

การออกแบบบอร์ดเกมเพื่อเรียนรู้เรื่องภัยคุกคามทางเพศในการใช้ขนส่งสาธารณะของผู้หญิง

DESIGNING A BOARD GAME FOR LEARNING ABOUT SEXUAL HARASSMENT  
AGAINST WOMEN IN PUBLIC TRANSPORTATION

ณัฐริกา ภูมิมะลิขานนท์

NATTHARIKAN LIMWORA-AMORN

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาการออกแบบสื่อดิจิทัลและการภาพยนตร์

คณะสถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

พ.ศ. 2568

KMITL-2025-AR-M-008-017

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

DESIGNING A BOARD GAME FOR LEARNING ABOUT SEXUAL HARASSMENT  
AGAINST WOMEN IN PUBLIC TRANSPORTATION



NATTHARIKAN LIMWORA-AMORN

A THESIS SUBMITTED IN PARTIAL FULFILLMENT  
OF THE REQUIREMENT FOR THE DEGREE OF  
MASTER OF FINE AND APPLIED ARTS PROGRAM IN  
DIGITAL MEDIA DESIGN AND MOTION PICTURES  
SCHOOL OF ARCHITECTURE, ART, AND DESIGN  
KING MONGKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG

2025

KMITL-2025-AR-M-008-017

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



COPYRIGHT 2025

SCHOOL OF ARCHITECTURE, ART, AND DESIGN

KING MONGKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อวิทยานิพนธ์	การออกแบบบอร์ดเกมเพื่อเรียนรู้ภัยคุกคามทางเพศในการใช้ขนส่งสาธารณะของผู้หญิง
นักศึกษา	นางสาวณัฐริกาณู ลิมปวีรอมร
รหัสประจำตัว	65026011
ปริญญา	ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชา	การออกแบบสื่อดิจิทัลและการภาพยนตร์
พ.ศ.	2568
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เชมพัทธ์ พัชรวิชญ์

### บทคัดย่อ

ในการศึกษาเพื่อการวิจัยในการออกแบบบอร์ดเกมเพื่อเรียนรู้เรื่องภัยคุกคามทางเพศในการใช้ขนส่งสาธารณะครั้งนี้ มีการเริ่มต้นการวิจัยจากการทบทวนวรรณกรรมในเรื่องของที่มาปัญหาการคุกคามทางเพศในผู้หญิงที่ใช้บริการขนส่งสาธารณะ ซึ่งพบว่าปัจจุบันผู้หญิงยังคงมีความรู้สึกไม่ปลอดภัยในการใช้ขนส่งสาธารณะในกรุงเทพมหานคร โดยมีประสบการณ์การถูกคุกคามทางเพศซึ่งก่อให้เกิดความไม่สบายใจในด้านต่างๆ โดยขนส่งสาธารณะที่ใช้อ้างอิงในการวิจัยได้มีการแบ่งตามประเภทเป็น 5 ลำดับตามความเสี่ยงการเกิดเหตุคุกคามทางเพศ มีดังนี้ 1) รถประจำทาง (50%) 2) รถจักรยานยนต์รับจ้าง (11.4%) 3) รถยนต์รับจ้าง (10.9%) 4) รถตู้โดยสารประจำทาง (9.8%) และ 5) รถไฟฟ้า (9.6%)

การวิจัยเพื่อออกแบบบอร์ดเกมในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาปัญหาของภัยคุกคามทางเพศในการใช้ขนส่งสาธารณะของผู้หญิง 2) เพื่อออกแบบบอร์ดเกมในการเรียนรู้ภัยคุกคามทางเพศในการใช้ขนส่งสาธารณะ และ 3) เพื่อประเมินความพึงพอใจของผู้เล่นเกมที่เป็นผู้หญิง

ผลการวิจัยในครั้งนี้จากการเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพในการให้กลุ่มตัวอย่างทดลองเล่นการสัมภาษณ์แบบกลุ่ม จากกลุ่มตัวอย่างจำนวน 12 คน ซึ่งเป็นผู้หญิงอายุ 18-23 ปี พบว่าผู้เล่นร้อยละ 100 มีความเข้าใจในปัญหาภัยคุกคามทางเพศเพิ่มขึ้น โดยเฉพาะในเรื่องรูปแบบของการรับมือการคุกคามทางเพศ ผู้เล่นร้อยละ 91.7 แสดงความพึงพอใจในกลไกเกมที่มีความสนุกสนานและส่งเสริมการมีส่วนร่วม ในขณะที่ร้อยละ 83 ระบุว่าเกมช่วยเชื่อมโยงเนื้อหาเกี่ยวกับประสบการณ์ในชีวิตประจำวันได้อย่างชัดเจน

นอกจากนี้ การออกแบบเกมยังสร้างบรรยากาศที่เอื้อต่อการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และเพิ่มความเข้าใจต่อปัญหาสังคมในเชิงลึก โดยเฉพาะการเปิดโอกาสให้ผู้เล่นได้สะท้อนประสบการณ์ส่วนตัว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ทัศนคติ และความรู้สึกเกี่ยวกับภัยคุกคามทางเพศในชีวิตจริง อันนำไปสู่การเรียนรู้ที่มีความหมายในระดับบุคคล และเข้าใจความซับซ้อนของปัญหามากกว่าการรับรู้ในระดับผิวเผิน

ผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่าบอร์ดเกมนี้เป็นเครื่องมือที่มีศักยภาพในการสร้างการเรียนรู้เชิงสังคม โดยสามารถสะท้อนปัญหาภัยคุกคามทางเพศในรูปแบบที่สร้างสรรค์และน่าสนใจ ทั้งยังช่วยส่งเสริมการพัฒนาทัศนคติที่เหมาะสมและสร้างความตระหนักรู้ในบทบาทของผู้เล่นในการรับมือกับปัญหาในชีวิตจริง ผลลัพธ์ที่ดีนี้ยังเปิดโอกาสในการพัฒนาในอนาคต เพื่อตอบสนองกลุ่มเป้าหมายที่หลากหลายและขยายขอบเขตการเรียนรู้ในวงที่กว้างขึ้น

คำสำคัญ: บอร์ดเกม การคุกคามทางเพศ ชนส่งสาธารณสุข



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

<b>Thesis</b>	Designing a Board Game for Learning about Sexual Harassment against Women in Public Transportation
<b>Student</b>	Ms. Nattharikan Limwora-amorn
<b>Student ID</b>	65026011
<b>Degree</b>	Master of Fine and Applied Arts
<b>Program</b>	Digital Media Design and Motion Pictures
<b>Year</b>	2025
<b>Thesis Advisor</b>	Assistant Professor Khemmapat Patcharawit, Ph.D.

### ABSTRACT

The study began with a review of literature concerning the root causes of sexual harassment toward women in public transportation settings. It was found that many women still feel unsafe when using public transit in Bangkok, with experiences of sexual harassment leading to discomfort and anxiety in various aspects. The types of public transportation were categorized by perceived risk, listed in descending order as follows 1) Public buses (50%) 2) Motorcycle taxis (11.4%) 3) Car taxis (10.9%) 4) Passenger Van (9.8%) and 5) Urban Rail (9.6%).

This research aimed to design a board game with three main objectives 1) To study the problem of sexual harassment experienced by women using public transportation 2) To develop a board game that promotes learning about the problem of sexual harassment experienced by women using public transportation and 3) To evaluate the satisfaction of female players who interacted with the game.

The findings of this study, based on qualitative data collected through Cognitive Walkthrough sessions and Group Interviews with 12 female participants aged 18–23, demonstrate that 100% of the players developed a deeper understanding of the issue of sexual harassment, particularly in relation to strategies for responding to such situations. Additionally, 91.7% of the participants expressed high satisfaction with the game mechanics, emphasizing its engaging nature and ability to promote active participation. Furthermore, 83% of the participants noted

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

that the game effectively connected its content to real-life experiences, providing meaningful insights.

The design of the game also fostered an atmosphere conducive to open discussion and a deeper understanding of social issues by encouraging players to reflect on their personal experiences, attitudes, and emotions related to sexual harassment. This led to meaningful, self-relevant learning and a more nuanced grasp of the complexity of the issue beyond surface-level awareness.

These findings underscore the potential of the board game as a powerful tool for social learning. It creatively and thoughtfully addresses the issue of sexual harassment, helping to foster positive attitudes and raise awareness of players' roles in dealing with real-world challenges. The success of this game also opens opportunities for future development, enabling it to cater to a wider range of target audiences and further expand its educational impact.

**Keywords:** Board Game, Sexual Harassment, Public Transportation

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยครั้งนี้จะไม่อาจเดินทางมาถึงเป้าหมายได้เลยหากขาดซึ่งการสนับสนุนจากผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เชมพัทธ์ พัชรวิชัย ท่านอาจารย์ที่ปรึกษา ที่ให้คำแนะนำอย่างละเอียดและจริงใจ ตลอดกระบวนการทำวิจัย ด้วยความเข้าใจและความใส่ใจในทุกขั้นตอน รวมไปถึงอาจารย์ทุกท่าน และเจ้าหน้าที่สาขาวิชาการออกแบบสื่อดิจิทัลและการภาพยนตร์ คณะสถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง สำหรับการสนับสนุนทั้งในด้านวิชาการและการดำเนินงานตลอดระยะเวลาของการเรียนและการทำวิจัย

ขอขอบคุณจากใจ คุณยายภักทรินทร์ คุณแม่สวรรค์ และครอบครัว ที่คอยสนับสนุน และขอขอบคุณ พี่สาวธัญธร สิมะวัฒนา สำหรับการสนับสนุนในทุกด้าน ทั้งเรื่องชีวิต จิตใจ และโดยเฉพาะอย่างยิ่งในกระบวนการทำวิจัย พี่คือคนสำคัญที่ช่วยให้ทุกอย่างดำเนินไปได้ด้วยความมั่นใจและความเชื่อมั่นในความดีงาม รวมไปถึงเพื่อนทุกคนที่ร่วมทางกันมา แบ่งปันทั้งความเหนื่อยและความสุข เพื่อนๆรอบตัว ที่อยู่เคียงข้างในทุกช่วงเวลา คำพูด กำลังใจ และการสนับสนุนจากทุกคนมีความหมายมากกว่าที่จะอธิบายได้

ขอบคุณ ร้าน Lunar Cafe และ มหาวิทยาลัยรังสิต สำหรับการสนับสนุนสถานที่ในการเก็บข้อมูลวิจัย เป็นส่วนสำคัญที่ช่วยให้งานชิ้นนี้ดำเนินไปอย่างราบรื่น

และสุดท้ายขอขอบคุณทุกความช่วยเหลือ คำแนะนำ และทุกความอบอุ่นใจที่ได้รับจากทุกคน ไม่ว่าจะมากหรือน้อย ทุกสิ่งล้วนมีคุณค่าและเป็นพลังสำคัญที่ทำให้งานวิจัยนี้สำเร็จได้อย่างที่ตั้งใจ และยังเป็นช่วงเวลาที่ทำให้ข้าพเจ้าได้เติบโตและเรียนรู้อะไรได้อย่างมากมายมหาศาล ด้วยความเคารพและขอบพระคุณจากใจ

ณัฐริกาญ ลิ้มปวีรอมร

# สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ.....	I
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	III
กิตติกรรมประกาศ.....	V
สารบัญ.....	VI
สารบัญตาราง.....	XI
สารบัญภาพ.....	XII
บทที่ 1 บทนำ.....	1
1.1 ความเป็นมา.....	1
1.2 ปัญหาและความสำคัญ.....	2
1.3 โอกาสของงานวิจัย.....	2
1.4 คำถามสำคัญของงานวิจัย.....	2
1.5 วัตถุประสงค์และจุดประสงค์ของงานวิจัย.....	3
1.6 กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	3
1.7 ขอบเขตการวิจัย.....	4
1.8 ขั้นตอนของการวิจัย.....	4
1.9 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	5
1.10 คำจำกัดความในงานวิจัย.....	6
บทที่ 2 การทบทวนวรรณกรรม.....	7
2.1 ทฤษฎีเกี่ยวกับภัยคุกคามทางเพศในพื้นที่สาธารณะ.....	8
2.1.1 ความหมายของภัยคุกคามทางเพศ (Sexual Harassment).....	8
2.1.2 แนวคิดชายเป็นใหญ่ที่ส่งผลต่อเรื่องการโดนคุกคามทางเพศในผู้หญิง....	9
2.1.3 พื้นที่สาธารณะกับการป้องกันการโดนคุกคามทางเพศในผู้หญิง.....	10
2.1.4 ทฤษฎีปกตินิสัย.....	11
2.1.5 ทฤษฎีการป้องกันอาชญากรรม.....	12
2.1.6 แนวทางการป้องกันการโดนคุกคามทางเพศ.....	12
2.2 ทฤษฎีเกี่ยวกับการออกแบบเกมเพื่อการเรียนรู้.....	15
2.2.1 ความหมายของบอร์ดเกม (Board Game).....	15
2.2.2 ประเภทของบอร์ดเกม.....	16
2.2.3 กลุ่มผู้เล่นบอร์ดเกมในประเทศไทย.....	16
2.2.4 กลไกการเล่นในบอร์ดเกม.....	17

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ไว้เพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้拿去ใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
2.2.5 กลไกการเล่นที่ได้รับความนิยม.....	19
2.2.6 แนวการออกแบบบอร์ดเกมที่ได้รับความนิยม.....	19
2.2.7 องค์ประกอบพื้นฐานของบอร์ดเกม.....	19
2.2.8 หลักการออกแบบบอร์ดเกม.....	21
2.2.9 การทดสอบบอร์ดเกม.....	22
2.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	22
2.3.1 การสำรวจความคิดเห็นต่อการคุกคามทางเพศบนระบบขนส่งสาธารณะใน เขตกรุงเทพมหานคร.....	22
2.3.2 ภัยร้ายในพื้นที่สาธารณะ: หนทางการแก้ไขปัญหาการคุกคามทางเพศกับ การตกเป็นเหยื่อของผู้หญิงบนรถโดยสารประจำทางในกรุงเทพมหานคร	23
2.3.3 ปัจจัยทำนายความสามารถในการป้องกันตนเองจากการคุกคามทางเพศของ นักศึกษาระดับอุดมศึกษา จังหวัดลำปาง.....	24
2.4 กรณีศึกษา .....	25
2.4.1 The Closing Shift เกมสยองขวัญที่จำลองการทำงานกะดึกในร้านกาแฟ ที่ สะท้อนความกลัวจากการถูกคุกคาม.....	25
2.4.2 Escape from Danger บอร์ดเกมชวนขบคิดเรื่อง การคุกคามทางเพศ...	26
2.4.3 SPEAKUP! บอร์ดเกมที่ต้องการให้ทุกคนกล้าพูดว่า ‘หยุด’ เมื่อถูกคุกคามทาง เพศ.....	26
2.4.4 ‘ถึงบ้านแล้วบอกด้วยนะ’: เกมจำลองประเภท choose your own adventure.....	27
2.4.5 “Strawberry Shortcake” เพลงและสื่อที่สะท้อนประเด็นความเป็นผู้หญิง และการต่อต้านกรอบทางสังคมผ่านภาพลักษณ์และสัญลักษณ์.....	28
บทที่ 3 ระเบียบวิธีวิจัย.....	29
3.1 วิธีการดำเนินการวิจัยและแผนงานวิจัย.....	29
3.1.1 การระบุประเด็นวิจัยและรวบรวมข้อมูลโดยการทบทวนวรรณกรรม.....	29
3.1.2 การสร้างตัวตนแบบบอร์ดเกมเพื่อทำการวิจัยเชิงคุณภาพ.....	30
3.1.3 การสร้างบอร์ดเกมฉบับสมบูรณ์เพื่อทำการวิจัยเชิงคุณภาพ.....	30
3.2 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	30
3.3 การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย.....	31
3.4 การอภิปรายผลและสรุปผลการวิจัย.....	34

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บทที่ 4 การออกแบบและประเมินผลต้นแบบบอร์ดเกม.....	35
4.1 การออกแบบบอร์ดเกมต้นแบบ.....	35
4.1.1 สถานการณ์และประเภทของภัยคุกคามทางเพศในบอร์ดเกมต้นแบบ.....	36
4.1.2 แนวทางการรับมือและการป้องกันภัยคุกคามทางเพศในบอร์ดเกม ต้นแบบ.....	36
4.1.3 ความเหมาะสมของเนื้อหาและกลุ่มเป้าหมาย.....	37
4.1.4 องค์ประกอบบอร์ดเกมต้นแบบที่สอดคล้องกับเนื้อหา.....	37
4.1.5 การออกแบบบอร์ดเกมต้นแบบสำหรับการทดลองเล่นครั้งที่ 1.....	40
4.1.5.1 คู่มือการเล่นต้นแบบบอร์ดเกม.....	40
4.1.5.2 แผนที่ต้นแบบบอร์ดเกม .....	41
4.1.5.3 ลูกเต๋า.....	42
4.1.5.4 หมากตัวละคร.....	42
4.1.5.5 การ์ดตัวละคร .....	42
4.1.5.6 การ์ดในเกม .....	44
4.2 การทดลองการเล่นและการสัมภาษณ์แบบกลุ่มครั้งที่ 1.....	46
4.2.1 การทดลองการเล่นต้นแบบบอร์ดเกม ครั้งที่ 1.....	48
4.2.2 การสัมภาษณ์แบบกลุ่มหลังการเล่นบอร์ดเกม.....	49
4.2.3 การอภิปรายผลจากการทดลองและสัมภาษณ์.....	53
บทที่ 5 การออกแบบและประเมินผลบอร์ดเกม.....	55
5.1 การออกแบบบอร์ดเกม .....	55
5.1.1 สถานการณ์และประเภทของภัยคุกคามทางเพศในบอร์ดเกม.....	55
5.1.2 แนวทางการรับมือและการป้องกันภัยคุกคามทางเพศในบอร์ดเกม.....	57
5.1.3 ความเหมาะสมของเนื้อหาและกลุ่มเป้าหมาย.....	58
5.1.4 องค์ประกอบที่สอดคล้องกับเนื้อหา.....	59
5.1.5 การออกแบบด้านสุนทรียะของบอร์ดเกม.....	73
5.1.5.1 วัตถุประสงค์ของการออกแบบ.....	73
5.1.5.2 กลุ่มเป้าหมายของการออกแบบ.....	73
5.1.5.3 แนวคิดหลักของการออกแบบ.....	74
5.1.5.4 ภาพรวมการถ่ายทอดแนวคิด.....	76

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
5.1.5.5 รายละเอียดองค์ประกอบการออกแบบ.....	77
5.1.5.6 แรงแบบตาใจและแหล่งอ้างอิง.....	92
5.1.6 ผลการออกแบบองค์ประกอบของบอร์ดเกม.....	94
5.1.6.1 คู่มือการเล่น.....	95
5.1.6.2 แผนที่.....	102
5.1.6.3 หมากตัวละคร.....	105
5.1.6.4 ลูกเต๋า.....	106
5.1.6.5 การ์ดในเกม .....	106
5.1.6.6 กล่องบรรจุภัณฑ์.....	112
5.2 การทดลองการเล่นและการสัมภาษณ์แบบกลุ่ม ครั้งที่ 2.....	112
5.2.1 การทดลองเล่นบอร์ดเกม (ครั้งที่ 2).....	114
5.2.2 การสัมภาษณ์แบบกลุ่มหลังการเล่น.....	116
5.2.3 การอภิปรายผล.....	120
บทที่ 6 การสรุป การอภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	124
6.1 การสรุปผลการวิจัย.....	124
6.2 การอภิปรายผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 1.....	126
6.2.1 ปัญหาภัยคุกคามทางเพศในการใช้ระบบขนส่งสาธารณะของผู้หญิง.....	126
6.3 การอภิปรายผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 2.....	128
6.3.1 การพัฒนากลไกการเล่นเพื่อสะท้อนปัญหาและส่งเสริมการเรียนรู้.....	128
6.3.2 การออกแบบองค์ประกอบด้านสุนทรียภาพและประสบการณ์ผู้เล่น.....	130
6.4 การอภิปรายผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 3.....	132
6.4.1 ความพึงพอใจด้านเนื้อหาและประเด็นเรียนรู้.....	132
6.4.2 ความพึงพอใจด้านกลไกและความสนุก .....	133
6.4.3 ความพึงพอใจด้านการออกแบบเชิงสุนทรียะ .....	133
6.5 การตอบคำถามการวิจัย .....	134
6.5.1 องค์กรความรู้.....	134
6.5.2 การนำองค์ความรู้ไปใช้ประโยชน์.....	136
6.6 ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยในอนาคต .....	136
6.7 ข้อจำกัดของงานวิจัย .....	137
6.8 ความร่วมมือในการพัฒนางานวิจัยในอนาคต.....	138

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บรรณานุกรม .....	141
ภาคผนวก .....	145
ประวัติผู้เขียน .....	156



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
3.1 คำถามในการสัมภาษณ์แบบกลุ่ม ครั้งที่ 1.....	31
3.2 คำถามในการสัมภาษณ์แบบกลุ่ม ครั้งที่ 2.....	32
4.1 การสรุปผลการทดลองเล่นของกลุ่มตัวอย่างครั้งที่ 1.....	48
4.2 ตารางการสรุปผลจากการจัดกลุ่มข้อมูล ของกลุ่มตัวอย่างครั้งที่ 1.....	49
5.1 การสรุปผลการทดลองเล่นของกลุ่มตัวอย่างครั้งที่ 2.....	115
5.2 ตารางการสรุปผลจากการจัดกลุ่มข้อมูล ของกลุ่มตัวอย่างครั้งที่ 2.....	116



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
1.1 แผนภูมิแสดงกรอบแนวความคิดทางการวิจัย.....	3
2.1 ทฤษฎีปกตินิสัย.....	11
2.2 แนวคิดพื้นฐานสำหรับการออกแบบบอร์ดเกม.....	20
2.3 The Closing Shift.....	25
2.4 Escape from Danger.....	26
2.5 SPEAKUP!.....	26
2.6 ‘ถึงบ้านแล้วบอกด้วยนะ’.....	27
2.7 Strawberry Shortcake - Melanie Martinez.....	28
4.1 แผนที่ของต้นแบบบอร์ดเกม (Map).....	41
4.2 ลูกเต๋า.....	42
4.3 หมากตัวละคร.....	42
4.4 การ์ดตัวละคร.....	43
4.5 การ์ดในเกม.....	44
4.6 การ์ดสิ่งของ.....	45
4.7 การ์ดสถานที่.....	45
4.8 ผู้เข้าร่วมการวิจัยครั้งที่ 1 กลุ่มที่ 1.....	46
4.9 ผู้เข้าร่วมการวิจัยครั้งที่ 1 กลุ่มที่ 2.....	47
4.10 ผู้เข้าร่วมการวิจัยครั้งที่ 1 กลุ่มที่ 2.....	47
5.1 แผนที่.....	59
5.2 ลูกเต๋า.....	60
5.3 หมากตัวละคร.....	60
5.4 Place Card.....	61
5.5 Event Card.....	62
5.6 Action Card.....	63
5.7 ภาพตัวอย่างการจัดวางบอร์ดเกม.....	65
5.8 ภาพตัวอย่างการจัดวางบอร์ดเกม.....	66
5.9 ภาพตัวอย่างการเดินมาที่จุด Action card.....	67
5.10 ภาพตัวอย่างการเดินมาที่จุด Event card.....	67
5.11 ภาพตัวอย่างการเดินมาที่จุดว่าง.....	68

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
5.12 ภาพตัวอย่างที่วาง Place Card.....	69
5.13 ภาพตัวอย่างการอธิบายการโต้ตอบของการ์ด.....	70
5.14 ภาพตัวอย่างการตรวจสอบการผ่านด่านในเกม 1.....	71
5.15 ภาพตัวอย่างการตรวจสอบการผ่านด่านในเกม 2.....	71
5.16 มิวสิควิดีโอเพลง "Strawberry Shortcake" โดย Melanie Martinez.....	75
5.17 ชุดสีที่ 1 .....	77
5.18 American Red Color .....	77
5.19 Dark Sky Blue Color .....	77
5.20 Pale Spring Bud Color.....	78
5.21 Old Lace Color.....	78
5.22 Metallic Pink Color.....	78
5.23 Turquoise Green Color.....	78
5.24 Cyan Azure Color.....	79
5.25 Tropical Violet Color.....	79
5.26 Teal Color.....	79
5.27 ชุดสีที่ 2 .....	80
5.28 แบบอักษร Playfair Display .....	80
5.29 แบบอักษร Arial Black .....	81
5.30 แบบอักษร Sukhumvit Set .....	81
5.31 Girl's Route สัญลักษณ์.....	81
5.32 ภาพประกอบ Girl's Route.....	82
5.33 ตัวละครในเกม Girl's Route.....	83
5.34 ภาพสถานที่ในเกม Girl's Route.....	84
5.35 ภาพบ้านในเกม Girl's Route.....	85
5.36 การออกแบบบ้าน Strawberry Shortcake. ....	85
5.37 การออกแบบบ้าน Blue Lambeth Cake.....	86
5.38 การออกแบบบ้าน Blueberry Cheesecake.....	87
5.39 การออกแบบบ้าน Matcha cake.....	87
5.40 สัญลักษณ์ในเกม Girl's Route.....	88
5.41 สัญลักษณ์ที่กล่องบอร์ดเกม Girl's Route.....	89

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ไว้เพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้拿去ใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
5.42 จำนวนผู้เล่นของบอร์ดเกม Girl's Route.....	89
5.43 อายุผู้เล่นของบอร์ดเกม Girl's Route.....	90
5.44 เวลาการเล่นของบอร์ดเกม Girl's Route.....	90
5.45 ตัวอย่างภาพประกอบในเกม Girl's Route.....	91
5.46 บอร์ดเกม Girl's Route 1.....	92
5.47 ตัวอย่างภาพการทำสติ๊กเกอร์ของเกม Girl's Route.....	93
5.48 ภาพรวมการนำเสนอบอร์ดเกม Girl's Route.....	94
5.49 บอร์ดเกม Girl's Route 2.....	94
5.50 คู่มือการเล่นของบอร์ดเกม Girl's Route.....	95
5.51 หน้าปกคู่มือการเล่น.....	95
5.52 หน้าที่ 1 เรื่องราวและเป้าหมายของเกมในคู่มือการเล่น.....	96
5.53 หน้าที่ 2 สารบัญของเกมในคู่มือการเล่น.....	97
5.54 หน้าที่ 3 อุปกรณ์การเล่นของเกมในคู่มือการเล่น.....	97
5.55 หน้าที่ 4 อุปกรณ์การเล่นของเกมในคู่มือการเล่น.....	98
5.56 หน้าที่ 5 อุปกรณ์การเล่นของเกมในคู่มือการเล่น.....	98
5.57 หน้าที่ 6 การเตรียมพร้อมก่อนการเล่นของเกมในคู่มือการเล่น.....	99
5.58 หน้าที่ 7 การเริ่มเกมของเกมในคู่มือการเล่น.....	99
5.59 หน้าที่ 8 การเริ่มเกมและจุดเพิ่มเติมของเกมในคู่มือการเล่น.....	100
5.60 หน้าที่ 9 การเริ่มเกมและภาพรวมบอร์ดเกมในคู่มือการเล่น.....	100
5.61 หน้าที่ 10 ความหมายของสัญลักษณ์ในคู่มือการเล่น.....	101
5.62 ปกหลัง เนื้อเรื่องของเกมและข้อมูลผู้จัดทำในคู่มือการเล่น.....	101
5.63 แผนที่ของบอร์ดเกม Girl's Route 1.....	102
5.64 แผนที่ของบอร์ดเกม Girl's Route 2.....	102
5.65 จุดเริ่มต้น บ้านของผู้เล่นในแผนที่ของบอร์ดเกม Girl's Route.....	103
5.66 สถานที่ในแผนที่ของบอร์ดเกม Girl's Route.....	103
5.67 จุดเดินในเกมในแผนที่ของบอร์ดเกม Girl's Route.....	104
5.68 จุดวางการ์ดสถานที่ในแผนที่ของบอร์ดเกม Girl's Route.....	105
5.69 การออกแบบหมากตัวละครของบอร์ดเกม Girl's Route.....	106
5.70 ลูกเต๋าของบอร์ดเกม Girl's Route.....	106
5.71 Place Card 1.....	107

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้拿去ใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
5.72 Action Card.....	108
5.73 Event Card.....	110
5.74 การ์ดเกมของบอร์ดเกม Girl's Route.....	111
5.75 กล่องบรรจุภัณฑ์.....	112
5.76 ผู้เข้าร่วมการวิจัยครั้งที่ 2 กลุ่มที่ 1.....	113
5.77 ผู้เข้าร่วมการวิจัยครั้งที่ 2 กลุ่มที่ 2.....	113
5.78 ผู้เข้าร่วมการวิจัยครั้งที่ 2 กลุ่มที่ 3.....	114
5.79 ภาพบรรยากาศการเก็บข้อมูล.....	122
6.1 บอร์ดเกม Girl's Route 3.....	125
6.2 บอร์ดเกม Girl's Route 4.....	128
6.3 บอร์ดเกม Girl's Route 5.....	132
6.4 บอร์ดเกม Girl's Route 6.....	133
6.5 องค์ความรู้ของงานวิจัย.....	135
6.6 ภาพการพูดคุยกับกรมสอบสวนคดีพิเศษ (Department of Special Investigation).....	139

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

# บทที่ 1

## บทนำ

### 1.1 ความเป็นมา

เนื่องจากการเดินทางของผู้หญิงในประเทศไทยยังคงมีความไม่ปลอดภัย โดยเฉพาะในการใช้บริการขนส่งสาธารณะ จากการสำรวจผู้โดยสารจำนวน 1,654 คน พบว่าร้อยละ 45 ของผู้หญิงเคยประสบกับการคุกคามทางเพศระหว่างการใช้บริการดังกล่าว โดยมีประเภทของขนส่งสาธารณะและอัตราการเกิดเหตุการณ์การคุกคามทางเพศดังนี้

1. รถประจำทาง ร้อยละ 50
2. รถจักรยานยนต์รับจ้าง ร้อยละ 11.4
3. รถยนต์รับจ้าง ร้อยละ 10.9
4. รถตู้โดยสารประจำทาง ร้อยละ 9.8
5. รถไฟฟ้า ร้อยละ 9.6

ซึ่งลักษณะของการคุกคามทางเพศที่พบ ได้แก่ การใช้สายตาลวนลาม การสัมผัสร่างกายโดยไม่ได้รับอนุญาต การใช้ถ้อยคำไม่เหมาะสม การแสดงท่าทางส่อไปทางเพศ และการกระทำอนาจารอย่างรุนแรง เช่น การสำเร็จความใคร่ในที่สาธารณะหรือพฤติกรรมล่วงละเมิดทางเพศ (เครือข่ายเมืองปลอดภัยสำหรับผู้หญิง, 2560)

นอกจากนี้จากข้อมูลของสำนักงานตำรวจแห่งชาติในระหว่างปี พ.ศ. 2560–2563 พบว่ามีผู้เสียหายจากคดีคุกคามทางเพศจำนวนกว่า 8,000 คน (สำนักงานตำรวจแห่งชาติ, 2563) แต่อย่างไรก็ตาม ร้อยละ 87 ของคดีคุกคามทางเพศในประเทศไทยไม่ได้รับการรายงานต่อเจ้าหน้าที่หรือดำเนินการต่อใดๆ อันเนื่องมาจากความรู้สึกอับอาย ความกลัวต่อการถูกตีตราจากความเห็นทางสังคม และการขาดความเชื่อมั่นในกระบวนการยุติธรรม เนื่องจากเจ้าหน้าที่บางส่วนไม่ให้ความสำคัญกับเหตุการณ์ดังกล่าว

กลุ่มเป้าหมายหลักของการวิจัยครั้งนี้คือนักเรียนหรือนักศึกษาหญิง อายุระหว่าง 18–23 ปี ซึ่งเป็นกลุ่มที่ประสบปัญหาความรุนแรงทางเพศสูงที่สุด (มูลนิธิหญิงชายก้าวไกล, 2560) ระบุว่าร้อยละ 60.9 ของคดีคุกคามทางเพศทั้งหมดในปี พ.ศ. 2560 เกิดขึ้นกับนักเรียนหรือนักศึกษาจากข้อมูลดังกล่าว

งานวิจัยนี้มีจุดมุ่งหมายในการใช้บอร์ดเกมเพื่อเสริมสร้างความรู้และทักษะในการคิดวิเคราะห์การป้องกันตนเองจากภัยคุกคามทางเพศในการใช้ขนส่งสาธารณะ โดยบอร์ดเกมจะทำหน้าที่เป็นเครื่องมือที่ช่วยให้ผู้เล่นได้รับประสบการณ์จำลองที่ไม่เพียงแต่สนุกสนาน แต่ยังช่วยฝึกเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ทักษะการตัดสินใจในสถานการณ์ที่อาจเกิดขึ้นจริง การออกแบบบอร์ดเกมนี้จึงมุ่งเน้นการเสริมสร้างการเรียนรู้ที่กระตุ้นความสนใจและการคิดวิเคราะห์ โดยแบ่งออกเป็น 3 ปัจจัยสำคัญ ได้แก่

1. การจำลองสถานการณ์ที่ใกล้เคียงกับความเป็นจริงผ่านการเล่นเกมที่น่าดึงดูดใจผู้เล่น
2. การกระตุ้นให้ผู้เล่นใช้ความคิดในการแก้ปัญหาในสถานการณ์ที่ท้าทาย
3. ส่งเสริมการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างผู้เล่น

จากปัจจัยทั้งหมดการใช้บอร์ดเกมในบริบทของการเรียนรู้เกี่ยวกับภัยคุกคามทางเพศในชนสงสารณะจึงเป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพในการเสริมสร้างความตระหนักรู้และทักษะในการป้องกันภัยในชีวิตประจำวัน (Bennett, 2023)

## 1.2 ปัญหาและความสำคัญ

ปัญหาความไม่ปลอดภัยในการเดินทางของผู้หญิงในชนสงสารณะยังคงเป็นปัญหาที่สำคัญในสังคมไทย จากการสำรวจพบว่า ร้อยละ 45 ของผู้หญิงเคยประสบกับการคุกคามทางเพศ (เครือข่ายเมืองปลอดภัยสำหรับผู้หญิง, 2560) ซึ่งทำให้การออกแบบบอร์ดเกมที่เหมาะสมสามารถช่วยให้ผู้หญิงเรียนรู้วิธีการรับมือกับความเสี่ยงจากเหตุการณ์การคุกคามทางเพศได้อย่างมีประสิทธิภาพและสามารถสร้างความตระหนักรู้ในการป้องกันภัยจากการคุกคามทางเพศที่อาจเกิดขึ้นในชีวิตประจำวัน

## 1.3 โอกาสของงานวิจัย

การวิจัยและออกแบบบอร์ดเกมเพื่อเรียนรู้ภัยคุกคามทางเพศในการใช้ชนสงสารณะเป็นโอกาสที่สำคัญในการเพิ่มพูนความรู้และทักษะในการรับมือกับความเสี่ยงต่างๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในประเทศไทยที่ยังมีการสำรวจพบว่าผู้หญิงรู้สึกไม่ปลอดภัยในพื้นที่สาธารณะมากกว่าผู้ชาย (กรมอนามัย, 2562) การออกแบบบอร์ดเกมในลักษณะนี้จะช่วยเสริมสร้างความมั่นใจและทักษะในการป้องกันตัวในสถานการณ์จริง สามารถกระตุ้นให้เกิดการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นที่ช่วยเสริมสร้างความตระหนักรู้ในกลุ่มผู้หญิง

## 1.4 คำถามสำคัญของงานวิจัย

บอร์ดเกมลักษณะใดที่จะสามารถสร้างความบันเทิงและดึงดูดความสนใจของกลุ่มเป้าหมายที่เป็นนักเรียนหรือนักศึกษาหญิง อายุระหว่าง 18–23 ปี ซึ่งเป็นกลุ่มที่ประสบปัญหาความรุนแรง

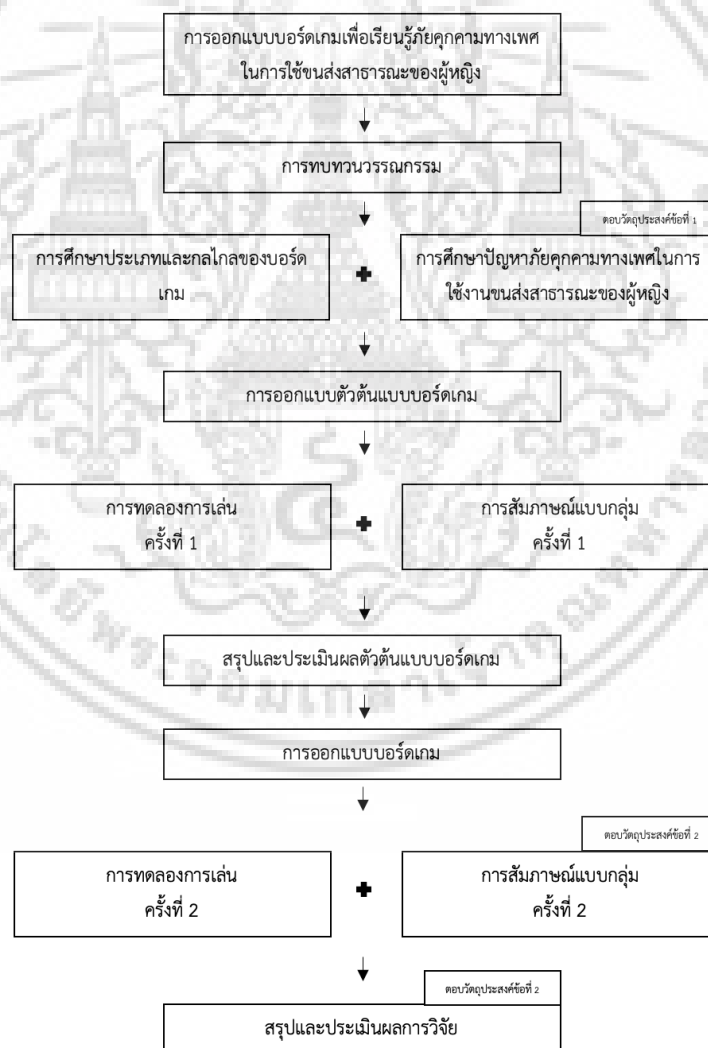
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ทางเพศสูงรุนแรงสุด ในขณะเดียวกันก็ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้เกี่ยวกับการป้องกันภัยคุกคามทางเพศ สำหรับกลุ่มเป้าหมายของการวิจัยนี้ได้ดีที่สุด

### 1.5 วัตถุประสงค์และจุดประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาปัญหาของภัยคุกคามทางเพศในการใช้ขนส่งสาธารณะของผู้หญิง
2. เพื่อออกแบบบอร์ดเกมในการเรียนรู้ภัยคุกคามทางเพศในการใช้ขนส่งสาธารณะ
3. เพื่อประเมินความพึงพอใจของผู้เล่นบอร์ดเกมที่เป็นผู้หญิง

### 1.6 กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพที่ 1.1 แผนภูมิแสดงกรอบแนวคิดทางการวิจัย

ทีมา (ผู้วิจัย, 2567)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 1.7 ขอบเขตการวิจัย

### 1. เนื้อหาและรูปแบบ

งานวิจัยนี้เป็นการออกแบบบอร์ดเกมที่มีเนื้อหาเพื่อสร้างเสริมการตระหนักรู้ ทักษะการเรียนรู้ และเพิ่มโอกาสในการรับมือกับสถานการณ์การคุกคามทางเพศในการใช้ขนส่งสาธารณะสำหรับผู้หญิง โดยอ้างอิงประเภทของบอร์ดเกม กลไกการเล่นและแนวทางการออกแบบจากสถิติการเล่นของกลุ่มผู้เล่นบอร์ดเกมประเภทเกมปาร์ตี้ (Lunar Gravity, 2019)

### 2. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรกลุ่มตัวอย่าง คือ เพศหญิง อายุระหว่าง 18–23 ปี ที่มีสถานะเป็นนักเรียนหรือนักศึกษา เนื่องจากเป็นกลุ่มที่เผชิญกับปัญหาการถูกคุกคามทางเพศสูงสุด (มูลนิธิหญิงชายก้าวไกล, 2560) ระบุว่า ในปี พ.ศ. 2560 มีคดีคุกคามทางเพศจำนวน 317 คดี ซึ่งร้อยละ 60.9 ของเหยื่อเป็นนักเรียนหรือนักศึกษา

นอกจากนี้กลุ่มเป้าหมายยังสอดคล้องกับกลุ่มผู้เล่นบอร์ดเกมประเภทเกมปาร์ตี้ ซึ่งมีอายุเฉลี่ย 18.5 ปี และเป็นกลุ่มผู้เล่นที่มีจำนวนมากเป็นอันดับ 3 ของประเทศไทย (Lunar Gravity, 2019)

## 1.8 ขั้นตอนของการวิจัย

1. ศึกษาเอกสารวิชาการที่เกี่ยวข้องและทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับภัยคุกคามทางเพศในการใช้ขนส่งสาธารณะของผู้หญิง
2. ศึกษาแนวทางการออกแบบบอร์ดเกม กลไกการเล่น และประเภทของบอร์ดเกม จากวรรณกรรมและเอกสารวิจัยที่เกี่ยวข้อง
3. กำหนดกลุ่มเป้าหมายเป็นเพศหญิง อายุระหว่าง 18–23 ปี ซึ่งประกอบอาชีพนักเรียน/นักศึกษา เนื่องจากกลุ่มนี้มีอัตราการตกเป็นเหยื่อการถูกคุกคามทางเพศสูงสุด คิดเป็นร้อยละ 60.9 จากจำนวนคดีทั้งหมด 317 คดี (มูลนิธิหญิงชายก้าวไกล, 2560) และเป็นกลุ่มผู้เล่นบอร์ดเกมประเภทเกมปาร์ตี้ ซึ่งมีอายุเฉลี่ย 18.5 ปี และมีจำนวนผู้เล่นมากเป็นอันดับที่ 3 ของประเทศไทย (Lunar Gravity, 2019)
4. ศึกษาความนิยมของกลุ่มเป้าหมายเพื่อกำหนดแนวทางการออกแบบเกม โดยพบว่า
  1. ประเภทของบอร์ดเกมที่ได้รับความนิยมสูงสุด 3 อันดับแรก ได้แก่ เกมปาร์ตี้, เกมวางแผนและเกมครอบครัว (Wizards of Learning, 2021)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. กลไกการเล่นที่ได้รับความนิยม ได้แก่ การวางแผน การสวมบทบาท และการสะสมทรัพยากร (BoardGameGeek, 2023)
3. หัวข้อการออกแบบที่ได้รับความนิยมสูงสุด 3 อันดับแรก ได้แก่ อวกาศและวิทยาศาสตร์ แฟนตาซีและการผจญภัย และธีมการสร้างอารยธรรมหรือเมือง (BoardGameGeek, 2023)
5. ออกแบบบอร์ดเกมประเภทเกมปาร์ตี้ โดยใช้กลไกแบบผสมผสาน เพื่อถ่ายทอดเนื้อหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ และการออกแบบไปทางแนวแฟนตาซี เพื่อเพิ่มความน่าสนใจให้กับกลุ่มเป้าหมาย
6. ออกแบบต้นแบบบอร์ดเกมเพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้เกี่ยวกับการรับมือภัยคุกคามทางเพศในการใช้ขนส่งสาธารณะ
7. นำต้นแบบบอร์ดเกมไปทดสอบกับกลุ่มเป้าหมายที่กำหนดไว้
8. ปรับปรุงการออกแบบตามผลการทดสอบที่ได้รับจากกลุ่มเป้าหมาย
9. พัฒนาบอร์ดเกมจนแล้วเสร็จสมบูรณ์
10. นำบอร์ดเกมที่เสร็จสมบูรณ์ไปทดสอบกับกลุ่มเป้าหมายเดิม
11. สรุปผลและประเมินประสิทธิภาพของบอร์ดเกมจากข้อมูลที่ได้รับจากกลุ่มเป้าหมาย

## 1.9 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้ศึกษาและเข้าใจปัญหาภัยคุกคามทางเพศที่เกิดขึ้นกับผู้หญิงในการใช้บริการขนส่งสาธารณะ
2. ได้พัฒนาและออกแบบบอร์ดเกมที่ช่วยเสริมสร้างการเรียนรู้และการตระหนักรู้เกี่ยวกับการรับมือภัยคุกคามทางเพศในสถานการณ์ใกล้ตัว
3. กลุ่มตัวอย่างนักเรียน/นักศึกษาหญิง อายุ 18–23 ปี ซึ่งเป็นกลุ่มที่เผชิญความเสี่ยงสูง ได้รับประสบการณ์การเรียนรู้ที่นำไปใช้ได้จริง พร้อมเสริมสร้างความตระหนักรู้และทักษะในการรับมือกับสถานการณ์คุกคามทางเพศในชีวิตประจำวัน
4. ได้องค์ความรู้ด้านการออกแบบเกมเพื่อการเรียนรู้ที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้กับหัวข้อวิจัยอื่นๆ ในอนาคต
5. ผลการวิจัยสามารถใช้เป็นต้นแบบในการพัฒนาเครื่องมือส่งเสริมการเรียนรู้เกี่ยวกับความปลอดภัยของผู้หญิงในพื้นที่สาธารณะ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 1.10 คำจำกัดความในงานวิจัย

**ภัยคุกคามทางเพศ (Sexual Harassment)** หมายถึง การกระทำที่แสดงออกถึงนัยยะทางเพศซึ่งก่อให้เกิดความรู้สึกไม่ปลอดภัยและความหวาดกลัวต่อผู้ถูกรบกวน โดยรูปแบบของการกระทำมีทั้ง

1. การจ้องมองในลักษณะคุกคาม
2. การคุกคามทางเพศทางกายภาพ
3. การคุกคามทางเพศทางวาจา
4. การคุกคามทางเพศทางท่าทางและการแสดงออก
5. การกระทำอนาจารรุนแรง

(พญ.ปรานี ปวีณชนา, 2565) ในงานวิจัยนี้ หมายถึง ความเสี่ยงในการเผชิญกับการคุกคามทางเพศที่อาจเกิดขึ้นระหว่างการเดินทางของผู้หญิง

**การเดินทาง** หมายถึง การเคลื่อนย้ายจากสถานที่หนึ่งไปยังอีกสถานที่หนึ่ง โดยในงานวิจัยนี้หมายถึง การเดินทางของผู้หญิงที่ใช้บริการขนส่งสาธารณะ หรือการเดินทางไปยังจุดหมายต่างๆ

**ขนส่งสาธารณะ (Public Transportation)** หมายถึง ระบบการเดินทางที่ประชาชนทั่วไปสามารถใช้บริการได้ แบ่งได้เป็นสองประเภทหลัก คือ 1) การเดินทางด้วยยานพาหนะส่วนตัว (Private Transportation) และ 2) การเดินทางด้วยระบบขนส่งสาธารณะ (Public Transportation) รูปแบบการเดินทางมีความหลากหลาย เช่น รถโดยสารประจำทาง รถแท็กซี่ รถจักรยานยนต์รับจ้าง เป็นต้น ทั้งนี้ การเลือกใช้รูปแบบการเดินทางขึ้นอยู่กับสภาพเศรษฐกิจ สังคม และความพึงพอใจของผู้เดินทาง (นิศาชล รัตนมณี ฉนิพันธ์รัฐ และคณะ, 2563)

**บอร์ดเกม (Board Game)** หมายถึง เกมที่มีอุปกรณ์ประกอบการเล่นตามกติกาที่กำหนด มักมีรูปลักษณะที่น่าสนใจ ดึงดูดผู้เล่น และมีกฎกติกาซับซ้อนหลากหลายรูปแบบ (รัชนิวรรณ ตั้งภักดี, 2565) ในงานวิจัยนี้ หมายถึง บอร์ดเกมที่ทำหน้าที่เป็นสื่อกลางในการสร้างการเรียนรู้เกี่ยวกับภัยคุกคามทางเพศในขนส่งสาธารณะสำหรับผู้หญิง

**ภาพประกอบ (Illustration)** หมายถึง สื่อทัศนศิลป์ที่อาจอยู่ในรูปแบบของภาพวาด ภาพถ่าย ภาพเขียน ภาพลายเส้น หรือเทคนิคต่างๆ ซึ่งนำมาใช้ประกอบนวนิยาย เรื่องสั้น สารคดี แผ่นพับ โปสเตอร์ ฯลฯ (อนุชา กลมเกลี้ยง และคณะ, 2565) ในงานวิจัยนี้ หมายถึง ภาพประกอบที่นำเสนอประเด็นเพื่อสร้างการตระหนักรู้เกี่ยวกับภัยคุกคามทางเพศ ซึ่งจะปรากฏอยู่บนการ์ดของบอร์ดเกม

## บทที่ 2

### ทบทวนวรรณกรรม

ในการวิจัยเรื่อง การออกแบบบอร์ดเกมเพื่อเรียนรู้เรื่องภัยคุกคามทางเพศในการใช้ขนส่งสาธารณะของผู้หญิง ผู้วิจัยได้มีการศึกษาจากการทบทวนวรรณกรรมและได้ทำการสืบค้นหาเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง แบ่งออกมาเป็นหัวข้อได้ดังต่อไปนี้

2.1 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องในการเรียนรู้เรื่องภัยคุกคามทางเพศในการใช้ขนส่งสาธารณะของผู้หญิง

2.1.1 ความหมายของภัยคุกคามทางเพศ (Sexual Harassment)

2.1.2 แนวคิดชายเป็นใหญ่ที่ส่งผลต่อเรื่องการโดนคุกคามทางเพศในเพศหญิง

2.1.3 พื้นที่สาธารณะกับการป้องกันการโดนคุกคามทางเพศในผู้หญิง

2.1.4 ทฤษฎีปกตินิสัย

2.1.5 ทฤษฎีการป้องกันอาชญากรรม

2.1.5.1 การป้องกันอาชญากรรมขั้นปฐมภูมิ

2.1.5.2 การป้องกันอาชญากรรมขั้นทุติยภูมิ

2.1.5.3 การป้องกันอาชญากรรมขั้นตติยภูมิ

2.1.6 แนวทางการป้องกันการโดนคุกคามทางเพศ

2.1.6.1 แนวทางการป้องกันส่วนบุคคล

2.1.6.2 แนวทางการป้องกันในภาครัฐและองค์กร

2.2 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องเรื่องการออกแบบและกลศาสตร์ในการสร้างบอร์ดเกม

2.2.1 ความหมายของบอร์ดเกม

2.2.2 ประเภทของบอร์ดเกม

2.2.3 กลุ่มผู้เล่นบอร์ดเกมในประเทศไทย

2.2.4 กลไกการเล่นในบอร์ดเกม

2.2.5 กลไกการเล่นที่ได้รับความนิยม

2.2.6 แนวการออกแบบบอร์ดเกมที่ได้รับความนิยม

2.2.7 องค์ประกอบของบอร์ดเกม

2.2.8 หลักการออกแบบบอร์ดเกม

2.2.9 การทดสอบบอร์ดเกม

2.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.3.1 การสำรวจความคิดเห็นต่อการคุกคามทางเพศบนระบบขนส่งสาธารณะในเขต

กรุงเทพมหานคร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 2.1 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องในการเรียนรู้เรื่องภัยคุกคามทางเพศในการใช้ขนส่งสาธารณะของผู้หญิง

### 2.1.1 ความหมายของภัยคุกคามทางเพศ (Sexual Harassment)

**ฟาร์เลย์ หลิน (Farley Lin)** คือผู้เรียกร่องสิทธิสตรีผู้เป็นนักเขียนและสื่อสารมวลชนที่มีชื่อว่าชาวอเมริกัน คำว่า ‘Sexual Harassment’ ที่ถูกใช้เป็นครั้งแรกโดยเธอ ซึ่งได้ถือว่าเป็นจุดเริ่มการตระหนักรู้เกี่ยวเรื่องของปัญหาการคุกคามทางเพศในอเมริกาในปี ค.ศ. 1964 ซึ่งมาจากการระบุงการรับเข้าทำงานของผู้หญิงที่ถูกใช้อำนาจจากเพศตรงข้ามเข้าข่ม ถูกแสดงอำนาจเหนือกว่า และถูกกระทำเป็นวัตถุทางเพศในที่ทำงานมากกว่าที่จะเป็นคนที่ปฏิบัติหน้าที่ในการทำงานปกติ (Hazel Houghton-James, 1995)

**เอลเลน บราวน์ และ เอลเลน คาสเซดี้ (Ellen Bravo and Ellen Cassedy)** คือนักเขียนและผู้เรียกร่องสิทธิสตรี ซึ่งได้นิยามคำว่า ‘Sexual Harassment’ ว่าเป็นการแสดงการกระทำทางเพศที่สร้างความไม่พึงพอใจ สร้างนารำคาญใจแก่ผู้ถูกรกระทำ (Ellen Bravo and Ellen Cassedy, 1992)

**จูดีท เบอร์แมน แบรินเดนเบิร์ก (Judith Berman Brandenbrug)** อาจารย์ในคณะจิตวิทยาและที่ปรึกษาจากมหาวิทยาลัยโคลัมเบีย ได้กล่าวถึง ‘Sexual Harassment’ ว่าเป็นการแสวงหาอำนาจด้วยการคุกคามทางเพศ โดยมีเจตนาในการกระทำเรื่องทางเพศที่ไม่น่าพึงประสงค์ (วชิราภรณ์ วรรณโชติ, 2556)

**แพทย์หญิงปราณี ปวีณชนา (2565)** กล่าวว่า การคุกคามทางเพศ คือการกระทำที่สืบเนื่องด้วยความต้องการการตอบสนองทางเพศของผู้กระทำที่กระทำต่อผู้อื่นโดยที่ผู้ถูกรกระทำไม่ได้มีความยินยอม โดยมีลักษณะการแสดงออกแบ่งได้ดังนี้

**1. การจ้องมองในลักษณะคุกคาม** การจ้องมองในลักษณะคุกคามหมายถึงการใช้สายตาเพื่อจ้องมองหรือมองในลักษณะที่ทำให้บุคคลอื่นรู้สึกไม่สบายใจหรือถูกคุกคามทางจิตใจ การมองในลักษณะนี้ไม่จำเป็นต้องมีการสัมผัสตัวบุคคล แต่เป็นการใช้สายตาที่ทำให้บุคคลที่ถูกมองรู้สึกไม่ปลอดภัยและรู้สึกเหมือนถูกรุกล้ำความเป็นส่วนตัวทางจิตใจ เช่น การถูกจ้องมองจากบุคคลที่นั่งอยู่ข้างๆ บนรถโดยสารประจำทางในลักษณะที่ไม่เหมาะสม

