



การพัฒนาเกมกระดานสองสัตร์หิมพานต์รอบเกาะรัตนโกสินทร์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิง  
วัฒนธรรม



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต

สาขาวิชาการจัดการนันทนาการ การท่องเที่ยวและกีฬา แบบ 2.1

ภาควิชาพื้นฐานทางการศึกษา

มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2566

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศิลปากร

การพัฒนาเกมกระดานสองสัตว์หิมพานต์รอบเกาะรัตนโกสินทร์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว  
เชิงวัฒนธรรม



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต  
สาขาวิชาการจัดการนันทนาการ การท่องเที่ยวและกีฬา แบบ 2.1  
ภาควิชาพื้นฐานทางการศึกษา  
มหาวิทยาลัยศิลปากร  
ปีการศึกษา 2566  
ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศิลปากร

A DEVELOPMENT OF A BOARD GAME SEARCHING FOR  
ANCIENT CREATURE IMAGE AROUND RATTANAKOSIN ISLAND TO PROMOTE  
CULTURAL TOURISM



A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements  
for Doctor of Philosophy RECREATION TOURISM AND SPORT MANAGEMENT

Department of Education Foundations

Academic Year 2023

Copyright of Silpakorn University

หัวข้อ	การพัฒนาเกมกระดานส่องสัตว์หิมพานต์รอบเกาะรัตนโกสินทร์ เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม
โดย	นางสาวสรินทร์ พัฒนเมธีวิชญ์
สาขาวิชา	การจัดการนันทนาการ การท่องเที่ยวและกีฬา แบบ 2.1
อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. โรม วงศ์ประเสริฐ
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	อาจารย์ ดร. วิชิต อิ่มอารมย์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. นิวัฒน์ บุญสม

---

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ได้รับพิจารณาอนุมัติให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา  
ตามหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต

.....คณบดีคณะศึกษาศาสตร์  
(ศาสตราจารย์ ดร. คณิต เขียววิชัย)

พิจารณาเห็นชอบโดย

.....ประธานกรรมการ  
(ศาสตราจารย์ กิตติคุณ ดร. สมบัติ กาญจนกิจ)

.....อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. โรม วงศ์ประเสริฐ)

.....อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม  
(อาจารย์ ดร. วิชิต อิ่มอารมย์)

.....อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. นิวัฒน์ บุญสม)

.....ผู้ทรงคุณวุฒิภายใน  
(อาจารย์ ดร. นรินทรา จันทศร)

640630016 : การจัดการนันทนาการ การท่องเที่ยวและกีฬา แบบ 2.1

คำสำคัญ : เกมกระดาน, ป่าหิมพานต์, สัตว์หิมพานต์, เกษะรัตนโกสินทร์, การส่งเสริมการท่องเที่ยว

นางสาว รัสรินทร์ พัฒนเมธีวิชญ์: การพัฒนาเกมกระดานสองสัตว์หิมพานต์รอบเกาะรัตนโกสินทร์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก : ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. โรม วงศ์ประเสริฐ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1. เพื่อศึกษาแนวคิดและทฤษฎีการสร้างเกมกระดานสองสัตว์หิมพานต์รอบเกาะรัตนโกสินทร์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม 2. เพื่อพัฒนาเกมกระดานสองสัตว์หิมพานต์รอบเกาะรัตนโกสินทร์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม 3. เพื่อประเมินผลการใช้เกมกระดานสองสัตว์หิมพานต์รอบเกาะรัตนโกสินทร์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมเป็นรูปแบบการวิจัยและพัฒนา (Research & Development) กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เก็บข้อมูลจากนักท่องเที่ยวที่สนใจเดินทางท่องเที่ยวเกาะรัตนโกสินทร์ ด้วยการศึกษาค้นคว้าทั้งเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ การรวบรวมข้อมูลเชิงปริมาณโดยใช้แบบสอบถามกับกลุ่มตัวอย่างนักท่องเที่ยวที่มีความสนใจในการเล่นเกมกระดาน จำนวน 400 คน และนักท่องเที่ยวกลุ่มทดลองเล่นเกมกระดานจำนวน 30 คน การรวบรวมข้อมูลเชิงคุณภาพโดยการศึกษาเอกสารและการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ (Connoisseurship) จำนวน 9 คน โดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง การวิเคราะห์ข้อมูลหาความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลวิจัยพบว่า การพัฒนาเกมกระดาน เรื่อง สองสัตว์หิมพานต์รอบเกาะรัตนโกสินทร์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม สรุปลงผลความสนใจของนักท่องเที่ยวด้านข้อมูลการพัฒนาเกมกระดาน ความสนใจของนักท่องเที่ยวเกี่ยวกับการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมรอบเกาะรัตนโกสินทร์ พบว่า อันดับแรกด้านโบราณสถาน โบราณวัตถุ ( $\bar{x} = 4.41$ , S.D. = 0.52) มีค่าระดับคะแนนอยู่ในระดับมาก ด้านความสนใจของข้อมูลสัตว์หิมพานต์รอบเกาะรัตนโกสินทร์ พบว่า อันดับแรกด้านการเชื่อมโยงสถานที่ท่องเที่ยว ( $\bar{x} = 4.57$ , S.D. = 0.51) อยู่ในระดับมากที่สุด ด้านความสนใจของทัศนศิลป์สัตว์หิมพานต์รอบเกาะรัตนโกสินทร์ พบว่า ด้านสถาปัตยกรรม ( $\bar{x} = 4.41$ , S.D. = 0.53) สรุปลงผลการประเมินเกมกระดานสองสัตว์หิมพานต์รอบเกาะรัตนโกสินทร์ของผู้เชี่ยวชาญ ด้านกลไกเกม พบว่า เป้าหมายของเกมกระดานมีการสอดแทรกข้อมูลเพื่อให้ผู้เล่นมีความเข้าใจข้อมูลของสัตว์หิมพานต์ ( $\bar{x} = 5.0$ , S.D. = 0.00) ค่าระดับคะแนนอยู่ที่มากที่สุด ด้านองค์ประกอบของเกม เกมกระดานมีอุปกรณ์เพื่อสร้างแรงจูงใจในการเล่น ( $\bar{x} = 4.67$ , S.D. = 0.58) ด้านเนื้อหาเกม พบว่า เกมกระดานให้ความรู้เกี่ยวกับประวัติสัตว์หิมพานต์ได้ชัดเจนเข้าใจง่าย ( $\bar{x} = 5.0$ , S.D. = 0.00) สรุปลงผลการประเมินความพึงพอใจเกมกระดานสองสัตว์หิมพานต์รอบเกาะรัตนโกสินทร์ของนักท่องเที่ยว สรุปลงได้

ว่า ด้านแรก ด้านเนื้อหาเกม พบว่า เกมกระดานสร้างความสนุกสนานเพลิดเพลินให้กับผู้เล่น ( $\bar{x} = 4.79$ , S.D. = 0.41) ค่าระดับคะแนนมากที่สุด ด้านกิจกรรม พบว่า ผู้เล่นมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม ค่าระดับคะแนนอยู่ที่มากที่สุด ( $\bar{x} = 4.86$ , S.D. = 0.35) ด้านการท่องเที่ยว เกมทำให้ผู้เล่นรู้จักสถานที่ท่องเที่ยวรอบเกาะรัตนโกสินทร์ ( $\bar{x} = 4.8$ , S.D. = 0.42) ด้านคุณภาพของเครื่องมือเกมกระดาน พบว่าเครื่องมือสอดคล้องกับเนื้อหาและส่งเสริมการเรียนรู้ ( $\bar{x} = 4.86$ , S.D. = 0.35) ค่าคะแนนอยู่ในระดับมากที่สุด ผลการตรวจสอบและรับรองรูปแบบ ด้านความเหมาะสม ความเป็นไปได้ ความเป็นไปได้ ความถูกต้องครอบคลุม มีคุณภาพอยู่ในระดับมากที่สุด

ผลวิจัยพบว่า การพัฒนาเกมกระดาน เรื่อง ส่องสัตว์หิมพานต์รอบเกาะรัตนโกสินทร์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม สรุปผลความสนใจของนักท่องเที่ยวด้านข้อมูลการพัฒนาเกมกระดาน ความสนใจของนักท่องเที่ยวเกี่ยวกับการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมรอบเกาะรัตนโกสินทร์ พบว่า อันดับแรกด้านโบราณสถาน โบราณวัตถุ ( $\bar{x} = 4.41$ , S.D. = 0.52) มีค่าระดับคะแนนอยู่ในระดับมาก ด้านความสนใจของข้อมูลสัตว์หิมพานต์รอบเกาะรัตนโกสินทร์ พบว่า อันดับแรกด้านการเชื่อมโยงสถานที่ท่องเที่ยว ( $\bar{x} = 4.57$ , S.D. = 0.51) อยู่ในระดับมากที่สุด ด้านความสนใจของทัศนศิลป์สัตว์หิมพานต์รอบเกาะรัตนโกสินทร์ พบว่า ด้านสถาปัตยกรรม ( $\bar{x} = 4.41$ , S.D. = 0.53) สรุปผลการประเมินเกมกระดานส่องสัตว์หิมพานต์รอบเกาะรัตนโกสินทร์ของผู้เชี่ยวชาญ ด้านกลไกเกม พบว่า เป้าหมายของเกมกระดานมีการสอดแทรกข้อมูลเพื่อให้ผู้เล่นมีความเข้าใจข้อมูลของสัตว์หิมพานต์ ( $\bar{x} = 5.0$ , S.D. = 0.00) ค่าระดับคะแนนอยู่ที่มากที่สุด ด้านองค์ประกอบของเกม เกมกระดานมีอุปกรณ์เพื่อสร้างแรงจูงใจในการเล่น ( $\bar{x} = 4.67$ , S.D. = 0.58) ด้านเนื้อหาเกม พบว่า เกมกระดานให้ความรู้เกี่ยวกับประวัติสัตว์หิมพานต์ได้ชัดเจนเข้าใจง่าย ( $\bar{x} = 5.0$ , S.D. = 0.00) สรุปผลการประเมินความพึงพอใจเกมกระดานส่องสัตว์หิมพานต์รอบเกาะรัตนโกสินทร์ของนักท่องเที่ยว สรุปได้ว่าด้านแรก ด้านเนื้อหาเกม พบว่า เกมกระดานสร้างความสนุกสนานเพลิดเพลินให้กับผู้เล่น ( $\bar{x} = 4.79$ , S.D. = 0.41) ค่าระดับคะแนนมากที่สุด ด้านกิจกรรม พบว่า ผู้เล่นมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม ค่าระดับคะแนนอยู่ที่มากที่สุด ( $\bar{x} = 4.86$ , S.D. = 0.35) ด้านการท่องเที่ยว เกมทำให้ผู้เล่นรู้จักสถานที่ท่องเที่ยวรอบเกาะรัตนโกสินทร์ ( $\bar{x} = 4.8$ , S.D. = 0.42) ด้านคุณภาพของเครื่องมือเกมกระดาน พบว่า เครื่องมือสอดคล้องกับเนื้อหาและส่งเสริมการเรียนรู้ ( $\bar{x} = 4.86$ , S.D. = 0.35) ค่าคะแนนอยู่ในระดับมากที่สุด ผลการตรวจสอบและรับรองรูปแบบ ด้านความเหมาะสม ความเป็นไปได้ ความเป็นไปได้ ความถูกต้องครอบคลุม มีคุณภาพอยู่ในระดับมากที่สุด

640630016 : Major RECREATION TOURISM AND SPORT MANAGEMENT

Keyword : Board Games Himmapan forest Himmapan animals Rattanakosin Island

Tourism promotion

MISS Russarin PATTANAMETEEWIT : A development of a board game searching for ancient creature image around Rattanakosin Island to promote cultural tourism Thesis advisor : Assistant Professor Rome Wongprasert, Ph.D.

This research has the objective to study the concept and theory of creating a Himmapan animal viewing board game around Rattanakosin Island to promote cultural tourism. To develop a Himmapan animal viewing board game around Rattanakosin Island to promote cultural tourism and to evaluate the use of the board game spotting himmapan animals around Rattanakosin Island as a research and development model (Research & Development) to promote cultural tourism, the sample groups used in this research collect information from tourists interested in traveling to Rattanakosin Island by studying both quantitative and qualitative data. Quantitative data collection using questionnaires with sample groups of 400 tourists who interested in playing board games and a group of 30 tourists who experimenting with playing board games. Qualitative data was collected by studying documents and seminars based on experts. (Connoisseurship) Data analysis to find frequencies, percentages, averages, standard deviations.

The results of the research found that the development of a board game about observing Himmapan animals around Rattanakosin Island to promote cultural tourism. Summary of tourists' interest in board game development information. Tourists' interest in cultural tourism around Rattanakosin Island was found to be the first in terms of ancient sites and antiques ( $\bar{x} = 4.41$ , S.D. = 0.52) with a score at a high level. Regarding the interest in Himmapan animal information around Rattanakosin Island, it was found that the first place was the connection to tourist attractions ( $\bar{x} = 4.57$ , S.D. = 0.51) at the highest level. In terms of interest in the visual art of Himmapan Animals around Rattanakosin Island, it was found that in the area of architecture ( $\bar{x} = 4.41$ , S.D. = 0.53) Summary of the evaluation results of the board game "Look at Himmapan Animals Around Rattanakosin Island" by experts in the field

of game mechanics, it was found that the goals of the board game included information. In order for players to understand information about Himmapan animals  $\bar{x} = 5.0$  , S.D. =0.00) The score level is the highest. Elements of the game board games have equipment to create motivation to play ( $\bar{x} = 4.67$  ,S.D. =0.58). In terms of game content, it was found that board games provide /knowledge about the history of Himmapan animals in a clear and easy to understand way.( $\bar{x} = 5.0$ , S.D.=0.00) Summary of the results of the satisfaction assessment of the Himmapan animal viewing board game around Rattanakosin Island of tourists. It can be concluded that the first aspect of the game content It was found that board games create fun and enjoyment for players ( $\bar{x} = 4.79$  , S.D. =0.41) The highest score level for activities found that players were involved in activities. The rating value is the highest ( $\bar{x} = 4.86$ , S.D. =0.35). In terms of tourism, the game allows players to know tourist attractions around Rattanakosin Island ( $\bar{x} = 4.8$  , S.D. =0.42). In terms of quality of board game tools, It was found that the tools were consistent with the content and promoted learning ( $\bar{x} = 4.86$ , S.D. =0.35). The score was at the highest level. Results of inspection and certification of model suitability possibility comprehensive accuracy the quality is at the highest level.





## กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์เล่มนี้สำเร็จไปด้วยดี เนื่องจากผู้วิจัยได้รับความกรุณาในการให้คำปรึกษาที่เป็นประโยชน์ตลอดจนกำลังใจจากคณะกรรมการ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และผู้ทรงคุณวุฒิทุกท่าน อันประกอบด้วย ศาสตราจารย์ ดร.คณิต เขียววิชัย คณบดีคณะศึกษาศาสตร์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.โรม วงศ์ประเสริฐ อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก อาจารย์ ดร.วิจิต อิมอารมย์ และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นิวัฒน์ บุญสม อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม อาจารย์ ดร.นรินทร จันทศร กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ และศาสตราจารย์กิตติคุณ ดร.สมบัติ กาญจนกิจ ประธานกรรมการ

ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณทุกท่านเป็นอย่างสูง ขอขอบพระคุณผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิทุกท่าน และกลุ่มตัวอย่างผู้ให้ข้อมูลสำคัญทุกท่านที่กรุณาให้ข้อมูลในการวิจัย ทำให้ได้ข้อมูลอันเป็นประโยชน์และผู้วิจัยสามารถวิเคราะห์สังเคราะห์ ประมวลผลการวิจัยให้เป็นองค์ความรู้ที่มีคุณค่า ส่งผลให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นเอกสารที่เป็นประโยชน์สืบต่อไป ขอขอบคุณเพื่อน พี่ น้อง ร่วมหลักสูตรปริญญาปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชานันทนาการ การท่องเที่ยว และกีฬา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ที่ให้ความช่วยเหลืออย่างดียิ่งตลอดมา ทีมงานการตรวจแบบเกมกระดาน นายรัฐธนนท์ ทวีวัฒนินิตยศ นายธวัช ไมตรี และ นางสาวอภิญา ตีระประเสริฐสกุล

ขอขอบคุณบุคลากรและเจ้าหน้าที่ของสาขาวิชา ที่ช่วยประสานงานทุกอย่างให้ราบรื่น ผลแห่งคุณค่าและประโยชน์อันเกิดจากวิทยานิพนธ์เล่มนี้ ผู้วิจัยขอน้อมบูชาแต่พระคุณของบิดา มารดา ครู อาจารย์ และผู้มีพระคุณทุกท่านที่ได้ให้การอบรมสั่งสอน ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้ ให้คำแนะนำ ให้ความช่วยเหลือ อีกทั้งเป็นกำลังใจอย่างยิ่ง จนทำให้ประสบความสำเร็จด้วยดี

รัสรินทร์ พัฒนเมธีวิชญ์

## สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	ฉ
กิตติกรรมประกาศ.....	ช
สารบัญ.....	ฉ
สารบัญตาราง.....	๗
สารบัญภาพ.....	ฉ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
วัตถุประสงค์การวิจัย.....	4
ขอบเขตการวิจัย.....	4
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	5
ประโยชน์ที่ได้รับ.....	6
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	7
แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับนันทนาการ.....	8
ความหมายของกิจกรรมนันทนาการ.....	8
ลักษณะพื้นฐานของนันทนาการ.....	9
ประเภทของนันทนาการ.....	10
แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการสร้างเกมกระดาน.....	14
ความหมายของเกมกระดาน.....	14
ประเภทของเกมกระดาน.....	14
หลักการออกแบบเกมกระดาน.....	16

องค์ประกอบในการออกแบบเกมกระดานเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว.....	17
กระบวนการออกแบบเกมเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว.....	19
แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม.....	21
แนวคิดทฤษฎีการท่องเที่ยว.....	21
แนวคิดการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม.....	22
หลักของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม.....	23
องค์ประกอบของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม.....	24
แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับเกาะรัตนโกสินทร์.....	26
ประวัติเกาะรัตนโกสินทร์.....	26
สถานที่สำคัญภายในเกาะรัตนโกสินทร์.....	30
ข้อมูลสถานที่สำคัญในเกมกระดาน “สองสัตว์หิมพานต์”.....	32
แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับสัตว์ป่าหิมพานต์.....	45
ตำนานป่าหิมพานต์.....	45
ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับสัตว์หิมพานต์.....	47
ตารางสังเคราะห์เปรียบเทียบข้อมูลสัตว์หิมพานต์.....	48
ข้อมูลและรูปร่างของสัตว์หิมพานต์ จากสมุดไทยดำและสมุดไทยขาว.....	51
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	127
กรอบแนวคิดการวิจัย.....	134
บทที่ 3 วิธีการดำเนินการวิจัย.....	135
ขั้นตอนที่ 1 การศึกษาข้อมูลการสร้างเกมกระดานสองสัตว์หิมพานต์รอบเกาะรัตนโกสินทร์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม (R1).....	136
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง (R1).....	137
เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล (R1).....	137
การเก็บรวบรวมข้อมูลและการตรวจสอบ(R1).....	138

การวิเคราะห์ข้อมูล(R1).....	138
ขั้นตอนที่ 2 การพัฒนาเกมกระดานสองสั้วหิมพานต์รอบเกาะรัตนโกสินทร์เพื่อส่งเสริมการ ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม (D1).....	140
ขั้นที่ 1 กำหนดวัตถุประสงค์ของเกมกระดาน (Define).....	140
ขั้นที่ 2 พัฒนาต้นแบบ (Prototype) (D1).....	140
ขั้นที่ 3 ขึ้นทดสอบ (Test) (D1).....	141
ขั้นตอนที่ 3 การนำเกมกระดานสองสั้วหิมพานต์รอบเกาะรัตนโกสินทร์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว เชิงวัฒนธรรม ไปทดลองใช้กับกลุ่มเป้าหมาย (R2).....	144
กลุ่มตัวอย่าง (R2).....	144
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย (R2).....	144
การเก็บรวบรวมข้อมูลและการตรวจสอบ (R2).....	145
การวิเคราะห์ข้อมูล (R2).....	145
ขั้นตอนที่ 4 การรับรองนวัตกรรมเกมกระดานสองสั้วหิมพานต์รอบเกาะรัตนโกสินทร์เพื่อส่งเสริม การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม (D2).....	147
ผู้ให้ข้อมูลหลัก (D2).....	147
เครื่องมือในการดำเนินการวิจัย (D2).....	147
การเก็บรวบรวมข้อมูลและการตรวจสอบ (D2).....	147
การวิเคราะห์ข้อมูล (D2).....	147
การนำเสนอข้อมูล (D2).....	148
บทที่ 4 การวิเคราะห์ผลการศึกษา .....	149
ขั้นตอนที่ 1 การศึกษาแนวคิดทฤษฎี ความต้องการของผู้เล่น ในการสร้างเกมกระดานสองสั้ว หิมพานต์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม (R1).....	151
ระยะที่ 1 การศึกษาเอกสาร (Document Study).....	151
ระยะที่ 2 การศึกษาเชิงสำรวจ (Survey Study).....	177

ขั้นตอนที่ 2 การพัฒนาเกมกระดานสองสัตว์หิมพานต์รอบเกาะรัตนโกสินทร์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม (D1).....	187
ระยะที่ 1 กำหนดขอบเขตเกมกระดาน (Define) .....	187
ระยะที่ 2 พัฒนาเกมกระดานต้นแบบ (Prototype).....	187
ระยะที่ 3 ขึ้นทดสอบ (Test) .....	200
ขั้นตอนที่ 3 การนำเกมกระดานต้นแบบ (Prototype) ไปใช้ (R2) .....	202
ขั้นตอนที่ 4 การตรวจสอบและยืนยันโดยผู้เชี่ยวชาญ (Connoisseurship) (D2).....	204
ระยะที่ 1 การตรวจสอบและยืนยันโดยผู้เชี่ยวชาญ (Connoisseurship) .....	204
ระยะที่ 2 วิเคราะห์ผลการตรวจสอบและยืนยันโดยผู้เชี่ยวชาญ (Connoisseurship).....	207
บทที่ 5 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ .....	213
สรุปผลการศึกษา .....	214
สรุปข้อมูลความต้องการในการพัฒนาเกมกระดานของนักท่องเที่ยว .....	214
สรุปผลการออกแบบเกมกระดานสองสัตว์หิมพานต์รอบเกาะรัตนโกสินทร์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม .....	217
ผลการประเมินคุณภาพของเกมกระดานสองสัตว์หิมพานต์รอบเกาะรัตนโกสินทร์ของผู้เชี่ยวชาญ .....	221
ผลการประเมินความพึงพอใจจากการทดลองเล่นเกมกระดานสองสัตว์หิมพานต์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเกาะรัตนโกสินทร์ .....	222
การอภิปรายผล .....	223
1. ผลจากการศึกษาแนวคิดทฤษฎีการสร้างเกมกระดานสองสัตว์หิมพานต์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมและความต้องการของนักท่องเที่ยวในปัจจุบัน .....	223
2. เพื่อพัฒนาเกมกระดานสองสัตว์หิมพานต์รอบเกาะรัตนโกสินทร์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ผลของประเมินผลคุณภาพของเกมกระดานสองสัตว์หิมพานต์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม .....	224
3. เพื่อประเมินผลการใช้เกมกระดานสองสัตว์หิมพานต์รอบเกาะรัตนโกสินทร์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ผลการประเมินผลความพึงพอใจ .....	225

ข้อเสนอแนะสำหรับนำผลการวิจัยไปใช้.....	226
ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป.....	227
รายการอ้างอิง .....	229
ภาคผนวก.....	237
ภาคผนวก ก แบบสอบถามความสนใจของนักท่องเที่ยวในการพัฒนาเกมกระดานสองสัตว์หิมพานต์รอบเกาะรัตนโกสินทร์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม.....	238
ภาคผนวก ข ต้นแบบเกมกระดานสองสัตว์หิมพานต์รอบเกาะรัตนโกสินทร์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม .....	246
ภาคผนวก ค แบบสอบถามความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวที่มีต่อการออกแบบเกมกระดานสองสัตว์หิมพานต์รอบเกาะรัตนโกสินทร์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม .....	250
ภาคผนวก ง ประเด็นการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ (Connoisseurship).....	255
ประวัติผู้เขียน .....	260
รายการอ้างอิง .....	261
ประวัติผู้เขียน .....	263



## สารบัญตาราง

	หน้า
ตารางที่ 1 แสดงข้อมูลสถานที่สำคัญในเกมกระดาน “ส่องสัตว์หิมพานต์” .....	32
ตารางที่ 2 แสดงตารางสังเคราะห์เปรียบเทียบข้อมูลสัตว์หิมพานต์ .....	49
ตารางที่ 3 แสดงข้อมูล รายชื่อ และประเภทของสถานที่ท่องเที่ยวที่ปรากฏในเกมกระดาน.....	156
ตารางที่ 4 แสดงการเปรียบเทียบสัตว์หิมพานต์ ที่ปรากฏตามสมุดไทยดำและสมุดไทยขาว .....	170
ตารางที่ 5 แสดงแนวคิด ทฤษฎี การออกแบบเกมกระดาน .....	172
ตารางที่ 6 แสดงแนวคิด ทฤษฎี การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม.....	175
ตารางที่ 7 แสดงความถี่และร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามเพศ .....	177
ตารางที่ 8 แสดงความถี่และร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามอายุ.....	178
ตารางที่ 9 แสดงความถี่และร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามสถานภาพ .....	178
ตารางที่ 10 แสดงความถี่และร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามระดับการศึกษา.....	179
ตารางที่ 11 แสดงความถี่และร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามระดับอาชีพ .....	179
ตารางที่ 12 แสดงความถี่และร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามระดับรายได้ .....	180
ตารางที่ 13 แสดงความถี่และร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามจำนวนครั้งที่เล่นต่อสัปดาห์.....	181
ตารางที่ 14 แสดงความถี่และร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามวัตถุประสงค์การเล่น .....	181
ตารางที่ 15 แสดงความถี่และร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามระดับระยะเวลาที่ใช้ในการเล่นเกม กระดานต่อครั้ง .....	182
ตารางที่ 16 แสดงความถี่และร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามประเภทเกมกระดาน.....	183
ตารางที่ 17 แสดงความถี่และร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามบุคคลที่ร่วมเล่นเกม .....	183
ตารางที่ 18 แสดงความถี่และร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามช่องทางการซื้อเกมกระดาน .....	184
ตารางที่ 19 แสดงความต้องการของนักท่องเที่ยวด้านข้อมูลการพัฒนาเกมกระดาน.....	185
ตารางที่ 20 แสดงอุปกรณ์ที่ใช้ในการเล่นเกมกระดาน “ส่องสัตว์หิมพานต์” .....	188

ตารางที่ 21 แสดงการประเมินคุณภาพเกมกระดานของผู้เชี่ยวชาญ ..... 200

ตารางที่ 22 แสดงผลการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน..... 202

ตารางที่ 23 แสดงผลการตรวจสอบและยืนยันโดยผู้เชี่ยวชาญ (Connoisseurship) ..... 207

ตารางที่ 24 แสดงผลการตรวจสอบและประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญ ด้านกลไกเกมกระดาน..... 210

ตารางที่ 25 แสดงผลการตรวจสอบและประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญ ด้านคุณภาพของเครื่องมือ..... 211

ตารางที่ 26 แสดงผลการตรวจสอบและประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญ ด้านการส่งเสริมการท่องเที่ยว .... 212





## สารบัญภาพ

	หน้า
ภาพที่ 1 สถิติการเล่นเกมกระดาน .....	2
ภาพที่ 2 รูปวาดระฆัง สมุดไทยดำ เลขที่ 195.....	51
ภาพที่ 3 รูปวาดระฆัง สมุดไทยขาว เลขที่ 197.....	51
ภาพที่ 4 รูปวาดม้าผ่านตำแดง สมุดไทยดำ เลขที่ 195.....	52
ภาพที่ 5 รูปวาดม้าผ่านตำแดง สมุดไทยขาว เลขที่ 197.....	52
ภาพที่ 6 รูปวาดช้างเผือก สมุดไทยดำ เลขที่ 195.....	54
ภาพที่ 7 รูปวาดช้างเผือก สมุดไทยขาว เลขที่ 197.....	54
ภาพที่ 8 รูปวาดครุฑ สมุดไทยดำ เลขที่ 195.....	55
ภาพที่ 9 รูปวาดครุฑ สมุดไทยขาว เลขที่ 197.....	56
ภาพที่ 10 รูปวาดนกเทศ สมุดไทยดำ เลขที่ 195.....	57
ภาพที่ 11 รูปวาดนกเทศ สมุดไทยขาว เลขที่ 197.....	57
ภาพที่ 12 รูปวาดนกอินทรี สมุดไทยดำ เลขที่ 195.....	58
ภาพที่ 13 รูปวาดนกอินทรี สมุดไทยขาว เลขที่ 197.....	58
ภาพที่ 14 รูปวาดนกหัสติณ สมุดไทยดำ เลขที่ 195.....	59
ภาพที่ 15 รูปวาดนกหัสติณ สมุดไทยขาว เลขที่ 197.....	59
ภาพที่ 16 รูปวาดหงส์ สมุดไทยดำ เลขที่ 195.....	60
ภาพที่ 17 รูปวาดหงส์ สมุดไทยขาว เลขที่ 197.....	60
ภาพที่ 18 รูปวาดอัปสรสีหะ สมุดไทยดำ เลขที่ 195.....	61
ภาพที่ 19 รูปวาดอัปสรสีหะ สมุดไทยขาว เลขที่ 197.....	61
ภาพที่ 20 รูปวาดนกทัญจิมมา สมุดไทยดำ เลขที่ 195.....	62
ภาพที่ 21 รูปวาดนกทัญจิมมา สมุดไทยขาว เลขที่ 197.....	62

ภาพที่ 22 รูปวาดนกกการวิก สมุดไทยดำ เลขที่ 195.....	63
ภาพที่ 23 รูปวาดนกกการวิก สมุดไทยขาว เลขที่ 197.....	63
ภาพที่ 24 รูปวาดเหมราช สมุดไทยดำ เลขที่ 195.....	64
ภาพที่ 25 รูปวาดเหมราช สมุดไทยขาว เลขที่ 197.....	64
ภาพที่ 26 รูปวาดทักทอ สมุดไทยดำ เลขที่ 195 .....	65
ภาพที่ 27 รูปวาดทักทอ สมุดไทยขาว เลขที่ 197 .....	65
ภาพที่ 28 รูปวาดโต สมุดไทยดำ เลขที่ 195 .....	66
ภาพที่ 29 รูปวาดโต สมุดไทยขาว เลขที่ 197 .....	66
ภาพที่ 30 รูปวาดสิงหะ สมุดไทยดำ เลขที่ 195 .....	67
ภาพที่ 31 รูปวาดสิงหะ สมุดไทยขาว เลขที่ 197 .....	67
ภาพที่ 32 รูปวาดสกุณไกรสร สมุดไทยดำ เลขที่ 195 .....	68
ภาพที่ 33 รูปวาดสกุณไกรสร สมุดไทยขาว เลขที่ 197 .....	68
ภาพที่ 34 รูปวาดกาลสิงหะ สมุดไทยดำ เลขที่ 195.....	69
ภาพที่ 35 รูปวาดกาลสิงหะ สมุดไทยขาว เลขที่ 197.....	69
ภาพที่ 36 รูปวาดเกษรสิงหะ สมุดไทยดำ เลขที่ 195 .....	70
ภาพที่ 37 รูปวาดเกษรสิงหะ สมุดไทยขาว เลขที่ 197 .....	70
ภาพที่ 38 รูปวาดคชสีหะ สมุดไทยดำ เลขที่ 195.....	71
ภาพที่ 39 รูปวาดคชสีหะ สมุดไทยขาว เลขที่ 197.....	71
ภาพที่ 40 รูปวาดดิณณสีหะ สมุดไทยดำ เลขที่ 195 .....	72
ภาพที่ 41 รูปวาดดิณณสีหะ สมุดไทยขาว เลขที่ 197 .....	72
ภาพที่ 42 รูปวาดบัณฑุราชสีหะ สมุดไทยดำ เลขที่ 195 .....	73
ภาพที่ 43 รูปวาดบัณฑุราชสีหะ สมุดไทยขาว เลขที่ 197 .....	73
ภาพที่ 44 รูปวาดไกรสรราชสีห์ สมุดไทยดำ เลขที่ 195 .....	74
ภาพที่ 45 รูปวาดไกรสรราชสีห์ สมุดไทยขาว เลขที่ 197 .....	74

