในการจัดทำศิลปนิพนธ์เชิงศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต เรื่อง บอร์ดเกมรู้ทันภัยจากแก๊งคอลเซ็นเตอร์ เพื่อศึกษาพฤติกรรมของแก๊งคอลเซ็นเตอร์ และรับมือในสถานการณ์ต่าง ๆ โดยวิธีดำเนินงานตั้งแต่เริ่มต้นจนทำงานสำเร็จ เป็นไปตามขั้นตอนต่อไปนี้

4.1 กลุ่มเป้าหมาย

4.1.1 ด้านประชากรศาสตร์ คือ คนที่อยู่ในช่วง Gen Z อย่างเด็กนักเรียน นักศึกษา เพศหญิงและเพศชายที่มีอายุ 12 - 21 เงินเดือน 5,000 - 20,000 บาท ที่อาศัยอยู่ในประเทศไทย

4.1.2 ด้านจิตวิทยา คือ กลุ่มคนที่เคยประสบพบเจอการโดนแก๊งคอลเซ็นเตอร์หลอกลวง และกลุ่มคนที่ต้องการศึกษาเพื่อเตรียมตัวรับมือป้องกันให้กับตัวเองและคนรอบตัว

4.2 วิธีการเก็บข้อมูล

จากการรวบรวมข้อมูล ข้อมูลที่จะใช้ในสื่อนี้ นำมาจากเอกสารที่เกี่ยวข้องต่างๆ ในอินเทอร์เน็ตและได้มีการสัมภาษณ์สอบถามจากผู้ที่มีประสบการณ์ที่ถูกหลอกจากแก๊งคอลเซ็นเตอร์ ได้ดังนี้

4.2.1 การสัมภาษณ์แบบกลุ่ม

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญอยู่ในช่วงอายุ 15-22 ปี เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาจนถึงอุดมศึกษาเป็นกลุ่มคนที่เคยประสบปัญหาจากกาถูกหลอกเอาเงินไปจากแก๊งคอลเซ็นเตอร์ ที่จะมาให้ข้อมูลของการทำงานชิ้นนี้

4.2.2 ค้นหาจากวิทยานิพนธ์และข้อมูลในอินเทอร์เน็ต

ข้อมูลที่ได้จากการค้นหาคือ สถิติของเหยื่อที่โดนแก๊งคอลเซ็นเตอร์หลอกลวงในช่วงเวลา 3 ปี ที่ผ่านมา กลลวงการหลอกหรือประโยคต่าง ๆ ที่คนมักจะโดนหลอก วิธีการเช็คข้อมูล และการทำงานของคอลเซ็นเตอร์

4.3 ขอบเขตของเนื้อหา

ขอบเขตของเนื้อหาจะบอกเล่าถึงเหตุการณ์เรื่องราวที่แก๊งคอลเซ็นเตอร์มักจะหลอกเหยื่อ เหตุผลของการที่ผู้คนส่วนใหญ่มักจะโดนหลอกกลวง การเปิดเผยวิธีการ การจับสังเกตกลวิธีต่าง ๆ อย่างเช่น เบอร์โทรศัพท์ที่ใช้ตลอดจนถึงวิธีการหลอกลวงของมิฉฉาชีพ และวิธีเช็คข้อมูลจากการหลอกลวง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.4 ขอบเขตของชิ้นงาน

ทำสื่อออกมาในรูปแบบของ บอร์ดเกมช่วยให้รู้ทันภัยจากแก๊งคอลเซ็นเตอร์ โดย

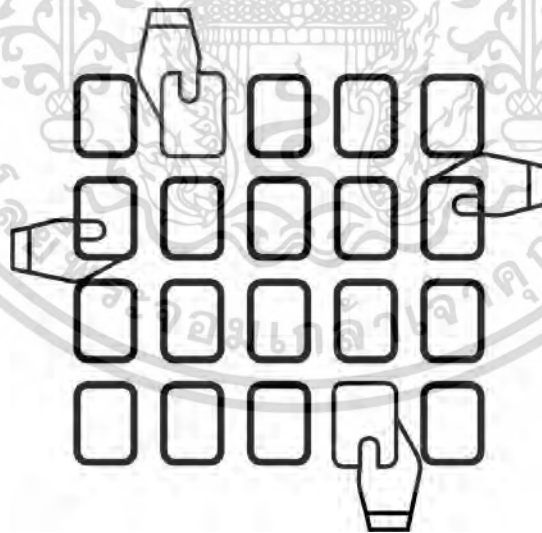
- กราฟิกต่างๆ ได้แก่ โลโก้ ไอคอน UI ภาพประกอบ ฯลฯ
- อุปกรณ์การเล่นที่ผลิตขึ้นจริง
- คู่มือวิธีเล่น
- บรรจุภัณฑ์ที่บรรจุอุปกรณ์ และคู่มือทั้งหมด
- สื่อประชาสัมพันธ์เกม ได้แก่ วิดีโอประชาสัมพันธ์เกมส์หรือวิธีการเล่น
- สื่ออื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง สื่อโปรโมทในโซเชียลมีเดียต่างๆ เช่น facebook Instagram

ผลิตชิ้นงานโดยตัวกล่องจะทำการเคลือบ SPOT UV ในตำแหน่งโลโก้บอร์ดเกมหรือบางส่วนของกล่อง เพื่อเพิ่มความโดดเด่นของโลโก้

4.5 แนวทางการออกแบบ

ด้วยความที่ตัวบอร์ดเกมอยากจะทำเน้นความสนุกแต่สอดแทรกความรู้เกี่ยวกับแก๊งคอลเซ็นเตอร์จึงได้คิดแนวทางการออกแบบมาได้ 4 แนวทาง ได้แก่

4.5.1 แนวทางที่ 1: สายนี้ต้องรอด



ภาพที่ 4.1 ตัวอย่างเกมของแนวทางที่ 1

- คอนเซ็ปต์ คือ

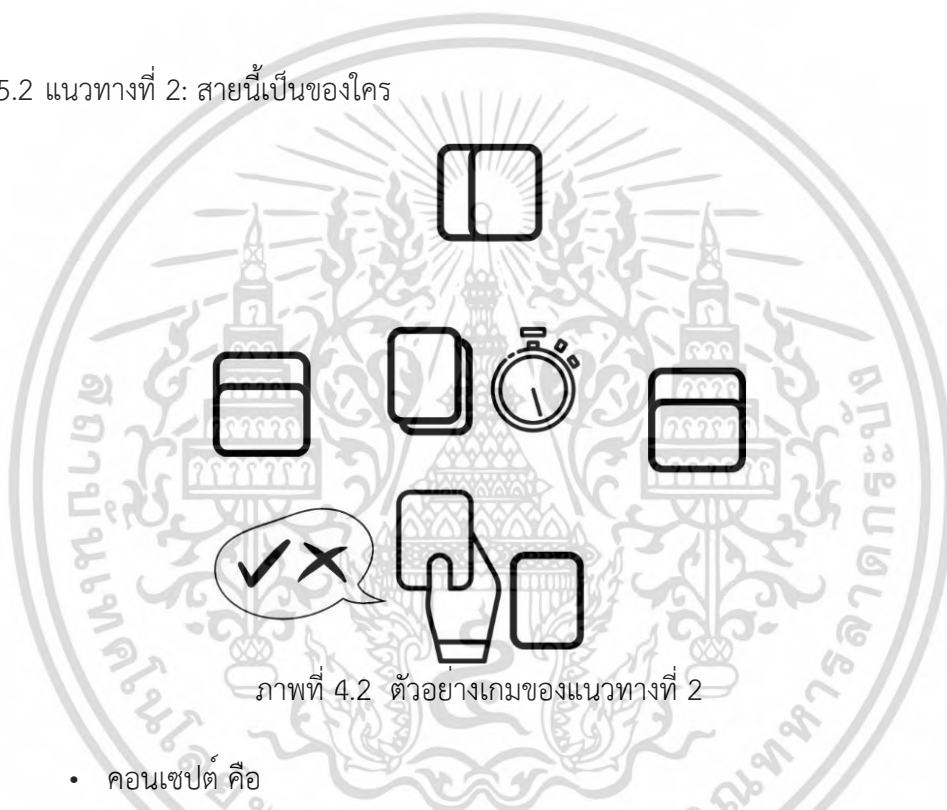
เราจะมีรูขุมบางอย่างทำให้ต้องติดต่อโทรศัพท์ทีกลับไปตามที่ตั้งต่าง ๆ แต่ปรากฏว่าดันมีสายอื่นติดต่อกลับมา ทำให้ไม่รู้ว่าสายโทรศัพท์ไหนคือของจริงเราจึงจะมาหาความจริงกันว่า

