



การสื่อสารกลุ่มในการเล่นบอร์ดเกมโรคระบาด (Pandemic)
และปัจจัยการทำงานเป็นทีมเพื่อให้บรรลุเป้าหมาย

โดย

แพรว พัฒนเศรษฐพงษ์

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
วารสารศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาการจัดการการสื่อสารองค์กร
คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
ปีการศึกษา 2566

GROUP COMMUNICATION AND THE FACTORS OF TEAMWORK
THROUGH “PANDEMIC” COOPERATIVE BOARDGAME

BY

PRAE PATHANASETHPHONG



A THESIS SUBMITTED IN PARTIAL FULFILLMENT OF
THE REQUIREMENTS FOR THE DEGREE OF MASTER OF ARTS
PROGRAM IN CORPORATE COMMUNICATION MANAGEMENT
FACULTY OF JOURNALISM AND MASS COMMUNICATION
THAMMASAT UNIVERSITY
ACADEMIC YEAR 2023

มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน

วิทยานิพนธ์

ของ

แพรว พัฒนเศรษฐพงษ์

เรื่อง

การสื่อสารกลุ่มในการเล่นบอร์ดเกมโรคระบาด (Pandemic) และปัจจัยการทำงานเป็นทีม
เพื่อให้บรรลุเป้าหมาย

ได้รับการตรวจสอบและอนุมัติ ให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
วารสารศาสตรมหาบัณฑิต (การจัดการการสื่อสารองค์กร)

เมื่อ วันที่ 31 กรกฎาคม พ.ศ. 2567

ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์



(รองศาสตราจารย์ประไพพิศ มุทิตาเจริญ)

กรรมการและอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์



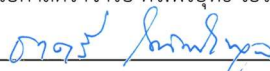
(รองศาสตราจารย์พรทิพย์ สัมปัตตะวนิช)

กรรมการสอบวิทยานิพนธ์



(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พิรยุทธ โอพันธ์)

กรรมการสอบวิทยานิพนธ์



(รองศาสตราจารย์ ดร.ธาดรี ได้ฟ้าพล)

คณบดี



(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อัจฉรา ปันทรานวงศ์)

หัวข้อวิทยานิพนธ์

การสื่อสารกลุ่มในการเล่นบอร์ดเกมโรคระบาด
(Pandemic) และปัจจัยการทำงานเป็นทีมเพื่อให้
บรรลุเป้าหมาย

ผู้เขียน

แพรว พัฒนเศรษฐพงษ์

ชื่อปริญญา

วารสารศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชา/คณะ/มหาวิทยาลัย

การจัดการการสื่อสารองค์กร

วารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน

มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

รองศาสตราจารย์ พรทิพย์ สัมปัตตะวนิช

ปีการศึกษา

2566

บทคัดย่อ

การศึกษานี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ เพื่อศึกษาถึงการสื่อสารกลุ่มที่เกิดขึ้นระหว่างการ เล่นบอร์ดเกมโรคระบาดและปัจจัยการทำงานเป็นทีมเพื่อให้บรรลุเป้าหมาย โดยผู้วิจัยทำการ สังเกตการณ์เล่นบอร์ดเกมตัวอย่างที่มีชื่อว่าบอร์ดเกมโรคระบาด (Pandemic) ของกลุ่มผู้เล่นจำนวน 3 กลุ่ม โดยสังเกตและวิเคราะห์โดยใช้ข้อมูลแบบสร้างข้อสรุป จำแนกข้อมูล และสร้างตาราง เปรียบเทียบ จากกรอบจากแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

ผลการวิจัยพบว่า ทั้ง 3 กลุ่มมีเอกลักษณ์การเล่นที่แตกต่างกัน และแสดงผลลัพธ์ในการเล่น ที่แตกต่างกัน แต่ต่างสามารถบรรลุเป้าหมายในการเล่นได้ทุกกลุ่ม เมื่อวิเคราะห์การสื่อสาร กลุ่มที่เกิดขึ้นระหว่างการ เล่นแล้วพบว่า การสื่อสารกลุ่มระหว่างการ เล่นบอร์ดเกมประเภทช่วยกันเล่น สามารถจำแนกออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่ (1) การสื่อสารที่เป็นองค์ประกอบหลัก (เกิดขึ้นในทุกกลุ่ม) ได้แก่ การเปิดเผยการ์ดของตนเองให้คนอื่นรับรู้ การแบ่งการตัดสินใจ การระดมสมองแก้ปัญหา และ (2) การสื่อสารที่เป็นองค์ประกอบรอง (เกิดขึ้นเฉพาะกลุ่ม) ได้แก่ การแนะนำตัว และทำความรู้จักกัน การช่วยเหลือเพื่อทำความเข้าใจวิธีการเล่น การสร้างบรรยากาศสนุกสนานและผ่อนคลาย และการถามตอบกับตนเอง

เมื่อวิเคราะห์ปัจจัยการทำงานเป็นทีมเพื่อให้บรรลุเป้าหมายแล้วพบว่า มีตัวแปรที่ ส่งเสริมการทำงานเป็นทีมเพื่อบรรลุเป้าหมาย ได้แก่ (1) ตัวแปรการเรียนรู้ ที่ส่งเสริมได้จากปัจจัย ได้แก่ การเพิ่มการมีส่วนร่วมและการเรียนรู้ผ่านการนำเสนอมุมมองแทนการโน้มน้าว การใช้อารมณ์ ชื่น การถามตอบกับตนเองเพื่อจัดระเบียบความคิด และ (2) ตัวแปรการมุ่งสู่เป้าหมาย ได้แก่ การลด การพึ่งพาประสบการณ์การเล่นในอดีต การพบเจอกับความท้าทายในภาวะเฉื่อยชา การเห็นเส้นชัย ระยะสุดท้าย (3) ปัจจัยอื่น ๆ ที่ส่งผลต่อการ เล่น ได้แก่ ความสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่น

คำสำคัญ: การสื่อสารกลุ่ม ปัจจัยการทำงานเป็นทีม บอร์ดเกม

Thesis Title	GROUP COMMUNICATION AND THE FACTORS OF TEAMWORK THROUGH “PANDEMIC” COOPERATIVE BOARDGAME
Author	Prae Pathanasethpong
Degree Title	Master of Arts
Program in/Faculty/University	Corporate Communication Management Journalism and Mass Communication Thammasat University
Thesis Advisor	Associate Professor Pornthip Sampattavanija
Academic Years	2023

ABSTRACT

Qualitative research to examine group communication and the factors that fostered successful teamwork during cooperative boardgame playing. In this study, we observed 3 groups of players who worked together to win Pandemic Boardgame, analyzed results based on related principles and theories.

Through research, the study showed that all 3 groups could all win the game despite adopting different playing style and given different playing result. When looking through group communication that demonstrated during play, we could divide them into 2 types (1) Communication that acts as main component (Commonly adopted in all groups) that which includes Disclosing Own Cards, Splitting Decision-Makings, Brainstorming (2) Communication that acts as supplementary component (Adopted only in some groups) which includes Self-introduction (Ice-breaking), Helping to Understand Game Rules, Creating Fun and Relax Atmosphere, and Self-Questioning.

Result of analysing successful teamwork suggested factors that foster better teamwork development including (1) Learning Variable that fosters individual and team learning includes Suggesting Viewpoints rather than Persuading, Having Sense of Humour, Allowing Self-Questioning to Organize Thoughts (2) Goal-Oriented Variable that fosters goal-achievement including Depending Less in Past Experience, Feeling Sense of Challenges In the Time of Stagnation/Comfort, Seeing Clear Goal Near the Finish Line (3) Other factors that also effect on how group plays is Relationship Among Members.

Keywords: Group communication, Factors of teamwork, Boardgame

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปด้วยความกรุณาเป็นอย่างสูงจาก รองศาสตราจารย์ พรทิพย์ สัมปัตตะวนิช กรรมการสอบวิทยานิพนธ์และอาจารย์ที่ปรึกษา ที่รับฟังถึงความตั้งใจของ ข้าพเจ้าในการเลือกจัดทำวิทยานิพนธ์หัวข้อนี้ ตลอดจนให้คำปรึกษา คำชี้แนะอย่างตั้งใจ ช่วยแก้ไข ข้อบกพร่อง และขัดเกลาให้วิทยานิพนธ์นี้เป็นรูปเป็นร่าง และเสร็จสมบูรณ์

ขอขอบพระคุณรองศาสตราจารย์ประไพพิศ มุทิตาเจริญ ประธานกรรมการสอบ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. พิรัชญ์ โอธพันธ์ และ รองศาสตราจารย์ ดร. ธาตรี ใต้ฟ้าพูล คณะกรรมการสอบ ที่ให้คำแนะนำในการปรับเปลี่ยนเค้าโครงการทำวิทยานิพนธ์ และตรวจสอบให้มีมาตรฐานที่สอดคล้อง กับหลักการทำวิจัย

ขอขอบคุณคณาจารย์ระดับปริญญาโท หลักสูตรวารสารศาสตรมหาบัณฑิต (สาขาวิชาการจัดการการสื่อสารองค์กร: MCM) มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ที่ให้ห้องความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับการสื่อสาร และทักษะในการวิจัยค้นคว้า ตลอดจนเจ้าหน้าที่โครงการที่ให้คำชี้แนะเกี่ยวกับการ ตารางเวลา และแนวทางการดำเนินการแก่ข้าพเจ้า

ขอขอบพระคุณอาสาสมัคร นักศึกษาร่วมรุ่น MCM เพื่อน ๆ ตลอดจนสมาชิกครอบครัวญาติพี่น้อง ที่ให้การสนับสนุน เข้าร่วมการทดลอง และที่สำคัญเป็นกำลังใจให้ข้าพเจ้ามีความมุ่งมั่นในการทำวิทยานิพนธ์นี้ให้เสร็จสมบูรณ์ เป็นแรงขับเคลื่อนสำคัญที่ทำให้ข้าพเจ้าสามารถดำเนินงานวิจัยครั้งนี้ให้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

แพรว พัฒนเศรษฐพงษ์

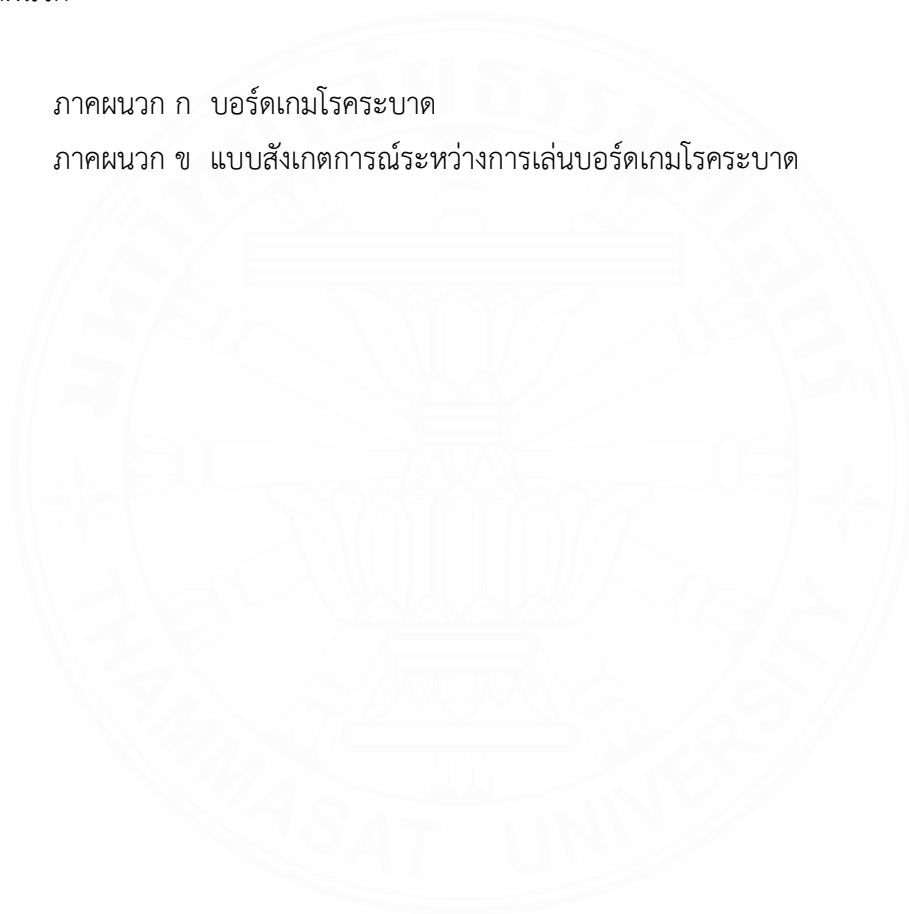
สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	(1)
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	(2)
กิตติกรรมประกาศ	(3)
สารบัญตาราง	(8)
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ที่มาและความสำคัญ	1
1.2 ปัญหาวิจัย	6
1.3 วัตถุประสงค์ในการศึกษาวิจัย	6
1.4 ขอบเขตของการวิจัย	6
1.5 นิยามศัพท์	7
1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	8
บทที่ 2 การทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง	10
2.1 แนวคิดเกี่ยวกับเกมและบอร์ดเกม เพื่อการเรียนรู้	10
2.1.1 ความหมายและความเป็นมาของการเล่นเกม	10
2.1.2 ความหมายและความเป็นมาของของการเล่นบอร์ดเกม	11
2.1.3 บอร์ดเกมประเภทช่วยกันเล่น (Co-op หรือ Cooperative Board Game)	12
2.1.4 แนวคิดของ Game-Based Learning และ Active Learning	13
2.1.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้บอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้	14
2.2 แนวคิดเกี่ยวกับการเรียนรู้และพัฒนา	16
2.2.1 การเรียนรู้รายบุคคล	16
2.2.2 การเรียนรู้ในการทำงานกับทีม	18

2.3 แนวคิดเกี่ยวกับการสื่อสารกลุ่ม การทำงานเป็นทีม และการตัดสินใจกลุ่ม เพื่อบรรลุเป้าหมาย	19
2.3.1 การสื่อสารและการสื่อสารกลุ่ม	19
2.3.2 การทำงานเป็นทีม	22
2.3.2.1 ความหมายของการทำงานเป็นทีม	22
2.3.2.2 ปัจจัยการทำงานเป็นทีม	23
2.3.3 แนวคิดการตัดสินใจกลุ่ม	24
2.3.4 แนวคิดเกี่ยวกับการบรรลุเป้าหมาย	25
2.4 สรุปแนวคิดและทฤษฎีต่าง ๆ เพื่อใช้ในการศึกษาวิจัย	26
2.4.1 ประเด็นสำคัญของแนวคิด	26
2.4.2 สรุปแนวคิดจำแนกตามวัตถุประสงค์การวิจัย	27
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย	28
3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	28
3.2 ระเบียบวิธีวิจัย	28
3.3 เครื่องมือในการวิจัย	29
3.4 การวิเคราะห์ข้อมูลวิจัย	31
3.5 การตรวจสอบข้อมูล	31
บทที่ 4 ผลการวิจัย	32
4.1 ข้อมูลเบื้องต้นของผู้เล่น	32
4.2 ผลของการเล่นเกม	33
4.3 การสื่อสารกลุ่มระหว่างการเล่นบอร์ดเกมโรครระบาด	35
4.3.1 การสื่อสารกลุ่มจำแนกตาม “เอกลักษณ์การเล่น”	35
4.3.2 การสื่อสารกลุ่มจำแนกตาม “ระยะการเล่น”	37
4.3.3 การสื่อสารกลุ่มจำแนกตาม “ประเภทการสื่อสารกลุ่ม”	40
4.4 ปัจจัยการทำงานเป็นทีมเพื่อให้บรรลุเป้าหมาย	41
4.4.1 ตัวแปรการเรียนรู้	41
4.4.1.1 ความหมายและความสำคัญของตัวแปรการเรียนรู้	41

4.4.1.2	เปรียบเทียบตัวแปรการเรียนรู้ของ 3 กลุ่ม	41
4.4.1.3	ปัจจัยที่ทำให้เกิด “ตัวแปรการเรียนรู้”	43
	(1) วิธีการสื่อสารที่ลดความตึงเครียดในการเล่น	43
	(2) การให้พื้นที่เพื่อจัดระเบียบความคิดของตนเอง	47
4.4.2	ตัวแปรการมุ่งสู่เป้าหมาย	47
4.4.2.1	ความหมายและความสำคัญของตัวแปรการมุ่งสู่เป้าหมาย	47
4.4.2.2	เปรียบเทียบตัวแปรการมุ่งสู่เป้าหมายของ 3 กลุ่ม	48
4.4.2.3	ปัจจัยที่ทำให้เกิด “ตัวแปรการมุ่งสู่เป้าหมาย”	49
	(1) การเพิ่มการมีส่วนร่วมในการตัดสินใจ	49
	(2) ระดับของเป้าหมายที่พอดีและใกล้เคียง	50
4.5	ข้อสังเกตอื่น ๆ	52
บทที่ 5	สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	53
5.1	สรุปผลการศึกษา	53
5.1.1	ผลของการเล่นเกม	53
5.1.2	การสื่อสารกลุ่มระหว่างการเล่นเกมโรกระบาด	54
5.1.2.1	การสื่อสารกลุ่มจำแนกตาม “เอกลักษณ์การเล่น”	54
5.1.2.2	การสื่อสารกลุ่มจำแนกตาม “ระยะการเล่น”	56
5.1.2.3	การสื่อสารกลุ่มจำแนกตาม “ประเภทการสื่อสารกลุ่ม”	57
5.1.3	ปัจจัยการทำงานเป็นทีมเพื่อให้บรรลุเป้าหมาย	57
5.1.3.1	ตัวแปรการเรียนรู้	58
5.1.3.2	ตัวแปรการมุ่งสู่เป้าหมาย	59
5.1.3.3	ข้อสังเกตอื่น ๆ เกี่ยวกับปัจจัยที่ส่งผลต่อการเล่นของทีม	59
5.2	อภิปรายผลการศึกษา	60
5.2.1	การสื่อสารกลุ่มระหว่างการเล่นเกมโรกระบาด	60
5.2.1.1	การสื่อสารกลุ่มจำแนกตาม “เอกลักษณ์การเล่น”	60
5.2.1.2	การสื่อสารกลุ่มจำแนกตาม “ระยะการเล่น”	61
5.2.1.3	การสื่อสารกลุ่มจำแนกตาม “ประเภทการสื่อสารกลุ่ม”	61
5.2.2	ปัจจัยการทำงานเป็นทีมเพื่อให้บรรลุเป้าหมาย	63
5.2.2.1	ตัวแปรการเรียนรู้	63

	(7)
5.2.2.2 ตัวแปรการมุ่งสู่เป้าหมาย	65
5.3 ข้อเสนอแนะจากการวิจัย	68
5.4 ข้อเสนอแนะในการวิจัยในอนาคต	71
รายการอ้างอิง	73
ภาคผนวก	
ภาคผนวก ก บอร์ดเกมโรคระบาด	79
ภาคผนวก ข แบบสังเกตการณ์ระหว่างการเล่นบอร์ดเกมโรคระบาด	84



สารบัญตาราง

ตาราง ที่	หน้า
2.1	18
2.2	26
2.3	27
4.1	32
4.2	34
4.3	36
4.4	39
4.5	40
4.6	42
4.7	52

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ที่มาและความสำคัญ

บอร์ดเกมในชีวิตประจำวัน

บอร์ดเกมหรือ “เกมกระดาน” เป็นรูปแบบของเกมที่ใช้กระดาน และหมาก เป็นอุปกรณ์หลักในการเล่น โดยมีผู้เล่นจำนวน 2 คนขึ้นไป มาเล่นภายใต้กติกาหลักจนกว่าจะสิ้นสุดเกมตามที่กติกาได้ตั้งไว้ การเล่นเกมเป็นกิจกรรมที่ได้ถือกำเนิดขึ้นมาอย่างยาวนาน และมีความเกี่ยวข้องกับประวัติศาสตร์การพัฒนาของอารยธรรมมนุษย์ตั้งแต่สมัยก่อนประวัติศาสตร์ และมีบทบาทสำคัญในด้านการเมือง ศาสนา การพัฒนาสังคม และการดำเนินวิถีชีวิตในแต่ละยุคสมัย จากการค้นพบทางประวัติศาสตร์พบว่าบอร์ดเกมได้ถือกำเนิดขึ้นมาตั้งแต่ สมัยก่อนกำเนิดอารยธรรมเมโสโปเตเมีย ในสมัยดินแดนพระจันทร์เสี้ยววงศ์ไพบูลย์ ตั้งแต่ 5000 ปีก่อนคริสตกาลในรูปแบบของเกมที่ใช้ลูกเต๋า และการเสี่ยงโชค นอกจากนี้ยังได้ปรากฏการเล่นบอร์ดเกมในหมู่ราชวงศ์และชนชั้นสูงของอียิปต์โบราณ 3100 ปีก่อนคริสตกาล ในเกมที่มีชื่อว่า Senet และได้มีการส่งผ่านอารยธรรมนี้มาเรื่อย ๆ จนกระทั่งพบการเล่นในโลกตะวันออกช่วง 400 ปีก่อนคริสตกาล ในเกมที่มีชื่อว่า Liubo (หรือที่ต่อมาพัฒนาเป็นเกม “โกะ”) (Medium, 2016) จากการที่บอร์ดเกมอยู่ร่วมกับวิถีชีวิตของกลุ่มคนต่าง ๆ ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน ทำให้ปัจจุบันมีบอร์ดเกมประเภทต่าง ๆ มากมาย ยกตัวอย่าง บอร์ดเกมคลาสสิกที่รู้จักกันอย่างแพร่หลาย ได้แก่ เกมหมากรุก (ศตวรรษที่ 6), เกม Game of Life (1960), เกม Monopoly (1935), เกม Scrabble (1933) เป็นต้น นอกจากนี้ยังมีบอร์ดเกมอื่น ๆ ที่เป็นที่ยุ้จักกันในกลุ่มคนเฉพาะที่ชื่นชอบการเล่นบอร์ดเกม เช่น Avalon, Werewolf, Catalan เป็นต้น

สฤณี อาชวานันทกุล ผู้เขียนหนังสือ จักรวาลกระดานเดียว (2559) ได้จัดแบ่งประเภทของบอร์ดเกมออกเป็น 3 ประเภทหลัก ได้แก่ เกมครอบครัว (Family Game) เกมวางแผน (Strategy Game) และ เกมปาร์ตี้เกม (Party Game) ตามลักษณะเด่นของแต่ละเกมเพื่อให้เกิดการค้นหาค้นหาบอร์ดเกมที่ตรงกับความต้องการได้ง่ายยิ่งขึ้น

1. เกมครอบครัว (Family Game) จะมีกติกาที่ไม่ซับซ้อน และมีสีสันสดใส น่าดึงดูด สามารถเป็นเครื่องมือที่ช่วยให้ปฏิสัมพันธ์ระหว่างคนในครอบครัวได้
2. เกมวางแผน (Strategy) จะมีความท้าทายมากยิ่งขึ้น โดยเน้นการใช้ความคิดและเล่นเกมอย่างมีกลยุทธ์
3. เกมปาร์ตี้ (Party Game) จะเน้นกติกาที่เข้าใจง่ายและสามารถเล่นได้ในงานสังสรรค์ที่มีผู้เล่นจำนวนมากตั้งแต่ 8-20 คน มุ่งเน้นการปฏิสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มเพื่อนฝูง

ในแต่ประเภทบอร์ดเกมนั้นยังสามารถจำแนกย่อยตามวิธีการเล่นได้อีกเช่น ได้จัดแบ่งออกเป็นประเภทย่อยอีกหลายประเภท เช่น เกมที่ให้ผู้เล่นแต่ละคนบริหารจัดการทรัพยากรของตนเองที่มีอย่างจำกัด (Worker Placement) เกมที่ใช้การร่วมมือกันเพื่อเอาชนะเกม (Co-op หรือ เกมประเภทช่วยกันเล่น) หรือ เกมที่เน้นการเอาชนะผ่านการสู้รบ (Combat) ฯลฯ

การเล่นบอร์ดเกมในประเทศไทยนั้นผู้คนมักจะรู้จักบอร์ดเกมคลาสสิกอย่าง เกมกระดาน หมากรุก เกมเศรษฐี ภายหลังปี 2012 จึงเริ่มมีนักเรียนแลกเปลี่ยนและคนที่มีเพื่อนต่างชาติ นำบอร์ดเกมใหม่ ๆ เข้ามาร่วมเล่น จนเกิดการแปลบอร์ดเกมยุคใหม่เป็นภาษาไทย และสร้างให้เข้ากับบริบทและวัฒนธรรมของสังคมไทยมากขึ้น ส่งผลให้บอร์ดเกมได้รับความนิยมอย่างแพร่หลาย (Creativethailand, 2565)

ปัจจุบันเมื่ออ้างอิงจากตัวเลขของเฟชบุ๊กของสมาคมบอร์ดเกมประเทศไทย (Thailand Boardgame Association) และ เฟชบุ๊กของ Board Game Designer Thailand - BGDТ ในปี 2022 พบว่าเฟชบุ๊กทั้งสองมี ผู้ติดตามจำนวน 4.1 พันคน และ 2.2 พันคนตามลำดับ ถึงแม้ว่าจะเทียบเป็นสัดส่วนที่น้อยมากผู้เล่นเกมทั่วไปที่มีมากถึง 27.8 ล้านคน (2019) แต่ก็ถือได้ว่าตลาดบอร์ดเกมปัจจุบันมีผู้เล่นมากขึ้น และมีระบบ Board Game Eco System หรือ “ระบบนิเวศของบอร์ดเกม” ที่มีทั้งผู้เล่น ร้านขาย ร้านคาเฟ่บอร์ดเกม ผู้ผลิต และนักออกแบบเข้ามาช่วยทำให้ตลาดบอร์ดเกมเกิดการขยายตัวมากขึ้นกว่าเมื่อ 10 ปีก่อน (สฤณี อาชวานันทกุล, 2559)

เห็นได้ว่าบอร์ดเกมมีความสำคัญในการดำเนินชีวิตของมนุษย์ในช่วงเวลาต่าง ๆ อย่างต่อเนื่องตั้งแต่อดีต ปัจจุบันมีประเภทบอร์ดเกมที่หลากหลายมากยิ่งขึ้น พร้อมกับตลาดของบอร์ดเกมที่กำลังอยู่ในช่วงของการขยายขยาย แสดงถึงโอกาสที่จะแผ่ขยายต่อไปอีกในอนาคต

ความสำคัญของการสื่อสารกลุ่ม และการทำงานเป็นทีม

ในปัจจุบันองค์กรต่าง ๆ เผชิญกับความท้าทายในการดำเนินธุรกิจให้เติบโตอย่างต่อเนื่อง โดย ความผันผวนทางเศรษฐกิจและสังคมที่หลากหลายทำให้หลากหลายองค์กรต้องรับมือกับความเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว การทำงานด้วยคนใดคนหนึ่งอาจจะไม่สามารถครอบคลุมแนวคิดที่หลากหลาย และตอบโจทย์กับการเปลี่ยนแปลงของโลกปัจจุบันได้ การสื่อสารในกลุ่มที่มีประสิทธิภาพจึงสามารถนำไปสู่ความร่วมมือ และการทำงานร่วมกันได้ดีภายในทีม ช่วยให้เกิดมุมมองที่เท่าทันเหตุการณ์ และนำไปสู่การตัดสินใจที่มีตอบรับกับโจทย์ของความท้าทายในโลกยุคปัจจุบัน

หากมองถึงการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในปัจจุบันแล้ว จะเห็นได้ว่าองค์กรต้องการการทำงานเป็นทีมที่มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น ในการพัฒนาองค์กรนั้นเกิดแนวคิดของการบริหารให้องค์กรเกิดความคล่องตัวมากขึ้น ยกตัวอย่างเช่น การปรับเปลี่ยนโดยรูปแบบการทำงานแบบ Scrum ที่ใช้การสร้างที่ประกอบไปด้วยผู้เชี่ยวชาญหลายสาขามาทำงานร่วมกันเพื่อพัฒนาโจทย์ต่าง ๆ ในองค์กร มีการสร้างทีมขนาดเล็กคล่องตัวที่มีผู้เล่นจากฝ่ายต่าง ๆ เข้ามารวมกัน เช่น นักขาย

นักการผลิต นักการพัฒนา ฯลฯ รวมถึงการทำงานโดยมีลำดับชั้นการบริหารงานที่น้อยลง และให้คนได้เปิดกว้างในการแสดงความคิดเห็นและทำงานร่วมกันมากยิ่งขึ้น

การเปลี่ยนแปลงเหล่านี้แสดงให้เห็นถึงความสำคัญของการปรับเปลี่ยนองค์กรอย่างต่อเนื่อง ประกอบกับแนวโน้มของอนาคตที่คาดหวังให้องค์กรมีการพัฒนาเปิดรับความหลากหลายทั้งทางความคิด ค่านิยม เพศสภาพ และวัฒนธรรมของคนที่แตกต่างกันมากขึ้น ส่งผลให้องค์กรต่างต้องคิดถึงการเพิ่มความสามารถในการทำงานเป็นทีมเพื่อให้สอดคล้องกับความท้าทายที่เกิดขึ้นจากทั้งปัจจุบันและอนาคต

การนำบอร์ดเกมมาใช้ในการพัฒนาและเรียนรู้

การนำบอร์ดเกมมาใช้ในการเรียนรู้นั้นพบมากขึ้นในปัจจุบัน เช่น ใช้ในการสอนภายในห้องเรียน การฝึกอบรมในบริษัท หรือแม้กระทั่งการใช้กิจกรรมบอร์ดเกมมาเป็นกิจกรรมนันทนาการระหว่างพนักงานในองค์กรเพื่อจุดประสงค์ในการเรียนรู้ตามเป้าหมายของการพัฒนาบุคลากร

มีนักพัฒนาบอร์ดเกมที่น่าเอาบอร์ดเกมมาใช้เพื่อสนับสนุนกระบวนการคิดและการเรียนรู้เพื่อฝึกฝนทักษะในการบริหารจัดการปัญหาในสถานการณ์ต่าง ๆ ทำให้การเล่นบอร์ดเกมปัจจุบันไม่จำกัดเพียงการเล่นเพื่อความบันเทิง หรือ การสร้างสัมพันธ์อย่างเดียวอีกต่อไป ยกตัวอย่างเช่น

- บอร์ดเกม “The Trust : Anti-corruption Game” พัฒนาโดยนักพัฒนาบอร์ดเกมคนไทยที่ชนะการแข่งขันออกแบบบอร์ดเกมต้านคอร์รัปชัน จัดโดย สำนักงานสนับสนุนกองทุนวิจัย (สกว.) ร่วมกับ สถาบันวิจัยเพื่อการพัฒนาประเทศไทย (ทีดีอาร์ไอ : TDRI) เพื่อเป็นสื่อกลางให้คนรุ่นใหม่เข้าใจถึงปัญหาคอร์รัปชัน
- บอร์ดเกม “Peace So Cracy” ที่พัฒนาขึ้นโดย มูลนิธิฟรีดิชเนามัน (Friedrich Naumann Foundation) และสถาบันพระปกเกล้าที่ให้ผู้เล่นได้ใช้ทักษะในการค้นหาความต้องการเบื้องต้นของกลุ่มขัดแย้งเพื่อนำเสนอตัวเลือกและทางออกที่ทุกฝ่ายสามารถยอมรับได้
- บอร์ดเกม “CashFlow” ที่ออกแบบโดย Robert Kiyozaki ผู้เขียนหนังสือพอรวยสอนลูก ที่ช่วยฝึกฝนเรื่องการวางแผนการเงินและการมีอิสรภาพทางการเงิน
- บอร์ดเกม “A2O-Awake To Oneness” ที่พัฒนาโดยพงศ์-ธรากร กมลเปรมปิยะกุล ครีเอทีฟเพื่อสังคมและการตื่นรู้ (Awakening Creative) และกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ (Thai Media Fund) เป็นบอร์ดเกมที่ให้ผู้เล่นได้กลับมาทบทวนตนเองและเดินทางสำรวจภายในจิตใจ ผ่านความคิด ความรู้สึก และประสบการณ์จริง

ยังพบว่ามีงานวิจัยหลากหลายฉบับที่ศึกษาเกี่ยวกับการนำบอร์ดเกมมาใช้เพื่อสร้างเสริมกระบวนการเรียนรู้ในด้านต่าง ๆ บอร์ดเกมกำลังถูกนำมาใช้วิจัย และพัฒนามากขึ้น เพื่อจุดประสงค์ในการสร้างการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ ในการเรียนรู้ของเด็ก บอร์ดเกมได้นำมาใช้โดยผู้ปกครองและ

ครูเพื่อสร้างการเรียนรู้แบบ Play and Learn (การจัดการเรียนรู้แบบเล่นปนเรียน) เพื่อช่วยให้เด็กมีความสุขกับการเรียนรู้ ด้วยบรรยากาศที่สนุก ตื่นเต้น ซึ่งการใช้บอร์ดเกมเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา และมีความสอดคล้องกับแนวคิดของ Game-Based Learning (การเรียนรู้ผ่านกระบวนการเล่นเกม) ที่ทำให้ผู้เล่นได้พบกับสถานการณ์จำลอง สัมผัสประสบการณ์ต่าง ๆ เพื่อนำไปสู่การถอดบทเรียน ร่วมกันหลังการเล่น ทำให้เกิดการพัฒนาด้านความคิด การต่อยอด การเชื่อมโยง และแนวทางแก้ไข ปัญหาในชีวิตจริง (Youth Innovation, 2562)

ในการเรียนรู้ของผู้ใหญ่ (Adult Learning) บอร์ดเกมยังมีความเชื่อมโยงกับการพัฒนา การเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ที่ช่วยให้ผู้เล่นสามารถร่วมแสดงความคิดเห็นและลงมือปฏิบัติ ได้จริงผ่านจากสถานการณ์จำลอง

มีการเริ่มต้นนำเอาบอร์ดเกมมาใช้เพื่อสนับสนุนการเรียนรู้ของผู้ใหญ่ในประเทศไทย มากขึ้น เช่น ปี 2021 บริษัท บ้านปู จำกัด (มหาชน) ได้ร่วมสนับสนุนโครงการ “การพัฒนาหลักสูตร เพื่อการพัฒนาครูสู่การปลูกฝังคุณธรรมและธรรมาภิบาลในห้องเรียน” เพื่อให้ครูอาจารย์ บุคลากรทางการศึกษา ได้มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับเรื่องการต่อต้านการคอร์รัปชัน โดยมีการนำเอาบอร์ด เกม The Trust มาเป็นเครื่องมือเพื่อสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ เรื่องการต่อต้านการทุจริตคอร์รัปชัน ให้กับครู อาจารย์ จำนวน 350 คน ทั่วประเทศ เพื่อวัตถุประสงค์ให้ผู้เข้าอบรมสามารถนำไปถ่ายทอด และปลูกฝังให้กับเยาวชนได้

โดย นายรัฐพล สุคันธี ผู้อำนวยการสาย-สื่อสารองค์กร บริษัท บ้านปู จำกัด (มหาชน) กล่าวว่า

บ้านปูเชื่อว่าเหล่าคุณจารย์ที่ได้รับการอบรมจะนำความรู้ไปต่อยอดการเรียนการสอน แบบ Active Learning โดยใช้เกม The Trust สร้างประสบการณ์การเรียนรู้เกี่ยวกับการต่อต้านการทุจริตคอร์รัปชันให้กับนักเรียนผ่านการทดลองจริง เผชิญหน้า และแก้ไขปัญหาด้วยตัวเอง ซึ่งสอดคล้องกับความเชื่อของบ้านปูที่ว่า “พลังความรู้ คือ พลังแห่ง การเปลี่ยนแปลงและพัฒนา” เพราะเราเชื่อว่าการศึกษาและการเรียนรู้คือพลังสำคัญที่ จะนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงในเชิงสร้างสรรค์และการพัฒนาที่ยั่งยืนของคนและสังคม (ข่าวบ้านปู, 2564)

กล่าวได้ว่าปัจจุบันบอร์ดเกมได้มีบทบาทมากยิ่งขึ้น นอกจากการเล่นเพื่อความ สนุกสนานแล้วยังสามารถนำมาใช้เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ การเปลี่ยนแปลงเชิงสร้างสรรค์อีกด้วย

ท่ามกลางการแข่งขันทางธุรกิจและการเปลี่ยนแปลงทางสังคมในยุคปัจจุบันทำให้การ ทำงานร่วมกับผู้อื่นเป็นเรื่องที่หลีกเลี่ยงไม่ได้ อีกทั้งยังมีความสำคัญอย่างมากในการเพิ่มขีด ความสามารถขององค์กรในการเติบโตและก้าวหน้าอย่างต่อเนื่อง ในขณะเดียวกันในด้านของการ พัฒนาทางสังคมนั้น มีกลุ่มคนรุ่นใหม่ให้ความสนใจกับการเล่นบอร์ดเกมมากยิ่งขึ้น ในด้านของ

การศึกษาและวิจัยพัฒนาเองก็พบว่าการวิจัยพัฒนาที่เกี่ยวกับบอร์ดเกมเพื่อใช้ประโยชน์ในการศึกษาเรียนรู้มากขึ้น ความนิยมนี้นี้แพร่หลายมากยิ่งขึ้นโดยเฉพาะอย่างยิ่งตั้งแต่เกิดการระบาดโควิด-19 ที่เป็นเหตุให้ผู้คนต่างมีความจำเป็นในการใช้เวลาอยู่ภายในบ้านและหลีกเลี่ยงการออกไปพบปะผู้คนภายนอก นับตั้งแต่เหตุการณ์การล็อกดาวน์ทำให้ผู้คนหลายกลุ่มโหยหาการปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่น ส่งผลให้ความนิยมในการเล่นบอร์ดเกมเพิ่มสูงขึ้นแม้ในกลุ่มผู้เล่นที่ห่างหายการเล่นบอร์ดเกมมาหลากหลายปีก็ตาม มีการสั่งซื้อบอร์ดเกมประเภทต่าง ๆ เพื่อนำไปเล่นร่วมกับเพื่อนฝูงหรือครอบครัวเพื่อใช้เวลาด้วยกันภายในที่พักของตนเอง แม้กระทั่งเมื่อการล็อกดาวน์จบไปแล้วก็ยังมีผู้คนบางส่วนที่ให้ความสนใจกับการเล่นบอร์ดเกมและตั้งเป็นกลุ่มสมาคมการเล่นบอร์ดเกม หรือมีการชุมนุมที่คาเฟ่บอร์ดเกมมากขึ้น ในด้านขององค์กรเอกชนและภาครัฐเองก็พบว่าเริ่มมีบางหน่วยงานที่นำบอร์ดเกมมาใช้เพื่อเป็นสื่อกลางในการสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างพนักงาน และส่งเสริมการเรียนรู้ของพนักงานมากยิ่งขึ้น จากเหตุผลดังกล่าวนี้จึงเป็นที่มาให้ผู้วิจัยเกิดความสนใจในการนำเอาบอร์ดเกมช่วยกันเล่นนี้เข้ามาใช้เป็นกรณีศึกษาเกี่ยวกับการสื่อสารกลุ่มและปัจจัยการทำงานเป็นทีมเพื่อบรรลุเป้าหมายเพื่อเป็นการต่อยอดในการใช้บอร์ดเกมเพื่อพัฒนาการทำงานเป็นทีมในองค์กรต่อไป

ในด้านของลักษณะของบอร์ดเกมนั้นมีหลายประเภทตามวัตถุประสงค์ของผู้ออกแบบบอร์ดเกมที่มีลักษณะเด่นที่แตกต่างกัน สำหรับหนึ่งในบอร์ดเกมที่มีลักษณะที่สอดคล้องกับการทำงานเป็นทีมคือ บอร์ดเกมโรคระบาด ที่มีลักษณะของการเล่นแบบช่วยกันเล่นและที่เป็นที่รู้จักอย่างแพร่หลาย มีโจทย์ให้ผู้เล่นได้มาร่วมมือกันเพื่อหยุดยั้งไวรัส 4 ชนิดที่กำลังแพร่ระบาดในโลกโดยการคิดค้นวัคซีนทั้ง 4 ชนิดให้ทันเวลา ผู้เล่นแต่ละคนจะมีความสามารถที่เกมกำหนดไว้แตกต่างกัน โดยจะผลัดกันเป็นคนเดินเกม แต่สามารถปรึกษาหารือกันได้ว่าจะตัดสินใจในการเดินเกมอย่างไรเพื่อกำจัดไวรัสและสร้างความคืบหน้าเพื่อคิดค้นวัคซีนก่อนที่การ์ดผู้เล่นในสำรับจะหมดลง หากมองจากกฎกติกาแล้วจะพบว่าบอร์ดเกมนี้มีกฎกติกาที่เน้นให้ผู้เล่นทุกคนสามารถร่วมมือและปรึกษาหารือกันได้โดยมีเป้าหมายเดียวกันในการเอาชนะตัวเกมภายใต้ทรัพยากรที่จำกัด