**2. การคุกคามทางเพศทางกายภาพ** เป็นการกระทำที่มีการสัมผัสหรือแตะต้องร่างกายผู้ถูกรกระทำโดยที่ไม่ได้รับความยินยอม เช่น การแอบแตะต้อง การเบียดหรือการใช้ร่างกายกระแทกกระทั้นโดยเจตนา ในเกมได้จำลองสถานการณ์ เช่น เหตุการณ์ในรถไฟฟ้ที่ผู้เล่นเจอการแตะตัวอย่างไม่เหมาะสม

3. การคุกคามทางเพศทางวาจา ได้แก่ การพูดจาชวนลาม การส่งเสียงไม่เหมาะสม หรือ การส่งข้อความส่อเสียด ตัวอย่างในเกม เช่น การจำลองเหตุการณ์ผู้โดยสารชายส่งเสียงหรือพูดจา ล้วงเกินผู้หญิงบนรถโดยสารประจำทาง

4. การคุกคามทางเพศทางท่าทางและการแสดงออก ได้แก่ การลูบคลำตัวเองต่อหน้าผู้อื่น หรือการแสดงท่าทางข่มขู่ สถานการณ์ในเกม เช่น การแสดงสีหน้าหรือท่าทางคุกคามเมื่ออยู่ในพื้นที่ รอรถเมล์

5. การกระทำอนาจารรุนแรง การกระทำอนาจารที่มีลักษณะรุนแรง หรือการกระทำที่แสดง ถึงการละเมิดทางเพศที่มีผลกระทบทางร่างกายหรือจิตใจอย่างชัดเจน ซึ่งมักจะเป็นการกระทำที่ส่งผล ให้เกิดความรู้สึกไม่ปลอดภัยหรือความหวาดกลัวในผู้ที่ถูกระทำ การกระทำเหล่านี้รวมถึงการสัมผัส ร่างกายในลักษณะที่รุนแรง เช่น การข่มขืน การกระทำที่ทำให้เกิดความเจ็บปวดทางร่างกายหรือ จิตใจ รวมถึงการกระทำที่กระทบกระทั่งจนเกิดอันตรายจากการกระทำอนาจารที่เกิดขึ้นในที่ สาธารณะหรือในพื้นที่ปิด เช่น การถูกบังคับให้สัมผัสร่างกายโดยไม่พึงประสงค์หรือขืนใจ

### 2.1.2 แนวคิดชายเป็นใหญ่ที่ส่งอิทธิพลต่อเรื่องการโดนคุกคามทางเพศในเพศหญิง

แนวคิดชายเป็นใหญ่หรือปิตาธิปไตย ได้ปรากฏในวัฒนธรรม จารีต และค่านิยม กลายเป็น สิ่งที่ถูกสร้างให้เพศชายมีอำนาจเหนือเพศหญิง เป็นระบบแนวคิดที่สะท้อนความสัมพันธ์ในด้าน ความไม่เท่าเทียมทางเพศ ซึ่งส่งผลต่อบทบาทหน้าที่ของแต่ละเพศที่ได้ถือโอกาสยกอีกเพศให้สูงกว่า และมีอำนาจมากกว่า เช่น การกำหนดแนวคิดให้ผู้หญิงต้องมีความอ่อนหวานมีนิสัยเรียบร้อย กำหนดบทบาทให้เป็นแม่บ้านแม่เรือนอยู่บ้าน การกำหนดแนวคิดให้นิสัยของผู้ชายต้องมีความ แข็งแรงมีความแข็งแรง มีบทบาทเป็นผู้นำของบ้านทำงานหาเงินเลี้ยงทั้งครอบครัว

ซึ่งการกำหนดบทบาทเหล่านี้ทำให้ทั้งสองเพศขาดซึ่งเสรีภาพของการที่จะเป็นจะแสดงออก และการกำหนดจุดมุ่งหมายในการใช้ชีวิต และเมื่อไหร่ที่แต่ละเพศไม่ได้ทำตามบทบาท หน้าที่ตามค่านิยมข้างต้นก็อาจถูกประนามจากสังคมรอบข้างในแง่ลบหรือถูกกีดกันออกจากสังคม จากค่านิยมที่ได้กล่าวไปข้างต้นผู้หญิงจึงได้ถูกมองเป็นเพียงลูกสาวที่จะต้องแต่งงานออกไปและทำ หน้าที่ภรรยาสืบทอดทายาทเท่านั้น โดยอาจมีสถานะเป็นเพียงวัตถุทางเพศซึ่งถูกอำนาจของเพศตรง ช้ามคอยควบคุม (วารุณี ภูริสินสิทธิ์, 2545)

ต่อเนื่งจากนั้นต่อไปเมื่อเกิดเหตุการณ์คุกคามทางเพศก็ได้ส่งผลให้อาจถูกมองหาข้อ กล่าวโทษว่าเป็นผู้ที่ยั่วยวนก่อนด้วยการแต่งกายหรือกระทำตนไม่เหมาะสมใด ส่งผลต่อมุมมองของ สังคมซึ่งเป็นบุคคลที่สามที่ไม่ใช่ทั้งผู้กระทำและเหยื่อ เกิดการตั้งคำถามต่อเหยื่อผู้ถูกระทำมากกว่า ที่จะถามหาความผิดจากผู้กระทำผิด ซึ่งไม่ใช่เหตุอันควรที่จะเกิดขึ้น เนื่องด้วยการลิดรอนอิสรภาพที่ จะเลือกกระทำตนหรือเดินทางไปยังสถานที่ต่างๆที่ไม่ได้ก่ออันตรายต่อผู้ใด ควรจะเป็นสิทธิ

มนุษยชนซึ่งมนุษย์พึงมีโดยไม่ควรถูกลิดรอนโดยผู้ใด (Amnessty International Thailand, 2020) เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 2.1.3 พื้นที่สาธารณะกับการโดนคุกคามทางเพศในผู้หญิง

จากผลสำรวจของเครือข่ายเมืองปลอดภัยสำหรับผู้หญิงที่สำรวจผู้ใช้บริการขนส่งสาธารณะจำนวน 1,654 คนในกรุงเทพฯ พบว่าร้อยละ 45 ของผู้หญิงที่ให้การสัมภาษณ์ได้พบการคุกคามทางเพศ โดยประเภทของขนส่งสาธารณะที่พบเจอการคุกคามมีดังนี้

1. รถประจำทาง ร้อยละ 50
2. รถจักรยานยนต์รับจ้าง ร้อยละ 11.4
3. รถยนต์รับจ้าง ร้อยละ 10.9
4. รถตู้โดยสารประจำทาง ร้อยละ 9.8
5. รถไฟฟ้า ร้อยละ 9.6

(เครือข่ายเมืองปลอดภัยสำหรับผู้หญิง, 2560)

ผลสำรวจความรู้สึกปลอดภัยในการเดินทางยามค่ำคืนในกรุงเทพฯ ปี 2562 พบว่า ผู้หญิงร้อยละ 79.1 รู้สึกไม่ปลอดภัยในการเดินทาง ขณะที่ผู้ชายมีอัตราความรู้สึกปลอดภัยสูงกว่าที่ร้อยละ 91.6 (กรมอนามัย, 2562)

ซึ่งข้อมูลดังกล่าวสะท้อนให้เห็นว่า ประเทศไทยยังคงเป็นเมืองที่มีความเสี่ยงด้านความปลอดภัยในการเดินทางและการใช้ชีวิตประจำวัน

วรภัทร พึ่งพงศ์ (2562) ได้มีการศึกษาหัวข้อในเรื่อง ภัยร้ายในพื้นที่สาธารณะ: หนทางการแก้ไขปัญหาการคุกคามทางเพศกับการตกเป็นเหยื่อของผู้หญิงบนรถโดยสารประจำทางในกรุงเทพมหานคร และพบว่า

1. สาเหตุหลักของการคุกคามทางเพศบนรถโดยสารสาธารณะเกิดจากค่านิยมชายเป็นใหญ่ที่ฝังรากอยู่ในสังคมไทย
2. ลักษณะการคุกคามที่พบบ่อยที่สุดคือการสัมผัสทางร่างกาย
3. ผู้หญิงบางส่วนมีมุมมองต่อเพศสภาพที่ลดทอนคุณค่าและมองว่าตนเองขาดอำนาจในการต่อต้านหรือหลีกเลี่ยง
4. ความแออัดบนขนส่งสาธารณะบางประเภทเพิ่มความเสี่ยงต่อการเกิดอาชญากรรม
5. การดำเนินงานของทั้งภาครัฐและเอกชนยังจำเป็นต้องได้รับการพัฒนาเพิ่มเติมเพื่อแก้ไขปัญหาอย่างเป็นรูปธรรมและยั่งยืน

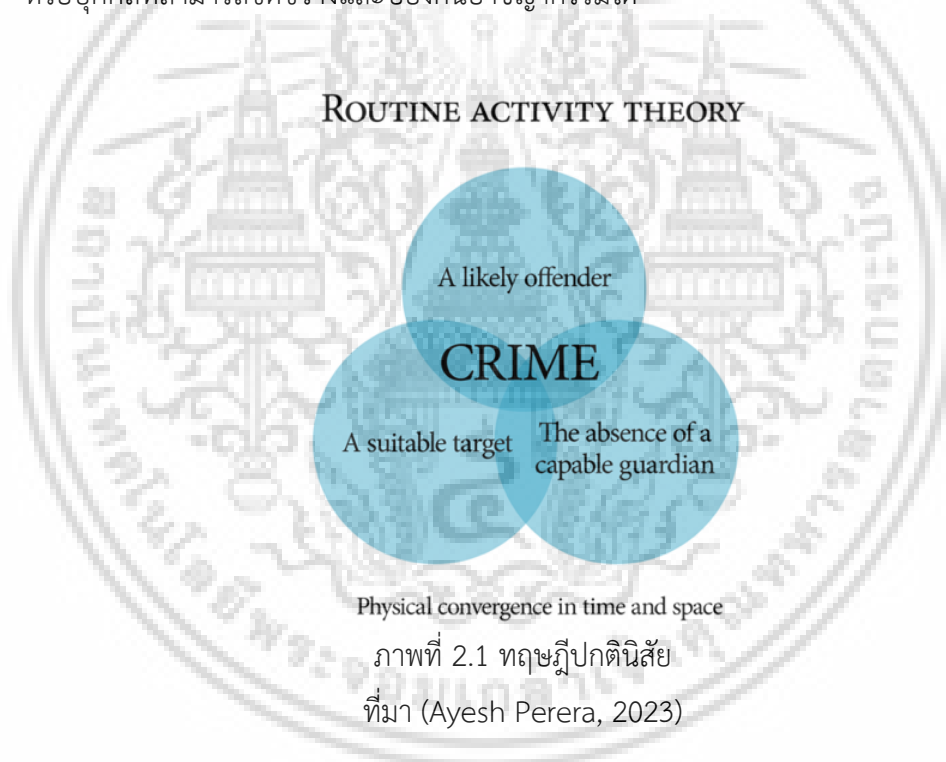
### 2.1.4 ทฤษฎีปกตินิสัย

ทฤษฎีปกตินิสัย ทฤษฎีที่อธิบายองค์ประกอบของการเกิดอาชญากรรม โดยเปรียบเทียบเป็น

สามเหลี่ยมที่มี 3 ปัจจัยหลัก ดังนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1. **ผู้กระทำผิด** หมายถึง ผู้ก่อเหตุหรือบุคคลที่มีเจตนาจะกระทำความผิด ซึ่งอาจเป็นใครก็ได้ที่มีแรงจูงใจในการก่ออาชญากรรม
2. **เหยื่อ/เป้าหมาย** เป้าหมายที่ผู้กระทำผิดเลือก โดยคุณลักษณะของเหยื่อหรือเป้าหมายตาม Felson & Clarke (1998) แบ่งออกเป็น 4 ประการ หรือเรียกอีกอย่างว่าหลัก VIVA คือ
  - **Value** หรือคุณค่าของเป้าหมายในมุมมองของผู้กระทำผิด
  - **Inertia** หรือลักษณะทางกายภาพหรืออุปสรรคของบุคคลและสิ่งของในมุมมองของผู้กระทำผิด
  - **Visibility** หรือการมองเห็นเป้าหมายจากมุมมองของผู้กระทำผิด
  - **Access** หรือความง่ายหรือความยากในการเข้าถึงเป้าหมาย
3. **โอกาส** หมายถึง เงื่อนไขด้านเวลาและสถานที่ที่อำนวยความสะดวกให้เกิดเหตุ รวมถึงการขาดแคลนผู้ดูแลหรือบุคคลที่สามารถขัดขวางและป้องกันอาชญากรรมได้



วิธีการใช้งานทฤษฎีสามเหลี่ยมอาชญากรรม หลักการสำคัญคือการพยายามทำให้หนึ่งในองค์ประกอบของสามเหลี่ยมหายไป เพื่อลดโอกาสในการเกิดอาชญากรรม (พิมพ์ธรา วัสดุประดิษฐ์ และกิตติธันธัต เลอวงค์รัตน์, 2563) ดังนี้

1. **ผู้กระทำผิด** การสังเกตและเฝ้าระวังเพื่อควบคุมหรือลดจำนวนผู้ที่มีแนวโน้มกระทำผิด
2. **เหยื่อ/เป้าหมาย** การให้ความรู้เกี่ยวกับการป้องกันตัวเองและการสังเกตพฤติกรรมของผู้ที่อาจกระทำผิด
3. **โอกาส** แบ่งเป็น 2 ส่วน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- เวลา การสุ่มตรวจตามสถานที่ในช่วงเวลาต่างๆ
  - สถานที่ การปรับปรุงสภาพแวดล้อมให้มีความปลอดภัยมากขึ้น
- (Ayesh Perera, 2023)

### 2.1.5 ทฤษฎีการป้องกันอาชญากรรม การป้องกันอาชญากรรมแบ่งออกเป็น 3 ชั้น ได้แก่ การป้องกันขั้นปฐมภูมิ ขั้นทุติยภูมิ และขั้นตติยภูมิ (Shader, 2003)

- **การป้องกันอาชญากรรมขั้นปฐมภูมิ**

คือการป้องกันก่อนเกิดเหตุอาชญากรรม มุ่งเน้นการศึกษาและสร้างความตระหนักรู้เพื่อลดโอกาสการเกิดอาชญากรรม เช่น การส่งเสริมความเข้าใจเกี่ยวกับความเท่าเทียมทางเพศในกรณีการคุกคามทางเพศ

- **การป้องกันอาชญากรรมขั้นทุติยภูมิ**

คือการมุ่งเน้นที่บุคคลหรือสถานที่ที่มีความเสี่ยงต่อการเกิดอาชญากรรม เช่น การเฝ้าระวังบุคคลหรือสถานการณ์ที่น่าสงสัยและการหลีกเลี่ยงพื้นที่ที่เสี่ยงในกรณีการคุกคามทางเพศ

- **การป้องกันอาชญากรรมขั้นตติยภูมิ**

คือการบำบัดผู้กระทำผิดเพื่อป้องกันการกระทำผิดซ้ำ รวมถึงการดำเนินการตามกฎหมายอย่างเหมาะสมเมื่อพบเห็นการคุกคามทางเพศ

### 2.1.6 แนวทางการป้องกันการโดนคุกคามทางเพศ

- **แนวทางการป้องกันการโดนคุกคามทางเพศโดย Transport for London**

Transport for London (TfL) เป็นองค์กรที่ดูแลระบบขนส่งสาธารณะในกรุงลอนดอน ประเทศอังกฤษ ครอบคลุมทั้งรถไฟใต้ดิน รถบัส และบริการขนส่งอื่นๆ เพื่อสร้างความปลอดภัยและความมั่นใจให้กับผู้โดยสาร โดยได้มีการเสนอแนวทางในการรับมือกับสถานการณ์คุกคามทางเพศ ดังนี้

#### 1. มีสติและแสดงออกถึงความไม่ยินยอมทันที

คือ หากคุณถูกคุกคามทางเพศ ควรแสดงออกถึงความไม่ยินยอมทันที เพื่อให้ผู้กระทำผิดรู้ว่าคุณไม่ยอมรับการกระทำดังกล่าว และสามารถช่วยให้พวกเขาหยุดพฤติกรรมนี้ได้

#### 2. เปลี่ยนที่นั่งทันที

คือ หากเป็นไปได้ ให้ย้ายที่นั่งหรือลงจากรถเพื่อหลีกเลี่ยงการอยู่ใกล้ผู้ที่คุกคาม ซึ่งจะช่วย

ลดความเสี่ยงและสร้างระยะห่างจากผู้กระทำผิด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 3. ขอความช่วยเหลือจากคนรอบข้าง

คือ หากคุณรู้สึกไม่ปลอดภัย ควรขอความช่วยเหลือจากคนรอบข้างโดยการพูดออกมาเพื่อ  
ดึงดูดความสนใจและให้พวกเขาช่วยแจ้งเจ้าหน้าที่

### 4. แจ้งเจ้าหน้าที่หรือพนักงานทันที

คือ หากคุณตกเป็นเหยื่อของการคุกคาม ควรแจ้งเจ้าหน้าที่หรือพนักงานประจำสถานีหรือ  
รถทันที เพื่อให้พวกเขาสามารถจัดการกับสถานการณ์ได้อย่างรวดเร็วและมีประสิทธิภาพ

### 5. บันทึกเหตุการณ์

คือ หากสถานการณ์ยังไม่จบลงหรือมีการคุกคามซ้ำ ควรบันทึกเหตุการณ์โดยการจด  
รายละเอียด เช่น เวลาที่เกิดเหตุ สถานที่ หรือการถ่ายภาพเพื่อใช้เป็นหลักฐาน

นอกจากนี้ TfL ยังเน้นย้ำถึงความสำคัญของการรายงานเหตุการณ์คุกคามทางเพศ โดยแม้บาง  
เหตุการณ์อาจดูเล็กน้อยหรือไม่มีหลักฐานชัดเจน แต่การแจ้งเหตุทุกครั้งมีความสำคัญ เพราะข้อมูล  
รายงานเข้ามาจะถูกนำไปใช้สร้างฐานข้อมูลที่จะช่วยให้เจ้าหน้าที่สามารถระบุรูปแบบของการกระทำ  
ผิด ติดตามตัวผู้กระทำผิด และวางแผนการเฝ้าระวังได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น นอกจากนี้ การ  
แจ้งเหตุยังช่วยเพิ่มความตระหนักรู้และทำให้ระบบขนส่งสาธารณะปลอดภัยขึ้นสำหรับทุกคน

#### ● บทบาทของผู้เห็นเหตุการณ์

หากคุณพบเห็นเหตุการณ์คุกคามทางเพศ คุณสามารถช่วยเหลือได้โดยวิธีการดังนี้

1. เบี่ยงเบนความสนใจ ทำสิ่งที่ช่วยดึงดูดความสนใจออกจากสถานการณ์ เช่น เริ่มพูดคุยกับเหยื่อ  
หรือทำที่ขอความช่วยเหลือ เพื่อหยุดการคุกคาม
2. บันทึกรายละเอียด จดจำรายละเอียดสำคัญ เช่น ลักษณะของผู้กระทำผิด สถานที่ เวลา และ  
เหตุการณ์ที่เกิดขึ้น
3. ตรวจสอบความปลอดภัย หลังเหตุการณ์ ควรสอบถามผู้ที่ถูกคุกคามว่าเขาปลอดภัยหรือไม่  
และต้องการความช่วยเหลือเพิ่มเติมหรือไม่
4. รายงานเหตุการณ์ แจ้งเหตุผ่านช่องทางที่กำหนด เช่น แจ้งตำรวจ หน่วยงานที่สามารถให้ความ  
ช่วยเหลือหรือแจ้งเจ้าหน้าที่ประจำสถานี

โดยแนวทางทั้งหมดนี้มีเป้าหมายเพื่อสร้างสภาพแวดล้อมการเดินทางที่ปลอดภัยและเป็นมิตร  
สำหรับผู้โดยสารทุกคน (Transport for London, 2023)

#### ● แนวทางการป้องกันในภาครัฐและองค์กรต่างๆและช่องทางการติดต่อแจ้ง เจ้าหน้าที่เมื่อถูกคุกคามทางเพศ

##### ○ แนวทางการป้องกันในภาครัฐและองค์กรต่างๆ

1. การดูแลความปลอดภัยอย่างทั่วถึงและทันที่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หมายถึงให้มีการติดตั้งกล้องวงจรปิด (CCTV) ครอบคลุมพื้นที่สำคัญทั่วทั้งระบบขนส่ง เพื่อให้เจ้าหน้าที่สามารถตรวจสอบสถานการณ์ได้แบบเรียลไทม์ และเข้าช่วยเหลือผู้โดยสารได้อย่างรวดเร็วเมื่อเกิดเหตุการณ์ไม่ปลอดภัย

## 2. การติดตั้งจุดแจ้งเหตุ

หมายถึงให้มีการจัดตั้งจุดแจ้งเหตุฉุกเฉินอย่างทั่วถึง ทั้งในสถานีและบนรถขนส่ง เพื่อให้ผู้โดยสารสามารถขอความช่วยเหลือจากเจ้าหน้าที่ได้ทันทีที่เกิดเหตุ ลดระยะเวลาในการตอบสนองและเพิ่มโอกาสในการจัดการสถานการณ์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

## 3. การให้ความรู้และอบรมเจ้าหน้าที่

หมายถึงให้เจ้าหน้าที่ทุกคนได้รับการฝึกอบรมให้สามารถสังเกตพฤติกรรมที่น่าสงสัยหรือเข้าข่ายคุกคามทางเพศได้อย่างแม่นยำ รวมถึงเรียนรู้วิธีการเข้าช่วยเหลือและจัดการสถานการณ์อย่างเหมาะสมและมีประสิทธิภาพ เพื่อสร้างความมั่นใจให้กับผู้โดยสารว่าได้รับการดูแลอย่างใกล้ชิด (เครือข่ายเมืองปลอดภัยสำหรับผู้หญิง, 2560)

### ○ ช่องทางการติดต่อแจ้งเจ้าหน้าที่เมื่อถูกคุกคามทางเพศ

#### 1. ตำรวจ เบอร์โทรศัพท์คือ 191

ซึ่งคือสายด่วนหลักสำหรับเหตุฉุกเฉินทุกประเภท ไม่ว่าจะเป็นเหตุอาชญากรรม การโจรกรรม อุบัติเหตุ หรือสถานการณ์ที่ต้องการความช่วยเหลือเร่งด่วนจากเจ้าหน้าที่ตำรวจ

#### 2. สวพ.91 เบอร์โทรศัพท์คือ 1644

ซึ่งเป็นสถานีวิทยุที่ให้ข้อมูลเกี่ยวกับความปลอดภัยและการจราจรแบบเรียลไทม์ สามารถแจ้งเหตุจราจรติดขัด อุบัติเหตุ หรือขอความช่วยเหลือเบื้องต้นได้ รวมถึงประสานงานกับเจ้าหน้าที่ที่เกี่ยวข้อง

#### 3. จส.100 เบอร์โทรศัพท์คือ 1808 หรือ 1137 (เสียค่าบริการ)

ซึ่งเป็นหน่วยงานข่าวสารและศูนย์ประสานงานที่ให้บริการข้อมูลข่าวสารจราจร อุบัติเหตุ และภัยพิบัติต่างๆ สามารถแจ้งเหตุและขอความช่วยเหลือ เช่น ประสานรถยกหรือประสานงานกับหน่วยงานกู้ภัย (หมายเลข 1137 มีค่าบริการ)

#### 4. หน่วยกู้ภัยร่วมกตัญญู เบอร์โทรศัพท์คือ 1418

ซึ่งเป็นหน่วยกู้ภัยอาสาที่มีทีมงานและอุปกรณ์สำหรับช่วยเหลือเหตุฉุกเฉิน เช่น อุบัติเหตุ การค้นหาและกู้ภัย การเคลื่อนย้ายผู้บาดเจ็บ ตลอด 24 ชั่วโมง

#### 5. หน่วยกู้ภัยปอเต็กตึ๊ง เบอร์โทรศัพท์คือ 0-2226-4444-8

ซึ่งเป็นหน่วยกู้ภัยที่ให้ความช่วยเหลือกรณีอุบัติเหตุ เหตุเพลิงไหม้ และเหตุฉุกเฉินอื่นๆ รวมถึงบริการกู้ภัยและขนย้ายศพฟรีในกรณีเสียชีวิต

#### 6. ร่วมด้วยช่วยกัน เบอร์โทรศัพท์คือ 1677

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ไว้เพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ซึ่งคือหน่วยงานที่ทำหน้าที่เป็นศูนย์กลางประสานงานรับแจ้งเหตุฉุกเฉิน อุบัติเหตุ จราจรติดขัด หรือสถานการณ์ต่างๆ พร้อมจัดส่งเจ้าหน้าที่หรืออาสาสมัครไปให้ความช่วยเหลืออย่างรวดเร็ว (เครือข่ายเมืองปลอดภัยสำหรับผู้หญิง, 2560)

## 2.2 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องเรื่องการออกแบบและกลศาสตร์ในการสร้างบอร์ดเกม

### 2.2.1 ความหมายของบอร์ดเกม (Board Game)

**รัชนิวรรณ ตั้งภักดี (2565)** อธิบายว่า บอร์ดเกม (Board Game) คือเกมประเภทหนึ่งที่มีผสมผสานวัสดุและกลไกต่างๆ กับกฎและกติกาที่ซับซ้อน มีความหลากหลายเพื่อให้ผู้เล่นได้วางแผนและใช้กลยุทธ์ บางครั้งก็อาจมีโชคหรือดวงเป็นส่วนประกอบในการเล่น บอร์ดเกมมักมีรูปลักษณะที่น่าสนใจและสวยงามเพื่อดึงดูดความสนใจจากผู้เล่น อีกทั้งยังสามารถผลิตได้ทั้งในรูปแบบสิ่งพิมพ์ 2 มิติและ 3 มิติ ปัจจุบันยังมีการพัฒนาในรูปแบบดิจิทัลที่ผู้เล่นสามารถเล่นออนไลน์ผ่านเว็บไซต์หรือแอปพลิเคชันได้สะดวกสบาย โดยบอร์ดเกมมีความแตกต่างจากเกมประเภทอื่นๆ ที่สามารถจำลองสถานการณ์ต่างๆ ได้ผ่านการสร้างภูมิที่มีความยืดหยุ่น

**เจียรนัย ธนธรรมาคณ (2564)** กล่าวถึงบอร์ดเกมว่าเป็นเกมที่ผู้เล่นวางชิ้นส่วนบนพื้นที่เล่นตามกฎเกณฑ์ โดยผสมผสานกลยุทธ์และการใช้โชคเข้าด้วยกัน บอร์ดเกมเป็นเกมที่มีประวัติยาวนานและพบในหลากหลายวัฒนธรรมทั่วโลก และยังคงเป็นเครื่องมือสำคัญทั้งในด้านวัฒนธรรมและความบันเทิง

**จิรกรณ ศิริประเสริฐ (2541)** ได้อธิบายว่า บอร์ดเกมสามารถใช้เป็นเครื่องมือทางการศึกษาผ่านสถานการณ์จำลอง โดยมีกฎกติกาและวิธีการเล่นที่ชัดเจน ซึ่งสามารถเล่นได้ทั้งคนเดียวหรือเป็นกลุ่ม เพื่อสร้างความสุขและแรงจูงใจในการเรียนรู้

**Greg Costikyan (1994)** ระบุว่า บอร์ดเกมคือเกมที่ใช้การเล่นแบบกายภาพ โดยการวางชิ้นส่วนบนกระดานและอุปกรณ์ต่างๆ ซึ่งสามารถเล่นได้โดยไม่ต้องออนไลน์ ถึงแม้ว่าการเล่นเกมออนไลน์จะได้รับความนิยม แต่บอร์ดเกมยังคงมีความสำคัญในวงการเกม

**Brathwaite (Brathwaite and Schreiber, 2009)** นิยามบอร์ดเกมว่าเป็นเกมที่ผู้เล่นสามารถเล่นบนแผ่นกระดานกับผู้เล่นคนอื่น โดยใช้หมากนับแต้มหรือตัวเดินหมากแทนผู้เล่น เกมนี้มีกฎเฉพาะสำหรับแต่ละเกม รวมถึงจำนวนผู้เล่น รูปแบบพื้นที่บนกระดาน และเงื่อนไขการจบเกม ซึ่งเครื่องมือที่ใช้ในเกม เช่น ลูกเต๋าหรือการ์ด จะให้ข้อมูลหรือผลลัพธ์ในการเล่น เกมนี้มีผู้เล่นตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป และเป็นโอกาสสำคัญในการปฏิสัมพันธ์และการเรียนรู้ร่วมกัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 2.2.2 ประเภทของบอร์ดเกม

บอร์ดเกมสามารถแบ่งออกเป็นหลายประเภทตามเกณฑ์ต่างๆ โดยสามารถจำแนกออกมาได้ดังนี้

1. **เกมครอบครัว** เกมประเภทนี้มีกฎกติกาที่ง่ายและเหมาะสำหรับผู้เล่นทุกวัย โดยสามารถเข้าใจกติกาได้ในเวลาเพียง 5-10 นาที มักมีสีสันที่สดใสและเน้นการสนทนา การถกเถียง หรือการแก่งัดกันเพื่อสร้างความสนุกสนานในบรรยากาศครอบครัว การเล่นเกมจบได้ภายในเวลา 15-60 นาที และเป็นทางเลือกที่ดีในการทำความรู้จักรักกับเกมบอร์ดสำหรับผู้เล่นใหม่ๆ
2. **เกมวางแผน** เกมประเภทนี้ต้องใช้ทักษะในการวางแผนและการตัดสินใจที่รอบคอบ โดยมีกฎกติกาที่ซับซ้อนและเน้นการคำนวณ เกมแนวนี้มักมีหลากหลายลักษณะและเรื่องราว และใช้เวลาในการเล่น อาจใช้เวลาเล่นได้ตั้งแต่ 60-120 นาที หรืออาจยืดยาวออกไปมากกว่านั้น เกมนี้เน้นการเรียนรู้และพัฒนาทักษะทางกลยุทธ์
3. **เกมปาร์ตี้** เกมประเภทนี้เหมาะสำหรับกลุ่มคนจำนวนมาก มีความสนุกสนานและมีความอสังการ เข้าใจเกมได้ในเวลาเพียง 5-10 นาที เน้นการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่น มักมีอุปกรณ์ไม่มากและพึ่งพาความคิดสร้างสรรค์ของผู้เล่น
4. **เกมนามธรรม** เกมประเภทนี้เน้นการแก้ปัญหาหรือปริศนา โดยแข่งขันกับผู้เล่นฝั่งตรงข้ามเพื่อหาคำตอบ เกมนี้ไม่เน้นธีมและใช้ดวงน้อยลง เน้นที่การคิดและกลยุทธ์เพื่อหาทางออกที่ดีที่สุด
5. **เกมที่มีธีม** เกมประเภทนี้มักจะมีการตั้งตัวละคร สถานที่ และองค์ประกอบในเกม โดยการเล่าเรื่อง เป็นแกนหลักของเกม เช่น มีการเล่าถึงการผจญภัย หรือการสร้างโลกใหม่ ภายในเกมจะมีเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับตัวละครและสถานที่ในเกม ซึ่งช่วยเพิ่มความน่าสนใจให้กับผู้เล่น

แต่ละประเภทของบอร์ดเกมมีความหลากหลายในการออกแบบและลักษณะการเล่นที่ไม่เหมือนกัน ทำให้ผู้เล่นสามารถเลือกเล่นเกมที่เหมาะสมกับความสนใจและความชอบได้หลากหลาย (ลิ้มเปรมวัฒนาและธรรมวัฒนะ, 2561)

## 2.2.3 กลุ่มผู้เล่นบอร์ดเกมในประเทศไทย

จากการสำรวจข้อมูลพฤติกรรมการเล่นบอร์ดเกมในประเทศไทยโดย Wizards of Learning ซึ่งคือสตูดิโอออกแบบบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้และ Lunar Gravity ซึ่งเป็นทีมวิเคราะห์ข้อมูลผู้เล่น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บอร์ดเกมในปี พ.ศ. 2562 (Wizards of Learning และ Lunar Gravity, 2562) ซึ่งเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างจำนวน 801 คน พบว่าผู้เล่นบอร์ดเกมสามารถแบ่งออกเป็น 6 กลุ่มหลักตามลักษณะพฤติกรรมและเป้าหมายในการเล่น โดยมีลำดับความนิยมดังนี้

1. **ผู้เล่นบอร์ดเกมที่มีความเชี่ยวชาญสูง** ซึ่งมีจำนวนอยู่ที่ร้อยละ 25 จากผู้เล่นบอร์ดเกมทั้งหมด ผู้เล่นที่มีความเชี่ยวชาญและชื่นชอบเกมที่มีระบบซับซ้อนและต้องใช้การวางแผนเชิงลึก มักเลือกเล่นเกมประเภทกลยุทธ์ หรือเกมแนวผจญภัย (Adventure Games) ซึ่งเน้นการทำทาสความสามารถในการวางแผนและการแก้ปัญหา
2. **ผู้เล่นบอร์ดเกมแบบครอบครัว** ซึ่งมีจำนวนอยู่ที่ร้อยละ 21.6 จากผู้เล่นบอร์ดเกมทั้งหมด เป็นกลุ่มผู้เล่นที่ให้ความสำคัญกับการใช้เวลาาร่วมกันในครอบครัว มักเลือกเล่นเกมที่มีกติกาเรียบง่ายและสร้างความสนุกสนาน เช่น เกมประเภท Family Games หรือ Party Games ที่ทุกคนในครอบครัวสามารถเข้าร่วมเล่นได้
3. **ผู้เล่นบอร์ดเกมแบบกลุ่มวัยรุ่น** ซึ่งมีจำนวนอยู่ที่ร้อยละ 20.6 จากผู้เล่นบอร์ดเกมทั้งหมด เป็นผู้เล่นกลุ่มวัยรุ่นที่ชื่นชอบการเล่นบอร์ดเกมเป็นกลุ่มใหญ่ เน้นการสร้างบรรยากาศและบรรยากาศที่ผ่อนคลาย เกมประเภท Party Games และ Social Games ได้รับความนิยมในกลุ่มนี้เนื่องจากมีลักษณะการเล่นที่เข้าใจง่ายและไม่ซับซ้อน
4. **ผู้เล่นบอร์ดเกมระดับสูง** ซึ่งมีจำนวนอยู่ที่ร้อยละ 14 จากผู้เล่นบอร์ดเกมทั้งหมด เป็นผู้เล่นที่มีความสามารถสูงและชื่นชอบการแข่งขัน มักเลือกเกมที่มีความซับซ้อนและต้องใช้ทักษะเฉพาะ เช่น การเข้าร่วมการแข่งขันหรือทัวร์นาเมนต์
5. **ผู้เล่นบอร์ดเกมแบบตามกระแส** ซึ่งมีจำนวนอยู่ที่ร้อยละ 11.8 จากผู้เล่นบอร์ดเกมทั้งหมด เป็นกลุ่มผู้เล่นที่ติดตามกระแสหรือเกมใหม่ๆ ที่ได้รับความนิยมในตลาด มักทดลองเล่นเกมที่กำลังเป็นที่สนใจและแชร์ประสบการณ์ผ่านสื่อสังคมออนไลน์
6. **ผู้เล่นบอร์ดเกมเพื่อการศึกษา** ซึ่งมีจำนวนอยู่ที่ร้อยละ 7 จากผู้เล่นบอร์ดเกมทั้งหมด เป็นกลุ่มผู้เล่นที่มองหาเกมที่สามารถเสริมสร้างความรู้และพัฒนาทักษะ เช่น เกมเพื่อการศึกษา หรือเกมที่เน้นการเรียนรู้ในด้านต่างๆ

#### 2.2.4 กลไกเกมในบอร์ดเกม

กลไกการเล่นในบอร์ดเกม เป็นองค์ประกอบสำคัญที่กำหนดวิธีการดำเนินเกมและประสบการณ์ของผู้เล่นในบอร์ดเกมแต่ละประเภท กลไกเหล่านี้ช่วยสร้างรูปแบบการเล่นที่แตกต่างกัน ทำให้เกมมีเอกลักษณ์เฉพาะตัวและไม่ซ้ำกัน อีกทั้งยังช่วยเสริมสร้างบรรยากาศและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ความน่าสนใจและท้าทายมากขึ้น โดยแต่ละกลไกจะมีลักษณะเฉพาะตัว เช่น การจัดการทรัพยากร การเคลื่อนที่บนกระดาน การประมูล หรือการสวมบทบาท ซึ่งทั้งหมดนี้ส่งผลต่อวิธีการวางแผนและการตัดสินใจของผู้เล่น การเข้าใจกลไกเหล่านี้จึงเป็นสิ่งสำคัญสำหรับทั้งผู้เล่นและผู้พัฒนาเกม เพื่อสร้างสรรค์ประสบการณ์การเล่นที่สมดุลและสนุกสนาน ซึ่งข้อมูลเกี่ยวกับกลไกเหล่านี้ได้รับการรวบรวมและวิเคราะห์อย่างละเอียดจาก BoardGameGeek (2018) ซึ่งเป็นฐานข้อมูลที่รวบรวมเกี่ยวกับบอร์ดเกม โดยได้แบ่งกลไกของบอร์ดเกมเป็น 11 ประเภทดังต่อไปนี้

1. **กลไกการเลือกกระทำ** (เช่น การกระทำ/เหตุการณ์, การเลือกการกระทำ, แต้้มการกระทำ) หมายถึง กลไกที่ผู้เล่นเลือกหรือดำเนินการกระทำต่างๆ ภายในรอบของตน เช่น การใช้แต้้มการกระทำ หรือการเลือกการ์ดเพื่อสร้างผลลัพธ์เฉพาะเจาะจง
2. **การประมูลและการเสนอราคา** (เช่น การชดเชยในการประมูล, การประมูลแบบดัตช์, การเสนอราคาแบบปิด) หมายถึง กลไกที่เกี่ยวข้องกับการประมูลหรือเสนอราคา โดยผู้เล่นแข่งขันกันเพื่อครอบครองทรัพยากรหรือสิทธิ์ในการดำเนินการ
3. **การควบคุมพื้นที่และการเคลื่อนที่ในพื้นที่** (เช่น การเป็นเจ้าของพื้นที่, การเคลื่อนที่แบบแบ่งรอบ) หมายถึง กลไกที่ผู้เล่นแข่งขันกันเพื่อควบคุมพื้นที่ หรือเคลื่อนที่ภายในพื้นที่บนกระดาน เพื่อสะสมคะแนนหรือสร้างอิทธิพล
4. **การจัดการและการเติบโตของทรัพยากร** หมายถึง กลไกที่เน้นการเก็บสะสม จัดสรร และใช้ทรัพยากรอย่างมีประสิทธิภาพ เพื่อสร้างความได้เปรียบหรือพัฒนาการในเกม
5. **กลไกที่ขับเคลื่อนด้วยการ์ดการเล่น** (เช่น การขับเคลื่อนแคมเปญ/การต่อสู้ด้วยการ์ด, การ์ดที่ใช้ได้หลายวิธี) หมายถึง กลไกที่การ์ดมีบทบาทสำคัญในการกำหนดการกระทำ การเล่าเรื่อง หรือการตัดสินใจผลลัพธ์ในเกม
6. **กลไกจากการใช้ลูกเต๋า** (เช่น การทอยลูกเต๋า, การตีความสัญลักษณ์ลูกเต๋า) หมายถึง กลไกที่ใช้ลูกเต๋าเพื่อสร้างความไม่แน่นอน หรือกำหนดผลลัพธ์ เช่น ในการต่อสู้หรือแก้สถานการณ์
7. **การเคลื่อนที่ตามรูปแบบหรือตาราง** (เช่น การเคลื่อนที่ตามตาราง, ตารางหกเหลี่ยม) หมายถึง กลไกการเคลื่อนที่หรือจัดวางที่ยึดตามรูปแบบหรือโครงสร้างของตาราง เช่น ตารางสี่เหลี่ยมหรือหกเหลี่ยม
8. **การเล่นแบบร่วมมือและกึ่งร่วมมือระหว่างผู้เล่น** หมายถึง กลไกที่ผู้เล่นทำงานร่วมกันเพื่อบรรลุเป้าหมายร่วมกัน หรือร่วมมือบางส่วน โดยอาจมีองค์ประกอบของการแข่งขันในบางส่วน
9. **การสวมบทบาทและบทบาทลับ** หมายถึง กลไกที่ผู้เล่นสวมบทบาทเฉพาะตัวหรือบทบาทลับ ซึ่งส่งผลต่อกลยุทธ์และการตัดสินใจ โดยมักมีองค์ประกอบของการซ่อนข้อมูล
10. **กลไกแบบจากการควบคุมเวลาการเล่นจริง** หมายถึง กลไกที่การดำเนินเกมเกิดขึ้นแบบตาม

เวลาการเล่นจริง มีข้อจำกัดด้านเวลาเพื่อสร้างความกดดันและเพิ่มความเข้มข้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

**11. การใช้ตัวแทน** (เช่น การวางตัวแทนด้วยหมากตัวละคร) หมายถึง กลไกที่ผู้เล่นวางตัวหมากหรือตัวแทนลงบนช่องกระดานเพื่อดำเนินการหรือเก็บทรัพยากร โดยตำแหน่งที่เลือกมักมีจำนวนจำกัด

ทั้งนี้กลไกทั้ง 11 ข้อนี้เป็นเพียงส่วนหนึ่งของกลไกบอร์ดเกมที่มีอยู่ เนื่องจากบอร์ดเกมมักผสมผสานหลายกลไกเพื่อสร้างความหลากหลายและเพิ่มมิติด้านกลยุทธ์และการตัดสินใจ ผู้เล่นจึงต้องวางแผนและปรับตัวตามสถานการณ์ที่เปลี่ยนแปลงอยู่เสมอ ซึ่งช่วยยืดอายุการใช้งานของเกมและเพิ่มคุณค่าในการกลับมาเล่นซ้ำอีกครั้ง

### 2.2.5 กลไกการเล่นที่ได้รับความนิยม

กลไกการเล่นของบอร์ดเกม (Game Mechanics) เป็นปัจจัยสำคัญที่กำหนดรูปแบบการเล่น ประสบการณ์ และระดับความท้าทายของผู้เล่น โดยกลไกที่ได้รับความนิยมมักมีลักษณะที่กระตุ้นให้ผู้เล่นได้วางแผน มีปฏิสัมพันธ์กับผู้เล่นคนอื่น และมีการตัดสินใจที่หลากหลาย อ้างอิงจากฐานข้อมูล BoardGameGeek (BGG) ซึ่งเป็นเว็บไซต์ฐานข้อมูลขนาดใหญ่ที่รวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับบอร์ดเกมทั่วโลก โดยถือเป็นแหล่งอ้างอิงที่น่าเชื่อถือที่สุดในวงการบอร์ดเกม ทั้งสำหรับผู้เล่น นักออกแบบ และนักวิจัย ที่วิเคราะห์กลไกในเกมยอดนิยมและสะท้อนพฤติกรรมของผู้เล่น (BoardGameGeek, 2020)

#### 1. การวางแผน

ผู้เล่นต้องคิดและวางกลยุทธ์ล่วงหน้า เพื่อจัดการทรัพยากรหรือการกระทำต่างๆ ในเกมให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุด

#### 2. การสวมบทบาท

ผู้เล่นรับบทบาทเป็นตัวละครหรือตัวแทนในเกม โดยมีเป้าหมายและบทบาทเฉพาะตัวที่ส่งผลต่อการตัดสินใจและกลยุทธ์ในเกม

#### 3. การจัดการทรัพยากร

ผู้เล่นต้องบริหารวัตถุดิบ พลังงาน เงิน หรือทรัพยากรในเกมการเล่น เพื่อสร้างความได้เปรียบในการเล่น

### 2.2.6 แนวการออกแบบบอร์ดเกมที่ได้รับความนิยม

แม้ยังไม่มีการศึกษาเชิงสถิติขนาดใหญ่ในประเทศไทยเกี่ยวกับธีมเกมที่นิยม แต่จากรวบรวมข้อมูลจาก BoardGameGeek (BGG) (BoardGameGeek, 2020) มีผลดังนี้

#### 1. อวกาศและวิทยาศาสตร์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เช่น Terraforming Mars, Gaia Project เน้นการสร้าง พัฒนาและวางแผนเชิงวิทยาศาสตร์

## 2. แฟนตาซีและการผจญภัย

เช่น Gloomhaven, Dungeons & Dragons: The Board Game ที่เน้นการสำรวจ สวมบทบาท และต่อสู้กับศัตรู

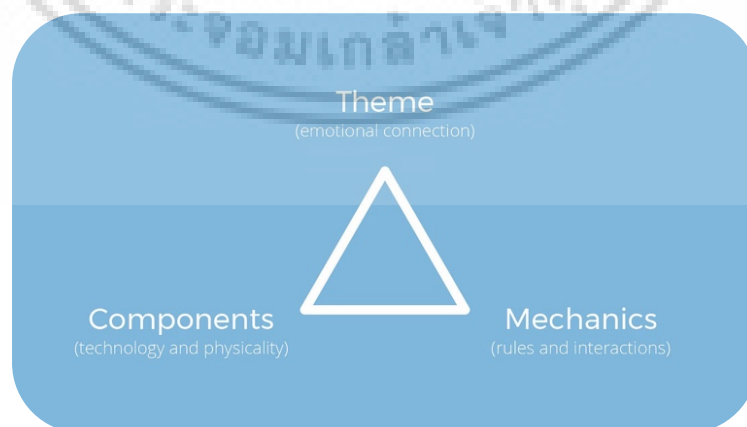
## 3. การสร้างอารยธรรมหรือเมือง

เช่น 7 Wonders, Tzolk'in, Everdell มักใช้กลไกสะสมทรัพยากรและวางแผนระยะยาว

### 2.2.7 องค์ประกอบพื้นฐานของบอร์ดเกม

บอร์ดเกมประกอบด้วยองค์ประกอบหลักสามด้านที่ทำหน้าที่ร่วมกันเพื่อสร้างประสบการณ์การเล่นที่น่าสนใจจนกลายเป็นบอร์ดเกมที่สมบูรณ์ ซึ่งองค์ประกอบเหล่านี้ไม่เพียงแต่กำหนดรูปแบบการเล่นเท่านั้น แต่ยังช่วยสร้างบรรยากาศและแรงจูงใจให้กับผู้เล่นได้อย่างมีประสิทธิภาพได้ด้วย (Diego Beltrami, 2020) องค์ประกอบเหล่านี้มีดังต่อไปนี้

1. **กลไกการเล่น** หมายถึงกฎเกณฑ์และข้อกำหนดที่ผู้สร้างเกมกำหนดขึ้น เพื่อควบคุมรูปแบบการเล่นและกำหนดวิธีการโต้ตอบระหว่างผู้เล่นกับระบบของเกม กลไกการเล่นเป็นหัวใจสำคัญที่กำหนดทิศทางการดำเนินเกมและวิธีการตัดสินผลลัพธ์
2. **ธีม** หมายถึงแนวคิดหลักหรือเรื่องราวที่เป็นแก่นของเกม ซึ่งมีบทบาทสำคัญในการสร้างบริบทและบรรยากาศ ช่วยให้ผู้เล่นรู้สึกมีส่วนร่วมและเกิดความผูกพันทางอารมณ์กับเกมได้ง่ายขึ้น
3. **ส่วนประกอบ** หมายถึงวัสดุหรือชิ้นส่วนที่ประกอบเป็นบอร์ดเกม เช่น การ์ด แผนที่ ลูกเต๋า และอุปกรณ์อื่นๆ รวมถึงบรรจุภัณฑ์ที่ใช้สำหรับจัดเก็บและปกป้องชิ้นส่วนของเกมด้วย



ภาพที่ 2.2 แนวคิดพื้นฐานสำหรับการออกแบบบอร์ดเกม

ที่มา (Diego Beltrami, 2020)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

โดยข้อมูลองค์ประกอบพื้นฐานของบอร์ดเกมนี้ได้จัดทำโดย Diego Beltrami ซึ่งเป็นนักออกแบบอุตสาหกรรมที่มีความสนใจในความสัมพันธ์ระหว่างการออกแบบ วัฒนธรรม สังคม และผลกระทบทางสังคม ได้แบ่งปันประสบการณ์และบทเรียนจากการออกแบบบอร์ดเกมผ่านแพลตฟอร์มต่างๆ เช่น UX Collective และ Medium โดยเน้นการออกแบบประสบการณ์และการออกแบบที่มุ่งเน้นผู้ใช้

## 2.2.8 หลักการออกแบบบอร์ดเกม

การออกแบบบอร์ดเกมที่มีประสิทธิภาพต้องคำนึงถึงหลายปัจจัย เพื่อสร้างประสบการณ์การเล่นที่น่าสนใจและตอบสนองความต้องการของผู้เล่นได้เหมาะสม (Gabe Barrett, 2020) โดยได้แบ่งเป็น 6 ประเด็นที่ควรคำนึงเป็นหลักการออกแบบบอร์ดเกมดังต่อไปนี้

1. การกำหนดกลุ่มเป้าหมาย เพื่อออกแบบบอร์ดเกมที่ตอบโจทย์และเหมาะสมกับกลุ่มผู้เล่นเป้าหมาย
2. ความรู้สึกของผู้เล่น การกำหนดอารมณ์หรือความรู้สึกที่ต้องการให้ผู้เล่นสัมผัสขณะเล่น เช่น รู้สึกเป็นฮีโร่ รู้สึกกระแวง หรือรู้สึกตื่นเต้น เพื่อกำหนดทิศทางของประสบการณ์เกม
3. จุดเด่นของเกม องค์ประกอบที่ทำให้เกมมีความน่าสนใจหรือโดดเด่น แม้ไม่จำเป็นต้องแปลกใหม่แต่ควรมีความแตกต่างที่ชัดเจน
4. กลไกการเล่นที่เหมาะสม การเลือกใช้กลไกที่เสริมสร้างประสบการณ์และสอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมายอย่างมีประสิทธิภาพ
5. วัตถุประสงค์และเงื่อนไขการชนะ การกำหนดเป้าหมายหลักที่ผู้เล่นต้องทำให้สำเร็จและวิธีการเอาชนะ เพื่อให้การตัดสินใจระหว่างการเล่นเป็นไปอย่างราบรื่น
6. จำนวนผู้เล่น เวลาเล่น และช่วงอายุ การกำหนดรายละเอียดเหล่านี้เพื่อสร้างระบบเกมที่เหมาะสมและสอดคล้องกับการเล่นจริง

Gabe Barrett ผู้รวบรวมข้อมูลนี้เป็นนักออกแบบบอร์ดเกมและผู้ก่อตั้ง Board Game Design Lab (BGDL) ซึ่งเป็นชุมชนออนไลน์ที่ใหญ่ที่สุดสำหรับนักออกแบบเกม ได้เน้นย้ำถึงความสำคัญของการกำหนดกลุ่มเป้าหมายและการสร้างประสบการณ์ที่สอดคล้องกับความคาดหวังของผู้เล่น เพื่อให้เกมนั้นๆ ประสบความสำเร็จและได้รับความนิยม

## 2.2.9 การทดสอบบอร์ดเกม

เนื่องจากบอร์ดเกมประกอบด้วยตัวแปรและปัจจัยที่หลากหลาย การทดสอบการเล่นจึงเป็นขั้นตอนสำคัญในการออกแบบ เพื่อประเมินความเหมาะสมและประสิทธิภาพของเกม (Diego Beltrami, 2020) โดยได้มีการแบ่งการทดสอบบอร์ดเกมเป็น 6 รูปแบบดังต่อไปนี้

1. **การทดสอบจากการเล่นคนเดียว** คือการที่ผู้ออกแบบทำการทดสอบด้วยตนเอง โดยสวมบทบาทเป็นผู้เล่นทุกฝ่าย เพื่อตรวจสอบองค์ประกอบโดยรวม ทั้งด้านการออกแบบ กฎเกณฑ์ และกลไกการเล่น
2. **การทดสอบแบบรวดเร็ว** คือการที่เชิญผู้ทดสอบภายนอกมาทดลองเล่นในเบื้องต้น เพื่อประเมินความเข้าใจในกฎและกลไกการเล่น รวมถึงสามารถปรับแก้กฎระหว่างการเล่นเพื่อเก็บข้อมูลที่หลากหลาย
3. **การทดสอบโดยมีผู้นำการเล่น** คือการที่ผู้ออกแบบทำหน้าที่เป็นผู้นำ คอยอธิบายกฎการเล่น และตอบข้อซักถามตามความจำเป็น โดยหลีกเลี่ยงการบอกแนวทางการเล่นที่ถูกต้องหรือผิด เพื่อประเมินความเข้าใจของผู้เล่น
4. **การทดสอบเพื่อสังเกตพฤติกรรมการเล่น** คือการที่ทดสอบเพื่อค้นหาพฤติกรรมการเล่นที่อาจเกิดขึ้นอย่างไม่คาดคิด เช่น การครอบครองทรัพยากรมากเกินไป หรือการหลีกเลี่ยงสถานการณ์สำคัญ เพื่อตรวจสอบผลกระทบต่อความสมดุลและความสนุกของเกม
5. **การทดสอบการเล่นโดยไม่มีผู้นำ** คือการที่ผู้เล่นจะได้รับบอร์ดเกมและคู่มือกฎการเล่นโดยไม่มีคำแนะนำเพิ่มเติม ผู้ออกแบบจะทำหน้าที่สังเกตการณ์เท่านั้น เพื่อประเมินว่าผู้เล่นสามารถทำความเข้าใจเกมได้ด้วยตนเองหรือไม่ ซึ่งสะท้อนสภาพการใช้งานจริงที่ผู้ออกแบบไม่ได้มีส่วนร่วมในการเล่นเกมเสมอไป