สายโทรศัพท์ไหนคือของจริง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- สารที่ต้องการจะสื่อ คือ
 รู้จักรสังเกดเช็คข้อมูลและคุ้นชินกับประโยคที่แก๊งคอลเซ็นเตอร์ชอบใช้ มาปรับกับชีวิตจริง
- มู้ดโทน คือ
 แนวชีวิตประจำวันที่เรียบง่ายแต่ก็มีช่วงที่วุ่นวายในชีวิต เหมือนช่วงวัยรุ่นที่ต้องกระตือรือร้น ทำเรื่องต่างๆเพื่อสีสันในชีวิต

4.5.2 แนวทางที่ 2: สายนี้เป็นของใคร



ภาพที่ 4.2 ตัวอย่างเกมของแนวทางที่ 2

- คอนเซ็ปต์ คือ
 เลขาจอมวุ่นที่คอยติดต่อและสอบถามข้อมูลต่างๆให้กับประธานจอมวินในเวลาจำกัด แต่ก็ได้มีเบอร์โทรแปลกๆจากแก๊งคอลเซ็นเตอร์ โทรเข้ามาปนกับเบอร์อื่นๆ ตั้งนั้นมาด้วยกันเชื่อว่าจะสามารถคัดกรองเบอร์แปลกๆนั้นได้ใหม่ก่อนที่ประธานจะระเบิด
- สารที่ต้องการจะสื่อ คือ
 รู้จักตัดสินใจได้รวดเร็วในเวลาจำกัดในการสังเกดเช็คข้อมูลและคุ้นชินกับประโยคที่แก๊งคอลเซ็นเตอร์ชอบใช้ มาปรับกับชีวิตจริง
- มู้ดโทน คือ
 มีความวุ่นวายด้วยท่าทางและสีสัน แต่พอดูไปมากก็มีความตลกในรูปร่างต่างๆ อารมณ์มาปาร์ตี้กับเพื่อนๆและสนุกกันสุดเหวี่ยง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.5.3 แนวทางที่ 3: สายนี้จริงหรือหลอก



ภาพที่ 4.3 ตัวอย่างเกมของแนวทางที่ 3

- คอนเซ็ปต์ คือ
เราจะได้เป็นเลขของบริษัทแห่งหนึ่งซึ่งหน้าที่ของเราคอยติดต่อและสอบถามข้อมูลต่างๆให้กับประธาน แต่อยู่มาวันหนึ่งก็ได้มีเบอร์โทรแปลกๆจากแก๊งคอลเซ็นเตอร์ โทรเข้ามาปลนกับเบอร์อื่นๆ ดังนั้นเราจึงมาดูกันซิว่าจะสามารถคัดกรองเบอร์แปลกๆนั้นได้ไหม
- สารที่ต้องการจะสื่อ คือ
รู้จักสังเกตข้อมูลและคุ้นชินกับประโยคที่แก๊งคอลเซ็นเตอร์ชอบใช้และคาดเดาความเป็นไปได้ของประโยคใหม่ๆ ที่แก๊งคอลเซ็นเตอร์อาจจะใช้ได้
- มู้ดโทน คือ
แนวเท่ ๆ ขริม ๆ ดุมีสตอรี่บางอย่างซ่อนอยู่เบื้องหลังฉากหน้าที่สร้างขึ้นมาเพื่อปิดบังบางอย่าง

4.5.4 แนวทางที่ 4: ใครคือคนร้าย



ภาพที่ 4.4 ตัวอย่างเกมของแนวทางที่ 4

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- คอนเซปต์ คือ

วันหนึ่งได้มีเด็กโทรมาแจ้งความว่าโดนแก๊งคอลเซ็นเตอร์หลอกเราที่รับบทเป็นตำรวจจึงต้องมาช่วยกันหาวิธีในการช่วยน้องโดยการหาตัวคนร้ายให้ได้

- สารที่ต้องการจะสื่อ คือ

สอนให้รู้จักการวิเคราะห์ข้อมูลของประโยคต่างๆของแก๊งคอลเซ็นเตอร์ ไม่ว่าจะแนวทางที่ใช้หลอก มักจะหลอกเหยื่อด้วยอะไรบางอย่าง อาชีพที่มักถูกอ้าง หรือจุดสังเกตต่างๆ เพื่อให้เรานำข้อมูลที่ได้ไปปรับใช้จริง

- มู้ดโทน คือ

อยากให้ดูออกมาเหมือนแนวสืบสวนที่จะดูเท่แต่ก็แฝงไปด้วยความลึกกลับมาค้นหาคำตอบ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

วิธีการดำเนินการออกแบบ

จากการออกแบบแนวทางการออกแบบแนวทางการเล่นเกมมาทั้งหมด 4 แบบก็ได้บทสรุปว่าจะนำแนวทางการเล่นเกมทั้ง 3 แบบ มาเล่นรวมกันในกล่องบอร์ดเกมเดียว ได้แก่

- เกมที่ 1 สายนี้ต้องรอด (เกมเลี้ยงการ์ดคอลเซ็นเตอร์)
- เกมที่ 2 สายนี้เป็นของใคร (เกมทายการ์ด)
- เกมที่ 3 สายนี้จริงหรือหลอก (เกมสอบถามหาคอลเซ็นเตอร์)

ซึ่งการที่นำสามเกมนี้มาพัฒนาต่อเป็นงานจริงเพราะการเล่นที่ง่ายและอุปกรณ์เดียวกัน ก็คือใช้การ์ดเกมเล่นเหมือนกันข้อมูลที่ใช้ก็ข้อมูลเดียวกัน ต่างกันแค่วิธีการเล่นนั่นเอง โดยได้มีคอนเซ็ปงานว่า

“ เราจะได้รับบทเป็นเลขานุการของบริษัทแห่งหนึ่งซึ่งหน้าที่ของเราคอยติดต่อและสอบถามข้อมูลต่างๆ ให้กับประธาน แต่อยู่มาวันหนึ่งก็ได้มีเบอร์โทรแปลกๆ จากแก๊งคอลเซ็นเตอร์ โทรเข้ามาบนกับเบอร์อื่นๆ ที่ต้องติดต่อด้วย ดังนั้นมาตุกันคิดว่าจะสามารถคัดกรองเบอร์แปลกๆ นั้นได้ไหม “