ภาพที่ 46 รูปวาดโลโต สมุดไทยดำ เลขที่ 195.....	75
ภาพที่ 47 รูปวาดโลโต สมุดไทยขาว เลขที่ 197.....	75
ภาพที่ 48 รูปวาดกิเลน สมุดไทยดำ เลขที่ 195.....	76
ภาพที่ 49 รูปวาดกิเลน สมุดไทยขาว เลขที่ 197.....	76
ภาพที่ 50 รูปวาดงายไส สมุดไทยดำ เลขที่ 195 .....	77
ภาพที่ 51 รูปวาดงายไส สมุดไทยขาว เลขที่ 197.....	77
ภาพที่ 52 รูปวาดสิงโตจีน สมุดไทยดำ เลขที่ 195.....	78
ภาพที่ 53 รูปวาดสิงโตจีน สมุดไทยขาว เลขที่ 197.....	78
ภาพที่ 54 รูปวาดอสูรวายุภักษ์ สมุดไทยดำ เลขที่ 195.....	79
ภาพที่ 55 รูปวาดอสูรวายุภักษ์ สมุดไทยขาว เลขที่ 197.....	79
ภาพที่ 56 รูปวาดมัจฉานุ สมุดไทยดำ เลขที่ 195.....	80
ภาพที่ 57 รูปวาดมัจฉานุ สมุดไทยขาว เลขที่ 197.....	80
ภาพที่ 58 รูปวาดดุรงค์ไกรสร สมุดไทยดำ เลขที่ 195.....	81
ภาพที่ 59 รูปวาดดุรงค์ไกรสร สมุดไทยขาว เลขที่ 197.....	81
ภาพที่ 60 รูปวาดอัสดรวิหค สมุดไทยดำ เลขที่ 195.....	82
ภาพที่ 61 รูปวาดอัสดรวิหค สมุดไทยขาว เลขที่ 197 .....	82
ภาพที่ 62 รูปวาดสินธพกฤษร สมุดไทยดำ เลขที่ 195.....	83
ภาพที่ 63 รูปวาดสินธพกฤษร สมุดไทยขาว เลขที่ 197 .....	83
ภาพที่ 64 รูปวาดไกรสรจำแลง สมุดไทยดำ เลขที่ 195.....	84
ภาพที่ 65 รูปวาดไกรสรจำแลง สมุดไทยขาว เลขที่ 197.....	84
ภาพที่ 66 รูปวาดอสูรปักษา สมุดไทยดำ เลขที่ 195.....	85
ภาพที่ 67 รูปวาดอสูรปักษา สมุดไทยขาว เลขที่ 197 .....	85
ภาพที่ 68 รูปวาดเทพนรสิงห์ สมุดไทยดำ เลขที่ 195.....	86
ภาพที่ 69 รูปวาดเทพนรสิงห์ สมุดไทยขาว เลขที่ 197.....	86

ภาพที่ 70	รูปวาดเทพกนิษฐ สมุดไทยดำ เลขที่ 195 .....	87
ภาพที่ 71	รูปวาดเทพกนิษฐ สมุดไทยขาว เลขที่ 197 .....	87
ภาพที่ 72	รูปวาดมยุรเวณไถย สมุดไทยดำ เลขที่ 195 .....	88
ภาพที่ 73	รูปวาดมยุรเวณไถย สมุดไทยขาว เลขที่ 197 .....	88
ภาพที่ 74	รูปวาดสีหะคักคา สมุดไทยดำ เลขที่ 195 .....	89
ภาพที่ 75	รูปวาดสีหะคักคา สมุดไทยขาว เลขที่ 197 .....	89
ภาพที่ 76	รูปวาดสีหรามังกร สมุดไทยดำ เลขที่ 195 .....	90
ภาพที่ 77	รูปวาดสีหรามังกร สมุดไทยขาว เลขที่ 197 .....	90
ภาพที่ 78	รูปวาดกิเลนจีน สมุดไทยดำ เลขที่ 195 .....	91
ภาพที่ 79	รูปวาดกิเลนจีน สมุดไทยขาว เลขที่ 197 .....	91
ภาพที่ 80	รูปวาดกิหมี สมุดไทยดำ เลขที่ 195 .....	92
ภาพที่ 81	รูปวาดกิหมี สมุดไทยขาว เลขที่ 197 .....	92
ภาพที่ 82	รูปวาดมารีศ สมุดไทยดำ เลขที่ 195 .....	93
ภาพที่ 83	รูปวาดมารีศ สมุดไทยขาว เลขที่ 197 .....	93
ภาพที่ 84	รูปวาดอัสดรเหรา สมุดไทยดำ เลขที่ 195 .....	94
ภาพที่ 85	รูปวาดอัสดรเหรา สมุดไทยขาว เลขที่ 197 .....	94
ภาพที่ 86	รูปวาดโตเทพสิงฆนัต สมุดไทยดำ เลขที่ 195 .....	95
ภาพที่ 87	รูปวาดโตเทพสิงฆนัต สมุดไทยขาว เลขที่ 197 .....	95
ภาพที่ 88	รูปวาดสุบรรณเหรา สมุดไทยดำ เลขที่ 195 .....	96
ภาพที่ 89	รูปวาดสุบรรณเหรา สมุดไทยขาว เลขที่ 197 .....	96
ภาพที่ 90	รูปวาดนาคปักษิณ สมุดไทยดำ เลขที่ 195 .....	97
ภาพที่ 91	รูปวาดนาคปักษิณ สมุดไทยขาว เลขที่ 197 .....	97
ภาพที่ 92	รูปวาดกบิลปักษา สมุดไทยดำ เลขที่ 195 .....	98
ภาพที่ 93	รูปวาดกบิลปักษา สมุดไทยขาว เลขที่ 197 .....	98

ภาพที่ 94 รูปวาดไกรสรนาครา สมุดไทยดำ เลขที่ 195 .....	99
ภาพที่ 95 รูปวาดไกรสรนาครา สมุดไทยขาว เลขที่ 197.....	99
ภาพที่ 96 รูปวาดเหมราอัสดร สมุดไทยดำ เลขที่ 195 .....	100
ภาพที่ 97 รูปวาดเหมราอัสดร สมุดไทยขาว เลขที่ 197 .....	100
ภาพที่ 98 รูปวาดสินธพน์ทรี สมุดไทยดำ เลขที่ 195 .....	101
ภาพที่ 99 รูปวาดสินธพน์ทรี สมุดไทยขาว เลขที่ 197.....	101
ภาพที่ 100 รูปวาดวารีกุญชร สมุดไทยดำ เลขที่ 195 .....	102
ภาพที่ 101 รูปวาดวารีกุญชร สมุดไทยขาว เลขที่ 197 .....	102
ภาพที่ 102 รูปวาดกิลีนปีก สมุดไทยดำ เลขที่ 195.....	103
ภาพที่ 103 รูปวาดกิลีนปีก สมุดไทยขาว เลขที่ 197.....	103
ภาพที่ 104 รูปวาดเสือปีก สมุดไทยดำ เลขที่ 195 .....	104
ภาพที่ 105 รูปวาดเสือปีก สมุดไทยขาว เลขที่ 197 .....	104
ภาพที่ 106 รูปวาดหงส์จิ้น สมุดไทยดำ เลขที่ 195.....	105
ภาพที่ 107 รูปวาดหงส์จิ้น สมุดไทยขาว เลขที่ 197.....	105
ภาพที่ 108 รูปวาดสางแปลง สมุดไทยดำ เลขที่ 195 .....	106
ภาพที่ 109 รูปวาดสางแปลง สมุดไทยขาว เลขที่ 197 .....	106
ภาพที่ 110 รูปวาดคชปักษา สมุดไทยดำ เลขที่ 195.....	107
ภาพที่ 111 รูปวาดคชปักษา สมุดไทยขาว เลขที่ 197 .....	107
ภาพที่ 112 รูปวาดสกุณเหรา สมุดไทยดำ เลขที่ 195 .....	108
ภาพที่ 113 รูปวาดสกุณเหรา สมุดไทยขาว เลขที่ 197 .....	108
ภาพที่ 114 รูปวาดม้งกรวิหก สมุดไทยดำ เลขที่ 195.....	109
ภาพที่ 115 รูปวาดม้งกรวิหก สมุดไทยขาว เลขที่ 197.....	109
ภาพที่ 116 รูปวาดสิงหะพานร สมุดไทยดำ เลขที่ 195 .....	110
ภาพที่ 117 รูปวาดสิงหะพานร สมุดไทยขาว เลขที่ 197 .....	110

ภาพที่ 118	รูปวาดมยุรคนธรรพ์ สมุดไทยดำ เลขที่ 195.....	111
ภาพที่ 119	รูปวาดมยุรคนธรรพ์ สมุดไทยขาว เลขที่ 197.....	111
ภาพที่ 120	รูปวาดไกรสรปักษา สมุดไทยดำ เลขที่ 195.....	112
ภาพที่ 121	รูปวาดไกรสรปักษา สมุดไทยขาว เลขที่ 197.....	112
ภาพที่ 122	รูปวาดไก่อ่เสฉวน สมุดไทยดำ เลขที่ 195.....	113
ภาพที่ 123	รูปวาดไก่อ่เสฉวน สมุดไทยขาว เลขที่ 197.....	113
ภาพที่ 124	รูปวาดไก่อ่ฮกเกี้ยน สมุดไทยดำ เลขที่ 195 .....	114
ภาพที่ 125	รูปวาดไก่อ่ฮกเกี้ยน สมุดไทยขาว เลขที่ 197 .....	114
ภาพที่ 126	รูปวาดไก่อ่ตั้งเกีย สมุดไทยดำ เลขที่ 195 .....	115
ภาพที่ 127	รูปวาดไก่อ่ตั้งเกีย สมุดไทยขาว เลขที่ 197 .....	115
ภาพที่ 128	รูปวาดสินธุปักชี สมุดไทยดำ เลขที่ 195.....	116
ภาพที่ 129	รูปวาดสินธุปักชี สมุดไทยขาว เลขที่ 197.....	116
ภาพที่ 130	รูปวาดพานรมฤค สมุดไทยดำ เลขที่ 195.....	117
ภาพที่ 131	รูปวาดพานรมฤค สมุดไทยขาว เลขที่ 197.....	117
ภาพที่ 132	รูปวาดดุรงค์ปักฉิน สมุดไทยดำ เลขที่ 195.....	118
ภาพที่ 133	รูปวาดดุรงค์ปักฉิน สมุดไทยขาว เลขที่ 197.....	118
ภาพที่ 134	รูปวาดกรินทปักษา สมุดไทยดำ เลขที่ 195 .....	119
ภาพที่ 135	รูปวาดกรินทปักษา สมุดไทยขาว เลขที่ 197 .....	119
ภาพที่ 136	รูปวาดมังกรสกุณณี สมุดไทยดำ เลขที่ 195 .....	120
ภาพที่ 137	รูปวาดมังกรสกุณณี สมุดไทยขาว เลขที่ 197 .....	120
ภาพที่ 138	รูปวาดโตเทพอัสดร สมุดไทยดำ เลขที่ 195.....	121
ภาพที่ 139	รูปวาดโตเทพอัสดร สมุดไทยขาว เลขที่ 197.....	121
ภาพที่ 140	รูปวาดทิวากรจัตุบท สมุดไทยดำ เลขที่ 195 .....	122
ภาพที่ 141	รูปวาดทิวากรจัตุบท สมุดไทยขาว เลขที่ 197 .....	122

ภาพที่ 142	รูปวาดพยัคฆไกรสีห์ สมุดไทยดำ เลขที่ 195.....	123
ภาพที่ 143	รูปวาดพยัคฆไกรสีห์ สมุดไทยขาว เลขที่ 197.....	123
ภาพที่ 144	รูปวาดสีหคาวี สมุดไทยดำ เลขที่ 195.....	124
ภาพที่ 145	รูปวาดไกรสรคาวี สมุดไทยขาว เลขที่ 197.....	124
ภาพที่ 146	รูปวาดพยัคฆเวไนย สมุดไทยดำ เลขที่ 195 .....	125
ภาพที่ 147	รูปวาดกุมภินิมิตร สมุดไทยดำ เลขที่ 195 .....	125
ภาพที่ 148	รูปวาดเทพปักษี สมุดไทยดำ เลขที่ 195.....	126
ภาพที่ 149	รูปวาดสีหสุบรรณ สมุดไทยดำ เลขที่ 195.....	126
ภาพที่ 150	รูปวาดโตเทพสิงหะพานร สมุดไทยดำ เลขที่ 195.....	127
ภาพที่ 151	กรอบแนวคิดการวิจัย .....	134
ภาพที่ 152	ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย.....	136
ภาพที่ 153	ขั้นตอนที่ 1 การศึกษาข้อมูลการสร้างเกมกระดาน (R1).....	139
ภาพที่ 154	ขั้นตอนที่ 2 การพัฒนาเกมกระดาน (D1).....	143
ภาพที่ 155	ขั้นตอนที่ 3 การนำเกมกระดาน ไปทดลองใช้กับกลุ่มเป้าหมาย (R2).....	146
ภาพที่ 156	ขั้นตอนที่ 4 การรับรองนวัตกรรมเกมกระดาน (D2).....	148
ภาพที่ 157	แผนภาพการพัฒนาเกมกระดาน .....	150
ภาพที่ 158	คู่มือคำอธิบายกติกาการเล่นเกมกระดาน “ส่องสัตว์หิมพานต์” .....	193
ภาพที่ 159	การวางอุปกรณ์ในการเล่นเกมกระดาน “ส่องสัตว์หิมพานต์” .....	195
ภาพที่ 160	แผนที่เกาะรัตนโกสินทร์ .....	196
ภาพที่ 161	กระดานแผนที่ของเกมกระดาน “ส่องสัตว์หิมพานต์” .....	197
ภาพที่ 162	การ์ดอุบัติเหตุ หรือการ์ดสถานที่ ของเกมกระดาน “ส่องสัตว์หิมพานต์” ด้านหน้า.....	198
ภาพที่ 163	การ์ดอุบัติเหตุ หรือการ์ดสถานที่ ของเกมกระดาน “ส่องสัตว์หิมพานต์” ด้านหลัง.....	198
ภาพที่ 164	การ์ดสัญญา หรือการ์ดสัตว์หิมพานต์ ของเกมกระดาน “ส่องสัตว์หิมพานต์” .....	199
ภาพที่ 165	รูปแบบการออกแบบเกมกระดานเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว .....	227

## บทที่ 1

### บทนำ

#### ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การพัฒนาศักยภาพทุนมนุษย์กำหนดไว้ในยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี (พ.ศ. 2561 - 2580) ยุทธศาสตร์ชาติด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์มีเป้าหมายการพัฒนาที่สำคัญ เพื่อพัฒนาคนในทุกมิติและในทุกช่วงวัยให้เป็นคนดี เก่งและมีคุณภาพ โดยคนไทยมีความพร้อมทั้งกาย ใจ สติปัญญา มีพัฒนาการที่รอบด้านและมีสุขภาวะที่ดีในทุกช่วงวัย ซึ่งสอดคล้องกับแผนยุทธศาสตร์นั้นนันทนาการ ยุทธศาสตร์ที่ 1 เรื่องการส่งเสริมประชาชนให้เห็นคุณค่าของการใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ ด้วยการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการจนเป็นวิถีชีวิต การใช้เวลาว่างจากภารกิจงานประจำซึ่งผู้เข้าร่วมกิจกรรมกระทำด้วยความสมัครใจ และมีความพึงพอใจ โดยกิจกรรมนั้นไม่ขัดต่อขนบธรรมเนียม ประเพณีวัฒนธรรม และกฎหมายบ้านเมือง ทำให้เกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลิน มีสุขภาพกาย และสุขภาพจิตที่ดี นันทนาการจึงเป็นส่วนสำคัญ (กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา, 2561)

เกมกระดาน (Board-Game) เป็นหนึ่งในกิจกรรมนันทนาการที่ก่อให้เกิดความรู้ เพื่อความสนุกสนานแต่เดิมเป็นเกมประเภทหนึ่งที่สร้างจากการใช้กระดานวาดลวดลาย รวมถึงใช้ลูกเต๋าเพื่อสร้างเงื่อนไข กฎเกณฑ์ ระบบการเล่นให้ความสนุกสนาน เพลิดเพลิน จากนั้นก็เปลี่ยนไปและมีความหลากหลายในรูปแบบและการเล่นตามการสร้างสรรค์ (Silverman, 2013) ซึ่งจะทำให้ผู้สนใจเข้าถึงเนื้อเรื่องได้อย่างเข้าใจตามวัตถุประสงค์ของผู้ออกแบบเกม ซึ่งในยุคปัจจุบันมีรูปแบบการออกแบบเกมแบบเกมมิฟิเคชันเป็นการนำองค์ประกอบบางส่วนของเกมเลือกมาใช้ในบริบทของแต่ละกิจกรรมที่แตกต่างกัน เป็นการประยุกต์ใช้ทฤษฎีของการออกแบบการเล่นเพื่อชักจูงให้ผู้คนทำตามธุรกิจหรือบริบทของกิจกรรม ที่วางแผนไว้เป็นตัวกระตุ้นความต้องการภายในจิตใจของผู้ร่วมกิจกรรม ซึ่งกลายเป็นเครื่องมือสำคัญในการสร้างความสนุกสนานและให้ความรู้ (วิลาวล์ อินทร์ ชำนาญ, 2563) โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning) ซึ่งเป็นการเรียนรู้อีกรูปแบบหนึ่ง ผ่านการเล่นเพื่อให้เกิดความสนุกสนานไปพร้อม ๆ กับการเรียนรู้ ด้วยการสอดแทรกเนื้อหาข้อมูลต่าง ๆ เอาไว้ในเกม ซึ่งการเรียนรู้ประเภทนี้เกิดจากความพยายามคิดค้นหารูปแบบใหม่ ๆ เพื่อนำมาแก้ไขข้อจำกัดทางการเรียนรู้ การรับรู้ แรงจูงใจ ในปัจจุบันการเล่นเกมกระดานมีแนวโน้มเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่องจากสถิติการซื้อเกมกระดานจะเห็นได้ว่าการเพิ่มขึ้นทุกปีทั้งปริมาณในการซื้อและราคาในการซื้อ ทำให้สังเกตเห็นถึงความเจริญเติบโตของการใช้เกมกระดานทั้งเพื่อความสนุกสนาน เพื่อ



การศึกษา เพื่อให้ความรู้ในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง เกมเป็นอีกช่องทางหนึ่งที่เข้ามามีบทบาทสำคัญในการประชาสัมพันธ์สถานที่ท่องเที่ยว เพราะเป็นสื่อที่ได้ทั้งความบันเทิง ความเพลิดเพลิน และความสนุกสนาน ฝึกความคิด ทักษะการเรียนรู้ และยังได้สิ่งใหม่ๆ

★ **33,230** (2020 : 45,276)  
(2019 : 32,845)

จำนวนเกมที่ทุกคนมีทั้งหมดรวมกัน

🏠 **48,704,327 บาท**

มูลค่าของเกมที่ทุกคนมีรวมกัน (2020 : 68m / 2019 : 50m)

★ **62** (2020 : 41)  
(2019 : 41)

จำนวนเกมที่ครอบครองโดยเฉลี่ยต่อคน

🏠 **90,528 บาท** (2020 : 62k)  
(2019 : 62k)

มูลค่าของเกมโดยเฉลี่ยต่อคน

🏆 **1300** (2020 : 1080)  
(2019 : 1000)

จำนวนเกมสูงสุดที่มีผู้เล่นสะสมไว้

🏠 **1466 บาท** (2020 : 1510)  
(2019 : 1524)

ราคาโดยเฉลี่ยต่อเกม

ภาพที่ 1 สถิติการเล่นเกมกระดาน

ที่มา : Wizards of Learning, Thai board game community mini survey 2021

(Wizards of Learning, 2021)

การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมเป็นลักษณะการท่องเที่ยวเพื่อเยี่ยมชมผลงานสร้างสรรค์ทางศิลป วัฒนธรรมทุกแขนง ซึ่งมีลักษณะเป็นพลวัตทำให้นักท่องเที่ยวสามารถเชื่อมโยงอดีตปัจจุบัน และอนาคต ทั้งนี้ยังเป็นการเชื่อมโยงสังคมที่มีความต่างวัยกันได้ (สิปปนนท์ เกตุทัต, 2542) โดยการ เยี่ยมชมแหล่งท่องเที่ยวทางประวัติศาสตร์ โบราณสถานทำให้เกิดจิตสำนึกความรับผิดชอบในการ รักษามรดกทางวัฒนธรรมที่มีคุณค่า ในการเรียนรู้เรื่องวัฒนธรรม สามารถใช้กระบวนการถ่ายทอด ผ่านเกมกระดานซึ่งทำให้ผู้เล่นเกมเกิดความสนุกสนาน ได้เรียนรู้ข้อมูลสำคัญทางประวัติศาสตร์และ วัฒนธรรม เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้รวมถึงเกิดแรงจูงใจในการอนุรักษ์และเห็นคุณค่าของแหล่ง ท่องเที่ยวสำคัญ เกิดความสนใจเดินทางท่องเที่ยวเพื่อชื่นชมสถานที่ท่องเที่ยวทางวัฒนธรรม

พื้นที่รอบเกาะรัตนโกสินทร์เป็นพื้นที่สำคัญทางประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมซึ่งสะท้อนถึง การตั้งถิ่นฐานทางวัฒนธรรม และวิถีชีวิตความเป็นอยู่มาตั้งแต่สมัยโบราณ โดยเป็นที่ตั้งของ พระบรมมหาราชวัง พระอารามหลวง ศาสนสถาน สถานที่ราชการ และชุมชนย่านพักอาศัย ซึ่ง สถานที่ต่าง ๆ เหล่านี้ล้วนแสดงให้เห็นถึงความเจริญรุ่งเรืองของสมัยรัตนโกสินทร์ได้อย่างดี และจาก อดีตจนถึงปัจจุบันสถานที่ต่าง ๆ และได้รับการอนุรักษ์ไว้ โดยพื้นที่รอบเกาะรัตนโกสินทร์แบ่งเป็น สองส่วน คือกรุงรัตนโกสินทร์ชั้นใน และกรุงรัตนโกสินทร์ชั้นนอก พื้นที่กรุงรัตนโกสินทร์ชั้นในเป็น ศูนย์รวมของพระบรมมหาราชวัง และสถานที่ราชการต่าง ๆ ซึ่งเรียกได้ว่า เป็นจุดศูนย์กลาง

ความเจริญ (รัชภูมิ เอื้อเมธียางกุล, 2550) ซึ่งมีศิลปกรรม จิตรกรรม สถาปัตยกรรมเกี่ยวกับการออกแบบพุทธศิลป์ เป็นงานศิลปะที่ช่างศิลป์สร้างขึ้นเกี่ยวข้องกับพุทธศาสนา หรือสร้างขึ้นเพื่อรับใช้พระพุทธรูปโดยเฉพาะที่เป็นงานจิตรกรรม ได้แก่ ภาพเขียนฝาผนังโบสถ์ วิหาร งานประติมากรรม ได้แก่ พระพุทธรูปและงานสถาปัตยกรรม ได้แก่ ศาสนสถานที่เป็นโบสถ์ วิหาร ศาลาการเปรียญ สลุป เจดีย์ ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับพระพุทธรูป พุทธประวัติ พระธรรมคำสอน วิถีชีวิตชาวบ้าน ส่งผลให้งานพุทธศิลป์เป็นส่วนสำคัญส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมไทย (โกสุม สายใจ, 2560) มีการสอดแทรกเรื่องราวของสัตว์หิมพานต์เป็นเนื้อเรื่องที่แสดงถึงจินตนาการ (Fantasy) ของผู้เขียนภาพซึ่งสะท้อนเรื่องราวที่น่าสนใจของแต่ละยุคสมัย เรื่องราวของสัตว์ป่าหิมพานต์แสดงออกในงานพุทธศิลป์บ่งบอกถึงศรัทธา ศิลปะส่วนใหญ่จะให้ความสำคัญกับเรื่องพุทธศาสนาและความเชื่อ โดยเฉพาะอย่างยิ่งงานจิตรกรรม ซึ่งโดยมากจะอยู่บนจิตรกรรมฝาผนังวิหาร หรือสมุดข่อย เรื่องที่นิยมเขียน คือ พุทธประวัติ พุทธชาดก ตำนาน ไตรภูมิ เรื่องรามเกียรติ์ (พระมณีพร ขนติสาโร, 2563) ซึ่งส่งอิทธิพลต่อการสร้างสรรค์งานศิลปกรรมไทยอย่างยิ่งซึ่งสามารถเชื่อมโยงการเดินทางท่องเที่ยวเยี่ยมชมสัตว์หิมพานต์เป็นตัวแทนของสัญลักษณ์สะท้อนให้เห็นถึงศิลปกรรมต่าง ๆ ของแต่ละยุคสมัย การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม เป็นรูปแบบการท่องเที่ยวอย่างหนึ่งที่เน้นการใช้ทรัพยากรทางวัฒนธรรม

จากที่ได้กล่าวมาข้างต้นจะเห็นได้ว่า เกมกระดานถือเป็นสื่อที่ได้รับความนิยมมากขึ้นเพื่อกระตุ้นความสนใจของร่วมกิจกรรม ซึ่งกลายเป็นเครื่องมือสำคัญในการสร้างความสนุกสนานและให้ความรู้ เกมกระดานจะเป็นอีกช่องทางหนึ่งที่เข้ามามีบทบาทสำคัญในการประชาสัมพันธ์สถานที่ท่องเที่ยว สามารถสื่อสารได้ทั้งความบันเทิง ความเพลิดเพลิน และความสนุกสนาน และได้รับความรู้เกี่ยวกับสัตว์ป่าหิมพานต์ ศิลปกรรม จิตรกรรม สถาปัตยกรรมผ่านสื่อเกมกระดาน ซึ่งจะช่วยให้เพิ่มกลุ่มเป้าหมายนักท่องเที่ยวที่เดินทางมาท่องเที่ยวรอบเกาะรัตนโกสินทร์จะได้รับความรู้ ความสนุกสนาน และการเชื่อมโยงวัฒนธรรมต่างๆ รอบเกาะรัตนโกสินทร์เพื่อให้การท่องเที่ยวได้รับรายได้ที่เพิ่มมากขึ้น สร้างมูลค่าเพิ่มในการท่องเที่ยวอันจะนำไปสู่การสร้างรายได้ให้กับประเทศเป็นอย่างมาก เป็นประโยชน์ต่อการท่องเที่ยวในด้านการสร้างรายได้ การจ้างงาน นำมาซึ่งการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคม (นพเกล้า ยัมสถาน, 2553) ดังนั้นผู้วิจัยจึงเห็นว่าการพัฒนาเกมกระดานรอบเกาะรัตนโกสินทร์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมจะเป็นประโยชน์กับการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของไทยต่อไป

## วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาแนวคิดและทฤษฎีการสร้างเกมกระดานสองสัตว์หิมพานต์รอบเกาะรัตนโกสินทร์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม
2. เพื่อพัฒนาเกมกระดานสองสัตว์หิมพานต์รอบเกาะรัตนโกสินทร์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม
3. เพื่อประเมินผลการใช้เกมกระดานสองสัตว์หิมพานต์รอบเกาะรัตนโกสินทร์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

## ขอบเขตการวิจัย

### 1. ขอบเขตด้านประชากร

การศึกษาพัฒนาเกมกระดานสองสัตว์หิมพานต์รอบเกาะรัตนโกสินทร์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ประชากรที่ใช้ในการศึกษาประกอบด้วยผู้มีส่วนเกี่ยวข้องกับการสร้างเกมกระดาน นักวิชาการด้านการท่องเที่ยว ผู้ที่สนใจเข้าร่วมเล่นเกมกระดานสองสัตว์หิมพานต์รอบเกาะรัตนโกสินทร์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ในการให้ข้อมูลเกี่ยวกับเกาะรัตนโกสินทร์ และการประเมินประสิทธิภาพเกมกระดาน

### 2. ขอบเขตด้านเนื้อหา

การศึกษาครั้งนี้ให้ความสำคัญกับการสร้างเกมกระดานสองสัตว์ป่าหิมพานต์เพื่อเชื่อมโยงการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมรอบเกาะรัตนโกสินทร์ และเป็นการให้ความรู้เกี่ยวกับลักษณะของสัตว์ป่าหิมพานต์ ชนิด สี และความสามารถพิเศษของสัตว์แต่ละประเภท เพื่อเชื่อมโยงศิลปะ ด้านจิตรกรรม ประติมากรรม และวรรณคดีของไทยในการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

### 3. ขอบเขตด้านสถานที่วิจัย

การศึกษาเรื่องการพัฒนาเกมกระดานสองสัตว์หิมพานต์รอบเกาะรัตนโกสินทร์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ศึกษาพื้นที่อาณาเขตอยู่ในเขตพระนคร กรุงเทพมหานคร ทั้งหมดล้อมรอบด้วยแม่น้ำเจ้าพระยาและคลองรอบกรุง (มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2558) แบ่งออกเป็น 2 ชั้น คือ

เกาะรัตนโกสินทร์ชั้นใน คือ บริเวณที่มีอาณาเขตล้อมรอบด้วยแม่น้ำเจ้าพระยาและคลองคูเมืองเดิม (คลองหลอด) เคยเป็นส่วนหนึ่งของกรุงธนบุรีมาก่อน มีพื้นที่ประมาณ 1.8 ตารางกิโลเมตร หรือ 1,125 ไร่ ตั้งอยู่ในท้องที่แขวงพระบรมมหาราชวัง

เกาะรัตนโกสินทร์ชั้นนอก คือ บริเวณที่มีอาณาเขตล้อมรอบด้วยคลองคูเมืองเดิม แม่น้ำเจ้าพระยาด้านทิศเหนือ คลองรอบกรุง (คลองบางลำพู-คลองโอ่งอ่าง) และแม่น้ำเจ้าพระยาด้านทิศใต้ มีพื้นที่ประมาณ 2.3 ตารางกิโลเมตร หรือ 1,438 ไร่ ตั้งอยู่ในท้องที่ส่วนใหญ่ของเขตพระนคร ได้แก่ แขวงชนะสงคราม แขวงบวรนิเวศ แขวงสำราญราษฎร์ แขวงศาลเจ้าพ่อเสือ แขวงเสาชิงช้า แขวงวัดราชบพิธ แขวงตลาดยอด และแขวงวังบูรพาภิรมย์ (มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2558)