## 2.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

### 2.3.1 การสำรวจความคิดเห็นต่อการคุกคามทางเพศบนระบบขนส่งสาธารณะในเขตกรุงเทพมหานคร (รณภูมิ สามัคคีคารมย์และคณะ, 2563)

การคุกคามทางเพศเป็นประเด็นที่ได้รับความสนใจและถูกหยิบยกขึ้นมาพิจารณาอย่างต่อเนื่อง เนื่องจากเป็นปัญหาที่กระทบต่อคุณภาพชีวิตและความปลอดภัยของประชาชนทุกเพศ โดยเฉพาะในระบบขนส่งสาธารณะที่มีผู้ใช้บริการจำนวนมากและมีความเสี่ยงต่อการเกิดเหตุการณ์ดังกล่าว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ซึ่งงานวิจัยนี้มุ่งศึกษาสถานการณ์และแนวทางการจัดการปัญหาการคุกคามทางเพศในระบบขนส่งสาธารณะ พร้อมทั้งเน้นการส่งเสริมความรู้ความเข้าใจที่ถูกต้อง การสร้างมาตรการป้องกัน และการพัฒนาทักษะในการจัดการสถานการณ์ เพื่อให้เกิดสภาพแวดล้อมที่ปลอดภัยและเป็นมิตรต่อผู้ใช้บริการทุกคน

ผลการศึกษาพบว่า เพศหญิงเป็นกลุ่มที่รับรู้ความเสี่ยงสูงสุด (44.7%) ขณะที่ระบบขนส่งที่มีความเสี่ยงสูงสุดคือแท็กซี่ (55.6%) ผู้ที่ถูกคุกคามมักมีลักษณะทางกายภาพหรือการแต่งกายที่ดึงดูดความสนใจ (45.4%) ทั้งนี้ ผู้โดยสารชายมีแนวโน้มเข้าช่วยเหลือผู้หญิงเมื่อเห็นเหตุการณ์ในช่วงเวลาเร่งด่วน (30.9%) ส่วนพฤติกรรมการเบียดเสียดเกิดขึ้นบ่อยครั้ง (52.5%) รูปแบบการคุกคามที่พบบ่อย ได้แก่ การใช้สายตาลวนลาม (18.8%) และการผิวปากแซว (13.9%) หลังเกิดเหตุ ผู้ถูกคุกคามส่วนใหญ่เลือกเดินหนีจากสถานการณ์ (23.0%) หรือขอความช่วยเหลือจากบุคคลรอบข้าง (16.6%) สำหรับการดำเนินการหลังเหตุการณ์ ส่วนใหญ่เลือกแจ้งหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง (45.3%) บอกเล่าแก่เพื่อนหรือครอบครัว (32.2%) และเผยแพร่ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ (22.4%) ผลการสำรวจความคิดเห็นเกี่ยวกับการคุกคามทางเพศสะท้อนภาพรวมของสังคมไทยในปัจจุบัน แม้สังคมจะมีความก้าวหน้าในการส่งเสริมความเสมอภาคทางเพศ แต่ยังคงมีความท้าทายที่ต้องเผชิญทั้งในกลุ่มเพศหญิง เพศชายและเพศทางเลือก จึงมีความสำคัญอย่างยิ่งที่มาตรการทางกฎหมายและนโยบายเชิงป้องกันจะต้องพัฒนาควบคู่ไปกับการสร้างความตระหนักรู้ ผู้ใช้บริการระบบขนส่งสาธารณะ ควรได้รับการส่งเสริมให้พัฒนาทักษะการรับมือสถานการณ์อย่างเหมาะสม และเข้าใจถึงรูปแบบและปัจจัยต่างๆ ภายใต้บริบทของการเดินทางด้วยขนส่งสาธารณะ

### 2.3.2 ภัยร้ายในพื้นที่สาธารณะ: หนทางการแก้ไขปัญหาการคุกคามทางเพศกับการตกเป็นเหยื่อของผู้หญิงบนรถโดยสารประจำทางในกรุงเทพมหานคร (วรพัทธ์ พึ่งพงศ์, 2562)

งานวิจัยนี้ได้รับแรงบันดาลใจจากกระแสการเคลื่อนไหว Me Too ซึ่งเริ่มต้นในสหรัฐอเมริกาเมื่อปี 2561 และได้ขยายอิทธิพลไปทั่วโลก รวมถึงประเทศไทย โดยมุ่งเน้นการสร้างความรู้ความตระหนักรู้เกี่ยวกับสิทธิและความปลอดภัยทางเพศ รวมถึงการส่งเสริมความเท่าเทียมทางเพศในทุกมิติ

ซึ่งได้มีการวิเคราะห์เปรียบเทียบบทความวิชาการจาก 6 ประเทศ และศึกษาบริบทของประเทศไทย โดยเก็บข้อมูลจากการสัมภาษณ์เชิงลึกกับผู้หญิงที่เคยมีประสบการณ์การถูกคุกคามทางเพศขณะใช้รถโดยสารประจำทาง จำนวน 13 คน และเจ้าหน้าที่จากหน่วยงานภาครัฐและองค์กรเอกชน (NGO) อีก 10 คน รวมทั้งสิ้น 25 คน

ซึ่งจากผลการศึกษาสรุปประเด็นสำคัญได้ดังนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1. ค่านิยมชายเป็นใหญ่ยังคงมีอิทธิพลต่อโครงสร้างทางสังคมและเป็นหนึ่งในปัจจัยที่เอื้อต่อการเกิดเหตุการณ์คุกคามทางเพศ
2. รูปแบบการคุกคามที่พบมากที่สุดคือการสัมผัสร่างกายภายนอก
3. ผู้ที่ประสบเหตุการณ์คุกคามมีแนวโน้มรู้สึกอ่อนแอและขาดเครื่องมือในการปกป้องตนเอง ขณะที่สภาพแวดล้อมที่แออัดช่วยเพิ่มความเสี่ยง
4. ภาครัฐและเอกชนมุ่งเน้นการพัฒนามาตรการป้องกัน การเสริมสร้างความร่วมมือระหว่างหน่วยงาน และการให้ความรู้เพื่อสร้างการรับรู้และความเข้าใจแก่สาธารณชน

ผลของงานวิจัยนี้จึงช่วยเน้นย้ำถึงความสำคัญของการสร้างสภาพแวดล้อมที่ปลอดภัยสำหรับผู้ใช้บริการขนส่งสาธารณะ ผ่านการพัฒนานโยบายที่สอดคล้องกับบริบททางสังคม และการส่งเสริมทักษะการปกป้องตนเองของประชาชนอย่างเหมาะสม ความร่วมมือระหว่างภาครัฐ เอกชน และประชาชนในสังคมจึงเป็นกุญแจสำคัญในการขับเคลื่อนสังคมให้ก้าวไปสู่ความเท่าเทียมและความปลอดภัยที่ยั่งยืนสำหรับทุกคน

### 2.3.3 ปัจจัยทำนายความสามารถในการป้องกันตนเองจากการคุกคามทางเพศของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา จังหวัดลำปาง

การศึกษาวิจัยโดยอินทร์ชัยเทพ และคณะ (2566) ซึ่งมุ่งสำรวจปัจจัยที่สามารถทำนายความสามารถในการป้องกันตนเองจากการคุกคามทางเพศของนักศึกษาระดับอุดมศึกษาในจังหวัดลำปาง พบว่าปัจจัยที่มีนัยสำคัญทางสถิติในการทำนายพฤติกรรมการป้องกันตนเองของนักศึกษา ได้แก่ การรับรู้การคุกคามทางเพศ พฤติกรรมความรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ และพฤติกรรมการกล้าแสดงออก โดยเฉพาะอย่างยิ่งเรื่องการรับรู้การคุกคามทางเพศเป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลสูงสุดต่อพฤติกรรมการป้องกันตนเอง นักศึกษาที่มีระดับการรับรู้เกี่ยวกับพฤติกรรมที่เป็นการคุกคามทางเพศอย่างถูกต้องและชัดเจน จะสามารถประเมินสถานการณ์ที่สุ่มเสี่ยงและตอบสนองได้อย่างเหมาะสมมากขึ้น (อินทร์ชัยเทพ และคณะ, 2566)

นอกจากนี้ พฤติกรรมความรู้เท่าทันสื่อออนไลน์มีความสำคัญอย่างยิ่งในยุคปัจจุบัน เนื่องจากช่องทางออนไลน์เป็นพื้นที่ที่มีความเสี่ยงต่อการถูกล่วงละเมิดหรือคุกคามทางเพศสูง การที่นักศึกษาสามารถวิเคราะห์ แยกแยะ และประเมินความน่าเชื่อถือของข้อมูลในสื่อออนไลน์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ย่อมเป็นกลไกที่ช่วยในการป้องกันตนเองได้ดีและพฤติกรรมการกล้าแสดงออกก็เป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่มีผลต่อความสามารถในการป้องกันตนเอง นักศึกษาที่สามารถแสดงออกถึงความไม่พอใจ การปฏิเสธ และการขอความช่วยเหลือในสถานการณ์ที่มีความเสี่ยงได้อย่างมั่นใจ มักจะสามารถลดโอกาสในการตกเป็นเหยื่อของการคุกคามทางเพศ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ทั้งนี้เมื่อนำปัจจัยทั้งสามร่วมกันสามารถทำนายพฤติกรรมการป้องกันตนเองจากการคุกคามทางเพศของนักศึกษาได้ในระดับสูง โดยมีค่าสัมประสิทธิ์การถดถอย ( $R^2$ ) เท่ากับ 0.725 หรือคิดเป็นร้อยละ 72.5 ซึ่งถือว่าเป็นระดับที่มีนัยสำคัญ

ดังนั้นการส่งเสริมความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการคุกคามทางเพศ การพัฒนาทักษะในการรู้เท่าทันสื่อ และการฝึกฝนทักษะการกล้าแสดงออกควรเป็นแนวทางสำคัญที่สถาบันการศึกษาและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องนำมาใช้ในการพัฒนาและป้องกันนักศึกษาให้มีภูมิคุ้มกันในสังคมอย่างเหมาะสม (อินทร์ชัยเทพ และคณะ, 2566)

## 2.4 กรณีศึกษา

### 2.4.1 The Closing Shift เกมสยองขวัญที่จำลองการทำงานกะดึกในร้านกาแฟ ที่สะท้อนความกลัวจากการถูกคุกคาม (Chilla's Art, 2022)



ภาพที่ 2.3 The Closing Shift  
ที่มา (Steam, 2022)

The Closing Shift เป็นเกมอินดี้แนวสยองขวัญจากประเทศญี่ปุ่นที่นำเสนอประสบการณ์การทำงานกะดึกของพนักงานร้านกาแฟหญิงในบรรยากาศที่ชวนให้รู้สึกไม่ปลอดภัยและตึงเครียด เกมนี้ผสมผสานระหว่างการจำลองสถานการณ์การทำงานจริงกับองค์ประกอบของสยองขวัญทางจิตวิทยา มีรูปแบบการเล่นและเนื้อเรื่อง โดยผู้เล่นจะได้รับบทเป็นพนักงานร้านกาแฟที่ต้องรับมือกับลูกค้าหลากหลายประเภทและทำงานในร้านกาแฟ ซึ่งจะมีเหตุการณ์แปลกประหลาดและน่ากลัวเกิดขึ้น ผู้เล่นต้องตัดสินใจและดำเนินการเพื่อเอาตัวรอดจากสถานการณ์ที่ไม่คาดคิด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

และเกมนี้อย่างสะท้อนถึงประเด็นทางสังคม เช่น ความไม่ปลอดภัยของผู้หญิงในที่ทำงานและปัญหาการถูกคุกคามทางเพศด้วย

#### 2.4.2 Escape from Danger: บอร์ดเกมชวนขบคิดเรื่องการคุกคามทางเพศ



ภาพที่ 2.4 Escape from Danger  
ที่มา (Sarakadeelite, 2023)

บอร์ดเกม "Escape from Danger" (E.F.D.) ได้รับการออกแบบและพัฒนาโดยกลุ่มนักเรียนหญิงจากโรงเรียนสตรีวิฑูรย์อัสสรวรรค์ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อเสริมสร้างความรู้เกี่ยวกับการป้องกันตัวจากการคุกคามทางเพศในรูปแบบที่สนุกสนานและเข้าถึงได้ง่าย มีวัตถุประสงค์ในการสร้างการเรียนรู้และความรู้เกี่ยวกับวิธีป้องกันตัวจากการคุกคามทางเพศในรูปแบบของเกมใช้เวลาพัฒนา 2 ปี ในโครงการ "ออกแบบเกม ออกแบบสังคม รุ่น 2" ซึ่งได้รับการสนับสนุนจากคณะวิทยาการการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ และบริษัท บ้านปู จำกัด (มหาชน) (Bangkok Biz News, 2021) การเล่นเกมนี้ช่วยให้ผู้เล่นเรียนรู้วิธีรับมือกับการคุกคามทางเพศผ่านการตัดสินใจในสถานการณ์ต่างๆ (Sarakadeelite, 2021)

#### 2.4.3 SPEAKUP! : บอร์ดเกมที่อยากให้ทุกคนกล้าพูดว่า ‘หยุด’ เมื่อถูกคุกคามทางเพศ (วริศรา วงศ์วรกุล, 2562)



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่อนำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ภาพที่ 2.5 SPEAKUP!

ที่มา (adaymagazine, n.d)

บอร์ดเกมนี้ได้รับการพัฒนาโดยวริศรา วงศ์วรกุล นักศึกษาหลักสูตร Communication Design (CommDe) คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย มีวัตถุประสงค์เพื่อส่งเสริมการตระหนักรู้และการตอบโต้การคุกคามทางเพศในสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับการพบปะสังสรรค์ในสถานที่บันเทิง

เกมนี้จำลองสถานการณ์ที่ผู้เล่นอาจเผชิญกับการคุกคามทางเพศจากเพื่อนหรือคนใกล้ชิด ซึ่งผู้เล่นต้องตัดสินใจเลือกวิธีการตอบโต้ เช่น การพูดปฏิเสธหรือขอความช่วยเหลือจากผู้อื่น สร้างความกล้าหาญในการแสดงออกเมื่อเผชิญกับสถานการณ์คุกคามทางเพศและเรียนรู้วิธีการปกป้องตัวเองได้อย่างมีประสิทธิภาพ

### 2.4.4 ‘ถึงบ้านแล้วบอกด้วยนะ’: เกมจำลองสถานการณ์เพื่อสร้างความตระหนักรู้เกี่ยวกับความปลอดภัยในการเดินทางกลับบ้านของผู้หญิง (พิมพ์พิศา รัมย์, 2566)



ภาพที่ 2.6 ‘ถึงบ้านแล้วบอกด้วยนะ’

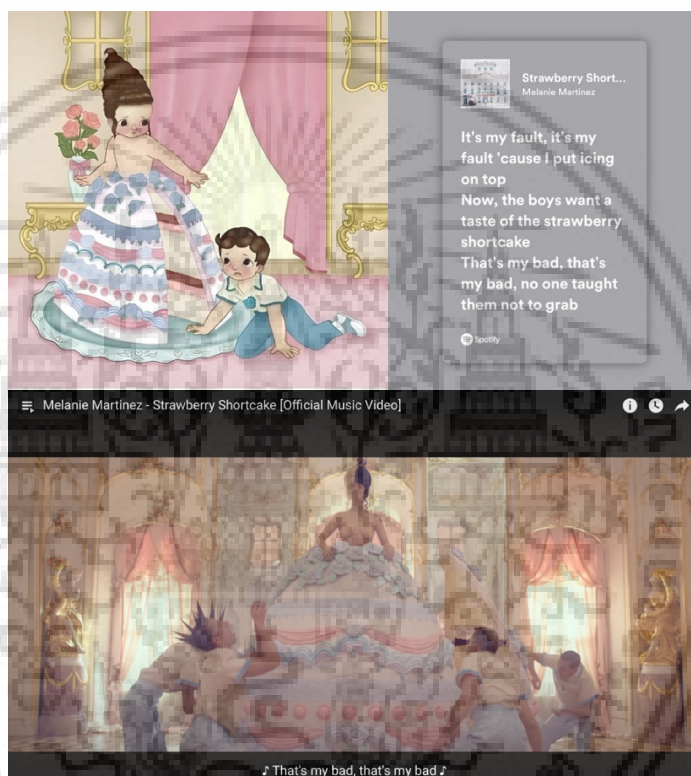
ที่มา (‘ถึงบ้านแล้วบอกด้วยนะ’ : เกมจำลองประเภท choose your own adventure, 2566)

‘ถึงบ้านแล้วบอกด้วยนะ’ เป็นเกมแนว *choose your own adventure* ซึ่งถูกพัฒนาขึ้นโดย พิมพ์พิศา รัมย์ นักศึกษาชั้นปีที่ 4 สาขาวิชาศิลปศึกษา คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร โดยตัวเกมจะถ่ายทอดประสบการณ์ของผู้หญิงที่ต้องเดินทางกลับบ้านคนเดียวในเวลากลางคืน โดยผู้เล่นจะต้องเผชิญกับสถานการณ์ที่หลายหลายและต้องตัดสินใจเลือกที่อาจส่งผลต่อความปลอดภัย เกมนี้มุ่งเน้นการสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับความไม่ปลอดภัยที่ผู้หญิงต้องเผชิญและกระตุ้นการตั้งคำถามต่อทัศนคติที่โทษเหยื่อในสังคม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

นอกจากนี้เนื้อหาในเกมยังได้แรงบันดาลใจจากประสบการณ์จริงของผู้พัฒนาและข้อมูลที่รวบรวมจากผู้หญิงหลายคน ผ่านแบบสอบถามออนไลน์ เพื่อสะท้อนสถานการณ์อย่างสมจริงและลึกซึ้ง

#### 2.4.5 “Strawberry Shortcake” เพลงและสื่อที่สะท้อนประเด็นความเป็นผู้หญิงและการต่อต้านกรอบทางสังคมผ่านภาพลักษณ์และสัญลักษณ์ (Melanie Martinez, 2015)



ภาพที่ 2.7 Strawberry Shortcake - Melanie Martinez  
ที่มา (Melanie Martinez, 2015)

เพลง “Strawberry Shortcake” ของ Melanie Martinez เป็นผลงานที่สะท้อนประเด็นทางสังคมเกี่ยวกับความเป็นผู้หญิง ผ่านการใช้ภาพลักษณ์และสัญลักษณ์ที่โดดเด่นในรูปแบบความหวานแบบวินเทจ ผสมผสานกับเนื้อหาที่วิพากษ์การถูกตีกรอบและกดทับจากสังคม

Melanie Martinez ใช้สัญลักษณ์ของขนมหวาน เช่น สตรอว์เบอร์รีและช็อคเค้ก ที่โดยทั่วไปสื่อถึงความน่ารักและบริสุทธิ์ มาเปรียบเทียบกับความคาดหวังและแรงกดดันในบทบาทของผู้หญิงในสังคม เพลงนี้สะท้อนความขัดแย้งระหว่างภาพลักษณ์ภายนอกที่ดูสวยงาม กับความเจ็บปวดและความไม่เสมอภาคภายใน รวมถึงการถูกควบคุมและจำกัดโดยบทบาททางเพศที่สังคมกำหนด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ในด้านการออกแบบสื่อประกอบเพลง ได้เลือกใช้โทนสีและองค์ประกอบภาพที่สื่อถึงสไตล์วินเทจ และความอ่อนหวาน เพื่อเสริมสร้างความรู้สึกรักย้อนยุคและอบอุ่น ขณะเดียวกันก็สร้างความขัดแย้งเชิงสุนทรีย์ ที่ทำให้ผู้ชมรับรู้ถึงความรุนแรงที่ซ่อนอยู่เบื้องหลังภาพลักษณ์ภายนอก



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 3

### ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยในหัวข้อการออกแบบบอร์ดเกมเพื่อเรียนรู้เรื่องภัยคุกคามทางเพศในการใช้ขนส่งสาธารณะของผู้หญิงนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาปัญหาภัยคุกคามทางเพศในการเดินทางของผู้หญิง การออกแบบบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เกี่ยวกับภัยคุกคามทางเพศ รวมถึงการประเมินความพึงพอใจของผู้เล่นเกมที่เป็นผู้หญิง โดยมีวิธีการดำเนินการวิจัยดังนี้

#### 3.1 วิธีการดำเนินการวิจัยและแผนงานวิจัย

3.1.1 การระบุประเด็นวิจัยและรวบรวมข้อมูลโดยการทบทวนวรรณกรรม

3.1.2 การสร้างตัวต้นแบบบอร์ดเกมเพื่อทำการวิจัยเชิงคุณภาพ

3.1.3 การสร้างบอร์ดเกมฉบับสมบูรณ์เพื่อทำการวิจัยเชิงคุณภาพ

3.2 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

3.3 การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย

3.4 การอภิปรายผลและสรุปผลการวิจัย

#### 3.1 วิธีการดำเนินการวิจัยและแผนงานวิจัย

การดำเนินการวิจัยและแผนงานวิจัยเพื่อออกแบบบอร์ดเกมเพื่อเรียนรู้เรื่องภัยคุกคามทางเพศในการใช้ขนส่งสาธารณะของผู้หญิงได้มีการดำเนินการตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

##### 3.1.1 การระบุประเด็นวิจัยและรวบรวมข้อมูลโดยการทบทวนวรรณกรรม

1. แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้เรื่องภัยคุกคามทางเพศในการใช้ขนส่งสาธารณะของผู้หญิง
2. แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบและกลไกในการสร้างบอร์ดเกม
3. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบบอร์ดเกมเพื่อเรียนรู้เรื่องภัยคุกคามทางเพศในการใช้ขนส่งสาธารณะของผู้หญิง
4. กรณศึกษาที่เกี่ยวข้อง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 3.1.2 การสร้างตัวตนแบบบอร์ดเกมเพื่อทำการวิจัยเชิงคุณภาพ

ดำเนินการทดลองการเล่นและการสัมภาษณ์แบบกลุ่ม 3 กลุ่ม กลุ่มละ 3 คน รวมจำนวนผู้เข้าร่วมทั้งหมด 9 คน

### 3.1.3 การสร้างบอร์ดเกมฉบับสมบูรณ์เพื่อทำการวิจัยเชิงคุณภาพ

ดำเนินการทดลองการเล่นและทำการสัมภาษณ์แบบกลุ่มเพื่อสรุปและอภิปรายผล ทั้งหมด 3 กลุ่ม กลุ่มละ 3 คน รวมจำนวนผู้เข้าร่วมทั้งหมด 9 คน ซึ่งเป็นกลุ่มประชากรเดิมจากการทดลองตัวตนแบบบอร์ดเกม

## 3.2 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

จากการศึกษาในการออกแบบบอร์ดเกมเพื่อเรียนรู้เรื่องภัยคุกคามทางเพศในการใช้ขนส่งสาธารณะของผู้หญิง ผู้วิจัยได้มีการอ้างอิงข้อมูลจากการทบทวนวรรณกรรม ซึ่งทำให้ทราบแนวทางเบื้องต้นในการสร้างบอร์ดเกม ทั้งในด้านประเภท กลไกเกมและแนวคิดหลักของบอร์ดเกมที่เหมาะสม จึงได้กำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่างดังนี้

- ประชากร

เพศหญิง อาชีพนักเรียน/นักศึกษา ที่มีช่วงอายุใน 18-23 ปี เนื่องจากเป็นกลุ่มที่ตกเป็นเหยื่อของความรุนแรงทางเพศมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 60.9 ของคดีความรุนแรงทางเพศทั้งหมด 317 คดี ในปี 2560 (มูลนิธิหญิงชายก้าวไกล, 2560) และยังจัดอยู่ในกลุ่มผู้เล่นบอร์ดเกมแบบประเภทกลุ่มวัยรุ่น ที่มีอายุเฉลี่ยอยู่ที่ 18.5 ปี และเป็นกลุ่มผู้เล่นที่มีจำนวนมากเป็นอันดับ 3 ของประเทศไทย (Lunar Gravity, 2019)

- กลุ่มตัวอย่าง เพศหญิง อายุระหว่าง 18-22 ปี จำนวน 12 คน โดยใช้การสุ่มแบบเจาะจง โดยมีการทดลองเล่นบอร์ดเกม 2 ครั้งเพื่อทดสอบประเมินผลดังนี้

- การทดสอบครั้งที่ 1: ทดลองเล่นต้นแบบบอร์ดเกม

การทดสอบครั้งนี้แบ่งจะผู้เข้าร่วมออกเป็น 3 กลุ่ม กลุ่มละ 4 คน รวมทั้งหมด 12 คน โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อประเมินความเหมาะสมของเนื้อหาการรับมือการคุกคามทางเพศและกฎ กติกา โครงสร้าง ไปจนถึงกลไกของเกม ตลอดจนรวบรวมข้อเสนอแนะจากผู้เล่นสำหรับการปรับปรุงและพัฒนาต้นแบบบอร์ดเกมให้มีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### ○ การทดสอบครั้งที่ 2: ทดลองเล่นบอร์ดเกมฉบับสมบูรณ์

การทดสอบครั้งนี้จัดให้ผู้เข้าร่วมจำนวน 12 คน เช่นเดียวกับครั้งแรก โดยแบ่งออกเป็น 3 กลุ่ม กลุ่มละ 4 คน เพื่อทดลองเล่นบอร์ดเกมที่ได้รับการปรับปรุงจากต้นแบบฉบับสมบูรณ์ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อประเมินความเหมาะสมของเนื้อหาการรับมือการคุกคามทางเพศและกฎ กติกา โครงสร้าง กลไกของเกม รวมไปถึงการออกแบบ เพื่อประเมินผลว่าเกมสามารถสื่อสารและสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับภัยคุกคามทางเพศในการใช้ขนส่งสาธารณะได้อย่างมีประสิทธิภาพและสามารถดึงดูดกลุ่มเป้าหมาย

### 3.3 การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัยนี้คือการออกแบบบอร์ดเกมเพื่อเรียนรู้เรื่องภัยคุกคามทางเพศในการใช้ขนส่งสาธารณะของผู้หญิง เป็นการศึกษาเชิงคุณภาพ โดยการใช้การทดลองการเล่นและการสัมภาษณ์แบบกลุ่ม จำนวน 2 ครั้ง ผ่านแบบสัมภาษณ์ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นจากการทบทวนวรรณกรรม ตามหลักการและแนวคิดที่เกี่ยวข้อง

#### วัตถุประสงค์ในการสัมภาษณ์แบบกลุ่ม ครั้งที่ 1 ได้แก่

1. ประเมินความสนุกและความซับซ้อนของกลไกการเล่นในต้นแบบบอร์ดเกมเพื่อเรียนรู้เรื่องภัยคุกคามทางเพศในการใช้ขนส่งสาธารณะของผู้หญิง
2. ประเมินสาระความรู้เกี่ยวกับภัยคุกคามทางเพศในการใช้ขนส่งสาธารณะของผู้หญิง

#### ตารางที่ 3.1 คำถามในการสัมภาษณ์แบบกลุ่ม ครั้งที่ 1

คำถามสัมภาษณ์	วัตถุประสงค์
ตอนที่ 1 ความสนุกและความซับซ้อนของกลไกการเล่นของต้นแบบบอร์ดเกมเพื่อเรียนรู้เรื่องภัยคุกคามทางเพศในการใช้ขนส่งสาธารณะของผู้หญิง	1
1. คุณคิดว่าช่วงอายุของกลุ่มเป้าหมายของต้นแบบบอร์ดเกมนี้เหมาะสมหรือไม่ เพราะเหตุใด	
2. การเล่นต้นแบบบอร์ดเกมในครั้งนี้ทำให้คุณรู้สึกอย่างไร	
3. สิ่งที่คุณคิดว่าน่าสนใจของต้นแบบบอร์ดเกมนี้คือเรื่องใด อย่างไร	
4. กลไกการเล่นของต้นแบบบอร์ดเกมนี้เหมาะสมหรือไม่ อย่างไร	

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 3.1 (ต่อ)

5.	ระยะเวลาในการเล่นต้นแบบบอร์ดเกมในครั้งนี้อย่างไร	
6.	การกำหนดเพศของกลุ่มเป้าหมายในการออกแบบต้นแบบบอร์ดเกมเพื่อเรียนรู้ภัยคุกคามทางเพศในการใช้ขนส่งสาธารณะของผู้หญิงซึ่งกำหนดเป็นเพศหญิงนี้ เหมาะสมหรือไม่ อย่างไร	
7.	คุณสนใจอยากเล่นบอร์ดเกมนี้ซ้ำอีกหรือไม่ เพราะเหตุใด	
8.	คุณอยากแนะนำบอร์ดเกมนี้ให้ผู้อื่นมาเล่นหรือไม่ เพราะเหตุใด	
ตอนที่ 2 สาระความรู้ในเรื่องภัยคุกคามทางเพศในการใช้ขนส่งสาธารณะของผู้หญิง		2
9.	คุณได้รับความรู้เรื่องใดจากการเล่นต้นแบบบอร์ดเกมในครั้งนี	
10.	มีข้อคิดหรือสิ่งที่ได้ตระหนักจากการเล่นต้นแบบบอร์ดเกมครั้งนีหรือไม่	
11.	มีคำตอบหรือเนื้อหาใดในการเล่นต้นแบบบอร์ดเกมนี้ที่คุณรู้สึกว่าจะไม่เห็นด้วยหรือไม่ อย่างไร	

ที่มา (ผู้วิจัย, 2567)

วัตถุประสงค์ในการสัมภาษณ์แบบกลุ่ม ครั้งที่ 2 ได้แก่

1. ประเมินความสนุกและความซับซ้อนของกลไกการเล่นในต้นแบบบอร์ดเกมเพื่อเรียนรู้เรื่องภัยคุกคามทางเพศในการใช้ขนส่งสาธารณะของผู้หญิง
2. ประเมินสาระความรู้เกี่ยวกับภัยคุกคามทางเพศในการใช้ขนส่งสาธารณะของผู้หญิง
3. ประเมินการออกแบบของบอร์ดเกมเพื่อเรียนรู้ภัยคุกคามทางเพศในการใช้ขนส่งสาธารณะของผู้หญิง

ตารางที่ 3.2 คำถามในการสัมภาษณ์แบบกลุ่ม ครั้งที่ 2

คำถามสัมภาษณ์	วัตถุประสงค์
ตอนที่ 1 ความสนุกและความซับซ้อนของกลไกการเล่นของบอร์ดเกมเพื่อเรียนรู้ภัยคุกคามทางเพศในการใช้ขนส่งสาธารณะของผู้หญิง	1
1. คุณคิดว่าช่วงอายุของกลุ่มเป้าหมายของต้นแบบบอร์ดเกมนี้เหมาะสมหรือไม่ เพราะเหตุใด	
2. การเล่นเกมในครั้งนีทำให้คุณรู้สึกอย่างไร	
3. สิ่งที่คุณคิดว่าน่าสนใจของบอร์ดเกมนี้คือเรื่องใด อย่างไร	

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ตารางที่ 3.2 (ต่อ)

4.	กลไกการเล่นของบอร์ดเกมนี้เหมาะสมหรือไม่ อย่างไร	
5.	ระยะเวลาในการเล่นบอร์ดเกมในครั้งนี้นี้เหมาะสมหรือไม่ อย่างไร	
6.	การกำหนดเพศของกลุ่มเป้าหมายในการออกแบบเกมเพื่อเรียนรู้ ภัยคุกคามทางเพศในการใช้ขนส่งสาธารณะของผู้หญิง ซึ่งกำหนด เป็นเพศหญิงนี้ เหมาะสมหรือไม่ อย่างไร	
7.	คุณสนใจอยากเล่นบอร์ดเกมนี้ซ้ำอีกหรือไม่ เพราะเหตุใด	
8.	คุณอยากแนะนำบอร์ดเกมนี้ให้ผู้อื่นมาเล่นหรือไม่ เพราะเหตุใด	
ตอนที่ 2 สาระความรู้ในเรื่องภัยคุกคามทางเพศในการใช้ขนส่งสาธารณะ ของผู้หญิง		2
9.	คุณได้รับความรู้เรื่องใดจากการเล่นบอร์ดเกมในครั้งนี้นี้	
10.	มีข้อคิดหรือสิ่งที่ได้ตระหนักจากการเล่นบอร์ดเกมครั้งนี้หรือไม่	
11.	มีคำตอบหรือเนื้อหาใดในการเล่นบอร์ดเกมนี้ที่คุณรู้สึกว่าไม่เห็น ด้วยหรือไม่ อย่างไร	
ตอนที่ 3 ออกแบบของบอร์ดเกมเพื่อเรียนรู้ภัยคุกคามทางเพศในการใช้ขนส่งสาธารณะของผู้หญิง		3
12.	คุณคิดว่าภาพรวมการออกแบบบอร์ดเกมมีความน่าสนใจและ สอดคล้องกับเนื้อหาหรือไม่ อย่างไร	
13.	ภาพประกอบในบอร์ดเกมช่วยส่งเสริมการรับรู้เนื้อหาเกี่ยวกับภัย คุกคามทางเพศได้ดีเพียงใด	
14.	การเลือกใช้สีของบอร์ดเกมมีความเหมาะสมและสื่ออารมณ์ได้ตรง กับเนื้อหาหรือไม่ อย่างไร	
15.	รูปแบบการจัดวางองค์ประกอบ เช่น สัญลักษณ์ ช่องทางเดิน หรือพื้นที่บนบอร์ดเกม มีความชัดเจนและเข้าใจง่ายหรือไม่ อย่างไร	
16.	แบบอักษรที่ใช้ในบอร์ดเกมมีความเหมาะสมในการอ่านและการ สื่อสารข้อมูลหรือไม่ อย่างไร	
17.	คุณมีความคิดเห็นหรือข้อเสนอแนะเพิ่มเติมเกี่ยวกับการออกแบบ ความสวยงามและองค์ประกอบด้านทัศนศิลป์ของบอร์ดเกมนี้ อย่างไร	

ทีมา (ผู้วิจัย, 2567)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 3.4 การอภิปรายผลและสรุปผลการวิจัย

ในขั้นตอนนี้ของการวิจัยจะเป็นการอภิปรายผลที่ได้จากการทดลองเล่นต้นแบบบอร์ดเกมและการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างโดยการสังเคราะห์ข้อมูลจากที่ได้การทดลองการเล่น ที่จะทำการนำเสนอผลการวิจัยในบทที่ 4 โดยสามารถสรุปผลลัพธ์ได้เป็น 3 ส่วนดังต่อไปนี้

#### 1. สารการเรียนรู้ในบอร์ดเกมเรื่องการรับมือเรื่องภัยคุกคามทางเพศในการใช้ขนส่งสาธารณะ

คือบอร์ดเกมจากการวิจัยครั้งนี้ได้ถูกพัฒนาขึ้นเพื่อถ่ายทอดข้อมูลสำคัญและเพิ่มความเข้าใจเกี่ยวกับภัยคุกคามทางเพศ ผู้เล่นจะได้เรียนรู้การรับมือในสถานการณ์ต่างๆ ผ่านการจำลองเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในเกมการเล่น

#### 2. กลไกการเล่นเกมที่เหมาะสมกับการออกแบบบอร์ดเกมเพื่อเรียนรู้เรื่องภัยคุกคามทางเพศในการใช้ขนส่งสาธารณะของผู้หญิง

คือการออกแบบกลไกการเล่นของบอร์ดเกมเป็นหัวใจสำคัญที่ต้องคำนึงถึงทั้งความสนุก ความเข้าใจง่าย และความเหมาะสมกับประเด็นที่ต้องการสื่อสาร เพื่อให้ผู้เล่นได้รับทั้งประสบการณ์ที่เพลิดเพลินและเนื้อหาที่เป็นประโยชน์

#### 3. การออกแบบด้านความสวยงามของบอร์ดเกมเพื่อเรียนรู้เรื่องภัยคุกคามทางเพศในการใช้ขนส่งสาธารณะของผู้หญิง

เรื่องการออกแบบด้านสุนทรียศาสตร์ เช่น การออกแบบตัวละคร แผนที่ การ์ด กลอง การใช้สี ตัวอักษรและการจัดวางองค์ประกอบต่างๆของบอร์ดเกม เป็นสิ่งสำคัญที่ช่วยสร้างการดึงดูดและประสบการณ์การเล่นที่น่าสนใจ การเลือกใช้รูปแบบภาพประกอบและการตกแต่งที่สอดคล้องกับเนื้อหาสามารถเพิ่มอรรถรสในการเล่นและทำให้ผู้เล่นรู้สึกมีส่วนร่วมมากยิ่งขึ้น

ผลของการวิจัยนี้มุ่งเน้นไปที่การสร้างบอร์ดเกมที่สามารถสื่อสารเนื้อหาสาระได้อย่างมีประสิทธิภาพ ควบคู่ไปกับการสร้างประสบการณ์การเล่นที่สนุกสนานและน่าสนใจน่าดึงดูด โดยจะมีการวิเคราะห์ผลการสัมภาษณ์แบบกลุ่ม ที่จะทำการนำเสนอในบทที่ 5 โดยสามารถสรุปผลลัพธ์ได้เป็น 2 ส่วนดังต่อไปนี้

#### 1. ผลการสัมภาษณ์แบบกลุ่มจากการเล่นบอร์ดเกมเพื่อเรียนรู้เรื่องภัยคุกคามทางเพศในการใช้ขนส่งสาธารณะของผู้หญิง

เป็นการประเมินความสอดคล้องระหว่างเนื้อหา กลไกการเล่น และวัตถุประสงค์ของบอร์ดเกม รวมถึงความคิดเห็นโดยรวมต่อการออกแบบเกม

#### 2. ข้อเสนอแนะในการพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อเรียนรู้เรื่องภัยคุกคามทางเพศในการใช้ขนส่งสาธารณะของผู้หญิง

ครอบคลุมข้อเสนอแนะด้านเนื้อหา กลไกการเล่น และองค์ประกอบอื่นๆ ของบอร์ดเกม ที่สามารถนำไปใช้ในการปรับปรุงและพัฒนาต่อไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 4

### การออกแบบและประเมินผลต้นแบบบอร์ดเกม

บทนี้นำเสนอขั้นตอนการออกแบบและกระบวนการในการเก็บข้อมูลเพื่อประเมินผลภาคสนามจากกลุ่มเป้าหมายที่เกี่ยวข้องกับการทดลองการเล่นต้นแบบบอร์ดเกมและการสัมภาษณ์แบบกลุ่มซึ่งการเก็บข้อมูลในแต่ละครั้งประกอบด้วย การทดลองกาบอร์ดเกมกับกลุ่มตัวอย่างและการสัมภาษณ์แบบกลุ่มเพื่อสะท้อนความคิดเห็นและประสบการณ์หลังการเล่น ซึ่งข้อมูลที่ได้รับจะถูกนำมาวิเคราะห์เพื่อดำเนินการออกแบบบอร์ดเกมในบทถัดไป โดยมุ่งเน้นการศึกษาประสบการณ์ของผู้เล่น ความเข้าใจในกลไกการเล่น และการรับรู้สาระสำคัญของเกม ซึ่งข้อมูลที่ได้จะเป็นแนวทางในการปรับปรุงต้นแบบ ทั้งในด้านเนื้อหา รูปแบบ และองค์ประกอบต่าง ๆ ให้เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายมากยิ่งขึ้น ก่อนนำไปทดลองอีกครั้งในขั้นตอนถัดไป

#### 4.1 การออกแบบบอร์ดเกมต้นแบบ

- 4.1.1 สถานการณ์และประเภทของภัยคุกคามทางเพศในบอร์ดเกมต้นแบบ
- 4.1.2 แนวทางการรับมือและการป้องกันภัยคุกคามทางเพศในบอร์ดเกมต้นแบบ
- 4.1.3 ความเหมาะสมของเนื้อหาและกลุ่มเป้าหมายในบอร์ดเกมต้นแบบ
- 4.1.4 องค์ประกอบบอร์ดเกมต้นแบบที่สอดคล้องกับเนื้อหา
- 4.1.5 การออกแบบบอร์ดเกมต้นแบบสำหรับการทดลองเล่นครั้งที่ 1
  - 4.1.5.1 คู่มือการเล่นต้นแบบบอร์ดเกม
  - 4.1.5.2 แผนที่ต้นแบบบอร์ดเกม
  - 4.1.5.3 ลูกเต๋า
  - 4.1.5.4 หมากตัวละคร
  - 4.1.5.5 การ์ดตัวละคร
  - 4.1.5.6 การ์ดในเกม

#### 4.2 การทดลองการเล่นและการสัมภาษณ์แบบกลุ่มครั้งที่ 1

- 4.2.1 การทดลองการเล่นต้นแบบบอร์ดเกมจากกลุ่มตัวอย่าง ครั้งที่ 1
- 4.2.2 การสัมภาษณ์แบบกลุ่มหลังการเล่นต้นแบบบอร์ดเกมจากตัวอย่าง ครั้งที่ 1
- 4.2.3 การอภิปรายผลจากการทดลองการเล่นและการสัมภาษณ์แบบกลุ่มครั้งที่ 1

#### 4.1 การออกแบบบอร์ดเกมต้นแบบ

ในขั้นตอนนี้เป็นการพัฒนาเกมในรูปแบบเบื้องต้นเพื่อใช้ในการทดสอบกลไกการเล่น โดยเน้นที่โครงสร้างของสถานการณ์ แนวทางการตอบสนอง และการดำเนินเกม โดยยังไม่มีการวัดผลด้านการศึกษา เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ออกแบบด้านภาพลักษณ์หรือความสวยงามอย่างละเอียด การจัดทำต้นแบบนี้ใช้วัสดุและการนำเสนอที่เรียบง่าย เพื่อให้สามารถปรับเปลี่ยนและพัฒนาได้ตามผลการทดลองเล่นในลำดับถัดไป

#### 4.1.1 สถานการณ์และประเภทของภัยคุกคามทางเพศในบอร์ดเกมต้นแบบ

ในบอร์ดเกมต้นแบบนี้ ผู้เล่นจะได้พบกับสถานการณ์ต่างๆ ที่จำลองการใช้ขนส่งสาธารณะ เช่น การเดินทางบนรถเมล์ รถไฟฟ้า หรือสถานีรถไฟ ซึ่งในแต่ละสถานการณ์จะมีการคุกคามทางเพศที่แตกต่างกัน เช่น

- การคุกคามทางสายตา การจ้องมองในลักษณะที่ทำให้ผู้ถูกมองรู้สึกไม่สบายใจ
- การสัมผัสร่างกายโดยไม่ได้รับอนุญาต เช่น การแตะตัว, การจับมือ หรือการสัมผัสส่วนตัว
- การแสดงท่าทางที่สื่อไปทางเพศ เช่น การลูบคลำตัวเองหรือการทำท่าทางที่ไม่เหมาะสม
- การใช้ถ้อยคำหรือข้อความไม่เหมาะสม การพูดจาหรือกระทำการที่ทำให้ผู้ถูกคุกคามรู้สึกไม่ปลอดภัย

(พญ.ปราณี ปวีณชนา, 2565)

การสร้างสถานการณ์ในต้นแบบบอร์ดเกมเหล่านี้จะช่วยให้ผู้เล่นเข้าใจถึงความหลากหลายของภัยคุกคามที่อาจเกิดขึ้นในสภาพแวดล้อมของขนส่งสาธารณะ

#### 4.1.2 แนวทางการรับมือและการป้องกันภัยคุกคามทางเพศในบอร์ดเกมต้นแบบ

ในการออกแบบบอร์ดเกมต้นแบบ มีการแนะนำแนวทางการรับมือและป้องกันภัยคุกคามทางเพศ (Transport for London, 2023) เช่น

- แสดงออกถึงความไม่ยินยอมทันที เพื่อให้ผู้กระทำผิดหยุดพฤติกรรม
- เปลี่ยนที่นั่งหรือออกจากสถานที่ทันทีเพื่อลดความเสี่ยง
- ขอความช่วยเหลือจากคนรอบข้างโดยตะโกนหรือพูดออกมาเพื่อดึงดูดความสนใจ
- แจ้งเจ้าหน้าที่หรือพนักงานทันทีเพื่อช่วยจัดการสถานการณ์
- บันทึกเหตุการณ์ เช่น จดเวลา สถานที่ หรือถ่ายภาพเพื่อเก็บหลักฐาน

การป้องกันภัยคุกคามในบอร์ดเกมนี้จะเน้นการฝึกฝนการตัดสินใจในสถานการณ์ที่ผู้เล่นอาจจะต้องเผชิญจริงๆ

#### 4.1.3 ความเหมาะสมของเนื้อหาและกลุ่มเป้าหมายในบอร์ดเกมต้นแบบ

- **เนื้อหา** เน้นการสร้างทักษะและความตระหนักรู้ในการรับมือภัยคุกคามทางเพศ ออกแบบให้เข้าใจง่ายและสอดคล้องกับสถานการณ์จริง เสริมการเรียนรู้เชิงป้องกัน
- **กลุ่มเป้าหมาย** เพศหญิงอายุ 18–23 ปี ซึ่งเป็นกลุ่มเสี่ยงสูง (ร้อยละ 60.9 ของเหยื่อเป็นนักเรียน/นักศึกษา: มูลนิธิหญิงชายก้าวไกล, 2560) ซึ่งตรงกับกลุ่มผู้เล่นบอร์ดเกมประเภทกลุ่มวัยรุ่น ที่มีอายุเฉลี่ย 18.5 ปี ซึ่งเป็นกลุ่มผู้เล่นบอร์ดเกมอันดับ 3 ในไทย (Lunar Gravity, 2019)

#### 4.1.4 องค์ประกอบบอร์ดเกมต้นแบบที่สอดคล้องกับเนื้อหา

- **องค์ประกอบของบอร์ดเกมต้นแบบ**

##### 1. แผนที่ 1 แผ่น

แผนที่ในเกมออกแบบให้สะท้อนเส้นทางในชีวิตประจำวันของกลุ่มเป้าหมาย เช่น บ้าน ร้านอาหาร ร้านสะดวกซื้อ และมหาวิทยาลัย ซึ่งเป็นสถานที่ที่ผู้เล่นมักเดินทาง โดยผู้เล่นจะเดินไปตามเส้นทางบนแผนที่ตามจำนวนแต้มที่ลูกเต๋าออกในแต่ละรอบ ในแต่ละจุดเดินจะมีการสุ่มเหตุการณ์ภัยคุกคามที่เชื่อมโยงกับประเภทยานพาหนะสาธารณะในบริเวณนั้น เช่น รถเมล์ รถไฟฟ้า หรือแท็กซี่ เพื่อให้สถานการณ์ในเกมสมจริงและหลากหลาย

แผนที่ทำหน้าที่เป็นบริบทกลางที่ช่วยให้ผู้เล่นได้เรียนรู้ผ่านประสบการณ์จำลองในสถานที่ที่คุ้นเคยและได้ตระหนักถึงความเสี่ยงรอบตัว ฝึกการประเมินสถานการณ์ล่วงหน้า วางแผนการเดินทาง และตัดสินใจอย่างมีสติ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ และการพัฒนาเกมเพื่อเสริมสร้างทักษะชีวิตในการรับมือสถานการณ์จริง (Kolb, 1984)

##### 2. ลูกเต๋า 1 ลูก

ลูกเต๋าทำหน้าที่กำหนดจำนวนช่องในการเดินทางของผู้เล่นในแต่ละรอบ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดการใช้เกมเพื่อจำลองสถานการณ์ไม่แน่นอนในชีวิตจริง โดยช่วยเสริมทักษะการคิดเชิงกลยุทธ์ และการตัดสินใจภายใต้ความไม่แน่นอนซึ่งเป็นส่วนสำคัญของการเตรียมตัวรับมือกับเหตุการณ์ภัยคุกคามที่ไม่สามารถคาดการณ์ได้ล่วงหน้า (พิมพ์ภรธา วัสดุประดิษฐ์ และกิตติธันธัต เลอวงค์รัตน์, 2563)

##### 3. หมากตัวละคร 4 ตัว

หมากตัวละครเป็นตัวแทนทางกายภาพของผู้เล่นบนกระดานเกม ซึ่งสะท้อนถึงการเคลื่อนไหวของผู้เล่นในพื้นที่ของเกม โดยช่วยเพิ่มความรู้สึกมีส่วนร่วมและการระบุตัวตนกับสถานการณ์ในเกม ซึ่งเป็นกลไกสำคัญของการเรียนรู้ผ่านสถานการณ์จำลองที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้กับการรับมือภัยคุกคามในชีวิตจริงได้อย่างมีประสิทธิภาพ (พิมพ์ภรธา วัสดุประดิษฐ์ และกิตติธันธัต เลอวงค์รัตน์, 2563)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

#### 4. การ์ดตัวละคร 4 ใบ

การ์ดตัวละครเป็นตัวแทนของกลุ่มเป้าหมายของเกม คือ เพศหญิงในช่วงอายุ 18–23 ปี ซึ่งเป็นกลุ่มที่มีความเสี่ยงต่อการเผชิญกับภัยคุกคามทางเพศบนขนส่งสาธารณะ (พญ.ปรานี ปวีณชนา, 2565) การใช้ตัวละครเฉพาะกลุ่มช่วยให้ผู้เล่นสามารถเชื่อมโยงทางอารมณ์และเข้าใจสถานการณ์ที่ตัวละครเผชิญได้ลึกซึ้งยิ่งขึ้น โดยส่งเสริมให้เกิดการตระหนักรู้และความเข้าใจผ่านมุมมองของผู้ที่ประสบเหตุการณ์จริง

#### 5. การ์ดภัยคุกคาม 24 ใบ

การ์ดภัยคุกคามแสดงสถานการณ์จำลองที่สะท้อนภัยคุกคามทางเพศรูปแบบต่างๆ ที่อาจเกิดขึ้น เช่น การจ้องมองในลักษณะที่ทำให้รู้สึกไม่สบายใจ การสัมผัสร่างกายโดยไม่ได้รับอนุญาต การแสดงท่าทางส่อไปในทางเพศหรือการใช้คำพูดไม่เหมาะสม (พญ.ปรานี ปวีณชนา, 2565) โดยการ์ดภัยคุกคามนี้จึงช่วยให้ผู้เล่นได้ฝึกฝนการคิดวิเคราะห์ การตัดสินใจ และการรับมือในสถานการณ์ที่อาจเกิดขึ้นจริงในชีวิตประจำวัน

#### 6. การ์ดสถานที่ 16 ใบ

การ์ดสถานที่ทำหน้าที่สร้างบริบทของเกมผ่านพื้นที่ต่างๆ ที่อาจเกิดเหตุการณ์ไม่ปลอดภัยขึ้น เช่น สถานีรถไฟฟ้า รถเมล์ หรือป้ายจอดรถ โดยเน้นการเรียนรู้และตระหนักถึงความแตกต่างของแต่ละพื้นที่ในการเปิดโอกาสให้เกิดภัยคุกคาม ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของทฤษฎีปกตินิสัยที่อธิบายว่าอาชญากรรมเกิดจากองค์ประกอบ 3 ส่วน ได้แก่ ผู้กระทำผิด เหยื่อ และโอกาส (Ayesh Perera, 2023)

#### 7. การ์ดสิ่งของ 28 ใบ

การ์ดสิ่งของเป็นองค์ประกอบที่ช่วยให้ผู้เล่นเรียนรู้เกี่ยวกับเครื่องมือหรือทรัพยากรที่สามารถใช้ในการป้องกันตัวหรือหลีกเลี่ยงภัยคุกคาม เช่น นกหวีด หรือวิธีการวางแผนเส้นทาง โดยการ์ดสิ่งของนี้ทำหน้าที่ส่งเสริมแนวคิดการป้องกันอาชญากรรมในระดับปฐมภูมิ เช่น การเสริมสร้างความรู้ ทักษะ และการตัดสินใจของบุคคลก่อนเกิดเหตุ (Shader, 2003)

##### ● ประเภทของบอร์ดเกมต้นแบบ

การกำหนดประเภทของบอร์ดเกมต้นแบบในงานวิจัยนี้ ได้เลือกให้อยู่ในประเภท “เกมปาร์ตี้” เนื่องจากลักษณะของเกมมีความสอดคล้องกับพฤติกรรมและความชอบของกลุ่มเป้าหมาย ซึ่งเป็นกลุ่มวัยรุ่น โดยจากการจัดประเภทกลุ่ม “ผู้เล่นบอร์ดเกมประเภทกลุ่มวัยรุ่น” ที่มีอายุเฉลี่ยอยู่ที่ 18.5 ปี ซึ่งใกล้เคียงกับช่วงอายุของกลุ่มเป้าหมายของงานวิจัยนี้ที่อยู่ระหว่าง 18–23 ปี และเป็นกลุ่มที่มีจำนวนผู้เล่นมากเป็นอันดับ 3 จากการเก็บข้อมูลผู้เล่นบอร์ดเกมในประเทศไทย (Lunar Gravity, 2019) ทั้งนี้จึงได้มีการวิเคราะห์ความเหมาะสมของการออกแบบเกมให้เป็นประเภทเกมปาร์ตี้ ซึ่งมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

##### ○ เหมาะสำหรับกลุ่มผู้เล่นจำนวนมาก

เกมนี้ออกแบบมาเพื่อให้สามารถเล่นได้กับกลุ่มผู้เล่นหลากหลาย โดยเกมนี้ออกแบบเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่ออนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์โดยไม่ว่ากรรมใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ให้เล่นสูงสุดได้ 4 ผู้เล่น โดยเน้นความสนุกสนานและการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่น เนื้อหาของเกมสามารถสร้างความบันเทิงและเพิ่มการเชื่อมโยงทางสังคมในกลุ่ม เพื่อนหรือครอบครัว

#### ○ เข้าใจเกมได้ง่าย

กฎกติกาของเกมสามารถทำความเข้าใจได้ในเวลาเพียง 5-10 นาที ทำให้ผู้เล่นสามารถเริ่มเล่นได้อย่างรวดเร็วและไม่รู้สึกเสียเวลาหรือซับซ้อน เหมาะสำหรับผู้เล่นที่ไม่เคยเล่นบอร์ดเกมมาก่อนหรือผู้ที่ต้องการเล่นเกมเพื่อความสนุกในเวลาสั้นๆ

#### ○ การเล่นไม่ซับซ้อน

เกมในประเภทนี้มักจะไม่ต้องใช้อุปกรณ์หรือเครื่องมือที่ซับซ้อน โดยผู้เล่นสามารถใช้ความคิดสร้างสรรค์และปฏิสัมพันธ์ระหว่างกันในการเล่นมากกว่า

#### ○ ระยะเวลาในการเล่นสั้น

เกมนี้สามารถจบได้ภายในเวลาประมาณ 30 นาที โดยมีการเล่นที่ไม่ยืดเยื้อและสามารถเล่นได้หลายรอบในเวลาสั้น