เกมแนวทางที่ 4 จึงไม่ได้นำมาพัฒนาต่อเพราะมีอุปกรณ์ที่มากขึ้น เกมมีความยากซับซ้อนเกินไปจึงไม่เหมาะที่จะนำมาทำเป็นบอร์ดเกม

5.1 การพัฒนาโลโก้

ในการออกแบบบอร์ดเกมรู้ทันภัยจากแก๊งคอลเซ็นเตอร์ยังไม่ได้กำหนดชื่อเรื่องที่แน่นอนแต่ชื่อที่มีการนำเสนอจะใช้คำเกี่ยวข้องกับโทรศัพท์หรือการโทร ออกแบบภาพร่างดังนี้



ภาพที่ 5.5 แบบร่างโลโก้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หลังจากการออกแบบโลโก้ครั้งที่ 1 ไปก็ได้พบเจอปัญหา ในการตั้งชื่อเหตุผลที่มีปัญหาเพราะชื่อที่นำมาเสนอนั้นบางชื่อได้มีการใช้ไปแล้วกับบางแอปพลิเคชันและบางชื่อก็ยังสื่อถึงการโทรศัพท์ไม่ได้จะต้องนำข้อมูลที่ได้มานี้มาพัฒนาและออกแบบใหม่ ชื่อที่คิดขึ้นมาใหม่ก็คือ “ใครโทรมา” ที่นำมาจากเวลาที่เรารับโทรศัพท์เรามักจะพูดประโยคนี้เป็นประโยคแรก โดยได้ออกแบบโดยใส่รูปมีด้าชีพ กับใส่โทรศัพท์ที่มีเงินไหลออกมา ดังนี้



ภาพที่ 5.6 แบบร่างโลโก้ครั้งที่ 2

สรุปการเลือกแบบ เลือกแบบสอง เนื่องจากหัวใจสามารถสื่อความหมายถึงการโทรหลอกเอาเงินได้ และมีความลงตัวที่สุด

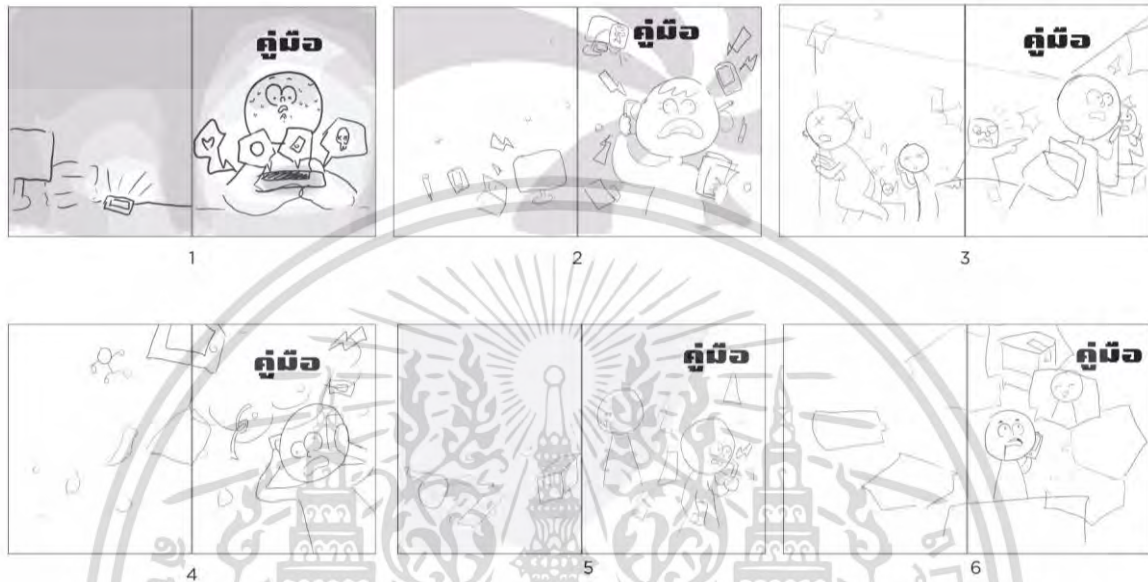


ภาพที่ 5.7 โลโก้สำเร็จ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

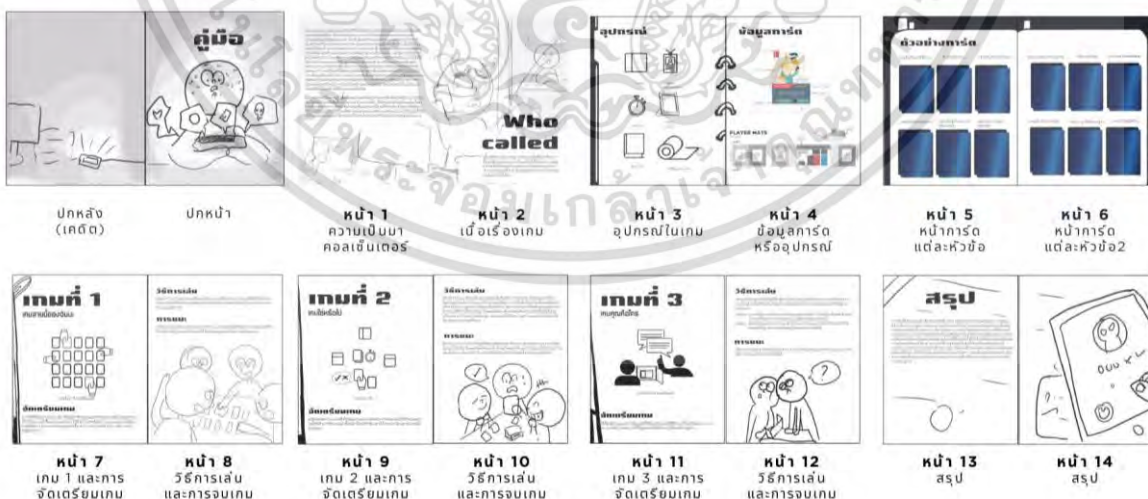
5.2 การออกแบบคู่มือ

การออกแบบคู่มือบอร์ดเกมรู้ทันภัยจากแก๊งคอลเซ็นเตอร์ได้ออกแบบออกมาโดยนำคอนเซ็ปต์ เลขารับโทรศัพท์และที่ทำงานมาออกแบบในงาน ออกแบบภาพร่างดังนี้