การนำเอาบอร์ดเกมโรคระบาด หรือในชื่อภาษาอังกฤษว่า “Pandemic” มาเป็นกรณีศึกษาในการทำความเข้าใจเกี่ยวกับการสื่อสารกลุ่มและวิเคราะห์ปัจจัยในการทำงานร่วมกันเป็นทีมให้บรรลุเป้าหมายได้นั้น เป็นเพราะบอร์ดเกมโรคระบาดนี้เป็นบอร์ดเกมประเภทช่วยกันเล่น (Co-op หรือ Cooperative Boardgame) ที่มีความแตกต่างจากบอร์ดเกมทั่วไปที่ผู้เล่นต้องแข่งขันหรือเอาชนะกัน หากแต่เป้าหมายของการบอร์ดเกมประเภทช่วยกันเล่นนั้นถูกออกแบบมาไม่ใช่เพื่อให้คนแข่งขันหรือชิงไหวชิงพริบกันเอง แต่เป็นการออกแบบให้ผู้เล่นทุกคนร่วมมือ ปรึกษาหารือ และทำงานร่วมกันเป็นทีมเพื่อให้สามารถตัดสินใจในการเดินเกมที่มีประสิทธิภาพ และเอาชนะโจทย์ที่เกมตั้งไว้ภายใต้ทรัพยากรที่จำกัด กล่าวได้ว่าบอร์ดเกมประเภทช่วยกันเล่นนั้นเป็นการเล่นที่ต้องร่วมมือกันจึงจะสามารถได้ชัยชนะในการเล่นได้

Anania et al. (2016) เคยนำบอร์ดเกมโรกระบาดนี้มาเป็นกรณีศึกษาในการวิเคราะห์ถึงคุณลักษณะของเกมที่จะช่วยให้เกิดการทำงานร่วมกันระหว่างผู้เล่น และพบว่าบอร์ดเกมโรกระบาดมีการตั้งโจทย์ให้ผู้เล่นมีต้องมาทำงานร่วมกัน เป็นผลให้ผู้เล่นได้แสดงทัศนคติ ความคิดเชิงวิจารณ์ญาณ และพฤติกรรมที่สอดคล้องกับการทำงานเป็นทีม ประกอบกับเมื่อพิจารณาจากเกณฑ์การประเมินบอร์ดเกมช่วยกันเล่นที่มีคุณภาพดีเยี่ยม โดย Zagel et al. (2006) แล้วพบว่าบอร์ดเกมโรกระบาดมีลักษณะตรงกับที่ Zagel et al. เคยระบุไว้ จึงเป็นที่มาของการตัดสินใจเลือกบอร์ดเกมโรกระบาดนี้มาเป็นตัวแทนของบอร์ดเกมประเภทช่วยกันเล่น เพื่อดำเนินการศึกษาวิจัยในครั้งนี้

จากความสำคัญต่าง ๆ เหล่านี้ ทำให้ผู้วิจัยตระหนักว่าการทำงานเป็นทีมนี้มีความสำคัญเป็นอย่างมาก ในการดำเนินงานในองค์กรปัจจุบันที่มีความท้าทาย และการเปลี่ยนแปลงที่รวดเร็ว ประกอบกับมีผู้สนใจเล่น ศึกษา พัฒนา และสนับสนุนการใช้ประโยชน์จากบอร์ดเกม มากขึ้น จึงเป็นที่มาให้ผู้วิจัยสนใจว่า การสื่อสารกลุ่มในการเล่นบอร์ดเกมโรกระบาดและการทำงานเป็นทีมเพื่อให้บรรลุเป้าหมายเป็นอย่างไร

1.2 ปัญหานำวิจัย

1. การสื่อสารกลุ่มในการเล่นบอร์ดเกมโรกระบาดเป็นอย่างไร
2. ปัจจัยการทำงานเป็นทีมเพื่อให้บรรลุเป้าหมายเป็นอย่างไร

1.3 วัตถุประสงค์ในการศึกษาวิจัย

1. เพื่อศึกษาการสื่อสารกลุ่มในการเล่นบอร์ดเกมโรกระบาด
2. เพื่อศึกษาปัจจัยการทำงานเป็นทีมเพื่อให้บรรลุเป้าหมาย

1.4 ขอบเขตของการวิจัย

1. ด้านประชากร ศึกษาจากกลุ่มผู้เล่นที่มีอายุ 18 ปีขึ้นไป โดยทุกคนเคยมีประสบการณ์เล่นบอร์ดเกมประเภทใดประเภทหนึ่งมาก่อน
2. ด้านเนื้อหา เนื้อหาของการวิจัยนี้ศึกษาเฉพาะการสื่อสารกลุ่มในระหว่างการเล่นบอร์ดเกมโรกระบาดและปัจจัยการทำงานเป็นทีมเพื่อให้บรรลุเป้าหมาย
3. ด้านระยะเวลา ระยะเวลา 3 เดือนตั้งแต่ มิถุนายน-สิงหาคม 2566

1.5 นิยามศัพท์

1. บอร์ดเกมโรคระบาด หมายถึง บอร์ดเกมประเภทช่วยกันเล่นที่มีชื่อภาษาอังกฤษว่า “Pandemic” ที่นำมาเป็นบอร์ดเกมในการศึกษาครั้งนี้ เล่นโดยผู้เล่น 4 คน โดยมีโจทย์ว่าไวรัสกำลังเกิดการระบาดในโลก ผู้เล่นทั้ง 4 คนจะต้องทำงานร่วมกัน เพื่อหยุดยั้งไวรัส และคิดค้นวัคซีนทั้ง 4 ชนิดให้ทันเวลาก่อนที่เกมจะจบลง

2. บอร์ดเกมประเภทช่วยกันเล่น หมายถึง ประเภทของบอร์ดเกมที่มีลักษณะให้ผู้เล่นทุกคนเป็นทีมเดียวกัน และทำงานร่วมกัน ไม่มีการแบ่งฝ่าย ซึ่งไหวเชิงปริบ หรือเอาชนะกันระหว่างผู้เล่น

3. การบรรจุเป้าหมายการเล่นเกม หมายถึง ผลของการเล่นบอร์ดเกมโรคระบาด วัดโดยแบ่งเป็น 2 เกณฑ์การวัดผลคือ

3.1 ด้านผลลัพธ์ คือ ผลสำเร็จของทีมในการคิดค้นวัคซีนครบทั้ง 4 ชนิดได้ก่อนที่เกมจะจบลง

3.2 ด้านกระบวนการ คือ ความรวดเร็วในการทำภารกิจสำเร็จ ได้แก่ เวลาในการเล่นเกมจริงตั้งแต่ต้นจนจบเกม (ยิ่งน้อยยิ่งดี) และจำนวนการกดผู้เล่นที่เหลือ (ยิ่งมากยิ่งดี) และ การควบคุมความเสี่ยง ได้แก่ จำนวนการแพร่ระบาดหนักทั้งหมดที่เกิดขึ้น (ยิ่งน้อยยิ่งดี)

4. การสื่อสารกลุ่ม หมายถึง การสื่อสารที่เกิดขึ้นภายในกลุ่มของแต่ละกลุ่มระหว่างผู้เล่นทั้ง 4 คนระหว่างการเล่นบอร์ดเกมโรคระบาด ในงานวิจัยนี้ศึกษาการสื่อสารกลุ่มที่ก่อให้เกิดการตัดสินใจที่มีประสิทธิภาพโดยพิจารณาถึง ลักษณะของการสื่อสารกับการมีส่วนร่วมของผู้เล่น และ ความเป็นผู้นำ ตลอดระยะเวลาการเล่น เพื่อทำภารกิจของบอร์ดเกมโรคระบาดให้บรรลุเป้าหมาย

4.1 การมีส่วนร่วม หมายถึง การที่ผู้เล่นทั้ง 4 คนมีการสื่อสารเพื่อแสดงความคิดเห็นต่อสถานการณ์ในเกมเพื่อการตัดสินใจเลือกทางเลือกในการเล่น

4.2 ความเป็นผู้นำ หมายถึง การที่ผู้เล่นส่งอิทธิพลต่อวิธีการเล่นของกลุ่ม มีผลต่อการนำการอภิปราย และการตัดสินใจต่าง ๆ

4.3 ระยะการเล่น หมายถึง ช่วงระยะต่าง ๆ ในการเล่นบอร์ดเกมโรคระบาดที่ทุกกลุ่มจะต้องผ่านตั้งแต่เริ่มจนกระทั่งจบเกม แบ่งเป็น 4 ระยะ ได้แก่

- 1) ระยะอธิบายเกม
- 2) ระยะลองเล่นเกม
- 3) ระยะคุ้นชินกับเกม
- 4) ระยะจบเกม

5. การตัดสินใจกลุ่ม หมายถึง กระบวนการการสื่อสารกลุ่มที่ผู้เล่นในกลุ่มปรึกษาหารือกันเพื่อค้นหาตัวเลือกต่าง ๆ ที่มุ่งสู่วัตถุประสงค์เดียวกัน และนำเอาตัวเลือกแต่ละอย่างมาวิเคราะห์เปรียบเทียบกับข้อดีข้อเสีย แล้วตัดสินใจเลือกตัวเลือกที่เป็นแนวทางในการดำเนินการ

6. การทำงานเป็นทีม หมายถึง การทำงานเป็นทีมระหว่างผู้เล่นทั้ง 4 คนระหว่างการเล่นบอร์ดเกมโรกระบาด เพื่อที่จะบรรลุเป้าหมายในการชนะเกมร่วมกัน เกิดขึ้นได้จากความร่วมมือและความเป็นน้ำหนึ่งใจเดียวของผู้เล่นในทีม

7. ปัจจัยการทำงานเป็นทีมเพื่อให้บรรลุเป้าหมาย หมายถึง สิ่งที่สำคัญให้แต่ละกลุ่มสามารถผ่านระยะการเล่นต่าง ๆ และมุ่งสู่ระยะการเล่นถัดไปได้ โดยในงานวิจัยนี้ศึกษาปัจจัยได้แก่ “ตัวแปรการเรียนรู้” และ “ตัวแปรการมุ่งสู่เป้าหมาย” ที่นำไปสู่การทำงานเป็นทีมเพื่อบรรลุเป้าหมายในการเล่นบอร์ดเกมโรกระบาด

7.1 ตัวแปรการเรียนรู้ หมายถึง การที่ผู้เล่นแต่ละคนได้พัฒนาความสามารถของตนเองในการคิด ตัดสินใจ และสื่อสารกับทีม นับตั้งแต่การทำความเข้าใจกฎกติกาการเล่นของเกม การเรียนรู้จากผลลัพธ์การตัดสินใจที่เกิดขึ้น การเรียนรู้จากมุมมองของเพื่อนร่วมทีม ฯลฯ ส่งผลให้ผู้เล่นแต่ละคนมีความสามารถในการเล่นเกมมากขึ้นนำไปสู่ประสิทธิภาพการตัดสินใจที่มากขึ้น

7.2 ตัวแปรการมุ่งสู่เป้าหมาย หมายถึง การที่ผู้เล่นเกมในกลุ่มให้ความสำคัญกับเป้าหมายเป็นตัวตั้งด้วยความรู้สึกร่วมและมุ่งมั่น รวมถึงปรับเปลี่ยนการทำงานร่วมกันโดยมีเจตนาที่จะมุ่งสู่เป้าหมายอย่างมีประสิทธิภาพ

1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

จากการศึกษาวิจัยภายใต้หัวข้อ การสื่อสารกลุ่มในการเล่นบอร์ดเกมโรกระบาดและปัจจัยการทำงานเป็นทีมเพื่อบรรลุเป้าหมาย ผู้วิจัยคาดหวังว่าผลการศึกษาจะเกิดประโยชน์ดังนี้

ประโยชน์ด้านวิชาการ

1. เพื่อเพิ่มองค์ความรู้ในการสื่อสารกลุ่มที่ทำให้เกิดการทำงานเป็นทีมได้บรรลุเป้าหมาย

2. เพื่อให้เกิดความเข้าใจปัจจัยที่ก่อให้เกิดการทำงานเป็นทีม ผ่านการเรียนรู้และการสื่อสารกลุ่มที่มีลักษณะกลุ่มที่แตกต่างกัน

ประโยชน์ด้านการประยุกต์ใช้

1. เพื่อให้องค์กรต่าง ๆ ได้ใช้องค์ความรู้เพื่อพัฒนาการทำงานเป็นทีมเพื่อบรรลุเป้าหมาย

2. เพื่อให้องค์กรเล็งเห็นถึงความสำคัญของการใช้ประโยชน์จากบอร์ดเกมช่วยกันเล่น เพื่อพัฒนาการสื่อสารกลุ่มและปัจจัยการทำงานเป็นทีมเพื่อบรรลุเป้าหมาย



บทที่ 2

การทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยครั้งนี้มีจุดประสงค์เพื่อศึกษาการสื่อสารกลุ่มในการเล่นบอร์ดเกมโรกระบาด และปัจจัยการทำงานเป็นทีมเพื่อการบรรลุเป้าหมาย โดยผู้วิจัยได้ศึกษางานวิจัยและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องในหัวข้อต่อไปนี้

1. แนวคิดเกี่ยวกับเกมและบอร์ดเกม เพื่อการเรียนรู้
2. แนวคิดเกี่ยวกับการเรียนรู้และพัฒนา
3. แนวคิดเกี่ยวกับการสื่อสารกลุ่ม การทำงานเป็นทีม และการตัดสินใจกลุ่ม เพื่อบรรลุเป้าหมาย

2.1 แนวคิดเกี่ยวกับเกมและบอร์ดเกม เพื่อการเรียนรู้

การนำบอร์ดเกมมาใช้ในการเรียนรู้นั้นมีความสอดคล้องกับแนวคิดของ Game-Based Learning (GBL) และ การเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) หนึ่งในแนวคิดของการใช้ประโยชน์จากเกมนั้นพบว่ามีความยาวนาน ท่ามกลางเกมประเภทต่าง ๆ ที่ได้นำมาใช้ประโยชน์อย่างแพร่หลายนั้น บอร์ดเกมประเภทก็ถือเป็นหนึ่งในตัวเลือกสำคัญในการนำมาใช้เพื่อการส่งเสริมการเรียนรู้ โดยครั้งนี้การนำบอร์ดเกมโรกระบาดซึ่งเป็นบอร์ดเกมประเภทช่วยกันเล่นมาศึกษานั้นถือเป็นการระบุประเภทเกมที่มีความจำเพาะสำหรับเพื่อส่งเสริมการสื่อสารกลุ่มและการทำงานเป็นทีมเพื่อบรรลุเป้าหมาย

จากแนวคิดที่จะกล่าวต่อจากนี้จะช่วยขยายความถึงความเป็นมาของการใช้เกมและบอร์ดเกม เพื่อการเรียนรู้ได้อย่างชัดเจนขึ้น

2.1.1 ความหมายและความเป็นมาของการเล่นเกม

“เกม” ตามความหมายของพจนานุกรมราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542 นั้นหมายถึง การแข่งขันที่มีกติกากำหนด เช่น เกมกีฬา การเล่นเพื่อความสนุก เช่น เกมคอมพิวเตอร์ การแสดงเพื่อสาธิตกิจกรรม เช่น เกมการบริหาร โดยปริยายหมายถึง การแสดงที่ใช้กลวิธีหรือเล่ห์เหลี่ยม เพื่อหักล้างกัน เช่น เกมการเมือง การเล่นเกม (Suit, 1988) เป็นความพยายามที่จะเอาชนะหรือไปถึงจุดหมาย โดยใช้วิธีที่กฎกติกาได้กำหนดไว้ กฎกติกาที่กำหนดในเกมอาจถูกกำหนดเพื่อให้การเล่นมีความยากขึ้น แต่อย่างไรก็ตาม การที่จะเล่นเกมได้นั้น ผู้เล่นต้องมีความสนใจที่จะพยายามก้าวข้ามอุปสรรคต่าง ๆ เพื่อให้ไปถึงจุดหมาย

ในอดีต เกมมักจะถูกนำมาใช้เพื่อความสนุกสนาน สร้างความบันเทิงระหว่างผู้เล่น ทำให้เกิดการผ่อนคลาย และเกิดการฝึกฝนทักษะ การพัฒนาเกมต่าง ๆ ตั้งแต่อดีตนั้นก็ถูกทำขึ้นเพื่อให้มีความสอดคล้องกับค่านิยม และวิถีชีวิตของผู้คนแต่ละสมัย เช่น การพัฒนาเกมที่เกี่ยวข้องกับการดำเนินกลยุทธ์ในยุคสงคราม หรือการพัฒนาเกมเพื่อเป็นการละเล่นสำหรับชนชั้นสูงในสังคม เป็นต้น เกมได้ถูกนำมาประยุกต์และพัฒนาให้สอดคล้องกับสถานการณ์การพัฒนาของสังคมในหลายยุคสมัย จนกระทั่งถึงช่วงของการปฏิรูปอุตสาหกรรม นำมาสู่การปฏิรูประบบการศึกษาที่เกิดขึ้นในประเทศอังกฤษช่วงปี 1963 ในช่วงเวลานี้เองที่แนวคิดของการเล่นเกมก็เริ่มถูกนำมาใช้ในด้านของศึกษา เพื่อที่จะหาวิธีการทำให้ผู้เยาว์เกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น ในยุคเริ่มต้นของการใช้ประโยชน์จากเกมเพื่อการศึกษา นั้น เกมได้ถูกนำมาใช้เพื่อวิชาการศึกษาในระดับประถมศึกษาเป็นลำดับแรก Suit (1988) กล่าวถึงแนวคิดของการเล่น (Play) เกม (Game) และ กีฬา (Sports) ว่า 3 สิ่งนี้เป็นสิ่งที่มีความเกี่ยวข้องกัน นอกจากนี้ยังจำแนกประเภทการเล่นออกเป็น การเล่นเพื่อที่จะ “เล่นเท่านั้น” (Primitive Play) และการเล่นเพื่อ “เล่นพร้อมกับประโยชน์อื่น ๆ ” (Sophisticated Play) ทำให้เห็นว่าการเล่นแบบ Sophisticated Play นั้นสามารถที่จะสร้างประโยชน์อื่น ๆ ได้นอกเหนือจากเพื่อความบันเทิงเพียงอย่างเดียว

2.1.2 ความหมายและความเป็นมาของการเล่นเกมบอร์ดเกม

บอร์ดเกม หรือในภาษาไทยเรียกว่า “เกมกระดาน” เป็นเกมที่ทำให้ผู้เล่นมากกว่า 2 คนขึ้นหันหน้าเข้าหากัน โดยมีสื่อกลางในการเล่นคือกระดานที่วางอยู่ตรงกลาง มีการใช้สัญลักษณ์ และหมากต่าง ๆ ในการเล่นโดยมีกฎกติกาเพื่อกำหนดให้ผู้เล่นดำเนินการเล่นจนกระทั่งบรรลุวัตถุประสงค์ของเกม บอร์ดเกมนั้นเป็นที่แพร่หลาย พร้อมกับความนิยมที่พุ่งสูงขึ้นจากหลายปีที่ผ่านมาจากการ ที่คนเริ่มรู้สึกเหนื่อยล้าจากการเสพสื่อออนไลน์ และอินเทอร์เน็ตในปริมาณมาก ประกอบกับมีเวลาว่างมากขึ้นจากการล็อกดาวน์ในช่วงโควิด-19 ทำให้เกิดความต้องการในการหันกลับมาสู่การพักผ่อนในรูปแบบดั้งเดิมมากขึ้น จากสาเหตุนี้ทำให้ กระแสความนิยมของการเล่นเกมบอร์ดเกมสูงขึ้น การเล่นเกมบอร์ดเกมนั้นมีความแตกต่างจากเกมดิจิทัลตรงที่การเล่นบอร์ดเกมเป็นกิจกรรมกลุ่ม (Collective Activity) ที่จำเป็นต้องให้ผู้เล่นมีการรวมตัวจึงจะสามารถเล่นได้ (Zalgal et al., 2006)

การรวมตัวกันเล่นจึงเป็นเอกลักษณ์สำคัญ ที่ทำให้บอร์ดเกมมีความแตกต่างกับเกมประเภทอื่น ๆ เนื่องจากเกมส่วนมากยังเป็นลักษณะของการเล่นแบบคนเดียว (Individual Play) เช่น การเล่นเกมวิดีโอเกม หรือ การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ เกมออนไลน์ เป็นต้น

2.1.3 บอร์ดเกมประเภทช่วยกันเล่น (Co-op หรือ Cooperative Board Game)

โดยทั่วไป ประเภทของบอร์ดเกมสามารถจัดแยกหมวดหมู่ได้ด้วยวิธีที่หลากหลาย วิธีการจำแนกบอร์ดเกมที่เป็นที่รู้จักคือการจำแนกตามผู้เล่นด้วยกัน โดย สฤณี อาชวานันทกุล ได้กล่าวในหนังสือ จักรวาลกระดานเดียว (2559) ว่า บอร์ดเกมนั้นสามารถแบ่งเป็นทั้งหมด 3 ประเภท ได้แก่

1. เกมประเภทครอบครัว (Family Game) เกมที่มีกฎกติกาไม่ซับซ้อน สามารถอธิบายเข้าใจได้ภายใน 5-10 นาที มีสีสันสวยงาม เน้นให้ผู้เล่นมีปฏิสัมพันธ์เนื้อหาในเกม ไม่เกี่ยวกับความรุนแรง สามารถเล่นได้ภายใน 60 นาที บอร์ดเกมประเภทครอบครัว จึงเป็นบอร์ดเกมสมัยใหม่ที่ได้รับความนิยมในวงกว้าง

2. เกมประเภทวางแผน (Strategy Game) เป็นบอร์ดเกม (Board Game) ที่มีความท้าทาย อาจมี “ดวง” เป็นส่วนประกอบบ้าง ใช้เวลาเล่น 60-120 นาทีหรือมากกว่า มีกฎกติการวมทั้งกลไกการเล่นที่ไม่ซับซ้อนแต่ก็ยังมีความท้าทาย

3. เกมประเภทปาร์ตี้เกม (Party Game) เกมที่ถูกออกแบบมาสำหรับเล่นจำนวน 8-20 คนหรือมากกว่า สามารถอธิบายกติกาให้ผู้เล่นเข้าใจภายใน 5-10 นาที มีอุปกรณ์ไม่มาก อาจมีดวงเกี่ยวข้องด้วยเล็กน้อย แต่มุ่งเน้นใช้ปฏิสัมพันธ์และปฏิภาณไหวพริบ

บอร์ดเกมประเภท “ช่วยกันเล่น” (Cooperative Boardgame หรือ Co-op Board Game) คือประเภทของบอร์ดเกมที่กำหนดลักษณะการเล่นให้ผู้เล่นทุกคนช่วยกันเล่นให้ประสบความสำเร็จในเป้าหมายของเกม ไม่เน้นการเอาชนะกันระหว่างกัน แตกต่างจากการเล่นเกมที่จะมีผู้แพ้หรือผู้ชนะในเกม ในบอร์ดเกมประเภทช่วยกันเล่น ผู้เล่นจะร่วมมือกันเพื่อแก้ไขปัญหาหรือเอาชนะโจทย์ที่เกมนำเสนอให้ภายในเวลาที่กำหนด จึงต้องอาศัยความร่วมมือจากแต่ละคน ผู้เล่นแต่ละคนอาจจะได้รับบทบาทสมมติจากการกำหนดในกติกาการเล่น เกม มีผู้เล่นไม่มาก เช่น 4-6 คน หรือ 2-5 คน เพื่อให้ทุกคนสามารถมีส่วนร่วมได้ ทั้งนี้ขึ้นกับการออกแบบของแต่ละเกม ทั้งนี้การออกแบบให้คนสามารถปฏิสัมพันธ์กันและเล่นด้วยกันนั้นยังถือว่าเป็นเรื่องที่ทำหายและมีความยากเป็นอย่างยิ่ง (Zagal et al., 2006) ทำให้มีกระบวนการพัฒนาบอร์ดเกมมีความละเอียดอ่อน

Zagal et al. (2006) ได้ทำการวิจัยเพื่อศึกษาหลักการพัฒนาบอร์ดเกมประเภทช่วยกันเล่นที่มีลักษณะดีเยี่ยม ว่าบอร์ดเกมประเภทช่วยกันเล่นที่ดีเยี่ยมนั้นจะมีการออกแบบที่ทำให้ผู้เล่นรู้สึกว่าคุณเอง ต้องการร่วมมือเพื่อประสบความสำเร็จ หรือชนะโจทย์การเล่นร่วมกับทีม และยังรู้สึกท้าทาย และยังได้รับประสบการณ์การเล่นที่ไม่ซ้ำเดิม เมื่อกลับมาเล่นอีก

Zagal et al. (2006) กล่าวว่า ลักษณะร่วมของบอร์ดเกมช่วยกันเล่นที่ดีเยี่ยมจำเป็นต้องมีหลัก 4 ข้อ คือ

1. ทำให้ผู้เล่นเห็นว่าไม่มีเหตุผลที่จะต้องแข่งขันเอาชนะซึ่งกันและกัน และการตัดสินใจเพื่อทีมจะมีผลดีมากกว่าการตัดสินใจเพื่อตนเอง

2. ผู้เล่นแต่ละคนสามารถตัดสินใจด้วยตนเองได้ระดับหนึ่ง ไม่จำเป็นต้องรับฟัง
คนทุกคน

3. ผู้เล่นสามารถเห็นได้ว่าแต่ละการตัดสินใจแต่ละครั้งนำไปสู่ผลลัพธ์อะไร

4. เกมควรจัดแบ่งให้ทุกคนมีเอกลักษณ์หรือบทบาทบางอย่าง

ดังนั้น จากการแนวคิดเกี่ยวกับบอร์ดเกม และบอร์ดเกมประเภทช่วยกันเล่น ทำให้เห็นได้ถึงลักษณะเด่น ที่บอร์ดเกมประเภทช่วยกันเล่นมี และมีความแตกต่างกับบอร์ดเกมอื่น ๆ นั่นคือ การที่บอร์ดเกมประเภทช่วยกันเล่นถูกออกแบบมาให้ไม่มีการเอาชนะกันระหว่างผู้เล่น แต่ตรงกันข้าม ผู้เล่นจะมีเป้าหมายร่วมกันในการเล่นเพื่อเอาชนะโจทย์หรือภารกิจของเกมที่ถูกกำหนดไว้ การเล่นในลักษณะที่ไม่มีการแข่งกันเองนี้เอง ทำให้ผู้เล่นมีเป้าหมายร่วม และเห็นถึงความสำคัญของการคิดและตัดสินใจเพื่อประโยชน์ส่วนร่วมของกลุ่ม มากกว่าการคำนึงถึงประโยชน์ของการตัดสินใจเพื่อตนเองเพียงฝ่ายเดียว

หากว่าการเล่นนี้เป็นไปด้วยความท้าทาย และมีแรงจูงใจในการเล่น ก็จะทำให้ผู้เล่นได้สื่อสารและร่วมมือกัน เพื่อพัฒนาการเล่นของทีม จนกระทั่งนำไปสู่ผลสำเร็จร่วมกัน เป็นการเรียนรู้ประสบการณ์การทำงานเป็นทีมและการตัดสินใจร่วมกันกับกลุ่มผ่านการจากเล่นเกมที่จำลองสถานการณ์ในชีวิตจริง

2.1.4 แนวคิดของ Game-Based Learning และ Active Learning

ในการใช้ประโยชน์ของการเล่นเกมเพื่อการศึกษาเรียนรู้ นำมาสู่แนวคิดของ Game-based Learning (GBL) ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการส่งเสริมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ซึ่งอยู่ภายใต้กรอบความคิดของการประกอบสร้างทางสังคม (Social Constructionism) ที่เชื่อว่าการเรียนรู้ของผู้เรียนนั้น มาจากความเชื่อที่ว่าผู้เรียนจะเรียนรู้ได้ดีผ่านจากการประกอบสร้างความรู้ด้วยตนเอง มากกว่าที่จะรับการรู้นั้นจากภายนอก ดังนั้นการนำเกมเข้ามาใช้เป็นสื่อในการเรียนการสอนนั้น ก็เพื่อสนับสนุนให้เกิดโอกาส และบรรยากาศที่ผู้เรียนสามารถค้นพบและบูรณาการความรู้จากประสบการณ์จริง

Game-Based Learning (GBL) หรือในภาษาไทยแปลว่า การเรียนรู้ที่ใช้เกมเป็นสื่อ หมายถึงการรวบรวมการใช้เกมเข้ามาเป็นหนึ่งในสื่อการเรียนการสอนในห้องเรียน โดยผนวกเข้ากับเนื้อหาการเรียน ทำให้ผู้เรียนเกิดความรู้ ความเข้าใจ แนวคิดของ Game-Based Learning นั้น ได้ถูกริเริ่มต้นในช่วงปี 1980 จากการนำแนวคิดของการศึกษาวิจัยเรื่องเกมที่เริ่มตั้งแต่ช่วงปี 1950 เข้ามาต่อยอดและทดลองปฏิบัติสู่การพัฒนาในงานการศึกษา Deterding et al. (2011, อ้างถึงใน Liuxia Pan et al., 2021) กล่าวว่า การใช้เกม หรืออุปกรณ์ แนวคิด กลไก การออกแบบต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง มาใช้เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ในห้องเรียนนั้นช่วยให้นักเรียนได้เกิดการเรียนรู้จากตนเอง ทำให้ได้ทั้งประสบการณ์การเรียนรู้ ฝึกฝนความรู้และทักษะไปพร้อมกัน

การเรียนรู้เชิงรุก หรือ Active Learning เป็นการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนเป็นจุดศูนย์กลางของการเรียนรู้ โดยให้ผู้เรียนได้ลงมือคิดและทำจริง ทำให้เกิดการเรียนรู้และทักษะจากสิ่งที่ทำอยู่ นำไปสู่การพัฒนาของผู้เรียนในด้านสติปัญญา ด้านความคิด และยังเป็นการช่วยสร้างเสริมให้ผู้เรียนเกิดการตระหนักรู้สิ่งต่าง ๆ ซึ่งกระบวนการที่ผู้เรียนสามารถประยุกต์ใช้ความรู้ความเข้าใจที่มีเข้าสู่ประสบการณ์จริง (Bonwell & Eison, 1991) นี้เอง ที่ช่วยให้การเรียนรู้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้นกว่าการบอกเล่าข้อมูลหรือการสอนเพียงอย่างเดียว และทำให้เกิดแรงบันดาลใจในการเรียนรู้และมีความรับผิดชอบต่อการเรียนรู้ของตนเอง เพราะผู้เรียนได้อยู่ในบรรยากาศการเรียนรู้ที่ใส่ใจกับเขา และสร้างความเชื่อมโยงกับสิ่งที่เกิดขึ้นชีวิต (Ambrose et al., 2010) ในขณะที่ Vygotsky (1978) กล่าวถึงความสำคัญของการส่งเสริมให้ผู้เรียนเป็นผู้ค้นพบองค์ความรู้ด้วยตนเอง และต่อยอดให้เกิดความรู้ใหม่จากการบูรณาการกับประสบการณ์จริง

2.1.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้บอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้

จากประโยชน์ของ Game-Based Learning นั้น ทำให้มีงานวิจัยต่าง ๆ ที่เข้ามาศึกษาวิจัยเกี่ยวกับการใช้บอร์ดเกมเพื่อช่วยในเรื่องการเรียนรู้มากยิ่งขึ้นในช่วงหลายปีที่ผ่านมา Donovan (2017, อ้างถึงใน Bayeck, 2020) กล่าวในหนังสือ *It's all a game: The history of board games from Monopoly to Settlers of Catan* ว่าแวดวงการศึกษาและนักวิจัยให้ความสนใจกับบอร์ดเกมมากขึ้น สวนทางกับกระแสการพัฒนาทางเทคโนโลยี อันเป็นผลมาจากการที่คนรู้สึกเหนียวล้ากับสื่อออนไลน์และอินเทอร์เน็ตที่ให้ความสะดวกสบายและรวดเร็ว การใช้สื่อออนไลน์ที่มากเกินไปทำให้คนรู้สึกโหยหาการมีปฏิสัมพันธ์ต่อกันในลักษณะดั้งเดิมที่เป็นการพบเจอและเล่นกันมากยิ่งขึ้น ความรู้สึกนี้เองทำให้ผู้คนหันมาสนใจการเล่นบอร์ดเกมมากยิ่งขึ้นโดยเฉพาะในสถานการณ์โควิด-19 ควบคู่กับกระแสมานิยมของวิดีโอเกม หนังสือแฟนตาซี และหนังสือการ์ตูน และเป็นที่มาให้เกิดงานวิจัยเพิ่มขึ้นในช่วงไม่กี่ปีที่ผ่านมา

ในงานวิจัยต่างประเทศนั้น Noda et al. (2019) ได้วิจัยถึงการนำบอร์ดเกมมาใช้เป็นเครื่องมือในการส่งเสริมการเรียนรู้แบบ Active Learning ของเด็ก เขาทดลองให้เด็กได้มีการเรียนรู้แบบมีบอร์ดเกมเป็นเครื่องมือ เปรียบเทียบกับห้องเรียนของเด็กที่ไม่มีการใช้บอร์ดเกมเป็นเครื่องมือ และใช้การสอนตามวิธีดั้งเดิม ผลจากการทดลองพบว่า ในห้องเรียนที่มีการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมเป็นเครื่องมือนี้ ผู้เรียนได้มีความเข้าใจและจดจำเนื้อหาการเรียนได้มากกว่าผู้เรียนที่ไม่ได้ใช้บอร์ดเกม ในงานวิจัยนี้ทำให้เขาสรุปว่าบอร์ดเกมสามารถนำมาใช้เพื่อเป็นเครื่องมือในการ การเพิ่มความเข้าใจ กระตุ้นการปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคล การเพิ่มแรงจูงใจได้

งานวิจัยของ Bayeck (2020) กล่าวว่า บอร์ดเกมมีคุณลักษณะในการจำลองสถานการณ์และระบบที่มีความซับซ้อนให้อยู่ในรูปแบบที่เข้าใจง่ายทำให้สร้างโอกาสการเรียนรู้ทั้งในรูปแบบทางการและไม่ทางการ งานวิจัยของ Bayeck อ้างอิงถึงงานวิจัยต่าง ๆ ที่ศึกษาประสิทธิภาพ

ของการใช้บอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้ และพบว่าบอร์ดเกมเป็นประโยชน์กับการเรียนรู้ในหลายประเทศ และหลายสาขาวิชาชีพ โดยระบุว่าบอร์ดเกมช่วยให้เกิดพื้นที่การเรียนรู้ และส่งเสริมปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นในการคิดคำนวณ การทำงานเป็นทีม และความคิดสร้างสรรค์

งานวิจัยของ Khazaal et al. (2013) ได้นำเอาบอร์ดเกมมาปรับใช้เพื่อให้เกิดการพัฒนาและปรับเปลี่ยนทางพฤติกรรมในด้านของการลดละบุหรื ถึงแม้ว่าจะยังไม่สามารถระบุได้อย่างชัดเจนว่าการใช้บอร์ดเกมสามารถช่วยให้เกิดการเปลี่ยนพฤติกรรมได้จริง แต่การวิจัยนี้ทำให้เห็นถึงประโยชน์ของการใช้บอร์ดเกมเป็นสื่อเพื่อสร้างความเข้าใจต่อความสำคัญในการลดละบุหรื ซึ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญอย่างหนึ่งในการพัฒนาปรับเปลี่ยนพฤติกรรมของผู้ติดยา

ในประเทศไทยเอง การศึกษาวิจัยเกี่ยวกับการนำบอร์ดเกมนั้นมีมากขึ้นตั้งแต่ช่วงปี 2019 เป็นต้นมา โดยนำเอาแนวคิดของการสร้างบอร์ดเกม มาประยุกต์ใช้ส่งเสริมการเรียนรู้และการพัฒนาในด้านต่าง ๆ ยกตัวอย่างเช่น งานวิจัยเรื่องการพัฒนาด้านสติปัญญาและการรับรู้ของผู้เรียน (พิสิทธ์ ฌอน บัวนอก และคณะ, 2564) การปลูกฝังความตระหนักรู้ ในด้านการอนุรักษ์สัตว์ป่าสงวน (มงคล ศุภอำพันวงศ์, 2562) การส่งเสริมด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัลให้กับผู้เล่น (วชิรวิทย์ เอี่ยมวิสัย, 2563)

ในงานวิจัยเกี่ยวกับบอร์ดเกมประเภทช่วยกันเล่นนั้น ปี 2016 Anania et al. ได้ทำการวิจัยบอร์ดเกมประเภทช่วยกันเล่น ชื่อเกมโรคระบาด (Pandemic) ซึ่งเป็นเกมตัวอย่างเดียวกับที่การวิจัยนี้ใช้ โดยวิเคราะห์ถึงคุณลักษณะของเกมที่ช่วยให้เกิดการทำงานร่วมกันระหว่างผู้เล่น และพบว่าเกม Pandemic มีการตั้งโจทย์ให้ผู้เล่นมีต้องมาทำงานร่วมกัน เป็นผลให้ผู้เล่นได้แสดงทัศนคติ ความคิดเชิงวิจารณ์ญาณ และพฤติกรรมที่สอดคล้องกับการทำงานเป็นทีม

Eriksson et al. (2021) พบว่า บอร์ดเกมแบบช่วยกันเล่นนั้นมีผลเชิงบวกต่อพฤติกรรมการเข้าสังคมของผู้เล่นปฐมวัย และเป็นที่ยอมรับของผู้เล่นปฐมวัยมากกว่าบอร์ดเกมแบบการแข่งขัน

การศึกษาวิจัยเรื่องบอร์ดเกมเพื่อประโยชน์ในการเรียนรู้และพัฒนาเพิ่มขึ้นในช่วงไม่กี่ปีที่ผ่านมา เพื่อศึกษาถึงผลลัพธ์ของการใช้ประโยชน์ของบอร์ดเกมในการสร้างพื้นที่เรียนรู้ อย่างไรก็ตามการวิจัยในหัวข้อดังกล่าวยังมีไม่มากนัก และเป็นการศึกษาวิจัยในลักษณะบอร์ดเกมประดิษฐ์ การศึกษาวิจัยเกี่ยวกับการใช้บอร์ดเกมเชิงพาณิชย์ เพื่อต่อยอดพัฒนาการเรียนรู้นั้นยังเป็นที่ต้องการมากขึ้นในอนาคต (Bayeck, 2020)

จากการศึกษาถึงแนวคิดต่าง ๆ เกี่ยวกับบอร์ดเกมและบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้ ทำให้เห็นได้ว่า เกมเป็นเครื่องมืออย่างหนึ่งที่ผู้สอนสามารถนำมาประยุกต์และปรับใช้เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ผ่านจากประสบการณ์จริง และเพิ่มพูนความรู้ทักษะได้ตามหลักของ Game-Based Learning และ การเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ท่ามกลางเกมประเภทต่าง ๆ การเล่นเกมบอร์ดเกม

นั้นมีกำลังเริ่มมีความนิยมสูงขึ้นและกำลังเป็นที่สนใจในการวิจัยพัฒนาเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ด้านต่าง ๆ เช่น การคิดคำนวณ การทำงานเป็นทีม การปฏิสัมพันธ์ร่วมกัน และความคิดสร้างสรรค์ ทำให้ สร้างประโยชน์กับการศึกษาทั้งในและนอกห้องเรียน จากการที่บอร์ดเกมสร้างสถานการณ์จำลองให้ผู้ เล่นได้ประยุกต์ใช้ความรู้ผ่านประสบการณ์จริง นำไปสู่การแรงบันดาลใจในการเรียนรู้ เกิดมี ความรับผิดชอบ และกระตุ้นให้ผู้ เล่นได้สร้างความเชื่อมโยงกับบริบทในชีวิตจริง

ผู้วิจัยได้นำแนวคิดนี้มาทบทวนเพื่อความเข้าใจในวัตถุประสงค์และลักษณะของเกม และนำมาเชื่อมโยงกับการเรียนรู้ โดยในงานวิจัยนี้เป็นการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นเพื่อการทำงานเป็นทีมให้ บรรลุเป้าหมายตามวัตถุประสงค์ที่ 2 ของการวิจัย

2.2 แนวคิดเกี่ยวกับการเรียนรู้และพัฒนา

การเรียนรู้ระหว่างการเล่นเกมเกิดขึ้นตลอดเวลาจากหลากหลายปัจจัย ยกตัวอย่างเช่น เมื่อผู้ เล่นเห็นถึงผลลัพธ์ของกระบวนการคิดและการตัดสินใจของตนเอง เมื่อผู้ เล่นคนอื่น ๆ ดำเนินการตัดสินใจที่แตกต่าง เมื่อเกิดความคุ่นชินในการทำงานร่วมกับทีม เป็นต้น การเรียนรู้เหล่านี้ มีทั้งในรูปแบบของการเรียนรู้รายบุคคล และการเรียนรู้ในการทำงานกับทีม

2.2.1 การเรียนรู้รายบุคคล

การเรียนรู้รายบุคคล หมายถึง การเรียนรู้ที่ผู้ เล่นแต่ละคนได้พัฒนาความสามารถ ของตนเองในการคิด ตัดสินใจ และสื่อสารกับทีม นับตั้งแต่การทำความเข้าใจกฎกติกาของเกม การ เรียนรู้จากผลลัพธ์การตัดสินใจที่เกิดขึ้น การเรียนรู้จากมุมมองของเพื่อนร่วมทีม ฯลฯ ส่งผลให้ผู้ เล่นแต่ละคนมีความสามารถในการเล่นเกมมากขึ้นนำไปสู่การตัดสินใจที่มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

ตามทฤษฎีการเรียนรู้ เราสามารถจำแนกปัจจัยที่กระตุ้นและส่งเสริมการเรียนรู้ รายบุคคลได้ดังนี้

1. Behavioural Learning Theory - การเรียนรู้ที่ ได้รับผลจากการกระตุ้น จากสิ่งเร้าภายนอก เช่น คำชม การให้กำลังใจจากครู สิ่งเร้าเป็นสิ่งที่ มีผลที่ดีต่อการเรียนรู้ของนักเรียน
2. Cognitive Learning Theory - การเรียนรู้เกิดจากทั้งข้อมูลภายนอก เช่น ชุดข้อมูล หรือ data และกระบวนการคิดของผู้เรียนเอง โดยผู้เรียนจะประมวลผลข้อมูลที่ได้รับและ นำเข้าสู่กระบวนการความคิดเพื่อทำความเข้าใจ และเก็บไว้ในความทรงจำ
3. Constructivism Learning Theory - การเรียนรู้เกิดจากการต่อยอด ประสบการณ์ที่เกิดขึ้นจากความรู้และประสบการณ์เดิมที่นำไปสู่การสร้าง ความเข้าใจใหม่ ทฤษฎีนี้ กล่าวถึงการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นผ่านจากการมีส่วนร่วมกับการทดลองหรือประสบการณ์ในชีวิตจริง

4. Humanism Learning Theory - การเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง มุ่งเน้นที่การสร้างสภาพแวดล้อมให้ผู้เรียนเกิดความต้องการเรียนรู้ และเกิดการกำหนดเป้าหมาย อย่างอิสระโดยมีครูเป็นผู้สนับสนุนให้ประสบความสำเร็จในการบรรลุเป้าหมายการเรียนรู้

5. Connectivism Learning Theory - การเรียนรู้แบบเชื่อมต่อในยุคดิจิทัล มุ่งส่งเสริมความสามารถของผู้เรียนในการหาและอัปเดตข้อมูลด้วยตนเอง โดยมีหลักคิดว่าการรู้จำเป็นต้องหาข้อมูลอย่างไรและที่ไหนมีความสำคัญมากเทียบเท่ากับการมีองค์ความรู้

6. Transformative Learning Theory - การเรียนรู้ที่เกี่ยวกับการเรียนรู้ของผู้ใหญ่ (Adult Learners) กล่าวว่า ข้อมูลใหม่สามารถเปลี่ยนโลกทัศน์ของเราได้เมื่อประสบการณ์ชีวิตและความรู้ของเราจับคู่กับการไตร่ตรองอย่างมีวิจารณญาณ

7. Social Learning Theory - การเรียนรู้เกิดจากการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนและสิ่งแวดล้อมในสังคม ผู้เรียนสามารถเรียนรู้จากคนรอบข้างผ่านการสังเกตพฤติกรรมของคนอื่น ๆ และทำตามหรือทำตรงกันข้ามกับกลุ่มตามการปฏิบัติที่มีต่อแรงกดดันจากกลุ่ม (Peer Pressure) ทฤษฎีนี้มุ่งเน้นการดึงความสนใจของผู้เรียน ช่วยให้นักเรียนสามารถเก็บข้อมูลเพื่อระบุว่ามีอะไรเหมาะสมที่จะแสดงพฤติกรรม และพิจารณาแรงจูงใจของผู้เรียน

8. Experiential Learning Theory - การเรียนรู้ที่มุ่งเน้นให้เกิดประสบการณ์จริง เพื่อให้นำไปใช้ในชีวิตจริงได้

งานวิจัยที่กล่าวถึงการส่งเสริมการเรียนรู้รายบุคคล

1. การสื่อสารและการตั้งคำถาม - McNamara (2010) กล่าวว่า การที่ผู้เรียนมีความต้องการที่จะเข้าใจสิ่งต่าง ๆ อย่างลึกซึ้งนั้นมักจะตั้งคำถามว่า “อย่างไร” และ “เพราะอะไร” และมีส่วนร่วมกับการตั้งคำถามอย่างกระตือรือร้น พยายามหาคำตอบต่อคำถามที่มีความท้าทาย และทำการประเมินคุณภาพคำตอบต่าง ๆ แล้วนำมาเรียบเรียงเป็นคำอธิบายต่อปัญหาที่มีความยาก ซึ่งทำให้เข้าใจสิ่งที่มีความซับซ้อนและท้าทายได้มากกว่าความเข้าใจอย่างผิวเผินจากการอ่านและการจำ อนึ่งการตั้งคำถามนั้นเกี่ยวข้องกับกระบวนการการโค้ชที่ตั้งคำถามเพื่อให้เกิดการถกคิด และสร้างความเปลี่ยนแปลงด้านความรู้ความเข้าใจ อารมณ์ และพฤติกรรม เพื่อสร้างสรรค์การดำเนินการสู่เป้าหมายและเพิ่มประสิทธิภาพ (P. Fazel, 2013) ซึ่งการคำถามเชิงโค้ชนี้พบได้ในการสื่อสารระหว่างบุคคล (Interpersonal Communication) รวมถึงการสื่อสารที่แต่ละบุคคลมีต่อตนเอง (Intrapersonal Communication) เพื่อส่งเสริมความเข้าใจและการเรียนรู้ของตนเองต่อสถานการณ์ต่าง ๆ

2. การสร้างบรรยากาศสนุกและผ่อนคลาย - ช่วงปี 2000 เป็นต้นมามีงานวิจัยเกี่ยวกับการนำเอาอารมณ์ขัน (Humor) มาช่วยสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น อารมณ์ขันว่าเป็นสิ่งที่ช่วยลดความกลัวของผู้เรียนในการเข้าสู่เนื้อหาที่มีความซับซ้อน และ ช่วยทั้ง

ด้านร่างกายและจิตใจให้ผู้เรียน สามารถเรียนรู้ได้ดียิ่งขึ้น เพิ่มผลลัพธ์ ผ่านจากการลดความกังวล เพิ่มการมีส่วนร่วม และเพิ่มแรงจูงใจในการโฟกัสกับเนื้อหา (Stambor, 2006) อย่างไรก็ตามอารมณ์ขันต้องมีความเกี่ยวข้องกับเนื้อหา และไม่เป็นการดึงความสนใจของผู้เรียนออกจากเนื้อหาสำคัญ (Frymier et al., 2008).