บอร์ดเกมต้นแบบนี้จึงเน้นการสร้างประสบการณ์ที่สนุกสนานและเต็มไปด้วยการปฏิสัมพันธ์ ซึ่งเป็นลักษณะเด่นของ “เกมปาร์ตี้” ที่เหมาะสำหรับการเล่นในกลุ่มใหญ่และการสร้างความสนุกสนานในบรรยากาศที่ไม่เครียด (ลิ้มเปรมวัฒนาและธรรมวัฒนะ, 2561)

#### ● การออกแบบกลไกการเล่นบอร์ดเกมต้นแบบ

1. **กลไกการเลือกการกระทำ** ผู้เล่นจะเลือกกระทำผ่านการทอยลูกเต๋า ซึ่งกำหนดจำนวนช่องที่ผู้เล่นสามารถเดินได้ การเลือกทำการกระทำต่างๆ ตามการทอยลูกเต๋าทำให้เกมนี้เป็นเกมที่เข้าใจง่ายและรวดเร็วเหมาะกับกลุ่มผู้เล่นที่ไม่คุ้นเคยกับบอร์ดเกม
2. **กลไกการใช้การ์ด** การ์ดภัยคุกคามในเกมนี้มีบทบาทสำคัญที่ต้องตอบคำถามจากการ์ดเพื่อผ่านสถานการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้น เมื่อผู้เล่นเดินไปยังช่องภัยคุกคาม หากตอบคำถามถูกก็จะได้อยู่ที่เดิมพร้อมการ์ดสิ่งของ แต่ถ้าตอบผิดต้องถอยกลับไป ทำให้เกมมีความท้าทายในการตัดสินใจ
3. **กลไกการเคลื่อนที่** เกมนี้ใช้กลไกการเคลื่อนที่ผ่านแผนที่ โดยผู้เล่นจะเคลื่อนที่ตามจำนวนที่ทอยลูกเต๋า เกมนี้จึงเต็มไปด้วยการวางแผนว่าจะไปที่ไหนและต้องเตรียมตัวรับมือกับสถานการณ์ต่างๆ ที่อาจจะเกิดขึ้น
4. **กลไกการจัดการทรัพยากร** การสะสมการ์ดสิ่งของเป็นสิ่งสำคัญในเกมนี้ โดยการมีการ์ดสิ่งของจะช่วยให้ผู้เล่นมีความได้เปรียบในสถานการณ์ที่ท้าทาย การใช้ทรัพยากรในเกมนี้ต้องการการวางแผนที่ดีเพื่อจะได้ประโยชน์สูงสุด
5. **กลไกการชนะเกม** ผู้เล่นต้องไปถึงจุดหมายที่กำหนดและกลับบ้านเพื่อชนะเกม ซึ่งทำให้เกมนี้มีความชัดเจนในการกำหนดเป้าหมาย และผู้เล่นจะต้องเผชิญกับการตัดสินใจและความเสี่ยงในการเดินทางไปยังจุดต่างๆ บนแผนที่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6. **กลไกการปฏิสัมพันธ์** เกมนี้มีทั้งกลไกการร่วมมือและการแข่งขัน ในบางจังหวะผู้เล่นอาจต้องร่วมมือกันเพื่อผ่านสถานการณ์บางอย่าง หรือแข่งขันกันเพื่อทำคะแนนให้เร็วที่สุด ทำให้เกมมีทั้งการตัดสินใจร่วมและการแย่งชิงทรัพยากร

7. **กลไกการเล่นแบบตา** การเล่นจะเป็นแบบหมุนเวียน ผู้เล่นจะได้ทอยลูกเต๋าและเคลื่อนที่ตามจำนวนที่ได้ ซึ่งทำให้เกมมีการเล่นที่สอดคล้องและไม่รีบร้อน

- **ระยะเวลาในการเล่นบอร์ดเกมต้นแบบ**

การคำนวณระยะเวลาในการเล่นของบอร์ดเกมต้นแบบในขั้นตอนแรกที่ทำทดสอบมีความสำคัญในการประเมินว่าเกมมีความเหมาะสมและน่าสนใจหรือไม่ตามระยะเวลาที่เหมาะสมในการเล่น นอกจากนี้ยังสามารถปรับปรุงความสมดุลและความสั้นไหลของการเล่นเพื่อให้ประสบการณ์การเล่นเป็นที่น่าพึงพอใจ ซึ่งผู้วิจัยได้ใช้วิธีการออกแบบควบคุมระยะเวลาด้วยวิธีการดังนี้

- **การทดสอบการเล่นคนเดียว**

- **รายละเอียด** ผู้ออกแบบทำการทดสอบด้วยตนเอง โดยสวมบทบาทเป็นผู้เล่นทั้ง 4 คน เพื่อประเมินภาพรวมของการเล่นเกมในสถานการณ์สมมติจริง ทดสอบกลไกต่างๆ เช่น การจับการ์ดภัยคุกคาม การใช้การ์ดสิ่งของ การตอบคำถาม และการเดินทางไปยังสถานที่ตามกติกา
- **วัตถุประสงค์** เพื่อตรวจสอบลำดับขั้นตอนการเล่น ความเข้าใจของกติกา ความสมดุลของกลไกเกม และระยะเวลาในการเล่นโดยรวมก่อนนำไปทดลองกับผู้เล่นจริง
- **ผลการทดสอบ** เกมจบเมื่อการ์ดภัยคุกคามหมดลง โดยใช้เวลา ประมาณ 40 นาที ซึ่งเป็นระยะเวลาการเล่นที่ผู้ออกแบบประเมินว่าใกล้เคียงกับการเล่นจริงของผู้เล่น 4 คน

#### 4.1.5 การออกแบบองค์ประกอบของบอร์ดเกมต้นแบบสำหรับการทดลองเล่นครั้งที่ 1

##### 4.1.5.1 คู่มือการเล่นต้นแบบบอร์ดเกม

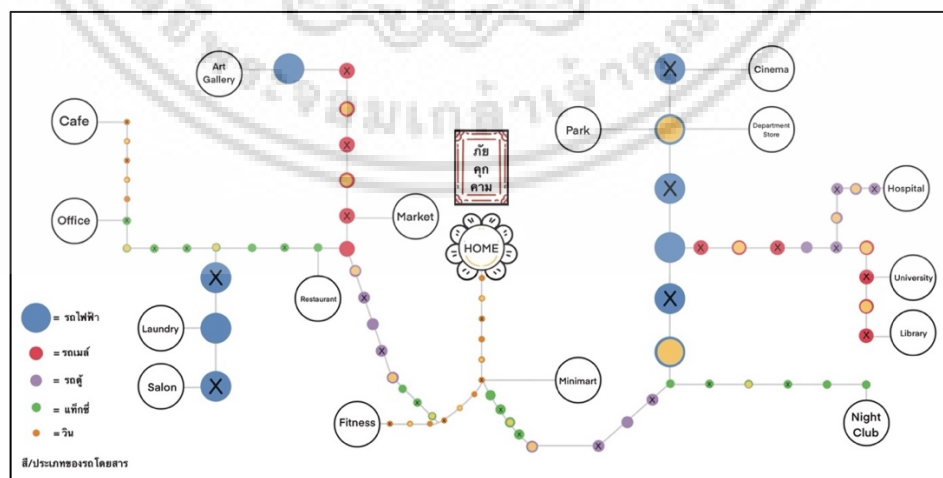
คู่มือมีลักษณะเป็นแผ่นพิมพ์ขนาด A4 จำนวน 1 หน้า ประกอบด้วยคำอธิบายวิธีการเล่นเกมอย่างกระชับและเข้าใจง่าย โดยแบ่งหัวข้อเป็นขั้นตอนการเริ่มเล่น ลำดับการเล่น การใช้การ์ด การเดินทาง เงื่อนไขการชนะ และคำแนะนำในการเล่น ซึ่งช่วยให้ผู้เล่นสามารถเริ่มเล่นได้ด้วยตนเองแม้ไม่เคยเล่นมาก่อน โดยมีเนื้อหาในคู่มือดังนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1. อุปกรณ์ ลูกเต๋า 1 ลูก, การ์ดตัวละคร 4 ใบ, การ์ดภัยคุกคาม 24 ใบ, การ์ดสถานที่ 16 ใบ, การ์ดสิ่งของ 28 ใบ
2. เริ่มเล่น
  1. วางแผนที่
  2. แจกการ์ดตัวละคร หมากเดินและการ์ดสถานที่ใบที่ 1
  3. นำการ์ดตัวละครและหมากเดินไปวางที่บ้าน
  4. วางการ์ดภัยคุกคามกลางแผนที่
  5. ทอยลูกเต๋าคหาคนที่ได้แต้มมากที่สุดเพื่อเริ่มเล่นเป็นคนแรก คนต่อๆ ไปเล่นวนทางซ้ายมือ
  6. คนแรกทอยลูกเต๋า ออกเดินเท่าเลขที่ทอยได้
  7. หากผู้เล่นต่าปัจจุบันตกยังจุดภัยคุกคาม คนตรงข้ามผู้เล่นหยิบการ์ดภัยคุกคามอ่านคำถาม ถ้าตอบถูกผู้เล่นอยู่ที่เดิมและได้จั่วการ์ดสิ่งของ ตอบผิดเดินถอยไปจุดก่อนหน้าที่อยู่
  8. หากผู้เล่นเดินตกช่องสีทองจั่วการ์ดสิ่งของเช่นกัน
3. การชนะเกม การถึงที่หมายครบ 2 ที่และเดินทางกลับบ้าน

#### 4.1.5.2 แผนที่ของต้นแบบบอร์ดเกม

แผนที่ที่มีขนาด 48 x 96 เซนติเมตร พิมพ์ลงบนกระดาษ มีการแบ่งพื้นที่เป็นช่องการเคลื่อนที่ เชื่อมโยงสถานที่ทั้งหมด 12 แห่ง โดยมีการออกแบบให้เส้นทางจำแนกจุดเดินเกิดเหตุการณ์ได้ตามประเภทยานพาหนะ 5 ประเภท ซึ่งกระจายคละกันตามตำแหน่งต่างๆ



ภาพที่ 4.1 แผนที่ของต้นแบบบอร์ดเกม

ที่มา (ผู้วิจัย, 2567)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 4.1.5.3 ลูกเต๋า

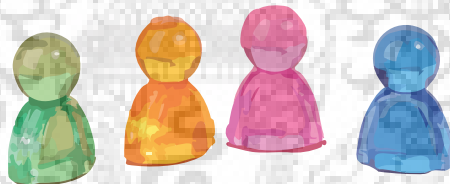
ลูกเต๋าคือใช้จำนวน 1 ลูก เป็นลูกเต๋ามาตรฐาน 6 หน้า ขนาดทั่วไป ใช้สำหรับสุ่มจำนวนก้าวเดินของผู้เล่นในแต่ละรอบ และใช้สุ่มหาผู้เล่นคนแรกเมื่อต้นเกม



รูปภาพที่ 4.2 ลูกเต๋าคู  
ที่มา (ผู้วิจัย, 2567)

### 4.1.5.4 หมากตัวละคร

หมากตัวละครใช้จำนวน 4 ตัว แสดงตัวตนของผู้เล่นแต่ละคน โดยออกแบบให้มีลักษณะเหมือนกันแต่แยกแยะด้วยสีที่ออกแบบให้ตรงกับการ์ดตัวละครที่ได้ออกแบบตัวละครไว้ ใช้วางบนแผนที่เพื่อแสดงตำแหน่งการเดินทางของผู้เล่น



ภาพที่ 4.3 หมากตัวละคร  
ที่มา (ผู้วิจัย, 2567)

### 4.1.5.5 การ์ดตัวละคร

การ์ดตัวละครมีขนาด  $5.75 \times 3.5$  นิ้ว จำนวน 4 ใบ แสดงภาพตัวละครที่แตกต่างกัน ได้แก่ Cat, Jane, Ann และ Mint ออกแบบให้มีบุคลิกและลักษณะการแต่งกายหลากหลายเพื่อสะท้อนความหลากหลายของกลุ่มเป้าหมาย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.4 การ์ดตัวละคร

ทีมา (ผู้วิจัย, 2567)

ในการ์ดประกอบด้วยข้อความอธิบาย “ทางเลือก” ที่ผู้เล่นสามารถเลือกกระทำได้ในเกม 8 ทางเลือกที่มีที่มาจากกรทบทวนวรรณกรรม คือ

- ถอยห่างจากผู้คุกคาม
- เมินทำเป็นไม่สนใจผู้คุกคาม
- ย้ายที่นั่ง/เปลี่ยนรถโดยสาร
- แจ้งเจ้าหน้าที่ถึงเหตุที่เกิดขึ้น
- ร้องขอความช่วยเหลือจากคนรอบข้าง
- สู้ป้องกันตนเองด้วยกำลังและสิ่งของส่วนตัว
- บันทึกเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นไว้เป็นหลักฐาน
- ปฏิเสธความต้องการของผู้คุกคามอย่างหนักแน่น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.1.5.6 การ์ดในเกม



ภาพที่ 4.5 การ์ดในเกม  
ที่มา (ผู้วิจัย, 2567)

- การ์ดภัยคุกคาม ขนาด 5.75 × 3.5 นิ้ว จำนวน 24 ใบ ใช้เป็นกลไกในการสุมเหตุการณ์ระหว่างเกม โดยมีคำถามหรือสถานการณ์ที่ผู้เล่นต้องตอบหรือตัดสินใจหากผู้เล่นตอบคำถามได้ถูกต้องจะได้รับรางวัลหรือความได้เปรียบในการเล่น แต่หากตอบผิดอาจส่งผลเสียหรือต้องเคลื่อนที่กลับตามกติกา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ไฟฉายพกพา ส่องดาให้ระงัก	หนังสือ พาด	เข็มกลัด แทง	บัตรประชาชน กรีด/แทง	บัตรธนาคาร กรีด/แทง	เบ๊ิงคลับ ขว้างใส่
โทรศัพท์ พาด	แว่นตา ขว้างใส่	หูฟังแบบสาย รัดคอ/ผูกปม	กระจก ขว้าง/แทง/กรีด	ดินสอ แทง	แก้วกาแฟ ขว้าง/สาด
หูฟังแบบสวม ขว้างใส่	ทวีปลายแหลม แทง	ขวดน้ำ ขว้าง/สาด	กรรไกร แทง	ยาตม ปัสสาวะ/สาดใส่หน้า	กระปุกพริกป่น สาดใส่
ร่ม พาด/ตี	กระเป๋ พาด/ตี	รองเท้าแตะ ขว้าง/ดบ	เครื่องส่งสัญญาณ ขอความช่วยเหลือ กันเสียงดัง	กระป๋องน้ำอัดลม ขว้าง/สาด	สเปย์แอลกอฮอล์ ฉีดใส่หน้า
รองเท้าส้นสูง ขว้าง/ตี	กุญแจ แทง	คอมพิวเตอรพกพา พาด	ขวดน้ำหอม ขว้าง/สาด /ฉีดใส่หน้า		

ภาพที่ 4.6 การ์ดสิ่งของ  
ที่มา (ผู้วิจัย, 2567)

- การ์ดสิ่งของ ขนาด 2.5 × 2.5 นิ้ว จำนวน 28 ใบ เป็นการ์ดเสริมที่ออกแบบมาเพื่อบอกผู้เล่นว่าสามารถใช้สิ่งของรอบตัวมาป้องกันตนได้แบบไหนบ้างหรือบอกถึงหนทางในการป้องกันตัว

Restaurant	Office	Cafe	Restaurant	Office	Cafe
Fitness	Minimart	Hospital	Fitness	Minimart	Hospital
	Market	Night club	Salon	Laundry	

ภาพที่ 4.7 การ์ดสถานที่  
ที่มา (ผู้วิจัย, 2567)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- การ์ดสถานที่ ขนาด  $2.5 \times 2.5$  นิ้ว จำนวน 16 ใบ ใช้ระบุจุดหมายที่ผู้เล่นต้องเดินทางไปให้ถึงตามภารกิจ โดยจะแจกให้ผู้เล่นแต่ละคนในช่วงต้นเกม และใช้วางบนแผนที่ในตำแหน่งที่กำหนด

#### 4.2 ผลการทดลองการเล่นและผลการสัมภาษณ์แบบกลุ่มครั้งที่ 1

วัตถุประสงค์ในการสัมภาษณ์แบบกลุ่ม ครั้งที่ 1 ได้แก่

1. ประเมินความสนุกและความซับซ้อนของกลไกการเล่นในต้นแบบบอร์ดเกมเพื่อเรียนรู้เรื่องภัยคุกคามทางเพศในการใช้ขนส่งสาธารณะของผู้หญิง
2. ประเมินสาระความรู้เกี่ยวกับภัยคุกคามทางเพศในการใช้ขนส่งสาธารณะของผู้หญิง

กลุ่มตัวอย่าง

เพศหญิง อายุระหว่าง 18-23 ปี จำนวน 12 คน คัดเลือกมาโดยการใช้การสุ่มแบบเจาะจง

ข้อมูลผู้เข้าร่วมการวิจัยครั้งที่ 1

การทดลองการเล่นบอร์ดเกมต้นแบบในครั้งนี้ดำเนินการกับกลุ่มตัวอย่างจำนวน 12 คน แบ่งออกเป็น 3 กลุ่ม กลุ่มละ 4 คน ดังนี้



ภาพที่ 4.8 ผู้เข้าร่วมการวิจัยครั้งที่ 1 กลุ่มที่ 1

ที่มา (ผู้วิจัย, 2567)

กลุ่มที่ 1

1. นางสาวธัญญา โปรตาชีโอ อายุ 18 ปี
2. นางสาวสิริวรรณ กิตินารถอินทราณี อายุ 19 ปี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. นางสาวณานิดา อรรถฉัตร อายุ 19 ปี
4. นางสาวธิมัทธมา พลปลื้ม อายุ 19 ปี



ภาพที่ 4.9 ผู้เข้าร่วมการวิจัยครั้งที่ 1 กลุ่มที่ 2  
ที่มา (ผู้วิจัย, 2567)

#### กลุ่มที่ 2

1. นางสาวอาทิตยา ธรรมเจริญทิพย์ อายุ 21 ปี
2. นางสาวอัจฉิมา แก่นทองกลาง อายุ 20 ปี
3. นางสาวสร้อยชญา พรหมมา อายุ 21 ปี
4. นางสาวนิตดา ชู อายุ 22 ปี



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเฉพาะเท่านั้น เมื่ออนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ที่มา (ผู้วิจัย, 2567)

### กลุ่มที่ 3

1. นางสาวธนพร วาลีประโคน อายุ 21 ปี
2. นางสาวกฤตยา ครีคองเมือง อายุ 19 ปี
3. นางสาวชุตินา นาคาน้ำ อายุ 20 ปี
4. นางสาวภิญญาพัชญ์ อัยหา อายุ 19 ปี

#### 4.2.1 การทดลองการเล่นต้นแบบบอร์ดเกมจากกลุ่มตัวอย่าง ครั้งที่ 1

ในการเก็บข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้ได้ใช้การทดลองการเล่นเกม ซึ่งก็คือวิธีการสังเกตว่าผู้เล่นสามารถเข้าใจวิธีการใช้งานหรือเล่นเกมได้มากน้อยเพียงใด โดยเฉพาะในการทดลองใช้งานครั้งแรก วิธีนี้ช่วยให้เห็นว่าผู้เล่นเข้าใจกติกาหรือไม่ ทราบว่าต้องดำเนินการอย่างไร และสามารถตัดสินใจได้อย่างเหมาะสมหรือไม่

ในการทดลองครั้งนี้ ผู้วิจัยได้นำวิธีดังกล่าวมาใช้กับต้นแบบของบอร์ดเกม โดยทำการทดลองกับกลุ่มตัวอย่างจำนวน 12 คน แบ่งเป็น 3 กลุ่ม กลุ่มละ 4 คน ก่อนเริ่มเล่น ผู้วิจัยได้แจกอุปกรณ์และคู่มือให้ผู้เล่น จากนั้นทำหน้าที่เป็นผู้สังเกตการณ์โดยไม่เข้าไปแทรกแซงหรือให้คำแนะนำระหว่างการเล่น

การทดลองการเล่นครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อประเมินว่าผู้เล่นสามารถเข้าใจกติกาและเล่นเกมได้อย่างถูกต้องและสนุกสนานหรือไม่ รวมถึงตรวจสอบจุดที่อาจก่อให้เกิดความสับสนหรือความยากในการเล่น เพื่อนำผลที่ได้ไปใช้ในการพัฒนาและปรับปรุงเกมให้เหมาะสมยิ่งขึ้น ผู้วิจัยใช้วิธีการประเมินสรุปผลข้อมูลโดยวิธีการการจัดหมวดหมู่ข้อมูลโดยได้ผลลัพธ์ดังนี้

#### ตารางที่ 4.1 ตารางการสรุปผลการทดลองเล่นของกลุ่มตัวอย่างครั้งที่ 1

กลุ่มที่	เวลา	การตัดสินใจในการเล่น
1	25 นาที	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ เมื่อผู้เล่นจั่วการ์ดภัยคุกคาม ผู้เล่นจะต้องนำการ์ดใบนั้นออกจากกองกลาง ซึ่งส่งผลให้จำนวนการ์ดภัยคุกคามลดลง และหากการ์ดภัยคุกคามหมด การเล่นจะสิ้นสุดลงทันที</li> <li>■ ผู้เล่นบางรายเกิดความสับสนเกี่ยวกับกติกา โดยเฉพาะในประเด็นว่าใครเป็นผู้ที่ต้องเป็นคนตั้งคำถาม</li> <li>■ ผู้เล่นที่ได้รับหน้าที่ในการตั้งคำถามมักใช้ท่าทางประกอบขณะถาม เพื่อช่วย</li> </ul>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ตารางที่ 4.1 (ต่อ)

		<ul style="list-style-type: none"> <li>■ ในการสื่อสาร</li> <li>■ ผู้เล่นบางรายไม่แน่ใจว่าควรจัดการกับการดลิ่งของจำนวนมากที่ถืออยู่ในมืออย่างไร</li> </ul>
2	25 นาที	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ เมื่อผู้เล่นจั่วการ์ดภัยคุกคาม การ์ดใบนั้นจะถูกนำออกจากกองกลาง ซึ่งอาจทำให้การ์ดภัยคุกคามหมดลง และนำไปสู่การจบเกมในทันที</li> <li>■ ผู้เล่นบางรายเกิดความสับสนในกติกา โดยเฉพาะในส่วนของข้อกำหนดว่าใครเป็นผู้ที่ต้องตั้งคำถาม</li> <li>■ ผู้เล่นที่ได้รับหน้าที่ตั้งคำถามมีการใช้ท่าทางประกอบขณะถาม เพื่อช่วยในการสื่อสารกับผู้เล่นอื่น</li> <li>■ ผู้เล่นบางคนไม่แน่ใจว่าควรจัดการกับการดลิ่งของที่ถืออยู่ในมือจำนวนมากอย่างไร</li> </ul>
3	30 นาที	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ เมื่อผู้เล่นจั่วการ์ดภัยคุกคาม ผู้เล่นจะนำการ์ดภัยคุกคามกลับคืนสู่กองกลาง ซึ่งทำให้เกมจบลงเมื่อผู้เล่นทุกคนสามารถเดินทางถึงบ้านได้</li> <li>■ ผู้เล่นเกิดความไม่ลงตัวในการเลือกตัวละครในช่วงเริ่มต้นของการเล่น</li> <li>■ ผู้เล่นที่ได้รับหน้าที่ถามคำถามมักใช้ท่าทางประกอบการถามเพื่อช่วยในการสื่อสาร</li> </ul>

ที่มา (ผู้วิจัย,2567 )

## 4.2.2 การสัมภาษณ์แบบกลุ่มหลังการเล่นต้นแบบบอร์ดเกมจากตัวอย่าง ครั้งที่ 1

ผู้วิจัยได้ทำการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างจำนวน 12 คน โดยใช้วิธีสัมภาษณ์แบบกลุ่ม ซึ่งจะช่วยให้ได้ข้อมูลจากผู้เล่นในกลุ่มเดียวกันและกระตุ้นให้พวกเขาพูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกันได้ ผลจากการสัมภาษณ์เหล่านี้ถูกนำมาวิเคราะห์ในลักษณะข้อมูลเชิงคุณภาพ โดยใช้วิธีการจัดหมวดหมู่ข้อมูลเพื่อแบ่งประเภทข้อมูลและสรุปประเด็นสำคัญ

## ตารางที่ 4.2 ตารางการสรุปผลจากการจัดหมวดหมู่ข้อมูลการสัมภาษณ์แบบกลุ่ม ครั้งที่ 1

คำถาม	ผลเนื้อหาการสัมภาษณ์แบบกลุ่ม	ความถี่
ตอนที่ 1 ความสนุกและความซับซ้อนของกลไกการเล่นของต้นแบบบอร์ดเกมเพื่อเรียนรู้ภัยคุกคามทางเพศในการใช้ขนส่งสาธารณะของผู้หญิง		

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ตารางที่ 4.2 (ต่อ)

1. คุณคิดว่าช่วงอายุของกลุ่มเป้าหมายของตัวต้นแบบบอร์ดเกมนี้เหมาะสมหรือไม่ เพราะเหตุใด	- ทุกคนเห็นว่า การเรียนรู้การป้องกันภัยคุกคามทางเพศควรเริ่มต้นจากผู้ที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปี และไม่จำเป็นต้องมีการกำหนดอายุสูงสุดในการเล่น	12 (100%)
2. การเล่นต้นแบบบอร์ดเกมในครั้งนี้ทำให้คุณรู้สึกอย่างไร	- รู้สึกว่าเกมเล่นง่ายและไม่ซับซ้อน สามารถเริ่มเล่นได้อย่างรวดเร็ว	11 (92%)
	- รู้สึกว่าเกมง่ายเกินไปและต้องการให้มีความซับซ้อนมากขึ้นเพื่อเพิ่มความสนุก	1 (8%)
3. สิ่งที่คุณคิดว่าน่าสนใจของต้นแบบบอร์ดเกมนี้คือเรื่องใด อย่างไร	- สนใจในการจำลองสถานการณ์และการฝึกคิดก่อนเกิดเหตุการณ์คุกคามทางเพศ	11 (92%)
	- ชื่นชอบการแลกเปลี่ยนมุมมองเกี่ยวกับการรับมือกับคุกคามทางเพศ	3 (25%)
	- สนใจในหัวข้อของเกมที่มีความแปลกใหม่	3 (25%)
	- การออกแบบคำตอบในเกมให้สั้น กระชับ และง่าย เพื่อให้ผู้เล่นสามารถนำไปใช้จริงได้ในกรณีที่เกิดเหตุคุกคามทางเพศ	2 (17%)
	- ผู้เล่นชอบรูปแบบเกมที่เป็นคำถามตอบคำถามให้ถูกต้อง	1 (8%)
	- ผู้เล่นรู้สึกประหลาดใจกับเหตุการณ์ในเกม และรู้สึกว่าเกมขึ้นอยู่กับการดวง	3 (25%)
	- กลุ่มผู้เล่นทดลองต้องการเล่นบอร์ดเกมนี้ซ้ำ ชอบการโต้ตอบในเกมและอยากแนะนำให้ผู้อื่นได้ลองเล่น	12 (100%)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ตารางที่ 4.2 (ต่อ)

	- กลุ่มตัวอย่างให้ความสนใจในแนวทางการพัฒนาเกม รวมถึงการออกแบบความสวยงามของตัวละครและส่วนอื่นๆ ของเกม	12 (100%)
4. กลไกการเล่นของต้นแบบบอร์ดเกมนี้เหมาะสมหรือไม่อย่างไร	- เห็นว่ากลไกการเล่นมีความเหมาะสม แต่ก็ต้องการให้มีการเพิ่มลูกเล่นในเกมเพื่อให้เกมน่าสนใจและท้าทายยิ่งขึ้น	12 (100%)
	- เห็นว่ากฎกติกาควรเขียนให้ชัดเจนและมีการบรรยายตัวอย่างเหตุการณ์ในเกมอย่างละเอียดเพื่อให้เข้าใจได้ง่ายขึ้น	12 (100%)
5. ระยะเวลาในการเล่นตัวต้นแบบบอร์ดเกมในครั้งนี้น่าสนใจหรือไม่ อย่างไร	- เห็นว่าเวลาการเล่นเกมเหมาะสมและไม่นานเกินไป	9 (75%)
	- รู้สึกว่าเกมจบเร็วเกินไป	3 (25%)
6. การกำหนดเพศของกลุ่มเป้าหมายในการออกแบบตัวต้นแบบบอร์ดเกมเพื่อเรียนรู้ภัยคุกคามทางเพศในการใช้ขนส่งสาธารณะของผู้หญิง ซึ่งกำหนดเป็นเพศหญิงนี้เหมาะสมหรือไม่อย่างไร	- มีความเห็นว่าเกมนี้อาจเล่นได้ทุกเพศ เนื่องจากภัยคุกคามทางเพศสามารถเกิดขึ้นได้กับทุกเพศ	12 (100%)
	- กังวลว่าเพศชายอาจไม่เข้าใจมุมมองของการคุกคามทางเพศ หรืออาจทำตัวไม่เหมาะสมในการเล่นเกมน รวมถึงมีความกังวลว่าอาจจะมีพฤติกรรมชี้แนะให้คุกคามทางเพศผู้อื่น	5 (42%)
	- มีความคิดเห็นต่อการออกแบบบอร์ดเกมในหัวข้อครั้งนี้ว่ามีความเหมาะสมกับเพศหญิงมากกว่า	2 (17%)
7. คุณสนใจอยากเล่นบอร์ดเกมนี้ซ้ำอีกหรือไม่ เพราะเหตุใด	- กลุ่มผู้เล่นทดลองต้องการเล่นบอร์ดเกมนี้ซ้ำ	12 (100%)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับกรใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ตารางที่ 4.2 (ต่อ)

8. คุณอยากแนะนำบอร์ดเกมนี้ให้ผู้อื่นมาเล่นหรือไม่ เพราะเหตุใด	- ชอบการโต้ตอบในเกมและอยากแนะนำให้ผู้อื่นได้ลองเล่น	12 (100%)
<b>ตอนที่ 2 สารความรู้ในเรื่องภัยคุกคามทางเพศในการใช้ขนส่งสาธารณะของผู้หญิง</b>		
9. คุณได้รับความรู้เรื่องใดจากการเล่นตัวต้นแบบบอร์ดเกม	- รู้สึกว่าเหตุการณ์คุกคามทางเพศเกิดขึ้นบ่อยจนกลายเป็นเรื่องปกติในสังคม ซึ่งทำให้รู้สึกกังวล	11 (92%)
	- รู้สึกผิดหวังกับสังคมที่เหตุการณ์คุกคามทางเพศเกิดขึ้นอย่างต่อเนื่อง	3 (25%)
10. มีข้อคิดหรือสิ่งที่ได้ตระหนักจากการเล่นตัวต้นแบบบอร์ดเกมนี้หรือไม่	- มีความเห็นว่าเราต้องระมัดระวังตัวอยู่เสมอในการเผชิญกับภัยคุกคามทางเพศ	4 (33%)
	- ผู้เล่นได้รับความรู้เกี่ยวกับความรุนแรงจากผู้คุกคามทางเพศ โดยเข้าใจว่า บางครั้งการตอบโต้ด้วยการปะทะอาจทำให้เหตุการณ์รุนแรงยิ่งขึ้น	3 (25%)
	- ผู้เล่นรู้สึกตกใจและเริ่มตระหนักว่าเหตุการณ์คุกคามทางเพศสามารถเกิดขึ้นได้ตลอดเวลาและในหลากหลายรูปแบบ	3 (25%)
11. มีคำตอบหรือเนื้อหาใดในการเล่นตัวต้นแบบบอร์ดเกมนี้ที่คุณรู้สึกว่าไม่เห็นด้วยหรือไม่ อย่างไร	- ไม่มีความคิดเห็นที่ไม่เห็นด้วยจากผู้เล่น	-

ที่มา (ผู้วิจัย,2567 )

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลการสัมภาษณ์แบบกลุ่ม ผู้วิจัยพบว่าผู้เล่นส่วนใหญ่สามารถเข้าใจเนื้อหาและเจตนาของเกมได้ดี และมีปฏิภริยาที่สะท้อนถึงความรู้สึกรักสนุก ตื่นเต้น และมีส่วนร่วมกับสถานการณ์ที่จำลองขึ้นภายในเกม อย่างไรก็ตาม ข้อมูลยังสะท้อนให้เห็นถึงความสับสนบางประการในการใช้กลไกการเล่น โดยเฉพาะในส่วนของทางเลือกทิศทางเดินและการตอบโต้เหตุการณ์ ซึ่งผู้วิจัยได้นำข้อสังเกตดังกล่าวไปใช้เป็นแนวทางในการปรับปรุงรูปแบบคู่มือการเล่น การจัดวางองค์ประกอบในกระดานเกม รวมถึงการออกแบบสัญลักษณ์ให้ชัดเจนและสื่อความหมายได้ตรงกับเนื้อหา เพื่อให้ประสบการณ์การเล่นมีความต่อเนื่องและสามารถส่งเสริมการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

#### 4.2.3 การอภิปรายผลจากการทดลองการเล่นและการสัมภาษณ์แบบกลุ่มครั้งที่ 1

##### วัตถุประสงค์ข้อที่ 1 เพื่อประเมินความสนุกและความซับซ้อนของกลไกการเล่น ผลจากการทดลองการเล่นครั้งที่ 1

ผู้เข้าร่วมให้ความเห็นว่ากลไกของเกมเข้าใจง่าย ไม่ซับซ้อน และใช้เวลาเล่นไม่นาน ภาพประกอบตัวละครภายในเกมได้รับความสนใจอย่างมาก เพราะสวยงามและช่วยให้ผู้เล่นรู้สึกมีส่วนร่วม

แต่อย่างไรก็ตาม กลไกของการ์ดสิ่งของยังมีข้อจำกัดในการใช้งาน ซึ่งทำให้บางช่วงของเกมดูนิ่งหรือขาดความหลากหลาย จึงควรปรับปรุงให้สามารถนำไปใช้ได้ต่อกับสถานการณ์ต่างๆ ได้มากขึ้น เพื่อเพิ่มความตื่นเต้นและความสนุก ผู้เล่นส่วนใหญ่มีส่วนร่วมกับการ์ดอย่างกระตือรือร้น โดยเฉพาะในบทบาทผู้ตั้งคำถาม ซึ่งแสดงให้เห็นว่าเกมสามารถส่งเสริมการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกันได้ดี

##### ผลจากการสัมภาษณ์แบบกลุ่มครั้งที่ 1

กลุ่มเป้าหมายเห็นว่าเกมนี้เหมาะกับการใช้เป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ เพราะมีกลไกที่ชัดเจน เข้าใจง่าย และไม่ซับซ้อนจนเกินไป มีข้อเสนอแนะว่า หากจะนำไปใช้ในวงกว้าง ควรเพิ่มระดับความยากหรือกลไกให้หลากหลายขึ้น เพื่อเพิ่มความท้าทาย ผู้เล่นส่วนใหญ่รู้สึกว่าเวลาในการเล่นเหมาะสม และยังพร้อมที่จะเล่นนานขึ้นหากเกมมีเนื้อหาหรือกลไกที่ลึกซึ้ง

นอกจากนี้ ยังเห็นว่าเกมนี้ช่วยกระตุ้นการคิดวิเคราะห์ และสามารถเล่นซ้ำได้โดยไม่รู้สึกเบื่อ จึงเหมาะกับการแนะนำให้ผู้อื่นนำไปใช้เรียนรู้เรื่องสังคม

##### วัตถุประสงค์ข้อที่ 2 เพื่อประเมินความรู้เกี่ยวกับภัยคุกคามทางเพศในการใช้ขนส่ง สาธารณะของผู้หญิง

##### ผลจากการทดลองการเล่นครั้งที่ 1

ระหว่างการเล่น ผู้เข้าร่วมแสดงออกถึงการคิดวิเคราะห์สถานการณ์และเลือกวิธีรับมืออย่างเหมาะสม แสดงให้เห็นถึงกระบวนการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นจริง อย่างไรก็ตาม พบว่าตัวเลือกคำตอบของเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บางสถานการณ์ยังมีความจำกัด อาจไม่ครอบคลุมความหลากหลายของเหตุการณ์จริง จึงควรเพิ่มตัวเลือกที่หลากหลายและสมจริงยิ่งขึ้น

### ผลจากการสัมภาษณ์แบบกลุ่ม ครั้งที่ 1

ผู้เข้าร่วมแสดงความคิดเห็นว่า ปัญหาการคุกคามทางเพศไม่ได้เกิดขึ้นกับผู้หญิงเท่านั้น แต่สามารถเกิดกับทุกเพศทุกวัย ดังนั้น ควรออกแบบเกมให้เหมาะสมกับทุกกลุ่ม ไม่เฉพาะเพศหญิง

แม้จะมีความกังวลว่าเพศชายอาจรู้สึกไม่สบายใจกับเนื้อหาในเกม แต่ผู้เล่นส่วนใหญ่เห็นว่า ควรเปิดโอกาสให้เพศชายได้เล่นด้วย เพื่อเข้าใจประเด็นนี้มากขึ้น และลดอคติที่มีต่อเรื่องเพศ

ผู้เล่นยังสะท้อนว่าสังคมมองปัญหานี้เป็นเรื่อง "ปกติ" จนทำให้ผู้หญิงต้องระวังตัวอยู่ตลอดเวลา ซึ่งไม่ควรเป็นเช่นนั้น พร้อมเสนอว่าเกมควรมีทางเลือกในการรับมือที่หลากหลายขึ้น เพื่อให้ผู้เล่นเข้าใจสถานการณ์ได้รอบด้านมากยิ่งขึ้น



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 5

### การออกแบบและประเมินผลบอร์ดเกม

บทนี้นำเสนอขั้นตอนการออกแบบและกระบวนการในการเก็บข้อมูลเพื่อประเมินผลภาคสนามจากกลุ่มเป้าหมายที่เกี่ยวข้องกับการทดลองการเล่นต้นแบบบอร์ดเกมและการสัมภาษณ์แบบกลุ่ม ซึ่งการเก็บข้อมูลในแต่ละครั้งประกอบด้วย การทดลองกาบอร์ดเกมกับกลุ่มตัวอย่าง และการสัมภาษณ์แบบกลุ่มเพื่อสะท้อนความคิดเห็นและประสบการณ์หลังการเล่น ซึ่งข้อมูลที่ได้รับจะถูกนำมาวิเคราะห์สรุปผลและอภิปรายผลอย่างเป็นระบบในบทถัดไป

#### 5.1 การออกแบบบอร์ดเกม

- 5.1.1 สถานการณ์และประเภทของภัยคุกคามทางเพศในบอร์ดเกม
- 5.1.2 แนวทางการรับมือและการป้องกันภัยคุกคามทางเพศในบอร์ดเกม
- 5.1.3 ความเหมาะสมของเนื้อหาและกลุ่มเป้าหมายในบอร์ดเกม
- 5.1.4 องค์ประกอบบอร์ดเกมที่สอดคล้องกับเนื้อหา
- 5.1.5 การออกแบบด้านสุนทรียะของบอร์ดเกม
  - 5.1.5.1 วัตถุประสงค์ของการออกแบบ
  - 5.1.5.2 กลุ่มเป้าหมายของการออกแบบ
  - 5.1.5.3 แนวคิดหลักของการออกแบบ
  - 5.1.5.4 ภาพรวมการถ่ายทอดแนวคิด
  - 5.1.5.5 รายละเอียดองค์ประกอบการออกแบบ
  - 5.1.5.6 แรงบันดาลใจและแหล่งอ้างอิง
- 5.1.6 ผลการออกแบบองค์ประกอบของบอร์ดเกมสำหรับการทดลองเล่นครั้งที่ 2
  - 5.1.6.1 คู่มือการเล่น
  - 5.1.6.2 แผนที่
  - 5.1.6.3 หมากตัวละคร
  - 5.1.6.4 ลูกเต๋า
  - 5.1.6.5 การ์ดในเกม
  - 5.1.6.6 กล่องบรรจุภัณฑ์

#### 5.2 การทดลองการเล่นและการสัมภาษณ์แบบกลุ่มครั้งที่ 2

- 5.2.1 การทดลองการเล่นบอร์ดเกมจากกลุ่มตัวอย่าง ครั้งที่ 2
- 5.2.2 การสัมภาษณ์แบบกลุ่มหลังการเล่นบอร์ดเกมจากกลุ่มตัวอย่าง ครั้งที่ 2
- 5.2.3 การอภิปรายผลจากการทดลองการเล่นและการสัมภาษณ์แบบกลุ่มครั้งที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 5.1 การออกแบบบอร์ดเกม

ในระหว่างการพัฒนาบอร์ดเกมจากต้นแบบสู่งานที่สมบูรณ์ ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บข้อมูล และปรับปรุงอย่างต่อเนื่อง โดยอาศัยทั้งการทดลองเล่นและการสัมภาษณ์แบบกลุ่มจากกลุ่มเป้าหมายจริง เพื่อประเมินความเหมาะสมของกลไกเกม เนื้อหา และประสบการณ์การเล่นอย่างรอบด้าน และจากการทดลองเล่นต้นแบบครั้งแรก พบว่าผู้เล่นบางส่วนยังมีความสับสนในกลไกการเดินทางและการใช้การ์ดตอบโต้เหตุการณ์ ทำให้ผู้วิจัยตัดสินใจปรับปรุงแบบคู่มือการเล่นให้อ่านเข้าใจง่ายขึ้น พร้อมเพิ่มตัวอย่างภาพประกอบในแต่ละขั้นตอน นอกจากนี้ยังได้มีการปรับความสมดุลของจำนวนการ์ดแต่ละประเภท เพิ่มความชัดเจนของสัญลักษณ์บนกระดานเกมให้ผู้เล่นสามารถเรียนรู้ได้ง่ายยิ่งขึ้น

ซึ่งอีกหนึ่งประเด็นที่ได้รับจากการสัมภาษณ์ คือ ความรู้สึกของผู้เล่นต่อภาพลักษณ์ของเกม ผู้วิจัยจึงเลือกวงไวซึ่งสไตล์ภาพประกอบที่ดูน่ารักและเข้าถึงง่าย แต่เพิ่มการใช้สีตัดกันเพื่อเน้นจุดอันตราย และพัฒนา “ตัวร้าย” ให้มีลักษณะเด่นชัดขึ้นตามข้อเสนอแนะ เพื่อสร้างแรงกระตุ้นทางอารมณ์และเสริมแรงการเรียนรู้ของผู้เล่นในสถานการณ์ที่มีความจริงจัง

อีกทั้งแนวทางการเลือกสถานการณ์และประเภทของภัยคุกคามที่ใช้ในเกม ได้รับการออกแบบโดยอิงจากข้อมูลเชิงคุณภาพที่ได้จากบทที่ 2 ซึ่งได้ศึกษากรณีตัวอย่างสื่อเกมและงานออกแบบที่กล่าวถึงประเด็นคุกคามทางเพศในพื้นที่สาธารณะ และข้อมูลเชิงบริบทจากบทที่ 4 ที่สะท้อนถึงสถานการณ์ที่ผู้เล่นรู้สึกมีส่วนร่วมและเข้าใจง่าย ผู้วิจัยจึงออกแบบสถานการณ์ให้เชื่อมโยงกับชีวิตประจำวันของกลุ่มเป้าหมาย เช่น การเดินทาง การอยู่คนเดียว และพื้นที่สาธารณะที่คุ้นเคย เพื่อให้ผู้เล่นสามารถเชื่อมโยงกับเหตุการณ์ในเกมได้จริง

การพัฒนาที่เกิดขึ้นไม่เพียงแต่เป็นการปรับปรุงเพื่อความสนุกของเกม แต่ยังสะท้อนกระบวนการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ ที่ให้ความสำคัญกับเสียงสะท้อนของผู้เล่นอย่างแท้จริง เพื่อให้งานวิจัยครั้งนี้สามารถทำหน้าที่เป็นสื่อการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมายและเป้าหมายของงานวิจัยได้อย่างมีประสิทธิภาพ

### 5.1.1 สถานการณ์และประเภทของภัยคุกคามทางเพศในบอร์ดเกม

ในกระบวนการพัฒนาเนื้อหาสำหรับบอร์ดเกมสมบูรณ์ ได้มีการขยายและปรับปรุงสถานการณ์ที่ปรากฏในเกมให้มีความเข้าใจง่ายและเด่นชัดยิ่งขึ้น โดยมุ่งเน้นการถ่ายทอดลักษณะของการคุกคามทางเพศ ที่เกิดขึ้นในในการใช้ขนส่งสาธารณะโดยรวมที่อาจเกิดขึ้น และให้ความสำคัญกับพฤติกรรมและผลกระทบ ที่เกิดกับผู้ถูกรกระทำเป็นหลัก โดยนำเสนอรูปแบบการคุกคามทางเพศตามการทบทวนวรรณกรรมเดิม แต่มีการปรับการใช้คำให้เข้าใจได้ง่ายขึ้น เพื่อให้ผู้เล่นสามารถรับรู้ถึงสถานการณ์และเรียนรู้วิธีการจัดการได้ดีขึ้น

○ การคุกคามทางสายตา การจ้องมองในลักษณะที่ทำให้ผู้ถูกมองรู้สึกไม่สบายใจ  
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่อผู้จัดทำเห็นเหมาะสมจะเผยแพร่ข้อมูล  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- การสัมผัสร่างกายโดยไม่ได้รับอนุญาต เช่น การแตะตัว, การจับมือ หรือการสัมผัสส่วนตัว
- การแสดงท่าทางที่สื่อไปทางเพศ เช่น การลูบคลำตัวเองหรือการทำท่าทางที่ไม่เหมาะสม
- การใช้ถ้อยคำหรือข้อความไม่เหมาะสม การพูดจาหรือกระทำการที่ทำให้ผู้ถูกคุกคามรู้สึกไม่ปลอดภัย

(พญ.ปราณี ปวีณนา, 2565)

แนวทางการออกแบบสถานการณ์ภายในเกม Girl's Route ได้รับอิทธิพลจากกรณีศึกษาของเกม The Closing Shift (2.4.1) ซึ่งจำลองบรรยากาศของการทำงานกะดึกในร้านกาแฟ และสะท้อนความหวาดกลัวของผู้หญิงจากการถูกคุกคามในพื้นที่สาธารณะ ผู้วิจัยนำแนวคิดเรื่องการสร้าง “ความไม่แน่นอนในพื้นที่ใกล้ตัว” มาประยุกต์ใช้ในการออกแบบเหตุการณ์ในเกม เพื่อให้ผู้เล่นรู้สึกมีส่วนร่วมกับสถานการณ์ที่อาจเกิดขึ้นในชีวิตจริง

### 5.1.2 แนวทางการรับมือและการป้องกันภัยคุกคามทางเพศในบอร์ดเกม

ในการออกแบบบอร์ดเกมสมบูรณ์ ได้มีการแบ่งกลยุทธ์การรับมือกับภัยคุกคามทางเพศออกเป็น 6 หมวดหมู่หลัก โดยการจำลองสถานการณ์ที่ผู้เล่นอาจพบเจอในชีวิตจริงในขนส่งสาธารณะหรือสถานที่ต่างๆ ซึ่งจะช่วยให้ผู้เล่นได้ฝึกฝนการตัดสินใจและการตอบสนองต่อภัยคุกคามที่อาจเกิดขึ้น ดังนี้

#### ● สิ่งที่สามารถทำได้ทันที

การตอบสนองในทันทีเมื่อเกิดภัยคุกคามทางเพศเป็นสิ่งสำคัญในการปกป้องตัวเองจากความเสียหายที่อาจเกิดขึ้น เช่น การแสดงออกถึงความไม่ยินยอมทันทีด้วยการพูดคำว่า “ไม่” หรือการแสดงท่าทางที่ชัดเจนเพื่อให้ผู้กระทำผิดหยุดพฤติกรรม นอกจากนี้ยังรวมถึงการเปลี่ยนที่นั่งหรือออกจากสถานที่ทันทีเพื่อหลีกเลี่ยงการคุกคามที่อาจรุนแรงขึ้น หรือการกระทำอื่นๆที่สามารถทำได้ทันทีเมื่อพบความสุ่มเสี่ยงที่จะตกอยู่ในอันตราย

#### ● การสื่อสารทั่วไป

การสื่อสารที่ชัดเจนเป็นเครื่องมือสำคัญในการขอความช่วยเหลือจากคนรอบข้าง การตะโกนหรือพูดออกมาเพื่อดึงดูดความสนใจ เป็นกลยุทธ์ที่ช่วยให้ผู้เล่นสามารถเข้าถึงความช่วยเหลือได้ในเวลาฉุกเฉิน และลดความเสี่ยงที่จะเกิดความเสียหายที่อาจเกิดขึ้นได้

#### การสื่อสารในสถานการณ์ฉุกเฉินมาก

ในสถานการณ์ที่รุนแรงและมีความเสี่ยงสูง ผู้เล่นจะได้ฝึกฝนการตัดสินใจในการติดต่อขอความช่วยเหลือจากเจ้าหน้าที่หรือผู้ที่สามารถให้ความช่วยเหลือได้อย่างรวดเร็ว หรือได้ติดต่อองค์กรที่สามารถให้ความช่วยเหลือได้อย่างเร่งด่วนและปลอดภัยที่สุดในสถานการณ์ฉุกเฉินร้ายแรง

- **การบันทึกเพื่อเก็บเป็นหลักฐาน**

การบันทึกเหตุการณ์ต่างๆ เช่น การจดบันทึกเวลา สถานที่ หรือการถ่ายภาพเพื่อเก็บเป็นหลักฐาน เป็นกลยุทธ์ที่สำคัญในการจัดการกับสถานการณ์คุกคามทางเพศในระยะยาว เมื่อเกิดเหตุการณ์ที่อาจส่งผลกระทบต่อความปลอดภัยของตัวเราเอง การมีหลักฐานจะช่วยในการแจ้งความหรือรายงานกับเจ้าหน้าที่หรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้องในภายหลัง

- **การตัดสินใจภายใต้สถานการณ์รุนแรงฉุกเฉินเร่งด่วน**

ในบางสถานการณ์ที่ไม่สามารถหลีกเลี่ยงได้ ผู้เล่นอาจต้องตัดสินใจในสถานการณ์ฉุกเฉินที่มีความเสี่ยงสูง ซึ่งอาจรวมถึงการใช้ความรุนแรงในการป้องกันตัวเองจากผู้กระทำผิด เช่น การต่อสู้หรือการป้องกันตัวด้วยการใช้สิ่งของที่มีในมือ การตัดสินใจในเชิงรุกนี้จะช่วยให้ผู้เล่นได้ฝึกการรับมือกับสถานการณ์ที่อาจต้องทำในชีวิตจริงในกรณีที่การหนีไม่ใช่ทางเลือก

- **การกระทำที่อาจมีความเสี่ยง**

การเมินหรือหลีกเลี่ยงการตอบสนองในบางสถานการณ์อาจเป็นกลยุทธ์ที่ผู้เล่นเลือกใช้ในเกมนี้ โดยเฉพาะในกรณีที่ผู้เล่นรู้สึกว่าการกระทำในสถานการณ์นั้นอาจนำไปสู่การเผชิญหน้าหรือความขัดแย้งที่ไม่จำเป็น การเลือกที่จะเพิกเฉยหรือเมินเฉยในการเผชิญหน้ากับสถานการณ์คุกคามบางประเภทอาจช่วยลดความตึงเครียดในบางกรณีและหลีกเลี่ยงการเพิ่มความเครียดที่อาจเกิดขึ้นแต่ก็มีความเสี่ยงที่บางครั้งอาจนำไปสู่สถานการณ์ที่แย่ลงภายหลังจากการเมินเฉยต่ออันตรายที่อาจร้ายแรงขึ้น

การแบ่งเหตุการณ์ในเกมที่เสร็จสมบูรณ์ตามหมวดหมู่เหล่านี้ช่วยให้ผู้เล่นสามารถฝึกฝนทักษะการตอบสนองในสถานการณ์ต่างๆ ที่อาจเกิดขึ้นจริงในชีวิต โดยจะช่วยเพิ่มความมั่นใจในการจัดการกับภัยคุกคามทางเพศและเสริมสร้างทักษะในการรับมือกับสถานการณ์ที่ไม่สามารถคาดเดาได้ (Transport for London, 2023)

ทั้งนี้กลไกการตัดสินใจและการโต้ตอบในเกม ได้รับแรงบันดาลใจจากบอร์ดเกม Escape from Danger และ SPEAKUP! (2.4.2, 2.4.3) ซึ่งมุ่งเน้นให้ผู้เล่นฝึกการตอบสนองต่อสถานการณ์คุกคามทางเพศ และกล้าแสดงออกเมื่อเผชิญกับเหตุการณ์เหล่านั้น ผู้วิจัยได้นำแนวคิดนี้มาพัฒนาเป็นการ์ดตอบโต้สถานการณ์ ที่ผู้เล่นสามารถเลือกใช้เพื่อจัดการกับเหตุการณ์ที่เผชิญอยู่ในเกมได้อย่างมีความหมาย

### 5.1.3 ความเหมาะสมของเนื้อหาและกลุ่มเป้าหมายในบอร์ดเกม

การพัฒนาบอร์ดเกมในครั้งนี้ยังคงยึดแนวทางเดิมในการส่งเสริมความรู้ ความเข้าใจ และการสร้างทักษะในการรับมือกับภัยคุกคามทางเพศ โดยได้มีการปรับปรุงเนื้อหาให้มีความชัดเจนและสอดคล้องกับสถานการณ์ที่อาจเกิดขึ้นจริงมากยิ่งขึ้น เนื้อหาเน้นการจำลองสถานการณ์ที่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หลากหลายและใกล้เคียงบริบทของผู้เล่น เพื่อให้สามารถฝึกตัดสินใจในภาวะฉุกเฉินได้อย่างมีประสิทธิภาพ (Transport for London, 2023)

กลุ่มเป้าหมายของบอร์ดเกมยังคงมุ่งเน้นไปที่เพศหญิงอายุระหว่าง 18–23 ปี ซึ่งเป็นกลุ่มที่มีความเสี่ยงสูงต่อการเผชิญกับภัยคุกคามทางเพศ (มูลนิธิหญิงชายก้าวไกล, 2560) และเป็นกลุ่มที่ตรงกับกลุ่มผู้เล่นบอร์ดเกมประเภทกลุ่มวัยรุ่น ซึ่งมีอายุเฉลี่ยอยู่ที่ 18.5 ปี (Lunar Gravity, 2019)