ภาพที่ 5.8 แบบร่างปกหนังสือคู่มือ

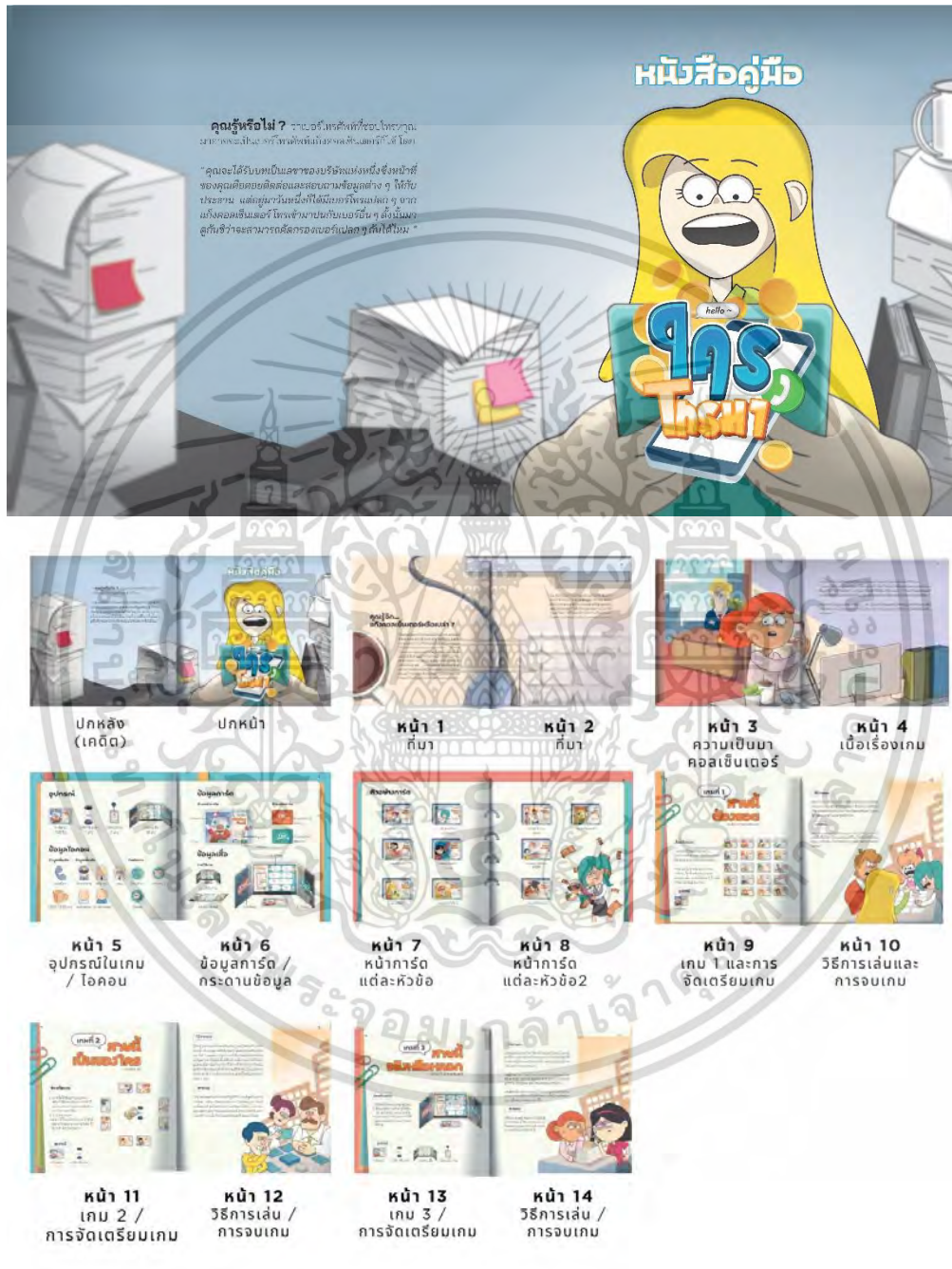
ตัวหน้าด้านในคู่มือได้วางแผนที่จะจัดทำทั้งหมด 14 หน้า ไม่รวมหน้าปกแล้วโดยใส่บรรยากาศการเป็นโต๊ะทำงาน หรืออุปกรณ์ต่าง ๆ ลงไป



ภาพที่ 5.9 แบบร่าง Dummy book

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สรุปการเลือกแบบ แบบปกหนังสือคู่มือที่เลือกคือแบบที่ 1 เนื่องจากมีลักษณะที่สื่อถึงการรับโทรศัพท์ สายที่ไม่รู้จักได้ดี และสอดคล้องกับมู้ดโทนของเรื่องราวในเนื้อหาของในหนังสือคู่มือนี้ จึงได้พัฒนาแบบดังนี้



ภาพที่ 5.10 Dummy book หนังสือคู่มือสำเร็จ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.3 การออกแบบการ์ดเกม

การ์ดเกมคือหัวใจหลักของงานชิ้นนี้เพราะเป็นตัวละครในการเล่นบอร์ดเกม จึงเป็นตัวกำหนดทิศทางของดีไซน์ทุกอย่างในการออกแบบบอร์ดเกมรู้ทันภัยจากแก๊งคอลเซ็นเตอร์ การออกแบบภาพร่างแบ่งได้ดังนี้

5.3.1 คาแรคเตอร์ตัวละครในการ์ด

การออกแบบกราฟิกนั้นตัวงานได้ออกแบบให้ออกมาเป็นกราฟิกที่เข้าใจง่ายไม่ซับซ้อนและสื่อท่าทางนิสัยออกมาได้ดี โดยออกมาเป็น 2 แบบ คือ แบบที่ 1 การ์ตูนเส้นง่าย กับ แบบที่ 2 กราฟิกโล่การ์ดเดียน



01 การ์ตูนเส้นง่าย

02 กราฟิกโล่การ์ดเดียน

ภาพที่ 5.11 การพัฒนาฉาก

สรุปการเลือกแบบ ได้เลือกแบบที่ 1 การ์ตูนเส้นง่าย เพราะเป็นลายเส้นที่ดูง่ายสบายตาสามารถสื่อสารท่าทางอารมณ์ของตัวละครได้ดี จึงได้นำมาพัฒนาต่อเป็นคาแรคเตอร์ตัวละครในบริษัทได้ดังนี้



ภาพที่ 5.12 การพัฒนาฉาก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.3.2 การ์ดเกม

ในการออกแบบการ์ดเกมออกแบบให้มีความสอดคล้องกับที่ทำงานและโทรศัพท์ตัวการ์ดเลยได้มีการทดลองใส่ความเทคโนโลยี หน้าจอโทรศัพท์ หรือของในที่ทำงานลงไป ซึ่งตัวการ์ดนี้หน้าการ์ดจะมีแบบเดียวแต่การ์ดด้านหลังการ์ดจะแบ่งได้ 2 แบบ เป็นแบบที่ตอบคำถามถูกและตอบผิดโดยจะมีใช้สีแบ่งชัดเจนและการ์ดตอบผิดจะมามีการอธิบายเหตุผลที่ตอบผิดเพิ่มเติม ออกแบบภาพร่างดังนี้



ภาพที่ 5.13 แบบร่างหน้าการ์ด



ภาพที่ 5.14 แบบร่างหลังการ์ด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ในการออกแบบผลที่ได้คือด้วยข้อมูลที่ต้องการจะสื่อทำให้การออกแบบก่อนหน้าไม่เหมาะที่จะนำข้อมูลมาวางจึงได้มีการออกแบบใหม่ขึ้น ได้ภาพดังนี้



ภาพที่ 5.15 องค์ประกอบการ์ดเกม

โดยได้มีการออกแบบอีลีเมนต์กราฟิกขึ้นมาให้สื่อข้อมูลออกมาได้ง่ายขึ้นในการเล่นบอร์ดเกม