2.2.2 การเรียนรู้ในการทำงานกับทีม

ผู้เล่นแต่ละคนจะต้องผ่านกระบวนการเรียนรู้เพื่อให้ทำงานกับผู้เล่นคนอื่น ๆ ได้ และสอดคล้องกันได้อย่างมีประสิทธิภาพ การปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นนี้ Tuckman (1965) ได้กล่าวในทฤษฎีพัฒนาการของกลุ่ม (Stages of Group Development) ไว้ว่า เราสามารถแบ่งช่วงเวลาการพัฒนากลุ่มออกเป็นทั้งหมด 5 ช่วง ได้แก่

- 1) ช่วงจัดตั้ง (Forming)
- 2) ช่วงพาดพิง (Storming)
- 3) ช่วงสร้างบรรทัดฐาน (Norming)
- 4) ช่วงสร้างผลลัพธ์ (Performing)
- 5) ช่วงแยกย้าย (Adjourning)

กลุ่มจำเป็นต้องผ่านแต่ละช่วงเวลาโดยมีลักษณะสำคัญต่าง ๆ ตามแต่ละ

ช่วงเวลาดังนี้

ตารางที่ 2.1

ช่วงเวลาของแต่ละกลุ่มใช้ในการพัฒนาการทำงานร่วมกัน

ช่วงเวลาของทีม	ลักษณะสำคัญ
ช่วงจัดตั้ง (Forming)	ช่วงของการรวมกัน มารู้จักกันเป็นครั้งแรก เพื่อที่จะเริ่มทำภารกิจร่วมกัน
ช่วงพาดพิง (Storming)	แต่ละคนพบเจอความแตกต่างซึ่งกันและกัน นำไปสู่ความขัดแย้งไม่ลงรอย
ช่วงสร้างบรรทัดฐาน (Norming)	เกิดความสามัคคีขึ้นในทีมระดับหนึ่ง อาจจะมี ความขัดแย้งเกิดขึ้นอีก แต่ทีมสามารถที่จะทำงานร่วมกันได้
ช่วงสร้างผลลัพธ์ (Performing)	ทีมสามารถทำงานร่วมกันได้อย่างมีประสิทธิภาพ มีปัญหาเกิดขึ้นก็สามารถที่จะแก้ไข และดำเนินการต่อไปได้
ช่วงแยกย้าย (Adjourning)	เมื่อบรรลุเป้าหมาย ผู้เล่นแต่ละคนแยกย้ายออกจากทีมไปทำภารกิจของตนเองต่อไป

การที่ผู้เล่นในทีมจะมารวมตัวและทำงานร่วมกันได้อย่างมีประสิทธิภาพหรือเรียกว่าสามารถเข้าสู่ “ช่วงสร้างผลลัพธ์” ได้นั้น จำเป็นต้องผ่านช่วงเวลาของการพัฒนาการของกลุ่มระยะเวลาต่าง ๆ ตั้งแต่ “ช่วงจัดตั้ง” ที่ผู้เล่นต่างมารู้จักกันเป็นครั้งแรกและตกลงที่จะเล่นเกมร่วมกัน “ช่วงพาดพิง” ที่ผู้เล่นค้นพบความแตกต่างด้านต่าง ๆ เช่น ความคิด มุมมอง บุคลิก อันนำไปสู่ความขัดแย้งไม่ลงรอยหรือการเก็บงำความคิดเห็นของตนไว้เพื่อหลีกเลี่ยงการพาดพิงกันในทีมแต่นำไปสู่ความไม่พึงพอใจขณะที่เล่นเกม และ “ช่วงสร้างบรรทัดฐาน” ที่ผู้เล่นกลับมาตกลงกันถึงวิธีการเล่นเกมที่ต่างฝ่ายต่างพอใจ และนำศักยภาพของกันและกันออกมาใช้ได้ จนนำไปสู่ “ช่วงสร้างผลลัพธ์” ที่ทีมสามารถแสดงศักยภาพรวมกันได้อย่างเต็มที่

จากการศึกษาเบื้องต้นถึง แนวคิดต่าง ๆ เกี่ยวกับการเรียนรู้รายบุคคล และ การเรียนรู้ในการทำงานกับทีม ทำให้เห็นได้ว่าการเรียนรู้ไม่ได้มีแบบแผนตายตัว แต่ผู้เล่นสามารถใช้โอกาสต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นระหว่างการเล่นเกมมาปรับเปลี่ยนเป็นองค์ความรู้ มุมมอง ประสบการณ์การตัดสินใจ และทำงานร่วมกันจนนำไปสู่ความสามารถในการบรรลุเป้าหมาย ดังนั้นการเรียนรู้ระหว่างการเล่นนั้นไม่จำกัดที่การเรียนรู้รายบุคคล แต่ยังรวมถึงการเรียนรู้ในการทำงานร่วมกับทีมอีกด้วย เพราะการที่ผู้เล่นแต่ละคนจะเรียนรู้ได้ดีไม่ได้หมายความว่าการทำงานร่วมกันได้ดีเสมอไป ทีมจำเป็นต้องผ่านระยะการพัฒนาการทำงานร่วมกัน เพื่อเข้าสู่จุดสมดุลที่สามารถทำงานร่วมกันและสร้างผลลัพธ์ได้

ผู้วิจัยนำแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวกับการเรียนรู้มาใช้ในการวิจัยเพื่อวัตถุประสงค์ในข้อที่ 1 และ 2 คือ ความเข้าใจและนำไปใช้ในการอภิปรายผลในการสื่อสารภายในกลุ่มที่เกิดขึ้นรวมทั้งการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นที่เป็นตัวแปรหนึ่งของปัจจัยด้านการทำงานเป็นทีมให้บรรลุตามเป้าหมาย

2.3 แนวคิดเกี่ยวกับการสื่อสารกลุ่ม การทำงานเป็นทีม และการตัดสินใจกลุ่ม เพื่อบรรลุเป้าหมาย

เมื่อผู้เล่นมารวมตัวกันเพื่อที่จะเอาชนะเป้าหมายของเกมให้ได้ภายใต้ทรัพยากรที่จำกัด ผู้เล่นแต่ละคนจะสื่อสารถึงความคิดเห็นของตน สอบถาม และรับฟังกัน เกิดเป็นการสื่อสารกลุ่ม ซึ่งมีความเชื่อมโยงกับการทำงานเป็นทีมและตัดสินใจกลุ่มที่นำไปสู่การบรรลุเป้าหมาย

2.3.1 การสื่อสารและการสื่อสารกลุ่ม

โดยทั่วไป การสื่อสารสามารถแบ่งการสื่อสารออกได้แบบ 9 แบบตามจำนวนคน (ภากิตติ์ ตรีสุก และคณะ, 2563) ได้แก่

1. การสื่อสารภายในบุคคล (Intrapersonal Communication) เป็นการสื่อสารที่เกิดขึ้นภายในบุคคลเดียว ที่เป็นทั้งผู้รับและผู้ส่งสาร การสื่อสารภายในบุคคลส่งผลกับการคิดและรับรู้ที่บุคคลมีต่อตนเองและผู้อื่น เป็นเสมือนกับพูดกับตนเอง

2. การสื่อสารระหว่างบุคคล (Interpersonal Communication) ที่เป็นการสื่อสารระหว่างสองคน มีลักษณะการสื่อสารได้ทั้งเป็นทางการ และไม่เป็นทางการ

3. การสื่อสารกลุ่มเล็ก (Small Group Communication) เป็นการสื่อสารระหว่างบุคคลที่รวมตัวกันตั้งแต่ 3-12 คน เพื่อวัตถุประสงค์บางอย่างระหว่าง

4. การสื่อสารกลุ่มใหญ่ (Large Group Communication) เป็นการสื่อสารระหว่างบุคคลที่รวมกลุ่มกันตั้งแต่ 12 คนขึ้นไป มีความเป็นทางการมากขึ้น และดำเนินการสื่อสารแบบตัวต่อตัวได้ยากขึ้น เพราะมีผู้เข้าร่วมมาก

5. การสื่อสารในที่สาธารณะ (Public Communication) เป็นการสื่อสารจากผู้ส่งสารคนหนึ่งไปยังคนจำนวนมาก เป็นการสื่อสารที่เป็นทางการและต้องเตรียมตัวมาก่อนเพื่อกำหนดวัตถุประสงค์ของการสื่อสารและสารให้สอดคล้องกับคนรับสาร

6. การสื่อสารในองค์กร (Organizational Communication) การสื่อสารที่เกิดขึ้นในองค์กรเพื่อวัตถุประสงค์ต่าง ๆ ในการดำเนินการ เพื่อให้เกิดเครือข่ายการสื่อสารภายในและภายนอกองค์กร เสริมสร้างวัฒนธรรม และนำไปสู่ความก้าวหน้าขององค์กร

7. การสื่อสารระหว่างวัฒนธรรม (Intercultural Communication) การสื่อสารระหว่างผู้มาจากวัฒนธรรมที่แตกต่างกัน ทำให้เกิดปัญหา หรืออุปสรรคกับความเข้าใจในการสื่อสารได้

8. การสื่อสารมวลชน (Mass Communication) การสื่อสารจากองค์กรและใช้เครื่องมือหลากหลายเพื่อส่งสารไปถึงผู้คนจำนวนมากที่มีความแตกต่างกัน และอาศัยอยู่ในหลากหลายพื้นที่

9. การสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ (Computer-Mediated Communication / Virtual Communication) การสื่อสารที่นำเทคโนโลยีโทรคมนาคมเข้ามาร่วมกับระบบคอมพิวเตอร์ เพื่อให้เกิดการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ

ทั้งนี้ การสื่อสารกลุ่ม (Group Communication) ที่เกิดขึ้นในการศึกษาเกี่ยวกับการสื่อสารกลุ่มระหว่างการเล่นบอร์ดเกมโรกระบาดถูกจัดอยู่ในประเภทการสื่อสารกลุ่มเล็ก (Small Group Communication) ที่จำกัดจำนวนผู้เล่นเพียง 4 คน ผู้เล่นมารวมตัวและสื่อสารระหว่างกันเพื่อวัตถุประสงค์ในการเอาชนะเกม ลักษณะของการสื่อสารกลุ่มที่เกิดขึ้นนั้นได้รับอิทธิพลจากปัจจัยที่หลากหลาย เช่น ลำดับการเล่น การใช้สัญลักษณ์ การพัฒนาการของกลุ่ม ความสัมพันธ์ และยังรวมถึงปัจจัยเช่น เช่น การมีส่วนร่วม การสร้างเครือข่าย การสื่อสารและการทำงานเป็นทีม ความเป็นผู้นำ ฯลฯ (Poole et al., 2021) ในการศึกษานี้จะให้ความสำคัญกับปัจจัยที่ส่งผลต่อการสื่อสารกลุ่มบางประการดังนี้

ปัจจัยที่ส่งผลต่อการสื่อสารกลุ่ม

1. ระดับความมีส่วนร่วมของผู้เล่น

ระดับความมีส่วนร่วมของผู้เล่น หมายถึง การแสดงออกถึงความกระตือรือร้นในการเข้าร่วมปฏิสัมพันธ์ และร่วมเล่นเกม ขึ้นกับปัจจัยหลากหลายอย่างดังนี้

1.1 อิทธิพลที่ผู้เล่นแต่ละคนต้องการส่งถึงผู้อื่นมีความคาดหวังที่ประเมินจากหลากหลายปัจจัย เช่น การคิดว่าการมีส่วนร่วมของเขานำมาประโยชน์อะไรมาให้ รวมถึงเป็นปัจจัยอื่น ๆ เช่น สถานะ การศึกษา ฯลฯ ก็สามารถส่งผลกระทบต่อประเมินความคาดหวังนั้นได้ (Poole, 2021; Bonito & Hollingshead, 1997)

1.2 ขนาดของกลุ่ม กลุ่มที่มีขนาดเล็กกว่าจะมีแนวโน้มในการได้รับความร่วมมือจากผู้เล่นมากกว่า เพราะทุกคนต่างก็มีโอกาสในการมีส่วนร่วมได้มาก ต่างกับกลุ่มขนาดใหญ่ที่ผู้เล่นบางคนอาจจะไม่มีโอกาสเข้ามามีบทบาทอะไรมาก (Poole, 2021; Chaiken, 1980)

1.3 ลักษณะเด่นของผู้เล่น ลักษณะของการมีส่วนร่วมขึ้นกับวิธีการการประมวลผลเพื่อตัดสินใจเรื่องต่าง ๆ ของแต่ละคนด้วย ยกตัวอย่างเช่น แต่คนที่ประมวลผลจากการคิดอย่างเป็นระบบ (Systematic Information Processing) อาจจะใส่ใจกับการคิดถึงหลักการการเล่น และเนื้อหาเชิงลึกมากกว่าคนที่ประมวลผลด้วยวิธีการคิดแบบชั่วคราว (Heuristic Information Processing) (Poole, 2021; Chaiken, 1980)

2. ความเป็นผู้นำ

ความเป็นผู้นำในกลุ่มนั้นไม่จำกัดเพียงตำแหน่งหรือสถานะเสมอไป แต่เกี่ยวข้องกับ อิทธิพลในการนำการอภิปราย และการตัดสินใจต่าง ๆ เมื่อกลุ่มกำลังดำเนินการเพื่อตัดสินใจในเรื่องเฉพาะบางอย่าง ผู้เล่นในกลุ่มจะที่มีความเชี่ยวชาญในหัวข้อนั้นสูงมักจะกลายเป็นผู้นำกลุ่มโดยธรรมชาติ (Poole, 2021; Bonito et al., 2017; Ervin et al., 2017) ความเป็นผู้นำนั้นมีอิทธิพลต่อการดำเนินการของกลุ่มในหลากหลายด้าน

Galanes (2003) ได้ทำการสัมภาษณ์ผู้นำในกลุ่มที่บริหารงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ และพบว่าลักษณะผู้นำที่มีประสิทธิภาพนั้นประกอบด้วย 5 อย่างด้วยกัน ได้แก่

1. มีการกำหนดเป้าหมายที่ชัดเจนและผู้เล่นก็ยินดีทำเพื่อบรรลุเป้าหมายนั้น
2. สร้างความเป็นทีม และวัฒนธรรมที่เป็นเชิงบวก เพื่อให้ทุกคนรู้สึกว่าคุณเองมีบทบาทสำคัญและได้รับความใส่ใจ รวมถึงการให้ทีมเกิดความสนุกสนาน
3. ใส่ใจและสนับสนุนการมีส่วนร่วมจากผู้เล่นแต่ละคน เพื่อรักษาความมุ่งมั่นในการมีส่วนร่วม (commitment)
4. มีส่วนร่วมในทีมเพื่อจัดการงานและทำให้ผู้เล่นจดจ่อกับภารกิจ
5. พัฒนาการศักยภาพของตนเองอย่างจริงจังและต่อเนื่อง

Pearce and Conger (2003) ได้กล่าวถึงกรณีของการสื่อสารกลุ่มที่ไม่มี การตัดสินใจระบุว่าผู้ใดจะทำหน้าที่เป็นผู้นำอย่างชัดเจนไว้ว่า อาจเกิดภาวะผู้นำร่วม (Shared Leadership) ที่ต่างคนต่างมีอิทธิพลต่อกัน และผลักดันนำทีมเพื่อบรรลุเป้าหมาย การแสดงออกถึง ภาวะผู้นำร่วมกันนั้นมักจะได้รับการวิจัยว่ามีส่วนสัมพันธ์กับการทำงานที่มีประสิทธิภาพของทีม เช่น Ramthun and Matkin (2012) กล่าวว่า ภาวะผู้นำร่วมกันนั้นมักจะได้เปรียบเนื่องจากผู้เล่นจะติดตาม ผู้นำที่มีความเชี่ยวชาญในเรื่องนั้น ๆ มากกว่าการขึ้นกับความเป็นผู้นำของผู้ใดคนหนึ่ง

ผู้วิจัยใช้แนวคิดนี้เพื่อนำมานิยามศัพท์การสื่อสารกลุ่มและนำมาวัดตัวแปรการ สื่อสารกลุ่มในด้านการมีส่วนร่วมในกลุ่มและความเป็นผู้นำในกลุ่ม

2.3.2 การทำงานเป็นทีม

การทำงานเป็นทีมไม่ได้เกิดขึ้นเพียงเพราะกลุ่มคนมารวมตัวเพื่อทำภารกิจ เดียวกันเท่านั้น แต่ยังต้องทำงานร่วมกันให้เกิดประสิทธิภาพ โดยอ้างอิงถึงแนวคิดของซูซีย์ สมิทธีกร (2536) ที่กล่าวว่า การทำงานเป็นทีมจะดีได้นั้น ผู้เล่นต้องเข้าใจถึงธรรมชาติของมนุษย์ว่ามนุษย์เรา ต่างต้องการความรักและความเข้าใจ การยอมรับและความไว้วางใจ และมนุษย์ทุกคนต่างมีความ แตกต่างกัน การเข้าใจถึงความแตกต่างของกันและกันจะนำไปสู่การทำงานร่วมกันได้

2.3.2.1 ความหมายของการทำงานเป็นทีม

Robbins (1984) ระบุว่าความต่างของ “กลุ่ม” และ “ทีม” ไว้ว่า “การทำงานเป็นกลุ่ม” จะใช้การสื่อสารเพื่อแบ่งปันข้อมูล และเพื่อตัดสินใจเพื่อให้ผู้เล่นแต่ละคน ดำเนินงานภายใต้ขอบเขตความรับผิดชอบของตนเอง โดยไม่มีความจำเป็นต้องรวมกลุ่มเพื่อทำอะไร ร่วมกัน ดังนั้นผลงานของ “กลุ่ม” จึงเกิดจากการรวมผลงานเดี่ยวของหลาย ๆ คนเข้าด้วยกันโดยไม่มี การประสานพลังที่จะเพิ่มผลลัพธ์มากกว่าการทำงานเดี่ยว ในทางตรงกันข้าม “การทำงานเป็นทีม” นั้นจะมุ่งให้เกิดการประสานพลังและสร้างผลลัพธ์มากกว่ายอดรวมของทุกคนรวมกัน

อนึ่งความหมายของคำว่า “ทีม” คือการที่คน 2 คนขึ้นไปมารวมตัวกัน เพื่อที่จะบรรลุวัตถุประสงค์และเป้าหมายเดียวกัน โดยมีการรับผิดชอบในบทบาทหน้าที่ที่ได้รับ มาทำงานร่วมกันและปฏิสัมพันธ์กัน อาจเกิดความขัดแย้งขึ้นได้แต่ผู้เล่นในทีมจะใช้เหตุผลเพื่อพูดคุย กัน เพื่อให้ทีมสามารถแก้ปัญหา ดำเนินการให้บรรลุเป้าหมายและวัตถุประสงค์อย่างมีประสิทธิภาพ (ปรีชา คงฤทธิศึกษากร, 2536) และเกิดความพึงพอใจในผู้เล่นต่อทั้งงานและผู้เล่นในกลุ่ม (วิชัย โสสุวรรณจินดา, 2536)

กล่าวคือการทำงานเป็นทีมนี้จะเกิดขึ้นได้จากความร่วมมือและ ความเป็นน้ำหนึ่งใจเดียวกันของผู้เล่นในทีม สอดคล้องกับ เปรมวดี คฤหเดช (2540) กล่าวถึง การทำงาน เป็นทีมว่าเกิดจาก 4 ส่วนสำคัญคือ

- 1) เป้าหมายร่วมที่สมาชิกรับรู้และวางแผนด้วยกัน

- 2) บทบาทและการตระหนักถึงบทบาทในฐานะทั้งของผู้นำและผู้ตาม
- 3) กระบวนการทำงาน การตัดสินใจ การแสดงออกถึงความคิดเห็น การสื่อสาร ปรัชญาหรือ
- 4) ความสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่น เช่น ความไว้วางใจ การยอมรับ ความสามารถของกัน การเสียสละ การให้ผลตอบแทน การกระจายความรับผิดชอบอย่างเป็นธรรม

2.3.2.2 ปัจจัยการทำงานเป็นทีม

ความสำเร็จของการทำงานเป็นทีม นั้น เกิดจากปัจจัยหลากหลาย โดย การที่ผู้เล่นแต่ละคนให้ความร่วมมือ ปฏิสัมพันธ์กัน เพื่อบรรลุเป้าหมายเดียวกัน และมีความพึงพอใจ ในการทำงานร่วมกันนั้นมีความสำคัญมาก อนันต์ (2541) กล่าวว่า การทำงานของทีมที่มี ประสิทธิภาพนั้นเกิดจากการที่ผู้เล่นในทีมมีเป้าหมายชัดเจน และเกิดการยอมรับในเป้าหมายนั้น นอกจากที่จะการมอบหมายความรับผิดชอบและบทบาทที่ชัดเจนแล้ว ยังต้องมียอดประกอบอื่น ๆ ที่ สำคัญในด้านของคน เช่น ผู้เล่นมีการช่วยเหลือกันและกัน มีส่วนร่วมในการตัดสินใจ มีบรรยากาศที่ ทำให้เกิดการสื่อสารได้อย่างเปิดเผยท่ามกลางความหลากหลายทางบุคลิก ความสามารถ ซึ่งจะเกิดขึ้น ได้อย่างการที่มีการกระจายความเป็นผู้นำ และผู้เล่นต่างก็พัฒนา และมีประเมินตนเองทั้งอย่าง ทางการและไม่ทางการ

สุนันทา เลาพันธ์ (2540) ได้จำแนกปัจจัยที่เกิดจากความร่วมมือ ของผู้เล่นที่ทำให้การทำงานเป็นทีมประสบความสำเร็จออกมาเป็นทั้งหมด 10 ข้อได้แก่

- 1) มีการทำงานร่วมกันกับบุคคลอื่นตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป
- 2) มีปฏิสัมพันธ์ต่อกันอย่างมีแบบแผน
- 3) ต้องมีสัมพันธ์ต่อกันในการปฏิบัติงาน
- 4) ต้องพึ่งพากันในการปฏิบัติงาน
- 5) ถือว่าตนเองเป็นสมาชิกของทีมงาน
- 6) มีวัตถุประสงค์และเป้าหมายเดียวกัน
- 7) คิดว่าการทำงานร่วมกันช่วยให้งานสำเร็จ
- 8) มีความสนใจที่จะทำงานร่วมกัน
- 9) มีความเพลิดเพลินที่จะทำงานและผลิตผลงานคุณภาพสูง
- 10) พร้อมจะเผชิญปัญหาาร่วมกัน

กรวิภา งามวุฒิวศ์ (2559) กล่าวว่า การทำงานเป็นทีมคือการประสาน งานที่ดี และสามารถผสมกลมกลืนกันอย่างมีประสิทธิภาพในการทำงาน เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ใน การ ทำงานร่วมกัน

เสนีย์ แดงวัง (2553, อ้างถึงใน กรวิภา งามวุฒิมวงศ์, 2559) กล่าวว่า เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ ทีมควรยึดถือ 2 หลัก คือ การดำเนินงานเป็นทีม (Team Work) และ การมีจิตวิญญาณความเป็นทีม (Team Spirit) โดยมีสิ่งสำคัญคือ การสื่อสาร การเข้าใจซึ่งกันและกัน ความร่วมมือ การประสานงาน ผลงาน การสื่อสารที่ดีจะนำไปสู่ความเข้าใจซึ่งกันและกัน สร้างให้เกิดการร่วมมือ ต่อยอดสู่การประสานงานที่ดี และนำไปสู่ผลงานในที่สุด ดังนั้นการสื่อสารจึงเป็นพื้นฐานที่สำคัญของการทำงานเป็นทีม

2.3.3 แนวคิดการตัดสินใจกลุ่ม

การตัดสินใจกลุ่มนั้นเป็นกระบวนการการสื่อสารกลุ่มที่ผู้เล่นในกลุ่มปรึกษารื้อกันเพื่อค้นหาตัวเลือกต่าง ๆ ที่มุ่งสู่วัตถุประสงค์เดียวกัน และนำเอาตัวเลือกแต่ละอย่างมาวิเคราะห์ เปรียบเทียบด้วยข้อดีข้อเสีย แล้วตัดสินใจเลือกตัวเลือกที่เป็นแนวทางในการดำเนินการ พร้อมกับเตรียมแผนรองรับความเสี่ยง การสื่อสารกลุ่มเช่นนี้ส่งผลให้เกิดการคิด วิเคราะห์ เพื่อเตรียมการปฏิบัติการร่วมกันได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ในแนวคิดของทฤษฎี Functional Group Communication Theory นั้น กล่าวว่า การสื่อสารเป็นเครื่องมือที่ช่วยให้ทีมสามารถปรึกษารื้อกันระหว่างกลุ่มเมื่อเผชิญกับปัญหาต่าง ๆ และทำการตัดสินใจได้อย่างมีคุณภาพ ขั้นตอนการตัดสินใจตามทฤษฎีของ Functional Group Communication นั้น Gouran และ Hirokawa (1983) กล่าวว่า การที่ทีมสามารถจะเข้าใจถึงสถานการณ์ มีการสร้างตัวเลือก และวิเคราะห์ตรวจสอบตัวเลือก จะนำไปสู่การตัดสินใจที่มีประสิทธิภาพ แนวคิดนี้สอดคล้องกับ Irving Janis (1982, อ้างถึงใน Salazar, 2009) ที่ศึกษาเรื่องการตัดสินใจของกลุ่มที่มีความรอบคอบและระมัดระวัง โดย Janis กล่าวว่า กลุ่มจะใช้การสื่อสารเพื่อจะดำเนินการตัดสินใจต่าง ๆ ตามขั้นตอน ได้แก่

- (1) หาตัวเลือกที่มีและเป็นไปได้
- (2) หาวัตถุประสงค์ที่ต้องบรรลุ
- (3) ตรวจสอบความเสี่ยงและข้อดีของแต่ละตัวเลือก
- (4) หาข้อมูล
- (5) วิเคราะห์ข้อมูลอย่างไม่มีอคติ
- (6) เทียบแต่ละตัวเลือกอีกครั้งด้วยความเสี่ยงและข้อดีก่อนการตัดสินใจรอบสุดท้าย
- (7) ลงมือดำเนินการด้วยการมีแผนรับมือต่อความเสี่ยงที่อาจจะเกิดขึ้น

อย่างไรก็ตาม การจัดการงาน (Task Concern) เพียงอย่างเดียวจะทำให้ทีมสูญเสียความสมดุลได้ ดังนั้นผู้เล่นในทีมจึงจำเป็นต้องช่วยกันทำให้เกิดความสมดุลของด้านสังคมและอารมณ์ด้วย (Socio-emotional Concern) (Bales, 1950) เช่น มีการแสดงออกในการตอบรับหรือปฏิเสธข้อคิดเห็นของผู้เล่นคนอื่น ๆ ในลักษณะที่เป็นมิตร และการปฏิสัมพันธ์เพื่อให้เกิดการบูรณา

การ หรือมีการให้ผู้เล่นรู้จักจุดแข็งของกันและกันด้วยบรรยากาศที่สนุกสนานทำให้เกิดการสร้างผลงานที่ดี (Kloep et al., 2023)

อุปสรรคของการตัดสินใจกลุ่ม

อุปสรรคหนึ่งของการตัดสินใจกลุ่มอย่างมีประสิทธิภาพ คือ ปรากฏการณ์คิดตามกลุ่ม (Groupthink) ที่คนในทีมรู้สึกถึงความกดดันที่จะต้องเห็นด้วยกับคนอื่น ๆ ในทิศทางเดียวกัน จนนำไปสู่การหลีกเลี่ยงความขัดแย้ง และไม่ได้ไตร่ตรองตัวเลือกอย่างเป็นกลาง ตามแนวคิดของ Janis and Mann (1977) การคิดตามกลุ่มนี้เกิดขึ้นจากเงื่อนไขที่ส่งเสริมและต่อยอดทำให้การตัดสินใจของกลุ่มบิดเบือนไป เงื่อนไขนี้แบ่งเป็น 5 ข้อ ได้แก่

1. ความแน่นแฟ้นและเป็นหนึ่งเดียวกันของทีม - สนิทกันมากจนเกิดความเกรงใจและไม่กล้าที่จะเห็นแย้งกัน
 2. การสร้างเกราะคุ้มกันกลุ่ม - ทำให้ปกป้องกลุ่มจากแรงเสียดทานภายนอก
 3. การขาดกระบวนการสรรหาและวิเคราะห์ข้อมูล
 4. การมีผู้นำแบบเผด็จการ - ทำให้ผู้เล่นไม่ได้มีส่วนในการตัดสินใจ หรือรับข้อมูลที่เท่าเทียมกัน และไม่สามารถเห็นแย้งได้
 5. การมีภาวะความเครียดสูง - ระยะเวลาที่จำกัด หรือภายใต้ความกดดันมาก ทำให้กลุ่มต้องการความเป็นเอกฉันท์ในการตัดสินใจและไม่มองหาตัวเลือกอื่น ๆ ที่อาจจะดีกว่า
- การที่ทีมมีเงื่อนไขดังกล่าวอาจเกิดปรากฏการณ์ที่ทำให้ผู้เล่นหลีกเลี่ยงการพูดความเห็นต่าง และนำไปสู่การบิดเบือนในการตัดสินใจได้

2.3.4 แนวคิดเกี่ยวกับการบรรลุเป้าหมาย

Edwin Locke และ Gary Latham (1990) กล่าวว่า มนุษย์จะรู้สึกท้าทายกับเป้าหมายที่มีความยากระดับพอดี มากกว่าเป้าหมายที่ง่ายเกินไป และเป้าหมายที่มีความเจาะจงชัดเจนก็จะทำให้รู้สึกเกิดแรงบันดาลใจมากกว่าเป้าหมายที่เลื่อนลอยหรือไม่มีเป้าหมายเลย จากการที่มีเป้าหมายที่อยู่ในระดับพอดี จะทำให้ผู้เล่นเกิดความรู้สึกอยากจะพัฒนาตนเอง และความรู้สึกท้าทายที่จะทำเป้าหมายให้สำเร็จ ลักษณะของเป้าหมายที่ทำให้ผู้เล่นเกิดแรงจูงใจนั้นมีลักษณะ 5 ข้อ ได้แก่

1. มีความชัดเจนและเฉพาะเจาะจง (Clarity)
2. มีความท้าทาย (Challenge) ที่พอดี ไม่ยาก และไม่ง่ายเกินไป
3. มีความยอมรับ และมีความต้องการมุ่งสู่จุดมุ่งหมายร่วมกัน (Commitment)
4. มีการได้รับฟีดแบ็ค (Feedback) อยู่เสมอระหว่างดำเนินการสู่เป้าหมาย ทำให้รู้ว่าอะไรจะปรับเปลี่ยนการกระทำหรือตัดสินใจอย่างไร

5. มีการแบ่งออกเป็นเป้าหมายหรือภารกิจย่อย ที่ทำให้ทบทวนได้ว่าเป้าหมายใหญ่คืบหน้าไปแล้วมากเพียงใด (Task complexity) การที่จะบรรลุเป้าหมายได้นั้นการมีเป้าหมายที่เหมาะสมก็เป็นส่วนสำคัญที่ทำให้คนรู้สึกมุ่งมั่นเพื่อพัฒนาตนเองให้ประสบความสำเร็จ โดยปัจจัยต่าง ๆ เช่น ความชัดเจน ความท้าทาย ความเห็นร่วมต่อเป้าหมาย และการมีฟีดแบ็คก็ทำให้คนเกิดแรงบันดาลใจในการมุ่งสู่เป้าหมายอย่างมีประสิทธิภาพ

ผู้วิจัยใช้แนวคิดการตัดสินใจกลุ่มเพื่อนำมาเป็นส่วนหนึ่งของความเข้าใจการทำงานเป็นทีมให้สำเร็จที่ต้องมีการตัดสินใจกลุ่มเกิดขึ้นจึงใช้เป็นข้อมูลในการอภิปรายการตัดสินใจกลุ่มเพื่อให้บรรลุเป้าหมายของการเล่นเกมโรกระบาด

2.4 สรุปแนวคิดและทฤษฎีต่าง ๆ เพื่อใช้ในการศึกษาวิจัย

จากการทบทวนแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องนั้น ทำให้พบว่าการทำงานเป็นทีมเพื่อบรรลุเป้าหมายนั้นมีปัจจัยหลายอย่างที่เกี่ยวข้อง ทั้งการเรียนรู้ของผู้เล่นไม่เพียงแต่ในเรื่องงานเท่านั้น แต่ยังรวมถึงการเรียนรู้เพื่อทำงานร่วมกัน การมีเป้าหมายที่เหมาะสม และการสื่อสารที่เกิดขึ้นภายในกลุ่มนำไปสู่การกระบวนกรตัดสินใจที่เหมาะสม และเป็นกลาง โดยการใส่ใจกับบรรยากาศ และการสร้างแรงจูงใจของผู้เล่นที่มีต่อเป้าหมายร่วม และทีม ก็ทำให้เกิดการมุ่งสู่เป้าหมายได้อย่างมีประสิทธิภาพ สามารถสรุปแนวคิดและทฤษฎีที่กล่าวมาข้างต้นเป็นประเด็นหลักที่จะนำมาใช้เพื่อการวิจัยได้ดังนี้

2.4.1 ประเด็นสำคัญของแนวคิด

ตารางที่ 2.2

ภาพรวมแนวคิดของทฤษฎีในการวิเคราะห์การสื่อสารกลุ่มในการสื่อสารกลุ่มในการเล่นบอร์ดเกมโรกระบาด และการทำงานเป็นทีมเพื่อให้บรรลุเป้าหมาย

แนวคิด	ประเด็นสำคัญ	ปัจจัยสำคัญ
การเรียนรู้และพัฒนา	การเรียนรู้ของผู้เล่นและการทำงานร่วมกันในทีมที่นำไปสู่การพัฒนาการเพื่อรับมือกับปัญหาและตัดสินใจได้ดีขึ้น	- การเรียนรู้รายบุคคล - การเรียนรู้ในการทำงานร่วมกัน
การสื่อสารกลุ่ม	การสื่อสารกลุ่มที่มีประสิทธิภาพเกี่ยวข้องกับปัจจัยด้านระดับความมีส่วนร่วมของผู้เล่น และความเป็นผู้นำ	- ระดับการมีส่วนร่วมของผู้เล่น - ความเป็นผู้นำและการสื่อสาร

ตารางที่ 2.2

ภาพรวมแนวคิดของทฤษฎีในการวิเคราะห์การสื่อสารกลุ่มในการสื่อสารกลุ่มในการเล่นบอร์ดเกมโรคระบาด และการทำงานเป็นทีมเพื่อให้บรรลุเป้าหมาย (ต่อ)

แนวคิด	ประเด็นสำคัญ	ปัจจัยสำคัญ
การทำงานเป็นทีมและการตัดสินใจกลุ่ม	การรักษาความสมดุลระหว่างการบริหารจัดการงาน สังคม และอารมณ์ และการลดปรากฏการณ์คิดตามกลุ่ม นำไปสู่การตัดสินใจกลุ่มที่มีประสิทธิภาพ	- การบริหารด้านงาน (การตัดสินใจวิเคราะห์หัวตัวเลือก) - การบริหารด้านอารมณ์และสังคม - ลดเงื่อนไขที่ทำให้เกิดการคิดตามกลุ่ม
การบรรลุเป้าหมาย	การมีเป้าหมายที่ชัดเจนอยู่ในระดับพอดี จะทำให้ผู้เล่นเกิดความรู้สึ้อยากจะพัฒนาตนเอง และความรู้สึกท้าทายที่จะทำเป้าหมายให้สำเร็จ	-การมีเป้าหมายที่พอดี ท้าทาย

2.4.2 สรุปแนวคิดจำแนกตามวัตถุประสงค์การวิจัย

เมื่อจำแนกตามวัตถุประสงค์ของการศึกษาวิจัย สามารถนำแนวคิดและทฤษฎีต่าง ๆ ข้างต้นมาจำแนกเพื่อใช้ตอบวัตถุประสงค์แต่ละข้อได้ดังนี้

วัตถุประสงค์การศึกษาวิจัย

1. เพื่อศึกษาการสื่อสารกลุ่มในการเล่นบอร์ดเกมโรคระบาด
2. เพื่อศึกษาปัจจัยการทำงานเป็นทีมเพื่อให้บรรลุเป้าหมาย