ซึ่งตัวโครงสร้างเกมที่มีลักษณะเป็นการจำลองสถานการณ์ต่อเนื่องในแต่ละวัน ได้รับอิทธิพลจากเกม ถึงบ้านแล้วบอกด้วยนะ (2.4.4) ซึ่งใช้โครงสร้างแบบ choose-your-own-adventure ในการจำลองการเดินทางกลับบ้านของผู้หญิง ผู้วิจัยนำแนวคิดนี้มาปรับใช้กับการออกแบบเส้นทางในแผนที่ และการเลือกสถานที่ที่ผู้เล่นจะเดินทางไปในแต่ละตา เพื่อให้เกิดความรู้สึกเหมือนกำลังเลือก “เส้นทางชีวิต” ในแต่ละวันอย่างมีความหมาย

#### 5.1.4 องค์ประกอบบอร์ดเกมสอดคล้องกับเนื้อหา

- องค์ประกอบของบอร์ดเกมต้นแบบ

1. แผนที่ 1 แผ่น



ภาพที่ 5.1 แผนที่

ที่มา (ผู้วิจัย, 2567)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แผนที่ในเกมจะทำหน้าที่เป็นการจำลองสถานที่ในชีวิตประจำวัน เช่น บ้าน ร้านอาหาร มหาวิทยาลัย หรือสถานที่ต่างๆ ที่ผู้เล่นสามารถเดินทางไปในเกม โดยจะมีจุดเดินสุ่มที่จะทำให้เกิดเหตุการณ์ภัยคุกคามขึ้นตามที่การตักทายคุกคามกำหนด การเดินทางในแผนที่นี้จะสะท้อนถึงความไม่แน่นอนในการใช้ชีวิตประจำวันและช่วยเสริมการตัดสินใจในการเลือกเส้นทางและการรับมือกับสถานการณ์ต่างๆ ในชีวิตจริง ซึ่งเชื่อมโยงกับทฤษฎีการวิเคราะห์ความเสี่ยงจากการเดินทาง โดยคำนึงถึงความเสี่ยงจากสิ่งแวดล้อมและโอกาสที่อาจเกิดเหตุการณ์ไม่ปลอดภัยขึ้น (Felson & Clarke, 1998)

## 2. ลูกเต๋า 2 ลูก



ภาพที่ 5.2 ลูกเต๋า  
ที่มา (ผู้วิจัย, 2567)

ลูกเต๋านี้ใช้ในการกำหนดจำนวนช่องเดินในแต่ละรอบของผู้เล่น ซึ่งสะท้อนลักษณะของความไม่แน่นอนในการเดินทางในชีวิตจริง และส่งเสริมทักษะการคิดเชิงกลยุทธ์และการตัดสินใจภายใต้สถานการณ์ที่ควบคุมไม่ได้ (พิมพ์ภรธา วัสดุประดิษฐ์ และกิตติธันธัต เลอวงค์รัตน์, 2563)

## 3. หมากตัวละคร 4 ตัว



ภาพที่ 5.3 หมากตัวละคร

ที่มา (ผู้วิจัย, 2567)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หมากตัวละครในเกมจะเป็นตัวแทนของผู้เล่นในแต่ละรอบการเล่น โดยมีการออกแบบตัวละครที่แตกต่างกันในด้านสไตล์การแต่งตัวและรูปลักษณ์ที่มีความสวยงามและเอกลักษณ์ เพื่อให้ผู้เล่นสามารถเลือกตัวละครที่ชอบและรู้สึกเชื่อมโยงกับเกมมากขึ้น การเลือกตัวละครที่แตกต่างกันจะช่วยเสริมสร้างความรู้สึกร่วมในการเล่น การออกแบบเน้นให้ตัวละครแต่ละตัวมีความแตกต่างในแง่ของเสื้อผ้า การแต่งหน้า หรือรูปลักษณ์ เพื่อให้ผู้เล่นสามารถเลือกตัวละครที่สะท้อนความชอบส่วนตัวและทำให้การเล่นมีความหลากหลายและน่าสนุกมากยิ่งขึ้น

#### 4. การ์ดสถานที่ (Place Card) จำนวน 16 ใบ



ภาพที่ 5.4 Place Card

ที่มา (ผู้วิจัย, 2567)

การ์ดสถานที่ในเกมจะเป็นการแสดงภาพของสถานที่ต่าง ๆ ที่ผู้เล่นต้องไปถึง เช่น บ้าน ร้านอาหาร ร้านเสริมสวย และมหาวิทยาลัย เป็นต้น การ์ดเหล่านี้ทำหน้าที่เป็นเป้าหมายที่ผู้เล่นต้องเดินทางไปให้ถึงในแต่ละรอบเพื่อดำเนินเกมการเล่น ซึ่งสอดคล้องกับเนื้อหาของเกมที่มุ่งเน้นให้ผู้เล่นเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ได้เรียนรู้การตัดสินใจในสภาพแวดล้อมที่ไม่สามารถคาดการณ์ได้ล่วงหน้า เป็นองค์ประกอบสำคัญที่ช่วยเสริมการฝึกฝนการวางแผนและการตัดสินใจในสถานการณ์ต่างๆ ที่อาจเกิดขึ้นในชีวิตจริง (Felson & Clarke, 1998)

### 5. การ์ดสถานการณ์ (Event Card) จำนวน 40 ใบ



ภาพที่ 5.5 Event Card

ที่มา (ผู้วิจัย, 2567)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การ์ดจำลองสถานการณ์ภัยคุกคามทางเพศที่อาจพบได้จริง เช่น การจ้องมอง การพูดจา คุกคาม หรือการสัมผัสร่างกายโดยไม่ได้รับอนุญาต โดยแต่ละเหตุการณ์มีระดับความรุนแรงแตกต่างกันออกไป เช่น เหตุการณ์ที่จัดการได้ด้วยตนเอง ไปจนถึงเหตุการณ์ที่ต้องเก็บหลักฐานหรือใช้ความรุนแรงในการป้องกันตัว การ์ดนี้ช่วยให้ผู้เล่นฝึกการประเมินสถานการณ์และการตัดสินใจที่เหมาะสม (พญ.ปราณี ปวีณชนา, 2565)

6. การ์ดการกระทำ (Action Card) จำนวน 30 ใบ



ภาพที่ 5.6 Action Card

ที่มา (ผู้วิจัย, 2567)  
 เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการวิจัยเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การคัดสรรกระทำใช้ในการตอบโต้สถานการณ์ภัยคุกคาม เช่น การตะโกน การแจ้งเจ้าหน้าที่ การปฏิเสธ หรือการบันทึกหลักฐาน โดยผู้เล่นต้องเลือกวิธีตอบสนองที่เหมาะสมกับเหตุการณ์ที่เผชิญ องค์ประกอบนี้เน้นการฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์ การวางแผน และการตัดสินใจอย่างมีเหตุผลในการ ป้องกันตนเองในสถานการณ์เสี่ยง (Shader, 2003)

#### ● ประเภทของบอร์ดเกม

บอร์ดเกมที่พัฒนาขึ้นจากต้นแบบนี้ ยังคงยึดแนวทางของเกมประเภท “เกมปาร์ตี้” เช่นเดียวกับต้นแบบ โดยพิจารณาจากความเหมาะสมกับลักษณะของกลุ่มเป้าหมาย ซึ่งเป็นกลุ่มวัยรุ่น อายุระหว่าง 18–23 ปี ที่มีพฤติกรรมการเล่นเกมในลักษณะกลุ่ม และมักมองหากิจกรรมที่ส่งเสริม ความสนุกสนานและการมีปฏิสัมพันธ์ในเวลาอันจำกัด

จากการสำรวจข้อมูลผู้เล่นบอร์ดเกมในประเทศไทย พบว่า กลุ่มวัยรุ่นที่มีอายุเฉลี่ยประมาณ 18.5 ปี ถือเป็นกลุ่มผู้เล่นที่มีสัดส่วนสูงเป็นอันดับต้น ๆ ในการเล่นเกม โดย “เกมปาร์ตี้” เป็น ประเภทเกมที่ได้รับความนิยมจากกลุ่มนี้ (Lunar Gravity, 2019) ดังนั้นจึงเลือกคงประเภทเดิมไว้ในการ พัฒนาบอร์ดเกมฉบับสมบูรณ์ และได้มีการออกแบบองค์ประกอบต่าง ๆ ให้สอดคล้องกับลักษณะ ของเกมปาร์ตี้ ดังนี้

#### ● รองรับการเล่นแบบกลุ่ม

เกมนี้ออกแบบมาให้สามารถเล่นได้ตั้งแต่ 2–4 คน โดยมุ่งเน้นการสร้างบรรยากาศที่ สนุกสนาน การสื่อสาร และการโต้ตอบระหว่างผู้เล่น เพื่อกระตุ้นให้เกิดความร่วมมือหรือการ โต้ตอบที่มีชีวิตชีวา

#### ● เข้าใจง่ายและเข้าถึงได้ทุกระดับผู้เล่น

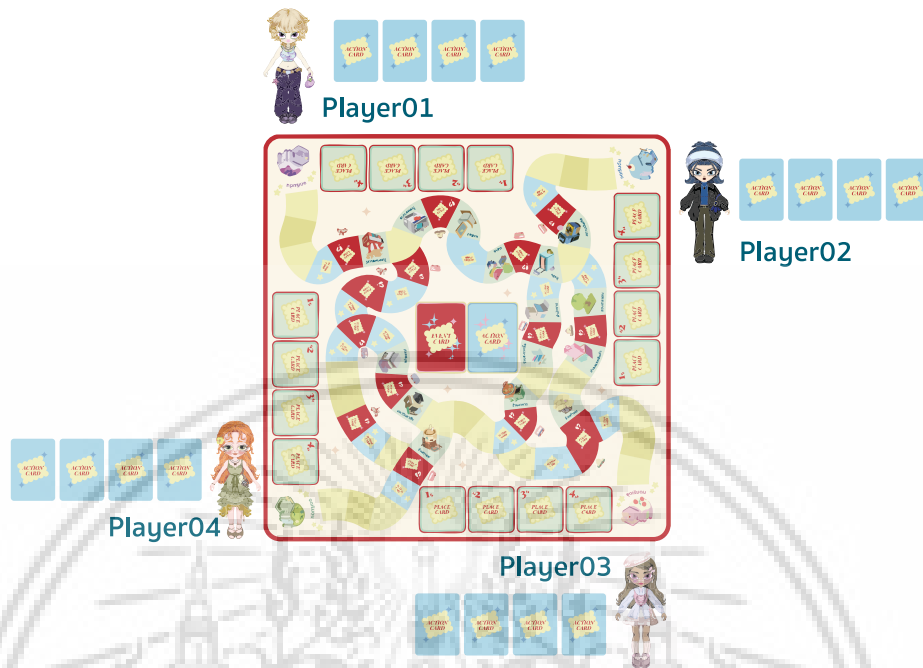
กติกาของเกมมีความเรียบง่าย ไม่ซับซ้อน สามารถสื่อสารได้ภายในเวลาอันสั้น ผู้เล่นสามารถ เข้าใจเกมได้ภายใน 5–10 นาที แม้ไม่มีประสบการณ์ในการเล่นบอร์ดเกมมาก่อน

#### ● ระยะเวลาเล่นที่กระชับ

เกมสามารถเล่นจบในเวลาไม่เกิน 45–60 นาที เหมาะสำหรับกิจกรรมสันทนาการในกลุ่ม เช่น ช่วงพักก่อน งานเลี้ยง หรืองานกิจกรรมในชั้นเรียน

โดยรวมแล้ว บอร์ดเกมที่พัฒนาขึ้นนี้ยังคงรักษาแกนหลักของเกมปาร์ตี้ไว้ได้อย่างครบถ้วน ทั้งในด้านของกลุ่มเป้าหมาย กลไกการเล่น และประสบการณ์ที่เกมมอบให้ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิด ของเกมปาร์ตี้ที่เน้นความสนุก ความร่วมมือ และความสัมพันธ์ทางสังคม (ลิ้มเปรมวัฒนาและธรรม วัฒนะ, 2561)

- การออกแบบกลไกการเล่นบอร์ดเกม



ภาพที่ 5.7 ภาพตัวอย่างการจัดวางบอร์ดเกม  
ทิวา (ผู้วิจัย, 2567)

บอร์ดเกมที่พัฒนามาจากต้นแบบก่อนหน้านี้เป็นเกมรูปแบบการผจญภัยและวางแผนการเดินทาง ผู้เล่นจะต้องเดินทางไปยังสถานที่ปลายทาง 4 แห่งตามลำดับที่กำหนดไว้ล่วงหน้าและกลับต้องเดินทางกลับมาที่บ้านให้ได้ โดยมี Action Card สำหรับจัดการกับเหตุการณ์ต่างๆที่จะเจอใน Event Card ที่พบระหว่างการเดินทาง

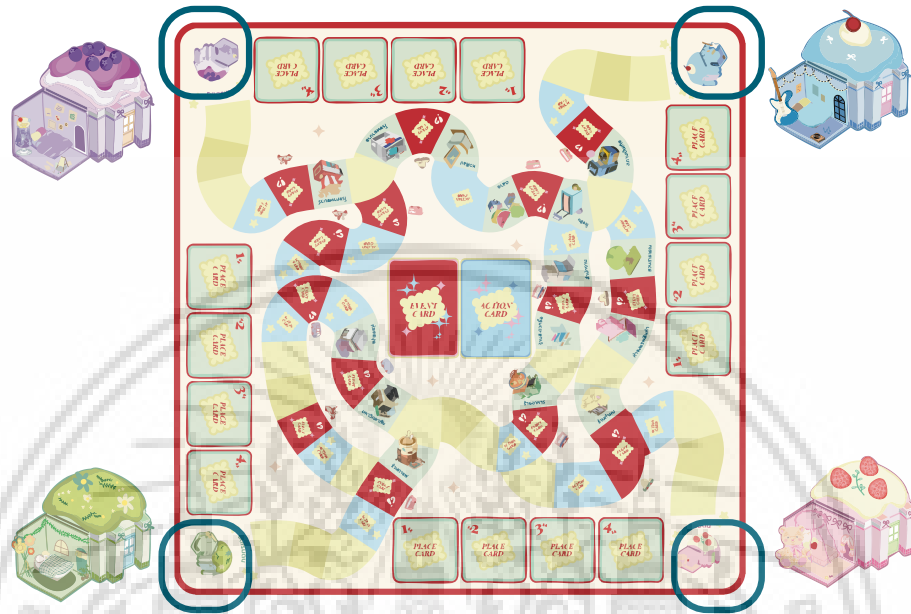
#### กลไกหลักของเกม

##### 1. การเคลื่อนที่

- ในแต่ละรอบผู้เล่นต้องทอยลูกเต๋าแล้วเดินตามจำนวนที่ทอยได้
- บนแผนที่จะมี “จุดเดิน” หลากหลายสีและมีสัญลักษณ์กำกับ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 2. บ้าน



ภาพที่ 5.8 ภาพตัวอย่างการจัดวางบอร์ดเกม

ที่มา (ผู้วิจัย, 2567)

- เป็นจุดเริ่มต้นของผู้เล่น
- กลไกการเล่น:
  - ผู้เล่นแต่ละคนเริ่มเกมจากบ้านของตัวเอง ซึ่งจะตั้งอยู่ที่มุมสี่ด้านของแผนที่
  - บ้านเป็นจุดที่ผู้เล่นต้องกลับมาหลังจากการเดินทางครบทั้ง 4 จุดหมาย
- การออกแบบ: บ้านมีความสำคัญในการสร้างความรู้สึกเป็นเจ้าของพื้นที่ของผู้เล่น โดยมีสัญลักษณ์และธีมที่สอดคล้องกับตัวละครของผู้เล่น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 3. ตำแหน่งสีฟ้า



(จำกัดมือในมือได้แค่ 4 ใบ และกฎการจั่ว Action Card  
ดูเพิ่มเติมในการเตรียมพร้อมการเล่น)

ภาพที่ 5.9 ภาพตัวอย่างการเดินมาที่จุด action card  
ที่มา (ผู้วิจัย, 2567)

- **สัญลักษณ์:** มีสัญลักษณ์ของ Action Card
- **การใช้งาน:** เป็นจุดสำหรับ "จั่วการ์ดแอสซัน"
- **กลไกการเล่น:**
  - หากผู้เล่นมีการ์ด Action ในมือน้อยกว่า 4 ใบ จะต้องจั่วการ์ดจนถึง 4 ใบ
  - หากมีการ์ดครบ 4 ใบแล้ว ผู้เล่นสามารถเลือกทิ้ง 1 ใบและจั่วใบใหม่ได้
- **กลไกที่เกี่ยวข้อง:** การจัดการของในมือและการจัดการทรัพยากร

### 3. ตำแหน่งสีแดง



ภาพที่ 5.10 ภาพตัวอย่างการเดินมาที่จุด event card  
ที่มา (ผู้วิจัย, 2567)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- **สัญลักษณ์:** มีสัญลักษณ์ของ Event Card
- **การใช้งาน:** เป็นจุดสำหรับ "สุ่มเหตุการณ์"
- **กลไกการเล่น:**
  - ผู้เล่นที่ตกลงในช่องนี้จะต้องเผชิญกับเหตุการณ์ในการ์ดที่จั่วขึ้นมา
  - ผู้เล่นฝั่งตรงข้ามเป็นคนดูเหตุการณ์และตรวจสอบการเผชิญเหตุการณ์ให้กับผู้เล่นตาปัจจุบัน
  - เหตุการณ์จะมี 2 ประเภท:
    - **เหตุการณ์หลัก:** ที่เกี่ยวข้องกับสถานการณ์คุกคามทางเพศ
    - **เหตุการณ์เสริม:** ที่เกี่ยวข้องกับสถานการณ์ในชีวิตประจำวันทั่วไป
  - ผู้เล่นจะต้องใช้การ์ด Action จากมือเพื่อตอบสนองต่อเหตุการณ์ โดยอิงจากการจับคู่สัญลักษณ์ระหว่างการ์ด Action และ Event
  - หากไม่สามารถตอบสนองได้ หรือการ์ดในมือไม่ตรงกับเหตุการณ์ ผู้เล่นจะต้องถอยกลับไปยังจุดก่อนหน้า
- **กลไกที่เกี่ยวข้อง:** การแก้ปัญหาแบบโต้ตอบ, การรับมือความเสี่ยงและการจัดการกับเรื่องราว

#### 4. ตำแหน่งสีเหลือง



ภาพที่ 5.11 ภาพตัวอย่างการเดินมาที่จุดวาง  
ที่มา (ผู้วิจัย, 2567)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- **การใช้งาน:** เป็นจุดที่ไม่เกิดเหตุการณ์หรือการจั่วการ์ด
- **กลไกการเล่น:**
  - ไม่มีการจั่วการ์ดหรือเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในช่องนี้
  - ผู้เล่นสามารถใช้โอกาสนี้ในการวางแผนสำหรับการเดินทางในรอบถัดไป

## 5. ตำแหน่งสี่เขียว



ภาพที่ 5.12 ภาพตัวอย่างที่วาง Place Card  
ที่มา (ผู้วิจัย, 2567)

- **สัญลักษณ์:** มีสัญลักษณ์ของ Place Card
- **ฟังก์ชัน:** เป็นจุดวาง Place Card ของผู้เล่นแต่ละคน
- **กลไกการเล่น:**
  - แต่ละผู้เล่นจะมี Place Card จำนวน 4 ใบ ซึ่งกำหนดลำดับเป้าหมายในการเดินทางไว้แล้ว (1-4)
  - ผู้เล่นต้องเดินทางไปยังจุดที่เป็นสี่เขียวตามลำดับที่กำหนดใน Place Card ห้ามสลับลำดับสถานที่ระหว่างการเล่น
  - เมื่อถึงสถานที่ตามลำดับที่กำหนด จะต้องวาง Place Card คว่ำลงเพื่อแสดงว่าเสร็จสิ้นการเดินทางที่จุดนั้นแล้ว
- **ตำแหน่ง:** จุดนี้ตั้งอยู่ใกล้กับ "บ้าน" ของผู้เล่นแต่ละคน ซึ่งเป็นจุดเริ่มต้นของตัวละคร
- **การออกแบบร่วมกับธีม:** สัญลักษณ์ของสถานที่ใน Place Card จะสอดคล้องกับเอกลักษณ์ของตัวละครแต่ละตัว เพื่อเพิ่มมิติในการเล่นและสร้างความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครกับสถานที่ต่างๆ

## 2. Place Card

- เป็นการ์ดที่แสดงสถานที่ในเกมการเล่น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- ผู้เล่นแต่ละคนจะได้รับ Place Card จำนวน 4 ใบ ซึ่งมาจากทั้งหมด 16 ใบ
- การเดินทางของผู้เล่นจะต้องเป็นไปตามลำดับเลขที่ระบุใน Place Card ที่มีการวางกำหนดลำดับในแผนที่ โดยไม่สามารถข้ามหรือสลับตำแหน่งระหว่างการเดินทางได้
- เมื่อผู้เล่นเดินทางมาถึงสถานที่ที่ตรงกับ Place บนแผนที่ ผู้เล่นจะต้องวางการ์ดสถานที่ที่คว่ำลง เพื่อแสดงว่าได้เก็บสถานที่นั้นแล้วและเสร็จสิ้นการเดินทางไปยังจุดนั้น

### 3. Action Card

- เป็นการ์ดที่แทนการกระทำที่ผู้เล่นสามารถกระทำในเกมการเล่น
- Action Card ใช้เพื่อโต้ตอบกับเหตุการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นในเกม โดยการตีประเภทนี้จะช่วยให้ผู้เล่นสามารถตอบสนองต่อสถานการณ์ที่ถูกนำเสนอ
- ผู้เล่นสามารถถือ Action Card ได้สูงสุด 4 ใบในมือ
- เมื่อผู้เล่นเดินทางมาถึงจุดตำแหน่งที่มีสีฟ้าจะต้องดำเนินการดังนี้
  - หากจำนวน Action Card ในมือยังไม่ครบ 4 ใบ ผู้เล่นสามารถจั่วการ์ดเพิ่มจนถึง 4 ใบ
  - หากมี Action Card ครบ 4 ใบแล้ว ผู้เล่นสามารถเลือกทิ้งการ์ด 1 ใบเพื่อจั่วการ์ดใหม่ได้

### 4. การ์ดเหตุการณ์

- เป็นการ์ดที่จะแสดงเหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้นในเกมการเล่นที่ผู้เล่นต้องเผชิญ
- เมื่อผู้เล่นเดินทางมาถึงจุดที่ตำแหน่งมีสีแดง ผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามจะทำหน้าที่จั่วและอ่าน Event Card ออกให้
- ผู้เล่นที่เป็นเจ้าของตาของรอบนั้นจะต้องใช้ Action Card ในมือเพื่อตอบสนองต่อเหตุการณ์ใน Event Card



ภาพที่ 5.13 ภาพตัวอย่างการอธิบายการโต้ตอบของการ์ด

ที่มา (ผู้วิจัย, 2567)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- การโต้ตอบกับเหตุการณ์จะใช้กลไกรูปแบบดังต่อไปนี้
  - การจับคู่สัญลักษณ์ (Symbol Matching)
    - หากสัญลักษณ์บน Action Card และ Event Card ตรงกัน ผู้เล่นจะ "ผ่าน" เหตุการณ์นั้นไปได้

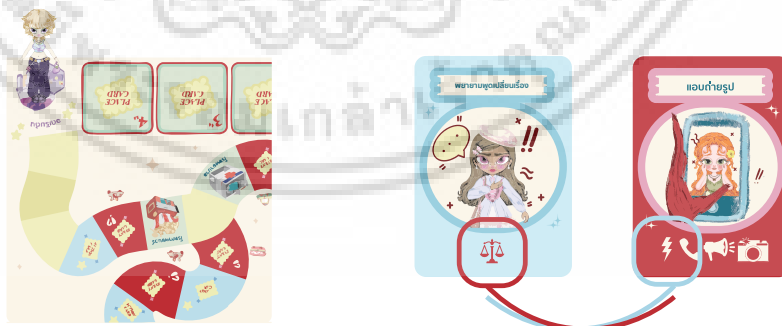
ตรงกัน → อยู่ที่เดิม



ภาพที่ 5.14 ภาพตัวอย่างการตรวจสอบการผ่านด่านในเกม 1  
ที่มา (ผู้วิจัย, 2567)

- หากสัญลักษณ์ไม่ตรงกันหรือผู้เล่นไม่มี Action Card ที่เหมาะสมในมือ จะถือว่า "ไม่ผ่าน" เหตุการณ์นั้น และผู้เล่นต้องถอยกลับไปยังจุดที่อยู่ก่อนหน้า

ไม่ตรงกัน → ถอยหลังไปจุดเดิม



ภาพที่ 5.15 ภาพตัวอย่างการตรวจสอบการผ่านด่านในเกม 2  
ที่มา (ผู้วิจัย, 2567)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## เงื่อนไขจบเกม

- เกมจะจบเมื่อมี ผู้เล่น 3 คนแรก เดินทางไปครบทั้ง 4 สถานที่ตามลำดับ และกลับมาที่ “บ้าน” ของตนได้สำเร็จ
- มีจุดเสริมให้ผู้เล่นสามารถเลือกที่จะเล่นต่อเพื่อส่งผู้เล่นคนสุดท้ายของเกมกลับบ้าน

## จุดเด่นของกลไก

1. มีการผสมผสานระหว่างการใช้โชคจากลูกเต๋าและการวางแผนกลยุทธ์ส่วนตัวของผู้เล่นแต่ละคน
2. มีการใช้สัญลักษณ์บนกระดานตรงกับประเภทการ์ด เพื่อให้ผู้เล่นสามารถเตรียมตัวและวางแผนล่วงหน้าได้
3. เพิ่มความมีส่วนร่วมระหว่างผู้เล่นผ่านระบบการเล่น ด้วยการให้ผู้เล่นอ่านและตรวจการตัดสินใจผ่านด้านเหตุการณ์ให้กันและกัน
4. เน้นการบริหารการ์ดในมือแบบจำกัดและการตัดสินใจภายใต้แรงกดดันจากเหตุการณ์ที่ไม่คาดคิดเพื่อจำลองสถานการณ์ที่ต้องตัดสินใจภายใต้ความกดดันและปัจจัยที่จำกัด

## • ระยะเวลาในการเล่นบอร์ดเกม

การคำนวณระยะเวลาในการเล่นของบอร์ดเกมต้นแบบในขั้นตอนแรกๆ ที่ทำการทดสอบ มีความสำคัญในการประเมินว่าเกมมีความเหมาะสมและสามารถสร้างความสนใจให้แก่ผู้เล่นได้ภายในระยะเวลาที่ไม่ยาวหรือนานเกินไป นอกจากนี้ยังเป็นแนวทางในการปรับปรุงสมดุลของกลไกเกมและเพิ่มความสันทัดในการเล่น เพื่อให้ประสบการณ์การเล่นเป็นที่น่าพึงพอใจและเหมาะกับกลุ่มเป้าหมายที่ต้องการ โดยผู้พัฒนาเกมได้ใช้วิธีการควบคุมและประเมินระยะเวลาด้วยวิธีการดังนี้

### ○ การทดสอบการเล่นคนเดียว

- **รายละเอียด** ผู้ออกแบบทำการทดสอบเกมด้วยตนเอง โดยจำลองสถานการณ์การเล่นในฐานะผู้เล่นทั้ง 4 คน เพื่อประเมินภาพรวมของการเล่นในสถานการณ์จริง ทดสอบกลไกต่างๆ เช่น การเดินทางผ่านพื้นที่หลากหลายประเภท (จุดฟ้า สีแดง สีเหลือง สีเขียว) การจัดลำดับการเดินทางด้วย Place Card การจับและจัดการ Action Card รวมถึงการตอบโต้กับเหตุการณ์โดยการจับคู่สัญลักษณ์ระหว่าง Action Card และ Event Card เพื่อทดสอบความสมดุลของระบบโต้ตอบของกลไกภายในเกมการเล่น
- **วัตถุประสงค์** เพื่อตรวจสอบความชัดเจนของลำดับขั้นตอนการเล่น ความเข้าใจของกติกา ความสมดุลของทรัพยากรในเกม เช่น จำนวนการ์ดที่มีอยู่ในแต่ละหมวด ความท้าทายในการจัดการสถานการณ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปเผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาต  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

และเพื่อประเมินระยะเวลาโดยรวมของเกมว่ามีความเหมาะสมกับลักษณะเกมเชิงกลยุทธ์และเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับประเด็นสังคมหรือไม่ ก่อนนำไปทดลองกับผู้เล่นจริงในขั้นตอนต่อไป

- **ผลการทดสอบ** จากการทดสอบพบว่าเกมสามารถจบได้ภายในเวลาประมาณ 45 นาที เมื่อผู้เล่นจำลองสามารถจัดการกับเหตุการณ์ครบถ้วนและเดินทางไปยังสถานที่ครบตามลำดับที่กำหนด โดยไม่เกิดภาวะติดขัดจาก Action Card หรือความไม่สมดุลของจุดเดินในแผนที่ ส่งผลให้การเล่นมีความต่อเนื่องในระดับที่ดี และเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายที่มีเวลาจำกัดสำหรับกิจกรรมในกลุ่มเล็ก โดยเฉพาะในบริบทของการเรียนรู้ผ่านเกมที่ต้องอาศัยทั้งความร่วมมือ การคิดวางแผนและการสื่อสารระหว่างผู้เล่น

### 5.1.5 การออกแบบด้านสุนทรียะของบอร์ดเกม

ในด้านภาพลักษณ์และการออกแบบของงานวิจัย ผู้วิจัยได้รับแรงบันดาลใจจากเพลงและสื่อประกอบอย่าง Strawberry Shortcake (2.4.5) ซึ่งใช้การออกแบบภาพและเนื้อหาในเชิงสัญลักษณ์เพื่อสะท้อนความเป็นผู้หญิงและการต่อต้านกรอบทางสังคม แนวคิดนี้ถูกนำมาใช้ในการกำหนดแนวคิดหลักของเกมคือ “Feminine – Vintage – Contrast” โดยเน้นความอ่อนโยนที่มีพลัง และใช้ภาพประกอบที่ดูเข้าถึงง่ายเพื่อให้สอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมาย แต่ยังคงสื่อสารความจริงจังของปัญหาได้อย่างชัดเจน

#### 5.1.5.1 วัตถุประสงค์ของการออกแบบ

สร้างภาพลักษณ์เกมที่เข้าถึงง่าย เหมาะกับกลุ่มเป้าหมาย และสามารถถ่ายทอดแนวคิดเรื่องการรับมือกับการคุกคามทางเพศได้อย่างสร้างสรรค์ โดยไม่ก่อให้เกิดความเครียดหรือความรู้สึกกดดันระหว่างเล่น (UN Women, 2022)

#### 5.1.5.2 กลุ่มเป้าหมายของการออกแบบ

นักเรียนและนักศึกษาหญิง อายุ 18–23 ปี ซึ่งเดินทางด้วยรถโดยสารสาธารณะเป็นประจำ และมีความสนใจประเด็นความปลอดภัยในชีวิตประจำวัน (กรมกิจการสตรีและสถาบันครอบครัว, 2565)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 5.1.5.3 แนวคิดหลักของการออกแบบ

“You Can be Safe from SH”

“คุณสามารถปลอดภัยจากการคุกคามทางเพศได้”

คือประโยคที่เป็นประเด็นที่ต้องการสื่อสารของการออกแบบ โดยเกมนี้นุ่งเน้นให้ผู้เล่นมีความรู้เท่าทันสถานการณ์ เสริมสร้างทักษะการตัดสินใจ และตระหนักรู้ถึงสิทธิของตนเอง (Plan International, 2021) และมีการกำหนดบุคลิกเป็นคำหลักแก่การออกแบบ 3 คำดังต่อไปนี้

Feminine – Vintage – Contrast

- **Feminine** หมายถึงลักษณะความอ่อนโยน ความห่วงใย และความละมุนละไมที่ต้องการสะท้อนตัวตนของกลุ่มเป้าหมาย คือผู้หญิงวัยนักศึกษา โดยสื่อถึงภาพลักษณ์ของการที่ถูกมองของเพศหญิงจากสังคมที่ถูกตีกรอบไปในตัว โดยมีการเน้นการออกแบบที่ให้ความรู้สึกปลอดภัย น่าเชื่อถือ และไม่กดดัน ซึ่งเป็นแนวทางที่เหมาะสมกับการสื่อสารเรื่องอ่อนไหว เช่น การคุกคามทางเพศ (Fisher & Sloan, 2003)

*“Feminine aesthetics in communication can promote empathy and emotional engagement, especially in sensitive issues.”* (Fisher & Sloan, 2003)

- **Vintage** การเลือกใช้รูปแบบย้อนยุค (Vintage) จะช่วยสะท้อนถึงความยาวนานและความต่อเนื่องของปัญหาการคุกคามทางเพศและความไม่เท่าเทียมทางเพศ ซึ่งเป็นปัญหาที่มีมาอย่างยาวนาน และยังคงเกิดขึ้นในสังคมปัจจุบัน รูปแบบย้อนยุคทำให้ผู้เล่นหรือผู้รับสารสามารถเชื่อมโยงกับประเด็นนี้ได้อย่างลึกซึ้ง ผ่านสุนทรียภาพที่ดูอบอุ่นเข้าถึงง่าย ช่วยลดความตึงเครียดที่อาจเกิดจากการพูดถึงประเด็นที่หนักหน่วง นอกจากนี้ยังช่วยให้ผู้คนรับรู้และเข้าใจปัญหานี้ในมุมมองที่ไม่ทิ้งความหวังและแรงบันดาลใจในการเปลี่ยนแปลง (Heller, 2005)

*“Vintage design invokes nostalgia and warmth, highlighting the long-standing nature of social issues like gender inequality and sexual harassment.”* (Heller, 2005)

- **Contrast** การใช้ความแตกต่างอย่างมีประสิทธิภาพ เป็นเทคนิคสำคัญในการดึงดูดความสนใจของผู้รับสาร และช่วยเพิ่มความชัดเจนของข้อความ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในการสื่อสารที่มีความซับซ้อน ซึ่งอาจทำให้เกิดความสับสนได้ การจัดวางองค์ประกอบที่มีความแตกต่างกันอย่างเหมาะสม เช่น สี แสง และรูปทรง จะช่วยเน้นจุดสำคัญและทำให้ผู้ชมสามารถเข้าใจสารได้ง่ายขึ้น ซึ่ง (Ware, 2013)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

“Effective visual contrast guides attention and enhances message clarity in complex communication.” (Ware, 2013)



ภาพที่ 5.16 เพลง "Strawberry Shortcake" โดย Melanie Martinez  
ที่มา (Melanie Martinez, 2015)

เพลง “Strawberry Shortcake” ของ Melanie Martinez เป็นการสะท้อนประเด็นทางสังคมที่เกี่ยวข้องกับความกดดันจากมาตรฐานความงามที่ไม่สมจริงและการถูกคุกคามทางเพศ โดยใช้ภาพลักษณ์ของความเป็นผู้หญิงที่น่ารักและหวานในสไตล์วินเทจ เพื่อสื่อสารข้อความที่ลึกซึ้งและมีความหมายซ่อนอยู่

- **การใช้ภาพลักษณ์ของความเป็นผู้หญิงและสไตล์วินเทจ**

ภาพลักษณ์ของความเป็นผู้หญิงในเพลงนี้ถูกนำเสนอผ่านการใช้โทนสีอ่อนหวานและสไตล์วินเทจ ซึ่งเป็นการสร้างความรู้สึกอบอุ่นและน่ารัก แต่ในขณะเดียวกันก็สะท้อนถึงความเปราะบางและความไม่สมจริงของมาตรฐานความงามที่สังคมคาดหวังจากผู้หญิง

- **ความหมายของ “Strawberry Shortcake”**

ชื่อเพลง “Strawberry Shortcake” เป็นการใช้สัญลักษณ์ของขนมหวานที่ดูน่ารักประหลาด เพื่อเปรียบเทียบกับ การถูกมองว่าเป็นวัตถุทางเพศของผู้หญิง โดยเฉพาะเมื่อผู้หญิงพยายามที่จะทำให้ตัวเองดูน่าดึงดูดตามมาตรฐานที่สังคมกำหนด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- **การสะท้อนประเด็นทางสังคม**

เนื้อเพลงพูดถึงความไม่มั่นใจในร่างกายของตนเอง การถูกตัดสินจากรูปลักษณ์ภายนอก และการถูกคุกคามทางเพศ ซึ่งเป็นการวิพากษ์วิจารณ์สังคมที่มักจะโทษผู้หญิงแทนที่จะสอนผู้ชายให้เคารพสิทธิของผู้อื่น

- **การนำแนวคิดนี้มาใช้ในการออกแบบบอร์ดเกม**

ในการออกแบบบอร์ดเกมของผู้วิจัย แนวคิดจากเพลง “Strawberry Shortcake” ถูกนำมาใช้ในการสร้างภาพประกอบที่มีความน่ารักและอ่อนโยนในเชิงสุนทรีย์ เพื่อสะท้อนสถานการณ์ที่ตึงเครียดหรือสะท้อนความไม่เสมอภาคทางเพศอย่างแยบยล ซึ่งช่วยให้ผู้เล่นสามารถรับรู้ถึงประเด็นทางสังคมได้อย่างลึกซึ้งผ่านบรรยากาศและสุนทรีย์ภาพของเกม

การวิเคราะห์เพลง “Strawberry Shortcake” จึงเป็นกรณีศึกษาที่สำคัญในการออกแบบสื่อและเกมที่มีเป้าหมายในการสื่อสารเรื่องความรุนแรงทางเพศและบทบาททางเพศในสังคมยุคปัจจุบัน โดยใช้ภาพลักษณ์ที่สร้างความรู้สึกละกอกและกระตุ้นความคิดผ่านความขัดแย้งในสุนทรีย์ภาพ

#### 5.1.5.4 ภาพรวมการถ่ายทอดแนวคิด

แนวทางการออกแบบทั้งหมดของ "Girl's Route" มีพื้นฐานจากการใช้ภาษาแห่งการมองเห็นที่เน้นการสร้าง "ความรู้สึกปลอดภัย" โดยใช้ความน่ารัก ความหวาน และความเรียบง่าย เพื่อให้ผู้เล่นสามารถเข้าถึงและเข้าใจเนื้อหาที่หนักได้โดยไม่รู้สึกรังเกียจจนเกินไป

- **การใช้สี:** ใช้สีอ่อนเพื่อแสดงถึงความปลอดภัยและห่วงใยและสีสดเพื่อเน้นพื้นที่ที่มีอันตราย
  - **ลายเส้น:** เส้นที่ดูจริงจัง แต่มีความโค้งมนและแหลมคม เพื่อแสดงถึงอันตราย
  - **พื้นผิว:** เรียบง่าย ไม่ซับซ้อน
  - **สิ่งที่ต้องการสื่อสาร:** ภาษาที่น่าเชื่อถือและเข้าถึงง่าย
  - **บุคลิกการออกแบบ:** Feminine Vintage Contrast

### 5.1.5.5 รายละเอียดองค์ประกอบการออกแบบ

- การใช้สี



ภาพที่ 5.17 ชุดสี 1  
ที่มา (ผู้วิจัย, 2567)

- สีหลัก



ภาพที่ 5.18 American Red  
ที่มา (Color-Name, 2567)

- American Red

- Hex Code #BC2B33
- ใช้เป็นสัญลักษณ์แทนการคุกคามทางเพศ ความอันตราย



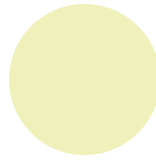
ภาพที่ 5.19 Dark Sky Blue  
ที่มา (Color-Name, 2567)

- Dark Sky Blue

- Hex Code #BC2B33
- ใช้เป็นสัญลักษณ์แทนกลุ่มเป้าหมาย ความนุ่มนวลอ่อนโยน

- สีรอง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.20 Pale Spring Bud  
ที่มา (Color-Name, 2567)

○ Pale Spring Bud

- Hex Code #F1EFB8
- ใช้เป็นสัญลักษณ์แทนความเสี่ยงของความปลอดภัยที่อาจเกิดขึ้น

ภาพที่ 5.21 Old Lace

ที่มา (Color-Name, 2567)

○ Old Lace

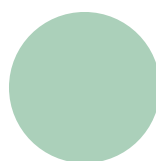
- Hex Code #FAF4E6
- ใช้เป็นสัญลักษณ์แทนความนุ่มนวล

ภาพที่ 5.22 Metallic Pink

ที่มา (Color-Name, 2567)

○ Metallic Pink

- Hex Code #E8AEC3
- ใช้เป็นสีชมพูสัญลักษณ์ผู้หญิงที่มีบุคลิกอ่อนหวาน

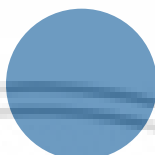


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 5.23 Turquoise Green  
ที่มา (Color-Name, 2567)

○ Turquoise Green

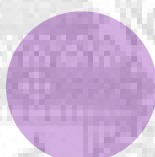
- Hex Code #E8AEC3
- ใช้เป็นสีเขียวสัญลักษณ์แทนผู้หญิงที่มีบุคลิกอ่อนโยน



ภาพที่ 5.24 Cyan Azure  
ที่มา (Color-Name, 2567)

○ Cyan Azure

- Hex Code 538AB7
- ใช้เป็นสีน้ำเงินสัญลักษณ์แทนผู้หญิงที่มีบุคลิกสุขุม



ภาพที่ 5.25 Tropical Violet  
ที่มา (Color-Name, 2567)

○ Tropical Violet

- Hex Code #CDA2DD
- สีม่วงแทนสัญลักษณ์ผู้หญิงที่มีบุคลิกชอบความท้าทาย



ภาพที่ 5.26 Teal

ที่มา (Color-Name, 2567)

○ Teal

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- Hex Code #005D73
- สีเขียวเข้มสัญลักษณ์แทนสัญลักษณ์ของการต่อต้านการคุกคามทางเพศ (The Pixel Project, 2024)

สี Teal หรือโทนเขียวอมฟ้าเข้มใกล้เคียงกับ Blue Sapphire มักถูกใช้ในแคมเปญระดับโลก เช่น Sexual Assault Awareness Month (SAAM) ในสหรัฐอเมริกา และ The Pixel Project ทั่วโลก โดยเป็นสัญลักษณ์ของการสนับสนุนผู้รอดชีวิตจากความรุนแรงทางเพศ (The Pixel Project, 2024)



ภาพที่ 5.27 Color Palette 2

ที่มา (ผู้วิจัย, 2567)

- การเลือกใช้ตัวอักษร
- แบบอักษรภาษาอังกฤษ 1: Playfair Display (Google Fonts, 2567)

*Playfair Display*  
**Playfair Display**  
 Playfair Display

ภาพที่ 5.28 Playfair Display

ที่มา (Google Fonts, 2567)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- แบบอักษรภาษาอังกฤษ 2: Arial Black (Microsoft, 2567)

## Arial Blackt

ภาพที่ 5.29 Arial Black

ที่มา (Microsoft, 2567)

- แบบอักษรภาษาอังกฤษ 3: Sukhumvit Set แบบอักษรภาษาไทย: Sukhumvit Set (Apple Inc., 2567)

## Sukhumvit Set

## Sukhumvit Set

## Sukhumvit Set

ภาพที่ 5.30 Sukhumvit Set

ที่มา (Apple Inc., 2567)

- การออกแบบสัญลักษณ์ของบอร์ดเกมและการตั้งชื่อ



ภาพที่ 5.31 Girl's Route Logo

ที่มา (ผู้วิจัย, 2567)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- ชื่อเกม: Girl's Route
  - Girl's = เน้นการมองโลกผ่านมุมมองของ “ผู้หญิง” ทั้งในแง่ประสบการณ์ ความรู้สึกและเส้นทางชีวิต
  - Route = สื่อถึง “เส้นทาง” หรือ “ทางเลือก” ที่ผู้หญิงแต่ละคนต้องเผชิญ ซึ่งสอดคล้องกับธีมเกมที่น่าเสนอสถานการณ์ที่หลากหลายในการเดินทางหรือดำรงชีวิต
- สัญลักษณ์ในการออกแบบ
  - **ขนม** แทนความเปราะบาง ความน่ารัก หรือสิ่งที่ดู "ไร้พิษภัย" แต่ในบริบทนี้สะท้อนถึงการถูกบริโภคนหรือถูกมองว่าเป็นเพียงวัตถุแห่งทางเพศ เป็นสัญลักษณ์ของอัตลักษณ์ที่ถูกทำให้เรียบร้อยหรือน่ารักเพื่อให้สังคมยอมรับ
  - **โบว์/ริบบิ้น** ใช้เป็นสัญลักษณ์ของความเป็นผู้หญิง ความอ่อนหวาน หรือการถูกตกแต่ง แต่งหน้าถึงการ ถูกคาดหวังให้มีบทบาทหรือรูปลักษณ์แบบใดแบบหนึ่ง ตามบรรทัดฐานทางเพศหรือวัฒนธรรม
  - **รูปรถประจำทางโดยสารที่มีความเสี่ยงสูงในการถูกคุกคามทางเพศ** เป็นตัวแทนของ พื้นที่สาธารณะที่ไม่ปลอดภัย โดยเฉพาะสำหรับผู้หญิงที่เป็นกลุ่มเป้าหมายของเกม
  - **รองเท้า** แทนการเดินทางหรือการเลือกเส้นทางชีวิต
- ภาพประกอบและสัญลักษณ์



ภาพที่ 5.32 ภาพประกอบ Girl's Route

ที่มา (ผู้วิจัย, 2567)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพประกอบหลักของเกม Girl's Route ได้รับการออกแบบในลักษณะของงาน ภาพประกอบแบบแบน ที่ให้ความรู้สึกน่ารัก อ่อนโยน และเข้าถึงง่าย โดยใช้สีหลักของภาพรวมเกม เป็นสีที่ตัดกัน สูงอย่างสีแดงและสีฟ้า เพื่อสื่อถึงความเผชิญหน้าของความอันตรายของปัญหาการ คุกคามทางเพศและผู้เป็นกลุ่มเสี่ยงที่ต้องเผชิญหน้า และใช้โทนสีอ่อนเป็นส่วนของภาพประกอบ เพื่อ สะท้อนโลกที่ดูปกติสุขของผู้หญิงในบริบทของการเดินทางในเมืองที่มีการเผชิญหน้ากับสถานการณ์ ต่างๆ ภายใต้ชีวิตประจำวันตามปกติ

#### องค์ประกอบภาพประกอบแบ่งออกเป็น 4 ส่วนหลัก

- **ตัวละคร**

การออกแบบตัวละครหลักของเกมประกอบด้วยการออกแบบหญิงสาว 4 คน ซึ่งสะท้อนถึง บุคลิกภาพและอารมณ์ของผู้หญิงที่แตกต่างกันในสังคมร่วมสมัย การวางแนวการออกแบบของตัว ละครอิงจากการศึกษาแม่แบบต้นฉบับเชิงจิตวิทยาและแนวคิดด้านอัตลักษณ์ทางเพศ โดยตัวละครแต่ ละคนถูกกำหนดด้วยสีประจำตัว อุปกรณ์ส่วนตัว ท่าทาง และเครื่องแต่งกายที่มีบทบาทเชิงสัญลักษณ์ ในเรื่องความเปราะบาง ความเข้มแข็ง ความคิดสร้างสรรค์ และการเอาตัวรอดในพื้นที่สาธารณะ



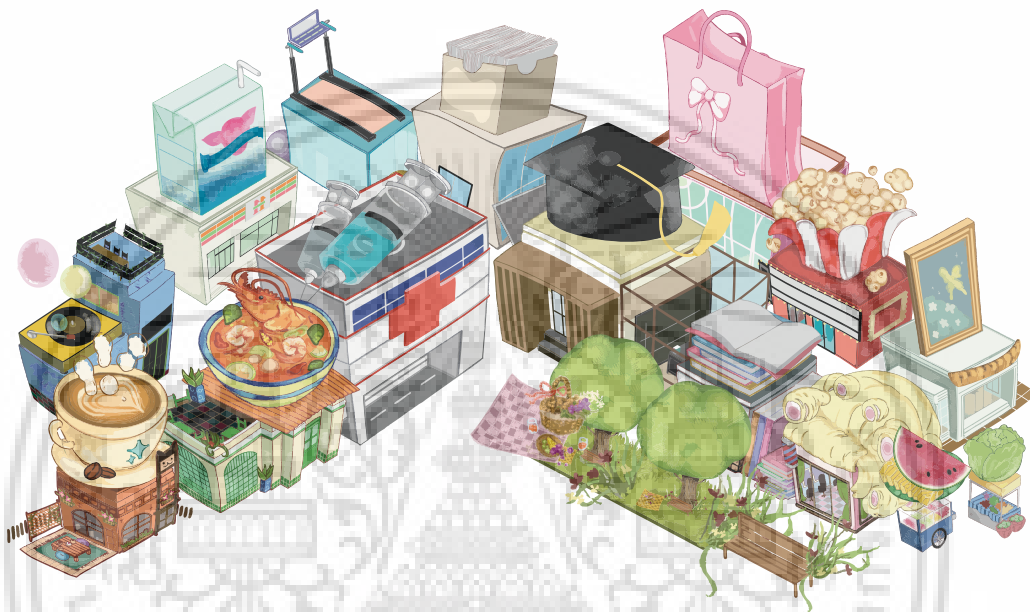
ภาพที่ 5.33 ตัวละครในเกม Girl's Route

ที่มา (ผู้วิจัย, 2567)

- **ตัวละครที่ 1** แต่งกายด้วยชุดแฟชั่นโทนสีฟ้าชมพู ตกแต่งด้วยโบว์ สะท้อนภาพลักษณ์ของหญิงสาวผู้มีความอ่อนหวาน อ่อนโยน แต่แฝงไว้ด้วยความมั่นใจในตนเอง เป็นผู้ที่ใส่ใจรายละเอียด
- **ตัวละครที่ 2** แต่งกายด้วยชุดหนังโทนสีดำและน้ำเงิน สื่อถึงบุคลิกที่สุกซุ่ม เยือกเย็น และเปี่ยมด้วยความเด็ดขาด สะท้อนถึงความแข็งแกร่งภายในและความเสียบขีริมที่นำเกรงขาม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- **ตัวละครที่ 3** สวมชุดไนโทนสีเทาและม่วง แสดงถึงความมั่นใจและความเป็นตัวของตัวเองอย่างชัดเจน ถ่ายทอดบุคลิกของหญิงสาวที่มีความเด็ดเดี่ยว กล้าแสดงออก และเปี่ยมด้วยความภาคภูมิใจในตนเอง
  - **ตัวละครที่ 4** สวมชุดเดรสสีเขียว อันเป็นสัญลักษณ์ของความอ่อนโยน สดใส และมีความจริงใจในบุคลิก แสดงถึงหญิงสาวที่เปิดเผย ใจดี และเต็มไปด้วยจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์
- **สถานที่ (Place)**



ภาพที่ 5.34 ภาพสถานที่ในเกม Girl's Route  
ที่มา (ผู้วิจัย, 2567)

- **สถานที่ในชีวิตประจำวัน**

สถานที่ต่างๆ ที่ปรากฏในเกมได้รับการคัดเลือกโดยอ้างอิงจากสถานที่ที่กลุ่มเป้าหมายมีความคุ้นเคยและมักเดินทางไปในชีวิตประจำวัน โดยมุ่งเน้นให้เกิดความรู้สึกใกล้ชิด เชื่อมโยงกับประสบการณ์จริงของผู้เล่น ทั้งนี้เพื่อเสริมสร้างความอินกับเนื้อหาเกม เพิ่มอรรถรสในการเล่น และกระตุ้นการตอบสนองทางอารมณ์อย่างเป็นธรรมชาติ

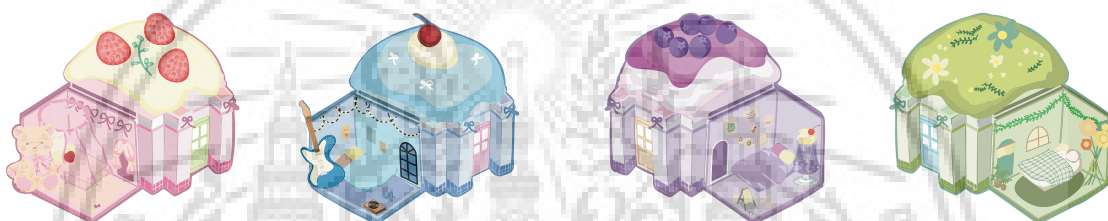
ในการออกแบบแต่ละสถานที่ ได้ใช้ลายเส้นและโทนสีที่นุ่มนวล เพื่อสร้างบรรยากาศที่เป็นมิตรและเข้าถึงง่าย ในขณะเดียวกันก็มีการเน้นเอกลักษณ์ของสถานที่ผ่านรายละเอียดเชิงภาพ เช่น สัญลักษณ์ สถาปัตยกรรม หรือองค์ประกอบเฉพาะตัว เพื่อให้ผู้เล่นสามารถแยกแยะสถานที่แต่ละแห่งได้อย่างชัดเจนภายในเวลาอันสั้น ทั้งยังช่วยส่งเสริมความน่าสนใจทางด้านภาพลักษณ์และการจดจำในเชิงเกมการเล่น

โดยสถานที่ที่เลือกประกอบด้วยทั้งพื้นที่เพื่อการเรียนรู้ พักผ่อน สันทนาการ และกิจกรรมในชีวิตประจำวัน ดังนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1. มหาวิทยาลัย
2. ห้องสมุด
3. สวนสาธารณะ
4. หอศิลป์
5. โรงยิม
6. สำนักงาน
7. สถานบันเทิง
8. ห้างสรรพสินค้า
9. โรงภาพยนตร์
10. โรงพยาบาล
11. ตลาด
12. ร้านกาแฟ
13. ร้านอาหาร
14. ร้านสะดวกซื้อ
15. ร้านทำผม

- บ้าน



ภาพที่ 5.35 ภาพบ้านในเกม Girl's Route

ที่มา (ผู้วิจัย, 2567)

การออกแบบ **บ้าน** หรือจุดเริ่มต้นการเล่นของผู้เล่นในบอร์ดเกมนั้น ได้รับแรงบันดาลใจมาจาก **เค้ก 4 รสชาติ** ซึ่งมีความเชื่อมโยงกับตัวละครแต่ละตัวในเกม โดยการใช้สีและลักษณะที่มีเอกลักษณ์ตามรสชาติเค้ก เพื่อสะท้อนถึงบุคลิกของตัวละครที่แตกต่างกันในเกม