ภาพที่ 5.16 แบบร่างโลโก้

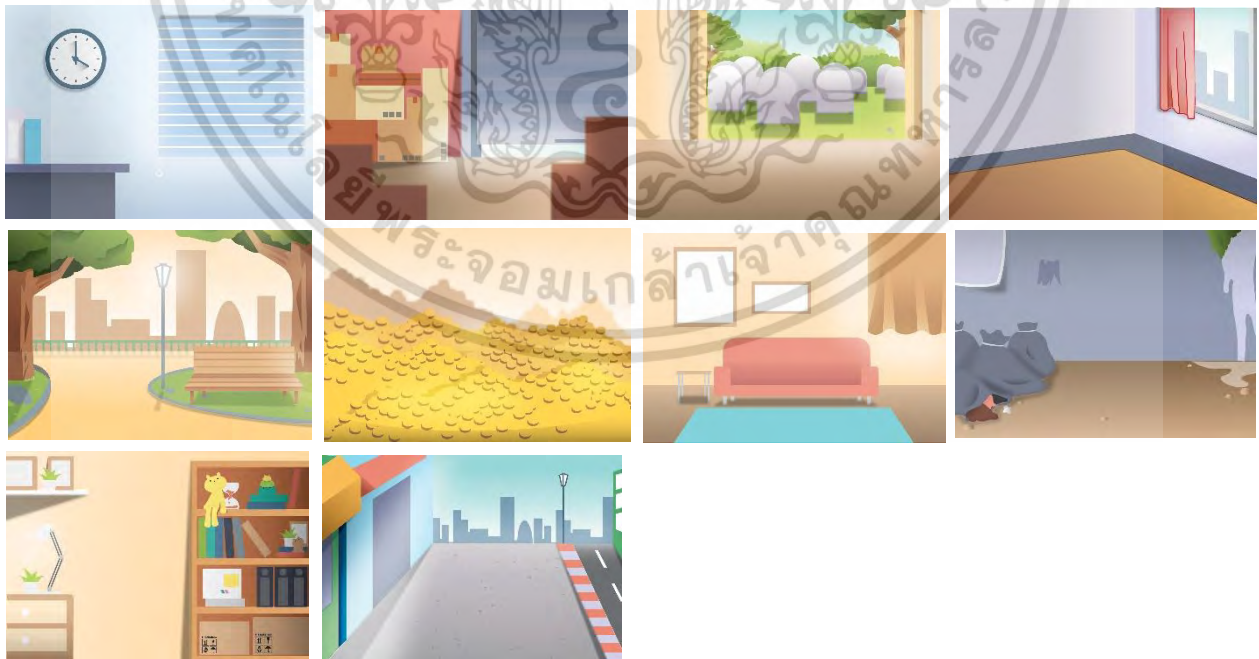
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การออกแบบในครั้งนี้ได้ออกแบบจากหน้าจอโทรศัพท์เพียงแค่อ่างเดียวเท่านั้น เพื่อให้เหมือนเวลาที่มีสายโทรเข้ามา และหลังการดมีการเขียนอธิบายบอกตอบคำถามผิดถูกอย่างชัดเจน



ภาพที่ 5.17 แบบร่างการ์ดเกมครั้งที่ 2

ในการออกแบบการ์ดได้มีการวาดฉากด้านหลังไว้ใส่และสามารถนำมาใช้วนซ้ำในการ์ดแต่ละใบได้



ภาพที่ 5.18 ภาพพื้นหลังการ์ด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สรุปการเลือกแบบ แบบที่เลือกนำมาพัฒนาต่อคือ แบบA2 เพราะมีความสมดุลในการวางเนื้อหา เข้าใจง่ายและรูปแบบเหมือนโทรศัพท์ที่สุดหลังการดก็มีการปรับเปลี่ยนมาใช้คำภาษาไทยเพื่อสอดคล้องกับชื่อบอร์ดเกมที่ใช้ภาษาไทยและมีการใช้อีลิเมนต์กราฟิกมาช่วยในการอธิบายข้อมูลที่ตอบคำถามผิดให้ดูมีความง่ายขึ้นในการสังเกตจุดที่ตอบผิด และหลังการดภาพจะเปลี่ยนไปในแต่ละหมวด



ภาพที่ 5.19 การ์ดเกมสำเร็จ



ภาพที่ 5.20 หลังการดสำเร็จ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การ์ดที่ออกแบบทั้งหมดมี 100 ใบ แบ่ง 10 หมวด หมวดละ 10 ใบ คือ

- อ่างเป็นหลอกว่าญาติพี่น้องคนรู้จัก
- อ่างเป็นเจ้าหน้าที่รัฐ
- อ่างเป็นองค์กรสำนักงาน, ที่ทำการ
- อ่างหลอกว่ามาจากศูนย์หรือบริษัท
- อ่างเป็นหลอกเป็นผู้ประกอบการ หรือนายหน้าลงทุน
- อ่างหลอกขายสินค้า
- อ่างได้รับรางวัลใหญ่
- อ่างชวนร่วมทำกิจกรรมพิเศษ
- อ่างหลอกลงทุนให้บริจาคเงิน
- อ่างหลอกว่าผิดพลาดค้าง