#### 4. ขอบเขตด้านระยะเวลา

การศึกษาเรื่องการพัฒนาเกมกระดานสองสัตว์หิมพานต์รอบเกาะรัตนโกสินทร์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม เป็นการศึกษาในระยะเวลา 6 เดือน

#### นิยามศัพท์เฉพาะ

**เกมกระดานสองสัตว์หิมพานต์รอบเกาะรัตนโกสินทร์** หมายถึง เกมกระดานหรือที่เรียกว่าบอร์ดเกม (Board Game) ที่สร้างจากกระดานวาดลวดลาย โดยจำลองเกาะรัตนโกสินทร์และพื้นที่ทับซ้อนของป่าหิมพานต์ ซึ่งเป็นที่อยู่ของสัตว์หิมพานต์ ในรูปแบบของจิตรกรรม ประติกรรม สถาปัตยกรรม โดยเนื้อหาของเกมจะให้ความรู้เกี่ยวกับลักษณะโดดเด่น ความสามารถพิเศษและการเชื่อมโยงการท่องเที่ยว โดยใช้ลูกเต๋าเพื่อสร้างเงื่อนไขการเล่นให้สนุกสนาน รูปเกมเป็นเกมส്ടراتيجيةวางแผน (Strategy Game) ผสมผสานกับเกมยูโร (Euro Game) เพื่อสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่น และมีการเชื่อมโยงข้อมูลแหล่งท่องเที่ยวรอบเกาะรัตนโกสินทร์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning) เพื่อให้ผู้เล่นเกมมีความรู้ ความสนุกสนาน และส่งเสริมการท่องเที่ยวรอบเกาะรัตนโกสินทร์

**สัตว์หิมพานต์** หมายถึง สัตว์ที่สร้างขึ้นจากไตรภูมิพระร่วง และมีการรวบรวมตำราภาพสัตว์หิมพานต์จากสมุดไทยดำ สมุดไทยขาว ทั้ง 77 ประเภท (กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม, 2561) ปัจจุบันปรากฏอยู่ในจิตรกรรมฝาผนัง ประติกรรม และสถาปัตยกรรม สัตว์ในจินตนาการที่กวี หรือจิตรกรวาดขึ้น อาศัยอยู่ในป่าหิมพานต์หรือเขาไกรลาส ดังที่ปรากฏในวรรณคดีไตรภูมิพระร่วง และรามเกียรติ์ โดยมีลักษณะของสัตว์หลายชนิดมาประกอบกันในตัวเดียว จำแนกออกเป็น 3 ประเภท คือ สัตว์ทวิบาท (มีสองขา) สัตว์จตุบาท (มีสี่ขา) และจำพวกปลา

**เกาะรัตนโกสินทร์** หมายถึง พื้นที่อาณาเขตอยู่ในเขตพระนครทั้งหมด ล้อมรอบด้วยแม่น้ำเจ้าพระยาและคลองรอบกรุง มีพื้นที่ประมาณ 4.1 ตารางกิโลเมตร หรือ 2,563 ไร่ แบ่งออกเป็น 2 ชั้น คือ เกาะรัตนโกสินทร์ชั้นใน คือ บริเวณที่มีอาณาเขตล้อมรอบด้วยแม่น้ำเจ้าพระยาและคลอง

คูเมืองเดิม (คลองหลอด) เคยเป็นส่วนหนึ่งของกรุงธนบุรีมาก่อน มีพื้นที่ประมาณ 1.8 ตารางกิโลเมตร หรือ 1,125 ไร่ ตั้งอยู่ในท้องที่แขวงพระบรมมหาราชวัง เกาะรัตนโกสินทร์ชั้นนอก คือ บริเวณที่มีอาณาเขตล้อมรอบด้วยคลองคูเมืองเดิม แม่น้ำเจ้าพระยาด้านทิศเหนือ คลองรอบกรุง (คลองบางลำพู-คลองโอ่งอ่าง) และแม่น้ำเจ้าพระยาด้านทิศใต้ มีพื้นที่ประมาณ 2.3 ตารางกิโลเมตร หรือ 1,438 ไร่ ตั้งอยู่ในท้องที่ส่วนใหญ่ของเขตพระนคร ได้แก่ แขวงชนะสงคราม แขวงบวรนิเวศ แขวงสำราญราษฎร์ แขวงศาลเจ้าพ่อเสือ แขวงเสาชิงช้า แขวงวัดราชบพิธ แขวงตลาดยอด และแขวงวังบูรพาภิรมย์ (มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2558)

**ป่าหิมพานต์** หรือ หิมวันต์ หมายถึง เป็นป่าในวรรณคดีและความเชื่อในเรื่องไตรภูมิตามคติศาสนาพุทธและฮินดู มีความเชื่อว่า ป่าหิมพานต์ตั้งอยู่บนเขาหิมพานต์หรือหิมालายา(หิมาลัย) คำว่า “หิมาลายา” มีรากศัพท์จากภาษาสันสกฤต แปลว่าที่ที่ถูกปกคลุมด้วยหิมะ เขาหิมพานต์ประดิษฐานอยู่ในชมพูทวีป มีเนื้อที่ประมาณ 3,000 โยชน์ (1 โยชน์ เท่ากับ 10 ไมล์ หรือ 16 กิโลเมตร) วัดโดยรอบได้ 9,000 โยชน์ ประดับด้วยยอด 84,000 ยอด มีสระใหญ่ 7 สระ บรรดาสระใหญ่ทั้ง 7 สระนั้น สระโนดาตแวดล้อมไปด้วยภูเขาทั้ง 5 ที่จัดเป็นยอดเขาหิมพานต์ ยอดเขาทุกยอดมีส่วนสูงและสันฐาน 200 โยชน์ กว้างและยาวได้ 50 โยชน์ (พระญาณิไท, 2515)

**การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม** หมายถึง การท่องเที่ยวที่ทำให้เข้าใจเรื่องราวเกี่ยวกับศาสนา วิถีชีวิตในแต่ยุคสมัย ที่ก่อให้เกิดความสำคัญเกี่ยวกับวัฒนธรรมของแหล่งท่องเที่ยวที่ผู้เดินทางท่องเที่ยวตั้งใจจะเดินทางให้เป็นจุดมุ่งหมายปลายทาง จะทำให้นักท่องเที่ยวสนใจที่จะเรียนรู้วิถีชีวิต ศิลปวัฒนธรรม รวมถึงกิจกรรมต่าง ๆ ของชุมชนท้องถิ่น ส่งผลให้นักท่องเที่ยวสนใจที่จะไปท่องเที่ยวและศึกษาแหล่งประวัติศาสตร์ศิลปะวัฒนธรรม

### ประโยชน์ที่ได้รับ

1. หน่วยงานที่เกี่ยวข้องใช้เป็นสื่อเพื่อการส่งเสริมการท่องเที่ยวรอบเกาะรัตนโกสินทร์
2. การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย สามารถนำข้อมูลที่ได้จากผลการวิจัยไปเป็นแนวทางในการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม
3. เป็นการขยายตลาดของกลุ่มนักท่องเที่ยวใหม่ ให้มีความหลากหลายมากยิ่งขึ้น

## บทที่ 2

### เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่องการพัฒนาเกมกระดานสองสัตว์หิมพานต์รอบเกาะรัตนโกสินทร์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสาร แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อเป็นแนวทางการศึกษาวิจัยครั้งนี้

1. แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับนันทนาการ
  - 1.1 ความหมายของกิจกรรมนันทนาการ
  - 1.2 ลักษณะพื้นฐานของนันทนาการ
  - 1.3 ประเภทของนันทนาการ
2. แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับเกมกระดาน
  - 2.1 ความหมายของเกมกระดาน
  - 2.2 ประเภทของเกมกระดาน
  - 2.3 หลักการออกแบบเกมกระดาน
  - 2.4 องค์ประกอบในการออกแบบเกมกระดานเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว
  - 2.5 กระบวนการออกแบบเกมเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว
3. แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม
  - 3.1 แนวคิดทฤษฎีการท่องเที่ยว
  - 3.2 แนวคิดการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม
  - 3.3 หลักของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม
  - 3.4 องค์ประกอบของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม
4. แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับเกาะรัตนโกสินทร์
  - 4.1 ประวัติเกาะรัตนโกสินทร์
  - 4.2 สถานที่สำคัญภายในเกาะรัตนโกสินทร์
  - 4.3 ข้อมูลสถานที่สำคัญใน “เกมกระดานสองสัตว์หิมพานต์”
5. แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับสัตว์ป่าหิมพานต์
  - 5.1 ตำนานป่าหิมพานต์
  - 5.2 ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับสัตว์หิมพานต์
  - 5.3 ตารางสังเคราะห์เปรียบเทียบข้อมูลสัตว์หิมพานต์
  - 5.4 ข้อมูลและรูปภาพของสัตว์หิมพานต์
6. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

## แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับนันทนาการ

### ความหมายของกิจกรรมนันทนาการ

นันทนาการ มาจากภาษาอังกฤษคำว่า Recreation แปลว่า การทำให้สนุกสนานร่าเริง หมายถึง การจัดกิจกรรมเพื่อให้บุคคลเข้าร่วมโดยสมัครใจและได้รับความพึงพอใจและความสนุกสนาน อันจะเป็นแรงจูงใจให้บุคคลเข้าร่วมในกิจกรรมนั้น คำว่า “นันทนาการ” ได้มีผู้ให้ความหมายไว้หลายท่าน มีการพัฒนาความหมายตามกาลเวลา การยอมรับในสังคมวิชาชีพ ดังนี้

สมบัติ กาญจนกิจ (2544) กล่าวว่า นันทนาการ หมายถึง การทำให้สดชื่น เสริมสร้างพลังงานขึ้นมาใหม่ หลังจากการใช้พลังงานแล้วก่อให้เกิดความเหนื่อยเมื่อยล้าทางร่างกาย ทางสมอง และจิตใจ กิจกรรมนันทนาการที่บุคคลเข้าร่วมในเวลาว่างจะช่วยขจัดหรือผ่อนคลายนคลายความเหนื่อยเมื่อยล้าทางร่างกายและจิตใจ ในความนี้นันทนาการจึงเป็นการตอบสนองความต้องการทางกายและจิตใจของบุคคลและสังคม กิจกรรมต่าง ๆ ที่บุคคลเข้าร่วมในช่วงเวลาต่าง ๆ โดยไม่มีการบังคับและจะเข้าร่วมด้วยความสมัครใจ แล้วส่งผลก่อให้เกิดการพัฒนาอารมณ์สุข รวมทั้งความสนุกสนานหรือความสงบสุข และกิจกรรมนั้นต้องเป็นกิจกรรมที่สังคมยอมรับด้วย เป็นกระบวนการหรือประสบการณ์ที่ทำให้บุคคลเกิดความสุข โดยอาศัยกิจกรรมนันทนาการในช่วงเวลาว่างเป็นสื่อ ก่อให้เกิดการพัฒนาหรือการเจริญงอกงามทางกาย อารมณ์ สังคมและสติปัญญาของบุคคล เป็นสถาบันทางสังคมหรือแหล่งศูนย์กลางของสังคมเพื่อให้บุคคลเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการ แล้วก่อให้เกิดการพัฒนาทางอารมณ์และพัฒนาเจริญงอกงามทางร่างกาย จิตใจ และสังคม

เทพประสิทธิ์ กุศลวิชิตชัย (2551) กล่าวว่า นันทนาการ (Recreation) หมายถึง กิจกรรมเวลาว่างที่สร้างสรรค์ เป็นประโยชน์ มีคุณค่า สำหรับบุคคลที่เข้าร่วมกิจกรรมด้วยความสมัครใจและส่งผลโดยตรงต่อผู้เข้าร่วม ช่วยพัฒนาคุณภาพชีวิตของบุคคล ซึ่งเป็นเป้าหมายของนันทนาการ คือ การกระทำทำให้ชีวิตมีคุณภาพ การมีคุณภาพชีวิตที่ดีกว่าที่เป็นอยู่ นั่นคือมีความสุขที่สมบูรณ์ ประกอบด้วยสองส่วน ได้แก่ สุขภาพทางกายและสุขภาพจิตใจ นอกจากนั้น ยังมีผลพลอยได้อื่น ๆ อีกมากมาย

กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา (2561) กล่าวว่า นันทนาการ หมายถึง การใช้เวลาว่างจากการปฏิบัติภารกิจโดยเข้าร่วมด้วยความเต็มใจ ซึ่งกิจกรรมนั้นต้องไม่ผิดกฎหมายและประเพณีของบ้านเมืองเกิดความพึงพอใจและสนุกสนาน

ปฐมพร บำเรอ (2564) กล่าวว่า นันทนาการ คือ การทำให้สดชื่น สร้างพลังงานขึ้นมาใหม่ในรูปแบบของการเล่น การแสดงออกด้านกีฬา ศิลปะ การเต้นรำ ดนตรี งานอดิเรก หรือท่องเที่ยว

เป็นต้น มีรูปแบบกิจกรรมที่หลากหลาย การเข้าร่วมกิจกรรมนั้นหนนาการก่อให้เกิดผลการพัฒนา อารมณ์สุข สนุกสนาน เพลิดเพลิน สุขสงบ และเป็นกระบวนการในการพัฒนาประสบการณ์ พัฒนา คุณภาพชีวิตหรือสังคม โดยอาศัยกิจกรรมนั้นหนนาการต่างๆ ที่บุคคลเข้าร่วมด้วยความสมัครใจหรือมี แรงจูงใจในช่วงเวลาว่างจากการทำงานประจำ ส่งผลให้เกิดการพัฒนาอารมณ์สุข รวมถึงการเป็น สถาบันทางสังคม และสวัสดิการทางสังคม ที่ทางรัฐบาลและท้องถิ่นต่างๆ ต้องมีการจัดบริการให้กับ ชุมชน เพื่อสร้างบรรยากาศของท้องถิ่นและประเทศให้มีความน่าอยู่ เป็นการพัฒนาคุณภาพชีวิตของ ประชาชนของประเทศชาติอีกทางหนึ่ง

ดังนั้น สรุปได้ว่า นันทนาการ คือ การใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์และมีคุณค่า ด้วย ความสมัครใจโดยไม่มีการบังคับและจะเข้าร่วม พัฒนาความสุขเพื่อให้เกิดความงอกงามทางด้าน ร่างกาย จิตใจ และอารมณ์ โดยกิจกรรมนั้นต้องไม่ผิดกฎหมายและประเพณี ทำให้ร่างกายสดชื่น มีพลัง มีรูปแบบกิจกรรมที่หลากหลาย

### ลักษณะพื้นฐานของนันทนาการ

จากความหมายของนันทนาการสามารถตีความหมายได้หลากหลาย ซึ่งอาจจะพิจารณาใน เรื่องของประสบการณ์ หรือกระบวนการ หรือกิจกรรมที่จะช่วยพัฒนาคุณภาพชีวิต หรือแหล่ง สถานบันเทิงทางสังคม ดังนั้น นักวิชาการหลายท่านได้วางหลักเกณฑ์ในเรื่องของลักษณะพื้นฐานของ นันทนาการ ไว้ดังนี้ (สมบัติ กาญจนกิจ, 2544)

1. นันทนาการเกี่ยวข้องกับกิจกรรม ไม่ว่าจะ เป็นกิจกรรมต่าง ๆ ทั้งที่กระทำและ ถูกกระทำรูปแบบของกิจกรรมนั้นหลากหลาย ตั้งแต่เกมกีฬา ศิลปหัตถกรรม ดนตรี ละคร กิจกรรม กลางแจ้ง นอกเมือง งานอดิเรก การท่องเที่ยว โยคะ สมาธิ เป็นต้น
2. นันทนาการมีรูปแบบหลากหลาย มีขอบเขตไม่จำกัด ตั้งแต่ในรูปแบบของกิจกรรมซึ่ง กำหนดเป็นหมวดหมู่ใหญ่แล้ว นันทนาการยังมีรูปแบบที่จัดบริการเป็นสวัสดิการสังคม เป็นแหล่ง นันทนาการบริการแก่กลุ่มประชากรทุกระดับวัยและประชากรกลุ่มพิเศษ
3. นันทนาการจะต้องเป็นไปด้วยความสมัครใจและมีแรงจูงใจ นั่นคือผู้เข้าร่วมกิจกรรม นันทนาการ จะต้องเข้าร่วมด้วยความสนใจ สมัครใจ และมีแรงจูงใจในกิจกรรมที่เข้าร่วมโดยมิได้ ถูกบังคับ
4. นันทนาการเกิดขึ้นได้ในเวลาที่ไม่จำกัด บุคคลและชุมชนมีอิสระที่เข้าร่วมในสิ่งที่เขา ต้องการจะเล่นหรือเข้าร่วมโดยไม่จำกัดเวลา



5. นันทนาการจะต้องเป็นสิ่งที่มีจริงจังและมีจุดมุ่งหมาย ประสพการณ์นันทนาการเป็นการพัฒนาคุณภาพชีวิต พัฒนาอารมณ์สุข มีคุณค่าสาระ เป็นสิ่งจริงจัง และมีจุดหมายเสมอ

6. นันทนาการเป็นการบำบัดรักษา กิจกรรมนันทนาการช่วยฟื้นฟูและรักษาคนไข้และเปิดโอกาสให้คนไข้เลือกกิจกรรมในเวลาว่าง กระทำเพื่อพัฒนาสุขภาพกายและจิตใจ ยามฟื้นฟูหรือระหว่างการบำบัดรักษา

7. นันทนาการเป็นกิจกรรมที่สามารถยืดหยุ่นเปลี่ยนแปลงได้ตามความเหมาะสม กิจกรรมนันทนาการ สามารถจัดได้ตามความเหมาะสม ตามสภาพแวดล้อม ความต้องการและความสนใจของชุมชน ตลอดจนอุปกรณ์และสถานที่สิ่งอำนวยความสะดวก

8. นันทนาการจะต้องเป็นกิจกรรมที่พึงประสงค์ของสังคม กิจกรรมนันทนาการของสังคมหรือชุมชนหนึ่งอาจจะไม่เหมาะสมกับอีกชุมชนหนึ่ง ทั้งนี้เพราะความสนใจ ความต้องการ ค่านิยม วัฒนธรรม ศาสนา ประเพณี สภาพแวดล้อม ความเชื่อ เป็นข้อบ่งชี้วิถีชีวิตของชุมชน ดังนั้นกิจกรรมนันทนาการจะต้องเป็นที่ยอมรับในสังคมนั้น ๆ

### ประเภทของนันทนาการ

กิจกรรมนันทนาการช่วยพัฒนาชุมชนและสังคมในด้านคุณภาพชีวิตในช่วงเวลาว่าง กิจกรรมนันทนาการช่วยส่งเสริมให้บุคคลและชุมชนได้มีส่วนร่วมเป็นกิจกรรมกลุ่มที่มีความสนใจหรือความต้องการร่วมกัน อันจะส่งผลต่อการพัฒนามนุษย์สัมพันธ์ นอกจากนี้กิจกรรมนันทนาการยังช่วยเสริมสร้างประสบการณ์ใหม่ให้กับชีวิตอีกด้วย กิจกรรมนันทนาการสำหรับชุมชนสามารถรวบรวมได้เป็นประเภทต่าง ๆ 15 ประเภท ได้แก่ (คณิต เขียววิชัย, 2546)

1. กิจกรรมประเภทเกมกีฬา ซึ่งกิจกรรมประเภทเกมจะมีหลายรูปแบบ เช่น เกมเบ็ดเตล็ด เกมนำไปสู่กีฬาใหญ่ เกมสร้างสรรค์ เกมกลุ่มสัมพันธ์ เกมประกวด เกมส่งเสริมคุณค่าทางศิลปวัฒนธรรม เกมการละเล่นพื้นเมือง เป็นต้น กีฬามีทั้งกีฬาประเภทบุคคล เช่น แบดมินตัน ยิงธนู โบว์ลิ่ง ยิงปืน จักรยานไต่เขา ตกปลา กรีฑาว่ายน้ำ ฯลฯ และกีฬาประเภททีม เช่น ฟุตบอล วอลเลย์บอล บาสเกตบอล ตะกร้อ ซอฟท์บอล ฯลฯ กีฬานันทนาการ หมายถึง กีฬามวลชน (Mass Sport) เป็นกีฬาที่เล่นได้ทุกเพศทุกวัย แม้แต่ประชากรกลุ่มพิเศษก็สามารถร่วมเล่นได้ เป็นการเล่นกีฬาในช่วงเวลาว่าง เพื่อส่งเสริมคุณค่าการพัฒนาคุณภาพชีวิต โดยมีได้มุ่งเพื่อความเป็นเลิศทางกีฬา กีฬานันทนาการ ได้แก่ กอล์ฟ วิ่ง-เดินเพื่อสุขภาพ กีฬาดำน้ำ ประดาน้ำ ไต่เขา กีฬาเพื่อทดสอบสมรรถภาพ เครื่องร่อนโดดร่มชูชีพ เป็นต้น

2. กิจกรรมประเภทศิลปหัตถกรรม เป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมความสามารถทักษะด้านงานศิลปะ เพื่อส่งเสริมให้เกิดการพัฒนาอารมณ์ของความสุข ความละเอียด รอบคอบ รักในความสะอาด กิจกรรมนี้จะมีทั้งประเภทประดิษฐ์ สร้างสรรค์ แกะสลัก วาดภาพ เครื่องจักสาน และยังรวมถึงการทำอาหารอีกด้วย

3. กิจกรรมเข้าจังหวะและการเต้นรำ เป็นกิจกรรมทางสังคมที่ช่วยพัฒนาทางด้านร่างกาย จิตใจอารมณ์และสังคมส่งเสริมให้บุคคล กล้าแสดงออก รู้จักมารยาท และวัฒนธรรมที่ดี

4. การละคร เป็นกิจกรรมที่แสดงออกทางอารมณ์หรือกิจกรรมของชีวิตประจำวัน การละครเกิดจากหลายแนวทาง ได้แก่ ความฝันหรือจินตนาการของคนในแต่ละยุคแต่ละสมัย หรืออาจจะเกิดความเชื่อทางศาสนา หรือพิธีกรรมทางศาสนา การละครนี้จะต้องสอดแทรกบทของความสุข สนุกสนาน ตื่นเต้นไว้ด้วย เพื่อให้ผู้ดูและผู้เล่นได้ผ่อนคลาย สนุกสนาน การละครในแต่ละยุคจะช่วยสะท้อนสภาพสังคมให้คนรุ่นหลังได้เข้าใจ หรือเกิดความรู้สึกนึกคิดอะไรบางอย่าง ซึ่งสิ่งเหล่านี้อาจจะส่งผลต่อวัฒนธรรมได้เช่นกัน

5. งานอดิเรก เป็นกิจกรรมที่อยู่ในความสนใจของคนเกือบทุกเพศทุกวัยและมีส่วนช่วยในการพัฒนา คุณภาพชีวิตอีกด้วย งานอดิเรกมีหลายประเภท ได้แก่ งานอดิเรกประเภทกระทำ เช่น ประดิษฐ์ ต่อเติม วาดภาพ งานอดิเรกประเภทสะสม เช่น สะสมแสตมป์ เหรียญที่ระลึก งานอดิเรกประเภทสร้างสรรค์ เช่น แกะสลัก วาดภาพ งานอดิเรกประเภทศึกษาเรียนรู้ เช่น การเรียนรู้เทคนิค สิ่งต่าง ๆ เป็นต้น

6. เพลงและดนตรี กิจกรรมประเภทเพลงและดนตรีจะอยู่ในความสนใจของคนทุกเพศทุกวัย เพียงแต่อาจจะแตกต่างกันบ้างตามประเภทของเพลงและดนตรีเท่านั้น ในการจัดโครงการนันทนาการที่ไม่ใช่เป็นกิจกรรมรื่นเริง ยังจำเป็นต้องแทรกกิจกรรมประเภทเพลงและดนตรีไว้ด้วย เพื่อให้กิจกรรมนั้นสนุกสนานรื่นเริง เป็นต้น

7. กิจกรรมนอกเมือง เป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมให้คนได้ใกล้ชิดธรรมชาติและส่งเสริมให้คนเกิดความคิดในการอนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติ และรักษาสภาพแวดล้อมที่สะอาดและสวยงาม แหล่งนันทนาการประเภทนี้ ได้แก่ อุทยานแห่งชาติ วนอุทยาน น้ำตก ถ้ำ หาดทราย ฯลฯ กิจกรรมนันทนาการประเภทนอกเมืองจะต้องเป็นกิจกรรมที่ไปปฏิบัติในที่ที่ห่างไกลออกไปจากเมืองหรือชุมชน ได้แก่ การเดินทางไกล ล่าสัตว์ ตกปลา การอยู่ค่ายพักแรมที่เป็นการไปศึกษาธรรมชาติ การอนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติ เป็นต้น

8. กิจกรรมทางสังคม เนื่องจากมนุษย์เป็นสัตว์สังคมที่ต้องมีการติดต่อสัมพันธ์กับคนอื่น ๆ ต้องการความรัก ความเข้าใจ ดังนั้นกิจกรรมทางสังคมจะเป็นกิจกรรมที่ช่วยส่งเสริมโอกาสของการติดต่อสัมพันธ์ ความเข้าใจ ความสามัคคีอันดีต่อเพื่อนมนุษย์ กิจกรรมทางสังคม ได้แก่ งานเลี้ยงงานสังสรรค์ต่าง ๆ งานชุมนุมศิษย์เก่า งานเลี้ยงรุ่น ฯลฯ

9. กิจกรรมพิเศษ เป็นกิจกรรมที่จัดขึ้นในโอกาสเทศกาลต่าง ๆ หรืองานฉลองตามประเพณี เช่นการจัดงานวันเกิด งานครบรอบแต่งงาน นอกจากนี้งานเทศกาลต่าง ๆ เช่น งานประจำปีของวัด งานเทศกาลสงกรานต์ งานลอยกระทง คริสต์มาส ตรุษจีน เป็นต้น

10. กิจกรรมประเภทวรรณกรรม อ่าน เขียน พูด เป็นกิจกรรมนันทนาการที่ช่วยส่งเสริมให้บุคคลได้พัฒนาทักษะความรู้ความสามารถก่อให้เกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลิน เกิดจินตนาการ ได้แสดงออกถึงความรู้สึกนึกคิด เป็นต้น กิจกรรมประเภทนี้จะเป็นที่สนใจของคน เช่นเดียวกับกิจกรรมประเภทอื่น ๆ

11. กิจกรรมประเภทอาสาสมัคร เป็นกิจกรรมที่ช่วยส่งเสริมในด้านคุณธรรมจริยธรรม การให้ การรับ การสร้างความร่วมมือกับคนกลุ่มอื่น กิจกรรมประเภทนี้เป็นการให้บริการโดยไม่รับสินจ้างรางวัลใด ๆ ทั้งสิ้น กิจกรรมประเภทนี้ได้แก่ การช่วยบรรเทาสาธารณภัย การช่วยพัฒนาพื้นที่ การช่วยเหลือผู้ตกทุกข์ได้ยาก เป็นกิจกรรมที่จะช่วยเสริมสร้างคุณภาพชีวิตให้กับคนในสังคมอีกด้วย

12. กิจกรรมการท่องเที่ยวทัศนศึกษา เป็นกิจกรรมที่ช่วยในการเสริมสร้างประสบการณ์ทั้งด้านความประทับใจ ความซาบซึ้งในความงามของธรรมชาติ ตลอดจนศิลปวัฒนธรรมประเพณีวิถีชีวิตของชุมชนและสังคมที่แตกต่างกัน การท่องเที่ยวจะช่วยพัฒนาคนให้เป็นคนที่มีความทันสมัย ค่อยยอมรับการเปลี่ยนแปลงทั้งทางวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และวัฒนธรรม ประเพณีทั้งหลาย กิจกรรมประเภทนี้เหมาะแก่การเตรียมความพร้อมของผู้สูงอายุไม่ให้เกิดช่องว่างกับลูกหลาน จนเป็นปัญหาสังคมต่อไป

13. กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ เป็นกิจกรรมนันทนาการที่ให้คุณค่าการเรียนรู้และการทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม สร้างคุณค่าตนเองให้กับสังคม และยังช่วยพัฒนาคุณลักษณะของการเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี ช่วยสร้างความรู้สึกในการรับผิดชอบ การให้ความร่วมมือกับคนอื่น ๆ กิจกรรมประเภทนี้อาจจะใช้กิจกรรมประเภทเกม เพลง หรือดนตรีมาประกอบด้วย เพื่อให้เกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลิน

14. กิจกรรมประเภทการพัฒนาจิต เป็นกิจกรรมนันทนาการที่ช่วยให้ผู้เข้าร่วมเกิดสมาธิ มีความสงบสุข ลดอาการตื่นเต้น ดีใจ หรือเสียใจจนเกินไป กิจกรรมประเภทนี้ ได้แก่ กิจกรรมการทำสมาธิ ปฏิบัติธรรม โยคะ เป็นต้น กิจกรรมประเภทนี้จะช่วยลดความเครียดได้เป็นอย่างดี

15. กิจกรรมประเภทพัฒนาสุขภาพและสมรรถภาพ เป็นกิจกรรมที่มีความสำคัญเป็นอย่างมากในสังคมยุคปัจจุบัน คนส่วนมากเริ่มสนใจเกี่ยวกับสุขภาพของตนเองมากขึ้นทั้งทางด้านร่างกายและจิตใจ กิจกรรมประเภทนี้ ได้แก่ การเดิน-วิ่งเพื่อสุขภาพ กิจกรรมสร้างสุขภาพและสมรรถภาพโดยใช้อุปกรณ์บริหารกาย ซึ่งอาจจะจัดในรูปแบบของศูนย์บริหารร่างกาย หรือศูนย์สุขภาพในรูปแบบของนันทนาการเชิงธุรกิจการค้า เป็นต้น

กล่าวสรุปได้ว่า กิจกรรมนันทนาการเป็นกิจกรรมที่สร้างสรรค์ สามารถสร้างเสริมความเจริญทางด้านร่างกาย และความเจริญทางอารมณ์ สังคม และจิตใจ กิจกรรมนันทนาการสามารถพัฒนาคุณภาพชีวิตให้เกิดขึ้นแก่ผู้เข้าร่วมทำกิจกรรมได้ทุกเพศทุกวัย สามารถแบ่งออกได้หลายประเภท สามารถแบ่งได้ 15 ประเภท คือ

1. กิจกรรมประเภทเกมกีฬา
2. กิจกรรมประเภทศิลปหัตถกรรม
3. กิจกรรมเข้าจังหวะและการเต้นรำ
4. การละคร
5. งานอดิเรก
6. เพลงและดนตรี
7. กิจกรรมนอกเมือง
8. กิจกรรมทางสังคม
9. กิจกรรมพิเศษ
10. กิจกรรมประเภทวรรณกรรม อ่าน เขียน พูด
11. กิจกรรมประเภทอาสาสมัคร
12. กิจกรรมการท่องเที่ยวทัศนศึกษา
13. กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์
14. กิจกรรมประเภทการพัฒนาจิต
15. กิจกรรมประเภทพัฒนาสุขภาพและสมรรถภาพ

## แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการสร้างเกมกระดาน

### ความหมายของเกมกระดาน

เกมกระดาน (Board Game) ที่มีมากกว่าพันปี ในประเทศจีน อินเดีย ญี่ปุ่น ซึ่งใช้เล่นเพื่อเป็นกิจกรรมยามว่างของคนสมัยก่อน ได้แก่ หมากรุก โกะ ได้พัฒนาและปรับเปลี่ยนโดยมีการนำเกมกระดานมาใช้ในหลากหลายแวดวง ซึ่งมีผู้ให้ความหมายไว้ดังต่อไปนี้

ฐิติพล ขำประถม (2558) ให้ความหมายว่า เกมกระดานเป็นเกมที่ถูกสร้างขึ้นเพื่อความบันเทิงอย่างหนึ่ง มีหลายประเภทหลายรูปแบบ เป็นเกมที่ใช้การ์ดหรือใช้ชิ้นส่วน หรือตัวหมากวางไว้บนพื้นที่เล่น เคลื่อนที่บนพื้นที่เล่นหรือหยิบออกจากพื้นที่เล่น มีทั้งแบบที่มีกติกาตายตัว จนถึงเกมที่มีกติกาซับซ้อน ต้องใช้แผนการหรือยุทธวิธีเข้าช่วย โดยพื้นที่เล่นเปรียบได้กับกระดานซึ่งจะมีรูปภาพหรือรูปแบบเฉพาะสำหรับเกมนั้น

Hinebaugh (2009) ให้ความหมายว่า เกมกระดาน คือ เกมที่สามารถเล่นได้ โดยใช้กระดานเป็นอุปกรณ์ในการเล่น และมีสมาชิกเล่นจำนวนหลายคน และมีกติกาที่เปิดโอกาสให้ผู้เล่นได้แสดงกลยุทธ์เพื่อการเอาชนะคู่ต่อสู้

ซึ่งสรุปได้ว่า เกมกระดาน หมายถึง เกมซึ่งใช้การเคลื่อนที่ของชิ้นส่วนต่างๆ มีการออกแบบอุปกรณ์ ตั้งเป้าหมายเกม และมีการตั้งกติกาเพื่อให้บรรลุจุดมุ่งหมายของเกมอย่างชัดเจน เพื่อให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน ให้ผู้เล่นได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้ ตามเป้าหมายของผู้ออกแบบเกมกระดาน อาจมีการออกแบบรูปแบบให้มีการวางแผน การต่อสู้ การสะท้อนกลับของเกมอย่างสนุกสนาน

### ประเภทของเกมกระดาน

จากการแบ่งประเภทของเกมกระดานทั้งจากในประเทศและต่างประเทศมีการแบ่งประเภทของเกมกระดาน (Silverman, 2013) แบ่งได้เป็น 6 ประเภท ดังต่อไปนี้

1. ประเภทครอบครัว (Family Games) เกมกระดานแบบดั้งเดิม กติกาไม่ซับซ้อน โดยมีคะแนนและโชคของผู้เล่นเข้ามาเกี่ยวข้อง ไม่มุ่งเน้นการวางแผน หรือกระบวนการคิดที่ซับซ้อน เป็นกิจกรรมในการสร้างความสัมพันธ์และใช้เวลาว่างร่วมกันกับครอบครัว พี่น้อง และเพื่อน ตัวอย่างเกมประเภทนี้ ได้แก่ เกมบันไดงู เกมเศรษฐี เป็นต้น

2. ประเภทยุโรป (Euro-Style Games) ใช้เวลาในการเล่นประมาณ 1 ชั่วโมง กฎกติกาไม่ซับซ้อน อุปกรณ์ในการเล่นมีจำนวนไม่มาก เน้นการปฏิสัมพันธ์ของผู้เล่น ไม่เน้นสร้างความขัดแย้ง และการกำจัดผู้เล่นระหว่างเล่นเกม โดยทั่วไปจะไม่มีการใช้ลูกเต๋าเสี่ยงโชค เนื่องจากเป็นเกมที่ผู้เล่น

ต้องหาข้อมูลและเลือกวิธีในการแก้ปัญหาของตนเอง ตัวอย่างเกมประเภทนี้ ได้แก่ เกมโรงงานไฟฟ้า (Power Grid) เป็นต้น

3. ประเภทสร้างชุดการ์ด (Deck-Building Games) เกมที่ผู้เล่นจะมีการ์ดในมือของตนเอง และจะมีการ์ดกองกลาง ผู้เล่นต้องออกแบบวางแผนให้ตนเองมีคะแนนมากที่สุด ซึ่งการ์ดแต่ละใบก็จะมีคุณสมบัติพิเศษ ส่วนใหญ่เกมประเภทนี้จะจบลงเมื่อการ์ดกองกลางหมด ตัวอย่างเกมประเภทนี้ ได้แก่ เกมโดมิโน่ (Domino) เป็นต้น

4. ประเภทวางแผนเชิงนามธรรม (Abstract Strategy Games) เกมกระดานที่แบ่งผู้เล่นออกเป็น 2 ฝ่าย ต้องใช้กระบวนการตัดสินใจ การวางแผน หรือกลยุทธ์ที่จะเอาชนะอีกฝ่ายหนึ่ง ไม่เน้นการเสี่ยงโชคของผู้เล่น เกมจะสิ้นสุดลงเมื่อฝ่ายฝ่ายหนึ่งชนะ ตัวอย่างเกมประเภทนี้ ได้แก่ หมากกรุก หมากฮอส เป็นต้น

5. เกมประเภทวางแผน (Strategy Games) เกมกระดานที่ได้รับความนิยมเป็นอย่างยิ่งในปัจจุบัน มีทั้งรูปแบบที่ต้องร่วมมือ หรือต้องแข่งขันกัน ส่วนใหญ่เป็นเกมที่ใช้เวลาเล่นค่อนข้างนาน เพราะต้องให้ผู้เล่นแต่ละฝ่ายคิดหากลยุทธ์ เจรจาต่อรอง หรือหาแนวทางร่วมกัน ตัวอย่างเกมประเภทนี้ ได้แก่ เกมซัลเทินร์ออฟคาทาน (Settlers of Catan) เป็นต้น

6. เกมประเภทวางแผนที่ใช้การ์ด (Card-Based Strategy Games) เน้นการใช้การ์ดในการวางแผน เป็นการสุ่มหรือเสี่ยงโชคที่จะได้การ์ด ซึ่งจะนำมาซึ่งสิทธิพิเศษ ช่วยให้ผู้เล่นมีโอกาสชนะมากขึ้น โดยที่สามารถร่วมมือหรือกำจัดคู่แข่งผ่านการใช้การ์ดได้ ตัวอย่างเกมประเภทนี้ ได้แก่ เกมสร้างอารยธรรมเซเว่นวันเดอร์ (7 Wonders) เป็นต้น

นอกจากนี้ อาจมีการแบ่งประเภทของเกมกระดาน แบ่งออกเป็น 3 ประเภท (สถณี อาชวานันทกุล, 2559) ดังนี้

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

2. เกมประเภทวางแผน (Strategy Game) เป็นเกมกระดาน (Board Game) ที่เก่าแก่ที่สุด เป็นเกมที่มีความท้าทาย อาจมี “ดวง” เป็นส่วนประกอบบ้าง ใช้เวลาเล่น 60-120 นาที หรือมากกว่านั้น ปัจจุบันเกมวางแผนมีกฎกติการวมทั้งกลไกการเล่นที่ไม่ซับซ้อน แต่ก็ยังคงมีความท้าทายเช่นเดิม

3. เกมประเภทปาร์ตี้เกม (Party Game) เกมที่ถูกออกแบบมาสำหรับเล่น จำนวน 8-20 คน หรือมากกว่านั้น สามารถอธิบายกติกาให้ผู้เล่นเข้าใจภายใน 5-10 นาที มีอุปกรณ์ไม่มาก อาจมีดวงเกี่ยวข้องกับตัวเล็กน้อย แต่มุ่งเน้นใช้ปฏิสัมพันธ์และปฏิภาณไหวพริบ

ดังนั้นสามารถสรุปได้ว่า การแบ่งประเภทของเกมกระดาน สามารถจำแนกตามกติกา ความยากง่าย ระยะเวลาในการเล่น ความท้าทายจากดวง โดยการใช้ลูกเต๋าเป็นเครื่องมือในการเล่น ลักษณะการวางแผนในเกม อุปกรณ์ที่ใช้ในการเล่นปฏิสัมพันธ์ของผู้เล่นซึ่งจะจำแนกเป็นประเภทต่างๆ การปฏิสัมพันธ์ของผู้เล่นกัน การวางแผน การคิดซับซ้อน เพื่อให้ความท้าทายในการเล่น เกมการใช้การ์ด มีการวางแผนจากการ์ด

### หลักการออกแบบเกมกระดาน

การออกแบบเกม (Game Design Process) เป็นกระบวนการในการออกแบบสร้างสรรค์เกมที่เริ่มต้นจากการระดมความคิดวางเป้าหมายเกมจากความสนใจส่วนบุคคล โดยมีผู้ให้นิยามการออกแบบเกมกระดาน ดังนี้

ฟลู เดเซอร์รินทร์ (2557) ได้ให้นิยามว่า การคิดเชิงออกแบบว่า เป็นการนำกระบวนการคิดที่ให้ความสำคัญกับบุคคลประกอบกับการใช้เครื่องมือต่าง ๆ ที่เหมาะสมมาใช้ในการแก้ไขปัญหาและสร้างสรรค์นวัตกรรมต่าง ๆ ซึ่งปัญหาต่าง ๆ ที่เราเผชิญกันอยู่ก็สามารถนำกระบวนการคิดเชิงออกแบบมาปรับใช้ในการแก้ไขปัญหาเหล่านั้นได้ โดยไม่จำเป็นต้องใช้สำหรับการออกแบบผลิตภัณฑ์สินค้า หรือบริการต่าง ๆ เท่านั้น

Schon (1995) ได้ให้นิยามว่า มีลักษณะเป็นวิทยาศาสตร์การคิดออกแบบต้องมีเหตุและผลในการแก้ปัญหา แต่ให้ความสำคัญต่อกระบวนการทำงานของนักออกแบบ ซึ่งกระบวนการจะแสดงให้เห็นผลสะท้อนของวิธีคิดและความรู้ของนักออกแบบในการปฏิบัติ เพราะในขณะที่นักออกแบบกำลังคิดและกำลังสร้างงาน นักออกแบบกำลังเผชิญหน้ากับปัญหา ดังนั้นการศึกษาการคิดออกแบบควรจะศึกษาในช่วงการปฏิบัติงานในสตูดิโอของนักออกแบบมากกว่าดูผลสำเร็จของงานออกแบบ

Simons (2009) ได้ให้นิยามว่า การคิดเชิงออกแบบ คือ การสร้างสรรค์สิ่งประดิษฐ์ ที่เกิดจาก ทักษะความชำนาญในการสร้างงาน และ ความสามารถทางสมองของมนุษย์ และเชื่อว่า สิ่งประดิษฐ์ทุกอย่างที่เกิดขึ้นในโลก ล้วนเกิดขึ้นจากฝีมือและสมองการสร้างสรรค์ของมนุษย์แทบทั้งสิ้น นอกจากนี้ ไชม่อน ได้เสนอว่า การออกแบบ คือ กระบวนการทางวิทยาศาสตร์ การออกแบบคือการแก้ปัญหาด้วยหลักการทางวิทยาศาสตร์ การหาเหตุและผล ผลจากการแก้ปัญหานั้นจะประสบ

ความสำเร็จได้ขึ้นอยู่กับผู้เกี่ยวข้องกับปัญหาทุกคนเห็นชอบร่วมกัน เช่น ผู้ออกแบบ ผู้ผลิตและผู้บริโภค และควรเปิดกว้างกับการแก้ปัญหาที่ซับซ้อน

สรุปได้ว่า การออกแบบเกม (Game Design Process) เป็นกระบวนการในการออกแบบสร้างสรรค์เกมที่เริ่มต้นจากการระดมความคิดวางเป้าหมายเกมจากความสนใจส่วนบุคคล โดยมีเทคนิคแนวคิดที่มาจากกระบวนการระดมความคิด (Brainstroming) การค้นคว้ารวบรวมข้อมูล (Research) การสร้างรายการข้อมูล (List Creation) ข้อมูลที่ได้จะเชื่อมโยงกับกลุ่มเป้าหมายแล้วมาออกแบบวิธีการเล่น โครงสร้างเกม แบบจำลองเกม และนำมาทดลองเล่น ผู้พัฒนาเกมสามารถนำแนวคิดการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) มาเป็นกรอบแนวในการสร้างและพัฒนาเกมได้ เนื่องจากเป็นแนวคิดการพัฒนานวัตกรรมที่มีขั้นตอนกระบวนการที่ครอบคลุมการรวบรวมข้อมูล ปัญหาจากประสบการณ์ของกลุ่มเป้าหมาย การออกแบบสร้างสรรค์เกม และการทดลองใช้ สามารถออกแบบเกมได้ทั้งเกมแบบแอนะล็อก (Analog) และเกมแบบดิจิทัล (Digiton) ซึ่งเกมที่ได้จะเชื่อมโยงสอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมาย

### องค์ประกอบในการออกแบบเกมกระดานเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว

การออกแบบเกมกระดานเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว เป็นกระบวนการที่ผู้ออกแบบต้องทำการสอดแทรกเนื้อหาการท่องเที่ยวเข้าไปภายในเกมอย่างแนบเนียน (Silverman, 2013) ให้ผู้เล่นได้เรียนรู้อย่างสนุกสนานเพลิดเพลิน โดยการออกแบบเกมนั้นอาจมีการประยุกต์ใช้ ทฤษฎีเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ซึ่งเป็นการนำแนวคิดกลไกของเกมมาปรับใช้ให้ผู้เล่นเพิ่มความสนใจและมีส่วนร่วม ทำให้ผู้เล่นสามารถบรรลุเป้าหมายที่ตั้งไว้มากกว่าแค่ความบันเทิง (Cruz-Cunha, 2012) เป็นการใช้อองค์ประกอบการออกแบบเกม เช่น รางวัล ภารกิจ อันดับ และ ความสนุกในบริบทต่างๆ ดังนั้น การเล่นเกมจึงใช้กลไกของเกมเพื่อกระตุ้นผู้บริโภคมากขึ้น (Robson et al., 2015) ในขณะที่กลไกของเกมเป็นตัวแทนของผลลัพธ์ของเกม เช่น อารมณ์การเล่าเรื่อง การพัฒนาไดนามิกของเกมและกลไกต่าง ๆ ถูกรับรู้ผ่านเกม ผู้เล่นสามารถเข้าใจวัตถุประสงค์ของเกม โดยการออกแบบประสบการณ์การเล่นเกมที่ผสมผสานกลไกของเกมที่เน้นทั้งปัจจัยภายนอกและปัจจัยภายใน (Sailer et al., 2017) กลไกการเล่นเกมที่ส่วนใหญ่ถูกใช้เพื่อกระตุ้นให้เกิดการซื้อซ้ำ เพิ่มแรงจูงใจ การมีส่วนร่วมของผู้เล่น และสนับสนุนการเรียนรู้และปฏิสัมพันธ์กับสินค้าทั้งเป้าหมายระยะสั้นและระยะยาว โดยใช้กลไกเกมให้เกิดความท้าทายการแข่งขัน คำติชม รางวัลตอบแทนสำหรับการเข้าชม สายการบินฟรี การเปิดตัวเกมแบบโต้ตอบที่ไม่เหมือนใคร และการใช้คุณสมบัติแบบโต้ตอบต่างๆ ของการออกแบบ



เกมเพื่อให้ลูกค้าเข้าถึงได้ ซึ่งกระตุ้นให้ผู้เล่นเกมแสดงพฤติกรรมหรือการตอบสนองต่างๆ ตามที่ผู้ออกแบบเกมได้ตั้งเป้าหมายไว้โดยใช้องค์ประกอบต่างๆ เพื่อให้เกมความสนุกสนานเพลิดเพลินโดยใช้เกมมิฟิเคชันที่ใช้ในการสร้างสรรค์การออกแบบ ดังต่อไปนี้ (Teodorescu, 2018)

1. เป้าหมาย (Goals) การกำหนดเป้าหมายของเกมอย่างชัดเจน จะช่วยให้ผู้เล่นรับรู้ถึงจุดประสงค์การเล่นซึ่งทำให้เกิดความสนุกสนานและพึงพอใจเมื่อชนะเกม ผู้เล่นบรรลุเป้าหมายของเกมที่ตั้งใจ เกิดความรู้สึกท้าทาย ทั้งนี้อาจมีเป้าหมายเล็ก และ ใหญ่ ผสมผสานกันจนจบเกมอย่างต่อเนื่องทำให้เกมเกิดความสนุกสนาน

2. กฎ (Rules) การกำหนดเงื่อนไข กฎเกณฑ์ต่างๆ ในการให้คะแนน ระบบการเล่น ภารกิจ การสร้างประสบการณ์ในการเล่น การกำหนดโครงสร้างในการเล่น แบบเดี่ยว แบบกลุ่ม ข้อบังคับการกำหนดเวลา การตอบโต้กันในเกม การสร้างกฎเกณฑ์ในการเล่นต้องเข้าใจง่ายสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ และเป้าหมายที่ตั้งไว้

3. ผลตอบกลับ (Feedback) การสร้างปฏิสัมพันธ์ตอบโต้ในระหว่างการเล่น (Progress) ผู้เล่นต้องการรับรู้ว่า อยู่ในระดับใกล้เคียงเป้าหมาย สามารถถูกนำเสนอได้ในหลายรูปแบบ เช่น แถบแสดงสถานะ (Progress Bars), ระดับ (Levels), ข้อความให้กำลังใจ (Encouragement Messages), ภาพเคลื่อนไหว (Animations) เป็นต้น เพื่อช่วยกระตุ้นให้เกิดความคิด การกระทำเพื่อไปบรรลุถึงเป้าหมายที่เกมตั้งไว้

4. รางวัล (Rewards) การเสนอรางวัลให้ผู้เล่นอาจมีการเสนอรางวัลในระหว่างการเล่นและเมื่อจบเกม โดยรางวัลของเกมอาจมีการให้รางวัล คะแนนพิเศษ เหรียญ ตารางผู้นำ สติกเกอร์ การให้รางวัลเป็นวิธีการหนึ่งในการเพิ่มการมีส่วนร่วม และกระตุ้นให้คนทั่วไปสนใจที่จะเล่น และคนที่เล่นอยู่ยังเล่นต่อไป เป็นสิ่งกระตุ้นที่มีประสิทธิภาพสำหรับการให้ผู้เล่นร่วมทำภารกิจทั่วไป และเป็นสิ่งที่น่าสนใจทางผู้เล่นให้ไปสู่ความชำนาญได้ดี (Kim, 2014) ไปจนถึงรางวัลประเภทที่ ได้มาในโลกแห่งความจริงอย่างเช่นส่วนลด บัตรของขวัญ เป็นต้น การให้รางวัลเป็นวิธีการหนึ่งในการเพิ่มการมีส่วนร่วม และกระตุ้นให้คนทั่วไปสนใจที่จะเล่นเกม

5. แรงจูงใจ (Motivation) แรงจูงใจมีอยู่ 2 ประเภท คือแรงจูงใจจากภายใน (Intrinsic Motivation) ที่มาจากภายในตัวคน เช่น ความอยากรู้อยากเห็น ความภาคภูมิใจ หรือความรู้ถึงความสำเร็จ และแรงจูงใจจากภายนอก (Extrinsic Motivation) สิ่งที่มาจากภายนอกตัวคน เช่น รางวัล การสรรเสริญเยินยอ

6. ความมีอิสระในการเลือก (Freedom of Choice) ระบบของกมมิฟิเคชั่น (Gamification) จะให้ความสนุกสนานก็ต่อเมื่อผู้เล่นเลือกที่จะเข้าร่วม หรือร่วมเล่น ด้วยความสมัครใจ และปฏิบัติตามกฎ เป้าหมาย ไม่ใช่เมื่อถูกบังคับให้เล่น

7. อิสระที่จะผิดพลาด (Freedom to Fail) เมื่อเกิดความผิดพลาด หรือแพ้ในการเล่น โดยที่ความล้มเหลวนั้นจะไม่มีผลกระทบไปทั้งระบบที่ทำมา จะทำให้ผู้เล่นมีส่วนร่วมเล่นต่อไปมากกว่า เมื่อแพ้แล้วไม่สามารถเล่นได้

### กระบวนการออกแบบเกมเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว

ในปัจจุบันการออกแบบเกมกระดานเพื่อการท่องเที่ยวนั้นจะมีการประยุกต์ใช้ทฤษฎีเกมมิฟิเคชั่น (Gamification) (Swacha and Ittermann, 2017) โดยการใช้ทฤษฎีเกมมิฟิเคชั่นสามารถใช้ได้กับทุกภาคการท่องเที่ยว เช่น สายการบิน โรงแรม ตัวแทนการท่องเที่ยว รถเช่า และองค์กรการตลาด ก่อนการเดินทาง ระหว่างการเดินทาง และหลังการเดินทาง (Xu et al., 2017) ประสบการณ์การเล่นเกมของอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวมีการเติบโตขึ้น เช่น ทัวร์เกมสำหรับพื้นที่ในเมืองและชนบท การจองสถานที่จริง ประสบการณ์ร้านอาหารในเกม เกมในโรงแรม ประสบการณ์การบินแบบเกมและประสบการณ์การเดินทางเสมือนจริงแบบเกม (Corrêaa and Kitanoa, 2015) การออกแบบเกมกระดานเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว (Game Design Process) เป็นกระบวนการในการออกแบบสร้างสรรค์เกมที่เริ่มต้นจากการระดมความคิดวางเป้าหมายเกมจากความสนใจส่วนบุคคลโดยมีเทคนิคแนวคิดที่มาจากการระดมความคิด (Brainstroming) การค้นคว้ารวบรวมข้อมูล (Research) การสร้างรายการข้อมูล (List Creation) ข้อมูลที่ได้จะเชื่อมโยงกับกลุ่มเป้าหมายแล้วนำมาออกแบบวิธีการเล่น โครงสร้างเกม แบบจำลองเกมและนำมาทดลองเล่น ผู้พัฒนาเกมสามารถนำการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) เป็นกระบวนการสำหรับการแก้ปัญหาความคิดเชิงออกแบบ เป็นกระบวนการสำหรับการแก้ปัญหาความคิดสร้างสรรค์โดยหาความต้องการของผู้ใช้ประโยชน์ ซึ่งเป็นจุดเริ่มต้นของการออกแบบ (Human Centered Design) โดยให้ความสนใจกับลูกค้า หรือผู้ใช้บริการ โดยใช้แนวคิดของมหาวิทยาลัย Stanford D. School ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ได้แก่ 1) การทำความเข้าใจปัญหา (Empathize) 2) การนิยามปัญหา (Define) 3) การระดมความคิด (Ideate) 4) การสร้างต้นแบบ (Prototype) และ 5) การทดสอบ (Test) โดยมีรายละเอียดดังนี้ (นุชจรี กิจวรรณ, 2561)

1. การทำความเข้าใจปัญหา (Empathize) เป็นกระบวนการทำความเข้าใจในกลุ่มเป้าหมายที่สนใจเกมกระดานเพื่อนำมาวิเคราะห์ข้อมูลในการเล่น และการใช้ประโยชน์ของผู้เล่น เป็นขั้นตอนที่มีความสำคัญก่อนการสร้างและพัฒนาเกมกระดานหรือสื่อนวัตกรรม การทำความเข้าใจปัญหาสามารถใช้กระบวนการสังเกต (Observe) การสมมุติเสมือนว่าเข้าไปอยู่ในสถานการณ์นั้น ๆ (Immerse) และการสัมภาษณ์พูดคุย (Interview) การทำแบบสอบถามเพื่อทราบความต้องการของผู้ใช้หรือผู้เล่น เพื่อที่จะได้ข้อมูลเชิงลึกตอบสนองความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย

2. การนิยามปัญหา (Define) เป็นกระบวนการในการตีความจากสิ่งที่ได้มาจากขั้นทำความเข้าใจกับปัญหาของกลุ่มเป้าหมาย เพื่อที่จะกำหนดปัญหาที่แท้จริงที่เกิดขึ้นที่จะนำไปสู่สิ่งที่อยู่ภายใน (Insight) และความต้องการ (Needs) นำมาสังเคราะห์สรุป วิธีการและความเป็นไปได้จากปัญหานั้น เพื่อไปสู่การได้แนวคิดในการสร้างสรรค์เกมกระดาน

3. การระดมความคิด (Ideate) เป็นขั้นตอนการรวบรวมความคิดการแก้ไขปัญหา เพื่อให้ได้สิ่งที่สามารถตอบโจทย์ปัญหาและความต้องการของกลุ่มเป้าหมายให้ได้ โดยการระดมความคิดสามารถคิด เพื่อให้มีแนวคิดใหม่ ๆ เกิดขึ้น ซึ่งเป็นแนวคิดที่มีความสอดคล้องกับปัญหาที่เกิดขึ้นในขั้นตอนการนิยามปัญหา (Define) เมื่อสังเคราะห์แนวคิดในการแก้ปัญหาได้แล้ว จากนั้นนำแนวคิดที่ได้มาประเมินคัดเลือกว่าแนวคิดใดสามารถตอบโจทย์ได้มากที่สุด โดยประเมินจากความเป็นไปได้และความยากง่ายในดำเนินการ

4. การสร้างต้นแบบ (Prototype) เป็นกระบวนการในการจำลอง หรือผลิตต้นแบบขึ้นมา นำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างเพื่อให้เกิดผลสะท้อนหลังจากการทดลองใช้ นำมาสู่การหาจุดบกพร่องของเกม โดยต้นแบบเกมที่สร้างขึ้นมาอาจไม่สมบูรณ์แบบได้ในคราวนั้น การปรับปรุงพัฒนาและเปลี่ยนแปลงจึงเกิดขึ้นได้เสมอต้นแบบที่ดี คือต้นแบบที่สร้างออกมาได้ในระยะเวลาอันสั้นแต่สามารถนำมาใช้แก้ไขปัญหาที่กำหนดไว้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ยิ่งสร้างต้นแบบได้เร็วเท่าใด การพัฒนาและปรับปรุงก็จะเกิดขึ้นสูงเท่านั้น การได้รู้จักแข็งจุดอ่อนของต้นแบบได้เร็วทำให้หาแนวทางใหม่ ลดความเสี่ยง และความล้มเหลว ในการสร้างสรรค์เกมหรือนวัตกรรมได้

5. การทดสอบ (Test) เป็นกระบวนการสุดท้ายของการออกแบบ ในขั้นนี้เป็นการนำต้นแบบเกมกระดานที่สร้างขึ้นไปทดลองใช้กับกลุ่มเป้าหมาย เพื่อที่จะได้ทราบข้อมูลและข้อเสนอแนะที่จะนำไปสู่การปรับปรุงพัฒนานวัตกรรมให้ดียิ่งขึ้น กระบวนการสร้างต้นแบบและการทดสอบจะทำให้จนกว่าจะได้ต้นแบบที่ดีที่สุด ผู้ออกแบบจะได้สังเกตผลจากการใช้งาน เพื่อให้เกิดความมั่นใจว่าต้นแบบเกมที่สร้างสามารถแก้ปัญหาได้และสอดคล้องกับความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย

ทุกขั้นตอนของกระบวนการคิดเชิงออกแบบสามารถนำมาใช้สำหรับการออกแบบเกมได้อย่างมีขั้นตอนและมีประสิทธิภาพ เป็นกระบวนการที่ผู้พัฒนาเกมนำมาใช้กันอย่างแพร่หลาย จนเกิดเป็นเกมที่มีความน่าสนใจ ผสมผสานการเล่นที่สามารถเข้าถึงผู้เล่นหรือกลุ่มเป้าหมายในบริบทต่างๆ ได้ยึดหลักผู้ใช้หรือกลุ่มเป้าหมายเป็นศูนย์กลาง มีการศึกษาปัญหาจากมุมมองต่าง ๆ นำมาสร้างสรรค์เป็นต้นแบบแล้วทดสอบใช้ แก้ปัญหาในบริบทจริงเพื่อให้การออกแบบพัฒนานวัตกรรมนั้น สามารถตอบสนองความต้องการและสภาพปัญหาของผู้ใช้ได้ ซึ่งจะนำไปสู่การเป็นเกมหรือนวัตกรรมขั้นเลิศได้ เพราะเกมที่จะประสบความสำเร็จมักจะเป็นเกมที่เหมาะสมกับบริบทของผู้เล่นและเป็นเกมที่ไม่เคยมีใครทำมาก่อน

### แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

#### แนวคิดทฤษฎีการท่องเที่ยว

การท่องเที่ยว เป็นกิจกรรมรูปแบบหนึ่งที่เกี่ยวข้องกับการดำเนินชีวิตของคนตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน ในอดีตมนุษย์มักเดินทางด้วยวัตถุประสงค์เพื่อการแสวงหาที่อยู่อาศัยใหม่ หรือเพื่อการติดต่อซื้อขาย เผยแพร่ศาสนา รวมทั้งเดินทางเพื่อเชื่อมความสัมพันธ์ไมตรีระหว่างประเทศ ปัจจุบันการเดินทางเกิดขึ้นหลายวัตถุประสงค์หากเป็นการเดินทางท่องเที่ยว ผู้เดินทางมีความต้องการที่จะไปพักผ่อนหย่อนใจ เพื่อการคลายเครียดและความเพลิดเพลินใจ จากวัตถุประสงค์ของการเดินทางที่มากมายจึงมีคนให้คำนิยามของการท่องเที่ยวได้ดังต่อไปนี้ กระทรวงท่องเที่ยวและกีฬาได้ให้ความหมายของการท่องเที่ยวตามความหมายขององค์การสหประชาชาติได้จัดประชุมว่าด้วยการท่องเที่ยวระหว่างประเทศขึ้นที่ กรุงโรม ประเทศอิตาลี ในปี พ.ศ. 2506 และได้ให้ความหมายของการท่องเที่ยว คือ “การเดินทางเพื่อความบันเทิงรื่นเริงใจ เยี่ยม ญาติหรือการประชุม แต่มิใช่เพื่อการประกอบอาชีพหลักฐาน หรือไปพำนักอยู่อย่างถาวร” พร้อมกับให้ประเทศสมาชิกใช้คำว่า “ผู้มาเยือน” (Visitors) แทนคำว่า “นักท่องเที่ยวที่ค้างคืน” (Tourist) ซึ่งสอดคล้องกับ สถาบันวิจัยวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งประเทศไทย ที่ได้ให้ความหมายว่า การท่องเที่ยวเป็นการนันทนาการรูปแบบที่เกิดขึ้นระหว่างเวลาว่างที่มีการเดินทางจากที่หนึ่งไปยังอีกที่หนึ่ง ซึ่งหมายถึงการเดินทางจากที่อยู่อาศัยไปยังอีกที่หนึ่งที่เป็นแหล่งท่องเที่ยว เพื่อเปลี่ยนบรรยากาศและสิ่งแวดล้อม โดยมีแรงกระตุ้นจากความต้องการในด้านกายภาพ ด้านวัฒนธรรม ด้านปฏิสัมพันธ์ และด้านสถานะ หรือเกียรติคุณ

ดังนั้นสรุปได้ว่า การท่องเที่ยว หมายถึง กิจกรรมใด ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการเดินทางของบุคคล จากที่อยู่อาศัยปกติไปยังที่อื่นเป็นการชั่วคราว เพื่อวัตถุประสงค์ใด ๆ ที่ไม่เกี่ยวกับการหารายได้ ซึ่งกิจกรรมดังกล่าวก่อให้เกิดปรากฏการณ์และความสัมพันธ์ที่เกิดจากการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคล ที่เดินทาง นักท่องเที่ยวที่มาเยือน ธุรกิจในอุตสาหกรรมท่องเที่ยวที่ผลิตสินค้าและการบริการเพื่อตอบสนองความต้องการของนักท่องเที่ยว (จริญญา เจริญสุขใส และ สุวัฒน์ จูธารณ์, 2544)

### แนวคิดการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

การศึกษาค้นคว้าเอกสารผลงานวิชาการ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง พบว่ามี นักวิชาการ ได้ให้ความหมายของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ไว้ดังนี้

ราณี อลิชัยกุล (2546) ได้ให้ความหมายว่า การท่องเที่ยวเพื่อชมหรือสัมผัสศิลปวัฒนธรรม แขนงต่างๆ ได้แก่ สถาปัตยกรรม จิตรกรรมประติมากรรม ภาษาและวรรณกรรม หัตถกรรม นาฏศิลป์และดนตรีรวมทั้งงานเทศกาล ประเพณี

ชนัญ วงษ์วิภาค (2552) ได้ให้ความหมายว่า การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมที่มีรูปแบบคล้ายกับการท่องเที่ยวเชิงนิเวศที่รัฐบาลและเอกชนให้ความสนใจและพร้อมสนับสนุนเป็นอย่างมาก โดยการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมนี้เกิดจากความต้องการของคนทั่วโลก ที่อยากปลูกจิตสำนึกในการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมในขณะที่ท่องเที่ยว โดยเริ่มจากอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมระดับท้องถิ่นจนขยายตัวไปทั่วโลก ซึ่งความต้องการนี้เกิดขึ้นทั้งกับนักท่องเที่ยวและชุมชนท้องถิ่น

ปรัชญาพร พัฒนผล (2554) ได้ให้ความหมายว่า การท่องเที่ยวใด ๆ ที่ก่อให้เกิดความสำคัญเกี่ยวกับวัฒนธรรมของแหล่งท่องเที่ยวที่ผู้เดินทางท่องเที่ยวตั้งใจจะเดินทางให้เป็นจุดหมายปลายทาง จะทำให้นักท่องเที่ยวสนใจที่จะเรียนรู้ วิถีชีวิต ศิลปวัฒนธรรม รวมถึงกิจกรรมต่าง ๆ ของชุมชนท้องถิ่น ส่งผลให้นักท่องเที่ยวสนใจที่จะไปท่องเที่ยวและศึกษาแหล่งประวัติศาสตร์ ศิลปะวัฒนธรรม รวมถึงพิพิธภัณฑ์ทุกประเภท

สุกัญญา วงศ์เจริญชัยกุล (2561) ได้ให้ความหมายว่า การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมนั้นเกิดจากความสนใจการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของแต่ละถิ่นที่อยู่อาศัย ซึ่งการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมนี้ จะก่อให้เกิดการปรับปรุงแก้ไขและพัฒนาให้เจริญอกงาม วิถีชีวิตและพฤติกรรม และสิ่งที่คนในหมู่ผลิตสร้างขึ้นด้วยการเรียนรู้จากกันและกัน

Gómez-Martín and Martínez-Ibarra (2012) ได้ให้ความหมายว่า การสนใจการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของคนคนหนึ่งนั้น เกิดจากความต้องการที่จะศึกษาเรียนรู้วัฒนธรรม การดำรงชีวิต

รวมถึงชนชาติที่แตกต่างไปจากที่อาศัยอยู่ที่อยู่เดิม เพราะส่วนใหญ่มนุษย์เรามากมีสัญชาตญาณของ  
ความอยากรู้อยากเห็นในตัวเองอยู่เสมอ

ทั้งนี้สรุปได้ว่า การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม คือ การเดินทางท่องเที่ยวเพื่อเกิดการเรียนรู้ความ  
เป็นอยู่วิถีชีวิต วัฒนธรรม ชุมชนที่อยู่อาศัยดั้งเดิม ตลอดจน สถาปัตยกรรม จิตรกรรม ประติมากรรม  
ภาพพิมพ์ หัตถกรรม เทศกาลงานประเพณีดั้งเดิมของแหล่งท่องเที่ยวต่างๆ เพื่อปลูกฝังจิตสำนึกในการ  
อนุรักษ์

### หลักของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

การศึกษาค้นคว้าเอกสารผลงานวิชาการและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง พบว่า มีนักวิชาการได้  
อธิบายหลักของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ไว้ดังนี้

จุฑาภรณ์ ทองเพ็ญ (2554) ได้กล่าวว่า หลักการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ประกอบด้วย  
4 ประการ ดังนี้

1. การท่องเที่ยวที่มีการศึกษาค้นคว้าและรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับความสำคัญ รวมถึงคุณค่า  
ของประวัติศาสตร์ประวัติความเป็นมาทรัพยากรของวัฒนธรรมในแหล่งท่องเที่ยวนั้น เพื่อให้  
นักท่องเที่ยวได้ทราบข้อมูลต่างๆ เกี่ยวกับแหล่งท่องเที่ยวนั้น ทั้งนี้เพื่อให้นักท่องเที่ยวมีรู้สึก  
รักวัฒนธรรมท้องถิ่นของแหล่งท่องเที่ยวนั้น

2. การท่องเที่ยวที่มีการสร้างหรือส่งเสริมให้คนในชุมชนท้องถิ่นมีส่วนร่วมของชุมชนในการ  
พัฒนาหรือจัดการทรัพยากรท้องถิ่นของตนเอง ทั้งยังได้รับผลตอบแทนจากการท่องเที่ยวในลักษณะ  
ต่าง ๆ เช่น การมีมัคคุเทศน์ท้องถิ่นคอยให้บริการแก่นักท่องเที่ยว การให้บริการที่พักที่เป็นแบบ  
โฮมสเตย์ (Home Stay) การบริการร้านอาหารที่เป็นอาหารพื้นเมือง เป็นต้น

3. การท่องเที่ยวที่ให้ความรู้ความเข้าใจในวัฒนธรรม พร้อมทั้งกระตุ้นจิตสำนึกในการอนุรักษ์  
ทรัพยากรทางวัฒนธรรมและสิ่งแวดล้อมให้คงอยู่อย่างยาวนานและยั่งยืน

4. เป็นการท่องเที่ยวที่มีการเคารพวัฒนธรรมของเพื่อนบ้าน หรือของชุมชนอื่น ให้เกียรติ  
ทุกคนเท่าเทียมกัน จากการศึกษาเกี่ยวกับหลักของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม สรุปได้ว่า หลักเกณฑ์  
ที่สำคัญ คือ ประเพณีหรือวัฒนธรรมที่เป็นเอกลักษณ์ที่เด่นของแต่ละท้องถิ่น และสมควรที่จะดำรง  
รักษาไว้ เจ้าของพื้นที่ร่วมมือกับหน่วยงานต่าง ๆ ทั้งด้านการวางแผน การจัดการและการอนุรักษ์  
มีวิสัยทัศน์และมัคคุเทศก์ประจำท้องถิ่น มุ่งให้นักท่องเที่ยวได้รับทั้งความรู้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน  
ความประทับใจและประสบการณ์ในการดำรงชีวิตในสังคมและวัฒนธรรมที่แตกต่างไปจากเดิม

ธฤชววรรณ มาตกุล (2556) กล่าวว่า การท่องเที่ยวในรูปแบบนี้จัดขึ้นเพื่อให้นักท่องเที่ยวได้เยี่ยมชมเกี่ยวกับขนบธรรมเนียมประเพณีและวัฒนธรรมของท้องถิ่น เนื่องในเทศกาลต่าง ๆ เป็นการสืบทอดและรักษามรดกทางวัฒนธรรมของแต่ละท้องถิ่นไว้ โดยประชาชนมีส่วนร่วมในการจัดการท่องเที่ยวเพื่อประโยชน์ของท้องถิ่น ซึ่งมีหลักเกณฑ์ที่สำคัญ คือ

1. เป็นประเพณีหรือวัฒนธรรมที่เป็นเอกลักษณ์ที่เด่นของแต่ละท้องถิ่น และสมควรที่จะดำรงรักษาไว้สืบต่อไป
2. เจ้าของพื้นที่ร่วมมือกับหน่วยงานต่าง ๆ ทั้งด้านการวางแผน การจัดการและการอนุรักษ์
3. มีวิทยากรและมัคคุเทศก์ประจำท้องถิ่น
4. มุ่งให้นักท่องเที่ยวได้รับทั้งความรู้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน ความประทับใจและประสบการณ์ในการดำรงชีวิตในสังคมและวัฒนธรรมที่แตกต่างไปจากเดิม

ทั้งนี้สรุปได้ว่า หลักการของการท่องเที่ยววัฒนธรรม คือ การเดินทางท่องเที่ยวเพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างนักท่องเที่ยวและคนในท้องถิ่น เพื่อเยี่ยมชมสถานที่ท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมด้านประเพณี ศิลปกรรม สถาปัตยกรรม จิตรกรรม ประติมากรรม ภาพพิมพ์ หัตถศิลป์ พิธีกรรมทางศาสนา ตลอดจนดนตรี เพื่อปลูกฝังจิตสำนึกในการอนุรักษ์ร่วมกันระหว่างนักท่องเที่ยวและคนในท้องถิ่น ทั้งนี้เพื่อให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินในการท่องเที่ยว

#### องค์ประกอบของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

การศึกษาค้นคว้าเอกสารผลงานวิชาการ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องพบว่า มีนักวิชาการได้อธิบายองค์ประกอบของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ดังนี้

ปรัชญาพร พัฒนาผล (2554) ได้นำเสนอองค์ประกอบของแหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมประกอบไปด้วย 10 องค์ประกอบ คือ

1. ประวัติศาสตร์ความเป็นมา
2. หลักฐานทางประวัติศาสตร์
3. สิ่งปลูกสร้าง หรือสถานที่ทางประวัติศาสตร์
4. ศิลปะของแต่ละยุคแต่ละสมัย
5. พิธีกรรม และศาสนา
6. เครื่องดนตรีในสมัยเก่า และมหรสพต่าง ๆ ในอดีต
7. การสื่อสารและการศึกษาในอดีต

8. เครื่องแต่งกาย ขนบธรรมเนียมต่าง ๆ ในอดีต

9. วัฒนธรรมประเพณีในอดีต

10. เทคโนโลยีต่าง ๆ ในอดีต

อาณาจักร ทับสิริกซ์ (2555) ได้อธิบายองค์ประกอบสำคัญของวัฒนธรรมไว้ ดังต่อไปนี้

1. องค์กรวัตถุ (Instrumental and Symbolic Objects) คือ วัฒนธรรมวัตถุที่สามารถสัมผัสสัมผัส จับต้องได้และมีรูปร่าง เช่น เครื่องมือ เครื่องใช้ สนามกีฬา วัด และส่วนวัตถุที่ไม่มีรูปร่าง เช่น ภาษา สัญลักษณ์ในการติดต่อสื่อความหมาย เป็นต้น

2. องค์กร (Association or Organization) หมายถึง การร่วมกันตั้งแต่ 2 องค์กรขึ้นไป โดยมีความสัมพันธ์ร่วมกันไม่ว่าจะในด้านการงานหรือด้านอื่น ๆ โดยความสัมพันธ์เหล่านี้ จะต้องการ กฎระเบียบ หรือข้อบังคับ เพื่อให้กลุ่มสามารถอยู่ร่วมกันได้

3. องค์กรพิธีการ (Usage) เป็นขนบธรรมเนียมประเพณีที่ยอมรับกันโดยทั่วไป เช่น พิธีกรรมต่าง ๆ ตั้งแต่เรื่องการเกิด หมั้น แต่งงาน บวชนาค ตาย ปลูกบ้าน ขึ้นบ้านใหม่ เป็นต้น

4. องค์กรคติ (Concepts) หมายถึง ความเชื่อต่าง ๆ ของบุคคล โดยความเชื่อของแต่ละบุคคล ก็ขึ้นอยู่กับสภาพแวดล้อม เพราะบุคคลหนึ่งบุคคลจะเกิดความเชื่อได้นั้น ต้องเกิดจากการอบรมสั่งสอนตั้งแต่เล็กจนโต โดยแต่ละจังหวัด แต่ละภาค ก็จะมีความเชื่อที่แตกต่างกันออกไป แม้แต่ความเชื่อของคนต่างเชื้อชาติก็จะมีความเชื่อไม่เหมือนกัน

องค์ประกอบที่สำคัญของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ประกอบด้วย

1. องค์ประกอบด้านกระบวนการศึกษาสิ่งแวดล้อม คือ การเรียนรู้เกี่ยวกับกระบวนการทางธรรมชาติ ซึ่งประกอบไปด้วยความสนใจ ความตั้งใจ และความมุ่งมั่นที่จะศึกษาสิ่งแวดล้อม

2. องค์ประกอบด้านธุรกิจท่องเที่ยว คือ สถานที่ที่คอยให้บริการนักท่องเที่ยว ไม่ว่าจะเป็นธุรกิจที่พัก ธุรกิจร้านอาหาร ธุรกิจของฝาก และธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับการอำนวยความสะดวกแก่นักท่องเที่ยวทั้งหมด

3. องค์ประกอบการตลาดท่องเที่ยว คือ สถานที่ที่เป็นร้านค้าหลาย ๆ ร้านมาวางจำหน่ายร่วมกัน เพื่อให้นักท่องเที่ยวได้เดินเลือกซื้อสินค้าที่ต้องการ

4. องค์ประกอบการมีส่วนร่วมของชุมชนท้องถิ่น คือ ประกอบด้วย ประชาชนในชุมชน และผู้นำชุมชน ซึ่งจะต้องมีการปกครองกันตามกฎระเบียบ เพื่อคนจำนวนมากอยู่ร่วมกันได้อย่างมีความสุข



5. องค์ประกอบการสร้างจิตสำนึกกับการท่องเที่ยว คือ การปลูกฝังให้คนในสถานที่ท่องเที่ยว ช่วยกันรักษา และดูแลให้มีสถานที่ท่องเที่ยวที่มีความสะอาด ปลอดภัย และตอบสนองความต้องการของนักท่องเที่ยว เพื่อให้สถานที่นั้น ๆ เป็นสถานที่ที่น่าท่องเที่ยวต่อไปในระยะยาว

สรุปได้ว่า องค์ประกอบที่สำคัญของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ประกอบด้วยด้านต่าง ๆ หลายด้าน เช่น ด้านแหล่งท่องเที่ยวที่เกี่ยวข้องกับประวัติความเป็นมา หลักฐานต่าง ๆ พิธีกรรม เป็นต้น ด้านสิ่งแวดล้อมที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้จากธรรมชาติ ด้านธุรกิจท่องเที่ยวที่เกี่ยวข้องกับสถานที่ท่องเที่ยว ที่พัก ร้านอาหาร ด้านการตลาดท่องเที่ยวเพื่อรองรับนักท่องเที่ยวให้สามารถเข้าถึงสินค้าและบริการได้ดีที่สุด ด้านการร่วมมือของชุมชนเพื่อให้คนในชุมชนมีส่วนร่วมมากที่สุดเพื่อสามารถพัฒนาการท่องเที่ยวต่อไปได้ ด้านการสร้างจิตสำนึกเพื่อการสร้างให้คนในชุมชนตลอดจนถึงนักท่องเที่ยวรักษาและดูแลสถานที่นั้นๆ ให้คงความเป็นธรรมชาติของสถานที่ไว้เสมอ

### แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับเกาะรัตนโกสินทร์

#### ประวัติเกาะรัตนโกสินทร์

พื้นที่ตั้งเกาะรัตนโกสินทร์ ในอดีตคือตำบลบางกอกซึ่งมีพื้นที่ทั้งฝั่งกรุงเทพมหานครและฝั่งธนบุรีรวมเป็นแผ่นดินผืนเดียวกันมาก่อน เป็นที่ตั้งถิ่นฐานของชุมชนมานานแล้ว ชุมชนนี้เจริญเติบโตและหนาแน่นขึ้นเป็นลำดับ พร้อม ๆ กับความเจริญรุ่งเรืองของอาณาจักรกรุงศรีอยุธยา นับแต่สมัยพระเจ้าอู่ทองทรงสถาปนากษัตริย์อยุธยาเป็นราชธานี เมื่อ พ.ศ. 1893 ชุมชนเมืองบางกอกนี้เจริญเติบโตขึ้นเนื่องจากเป็นเมืองด่านสำคัญที่รักษาพื้นที่บริเวณปากอ่าวไทย แต่เดิมนั้นแม่น้ำเจ้าพระยามีลักษณะคดเคี้ยวมากซึ่งเป็นอุปสรรคสำคัญต่อการติดต่อค้าขาย จึงเป็นเหตุให้พระมหากษัตริย์หลายพระองค์โปรดเกล้าฯ ให้ขุดคลองลัดขึ้นหลายช่วงเพื่อลัดระยะทางการเดินเรือจากทะเลไปสู่กรุงศรีอยุธยา โดยเฉพาะในสมัยพระเจ้าบรมโกศ ได้มีการขุดคลองลัดบางกอกขึ้นจากคลองบางกอกน้อย ถึง คลองบางกอกใหญ่ คือบริเวณมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ทำพระจันทร์ ข้างพระบรมมหาราชวัง ถึงท่าเตียนในปัจจุบัน เป็นสาเหตุให้แม่น้ำเปลี่ยนทิศทางจนคลองลัดขยายตัวกว้างออกกลายเป็นแม่น้ำเจ้าพระยาในปัจจุบัน ส่วนเส้นทางแม่น้ำเดิมกลับแคบลงและตื้นเขินจนเปลี่ยนสภาพกลายเป็นคลองบางกอกน้อยและคลองบางกอกใหญ่ในเวลาต่อมา ส่งผลให้สภาพพื้นที่บริเวณนี้เปลี่ยนจากแผ่นดินผืนเดียวกันแยกออกเป็น 2 ผืน โดยมีแม่น้ำเจ้าพระยาผ่ากลางดังปัจจุบัน (มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2558)

ชุมชนเมืองบางกอกจึงเริ่มเปลี่ยนแปลงบทบาทจากหมู่บ้านสวนผลไม้และไร่นามาเป็นเมืองด่านสำคัญนับตั้งแต่ขุดคลองลัดแม่น้ำเจ้าพระยาเสร็จ เมื่อเสียกรุงศรีอยุธยาแก่พม่าใน พ.ศ. 2310

สมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราชทรงกอบกู้อิสรภาพคืนมาและสถาปนาเมืองด้านสำคัญนี้ขึ้นเป็นเมืองหลวงของกรุงธนบุรี ด้วยชัยภูมิที่เหมาะสม คือ มีพื้นที่ใกล้ทะเลและมีป้อมปราการที่อยู่แล้วสภาพภายในกำแพงเมืองฝั่งตะวันตกของพระนครธนบุรีมีชุมชนหนาแน่นกว่าส่วนอื่น ๆ โดยเป็นที่ตั้งของพระราชวัง วังเจ้านาย คูก และนิเวศสถานของขุนนางผู้ใหญ่ รวมทั้งวัดสำคัญหลายวัด ส่วนภายในกำแพงพระนครฝั่งตะวันออกมีชุมชนเบาบาง ส่วนใหญ่เป็นที่อยู่ของชาวจีนและชาวนวนที่ถูกกวาดต้อนอพยพมา นอกกำแพงพระนครฝั่งนี้เป็นทุ่งนาปลูกข้าวเลี้ยงชาวเมืองเรียกว่า ทะเลตม

เมื่อพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราชเสด็จขึ้นครองราชย์ทรงย้ายราชธานีจากฝั่งตะวันตกมายังตะวันออกสถาปนากรุงรัตนโกสินทร์ขึ้น โดยโปรดให้ย้ายบ้านเรือนชาวจีนที่ตั้งถิ่นฐานอยู่เดิมไปตั้งที่บริเวณใกล้วัดสามปลื้มและวัดสำเพ็ง ปัจจุบันคือบริเวณวัดจักรวรรดิราชาวาส ถึง วัดประทุมคงคา มีการสร้างกำแพงเมือง ป้อมปราการป้องกันพระนคร โดยโปรดเกล้าฯ ให้เรือซากป้อมบางกอกเดิมกับกำแพงเมืองครั้งกรุงธนบุรีลงเพื่อขยายกำแพงเมือง ขุดคูพระนครใหม่และขุดคลองเพิ่ม ดังนี้คลองคูเมืองเดิม ได้ขุดคลองโรงใหม่ที่มีอยู่เดิมทางด้านทิศเหนือของกรุงรัตนโกสินทร์และคลองตลาดด้านทิศใต้เชื่อมกันตลอดคลอง ทำให้กรุงรัตนโกสินทร์มีสภาพเป็น “เกาะเมือง” มีน้ำล้อมรอบ และได้ขุดคลองใหม่เชื่อมระหว่างคลองบางลำพูและคลองโอ่งอ่างเพื่อเป็นการขยายแนวเขตพระนครออกไป มีคลองเล็ก ๆ เชื่อมคลองรอบกรุงและคลองคูเมืองเดิมสองคลองเรียกว่า คลองหลอด เพราะมีลักษณะแนวตรงเหมือนหลอด ปัจจุบันคือคลองวัดเทพธิดาและคลองวัดราชบพิธ ทำให้พื้นที่โครงสร้างของเมืองแบ่งออกเป็น 2 ส่วนใหญ่ คือ

กรุงรัตนโกสินทร์ชั้นใน คือ เขตกำแพงเมืองเก่า สมัยกรุงธนบุรีระหว่างคูเมืองเดิมกับแม่น้ำเจ้าพระยาเป็นที่ตั้งของพระบรมมหาราชวัง

กรุงรัตนโกสินทร์ชั้นนอก คือ ที่ดินระหว่างคลองคูเมืองเดิมกับคลองรอบกรุง ซึ่งเดิมเป็นที่รกร้างหรือเป็นไร่นามาก่อนเพราะเป็นเขตนอกกำแพงเมือง

กรุงรัตนโกสินทร์ยุคแรกมีพื้นที่ภายในกำแพงเมือง 2,589 ไร่ เป็นพื้นที่ในเขตชั้นใน 1,125 ไร่ และเขตชั้นนอก 1,464 ไร่ ความยาวของกำแพงเมืองโดยรอบพระนคร ประมาณ 7.2 กิโลเมตร ตามแนวกำแพงเมืองมีป้อม 14 ป้อม ประตูเข้าออกพระนคร 63 ประตู การวางแผนการใช้ที่ดินเขตชั้นในดำเนินตามแบบอย่างกรุงศรีอยุธยา กล่าวคือที่ดินด้านเหนือของแม่น้ำเจ้าพระยาเป็นที่ตั้งพระราชวังบวรสถานมงคลของพระอนุชา คือ สมเด็จพระบวรราชเจ้ากรมพระราชวังบวรสุริยสิงหนาทหรือวังหน้า ปัจจุบันคือที่ตั้งของมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ โรงละครแห่งชาติ และวิทยาลัยนาฏศิลป์ ส่วนที่ดินด้านใต้เป็นที่ตั้งของพระบรมมหาราชวังหรือวังหลวง วัดพระศรีรัตนศาสดาราม ระหว่างวังหน้าและวังหลวง คือ วัดมหาธาตุ หลังวัดมหาธาตุเป็นทุ่งพระเมรุหรือท้องสนามหลวง ถัดไปเป็นที่ตั้งของศาลหลวง วังเจ้านาย โรงม้าหลวง ตึกดิน ลงไปตามลำดับ ด้านหลังพระบรมมหาราชวังและวัดพระเชตุพนวิมลมังคลารามเป็นที่ตั้งของกรมพระนครบาล คูก และหอกลอง ด้านหน้าของ

วัดพระเชตุพนฯ เป็นวังท่าเตียน ส่วนพื้นที่ระหว่างกำแพงวังด้านใต้กับวัดพระเชตุพนฯ นั้น เป็นบ้านเรือนของเสนาบดีชั้นผู้ใหญ่ เขตชั้นนอกเป็นที่อยู่ของข้าราชการบริวารและข้าราชการชั้นผู้น้อย ตลอดจนราษฎรพากันมาจับจองเพื่อตั้งบ้านเรือน ซึ่งมีความหนาแน่นทวีขึ้นเป็นลำดับตามระยะเวลาที่ผ่านไป ชุมชนต่าง ๆ ในระยะแรกสามารถแยกออกได้ตามเชื้อชาติเพราะเป็นชาวต่างด้าวเสียส่วนใหญ่ โดยภายในกำแพงเมืองนั้น พวกชาวเขมรอยู่ริมคลองรอบกรุงเยื้องปากคลองหลอด พวกมอญอยู่แถบสะพานมอญ และพวกมลายูอยู่แถบหน้าวัดชนะสงครามและริมคลองหลอด ในรัชสมัยพระพุทธเลิศหล้านภาลัยมีความเปลี่ยนแปลงทางกายภาพเพียงเล็กน้อย ที่สำคัญคือมีการขยายเขตพระบรมมหาราชวังออกไปทางทิศใต้อีก 20 ไร่ครึ่ง จนเกือบจดกับเขตวัดพระเชตุพนฯ ในปี พ.ศ. 2361 ซึ่งเดิมเป็นที่ตั้งบ้านเรือนเสนาบดีเก่า (มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2558)

สมัยพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช โปรดให้ตัดถนนสายใหม่คั่นเขตระหว่างพระบรมมหาราชวังและวัดพระเชตุพนฯ ชื่อ ถนนท้ายวัง ซึ่งมีความสำคัญในการบรรจบกับถนนสายเดิม ทำให้ขบวนแห่สามารถเคลื่อนรอบกำแพงพระบรมมหาราชวังได้ดังเช่นปัจจุบัน ต่อมาพระบาทสมเด็จพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัวโปรดให้มีการก่อสร้างและบูรณะซ่อมแซมอาคารสำคัญในพระบรมมหาราชวังและวัดพระศรีรัตนศาสดารามจำนวนมาก ส่วนวัดต่าง ๆ ที่โปรดให้ปฏิสังขรณ์นั้นมีหลายวัดที่โปรดให้เปลี่ยนชื่อให้เหมือนวัดในกรุงศรีอยุธยา และโปรดให้สร้างพระเจดีย์ใหญ่ คือ เจดีย์ภูเขาทอง ขึ้นที่ภายนอกเขตกำแพงเมืองบริเวณปากคลองมหานาคต่อกับคลองรอบกรุงเช่นที่กรุงศรีอยุธยาอีกด้วย เจดีย์ภูเขาทองได้กลายเป็นสถานที่ที่สำคัญอย่างหนึ่งของกรุงรัตนโกสินทร์ ตราบจนถึงทุกวันนี้ เมื่อพระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัวเสด็จขึ้นครองราชย์ได้ทรงเปลี่ยนนโยบายการปกครองประเทศ โดยทรงยอมรับอิทธิพลจากประเทศในทวีปยุโรปมากขึ้น การติดต่อทางการค้าและการเมืองกับต่างประเทศขยายตัวอย่างกว้างขวางและมีบทบาทสำคัญต่อการเปลี่ยนแปลงทางกายภาพของกรุงรัตนโกสินทร์ เนื่องจากประชากรเพิ่มจำนวนมากขึ้นเมื่อเทียบกับตอนสร้างกรุง ทำให้อาณาเขตพระนครที่กำหนดไว้แต่เดิมคับแคบลง จึงโปรดให้ขยายพื้นที่พระนครออกไปถึงแนวคลองผดุงกรุงเกษม ไม่มีกำแพงเมืองมีแต่ป้อม 7 ป้อม ทำให้พื้นที่กรุงรัตนโกสินทร์ขยายตัวเพิ่มขึ้นประมาณ 4,000 ไร่ ชุมชนชาวจีนซึ่งถูกอพยพย้ายออกมาเมื่อครั้งเริ่มสร้างกรุงได้สร้างความตื่นตัว โดยเฉพาะด้านการค้าให้กับพื้นที่ที่ขยายตัวออกไปนี้ แม้กลุ่มบริเวณริมแม่น้ำเจ้าพระยานับตั้งแต่คลองรอบกรุงไปจนถึงคลองผดุงกรุงเกษม ต่อจากชุมชนจีนไปทางใต้เป็นที่ตั้งสถานกงสุลของชาติต่าง ๆ จากยุโรป กระจายลึกเข้าไปทางทิศตะวันออกของกรุงรัตนโกสินทร์ พัฒนาการด้านการตั้งถิ่นฐานของชุมชนเหล่านี้ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงจากชุมชนในน้ำมาเป็นชุมชนบนบก โดยโปรดให้ตัดถนนขึ้นตามความต้องการของชาวจีนและชาวยุโรป เช่น ถนนเจริญกรุง ถนนทรง(พระรามที่ 4) ถนนสีลม ถนนเฟื่องนคร และถนนบำรุงเมือง สองฝากถนนสายต่าง ๆ โปรดให้สร้างตึกแถวเป็นห้องแถวสูง 1-2 ชั้น เพื่อให้เช่าทำการค้าขาย ลักษณะเช่นนี้จึงทำให้เกิดชุมชนใหม่บนบกเป็นครั้งแรกของ

เกาะรัตนโกสินทร์ รัชสมัยพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัวซึ่งตรงกับยุคปฏิวัติอุตสาหกรรมของยุโรป กรุงรัตนโกสินทร์ซึ่งได้รับการยกฐานะขึ้นเป็นมณฑล ชื่อ มณฑลกรุงเทพมหานคร มีการปรับปรุงและขยายตัวให้ทันสมัยและทันสมัยเปลี่ยนแปลงในยุคคนนั้น โดยโปรดให้ขยายและปรับปรุงถนนสายเดิม และสร้างถนนราชดำเนินทั้งสายนอก สายกลาง และสายใน เพื่อเชื่อมการติดต่อระหว่างพระราชวังดุสิตที่ทรงสร้างขึ้นใหม่บริเวณทางเหนือกรุงรัตนโกสินทร์และพระบรมมหาราชวัง ทำให้เกิดชุมชนเมืองขึ้นเป็นครั้งแรกในประเทศไทย นอกจากนี้ยังสร้างสะพานด้วยคอนกรีตเสริมเหล็กประดับด้วยเหล็กหล่อเป็นลวดลายวิจิตรตามแบบฉบับงานสถาปัตยกรรมยุโรปที่มีอิทธิพลงานก่อสร้างทุกประเภทในสมัยนั้น คูคลองต่าง ๆ ก็ได้รับการทำนุบำรุง รวมทั้งก่อสร้างอาคารร้านค้าให้ดูกลมกลืนช่วยส่งเสริมความเป็นระเบียบเรียบร้อยแก่เมือง ต่อมาในสมัยพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว การใช้ที่ดินประเภทต่าง ๆ ของกรุงรัตนโกสินทร์ ขยายตัวออกไปโดยปราศจากการวางแผน มีการขยายตัวของชุมชนต่าง ๆ เกิดเป็นย่านธุรกิจขึ้น เช่น ย่านการค้าของชาวจีนที่เยาวราช ย่านคนไทยที่บางลำพู ย่านธุรกิจของฝรั่งที่บางรัก ย่านอุตสาหกรรมตามฝั่งแม่น้ำเจ้าพระยา และย่านเกษตรกรรมทางตอนเหนือของเมือง พระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัวโปรดตัดถนนและสร้างสะพานเพิ่มเติม รวมทั้งสร้างพระที่นั่งภายในพระบรมมหาราชวังเพิ่มเติมอีกจำนวนหนึ่ง โดยไม่มีการขยายเขตเมืองออกไปอีก แต่ได้ทรงขยายเขตพระราชวังสวนดุสิตและสร้างพระตำหนักจิตรลดารโหฐานขึ้นเป็นที่ประทับของพระองค์เองและของพระมหากษัตริย์ในรัชกาลต่อมา การจัดระเบียบบริหารราชการแผ่นดินใหม่ตั้งแต่สมัยรัชกาลที่ 5 ได้ส่งผลกระทบให้เริ่มมีการแบ่งพื้นที่การปกครองในกรุงรัตนโกสินทร์ออกเป็นอำเภอต่าง ๆ ขึ้นในและชั้นนอก (มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2558)