- Strawberry Shortcake



ภาพที่ 5.36 การออกแบบบ้าน Strawberry Shortcake

ที่มา (ผู้วิจัย, 2567)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

**สี:** สีชมพู การเลือกใช้สีชมพูอ่อนหรือสีครีมในการออกแบบ สอดคล้องกับงานวิจัยของ Ou et al. (2004) ที่ชี้ว่าสีชมพูช่วยสื่อถึงความอ่อนโยน ความรัก และความอบอุ่น นอกจากนี้ สีครีมยังสร้างความรู้สึกสงบและผ่อนคลาย (Heller, 2009) ซึ่งเหมาะสำหรับตัวละครที่ต้องการถ่ายทอดบุคลิกที่น่ารักและอ่อนโยน

**บุคลิก:** บุคลิกของตัวละครที่สื่อถึงความน่ารักและอบอุ่นได้รับการสนับสนุนจากการออกแบบที่มีโทนสีอ่อนและเน้นลวดลายโค้งมน ตามแนวคิดของ Norman (2004) ซึ่งระบุว่าการใช้ลวดลายและรูปลักษณะที่มีความนุ่มนวลช่วยสร้างอารมณ์ที่เป็นมิตรและน่าดึงดูด

**การออกแบบ:** การออกแบบบ้านในบริบทนี้ควรเน้นรูปแบบที่มีความนุ่มนวล เช่น เส้นโค้งที่สมูทและลวดลายที่กลมกลืน โดยใช้โทนสีชมพูอ่อนเป็นพื้นหลัง ผสมผสานกับการตกแต่งที่มีลักษณะโค้งมน เพื่อเสริมสร้างบรรยากาศที่อ่อนโยนและน่ารัก ทั้งนี้ การเลือกองค์ประกอบเชิงสุนทรียศาสตร์เหล่านี้ยังช่วยสนับสนุนภาพลักษณ์ของตัวละครในบริบทการเล่าเรื่องที่มุ่งเน้นความอ่อนหวานและความเป็นมิตร (Chang & Lin, 2010)

#### ■ Blue Lambeth Cake



ภาพที่ 5.37 การออกแบบบ้าน Blue Lambeth Cake  
ที่มา (ผู้วิจัย, 2567)

**สี:** สีน้ำเงิน การเลือกใช้สีน้ำเงินเป็นสีหลักในการออกแบบ สอดคล้องกับงานวิจัยที่พบว่าสีน้ำเงินสร้างความรู้สึกสงบ สุขุม และความน่าเชื่อถือ (Heller, 2009) นอกจากนี้ สีน้ำเงินยังสื่อถึงความมั่นคงและความเรียบง่าย ซึ่งเหมาะกับตัวละครที่มีบุคลิกนิ่งและสุขุม

**บุคลิก:** บุคลิกของตัวละครที่นิ่งสงบและสุขุมสามารถถ่ายทอดผ่านสีน้ำเงินที่ช่วยเสริมภาพลักษณ์ของความมั่นคงและความเป็นมืออาชีพ (Chang & Lin, 2010) ซึ่งช่วยให้ผู้ชมรู้สึกไว้วางใจและรู้สึกสงบเมื่อพบเจอ

**การออกแบบ:** บ้านที่ออกแบบด้วยโทนสีน้ำเงินเน้นความเรียบง่ายและสงบ ใช้เส้นสายที่คมชัดแต่ไม่ซับซ้อน เพื่อสะท้อนบุคลิกของตัวละครที่เป็นระเบียบและมีความเรียบง่าย การจัดวางองค์ประกอบภายในและภายนอกบ้านควรเน้นความสมดุลและความเป็นระเบียบ (Ou et al, 2004) เพื่อเสริม

ความรู้สึกสงบและสุขุม  
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### ■ Blueberry Cheesecake



ภาพที่ 5.38 การออกแบบบ้าน Blueberry Cheesecake

ที่มา (ผู้วิจัย, 2567)

**สี:** สีม่วง การเลือกใช้สีม่วงเป็นองค์ประกอบหลักของการออกแบบ สอดคล้องกับงานวิจัยของ Heller (2009) ที่ระบุว่าสีม่วงช่วยสร้างความรู้สึถึงความลึกกลับ มีเสน่ห์ และแสดงถึงความคิดสร้างสรรค์ นอกจากนี้ สีม่วงยังเชื่อมโยงกับความมั่นใจและความพิเศษที่ไม่เหมือนใคร (Eiseman, 2000) ซึ่งเหมาะสำหรับตัวละครที่ต้องการแสดงบุคลิกที่มีเอกลักษณ์

**บุคลิก:** บุคลิกของตัวละครที่มีเสน่ห์และมั่นใจสามารถถ่ายทอดผ่านสีม่วงที่ให้ความรู้สึถึงความคิดสร้างสรรค์และความท้าทายตามแนวคิดของ Ou et al. (2004) ซึ่งกล่าวว่าสีที่เข้มและสดใสช่วยเสริมความรู้สึถึงความกระตือรือร้นและความมี

**การออกแบบ:** การออกแบบบ้านในบริบทนี้ควรเน้นไปที่ความโดดเด่นของสีม่วง โดยใช้โครงสร้างหรือองค์ประกอบที่สะท้อนความมั่นใจ เช่น การใช้เส้นสายที่ชัดเจน รูปทรงทันสมัย และการผสมผสานวัสดุที่สื่อถึงความแกร่งและความแตกต่าง การจัดแสงในโทนอบอุ่นยังช่วยเพิ่มมิติให้กับบ้านและเสริมภาพลักษณ์ของตัวละครให้ทรงพลังยิ่งขึ้น (Chang & Lin, 2010)

### ■ Matcha Cake



ภาพที่ 5.39 การออกแบบบ้าน Matcha cake

ที่มา (ผู้วิจัย, 2567)







เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

**สี:** สีเขียว การเลือกใช้สีเขียวเป็นสีหลักในการออกแบบสื่อถึงความสงบและความลึกซึ้ง ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Heller (2009) ที่ระบุว่าสีเขียวช่วยกระตุ้นความรู้สึกผ่อนคลาย ความสมดุล และความสดชื่น นอกจากนี้ สีเขียวยังสื่อถึงการเติบโตและความใส่ใจในรายละเอียด (Eiseman, 2000) เหมาะกับตัวละครที่มีความละเอียดอ่อนและความเข้าใจลึกซึ้ง

**บุคลิก:** บุคลิกของตัวละครที่ละเอียดอ่อนและเข้าใจในรายละเอียดสามารถถ่ายทอดผ่านสีเขียวที่ช่วยเสริมภาพลักษณ์ของความสงบและความใส่ใจ (Ou et al., 2004) สีนี้ยังช่วยสร้างบรรยากาศที่เป็นมิตรและน่าเข้าหา

**การออกแบบ:** การออกแบบบ้านเน้นความเรียบง่ายและราบรื่น ด้วยการใช้ลวดลายที่ละเอียดและสอดคล้องกับความคิดลึกซึ้งของตัวละคร การจัดวางองค์ประกอบที่สมดุลและการเลือกใช้วัสดุที่มีความนุ่มนวลช่วยสะท้อนความใส่ใจในทุกรายละเอียด (Chang & Lin, 2010) เสริมบรรยากาศที่อบอุ่นและเป็นมิตร

#### ● สัญลักษณ์

-  สิ่งที่สามารถทำได้ทันที
-  การสื่อสารทั่วไป
-  การสื่อสารในสถานการณ์ฉุกเฉินมาก
-  การบันทึกเพื่อเก็บเป็นหลักฐาน
-  การตัดสินใจภายใต้สถานการณ์รุนแรงฉุกเฉินเร่งด่วน
-  การกระทำที่อาจมีความเสี่ยง

ภาพที่ 5.40 สัญลักษณ์ในเกม Girl's Route

ที่มา (ผู้วิจัย, 2567)

ในการออกแบบภาพประกอบภายในเกม ได้มีการใช้ไอคอน (icons) เพื่อแสดงถึงรูปแบบของการตัดสินใจและการกระทำของผู้เล่นในสถานการณ์ต่าง ๆ โดยมุ่งเน้นให้การรับรู้เป็นไปอย่างรวดเร็วและเข้าใจง่าย ผ่านการเชื่อมโยงกับสัญลักษณ์ที่พบเห็นได้ในชีวิตประจำวัน มีรายละเอียดดังนี้

- สัญลักษณ์สายฟ้า: สิ่งที่สามารถทำได้ทันที
- โทรศัพท์: การสื่อสารทั่วไป
- โทรโข่ง: การสื่อสารในสถานการณ์เร่งด่วน
- กล้อง: การบันทึกหลักฐานในสถานการณ์เร่งด่วน
- ตาชั่ง: การกระทำที่อาจมีความเสี่ยง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ไอคอนเหล่านี้จะช่วยเน้นย้ำว่าการตัดสินใจของผู้เล่นจะส่งผลต่อรูปแบบของเกมและชะตากรรมของตัวละครอย่างไร ซึ่งสัญลักษณ์เหล่านี้เชื่อมโยงกับองค์ความรู้ในการรับมือการคุกคามทางเพศที่ได้เอ่ยถึงก่อนหน้านี้



ภาพที่ 5.41 สัญลักษณ์ที่กล่องบอร์ดเกม Girl's Route  
ที่มา (ผู้วิจัย, 2567)

ในการออกแบบบอร์ดเกมฉบับนี้ ผู้วิจัยได้ออกแบบเครื่องหมายสัญลักษณ์ที่ใช้แสดงข้อมูลพื้นฐานของเกม เพื่อสื่อสารสาระสำคัญแก่ผู้เล่นในรูปแบบที่กระชับ ชัดเจน และเข้าถึงได้ง่าย ร่วมกับการรักษาอัตลักษณ์ทางภาพของเกม ซึ่งเน้นการใช้โทนสีที่ชัดเจนมองง่ายโดยนำมาจากชุดสีเดิมที่ได้กำหนดไว้ สัญลักษณ์มีดังนี้

#### 1) จำนวนผู้เล่น

ออกแบบโดยใช้สัญลักษณ์คนในกรอบโค้งมน เพื่อให้เกิดความรู้สึกเป็นมิตรและไม่เคร่งขรึม สะท้อนถึงความร่วมมือและปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่น ซึ่งเป็นหัวใจหลักของเกม ใช้เส้นขอบสีแดงเข้ม เพื่อเน้นการมองเห็น ขณะที่พื้นที่ภายในใช้สีครีมอ่อน เพื่อสร้างความรู้สึกอบอุ่นและเข้าถึงง่าย

“ข้อมูลที่แสดง: จำนวนผู้เล่น 2-4 คน”



ภาพที่ 5.42 จำนวนผู้เล่นของบอร์ดเกม Girl's Route  
ที่มา (ผู้วิจัย, 2567)

#### 2) อายุที่เหมาะสมของผู้เล่น

ใช้สัญลักษณ์หมายเลขอายุ “15+” อยู่ในกรอบวงกลมทรงคลาสสิก ซึ่งได้รับแรงบันดาลใจจากฉลากวินเทจแบบยุโรป โดยออกแบบให้ตัวเลขเด่นชัดในโทนแดงเข้ม และล้อมรอบด้วยเส้นโค้งอ่อนหวานเพื่อสื่อถึงความใส่ใจและความปลอดภัยของผู้เล่นที่อยู่ในช่วงวัยรุ่นขึ้นไป

“ข้อมูลที่แสดง: อายุ 15 ปีขึ้นไป”

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้ในเชิงการศึกษาเท่านั้น เมื่ออนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.43 อายุผู้เล่นของบอร์ดเกม Girl's Route  
ที่มา (ผู้วิจัย, 2567)

### 3) ระยะเวลาในการเล่น

สื่อสารผ่านไอคอนนาฬิกาทรงวินเทจที่ออกแบบอย่างเรียบง่าย โดยยังคงไว้ซึ่งรายละเอียดของหน้าปัดอย่างชัดเจน ตัวเรือนนาฬิกาใช้สีแดงเข้มตัดกับหน้าปัดสีครีม เพื่อสร้างความเด่นและดึงดูดสายตา เสริมความรู้สึก “จริงจังแต่ไม่เคร่งเครียด” อันสอดคล้องกับแนวคิดของเกม

“ข้อมูลที่แสดง: ระยะเวลาในการเล่น 45–60 นาที”



ภาพที่ 5.44 เวลาการเล่นของบอร์ดเกม Girl's Route  
ที่มา (ผู้วิจัย, 2567)

การออกแบบชุดสัญลักษณ์นี้ไม่เพียงเป็นการให้ข้อมูล แต่ยังทำหน้าที่เสริมสร้างบรรยากาศและอารมณ์ของเกมให้สอดคล้องกับภาพรวมของการออกแบบเชิงศิลป์ที่อิงจาก **ความอ่อนโยน ความเก่าแบบมีเสน่ห์ และความชัดเจนในทางเลือก** โดยไม่ละเลยประสบการณ์ของผู้เล่น

- ภาพประกอบสถานการณ์



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.45 ตัวอย่างภาพประกอบในเกม Girl's Route

ที่มา (ผู้วิจัย, 2567)

ตัวอย่างฉากสถานการณ์ในเกมจะเกี่ยวข้องกับเหตุการณ์ในชีวิตจริง เช่น การโดนลวนลาม บนรถเมล์ การเดินผ่านพื้นที่เปลี่ยว หรือการต้องตัดสินใจในสถานการณ์ที่มีผู้ไม่หวังดี ตัวละครจะต้องเลือกใช้การสื่อสารหรือหลบหลีกอย่างใดอย่างหนึ่ง โดยอิงจากความเหมาะสมของสถานการณ์ ซึ่งเป็นการจำลองให้ผู้เล่นเกิดการคิด วิเคราะห์ และวางแผน

#### ○ รูปแบบและวัสดุการผลิต

- **กล่องบรรจุภัณฑ์:** ผลิตจากวัสดุกระดาษแข็งคุณภาพดี ขนาด 30 x 30 x 6.5 ซม.
- **คู่มือ:** กระดาษโปสเตอร์มัน ขนาด A5 เป็นรูปแบบสมุดเย็บ
- **แผนที่:** ใช้กระดาษจั่วปังเพื่อเพิ่มความทนทาน ขนาด 48 x 48 ซม. (พับเป็น 4 พับ)
- **ตัวละคร:** ตัวละคร 4 ตัว ผลิตจากวัสดุอะคริลิก ขนาด 5 ซม.
- **Place Card:** จำนวน 15 ใบ ขนาด 2 x 2 นิ้ว ใช้กระดาษการ์ดที่มีความหนา
- **Action Card:** จำนวน 30 ใบ ขนาด 2.25 x 3.15 นิ้ว ใช้กระดาษการ์ดที่มีความหนา
- **Event Card:** จำนวน 40 ใบ ขนาด 2.25 x 3.15 นิ้ว ผลิตจากกระดาษแข็งที่มีความคงทนในการใช้งานและไม่เสียหายง่าย

การเลือกใช้วัสดุที่ความสวยงามและทนทานได้เพิ่มประสบการณ์ในการเล่นเกมนำให้มีความน่าตื่นเต้นและน่าจดจำยิ่งขึ้น ช่วยให้ผู้เล่นรู้สึกถึงความเชื่อมโยงกับโลกจริงและสร้างบรรยากาศที่มีชีวิตชีวาในการเล่นเกมนำให้เกมนั้นไม่เพียงแต่เป็นกิจกรรมความบันเทิง แต่ยังเป็นประสบการณ์ที่ท้าทายและมีคุณค่าทางอารมณ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.46 บอร์ดเกม Girl's Route 1  
ที่มา (ผู้วิจัย, 2567)

#### 5.1.5.6 แรงบันดาลใจและแหล่งอ้างอิง (Inspiration & References)

การออกแบบบอร์ดเกมนี้ได้รับแรงบันดาลใจจากแหล่งอ้างอิงและแนวคิดที่หลากหลาย ซึ่งช่วยให้การพัฒนาเกมมีความน่าสนใจและสร้างประสบการณ์ที่เต็มไปด้วยความท้าทายและความสนุกสนาน สำหรับการออกแบบนี้ได้อ้างอิงถึงหลายแง่มุมที่มีความเชื่อมโยงทั้งในแง่ของรูปแบบศิลปะและกลไกการเล่น โดยมีแรงบันดาลใจในเรื่องราวดังต่อไปนี้

- **สไตล์ Feminine Vintage**

การออกแบบกราฟิกได้รับแรงบันดาลใจจากความงามที่ละเอียดอ่อนและคลาสสิกของสไตล์ "Feminine Vintage" ซึ่งมักมีความนุ่มนวลและอบอุ่น ด้วยการใช้โทนสีอ่อนๆ เช่น สีพาสเทลหรือสีธรรมชาติ เพื่อสะท้อนถึงความปลอดภัยและการห่วงใย รวมถึงการใช้เส้นที่มีความโค้งมนและแหลมคม เพื่อแสดงถึงความละเอียดอ่อนและความอันตรายที่ต้องตระหนัก

- **ประสบการณ์ชีวิตประจำวัน**

การเลือกสถานที่ในเกม เช่น มหาวิทยาลัย, สำนักงาน, หรือร้านกาแฟ ได้รับแรงบันดาลใจจากสถานที่ที่คนในยุคปัจจุบันมักเดินทางไปในชีวิตประจำวัน เพื่อให้เกมนี้มีความสมจริงและเชื่อมโยงกับประสบการณ์ที่คุ้นเคยในชีวิตจริงของผู้เล่น

สัญลักษณ์ต่างๆ ในเกม เช่น สายฟ้า, โทรศัพท์, และกล้อง ได้รับแรงบันดาลใจจากการสื่อสารในชีวิตประจำวันและการตัดสินใจในสถานการณ์ต่างๆ ซึ่งจะช่วยให้ผู้เล่นเข้าใจการกระทำและการตัดสินใจที่เกิดขึ้นในเกมได้ง่ายขึ้น

#### ศิลปะและการออกแบบกราฟิก:

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การใช้การออกแบบกราฟิกที่สะท้อนถึงงานศิลปะและความละเอียดอ่อนในการออกแบบตัวละครและสถานที่ เช่น การเลือกใช้ลายเส้นที่เรียบง่ายแต่มีรายละเอียด หรือการจัดวางองค์ประกอบต่างๆ อย่างมีระเบียบ ทำให้เกมนี้มีความเป็นเอกลักษณ์และดูน่าสนใจ

- **ประสบการณ์จากการทดลองเล่น**

การทดสอบการเล่นและความเห็นจากผู้เล่นหลายๆ คนช่วยให้การออกแบบเกมมีความสมดุล และสามารถปรับปรุงแก้ไขต่างๆ ได้อย่างตรงจุด และทำให้การออกแบบมีความสนุกสนานและตอบโจทย์ความต้องการของกลุ่มเป้าหมายมากยิ่งขึ้น

แหล่งอ้างอิงและแรงบันดาลใจเหล่านี้ทำให้เกมมีความหลากหลาย ทั้งในแง่ของความสุขและประสบการณ์ที่สมจริง โดยมุ่งเน้นไปที่การให้ผู้เล่นได้สัมผัสประสบการณ์ที่น่าจดจำและสร้างความเชื่อมโยงกับโลกจริงผ่านการเล่นเกม



ภาพที่ 5.47 ตัวอย่างภาพการทำสติ๊กเกอร์ของเกม Girl's Route  
ที่มา (ผู้วิจัย, 2567)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 5.1.6 การออกแบบองค์ประกอบของบอร์ดเกมสำหรับการทดลองเล่นครั้งที่ 2



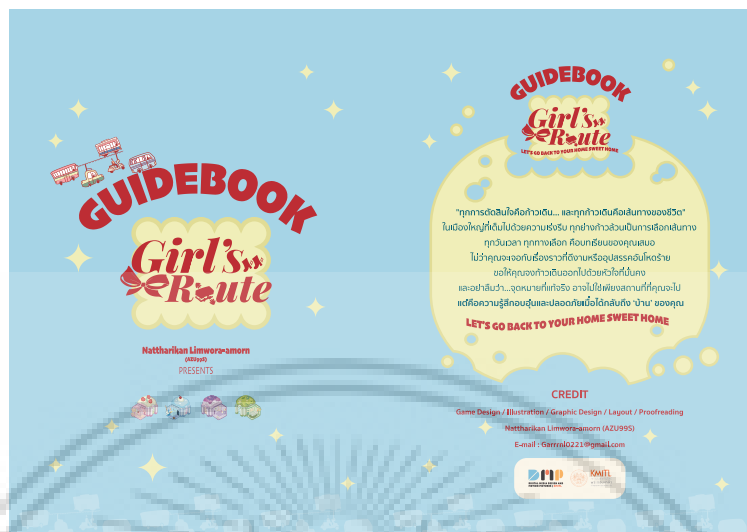
ภาพที่ 5.48 ภาพรวมการนำเสนอบอร์ดเกม Girl's Route  
ที่มา (ผู้วิจัย, 2567)



ภาพที่ 5.49 บอร์ดเกม Girl's Route 2  
ที่มา (ผู้วิจัย, 2567)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

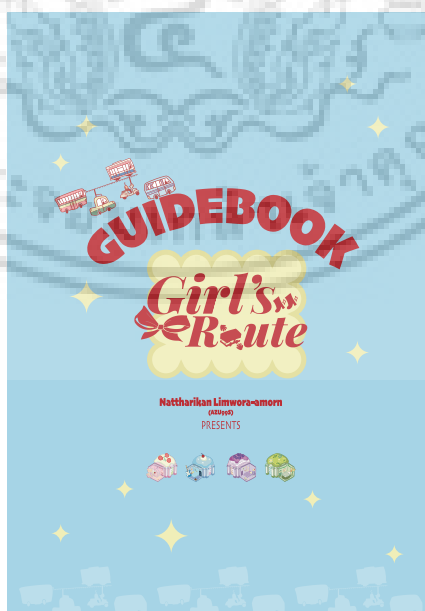
### 5.1.6.1 คู่มือการเล่น



ภาพที่ 5.50 คู่มือการเล่นของบอร์ดเกม Girl's Route  
ที่มา (ผู้วิจัย, 2567)

คู่มือการเล่นออกแบบเป็นรูปสมุดขนาด A5 ประกอบด้วยการอธิบายกฎเกณฑ์ต่างๆ อย่างชัดเจนและมีตัวอย่างประกอบการเล่น เพื่อให้ผู้เล่นเข้าใจได้ง่ายและสามารถเริ่มเล่นได้ทันที โดยมีรายละเอียดในแต่ละหน้าดังนี้

- หน้าปก



ภาพที่ 5.51 หน้าปกคู่มือการเล่น  
ที่มา (ผู้วิจัย, 2567)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หน้าปกของคู่มือการเล่นได้รับการออกแบบภายใต้แนวคิด “Feminine – Vintage – Contrast” เพื่อสะท้อนอัตลักษณ์ของเกมที่เน้นความอ่อนโยน ความคิดสร้างสรรค์ และการเผชิญสถานการณ์ด้วยความละเอียดรอบคอบ โดยใช้การจัดวางองค์ประกอบภาพและตัวอักษรในลักษณะที่เรียบง่าย แต่มีจุดเน้นทางอารมณ์อย่างมีชั้นเชิง

- โทนสีที่ใช้ ได้แก่ สีฟ้าเป็นพื้นหลัง เพื่อสร้างความรู้สึกร่มนวล อ่อนโยน และเป็นมิตร ประกอบกับการวางของข้อความสำคัญ เช่น ชื่อเกมและหัวข้อหลัก เพื่อสร้างความโดดเด่นและสื่อถึงความเข้มแข็งอย่างมีเสน่ห์ ที่มีสีที่เด่นชัดขึ้นมาจากพื้นหลัง
- ตัวอักษร ถูกเลือกใช้ในสไตล์วินเทจ เพื่อให้สอดคล้องกับกลิ่นอายย้อนยุค โดยมีการจัดวางในระนาบกึ่งกลางของหน้าปก สร้างสมดุลระหว่างความเป็นทางการและความละมุน
- องค์ประกอบภาพประกอบ ประกอบด้วยภาพบ้านตัวละครหลักทั้งสี่คนวางอย่างมีระยะห่างที่พอดี มีรูปรถขนส่งสาธารณะจัดวางอยู่เหนือโลโก้เกมที่ถูกวางอยู่กลางหน้ากระดาษ

นอกจากนี้ บริเวณมุมล่างของหน้าปกยังมีการใช้ **ลวดลายตกแต่งแนววินเทจ** ที่ทำมาจากรูปร่างของรถขนส่งสาธารณะ ซึ่งออกแบบให้มีความสมมาตรและไม่รบกวนการอ่าน สร้างบรรยากาศของความประณีตและคลาสสิกในเวลาเดียวกัน และประดับไปด้วยลวดลายตกแต่งที่ไม่กวนสายตา

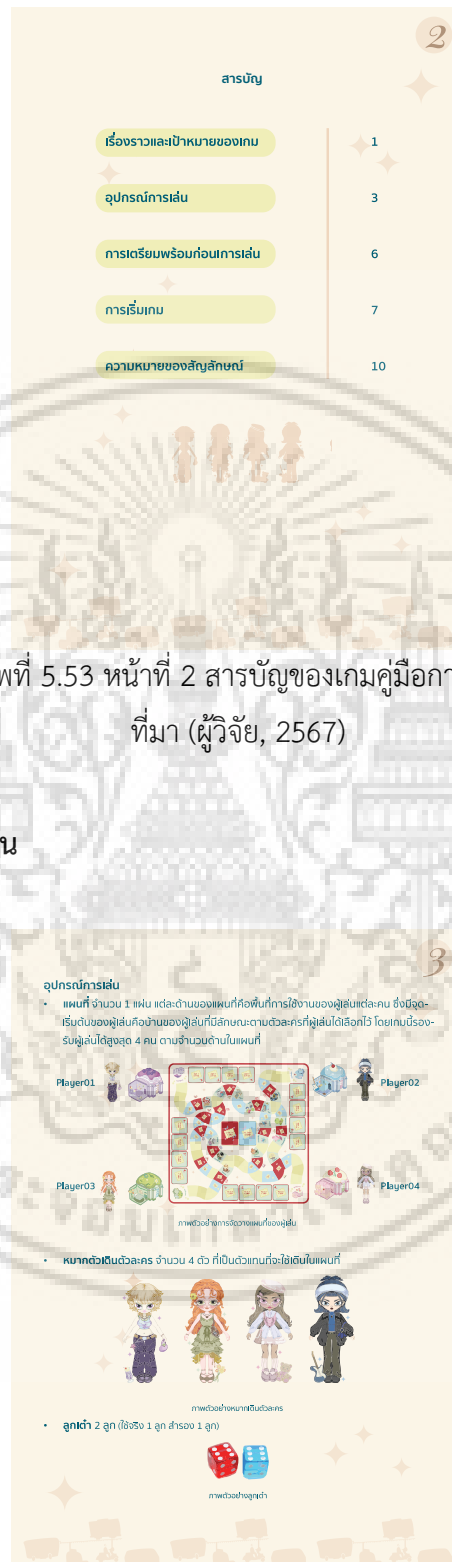
- **หน้าที่ 1 เรื่องราวและเป้าหมายของเกม**
- 



ภาพที่ 5.52 หน้าที่ 1 เรื่องราวและเป้าหมายของเกมคู่มือการเล่น  
ที่มา (ผู้วิจัย, 2567)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- หน้าที 2 สารบัญ



ภาพที่ 5.53 หน้าที 2 สารบัญของเกมคู่มือการเล่น  
ที่มา (ผู้วิจัย, 2567)

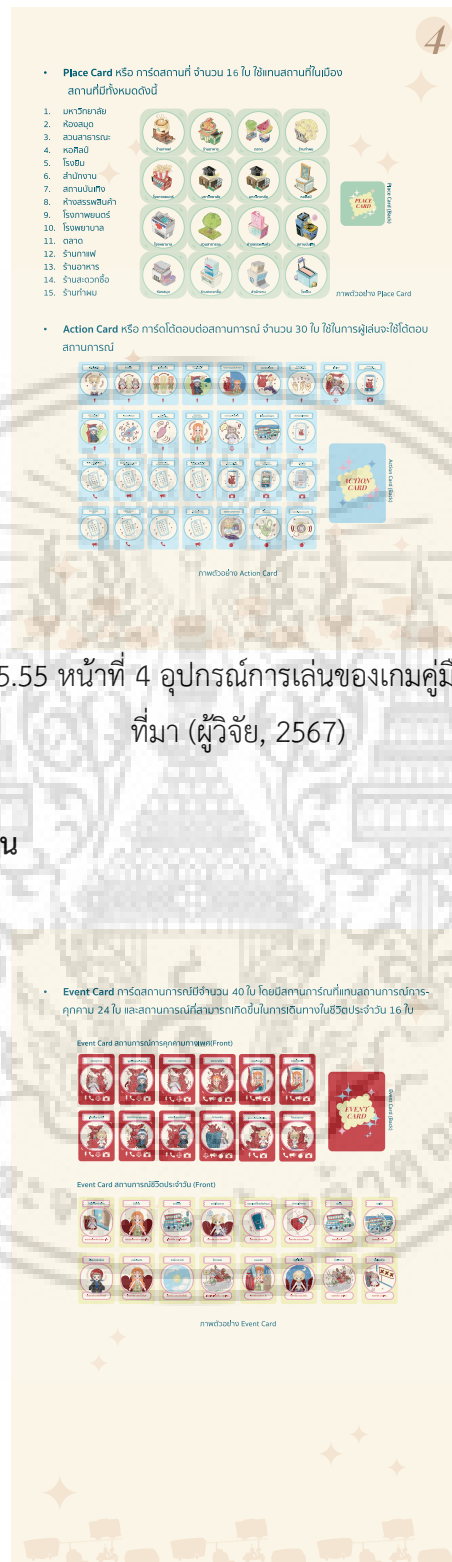
- หน้าที 3 อุปกรณ์การเล่น



ภาพที่ 5.54 หน้าที 3 อุปกรณ์การเล่นของเกมคู่มือการเล่น  
ที่มา (ผู้วิจัย, 2567)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- หน้าที่ 4 อุปกรณ์การเล่น



ภาพที่ 5.55 หน้าที่ 4 อุปกรณ์การเล่นของเกมคู่มือการเล่น  
ที่มา (ผู้วิจัย, 2567)

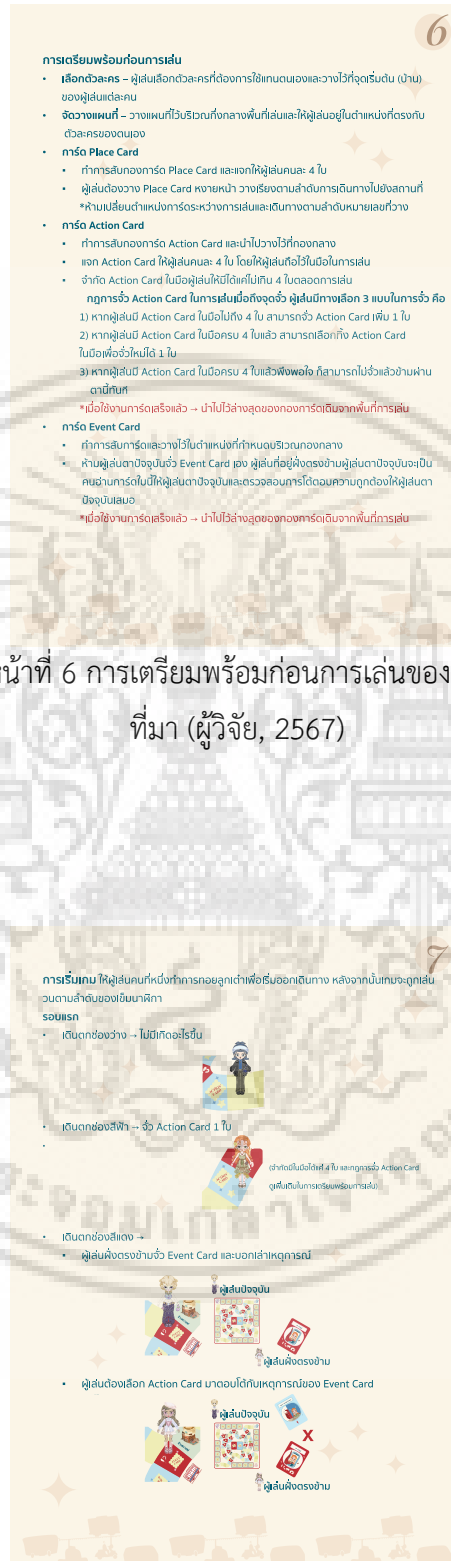
- หน้าที่ 5 อุปกรณ์การเล่น



ภาพที่ 5.56 หน้าที่ 5 อุปกรณ์การเล่นของเกมคู่มือการเล่น  
ที่มา (ผู้วิจัย, 2567)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

• **หน้าที่ 6 การเตรียมพร้อมก่อนการเล่น**



ภาพที่ 5.57 หน้าที่ 6 การเตรียมพร้อมก่อนการเล่นของเกมคู่มือการเล่น  
ที่มา (ผู้วิจัย, 2567)

• **หน้าที่ 7 การเริ่มเกม**



ภาพที่ 5.58 หน้าที่ 7 การเริ่มเกมของเกมคู่มือการเล่น  
ที่มา (ผู้วิจัย, 2567)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

• **หน้าที่ 8 การเริ่มเกมและจุดเพิ่มเติมของเกม**



**จุดเพิ่มเติม**

- ผู้เล่นสามารถตีไปยังจุดต่าง ๆ ได้ตามจำนวนเงินที่ถืออยู่ได้ โดยสามารถสวอปเงินไปข้างหน้าหรือถอยหลังก็ได้
- หากมีผู้เล่นเห็นทางกลับบ้านที่โดนนายคน 4 แห่งก่อน
  - กลับถึงบ้าน 3 คนแรก – เกินรอบ
- ผู้เล่นคนแรกกลับบ้านถึงบ้าน – ผู้ชนะ คนสุดท้ายที่ยังไม่ถึง – ผู้แพ้
- ผู้เล่นที่มีทางเลือกการเดินในการเลือกเล่นแทนตัวเองผู้เล่นคนสุดท้ายที่ยังไม่ถึงทางกลับบ้านได้

ภาพที่ 5.59 หน้าที่ 8 การเริ่มเกมและจุดเพิ่มเติมของเกมของเกมนักมือการเล่นที่มา (ผู้วิจัย, 2567)

• **หน้าที่ 9 การเริ่มเกมและภาพรวมบอร์ดเกม**



ภาพที่ 5.60 หน้าที่ 9 การเริ่มเกมและภาพรวมบอร์ดเกมของเกมนักมือการเล่นที่มา (ผู้วิจัย, 2567)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- หน้าที 10 ความหมายสัญลักษณ์



ภาพที่ 5.61 หน้าที 10 ความหมายสัญลักษณ์ของเกมของเกมคู่มือการเล่น  
ที่มา (ผู้วิจัย, 2567)

- ปกหลัง เนื้อเรื่องของเกมและข้อมูลผู้จัดทำ



ภาพที่ 5.62 ปกหลัง เนื้อเรื่องของเกมและข้อมูลผู้จัดทำในคู่มือการเล่น  
ที่มา (ผู้วิจัย, 2567)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 5.1.6.2 แผนที่



ภาพที่ 5.63 แผนที่ของบอร์ดเกม Girl's Route 1  
ที่มา (ผู้วิจัย, 2567)



ภาพที่ 5.64 แผนที่ของบอร์ดเกม Girl's Route 2  
ที่มา (ผู้วิจัย, 2567)

แผนที่จะถูกออกแบบให้สามารถพับเก็บได้สะดวก ขนาด 48 x 48 ซม. และพับเป็น 4 พับ ใช้วัสดุกระดาษแข็งที่มีความหนาสูง พร้อมการออกแบบที่ทำให้ผู้เล่นสามารถมองเห็นรายละเอียดและสถานที่ต่างๆ ภายในเกมได้อย่างชัดเจน ในแผนที่ประกอบไปด้วยองค์ประกอบดังนี้ เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.65 จุดเริ่มต้นบ้านของผู้เล่นในแผนที่ของบอร์ดเกม Girl's Route  
 ที่มา (ผู้วิจัย, 2567)

- **จุดเริ่มต้น** บ้านของผู้เล่น  
 จุดเริ่มต้นของการเดินทางจะเป็น บ้านของผู้เล่น ซึ่งถูกออกแบบให้มีลักษณะเชื่อมโยงกับ ตัวละครในเกม ผ่านการเลือกใช้สีและรูปแบบที่เป็นเอกลักษณ์ โดยสีครีมและสีแดงเข้มถูกนำมาใช้ในการออกแบบบ้านให้มีความอ่อนโยนแต่แข็งแกร่ง สื่อถึงการเริ่มต้นที่มีความอบอุ่น และเตรียมพร้อมที่จะเผชิญกับการผจญภัยที่รออยู่ข้างหน้า
- **สถานที่**  
 แผนที่ประกอบด้วย 15 สถานที่ ซึ่งแต่ละสถานที่ถูกออกแบบให้มีความแตกต่างกันไปตามลักษณะของตัวละครและบทบาทที่พวกเขาแสดงในเกม สถานที่เหล่านี้มีสิ่งที่ได้รับแรงบันดาลใจจากสถานที่ในชีวิตประจำวัน ดังนี้



ภาพที่ 5.66 สถานที่ในแผนที่ของบอร์ดเกม Girl's Route

ที่มา (ผู้วิจัย, 2567)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- มหาวิทยาลัย
- ห้องสมุด
- สวนสาธารณะ
- หอศิลป์
- โรงยิม
- สำนักงาน
- สถาบันเทিং
- ห้างสรรพสินค้า
- โรงภาพยนตร์
- โรงพยาบาล
- ตลาด
- ร้านกาแฟ
- ร้านอาหาร
- ร้านสะดวกซื้อ
- ร้านทำผม

#### ▪ จุดเดินในเกม



ภาพที่ 5.67 จุดเดินในเกมในแผนที่ของบอร์ดเกม Girl's Route  
ที่มา (ผู้วิจัย, 2567)

ในแต่ละรอบการเล่น ผู้เล่นจะทำการเคลื่อนที่ไปยังจุดเดินในเกมซึ่งจะมีการสุ่มเหตุการณ์ในเกมที่ทำให้เกมดำเนินไปอย่างไม่แน่นอน จุดเหล่านี้จะเป็นตัวกระตุ้นให้เกิดการตัดสินใจที่สำคัญจากผู้เล่น และสามารถส่งผลต่อทิศทางของการเดินทางได้ซึ่งได้ออกแบบให้มองง่ายต่อการสื่อสถานการณ์ในการเล่น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ▪ จุดวางการ์ดสถานที่



ภาพที่ 5.68 จุดวางการ์ดสถานที่ในแผนที่ของบอร์ดเกม Girl's Route  
ที่มา (ผู้วิจัย, 2567)

ในระหว่างการเดินทางผู้เล่นจะต้องวางการ์ดสถานที่ที่จะกำหนดเป้าหมายการเดินทางของผู้เล่นในแต่ละรอบ การ์ดเหล่านี้จะช่วยแนะนำและกำหนดทิศทางในแต่ละรอบการเล่น ทำให้ผู้เล่นต้องคิดและวางแผนการเดินทางให้เหมาะสมกับสถานการณ์ที่เกิดขึ้น ซึ่งได้มีการออกแบบให้เป็นแนวทางเชื่อมโยงกับการ์ดสถานที่ที่ต้องวางบริเวณนี้

- ความเชื่อมโยงกับธีม Feminine – Vintage – Contrast

การออกแบบแผนที่และสถานที่ต่างๆ ยังคงรักษาอัตลักษณ์ของธีม Feminine – Vintage – Contrast โดยใช้สีครีมและแดงเข้มเป็นพื้นฐานในการออกแบบ เส้นและลายเส้นที่ใช้ในแผนที่มีความโค้งมนและละเอียดอ่อน เพื่อสะท้อนถึงความละเอียดอ่อนและการคำนึงถึงรายละเอียดในชีวิตประจำวันของผู้เล่น ส่วนสถานที่ที่มีความสำคัญจะถูกเน้นให้โดดเด่นด้วยการใช้สีที่เข้มขึ้นกว่า เช่น สีแดงเข้ม เพื่อดึงดูดความสนใจและเพิ่มความน่าตื่นเต้นในการเดินทาง

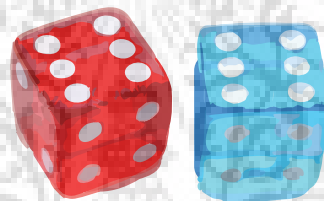
### 5.1.6.3 หมากตัวละคร

หมากตัวละครจำนวน 4 ตัว ผลิตจากวัสดุอะคริลิก ขนาด 5 ซม. ซึ่งมีคุณสมบัติทนทานและแข็งแรง มอบประสบการณ์ในการเล่นที่สนุกสนานและสมจริง



ภาพที่ 5.69 การออกแบบหมากตัวละครของบอร์ดเกม Girl's Route  
 ที่มา (ผู้วิจัย,2567)

#### 5.1.6.4 ลูกเต๋า



ภาพที่ 5.70 ลูกเต๋าของบอร์ดเกม Girl's Route  
 ที่มา (ผู้วิจัย,2567)

ลูกเต๋ที่ใช้ในการเล่นจะมีขนาดมาตรฐาน เหมาะสมกับกลไกของเกมและการกระทำที่  
 เกิดขึ้นในเกม

#### 5.1.6.5 การ์ดในเกม

1. การ์ดในเกมแบ่งออกเป็น 3 ประเภทหลัก
  - Place Card จำนวน 16 ใบ ขนาด 2 x 2 นิ้ว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.77 Place Card  
ที่มา (ผู้วิจัย, 2567)

- |                |                   |
|----------------|-------------------|
| 1. มหาวิทยาลัย | 7. สถานบันเทิง    |
| 2. ห้องสมุด    | 8. ห้างสรรพสินค้า |
| 3. สวนสาธารณะ  | 9. โรงภาพยนตร์    |
| 4. หอศิลป์     | 10. โรงพยาบาล     |
| 5. โรงยิม      | 11. ตลาด          |
| 6. สำนักงาน    | 12. ร้านกาแฟ      |

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

13. ร้านอาหาร

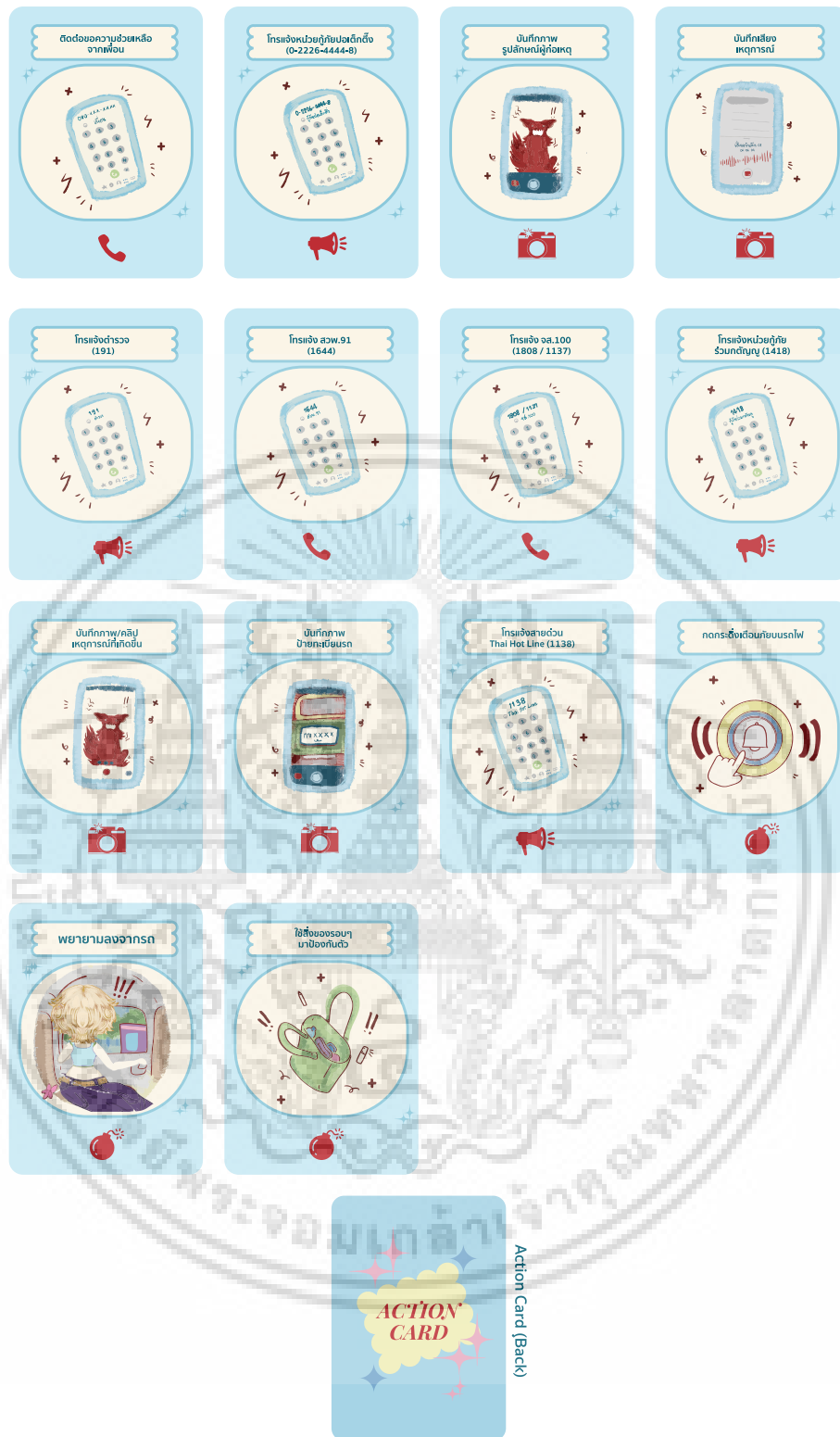
14. ร้านสะดวกซื้อ

15. ร้านทำผม

○ Action Card จำนวน 30 ใบ ขนาด 2.25 x 3.15 นิ้ว



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.72 Action Card  
ที่มา (ผู้วิจัย, 2567)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

○ Event Card จำนวน 28 ใบ ขนาด 2.25 x 3.15 นิ้ว



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.73 Event Card  
 ที่มา (ผู้วิจัย, 2567)

การ์ดทั้งหมดใช้วัสดุกระดาษแข็งสำหรับทำการ์ดเกมโดยเฉพาะและมีการเคลือบทำให้มีความทนทาน พร้อมการพิมพ์ที่คมชัดและสวยงาม



ภาพที่ 5.74 การ์ดเกมของบอร์ดเกม Girl's Route

ที่มา (ผู้วิจัย, 2567)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 5.1.6.6 กล่องบรรจุภัณฑ์



ภาพที่ 5.75 กล่องบรรจุภัณฑ์  
ที่มา (ผู้วิจัย, 2567)

กล่องบรรจุภัณฑ์มีขนาด 30 x 30 x 6.5 ซม. และออกแบบให้สามารถเก็บทุกชิ้นส่วนของเกมได้อย่างสะดวกสบาย สวยงาม เป็นระเบียบ พร้อมทั้งมีการออกแบบกราฟิกที่สะท้อนธีมของเกมอย่างชัดเจน

## 5.2 ผลการทดลองการเล่นและผลการสัมภาษณ์แบบกลุ่มครั้งที่ 2

วัตถุประสงค์ในการสัมภาษณ์แบบกลุ่ม ครั้งที่ 2 ได้แก่

1. ประเมินความสนุกและความซับซ้อนของกลไกการเล่นในต้นแบบบอร์ดเกมเพื่อเรียนรู้เรื่องภัยคุกคามทางเพศในการใช้ขนส่งสาธารณะของผู้หญิง
2. ประเมินสาระความรู้เกี่ยวกับภัยคุกคามทางเพศในการใช้ขนส่งสาธารณะของผู้หญิง
3. ประเมินการออกแบบของบอร์ดเกมเพื่อเรียนรู้ภัยคุกคามทางเพศในการใช้ขนส่งสาธารณะของผู้หญิง

### กลุ่มตัวอย่าง

เพศหญิง อายุระหว่าง 18-22 ปี จำนวน 12 คน คัดเลือกมาโดยการใช้การสุ่มแบบเจาะจง

### ข้อมูลผู้เข้าร่วมการวิจัยครั้งที่ 2

การทดลองการเล่นบอร์ดเกมในครั้งนี้ดำเนินการกับกลุ่มตัวอย่างจำนวน 12 คน แบ่งออกเป็น 3 กลุ่ม กลุ่มละ 4 คน ดังนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.76 ผู้เข้าร่วมการวิจัยครั้งที่ 2 กลุ่มที่ 1  
ที่มา (ผู้วิจัย, 2567)

#### กลุ่มที่ 1

1. ฉนิชมน เจริญผล อายุ 23 ปี
2. ธนัญญา นภาพงศ์สุริยา อายุ 23 ปี
3. ฉัญชนก ลีวัฒนากุล อายุ 22 ปี
4. ธิภัทมา พลปลัฟี่ อายุ 20 ปี



ภาพที่ 5.77 ผู้เข้าร่วมการวิจัยครั้งที่ 2 กลุ่มที่ 2  
ที่มา (ผู้วิจัย, 2567)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## กลุ่มที่ 2

1. วรรรรญา มะปัญญา อายุ 21 ปี
2. เกวรินทร์ ม่วงศรี อายุ 21 ปี
3. ณัฐริกา ชินสมัย อายุ 19 ปี
4. ธัญวรัตน์ อิ่มกลับ อายุ 19 ปี



ภาพที่ 5.78 ผู้เข้าร่วมการวิจัยครั้งที่ 2 กลุ่มที่ 3  
ที่มา (ผู้วิจัย, 2567)

## กลุ่มที่ 3

1. ปราพิณ โคนเกษม 20 ปี
2. บัวชมพู วงศ์ผ่อง อายุ 19 ปี
3. นริศรา มณีนิล อายุ 18 ปี
4. นันทน์ภัส สุขทวี อายุ 18 ปี

### 5.2.1 การทดลองการเล่นบอร์ดเกมจากกลุ่มตัวอย่าง ครั้งที่ 2

จากผลการทดลองการเล่นบอร์ดเกมครั้งแรก ผู้วิจัยได้นำข้อเสนอแนะและประเด็นที่พบในการใช้งานไปปรับปรุงกลไก รูปแบบ และองค์ประกอบของเกมให้เหมาะสมยิ่งขึ้น ทั้งในด้านความเข้าใจง่าย ความสนุก และการสื่อสารสาระสำคัญของเกม การทดลองการเล่นครั้งที่ 2 จึงจัดขึ้นเพื่อตรวจสอบว่า การปรับปรุงเหล่านั้นส่งผลให้ประสบการณ์ของผู้เล่นดีขึ้นหรือไม่ และเพื่อประเมิน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ความสามารถของผู้เล่นในการเข้าใจกติกา ใช้กลไกของเกมอย่างมีประสิทธิภาพ และเกิดการเรียนรู้จากสถานการณ์ภายในเกมอย่างเหมาะสม

ผู้วิจัยยังคงใช้แนวทางในการสังเกตพฤติกรรมการเล่นของกลุ่มตัวอย่าง โดยครั้งนี้ทำการทดลองกับกลุ่มผู้เล่นจำนวน 12 คน แบ่งเป็น 3 กลุ่ม กลุ่มละ 4 คนเช่นเดิม ผู้วิจัยได้แจกอุปกรณ์และคู่มือที่ได้รับการปรับปรุงให้เหมาะสม ก่อนทำหน้าที่สังเกตการณ์โดยไม่แทรกแซงการเล่น การเก็บข้อมูลในครั้งนี้นี้ยังคงใช้วิธีการประเมินสรุปผลข้อมูลโดยวิธีการการจัดหมวดหมู่ข้อมูลเพื่อวิเคราะห์ประเด็นสำคัญที่เกี่ยวข้องกับความเข้าใจ การตัดสินใจ และความพึงพอใจของผู้เล่น โดยได้รับผลลัพธ์ดังนี้

ตารางที่ 5.1 ตารางการสรุปผลการทดลองเล่นของกลุ่มตัวอย่างครั้งที่ 2

กลุ่มที่	เวลา	การตัดสินใจในการเล่น
1	55 นาที	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ ผู้เล่นใช้เวลาทำความเข้าใจการเล่นโดยการร่วมกันอ่านคู่มือแต่ไม่สามารถเข้าใจก่อนการเริ่มเล่นได้ทันที แต่เมื่อเริ่มการเล่นและดูคู่มือไปด้วยก็สามารถเล่นได้อย่างรวดเร็ว</li> <li>■ ผู้เล่นไม่มั่นใจในทิศทางการเดินที่ทำได้ในเกมตอนแรกเริ่ม แต่เมื่อดำเนินการเล่นตาที่ 3 เป็นต้นไปก็สามารถทำความเข้าใจเกมการเล่นได้อย่างรวดเร็วจากการดูคู่มือประกอบการตัดสินใจ</li> <li>■ ผู้เล่นสนุกสนานกับการเล่นและมีความรู้สึกร่วมกับเกม</li> </ul>
2	31 นาที	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ มีผู้เล่นหนึ่งคนที่ตัดสินใจเสนอตัวทำความเข้าใจคู่มือเกมและอธิบายให้ผู้เล่นคนอื่นฟัง</li> <li>■ ผู้เล่นใช้เวลาทำความเข้าใจการเล่นโดยการร่วมกันอ่านคู่มือแต่ไม่สามารถเข้าใจก่อนการเริ่มเล่นได้ทันที แต่เมื่อเริ่มการเล่นและดูคู่มือไปด้วยก็สามารถเล่นได้อย่างรวดเร็ว</li> <li>■ ผู้เล่นไม่มั่นใจในทิศทางการเดินที่ทำได้ในเกม ทำให้ตัดสินใจเดินไปตามจุดเดินในเกมไม่ตรงตามการสร้างกลไกเกมเดิม</li> <li>■ ผลจากการที่ผู้เล่นไม่ได้เดินตามกลไกเกมที่สร้างไว้ตอนแรกทำให้เกมจบลงไวกว่าที่กำหนด</li> <li>■ ผู้เล่นสนุกสนานกับการเล่นและมีความรู้สึกร่วมกับเกม</li> </ul>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ตารางที่ 5.1 (ต่อ)