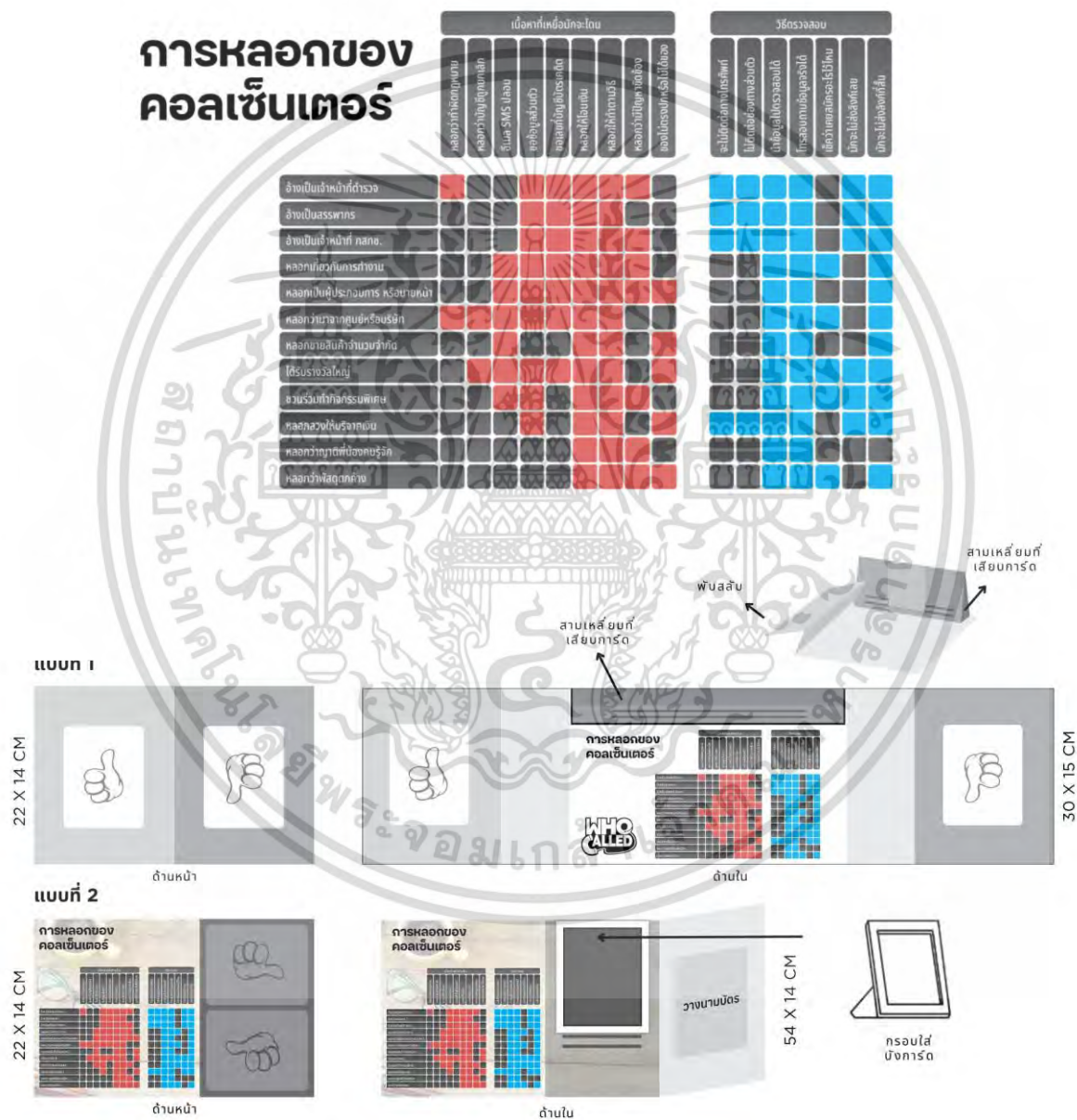


ภาพที่ 5.21 การ์ดทั้งหมด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.4 เสื่อผู้เล่น

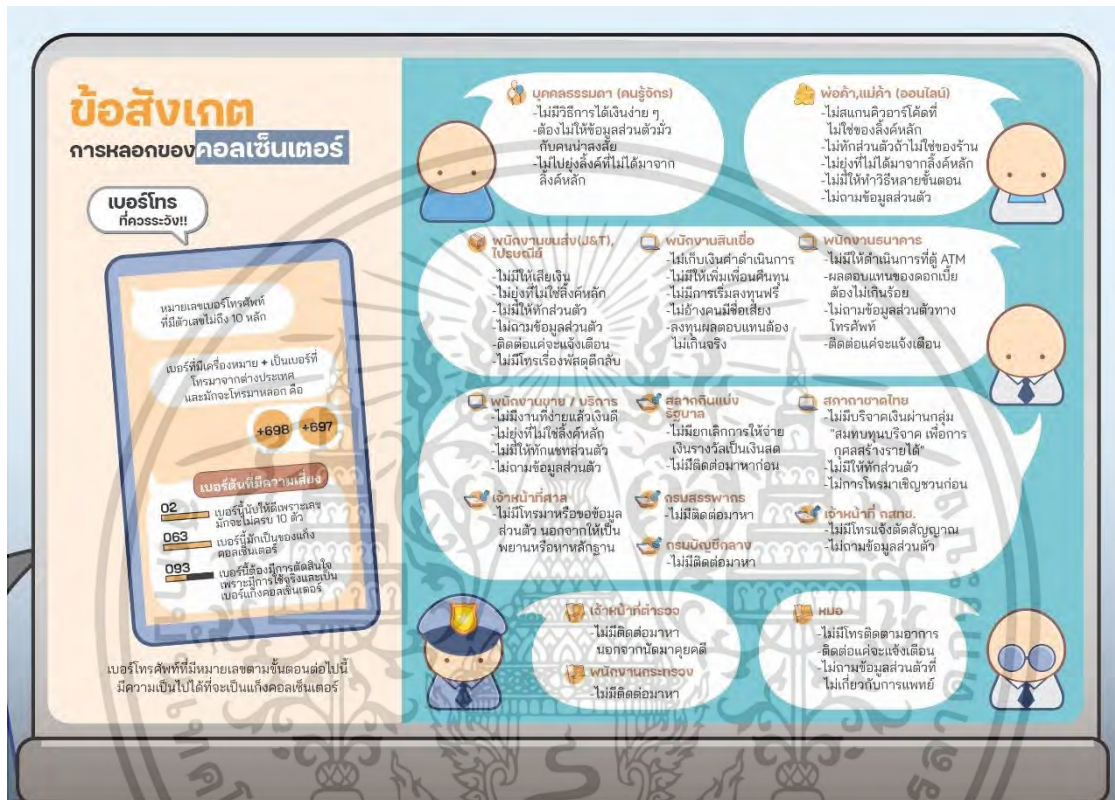
เป็นกระดานที่มีไว้เพื่อเป็นอุปกรณ์ในการเล่นและคอยให้ข้อมูลในการเล่น ได้ออกแบบให้สามารถทำงานได้สองแบบคือ แบบสามารถตั้งได้ที่จะกลายเป็นที่บังการ์ดเกมเวลาเล่นในเกมที่ 3 และแบบวางนอนเพื่อไว้วางการ์ดในเกมที่ 1-2 โดยตัวข้อมูลจะมีการทำเป็นตารางและแบ่งสีสี่ระหว่างคอลเซ็นเตอร์และไม่ใช่คอลเซ็นเตอร์ ดังภาพ



ภาพที่ 5.22 แบบร่างเสื่อผู้เล่น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สรุปการเลือกแบบ เนื่องด้วยการออกแบบในแบบแรกตัวให้ข้อมูลมีความยากในการอ่านจึงได้ปรับเปลี่ยนออกมาใหม่ให้เป็นส่วน ๆ แทนเหมือนช่องคำพูดของตัวละครและตัวเสื่อกี้มีการตัดลายระเอียดยุ่งยากออกให้ใช้งานและเก็บได้ง่ายขึ้น และออกแบบมูตโทนให้เหมือนโต๊ะทำงาน

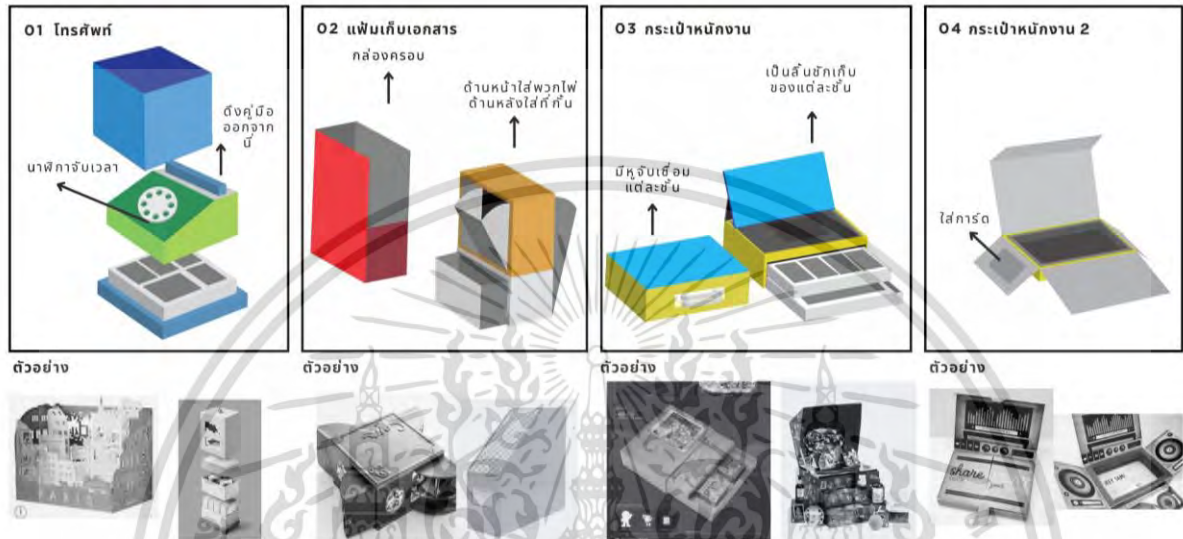


ภาพที่ 5.23 เสื่อกู้เล่นสำเร็จ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.5 การออกแบบกล่องเกม