ในรัชกาลสมเด็จพระปกเกล้าเจ้าอยู่หัวและพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวอานันทมหิดลนั้น ทรงครองราชย์เพียงระยะเวลาสั้น ๆ ทั้งสองพระองค์ ประกอบกับเป็นช่วงเศรษฐกิจตกต่ำ ทำให้ลักษณะทางกายภาพของกรุงรัตนโกสินทร์แทบไม่แตกต่างกันนัก ในช่วง 2 รัชกาลนี้ไม่มีการก่อสร้างพระราชวังหรือวังเจ้านายเพิ่มขึ้น ชุมชนส่วนใหญ่จะเป็นชุมชนที่อยู่ตำแหน่งเดิม โดยมีการเปลี่ยนแปลงเรื่องขอบเขตและความหนาแน่นต่างไปจากเดิมบ้าง การก่อสร้างอาคารใหม่มีน้อยกว่าในเขตชั้นนอก ๆ เพราะพื้นที่ส่วนใหญ่เป็นที่ตั้งของหน่วยราชการและวัดต่าง ๆ เกือบทั้งสิ้น ที่อยู่อาศัยส่วนใหญ่มีลักษณะเป็นตึกแถวใช้ชั้นล่างประกอบการค้าและพักอาศัยที่ชั้นบน ที่อยู่อาศัยเหล่านี้มีอายุค่อนข้างมาก กำแพง ป้อมปราการ หมดความสำคัญในการป้องกันรักษาพระนคร ประกอบกับมีสภาพชำรุดทรุดโทรมพังลงบ้าง จึงรื้อกำแพงเมืองตั้งแต่ท่าช้าง วังหน้า จนถึงป้อมพระสุเมรุ ในรัชกาลที่ 7 เพื่อขยายถนนพระอาทิตย์ ปัจจุบันเหลือเพียงป้อมพระสุเมรุ ป้อมมหากาฬ กำแพง และประตูเมืองหน้าวัดบวรนิเวศเท่านั้น รัชสมัยพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวภูมิพลอดุลยเดช สภาพกรุงเทพฯ โดยรวมมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ตัวเมืองขยายออกไปอย่างกว้างขวาง แต่ความเปลี่ยนแปลงนี้มีผลกระทบต่อการเปลี่ยนแปลงทางกายภาพกรุงรัตนโกสินทร์ไม่มากนัก ที่ดินรอบนอกคลอง

คูเมืองเดิมส่วนใหญ่เป็นอาคารพาณิชย์ ได้แก่ อาคารศูนย์การค้า และห้างสรรพสินค้า และอาคารพาณิชย์-พักอาศัย แบ่งเป็นย่าน ๆ อย่างชัดเจน บริเวณย่านการค้าที่สำคัญ ๆ ได้แก่ ย่านวังบูรพาและพาหุรัด ย่านบ้านหม้อ ย่านปากคลองตลาด ย่านคลองถม ย่านร้านค้าหลังกระทรวงกลาโหม เป็นต้น สำหรับหน่วยงานราชการในสมัยรัชกาลที่ 9 มีสถานที่ราชการเพิ่มขึ้นจำนวนมากทั้งหน่วยงานที่ตั้งใหม่และการขยายหน่วยงานเดิม ในปี 2520 ทางราชการจึงได้กำหนดชื่อ “เกาะรัตนโกสินทร์” ขึ้น ด้วยมีวัตถุประสงค์จะกำหนดไว้เป็นเขตปรับปรุงปฏิสังขรณ์ครั้งใหญ่ เพราะถือว่าเป็นอาณาเขตกรุงเทพมหานคร หรือ กรุงรัตนโกสินทร์ระยะแรกเริ่ม (มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2558)

### สถานที่สำคัญภายในเกาะรัตนโกสินทร์

#### ข้อมูลสถานที่สำคัญในเกาะรัตนโกสินทร์

สถานที่สำคัญภายในเกาะรัตนโกสินทร์จากข้อมูลในเว็บไซต์ ศูนย์ข้อมูลเกาะรัตนโกสินทร์ จัดทำโดย หอสมุดวังท่าพระ สำนักหอสมุดกลาง มหาวิทยาลัยศิลปากร (มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2558) ซึ่งมีข้อมูลสถานที่สำคัญต่าง ๆ ภายในพื้นที่เกาะรัตนโกสินทร์อันแสดงถึงเอกลักษณ์วัฒนธรรมที่วิจิตรงดงามของประเทศไทยหลายแห่ง จัดเป็นแหล่งท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมที่สำคัญของประเทศและมีประวัติความเป็นมาที่แสดงถึงศิลปวัฒนธรรมของประเทศไทยที่ยาวนาน

สถานที่สำคัญภายในเกาะรัตนโกสินทร์สามารถแบ่งเป็นประเภทตามลักษณะของสถานที่นั้น ๆ โดยสามารถแบ่งได้ ดังนี้

1) โบราณสถาน	จำนวน	23	แห่ง
2) พิพิธภัณฑ	จำนวน	5	แห่ง
3) ศาสนา	จำนวน	18	แห่ง
4) สถานที่ราชการ	จำนวน	8	แห่ง
5) การศึกษา	จำนวน	8	แห่ง
6) ย่านการค้า	จำนวน	8	แห่ง
7) การคมนาคม	จำนวน	14	แห่ง
8) สวนสาธารณะ	จำนวน	7	แห่ง
รวม	จำนวน	91	แห่ง

โดยสถานที่สำคัญแต่ละกลุ่ม ประกอบด้วยสถานที่สำคัญ ดังนี้

- 1) โบราณสถาน จำนวน 23 แห่ง
  1. พระบรมมหาราชวัง 2. พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติพระนคร (วังหน้า)
  3. พระราชวังสราญรมย์ 4. วังจักรพงษ์ 5. วังบ้านหม้อ 6. ชุมประตู่วังสรรพศาสตร์ศุภกิจ

7. วังบ้านดอกไม้ 8. ป้อมพระสุเมรุ 9. ป้อมมหากาฬ 10. ศาลหลักเมืองกรุงเทพมหานคร  
 11. พระแม่ธรณีบีบมวยผม 12. ลานพลับพลามหาเจษฎาบดินทร์ 13. พระบรมราชานุสาวรีย์  
 สมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลก 14. เสาชิงช้า 15. อนุสาวรีย์ประชาธิปไตย 16. อนุสรณ์สถาน  
 14 ตุลา 16 17. ซุ้มเฉลิมพระเกียรติกาญจนาภิเษก(ข้างสี่แยก) 18. อนุสาวรีย์ทหารอาสาสงครามโลก  
 ครั้งที่ 1 19. อนุสาวรีย์หมี (อนุสาวรีย์สหชาติ) 20. หอนาฬิกาหลวง 21. หอกทอง 22. หอศิลป์  
 ณ บ้านเจ้าพระยา 23. โรงมหรสพหลวงศาลาเฉลิมกรุง

2) พิพิธภัณฑ์ จำนวน 5 แห่ง

1. พิพิธภัณฑ์บางลำพู 2. โรงละครแห่งชาติ 3. พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ หอศิลป์  
 4. พิพิธภัณฑ์สุนทรภู่ 5. มิวเซียมสยาม

3) ศาสนา จำนวน 18 แห่ง

1. วัดพระศรีรัตนศาสดาราม (วัดพระแก้ว) 2. วัดพระเชตุพนวิมลมังคลาราม  
 (วัดโพธิ์) 3. วัดสุทัศนเทพวรารามราชวรมหาวิหาร 4. วัดมหาธาตุยุวราชรังสฤษฎิ์ ราชวรมหาวิหาร  
 5. วัดราชประดิษฐสถิตมหาสีมาราม 6. วัดราชบพิธสถิตมหาสีมารามราชวรวิหาร 7. วัดราชบูรณ  
 ราชวรวิหาร(วัดเสียบ) 8. วัดราชนันทารามวรวิหาร (โลหะปราสาท) 9. วัดสระเกศราชวรมหาวิหาร  
 (ภูเขาทอง) 10. วัดบวรนิเวศราชวรวิหาร 11. ศาลเจ้าพ่อครุฑ 12. ศาลเจ้าพ่อเสือ 13. ศาลเจ้าพ่อ  
 หอกทอง 14. วัดมหรณพารามวรวิหาร 15. วัดชนะสงคราม ราชวรมหาวิหาร 16. วัดพระพิเรนทร์  
 17. วัดชัยชนะสงคราม 18. มัสยิดจักรพงษ์

4) สถานที่ราชการ จำนวน 8 แห่ง

1. ศาลาว่าการกรุงเทพมหานคร 2. ศาลฎีกา 3. กระทรวงกลาโหม  
 4. กระทรวงมหาดไทย 5. ทำเนียบองคมนตรี 6. องค์การยูนิเซฟ ประเทศไทย 7. หน่วยบัญชาการ  
 รักษาดินแดน 8. สถานีตำรวจนครบาลพระราชวัง

5) การศึกษา จำนวน 8 แห่ง

1. มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ศูนย์ท่าพระจันทร์ 2. มหาวิทยาลัยศิลปากร  
 (วังท่าพระ) 3. โรงเรียนสตรีวิทยา 4. โรงเรียนราชินี 5. โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย 6. หอสมุดเมือง  
 กรุงเทพมหานคร 7. สนามฟุตบอลมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ท่าพระจันทร์ 8. ศึกษาศูนย์พณิชย

6) ย่านการค้า จำนวน 8 แห่ง

1. ปากคลองตลาด 2. ตลาดสำเพ็ง 3. ตลาดพาหุรัด 4. วังบูรพา 5. โรงแรม  
 รัตนโกสินทร์ 6. ถนนข้าวสาร 7. ซอยรามบุตรี 8. ห้างตั้งฮั่วเส็ง บางลำพู

7) การคมนาคม จำนวน 14 แห่ง

1. สะพานพระพุทธยอดฟ้า 2. สะพานผ่านพิภพลีลา 3. สะพานผ่านฟ้าลีลาศ  
 4. สะพานช้างโรงสี 5. สะพานหก 6. สะพานหก(ไม้) 7. สะพานปีกุน 8. สะพานเฉลิมวันชาติ

9. สะพานเจริญรัช 10. ท่าราชวรดิฐ 11. ท่าพระจันทร์ 12. ท่าช้าง 13. ท่าเตียน 14. สถานีรถไฟฟ้า  
สามยอด

8) สวนสาธารณะ จำนวน 7 แห่ง

1. สนามหลวง 2. สวนสันติชัยปราการ 3. สวนสาธารณะป้อมมหากาฬ  
4. สวนสราญรมย์ 5. สวนรมณีนาถ 6. สวนลอยฟ้าเจ้าพระยา 7. ลานคนเมือง

### ข้อมูลสถานที่สำคัญในเกมกระดาน “ส่องสัตว์หิมพานต์”

ข้อมูลที่ผู้วิจัยนำมาใช้ในการออกแบบสถานที่สำคัญในเกมกระดาน “ส่องสัตว์หิมพานต์” ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้จากการศึกษาข้อมูลเกาะรัตนโกสินทร์ในเว็บไซต์ ศูนย์ข้อมูลเกาะรัตนโกสินทร์ จัดทำโดย หอสมุดวังท่าพระ สำนักหอสมุดกลาง มหาวิทยาลัยศิลปากร เป็นหลักในการออกแบบ เกมกระดาน เนื่องจากสถานที่ในเว็บไซต์ดังกล่าวปรากฏสถานที่ที่แสดงออกซึ่งเอกลักษณ์และ ประวัติศาสตร์อันยาวนานของกรุงรัตนโกสินทร์อย่างแท้จริง ผู้วิจัยจึงคัดเลือกสถานที่ที่มี ลักษณะเฉพาะของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมพิเศษโดดเด่นมาใช้ออกแบบเกมกระดาน จำนวน 84 แห่ง โดยคัดสถานที่ท่องเที่ยวที่เป็นสวนสาธารณะออก จำนวน 7 แห่ง อันจะส่งผลให้ สถานที่ท่องเที่ยวในเกาะรัตนโกสินทร์ที่ปรากฏบนเกมกระดาน “ส่องสัตว์หิมพานต์” มีความสวยงาม โดดเด่น เมื่อผู้เล่นได้เล่นเกมกระดานนี้จะได้มีความสุขสนุกสนานพร้อมกับได้รับความรู้เกี่ยวกับสถานที่ ท่องเที่ยวที่สำคัญในเกาะรัตนโกสินทร์อีกด้วย

ตารางที่ 1 แสดงข้อมูลสถานที่สำคัญในเกมกระดาน “ส่องสัตว์หิมพานต์”

	ชื่อสถานที่	ประเภท	คำอธิบาย
1	ป้อมพระสุเมรุ	โบราณสถาน	ป้อมปราการที่สร้างขึ้นเพื่อป้องกันพระนคร ตั้งอยู่ทางทิศเหนือของเกาะรัตนโกสินทร์ สร้างขึ้นในสมัยรัชกาลที่ 1 ปัจจุบันเป็นป้อมปราการที่ยังคงเหลืออยู่ 1 ใน 2 ป้อม
2	พิพิธภัณฑสถานบางลำพู	พิพิธภัณฑสถาน	สร้างขึ้นตั้งแต่สมัยรัชกาลที่ 1 ได้ขึ้นทะเบียนเป็นโบราณสถานอาคารจากกรมศิลปากรเมื่อปี 43 ปัจจุบันเป็นพิพิธภัณฑสถานเกี่ยวกับการพิมพ์
3	หอศิลป์ ณ บ้านเจ้าพระยา	โบราณสถาน	อาคารทรงปั้นหยาตั้งอยู่ริมแม่น้ำเจ้าพระยา อดีตเป็นตำหนักของพระองค์เจ้าเนาวรัตน์ กรมหมื่นสวัสดิวรางสวัสดิ์

	ชื่อสถานที่	ประเภท	คำอธิบาย
4	ชอยรามบุตรี	ย่านการค้า	มาจากชื่อสะพานข้ามคลองวัดชนะสงคราม เป็นสะพานที่หม่อมเจ้าหญิงเป้า สุริยกุล สร้างถวายพระราชบิดา ปัจจุบันเป็นแหล่งของที่พักราคาถูกของนักท่องเที่ยว ตลอดจนผับบาร์ ร้านอาหาร ไวคอยบริการ
5	ห้างตั้งฮั่วเส็ง บางลำพู	ย่านการค้า	จากร้านค้าเล็กๆ ใช้ชื่อว่า ตั้งฮั่วเส็ง ก่อตั้งขึ้นบนทำเลทองเก่าแก่ในย่านบางลำพู จำหน่ายสินค้าอุปกรณ์เย็บปักถักร้อย เครื่องสำอาง ผ้าแพชั่น และอุปกรณ์ตัดเย็บต่างๆ
6	องค์การยูนิเซฟ ประเทศไทย	ราชการ	ก่อตั้งปี 2491 เป็นอาคารทรงปั้นหยาตั้งอยู่ริมแม่น้ำเจ้าพระยา อดีตเป็นตำหนักของกรมหมื่นสถิตธำรงสวัสดิวัตตอุปประสงค์เพื่อการส่งเสริมสุขภาพและคุณภาพชีวิตของเด็กและสตรี
7	วัดชนะสงครามราชวรมหาวิหาร	ศาสนา	เดิมเรียกว่า วัดกลางนา สมัย ร.1 ทรงพระราชทานนามใหม่ว่า วัดชนะสงคราม เพื่อเทิดเกียรติทหารชาวรามัญซึ่งเป็นกำลังสำคัญในการต่อสู้กับพม่าในสงครามเก้าทัพ
8	มัสยิดจักรพงษ์	ศาสนา	มัสยิดเก่าแก่ในแขวงชนะสงคราม เขตพระนคร มัสยิดแห่งนี้ถือกันว่าเป็นมัสยิดแห่งแรกในบริเวณเขตพระนคร สร้างขึ้นตั้งแต่รัชสมัย ร.1
9	โรงละครแห่งชาติ	พิพิธภัณฑ์	เป็นโรงละครแห่งแรกของประเทศไทย ตั้งอยู่ในบริเวณพระราชวังบวรสถานมงคล (วังหน้า) ภายหลังจากกรมศิลปากร รับโอนกิจการโขนละคร และดนตรี จากสำนักพระราชวัง มาดำเนินการตั้งแต่ปี พ.ศ. 2475
10	พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ หอศิลป์	พิพิธภัณฑ์	สถานที่เก็บรวบรวมและจัดแสดงผลงานศิลปกรรมประเภททัศนศิลป์ของศิลปินผู้ที่มีชื่อเสียงทั้งชาวไทยและชาวต่างประเทศ



	ชื่อสถานที่	ประเภท	คำอธิบาย
11	ถนนข้าวสาร	ย่านการค้า	เดิมเป็นย่านเก่าตั้งแต่สมัย ร.6 เป็นแหล่งค้าขายข้าวสารที่ใหญ่ที่สุด ต่อมามีนักท่องเที่ยวต่างประเทศเข้ามา จึงกลายเป็นย่านบันเทิงยามราตรีที่สำคัญ ได้รับความนิยมในการเล่นน้ำในเทศกาลวันสงกรานต์
12	วัดบวรนิเวศราชวรวิหาร	ศาสนา	สร้างขึ้นในสมัย ร.3 เคยเป็นที่ประทับของสมเด็จพระสังฆราชไทยถึง 4 พระองค์ และเป็นที่ตั้งของมหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย สถาบันการศึกษาของสงฆ์แห่งแรก และเป็นวัดประจำรัชกาลที่ 6 และ 9
13	สะพานเฉลิมวันชาติ	คมนาคม	จอมพล แปลก พิบูลสงคราม นายกรัฐมนตรี จัดสร้างขึ้นใน พ.ศ. 2483 เพื่อเป็นอนุสรณ์ที่ระลึกเนื่องในวันชาติไทย นิยมเรียกกันว่า สะพานวันชาติ
14	โรงเรียนสตรีวิทยา	การศึกษา	ก่อตั้งขึ้นเมื่อปี ร.ศ. 119 (พ.ศ. 2443) ในรัชสมัย ร.5 นิยมเรียกว่า "โรงเรียนหม่อมสี" เพราะเป็นโรงเรียนสตรีล้วนมีชื่อเสียงในเรื่องการศึกษาระดับแนวหน้าของประเทศ
15	พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ พระนคร (วังหน้า)	โบราณสถาน	พิพิธภัณฑสถานแห่งแรกของประเทศไทย แต่เดิมเป็น พระราชวังบวรสถานมงคล หรือวังหน้า ซึ่งประกอบด้วยพระที่นั่งและพระตำหนักอันนับเป็นสถาปัตยกรรมไทยที่งดงาม
16	อนุสาวรีย์ทหารอาสา สงครามโลกครั้งที่ 1	โบราณสถาน	เป็นอนุสาวรีย์ที่สร้างขึ้นเพื่อรำลึกถึงทหารไทยที่ไปร่วมรบในสมรภูมิยุโรป เมื่อครั้งที่ประเทศไทยร่วมกับฝ่ายสัมพันธมิตร
17	สะพานผ่านพิภพลีลา	คมนาคม	เป็นสะพานทอดข้ามคลองหลอดบริเวณถนนราชดำเนินกลางติดต่อบรรจบกับถนนราชดำเนินใน เป็นสะพานที่เก่าแก่และมีลักษณะพิเศษสวยงามมาก

	ชื่อสถานที่	ประเภท	คำอธิบาย
18	ซุ้มเฉลิมพระเกียรติ กาญจนาภิเษก (ข้างสี่เศียร)	โบราณ สถาน	ตั้งอยู่บนเกาะกลางถนนราชดำเนิน สร้างขึ้น เพื่อเฉลิมพระเกียรติ ครองราชย์ ครบ 50 ปี ลักษณะเป็นซุ้มแปดเหลี่ยมที่ทำมาจากหินอ่อน ด้านบนสุดทำเป็นปฎิมากรรม ซ่าง 4 เศียร
19	โรงแรมรัตนโกสินทร์	ย่านการค้า	เปิดให้บริการในปี 2486 โดยการบริหารงานของ สำนักงานทรัพย์สินส่วนพระมหากษัตริย์ เป็น โรงแรม 5 ดาวยุคแรก ๆ ของประเทศไทยที่ ต้อนรับแขกคนสำคัญ
20	พระแม่ธรณีบีบมวยผม	โบราณ สถาน	พระแม่ธรณี หรือ พระศรีวิสุนธราเป็นเทพีแห่ง พื้นแผ่นดิน ลักษณะของพระแม่ธรณีบีบมวยผม เพื่อขับไล่พญามาร ปัจจุบันเป็นสัญลักษณ์ของ หน่วยงานและองค์กรต่าง ๆ ในประเทศไทย
21	ศาลฎีกา	ราชการ	ศาลยุติธรรมสูงสุดของไทย
22	อนุสาวรีย์ประชาธิปไตย	โบราณ สถาน	อนุสาวรีย์ประกอบด้วย ปีก 4 ปีก รายล้อม ประติมากรรมพานแว่นฟ้าวางรัฐธรรมนูญ ซึ่ง จำลองขณะการทูลเกล้าฯถวาย ร.7 ลงพระ ปรมาภิไธยเป็นรัฐธรรมนูญฉบับแรกของไทย เป็นสัญลักษณ์อุดมการณ์ประชาธิปไตย
23	อนุสรณ์สถาน 14 ตุลา 16	โบราณ สถาน	เป็นสิ่งก่อสร้างที่สร้างขึ้นเพื่อเป็นที่รำลึกถึง ผู้เสียชีวิตในเหตุการณ์ในวันที่ 14 - 16 ตุลาคม พ.ศ. 2516 เอกลักษณ์คือ สลูปวีรชน 14 ตุลา เป็นรูปกรวยคว่ำ สูง 14 เมตร จารึกรายชื่อ ผู้เสียชีวิตทั้งหมด 72 คน
24	วัดมหรณพารามวรวิหาร	ศาสนา	สร้างขึ้นในสมัยรัชกาลที่ 3 สถาปัตยกรรม ภายในวัดมีทั้งแบบไทยและจีน หลังคาของพระ อุโบสถไม่มีช่อฟ้าใบระกา มีพระประธานปั้น ด้วยปูน ลงรักปิดทอง เป็นพระพุทธรูปสมัยกรุง ศรีอยุธยา

	ชื่อสถานที่	ประเภท	คำอธิบาย
25	ป้อมมหากาฬ	โบราณสถาน	สร้างขึ้นสมัย ร.1 เป็นป้อม 1 ใน 14 ป้อมที่สร้างขึ้นเพื่อป้องกันรักษาพระนคร มีลักษณะรูปแปดเหลี่ยม กำแพงล้อมรอบ 2 ชั้น เป็นป้อมประจำทิศตะวันออก เป็น 1 ใน 2 ป้อมที่ยังคงเหลืออยู่
26	สะพานผ่านฟ้าลีลาศ	คมนาคม	สันนิษฐานว่าน่าจะสร้างพร้อมกับถนนราชดำเนิน เดิมเป็นสะพานโครงเหล็ก ต่อมา ร.5 ให้สร้างสะพานใหม่ให้มีลักษณะใหม่และงดงามขึ้น และพระราชทานนามว่า สะพานผ่านฟ้าลีลาศ
27	ศาลเจ้าพ่อครุฑ	ศาสนา	ตำนานมีคนพบครุฑ(เป็นไม้แกะสลัก) สันนิษฐานว่าเป็นครุฑบนหัวเรือรบสมัยโบราณ เกิดหลุดลอยน้ำมาติดบริเวณนั้นไม่ยอมไปไหนมีคนมาพบเกิดศรัทธา อัญเชิญมาตั้งเป็นศาล
28	ศาลเจ้าพ่อเสือ	ศาสนา	ศาลเจ้าเงินที่เก่าแก่และมีชื่อเสียงมากที่สุด มีการสร้างศาลประดิษฐานรูปเสือ นำเอากระดูกเสือบรรจุในแท่นปั้นรูป อัญเชิญดวงวิญญาณเสือมาปกป้องรักษาประชาชนให้ร่มเย็นเป็นสุข
29	ศาลาว่าการกรุงเทพมหานคร	ราชการ	เป็นที่ทำการของผู้ว่าราชการกรุงเทพมหานคร เป็นศูนย์บริหารราชการของกรุงเทพมหานคร เมืองหลวงของประเทศไทย ตราประจำจังหวัดเป็นรูปช้าง
30	วัดราชนันทารามวรวิหาร (โลหะปราสาท)	ศาสนา	เป็นโลหะปราสาทองค์แรกและองค์เดียวของไทย และเป็นองค์ที่ 3 ของโลก สร้างในสมัย ร.3 ตั้งอยู่ในวัดราชนันทารามวรวิหาร ยอดปราสาทประดิษฐานพระบรมสารีริกธาตุ
31	วัดสระเกศราชวรมหาวิหาร (ภูเขาทอง)	ศาสนา	ร.1 พระราชทานเปลี่ยนชื่อ วัดสะแก เป็น วัดสระเกศ และสมัย ร.3 โปรดเกล้าฯ ให้บูรณะและสร้างพระบรมบรรพตหรือภูเขาทอง เป็นภูเขาก่อพระเจดีย์ไว้บนยอด เป็นที่ประดิษฐานพระบรมสารีริกธาตุ

	ชื่อสถานที่	ประเภท	คำอธิบาย
32	มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ศูนย์ท่าพระจันทร์	การศึกษา	ศาสตราจารย์ ดร.ปรีดี พนมยงค์ ต้องการจัดตั้งมหาวิทยาลัยที่เน้นการเรียนการสอนเรื่องประชาธิปไตย เพื่อสร้างความเข้าใจในระบอบการปกครองใหม่ที่เพิ่งถือกำเนิดขึ้น
33	ท่าพระจันทร์	คมนาคม	เป็นมีท่าเรือที่มีพ่อค้าแม่ค้านำสินค้ามาขาย และจากคำบอกเล่าว่า บริเวณชุมชนแห่งนี้สามารถมองเห็นพระจันทร์สวยเด่นเป็นพิเศษ จึงเป็นที่มาของชื่อท่าพระจันทร์
34	วัดมหาธาตุยุวราชรังสฤษฎิ์ ราชวรมหาวิหาร	ศาสนา	เดิมชื่อว่า วัดสลัก มีมาแต่กรุงศรีอยุธยา เมื่อพระอนุชาของ ร.1 ทรงมาพบวัดนี้แล้ว ทรงบูรณปฏิสังขรณ์ และทรงสถาปนาวัดนี้ขึ้นเป็นพระอารามหลวงแห่งแรกในยุคกรุงรัตนโกสินทร์
35	ศาลหลักเมือง กรุงเทพมหานคร	โบราณสถาน	สร้างขึ้นสมัย ร.1 โปรดเกล้าฯ ให้มีพระราชพิธียกเสาหลักเมืองขึ้น เป็นเสาไม้ชัยพฤกษ์มีไม้แก่นจันทร์ประกบนอก ยอดเสารูปบัวตูม ๓ ชัยภูมิใจกลางพระนครใหม่
36	ท่าช้าง	คมนาคม	เป็นบริเวณประตูเมืองที่นำช้างซึ่งเลี้ยงไว้ในพระบรมมหาราชวัง บ้านเรือนและอาคารพาณิชย์เป็นสถาปัตยกรรมแบบนีโอคลาสสิก กรมศิลปากร ประกาศขึ้นทะเบียนโบราณสถาน
37	มหาวิทยาลัยศิลปากร (วังท่าพระ)	การศึกษา	เป็นมหาวิทยาลัยศิลปะแห่งแรกของประเทศไทย และเป็นมหาวิทยาลัยแห่งที่ห้าของประเทศไทย แต่เดิมมีชื่อเสียงทางด้านศิลปะ การออกแบบ และสถาปัตยกรรม
38	วัดพระศรีรัตนศาสดาราม (วัดพระแก้ว)	ศาสนา	ตั้งอยู่ในพระบรมมหาราชวังเช่นเดียวกับวัดพระศรีสรรเพชญ์ ในสมัยอยุธยา และมีพระราชประสงค์ให้เป็นที่ประดิษฐาน พระพุทธมหามณีรัตนปฏิมากร (พระแก้วมรกต)

	ชื่อสถานที่	ประเภท	คำอธิบาย
39	กระทรวงกลาโหม	ราชการ	ตราประจำกระทรวงคือ ตราพระคชสีห์ เป็นตราเจ้าพระยามหาเสนาบดีสมุหพระกลาโหม แสดงถึงควมมีพลังอำนาจ หน้ากระทรวงมีกระบอกปืนใหญ่โบราณตั้งอยู่ถึง 40 กระบอก
40	พระราชวังสราญรมย์	โบราณสถาน	สร้างขึ้นรัชสมัยพระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว เคยใช้เป็นที่ทำการของกระทรวงการต่างประเทศ และเป็บ้านพักรับรองพระราชอาคันตุกะ
41	สะพานหก	คมนาคม	สร้างสมัย ร.6 จากชื่อของสะพานแสดงว่าครั้งหนึ่ง ณ ที่นี้เคยมีสะพานแบบที่พื้นสะพาน หก หรือ ยกขึ้นแยกจากกันได้ ปัจจุบันได้เป็นสะพานคอนกรีตเสริมเหล็ก
42	สะพานข้ามโรงสี	คมนาคม	เป็นสะพานที่สร้างสำหรับกองทัพช่างศึกที่กลับมาจากการทำศึกสงครามเดินข้ามเพื่อเข้าเขตราชธานี ซึ่งในอดีตตั้งอยู่ใกล้กับโรงสีข้าวของฉางหลวงแห่งพระนคร
43	กระทรวงมหาดไทย	ราชการ	ตราประจำกระทรวงคือ ราชสีห์ แสดงถึงการปกครอง มีอำนาจหน้าที่เกี่ยวกับการบำบัดทุกข์ บำรุงสุข การรักษาความสงบเรียบร้อยของประชาชน แบ่งเป็นหน่วยงานปกครอง คือ จังหวัด ทั้งหมด 77 จังหวัด
44	เสาชิงช้า	โบราณสถาน	เป็นสถาปัตยกรรมที่สร้างขึ้นเพื่อใช้ประกอบพิธีโล้ชิงช้า ในพระราชพิธีตรียัมพวาย ตรีปวาย ของศาสนาพราหมณ์-ฮินดู มีลักษณะเป็นเสาชิงช้าขนาดใหญ่ ตั้งอยู่บนแท่นหินขนาดใหญ่ สูง 21.15 ม. สีแดงชาด
45	พิพิธภัณฑสถานสุทรภู่	พิพิธภัณฑสถาน	เพื่อเป็นที่ระลึกถึงท่านสุนทรภู่ เป็น 1 ในกวีเอกของไทย มีรูปปั้นมานิลมังกร ตัวละครสำคัญในบทประพันธ์ที่มีชื่อเสียงของท่านสุนทรภู่