3	1 ชั่วโมง 8 นาที	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ มีผู้เล่นหนึ่งคนที่ตัดสินใจเสนอตัวทำความเข้าใจคู่มือเกมและอธิบายให้ผู้เล่นคนอื่นฟัง</li> <li>■ ผู้เล่นใช้เวลาทำความเข้าใจการเล่นโดยการร่วมกันอ่านคู่มือแต่ไม่สามารถเข้าใจก่อนการเริ่มเล่นได้ทันที แต่เมื่อเริ่มการเล่นและดูคู่มือไปด้วยก็สามารถเล่นได้อย่างรวดเร็ว</li> <li>■ ผู้เล่นตัดสินใจทำการทดลองการเล่นก่อนเริ่มเล่นจริง</li> <li>■ ผู้เล่นไม่มั่นใจในทิศทางการเล่นที่ทำได้ในเกมตอนแรกเริ่ม แต่เมื่อดำเนินการเล่นตาที่ 3 เป็นต้นไปก็สามารถทำความเข้าใจเกมการเล่นได้อย่างรวดเร็วจากการดูคู่มือประกอบการตัดสินใจ</li> <li>■ ผู้เล่นสนุกสนานกับการเล่นและมีความรู้สึกร่วมกับเกม</li> </ul>
---	------------------	---

ทิมา (ผู้วิจัย, 2568)

## 5.2.2 การสัมภาษณ์แบบกลุ่มหลังการเล่นบอร์ดเกมจากกลุ่มตัวอย่าง ครั้งที่ 2

ผู้วิจัยได้ทำการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างจำนวน 12 คน โดยใช้วิธีสัมภาษณ์แบบกลุ่ม ซึ่งจะช่วยให้ได้ข้อมูลจากผู้เล่นในกลุ่มเดียวกันและกระตุ้นให้พวกเขาพูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกันได้ ผลจากการสัมภาษณ์เหล่านี้ถูกนำมาวิเคราะห์ในลักษณะข้อมูลเชิงคุณภาพ โดยใช้วิธีการจัดหมวดหมู่ข้อมูลแบ่งประเภทข้อมูลและสรุปประเด็นสำคัญ ได้ผลลัพธ์ดังนี้

## ตารางที่ 5.2 ตารางการสรุปผลจากการจัดหมวดหมู่ข้อมูลการสัมภาษณ์แบบกลุ่ม

คำถาม	ผลเนื้อหาการสัมภาษณ์แบบกลุ่ม	ความถี่
ตอนที่ 1 ความสนุกและความซับซ้อนของกลไกการเล่นของต้นแบบบอร์ดเกมเพื่อเรียนรู้ภัยคุกคามทางเพศในการใช้ขนส่งสาธารณะของผู้หญิง		
1. คุณคิดว่าช่วงอายุของกลุ่มเป้าหมายของต้นแบบบอร์ดเกมนี้เหมาะสมหรือไม่ เพราะเหตุใด	<ul style="list-style-type: none"> <li>- อยากให้อายุผู้เล่นน้อยลงไปที่อายุ 13 ปี</li> <li>- คิดว่าอายุที่กำหนดในบอร์ดเกมเหมาะสมแล้ว</li> </ul>	<p>3 (25%)</p> <p>9 (75%)</p>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. การเล่นต้นแบบบอร์ดเกมในครั้งนี้ทำให้คุณรู้สึกอย่างไร	- สนุกสนานและได้รับความรู้และประสบการณ์ที่แปลกใหม่และคุ้มค่า	12 (100%)
---	--	-----------

ตารางที่ 5.2 (ต่อ)

3. สิ่งที่คุณคิดว่าน่าสนใจของบอร์ดเกมนี้คือเรื่องใด อย่างไร	- น่าสนใจในการจำลองสถานการณ์ที่สมจริง ทำให้ได้รับประสบการณ์ที่คุ้มค่า	12 (100%)
	- การออกแบบบอร์ดเกมมีความสวยงามและดึงดูดสายตา ส่งผลให้เกมมีความน่าเล่นมากยิ่งขึ้น	12 (100%)
4. กลไกการเล่นของต้นแบบบอร์ดเกมนี้เหมาะสมหรือไม่อย่างไร	- กลไกของเกมมีความเหมาะสม ไม่ซับซ้อนเกินไป ผู้เล่นสามารถเรียนรู้ได้ง่ายและได้รับทั้งความรู้และความสนุกสนานในระหว่างการเล่น	11 (91.7%)
	- สำหรับผู้เล่นที่มีประสบการณ์การเล่นบอร์ดเกมสูง เกมนี้ซับซ้อนน้อยเกินไป อยากให้เพิ่มความซับซ้อนกว่านี้	1 (8.3%)
5. ระยะเวลาในการเล่นตัวต้นแบบบอร์ดเกมในครั้งนี้เหมาะสมหรือไม่ อย่างไร	- ระยะเวลาในการเล่นมีความเหมาะสม ไม่ยาวหรือสั้นจนเกินไป	11 (91.7%)
	- เกมมีจบเร็วเกินไป อาจพิจารณาปรับให้มีความยาวในการเล่นเพิ่มขึ้น	1 (8.3%)
6. การกำหนดเพศของกลุ่มเป้าหมายในการออกแบบตัวต้นแบบบอร์ดเกมเพื่อเรียนรู้ภัยคุกคามทางเพศในการใช้ขนส่งสาธารณะของผู้หญิง ซึ่งกำหนดเป็นเพศหญิงนี้เหมาะสมหรือไม่อย่างไร	- เห็นว่าเกมสามารถเล่นได้ทุกเพศตามที่ออกแบบไว้แล้วอย่างเหมาะสม เนื่องจากเนื้อหาของเกมเป็นปัญหาที่สามารถเกิดขึ้นได้กับทุกคน ไม่จำกัดเพศ	12 (100%)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

7. คุณสนใจอยากเล่นบอร์ดเกมนี้ซ้ำอีกหรือไม่ เพราะเหตุใด	- มีความสนใจที่จะเล่นบอร์ดเกมนี้ซ้ำอีก เนื่องจากเกมมีความสนุก และยังมีองค์ประกอบที่น่าค้นหาอีกหลายส่วน ซึ่งกระตุ้นความอยากรู้ อยากลองในการเล่นครั้งต่อไป	12 (100%)
--	--	-----------

### ตารางที่ 5.2 (ต่อ)

8. คุณอยากแนะนำบอร์ดเกมนี้ให้ผู้อื่นมาเล่นหรือไม่ เพราะเหตุใด	- อยากแนะนำบอร์ดเกมนี้ให้กับทุกคนที่รู้จัก และอยากเล่นร่วมกับคนใกล้ตัว เนื่องจากเกมมีความสนุกและเป็นกิจกรรมที่สามารถสร้างความสัมพันธ์ที่ดีได้	12 (100%)
	- อยากแนะนำให้บอร์ดเกมนี้เป็นเป็นมีให้เล่นตามโรงเรียนหรือมหาวิทยาลัยหรือมีจำหน่ายทั่วไปเพราะได้ทั้งความรู้และสนุกสนาน	12 (100%)
<b>ตอนที่ 2 สารความรู้ในเรื่องภัยคุกคามทางเพศในการใช้ขนส่งสาธารณะของผู้หญิง</b>		
9. คุณได้รับความรู้เรื่องใดจากการเล่นตัวต้นแบบบอร์ดเกม	- เกมนี้ช่วยให้ผู้เล่นได้รับความรู้ในการรับมือกับเหตุการณ์การคุกคามทางเพศ ซึ่งเป็นการเสริมสร้างความตระหนักและทักษะในการจัดการสถานการณ์ดังกล่าวได้อย่างมีประสิทธิภาพ	12 (100%)
10. มีข้อคิดหรือสิ่งที่ได้ตระหนักจากการเล่นตัวต้นแบบบอร์ดเกมนี้หรือไม่	- เกมนี้ช่วยให้ผู้เล่นตระหนักถึงสถานการณ์รุนแรงที่อาจเกิดขึ้นได้ และเสริมสร้างความเข้าใจในการรับมือ	12 (100%)
11. มีคำตอบหรือเนื้อหาใดในการเล่นตัวต้นแบบบอร์ดเกมนี้ที่คุณรู้สึกว่าไม่เห็นด้วยหรือไม่ อย่างไร	- คิดว่าเนื้อหาหรือคำตอบในการเล่นตัวต้นแบบบอร์ดเกมนี้เหมาะสมดีแล้ว ไม่พบสิ่งใดที่ไม่เห็นด้วย	12 (100%)
<b>ตอนที่ 3 ออกแบบของบอร์ดเกมเพื่อเรียนรู้ภัยคุกคามทางเพศในการใช้ขนส่งสาธารณะของผู้หญิง</b>		

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

12. คุณคิดว่าภาพรวมการออกแบบบอร์ดเกมมีความน่าสนใจและสอดคล้องกับเนื้อหาหรือไม่ อย่างไร	- คิดว่าภาพประกอบมีความน่ารักและดึงดูดใจได้ดี สอดคล้องกับเนื้อหาของเกม ทำให้เพิ่มความน่าสนใจและเสริมประสบการณ์ในการเล่น	12 (100%)
---	---	-----------

## ตารางที่ 5.2 (ต่อ)

13. ภาพประกอบในบอร์ดเกมช่วยส่งเสริมการเรียนรู้เนื้อหาเกี่ยวกับภัยคุกคามทางเพศได้ดีเพียงใด	- ภาพประกอบช่วยเสริมเนื้อหาของเกมได้ดี ทำให้เนื้อหาที่น่าสนใจและเข้าใจง่ายขึ้น	12 (100%)
	- อยากให้ตัวร้ายที่เป็นผู้คุกคามทางเพศในเกมมีลักษณะที่น่ากลัวมากขึ้น เพื่อเพิ่มความตึงเครียดในสถานการณ์และส่งเสริมความหนักแน่นของปัญหา	3 (25%)
	- ภาพประกอบอาจจะดูน่ารักเกินไป ซึ่งอาจทำให้เกมขาดความจริงจังในบางเหตุการณ์ที่ต้องการความหนักแน่น	1 (8.3%)
14. การเลือกใช้สีของบอร์ดเกมมีความเหมาะสมและสื่ออารมณ์ได้ตรงกับเนื้อหาหรือไม่ อย่างไร	- การเลือกใช้สีของบอร์ดเกมมีความสวยงามและน่าดึงดูด ช่วยเพิ่มความสนใจให้กับผู้เล่น	11 (91.7%)
	- อยากให้แผนที่เกมมีการใช้สีที่สดใสขึ้น เพื่อเพิ่มความโดดเด่นและความน่าสนใจ	1 (8.3%)
15. รูปแบบการจัดวางองค์ประกอบ เช่น สัญลักษณ์ ช่องทางเดิน หรือพื้นที่บนบอร์ดเกม มีความชัดเจนและเข้าใจง่ายหรือไม่ อย่างไร	- การจัดวางองค์ประกอบต่างๆ เช่น สัญลักษณ์ ช่องทางเดิน หรือพื้นที่บนบอร์ดเกมมีความชัดเจนและเข้าใจง่าย ช่วยให้ผู้เล่นสามารถเล่นเกมได้อย่างราบรื่นและไม่สับสน	12 (100%)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

16. แบบอักษรที่ใช้ในบอร์ดเกมมีความเหมาะสมในการอ่านและการสื่อสารข้อมูลหรือไม่ อย่างไร	- แบบอักษรที่ใช้ในบอร์ดเกมมีความสวยงามเหมาะสม และอ่านง่าย ทำให้ผู้เล่นสามารถเข้าใจเนื้อหาได้อย่างรวดเร็ว	12 (100%)
--	--	-----------

ตารางที่ 5.2 (ต่อ)

17. คุณมีความคิดเห็นหรือข้อเสนอแนะเพิ่มเติมเกี่ยวกับการออกแบบความสวยงามและองค์ประกอบด้านทัศนศิลป์ของบอร์ดเกมนี้หรือไม่ อย่างไร	- ควรเพิ่มสถานที่ในแผนที่ให้มากขึ้น เพื่อเพิ่มความหลากหลายและความท้าทายในการเล่น	2 (16.7%)
	- คิดว่าแผนที่ควรมีขนาดใหญ่ขึ้น เพื่อให้ผู้เล่นมีพื้นที่การเล่นมากขึ้น	2 (16.7%)
	- อยากให้รองรับผู้เล่นได้มากกว่า 4 คน เพราะเกมสนุกสนานและมองความเป็นไปได้ว่าเล่นจำนวนคนเยอะกว่านี้จะสนุกสนาน	1 (8.3%)
	- อยากได้คำอธิบายที่ละเอียดยิ่งขึ้นต่อวิธีการรับมือสถานการณ์การคุกคามทางเพศ	1 (8.3%)
	- อยากภาพประกอบสื่อสารชัดเจนกว่านี้ถึงความหนักแน่นของสถานการณ์ เช่น ปืนจอกับคน หรือหมาป่ากับกระต่าย เพื่อเพิ่มความตึงเครียดและทำให้ผู้เล่นเข้าใจบทบาทและสถานการณ์ได้ดียิ่งขึ้น	2 (16.7%)

ทิมา (ผู้วิจัย, 2568)

ข้อมูลจากการสัมภาษณ์แสดงให้เห็นว่า ผู้เล่นส่วนใหญ่มีความรู้สึกสนุกและมีส่วนร่วมกับเกม ขณะเดียวกันก็เกิดการตระหนักรู้ถึงสถานการณ์การคุกคามทางเพศและวิธีการรับมือกับสถานการณ์นั้นอย่างชัดเจน อย่างไรก็ตาม มีข้อเสนอแนะบางส่วนที่สะท้อนถึงความต้องการให้เนื้อหาบางช่วงของเกมมีความเข้มข้นและจริงจังมากขึ้น โดยเฉพาะในประเด็นภาพลักษณ์ของผู้คุกคามที่ยังดูอ่อนเกินไปในแง่อารมณ์ ผู้วิจัยจึงนำข้อมูลเหล่านี้ไปใช้เป็นแนวทางในการปรับปรุง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

องค์ประกอบด้านภาพให้สะท้อนอารมณ์ของสถานการณ์ได้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น และเพิ่มระดับของความตึงเครียดบางช่วง เพื่อรักษาสมดุลระหว่างความน่าสนใจและความจริงจังของเนื้อหา

### 5.2.3 การอภิปรายผลจากการทดลองการเล่นและการสัมภาษณ์แบบกลุ่มครั้งที่ 1

#### วัตถุประสงค์ข้อที่ 1 เพื่อประเมินความสนุกและความซับซ้อนของกลไกการเล่น ผลจากการทดลองการเล่นครั้งที่ 2

จากการทดลองการเล่นครั้งที่ 2 พบว่าผู้เล่นในทุกกลุ่มรู้สึกสนุกสนานและมีความรู้สึกร่วมกับเกม แม้ในช่วงเริ่มต้นจะมีความท้าทายในการทำสมาธิกับกลไกการเล่น โดยเฉพาะในเรื่องของการเดินเกมและการใช้คู่มือช่วยเล่น อย่างไรก็ตาม ผู้เล่นสามารถปรับตัวและเล่นได้อย่างรวดเร็วหลังจากตาที่ 3 เป็นต้นไป

#### ผลจากการสัมภาษณ์แบบกลุ่มครั้งที่ 2

ผลจากการสัมภาษณ์แบบกลุ่มระบุว่า ผู้เล่นส่วนใหญ่ (91.7%) เห็นว่ากลไกการเล่นของเกมมีความเหมาะสมและเข้าใจง่าย ในขณะที่ผู้เล่นบางส่วน (8.3%) เสนอให้เพิ่มความซับซ้อนของกลไกการเล่นเพื่อให้เหมาะสมกับผู้เล่นที่มีประสบการณ์การเล่นบอร์ดเกมมากขึ้น

โดยสรุปกลไกการเล่นของบอร์ดเกมมีความเหมาะสมสำหรับผู้เล่นส่วนใหญ่ โดยสามารถสร้างความสนุกสนานและประสบการณ์ที่น่าพึงพอใจ

#### วัตถุประสงค์ข้อที่ 2 เพื่อประเมินความรู้เกี่ยวกับภัยคุกคามทางเพศในการใช้ขนส่งสาธารณะของผู้หญิง

#### ผลจากการทดลองการเล่นครั้งที่ 2

จากการทดลองการเล่นครั้งที่ 2 พบว่า ผู้เล่นสามารถเรียนรู้และเข้าใจวิธีการรับมือกับสถานการณ์คุกคามทางเพศได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งนี้ การเล่นเกมช่วยเสริมสร้างความตระหนักรู้ถึงความสำคัญของปัญหาดังกล่าว

#### ผลจากการสัมภาษณ์แบบกลุ่ม ครั้งที่ 2

ผลจากการสัมภาษณ์แบบกลุ่มชี้ให้เห็นว่า ผู้เล่นทุกคน (100%) ระบุว่าเกมช่วยเพิ่มพูนความรู้เกี่ยวกับการรับมือกับภัยคุกคามทางเพศ และสร้างความตระหนักถึงสถานการณ์ที่อาจเกิดขึ้นในชีวิตจริง

บอร์ดเกมนี้จึงมีประสิทธิภาพในการส่งเสริมความรู้และความตระหนักเกี่ยวกับภัยคุกคามทางเพศในการใช้ขนส่งสาธารณะ โดยเนื้อหาในเกมช่วยเสริมสร้างทักษะและความเข้าใจที่จำเป็นในการรับมือกับปัญหาดังกล่าว

#### วัตถุประสงค์ข้อที่ 3 ประเมินการออกแบบของบอร์ดเกมเพื่อเรียนรู้ภัยคุกคามทางเพศในการใช้ขนส่งสาธารณะของผู้หญิง

#### ผลจากการทดลองการเล่นครั้งที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากการทดลองการเล่นครั้งที่ 2 พบว่า ผู้เล่นชื่นชมการออกแบบที่มีความน่าสนใจและสอดคล้องกับเนื้อหา อย่างไรก็ตาม มีข้อเสนอแนะให้ปรับปรุงองค์ประกอบบางส่วน เช่น การเพิ่มขนาดแผนที่ การออกแบบตัวละครที่สื่อถึงความตึงเครียดในสถานการณ์ และการปรับภาพประกอบให้เหมาะสมยิ่งขึ้น

### ผลจากการสัมภาษณ์แบบกลุ่ม ครั้งที่ 2

ผลจากการสัมภาษณ์แบบกลุ่มยืนยันว่า ผู้เล่นทุกคน (100%) เห็นว่าภาพประกอบและการออกแบบของเกมช่วยเสริมสร้างความเข้าใจในเนื้อหาและเพิ่มความน่าสนใจของเกม แต่มีข้อเสนอให้เพิ่มรายละเอียดในแผนที่และตัวละคร เพื่อเพิ่มความสมจริงและประสบการณ์ในการเล่น

การออกแบบของบอร์ดเกมมีความโดดเด่นและสามารถสร้างความน่าสนใจให้กับผู้เล่น อย่างไรก็ตาม ควรพิจารณาปรับปรุงองค์ประกอบบางประการ เช่น แผนที่และตัวละคร เพื่อเพิ่มความสมจริงและรองรับผู้เล่นได้ดียิ่งขึ้น



ภาพที่ 5.79 ภาพบรรยากาศการเก็บข้อมูล

ที่มา (ผู้วิจัย, 2567)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 6

# การสรุป การอภิปรายผลและข้อเสนอแนะ

บทนี้นำเสนอสรุปผลและการอภิปรายผลการวิจัยที่ได้จากการศึกษาตลอดกระบวนการ ออกแบบและพัฒนาบอร์ดเกม ซึ่งมุ่งเน้นการสะท้อนปัญหาภัยคุกคามทางเพศในระบบขนส่ง สาธารณะ ผ่านการสร้างประสบการณ์การเรียนรู้แก่ผู้เล่น โดยเฉพาะผู้หญิงซึ่งเป็นกลุ่มเป้าหมายหลักของงานวิจัยชิ้นนี้

เนื้อหาในบทนี้จะแบ่งการสรุปและอภิปรายผลตามวัตถุประสงค์การวิจัยแต่ละข้อ ทั้งในด้านการศึกษาปัญหาเพื่อนำไปออกแบบกลไกเกมและด้านการประเมินความพึงพอใจของผู้เล่นต่อเนื้อหา กลไกการเล่น และองค์ประกอบเชิงสุนทรีย์ นอกจากนี้ยังมีการตอบคำถามวิจัยหลัก ข้อเสนอแนะ สำหรับการศึกษต่อไปในอนาคต และการกล่าวถึงข้อจำกัดที่พบในระหว่างการทำนิพนธ์วิจัย เพื่อให้ภาพรวมของผลการศึกษาในครั้งนี้มีความครอบคลุมและเป็นระบบโดยแบ่งการหัวข้อการ อภิปรายดังต่อไปนี้

- 6.1 การสรุปผลการวิจัย
- 6.2 การอภิปรายผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์การวิจัยข้อที่ 1 การศึกษาปัญหาของภัยคุกคามทาง เพศในการใช้ขนส่งสาธารณะของผู้หญิง
  - 6.2.1 ปัญหาภัยคุกคามทางเพศในการใช้ระบบขนส่งสาธารณะของผู้หญิง
- 6.3 การอภิปรายผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์การวิจัยข้อที่ 2 การศึกษาปัญหาของภัยคุกคามทาง เพศในการใช้ขนส่งสาธารณะของผู้หญิง
  - 6.3.2 การพัฒนากลไกการเล่นบอร์ดเกมเพื่อสะท้อนปัญหาและส่งเสริมการเรียนรู้
  - 6.3.3 การออกแบบองค์ประกอบด้านสุนทรีย์ภาพและประสบการณ์ผู้เล่น
- 6.4 การอภิปรายผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์การวิจัยข้อที่ 3 การประเมินความพึงพอใจของผู้เล่น บอร์ดเกมที่เป็นผู้หญิง
  - 6.4.1 ความพึงพอใจในด้านเนื้อหาและประเด็นการเรียนรู้
  - 6.4.2 ความพึงพอใจในด้านกลไกการเล่นและระดับความสนุกในการมีส่วนร่วม
  - 6.4.3 ความพึงพอใจและความน่าสนใจในด้านการออกแบบเชิงสุนทรีย์
- 6.5 การตอบคำถามการวิจัย
- 6.6 ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยในอนาคต
- 6.7 ข้อจำกัดของงานวิจัย
- 6.8 ความร่วมมือในการพัฒนางานวิจัยในอนาคต

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 6.1 การสรุปผลการวิจัย

งานวิจัยฉบับนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อออกแบบและพัฒนาบอร์ดเกม "Girl's Route" ที่ใช้เป็นสื่อการเรียนรู้เพื่อสร้างความตระหนักรู้เกี่ยวกับภัยคุกคามทางเพศในระบบขนส่งสาธารณะ โดยเฉพาะในกลุ่มนักศึกษาหญิงอายุ 18–23 ปี ซึ่งเป็นกลุ่มเป้าหมายที่มีความเสี่ยงสูงต่อการเผชิญกับปัญหาดังกล่าว (มูลนิธิหญิงชายก้าวไกล, 2560) โดยการออกแบบเกมใช้กระบวนการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ และมีการทดลองใช้งานกับกลุ่มตัวอย่างเป้าหมายจริง ผลการวิจัยสามารถสรุปได้ดังนี้

1. กลุ่มตัวอย่างสามารถเข้าใจกติกาและกลไกของเกมได้ภายหลังจากเล่นเกมเพียงไม่กี่รอบ โดยเฉพาะหลังตาที่ 3 เป็นต้นไป ผู้เล่นมีความเข้าใจและมีความมั่นใจในการเล่นเพิ่มขึ้นอย่างชัดเจน (จากผลการสัมภาษณ์ในบทที่ 5)
2. ผู้เล่นประเมินว่าเกมมีความสนุก น่าติดตาม และช่วยให้เกิดการเรียนรู้เกี่ยวกับภัยคุกคามทางเพศอย่างเป็นธรรมชาติ โดยไม่รู้สึกรู้ว่าเป็นการเรียนรู้ในรูปแบบที่กดดัน (อ้างอิงจากการวิเคราะห์บทที่ 5)
3. องค์ประกอบของเกมทั้งในด้านเนื้อหา กลไกการเล่น และภาพประกอบ ได้รับการตอบรับว่าเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย โดยเฉพาะการออกแบบภาพที่มีลักษณะน่ารักน่าดึงดูดและสีที่สวยงาม ช่วยให้เนื้อหาที่จริงจังดูเข้าถึงได้ง่ายยิ่งขึ้น (ดูรายละเอียดผลสัมภาษณ์บทที่ 5.2.2)
4. ผู้เล่นมีความเข้าใจที่ดีขึ้นเกี่ยวกับสถานการณ์คุกคามทางเพศประเภทต่างๆ รวมถึงแนวทางการตอบสนองและการตัดสินใจในสถานการณ์ที่แตกต่างกัน ส่งผลให้เกมสามารถเป็นเครื่องมือที่มีศักยภาพในการสร้างการตระหนักรู้ได้จริง

ผลการวิจัยสามารถสรุปได้ตามวัตถุประสงค์หลัก 3 ประการ ดังนี้

### 1. การศึกษาปัญหาภัยคุกคามทางเพศในการใช้ขนส่งสาธารณะของผู้หญิง

ผลการศึกษาพบว่าภัยคุกคามทางเพศที่เกิดขึ้นในการเดินทางด้วยระบบขนส่งสาธารณะมีหลายรูปแบบ ทั้งทางกายภาพ เช่น การสัมผัสร่างกายโดยไม่ยินยอม และทางวาจา เช่น การพูดจาล่วงละเมิดหรือดูหมิ่นเพศหญิง พฤติกรรมเหล่านี้ส่งผลต่อความรู้สึกไม่ปลอดภัย วิตกกังวล และหลีกเลี่ยงการเดินทางในบางช่วงเวลา นอกจากนี้ยังสะท้อนถึงโครงสร้างทางสังคมแบบชายเป็นใหญ่ที่ฝังรากลึกในค่านิยมไทย การวิเคราะห์พบว่า ปัจจัยด้านสิ่งแวดล้อมหรือการขาดระบบดูแลความปลอดภัย เป็นเงื่อนไขที่เอื้อต่อการเกิดเหตุคุกคาม

### 2. การออกแบบและพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อสร้างการเรียนรู้เกี่ยวกับภัยคุกคามทางเพศ

จากข้อมูลที่รวบรวมได้ ได้มีการนำมาสังเคราะห์เพื่อสร้างกลไกการเล่นและองค์ประกอบของเกมที่สามารถจำลองสถานการณ์จริงได้อย่างมีนัยสำคัญ โดยใช้ "การ์ดสถานการณ์ (Event Cards)" ที่มีเนื้อหาอ้างอิงจากเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริงในชีวิตประจำวัน การตัดสินใจในเกมถูกออกแบบให้ผู้เล่นต้องเผชิญกับตัวเลือกที่ยาก เพื่อสะท้อนความซับซ้อนของปัญหาในโลกจริง นอกจากนี้ ยังมีการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ออกแบบองค์ประกอบเชิงสุนทรียะ เช่น ภาพประกอบและโทนสี เพื่อดึงดูดความสนใจและสร้างอารมณ์ร่วมแก่ผู้เล่นที่เป็นกลุ่มเป้าหมาย

### 3. การประเมินความพึงพอใจของผู้เล่นที่เป็นผู้หญิงต่อบอร์ดเกม

จากการเก็บข้อมูลความคิดเห็นของกลุ่มผู้ทดลองเล่น พบว่าผู้เล่นส่วนใหญ่มีความพึงพอใจต่อเนื้อหาและวิธีการนำเสนอของเกม โดยเฉพาะในด้านการเปิดโอกาสให้ได้คิด วิเคราะห์ และพูดคุยเกี่ยวกับประสบการณ์ภัยคุกคามทางเพศอย่างมีส่วนร่วม กลไกการเล่นที่ใช้การ์ดและการตัดสินใจร่วมกัน ทำให้เกิดการสื่อสารระหว่างผู้เล่น ซึ่งส่งเสริมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ในบรรยากาศปลอดภัย ในขณะเดียวกัน ผู้เล่นยังให้ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับระดับความซับซ้อนของเกม และการปรับปรุงรูปแบบเพื่อให้เข้าใจง่ายและเข้าถึงได้ในวงกว้างมากขึ้น

กล่าวโดยสรุป งานวิจัยนี้ประสบความสำเร็จในการเชื่อมโยงข้อมูลเชิงลึกด้านสังคมและเพศสภาพ เข้ากับกระบวนการออกแบบเชิงสร้างสรรค์ผ่านสื่อบอร์ดเกมอย่างมีประสิทธิภาพ โดยสามารถเป็นต้นแบบของการนำเครื่องมือการออกแบบไปใช้กับประเด็นปัญหาสังคมอื่นๆ ไดในอนาคต



ภาพที่ 6.1 บอร์ดเกม Girl's Route 3  
ที่มา (ผู้วิจัย, 2567)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 6.2 การอภิปรายผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์การวิจัยข้อที่ 1 การศึกษาปัญหาของ ภัยคุกคามทางเพศในการใช้ขนส่งสาธารณะของผู้หญิง

### 6.2.1 การวิเคราะห์ปัญหาภัยคุกคามทางเพศในการใช้ระบบขนส่งสาธารณะของผู้หญิง

การคุกคามทางเพศในการเดินทางด้วยขนส่งสาธารณะของผู้หญิง ถือเป็นปัญหาสำคัญที่สะท้อนโครงสร้างอำนาจและค่านิยมทางสังคม ขอบเขตของ “ภัยคุกคามทางเพศ” ในกรณีนี้ครอบคลุมถึงการกระทำหรือคำพูดที่มีลักษณะทางเพศที่ไม่พึงประสงค์ ส่งผลให้ผู้หญิงรู้สึกถูกละเมิดความปลอดภัยหรือความเป็นส่วนตัว พฤติกรรมเหล่านี้มักเกิดขึ้นในพื้นที่เปิดสาธารณะระหว่างการเดินทาง เช่น ภายในรถโดยสารหรือชานชาลารถไฟ ซึ่งส่งผลต่อความรู้สึกไม่ปลอดภัยของผู้หญิง โดยมักแสดงออกเป็นความหวาดกลัวหรือความวิตกกังวลในการเดินทางเดี่ยว

การวิเคราะห์เชิงโครงสร้างนี้ได้ชี้ให้เห็นว่า ปัญหาภัยคุกคามทางเพศมีรากเหง้ามาจากแนวคิดชายเป็นใหญ่ในสังคม แนวคิดนี้ให้อำนาจสถานะเหนือกว่าของเพศชาย และสร้างทัศนคติที่มองว่าผู้หญิงเป็นกลุ่มด้อยกว่า ทำให้บางกลุ่มผู้ชายอาจเห็นว่าการล่วงละเมิดผู้หญิงเป็นเรื่องธรรมดาหรือสมเหตุสมผล การใช้ถ้อยคำหยาบคาย การลวนลาม และการข่มขู่ต่อผู้หญิงจึงมักถูกมองข้ามหรือแม้กระทั่งถูกมองเรื่องธรรมดาที่อาจเกิดขึ้นได้ เนื่องจากค่านิยมชายเป็นใหญ่เหล่านี้จึงได้กลายเป็นบ่อนทำลายสิทธิของผู้หญิงที่พึงมี

บริบทของพื้นที่สาธารณะและการเดินทางเป็นอีกปัจจัยสำคัญ เนื่องจากพฤติกรรมคุกคามทางเพศจะแสดงออกแตกต่างกันตามลักษณะของสภาพแวดล้อมตามขนส่งสาธารณะที่ใช้งาน ในบางจุดอาจมีความมืดหรือแออัดทำให้ผู้หญิงรู้สึกเปราะบาง เช่น การรอรถโดยสารในท่ารถที่มีแสงสว่างไม่เพียงพอ หรือการเดินทางในช่วงเวลากลางคืนที่มีผู้ใช้บริการน้อย ในสถานการณ์เช่นนี้ ผู้คนมักจะไม่พรุกร่าหน้า ทำให้ความเสียหายที่ผู้หญิงจะตกเป็นเหยื่อเพิ่มสูงขึ้น ปัจจัยด้านการออกแบบสถานที่ เช่น ระยะห่างระหว่างที่นั่งในรถโดยสาร หรือการจัดพื้นที่ว่างในสถานีรถไฟ ก็มีส่วนกำหนดระดับความปลอดภัยและความเป็นส่วนตัวของผู้โดยสารด้วย

ทฤษฎีการป้องกันอาชญากรรมให้กรอบความคิดที่ช่วยอธิบายลักษณะของภัยคุกคามทางเพศได้ดี หนึ่งในนั้นคือทฤษฎีทฤษฎีปกตินิสัยที่ระบุว่า อาชญากรรมจะเกิดขึ้นเมื่อมีผู้กระทำที่มีแรงจูงใจ เหยื่อที่เหมาะสม และขาดผู้เฝ้าระวัง ในบริบทของการใช้งานขนส่งสาธารณะ ผู้หญิงในสถานการณ์บางอย่างจึงกลายเป็นเป้าหมายที่เหมาะสมเนื่องจากความเปราะบางทางสิ่งแวดล้อม เช่น พื้นที่ปิดล้อมหรือเวลาเดินทางที่มีคนไม่มาก ในขณะเดียวกัน ผู้คุกคามถูกกระตุ้นจากโอกาสที่เกิดขึ้นในพื้นที่เฉพาะเหล่านั้น นอกจากนี้ แนวทางการป้องกันอาชญากรรมยังได้เน้นไปถึงการออกแบบสถานที่ที่เหมาะสมและมีมาตรการรักษาความปลอดภัยที่ควร เช่น การติดตั้งไฟสว่าง CCTV หรือการส่งเสริมให้มีผู้ร่วมเดินทาง ทำหน้าที่เป็น “ผู้เฝ้าระวังธรรมชาติ” ซึ่งทั้งหมดนี้ช่วยลด

โอกาสที่เหตุคุกคามจะเกิดขึ้นได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

และผลจากการทบทวนวรรณกรรมจากบทที่ 2 ยังสะท้อนให้เห็นปัญหาภัยคุกคามทางเพศ ในระบบขนส่งสาธารณะเป็นปัญหาที่พบได้อย่างแพร่หลาย โดยเฉพาะในเพศหญิงที่เดินทางในเวลา และสถานการณ์สุ่มเสี่ยงและพื้นที่สาธารณะมีความเปราะบางต่อการถูกคุกคามทั้งทางกาย วาจา และการจ้องมองด้วยสายตาไม่เหมาะสม

จากรายงานของมูลนิธิหญิงชายก้าวไกล (2560) ระบุว่ากลุ่มอายุ 18–23 ปี มีสัดส่วนเป็นผู้เสียหายจากคดีความรุนแรงทางเพศสูงถึงร้อยละ 60.9 ซึ่งสนับสนุนข้อค้นพบในงานวิจัยฉบับนี้ อย่างชัดเจน ผลสัมภาษณ์ในบทที่ 5 ยืนยันว่าผู้เล่นมีประสบการณ์โดยตรงหรือมีเพื่อนที่เคยเผชิญกับ เหตุการณ์ที่คล้ายคลึงกัน ซึ่งชี้ให้เห็นว่าความรุนแรงทางเพศไม่ใช่เรื่องเฉพาะบุคคล

การเลือกใช้เกมบอร์ดเป็นสื่อกลางเพื่อสะท้อนประเด็นดังกล่าว จึงมีความเหมาะสมต่อ กลุ่มเป้าหมายเนื่องจากเป็นพื้นที่ขนาดย่อย ที่ใช้การเล่าเรื่องและการจำลองสถานการณ์เป็น เครื่องมือสร้างการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพและได้ฝึกการจำลองสถานการณ์ ฝึกทักษะที่ไม่จำเป็นต้อง ไปสุ่มเสี่ยงกับสถานการณ์จริง

ดังนั้นจากการศึกษาครั้งนี้มีผลการศึกษาค้นคว้าจึงชี้ให้เห็นว่าภัยคุกคามทางเพศเป็นปัญหาเชิงโครงสร้างที่ไม่ได้เกิดจากพฤติกรรมของผู้กระทำเพียงอย่างเดียว แต่สะท้อนถึงความล้มเหลวของ ระบบขนส่งและการออกแบบพื้นที่สาธารณะที่ละเลยความปลอดภัยของผู้หญิงเป็นสำคัญ การ วิเคราะห์ข้อมูลแสดงให้เห็นว่า

### 1. รูปแบบของภัยคุกคามที่หลากหลาย

- ภัยคุกคามทางเพศแบ่งออกเป็นสองประเภทหลัก ได้แก่ ทางกายภาพ เช่น การสัมผัสโดยไม่ได้รับอนุญาต ซึ่งสร้างความกลัวและทำให้ผู้หญิงรู้สึกว่ ตนเองเป็นเป้าหมายของการล่วงละเมิด
- ทางวาจา เช่น การพูดจาล่วงละเมิดหรือการส่งเสียงเชิงลามกอนาจาร เหตุการณ์ เหล่านี้ส่งผลกระทบต่อจิตใจและทำให้เกิดการหลีกเลี่ยงพื้นที่ที่ควรเป็นสาธารณะ

### 2. ปัจจัยด้านสิ่งแวดล้อมที่เอื้อต่อการเกิดเหตุการณ์

พื้นที่แออัด ขาดแสงสว่าง หรือการขาดเจ้าหน้าที่ดูแลในระบบขนส่งสาธารณะล้วนเป็น ปัจจัยที่เอื้อให้เกิดภัยคุกคาม โดยเฉพาะในช่วงเวลาเร่งด่วนหรือในพื้นที่ที่มีผู้โดยสารเบาบาง เช่น ใน เวลากลางคืน

### 3. ปัญหาความไม่เท่าเทียมทางเพศที่ยังรากลึกในสังคม

แนวคิดชายเป็นใหญ่ในสังคมไทยยังคงมีบทบาทสำคัญในการสนับสนุนพฤติกรรมที่ละเมิด สิทธิของผู้หญิง ผู้หญิงมักถูกมองว่าเป็น "เพศที่อ่อนแอ" ซึ่งเป็นเหตุผลที่ทำให้พฤติกรรมล่วงละเมิด กลายเป็นเรื่องปกติในบางบริบทของสังคม

### 4. ผลกระทบที่ถูกผลักดันให้รับผิดชอบจากการเป็นผู้หญิง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผู้หญิงในสังคมต้องละสิทธิในความปลอดภัยต่อชีวิตที่พึงมี มาพัฒนากลยุทธ์การป้องกันตัวเอง เช่น หลีกเลี่ยงการเดินทางคนเดียวหรือพกอุปกรณ์ป้องกันตัว ซึ่งแสดงถึงการผลัดภาระความปลอดภัยไปให้เหยื่อ มากกว่าที่ระบบจะช่วยแก้ปัญหา

สิ่งที่น่าสนใจจากการทบทวนวรรณกรรมครั้งนี้ทำให้เข้าใจถึงมิติของภัยคุกคามทางเพศในระบบขนส่งสาธารณะที่กว้างขึ้น โดยเฉพาะการเชื่อมโยงกับโครงสร้างสังคม และแสดงให้เห็นว่าปัญหานี้ไม่ได้เป็นเพียงเหตุการณ์เฉพาะหน้า แต่เป็นผลจากระบบที่ละเลยการออกแบบเพื่อความเท่าเทียมทางเพศอย่างเป็นระบบ



ภาพที่ 6.2 บอร์ดเกม Girl's Route 4  
ที่มา (ผู้วิจัย, 2567)

### 6.3 การอภิปรายผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์การวิจัยข้อที่ 2 เพื่อออกแบบบอร์ดเกมในการเรียนรู้ภัยคุกคามทางเพศในการใช้ขนส่งสาธารณะ

#### 6.3.1 การออกแบบกลไกการเล่นบอร์ดเกม

จากการพัฒนากลไกการเล่นบอร์ดเกมในงานวิจัยนี้ มีวัตถุประสงค์หลักเพื่อถ่ายทอดปัญหาภัยคุกคามทางเพศที่เกิดขึ้นในระบบขนส่งสาธารณะอย่างเป็นรูปธรรม โดยการออกแบบกลไกเกมถูกพัฒนาให้สอดคล้องกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริง ผู้เล่นสามารถเข้าถึงประสบการณ์เหล่านี้ผ่านการเล่นเกมได้อย่างมีนัยสำคัญ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กลไกเกมถูกวางโครงสร้างให้มี "การ์ดสถานการณ์ (Event Cards)" ที่ดึงเนื้อหาจากประสบการณ์จริงของผู้หญิงในการใช้ขนส่งสาธารณะ โดยสถานการณ์เหล่านี้ถูกจัดระดับความรุนแรง เพื่อให้ผู้เล่นรับรู้ถึงความหลากหลายของภัยคุกคาม

การ์ด "การตอบโต้ (Action Cards)" เป็นอีกหนึ่งกลไกสำคัญที่ออกแบบขึ้นเพื่อเปิดพื้นที่ให้ผู้เล่นได้สำรวจแนวทางการจัดการสถานการณ์ ซึ่งจะมีการเชื่อมโยงว่าการ์ดอันไหนตอบโต้สถานการณ์ไหนได้จากการออกแบบสัญลักษณ์ในเกมการเล่น

นอกจากนี้ เกมยังใช้กลไก "สถานการณ์เสริม" ที่จะอยู่ในประเภท "การ์ดสถานการณ์ (Event Cards)" เช่น รถติด อากาศร้อน ไปผิดทาง ซึ่งล้วนเป็นปัจจัยที่ทำให้ผู้หญิงไม่สามารถหลีกเลี่ยงสถานการณ์คุกคามได้ง่ายนัก ผู้เล่นจะถูกบังคับให้ต้องตัดสินใจท่ามกลางข้อจำกัดเหล่านี้ จึงเป็นการสื่อสารถึงความซับซ้อนของปัญหานี้อย่างชัดเจน

การเล่นเกมนี้นอกจากจะทำให้ผู้เล่นรับรู้ถึงปัญหาเท่านั้น แต่ยังเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่สร้าง "ความเข้าใจที่ลึกซึ้ง" ต่อผู้หญิงในฐานะผู้ประสบภัย เนื่องจากการควบคุมสิ่งทำได้ภายใต้สถานการณ์ที่จำกัดจากการออกแบบกลไกการเล่น อีกทั้งการเล่นบอร์ดเกมนี้ยังเป็นจุดเริ่มต้นของการตั้งคำถาม การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และการสะท้อนบทบาทของตนเองในฐานะพลเมืองในสังคม โดยเฉพาะในกลุ่มผู้เล่นที่อาจไม่เคยเผชิญกับปัญหานี้โดยตรง

กล่าวโดยสรุปแล้วกลไกการเล่นบอร์ดเกมในงานวิจัยนี้ไม่เพียงออกแบบมาเพื่อความบันเทิง แต่ยังเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ทางสังคมที่มีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะในการสร้างความตระหนักรู้ ความเข้าใจ และความเห็นอกเห็นใจต่อปัญหาที่ผู้หญิงเผชิญในชีวิตประจำวัน

#### จุดเด่นของกลไกเกม

##### 1. การ์ดสถานการณ์ (Event Cards)

ผู้เล่น 100% ระบุว่าการใช้การ์ดสถานการณ์ช่วยเพิ่มความสมจริง และกระตุ้นให้ผู้เล่นมีส่วนร่วมกับเกมในเชิงลึก

##### 2. การ์ดโต้ตอบ (Action Cards)

กลไกการเลือกตัดสินใจในสถานการณ์ที่ยาก เช่น การเผชิญหน้ากับผู้คุกคาม หรือการเลือกวิธีหลีกเลี่ยง ช่วยสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับความซับซ้อนของปัญหา

##### 3. ความเป็นไปได้ที่จะเพิ่มความซับซ้อนของเกมการเล่น

มีความเป็นไปได้ที่จะสามารถออกแบบกลไกเกมให้ซับซ้อนขึ้นเพื่อสร้างความดึงดูดใจต่อผู้เล่นกลุ่มที่หลากหลายขึ้น เช่น ผู้เล่นที่มีประสบการณ์สูงในการเล่นบอร์ดเกม รวมไปถึงการออกแบบเกมที่สามารถเลือกระดับความยากได้เพื่อที่จะได้เหมาะสมกับผู้เล่นในช่วงอายุและประสบการณ์ที่หลากหลาย

ผลการวิจัยครั้งนี้ได้ชี้ให้เห็นว่า กลไกการเล่นที่ออกแบบมาเพื่อสะท้อนปัญหาภัยคุกคามทางเพศ ได้รับความสนใจจากผู้เล่น โดยร้อยละ 91.7 ของผู้เล่นระบุว่ากลไกเกมสามารถเข้าใจได้ง่ายซึ่งอยู่ในเกณฑ์การประเมินความพึงพอใจดีมากที่สุด และสามารถช่วยกระตุ้นการเรียนรู้เกี่ยวกับปัญหาอย่างเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

มีประสิทธิภาพในขณะเดียวกัน และ 8.3% ของผู้เล่นที่มีประสบการณ์สูงเสนอความเป็นไปได้ให้เพิ่มความซับซ้อนของเกมและเพิ่มความซับซ้อนสถานการณ์ภายในเกมซึ่งเป็นความเห็นที่น่าสนใจและอยากให้รองรับผู้เล่นได้มากขึ้น เพื่อให้เหมาะสมกับกลุ่มผู้เล่นที่ต้องการความท้าทายมากขึ้น และมีผู้เล่นที่ร้อยละ 16.7 มองว่าสามารถออกแบบกลไกการเล่นให้มีสถานที่เยาะขึ้นและมีแผนที่การเล่นที่ใหญ่เพื่อเพิ่มเวลาการเล่น และกลไกเกมที่ได้รับคำชื่นชมมากที่สุด คือ "การ์ดสถานการณ์ (Event Cards)" ซึ่ง 100% ของผู้เล่นมองว่าสามารถสะท้อนเหตุการณ์จริงได้อย่างสมจริงและกระตุ้นให้เกิดการพูดคุยในกลุ่ม

### 6.3.2 การออกแบบองค์ประกอบด้านสุนทรียภาพและประสบการณ์ผู้เล่น

ในการออกแบบบอร์ดเกม ผู้วิจัยให้ความสำคัญกับการออกแบบด้านความสวยงามควบคู่ไปกับการสร้างประสบการณ์การเล่นที่น่าดึงดูด โดยมุ่งเน้นให้ผู้เล่นรู้สึกมีส่วนร่วมทั้งทางอารมณ์และความคิดตลอดระยะเวลาการเล่น โดยมีองค์ประกอบหลักดังนี้

ภาพประกอบและสไตล์การออกแบบของเกม Girl's Route ใช้ธีม Feminine-Vintage-Contrast เพื่อสะท้อนความเป็นผู้หญิงที่หลากหลาย ทั้งอ่อนโยน เปราะบาง เข้มแข็ง และสร้างสรรค์ สไตล์ภาพประกอบนี้ทำให้เกมดูเข้าถึงง่าย และสร้างความสมดุลระหว่างเนื้อหาหนักกับภาพที่นุ่มนวล ซึ่งได้รับการยืนยันว่าเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายจากผลการสัมภาษณ์ในบทที่ 5

ผู้เล่นส่วนใหญ่ชื่นชมการออกแบบตัวละครที่แตกต่างกัน ซึ่งใช้แนวคิดรูปแบบทางจิตวิทยาเป็นฐานในการพัฒนา เช่น ความคิดสร้างสรรค์ (สีม่วง) ความรอบคอบ (สีน้ำเงิน) ความรักอิสระ (สีเขียว) และความห่วงใย (สีชมพู)

นอกจากนี้ ข้อเสนอแนะจากกลุ่มตัวอย่าง เช่น การเพิ่มรายละเอียดของฉาก เส้นทาง และการปรับสัญลักษณ์บนแผนที่ ก็ได้รับการพัฒนาเพิ่มเติมจนสมบูรณ์ ซึ่งสะท้อนถึงกระบวนการที่เป็นหัวใจของการออกแบบเกมเพื่อการเรียนรู้

#### 1. การใช้สีเพื่อสื่อความรู้สึกและบริบทของสถานการณ์

สีที่เลือกใช้ในบอร์ดเกมถูกออกแบบให้มีความสัมพันธ์กับอารมณ์ของเหตุการณ์และสถานการณ์ที่เกิดขึ้น เช่น สีแดงในการ์ดสถานการณ์ (Event Cards) เพื่อสื่อถึงอันตรายหรือความตึงเครียด ขณะที่สีเขียวหรือฟ้าในการ์ดโต้ตอบ (Action Cards) การ์ดสถานที่ (Place Cards) เพื่อสื่อถึงทางออกหรือความปลอดภัย รวมไปถึงการใช้สีในองค์ประกอบต่างๆ ในบอร์ดเกมที่จะสื่อสารต่อความรู้สึกเพื่อเสริมสร้างอารมณ์ร่วมและช่วยให้ผู้เล่นรับรู้ระดับความรุนแรงของสถานการณ์

#### 2. การออกแบบตัวละครที่หลากหลายและเข้าถึงง่าย

ตัวละครในเกมได้รับการออกแบบให้มีรูปลักษณ์และสไตล์ที่แตกต่างกัน ทั้งในด้านการแต่งกาย สีผิว และบุคลิกภาพ เพื่อสะท้อนถึงความหลากหลายทางบุคลิกของกลุ่มเป้าหมาย ซึ่งจะช่วยให้ผู้เล่นสามารถเชื่อมโยงหรือระบุตัวตนกับตัวละครได้ง่ายขึ้น ซึ่งช่วยเสริมสร้างประสบการณ์ที่เป็นเอกสารถือเป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ส่วนตัวและเพิ่มความอินในการเล่นรวมไปถึงการใส่รายละเอียดในการออกแบบที่ตั้งใจเพื่อให้ผู้เล่นรู้สึกดึงดูดมากที่สุด

### 3. การวาดภาพประกอบและองค์ประกอบกราฟิก

ภาพประกอบในเกมใช้ลายเส้นและสไตล์ที่มีความร่วมสมัย ผสมผสานความเรียบง่ายกับความชัดเจน เพื่อให้เข้าถึงกลุ่มเป้าหมายอายุ 18–23 ปี ได้ ภาพประกอบเน้นการสื่อสารเชิงสถานการณ์ที่ชัดเจน ไม่ซับซ้อน เพื่อให้เข้าใจได้ทันทีโดยไม่ต้องพึ่งข้อความมากนัก แต่เนื่องจากการออกแบบบอร์ดเกมครั้งนี้ได้กำหนดให้บอร์ดเกมสามารถเล่นได้ตั้งแต่อายุ 15 ปี เป็นต้นไป ภาพประกอบจึงได้ออกไปทางน่ารักมากกว่าหนักอึ้งเนื่องด้วยประสงค์ให้มีความเป็นกลางและไม่ดูรุนแรงเกินไปจากช่วงอายุที่กำหนดไว้

### 4. การออกแบบรูปแบบการเล่นให้เข้าใจง่ายและเอื้อต่อการมีส่วนร่วมของผู้เล่น

ผู้วิจัยให้ความสำคัญกับการจัดวางองค์ประกอบต่างๆ บนแผนที่ การ์ด และกล่องบรรจุภัณฑ์อย่างมีระบบ โดยเน้นให้ผู้เล่นสามารถเข้าถึงข้อมูลได้ง่าย ลดความสับสนระหว่างการเล่น และสามารถตัดสินใจได้อย่างรวดเร็วโดยไม่เสียจังหวะในการเล่น

### 5. การเชื่อมโยงระหว่างความสวยงามกับเนื้อหาเกม

แม้จะให้ความสำคัญกับความสวยงามในภาพรวมของเกม แต่ทุกองค์ประกอบทางภาพยังคงต้องสนับสนุนวัตถุประสงค์หลักของเกม คือการให้ความรู้และสร้างทักษะในการรับมือกับภัยคุกคามทางเพศ ดังนั้นความสวยงามจึงไม่เพียงเพื่อความดึงดูดใจ แต่ยังเป็นส่วนหนึ่งของการออกแบบเพื่อการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ

### 6. ประสพการณ์การเล่นแบบมีส่วนร่วมและเรียนรู้

จากการทดลองเล่น พบว่าผู้เล่นส่วนใหญ่ที่ร้อยละ 100 ได้ชื่นชมการออกแบบภาพประกอบที่น่ารักและดึงดูดใจซึ่งอยู่ในเกณฑ์การประเมินความพึงพอใจดีมากที่สุด ผู้เล่นร้อยละ 91.7 ถูกดึงดูดใจด้วยการใช้สีในการออกแบบซึ่งอยู่ในเกณฑ์การประเมินความพึงพอใจดีมากที่สุด การออกแบบบอร์ดเกมครั้งนี้จึงช่วยเสริมสร้างประสบการณ์การเล่นให้สนุกสนานและเข้าใจง่าย และร้อยละ 16.7 มองว่าสามารถเพิ่มความเข้มของความน่ากลัวของภาพประกอบได้มากขึ้นเนื่องด้วยปัญหาการคุกคามทางเพศเป็นปัญหาที่ควรให้ความกระตือรือร้นเนื่องด้วยยังเป็นปัญหาร้ายแรงในสังคมซึ่งจากการออกแบบช่วงอายุในการเล่นบอร์ดเกมครั้งนี้ยังทำให้เป็นข้อที่ความระวังในการออกแบบภาพประกอบอยู่แต่ก็ทำให้เป็นความเห็นที่น่าสนใจ และเนื่องจากความเห็นของผู้เล่นที่ร้อยละ 100 ที่มองว่าปัญหาการคุกคามทางเพศที่เกิดขึ้นกับทุกเพศ ทุกวัย จึงมองความเป็นไปได้ในการออกแบบที่จะออกแบบตัวละครเพศชายและเพศทางเลือกมาต่อยอดในการออกแบบตัวละครครั้งต่อไป



ภาพที่ 6.3 บอร์ดเกม Girl's Route 5

ที่มา (ผู้วิจัย, 2567)

#### 6.4 การอภิปรายผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์การวิจัยข้อที่ 3 การประเมินความพึงพอใจของผู้เล่นบอร์ดเกมที่เป็นผู้หญิง

##### 6.4.1 ความพึงพอใจในด้านเนื้อหาและประเด็นการเรียนรู้

ผลการประเมินความพึงพอใจด้านเนื้อหาและประเด็นการเรียนรู้จากแบบสอบถามพบว่าผู้เล่นหญิงส่วนใหญ่มีความพึงพอใจในระดับสูง ซึ่งสะท้อนว่าเนื้อหาการเรียนรู้ที่นำเสนอในเกมถูกจัดวางอย่างเหมาะสมและน่าสนใจ ข้อมูลดังกล่าวบ่งชี้ว่าผู้เล่นหญิงเห็นว่าประเด็นการเรียนรู้ในเกมเชื่อมโยงกับเป้าหมายการเรียนรู้ได้อย่างชัดเจนและเข้าใจง่าย

ผู้เล่นร้อยละ 100 ระบุว่าเกมนี้ช่วยเพิ่มความรู้เกี่ยวกับ การรับมือกับภัยคุกคามทางเพศ ซึ่งอยู่ในเกณฑ์การประเมินความพึงพอใจดีมากที่สุด และร้อยละ 91.7 ชื่นชมว่าเนื้อหามีความน่าสนใจ และเชื่อมโยงกับสถานการณ์ในชีวิตจริงได้ดีซึ่งอยู่ในเกณฑ์การประเมินความพึงพอใจดีมากที่สุด ขณะเดียวกันร้อยละ 8.3 เสนอให้เพิ่มคำอธิบายที่ละเอียดขึ้นในคู่มือ เพื่อช่วยเสริมการเรียนรู้ในเชิงลึกในการรับมือสถานการณ์การคุกคามทางเพศ ทำให้ในภาพรวมผู้เล่นส่วนใหญ่พึงพอใจในเนื้อหาและประเด็นการเรียนรู้ของบอร์ดเกม เนื่องจากสามารถสื่อสารสาระสำคัญได้อย่างชัดเจนและส่งเสริมการเรียนรู้ในลักษณะที่เป็นมิตรกับผู้เล่น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

#### 6.4.2 ความพึงพอใจในด้านกลไกการเล่นและระดับความสนุกในการมีส่วนร่วม

ข้อมูลเชิงปริมาณเผยว่าผู้เล่นมีความพึงพอใจสูงมากที่สุดที่ร้อยละ 91.7 เห็นว่ากลไกการเล่นมีความเหมาะสมและสนุกสนาน โดยเฉพาะการเปิดโอกาสให้ผู้เล่นได้ตัดสินใจในสถานการณ์ที่หลากหลาย ขณะที่ผู้เล่นที่ร้อยละ 8.3 ระบุว่าเกมจบเร็วเกินไปและแนะนำให้เพิ่มความยาวของการเล่นเกม และร้อยละ 16.7 มองถึงความเป็นไปได้ที่จะออกแบบเพิ่มสถานที่ในการเล่นและเพิ่มจำนวนผู้เล่นในบอร์ดเกม

ผลการตอบรับในภาพรวมนี้ชี้ให้เห็นว่ากลไกของเกมได้รับการออกแบบให้เข้าใจง่ายและส่งเสริมให้ผู้เล่นได้มีส่วนร่วมอย่างสนุกสนาน ซึ่งออกแบบมาทำให้เหมาะกับผู้เล่นที่ไม่จำเป็นต้องมีประสบการณ์การเล่นบอร์ดเกมสูง ซึ่งทำให้ผู้วิจัยมองความเป็นไปได้ในการออกแบบเกมการเล่นที่สามารถเลือกระดับความยากของกลไกเกมได้อย่างหลายมากยิ่งขึ้น

#### 6.4.3 ความพึงพอใจและความน่าสนใจในด้านการออกแบบเชิงสุนทรียะ

ในด้านการออกแบบเชิงสุนทรียะหรือความสวยงามของเกม ผู้เล่นส่วนใหญ่ให้คะแนนความพึงพอใจสูงมากที่สุดที่ร้อยละ 100 ผู้เข้าร่วมให้ความเห็นว่าองค์ประกอบภาพ สี สีสัน และวัสดุของบอร์ดเกมมีความน่าสนใจและถูกดึงดูดเข้าหา ช่วยส่งเสริมประสบการณ์การเล่นให้ดียิ่งขึ้น จากการสัมภาษณ์ พบว่าผู้เล่นกล่าวว่าองค์ประกอบศิลป์ เช่น ภาพประกอบบนการ์ดและการจัดวางแผงเกม มีสีสันสดใสสวยงาม ภาพรวมของการออกแบบบอร์ดเกมในองค์ประกอบต่างในบอร์ดเกม



ภาพที่ 6.4 บอร์ดเกม Girl's Route 6

ทีมา (ผู้วิจัย, 2567)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 6.5 การตอบคำถามการวิจัย

การตอบคำถามวิจัยหลักในงานวิจัยนี้คือ การค้นหาลักษณะของบอร์ดเกมที่เหมาะสมสำหรับกลุ่มเป้าหมาย โดยในขั้นตอนของการวิจัยได้มีการวิเคราะห์ข้อมูลจากผลการสำรวจความพึงพอใจของผู้เล่นบอร์ดเกมที่เป็นผู้หญิง และผลจากการทดลองเล่นเกมเพื่อประเมินประสิทธิภาพในการสื่อสารเนื้อหาการป้องกันภัยคุกคามทางเพศ

จากการสำรวจพบว่าบอร์ดเกมที่สามารถสร้างความบันเทิงและดึงดูดความสนใจของกลุ่มเป้าหมายได้ดีที่สุดคือบอร์ดเกมที่มีการออกแบบกลไกการเล่นที่เข้าใจง่ายและมีความร่วมมือระหว่างผู้เล่น นอกจากนี้ การออกแบบเชิงสุนทรียะที่มีสีสันสดใสและภาพประกอบที่สะท้อนสถานการณ์ได้ชัดเจนยังเป็นปัจจัยสำคัญในการเสริมสร้างความสนุกสนานและความเข้าใจในเนื้อหาของเกมได้อย่างมีประสิทธิภาพ

กลไกการเล่นที่มีการบูรณาการความท้าทายและการเรียนรู้ โดยมีการจำลองสถานการณ์จริงที่เกี่ยวข้องกับภัยคุกคามทางเพศได้อย่างสมจริงเป็นการสร้างประสบการณ์ที่ช่วยให้ผู้เล่นเข้าใจถึงวิธีการรับมือกับสถานการณ์เหล่านั้นได้ดีขึ้น

### 6.5.1 องค์ความรู้

จากผลการทดลองและสัมภาษณ์ พบองค์ความรู้สำคัญเกี่ยวกับการใช้บอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้ ดังนี้

#### 1. ประสิทธิผลของบอร์ดเกมทางการศึกษา

บอร์ดเกมสามารถสื่อสารเนื้อหาเรื่องภัยคุกคามทางเพศได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทำให้ผู้เล่นเกิดทักษะและความตระหนักรู้ในการรับมือกับเหตุการณ์คุกคามทางเพศ

#### 2. เนื้อหาในเกม

ช่วยเสริมสร้างทักษะที่จำเป็นและความเข้าใจในการรับมือกับปัญหาเหล่านั้นในชีวิตจริง.