ในการออกแบบกล่องเกมได้ลองออกแบบใหม่ที่มีความหลากหลายและแตกต่างกันในแต่ละแบบ โดยนำไอเดียมาจากของที่เรามักจะใช้เช่น โทรศัพท์ตั้งโต๊ะ แฟ้มเอกสาร และกระเป๋าใส่เอกสาร ออกแบบภาพร่างดังนี้



ภาพที่ 5.24 แบบร่างโลโก้

สรุปการเลือกแบบ ซึ่งจากการออกแบบไปข้างต้นต้องมีความซับซ้อนและการใช้งานที่ยากเกินไปจึงต้องมาการปรับเปลี่ยนแบบใหม่โดยได้นำ แบบที่ 1 มาต่อยอดพัฒนาต่อตัดสิ่งไม่จำเป็นออกไป ตัวกราฟิกได้ออกแบบเป็นบรรยากาศความวุ่นวายในที่ทำงานเมื่อมีสายโทรเข้ามา ได้ดังภาพ



ภาพที่ 5.25 แบบร่างโลโก้

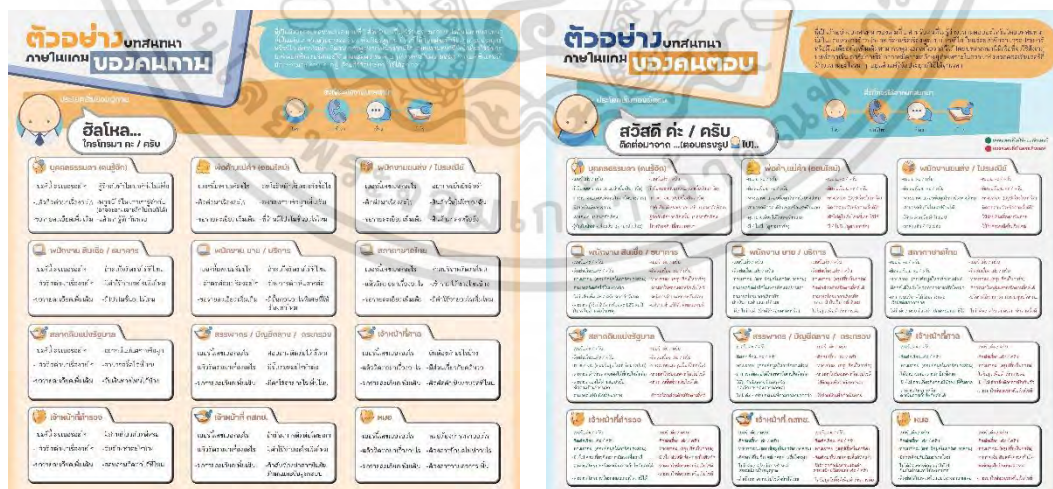
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.26 แบบร่างโลก

5.6 กระดานข้อมูล

เป็นกระดานที่มีสองด้านมีไว้เพื่อคอยแนะนำคำถามตอบในเกมที่ 3 ของผู้เล่นสองฝ่าย โดยการออกแบบทำให้มีความคล้ายคลึงส่วนให้ข้อมูลของสื่อผู้เล่น ดังนี้



ภาพที่ 5.27 แบบร่างโลก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 6

ผลงานสำเร็จ

จากการออกแบบพัฒนาถึงขั้นตอนการผลิตจริงหน้ากล่องมีการออกแบบการเก็บอุปกรณ์ที่แบ่งเป็นชั้น ๆ วางทับกัน ได้แก่ ฝากล่อง ชั้นวางคู่มือ, บัตรพนักงาน กระดานข้อมูล และชั้นเก็บอุปกรณ์ ดังภาพ



ภาพที่ 6.28 แต่ละชั้นกล่องบอร์ดเกม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6.1 กล่อง

มีการออกแบบให้มีความสนุกสนานในการทำงานแล้วมีตัวกล่องได้มีการใส่ลูกเล่นลงไป โดยเมื่อเราเปิดกล่องจะมีเสียงโทรศัพท์ดังขึ้น เหมือนมีสายโทรมาจริง ๆ



ภาพที่ 6.29 โปสเตอร์ตัวละครดำเนิน



ภาพที่ 6.30 เปิดกล่องเกม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6.2 บัตรพนักงาน

บัตรที่มีไว้บอกตราผู้เล่นในเกมที่ 3



ภาพที่ 6.31 บัตรพนักงาน

6.3 กระดานข้อมูล

กระดานที่มีไว้โต้ตอบคำถามตอนกับผู้เล่นในเกมที่ 3



ภาพที่ 6.32 กระดานข้อมูล

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6.4 เสื่อให้ข้อมูล

เป็นส่วนที่มีการใช้งานหลากหลายอย่างการวางการ์ด ให้ข้อมูลการเล่น และใช้ตั้งบังการ์ดในเกมที่ 3



ภาพที่ 6.33 เสื่อให้ข้อมูล

6.5 การ์ด

เป็นการ์ดเกมที่ให้ทายให้ถูกต้องจะมีเฉลยอยู่หลังการ์ด โดยเมื่อทายผิดจะมีคำอธิบายเพิ่มเติมให้ด้วย



ภาพที่ 6.34 โปสเตอร์ตัวละครเอมี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.35 ตัวอย่างการเล่นเกมที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพรวมแล้วจะมีอุปกรณ์ในการเล่น 6 อย่างด้วยกัน คือ

- เสื่อให้ข้อมูล 6 ชั้น
- นาฬิกาจับเวลา 1 ชั้น
- บัตรพนักงาน 1 ชั้น
- กระดานข้อมูล 1 ชั้น
- คู่มือการเล่น 1 เล่ม
- การ์ดเกม 100 ใบ



ภาพที่ 6.36 ภาพรวมอุปกรณ์บอร์ดเกม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 7

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

7.1 บทสรุป

7.1.1 ศิลปินพินธุ์นี้ เป็นการออกแบบในจุดประสงค์เพื่อส่งเสริม ให้รู้ทันภัยจากแก๊งคอลเซ็นเตอร์ที่พบเจอได้ในชีวิตประจำวัน และสามารถรับมือกับแก๊งคอลเซ็นเตอร์ได้ โดยเรียนรู้วิธีการผ่านการเล่นบอร์ดเกมนี้ เพราะคนเรามักจะสามารถที่จะเรียนรู้ได้ดี เมื่อรู้สึกว่าการเรียนรู้นั้นสนุกสนาน ทำให้มีการจดจำเนื้อหาที่สอดแทรกไปในเกมโดยที่ไม่รู้ตัว จึงเหมาะสมที่จะนำไปประยุกต์ใช้จริงในอนาคต