ตารางที่ 2.3

สรุปแนวคิดและทฤษฎีต่าง ๆ จำแนกตามวัตถุประสงค์การวิจัย

	แนวคิดและทฤษฎี				
	การเรียนรู้และพัฒนา	การสื่อสารกลุ่ม	การทำงานเป็นทีม	การตัดสินใจกลุ่ม	การบรรลุเป้าหมาย
วัตถุประสงค์ 1 : เพื่อศึกษาการสื่อสารกลุ่มในการเล่นบอร์ดเกมโรคระบาด		✓	✓	✓	
วัตถุประสงค์ 2 : เพื่อศึกษาปัจจัยการทำงานเป็นทีมเพื่อให้บรรลุเป้าหมาย	✓	✓	✓	✓	✓

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษาวิจัยเรื่องการสื่อสารกลุ่มในการเล่นบอร์ดเกมโรคระบาดและปัจจัยการทำงานเป็นทีมเพื่อให้บรรลุเป้าหมายมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาว่าการสื่อสารกลุ่มระหว่างการเล่นบอร์ดเกมโรคระบาดเป็นอย่างไรและปัจจัยในด้านการทำงานเป็นทีมเพื่อบรรลุเป้าหมายเป็นอย่างไร ซึ่งการวิจัยครั้งนี้จึงดำเนินวิธีวิจัยดังนี้

- 1) ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
- 2) ระเบียบวิธีวิจัย
- 3) เครื่องมือในการวิจัยและการทดสอบเครื่องมือวิจัย
- 4) การวิเคราะห์ข้อมูลวิจัย
- 5) การตรวจสอบคุณภาพข้อมูล

3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มประชากร กลุ่มประชากรที่ศึกษา คือ กลุ่มผู้เล่นที่มีอายุ 18 ปีขึ้นไป และมีประสบการณ์เล่นบอร์ดเกมประเภทใดประเภทหนึ่งมาก่อน โดยอาจมีหรือไม่มีประสบการณ์ในการเล่นบอร์ดเกมโรคระบาด

กลุ่มตัวอย่าง ผู้วิจัยทำการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เพื่อให้ได้ลักษณะของตัวอย่างตรงตามลักษณะของประชากรที่ศึกษา โดยสอบถามจาก เพื่อนร่วมงาน พี่น้องและเครือญาติ และสมาชิกจากกลุ่ม Get Lost in Games and Beyond ซึ่งเป็นกลุ่มผู้ชื่นชอบการเล่นเกมในกรุงเทพมหานครที่มีสมาชิกทั้งคนไทยและต่างประเทศ เพื่อสอบถามผู้สนใจในการเข้าร่วมทดสอบเป็นกลุ่มตัวอย่างในการเข้าร่วมการวิจัย

3.2 ระเบียบวิธีวิจัย

ผู้วิจัยใช้ระเบียบวิธีวิจัยแบบสังเกตการณ์จากการเล่นบอร์ดเกมโรคระบาด โดยทำการสังเกตการณ์จากกลุ่มที่เล่นเกมจำนวน 3 กลุ่มด้วยกัน แต่ละกลุ่มประกอบด้วยสมาชิกผู้เล่นเกมกลุ่มละ 4 คน เพื่อให้การเก็บข้อมูลตรงกับสภาพความเป็นจริงในการเล่นมากที่สุด ผู้วิจัยจึง จัดหาสถานที่และบรรยากาศตามความสะดวกของกลุ่มตัวอย่าง เช่น คาเฟ่บอร์ดเกม บ้าน สถานที่พบปะของชมรม โดยไม่มีการกำหนดเขตแดนเวลา และไม่ระบุถึงความจำเป็นในการเปรียบเทียบหรือแข่งขัน

กับกลุ่มอื่น ๆ ผู้เล่นสามารถรับประทานอาหารและขนมระหว่างการเล่นได้ตามอิสระเพื่อให้มีบรรยากาศที่ความใกล้เคียงกับการเล่นปกติ

3.3 เครื่องมือในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูลมีดังนี้

1. บอร์ดเกมโรครระบาด

ข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับบอร์ดเกมโรครระบาด

บอร์ดเกมโรครระบาด เล่นโดยผู้เล่น 4 คน โดยมีโจทย์ว่าไวรัสกำลังเกิดการระบาดในโลก ผู้เล่นทั้ง 4 คนจะต้องทำงานร่วมกัน เพื่อหยุดยั้งไวรัส และคิดค้นวัคซีนทั้ง 4 ชนิดให้ทันเวลาก่อนที่เกมจะจบลง

ในการเล่นเกมน ผู้เล่นจะได้รับบทบาทและความสามารถพิเศษอย่างใดอย่างหนึ่งทั้งนี้ ผู้เล่นสามารถปรึกษาหารือกันได้ว่าควรจะต้องเดินเกมอย่างไร เช่น นักวิจัย สามารถคิดค้นวัคซีนได้รวดเร็วกว่าคนอื่น ๆ นักการแพทย์ สามารถกำจัดไวรัสได้มากกว่าคนอื่น ๆ เป็นต้น

ผู้เล่นทุกคนจะได้รับการดที่แสดงถึงความสามารถพิเศษที่ตนเองมี และในการเล่นทุกครั้งทุกคนสามารถที่จะ ปรึกษาหารือกันได้ว่าควรจะต้องเดินเกมอย่างไร เพื่อบรรลุวัตถุประสงค์ โดยมีเงื่อนไขว่า ในการเดินเกมแต่ละครั้งแต่ละคนสามารถที่จะเลือกทำแอคชั่น ได้ทั้งหมดเพียง 4 อย่าง จากตัวเลือก 8 อย่าง และในทุก ๆ ครั้ง จะมีการระบาดของไวรัสเกิดขึ้นทุก ๆ ครั้งตามการ์ดที่ถูกเปิดออกมา

หากการระบาด เกิดขึ้นจำนวนมาก จะนำไปสู่การแพร่ระบาดหนักที่ทำให้ไวรัสกระจายเร็วขึ้น ในการคิดค้นวัคซีนเพื่อหยุดยั้งไวรัส นั้น ผู้เล่นจะต้องสร้างศูนย์วิจัย และต้องเก็บรวบรวมการ์ดของประเทศต่าง ๆ 5 ประเทศ เพื่อนำมาผลิตวัคซีนที่ศูนย์วิจัยนั้น หากคิดค้นวัคซีนได้ช้า จะทำให้เกมมีความยากขึ้น เช่น อัตราการระบาดของไวรัสเพิ่ม ความเป็นไปได้ในการระบาดซ้ำซ้อนเพิ่มขึ้น เป็นต้น

เกมจะแพ้หากว่า ไวรัสชนิดใดชนิดหนึ่งระบาดจนหมดสำหรับ การ์ดผู้เล่นหมดสำหรับ หรือ เกิดการระบาดหนักถึง 8 ครั้ง

2. เครื่องอัดเสียงและกล้องบันทึกวิดีโอ เพื่อบันทึกการสื่อสารที่เกิดขึ้นระหว่างการเล่นบอร์ดเกม

3. กล้องถ่ายรูปเพื่อบันทึกภาพถ่ายระหว่างการเล่นบอร์ดเกม

4. เครื่องจับเวลาเพื่อบันทึกสถิติในการเล่นของแต่ละกลุ่ม

5. แบบสังเกตการณ์ ผู้วิจัยใช้แบบสังเกตการณ์ ที่ออกแบบมาตามแนวคิดและทฤษฎี เพื่อทำการสังเกตระหว่างที่กลุ่มตัวอย่างเล่นบอร์ดเกมโรครระบาด (ดูตารางประกอบในภาคผนวก)

โดยทั้งนี้ผู้วิจัยทำการสังเกตการณ์ถึงผลการเล่นและระยะเวลาในการเล่นเกมนโดยมีเกณฑ์ระบุไว้ดังนี้

เกณฑ์การวัดผลของการเล่นเกม

1. วัดจากผลสำเร็จ โดยการวัดผลของการเล่นเกมจะวัดจากผลแพ้ชนะของทีมในการ คิดค้นวัคซีนครบทั้ง 4 ชนิดได้ก่อนที่เกมจะจบลง เป็นการวัดผลของการเล่นลำดับแรก

2. วัดจากกระบวนการเล่น กรณีที่ทุกกลุ่มต่างชนะเกมเหมือนกัน ลำดับถัดไปจะใช้ พิจารณาความสำเร็จของการเล่นคือ

2.1 ด้านความรวดเร็ว

เวลาในการเล่นเกมนจริงตั้งแต่ต้นจนจบเกม (ยิ่งน้อยยิ่งดี) – นับเป็นหน่วยนาที่ หากทีมใช้เวลาน้อย ยิ่งแสดงถึงความรวดเร็วในการดำเนินเกมไปข้างหน้า

จำนวนการ์ดผู้เล่นที่เหลือ (ยิ่งมากยิ่งดี) – ทุกกลุ่มมีการ์ดผู้เล่นที่สามารถใช้ได้ อย่างจำกัดเพื่อดำเนินการตัดสินใจในแต่ละครั้ง ณ เวลาจบเกม หากทีมมีการ์ดผู้เล่นเหลือมาก ยิ่ง แสดงว่าทีมสามารถจบเกมได้เร็วกว่าที่โจทย์กำหนดไว้ แสดงถึงประสิทธิภาพการตัดสินใจกลุ่มที่ แม่นยำและมีประสิทธิภาพ

2.2 ด้านการควบคุมความเสี่ยง

จำนวนการแพร่ระบาดหนักทั้งหมดที่เกิดขึ้น (ยิ่งน้อยยิ่งดี) - ในโจทย์ของเกมจะ ตั้งกฎไว้ว่าการแพร่ระบาดหนักสามารถเกิดขึ้นได้ไม่เกิน 8 ครั้ง การแพร่ระบาดหนักที่เกิดขึ้นบ่อยครั้ง อาจนำไปสู่การแพ้เกมได้ ดังนั้นเราสามารถใช่เกณฑ์นี้เพื่อวัดผลสำเร็จในด้านการควบคุมความเสี่ยงได้

เกณฑ์การระบุ “ระยะการเล่น”

แต่ละกลุ่มจะผ่านระยะการเล่นต่าง ๆ ตั้งแต่ต้นจนจบ โดยมีเกณฑ์การระบุถึงการเข้าสู่ ระยะการเล่นต่าง ๆ ดังนี้

1. ระยะอธิบายเกม – เริ่มเมื่อเกมได้ถูกจัดวางบนโต๊ะ ผู้วิจัยเริ่มต้นอธิบายเกม โดยมีผู้ เล่นเป็นผู้รับฟัง

2. ระยะลองเล่นเกม – เริ่มเมื่อผู้เล่นเริ่มต้นเล่นเป็นครั้งแรก

3. ระยะคุ้นชินกับเกม – เริ่มเมื่อผู้เล่นส่วนมาก (2/3คน) เข้าใจในวิธีการเล่นเกม และ เล่นเองได้ โดยไม่มีคำถามถึงวิธีการเล่นและกฎกติกา

4. ระยะจบเกม – เริ่มเมื่อผู้เล่นคนใดคนหนึ่งชี้ให้เห็นว่าสามารถจบเกมได้ และคนอื่น ๆ ต่างเห็นในทิศทางเดียวกัน

ผู้วิจัยทำการตรวจสอบความตรงและความน่าเชื่อถือของเครื่องมือวิจัยคือ แบบสังเกตการณ์ โดยตรวจสอบกับแนวคิดและทฤษฎีที่ทบทวนวรรณกรรมมาว่าถูกต้องครบถ้วนและนำแบบสังเกตการณ์ปรึกษากับที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์เพื่อสอบทานก่อนการนำไปใช้

3.4 การวิเคราะห์ข้อมูลวิจัย

การวิจัยนี้มีลักษณะเป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยใช้การวิจัยด้วยวิธี Interactional Analysis โดยสังเกตจากแหล่งข้อมูลปฐมภูมิ (Primary Data) ด้วยการใช้การวิเคราะห์ข้อมูลแบบสร้างข้อสรุป จำแนกข้อมูล และสร้างตารางเปรียบเทียบ โดยผู้วิจัยจะทำการสังเกตการสื่อสารที่เกิดขึ้นระหว่างการเล่นเกมของกลุ่มตัวอย่าง และวิเคราะห์การสื่อสารกลุ่มและการทำงานเป็นทีมที่ทำให้ทีมบรรลุเป้าหมาย ด้วยกรอบจากแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

3.5 การตรวจสอบข้อมูล

ผู้วิจัยใช้การตรวจสอบโดยมีรายละเอียดวิธีการดังนี้

1. ตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลที่ได้รับก่อนการวิเคราะห์ จากการบันทึกเสียงและวิดีโอระหว่างการเล่น และข้อมูลจากการสังเกตของผู้วิจัย เพื่อตรวจสอบความน่าเชื่อถือของผลวิจัย
2. ตรวจสอบความน่าเชื่อถือของผลการวิเคราะห์จากการเปรียบเทียบกับทฤษฎี แนวคิด และรายงานการวิจัยอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง

บทที่ 4

ผลการวิจัย

การศึกษาวิจัยเรื่องการสื่อสารกลุ่มในการเล่นบอร์ดเกมโรกระบาดและปัจจัยการทำงานเป็นทีมเพื่อให้บรรลุเป้าหมายมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาว่าการสื่อสารกลุ่มระหว่างการเล่นบอร์ดเกมโรกระบาดเป็นอย่างไรและปัจจัยในด้านการทำงานเป็นทีมเพื่อให้บรรลุเป้าหมายเป็นอย่างไร ซึ่งผลการวิจัยจะนำมาสรุปตามหัวข้อดังนี้

- 4.1 ข้อมูลเบื้องต้นของผู้เล่น
- 4.2 ผลของการเล่นเกม
- 4.3 การสื่อสารกลุ่มระหว่างการเล่นบอร์ดเกมโรกระบาด
- 4.4 ปัจจัยการทำงานเป็นทีมเพื่อให้บรรลุเป้าหมาย

4.1 ข้อมูลเบื้องต้นของผู้เล่น

จากการศึกษาการสื่อสารกลุ่มที่เกิดขึ้นระหว่างการเล่นบอร์ดเกมโรกระบาดตามวัตถุประสงค์ของการศึกษาวิทยานิพนธ์นี้ ผู้วิจัยได้เรียบเรียงข้อมูลจากผลการสังเกตการณ์การเล่นของกลุ่มผู้เล่นทั้งหมด 3 กลุ่ม โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ตารางที่ 4.1

ข้อมูลเบื้องต้นของผู้เข้าร่วมเล่น

ลำดับ	กลุ่ม	เพศ	อายุ	สัญชาติ	ประสบการณ์ การเล่นเกมตัวอย่าง	ความสัมพันธ์ ระหว่างผู้เล่น
1	1	ชาย	31-40	ไทย	เคย	แฟนและ เพื่อนสนิท
2	1	ชาย	31-40	ไทย	ไม่เคย	
3	1	หญิง	31-40	ไทย	ไม่เคย	
4	1	หญิง	31-40	ไทย	ไม่เคย	
5	2	ชาย	21-30	เยอรมัน	เคย	แฟนและ คนแปลกหน้า
6	2	หญิง	21-30	นิวซีแลนด์	ไม่เคย	
7	2	หญิง	31-40	อเมริกา	ไม่เคย	
8	2	หญิง	31-40	ไทย	ไม่เคย	

ตารางที่ 4.1

ข้อมูลเบื้องต้นของผู้เข้าร่วมเล่น (ต่อ)

ลำดับ	กลุ่ม	เพศ	อายุ	สัญชาติ	ประสบการณ์ การเล่นเกมตัวอย่าง	ความสัมพันธ์ ระหว่างผู้เล่น
9	3	ชาย	21-30	ไทย	ไม่เคย	พี่น้องและ เครือญาติ
10	3	หญิง	31-40	ไทย	ไม่เคย	
11	3	หญิง	41-50	ไทย	ไม่เคย	
12	3	หญิง	51-60	ไทย	ไม่เคย	

จากตารางที่ 4.1 ข้อมูลเบื้องต้นของผู้เล่นแต่ละกลุ่มพบว่า

กลุ่ม 1 เป็นกลุ่มที่มีความสัมพันธ์แบบแฟนและเพื่อนสนิท ประกอบด้วยเพศชายในช่วงอายุ 31-40 ปี จำนวน 2 คน และเพศหญิงในช่วงอายุ 31-40 ปี จำนวน 2 คน ในจำนวนผู้เล่นนี้ ในจำนวนนี้มีผู้ที่เคยเล่นเกมตัวอย่างมาแล้วในอดีตจำนวน 1 คน ทุกคนมีสัญชาติไทย และสื่อสารกันด้วยภาษาไทย

กลุ่ม 2 เป็นกลุ่มที่มีความสัมพันธ์แบบแฟนและคนแปลกหน้า ประกอบด้วยเพศชาย โดยมีเพศชายชาวนิวซีแลนด์ในช่วงอายุ 21-30 ปีจำนวน 1 คน เพศหญิงชาวนิวซีแลนด์ในช่วงอายุ 21-30 ปี จำนวน 1 คน เพศหญิงชาวอเมริกาในช่วงอายุ 31-40 ปี จำนวน 1 คน และเพศหญิงชาวไทยในช่วงอายุ 31-40 ปี จำนวน 1 คน ในจำนวนนี้มีผู้ที่เคยเล่นเกมตัวอย่างในอดีตจำนวน 1 คน และสื่อสารกันด้วยภาษาอังกฤษ

กลุ่ม 3 เป็นกลุ่มที่มีความสัมพันธ์เป็นแบบพี่น้องและเครือญาติ ประกอบด้วย เพศชาย ช่วงอายุ 21-30 ปี จำนวน 1 คน เพศหญิงช่วงอายุ 31-40 ปี จำนวน 1 คน เพศหญิงช่วงอายุ 41-50 ปี จำนวน 1 คน และเพศหญิงช่วงอายุ 51-60 ปีจำนวน 1 คน ทุกคนไม่เคยเล่นบอร์ดเกมตัวอย่างมาก่อน และสื่อสารกันด้วยภาษาไทย

4.2 ผลของการเล่นเกม

ผลการเล่นเกมของกลุ่มผู้เล่นทั้งหมด 3 กลุ่มแบ่งตามเกณฑ์การวัดผลการเล่นเกม 2 ด้าน ได้แก่ เกณฑ์ด้านผลสำเร็จ และ เกณฑ์ด้านกระบวนการ (ด้านความรวดเร็วและด้านการควบคุมความเสี่ยง) สามารถสรุปได้โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ตารางที่ 4.2

สรุปผลลัพธ์ในการเล่นเกมนของทั้ง 3 กลุ่มตามเกณฑ์ของการวัดผลของการเล่นเกม

กลุ่ม	เกณฑ์ด้าน ผลสำเร็จ	เกณฑ์ด้านกระบวนการ		
		ด้านความรวดเร็ว		ด้านการควบคุมความเสี่ยง
	ผลการเล่น	เวลาในการเล่นจริง ตั้งแต่ต้นจนจบเกม (ยิ่งน้อยยิ่งดี)	จำนวนการ์ด ผู้เล่นที่เหลือ (ยิ่งมากยิ่งดี)	จำนวนการแพร่ระบาดหนัก ทั้งหมดที่เกิดขึ้น (ยิ่งน้อยยิ่งดี)
1	ชนะ	1.54 ชม. (114 นาที)	2	0
2	ชนะ	1.26 ชม. (86 นาที)	4	3
3	ชนะ	1.45 ชม. (105 นาที)	9	3
สรุปผล	กลุ่ม 1, 2, 3 เท่ากัน	กลุ่ม 2 ดีที่สุด	กลุ่ม 3 ดีที่สุด	กลุ่ม 1 ดีที่สุด

ผลของการเล่นเกมพบว่า ทั้ง 3 กลุ่มชนะในการเล่น และสามารถกำจัดคิดค้นวัคซีนได้ทันเวลาก่อนที่ตัวเกมจะสิ้นสุดลง เมื่อพิจารณาผลย่อยแล้วพบว่า กลุ่มที่ 1 ชนะการเล่นสามารถควบคุมโรคให้ไม่เกิดการแพร่ระบาดหนัก ได้เลย และมีจำนวนการ์ดผู้เล่นที่เหลือก่อนจบเกมจำนวน 2 ใบ ส่วนกลุ่ม 2 ชนะการเล่น เกิดการแพร่ระบาดหนักรวม 3 ครั้ง และมีจำนวนการ์ดผู้เล่นที่เหลือก่อนจบเกมจำนวน 4 ใบ กลุ่ม 3 ชนะในการเล่นเช่นกัน เกิด การแพร่ระบาดหนักรวม 3 ครั้ง และมีจำนวนการ์ดผู้เล่นที่เหลือจำนวน 9 ใบ

หากวิเคราะห์จากเกณฑ์หลักของการวัดผลของการเล่นเกมแล้วพบว่าทุกกลุ่มต่างประสบความสำเร็จในการเล่น สามารถชนะเกมได้ ดังนั้นจึงมีความจำเป็นที่จะต้องพิจารณาผลของการเล่นเกมของแต่ละกลุ่มตามเกณฑ์รอง ได้แก่ ด้านความรวดเร็ว และ ด้านการควบคุมความเสี่ยง

ในด้านความรวดเร็ว ที่วัดจากเวลาในการเล่นจริงตั้งแต่ต้นจนจบเกมนั้น กลุ่มที่ 2 สามารถจบเกมได้ด้วยเวลาเร็วที่สุด แสดงถึงลักษณะการเล่นเป็นทีมที่มีความรวดเร็วในการตัดสินใจสามารถเดินเกมไปข้างหน้าภายในเวลาที่สั้นกระชับ และเอาชนะเกมได้โดยมีผลกำลังเหลือ เพื่อเล่นเกมอื่น ๆ ต่อได้ภายหลังเกมจบลง

ในด้านความรวดเร็ว ที่วัดจากจำนวนการ์ดผู้เล่นที่เหลือ กลุ่มที่ 3 เป็นกลุ่มที่มีการ์ดผู้เล่นที่เหลือในตอนจบมากที่สุด แสดงถึงเล่นเป็นทีมที่นำไปสู่การตัดสินใจที่แม่นยำ ทำให้การเดินแต่ละครั้งมีประสิทธิภาพสูง สามารถใช้โอกาสในการตัดสินใจที่มีอยู่อย่างจำกัดได้อย่างมีประสิทธิภาพ อย่างไรก็ตามกลุ่มที่ 3 จะใช้เวลาในการเล่นจริงนานกว่ากลุ่มที่ 2 เนื่องจากมีการพูดคุยออกนอกเรื่อง และเล่นระหว่างทางมากกว่ากลุ่มอื่น ๆ

ในด้านของการควบคุมความเสี่ยง ที่วัดจากจำนวนการแพร่ระบาดหนักที่เกิดขึ้นนั้น กลุ่มที่ 1 มีความโดดเด่นที่สุดโดยสามารถป้องกันไม่ให้เกิดการแพร่ระบาดหนักเกิดขึ้นเลยแม้แต่ครั้งเดียว แสดงถึงการทำงานเป็นทีมที่ใส่ใจกับกระบวนการและควบคุมความเสี่ยงได้มากที่สุด มีการคิดรอบคอบทำให้ป้องกันปัจจัยที่จะส่งผลให้แพ้เกมได้

หากวัดผลการเล่นจากเกณฑ์ด้านผลสำเร็จ เป็นหลัก และเกณฑ์ด้านกระบวนการเป็นเกณฑ์รองแล้ว จึงพบว่าทุกกลุ่มเป็นกลุ่มที่สามารถบรรลุเป้าหมายได้ แต่มีวิธีการในไปสู่เป้าหมายที่แตกต่างกัน จึงมีความยากในการจะระบุว่ากลุ่มใดเป็นกลุ่มที่บรรลุเป้าหมายมากที่สุด เนื่องจากมีวิธีการเล่นที่แตกต่างกันที่ส่งผลกับผลของการเล่นเกมที่แตกต่างกัน กล่าวคือ ในด้านความรวดเร็ว กลุ่มที่ 3 คือกลุ่มที่สามารถตัดสินใจได้อย่างแม่นยำมากที่สุดจาก “การมีจำนวนการตัดสินใจผู้เล่นเหลือมากที่สุด” และกลุ่มที่ 2 คือกลุ่มที่สามารถจบเกมได้อย่างรวดเร็วที่สุดจาก “การใช้เวลาในการเล่นเกมจริงตั้งแต่ต้นจนจบเกมน้อยที่สุด” ส่วนในด้านการควบคุมความเสี่ยง กลุ่มที่ 1 เป็นกลุ่มที่มีการควบคุมความเสี่ยงได้ดีที่สุดจาก “การมีจำนวนการแพร่ระบาดหนักน้อยที่สุด”

4.3 การสื่อสารกลุ่มระหว่างการเล่นบอร์ดเกมโรคระบาด

จากผลการศึกษาพบว่าการสื่อสารกลุ่มระหว่างการเล่นบอร์ดเกมโรคระบาดของผู้เล่นทั้ง 3 กลุ่มนั้นมีความแตกต่างกันตามสิ่งที่แต่ละกลุ่มให้ความสำคัญในการเล่น รวมถึงลักษณะของการมีส่วนร่วม และความเป็นผู้นำที่เกิดขึ้นในกลุ่ม เราสามารถจำแนกการสื่อสารกลุ่มที่เกิดขึ้นได้ตามเอกลักษณ์ ช่วงระยะเวลาการเล่น และประเภทการสื่อสารกลุ่มระหว่างการเล่น ดังนี้

4.3.1 การสื่อสารกลุ่มจำแนกตาม “เอกลักษณ์การเล่น”

จากการสังเกตการเล่นของแต่ละกลุ่มพบว่า แต่ละกลุ่มมีเอกลักษณ์การเล่นที่แตกต่างกัน และส่งผลต่อผลการเล่นเกมที่แตกต่างกัน ดังนี้

ตารางที่ 4.3

สรุปเอกลักษณ์การเล่นของแต่ละทีมที่แตกต่างกัน

	กลุ่มที่ 1	กลุ่มที่ 2	กลุ่มที่ 3
เอกลักษณ์	- ผู้เล่นทุกคนมีความตั้งใจในการเล่น และมีเป้าหมายชัดเจนในการชนะเกม - ผู้มีประสบการณ์บอกเล่าประสบการณ์ที่เคยเล่นมาก่อน - เพื่อน ๆ ในกลุ่มรับฟังความคิดเห็นของผู้มีประสบการณ์ - เน้นวิเคราะห์อย่างมีตรรกะ หลีกเลี่ยงความเสี่ยงของการผิดพลาดในการเล่น พยากรณ์อนาคตที่จะเกิดขึ้น - ผู้เล่นเล่นอย่างตั้งใจ	- ผู้เล่นต้องการผูกมิตร และเล่นเกมอย่างสนุกสนาน - ไม่ลังเลที่จะลองเล่นเกม แม้ว่าจะไม่เข้าใจกติกาถ่วงแท้ - ผู้มีประสบการณ์หลีกเลี่ยงการสอนหรือบอก แต่ใช้วิธีการเสนอแนะมองสั้น ๆ เชิงคำถาม และเล่นให้ดู - มีคนที่เป็นคนสร้างบรรยากาศสื่อสารเชิงบวก เน้นรักษาน้ำใจ ให้กำลังใจ เป็นกาวระหว่างผู้เล่น - ทุกคนจะแสดงความคิดเห็น และรับผิดชอบในการเล่นเกม ในตราของตนเอง แต่ถ้ามีคนที่ไม่แสดงการไม่เข้าใจ ผู้เล่นคนอื่น ๆ จะเข้าไปสอบถาม ช่วยเหลือ	- ทีมที่พูดคุยสนุกสนาน และเล่นเกมด้วยความไม่เครียด สื่อสารสลับไปมาระหว่างนอกเรื่องและเข้าเรื่อง - ไม่ได้ต้องการชนะ แต่ต้องการประสบการณ์ใหม่จากการเล่นเกม - มีคนที่พาออกนอกเรื่อง สร้างความผ่อนคลายและขำขัน และคนพากลับเข้าเรื่องเพื่อหาทางออก และเล่นเกม - ระหว่างเล่นแต่ละคนมีการพูดกับตนเอง ถามในสิ่งที่ตนสงสัยและพูดตอบคำถามในคำถามของตนเอง - เมื่อความคิดเห็นใดไม่ถูกขัด จะเป็นการรู้กันว่ายอมรับ และเล่นเกมตามนั้น
ผลการเล่นเกม	- ใช้เวลาทำความเข้าใจเกม และระยะเวลาเล่นจริงนาน - สามารถควบคุมไม่ให้เกิดการแพร่ระบาดหนักเลยแม้แต่ครั้งเดียว - เมื่อจบเกมผู้เล่นรู้สึกเหนื่อยล้าและรู้สึกถึงความยากของเกม	- ใช้เวลารวดเร็วในการเข้าสู่ระยะลองเล่นเกม - ผู้เล่นแต่ละคนเรียนรู้และพัฒนาจนเล่นได้ด้วยตนเองได้อย่างรวดเร็ว - จบเกมได้เร็วที่สุด - เกิดการแพร่ระบาดหนัก 3 ครั้ง - เมื่อจบเกมผู้เล่นรู้สึกไม่เหนื่อยและกล่าวว่าเกมง่ายกว่าที่คิดไว้	- จบเกมได้โดยมีการ์ดผู้เล่นเหลือมากกว่าทีมอื่น แสดงถึงการตัดสินใจกลุ่มที่มีประสิทธิภาพที่สุด - ใช้เวลาเล่นเกมนานกว่ากลุ่ม 2 แต่เร็วกว่ากลุ่ม 1 - เกิดการแพร่ระบาดหนัก 3 ครั้ง - เมื่อจบเกมผู้เล่นมีทั้งเหนื่อยและไม่เหนื่อยจากเกม

สรุปได้ว่า ทั้ง 3 กลุ่มมีเอกลักษณ์การเล่นที่แตกต่างกัน โดยกลุ่ม 1 จะมุ่งเน้นในการชนะเกม ลดความเสี่ยง และให้ความสำคัญกับการพยากรณ์อนาคต โดยมีปัจจัยสำคัญคือผู้ที่

ประสบการณ์ในการเล่นเป็นผู้ดำเนินการตัดสินใจหลักในการเล่นเกม ในขณะที่กลุ่ม 2 ใช้การดำเนินเกมที่ทุกคนมีบทบาทและขอบเขตการรับผิดชอบของตนเองที่ชัดเจน เคารพในความเห็นที่แตกต่าง และไม่ก้าวล่วงขอบเขตการตัดสินใจซึ่งกันและกัน สุดท้ายคือกลุ่ม 3 จะเล่นเพื่อความสนุกสนาน ไม่เคร่งเครียด และเน้นการดำเนินเกมให้จบไว และสื่อสารกันอย่างอิสระกับตนเองและคนในทีม ทั้ง 3 กลุ่มมีลักษณะการเล่นในกลุ่มที่แตกต่างกัน สะท้อนให้เห็นผ่านการสื่อสารกลุ่มที่แตกต่างกัน นำไปสู่เกิดผลการเล่นเกมที่มีความแตกต่างกันในแต่ละทีม

4.3.2 การสื่อสารกลุ่มจำแนกตาม “ระยะการเล่น”

ผลการวิจัยพบว่า การสื่อสารกลุ่มที่เกิดขึ้นในแต่ละทีมนั้นสามารถแบ่งออกเป็นระยะการเล่นต่าง ๆ 4 ระยะ ดังนี้

ระยะอธิบายเกม

เป็นช่วงที่ผู้วิจัยเริ่มต้นอธิบายถึงการเล่นเกม ซึ่งสังเกตว่าผู้เล่นทั้ง 3 กลุ่มมีการตอบสนองในเชิงเครียดเล็กน้อยเพื่อที่จะทำความเข้าใจในเกม เมื่อเกิดบรรยากาศความเครียดขึ้นทำให้ผู้เล่นของทั้ง 3 กลุ่มมีการตอบสนองที่ต่างกัน เช่น ในกลุ่มที่ 1 นั้น ตอบสนองโดยผู้มีประสบการณ์การเล่นได้นำคำอธิบายจากผู้วิจัยมาต่อยอดเพื่ออธิบายเพิ่มเติมให้กับเพื่อนร่วมทีมเพื่อช่วยให้เพื่อนร่วมทีมเข้าใจวิธีการเล่นได้ชัดเจนและละเอียดขึ้น ในขณะที่ในกลุ่มที่ 2 และกลุ่มที่ 3 ได้มีผู้เล่นที่ก้าวขึ้นมาเปลี่ยนบรรยากาศความเครียดที่เกิดขึ้นเป็นบรรยากาศสนุกสนาน ผ่านมุกตลก การแซวกัน หรือพูดคุยทำความรู้จักกัน กล่าวคือในระยะนี้แต่ละกลุ่มใส่ใจกับสิ่งที่แตกต่างกันโดยกลุ่มที่ 1 ใส่ใจกับเนื้อหา ในขณะที่กลุ่มที่ 2 และ กลุ่มที่ 3 ใส่ใจกับบรรยากาศ

ระยะลองเล่นเกม

เป็นระยะที่เริ่มต้นเมื่อผู้เล่นคนใดคนหนึ่งกล่าวชักชวนคนอื่น ๆ มาลองเล่นเพื่อให้เข้าใจเกมมากขึ้น ในระยะนี้เป็นระยะที่แต่ละกลุ่มใช้วิธีที่ต่างกันเพื่อให้ผู้เล่นทุกคนพยายามที่จะทำความเข้าใจเกมมากที่สุด ในกลุ่มที่ 1 ผู้มีประสบการณ์แสดงความเป็นผู้นำในการชักชวนให้ทุกคนเปิดการ์ดและแนะนำกลยุทธ์ที่ควรจะใช้ ให้ทุกคนได้เข้าใจตรรกะการเล่นและที่มาของกลยุทธ์ ในขณะที่กลุ่มที่ 2 เป็นการลองเล่นโดยเปิดโอกาสให้แต่ละคนได้อธิบายความคิดของตนเองและรับฟังวิธีคิดของแต่ละคนมาปรับใช้กับตนเอง อาจจะมีการสอบถามกันบ้างเล็กน้อย แต่เป็นการเริ่มลองผิดลองถูกโดยมีเสียงเชียร์และให้กำลังใจเป็นหลัก ในกลุ่มที่ 3 มีการสลับไปมาระหว่างการเล่นมุกตลกและการพูดคุยเชิงสอบถามระหว่างที่เล่นไปด้วยอย่างสบาย ๆ และเป็นการถามที่ไม่ต้องการคำตอบ ทุกคนไม่มีใครรู้สึกกดดันในการตอบใคร ต่างคนต่างพูดสิ่งที่ตนเองคิด สงสัย และประมวลผลอย่างเปิดเผย คล้ายการรำพึงรำพันกับตนเอง กล่าวคือระยะนี้เป็นระยะนี้ผู้เล่นแต่ละคนพยายามทำความเข้าใจกติกาการเล่นอย่างจริงจัง และพบว่าการสื่อสารมีความแตกต่างกันในแต่ละกลุ่ม

ระยะคุ้นชินเกม

เป็นระยะที่ผู้เล่นส่วนใหญ่เริ่มเข้าใจกติกาการเล่นและสามารถเล่นได้อย่างมั่นใจ ระยะนี้ผู้เล่นเริ่มมุ่งความสนใจไปที่การเดินเกม เริ่มจากภาษากายที่แสดงออกถึงความสนใจในการเดินเกมของผู้เล่นคนอื่น แสดงความตั้งใจในการเดินเกมของตน รวมไปถึงความกล้าที่จะสอบถามเหตุผลของการตัดสินใจและแลกเปลี่ยนความเห็นที่แตกต่าง นำไปสู่การระดมสมองมากขึ้น ในระยะนี้สังเกตได้ว่าการสอบถามและการแสดงความเห็นที่แตกต่างเริ่มต้นจากสองคนที่มีความสนิทสนมกันที่สุดในกลุ่ม เช่น จากคนที่เป็นแฟนกัน หรือคนที่เป็นพี่น้องกัน แล้วจึงเกิดการขยายออกไปยังคนอื่น ๆ จนกลายเป็นการระดมสมองในที่สุด ระยะนี้การระดมสมองของทั้ง 3 กลุ่มจะเกิดในช่วงท้ายก่อนที่จะนำไปสู่ระยะจบเกม ในกลุ่ม 1 นั้นจะมีคนที่เริ่มนิ่งเฉยเพราะเข้าใจเกมมากขึ้น และกลุ่มที่ 3 จะมีคนที่พาออกนอกเรื่องและพากลับเข้าไปในเรื่องสลับไปมา แต่อย่างไรก็ตาม แต่ละครั้งที่เจอความยากหรือเจอวิกฤตินั้น ผู้เล่นทุกคนจะร่วมระดมสมองกันและมีความเป็นทีมกันมากขึ้น

ระยะจบเกม

เป็นระยะที่ทุกกลุ่มมีการสื่อสารกลุ่มที่เหมือนกัน เมื่อเริ่มมีการเมื่อนับการ์ดในสำหรับพบว่าสามารถจบเกมได้ จะเกิดการพูดคุยถึงการเดินในช่วงสุดท้าย จากนั้นผู้เล่นทั้งกลุ่มจะร่วมมือกันปิดเกมอย่างรวดเร็ว การสื่อสารกลุ่มในระยะนี้มีความกระชับและมุ่งตรงไปยังเป้าหมาย ส่งรับกันอย่างรวดเร็วทำให้ทุกคนสามารถจบเกมได้ด้วยระยะเวลาเพียง 5 นาทีน้อยที่สุดเปรียบเทียบกับทุกระยะ

เมื่อสรุปความแตกต่างของการสื่อสารกลุ่มตามระยะการเล่นแล้ว สามารถสรุปได้ตามตารางดังนี้

ตารางที่ 4.4

ความแตกต่างของการสื่อสารกลุ่มจำแนกตามระยะการเล่น

ระยะการเล่น	กลุ่มที่ 1	กลุ่มที่ 2	กลุ่มที่ 3
ระยะอธิบายเกม	มีผู้ที่มีประสบการณ์ในกลุ่มที่ช่วยอธิบายให้ทุกคนเข้าใจเกมอย่างถูกต้อง และรับรู้ประสบการณ์ผิดพลาดในอดีต จุดสนใจอยู่ที่ตัวผู้มีประสบการณ์เป็นหลัก มีความตั้งใจสูง และโฟกัสโดยไม่นอกเรื่อง	มีการรับฟังจากผู้วิจัยที่อธิบายเกมเป็นหลัก ระหว่างที่ฟังก็มีการเล่นมุข และหัวเราะ ทำความรู้จักกับเพื่อนที่เพิ่งเจอกัน เช่น เล่นมุขกับการเล่นคำพ้อง	รับฟังกติกาการเล่นจากผู้วิจัย มีการหยอขมมาเกิณผอน คลาย คุยนอกเรื่อง แซวระหว่างทาง กับทั้งผู้เล่นและผู้วิจัย พูดเรื่องความยากของเกม แต่ทำให้เป็นเรื่องตลก
ระยะลองเล่นเกม	เริ่มต้นเล่นเกมเพื่อให้เข้าใจเกมได้ดีขึ้น ผู้มีประสบการณ์แสดงความเป็นผู้นำชวนให้ทุกคนเปิดเผยการคิดของตนเอง และแนะนำกลยุทธ์ที่ควรใช้	ผู้มีประสบการณ์หลักเลี้ยงการบอกและสอน ทุกคนผลัดกันเล่นตามตาของตน โดยมีผู้เล่นอีกคนที่ให้กำลังใจและสร้างบรรยากาศผอนคลายในการตัดสินใจ แต่ละคนผลัดกันแชร์ถึงวิธีการเดินที่ตนเองจะทำ มีการนำเอาวิธีคิดของคนก่อนมาปรับใช้ในตราของตน	มีการพูดคุยกันที่ละหลาย ๆ หัวข้อ โดยไม่ได้มีการถามตอบระหว่างผู้เล่นอย่างชัดเจน สลับระหว่างการสอบถาม แสดงความเห็น รำพึงรำพัน และสร้างความเข้าใจ
ระยะคุ้นชินกับเกม	คนส่วนใหญ่เริ่มเข้าใจเกม ในช่วงต้นผู้มีประสบการณ์ยังดำเนินเกมหลัก และแนะนำการเดิน โดยผู้เล่นแต่ละคนเข้าใจและตามทัน ช่วงท้ายของระยะคุ้นชินเกมผู้เล่นที่เข้าใจเกมมากขึ้นจะเข้ามาเสนอความคิดเห็นมากขึ้น มีคนเริ่มเหม่อลอยระหว่างทางบ้าง แต่ทั้งกลุ่มยังโฟกัสอย่างต่อเนื่องโดยไม่ออกนอกเรื่องระหว่างเล่น	การสอบถามและแลกเปลี่ยนความเห็นเรื่องวิธีการเดินของกันและกันเริ่มจากคู่ที่เป็นแฟนกันก่อน จากนั้นคนอื่นจึงค่อย ๆ ก้าวเข้ามา แลกเปลี่ยนบ้างจนคุยข้ามกันได้ทั้งกลุ่ม เมื่อมีวิกฤติจะมีคนที่เป็นผู้ให้กำลังใจ และสื่อสารเชิงบวก ใช้การปรบมือ และมีการสีหน้าทะเล้นเพื่อสร้างบรรยากาศ	แต่ละคนช่วยเหลือกลุ่มตามลักษณะนิสัยของตนเอง โดยไม่ได้มีการกำหนดไว้ เช่น มีคนที่สร้างความสนุก คนที่ตัดสินใจ คนที่เป็นที่ปรึกษา เฉพาะเวลาจำเป็น และคนที่สนับสนุนคนอื่น ๆ เล่นอย่างสบาย ๆ พักผ่อนบ้าง กินขนมบ้าง แต่เมื่อถึงวิกฤติจะเกิดการระดมสมอง และโฟกัสจริงจัง
ระยะจบเกม	[เหมือนกันทุกกลุ่ม] เมื่อนับการ์ดในสำรับพบว่าสามารถจบเกมได้ มีการพูดคุยถึงการเล่นช่วงสุดท้าย และทั้งกลุ่มร่วมมือกันปิดเกมอย่างรวดเร็ว		