#### 3. การออกแบบที่สอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมาย

ธีมและบรรยากาศของเกมในสไตล์ Feminine-Vintage รวมถึงการใช้โทนสีอ่อนนุ่มส่งผลให้เกมดึงดูดใจผู้เล่นหญิง ช่วยให้ผู้เล่นรู้สึก “ร่วมกับเกม” มากขึ้น

#### 4. ภาพประกอบและสัญลักษณ์

มีบทบาทสำคัญในการเสริมเนื้อหา ทำให้สาระถูกถ่ายทอดอย่างน่าสนใจและเข้าใจง่าย

#### 5. กลไกเกมที่เหมาะสม

กลไกการเล่นที่ออกแบบให้มีการสุ่มเหตุการณ์และการตัดสินใจ มีความซับซ้อนพอเหมาะ ส่วนใหญ่ผู้เล่น (91.7%) ประเมินว่ากลไกเกมเข้าใจง่ายและเหมาะสมกับระดับของตน ซึ่งกลไกนี้สร้าง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ความสนุกสนานและประสบการณ์ที่น่าพึงพอใจแก่ผู้เล่น อีกทั้งส่งเสริมให้ผู้เล่นเกิดการตัดสินใจสำคัญระหว่างเล่น

ผลการวิจัยชี้ว่า หากต้องการปรับให้เหมาะกับผู้เล่นที่มีประสบการณ์มากขึ้น อาจเพิ่มความท้าทายของกลไกในบางส่วนและนำดึงดูดให้มีกลุ่มผู้เล่นใหม่ๆ แก่บอร์ดเกม

### 6. องค์กรประกอบการเสริมการเรียนรู้

องค์กรประกอบต่างๆ เช่น แบบอักษรที่อ่านง่าย และสัญลักษณ์บนกระดาน ช่วยให้องค์ความรู้ถูกสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ โดยผู้เล่นประเมินว่าการจัดวางองค์ประกอบเหล่านี้มีความชัดเจน ไม่สับสน และช่วยให้เล่นเกมได้ราบรื่น และความสวยงามของภาพกราฟิกยังช่วยกระตุ้นความสนใจ ทำให้เนื้อหาในเกมดูน่าสนใจยิ่งขึ้น



ภาพที่ 6.5 องค์ความรู้ของงานวิจัย

ที่มา (ผู้วิจัย, 2567)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กลไกหลักของเกมประกอบด้วยการเดินทางผ่านพื้นที่ในระบบขนส่ง และการสุ่มเจอสถานการณ์ โดยผู้เล่นต้องตัดสินใจเลือกแนวทางที่เหมาะสมตามระดับความรุนแรงของสถานการณ์ ซึ่งแนวคิดนี้ อิงกับหลักการของ “Choose Your Own Adventure” และกลไกการตัดสินใจแบบมีส่วนร่วม ซึ่งได้รับการกล่าวถึงในวรรณกรรมบทที่ 2 เช่น SPEAKUP! และ Escape from Danger

ผลการทดลองแสดงให้เห็นว่ากลไกดังกล่าวส่งผลให้ผู้เล่นรู้สึกมีส่วนร่วม เกิดการคิดวิเคราะห์ และสามารถเชื่อมโยงกับสถานการณ์จริงได้ชัดเจน กลไกสุ่มเหตุการณ์ยังช่วยสร้างความรู้สึกไม่แน่นอน ซึ่งเป็นลักษณะสำคัญของโลกความจริง และช่วยฝึกการปรับตัว

## 6.5.2 การนำองค์ความรู้ไปใช้ประโยชน์

### 1. สื่อการเรียนรู้และฝึกอบรม

บอร์ดเกมนี้สามารถนำไปใช้เป็นส่วนประกอบประกอบการอบรมหรือกิจกรรมสร้างความตระหนักรู้เรื่องความปลอดภัยในระบบขนส่งสาธารณะได้ ตัวอย่างเช่น จัดกิจกรรมกลุ่มย่อยในสถานศึกษา โดยให้นักศึกษาเล่นร่วมกับเพื่อนหรือครอบครัว เพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็นหลังเล่น การเรียนรู้เชิงมีส่วนร่วมเช่นนี้จะช่วยให้ผู้เรียนจดจำเนื้อหาและมุมมองต่อปัญหาได้ดียิ่งขึ้น

### 2. การออกแบบสื่อการสอนรูปแบบอื่น

หลักการออกแบบเกมที่พบ (เช่น ความสำคัญของแนวคิดการออกแบบที่สอดคล้องกับผู้เล่น, การใช้ภาพประกอบที่ดึงดูด) สามารถเป็นแนวทางในการพัฒนาเกมการเรียนรู้หรือสื่อการสอนด้านอื่นๆต่อไป ผู้ออกแบบเกมการศึกษาสามารถนำแบบอย่างนี้ไปปรับใช้กับประเด็นความรู้ที่แตกต่างกันได้

### 3. การเผยแพร่ในวงกว้าง

ผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่า ผู้เล่นส่วนใหญ่ต้องการแนะนำเกมนี้ให้กับผู้อื่นและเห็นว่าควรมีการเล่นในโรงเรียนหรือมหาวิทยาลัยทั่วไป ดังนั้นองค์กรหรือหน่วยงานที่สนใจสามารถนำบอร์ดเกมไปเผยแพร่ เช่น จัดแจกหรือเปิดให้ยืมเล่นในศูนย์เรียนรู้ของมหาวิทยาลัย เพื่อนำเนื้อหาไปเสริมทักษะการรับมือภัยคุกคามทางเพศอย่างสร้างสรรค์

## 6.6 ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยในอนาคต

จากผลการวิจัยที่ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อเรียนรู้เกี่ยวกับภัยคุกคามทางเพศในการใช้งานขนส่งสาธารณะของผู้หญิง โดยเฉพาะในกลุ่มเป้าหมายที่เป็นนักเรียนและนักศึกษาหญิงอายุ 18-23 ปี มีข้อเสนอแนะในการศึกษาต่อไปดังนี้

### 1. การทดสอบในกลุ่มเป้าหมายที่หลากหลายขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ควรขยายกลุ่มตัวอย่างของการทดลอง เล่นบอร์ดเกมไปยังกลุ่มผู้ใช้ขนส่งสาธารณะในกลุ่มวัยต่างๆ รวมถึงเพศอื่นๆ เช่น เพศชาย เพศทางเลือก ช่วงอายุอื่นๆ หรือกลุ่มคนที่มีประสบการณ์เกี่ยวกับภัยคุกคามทางเพศในรูปแบบที่ต่างจากกลุ่มเป้าหมายเดิม เพื่อศึกษาและเปรียบเทียบความรู้สึกและการรับรู้ของผู้เล่นในกลุ่มต่างๆ รวมถึงความเข้าใจในเนื้อหาและกลไกการเล่นเกม

## 2. การพัฒนาเกมในรูปแบบดิจิทัล

มีความเป็นไปได้ที่จะพัฒนาเกมในรูปแบบดิจิทัลเพื่อให้สามารถเข้าถึงผู้เล่นได้ง่ายขึ้น โดยเฉพาะในยุคที่การเล่นเกมออนไลน์และแอปพลิเคชันมีความนิยมสูง การพัฒนาในรูปแบบดิจิทัลจะทำให้เกมสามารถเข้าถึงกลุ่มผู้เล่นที่ไม่ได้มีโอกาสเล่นเกมในรูปแบบบอร์ดได้ ซึ่งจะช่วยเพิ่มการแพร่กระจายของเนื้อหาเกมให้กว้างขึ้น

## 3. การศึกษาผลกระทบระยะยาวของการเล่นเกม

ควรมีการวิจัยเพิ่มเติมเกี่ยวกับผลกระทบระยะยาวจากการเล่นเกมนี้ เช่น การเปลี่ยนแปลงในพฤติกรรมหรือทัศนคติของผู้เล่นหลังจากการเล่นเกมไปแล้วหลายครั้ง หรือในระยะยาว อาจจะสามารถสำรวจการนำความรู้ที่ได้จากการเล่นไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

## 4. การปรับปรุงกลไกและความซับซ้อนของเกม

จากผลการวิจัยพบว่าในกลุ่มที่มีประสบการณ์การเล่นบอร์ดเกมสูง รู้สึกว่าเกมนี้อาจจะยังซับซ้อนไม่พอ หรือไม่ท้าทายเพียงพอ ควรมีการปรับปรุงกลไกของเกมเพื่อเพิ่มความท้าทาย และความซับซ้อนในการเล่นสำหรับผู้เล่นที่มีประสบการณ์มากขึ้น หรือสามารถเพิ่มระดับของเกมให้เหมาะสมกับผู้เล่นที่มีทักษะแตกต่างกัน

## 5. การใช้ในกิจกรรมทางการศึกษา

ควรนำบอร์ดเกมนี้ไปใช้ในกิจกรรมการเรียนรู้หรืออบรมในโรงเรียน มหาวิทยาลัย หรือองค์กรต่างๆ ผู้เล่นเห็นว่าการนำเกมมาใช้ในสถานศึกษาจะช่วยเผยแพร่ความรู้และความสนุกไปพร้อมกัน ตัวอย่างเช่น อาจจัด workshop ก่อนหรือหลังการเล่น เพื่ออภิปรายประเด็นทางเพศและการรับมือกับภัยคุกคามตามสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในเกม

## 6. การเข้าถึงและเผยแพร่

ควรทำให้เกมนี้เข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้ง่ายขึ้น เช่น จัดทำสำเนาสำหรับบริการยืมเล่นในห้องสมุด มหาวิทยาลัยหรือเผยแพร่ในรูปแบบอิเล็กทรอนิกส์เพื่อให้กลุ่มประชาชนสัมพันธ์ได้แนะนำมากขึ้น เนื่องด้วยผู้เล่นที่เป็นกลุ่มเป้าหมายของงานวิจัยแนะนำว่าเกมนี้ควรมีในโรงเรียนหรือมหาวิทยาลัยทั่วไป เพื่อสร้างการตระหนักรู้ในวงกว้าง

## 6.7 ข้อจำกัดของงานวิจัย

### 1. ข้อจำกัดของกลุ่มตัวอย่าง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

งานวิจัยนี้ใช้การสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจงเลือกกลุ่มผู้เล่นที่เป็นผู้หญิงในช่วงอายุ 18–23 ปีที่มีประสบการณ์ในการใช้ขนส่งสาธารณะเท่านั้น แม้ว่าการเลือกกลุ่มนี้จะช่วยให้ได้ข้อมูลที่ตรงกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย แต่กลุ่มตัวอย่างที่จำกัดอาจไม่สะท้อนถึงความหลากหลายของกลุ่มเป้าหมายในวงกว้าง เช่น เพศอื่นๆ หรือคนในช่วงวัยอื่นนอกเหนือจากกลุ่มเสี่ยงที่เป็นกลุ่มเป้าหมายการวิจัย

## 2. ข้อจำกัดของการพิจารณาแค่เพียงเนื้อหาของเกม

งานวิจัยนี้เน้นการวิเคราะห์ความพึงพอใจในด้านเนื้อหาของเกมและกลไกการเล่น แต่ไม่ได้พิจารณาถึงผลกระทบที่อาจเกิดขึ้นในระยะยาวจากการเล่นเกม เช่น การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมหรือทัศนคติของผู้เล่นที่จะรับมือกับปัญหาคุกคามทางเพศภายหลังจากนี้

## 3. ข้อจำกัดด้านการออกแบบกลไกเกม

กลไกของเกมที่ออกแบบให้เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายที่เป็นผู้หญิงอายุ 18-23 ปีครั้งนี้ อาจไม่ท้าทายพอสำหรับผู้เล่นที่มีประสบการณ์ในการเล่นบอร์ดเกมหรือผู้เล่นที่ต้องการความท้าทายในเกมมากขึ้น การที่เกมมีความซับซ้อนไม่มาก อาจทำให้ผู้เล่นบางกลุ่มรู้สึกว่าการขาดความท้าทายหรือไม่

## 4. ข้อจำกัดด้านการออกแบบความสวยงามของบอร์ดเกม

บอร์ดเกมนี้มีการเลือกภาพประกอบที่มีลักษณะน่ารักและดึงดูด แต่บางความคิดเห็นจากผู้เล่นแสดงว่า อาจขาดความหนักแน่นในบางสถานการณ์ที่มีเนื้อหาที่ค่อนข้างรุนแรงหรืออ่อนไหว เช่น การคุกคามทางเพศ ผู้เล่นบางคนแนะนำให้ปรับลักษณะตัวละครที่เป็นตัวร้าย (ผู้คุกคาม) ให้มีความน่ากลัวมากขึ้น เพื่อเสริมความตึงเครียดในสถานการณ์และเพิ่มความหนักแน่นของปัญหา

## 6.8 ความร่วมมือในการพัฒนางานวิจัยในอนาคต

ในระหว่างการทำเนิการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้เริ่มต้นประสานความร่วมมือกับ "ศูนย์คดีละเมิดทางเพศเด็ก" ภายใต้สังกัดกรมสอบสวนคดีพิเศษ (Department of Special Investigation: DSI) เพื่อร่วมกันพัฒนาและประยุกต์ใช้บอร์ดเกมในรูปแบบใหม่ที่สามารถตอบโจทย์กลุ่มเป้าหมายในวงกว้างมากยิ่งขึ้น โดยเฉพาะในกลุ่มเหยื่อที่เป็นเด็กและผู้เยาว์ ซึ่งอยู่ในกระบวนการคุ้มครองหรือฟื้นฟู ภายใต้ความดูแลของหน่วยงานดังกล่าว

ซึ่งแนวทางการร่วมมือในเบื้องต้นได้เสนอให้มีการพัฒนาเกมรุ่นใหม่ โดยใช้ผลลัพธ์จากงานวิจัยนี้เป็นฐาน ทั้งในด้านโครงสร้าง กลไกการเล่น และองค์ความรู้ที่สังเคราะห์ได้ พร้อมกับการปรับปรุงด้านภาพประกอบและการออกแบบตัวละครเพิ่มเติม เพื่อให้สามารถใช้งานได้กับกลุ่มผู้เล่นที่มีความหลากหลายทางเพศและวัย รวมถึงเหมาะสมกับบริบทของการทำงานในเชิงฟื้นฟู จิตวิทยา หรือการสร้างพื้นที่ปลอดภัยสำหรับเหยื่อ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

นอกจากนี้ หน่วยงาน DSI ยังแสดงความสนใจที่จะนำเกมที่ได้รับการพัฒนาใหม่ไปใช้ในกิจกรรมอบรม สัมมนา หรืองานภาคสนามในพื้นที่ที่เกี่ยวข้อง ซึ่งถือเป็นอีกหนึ่งแนวทางของการนำองค์ความรู้จากงานวิจัยไปต่อยอดในเชิงสังคมอย่างมีนัยสำคัญ

แม้ว่าความร่วมมือนี้จะยังอยู่ในขั้นตอนการหารือเบื้องต้น แต่ถือเป็นจุดเริ่มต้นที่สะท้อนศักยภาพของการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ที่สามารถต่อยอดไปสู่การใช้งานจริงในระดับหน่วยงานรัฐ และแสดงให้เห็นถึงบทบาทของนักออกแบบในการสร้างเครื่องมือที่ส่งผลกระทบทางบวกต่อสังคมในประเด็นที่มีความอ่อนไหวและซับซ้อน



ภาพที่ 6.6 ภาพการพูดคุยกับกรมสอบสวนคดีพิเศษ (Department of Special Investigation) ที่มา (ผู้วิจัย, 2567)

นอกจากนี้ ผู้วิจัยยังได้รับเชิญให้ร่วมจัดการเล่นผลงานบอร์ดเกม Girl's Route ในงาน “Stop Cyberbullying Day 2025” ซึ่งจัดโดยเครือข่ายเสริมสร้างอินเทอร์เน็ตปลอดภัยประเทศไทย (Thailand Safe Internet Coalition) ร่วมกับองค์กรภาคีเครือข่ายอื่นๆ และกรมสอบสวนคดีพิเศษ (DSI) โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อรณรงค์การยุติความรุนแรงทางไซเบอร์และส่งเสริมความเคารพทั้งในโลกออนไลน์และออฟไลน์ ภายในงานจะมีการเปิดให้ประชาชนทั่วไปทดลองเล่นเกมเพื่อเรียนรู้และแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับภัยคุกคามทางเพศในชีวิตประจำวัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

โดยงานดังกล่าวจะจัดขึ้นในวันศุกร์ที่ 20 มิถุนายน 2568 ณ True Digital Park ซึ่งถือเป็น  
ก้าวสำคัญที่แสดงถึงศักยภาพของงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์ในการขยายผลสู่การใช้งานจริงในสังคมอย่าง  
เป็นรูปธรรมไม่เพียงแต่สะท้อนคุณค่าของกระบวนการออกแบบที่ตอบโจทย์ประเด็นสาธารณะเท่านั้น  
แต่ยังสะท้อนความเชื่อมโยงของนักวิจัยกับการมีบทบาทในการพัฒนาเครื่องมือเพื่อส่งเสริมความ  
ปลอดภัยในพื้นที่สาธารณะ ทั้งในรูปแบบทางกายภาพและทางดิจิทัล

ทำให้ความร่วมมือที่เกิดขึ้นในครั้งนี้จึงไม่ใช่เพียงปลายทางของกระบวนการวิจัย หากแต่เป็น  
จุดเริ่มต้นของการต่อยอดองค์ความรู้สู่การเปลี่ยนแปลงที่จับต้องได้ในระดับสังคม



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บรรณานุกรม

- Amnesty International Thailand. 2020. **สิทธิของผู้หญิงคือสิทธิมนุษยชน**. สืบค้นเมื่อ 16 พฤษภาคม 2565, จาก <https://www.amnesty.or.th/our-work/womens-rights>
- Apple Inc. 2567. **Sukhumvit Set [ฟอนต์]**. สืบค้นเมื่อ 15 พฤษภาคม 2567, จาก <https://www.apple.com>
- Barrett, G. 2020. **How to design a board game**. สืบค้นเมื่อ 28 กรกฎาคม 2566, จาก <https://boardgamedesignlab.com>
- Beltrami, D. 2020. **A board game design process: A game is a system**. สืบค้นเมื่อ 28 กรกฎาคม 2566, จาก <https://uxdesign.cc/a-board-game-design-process-a-game-is-a-system-5469dfa4536>
- Bravo, E. and Cassedy, E. 1992. **The 9 to 5 guide to combating sexual harassment: Candid advice from 9 to 5, the National Association of Working Women**. Wiley.
- Chang, W.-L. and Lin, H.-L. 2010. **The impact of color traits on corporate branding**. Conference paper. สืบค้นเมื่อ 15 พฤษภาคม 2567, จาก [www.researchgate.net/publication/228370451\\_The\\_impact\\_of\\_color\\_traits\\_on\\_corporate\\_branding](http://www.researchgate.net/publication/228370451_The_impact_of_color_traits_on_corporate_branding)
- Color-Name. 2524. **HTML Color Names**. สืบค้นเมื่อ 14 พฤษภาคม 2568, จาก <https://htmlcolorcodes.com/color-names/>
- Eiseman, L. 2020. **Color Is Key to Creating Moods**. LeatriceEiseman.com. สืบค้นเมื่อ 15 พฤษภาคม 2567, จาก [leatriceeiseman.com/color-is-key-to-creating-moods/](http://leatriceeiseman.com/color-is-key-to-creating-moods/)
- Farley, L. 1978. **Sexual shakedown: The sexual harassment of women on the job**. McGraw-Hill.
- Fisher, B. S. and Sloan, J. J. 2003. **Campus Crime: Legal, Social, and Policy Perspectives**. สืบค้นเมื่อ 15 พฤษภาคม 2567.
- Frame and Fame. 2022. **The Science Behind the Color Purple and its Role in Metaverse**. Medium. สืบค้นเมื่อ 15 พฤษภาคม 2567.
- Google Fonts. 2024. **Playfair Display [ฟอนต์]**. สืบค้นเมื่อ 15 พฤษภาคม 2567, จาก <https://fonts.google.com/specimen/Playfair+Display>

## บรรณานุกรม (ต่อ)

- Heller, E. 2009. **The Psychology of Color: Effects on Mood and Behavior.**  
 สืบค้นเมื่อ 15 พฤษภาคม 2567, จาก [romulovieira.com/2025/01/14/exploring-the-power-of-color-a-review-of-color-psychology-by-eva-heller/](https://romulovieira.com/2025/01/14/exploring-the-power-of-color-a-review-of-color-psychology-by-eva-heller/)
- Heller, S. 2005. **Design Literacy: Understanding Graphic Design.** New York, NY: Allworth Press.
- Martinez, M. 2015. **Cake [Music Video].** สืบค้นเมื่อ 14 พฤษภาคม 2568, จาก <https://www.youtube.com>
- Microsoft. 2567. **Arial Black [ฟอนต์].** สืบค้นเมื่อ 15 พฤษภาคม 2567, จาก <https://docs.microsoft.com/en-us/typography/font-list/arial-black>
- NeuroLaunch. 2024. **Purple Color Psychology: Meaning and Impact Revealed.**  
 สืบค้นเมื่อ 15 พฤษภาคม 2567.
- Nissen, A., et al. 2020. **Psychological and Physiological Effects of Color Use on eCommerce Websites: a Neural Study Using fNIRS.** International Conference Information Systems. สืบค้นเมื่อ 15 พฤษภาคม 2567, จาก [pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC4383146/](https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC4383146/)
- Ou, L. C., Luo, M. R., Woodcock, A. and Wright, A. 2004. **A study of colour emotion and colour preference. Part I: Colour emotions for single colours** สืบค้นเมื่อ 15 พฤษภาคม 2567, จาก <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1002/col.20010>
- Strathmore Artist Papers. 2020. **Color Psychology – Purple.**  
 สืบค้นเมื่อ 15 พฤษภาคม 2567.
- Perera, A. 2024. **Routine Activities Theory: Definition & Examples.** สืบค้นเมื่อ 14 พฤษภาคม 2568, จาก <https://www.simplypsychology.org/routine-activities-theory.html>
- Plan International. 2021. **How to Talk to Children About Sexual Harassment.**  
 สืบค้นเมื่อ 28 กรกฎาคม 2566, จาก <https://plan-international.org>
- Plan International. 2021. **You Can Be Safe from SH: A guide to raising awareness of sexual harassment.** สืบค้นเมื่อ 28 กรกฎาคม 2566, จาก <https://plan-international.org>
- The Pixel Project. 2567. **Teal as a symbol of support for survivors of sexual**

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บรรณานุกรม (ต่อ)

- violence.** สืบค้นเมื่อ 14 พฤษภาคม 2568, จาก <https://pixelproject.org>
- UN Women. 2022. **Creative approaches to combating sexual harassment.** สืบค้นเมื่อ 28 กรกฎาคม 2566, จาก <https://www.unwomen.org>
- Verywell Mind. 2005. **What Does the Color Purple Mean?.** สืบค้นเมื่อ 15 พฤษภาคม 2567.
- Ware, C. 2013. **Information Visualization: Perception for Design.** Waltham, MA: Morgan Kaufmann.
- Wizards of Learning. 2019. **6 Thai board gamers 2019.** สืบค้นเมื่อ 28 กรกฎาคม 2566, จาก <https://wizardslearning.com/6-thai-board-gamers-2019/>
- Lunar Gravity. 2019. **Thai board game insights 2019.** สืบค้นเมื่อ 28 กรกฎาคม 2566, จาก <https://lunargravity.com/thai-board-game-insights-2019>
- กรมกิจการสตรีและสถาบันครอบครัว. 2565. **รายงานสถานการณ์ความรุนแรงในครอบครัวและสตรี พ.ศ. 2565.** กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์.
- กรมอนามัย. 2562. **การสำรวจสถานการณ์เด็กและสตรีในประเทศไทย พ.ศ. 2562.** กระทรวงสาธารณสุข. สืบค้นจาก <https://backendc.anamai.moph.go.th/coverpage/a6537d2afc7b1ffada4a0db228627a06.pdf>
- นิศาชล รัตนมณี. 2563. **การจัดการธุรกิจขนส่งมวลชนอัจฉริยะของภาคเอกชนในพื้นที่กรุงเทพมหานครและปริมณฑล (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยศิลปากร).** สืบค้นจาก <https://ithesis-ir.su.ac.th/dspace/bitstream/123456789/2833/1/59604908.pdf>
- ปรานี ปวีณชนา. 2565. **ล่องละเมิดทางเพศ (Sexual Harassment) หยุดให้ทัน ป้องกันซึมเศร้า.** สืบค้นเมื่อ 28 กรกฎาคม 2566, จาก [https://www.manarom.com/blog/sexual\\_harassment.html](https://www.manarom.com/blog/sexual_harassment.html)
- มูลนิธิหญิงชายก้าวไกล. 2560. **รายงานสถานการณ์ความรุนแรงทางเพศ.** สืบค้นเมื่อ 28 กรกฎาคม 2566, จาก <https://www.wmp.or.th>
- เมืองปลอดภัยสำหรับผู้หญิง. 2560. **คู่มือเฟือก: หยุดการคุกคามทางเพศสำหรับพนักงานขนส่งสาธารณะ.** สืบค้นเมื่อ 28 กรกฎาคม 2566, จาก <https://actionaid.or.th/wp-content/uploads/2019/02/คู่มือเฟือก-สำหรับ-พนักงาน-1.pdf>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บรรณานุกรม (ต่อ)

- วรภัทร พึ่งพงศ์. 2562. ภัยร้ายในพื้นที่สาธารณะ: ทนทางการแก้ไขปัญหาการคุกคามทางเพศกับการตกเป็นเหยื่อของผู้หญิงบนรถโดยสารประจำทางในกรุงเทพมหานคร. วารสารการจัดการภาครัฐและภาคเอกชน, 11(3), 412.
- วารภรณ์ ลี้มเปรมวัฒนา และ กันตภณ ธรรมวัฒนา. 2561. พฤติกรรมในการเล่นเกมกระดานและองค์ประกอบของปัจจัยทางด้านผลกระทบของการเล่นเกมของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร. วารสารวิทยาการจัดการ, 40(2), 107-132.
- วารุณี ภูริสินสิทธิ์. 2545. **สตรีนิยม: ขบวนการและแนวคิดทางสังคมแห่งศตวรรษที่ 20.** กรุงเทพฯ: โครงการจัดพิมพ์คบไฟ.
- รัชนิวรรณ ตั้งภักดี. 2565. การพัฒนารูปแบบการสร้างบอร์ดเกมเพื่อการศึกษาในประเทศไทย. วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช, 15(2), 117-132.
- อนุชา กลมเกลี้ยง และคณะ. 2565. ภาพประกอบ (Illustration) คืออะไร เทคนิคเลือกภาพประกอบให้งานโดดเด่น น่าสนใจ. สืบค้นเมื่อ 28 กรกฎาคม 2566, จาก <https://number24.co.th/th/blog/what-is-illustration/>
- อินทร์ชัยเทพ, ศ. และคณะ. 2566. ปัจจัยทำนายพฤติกรรมการป้องกันตนเองจากการคุกคามทางเพศของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา จังหวัดลำปาง. วารสารสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์เชิงสุขภาพ, 10(2), 142-157. สืบค้นจาก <https://he01.tci-thaijo.org/index.php/johss/article/view/263306>



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาคผนวก ก

เอกสารรับรองการอบรม

“จริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์”



คณะสถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ร่วมกับ

ศูนย์จริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

มอบประกาศนียบัตรนี้เพื่อแสดงว่า

**ณัฐวิภาญ์ ทิมบัวอรอมร**

เป็นผู้ผ่านการอบรม “จริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์”  
ผ่านระบบออนไลน์ โปรแกรม Zoom

ในวันที่ ๕ ถึงวันที่ ๕ สิงหาคม พ.ศ. ๒๕๖๖

( นศ.ดร.อัมภิกา สุวดีศิริ )

คณบดี คณะสถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ  
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

( ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จรัสพันธ์ ชิตขุ่นแสง )

ประธานคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ ครั้งที่ ๓  
มหาวิทยาลัยขอนแก่น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ภาคผนวก ข

## รายละเอียดเอกสารข้อมูลสำหรับผู้เข้าร่วมโครงการวิจัย

## เอกสารข้อมูลสำหรับผู้เข้าร่วมโครงการวิจัย

## ชื่อโครงการวิจัย

การออกแบบบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้เรื่องภัยคุกคามทางเพศในการใช้ขนส่งสาธารณะของผู้หญิง

## ชื่อผู้วิจัย

ณัฐริกาณู ลิ้มป้อมมร

## หน่วยงาน/สถาบันที่เกี่ยวข้อง

สาขาวิชาการออกแบบสื่อดิจิทัลและการภาพยนตร์

คณะสถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าคุณทหารลาดกระบัง

## อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เขมพัทธ์ พัทธวิบูลย์

## วันที่เริ่มโครงการ

12 พฤศจิกายน 2566

## รายละเอียดโครงการวิจัย

การวิจัยในการออกแบบบอร์ดเกมเพื่อเรียนรู้เรื่องภัยคุกคามทางเพศในการใช้ขนส่งสาธารณะครั้งนี้ มีการเริ่มต้นการวิจัยจากการทบทวนวรรณกรรมในเรื่องของที่มาปัญหาการคุกคามทางเพศในผู้หญิงที่ใช้บริการขนส่งสาธารณะ ซึ่งพบว่าปัจจุบันผู้หญิงยังคงมีความรู้สึกไม่ปลอดภัยในการใช้ขนส่งสาธารณะในกรุงเทพมหานคร โดยมีประสบการณ์การถูกคุกคามทางเพศซึ่งก่อให้เกิดความไม่สบายใจในด้านต่างๆ โดยมีขนส่งสาธารณะที่ใช้อ้างอิงในการวิจัยได้มีการแบ่งตามประเภทเป็น 5 ลำดับตามความเสี่ยงการเกิดเหตุคุกคามทางเพศ ดังนี้ 1) รถประจำทาง(50%) 2) รถจักรยานยนต์รับจ้าง (11.4%) 3) รถยนต์รับจ้าง(10.9%) 4) รถตู้โดยสารประจำทาง(9.8%) และ 5) รถไฟฟ้า(9.6%)

## วัตถุประสงค์ของโครงการวิจัย

- 1) เพื่อศึกษาปัญหาของภัยคุกคามทางเพศในการใช้งานขนส่งสาธารณะของผู้หญิงเพื่อออกแบบบอร์ดเกมเพื่อเรียนรู้เรื่องภัยคุกคามทางเพศ
- 2) เพื่อประเมินความพึงพอใจของผู้เล่นเกมที่เป็นผู้หญิง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ภาคผนวก ข (ต่อ)

### รายละเอียดเอกสารข้อมูลสำหรับผู้เข้าร่วมโครงการวิจัย

#### ลักษณะการเข้าร่วมโครงการ

- **รูปแบบการเข้าร่วม:**  
ผู้เข้าร่วมจะได้มีโอกาสเล่นบอร์ดเกมในระหว่างการศึกษาเพื่อให้ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับกลไกเกม การออกแบบภาพประกอบ และความเหมาะสมของเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับภัยคุกคามทางเพศในการใช้ขนส่งสาธารณะ
- **ระยะเวลาในการเข้าร่วม:**  
ใช้เวลา 45 นาทีในการเล่นบอร์ดเกม  
ใช้เวลา 30 นาทีในการสัมภาษณ์แบบกลุ่ม
- **ขั้นตอนการเข้าร่วม:**
  1. ผู้เข้าร่วมจะได้รับการแนะนำเกี่ยวกับเนื้อหาของเกมและกลไกการเล่น
  2. ผู้เข้าร่วมจะเล่นบอร์ดเกม
  3. หลังจากการเล่น ผู้เข้าร่วมจะตอบแบบสอบถามหรือให้ข้อเสนอแนะในส่วนของการออกแบบ

#### ข้อมูล que ผู้เข้าร่วมจะได้รับจากโครงการ

- ผู้เข้าร่วมจะได้รับข้อมูลและความรู้เกี่ยวกับภัยคุกคามทางเพศในการใช้ขนส่งสาธารณะ รวมถึงวิธีการรับมือและการรายงานภัยคุกคาม
- การเรียนรู้ในรูปแบบของการเล่นเกมที่มีทั้งความสนุกและสาระที่ช่วยให้เข้าใจได้ง่ายขึ้น

#### ข้อกำหนดและเงื่อนไข

- **ความยินยอม:**  
ผู้เข้าร่วมต้องยินยอมในการเข้าร่วมโครงการและการบันทึกข้อมูลจากการเล่นเกม เช่น ความคิดเห็น ความรู้สึก และข้อเสนอแนะจากการทดลองเล่น
- **ความเป็นส่วนตัว:**  
ข้อมูลทั้งหมดที่รวบรวมจากผู้เข้าร่วมจะถูกเก็บรักษาเป็นความลับ และจะใช้เพื่อวัตถุประสงค์ในการวิจัยเท่านั้น
- **สิทธิในการถอนตัว:**  
ผู้เข้าร่วมมีสิทธิในการถอนตัวจากโครงการวิจัยได้ตลอดเวลาโดยไม่ต้องให้เหตุผลและจะไม่มีผลกระทบใดๆ กับการเข้าร่วมโครงการอื่นๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ภาคผนวก ข (ต่อ)

### รายละเอียดเอกสารข้อมูลสำหรับผู้เข้าร่วมโครงการวิจัย

#### ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับจากโครงการ

- ผู้เข้าร่วมจะได้รับการเรียนรู้และฝึกฝนทักษะในการรับมือกับภัยคุกคามทางเพศที่อาจเกิดขึ้นในการใช้ขนส่งสาธารณะ
- ความเข้าใจที่ลึกซึ้งซึ่งเกี่ยวกับสถานการณ์ภัยคุกคามทางเพศและวิธีการตอบสนองในสถานการณ์เหล่านั้น

#### ความเสี่ยงที่อาจเกิดขึ้น

- ผลกระทบทางจิตใจ:  
อาจเกิดความเครียดหรือความไม่สบายใจจากการเผชิญกับสถานการณ์คุกคามทางเพศในเกม ซึ่งเป็นการจำลองสถานการณ์ที่อาจกระทบกับความรู้สึกของผู้เล่น
- มาตรการป้องกัน:  
ผู้เข้าร่วมจะได้รับการอธิบายถึงลักษณะของเกมและจะได้รับคำแนะนำในการจัดการความรู้สึกหลังการเล่นเกมหากรู้สึกไม่สบายใจ

#### การติดต่อ

หากท่านมีข้อสงสัยเพิ่มเติมหรืออยากสอบถามข้อมูลเกี่ยวกับโครงการ กรุณาติดต่อที่:

- ชื่อผู้ติดต่อ: ณัฐริกาณู ลิมป้อมร
- โทรศัพท์: 080-058-5569
- อีเมลล์: garrml0221@gmail.com

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ภาคผนวก ค

## รายละเอียดเอกสารใบแสดงความยินยอมเข้าร่วมการวิจัย

เอกสารแสดงความยินยอมเข้าร่วมในโครงการวิจัย  
(Informed Consent Form)

การวิจัยเรื่อง การออกแบบบอร์ดเกมเพื่อเรียนรู้เรื่องภัยคุกคามทางเพศในการเดินทางของผู้หญิง  
วันที่ให้คำยินยอม:

วันที่ ..... เดือน ..... พ.ศ. ....

ข้าพเจ้า นาย/นาง/นางสาว .....

ที่อยู่ .....

ได้อ่านรายละเอียดจากเอกสารข้อมูลสำหรับผู้เข้าร่วมโครงการวิจัย (ฉบับวันที่  
.....) และข้าพเจ้ายินยอมเข้าร่วมโครงการวิจัยโดยสมัครใจ

ข้าพเจ้าได้รับสำเนาเอกสารแสดงความยินยอมเข้าร่วมในโครงการวิจัยนี้ พร้อมเอกสารข้อมูล  
สำหรับผู้เข้าร่วมโครงการวิจัย โดยก่อนลงนาม ข้าพเจ้าได้รับการอธิบายจากผู้วิจัยถึงวัตถุประสงค์ของ  
การวิจัย ระยะเวลา วิธีการ สิทธิในการเข้าร่วม รวมถึงประโยชน์ที่จะได้รับ ข้าพเจ้าได้รับโอกาส  
ซักถามข้อสงสัยอย่างเพียงพอ และได้รับคำตอบอย่างตรงไปตรงมาจนข้าพเจ้ามีความเข้าใจอย่างดี  
แล้ว

ข้าพเจ้าทราบว่า ข้าพเจ้ามีสิทธิที่จะถอนตัวจากการเข้าร่วมโครงการวิจัยเมื่อใดก็ได้ โดยไม่  
จำเป็นต้องแจ้งเหตุผล และการถอนตัวจะไม่มีผลกระทบต่อการศึกษาหรือสิทธิอื่น ๆ ของข้าพเจ้า

ผู้วิจัยรับรองว่าจะเก็บข้อมูลส่วนบุคคลของข้าพเจ้าเป็นความลับ และจะเปิดเผยข้อมูลต่อ  
บุคคลอื่นก็ต่อเมื่อได้รับการยินยอมจากข้าพเจ้าเท่านั้น บุคคลที่เกี่ยวข้อง เช่น บริษัทผู้สนับสนุน  
การวิจัย หรือคณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ อาจได้รับอนุญาตให้เข้ามาตรวจสอบ  
ข้อมูลเพื่อความถูกต้องเท่านั้น

ผู้วิจัยรับรองว่าจะไม่เก็บข้อมูลเพิ่มเติมหลังจากข้าพเจ้าขอยกเลิกการเข้าร่วมโครงการวิจัย  
และจะทำลายเอกสารและ/หรือตัวอย่างที่สามารถสืบค้นไปยังตัวข้าพเจ้าได้ ตามคำร้องขอของ  
ข้าพเจ้า

ข้าพเจ้าเข้าใจว่ามีสิทธิในการตรวจสอบหรือแก้ไขข้อมูลส่วนบุคคลของข้าพเจ้า และสามารถ  
ยกเลิกการให้สิทธิในการใช้ข้อมูลส่วนบุคคลได้ โดยแจ้งให้ผู้วิจัยทราบ

ข้าพเจ้าได้อ่านข้อความข้างต้นและเข้าใจดีทุกประการ ยินดีเข้าร่วมการวิจัยโดยสมัครใจ จึง  
ได้ลงนามในเอกสารแสดงความยินยอมนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาคผนวก ค (ต่อ)  
รายละเอียดเอกสารใบแสดงความยินยอมเข้าร่วมการวิจัย

.....  
(ลงนามผู้ให้ความยินยอม)  
(.....)  
ชื่อผู้ให้ความยินยอม (ตัวบรรจง)  
วันที่ ..... เดือน ..... พ.ศ. ....

.....  
(ลงนามผู้ทำวิจัย)  
(.....)  
ชื่อผู้ทำวิจัย (ตัวบรรจง)  
วันที่ ..... เดือน ..... พ.ศ. ....

.....  
(ลงนามพยาน)  
(.....)  
ชื่อพยาน (ตัวบรรจง)  
วันที่ ..... เดือน ..... พ.ศ. ....

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาคผนวก ง


เอกสารรับรองการเผยแพร่บทความวิจัย  
ในโครงการประชุมวิชาการระดับบัณฑิตศึกษาครั้งที่ 15



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาคผนวก ง (ต่อ)

**เอกสารรับรองการเผยแพร่บทความวิจัย**  
**ในโครงการประชุมวิชาการระดับบัณฑิตศึกษาครั้งที่ 15**



**บันทึกข้อความ**

หน่วยงาน คณะสถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ ส่วนสนับสนุนวิชาการ งานคุณภาพชีวิตนักศึกษา  
ที่ อว 7003(1)/ 0๖๑๖ วันที่ 24 เมษายน 2567

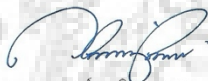
เรื่อง แจ้งผลการตอบรับบทความเพื่อตีพิมพ์ “ในโครงการประชุมวิชาการระดับบัณฑิตศึกษา ครั้งที่ 15”

เรียน นางสาวณัฐริกาณู ลิ้มปวีรอมร

ตามที่ท่านได้ส่งบทความวิชาการและวิจัย เรื่อง การออกแบบตัวต้นแบบบอร์ดเกมเพื่อเรียนรู้เรื่องภัยคุกคามทางเพศในการใช้ขนส่งสาธารณะของผู้หญิง (Board Game Prototype Designing for Learning About Sexual Harassment in Women’s Use of Public Transportation) เพื่อนำ เสนอบทความวิชาการและวิจัยในผลงานวิจัย “โครงการประชุมวิชาการระดับบัณฑิตศึกษา ครั้งที่ 15” (GRADUATE INTEGRITY: GI 15) ในวันศุกร์ที่ 26 เมษายน 2567 ณ ห้องประชุม คณาจารย์ประสม รังสิโรจน์ อาคารเรียนรวม คณะสถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ นั้น

ในการนี้ กองบรรณาธิการ ขอแจ้งให้ท่านทราบว่าบทความของท่านได้ผ่านการพิจารณาจากผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 3 ท่าน เรียบร้อยแล้ว และได้ตีพิมพ์เผยแพร่ในหนังสือ “ผลงานวิจัยในโครงการประชุมวิชาการระดับบัณฑิตศึกษา” คณะสถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ ฉบับที่ 15 ปีที่ 15 พ.ศ. 2567 ต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดทราบ



(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จิตayu ชุมสาย ณ อยุธยา)  
รองคณบดีฝ่ายบริหารวิชาการปฏิบัติการแทน  
คณบดีคณะสถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ภาคผนวก จ

# เอกสารแสดงผลการตรวจอักษรวิสุทธิ์

### Plagiarism Checking Report

Created on 2025-05-19 14:40:04 at 14:40 PM

#### Submission Information

ID	SUBMISSION DATE	SUBMITTED BY	ORGANIZATION	FILENAME	STATUS	SIMILARITY INDEX
4293099	May 19, 2025 at 14:25 PM	65026011@kmitl.ac.th	สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง	ฉริฎกฤษฎิมปฎรอมร.pdf	Completed	0.12%

#### Match Overview

NO.	TITLE	AUTHOR(S)	SOURCE	SIMILARITY INDEX
1	การพัฒนากระบวนการดูแลช่วยเหลือนักเรียน โดยใช้ ไอเดียส์ โมเดล (I-DEPS Model) ของ โรงเรียนอนุบาลราชวาส สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาราชวาส เขต 1	สมชาย สุวรรณราช	สำนักงานคณะกรรมการข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษา	0.08 %
2	การพัฒนารูปแบบการเตรียมความพร้อมก่อนจำหน่ายในผู้ป่วยหลังผ่าตัดมะเร็งลำไส้ใหญ่ ที่มีรุกรานเทียม	Iamklahan, Sinsupa	Samutprakan Hospital Journal (SMPK HOS JJ)	0.03 %

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ภาคผนวก จ (ต่อ)

## เอกสารแสดงผลการตรวจอักษรวิสุทธิ์

Match Details

TEXT FROM SUBMITTED DOCUMENT

TEXT FROM SOURCE DOCUMENT(S)

VI สารบัญบทคัดย่อ R อ | บทคัดย่อ R ภาษาอังกฤษ III  
 กิตติกรรมประกาศ V สารบัญ VI สารบัญตาราง X สารบัญ  
 ภาพ XI บทที่ 1 บทนำ 1 11 ความเป็นมา 12 ปัญหาและความ  
 สำคัญ 2 13 โอกาสของงานวิจัย 2 14 คำถามสำคัญของงาน  
 วิจัย 2 15 วัตถุประสงค์ S และจุดประสงค์ S ของงานวิจัย 3  
 16 กรอบแนวคิดในการวิจัย 3 17 ขอบเขตการวิจัย 3 18 ชั้น  
 ตอนของการวิจัย 4 19 ประโยชน์ที่คาดว่าจะ

ผู้วิจัยขอบพระคุณทุกท 7 านเป h นอย 7 างสูงมา ณ โอกาสนี้  
 ประโยชน์ A และคุณค 7 าท่เกิดจากการวิจัยนี้ผู้วิจัยขอบพระ  
 ห นเครื่องบูชาพระคุณบิดามารดาครูอาจารย์ A และผู้มีพระ  
 คุณทุกท 7 านสมชายสุวรรณราชศาสตราจารย์เรื่องหนาทัด  
 ยอกกิตติกรรมประกาศสารบัญคสารบัญตารางขสารบัญ  
 ภาพขบทที่ 1 บทนำ 1 ความเป็นมาและความสำคัญของ  
 ปัญหา 1 วัตถุประสงค์ I ของการวิจัย 4 วิธีการศึกษาวิจัย 4  
 ขอบเขตของวิจัย 6 ขอบเขต Q านประชากรและกลุ่มตัว  
 ยาง 7 ขอบเขต Q านตัวแปร 7 ประโยชน์ I ที่ได้ Q รับ 9 นิ  
 ยามศัพท์ I เฉพาะ 10 กรอบแนวคิดในการวิจัย 15 บทที่ 2  
 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง 18 บริบทของ โรงเรียนอนุบาล  
 นราธิวาส 18 มาตรฐานการศึกษาระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน  
 20 ระบบการดูแลช่วยเหลือนักเรียน 26 การพัฒนาระบบ 49  
 แนวคิดพื้นฐานของการบริหารแบบสมดุล Balance  
 Scorecard BSC 51 การวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม  
 56 การประชุมระดมสมอง Q วยพลังสร Q วยสรรค I  
 Appreciation Influence Control AIC 65 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง  
 Q อง 70 บทที่ 3 วิธิตำเนินการวิจัย 88 ประชากรและกลุ่มตัว  
 ยาง 89 ขอบเขต Q านชั้นตอน

98 หน M าท่ 6 การเตรียมพร M อมก่อนการเล่นภาพที่ 553  
 หน E าท่ 6 การเตรียมพร E อมก P อนการเล P นของเกมค P  
 มื่อการเล P น Guidebook ที่มาผ E วิจัย 2567

แบบการเตรียมความพร้อมก อนจำหน กายหลังน k าดัด  
 มะเร็งลำไส้ใหญ่ k ที่มีรทวารเทียมช วยให<ผู้<ป วยและ  
 ญาติมีระดับคะแนนความรู้< ในการดูแลผู้<ป วยก อนจำหน  
 k ายสูงชัน้อย k ายมีนัยสำคัญทางสถิติ(t-test=-4.1, p  
 <.001)และพบว k ายภาพรวมของความพึงพอใจ k  
 อการใ<รูปแบบการเตรียมความพร้อมก อนจำหน กาย  
 หลังน k าดัดมะเร็งลำไส้ใหญ่ k ที่มีรทวารเทียมช วยให<ผู้<ป วย  
 ระดับมากค่าสำคัญมะเร็งลำไส้+ใหญ่/ทวารเทียม,การเตรียม  
 ความพร<อมก/อนจำหน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ประวัติผู้เขียน

ชื่อสกุล	ณัฐริกาณู ลิ้มบัวอรอมร
วันเดือนปีเกิด	21 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2542
ที่อยู่	59/391 หมู่ที่ 6 ตำบลลาดสวาย อำเภอลำลูกกา จังหวัดปทุมธานี หมู่บ้านบุรีรัมย์ รังสิต คลอง 4
2564	ปริญญาตรี ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาศิลปะภาพพิมพ์ คณะ ศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม
2568	ปริญญาโท ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาการออกแบบสื่อดิจิทัล และการภาพยนตร์ คณะสถาปัตยกรรม ศิลปะและออกแบบ สถาบัน เทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ประสบการณ์การทำงาน	
2564-2568	นักวาดภาพประกอบอิสระ
ผลงานวิจัย	การออกแบบบอร์ดเกมเพื่อเรียนรู้เรื่องภัยคุกคามทางเพศในการใช้ ขนส่งสาธารณะของผู้หญิง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้