การค้นคว้าหาข้อมูลเกี่ยวกับคอลเซ็นเตอร์ที่มักจะใช้การโทรศัพท์โทรมาหลอกลวงเอาข้อมูลหรือทรัพย์สินของเหยื่อ สิ่งที่คุณคนมักจะทำให้เหยื่อหลงกลวิธีในการโน้มน้าวคือ ความหน้าเชื่อถือ อย่างเช่น อ้างตัวเป็นผู้มีอำนาจ (ตำรวจ) เพื่อหลอกให้เหยื่อกลัว หรืออ้างให้เกิดความต้องการ อ้างให้หวังใจ ทุกเรื่องที่ยกมาล้วนมีผลต่อความรู้สึกเหยื่อทั้งหมดและแต่ละคนก็จะโดนด้วยวิธีที่แตกต่างกันไปเพื่อหลอกเอาทรัพย์สินและข้อมูลส่วนตัว แต่วิธีที่คอลเซ็นเตอร์มักใช้ก็จะมีไม่กี่วิธีแต่รู้จักนำมาใช้ได้อย่างถูกจังหวะ เพราะฉะนั้นถ้าเรามีสติและรู้จักสังเกตเราก็จะสามารถรับมือกับเหตุการณ์นั้น ๆ ได้ไม่ยาก

7.1.2 ผู้วิจัยได้ออกแบบบอร์ดเกมรู้ทันภัยจากแก๊งคอลเซ็นเตอร์ให้เป็นเกมที่ทดลองด้วยสามารถเล่นได้ 3 เกมด้วยกัน ได้แก่ เกมเลี้ยงการ์ดคอลเซ็นเตอร์ เกมทายการ์ด เกมสอบถามหาคอลเซ็นเตอร์ รวมถึงอุปกรณ์การเล่นอื่น ๆ ที่จะส่งเสริมความรู้อย่าง เสื่อข้อมูล กระดานให้ความรู้ การ์ดเกม และมีของที่ออกแบบอื่นอีกมากมาย เช่น คู่มือการเล่น กล่องเกม บัตรพนักงาน เป็นต้น

7.2 ปัญหาและข้อจำกัด

ปัญหาที่พบเจอในตอนทำงานคือการคิดวิธีการเล่นเกมที่จะต้องนำข้อมูลที่ศึกษามา มาพัฒนาต่อโดยบางส่วนก็ยังไม่มีความเหมาะสมผลในการเล่นจะบางเกมอาจเล่นได้ไม่จริงหรือเล่นได้แค่รอบเดียวก็มี

ส่วนข้อจำกัด ในการทำงานในครั้งนี้ไม่ได้มีปัญหาหรือขาดอะไรในหารทำงาน โดยจะมี

- การออกแบบกราฟิกต่างๆ ได้แก่ โลโก้ ไอคอน UI ภาพประกอบ ฯลฯ
- อุปกรณ์การเล่นที่ผลิตขึ้นจริง
- คู่มือวิธีเล่น
- บรรจุภัณฑ์ที่บรรจุอุปกรณ์ และคู่มือทั้งหมด
- สื่อประชาสัมพันธ์เกม ได้แก่ วิดีโอประชาสัมพันธ์เกมส์หรือวิธีการเล่น
- สื่ออื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง สื่อโปรโมทในโซเชียลต่างๆ เช่น facebook Instagram

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

7.3 ข้อเสนอแนะ

งานชิ้นนี้ออกแบบมาโดยมีกลุ่มเป้าหมายเป็นกลุ่มคนที่เคยประสบพบเจอการโดนแก๊งคอลเซ็นเตอร์หลอกลวง และกลุ่มคนที่ต้องการศึกษาเพื่อเตรียมตัวรับมือป้องกันให้กับตัวเองและคนรอบตัว ซึ่งในอนาคตกลุ่มคอลเซ็นเตอร์อาจมีการปรับเปลี่ยนวิธีการหลอกลวงเหยื่อขึ้นมาใหม่ก็ได้ ถ้าจำทำงานชิ้นนี้ต่อไป สามารถนำข้อมูลใหม่มาเพิ่มลงไปในเกมหรือมีการคิดเกมในรูปแบบอื่น ๆ อีกได้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม

- Beckett, Katharine Scarfe. 2022. *What is calligraphy*. Accessed August 1, 1.
<https://www.calligraphy-skills.com/what-is-calligraphy.html>.
- Fisik Sean Buakanok, Pongwat Fongkanta, และ Pramote Promkhan. 2564. "Effect of Board Games on Cognitive Function of Learners." *thaijo*. 29 ธันวาคม. 28 พฤศจิกายน 2566 ที่เข้าถึง. so01.tci-thaijo.org/index.php/crrugds_ejournal/issue/view/17013.
- Lachman, Charles. 1. *Chinese Calligraphy*. August 1.
<https://asiasociety.org/education/chinese-calligraphy>.
- Lyons, Martyn. 2011. *Books : a living history*. Los Angeles: J. Paul Getty Museum.
- Nash , Ray, Turner, and Donald M Anderson. 2019. *Encyclopedia Britannica*.
<https://www.britannica.com/art/calligraphy>.
- ONLYWONDER. 2566. *rabbitcare*. 1 มิถุนายน. 18 พฤศจิกายน 2566 ที่เข้าถึง.
<https://rabbitcare.com/blog/financial-tips>.
- Worapon Yuangngoen. 2564. "Journal of Education Naresuan University." *thaijo*. 16 ตุลาคม. 28 พฤศจิกายน 2566 ที่เข้าถึง. so06.tci-thaijo.org/index.php/edujournal_nu/issue/view/11479.
- Yee, Chiang. n.d. *Chinese calligraphy*. <https://www.britannica.com/art/Chinese-calligraphy>.
- ไทยพีบีเอส. 2566. *Thai PBS*. 11 สิงหาคม. 19 พฤศจิกายน 2566 ที่เข้าถึง.
thaipbs.or.th/news/content/330541.
- ไทยรัฐ. 2565. *ไทยรัฐออนไลน์*. พฤษภาคม 23. Accessed พฤศจิกายน 18, 2566.
thairath.co.th/lifestyle/life/2400225.
- พรธณี ลีกิจวัฒน์. 2559. *วิธีการวิจัยทางการศึกษา*. กรุงเทพฯ: มิน เซอร์วิส ซัพพลาย.
- ยุพยงค์ วังวร. 2566. "Journal of MCU Nakhondhat." *thaijo*. 23 ตุลาคม. 18 พฤศจิกายน 2566 ที่เข้าถึง. so03.tci-thaijo.org/index.php/JMND/article/view/272687/180403.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สรวิศ บุญมี. 2566. “วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยอีสเทิร์นเอเชียฉบับวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี.” *thaijo*. 10 กรกฎาคม. 19 พฤศจิกายน 2566 ที่เข้าถึง. he01.tci-thaijo.org/index.php/EAUHJSci/article/view/261423.

อดิศรา เตชะกิจจาทร. 2564. *Calligraphy* โลกของศิลปะการออกแบบตัวอักษร ที่อาจเป็นทักษะพิเศษในอนาคต. 1 สิงหาคม 2564 ที่เข้าถึง. <https://adaybulletin.com/know-special-report-calligraphy/60692>.



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-นามสกุล	จิรัชญา บันทะโชติ
วันเดือนปีเกิด	19 สิงหาคม 2544
ที่อยู่	ภาควิชาเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ถนนฉลองกรุง เขตลาดกระบัง กรุงเทพฯ 10520
การติดต่อ	อีเมล: 63020245@kmitl.ac.th
ประวัติการศึกษา	2567 สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง 2563 โรงเรียนสระบุรีวิทยาคม 2558 โรงเรียนอนุบาลสระบุรี



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้