4.3.3 การสื่อสารกลุ่มจำแนกตาม “ประเภทการสื่อสารกลุ่ม”

ผลการวิจัยการจำแนกการสื่อสารกลุ่มที่เกิดขึ้นระหว่างการเล่นเกมออกเป็นประเภทต่าง ๆ ได้ดังนี้

ตารางที่ 4.5

แสดงประเภทการสื่อสารกลุ่มในระยะเวลาการเล่นต่าง ๆ ของแต่ละทีม

ระยะเวลาการเล่น	ประเภทการสื่อสารกลุ่ม	กลุ่มที่ 1	กลุ่มที่ 2	กลุ่มที่ 3
ระยะอธิบาย เกม	การแนะนำตัว และทำความรู้จักกัน		●	
	การช่วยเหลือเพื่อทำความเข้าใจวิธีการเล่น	●		
	การสร้างบรรยากาศสนุกสนานและผ่อนคลาย		●	●
ระยะลองเล่น เกม	การเปิดเผยการ์ดของตนเองให้คนอื่นรับรู้	●	●	●
	การตกลงกลยุทธ์ในการเล่น	●	●	●
	การถามตอบกับตนเอง			●
	การสร้างบรรยากาศสนุกสนานและผ่อนคลาย		●	●
ระยะคุ้นชิน กับเกม	การแบ่งการตัดสินใจ	●	●	●
	การระดมสมองแก้ปัญหา	●	●	●
	การสร้างบรรยากาศสนุกสนานและผ่อนคลาย	●	●	●
ระยะจบเกม	การระดมสมองแก้ปัญหา	●	●	●
	การสร้างบรรยากาศสนุกสนานและผ่อนคลาย	●	●	●

ในการเล่นระยะอธิบายเกม พบว่ามีการสื่อสารกลุ่มประเภท “แนะนำตัวและทำความรู้จักกัน” “ช่วยเหลือเพื่อทำความเข้าใจวิธีการเล่น” ต่อมาในระยะลองเล่นเกมพบว่าการสื่อสารกลุ่มประเภท “ช่วยเหลือเพื่อทำความเข้าใจวิธีการเล่น” “เปิดเผยการ์ดของตนเองให้คนอื่นรับรู้” และ “การตกลงกลยุทธ์การเล่น” เมื่อเข้าสู่ระยะคุ้นชินกับเกม พบว่ามีการสื่อสารกลุ่มประเภท “แบ่งการตัดสินใจ” และ “ระดมสมองแก้ปัญหา” และสุดท้ายในระยะจบเกมพบว่าการสื่อสารกลุ่มประเภท “ระดมสมองแก้ปัญหา” ในขณะที่การสื่อสารกลุ่มเพื่อ “สร้างบรรยากาศ” พบได้ในทุกช่วงระยะเวลาการเล่น ถือว่าเป็นประเภทการสื่อสารกลุ่มที่พบได้มากที่สุดตลอดการเล่นเกม

จะเห็นว่าแต่ละกลุ่มมีประเภทการสื่อสารกลุ่มที่ใกล้เคียงกัน แต่การสื่อสารบางประเภทอาจจะมีน้ำหนักในบางกลุ่มมากกว่า เนื่องด้วยเหตุผลของลักษณะนิสัยและความสัมพันธ์ของผู้เล่นในกลุ่ม ยกตัวอย่างเช่น กลุ่ม 1 ซึ่งเป็นเพื่อนกันอยู่แล้ว ต้องการมาเล่นเพื่อเอาชนะเกม จะเน้นในการสร้างบรรยากาศผ่อนคลายน้อย แต่ใช้การสื่อสารเพื่อเล่นเกมมากกว่า ในขณะที่กลุ่ม 2 เป็นคนแปลกหน้าที่รู้จักกันครั้งแรกเป็นส่วนใหญ่ จึงหาโอกาสในการสื่อสารเพื่อทำความรู้จักกันมากกว่าทีมอื่น ๆ

ในช่วงต้นเกม ส่วนกลุ่ม 3 สนิทกันเป็นครอบครัว ต่างคนต่างก็พูดถึงสิ่งที่ตนเองคิดและไม่กดดันที่จะต้องได้หรือให้คำตอบซึ่งกันและกัน มีความเข้าใจระหว่างทาง เป็นต้น

4.4 ปัจจัยการทำงานเป็นทีมเพื่อให้บรรลุเป้าหมาย

จากการวิเคราะห์ปัจจัยด้านการทำงานเป็นทีมเพื่อให้บรรลุเป้าหมายจากการสังเกตการเล่นบอร์ดเกมโรกระบาดของทั้ง 3 กลุ่มพบว่า ตัวแปรที่ผลักดันให้แต่ละกลุ่มสามารถผ่านระยะการเล่นต่าง ๆ และมุ่งสู่ระยะการเล่นถัดไป ได้ คือ “ตัวแปรการเรียนรู้” และ “ตัวแปรการมุ่งสู่เป้าหมาย” ซึ่งวิธีการของแต่ละกลุ่มที่มีความแตกต่างกันส่งผลต่อตัวแปรทั้ง 2 ด้านนี้ และนำไปสู่การสรุปถึงปัจจัยการทำงานเป็นทีมเพื่อบรรลุเป้าหมายได้

4.4.1 ตัวแปรการเรียนรู้

4.4.1.1 ความหมายและความสำคัญของตัวแปรการเรียนรู้

“ตัวแปรการเรียนรู้” หมายถึง การเรียนรู้ที่ผู้เล่นแต่ละคนได้พัฒนาความสามารถของตนเองในการคิด ตัดสินใจ และสื่อสารกับทีม นับตั้งแต่การทำความเข้าใจกฎกติกาการเล่นของเกม การเรียนรู้จากผลลัพธ์การตัดสินใจที่เกิดขึ้น การเรียนรู้จากมุมมองของเพื่อนร่วมทีม ฯลฯ ส่งผลให้ผู้เล่นแต่ละคนมีความสามารถในการเล่นเกมมากขึ้นนำไปสู่ประสิทธิภาพการตัดสินใจที่ดีขึ้น ตัวแปรการเรียนรู้นี้มีผลต่อความรวดเร็วและคุณภาพของการตัดสินใจของผู้เล่นในทีม รวมถึงความมั่นใจของผู้เล่นในเข้าร่วมการระดมสมองกับผู้เล่นคนอื่นใน “ระยะคุ้นชินกับเกม”

จากการสังเกตการณ์เล่นของทั้ง 3 กลุ่มพบว่าแท้จริงแล้วไม่ว่าผู้เล่นกลุ่มใดก็ตามมีความสามารถในการเล่นเกมที่มากขึ้นในแต่ละรอบของการเล่น จากการได้ลองผิดลองถูกหรือหยิบยืมมุมมองจากผู้เล่นคนอื่นมาปรับใช้กับการเล่นของตน แต่การพัฒนานี้มีความรวดเร็วและคุณภาพที่แตกต่างกันขึ้นกับอิทธิพลของการสื่อสารกลุ่มที่เกิดขึ้นในแต่ละทีม ทำให้ความรวดเร็วของแต่ละกลุ่มในการเข้าสู่ “ระยะคุ้นชินกับเกม” นั้นมีความแตกต่างกัน

4.4.1.2 เปรียบเทียบตัวแปรการเรียนรู้ของ 3 กลุ่ม

เมื่อเปรียบเทียบการเล่นของทั้ง 3 กลุ่มพบว่า การเล่นของกลุ่ม 2 และกลุ่ม 3 ส่งผลบวกต่อตัวแปรการเรียนรู้ของผู้เล่น โดยการเล่นของกลุ่ม 2 ที่เน้นการเสนอมุมมองมากกว่าการโน้มน้าว และ การเล่นของกลุ่ม 3 ที่ให้ทุกคนได้มีโอกาสดูระเบียบความคิดของตนเองได้ผ่านการถาม-ตอบกับตนเองอย่างอิสระ และการที่ทั้ง 2 กลุ่มให้ความสำคัญกับอารมณ์ขันนั้นเป็นการลดความตึงเครียดที่เกิดระหว่างการเล่น และส่งเสริมให้ผู้เล่นแต่ละคนลองถูกลองผิดโดยไม่รู้สีกดดันและนำไปสู่ระดับการเรียนรู้ที่เพิ่มสูงขึ้นระหว่างการเล่น

ตารางที่ 4.6

เปรียบเทียบเวลาที่แต่ละกลุ่มใช้ใน “ระยะการเล่น” ต่าง ๆ ตั้งแต่เริ่มจนจบ

กลุ่ม	ระยะเวลาในการ เล่นรวมทั้งหมด	ระยะอธิบาย เกม	ระยะลองเล่นเกม	ระยะคุ้นชินกับ เกม	ระยะจบเกม
1	0.00 - 1.54 ชม.	0.00 - 0.30	0.30 - 0.50	0.50 - 1.49	1.49 - 1.54
	รวม 114 นาที	30 นาที	20 นาที	59 นาที	5 นาที
2	0.00 - 1.26 ชม.	0.00 - 0.15	0.15 - 0.45	0.45 - 1.22	1.22 - 1.26
	รวม 86 นาที	15 นาที	30 นาที	37 นาที	4 นาที
3	0.00 - 1.45 ชม.	0.00 - 0.27	0.27 - 0.50	0.50 - 1.40	1.40-1.45
	รวม 105 นาที	27 นาที	23 นาที	50 นาที	5 นาที

จากตารางข้างต้น หากศึกษาจากวิธีการเล่นของกลุ่มที่ 2 ที่จบเกมด้วยเวลาเร็วที่สุดนั้น พบว่า กลุ่มที่ 2 ใช้เวลาใน “ระยะอธิบายเกม” สั้นที่สุดเพียง 15 นาที เพื่อที่จะเริ่มต้นลองเล่นจริงและเรียนรู้ผ่านการลองถูกลองผิดจริง ถึงแม้ว่ากลุ่มที่ 2 จะใช้เวลาใน “ระยะลองเล่นเกม” นานที่สุด แต่ในภาพรวมทำให้ผู้เล่นส่วนใหญ่เกิดความเข้าใจถึงวิธีการเล่นเกมได้ทั่วถึงกว่าผู้เล่นในกลุ่มอื่น ๆ ทำให้กลุ่มที่ 2 เข้าสู่ “ระยะคุ้นชินกับเกม” ได้โดยใช้เวลาเพียง 45 นาทีนับจากเริ่มต้นเกม และสามารถพัฒนาการเล่นใน “ระยะคุ้นชินกับเกม” ไปสู่ “ระยะจบเกม” ได้ในระยะเวลาเพียง 37 นาทีซึ่งรวดเร็วกว่ากลุ่มอื่น ๆ

ในด้านของกลุ่มที่ 3 นั้น หากมองในด้านของตารางเวลาแล้วจะพบว่าใช้เวลามากกว่ากลุ่มที่ 2 เนื่องจากการเล่นของกลุ่มที่ 3 มักจะมีการเล่นมุกตลกขบขันและนอกเรื่อง ซึ่งจะกล่าวถึงในการสรุปผลตัวแปรถัดไป แต่อย่างไรก็ตามกลุ่มที่ 3 นั้นมีบรรยากาศการเล่นที่สนุกสนานและไม่กดดันส่งผลให้ผู้เล่นแต่ละคนสามารถพูดถึงสิ่งที่ตนเองไม่รู้ ถามสื่อสารสิ่งที่ตนเองคิด และพยายามหาคำตอบได้อย่างอิสระ ทำให้เกิดการจัดระเบียบความคิดของตนเอง (กล่าวถึงใน **การให้พื้นที่เพื่อจัดระเบียบความคิดของตนเอง) ส่งผลดีต่อตัวแปรการเรียนรู้ของผู้เล่น

4.4.1.3 ปัจจัยที่ทำให้เกิด “ตัวแปรการเรียนรู้”

(1) วิธีการสื่อสารที่ลดความตึงเครียดในการเล่น

1. การนำเสนอมุมมองแทนการโน้มน้าว

การนำเสนอมุมมองแทนการโน้มน้าวส่งผลให้เกิดการมีส่วนร่วมและเพิ่มความสามารถของผู้เล่นในทีม การที่ผู้เล่นที่เล่นเก่งใช้วิธีการการเล่นให้ดู และนำเสนอมุมมองใหม่เพื่อนำมาถกกันต่อนั้นเป็นการช่วยให้วงจรในการเรียนรู้ของคนในทีมพัฒนาอย่างรวดเร็วขึ้น เนื่องจากผู้เล่นคนอื่น ๆ สามารถนำมุมมองนั้นมาพิจารณา ไตร่ตรอง และแสดงความคิดเห็นต่อได้ ส่งผลให้เห็นมุมมองในการเล่นที่กว้างขึ้น การแชร์มุมมองเพื่อนำมาถกต่อโดยมีการรอให้ตอบรับ และแสดงความเห็นอย่างเปิดกว้าง ช่วยให้ผู้เล่นหลาย ๆ คนสามารถทำความเข้าใจเกมได้ในความเร็วเท่า ๆ กัน ส่งผลให้แต่ละคนสนุกสนานและมีส่วนกับการเล่นได้มากขึ้น ยกตัวอย่างเช่น การเล่นของกลุ่มที่ 2 ที่มีผู้เล่นที่เคยมีประสบการณ์ 1 คน ถึงแม้ว่าจะมีประสบการณ์การเล่นมาก่อนเขาก็ไม่ได้แสดงตัวหรือโน้มน้าวให้คนอื่น ๆ เชื้อ แต่ผู้เล่นคนนี้ก็กลับใช้วิธีการนำเสนอแนะมุมมองให้คนอื่น ๆ ได้ลองคิดผ่านการบอกเล่าสั้น ๆ หรือผ่านการตั้งคำถาม จากตรงนั้นสังเกตได้ว่าผู้เล่นคนอื่น ๆ ในกลุ่มมีการมีส่วนร่วมและพิจารณาการเล่นด้วยมุมมองที่กว้างขึ้น รวมถึงหยิกยกมุมของที่ผู้เล่นคนนั้นใช้ไปปรับใช้กับเกมในช่วงถัดมา

ตัวอย่างต่อไปนี้เป็นตัวอย่างที่แสดงถึงวิธีการสื่อสารของ D ที่เป็นผู้ที่มีประสบการณ์

การเล่นมาก่อน แต่ใช้วิธีการนำเสนอแนะมุมมองแทนการโน้มน้าว

D: “ถ้าไปผมจะย้ายคุณมาที่นี่ คุณจะสร้าง Research Center”

C: “โอเค ได้เลย”

A: “คุณใช้อะไรเพิ่มนี้กับอันนี้ได้มัย”

C: “โอเค”

D: “เราจำเป็นต้องไปที่เมืองนี้หรือ”

C: “อืม.. ฉันว่าไปไหนก็ได้”

A: “ถ้าฉันคิดว่าเราไม่ต้องไปตรงนี้เพราะมันยังไม่มีปัญหาอะไร”

D: “นั่นสินะ... เอ๊ะเดี๋ยวนะ พลังพิเศษของคุณคืออะไร? เป็น Medic หรือ”

C: “แสดงว่าฉันต้องเล่นเกมไข่ม้อย..”

A: “แต่พรสวรรค์นั้น เธอสามารถย้ายตัวเองไปไหนก็ได้หรือ?”

C: “ไม่นะ มันบอกว่าฉันสามารถสร้าง Research Center ที่ไหนก็ได้”

D: “งั้นเราสร้างได้มัย”

(กลุ่ม 2, ระยะลองเล่นเกม)

จากตัวอย่างสังเกตได้ว่า D นำเสนอมุมมอง 3 อย่างในการเล่นรอบนี้ ได้แก่ 1. มุมมองในการใช้ Research Center เพื่อเล่นเกม 2. มุมมองพิจารณาความจำเป็นในการย้ายประเทศ 3. มุมมองในการใช้ประโยชน์จากพลังพิเศษ โดย D เชิญชวนให้คนอื่น ๆ คิดพิจารณาถึงมุมมองที่นำเสนอผ่านจากบอกเล่าและตั้งคำถามง่าย ๆ ไม่มีการโน้มน้าว การเล่นลักษณะนี้ส่งผลให้ผู้เล่นคนอื่น ๆ มีส่วนในการแสดงความคิดเห็นและนำมุมมองนั้นไปต่อยอด จากการเล่นลักษณะนี้ สังเกตเห็นว่าความผู้เล่นกลุ่มที่ 2 มีความเข้าใจในการเล่นเกมน้อยอย่างรวดเร็ว และสามารถจบเกมได้ด้วยเวลาอันสั้น นอกจากนี้ยังพบว่าผู้เล่นในทีมรู้สึกไม่ค่อยเหนื่อยภายหลังการเล่นจบ โดยมีการบอกกล่าวว่า เกมมีความง่ายกว่าที่คิดไว้ แสดงถึงการที่ผู้เล่นทุกคนต่างร่วมด้วยช่วยกัน ทำให้ลดทอนความเหนื่อยล้าไปได้

2. การสร้างบรรยากาศสนุกสนานและผ่อนคลาย

การมีอารมณ์ขันช่วยสร้างบรรยากาศการเล่นที่สนุกสนานผ่อนคลาย ทำให้คนกล้าลองผิดถูก และมีความคิดเชิงบวกเมื่อพบเจออุปสรรคต่าง ๆ นำไปสู่ความร่วมมือและสนับสนุนกันภายในทีม การสร้างบรรยากาศนั้นเริ่มต้นตั้งแต่เริ่มจนจบเกม โดยการมีอารมณ์ขันตั้งแต่ช่วงเริ่มต้น เช่น ระยะเวลาอธิบายเกม และระยะลองเล่นเกม มีส่วนช่วยให้บรรยากาศสนุกสนานยังคงดำเนินไปจนกระทั่งจบเกม

จากการสังเกตพบว่าการสร้างบรรยากาศที่สนุกสนานและผ่อนคลายนั้นแบ่งได้เป็นทั้งด้าน วัจนภาษา และ อวัจนภาษา มีประเภทต่าง ๆ ดังนี้

วัจนภาษา	อวัจนภาษา
ให้กำลังใจ	ปรบมือ
เล่นมุขตลก คำพ้องเสียง	ยกนิ้ว
แหย พุดกวน ๆ แซว	เล่นหูเล่นตา
พูดแสดงมุมมองเชิงบวก	แสดงการโห่ร้อง
พูดนอกเรื่อง	รับประทานขนมระหว่างการเล่น
	ทำท่า High Five (แปะมือ)
	รับมุกเป็นตัวตลก

ทั้งนี้บรรยากาศที่สนุกสนานเกิดขึ้นได้จากการที่มีทั้งผู้ส่งมุกและผู้รับมุกโดยไม่มีการทำให้อารมณ์ขุ่นมัว นอกจากนี้ยังเป็นสิ่งสำคัญที่จะปรับให้เข้ากับความสัมพันธ์และคาแรคเตอร์ของผู้เล่น เช่น กลุ่มที่ 2 ที่เพิ่งจะรู้จักกันครั้งแรก จะใช้มุขตลกและอารมณ์ขันที่มุ่งไปที่ตัวเกม และสถานการณ์ที่

เกิดขึ้น ในขณะที่กลุ่มที่ 3 ที่มีความสัมพันธ์เป็นครอบครัวและญาติสนิท ไม่เพียงมีการแหว่งกันและกัน แต่ยังมีการแหว่งตนเอง จึงทำให้บรรยากาศดำเนินไปได้โดยไม่เกิดอารมณ์ขุ่นมัว

สามารถยกตัวอย่างการใช้อารมณ์ขันในการสร้างบรรยากาศการเล่นได้ดังนี้

ยกตัวอย่าง การมีอารมณ์ขันกับกติกาของเกมและความยากลำบาก

A : “มีสิ่งหนึ่งที่ฉันไม่ชอบเกี่ยวกับเกมนี้ คือมันไม่มีนิวซีแลนด์ในแผนที่ (หัวเราะ)”

B : “เป็นไปได้อย่างไร (เสียงโห่ร้อง)”

C : “อ้อเธอมาจากนิวซีแลนด์นี่นา” “เขาต้องมีเวอร์ชันใหม่แล้วละ (หัวเราะ)”

(กลุ่ม 2, ระยะอธิบายเกม)

C : “รอบหน้าเกมจบเลยนะ”

B : “เออเกมแม่ง ชีวิตยากชิบหายเลย” (หัวเราะ)

D : “สงสารคนอธิบายละ” (หัวเราะ)

B : “ขอแรมเพิ่มหน่อย เป้าหัว” (หัวเราะ)

(กลุ่ม 3, ระยะอธิบายเกม)

ยกตัวอย่าง การใช้อารมณ์ขันที่แหว่งแหย่กันและกัน

ผู้วิจัย : “Cube แต่ละลิมิเพียง 24 อัน ถ้า Cube หมดแสดงว่าแพ้เกมเพราะถือว่าไวรัสได้ระบาดหมดแล้ว”

A : “มี 24 อันจริงรีเปลา”

(หัวเราะ และทุกคนทำท่าหน้าบึ้งจำนวน Cube ในเกมด้วยท่าทางหยอกล้อ ขำขัน)

B : “เฮ้ยมันมี 26” “นับใหม่ ๆ ”

ผู้วิจัย : “จะเชื่อใครดี”

B : “กูไม่เชื่อมึงเงิ” (ทุกคนหัวเราะ)

(กลุ่ม 3, ระยะอธิบายเกม)

ผู้วิจัย : “ทุกคนจะมีบทบาทของตนเอง อันนี้ทุกคนเปิดเผยกันได้” (สลับการ์ด)

C : “สลับนานเชียว”

B : เออใช่! จะสลับเพื่อ?” (หัวเราะ)

C : วิธีเปิดการ์ดยังไม่รู้เลย”

B : “ดีที่เราไม่รู้เกมนะ ถ้าเรารู้นี่ เราต้องเถียงกับมันใหม่ ฤกมัย” (หัวเราะ) “อะ.. ต่อ”

D : รู้แล้วนี่จะไม่จบเกมก็เพราะพวกนี้นี่ละ”

(กลุ่ม 3, ระยะอธิบายเกม)

ยกตัวอย่าง การสร้างบรรยากาศด้วยการโห่ร้อง และหัวเราะ

C : “นี่เป็นเกมที่ประหลาดมากเลย ฉันไม่เคยเห็นการเล่นที่ 4 คนต้องมาร่วมเล่นด้วยกันมาก่อน (หัวเราะ)”

All : (มองกันและกันและหัวเราะ)

ผู้วิจัย: “เรามีโอกาสเจอการ์ดบอมบ์นี้ ประมาณ 25% ”

All : (มองกันและกันและโห่ร้อง)

A : “Oh My God!”

B : “Oh no!” (โห่ร้อง หัวเราะ)”

(กลุ่ม 2, ระยะอธิบายเกม)

ยกตัวอย่าง การพูดแสดงมุมมองเชิงบวก

B: โอ้โฮ ขอเพิ่มแรมหน่อย ไม่ไหวแล้ว

C : ตอนแรกนี่ไม่ไหวแล้ว นี่ยังอธิบายไม่เสร็จเลย

A:: เออไม่เข้าใจอะ

B : ไม่เป็นไร เราต้องทำให้มันทรู้ไปเลย

D : มันต้องค่อย ๆ รู้แหละจากเกม

B : เออ ให้มันทรู้ไปเลย อธิบายมาให้หมดเลย เร็ว ๆ !! จัดมา

(กลุ่ม 3, ระยะอธิบายเกม)

B : ชั้นมี population เยอะที่สุด โห นี่ฉันอยู่ Los angelis เหรอ Yes! I'm the King อีอิ

(กลุ่ม 3, ระยะลองเล่นเกม)

ยกตัวอย่าง การรับมุกเป็นตัวตลก

B : มาที่เมือง Cardio

D: เมือง Cairo !

C: Cadio นั้นมันออกกำลังกาย!

D: เออ Cadio อะไร (หัวเราะ)

A: ปวดหัวละ (กุมขมับ หัวเราะ)

B: เออเล่นจนไปออกกำลังกายละเนี่ย Cardio ! (ทำท่ายกแขนออกกำลังกาย)

All: (ระเบิดหัวเราะ)

(กลุ่ม 3, ระยะคั่นชินกับเกม)

ยกตัวอย่าง การชักชวนออกทำทาง

B: ไหน C ทำท่าเข้าใจซิ ทำท่าเข้าใจทำไม (คอกดันที่ C)

(กลุ่ม 3, ระยะคั่นชินกับเกม)

จากการมีอารมณ์ขันทำให้เกิดการเล่นที่สนุกสนาน และเกิดความสุขใจในการเปิดเผย ความไม่รู้ของตนเอง เช่น การบอกว่าไม่รู้ ไม่เข้าใจ สามารถทำได้ง่ายยิ่งขึ้น ทำให้มีผู้เล่นคนอื่น ๆ เสนอตัวเข้ามาช่วยเหลือได้ในเวลาที่เหมาะสม นอกจากนี้ยังทำให้เกิดประสบการณ์ที่ดีในการเล่นเกมน ร่วมกัน ถึงแม้ว่าจะเป็นเกมที่มีความยากลำบากก็ตาม

(2) การให้พื้นที่เพื่อจัดระเบียบความคิดของตนเอง

1. การถาม-ตอบกับตนเองอย่างอิสระ

บรรยากาศสนุกสนาน ลองผิดลองถูกในการเล่นได้ มีส่วนส่งผลให้ผู้ เล่นพูดถึงสิ่งที่ตนเองไม่รู้ และพยายามหาคำตอบด้วยตนเองได้อย่างอิสระ จากการวิจัยพบว่าผู้เล่น ส่วนใหญ่ในกลุ่ม 3 มีการใช้การสื่อสารแบบถามตอบกับตนเองโดยเฉพาะอย่างยิ่งในช่วงของระยะลอง เล่นเกม คล้ายลักษณะการรำพึงรำพัน ถึงสิ่งที่สงสัย คล้ายกับเป็นการพูดกับตนเองโดยไม่ต้องถาม คำตอบ ระหว่างที่รำพึงรำพันอยู่นั้นก็เกิดการตอบด้วยตนเองอย่างเป็นธรรมชาติ โดยหยิบยกเอา มุมมองของเพื่อน ๆ ที่กำลังรำพึงรำพันอยู่ด้วยมาใช้ในการต่อยอดการคิดของตนเอง

ยกตัวอย่าง การเล่นของกลุ่ม 3 A และ C โฟกัสกับการหาคำตอบในมุมมองที่ตนเอง กำลังคาดการณ์ โดยดูเหมือนเป็นการพูดคุยกัน แต่ไม่ได้ตอบคำถามกันและกัน

B: “อะตราแรก (อ่านคำแนะนำ)..เราต้องไปที่..

A: “เอ้ยจริง ๆ แล้ว C ถ้าเกิดว่าให้ D เอาสี่เหลี่ยมให้แก แกจะมีครบ 5 ใบเลยนะ”

C: “แอดชั่นการ์ดมันอยู่ไหนนะ”

B: “เดินยังไงนะ”

D: “นี่ไม่มีช้อยให้เลือก จะเดินก็ได้จะบินก็ได้”

C: “เนื่องจากหน้าที่ B สร้าง Research Center ก็ต้องสร้าง Research Center”

A: “ไม่ ๆ ก็ตอนนี้อยู่ด้วยกันอยู่ B ควรจะแชร์ Knowledge ให้ C เพราะว่าถ้าเกิด ครบห้าใบ C ก็จะสามารถรักษาโรค ได้

(กลุ่ม 3, ระยะลองเล่นเกม)

สังเกตได้ว่า การถามตอบกับตนเองนั้นมีส่วนทำให้ผู้เล่นเกิดความเข้าใจในตัวเกมมา กยิ่งขึ้น อย่างไรก็ตาม มีทั้งผู้เล่นที่เข้าใจในเกมได้ด้วยการพูดกับตนเอง และมีทั้งผู้เล่นที่ไม่เข้าใจ ดังนั้น การผลสัมฤทธิ์ของสื่อสารลักษณะนี้จึงขึ้นกับวิธีการเรียนรู้ของแต่ละคนด้วย

4.4.2 ตัวแปรการมุ่งสู่เป้าหมาย

4.4.2.1 ความหมายและความสำคัญของตัวแปรการมุ่งสู่เป้าหมาย

“ตัวแปรการมุ่งสู่เป้าหมาย” หมายถึง การมองที่เป้าหมายเป็นตัวตั้งด้วย ความรู้สึกร่วมและมุ่งมั่น รวมถึงปรับเปลี่ยนการทำงานร่วมกันโดยมีเจตนาที่จะมุ่งสู่เป้าหมายอย่างมี

ประสิทธิภาพ ตัวแปรการมุ่งสู่เป้าหมายนี้มีผลต่อความรวดเร็วในการเล่น และคุณภาพการตัดสินใจกลุ่มเพื่อก้าวผ่านระยะการเล่นต่าง ๆ ตั้งแต่ต้นจนจบ

จากการสังเกตการณ์เล่นของทั้ง 3 กลุ่มพบว่าตัวแปรการมุ่งสู่เป้าหมายนั้นได้รับอิทธิพลจากปัจจัยหลายอย่าง เช่น การมีส่วนร่วมของผู้เล่นในระยะการเล่นต่าง ๆ และระยะเวลาการเล่น ยกตัวอย่างเช่น ทำให้การตัดสินใจการเล่นดำเนินไปได้ระยะหนึ่ง ผู้เล่นบางคนจะเริ่มลดทอนความสนใจในการเล่นและการมีส่วนร่วม เช่น เงียบลง เริ่มต้นคู่มือถือ เหม่อลอย พูดคุยนอกเรื่อง ฯลฯ การที่ทีมสามารถสร้างการมีส่วนร่วมกับผู้เล่นได้อย่างต่อเนื่องมีส่วนสำคัญต่อการทำให้ทีมประสบความสำเร็จในการเล่นเกม

จากการศึกษาครั้งนี้พบว่า สิ่งที่จะช่วยกระตุ้นตัวแปรการมุ่งสู่เป้าหมายของผู้เล่นให้กลับมาจดจ่อกับการเล่นได้อีกครั้ง ได้แก่ การเพิ่มการมีส่วนร่วมในการตัดสินใจโดยการลดการพึ่งพาประสบการณ์การเล่นในอดีต ระดับของเป้าหมายที่พอดีและใกล้ตัวโดยการพบเจอความท้าทายเมื่อเข้าสู่ภาวะเฉื่อยชาและการเห็นเส้นชัยในระยะสุดท้าย ช่วยส่งผลบวกต่อตัวแปรการมุ่งสู่เป้าหมายของผู้เล่นได้

4.4.2.2 เปรียบเทียบตัวแปรการมุ่งสู่เป้าหมายของ 3 กลุ่ม

เมื่อเปรียบเทียบการเล่นของทั้ง 3 กลุ่มแล้วพบว่า การเล่นของกลุ่มที่ 2 ส่งผลบวกต่อตัวแปรการมุ่งสู่เป้าหมายของผู้เล่นมากที่สุด เห็นได้จากการที่ไม่มีใครหยิบมือถือขึ้นมาเล่น หรือแสดงอาการเหม่อลอยระหว่างการเล่น เทียบกับกลุ่มที่ 1 และกลุ่มที่ 3 ผู้วิจัยวิเคราะห์ว่าสาเหตุที่ทำให้กลุ่มที่ 2 ไม่เกิดปรากฏการณ์ดังกล่าวนี้สามารถเกิดได้จากหลากหลายสาเหตุ ยกตัวอย่างเช่น

- ระยะเวลาการเล่นมีระยะสั้นกว่ากลุ่มอื่น ๆ
- วิธีการเล่นที่เน้นให้ผู้เล่นทุกคนลองผิดลองถูกจากตนเอง และมีส่วนร่วมอย่างเท่าเทียม
- ผู้เล่นต้องการสร้างสัมพันธ์ที่ดีและรักษามารยาท จึงไม่ก้าวก่ายซึ่งกันและกัน
- บุคลิกส่วนตัวของผู้เล่น
- สร้างอารมณ์ขันที่เกี่ยวข้องกับเกม และไม่ออกนอกเรื่อง

ถึงแม้ว่าในผลการวิจัยนี้ไม่สามารถระบุได้ว่าตัวแปรการมุ่งสู่เป้าหมายของกลุ่มที่ 2 นั้นเกิดจากเหตุผลใดได้อย่างแน่ชัด แต่จากการสังเกตทำให้พบว่าตัวแปรการมุ่งสู่เป้าหมายนี้มีส่วนทำให้การเล่นของกลุ่มที่ 2 มีส่วนร่วมจากผู้เล่นอย่างต่อเนื่องและมุ่งสู่เป้าหมายด้วยระยะเวลารวดเร็ว

4.4.2.3 ปัจจัยที่ทำให้เกิด “ตัวแปรการมุ่งสู่เป้าหมาย”

(1) การเพิ่มการมีส่วนร่วมในการตัดสินใจ

1. การลดการพึ่งพาประสบการณ์การเล่นในอดีต

เมื่อในกลุ่มประกอบไปด้วยผู้เล่นที่มีประสบการณ์การเล่น และไม่มีประสบการณ์การเล่น ประสบการณ์ในการเล่นในอดีตอาจจะถูกหยิบยกขึ้นมาแชร์ และเป็นประโยชน์ต่อผู้เล่นคนอื่น ๆ อย่างไรก็ตามการแบ่งปันประสบการณ์ก็อาจจะถูกเข้าใจว่าเป็นการกำหนดทิศทางการเล่นไปโดยไม่มีข้อโต้แย้ง ทำให้ผู้เล่นบางคนรู้สึกมีส่วนร่วมในการตัดสินใจน้อยและอาจสูญเสียความสนใจในการเล่น ดังนั้นปัจจัยความสำเร็จหนึ่งคือการเล่นที่ผู้เล่นในกลุ่มสามารถบริหารจัดการประสบการณ์ในอดีต ให้เป็นสิ่งที่เสริมการเล่นของทีม แต่ไม่เป็นการหยุดการมีส่วนร่วม หรือการลองผิดลองถูก การลดการพึ่งพาประสบการณ์การเล่นในอดีตยังเป็นการลดความกดดัน ซึ่งเป็นเงื่อนไขที่อาจนำไปสู่การคิดตามกลุ่มได้อีกด้วย

ในตัวอย่างด้านล่างแสดงถึงการสื่อสารประสบการณ์ในอดีตที่มีผลต่อทิศทางและการตัดสินใจของผู้เล่นคนอื่น ๆ

ในกลุ่ม 1 สามารถดำเนินเกมให้ไม่เกิดการแพร่ระบาดหนัก เลยแม้แต่ครั้งเดียว เนื่องจากการได้รับฟังประสบการณ์การเล่นของผู้เล่นที่เคยเล่นมาก่อน การบอกเล่าประสบการณ์นี้ส่งผลต่อวิธีการเล่นของคนในทีมจนทำให้ทีมนี้ป้องกันการแพร่ระบาดหนัก ได้จนจบเกม

ในกลุ่ม 2 สามารถคิดค้นวัคซีนได้อย่างรวดเร็ว และทำให้จบเกมได้อย่างรวดเร็ว เนื่องจากการชักชวนจากผู้เล่นคนที่เคยเล่นมาก่อนให้มาใส่ใจกับการคิดค้นวัคซีนเพื่อให้เล่นเกมง่ายขึ้น อย่างไรก็ตามผู้เล่นผู้นี้ไม่ได้บอกตัวว่าเป็นผู้ที่มีประสบการณ์ในการเล่นมาก่อน การพูดคุยก่เกิดขึ้นจึงเป็นการร่วมพิจารณาความคิดเห็นนั้นด้วยความเป็นกลาง

ตัวอย่างด้านล่างแสดงถึงสถานการณ์ที่ B และ D ผู้ที่มีประสบการณ์การเล่นมาก่อน กล่าวกับเพื่อน ๆ ในทีม

B: “ผมเคยมีเล่นแล้วมี แพร่ระบาดหนัก ที่หนึ่ง แล้วมันไปทำให้ที่อื่นเกิด แพร่ระบาดหนัก ตามไปด้วยเป็นโดมิโน เราต้องไม่ทำให้เกิด แพร่ระบาดหนัก เลยจะดีที่สุด”

(กลุ่ม 1, ระยะลองเล่นเกม)

A: “น่าจะดีถ้าเราพยายามกำจัดหนึ่งสัก่อน”

B: “เห็นด้วย”

D: “เล่นแบบที่กำจัดโรคหนึ่งสไปเลย จะได้ง่ายที่จะฆ่าล้างไวรัสให้ไม่เกิดขึ้นมาอีก แล้วเราก็หมดกังวลไปเลย ชีวิตจะง่ายขึ้นเยอะ”

A: “เอานั่นมัย”

B: “โอเค”

(กลุ่ม 2, ระยะลองเล่นเกม)

เช่นนี้ จะเห็นได้ว่าการที่มีผู้เล่นที่เคยมีประสบการณ์มาก่อนกล่าวถึงสิ่งที่เคยเจอมาในอดีต และแนวทางในการเล่นครั้งนี้ ทำให้ส่งผลกับการตัดสินใจของกลุ่มในการเล่น ถ้าหากว่าผู้เล่นที่เคยเล่นมาก่อนไม่มีทักษะมากพอก็อาจส่งผลเสียต่อผลการดำเนินการของทีมได้ ดังนั้นการสื่อสารประสบการณ์และข้อมูลของผู้เล่นที่เคยเล่นมาก่อนจึงควรทำด้วยความระมัดระวัง และเข้าใจถึงผลกระทบที่จะเกิดต่อการตัดสินใจกลุ่มร่วมกับผู้เล่นคนอื่น ๆ สามารถทำได้ทั้งในเชิงของการเชิญชวน และในลักษณะของความคิดเห็น

(2) ระดับของเป้าหมายที่พหุและใกล้ตัว

1. การพบเจอความท้าทายเมื่อเข้าสู่ภาวะเฉื่อยชา

ระหว่างที่การเล่นเป็นไปด้วยดีนั้น ผู้เล่นบางคนจะเริ่มลดความกระตือรือร้นในการเล่นลง จากการสังเกตพบว่า ผู้เล่นทุกคนจะตื่นตัวในการเล่น และนำเสนอแนวทางในการแก้ไขปัญหามากขึ้นเมื่อเผชิญกับภาวะวิกฤติ เช่น ช่วงเวลาของการใกล้เกิดการแพร่ระบาดหนักเมื่ออยู่ในสภาวะเช่นนี้ผู้เล่นในทีมจะร่วมมือกันอย่างแข็งขันและเล่นเกมอย่างรอบคอบและรวดเร็ว ดังนั้นจึงแสดงให้เห็นว่าการที่ทีมมีเป้าหมายที่ชัดเจนและใกล้ตัวมีส่วนสำคัญทำให้ประสิทธิภาพการทำงานเป็นทีมเกิดขึ้นได้ดียิ่งขึ้น

ยกตัวอย่าง กลุ่มที่ 1 ระยะเวลาเข้าใกล้การแพร่ระบาดหนักทำให้เกิดการสื่อสารระหว่างกันมากขึ้นจากปกติที่ C ทีมมักจะเป็นผู้ฟัง เปลี่ยนมาเป็นออกความคิดเห็น

D: "ถ้าเธอจะไปสร้าง Research Center ที่ Seoul ฉันจะไป Lima จะได้ไปรอเธอที่นี่"

B: "นี่ผ่านไป 12 ใบแล้ว มันจะ แพร่ระบาดหนัก อีกรอบแล้ว เราต้องทำอะไรซักอย่าง"

C: "งั้นเราเดินทางมาตรงเมืองนี้ ต่อด้วยเมืองนี้ ที่ South Paolo จะได้สร้างได้"

A: "โอ้วว แบบนี้ดี"

(กลุ่ม 1 ระยะคุ้นชินกับเกม)

ยกตัวอย่าง กลุ่มที่ 3 ในตอนที่ผู้เล่นหยิบได้การ์ดเพิ่มระดับการแพร่ระบาด ทำให้ผู้เล่นแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และกลับมาดูบทบาทของตนเองว่าสามารถช่วยทีมได้อย่างไรเพื่อแก้ไขสถานการณ์

ผู้วิจัย: "อ๋อ แพร่ระบาดหนักละนะ มันจะมี Cube สีดำแพร่ไปรอบ ๆ "

A/B: "อ๋อ"

D: "อย่างนี้ เรา (D) เดินไปกวาดมันได้"

A: "ความสามารถของเรา (A) คือป้องกันโรค ในเมืองที่อยู่แล้วก็เมืองรอบ ๆ งั้นเราควรจะไปอยู่..."

D: "ถ้าไปอยู่ตรงไหนจะช่วยเธอ"

A: “อย่างเมื่อกี้ ถ้าเราไปอยู่เมืองที่จะแพร่ระบาดหนัก หรือเมืองใกล้ ๆ ก็จะไม่ แพร่ระบาดหนัก”

(กลุ่ม 3 ระยะลองเล่นเกม)

ดังตัวอย่างข้างต้นนี้จะเห็นได้ว่าการที่ทีมพบเจอกับอุปสรรค และความยากลำบากทำให้ผู้เล่นในทีมเกิดความร่วมมือซึ่งกันและกัน สังเกตได้จากการมีส่วนร่วมของผู้เล่นในทีมที่กระตือรือร้นในการแสดงความคิดเห็น มองถึงสิ่งที่ตนเองทำได้เพื่อช่วยเหลือทีม และส่งรับการเล่นกันด้วยความตั้งใจยิ่งขึ้น

2. การเห็นเส้นชัยในระยะสุดท้าย

เมื่อเข้าสู่ช่วงท้ายของเกม ผู้เล่นจะมีการคำนวณถึงจำนวนการ์ดผู้เล่นที่เหลืออยู่และวิธีการเดินเกมที่จะทำให้ทีมสามารถชนะเกมได้ โดยเมื่อมีการเข้าใกล้เส้นชัยมากขึ้นจะมีการโห่ร้อง หรือแสดงความโล่งใจในการชนะเกม เป็นช่วงเวลาในทุก ๆ ทีมใช้เวลาสั้นที่สุดเพียงแค่ 5 นาทีที่สามารถตกลงกลยุทธ์การเดิน และปิดเกมได้ เมื่อเข้าใกล้ระยะเส้นชัยพบว่าทั้ง 3 ทีมมีความเป็นไปได้ในการชนะเกม ทำให้มีกำลังใจในการเล่นต่อ และเมื่อเกมจบลงก็รู้สึกกระตือรือร้นในการทบทวนสิ่งที่ได้เรียนรู้จากการเล่นที่เกิดขึ้น

สรุปได้ว่าการวิจัยเกี่ยวกับการสื่อสารกลุ่มในการเล่นบอร์ดเกมโรคระบาดที่ทำให้ทีมประสบความสำเร็จพบว่าแต่ละกลุ่มมีแนวทางการเล่น และการสื่อสารที่แตกต่างกันไปตามสิ่งที่ผู้เล่นในแต่ละกลุ่มสนใจ ถึงแม้ว่าในการเล่นบอร์ดเกมตัวอย่างนี้ มีการกำหนดกติกาไว้อย่างชัดเจน แต่ลักษณะการเล่นก็แตกต่างกัน วิธีการเล่นมักจะถูกถ่ายทอดจากผู้เล่นที่มีประสบการณ์มากกว่าไปยังผู้ที่มีประสบการณ์น้อยกว่า

แต่อย่างไรก็ตามปัจจัยด้านการเรียนรู้และการพัฒนาการของผู้เล่นแต่ละคนในทีมมีส่วนสำคัญอย่างมาก เช่นเดียวกับปัจจัยในการบรรลุเป้าหมาย การที่มีบรรยากาศที่สนุกสนานตั้งแต่เริ่มจนจบเกม การชวนลองถูกลองผิด การนำเสนอมุมมองและรวมไปถึงการที่ผู้เล่นแต่ละคนมีพื้นที่ส่วนตัวในการคิดและลองผิดถูกมีส่วนช่วยให้ผู้เล่นได้เรียนรู้ พัฒนา และดำเนินเกมโดยไม่รู้สีกดดัน ในขณะที่การมีความท้าทาย ไม่พึ่งพาประสบการณ์อดีตจนเกินไป และการเห็นเป้าหมายปลายทางที่ชัดเจนก็ช่วยให้ผู้เล่นเริ่มที่จะเข้าสู่ระยะเฉื่อยชา (comfort zone) เกิดรู้สึกกระตือรือร้นและนำศักยภาพของตนเองมาใช้ได้อย่างเต็มที่

สรุปปัจจัยการทำงานเป็นทีมเพื่อให้บรรลุเป้าหมาย

จากผลสรุปข้างต้น ปัจจัยการทำงานเป็นทีมเพื่อให้บรรลุเป้าหมายนั้นเกิดจากตัวแปร 2 ตัวแปรหลัก ได้แก่ “ตัวแปรการเรียนรู้” และ “ตัวแปรการมุ่งสู่เป้าหมาย” ซึ่งการวิจัยครั้งนี้ทำให้เห็นว่าวิธีการและปัจจัยที่สามารถส่งเสริมตัวแปรทั้ง 2 ตัวแปรนี้ได้ สรุปตามตารางดังนี้

ตารางที่ 4.7

แสดงตัวแปร วิธีการ และปัจจัยการทำงานเป็นทีมเพื่อให้บรรลุเป้าหมาย

ตัวแปร	วิธีการ	ปัจจัย
การเรียนรู้	วิธีการสื่อสารที่ลดความตึงเครียดในการเล่น	- การนำเสนอมุมมองแทนการโน้มน้าว - การสร้างบรรยากาศที่สนุกสนานและผ่อนคลาย
	การให้พื้นที่เพื่อจัดระเบียบความคิดของตนเอง	- การถาม-ตอบกับตนเองอย่างอิสระ
การมุ่งสู่เป้าหมาย	การเพิ่มการมีส่วนร่วมในการตัดสินใจ	- การลดการพึ่งพาประสบการณ์การเล่นในอดีต
	ระดับของเป้าหมายที่พอดีและใกล้เคียง	- การพบเจอความท้าทายเมื่อเข้าสู่ภาวะเฉื่อยชา - การเห็นเส้นชัยในระยะสุดท้าย

4.5 ข้อสังเกตอื่น ๆ

จากการสังเกตพบว่า ในทั้ง 3 กลุ่ม ความใกล้ชิดสนิทสนมของผู้เล่นส่งผลต่อการระดมสมองของทีม สังเกตเห็นได้ว่าในช่วงแรกรุ่นกลุ่มที่ 2 ที่เป็นคนแปลกหน้าที่เพิ่งจะรู้จักกันนั้นหลีกเลี่ยงในการสร้างความคุ้นมัวให้กับคนรอบข้าง และหลีกเลี่ยงการเปิดเผยจุดอ่อนของตนเอง เช่น ไม่แสดงตัวว่าไม่รู้หรือไม่เข้าใจ และหลีกเลี่ยงการแสดงออกถึงการไม่เห็นด้วย แต่กลุ่มที่ 3 ที่เป็นพี่น้องและเครือญาตินั้น สามารถพูดคุยอย่างตรงไปตรงมา แสดงความไม่รู้ และซักถามถึงการตัดสินใจของกันและกันตั้งแต่เริ่มเล่นเกม ในกลุ่มที่ 3 สมาชิกยังรู้สึกผ่อนคลายในการเล่นร่วมกัน จนผู้เล่นแต่ละคนรำพึงรำพันถึงสิ่งที่ตนเองคิดและประมวลผล สามารถถามตอบกับตนเองได้โดยไม่กังวลระหว่างการเล่นอีกด้วย

นอกจากนี้ยังพบว่า การสื่อสารกลุ่มที่มีลักษณะสอบถาม แลกเปลี่ยนความเห็นแตกต่าง มักจะเกิดขึ้นได้ง่ายกว่าท่ามกลางคนที่มีความสนิทสนมกันมากที่สุดในกลุ่ม ยกตัวอย่างเช่น ในกลุ่มที่ 1 จะเริ่มเกิดขึ้นระหว่างผู้เล่นที่มีความสัมพันธ์เป็นแฟนกัน แล้วจึงขยายไปยังคนที่เป็เพื่อนสนิทคนอื่น เช่นเดียวกับในกลุ่ม 2 ที่จะเริ่มจากคนที่มีความสัมพันธ์เป็นแฟน แล้วจึงขยายไปยังคนที่เป็ผู้เล่นที่เพิ่งรู้จักกันครั้งแรกคนอื่น และในกลุ่ม 3 เริ่มจากผู้เล่นที่มีความสัมพันธ์เป็นพี่น้องก่อนที่จะขยายไปยังเครือญาติคนอื่น จึงเป็นที่มาของข้อสังเกตว่า การสื่อสารกลุ่มจะพัฒนาไปสู่ระดับที่เข้มข้นขึ้นเริ่มต้นจากกลุ่มคนที่สนิทกันมากที่สุดในกลุ่ม

บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

จากวัตถุประสงค์ของการวิจัยที่ต้องการศึกษาการสื่อสารกลุ่มระหว่างการเล่นบอร์ดเกม ประเภทช่วยกันเล่นและปัจจัยด้านการทำงานเป็นทีมและการสื่อสารให้ประสบความสำเร็จจึงเป็นที่มาที่ทำให้ในการศึกษาวิจัยในครั้งนี้

ผู้วิจัยได้ดำเนินการสังเกตการณ์ผู้เล่นบอร์ดเกมประเภทช่วยกันเล่น โดยใช้บอร์ดเกมโรครระบาด มาเป็นบอร์ดเกมตัวอย่าง ผู้เล่นแต่ละกลุ่มประกอบด้วยผู้เล่น 4 คนที่มีประสบการณ์เคยเล่นบอร์ดเกมใดบอร์ดเกมหนึ่ง มาร่วมเป็นทีมเดียวกันในการหาทางร่วมกำจัดไวรัสและคิดค้นวัคซีนเพื่อเอาชนะโรครระบาดสมมติที่เกิดขึ้นในบอร์ดเกม โดยผู้เล่นทั้ง 4 ท่านจะอาศัยการพูดคุย ปรัชญา และตัดสินใจในการเล่นร่วมกันเพื่อคิดค้นวัคซีนให้ได้เร็วที่สุด การวิจัยครั้งนี้มุ่งศึกษาการสื่อสาร กลุ่มที่เกิดขึ้นระหว่างการเล่นบอร์ดเกมโรครระบาด และปัจจัยการทำงานเป็นทีมให้บรรลุเป้าหมาย โดยมีเกณฑ์วัดผลของการเล่นใน 2 ระดับ ได้แก่ “เกณฑ์ด้านผลสำเร็จ” ซึ่งหมายถึง ผลแพ้ชนะเกม โดยเป็นเกณฑ์หลัก และ “เกณฑ์ด้านกระบวนการ” ซึ่งใช้เป็นเกณฑ์ถัดมา ประกอบด้วย 2 ด้านคือ ด้านความรวดเร็ว ได้แก่ “เวลาในการเล่นเกมจริงตั้งแต่ต้นจนจบเกม (ยิ่งน้อยยิ่งดี)” และ “จำนวนการตัดสินใจที่เหลือ (ยิ่งมากยิ่งดี)” และด้านการควบคุมความเสี่ยง ได้แก่ “จำนวนการแพร่ระบาดหนักทั้งหมดที่เกิดขึ้น (ยิ่งน้อยยิ่งดี)” ซึ่งผู้วิจัยจะได้สรุปผลการศึกษา อภิปรายผลการศึกษา และข้อเสนอแนะดังนี้

5.1 สรุปผลการศึกษา

5.1.1 ผลของการเล่นเกม

จากการวิเคราะห์ผลกล่าวได้ว่า เมื่อใช้เกณฑ์หลักในการวัดผลสำเร็จของการเล่นเกมมาเป็นหลักในการคิด กลุ่มที่ 1, 2 และ 3 ต่างประสบความสำเร็จ สามารถเล่นเกมได้ทุกกลุ่ม แต่ด้วยกลยุทธ์ที่แตกต่างกัน ดังนั้นผู้วิจัยจึงนำเกณฑ์รองมาใช้เพื่อวัดผลการเล่นของแต่ละกลุ่มดังนี้

ด้านความรวดเร็ว

ในส่วนของเวลาในการเล่นเกมตั้งแต่ต้นจนจบ กลุ่มที่ 2 ผู้เล่นมีความเหนื่อยล้า น้อยที่สุดจากการเล่นเกม และกล่าวว่า เกมไม่ยากเท่าที่คิดไว้ ถึงแม้ว่าจะใช้เวลา น้อยที่สุดแต่ก็สามารถชนะเกมได้เช่นเดียวกับกลุ่มอื่น ๆ ที่ใช้เวลามากกว่า แสดงถึงลักษณะการเล่นเป็นทีมที่มีความรวดเร็วในการตัดสินใจ มีส่วนร่วมของผู้เล่นที่ใกล้เคียงกัน เกิดการเรียนรู้พร้อม ๆ กัน ทำให้เกิดความ

พึงพอใจของผู้เล่นในภาพรวม สามารถเล่นเกมไปข้างหน้าภายในเวลาที่สั้นกระชับ และเอาชนะเกมได้ โดยมีผลกระทัดล้มเพื่อเล่นเกมอื่น ๆ ต่อได้ภายหลังเกมจบลง

ในส่วนของการจำนวนการผู้เล่นที่ล้ม กลุ่มที่ 3 สามารถที่จะตัดสินใจ เป็นกลุ่มที่มีการผู้เล่นที่ล้มในตอนจบมากที่สุด แสดงถึงเล่นเป็นทีมที่นำไปสู่การตัดสินใจที่แม่นยำ ทำให้ การเดินแต่ละครั้งมีประสิทธิภาพสูง สามารถใช้โอกาสในการตัดสินใจที่มีอยู่อย่างจำกัดได้อย่างมีประสิทธิภาพ อย่างไรก็ตามกลุ่มที่ 3 จะใช้เวลาในการเล่นเกมนานกว่ากลุ่มที่ 2 เนื่องจากมีการนอกเรื่อง และเล่นระหว่างทางมากกว่ากลุ่มอื่น ๆ

ด้านการควบคุมความเสี่ยง

กลุ่มที่ 1 สามารถควบคุมความเสี่ยงในการเกิดโรคระบาดได้มากที่สุด สามารถป้องกันไม่ให้เกิดการแพร่ระบาดหนัก เกิดขึ้นเลยแม้แต่ครั้งเดียว แสดงถึงการทำงานเป็นทีมที่ใส่ใจกับกระบวนการและควบคุมความเสี่ยงได้มากที่สุด มีการคิดรอบคอบทำให้ป้องกันปัจจัยที่จะส่งผลให้แพ้เกมได้

อย่างไรก็ตาม หากมองด้วยปัจจัยการทำงานเป็นทีมเพื่อให้บรรลุเป้าหมาย ใน 2 ตัวแปรคือ “ตัวแปรการเรียนรู้” และ “ตัวแปรการมุ่งสู่เป้าหมาย” แล้วพบว่ากลุ่มที่มีความสอดคล้องกับเงื่อนไขมากที่สุดคือ กลุ่มที่ 2 ซึ่งผู้เล่นทุกคนมีส่วนร่วมในการเล่น และเกิดการเรียนรู้พัฒนาการของผู้เล่นไปพร้อม ๆ กัน ทำให้ผู้เล่นมุ่งสู่เป้าหมายอย่างพร้อมเพรียงและรวดเร็วกว่ากลุ่มอื่น ๆ

5.1.2 การสื่อสารกลุ่มระหว่างการเล่นเกมโรคระบาด

5.1.2.1 การสื่อสารกลุ่มจำแนกตาม “เอกลักษณ์การเล่น”

จากการศึกษาพบว่าทั้ง 3 กลุ่ม มีวิธีการเล่นที่แตกต่างกันและสะท้อนถึงการเรียนรู้ของผู้เล่น และผลลัพธ์ที่มีความแตกต่างกัน

กลุ่มที่ 1 ใช้เวลาในการทำความเข้าใจเกมนานกว่ากลุ่มอื่น ๆ ผู้เล่นทุกคนมีความตั้งใจในการเล่น และมีเป้าหมายชัดเจนในการชนะเกมให้ได้ ในกลุ่มประกอบด้วยคนที่มีเป็นนักเล่นเกมที่ชื่นชอบการเล่นเกมหนึ่งคน ที่เสนอตัวเป็นผู้นำช่วยเหลือคนอื่น ๆ ให้เข้าใจเกม แต่จากการที่เป็นคนที่รู้จักเกมดีกว่าคนอื่น ๆ และต้องการบอกเล่าประสบการณ์ของตนเองที่เคยเล่นมาก่อน ทำให้เพื่อนในกลุ่มตั้งใจรับฟังความคิดเห็นของผู้มีประสบการณ์ และสื่อสารเพื่อสอบถามมากกว่า แสดงความเห็นของตนเอง ลักษณะเด่นของการเล่นในกลุ่มนี้คือการคิดวิเคราะห์อย่างมีตรรกะหลีกเลี่ยงความเสี่ยงของการผิดพลาดในการเล่น จะมีพูดคุยถึงความเสี่ยงที่จะเกิดขึ้นได้จากการเดินเกมในแต่ละแบบ และการพยากรณ์อนาคตที่จะเกิดขึ้น นอกจากนี้จะมีการตรวจสอบตัวเลือกในการเดินเกมตลอดการเล่น ทำให้สามารถควบคุมไม่ให้เกิดการแพร่ระบาดหนักเลยแม้แต่ครั้งเดียว ทั้งที่กลุ่มอื่นเกิดการแพร่ระบาดหนักถึง 2-3 ครั้ง การเล่นมีความจริงจัง และใช้ความตั้งใจสูง มีการใช้เวลา

ในการเล่นเกมนานเพราะวิเคราะห์การตัดสินใจ ทำให้ผู้เล่นในทีมมีความเครียด และแสดงความเหนื่อยล้าหลังการเล่น อย่างไรก็ตามสามารถเล่นเกมได้จนจบด้วยความตั้งใจ

จากการสอบถามเพิ่มเติมพบว่า ผู้เล่นกลุ่มที่ 1 เคยนัดรวมตัวเพื่อเล่นเกมนานบ้างในรูปแบบของการเล่นแบบแข่ง สู้กัน ทำให้เกิดบรรยากาศครุ่นระหว่างการเล่น แต่เมื่อเล่นเกมที่เป็นการช่วยกันเล่นแบบนี้ทำให้เกิดทีมเวิร์คและสร้างความสัมพันธ์รูปแบบใหม่ระหว่างการเล่น

กลุ่มที่ 2 ใช้เวลาในการเล่นเกมนานที่สุด โดยผู้เล่นในกลุ่มไม่เคยรู้จักกันมาก่อน มี 2 คนที่เป็นแฟนกัน และมาพบเจอกับคนอื่น ๆ เป็นครั้งแรก การสื่อสารจะมีลักษณะเด่นที่การสื่อสารเชิงบวก รักษาหัวใจ และเคารพความคิดเห็นที่แตกต่างกัน ดูเหมือนมีการเคารพขอบเขตการตัดสินใจของแต่ละคนอย่างชัดเจนถึงแม้ว่าจะไม่มีการตกลงเรื่องนี้ก็ตาม มีคนหนึ่งในกลุ่มที่สร้างบรรยากาศเชิงบวกและเป็นตัวกลางระหว่างผู้เล่นคนอื่น ๆ โดยการใช้คำพูด และท่าทาง เช่น ประบมือ ยิ้ม เล่นหูเล่นตา รวมถึงการยกนิ้วหัวแม่มือ แสดงการชมเชย เพื่อสร้างอารมณ์ดีใจ ยินดีในแต่ละครั้งของการเล่น หากพบเจอปัญหาจะมีการให้กำลังใจว่าทำได้ดีแล้ว ระหว่างการเล่นผู้เล่นแต่ละคนจะไม่ล่วงเกินขอบเขตในการตัดสินใจซึ่งกันและกัน ในกลุ่มนี้ทุกคนจะแสดงความคิดเห็นและรับผิดชอบในการเล่นเกมในตราของตนเอง เพียงแต่ถ้ามีคนที่ไม่สนใจ ผู้เล่นคนอื่น ๆ จะเข้าไปสอบถาม ช่วยเหลือและเสนอแนะการเล่นจากมุมมองของตนเอง อย่างไรก็ตาม ผู้เล่นในกลุ่มจะเคารพการตัดสินใจสุดท้ายของผู้ที่เล่นในตรานั้น ๆ ทำให้ผู้เล่นแต่ละคนมีส่วนร่วมในการเล่นเกมนานปริมาณที่ใกล้เคียงกัน

ในกลุ่ม ถึงแม้ว่าจะมีคนที่เคยเล่นเกมมาก่อน 1 คน แต่เขาจะหลีกเลี่ยงการโน้มน้าว หรือครอบงำการตัดสินใจ แต่จะอาศัยการอธิบายกระบวนการความคิดของตนในเวลาที่เขาเองเล่นเกม เพื่อให้คนอื่น ๆ มองมุมอื่น ๆ แล้วนำความคิดนั้นมาใช้ในการเล่นเกมตนเองบ้าง ยกตัวอย่างเช่น เมื่อถึงคราวการเล่นของตนเองเขาจะบอกความเห็นว่าเขาคิดว่าตอนนี้อะไรคือปัญหา จึงจะเดินแบบนี้เพื่อไปจัดปัญหาที่จะเกิดขึ้น ผู้วิจัยพบว่าเมื่อเขาได้อธิบายวิธีคิดของเขา ทำให้วงจรการเรียนรู้ของกลุ่มเป็นไปอย่างรวดเร็ว และส่งเสริมให้ผู้เล่นคนอื่น ๆ ได้นำมุมมองที่เขาใช้มาปรับในการเล่นของตนเองในครั้งถัดไป

กลุ่มที่ 3 เป็นทีมที่พูดคุยสนุกสนาน และเล่นเกมด้วยความเครียดน้อยที่สุด เพราะเป้าหมายไม่ใช่การเอาชนะแต่เป็นการจบเกมเร็ว สนุกระหว่างทาง และได้ประสบการณ์ใหม่จากการเล่นเกม ระหว่างการเล่นมีการเล่นตลก สร้างความฮาขันตลอดทาง พร้อมออกท่าทางเช่น การยกมือออกกำลึงกาย การตบท้ายยกมือ การขำออกเสียงเรียกชื่อเมืองผิดเป็นความหมายอื่น ๆ ทำให้ทีมมีการระเบิดหัวเราะ ขำพร้อมกุ่มขมับ เป็นต้น สำหรับกลุ่มที่ 3 เกมยากแต่ยังเล่นด้วยกัน เพราะเพื่อการใช้เวลาร่วมกันในครอบครัว ระหว่างการเล่นยังมีการลูกไปหยิบขนมมารับประทาน หรือพักผ่อนระหว่างการเล่นเกม ทำให้การเล่นเกมนานแต่เกิดความผ่อนคลายได้ลองเล่นใน

สิ่งที่ตนเองไม่รู้ และปล่อยให้ผู้เล่นแต่ละคนได้เรียนรู้ไปตามจังหวะการเล่นของตนเอง มีทั้งคนที่พาออกนอกเรื่องเพื่อสร้างความขำขัน และคนที่พากลับเข้าเรื่องเพื่อหาทางออกในเกม ลักษณะเด่นอีกอย่างที่พบได้ในกลุ่ม 3 คือผู้เล่นพูดสิ่งที่ตนเองคิดอย่างเป็นธรรมชาติ คล้ายกับเป็นการคุยกับตนเอง และตอบคำถามในสิ่งที่ตนเองสงสัยอยู่ ถึงแม้ว่าจะสื่อสารในกลุ่มแต่กลับเป็นการพูดคุยในหัวข้อที่ตนเองคิดหาคำตอบอยู่ จึงพบว่าจะมีประเด็นถึง 3-4 ประเด็นที่ถูกหยิบยกมาพร้อม ๆ กันในแต่ละครั้ง การพูดคุย ทำให้ดูเหมือนว่าจะคุยกัน แต่ไม่ได้คุยในเรื่องเดียวกัน แต่เกมก็สามารถไหลไปได้อย่างเป็นธรรมชาติ ผลการเล่นพบว่า ผู้เล่นเกิดการเรียนรู้ในแต่ละรอบที่รวดเร็ว จบเกมได้โดยมีการ์ดผู้เล่นเหลือมากกว่าทีมอื่น ๆ แสดงให้เห็นว่าการตัดสินใจที่เกิดขึ้นมีประสิทธิภาพที่ดีที่สุดใน 3 กลุ่ม แต่ใช้ระยะในการจบเกมนานกว่ากลุ่มที่ 2 เพราะมีการพูดคุยซ้ำซ้อนนอกเรื่องมากกว่ากลุ่มที่ 2

5.1.2.2 การสื่อสารกลุ่มจำแนกตาม “ระยะการเล่น”

ผลการวิจัยพบว่า การสื่อสารกลุ่มที่เกิดขึ้นในแต่ละทีมนั้นสามารถแบ่งออกเป็นระยะการเล่นต่าง ๆ 4 ระยะ ดังนี้

ระยะอธิบายเกม เป็นช่วงที่ผู้วิจัยเริ่มต้นอธิบายถึงการเล่นเกมที่ให้เกิดความเครียดเล็กน้อย ในระยะนี้กลุ่มที่ 1 ผู้เล่นใส่ใจกับเนื้อหาในการทำ ความเข้าใจเกมและพยายามอธิบายเพื่อช่วยให้เพื่อนเข้าใจวิธีการเล่นเกม ในขณะที่กลุ่มที่ 2 และ กลุ่มที่ 3 ใส่ใจกับบรรยากาศการสร้าง ความผ่อนคลาย ลดความตึงเครียด

ระยะลองเล่นเกม เป็นระยะนี้ผู้เล่นแต่ละคนพยายามทำความเข้าใจกติกาการเล่นอย่างจริงจัง เป็นระยะที่เริ่มต้นเมื่อผู้เล่นคนใดคนหนึ่งกล่าวชักชวนคนอื่น ๆ มาลองเล่นเพื่อให้เข้าใจเกมมากขึ้น ในระยะนี้กลุ่มที่ 1 ผู้มีประสบการณ์แสดงความเป็นผู้นำในการชักชวนให้ทุกคนเปิดการ์ดและแนะนำกลยุทธ์ที่ควรจะใช้ ในขณะที่กลุ่มที่ 2 ลองเล่นจริงและให้แต่ละคนลองเล่นได้อธิบายความคิดของตนเอง ต่างคนต่างเรียนรู้จากการรับฟังวิธีคิดของเพื่อนก่อนหน้าตนเองและปรับใช้กับการเล่นเกมของตนเองในรอบถัดไป เน้นการลองผิดลองถูกโดยมีเสียงเชียร์และให้กำลังใจเป็นหลัก ในกลุ่มที่ 3 มีการสลับไปมาระหว่างการเล่นมุกตลกและการพูดคุยเชิงสอบถามระหว่างที่เล่นไปด้วยอย่างสบาย ๆ ต่างคนต่างพูดสิ่งที่ตนเองคิด สงสัย และประมวลผลอย่างเปิดเผย คล้ายการรำพึงรำพันกับตนเอง

ระยะคุ้นชินเกม เป็นระยะที่ผู้เล่นส่วนใหญ่เริ่มเข้าใจกติกาการเล่น เล่นได้อย่างมั่นใจ มีการสอบถามและแสดงความคิดเห็นที่แตกต่างเริ่มต้นจากสองคนที่มีความสนิทสนมกันที่สุดในกลุ่ม และขยายเป็นการระดมสมองในช่วงท้ายระยะ นอกจากนี้เจตความยากหรือเจตวิฤติผู้เล่นทุกคนจะร่วมระดมสมองกันอย่างตั้งใจ ระยะนี้กลุ่มที่ 1 นั้นจะมีคนที่เริ่มนิ่งเฉยเพราะเข้าใจเกมมากขึ้น และกลุ่มที่ 3 จะมีคนที่พาออกนอกเรื่องและพากลับเข้าในเรื่องสลับไปมา

ระยะจบเกม เป็นระยะที่ทุกกลุ่มจบเกมได้ด้วยระยะเวลาเพียง 5 นาที น้อยที่สุดเปรียบเทียบกับทุกระยะ มีการสื่อสารกลุ่มเหมือนกันทั้ง 3 กลุ่ม เริ่มจากการชี้ให้เห็นว่าสามารถจบเกมได้ จากนั้นพูดคุยถึงวิธีการเล่นเพื่อจบเกม แล้วผู้เล่นทั้งกลุ่มจะร่วมมือกันปิดเกมอย่างรวดเร็ว การสื่อสารกลุ่มมีความกระชับและมุ่งตรงไปยังเป้าหมาย ส่งรับกันอย่างรวดเร็ว

5.1.2.3 การสื่อสารกลุ่มจำแนกตาม “ประเภทการสื่อสารกลุ่ม”

จากการสังเกตถึงการสื่อสารที่เกิดขึ้นในระหว่างการเล่นบอร์ดเกมโรคระบาดของทั้ง 3 กลุ่มทำให้ผู้วิจัยสามารถจำแนกการสื่อสารกลุ่มที่เกิดขึ้นออกเป็นประเภทต่าง ๆ ได้ โดยมีทั้งการสื่อสารกลุ่มที่เป็นองค์ประกอบหลักที่เกิดขึ้นในทุก ๆ กลุ่ม และการสื่อสารกลุ่มที่เป็นองค์ประกอบรองที่เกิดขึ้นแตกต่างกันตามแต่ละกลุ่ม โดยสามารถจำแนกได้ดังนี้

1. ประเภทการสื่อสารกลุ่มที่เป็นองค์ประกอบหลัก (เกิดขึ้นในทุกกลุ่ม)
 - การเปิดเผยการ์ดของตนเองให้คนอื่นรับรู้
 - การแบ่งการตัดสินใจ
 - การระดมสมองแก้ปัญหา
2. ประเภทการสื่อสารกลุ่มที่เป็นองค์ประกอบรอง (เกิดขึ้นเฉพาะกลุ่ม)
 - การแนะนำตัว และทำความรู้จักกัน (เฉพาะผู้ที่เจอกันครั้งแรก)
 - การช่วยเหลือเพื่อทำความเข้าใจวิธีการเล่น
 - การสร้างบรรยากาศสนุกสนานและผ่อนคลาย
 - การถามตอบกับตนเอง

จากการสรุปข้างต้น การสื่อสารที่เป็นองค์ประกอบหลักเกิดขึ้นในการเล่นบอร์ดเกมโรคระบาดนั้นเป็นการสื่อสารที่แสดงถึงพฤติกรรมของการปรึกษาหารือร่วมกัน เพื่อวัตถุประสงค์ในการสร้างกลยุทธ์และตัดสินใจในการเล่นเกม ในขณะที่การสื่อสารที่เป็นองค์ประกอบรองซึ่งมีความแตกต่างในแต่ละกลุ่มคือการทำความรู้จัก การสร้างบรรยากาศ เพื่อวัตถุประสงค์ในการผูกมิตรระหว่างผู้เล่น และ การสื่อสารเชิงช่วยเหลือและถามตอบกับตนเอง ซึ่งต่างก็ทำให้เกมดำเนินไปได้ด้วยความราบรื่น

5.1.3 ปัจจัยการทำงานเป็นทีมเพื่อให้บรรลุเป้าหมาย

ปัจจัยในการทำงานเป็นทีมเพื่อให้บรรลุเป้าหมายนั้นสามารถสรุปได้จากการสังเกตถึงพฤติกรรมการเล่นของผู้เล่นในทีม และผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นจากการร่วมเอาชนะเกม โดยพบว่าเมื่อเกมได้ดำเนินไปอย่างเป็นธรรมชาติทำให้คนในทีมเกิดความเข้าใจ ยิ่งการลองผิดถูกเกิดขึ้นก็ทำให้เกิดการเรียนรู้ที่ทำให้ตัดสินใจเล่นเกมได้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น โดยที่สิ่งสำคัญคือการที่ผู้เล่นแต่ละคนมีส่วนร่วม และร่วมมือเพื่อบรรลุเป้าหมายในการชนะเกมร่วมกัน เมื่อสรุปเป็นปัจจัยการทำงานเป็นทีมเพื่อให้บรรลุเป้าหมายแล้วสามารถจำแนกออกเป็นหัวข้อต่าง ๆ ได้ดังนี้

5.1.3.1 ตัวแปรการเรียนรู้

ปัจจัยการทำงานเป็นทีมเพื่อให้บรรลุเป้าหมายนั้นเกี่ยวข้องกับการที่ทำให้ผู้เล่นในทีมสามารถเรียนรู้เกี่ยวกับเกมได้อย่างรวดเร็ว รวมถึงสื่อสาร และร่วมมือเพื่อการตัดสินใจกลุ่มที่มีประสิทธิภาพได้

(1) วิธีการสื่อสารที่ลดความตึงเครียดในการเล่น

การนำเสนอมุมมองแทนการโน้มน้าว

ในบางกลุ่มจะประกอบไปด้วยผู้เล่นที่เคยมีประสบการณ์การเล่นมากกว่าผู้อื่น โดยสังเกตเห็นได้ว่าผู้เล่นคนอื่น ๆ มักจะเชื่อผู้เล่นที่มีประสบการณ์การเล่นเกมเดียวกันมาก่อน ดังนั้นการนำเสนอของผู้เล่นที่มีประสบการณ์มากกว่าจึงมีอิทธิพลอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ ดังนั้นการดำเนินเกมด้วยการนำเสนอโดยไม่โน้มน้าว เช่น “เราจำเป็นต้องไปที่นี้แหละ” หรือ “เราย้ายตัวเรามาที่นี่ คุณจะสร้าง Research Center ต่อ” ซึ่งเป็นการสื่อสารผ่านคำถาม หรือ มุมมองที่สันนิษฐาน และจะเป็นการลดอิทธิพลของคำพูดให้ลดลง และเป็นการเชิญชวนให้ผู้เล่นคนอื่น ๆ ได้นำมุมมองนั้นไปคิดพิจารณา ก่อนให้เกิดการประมวลผล ที่นำไปสู่การลองผิดลองถูก และการเรียนรู้ได้ดียิ่งขึ้น

การสร้างบรรยากาศสนุกสนานและผ่อนคลาย

การบรรยากาศการเล่นที่สนุกสนานและผ่อนคลายตั้งแต่ระยะแรกของการเล่นจนกระทั่งจบเกม โดยในทีมจะเริ่มต้นบรรยากาศนี้ได้จากการที่มีผู้เล่นสนใจในการสร้างบรรยากาศ และได้รับการตอบรับที่ดีจากคนอื่น ๆ ในการสร้างบรรยากาศนั้น การมีบรรยากาศที่สนุกสนานทำได้ทั้งจากวัจนภาษา เช่น คำชมเชย มุกตลกขบขัน และอวัจนภาษา เช่น การยิ้มหัวเราะ การออกท่าทาง การปรบมือ หรือการมองหน้ากันและกัน เป็นต้น บรรยากาศที่ผ่อนคลายและสนุกสนานทำให้ผู้เล่นก้าวข้ามอุปสรรคต่าง ๆ ด้วยมุมมองเชิงบวก เพิ่มกระชับความสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน และทำให้รู้สึกไม่เหนื่อยในการเล่น

(2) การให้พื้นที่เพื่อจัดระเบียบความคิดของตนเอง

การถาม-ตอบกับตนเองอย่างอิสระ

ในสถานการณ์ที่มีความยากและซับซ้อน เช่น ในช่วงเวลาครั้งแรกของการเล่นเกมที่ผู้เล่นแต่ละคนกำลังเผชิญความลำบากในการทำความเข้าใจกับกติกาและวิธีการเล่นเกมนั้น มีผู้เล่นบางคนเรียนรู้และเข้าใจเกมได้ดียิ่งขึ้นผ่านจากการถามตอบกับตนเองระหว่างการเล่น การที่ผู้เล่นจะถามตอบกับตนเองได้อย่างอิสระนั้นขึ้นกับบรรยากาศและความสัมพันธ์ที่ทำให้ผู้เล่นรู้สึกปลอดภัยและอิสระในการรำพึงรำพันถึงสิ่งที่ตนเองคิดอยู่โดยไม่ต้องกังวลกับการถูกตัดสินจากผู้เล่นคนอื่น ๆ จากการสังเกตพบว่าผู้เล่นที่มีพฤติกรรมลักษณะนี้ สามารถเข้าใจในกติกาการเล่นเกมที่มีความซับซ้อนได้มากขึ้น และนำไปสู่ความมั่นใจในการแสดงออก และระดมสมองกับผู้เล่นคนอื่น

5.1.3.2 ตัวแปรการมุ่งสู่เป้าหมาย

การมุ่งสู่เป้าหมายเดียวกันด้วยความกระตือรือร้นนั้นอาศัยการมีส่วนร่วมจากผู้เล่นแต่ละคน โดยอาศัยปัจจัยหลายอย่างที่ทำให้เกิดการมุ่งสู่เป้าหมายเดียวกันอย่างมีประสิทธิภาพ

(1) การเพิ่มการมีส่วนร่วมในการตัดสินใจ

ลดการพึ่งพาประสบการณ์การเล่นในอดีต

ในทีมที่มีผู้เล่นที่มีประสบการณ์การเล่นมาก่อนนั้นมีความท้าทายในการสร้างการมีส่วนร่วมจากผู้เล่นหลาย ๆ คนในระดับที่เท่าเทียมกันเพราะความคิดเห็นของผู้มีประสบการณ์นั้นมีน้ำหนักมากอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ ดังนั้นปัจจัยความสำเร็จหนึ่งคือการสื่อสารในลักษณะที่ทำให้ประสบการณ์ในอดีตถูกนำมาส่งเสริม แต่ไม่เป็นการพึ่งพา เพราะการพึ่งพาประสบการณ์ในอดีตนำไปสู่การลดโอกาสในการลองผิดลองถูก และลดการมีส่วนร่วมของผู้เล่นที่มีประสบการณ์น้อยกว่า

(2) เป้าหมายที่พอดี ทำหายและใกล้ตัว

การพบเจอความท้าทายเมื่อเข้าสู่ภาวะเฉื่อยชา

เมื่อเล่นเกมไประยะหนึ่งผู้เล่นจะเริ่มคุ้นชินกับการเล่น มีการพูดคุยหรือทำกิจกรรมอื่น เช่น เล่นมือถือนั่นระหว่างทาง แต่เมื่อทีมพบเจอกับปัญหาอุปสรรค หรือวิกฤติการ แพ้ระดับของไวรัสต่าง ๆ เห็นได้ว่าเป็นปัจจัยสำคัญที่กระตุ้นให้ผู้เล่นที่เริ่มลดทอนความสนใจกลับมาสนใจเกมอีกครั้ง และมีการอธิบายวิธีการเล่นด้วยมุมมองที่หลากหลายขึ้น คนที่พูดน้อยก็พูดมากขึ้น แสดงถึงความกระตือรือร้นของผู้เล่นที่จะนำศักยภาพของตนเองมาใช้ และร่วมมือกันกับทีมในการก้าวข้ามอุปสรรคความท้าทายไปได้

การเห็นเส้นชัยในระยะสุดท้าย

ในช่วงสุดท้ายก่อนเกมจะจบลงเป็นช่วงเวลาที่คุณเล่นของทุกทีมใช้เวลาในการเล่นน้อยที่สุดเมื่อเทียบกับระยะอื่น ๆ แต่เป็นระยะที่มีการร่วมระดมสมองกันมากที่สุด เทียบเท่ากับตอนเจอความวิกฤติในเกมเช่นกัน โดยผู้เล่นต่างมองไปที่เป้าหมายในการจบเกมร่วมกัน และคิดถึงแนวทางที่เป็นไปได้ ความเสี่ยงที่จะเกิด และดำเนินการตามแผนที่วางไว้จนกระทั่งจบเกม การเห็นเส้นชัยและความเป็นไปได้ในการชนะเกมทำให้เกิดความกระตือรือร้นและการประสานงานอย่างรวดเร็ว มีการส่งเสียงให้กำลังใจ โห่ร้องระหว่างทาง และแสดงความพอใจเมื่อชนะเกมได้

5.1.3.3 ข้อสังเกตอื่น ๆ เกี่ยวกับปัจจัยที่ส่งผลต่อการเล่นของทีม

ความสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่น

ความใกล้ชิดสนิทสนมของผู้เล่นส่งผลต่อการระดมสมองของทีม ในช่วงแรกรันกลุ่มที่ 2 ที่เป็นคนที่เพิ่งจะรู้จักกันนั้นหลีกเลี่ยงในการสร้างความคุ้นมัวให้กับคนรอบข้าง และ

หลีกเลี่ยงการเปิดเผยจุดอ่อนของตนเอง เช่น ไม่แสดงตัวว่าไม่รู้หรือไม่เข้าใจ และหลีกเลี่ยงการแสดงออกถึงการไม่เห็นด้วย แต่กลุ่มที่ 3 ที่เป็นพี่น้องและเครือญาติ สามารถพูดคุยอย่างตรงไปตรงมา แสดงความไม่รู้ และซักถามถึงการตัดสินใจของกันและกันตั้งแต่เริ่มเล่นเกม นอกจากนี้ในทีมที่ผู้เล่นที่มีความสนิทสนมกันเป็นครอบครัวยังเกิดการรำพึงรำพัน ถามตอบกับตนเองระหว่างการเล่นอีกด้วย

ในการสื่อสารระหว่างการเล่นในกลุ่ม การเริ่มต้นระดมสมองมักจะเกิดจากผู้เล่นที่มีความใกล้ชิดกันมากที่สุดในกลุ่มดำเนินการโต้ตอบกันไปมา เมื่อผ่านไปสักพักก็ค่อย ๆ มีผู้เล่นคนอื่นก้าวเข้ามามีบทบาทในการระดมสมองกันมากขึ้น เช่น เริ่มจากคนที่แฟน หรือ เป็นพี่น้องกัน เป็นต้น

5.2 อภิปรายผลการศึกษา

จากผลการศึกษาข้างต้น มีประเด็นน่าสนใจที่ผู้วิจัยต้องการหยิบยกมาอภิปราย โดยใช้แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่ได้กล่าวในบทที่ 2 ดังนี้

5.2.1 การสื่อสารกลุ่มระหว่างการเล่นบอร์ดเกมโรครระบาด

5.2.1.1 การสื่อสารกลุ่มจำแนกตาม “เอกลักษณ์การเล่น”

การสื่อสารกลุ่มที่แตกต่างกันในแต่ละกลุ่มนั้นได้รับผลกระทบจากการมีส่วนร่วมและความเป็นผู้นำที่เกิดขึ้นระหว่างการเล่น สอดคล้องตามทฤษฎีและแนวคิดที่เกี่ยวข้องที่สืบค้นไว้ในช่วงต้น หากมองในด้านของความแตกต่างด้านการมีส่วนร่วมตามแนวคิดของ Bonito และ Hollingshead (1997; อ้างถึงใน Poole, 2021) เห็นว่าผู้เล่นที่มีประสบการณ์การเล่นในกลุ่มที่ 1 และ กลุ่มที่ 2 ต้องการส่งอิทธิพลให้กับผู้เล่นคนอื่นแตกต่างกัน โดยผู้มีประสบการณ์ในกลุ่มที่ 1 ต้องการที่จะเป็นผู้แบ่งปันประสบการณ์ หรือเป็นผู้รู้ แต่ผู้มีประสบการณ์ในกลุ่มที่ 2 อาจจะมีเหตุผลบางอย่างทำให้หลีกเลี่ยงการแสดงตนว่าเป็นผู้ที่รู้ดีกว่า ลักษณะของอิทธิพลของผู้เล่นทั้ง 2 คนที่ส่งผลต่อกลุ่มมีความแตกต่างกัน ทำให้เกิดเอกลักษณ์การเล่นที่มีความแตกต่างกัน

อีกตัวอย่างที่เห็นได้ชัดคือ ด้านความแตกต่างระหว่างกลุ่มที่ 1 ที่มีการสื่อสารกลุ่มเกี่ยวกับเนื้อหาการตัดสินใจอย่างละเอียดถี่ถ้วน แต่ในกลุ่มที่ 2 และ 3 ที่มีการสื่อสารกลุ่มเกี่ยวกับการสร้างบรรยากาศสนุกสนาน และการนำมุมมองของกันและกันมาใช้ ก็แสดงให้เห็นถึงลักษณะเด่นของผู้เล่นที่มีวิธีการคิดประมวลผลแตกต่างกัน ตามแนวคิดของ Chaiken (1980) อาจกล่าวได้ว่า กลุ่มที่ 1 ใช้วิธีประมวลผลจากการคิดเป็นระบบ (Systematic Information Processing) จึงใส่ใจกับการคิดวิเคราะห์ข้อมูลแต่ละด้านอย่างถี่ถ้วน ทำให้มีหลักการ และควบคุมความเสี่ยงได้มาก แต่ใช้เวลามากในการคิดประมวลผลทางเลือกและตัดสินใจ แต่ในขณะที่ กลุ่มที่ 2 และ 3 ใช้วิธีการ

ประมวลผลแบบชั่วคราว (Heuristic Information Processing) ทำให้ตัดสินใจตามสถานการณ์ที่พบเจอ และหยิบยืมมุมมองจากคนก่อนหน้ามาใช้ได้อย่างรวดเร็ว จากวิธีคิดที่ประมวลผลที่แตกต่างกันนี้ ทำให้กลุ่มที่ 1 และ 2, 3 มีเอกลักษณ์การเล่นที่แตกต่างกัน

อย่างไรก็ตาม การที่ทุกกลุ่มสามารถบรรลุเป้าหมายได้สำเร็จ โดยที่ไม่มีสมาชิกคนใดหยุดการมีส่วนร่วมกลางคัน มีเพียงการเหม่อลอย หรือลดความสนใจชั่วขณะเท่านั้น มีความสอดคล้องกับ Chaiken (1980) ที่กล่าวว่า กลุ่มที่มีขนาดเล็กมีแนวโน้มที่จะได้รับการมีส่วนร่วมจากผู้เล่นมากกว่า เพราะทุกคนต่างมีโอกาสมีส่วนร่วมได้มากกว่ากลุ่มที่มีขนาดใหญ่

5.2.1.2 การสื่อสารกลุ่มจำแนกตาม “ระยะการเล่น”

การสื่อสารกลุ่มในแต่ละระยะการเล่นมีการพัฒนาการสอดคล้องกับแนวคิดของ Tuckman (1965) ที่กล่าวถึงการที่ทีมต้องก้าวผ่านระยะต่าง ๆ เพื่อเข้าสู่การทำงานเป็นทีม ผู้เล่นทั้ง 3 กลุ่มเริ่มต้นจากระยะอธิบายเกม ซึ่งแต่ละกลุ่มเริ่มการสื่อสารกลุ่มระหว่างกันแล้ว สอดคล้องกับการสื่อสารในช่วงจัดตั้งทีม (Forming) ที่เน้นการทำความรู้จัก และเตรียมพร้อมในการทำภารกิจร่วมกัน ผ่านไปสู่ระยะคุ้นชินเกม ที่เปรียบเหมือนช่วงสร้างผลลัพธ์ (Performing) ที่มีความสามัคคีระดับหนึ่งแม้ว่าจะมีความคิดเห็นที่แตกต่างกัน สามารถที่จะแลกเปลี่ยนความเห็นและแก้ไขปัญหาร่วมกันได้ จนเข้าสู่ระยะสุดท้ายคือ ระยะที่จบเกมที่ทุกคนเฉลิมฉลองความสำเร็จและแยกย้ายออกจากทีม

การพัฒนาการผ่านระยะต่าง ๆ เหล่านี้แสดงถึงการทำงานเป็นทีมที่เพิ่มมากขึ้น สอดคล้องกับความหมายของ Robbins (1984) ที่กล่าวว่า การทำงานเป็นกลุ่มแตกต่างกับการทำงานเป็นทีม ตรงที่กลุ่มเพียงเพื่อแบ่งปันข้อมูล และทุกคนดำเนินงานตามขอบเขตของตน แต่ทีมเป็นการมุ่งให้เกิดการประสานพลังและสร้างผลลัพธ์ที่มากกว่าคนหนึ่งคนทำได้ นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับแนวคิดของ อนันต์ (2541) ที่กล่าวว่า หนึ่งในองค์ประกอบของการทำงานเป็นทีมคือ ผู้เล่นมีการช่วยเหลือกันและกัน มีส่วนร่วมในการตัดสินใจ มีบรรยากาศที่ทำให้เกิดการสื่อสารได้อย่างเปิดเผยท่ามกลางความหลากหลายทางบุคลิก

5.2.1.3 การสื่อสารกลุ่มจำแนกตาม “ประเภทการสื่อสารกลุ่ม”

การสื่อสารที่เกิดขึ้นระหว่างผู้เล่นบอร์ดเกมประเภทช่วยกันเล่นในทั้ง 3 กลุ่มนั้นแบ่งได้เป็นองค์ประกอบหลัก ซึ่งมีลักษณะคล้ายกันทั้ง 3 กลุ่ม และส่งผลให้เกมดำเนินได้ และองค์ประกอบรอง ซึ่งแต่ละกลุ่มมีความแตกต่างกัน

(1) องค์ประกอบหลัก

องค์ประกอบหลักที่มีความคล้ายเคียงกันในทุกกลุ่ม คือ การสื่อสารเพื่อการปรึกษาหารือร่วมกัน เพื่อวัตถุประสงค์ในการสร้างกลยุทธ์และตัดสินใจสิ่งต่าง ๆ ในการเล่นเกม โดยแบ่งเป็นรายละเอียดได้คือ การเปิดเผยการ์ดของตนเองให้คนอื่นรับรู้ การแบ่งบทบาทในการ

ตัดสินใจ และการระดมสมองแก้ปัญหา ซึ่งการให้ความสำคัญกับการตัดสินใจกลุ่มนี้ส่งผลให้ทั้ง 3 กลุ่มสามารถคิดค้นวัคซีนได้ตามเวลาและเอาชนะเกมได้ ข้อสังเกตนี้มีความสอดคล้องกับแนวคิดเกี่ยวกับการตัดสินใจกลุ่มของ ทฤษฎี Functional Group Communication ที่กล่าวว่า การสื่อสารมีบทบาทสำคัญในการทำให้กลุ่มสามารถตัดสินใจหาทางเลือกได้อย่างรอบคอบ ทั้ง 3 กลุ่มมีการสื่อสารเพื่อทำความเข้าใจถึงสถานการณ์ สร้างตัวเลือก และวิเคราะห์ตรวจสอบตัวเลือก สอดคล้องกับแนวคิดของ Gouran และ Hirokawa (1983) ที่กล่าวว่าทีมที่มีการทำงานลักษณะเช่นนี้จะนำไปสู่การตัดสินใจที่มีคุณภาพ จึงเป็นส่วนสำคัญที่ทำให้ทั้ง 3 กลุ่มสามารถดำเนินการเล่นได้อย่างมีกลยุทธ์และเอาชนะเกมได้ภายในเวลาที่กำหนด

หากวิเคราะห์ถึงองค์ประกอบหลักในการสื่อสาร และผลของการเล่นแล้วพบว่า การเล่นเกมบอร์ดเกมประเภทช่วยกันเล่นนั้น ผู้เล่นแต่ละคนต่างตกอยู่ในสถานการณ์ที่เผชิญกับความท้าทายเดียวกัน และมีโจทย์ร่วมกันในการหาทางออกของเกม การที่กลุ่มที่ 1, 2, และ 3 ดำเนินการตัดสินใจกลุ่มที่สอดคล้องกับทฤษฎี Functional Group Communication นั้นทำให้ทั้ง 3 กลุ่มสามารถตัดสินใจกลุ่มอย่างมีประสิทธิภาพจนกระทั่งชนะการเล่นบอร์ดเกมโรครระบาดได้

(2) องค์ประกอบรอง

ในทางตรงกันข้ามการสื่อสารที่เป็นองค์ประกอบรองนั้นมีความแตกต่างกันในแต่ละทีม โดยแต่ละทีมมีเอกลักษณ์ของตนเอง เช่น การแนะนำตัว และทำความรู้จักกัน (เฉพาะผู้ที่เจอกันครั้งแรก) การช่วยเหลือเพื่อทำความเข้าใจวิธีการเล่น การสร้างบรรยากาศผ่อนคลาย การสื่อสารเหล่านี้นำไปสู่บรรยากาศและความสัมพันธ์ที่ทำให้ทีมสามารถทำงานกันได้ดีด้วยดี ซึ่งแนวคิดนี้มีความสอดคล้องกับแนวคิดของ Robert Bales ที่กล่าวว่า การตัดสินใจกลุ่มนั้นไม่เพียงแต่ต้องใส่ใจกับการทำภารกิจให้ลุล่วงเท่านั้น แต่ยังต้องอาศัยความสามารถของผู้เล่นในการสร้างและบริหารจัดการความสัมพันธ์ ที่เป็นส่วนสำคัญที่ทำให้มีการบริหารจัดการอารมณ์และสังคม (Management of Socioemotional Concerns) ที่เหมาะสม

กรณีศึกษาของกลุ่มที่ 1

หากมองถึงอุปสรรคของการตัดสินใจกลุ่มนั้นเห็นได้ว่า กลุ่มที่ 1 มีเงื่อนไขที่มีความเสี่ยงในการเกิดปรากฏการณ์คิดตามกลุ่ม (Groupthink) ตามแนวคิดของ Janis and Mann (1977) มากที่สุด Janis and Mann (1977) กล่าวว่า การที่คนในทีมจะรู้สึกถึงความกดดันที่จะต้องเห็นด้วยกับคนอื่น ๆ ในทิศทางเดียวกันจนนำไปสู่การหลีกเลี่ยงความขัดแย้ง และไม่ได้ไตร่ตรองตัวเลือกอย่างเป็นกลาง หากอภิปรายจากการเล่นเกมของกลุ่มที่ 1 แล้วจะเห็นว่า การตัดสินใจของกลุ่มที่ 1 ได้รับอิทธิพลจากผู้ที่มีประสบการณ์สูงเป็นอย่างมาก ประกอบทั้งสมาชิกคนอื่นหลีกเลี่ยงการตั้งคำถามเชิงเห็นต่างกับเพื่อนผู้มีประสบการณ์ ทำให้การเดินเกมส่วนใหญ่ในช่วงแรกเกิดขึ้นภายใต้การชี้นำและตัดสินใจโดยผู้เล่นผู้มีประสบการณ์สูง

อย่างไรก็ตาม การที่กลุ่มที่ 1 สามารถลดทอนการเกิดปรากฏการณ์คิดตามกลุ่มได้เพราะมีองค์ประกอบรองในการสื่อสาร ได้แก่ การที่ผู้มีประสบการณ์สูงยังพยายามอธิบายถึงวิธีการเล่นเกมให้กับเพื่อนคนอื่นเข้าใจ และสมาชิกที่มีความสนิทสนมกับผู้มีประสบการณ์ก็ทำหน้าที่สอบถามและพยายามมีส่วนร่วม ทำให้ผู้เล่นคนอื่นยังคงตั้งใจในการเล่นจนกระทั่งถึงช่วงท้ายของระยะคุ้นชินเกมที่สมาชิกเริ่มมั่นใจกับวิธีการเล่นมากขึ้น จนเกิดการระดมสมอง เสนอแนะตัวเลือก และวิเคราะห์การเล่นของกันและกันได้ ปรากฏการณ์นี้แสดงถึงการเข้าใจปรากฏการณ์คิดตามกลุ่ม จากความแน่นแฟ้นสนิทกันจนเกิดความเกรงใจไม่เห็นต่าง การมีผู้นำที่มีข้อมูลมากกว่า การมีความเครียดสูงจากความต้องการเอาชนะเกม (Janis and Mann, 1977) แต่ลดทอนได้จากการบริหารจัดการด้านสังคมและอารมณ์ (Socio-emotional Concerns) ที่ทำให้การทำงานเป็นทีมเกิดความสมดุล (Bales, 1950)

กรณีศึกษาของกลุ่มที่ 2 และ 3

ในกลุ่มที่ 2 ผู้มีประสบการณ์ในการเล่นหลักเลียงการเสนอตัวเป็นผู้รู้ และหลักเลียงการบอกหรือสอนผู้เล่นคนอื่น การเล่นจึงดำเนินโดยแบ่งให้ผู้เล่นทุกคนมีส่วนร่วมอย่างเท่าเทียมกันและเรียนรู้จากการลองผิดลองถูก ในกลุ่มที่ 3 ไม่มีผู้เล่นที่มีประสบการณ์ในการเล่นมาก่อน สมาชิกทุกคนจึงมีเริ่มต้นเล่นด้วยความรู้ที่เท่าเทียมกัน จากเงื่อนไขดังกล่าว กลุ่มที่ 2 และ 3 จึงมีเงื่อนไขที่ทำให้เกิดปรากฏการณ์คิดตามกลุ่มตามแนวคิดของ Janis and Mann (1977) น้อยกว่า การสื่อสารที่เป็นองค์ประกอบรองของกลุ่มที่ 2 และ 3 จะมาจากการสร้างบรรยากาศที่สนุกสนานและผ่อนคลายเป็นส่วนมาก ทำให้การเล่นดำเนินไปด้วยความไม่เคร่งเครียดและสนับสนุนให้เกิดการลองผิดลองถูกอย่างรวดเร็ว

5.2.2 ปัจจัยการทำงานเป็นทีมเพื่อให้บรรลุเป้าหมาย

เมื่อวิเคราะห์สิ่งที่ส่งผลต่อการบรรลุการตัดสินใจกลุ่มนั้น จึงจำแนกได้เป็นปัจจัยที่ส่งผลต่อ “ตัวแปรการเรียนรู้” และ “ตัวแปรการมุ่งสู่เป้าหมาย” ดังนี้

5.2.2.1 ตัวแปรการเรียนรู้

ผลจากการวิจัยนี้แสดงให้เห็นว่าองค์ประกอบสำคัญในการทำให้ทีมประสบความสำเร็จในการเล่นบอร์ดเกมประเภทช่วยกันเล่น คือการพัฒนาการของผู้เล่นในทีมแต่ละคนระหว่างจากจุดเริ่มต้นจนกระทั่งจบเกม ทั้งในด้านของความคิด และการสื่อสาร

การที่ผู้เล่นแต่ละคนสามารถมีบทบาทในการร่วมเล่นและตัดสินใจในการเล่น มองเห็นผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นจากการตัดสินใจ สื่อสารต่อกัน รวมถึงมีโอกาสดำเนินการคิดใหม่ทำใหม่ในรอบถัดไปอย่างต่อเนื่องจนกระทั่งจบเกม ถือเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ทำให้แต่ละคนพัฒนาทักษะในการคิดและสื่อสารให้ดียิ่งขึ้น สอดคล้องกับแนวคิดของการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นผ่านจากการมีส่วนร่วมกับการทดลองหรือประสบการณ์ในชีวิตจริง

วิธีการสื่อสารที่ลดความตึงเครียดในการเล่น

1. การนำเสนอมุมมองแทนการโน้มน้าว

อนึ่ง การวิจัยพบว่า พฤติกรรมที่เกิดขึ้นระหว่างการเล่นบอร์ดเกมของผู้เล่นแต่ละคนได้รับผลจากพฤติกรรมของผู้เล่นในทีมคนอื่น ๆ และเกิดการปรับเปลี่ยนระหว่างทางด้วย ยกตัวอย่างเช่น การนำเสนอของอีกคนหนึ่งมาใช้ในการเล่นเกม หรือ ถ้าในกลุ่มมีผู้เล่นที่พูดเยอะก็จะมีผู้เล่นที่พูดน้อยลง เป็นต้น สื่อได้ถึงพฤติกรรมต่าง ๆ ที่ผู้เล่นแต่ละคนแสดงออกระหว่างการเล่นนั้นส่งผลต่อความคิดและพฤติกรรมของกันและกันอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ สอดคล้องกับแนวคิดของ Social Learning Theory (Bandura, 1977) ที่กล่าวว่า เราเรียนรู้จากการสังเกต เลียนแบบผู้อื่น ในการเพิ่มตัวแปรการเรียนรู้ขึ้น วิจัยได้พบว่าพฤติกรรมของผู้เล่นที่มีประสบการณ์ถือเป็นคนที่มีความอิทธิพลต่อการคิดและตัดสินใจของคนอื่น ๆ การที่ผู้ที่มีประสบการณ์ในการเล่นเลือกใช้นำเสนอแนะมุมมองสั้น ๆ แทนการโน้มน้าวหรืออธิบายยาว ๆ จะช่วยให้คนอื่น ๆ เรียนรู้ได้เร็วยิ่งขึ้น สอดคล้องกับหลักของ Cognitive Learning Theory ที่กล่าวว่า การเรียนรู้เกิดจากปัจจัย 2 แบบคือปัจจัยภายนอกที่เป็นข้อมูล ความรู้ และปัจจัยภายในที่เป็นกระบวนการความคิด (Internal Thought Process) เมื่อผู้ที่มีประสบการณ์การเล่นมากกว่าลดทอนอิทธิพลของตนเองในการโน้มน้าวและใช้วิธีการแบ่งปันมุมมองของตนเองในลักษณะของ ความเห็น หรือคำถามง่าย ๆ จึงมีผลทำให้อีกฝ่ายสามารถนำมุมมองนั้นมาพิจารณาไตร่ตรองต่อด้วยกระบวนการความคิดของตนเองภายใน และเข้าสู่ความทรงจำได้ดียิ่งขึ้น

2. การสร้างบรรยากาศสนุกสนานและผ่อนคลาย

ความผ่อนคลายและความสนุกสนานระหว่างทางนั้นมีความสำคัญอย่างมากต่อการเรียนรู้ พัฒนาทักษะการเล่นของผู้เล่น รวมถึงยังมีผลต่อทัศนคติของผู้เล่นที่มีต่อการเล่นเกมร่วมกับทีม จากการวิจัยพบว่าสิ่งสำคัญที่ทำให้ผู้เล่นแต่ละคนรู้สึกมุ่งมั่นต่อการเล่นนั้นไม่ได้มีเพียงเป้าหมายของการชนะเกมเพียงอย่างเดียว แต่ยังเป็นความสนุกสนานระหว่างทางด้วย ทำให้ไม่รู้สึกเครียดหรือกดดัน ทำให้มีความมั่นใจในการลองผิดลองถูก รวมถึงเปิดเผยจุดอ่อนของตน และขอความช่วยเหลือได้โดยง่าย นำไปสู่การเรียนรู้พัฒนาที่รวดเร็วยิ่งขึ้น สอดคล้องกับแนวคิดของ Robert Bales ที่กล่าวว่า การมุ่งเป้าไปที่การทำภารกิจให้สำเร็จเพียงอย่างเดียวจะทำให้กลุ่มสูญเสียความสมดุลในด้านของสังคมและอารมณ์ ดังนั้นการตัดสินใจกลุ่มที่มีประสิทธิภาพได้นั้นไม่ได้มีเพียงการคำนึงถึง “การบริหารจัดการด้านงาน” (Task-Oriented Concerns) เท่านั้น แต่ยังต้องคำนึงถึง “การบริหารจัดการด้านสังคมและอารมณ์” (Socio-emotional Concerns) อีกด้วย

การสร้างบรรยากาศด้วยมุขตลกช่วยลดความจริงจังในการเล่น และสร้างความผ่อนคลายได้ดี อย่างไรก็ตามการสร้างมุขตลกนั้นจะต้องไม่เป็นพิษภัยต่อคนอื่น ๆ อาจจะเป็นการสร้างเสียงหัวเราะและขำขันด้วยการยกเรื่องที่ไม่มีสาระเข้ามาพูดคุย แต่ไม่ทำให้กลุ่มหลุดออกจาก

การโฟกัสเป้าหมายในการเล่น สอดคล้องกับแนวคิดที่กล่าวว่า-หากว่ามุกตลก (Comedy) ได้ถูกนำมาใช้อย่างมีประสิทธิภาพแล้ว ก็สมารถที่จะลดความกังวล (Anxiety) กระตุ้นการมีส่วนร่วม และเพิ่มแรงจูงใจของนักเรียนในการโฟกัสกับการเรียนได้มากยิ่งขึ้นด้วย (Stambor, 2006) ตรงข้ามกับอารมณ์ขันที่ไม่เหมาะสมจะรบกวนการเรียนรู้ของผู้เรียนได้ (Wanzer, M. B. et al., 1999; อ้างถึงใน Stambor, 2006)

อย่างไรก็ตาม หากวิเคราะห์จากผลแล้วจะพบว่าการสร้างบรรยากาศที่ผ่อนคลายก็อาจจะทำให้ทีมสำเร็จเป้าหมายช้าลงเนื่องจากการพักผ่อนหรือเล่นสนุกระหว่างทางได้ แต่ก็ทำให้ผู้เล่นเกิดความเหนื่อยล้าน้อยลงและเกิดการเรียนรู้และพัฒนาที่ดียิ่งขึ้น ดังนั้นจึงมีความจำเป็นจะต้องสร้างความสมดุลระหว่างบรรยากาศผ่อนคลายสนุกสนานและการบรรลุเป้าหมายเพื่อให้เกิดผลการทำงานร่วมกันที่มีประสิทธิภาพ

3. การให้พื้นที่เพื่อจัดระเบียบความคิดของตนเอง

การถาม-ตอบกับตนเองอย่างอิสระ

เราสามารถเห็นถึงพฤติกรรมการพูดเชิงถามตอบกับตนเองที่ผู้เล่นบางคนนำมาใช้ระหว่างการพยายามเริ่มทำความเข้าใจกับการเล่น เกม พฤติกรรมคำถามตอบกับตนเองนี้เป็นส่วนหนึ่งในการพัฒนาของกระบวนการความคิดของตนเอง (Internal Thought Process) ด้วย นั่นคือการที่ผู้เล่นบางคนได้รำพึงรำพันถึงสิ่งที่ตนเองคิดได้อย่างอิสระนั้น ช่วยให้ผู้เล่นคนนั้นจัดระเบียบความคิดของตนเองได้อย่างรวดเร็วยิ่งขึ้น สอดคล้องกับแนวคิดของ Danielle S McNamara ที่กล่าวว่า ผู้เรียนที่มีความกระตือรือร้น (Active Learner) ใช้คำถามตอบเกี่ยวกับ เพื่ออะไร และทำอย่างไร โดยผ่านกระบวนการตั้งคำถามที่ท้าทาย พยายามเสาะหา ประเมินคำตอบ ด้วยตนเอง การวิจัยยังพบว่าตั้งคำถามกับตนเองนั้นยังมีความคล้ายกับการตั้งคำถามในกระบวนการ Coaching ที่ช่วยพัฒนา ด้าน Cognitive Learning ด้วยการกระตุ้นความคิด และนำมาสู่กระบวนการเชิงสร้างสรรค์เพื่อช่วยดึงศักยภาพของผู้เล่นออกมาใช้เพื่อบรรลุเป้าหมายอีกด้วย (P.Fazel, 2013)

5.2.2.2 ตัวแปรการมุ่งสู่เป้าหมาย

(1) การเพิ่มการมีส่วนร่วมในการตัดสินใจ

ลดการพึ่งพาประสบการณ์การเล่นในอดีต

การลดการพึ่งพาประสบการณ์ในอดีตช่วยให้ผู้เล่นสามารถมีส่วนร่วมในการเล่น และการตัดสินใจได้มากขึ้น สอดคล้องกับแนวคิดของ Janis and Mann (1977) ที่กล่าวว่า อุปสรรคหนึ่งของการตัดสินใจกลุ่มอย่างมีประสิทธิภาพ คือ ปรากฏการณ์คิดตามกลุ่ม (Groupthink) ที่คนในทีมรู้สึกถึงความกดดันที่จะต้องเห็นด้วยกับคนอื่นในทิศทางเดียวกัน จนนำไปสู่การหลีกเลี่ยงความขัดแย้ง และไม่ได้ไตร่ตรองตัวเลือกอย่างเป็นกลาง การที่กลุ่มที่ 3 มีแนวโน้มการคิดตามกลุ่มน้อยอาจเกี่ยวข้องกับการที่ไม่มีผู้มีประสบการณ์เข้าร่วมเล่นด้วยเลยเปรียบเทียบกับ

กลุ่มอื่น ๆ ส่วนในกลุ่มที่ 2 นั้น การผู้เล่นที่มีประสบการณ์ไม่นำเอาประสบการณ์การเล่นครั้งก่อนมาใช้เพื่อกำหนดทิศทางการเล่นของทีม ก็เป็นอีกหนึ่งปัจจัยที่ช่วยป้องกันอุปสรรคที่จะเกิดการคิดตามกลุ่มได้

ฉากเช่นในกรณีของกลุ่มที่ 1 ที่ผู้เล่นที่มีประสบการณ์ช่วยชี้แนะ แต่ในช่วงคุ้นชินกับเกมก็พบว่าการระดมสมองและวิเคราะห์ตัวเลือกอื่นระหว่างผู้เล่นคนอื่นมากขึ้น อย่างมีเหตุผล ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของปัจจัยที่ช่วยลดปรากฏการณ์คิดตามกลุ่มได้

(2) เป้าหมายที่พอดี ทำหายและใกล้ตัว

การมีความเข้าใจในการเป้าหมายและกติกาการเล่น นั้นมีความสำคัญต่อการทำงานเป็นทีม ทำให้ทุกคนพร้อมที่จะร่วมแรงร่วมใจ และปฏิสัมพันธ์กันเพื่อให้เป้าหมายของทีมลุล่วง แนวคิดนี้เป็นไปตามแนวคิดเกี่ยวกับการทำงานเป็นทีมที่เอกซีย์ กีสซุพันธ์ (2538, น. 139-140, อ้างถึงใน ธนกร กรวัชรเจริญ, 2555) กล่าวว่า ทีมที่ดีนั้นต้องมีการกำหนดเป้าหมายและวัตถุประสงค์ที่ชัดเจนโดยที่ผู้เล่นภายในทีมมีการรับรู้และความเข้าใจตรงกัน เพื่อที่จะแสดงถึงบทบาทหน้าที่ของตัวเองได้อย่างชัดเจน และเข้าใจตรงกัน

นอกจากนี้ในระหว่างการเล่นเกมน่าจะมีทั้งผู้ที่กระตือรือร้นในการเล่น และผู้ที่ไม่กระตือรือร้นในการเล่น แต่เมื่อเข้าสู่สถานการณ์ที่ทีมพบเจอกับอุปสรรคจะเห็นได้ว่าผู้เล่นที่ไม่ค่อยกระตือรือร้นก็จะความกระตือรือร้นในการระดมสมองและเสนอทางเลือกมากขึ้น การมีอุปสรรคในระหว่างการเล่นจึงเป็นการเพิ่มความมีส่วนร่วมของผู้เล่นในทีม สอดคล้องกับแนวคิดเกี่ยวกับทฤษฎีการสื่อสารกลุ่ม (Group Communication Theory) ของ Bonito (2000; Bonito & Hollingshead, 1997) ที่กล่าวว่า การมีส่วนร่วมของผู้เล่นอาจจะมีแตกต่างกันขึ้นกับว่าเขามองว่าการมีส่วนร่วมของเขาส่งผลให้ทีมเกิดประโยชน์มากเพียงใด ดังนั้น การที่สถานการณ์อยู่ในช่วงวิกฤติ ก็อาจจะเป็นปัจจัยหนึ่งที่ทำให้ผู้เล่นเห็นความสำคัญในการมีส่วนร่วมของทีมเพื่อบรรลุเป้าหมายมากยิ่งขึ้น

การที่ผู้เล่นต่างก็ร่วมมือกันเพื่อให้บรรลุเป้าหมายนั้นเป็นส่วนสำคัญที่ทำให้ความเป็นทีมแข็งแกร่งขึ้น และเกิดความไว้วางใจเพื่อดำเนินเกมกันต่อไปสอดคล้องกับแนวคิดของ สุนันทา เลาหนันท์ (2540) ที่กล่าวว่า หนึ่งในสิ่งสำคัญในการทำงานเป็นทีม คือ การที่ผู้เล่นพร้อมจะเผชิญปัญหาร่วมกัน

เมื่อเข้าใกล้ระยะสุดท้ายของการเล่น การที่ผู้เล่นในทีมเห็นเส้นชัยในระยะสุดท้ายที่ชัดเจน และมีความหวังในการชนะทำให้ผู้เล่นรู้สึกกระตือรือร้น และประสานงานกันอย่างรวดเร็วเพื่อบรรลุผลสำเร็จ สอดคล้องกับทฤษฎีการตั้งเป้าหมาย Locke's Goal Setting Theory ของ Locke และ Latham (1990) ที่กล่าวว่า การที่มีเป้าหมายที่ดีต้องมีความชัดเจน และอยู่ในระดับความยากที่พอดีจะทำให้ทีมทำงานประสบความสำเร็จได้มากกว่าการมีเป้าหมายที่ง่าย

เกินไป เพราะต้องใช้ความพยายามที่จะต้องทำให้เป้าหมายสำเร็จ ก่อให้เกิดความท้าทายที่กระตุ้นความอยากพัฒนาตัวเอง และเอาชนะเป้าหมายนั้นไปได้

ข้อสังเกตอื่น ๆ เกี่ยวกับปัจจัยที่ส่งผลต่อการเล่นของทีม

ความสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่น

(3) ลักษณะความสัมพันธ์ในกลุ่ม

การจัดสรรลักษณะความสัมพันธ์ในกลุ่มให้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์และกลยุทธ์ของการทำงานเป็นทีมนี้ช่วยเร่งการพัฒนาการทำงานร่วมกันภายในทีมได้

อนึ่ง โดยทั่วไปผู้เล่นมักจะคาดหวังว่าผู้ที่มีประสบการณ์ในการภารกิจนี้มากกว่าผู้อื่น และเป็นที่รับรู้โดยผู้เล่นคนอื่น ๆ ว่ามีประสบการณ์ในการเล่นมาก่อน จะสามารถเสนอแนวทาง แนะนำการเล่น และแบ่งปันประสบการณ์ได้ ปัจจัยหนึ่งการจัดสรรให้ผู้เล่นที่มีประสบการณ์ไม่ต่างกันมาก หรือไม่นำเสนอว่ามีประสบการณ์มาก่อน จะทำให้ผู้เล่นคนอื่น ๆ ลดความคาดหวังต่อการชี้แนะลง และกล้าลองผิดลองถูกจากตนเองมากขึ้น ในขณะที่ผู้ที่มีประสบการณ์มากกว่านั้นก็จะสามารถหลีกเลี่ยงการต้องการตอบรับความคาดหวังในการแบ่งปันประสบการณ์นั้นได้ด้วย ส่งผลให้ลดการเกิดวงจรการโน้มน้าว และสามารถลดความเสี่ยงในการคิดตามกลุ่มได้ สอดคล้องกับแนวคิดของ (Poole, 2021; Bonito et al., 2017; Ervin et al., 2017) ที่กล่าวไว้ว่าการมีส่วนร่วมของผู้เล่นในทีมนี้ขึ้นกับอิทธิพลที่ผู้เล่นแต่ละคนต้องการส่งถึงผู้อื่น และผู้ที่เป็นเชี่ยวชาญในเรื่องนั้น ๆ จะกลายเป็นผู้นำโดยธรรมชาติ

อย่างไรก็ตาม การที่มีผู้ที่มีประสบการณ์สามารถสื่อสารเข้าร่วมเล่นเกม นั้นก็มีประโยชน์ที่ทำให้ทีมสามารถเพิ่มมุมมอง และเรียนรู้จากต้นแบบได้ ดังนั้นอีกวิธีหนึ่งในการส่งเสริมการเรียนรู้ และการมีส่วนร่วมจากผู้เล่นทุก ๆ คนสู่เป้าหมายนั้น จึงเป็นการจัดสรรให้ผู้ที่มีความสัมพันธ์ใกล้ชิดกันกับคนอื่นและมีเสถียรภาพในความสัมพันธ์เข้ามาเป็นผู้นำของกลุ่ม เพื่อเร่งโอกาสในการทำงานเป็นทีม เปิดเผยตัวตน และสร้างความเห็นต่างอย่างสร้างสรรค์ในกลุ่ม ทำให้ทีมสามารถยอมรับถึงการไม่รู้ ไม่เห็นด้วย หรือสอบถามกันได้ แม้ว่าจะมีประสบการณ์ที่แตกต่างกัน สอดคล้องกับแนวคิดของ Tuckman (1965) ที่กล่าวว่า เมื่อผู้เล่นพบเจอความแตกต่างซึ่งกันและกัน เกิดความขัดแย้ง จะทำให้ทีมผ่านช่วงเวลาของการจัดตั้ง (Forming) ไปสู่ช่วงพาดพิง (Storming) และถ้าหากผ่านช่วงเวลาของการตกลงทำงานร่วมกันได้ก็จะเข้าสู่ช่วงการสร้างผลลัพธ์

การให้ผู้ที่มีความสัมพันธ์ใกล้ชิดกันกับคนอื่นและมีเสถียรภาพในความสัมพันธ์เข้ามาเป็นผู้นำของกลุ่มยังสอดคล้องกับแนวคิดของการเกิดภาวะผู้นำร่วม (Shared Leadership) ที่สนับสนุนให้เกิดพลวัตรและการโต้ตอบภายในทีม นำไปสู่สภาวะที่ผู้เล่นสามารถมีอิทธิพลต่อกัน และผลักดันนำทีมเพื่อบรรลุเป้าหมายร่วมกันได้ (Pearce & Conger, 2003) โดยไม่อาศัยการตามผู้นำที่มีประสบการณ์มากเพียงอย่างเดียว

จากการศึกษาและอภิปรายผลข้างต้นทำให้เห็นได้ว่า แต่ละกลุ่มมีเอกลักษณ์เด่นในการดำเนินการเล่นเกมโรกระบาดเพื่อบรรลุภารกิจ ด้วยรูปแบบการสื่อสารและแนวทางการตัดสินใจที่แตกต่างกันขึ้นกับปัจจัยหลายอย่าง ทั้งการมีส่วนร่วม ความเป็นผู้นำ การส่งเสริมการเรียนรู้รายบุคคลและการเรียนรู้ในทีม การมุ่งสู่เป้าหมายร่วมกัน และการจัดสรรลักษณะความสัมพันธ์ในกลุ่ม กล่าวได้ว่าการเล่นเกมประเภทช่วยกันเล่น เปรียบเสมือนกับการจำลองสถานการณ์ย่อยในการสื่อสารและปรึกษาหารือกันภายในทีมเพื่อให้ตัดสินใจร่วมกันได้อย่างมีประสิทธิภาพ

5.3 ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

ข้อเสนอแนะเพื่อให้องค์กรต่าง ๆ สามารถนำผลการวิจัยครั้งนี้ไปต่อยอดเพื่อพัฒนาการสื่อสารและการทำงานร่วมกันเป็นทีมจึงแบ่งออกเป็นข้อต่าง ๆ ได้ดังนี้

1. การนำบอร์ดเกมโรกระบาดมาใช้เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ในการสื่อสารและการทำงานเป็นทีมในองค์กร

จากวิจัยครั้งนี้ทำให้ผู้เข้าร่วมได้มีโอกาสลงมือสื่อสาร ทำงานร่วมกันจริงภายใต้สถานการณ์จำลอง และเห็นผลลัพธ์ของการร่วมมือกันได้ในระยะเวลา 1-2 ชั่วโมง ถือเป็นการเรียนรู้และฝึกฝนการทำงานเป็นทีมของผู้เล่นองค์กรได้ ดังนั้นจึงต้องการเสนอแนะให้องค์กรนำบอร์ดเกมโรกระบาดมาเป็นตัวอย่างหนึ่งของบอร์ดเกมประเภทช่วยกันเล่น เพื่อจัดเป็นกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาการทำงานเป็นทีมในองค์กร เช่น อาจจัดให้คนในทีมเดียวกัน หรือต่างทีมได้มาเล่นร่วมกัน และจัดสรรเวลาในช่วงท้ายให้ผู้เล่นในทีมได้ร่วมทบทวนการเล่นของกลุ่มตนเอง รวมถึงเปิดโอกาสให้ได้สังเกตการเล่นของกลุ่มอื่น ๆ เพื่อให้เห็นมุมมองเพิ่มเติมนำมาระดมสมองเพื่อปรึกษาหารือถึงการพัฒนาการสื่อสารในการทำงานร่วมกันในทีมของตน

การทบทวนการเล่นของกลุ่มนั้น สามารถทำได้ผ่านคำถามที่ใช้ในการวิจัยนี้ ได้แก่ “การสื่อสารกลุ่มในการเล่นบอร์ดเกมโรกระบาดเป็นอย่างไร” และ “ปัจจัยการทำงานเป็นทีมเพื่อให้บรรลุเป้าหมายเป็นอย่างไร” เพื่อเป็นแนวทางในการส่งเสริมการเรียนรู้ และพัฒนาการสื่อสารและการทำงานร่วมกันในองค์กรรู้ผ่านการลงมือทำจริง

2. การจัดสรรให้มีลักษณะการสื่อสารกลุ่มที่เหมาะสมกับวัตถุประสงค์และกลยุทธ์ขององค์กร

หากเป็นการทำงานเป็นทีมที่ต้องได้มีผลลัพธ์อย่างรวดเร็วและมีการโจทย์ปัญหาเข้ามาให้แก้อย่างต่อเนื่องนั้น องค์กรควรสนับสนุนให้เกิดการสื่อสารและการทำงานร่วมกันเชิงกลุ่มที่ 2 ที่ให้ทุกคนมีส่วนร่วมและเรียนรู้ไปพร้อมกัน เรียนรู้จากการลองผิดลองถูกและสร้างบรรยากาศเชิงบวกจะมีประสิทธิภาพมากที่สุดเมื่อเทียบกับทุกกลุ่ม

หากว่าองค์กรอยู่ในสภาวะเสี่ยงสูง และต้องการลดความผิดพลาดให้น้อยที่สุดนั้น การเล่นเกมของกลุ่มที่ 1 ที่มีผู้มีประสบการณ์สูงมาชี้แนะ ให้ทุกคนใส่ใจกับกระบวนการ เหมาะสมกับ สถานการณ์ที่มีความเสี่ยงสูง มีส่วนช่วยให้ลดความผิดพลาดให้น้อยลงได้ แต่ก็อาจจะทำให้การเรียนรู้ ของผู้เล่นเกิดช้ากว่ากลุ่มอื่นจึงควรใส่ใจกับการสื่อสารระหว่างผู้เล่นให้เกิดการสื่อสารที่มีการโต้ตอบ และใช้การเสนอแนะที่สั้นกระชับเพื่อให้เกิดการโต้ตอบและต่อยอดได้ แทนการสื่อสารแบบโน้มน้าวให้ทำตาม

อนึ่ง ในบริบทที่ต้องการความคิดนอกกรอบ สร้างนวัตกรรม และทำให้ไปสู่ผลลัพธ์ ได้ด้วยวิธีที่หลากหลายนั้น ก็สามารถนำใช้วิธีการทำงานเป็นทีมแบบกลุ่มที่ 3 ที่มีความสนิทสนม ใช้ การสื่อสารเพื่อเล่นบ้าง จริงจังบ้าง ช่วยทำให้ทุกคนผ่อนคลาย เกิดความสนิทสนม และนำไปสู่การ ปรับเปลี่ยนบทบาทอย่างอิสระตามจุดแข็งของแต่ละคนได้อย่างเป็นธรรมชาติ เหมาะสมกับ สถานการณ์ที่มีเวลา และไม่จำเป็นต้องเผชิญกับความท้าทายและความบีบคั้นทางเวลาที่มากนัก

3. การเพิ่มความสำคัญในการสร้างบรรยากาศในการเรียนรู้ในแต่ละทีม

จากผลวิจัยทำให้เห็นถึงความสำคัญของการทำงานเป็นทีมและผลสำเร็จที่เกิดขึ้น จากการเรียนรู้ของผู้เล่นในทีม องค์กรควรจะทำให้ความสำคัญกับการสร้างบรรยากาศที่ผ่อนคลาย และ สนุกสนาน

การสร้างบรรยากาศในการเรียนรู้ให้เกิดขึ้นได้นั้น องค์กรควรให้ความสำคัญกับ บรรยากาศของการทำงานที่สนุกสนาน และผ่อนคลายเป็นประจำโดยไม่จำกัดเฉพาะในเวลา เครื่องเครียด เช่น ผ่านการสนับสนุนผู้นำที่มีบุคลิกของความสนุกสนาน และการให้กำลังใจทีม เข้า มาร่วมสร้างบรรยากาศ เช่น การปรบมือ การยืมหัวเราะ หรือการมีมุขขันบ้างในขอบเขตที่เหมาะสม และเกี่ยวกับงาน หรือสนับสนุนบุคคลากรที่มีบุคลิกความสนุกสนานคนเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งในการ สร้างบรรยากาศการทำงานในทีม อนึ่งจากการวิจัยนี้ทำให้เห็นว่าบรรยากาศนั้นเกิดได้ไม่ใช่ว่า 1 คน แต่จากการมีแนวร่วมที่ตอบรับกับบรรยากาศนั้น และเป็นผู้ที่มีอิทธิพลในทีม ดังนั้นองค์กรจึงควร พิจารณาจำนวนบุคคลากรให้เหมาะสมกับการสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ให้ประสบความสำเร็จด้วย

นอกจากนี้ทำให้การทำงานเป็นเหมือนการเล่นเกมที่มีการลงมือทำจริง เรียนรู้ ทดลอง และปรับเปลี่ยนสู่เป้าหมายได้นั้นทำให้เกิดบรรยากาศของการเล่นและเรียนรู้ไปพร้อม ๆ กัน โดยผู้นำในองค์กรสามารถสนับสนุนการสร้างไอเดียใหม่ได้โดยเป็นตัวอย่างในการได้สื่อสารความเห็น ตนเองด้วยคำสั้น ๆ และเป็นปลายเปิดให้ผู้เล่นคนอื่น ๆ สามารถต่อยอดความคิดและไอเดียได้ การที่ ผู้นำเป็นต้นแบบในเรื่องวิธีการสื่อสารส่งผลให้ผู้เล่นสามารถเลียนแบบ และนำไปสู่การระดมสมอง ที่ เปิดกว้าง และเรียนรู้ร่วมกันในทีมได้มากขึ้น

4. การใช้เวลาในการจัดระเบียบความคิด

ในเวลาที่มีความจำเป็นในการทำความเข้าใจเรื่องที่ซับซ้อนนั้น ผู้เล่นต้องใช้เวลาในการทำความเข้าใจกับตนเองก่อนที่จะสื่อสารกับคนอื่น ๆ ได้ ดังนั้น เมื่อมีการประกาศนโยบาย หรือสรุปผลจากการประชุมที่มีเนื้อหาซับซ้อน ผู้นำในองค์กรควรให้เวลากับทั้งตนเอง เพื่อนร่วมงาน และผู้เล่นในทีมทำความเข้าใจถึงเนื้อหานั้น และไม่เร่งรัดที่จะให้ผู้รับสารลงมือปฏิบัติอย่างถูกต้องในทันที แนวทางหนึ่งที่ช่วยให้ผู้เล่นเพิ่มความสามารถในการจัดระบบความคิดของตนเองได้ คือการใช้คำถามเชิง Coach หรือ คำถามที่กระตุ้น Active Learning เข้ามาแบ่งปันระหว่างผู้เล่น เพื่อจุดประสงค์ให้ผู้เล่นพัฒนากระบวนการความคิดของตน และสร้างความคุ้นเคยในการเรียนรู้ด้วยตนเอง ทำให้แต่ละคนสามารถเรียนรู้และรับมือกับข้อมูลที่มีความซับซ้อนได้ดีขึ้น

5. การทำให้ทีมเห็นเป้าหมายเดียวกัน ซึ่งมีความพอดี ทำหาย และใกล้ตัว

องค์กรสามารถกระตุ้นการมีส่วนร่วมจากผู้เล่นที่เข้าสู่ระยะเฉื่อยชาด้วยการชี้ให้เห็นถึงเป้าหมายที่ใกล้ตัว และมีความท้าทายในระดับที่พอดี ยกตัวอย่างเช่น การใช้ระบบตั้งเป้าหมายรายเดือน หรือรายไตรมาส เพื่อช่วยให้ผู้เล่นรู้สึกถึงเส้นชัยที่อยู่ใกล้ตัวมากกว่าการตั้งเป้าหมายครึ่งปี หรือรายปีเพียงอย่างเดียว อย่างไรก็ตาม องค์กรพึงระวังว่าแรงกดดันใจของการบรรลุเป้าหมายนี้ไม่ได้เกิดจากแรงกดดันที่ให้ผู้เล่นต้องบรรลุเป้าหมาย แต่มาจากการที่ผู้เล่นเล็งเห็นถึงความเป็นไปได้ในการบรรลุเป้าหมายด้วยตนเอง และผู้เล่นมองว่าเป้าหมายนั้นมีความท้าทายในระดับที่เหมาะสม แต่ไม่เกินความสามารถเกินไป หรือไม่ง่ายจนเกินไป เมื่อเป็นเช่นนั้นผู้เล่นจะเกิดเป็นความรู้สึกสนุก และตื่นเต้นที่จะทำให้เป้าหมายนั้นประสบความสำเร็จ หากเป็นเป้าหมายที่มีความท้าทายมากในการไปถึง ผู้นำจึงควรมีการกำหนดกลยุทธ์เพื่อทำการแตกเป้าหมายออกเป็นส่วนย่อยต่าง ๆ ที่ทำให้ผู้เล่นเห็นถึงแนวทางที่จะนำไปสู่เป้าหมายใหญ่ได้

นอกจากนี้ องค์กรควรส่งเสริมให้เกิดการพูดคุยเรื่องเป้าหมายในทีม ในปริมาณที่เหมาะสม และเป็นธรรมชาติ เพื่อให้ผู้เล่นได้รู้สึกว่าเขาและคนอื่น ๆ กำลังมุ่งหน้าไปยังเป้าหมายเดียวกัน การมีความรู้สึกเช่นนี้ ช่วยให้ผู้เล่นรู้สึกกระตือรือร้นและต้องการมีส่วนร่วมกับทีมเพื่อมุ่งสู่เป้าหมายอย่างแท้จริง

5.4 ข้อเสนอแนะในการวิจัยในอนาคต

1. การศึกษาถึงเป้าหมายสมมติที่สอดคล้องกับการทำงานเป็นทีมในองค์กร

ต่อยอดจากการวิจัยในครั้งนี้ที่ใช้เป้าหมายการหยุดโรคระบาดเป็นเป้าหมายสมมติ จึงนำมาสู่ข้อเสนอแนะต่อการวิจัยในอนาคตเพื่อศึกษาเป้าหมายที่มีความเหมาะสมต่อบริบทของการทำงานเป็นทีมในองค์กร เช่น เป้าหมายอะไรที่จะช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ในการทำงานเป็นทีมในองค์กรมากขึ้น และลักษณะของเป้าหมายที่เหมาะสมกับการเรียนรู้และพัฒนาการทำงานเป็นทีมนั้น มีความแตกต่างกันในแต่ละสายงาน อาชีพ หรือลักษณะธุรกิจหรือไม่ การวิจัยนี้จะช่วยต่อยอดให้เกิดการนำบอร์ดเกมประเภทช่วยกันเล่นไปใช้เพื่อพัฒนาการสื่อสารและการทำงานเป็นทีมร่วมกันในองค์กรได้มากขึ้น

2. การศึกษาถึงลักษณะการสื่อสารกลุ่มและการทำงานเป็นทีมที่เหมาะสมกับลักษณะงานที่มีความแตกต่างกัน

การวิจัยครั้งนี้ ทำให้เห็นว่ามีลักษณะการสื่อสารกลุ่มและการทำงานเป็นทีมที่มีความแตกต่างกัน นำไปสู่ผลลัพธ์ในการเล่นบอร์ดเกมโรคระบาดที่มีความแตกต่างกัน และส่งผลต่อการเรียนรู้และการมุ่งสู่เป้าหมายของผู้เล่นในทีมที่มีความแตกต่างกัน ผู้วิจัยจึงต้องการเสนอแนะให้มีการศึกษาเพิ่มเติมว่าการสื่อสารกลุ่มนั้นมีกี่ประเภท และแต่ละประเภทเหมาะสมกับลักษณะงานที่มีความแตกต่างกันอย่างไร เหมาะกับธุรกิจ หรือสายอาชีพใด โดยอาจจะเป็นการศึกษาด้วยวิจัยเชิงคุณภาพเพื่อค้นหารูปแบบการสื่อสารในภาพรวม หรืออาจจะเป็นการศึกษาด้วยวิจัยเชิงปริมาณเพื่อสร้างข้อพิสูจน์ทางสถิติก็ได้

3. การศึกษาถึงความแตกต่างทางวัฒนธรรมและบุคลิกของผู้เล่นที่ส่งผลต่อการสื่อสารกลุ่มและการทำงานเป็นทีมเพื่อบรรลุเป้าหมาย

ในด้านของวัฒนธรรม ในการวิจัยครั้งนี้พบว่า กลุ่มที่ 2 มีผู้เล่นเป็นคนต่างชาติเป็นส่วนมาก ซึ่งอาจมีหรือไม่มีผลต่อการสื่อสารกลุ่มและการทำงานเป็นทีมที่เกิดขึ้น เช่นเดียวกับ บุคลิกของผู้เล่นที่มีความแตกต่างกันในแต่ละทีม ดังนั้นจึงเสนอแนะให้มีการศึกษาวิจัยเพิ่มเติมว่าความแตกต่างทางวัฒนธรรมส่งผลต่อการสื่อสารกลุ่มและการทำงานเป็นทีมเพื่อบรรลุเป้าหมายหรือไม่อย่างไร เพื่อให้เกิดความเข้าใจอย่างถ่องแท้ และปรับใช้กับบริบทของการพัฒนาองค์กรได้อย่างมีประสิทธิภาพ

4. การศึกษาถึงลักษณะของอารมณ์ขันที่ส่งผลต่อผลลัพธ์ในการทำงานเป็นทีมในบริบทสังคมไทย

ผู้วิจัยจึงต้องการเสนอให้มีการศึกษาอารมณ์ขันในบริบทของวัฒนธรรมการทำงาน
เมืองไทยที่ส่งผลเชิงบวกต่อการทำงาน และส่งผลเชิงลบต่อการทำงาน เพื่อเป็นองค์ความรู้ให้องค์กร
ได้นำไปพัฒนาการสื่อสารกลุ่มและการทำงานเป็นทีมต่อไป



รายการอ้างอิง

หนังสือ

- ภาภิฑิตี ตรีสุกัล, วิภาณิแม้นอินทร์, และ เรวดี ไวยวาสนา. (2563). *หลักนิเทศศาสตร์* (พิมพ์ครั้งที่ 7). ศูนย์หนังสือมหาวิทยาลัย ราชภัฏสวนสุนันทา.
- สฤณี อาชวานันทกุล. (2559). *Board Game Universe จักรวาลกระดานเดียว*. Salmon.
- สุนันทา เลาหนันท์. (2540). *การสร้างทีมงาน*. ดี.ดี. บุคส์ไตร์.

บทความวารสาร

- ชูชัย สมิทธิไกร. (2536). จิตวิทยาการทำงานเป็นทีม. *วารสารเพิ่มผลผลิต*, 32(5).
- ปรีชา คงฤทธิศึกษากร. (2536). การสร้างทีมงาน. *นิตยสารท้องถิ่น*.
- ฟิลิปส์ ฌอน บัวกนก, พงศ์วัชร พองกันทา, และ ปราโมทย์ พรหมขันธ. (กรกฎาคม-ธันวาคม 2564). ผลของบอร์ดเกมต่อฟังก์ชันสติปัญญาด้านการรับรู้ของผู้เรียน คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏลำปาง. *วารสารจันทร์เกษมสาร*, 27(2), 279-297.
- วิชัย โสสุวรรณจินดา. (เมษายน 2536). การทำงานเป็นทีม. *วารสารอรุณสวัสดิ์*, 78-80.
- อนันต์ ฉัตรศรีธา. (มิถุนายน – กรกฎาคม 2541). สร้างทีมให้แกร่ง Team Work. *วารสารเพิ่มผลผลิต*, 37(3), 43 – 52.

วิทยานิพนธ์

- กรวิภา งามวุฒิวงศ์. (2559). *ปัจจัยที่ส่งผลต่อการทำงานเป็นทีม ภายในสำนักอำนวยการ สำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการ*. [วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต]. มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ธนกร กรวัชรเจริญ. (2555). *ปัจจัยที่ส่งผลต่อประสิทธิภาพการทำงานเป็นทีมของพนักงานบริษัทควอลิตี้เฮาส์ จำกัด (มหาชน)*. [วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต]. มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี.
- เปรมวดี คฤหเดช. (2540). *การพัฒนาชุดฝึกอบรมเชิงประสบการณ์เพื่อพัฒนาการทำงานเป็นทีมสำหรับนักศึกษาพยาบาล*. [วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต]. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- มงคล ศุภอำพันวงษ์. (2561). *การออกแบบบอร์ดเกมส่งเสริมปลูกฝังการอนุรักษ์สัตว์ป่าสงวน*. [วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต]. มหาวิทยาลัยสยาม.

วชิรวิทย์ เอี่ยมวิสัย. (2563). *การพัฒนาบอร์ดเกมตามแนวทางการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1* [วิทยานิพนธ์ปริญญา มหาบัณฑิต]. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

สื่ออิเล็กทรอนิกส์

ข่าวบ้านปู. (2564). บ้านปูร่วมปลูกฝังการเรียนรู้การต่อต้านคอร์รัปชันผ่านบอร์ดเกม “The Trust”.
<https://www.banpu.com/news/บ้านปูร่วมปลูกฝังการกา/?lang=th>

TCDC (Thailand Creative & Design Center). (2565). เปิดโลก “บอร์ดเกม” กระดานสุด
 สร้างสรรค์ที่จะพาทุกคนก้าวสู่สากล. https://www.creativethailand.org/article-read?article_id=33714&lang=th

Youth Innovation. (2562). *จากบอร์ดเกมสู่การถอดบทเรียน (Game-based Learning)*.
<https://www.youthinnovation.org/2019/game-based-learning/>

Books

Bandura, A. J. (1977). *Social learning theory*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.

Bonito, J. A., & Hollingshead, A. B. (1997). Participation in small groups. In B. R. Burleson (Ed.), *Communication yearbook 20* (pp. 227–261). Sage.

Bonwell, C. C., & Eison, J. A. (1991). *Active learning: Creating excitement in the classroom*. ASHE - ERIC higher education report No. 1. Washington, D.C.: The George Washington University, School of Education and Human Development.
 Brain with happiness and knowledge. Bangkok: Kosit Printing.

Gouran, D. S., & Hirokawa, R. Y. (1983). The role of communication in decision-making groups: A functional perspective. In M. S. Mander (Ed.), *Communications in transition* (pp. 168–185). Praeger.

Janis, I. L., & Mann, L. (1977). *Decision making: A psychological analysis of conflict, choice, and commitment*. Free Press.

Locke, E. A., & Latham, G. P. (1990). *A Theory of Goal Setting and Task Performance*. Prentice-Hall.

- Pearce, C. L., & Conger, J. A. (2003). *Shared Leadership: Reframing the hows and whys of leadership*. SAGE. <https://doi.org/10.4135/9781452229539>
- Salazar, Abran J. (2009). Functional Group Communication Theory. In *Encyclopedia of Communication Theory* (pp. 417-21). SAGE.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: the development of higher psychological processes*. Harvard University Press. <https://ci.nii.ac.jp/ncid/BA03570814>

Articles

- Anania, E. C., Keebler, J. R., Anglin, K. M., & Kring, J. P. (2016). Using the cooperative board game pandemic to study teamwork. *Proceedings of the Human Factors and Ergonomics Society Annual Meeting*, 60(1), 1770–1774. <https://doi.org/10.1177/1541931213601405>
- Bales, R. F. (1950). Interaction Process Analysis: a method for the study of small groups. *American Sociological Review*, 15(5), 693. <https://doi.org/10.2307/2086941>
- Bayeck, R. Y. (2020). Examining Board Gameplay and Learning: A multidisciplinary review of recent research. *Simulation & Gaming*, 51(4), 411–431. <https://doi.org/10.1177/1046878119901286>
- Bonito, J. A. (2000). The effect of contributing substantively on perceptions of participation. *Small Group Research*, 31(5), 528–553. <https://doi.org/10.1177/104649640003100502>
- Bonito, J., Keyton, J., & Ervin, J. (2017). Role-related participation in product design teams: Individual- and group-level trends. *Communication Research*, 44(2), 263–286. <https://doi.org/10.1177/0093650215618759>
- Chaiken, S. (1980). Heuristic versus systematic information processing and the use of source versus message cues in persuasion. *Journal of Personality and Social Psychology*, 39(5), 752–766. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.39.5.752>
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., and Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: defining “gamification”. In *The Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media*

- Environments (MindTrek '11)*. Association for Computing Machinery, New York, NY, USA, 9–15. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Eriksson, M., Kenward, B., Poom, L., & Stenberg, G. (2021). The behavioral effects of cooperative and competitive board games in preschoolers. *Scandinavian Journal of Psychology*, 62(3), 355–364. <https://doi.org/10.1111/sjop.12708>
- Ervin, J., Bonito, J., & Keyton, J. (2017). Convergence of intrapersonal and interpersonal processes across group meetings. *Communication Monographs*, 84(2), 200–220. <https://doi.org/10.1080/03637751.2016.1185136>
- Fazel, P. (2013). Learning Theories within Coaching Process. World Academy of Science, Engineering and Technology. *International Journal of Social, Behavioral, Educational, Economic, Business and Industrial Engineering*, 7(8), 2343–2349. <https://doi.org/10.5281/zenodo.1086709>
- Frymier, A. B., Wanzer, M. B., & Wojtaszczyk, A. M. (2008). Assessing students' perceptions of inappropriate and appropriate teacher humor. *Communication Education*, 57(2), 266–288. <https://doi.org/10.1080/03634520701687183>
- Galanes, G. J. (2003). In their own words: An exploratory study of bona fide group leaders. *Small Group Research*, 34(6), 741–770. <https://doi.org/10.1177/1046496403257649>
- Khazaal, Y., Chatton, A., Prezzemolo, R., Zebouni, F., Edel, Y., Jacquet, J., Ruggeri, O., Burnens, E., Monney, G., Protti, A., Etter, J., Khan, R. A., Cornuz, J., & Zullino, D. (2013). Impact of a board-game approach on current smokers: a randomized controlled trial. *Substance Abuse Treatment, Prevention, and Policy*, 8(1). <https://doi.org/10.1186/1747-597x-8-3>
- Kloep, L., Helten, AL. & Peifer, C. A Playful Way to Promote Team Flow: Evaluation of a Positive Psychological Board Game for Team Building. *International Journal of Applied Positive Psychology*, 8(2), 405–427. <https://doi.org/10.1007/s41042-023-00096-4>
- Liuxia, P., Tlili, A., Li, J., Jiang, F. F., Shi, G., Yu, H., & Yang, J. (2021). How to implement Game-Based Learning in a Smart Classroom? A model based on a systematic literature review and Delphi method. *Frontiers in Psychology*, 12. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.749837>

- McNamara, D. S. (2010). Strategies to read and learn: overcoming learning by consumption. *Medical Education*, 44(4), 340–346. <https://doi.org/10.1111/j.1365-2923.2009.03550.x>
- Noda, S., Shiotsuki, K., & Nakao, M. (2019). The effectiveness of intervention with board games: a systematic review. *BioPsychoSocial Medicine*, 13(1). <https://doi.org/10.1186/s13030-019-0164-1>
- Poole, M. S., Dobosh, M., & Keyton, J. (2021). *Group Communication Theory: New Theories and Perspectives*. Emerald Publishing. <https://doi.org/10.1108/978-1-80043-500-120211005>
- Ramthun, A. J., & Matkin, G. S. (2012). Multicultural shared leadership. *Journal of Leadership & Organizational Studies*, 19(3), 303–314. <https://doi.org/10.1177/1548051812444129>
- Stambor, Z. (2006). How laughing leads to learning. *Monitor on Psychology*, 37(6), 62–62.
- Suit, B. (1988). Tricky triad: games, play, and sport. *Journal of the Philosophy of Sport*, 15(1), 1–9. <https://doi.org/10.1080/00948705.1988.9714457>
- Tuckman, B. W. (1965). Developmental sequence in small groups. *Psychological Bulletin*, 63(6), 384–399.
- Wanzer, M. B., & Frymier, A. B. (1999). The relationship between student perceptions of instructor humor and students' reports of learning. *Communication Education*, 48(1), 48–62. <https://doi.org/10.1080/03634529909379152>
- Zagal, J. P., Rick, J., & Hsi, I. (2006). Collaborative games: Lessons learned from board games. *Simulation & Gaming*, 37(1), 24-40. <https://doi.org/10.1177/1046878105282279>

Electronic Media

- Ambrose, S. A. (2010). *How Learning Works : Seven Research-Based Principles for Smart Teaching*. <http://ci.nii.ac.jp/ncid/BB02503036>
- Robbins, S. P. (1984). *Essentials of organizational behavior*. <http://ci.nii.ac.jp/ncid/BA2371125X>

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

บอร์ดเกมโรคระบาด

เกี่ยวกับบอร์ดเกมโรคระบาด

บอร์ดเกมโรคระบาดเล่นโดยผู้เล่น 4 คน โดยมีโจทย์ว่าไวรัสกำลังเกิดการระบาดในโลก ผู้เล่นทั้ง 4 คนจะต้องทำงานร่วมกัน เพื่อหยุดยั้งไวรัส และคิดค้นวัคซีนทั้ง 4 ชนิดให้ทันเวลาก่อนที่เกมจะจบลง



รูปภาพ (ซ้าย) บอร์ดเกมโรคระบาด (ขวา) แสดงการเล่นบอร์ดเกมโรคระบาด

รูปภาพประกอบการอธิบายกติกาการเล่น

1. การ์ดตัวละคร

ผู้เล่นแต่ละคนจะได้รับการ์ดตัวละคร ซึ่งมีความสามารถพิเศษที่แตกต่างกัน เช่น การเป็นนักการแพทย์ (Medic) จะมีความสามารถในการกำจัดไวรัสทั้งหมดที่แพร่อยู่ในจุดที่ตนเองอยู่ได้ หรือ การเป็นนักวิจัย (Researcher) สามารถที่จะแบ่งปันการ์ดความรู้ให้กับคนอื่น ๆ ได้อย่างรวดเร็ว ทำให้มีโอกาสคิดค้นวัคซีนได้สูงขึ้น เป็นต้น ทั้งนี้ระหว่างการเล่นผู้เล่นสามารถปรึกษาหารือกันได้ว่าแต่ละคนควรจะต้องเดินเกมอย่างไร และสามารถใช้ประโยชน์จากความสามารถพิเศษของใคร และอย่างไร



รูปภาพแสดงการ์ดตัวละครแสดงบทบาทและความสามารถพิเศษของผู้เล่น

2. การระบาดของไวรัส

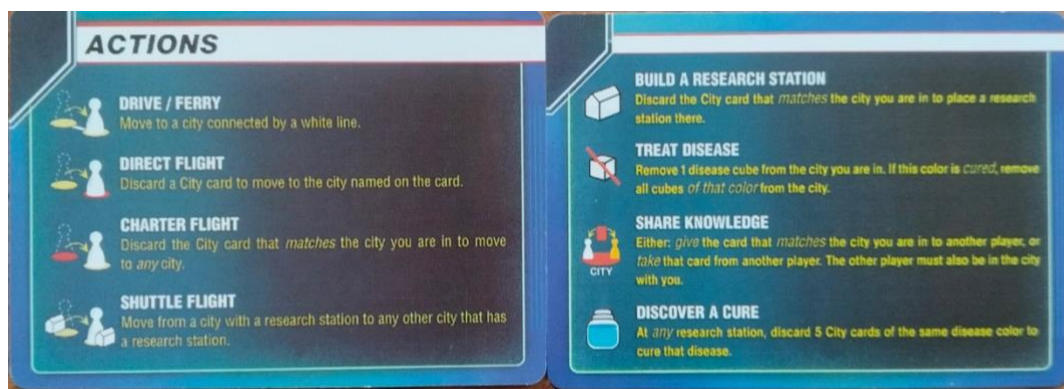
เม็ดสี (Cube) 4 สีแสดงไวรัส 4 ชนิดที่กำลังแพร่ระบาด ผู้เล่นต้องป้องกันไม่ให้มีไวรัสแพร่ระบาดจนกระทั่งเม็ดสีหมดลง และ หากเมืองใดมีไวรัสสีเดียวกันเกิน 3 เม็ด จะทำให้ระดับการแพร่ระบาดสูงขึ้น และมีการระบาดแพร่หนัก (Outbreaks) ทำให้ไวรัสกระจายไปยังเมืองรอบ ๆ ผู้เล่นต้องป้องกันไม่ให้เกิดการแพร่ระบาดหนักเกิน 8 ครั้งระหว่างการเล่นเกม



รูปภาพแสดงการวางเม็ดสีแสดงการแพร่ระบาดของไวรัส
และ สัญลักษณ์แสดงระดับการแพร่ระบาดหนัก (Outbreaks) ชำมือ

3. การ์ดอ้างอิง แสดงวิธีการเล่น

ผู้เล่นแต่ละคนจะได้รับการ์ดอ้างอิง เพื่อแสดงแอกชั่นที่สามารถทำได้ ในแต่ละครั้งผู้เล่นสามารถเลือกทำทั้งหมด 4 แอกชั่นได้จาก 8 ตัวเลือก โดยสามารถเลือกซ้ำได้ และปรึกษาวีธีเล่นกับผู้เล่นคนอื่นได้



รูปภาพแสดงแอกชั่นที่ผู้เล่นสามารถเลือกทำได้ในแต่ละครั้ง

4. การ์ดผู้เล่น

การ์ดที่ผู้เล่นจะต้องหยิบขึ้นมา 2 ใบทุกครั้งหลังจากเดินเกม ในสำรับจะประกอบไปด้วยการ์ดผู้เล่นทั้งหมด 57 ใบ (การ์ดเมือง 48 ใบ การ์ดโรครระบาด 4 ใบ และ การ์ดเหตุการณ์ 5 ใบ) ในกองการ์ดผู้เล่นจะมีการ์ดโรครระบาดแทรกอยู่ หากได้รับการ์ดโรครระบาดจะทำให้การแพร่ระบาดรุนแรงขึ้น ในการเล่นเกมนี้ หากการ์ดผู้เล่นในสำรับหมดลงแต่ผู้เล่นยังไม่สามารถคิดค้นวัคซีนทั้ง 4 ชนิดได้ทันเวลาจะถือว่าแพ้เกม



รูปภาพแสดงการ์ดผู้เล่น (ซ้าย) การ์ดโรครระบาด (ขวา) สำหรับการ์ดผู้เล่น

5. การ์ดการระบาด

ทุกครั้งที่ผู้เล่นจะจบรอบการเล่นของตนเอง ไวรัสจะแพร่เพิ่มขึ้นอีก โดยผู้เล่นจะหยิบการ์ดการระบาด และใส่เม็ดสีไวรัสเข้าไปยังเมืองที่ปรากฏในการ์ด



รูปภาพแสดงการ์ดการระบาด

6. วัคซีน

ผู้เล่นต้องร่วมมือคิดค้นวัคซีนให้ครบทั้ง 4 ชนิดก่อนที่เกมจะจบลง



รูปภาพแสดงสัญลักษณ์วัคซีนทั้ง 4 ชนิด โดยภาพด้านบนแสดงให้เห็นว่า วัคซีนสีฟ้าถูกคิดค้นได้แล้ว แต่สีเหลือง สีแดง และ สีดำยังไม่ถูกคิดค้น

เกี่ยวกับกติกาการแพ้เกม (สิ้นสุดเกม)

กลุ่มผู้เล่นจะแพ้เกมทันทีหากยังไม่สามารถคิดค้นวัคซีนได้ครบทั้ง 4 ชนิด ในขณะที่

1. มีการแพร่ระบาดหนัก (Outbreaks) เกิน 8 ครั้งแล้ว
2. ไม่มีจำนวนเม็ดสีไวรัสเหลือให้แพร่ระบาดเพิ่มได้แล้ว
3. การ์ดผู้เล่นหมดสำหรับแล้ว (แสดงถึงเวลาในเกมสิ้นสุดลง)



ภาคผนวก ข
แบบสังเกตการณ์ระหว่างการเล่นบอร์ดเกมโรคระบาด

ประเภท	หัวข้อ	กลุ่ม 1		กลุ่ม 2		กลุ่ม 3	
		บันทึก รายละเอียด	เวลา (นาที่XX)	บันทึก รายละเอียด	เวลา (นาที่XX)	บันทึก รายละเอียด	เวลา (นาที่XX)
ข้อมูล เบื้องต้น	ความสัมพันธ์ของผู้เล่น	ไม่รู้จัก / รู้จัก (เพื่อน/ ครอบครัว/..)	-	ไม่รู้จัก / รู้จัก (เพื่อน/ ครอบครัว/..)	-	ไม่รู้จัก / รู้จัก (เพื่อน/ ครอบครัว/..)	-
	ผลการเล่นหลัก		-		-		-
	- แพ้/ชนะ	แพ้/ชนะ	-	แพ้/ชนะ	-	แพ้/ชนะ	-
	ผลการเล่นรอง						
	- บันทึกระยะเวลาตั้งแต่เริ่มจนสิ้นสุด (หน่วยนาที่-อย่างน้อยยังดี)	 นาที่	-	 นาที่	-	 นาที่	-
	- เวลาที่กำหนดในตัวเกม (จำนวน การ์ดผู้เล่นที่เหลือ-ยิ่งมากยิ่งดี)	เหลือการ์ดผู้เล่น ใบ	-	เหลือการ์ดผู้เล่น ใบ	-	เหลือการ์ดผู้เล่น ใบ	-
	- จำนวนการแพร่ระบาดหนัก (ยิ่ง น้อยยิ่งดี)	... ครั้ง	-	... ครั้ง	-	... ครั้ง	-
ระยะ อธิบาย เกม	ภาพรวมเอกลักษณ์ของระยะนี้ (ความสนใจกลุ่ม, ประเภทการสื่อสาร, วัตถุประสงค์, การพัฒนาจากต้นระยะ สู่ท้ายระยะ และการสื่อสารที่ส่งผลต่อ การพัฒนานั้น)	(จดอิสระ)	-	(จดอิสระ)	-	(จดอิสระ)	-
	เอกลักษณ์การสื่อสาร (1)	(จดอิสระ)		(จดอิสระ)		(จดอิสระ)	
	- บทสนทนาตัวอย่าง (1)	ตัวอย่าง A: _____ B: _____	นาที่ที่xx	ตัวอย่าง A: _____ B: _____	นาที่ที่xx	ตัวอย่าง A: _____ B: _____	นาที่ที่xx
	เอกลักษณ์การสื่อสารย่อย (2)	(จดอิสระ)		(จดอิสระ)		(จดอิสระ)	
	- บทสนทนาตัวอย่าง (2)	ตัวอย่าง A: _____ B: _____	นาที่ที่xx	ตัวอย่าง A: _____ B: _____	นาที่ที่xx	ตัวอย่าง A: _____ B: _____	นาที่ที่xx
	เอกลักษณ์การสื่อสารย่อย (3,4,5,...)	(จดอิสระ)		(จดอิสระ)		(จดอิสระ)	
	- บทสนทนาตัวอย่าง (3,4,5,...)	ตัวอย่าง A: _____ B: _____	นาที่ที่xx	ตัวอย่าง A: _____ B: _____	นาที่ที่xx	ตัวอย่าง A: _____ B: _____	นาที่ที่xx
	ผลลัพธ์ของการสื่อสารกลุ่มที่เกิดขึ้น (การเรียนรู้และการมุ่งสู่เป้าหมาย)	(จดอิสระ)	-	(จดอิสระ)	-	(จดอิสระ)	-

ประเภท	หัวข้อ	กลุ่ม 1		กลุ่ม 2		กลุ่ม 3	
		บันทึก รายละเอียด	เวลา (นาที่XX)	บันทึก รายละเอียด	เวลา (นาที่XX)	บันทึก รายละเอียด	เวลา (นาที่XX)
	ปัจจัยที่ส่งเสริม / ไม่ส่งเสริมการ ตัดสินใจกลุ่มและการมีส่วนร่วม (ความเป็นผู้นำ, ปัจจัยการสื่อสาร, ความสัมพันธ์ ฯลฯ)	(จัดอิสระ)	-	(จัดอิสระ)	-	(จัดอิสระ)	-
	ข้อสังเกตอื่น ๆ (หากมี)	(จัดอิสระ)		(จัดอิสระ)		(จัดอิสระ)	
ระยะลอง เล่นเกม	บันทึกการเข้าสู่ระยะลองเล่นเกม (สัญญาณ / นาที่ที่..)	สัญญาณแสดง การเข้าสู่ระยะนี้	นาที่ที่xx	สัญญาณแสดง การเข้าสู่ระยะนี้	นาที่ที่xx	สัญญาณแสดง การเข้าสู่ระยะนี้	นาที่ที่xx
	ภาพรวมเอกลักษณ์ของระยะนี้ (ความสนใจกลุ่ม, ประเภทการสื่อสาร, วัตถุประสงค์, การพัฒนาจากต้นระยะ สู่ท้ายระยะ และการสื่อสารที่ส่งผลต่อ การพัฒนานั้น)	(จัดอิสระ)	-	(จัดอิสระ)	-	(จัดอิสระ)	-
	เอกลักษณ์การสื่อสาร (1)	(จัดอิสระ)		(จัดอิสระ)		(จัดอิสระ)	
	- บทสนทนาตัวอย่าง (1)	ตัวอย่าง A: _____ B: _____	นาที่ที่xx	ตัวอย่าง A: _____ B: _____	นาที่ที่xx	ตัวอย่าง A: _____ B: _____	นาที่ที่xx
	เอกลักษณ์การสื่อสารย่อย (2)	(จัดอิสระ)		(จัดอิสระ)		(จัดอิสระ)	
	- บทสนทนาตัวอย่าง (2)	ตัวอย่าง A: _____ B: _____	นาที่ที่xx	ตัวอย่าง A: _____ B: _____	นาที่ที่xx	ตัวอย่าง A: _____ B: _____	นาที่ที่xx
	เอกลักษณ์การสื่อสารย่อย (3,4,5,...)	(จัดอิสระ)		(จัดอิสระ)		(จัดอิสระ)	
	- บทสนทนาตัวอย่าง (3,4,5,...)	ตัวอย่าง A: _____ B: _____	นาที่ที่xx	ตัวอย่าง A: _____ B: _____	นาที่ที่xx	ตัวอย่าง A: _____ B: _____	นาที่ที่xx
	ผลลัพธ์ของการสื่อสารกลุ่มที่เกิดขึ้น (การเรียนรู้และการมุ่งสู่เป้าหมาย)	(จัดอิสระ)	-	(จัดอิสระ)	-	(จัดอิสระ)	-
	ปัจจัยที่ส่งเสริม / ไม่ส่งเสริมการ ตัดสินใจกลุ่มและการมีส่วนร่วม	(จัดอิสระ)	-	(จัดอิสระ)	-	(จัดอิสระ)	-
	ข้อสังเกตอื่น ๆ (หากมี)	(จัดอิสระ)	-	(จัดอิสระ)	-	(จัดอิสระ)	-
ระยะค้น ชินกับเกม	บันทึกการเข้าสู่ระยะค้นชินกับเกม (สัญญาณ / นาที่ที่..)	สัญญาณแสดง การเข้าสู่ระยะนี้	นาที่ที่xx	สัญญาณแสดง การเข้าสู่ระยะนี้	นาที่ที่xx	สัญญาณแสดง การเข้าสู่ระยะนี้	นาที่ที่xx
	ภาพรวมเอกลักษณ์ของระยะนี้ (ความสนใจกลุ่ม, ประเภทการสื่อสาร, วัตถุประสงค์, การพัฒนาจากต้นระยะ สู่ท้ายระยะ และการสื่อสารที่ส่งผลต่อ การพัฒนานั้น)	(จัดอิสระ)	-	(จัดอิสระ)	-	(จัดอิสระ)	-

ประเภท	หัวข้อ	กลุ่ม 1		กลุ่ม 2		กลุ่ม 3	
		บันทึก รายละเอียด	เวลา (นาที่XX)	บันทึก รายละเอียด	เวลา (นาที่XX)	บันทึก รายละเอียด	เวลา (นาที่XX)
	เอกลักษณ์การสื่อสาร (1)	(จดอิสระ)		(จดอิสระ)		(จดอิสระ)	
	- บทสนทนาตัวอย่าง (1)	ตัวอย่าง A: _____ B: _____	นาที่ที่xx	ตัวอย่าง A: _____ B: _____	นาที่ที่xx	ตัวอย่าง A: _____ B: _____	นาที่ที่xx
	เอกลักษณ์การสื่อสารย่อย (2)	(จดอิสระ)		(จดอิสระ)		(จดอิสระ)	
	- บทสนทนาตัวอย่าง (2)	ตัวอย่าง A: _____ B: _____	นาที่ที่xx	ตัวอย่าง A: _____ B: _____	นาที่ที่xx	ตัวอย่าง A: _____ B: _____	นาที่ที่xx
	เอกลักษณ์การสื่อสารย่อย (3,4,5,...)	(จดอิสระ)		(จดอิสระ)		(จดอิสระ)	
	- บทสนทนาตัวอย่าง (3,4,5,...)	ตัวอย่าง A: _____ B: _____	นาที่ที่xx	ตัวอย่าง A: _____ B: _____	นาที่ที่xx	ตัวอย่าง A: _____ B: _____	นาที่ที่xx
	ผลลัพธ์ของการสื่อสารกลุ่มที่เกิดขึ้น (การเรียนรู้และการมุ่งสู่เป้าหมาย)	(จดอิสระ)	-	(จดอิสระ)	-	(จดอิสระ)	-
	ปัจจัยที่ส่งเสริม / ไม่ส่งเสริมการ ตัดสินใจกลุ่มและการมีส่วนร่วม	(จดอิสระ)	-	(จดอิสระ)	-	(จดอิสระ)	-
	ข้อสังเกตอื่น ๆ (หากมี)	(จดอิสระ)	-	(จดอิสระ)	-	(จดอิสระ)	-
	บันทึกการเข้าสู่ระยะคุ้นชินกับเกม (สัญญาณ / นาที่ที่..)	สัญญาณแสดง การเข้าสู่ระยะนี้	นาที่ที่xx	สัญญาณแสดง การเข้าสู่ระยะนี้	นาที่ที่xx	สัญญาณแสดง การเข้าสู่ระยะนี้	นาที่ที่xx
ระยะจบ เกม	ภาพรวมเอกลักษณ์ของระยะนี้ (ความสนใจกลุ่ม, ประเภทการสื่อสาร, วัตถุประสงค์, การพัฒนาจากต้นระยะ สู่ท้ายระยะ และการสื่อสารที่ส่งผลต่อ การพัฒนานั้น)	(จดอิสระ)	-	(จดอิสระ)	-	(จดอิสระ)	-
	เอกลักษณ์การสื่อสาร (1)	(จดอิสระ)		(จดอิสระ)		(จดอิสระ)	
	- บทสนทนาตัวอย่าง (1)	ตัวอย่าง A: _____ B: _____	นาที่ที่xx	ตัวอย่าง A: _____ B: _____	นาที่ที่xx	ตัวอย่าง A: _____ B: _____	นาที่ที่xx
	เอกลักษณ์การสื่อสารย่อย (2)	(จดอิสระ)		(จดอิสระ)		(จดอิสระ)	
	- บทสนทนาตัวอย่าง (2)	ตัวอย่าง A: _____ B: _____	นาที่ที่xx	ตัวอย่าง A: _____ B: _____	นาที่ที่xx	ตัวอย่าง A: _____ B: _____	นาที่ที่xx
	เอกลักษณ์การสื่อสารย่อย (3,4,5,...)	(จดอิสระ)		(จดอิสระ)		(จดอิสระ)	

ประเภท	หัวข้อ		กลุ่ม 1		กลุ่ม 2		กลุ่ม 3	
			บันทึก รายละเอียด	เวลา (นาทีXX)	บันทึก รายละเอียด	เวลา (นาทีXX)	บันทึก รายละเอียด	เวลา (นาทีXX)
-	บทสนทนาตัวอย่าง (3,4,5,...)		ตัวอย่าง A: _____ B: _____	นาทีที่xx	ตัวอย่าง A: _____ B: _____	นาทีที่xx	ตัวอย่าง A: _____ B: _____	นาทีที่xx
	ผลลัพธ์ของการสื่อสารกลุ่มที่เกิดขึ้น (การเรียนรู้และการมุ่งสู่เป้าหมาย)		(จดอิสระ)	-	(จดอิสระ)	-	(จดอิสระ)	-
	ปัจจัยที่ส่งเสริม / ไม่ส่งเสริมการตัดสินใจกลุ่มและการมีส่วนร่วม		(จดอิสระ)	-	(จดอิสระ)	-	(จดอิสระ)	-
	ข้อสังเกตอื่น ๆ (หากมี)		(จดอิสระ)	-	(จดอิสระ)	-	(จดอิสระ)	-
	ความรู้สึของผู้เล่น (ทัศนคติต่อการเล่นเกม, อื่น ๆ)		(จดอิสระ)	-	(จดอิสระ)	-	(จดอิสระ)	-
สรุปภาพรวม	ตอบวัตถุประสงค์ 1			-		-		-
-	เอกลักษณ์การสื่อสารกลุ่มระหว่างการ การเล่นบอร์ดเกม		(บทวิเคราะห์)	-	(บทวิเคราะห์)	-	(บทวิเคราะห์)	-
	ตอบวัตถุประสงค์ 2			-		-		-
-	ปัจจัยการทำงานเป็นทีมต่อการบรรลุเป้าหมาย		(บทวิเคราะห์)	-	(บทวิเคราะห์)	-	(บทวิเคราะห์)	-