	ชื่อสถานที่	ประเภท	คำอธิบาย
46	พระบรมมหาราชวัง	โบราณสถาน	เป็นพระราชวังที่ประทับของพระมหากษัตริย์ในสมัยกรุงรัตนโกสินทร์ ตั้งแต่สมัย ร.1จนถึงสมัย ร.5 ประกอบด้วยหมู่พระที่นั่งอันวิจิตรงดงามแสดงออกถึงศิลปวัฒนธรรมของประเทศไทย
47	ตำราขวรดิฐ	คมนาคม	ทำเทียบเรือพระที่นั่ง ตั้งอยู่ทางด้านตะวันตกของพระบรมมหาราชวัง สร้างสมัย ร.2 ปัจจุบันตำราขวรดิฐยังเป็นที่สุด็จประทับในการเสด็จโดยกระบวนพยุหยาตราทางชลมารค
48	ทำเนียบองคมนตรี	ราชการ	สถานที่ทำการของคณะที่ปรึกษาของพระมหากษัตริย์ไทย ร.9 ได้พระราชทานชื่ออาคารว่า ทำเนียบองคมนตรี
49	วัดราชประดิษฐสถิตมหาสีมาราม	ศาสนา	เป็นวัดที่ ร.4 โปรดเกล้าฯ ให้สร้างขึ้น ตามธรรมเนียมประเพณีโบราณที่ว่า ในราชธานีจะต้องมีวัดสำคัญ 3 วัดคือ วัดมหาธาตุ วัดราชบูรณะ วัดราชประดิษฐฐาน จึงทรงสร้างขึ้นใหม่เพื่อให้ครบตามโบราณราชประเพณี
50	อนุสาวรีย์หุม (อนุสาวรีย์สหชาติ)	โบราณสถาน	อนุสาวรีย์หุม หรือ อนุสาวรีย์สหชาติ เป็นอนุสาวรีย์รูปหุม ตั้งอยู่ริมคลองคูเมืองเดิม เนื่องในโอกาส พระมเหสีของ ร.5 มีพระชนมายุครบ 50 พรรษา ซึ่งพระองค์พระราชสมภพในปีกุน
51	สะพานปีกุน	คมนาคม	เป็นสะพานสำหรับคนเดินข้ามคลองคูเมืองเดิม สร้างพร้อมอนุสาวรีย์สหชาติ ลักษณะเด่น เสาที่เชิงสะพานทั้งสองฝั่ง ทั้ง 4 ต้น เป็นเสาคอนกรีตเขาระ่องหัวเสาเป็นรูปถ้วยประดับช่อมาลามีวงรูปไข่ 4 วงทุกเสา
52	วัดสุทัศน์เทพวรารามราชวรมหาวิหาร	ศาสนา	ถือเป็นวัดประจำรัชกาลของ ร.8 และมีสิ่งก่อสร้างที่โดดเด่นคือ เสาชิงช้า อยู่บริเวณหน้าวัด ภายในวัดมีภาพจิตรกรรมสีสัตว์หิมพานต์ที่สมบูรณ์ที่สุดในไทย เป็นจำนวนมาก

	ชื่อสถานที่	ประเภท	คำอธิบาย
53	สะพานหก(ไม้)	คมนาคม	เป็นสะพานข้ามคลองคูเมืองเดิม ชื่อสะพานเรียกตามลักษณะซึ่งนำแบบมาจากสะพานในเมืองวิลันดา ประเทศเนเธอร์แลนด์ มีลักษณะพิเศษ คือ สามารถยกหรือหกลให้เรือผ่านได้
54	วัดราชบพิธ สถิตมหาสีมาราม ราชวรวิหาร	ศาสนา	นับเป็นพระอารามหลวงสุดท้ายที่พระมหากษัตริย์ทรงสร้างตามโบราณราชประเพณีที่มีการสร้างวัดประจำรัชกาล โดยเป็นวัดประจำรัชกาลที่ 5 และ 7
55	ศึกษาภัณฑ์พาณิชย์	การศึกษา	เป็นร้านจำหน่ายสินค้าประเภทหนังสือเรียน เครื่องเขียนและอุปกรณ์การศึกษา ที่มีประวัติมาอย่างยาวนาน เป็นที่รู้จักโดยทั่วไปของประชาชนชาวไทย
56	วังบ้านดอกไม้	โบราณสถาน	สถานที่เก่าแก่ เด่นด้วยประวัติและสถานที่อาคารโบราณที่มากด้วยคุณค่า อดีตเป็นบ้านของกรมพระกำแพงเพชรอัครโยธิน พระราชาโอรสใน ร.5
57	วัดพระพิเรนทร์	ศาสนา	สร้างขึ้นสมัยกรุงศรีอยุธยา ต่อมาสมัย ร.3 ทรงพระกรุณาโปรดเกล้าฯ ให้พระพิเรนทรเทพเจ้ากรมพระตำรวจหลวงดำเนิ การบูรณปฏิสังขรณ์วัด จึงได้รับพระราชทานนามใหม่ว่า วัดพระพิเรนทร์ ตามชื่อบรรดาศักดิ์ผู้บูรณปฏิสังขรณ์
58	ท่าเตียน	คมนาคม	มีตำนานเมืองที่โด่งดังมาก คือ เรื่องของยักษ์เฝ้าประตูวัดสองฟากต่อสู้กัน คือ ยักษ์วัดแจ้ง จากฝั่งธนบุรี ต่อสู้กับ ยักษ์วัดโพธิ์ จนในที่สุดที่บริเวณนี้เห็นเตียนราบเรียบไปหมด จึงเรียกบริเวณนี้ว่า ท่าเตียน

	ชื่อสถานที่	ประเภท	คำอธิบาย
59	วัดพระเชตุพน วิมลมังคลาราม (วัดโพธิ์)	ศาสนา	ในวัดมีพระพุทธรูปไสยาสน์ ลักษณะพิเศษคือที่พระพุทธรูปบาททั้งสองข้างมีการฝังมุกตัวเครื่องหมายมงคล 108 ประการ ยังมีสัตว์หิมพานต์หายากที่คิดค้นขึ้นในสมัยรัชกาลที่ 3 คือ สางแปลง
60	หน่วยบัญชาการ รักษาดินแดน	ราชการ	เป็น กรม ฝ่าย กิจ การ พิ เศษ ชี น ตรี ง ต่ อ กองทัพบก จัดตั้งขึ้นเพื่อที่จะฝึกวิชาทหารให้แก่ประชาชนทั่วไป เพื่อเป็นการเตรียมการด้านกำลังพลสำหรับการสงคราม
61	หอนาฬิกาหลวง	โบราณสถาน	สร้างในสมัยรัชกาลที่ 1 ทรงโปรดเกล้าฯ ให้สร้างขึ้นพร้อมกับหอกลอง ใช้บอกเวลาให้กับประชาชนในอาศัยอยู่ในเขตพระนคร
62	โรงมหรสพหลวง ศาลาเฉลิมกรุง	โบราณสถาน	ร.7 มีพระราชประสงค์ที่จะพัฒนาความเป็นอยู่ให้ทัดเทียมชาติตะวันตก จึงสร้างโรงมหรสพที่ทันสมัย นามว่า ศาลาเฉลิมกรุง เปิดฉายภาพยนตร์เสียงเป็นแห่งแรกในประเทศไทย
63	วังบ้านหม้อ	โบราณสถาน	เดิมเป็นวังที่ประทับของ พระเจ้าบรมวงศ์เธอ กรมพระพิทักษเทเวศร์ พระราชโอรสใน ร. 2 และเจ้าจอมมารดาศิลา ต้นราชสกุล กุญชร
64	สถานีรถไฟฟ้าสามยอด	คมนาคม	เป็นหนึ่งในย่านเมืองเก่า การออกแบบสถานีรถไฟฟ้าใช้สถาปัตยกรรมสมัย ร.5 ควบคู่กับสถาปัตยกรรมชิโนโปรตุกีส เพื่อให้กลมกลืนเป็นหนึ่งเดียวกับพื้นที่โดยรอบได้อย่างสวยงาม
65	วัดชัยชนะสงคราม	ศาสนา	เดิมชื่อ วัดตึก สร้างขึ้นในบริเวณบ้านและที่ดินของเจ้าพระยาบดินทรเดชา แม่ทัพใหญ่ในสมัย ร.3 หลังจากเดินทางไปรบชนะญวนและเขมรกลับมา ได้มีจิตศรัทธายกที่ดินถวายเป็นวัด
66	วังบูรพา	ย่านการค้า	เคยเป็นสถานที่ตั้งของวังบูรพาภิรมย์ พระตำหนักที่ประทับของกรมพระยาภาณุพันธุวงศ์วรเดช เคยเป็นศูนย์การค้าที่สำคัญและคึกคัก



	ชื่อสถานที่	ประเภท	คำอธิบาย
			เป็นแหล่งชุมนุมของวัยรุ่นหนุ่มสาวสมัยก่อน
67	วังจักรพงษ์	โบราณสถาน	เคยเป็นตำหนักส่วนพระองค์ของพระเจ้าบรมวงศ์เธอ พระองค์เจ้าจุลจักรพงษ์ ต่อมาตกเป็นของทายาทคือ หม่อมราชวงศ์นครินทร์ จักรพงษ์ ปัจจุบันเป็นที่ตั้งของสำนักพิมพ์ริเวอร์บุ๊ก จักรพงษ์วิลล่า
68	หอกลอง	โบราณสถาน	สร้างในสมัยรัชกาลที่ 1 เมื่อปี พ.ศ. 2325 ทรงโปรดเกล้าฯ ให้สร้างขึ้นเหมือนกับหอกลองในสมัยกรุงศรีอยุธยา ใช้ตีบอกสัญญาณต่าง ๆ ในความเป็นอยู่ประจำวัน
69	ศาลเจ้าพ่อหอกลอง	ศาสนา	ในการสถาปนากรุงเทพมหานครฯ ร.1 ทรงสร้างศาลหลักเมืองขึ้นและยังทรงสร้างเทวสถานอย่างอื่นอีก รวม 5 แห่ง เพื่อเป็นที่สิงสถิตย์ขององค์เทพ เทพารักษ์ผู้ดูแลพระนคร
70	โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย	การศึกษา	กรมพระยาดำรงราชานุภาพได้ดำรงตำแหน่งเป็นผู้บังคับการกรมทหารมหาดเล็ก ได้ทรงดำริจัดตั้งโรงเรียนขึ้นเพื่อฝึกหัดหม่อมเจ้าโรงเรียนพระตำหนักสวนกุหลาบ เมื่อ พ.ศ. 2425
71	มิวเซียมสยาม	พิพิธภัณฑ์	ถือเป็นแหล่งการเรียนรู้หนึ่งที่เน้นจุดมุ่งหมายในการแสดงตัวตนของชนในชาติ ซึ่งจะทำให้ผู้เข้าชม โดยเฉพาะอย่างยิ่งผู้เข้าชมที่อยู่ในวัยเด็กและเยาวชน ได้เรียนรู้ศิลปะของชาติ
72	สถานีตำรวจนครบาลพระราชวัง	ราชการ	สถานีตำรวจที่มีอาคารที่ทำกรเป็นสถาปัตยกรรมสวยงามย้อนยุค รับผิดชอบพื้นที่ภายในและโดยรอบพระบรมมหาราชวัง
73	ตลาดพาหุรัด	ย่านการค้า	เป็นตลาดการค้าที่สำคัญ ร.5 ทรงโปรดเกล้าฯ สร้างขึ้นเพื่ออุทิศให้พระราชธิดาที่สิ้นพระชนม์ขณะพระชันษา 8 พรรษา พระราชทานนามว่า ถนนพาหุรัด ปัจจุบันเป็นตลาดสินค้าผ้าที่สำคัญ

	ชื่อสถานที่	ประเภท	คำอธิบาย
74	สะพานเจริญรัช	คมนาคม	เป็นสะพานที่มีพระบรมภริยา วปร (ร.7) ตัวสะพานมีรูปเสื่อเกาะอยู่เป็นราวสะพาน ในปี พ.ศ. 2453 เป็นปีแรกที่ ร.7 เสด็จขึ้นครองราชย์สมบัติ
75	โรงเรียนราชินี	การศึกษา	เป็นโรงเรียนเก่าแก่แห่งหนึ่ง ริมฝั่งตะวันออกของแม่น้ำเจ้าพระยา ผู้ทรงให้กำเนิดโรงเรียนคือ สมเด็จพระศรีพัชรินทราบรมราชินีนาถ พระบรมราชชนนีพันปีหลวง
76	ปากคลองตลาด	ย่านการค้า	ปัจจุบันเน้นขายสินค้าเกษตรกรรมที่เน้นการค้าส่งผัก ผลไม้และดอกไม้สด ปากคลองตลาดติดอันดับที่ 4 (จากการจัดอันดับ 1 ใน 10 ของตลาดดอกไม้ทั่วโลก)
77	พระบรมราชานุสาวรีย์สมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลก	โบราณสถาน	ประดิษฐานอย่างโดดเด่น ณ เชิงสะพานสะพานพุทธฯบนฝั่งพระนคร สร้างขึ้นตามพระราชดำริของ ร.7 เพื่อให้เป็นอนุสรณ์พระปฐมกษัตริย์แห่งกรุงรัตนโกสินทร์ ก่อนที่กรุงรัตนโกสินทร์จะมีอายุครบ 150 ปี
78	วัดราชบูรณราชวรวิหาร (วัดเลียบ)	ศาสนา	เป็นวัดเก่าแก่ที่มีมาตั้งแต่สมัยอยุธยาตอนปลาย เดิมชื่อวัดเลียบ วัดนี้เป็นวัดตามธรรมเนียมประเพณีโบราณที่ว่า ในราชธานีจะต้องมีวัดสำคัญประจำ 3 วัด คือ วัดมหาธาตุวัดราชบูรณะ และวัดราชประดิษฐาน
79	ซุ้มประตูวังสรรพศาสตร์ศุภกิจ	โบราณสถาน	เป็นวังที่ประทับของกรมหลวงสรรพศาสตร์ศุภกิจ ต้นราชสกุล ทองแถม ทรงเป็นผู้บังคับบัญชากรมช่างในพระบรมมหาราชวัง จึงก่อสร้างวังสรรพศาสตร์ศุภกิจอย่างวิจิตรบรรจง มีซุ้มประตูสวยงาม ปัจจุบันเหลือแต่ซุ้มประตู

	ชื่อสถานที่	ประเภท	คำอธิบาย
80	ลานพลับพลา มหาเจษฎาบดินทร์	โบราณ สถาน	เป็นลานสวนกลางแจ้ง ตั้งชื่อตามพระนามของ ร.3 เมื่อครั้งเป็นลานสวนกลางแจ้ง ตั้งชื่อตาม พระนามของ ร.3 ยังมีการจัดสร้างพลับพลาที่ ประทับเพื่อใช้เป็นที่สำหรับพระบาทสมเด็จพระ เจ้าอยู่หัวทรงออกรับแขกเมืองของประเทศ และใช้ประกอบพระราชพิธี
81	สนามหลวง	โบราณ สถาน	เดิมเรียกว่า พุ่มพระเมรุ เนื่องจากใช้เป็นที่ถวาย พระเพลิงพระบรมศพพระเจ้าแผ่นดินและพระ บรมวงศานุวงศ์ สมัยร.4 ทรงให้เปลี่ยนชื่อเป็น ท้องสนามหลวง ปัจจุบันใช้เป็นพื้นที่ประกอบ พระราชพิธีสำคัญ ๆ ของประเทศ
82	ตลาดสำเพ็ง	ย่านการค้า	ในสมัย ร.3 กิจการค้าของชาวจีนที่ได้ตั้งถิ่นฐาน อยู่ในย่านสำเพ็งเติบโตขึ้น ชาวตะวันตกที่เข้ามา ติดต่อการค้ากับสยามประเทศ เรียกขานย่านสำ เพ็งว่า ตลาดจีน หรือ Chinese Bazaar
83	สะพานพุทธยอดฟ้า	คมนาคม	เป็นสะพานถนนข้ามแม่น้ำเจ้าพระยาที่เก่าที่สุด ของเป็นสะพานถนนข้ามแม่น้ำเจ้าพระยาที่เก่า ที่สุดของประเทศไทย สร้างขึ้นในสมัย ร.7 เนื่อง ในโอกาสสถาปนากรุงเทพมหานครครบ 150 ปี เป็นอนุสรณ์เพื่อรำลึกถึง ร.1 ผู้ทรงสถาปนา กรุงเทพมหานคร
84	หอสมุดเมือง กรุงเทพมหานคร	การศึกษา	เป็นอาคารคอนกรีตเสริมเหล็ก สูง 3 ชั้น ริม ถนนราชดำเนินรูปแบบสถาปัตยกรรมได้รับ อิทธิพลแนวนีโอ-คลาสสิกปัจจุบันเป็นแหล่ง รวบรวมข้อมูลทางประวัติศาสตร์ ความเป็นมา ของกรุงเทพมหานครตั้งแต่อดีตถึงปัจจุบัน

## แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับสัตว์ป่าหิมพานต์

### ตำนานป่าหิมพานต์

ความหมายของ ป่าหิมพานต์ หมายถึง ป่าในวรรณคดีและความเชื่อในเรื่องไตรภูมิตามคติศาสนาพุทธ และฮินดู มีความเชื่อว่าป่าหิมพานต์ตั้งอยู่บนเขาหิมพานต์หรือหิมาลายา (หิมาลัย) คำว่า “หิมาลายา” เป็นมีรากศัพท์จากภาษาสันสกฤตแปลว่าสถานที่ที่ถูกปกคลุมด้วยหิมะ เขาหิมพานต์ประดิษฐาน อยู่ในชมพูทวีปมีเนื้อที่ประมาณ 3,000 โยชน์ มีสระใหญ่ 7 สระ ในป่าหิมพานต์นี้เต็มไปด้วยสัตว์นานาชนิด ซึ่งล้วนแปลกประหลาดต่างจากสัตว์ที่มนุษย์ทั่วไปรู้จัก เป็นสัตว์หลายอย่างผสมกันแล้วตั้งชื่อขึ้นใหม่ รู้จักในนามของสัตว์หิมพานต์ ส.พลายน้อย กล่าวถึง ความหมายของป่าหิมพานต์ว่า โดยทั่วไปเข้าใจว่าเป็นป่าใหญ่ลึกลับเกินกว่าที่ใครจะเข้าไปถึง จนมีคำพูดกันว่านอกฟ้าป่าหิมพานต์ คือ ไกลเหลือเกิน ส่วนจำนวนชนิดของสัตว์หิมพานต์ที่กล่าวในวรรณคดีมีจำนวนน้อย ต่อมาเมื่อมีความจำเป็นต้องหาสัตว์แปลกประหลาดมาใช้ในกระบวนแห่งพระบรมศพให้มากขึ้น ทำให้ช่างต้องคิดรูปลักษณ์ให้แปลกออกไป โดยการผสมผสานทำให้เกิดรูปลักษณ์สัตว์ต่าง ๆ พร้อมชื่อสัตว์ที่ต้องคิดขึ้นใหม่ด้วย (ส.พลายน้อย, 2552)

สัตว์หิมพานต์ยุคเริ่มแรก มีอยู่ 6 ชนิด ได้แก่ 1. ราชสีห์ มี 4 ประเภท คือ ดินสีหะ กาฬสีหะ ปันฑุรสีหะ และไกรสรสีหะ 2. ช้าง มี 10 ประเภท คือ ภาพพระหัตถ์ถือกลุ่ คังโคยหัตถ์ถือกลุ่ ปันฑุรหัตถ์ถือกลุ่ ตามพหัตถ์ถือกลุ่ ปิงคหัตถ์ถือกลุ่ คันธหัตถ์ถือกลุ่ มังคหัตถ์ถือกลุ่ เหมหัตถ์ถือกลุ่ อุโปสถหัตถ์ถือกลุ่ ฉันทันตหัตถ์ถือกลุ่ 3. ปลา มี 7 ชนิด คือ ติมิ ติมิงคล ติมิรปิงคล ปลาอานนท ปลาติมินทะ ปลาอชฌนา โรหะ และปลามหาตมิระ 4. ครุฑ อาศัยอยู่ที่ต้นจิวใหญ่ริมสระ “สิมพลี” ในป่าหิมพานต์ 5. นาค มี 6 ชนิด คือ นากสะ เวสาละ กัมพลอัสตร ธรฐ ปาคายะ และยามุนะ นอกจากนี้ยังสามารถแบ่งออกเป็น 2 ประเภทใหญ่ๆ ได้อีก คือ ถลชนะนาค คือ นาคที่เนรมิตตนได้แต่ บนบก และชลชนะนาคที่สามารถเนรมิตตนได้แต่ในน้ำ 6. ราชหงส์ อาศัยในถ้ำทอง เขาศิขณภูฏ นอกจากนี้ยังมีนกหัสติลิงค์ นกอินทรี นกการะเวก ม้าสินธพชาติ กิณนร กิณนรี คนธรรพ

คำว่า “หิมพานต์” เป็นคำเก่าแก่ที่คนไทยรุ่นปู่ย่าตาทวดรู้จักกันดีเพราะได้รับการถ่ายทอดมาจากชาดก โดยเฉพาะในบทเทศน์มหาชาติ ซึ่งเป็นวรรณคดีที่ถือเป็นประเพณีที่จะต้องนำมาเทศน์เป็นประจำทุกปี และเชื่อกันว่าผู้ฟังจะได้บุญกุศลมาก ฉะนั้นคนพื้นบ้านของไทยส่วนมากจึงได้ยินได้ฟังเรื่องป่าหิมพานต์กันมาเป็นอย่างดี สัตว์หิมพานต์ที่มีรูปร่างแปลกๆ ก็ได้รับอิทธิพลมาจากนิทานโบราณเหล่านี้ ในนิทานชาดกบางเรื่อง เช่น เทวันธชาดก ในปัญญาสาชดก ปัจฉิมภาค

เล่าถึงม้าถูกยักษ์กัดกินหัวขาดไป พระอินทร์เอาหัวราชสีห์มาต่อให้กลายเป็นสัตว์ประหลาด มีตัวเป็น  
 ม้าหัวเป็นราชสีห์ ดังนี้เป็นต้น (ส.พลาายน้อย, 2552)

1. ป่าหิมพานต์ หรือ หิมวันต์ เป็นป่าในวรรณคดีและความเชื่อในเรื่องไตรภูมิตาม  
 คติศาสนาพุทธและฮินดู มีความเชื่อว่า ป่าหิมพานต์ตั้งอยู่บนเขาหิมพานต์หรือหิมาลายา(หิมาลัย)  
 คำว่า “หิมาลายา” มีรากศัพท์จากภาษาสันสกฤตแปลว่าที่ที่ถูกปกคลุมด้วยหิมะ เขาหิมพานต์  
 ประดิษฐานอยู่ในชมพูทวีปมีเนื้อที่ประมาณ 3,000 โยชน์ (1 โยชน์ เท่ากับ 10 ไมล์ หรือ  
 16 กิโลเมตร) วัดโดยรอบได้ 9,000 โยชน์ ประดับด้วยยอด 84,000 ยอด มีสระใหญ่ 7 สระ บรรดา  
 สระใหญ่ทั้ง 7 สระนั้น สระอนาคตแวดล้อมไปด้วยภูเขาทั้ง 5 ที่จัดเป็นยอดเขาหิมพานต์ ยอดเขา  
 ทุกยอด มีส่วนสูงและเส้นฐาน 200 โยชน์ กว้างและยาวได้ 50 โยชน์ (หิมพานต์ ดอท คอม, 2548)  
 ในป่าหิมพานต์นี้เต็มไปด้วยสัตว์นานาชนิด ซึ่งล้วนแปลกประหลาดต่างจากสัตว์ที่มนุษย์ทั่วไปรู้จัก  
 เป็นสัตว์หลายอย่างผสมกันแล้วตั้งชื่อใหม่ สัตว์เหล่านี้เกิดจากจินตนาการของจิตรกรไทยโบราณที่ได้  
 สร้างสรรค์ภาพจากเอกสารเก่าต่าง ๆ บรรดาสัตว์ต่าง ๆ ทั้งหมดที่อ้างถึงนี้เป็นที่รู้จักในนามของ  
 สัตว์หิมพานต์

2. ที่ตั้งของป่าหิมพานต์ ตามตำนานกล่าวไว้ว่าป่าหิมพานต์ตั้งอยู่บนเขาหิมาลายา  
 หรือหิมาลัย คำว่า “หิมาลายา” นั้นเป็นคำที่มีรากศัพท์มาจากภาษาสันสกฤต ซึ่งแปลว่าสถานที่  
 ที่ถูกปกคลุมด้วยหิมะ ทางด้านภูมิศาสตร์หิมาลัยเป็นเทือกเขาในทวีปเอเชีย ประกอบไปด้วยแนวเขา  
 ขนานกันหลาย ๆ ลูก และเป็นเทือกเขาที่มียอดเขาสูงชันกว่า 30 ยอดเขา มีความสูงเกิน 7,620 เมตร  
 (25,000 ฟุต) โดยมียอดเขาเอเวอเรสต์ซึ่งสูงถึง 8,535 เมตร (29,029 ฟุต) เป็นยอดเขาที่สูงที่สุด  
 ในโลก (สุวิวัฒน์ แสนขัติยรัตน์, 2555) ความกว้างโดยเฉลี่ยของเทือกเขาหิมาลัยอยู่ที่ประมาณ  
 200 กิโลเมตร เทือกเขาพาดผ่านเป็นแนวจากทิศตะวันออกไปทิศตะวันตก ถึงตอนกลางของประเทศ  
 เนปาล และเป็นแนวจากทิศตะวันออกเฉียงใต้ไปทิศตะวันตกเฉียงเหนือครอบคลุมอาณาบริเวณหลาย  
 ประเทศจากอัฟกานิสถาน ปากีสถาน จีน อินเดีย เนปาล ภูฏาน บังคลาเทศ และ สหภาพพม่า  
 (หิมพานต์ ดอท คอม, 2548)

## ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับสัตว์หิมพานต์

### ลักษณะต้นฉบับสมุดภาพสัตว์หิมพานต์

ต้นฉบับสมุดภาพสัตว์หิมพานต์ เป็นเอกสารโบราณประเภทหนังสือสมุดไทย จัดอยู่ในหมวดสัตวศาสตร์ จำนวน 3 เล่ม และหมวดตำราภาพ จำนวน 1 เล่ม สมุดภาพสัตว์หิมพานต์แต่ละเล่มมีรายละเอียดดังนี้ (กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม, 2561)

1. ตำราสัตว์ป่าหิมพานต์ เลขที่ 195 เป็นหนังสือสมุดไทยดำ เส้นรงค์ หมายถึงการบันทึกข้อมูลในเล่ม ให้สีหลาย ๆ สี คือ เส้นขาวจากเปลือกหอยมุก ใช้บันทึกภาพสัตว์หิมพานต์พร้อมบุษบก เส้นหรรดาลัยบันทึกข้อมูล ที่หน้าบานแพนก ชื่อสัตว์หิมพานต์ และตำแหน่งในรั้วกระบวน เส้นดินสอใช้บันทึกชื่อดำแห่งขุนนางผู้มีหน้าที่ รับผิดชอบในการสร้างสัตว์หิมพานต์เข้ากระบวน นอกจากนั้นบางภาพยังมีการใช้สีอื่นในการตกแต่งภาพบุษบกหรือ ภาพสัตว์หิมพานต์ด้วย เช่น ภาพช้างเผือก ช้างเขียว หน้าต้น ที่ 6 - 7 ตกแต่งด้วยสีเขียวที่บุษบก และภาพสีหคาวี หน้าปลายที่ 63 - 64 ตกแต่งที่หน้าด้วยเส้นทองต้นฉบับเล่มนี้ ตามประวัติบันทึกไว้ว่า หอพระสมุดฯ ชื้อจากนางทรัพย์ เมื่อวันที่ 18 ตุลาคม พ.ศ.2465 บนป้ายเดิมของหอพระสมุดวชิรญาณบันทึกว่าแบบภาพสัตว์หิมพานต์สำหรับผูกหุ่นแห่พระบรมศพครั้งรัชกาลที่ 3 แต่ในต้นฉบับมีข้อความบานแพนกออกนามเพียงผู้เขียนอย่างรูปสัตว์ และจำนวนภาพสัตว์หิมพานต์ โดยไม่ได้ ระบุศักราช ความว่า “ข้าพระพุทธเจ้าขุนราชนุจิตร เขียนหย่างรูปสัตว์ 77 รูปเสร็จ ทูลเกล้าทูลกระหม่อมถวายขอเดชะ” คณะกรรมการพิจารณาจัดพิมพ์เอกสารทางประวัติศาสตร์ สำนักนายกรัฐมนตรี นำไปจัดพิมพ์เผยแพร่ครั้งแรก เมื่อ พ.ศ.2524 โดยมีคณะกรรมการประกอบด้วย นายยิ้ม ปันทยางกูร นายทองสืบ ศุภมาร์ค และนางกุลทรัพย์ เกษแม่นกิจ โดยใช้ชื่อหนังสือว่า ภาพสัตว์หิมพานต์จากสมุดไทยดำของหอสมุดแห่งชาติ

2. ตำราสัตว์ป่าหิมพานต์ เลขที่ 196 เป็นหนังสือสมุดไทยดำ เส้นรงค์ (ขาว, ดินสอ) บันทึกภาพ สัตว์หิมพานต์ จำนวน 22 ภาพ คือ แรด ม้าผ่านดำแดง ช้างเผือกช้างเขียว ครุฑ นกเทศ นกอินทรี นกหัสดี หงส์นกทัณตีมา นกการวิก เหมราช ทักทอ ไต่ สิงข สกุนไกรษร ภาพสิงหะ เกสรสิงห คชสี ตินสิงห์บัณดราขสิงห์ ไกรษรราชสีห และโลโต ภาพสัตว์หิมพานต์ในเล่มนี้ ตอนต้นจำนวน 16 ภาพ บันทึกภาพด้วยเส้นขาว บันทึก ชื่อสัตว์และตำแหน่งในกระบวนด้วยเส้นดินสอ มีลักษณะและรายละเอียดของภาพเช่นเดียวกับเลขที่ 195 แต่ไม่จบบริบูรณ์

3. สมุดรูปสัตว์ต่าง ๆ เลขที่ 197 เป็นหนังสือสมุดไทยขาว ปกทาร์ก บันทึกข้อความบนปกด้วยเส้นทอง ความว่า “สมุดรูปสัตว์ต่าง ๆ ฯ” ภายในเล่มบันทึกภาพสัตว์ ชื่อสัตว์ ตำแหน่งในรั้วและตำแหน่งขุนนาง ผู้มีหน้าที่ รับผิดชอบในการสร้างสัตว์หิมพานต์เข้ากระบวนด้วยเส้นหมึก จำนวน 73 ภาพต้นฉบับเล่มนี้ตามประวัติกล่าวว่า ชื้อจากหม่อมหลวงแดง สุประดิษฐ์ เมื่อ พ.ศ.2479 ในเล่มมีรายละเอียดบันทึกด้วยดินสอคำว่า “แปดบาท” สันนิษฐานว่าเป็นราคาของหนังสือเล่มนี้ ซึ่ง

สมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอ กรมพระยาดำรงราชานุภาพ ทรงเรียบเรียงเล่าไว้ในหนังสือ หอพระสมุดวชิรญาณสำหรับพระนคร เรื่อง การหาหนังสือในเมืองไทย ครั้งเริ่มดำเนินกิจการ หอพระสมุด ว่า ทรงให้ประกาศเชิญชวนนำหนังสือสมุดไทยมาขายหอพระสมุดและให้ตั้งราคามาด้วย หากทรงเห็นว่าเล่มใดมีคุณค่ามากจะทรงเพิ่มราคาให้ตามความเหมาะสม โดยมีข้อความบนแพนบก บอก วัน เดือน ปี ที่สร้างต้นฉบับเล่มนี้ซึ่งเป็นหลักฐานยืนยันได้ว่า ต้นฉบับเล่มนี้สร้างขึ้นในสมัย รัชกาลที่ 3 นอกจากนั้นตอนท้ายเล่มมีข้อความสรุปจำนวนสัตว์ทั้งหมด พร้อมจำแนกเป็นสัตว์ 4 เท้า และสัตว์ 2 เท้า ความว่า “จตุบาท ๔๒ ทวิบาท ๓๑ รวม ๗๓ รูป” ต้นฉบับเล่มนี้มีรายละเอียดในภาพ ตกแต่งด้วยลายเส้นสวยงาม แม้จะใช้เพียงเส้นหมึกอย่างเดียวก็ตาม ดังปรากฏในหนังสือที่จัดพิมพ์ ครั้งนี้

4. แบบพระเบญจาทิวด้วยตัวอย่างพระเมรุและรูปภาพสัตว์เครื่องแห่ พระบรมศพครั้งกรุงศรีอยุธยา (ฝีมือเขียนครั้งรัชกาลที่ 3) เลขที่ 20 หมวดตำราภาพเป็นหนังสือสมุด ไทยดำ บันทึกภาพด้วยเส้นขาว อักษรข้อความ ด้วยเส้นหดาล ต้นฉบับเล่มนี้ ตามประวัติกล่าวว่า เจ้าพระยาศรีธรรมราช (รอด) ส่งมาจากพิพิธภัณฑสถาน พ.ศ. 2449 และมีข้อความบนปกของหอ พระสมุดวชิรญาณบันทึกรายละเอียดว่า แบบพระเบญจาทิวและพระเมรุรูปสัตว์เครื่องแห่ ครั้งกรุงเก่า เมื่อพระบรมศพสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวบรมโกศ ปีชวด พ.ศ. 2301 ภายในเล่ม มีภาพสัตว์เครื่องแห่ บันทึก ด้วยเส้นขาว พร้อมบอกขนาดของบุษบกประกอบรูปสัตว์ บันทึกขนาดด้วยตัวเลขเรียงกัน 4 ตัว ชื่อรูปสัตว์และรายละเอียดอื่น ๆ ด้วย เส้นหดาล จำนวน 12 ภาพ คือ กิร มังกร นกเทศ นกอินทรี สิง โต ไกรสรสีห คชสีห ราชสีห โลโต ลมอด และช้าง ภาพสัตว์เครื่องแห่แต่ละชนิด มีรายละเอียดดังภาพตามลำดับ

#### ตารางสังเคราะห์เปรียบเทียบข้อมูลสัตว์หิมพานต์

ผู้วิจัยได้สังเคราะห์ข้อมูลจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องโดยสามารถสรุปประเภทของ สัตว์หิมพานต์เป็น ประเภท สัตว์บก สัตว์น้ำ สัตว์ปีก รวม 77 ตัว เพื่อออกแบบการ์ดเกมโดยออกแบบ สังเคราะห์จากสมุดไทยดำ และ สมุดไทยขาว โดยออกแบบเพื่อให้ผู้เล่นเข้าใจข้อมูลของสัตว์หิมพานต์ แบ่งเป็น 7 หมวด 1.ประเภทของสัตว์ 2.ประเภทอาหาร 3.ลักษณะสีของสัตว์ตามสีไทยโทน (ไพโรจน์ พิทยเมธี, 2559) 4. อวัยวะของสัตว์ แขน ขา ผิวหนัง และเชื่อมโยงกับสถานที่ท่องเที่ยวรอบเกาะ รัตนโกสินทร์ ผู้วิจัยออกแบบการ์ดเกม จำนวน 77 ตัวเท่ากับตัวสัตว์

ตารางที่ 2 แสดงตารางสังเคราะห์เปรียบเทียบข้อมูลสัตว์หิมพานต์

	ชื่อ	ประเภท	สมุด ไทย ดำ	สมุด ไทย ขาว		ชื่อ	ประเภท	สมุด ไทย ดำ	สมุด ไทย ขาว
1	ระมาด	บพจร	✓	✓	40	กิหมี	บพจร	✓	✓
2	ม้าผ่าน	บพจร	✓	✓	41	มารีศ	บพจร	✓	✓
3	ช้าง	บพจร	✓	✓	42	อัสตรหระ	บพจร	✓	✓
4	ครุฑ	คคนจร	✓	✓	43	โตเทพสิงฆนัต	บพจร	✓	✓
5	นกเทศ	คคนจร	✓	✓	44	สุบรรณหระ	คคนจร	✓	✓
6	นกอินทรี	คคนจร	✓	✓	45	นาคาปักฌิน	คคนจร	✓	✓
7	นกหัสดี	คคนจร	✓	✓	46	กบิลปักษา	คคนจร	✓	✓
8	หงส์	คคนจร	✓	✓	47	ไกรสรนาคา	ชลจร	✓	✓
9	อัปสรสีหะ	บพจร	✓	✓	48	เหมราอัสตร	บพจร	✓	✓
10	นกทัณฑิมา	คคนจร	✓	✓	49	สินธพนัทธิ	ชลจร	✓	✓
11	นกการวิก	คคนจร	✓	✓	50	วารีกุญชร	ชลจร	✓	✓
12	เหมราช	บพจร	✓	✓	51	กิเลนปัก	คคนจร	✓	✓
13	ทักทอ	บพจร	✓	✓	52	เสื่อปัก	คคนจร	✓	✓
14	โต	บพจร	✓	✓	53	หงส์จัน	คคนจร	✓	✓
15	สิงห์	บพจร	✓	✓	54	สาบแปลง	บพจร	✓	✓
16	สกุณไกรสร	บพจร	✓	✓	55	คชปักษา	คคนจร	✓	✓
17	กาลสีหะ	บพจร	✓	✓	56	สกุณหระ	คคนจร	✓	✓
18	เกสรสีหะ	บพจร	✓	✓	57	มังกรวิหก	คคนจร	✓	✓
19	คชสีหะ	บพจร	✓	✓	58	สิงหะพานร	บพจร	✓	✓
20	ดิณสีหะ	บพจร	✓	✓	59	มยุรคณธรรพ์	คคนจร	✓	✓
21	บัณดราชสีห์	บพจร	✓	✓	60	ไกรสรปักษา	คคนจร	✓	✓
22	ไกรสรราชสีห์	บพจร	✓	✓	61	ไก่เสฉวน	คคนจร	✓	✓
23	โลโต	บพจร	✓	✓	62	สินธูปักชี	คคนจร	✓	✓



	ชื่อ	ประเภท	สมุด ไทย ดำ	สมุด ไทย ขาว		ชื่อ	ประเภท	สมุด ไทย ดำ	สมุด ไทย ขาว
24	กิเลน	บทจร	✓	✓	63	โก๋ฮกเกี้ยน	คคนจร	✓	✓
25	งายไส	บทจร	✓	✓	64	โก๋ตั้งเกีย	คคนจร	✓	✓
26	สิงโตจีน	บทจร	✓	✓	65	วานรมฤค	บทจร	✓	✓
27	อสูรวาญักษ์	คคนจร	✓	✓	66	ดุรงค์ปักษิน	คคนจร	✓	✓
28	มัจฉานุ	ชลจร	✓	✓	67	กรินทปักษา	คคนจร	✓	✓
29	ดุรงค์ไกรสร	บทจร	✓	✓	68	มังกรสกุณณี	คคนจร	✓	✓
30	อัสตรวิหค	คคนจร	✓	✓	69	โตเทพอัสตร	บทจร	✓	✓
31	สินธพกฤษร	บทจร	✓	✓	70	ทิจากรจัดบุท	คคนจร	✓	✓
32	ไกรสรจำแลง	บทจร	✓	✓	71	พยัคฆไกรสีห์	บทจร	✓	✓
33	อสูรปักษา	คคนจร	✓	✓	72	ไกรสรคาวี	บทจร	✓	✓
34	เทพนรสิงห์	บทจร	✓	✓	73	พยัคฆเวไนย	คคนจร	✓	×
35	กินรี	คคนจร	✓	✓	74	กุมภินิมิต	ชลจร	✓	×
36	มยุรเวไนย	คคนจร	✓	✓	75	เทพปักษี	คคนจร	✓	×
37	สีหะคักคา	บทจร	✓	✓	76	สีหะสุบรรณ	คคนจร	✓	×
38	สีหะรามังกร	บทจร	✓	✓	77	โตเทพสิงหะ พานร	บทจร	✓	×
39	กิเลนจีน	บทจร	✓	✓					

### หมายเหตุ

ประเภทของสัตว์หิมพานต์

- |          |         |          |
|----------|---------|----------|
| 1. บทจร  | หมายถึง | สัตว์บก  |
| 2. คคนจร | หมายถึง | สัตว์ปีก |
| 3. ชลจร  | หมายถึง | สัตว์น้ำ |

## ข้อมูลและรูปร่างของสัตว์หิมพานต์ จากสมุดไทยดำและสมุดไทยขาว

### 1. แรด / ระมาด

คำว่า “ระมาด” ในภาษาเขมรแปลว่า แรด ระมาดเป็นสัตว์หิมพานต์ที่มาจากสัตว์ที่มีตัวตนอยู่จริง แต่อาจจะเพี้ยนไปบ้าง เพราะระมาดหรือแรดเป็นสัตว์ป่าหายาก ศิลปินไทยสมัยโบราณไม่รู้ว่าจริง ๆ แล้ว ระมาดหน้าตาเป็นอย่างไร จึงได้แต่วาดตามคำอธิบาย ระมาดที่ปรากฏในศิลปะไทยจึงดูคล้ายกับตัวสมเสร็จ ซึ่งมีจมูกเป็นวงสั้น ๆ ดูน่าจะเป็นพันธุ์สมเสร็จมลายู (Malayan Tapir) ที่มีอยู่ในเขตตะวันตกของประเทศไทย



ภาพที่ 2 รูปร่างระมาด สมุดไทยดำ เลขที่ 195

ที่มา : กระทรวงวัฒนธรรม กรมศิลปากร, สมุดภาพสัตว์หิมพานต์  
(กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม, 2561)



ภาพที่ 3 รูปร่างระมาด สมุดไทยขาว เลขที่ 197

ที่มา : กระทรวงวัฒนธรรม กรมศิลปากร, สมุดภาพสัตว์หิมพานต์  
(กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม, 2561)

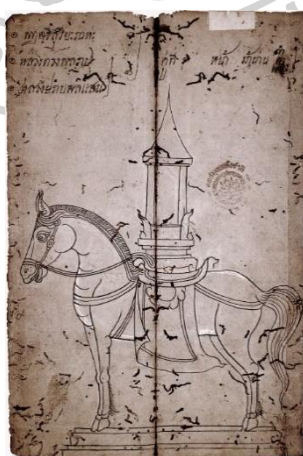
## 2. ม้าผ่านดำแดง

ตามตำนานของศาสนาฮินดู เทพแห่งลมได้สร้างม้าขึ้นมา 4 สายพันธุ์ คือ วลาหค อาชาไนย สินธพมโนมัย และอัสดร ม้าทั้ง 4 มีฤทธิ์เหาะเหินเดินอากาศ วันหนึ่งม้าทั้งสี่ได้บุกเข้าไปในเขตของ พระศิวะเพื่อที่จะพบกับม้าสาว 2 ตัวที่พระอุมาเทวี(มเหสีของพระศิวะ) เลี้ยงไว้ แต่เคราะห์ร้ายโดน ผู้เฝ้าสวรรค์จับได้ ม้าทั้ง 4 จึงถูกตัดเอ็นข้อเท้าที่ทำให้มีฤทธิ์บินได้ จากนั้นองค์พระศิวะจึงสาปให้มาเป็นทาสรับใช้มนุษย์ตลอดกาล



ภาพที่ 4 รูปวาดม้าผ่านดำแดง สมุดไทยดำ เลขที่ 195

ที่มา : กระทรวงวัฒนธรรม กรมศิลปากร, สมุดภาพสัตว์หิมพานต์  
(กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม, 2561)



ภาพที่ 5 รูปวาดม้าผ่านดำแดง สมุดไทยขาว เลขที่ 197

ที่มา : กระทรวงวัฒนธรรม กรมศิลปากร, สมุดภาพสัตว์หิมพานต์  
(กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม, 2561)

### 3. ช้างเผือก

ตำนานเกี่ยวกับช้างเผือกมีอยู่คู่คนไทยมาช้านาน ในตำนานพุทธประวัติ กล่าวว่าช้างเผือกนั้นคือสัญลักษณ์แห่งความรู้และการเกิด ขึ้นก่อนวันประสูติของพระพุทธเจ้า พระมารดาของพระองค์ทรงสุบินถึงช้างเผือก มอบดอกบัวให้พระนาง ดอกบัวอันหมายถึงความบริสุทธิ์และความรู้ ตำนานไตรภูมิมีบทหนึ่งกล่าวถึงช้างเผือกว่า มหาราชมีครบซึ่งสิ่ง 7 ประการ คือ ภริยาที่สมบูรณ์ ชุมสมบัติ คณานับ ผู้ปรึกษาแผ่นดินที่ดี ม้าที่วิ่งเร็ว กฎการปกครองที่ดี แก้วแหวนอันเป็นสิ่งสำคัญ และช้างเผือกที่สง่างาม

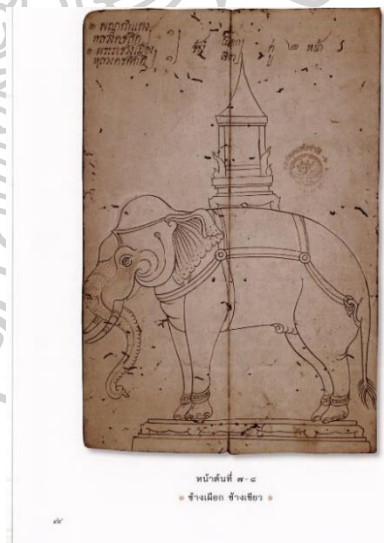
เชื่อกันว่าช้างเผือกมีอิทธิฤทธิ์เหนือช้างสามัญ ว่ากันว่ามีพลังดุจเทพแห่งสงคราม สำหรับกษัตริย์ของประเทศไทยและพม่าแล้ว การได้ครอบครองช้างเผือกเป็นอะไรที่สำคัญยิ่ง องค์กรใดที่มีช้างเผือกหลายตัวจะเป็นกษัตริย์ที่เกรียงไกร และจะนำพาบ้านเมืองสู่ความรุ่งโรจน์ หากช้างเผือกสิ้นก็เป็นกลางบอกเหตุเภทภัยแก่ตัวกษัตริย์และแผ่นดินที่ปกครอง

ราชันย์ในยุคก่อนจึงมุ่งมั่นที่จะได้ช้างเผือกมาอยู่ในความครอบครอง องค์กรใดมีมากตัวก็สามารถให้ราชาเมืองอื่นเป็นของขวัญ เพื่อความเป็นมิตร ในบางครั้งก็มีการก่อสงครามแย่งชิงช้างเผือกก็มี ในประเทศไทย ช้างเผือกเคยเป็นสัญลักษณ์ของประเทศ เพราะเชื่อว่าสัตว์ชนิดนี้ศักดิ์สิทธิ์

ช้างแก้ว อันมี 10 จำพวก ได้แก่ 1.กาฬพหุหัตถิกลุ ช้างที่มีผิวกายสีดำ 2.คังโคยหัตถิกลุ ช้างที่มีผิวกายสีน้ำไหล 3.ปัญทรหัตถิกลุ ช้างที่มีผิวกายสีขาว 4.ตามพหุหัตถิกลุ ช้างที่มีผิวกายสีทองแดง 5.ปิงคลหัตถิกลุ ช้างที่มีผิวกายสีแสด 6.คันธหัตถิกลุ ช้างที่มีกลิ่นหอม 7.มงคลหัตถิกลุ ช้างมงคล 8.เหมหัตถิกลุ ช้างที่มีผิวกายสีทอง 9.อุโปสถหัตถิกลุ ช้างที่รักษาศีลแปด 10.ฉัททันตหัตถิกลุ ช้างที่มีสีเงินยวง (ธนพล จุลกะเศียน, 2561)



ภาพที่ 6 รูปวาดช้างเผือก สมุดไทยดำ เลขที่ 195  
ที่มา : กระจ่างวัฒนธรรม กรมศิลปากร, สมุดภาพสัตว์หิมพานต์  
(กรมศิลปากร กระจ่างวัฒนธรรม, 2561)



ภาพที่ 7 รูปวาดช้างเผือก สมุดไทยขาว เลขที่ 197  
ที่มา : กระจ่างวัฒนธรรม กรมศิลปากร, สมุดภาพสัตว์หิมพานต์  
(กรมศิลปากร กระจ่างวัฒนธรรม, 2561)

#### 4. ครุฑ

ครุฑเป็นพญานก มีร่างกายเป็นครึ่งคนครึ่งนก เป็นพาหนะของพระวิษณุ(พระนารายณ์) ส่วนใหญ่มีหัว จะงอยปาก ปีก และกรงเล็บเป็นอินทรี ลำตัวเป็นมนุษย์ ใบหน้าสีขาว ปีกสีแดง และร่างที่เป็นสีทองสว่าง พุทธศาสนากล่าวว่าครุฑมีขนาดใหญ่มาก วัดจากปีกข้างหนึ่งไปยังอีกข้างหนึ่งได้ 150 โยชน์ เวลากระพือปีกสามารถทำให้เกิดพายุใหญ่ เกิดมีดมนและทำลายบ้านเมืองให้หมดสิ้นไปได้ ที่อยู่ของครุฑเรียกว่า สุบรรณพิภพ เป็นวิมานอยู่บนต้นสิมพลีหรือต้นจิว อยู่เชิงเขาพระสุเมรุ

ครุฑนั้นเหมือนเทวดาบนสวรรค์ มีฤทธิ์อำนาจมาก ครุฑมีกำเนิด 4 แบบ คือ แบบโอปปาติกะ (เกิดแบบผุดขึ้น) ชลาพุชะ(เกิดในครรภ์) อัมทชะ(เกิดในไข่) และสังเสทชะ(เกิดในถ้ำไคล) มีที่อยู่ตั้งแต่พื้นมนุษย์ ป่าหิมพานต์ ป่าไม้จิวรอบเขาพระสุเมรุที่มีสระใหญ่อยู่ จนถึงสวรรค์ชั้นจาตุมหาราชิกา

ครุฑชั้นสูงกำเนิดแบบโอปปาติกะ มีขนสีทอง มีเครื่องประดับแบบเทพบุตรเทพธิดา มีชีวิตอยู่เหมือนเทวดา แผลงกายได้ และบริโภคอาหารทิพย์เช่นเดียวกับเทวดา แต่ครุฑบางประเภทก็กินผลไม้หรือเนื้อสัตว์ บางประเภทถ้าผูกเวรกับนาค ก็จะกินนาคเป็นอาหาร หรือถ้าผูกเวรกับสัตว์นรกในยมโลก ก็จะสมัครใจไปเป็นนายนิรยบาลลงทัณฑ์สัตว์นรก



ภาพที่ 8 รูปวาดครุฑ สมุดไทยดำ เลขที่ 195

ที่มา : กระทรวงวัฒนธรรม กรมศิลปากร, สมุดภาพสัตว์หิมพานต์

(กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม, 2561)



ภาพที่ 9 รูปวาดครุฑ สมุดไทยขาว เลขที่ 197  
 ที่มา : กระทรวงวัฒนธรรม กรมศิลปากร, สมุดภาพสัตว์หิมพานต์  
 (กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม, 2561)



## 5. นกเทศ

มีชื่อย่อมาจาก นกกระจอกเทศ แต่ในโลกหิมพานต์ นกเทศไม่มีส่วนใดใกล้เคียงกับ นกกระจอกเทศเลย นกเทศมีร่างกายสีแดง มีหางเหมือนไก่ตัวผู้ บ้างเชื่อว่านกเทศเป็นนกที่สร้างจาก จินตนาการ



ภาพที่ 10 รูปวาดนกเทศ สมุดไทยดำ เลขที่ 195  
ที่มา : ภัทรวงษ์วัฒนธรรม กรมศิลปากร, สมุดภาพสัตว์หิมพานต์  
(กรมศิลปากร ภัทรวงษ์วัฒนธรรม, 2561)



ภาพที่ 11 รูปวาดนกเทศ สมุดไทยขาว เลขที่ 197  
ที่มา : ภัทรวงษ์วัฒนธรรม กรมศิลปากร, สมุดภาพสัตว์หิมพานต์  
(กรมศิลปากร ภัทรวงษ์วัฒนธรรม, 2561)



## 6. นกอินทรี

เป็นสัตว์ขนาดใหญ่ที่มีจริงในโลกแห่งความจริง ในโลกของหิมพานต์นกอินทรีมีความแตกต่างเพียงเล็กน้อยจากความเป็นจริง คือ ร่างกายมีสีเขียวสว่าง มีปีกสีน้ำตาลและหางเหมือนหางสิงห์



ภาพที่ 12 รูปวาดนกอินทรี สมุดไทยดำ เลขที่ 195  
ที่มา : กระทรวงวัฒนธรรม กรมศิลปากร, สมุดภาพสัตว์หิมพานต์  
(กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม, 2561)



ภาพที่ 13 รูปวาดนกอินทรี สมุดไทยขาว เลขที่ 197  
ที่มา : กระทรวงวัฒนธรรม กรมศิลปากร, สมุดภาพสัตว์หิมพานต์  
(กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม, 2561)

## 7. นกหัสติณ

เป็นนกขนาดใหญ่ มีส่วนหัวเป็นช้าง เป็นสัตว์ที่มีขนาดใหญ่มาก รวมทั้งกำลังที่มีมากมาย มหาศาลกว่าสัตว์อื่น ๆ ในตำนานของพระสุธนมโนราห์ ปราบภูสัตว์ประเภทนก ซึ่งในเนื้อเรื่อง นกนั้น มีขนาดใหญ่เท่ากับบ้าน



ภาพที่ 14 รูปวาดนกหัสติณ สมุดไทยดำ เลขที่ 195  
ที่มา : กระทรวงวัฒนธรรม กรมศิลปากร, สมุดภาพสัตว์หิมพานต์  
(กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม, 2561)



ภาพที่ 15 รูปวาดนกหัสติ สมุดไทยขาว เลขที่ 197  
ที่มา : กระทรวงวัฒนธรรม กรมศิลปากร, สมุดภาพสัตว์หิมพานต์  
(กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม, 2561)

## 8. หงส์

ถึงแม้หงส์หรือหงสาจะปรากฏเพียงในสถาปัตยกรรมในไทย น้อยคนนักที่รู้เกี่ยวกับมัน แต่จากจิตรกรรมฝาผนัง รูปภาพ และงานแกะสลักทำให้รู้ว่าหงสามีลักษณะใกล้เคียงกับหงส์ในศาสนาฮินดู หงสาเป็นสัตว์พาหนะของพระพรหมณ์



ภาพที่ 16 รูปวาดหงส์ สมุดไทยดำ เลขที่ 195  
ที่มา : กระทรวงวัฒนธรรม กรมศิลปากร, สมุดภาพสัตว์หิมพานต์  
(กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม, 2561)



ภาพที่ 17 รูปวาดหงส์ สมุดไทยขาว เลขที่ 197  
ที่มา : กระทรวงวัฒนธรรม กรมศิลปากร, สมุดภาพสัตว์หิมพานต์  
(กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม, 2561)

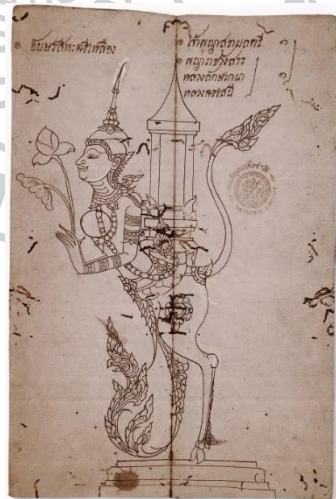
### 9. อัปสรสีหะ / นรนาารี

เป็นสัตว์ผสมที่มีกายท่อนบนเป็นเทพ(เพศหญิง) ส่วนท่อนล่างเป็นสิงห์ แต่ในบางตำราก็ว่า  
ช่วงล่างเป็นกวาง



ภาพที่ 18 รูปวาดอัปสรสีหะ สมุดไทยดำ เลขที่ 195

ที่มา : กระทรวงวัฒนธรรม กรมศิลปากร, สมุดภาพสัตว์หิมพานต์  
(กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม, 2561)



ภาพที่ 19 รูปวาดอัปสรสีหะ สมุดไทยขาว เลขที่ 197

ที่มา : กระทรวงวัฒนธรรม กรมศิลปากร, สมุดภาพสัตว์หิมพานต์  
(กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม, 2561)

### 10. นกทัณฑิมา

นกทัณฑิมาเป็นสัตว์ที่อาศัยอยู่ในป่าหิมพานต์ มักจะมีลักษณะแตกต่างด้วยไม้อาว ๆ อยู่ตลอดเวลา ในบางตำนานนกทัณฑิมามีหน้าตาเป็นมนุษย์



ภาพที่ 20 รูปวาดนกทัณฑิมา สมุดไทยดำ เลขที่ 195  
ที่มา : กระทรวงวัฒนธรรม กรมศิลปากร, สมุดภาพสัตว์หิมพานต์  
(กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม, 2561)



ภาพที่ 21 รูปวาดนกทัณฑิมา สมุดไทยขาว เลขที่ 197  
ที่มา : กระทรวงวัฒนธรรม กรมศิลปากร, สมุดภาพสัตว์หิมพานต์  
(กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม, 2561)

## 11. นกการวิก

เป็นสัตว์วิเศษ มีเสียงไพเราะเหมือนเสียงสวรรค์ แต่มีชื่อเรียกน้อยมาก คือ การเวก, การวิก, โกรการวิก ในบาลีแปลว่าชายที่มีเสียงไพเราะนั้นมีเสียงเฉกเช่นเดียวกับพระพุทธเจ้า และพระพุทธเจ้านั้นมีเสียงไพเราะเช่นเดียวกับนกการเวก 8 คุณสมบัติของเสียงสวรรค์ คือ ต่อเนื่องไม่ขาดตอน, กระจ่างแจ้ง, หวานไพเราะ, เป็นจังหวะ, ผสมกลมกลืน, ไม่หยาบคาย, ลึกซึ้ง และสะท้อน



ภาพที่ 22 รูปวาดนกการวิก สมุดไทยดำ เลขที่ 195  
ที่มา : กระทรวงวัฒนธรรม กรมศิลปากร, สมุดภาพสัตว์หิมพานต์  
(กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม, 2561)



ภาพที่ 23 รูปวาดนกการวิก สมุดไทยขาว เลขที่ 197  
ที่มา : กระทรวงวัฒนธรรม กรมศิลปากร, สมุดภาพสัตว์หิมพานต์  
(กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม, 2561)

## 12. เหมราช

เป็นสัตว์ที่มีร่างเป็นสิงห์ ส่วนหัวเป็นหมุ่ หมุ่เป็นสัตว์ในวรรณคดีไทยชนิดหนึ่ง บ้างก็ว่ามีลักษณะเหมือนหงส์ (ห่าน) แต่ในบางรูปก็วาดเหมือนสัตว์ตระกูลจระเข้



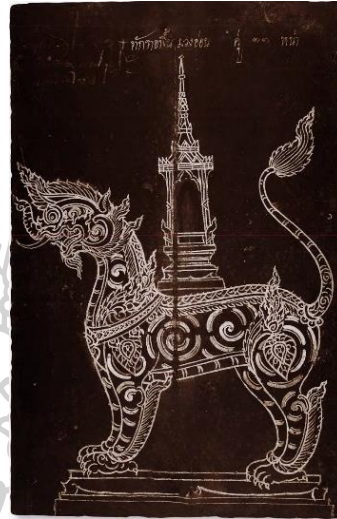
ภาพที่ 24 รูปวาดเหมราช สมุดไทยดำ เลขที่ 195  
ที่มา : กระทรวงวัฒนธรรม กรมศิลปากร, สมุดภาพสัตว์หิมพานต์  
(กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม, 2561)



ภาพที่ 25 รูปวาดเหมราช สมุดไทยขาว เลขที่ 197  
ที่มา : กระทรวงวัฒนธรรม กรมศิลปากร, สมุดภาพสัตว์หิมพานต์  
(กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม, 2561)

### 13. ทักทอ

เป็นสัตว์ประหลาดอีกชนิดหนึ่งแห่งโลกหิมพานต์ มีกานท่อนล่างเป็นสิงห์ ส่วนหัวเป็นช้าง ผู้อ่านมักสับสนกับ คชสีห์ เพราะทั้งคู่มีลักษณะคล้ายคลึงกันมาก จุดต่างของสัตว์ทั้งสองคือ ทักทอมีเคราและผมตั้งไปข้างหน้า



ภาพที่ 26 รูปวาดทักทอ สมุดไทยดำ เลขที่ 195

ที่มา : กระทรวงวัฒนธรรม กรมศิลปากร, สมุดภาพสัตว์หิมพานต์  
(กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม, 2561)



ภาพที่ 27 รูปวาดทักทอ สมุดไทยขาว เลขที่ 197

ที่มา : กระทรวงวัฒนธรรม กรมศิลปากร, สมุดภาพสัตว์หิมพานต์  
(กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม, 2561)



## 14. โต

มีลักษณะคล้ายสิงห์ แต่ส่วนหัวมีเขา 2 เขา ว่ากันว่าชื่อ โต นี้ ได้มาจากสัตว์ในตำนานของ  
ประเทศลาว



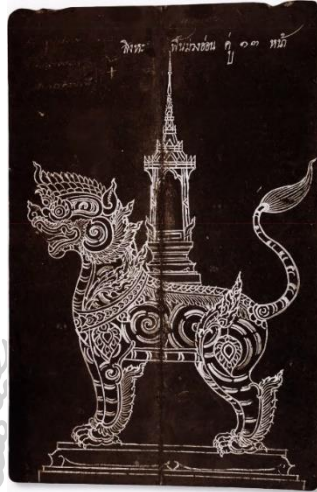
ภาพที่ 28 รูปวาดโต สมุดไทยดำ เลขที่ 195  
ที่มา : กระทรวงวัฒนธรรม กรมศิลปากร, สมุดภาพสัตว์หิมพานต์  
(กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม, 2561)



ภาพที่ 29 รูปวาดโต สมุดไทยขาว เลขที่ 197  
ที่มา : กระทรวงวัฒนธรรม กรมศิลปากร, สมุดภาพสัตว์หิมพานต์  
(กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม, 2561)

### 15. สิงหะ / ราชสีห์

สัตว์หิมพานต์ที่เป็นราชสีห์แท้ ไม่มีการผสมของสัตว์ชนิดอื่น ผิวกายสีม่วงอ่อน



ภาพที่ 30 รูปวาดสิงหะ สมุดไทยดำ เลขที่ 195

ที่มา : กระทรวงวัฒนธรรม กรมศิลปากร, สมุดภาพสัตว์หิมพานต์  
(กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม, 2561)



ภาพที่ 31 รูปวาดสิงหะ สมุดไทยขาว เลขที่ 197

ที่มา : กระทรวงวัฒนธรรม กรมศิลปากร, สมุดภาพสัตว์หิมพานต์  
(กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม, 2561)

## 16. สกุนไกรสร

มีผิวทาสีน้ำตาล ส่วนหัวเหมือนนก ส่วนตัวเป็นสิงห์ ยังมีสัตว์อีกชนิดในป่าหิมพานต์ที่คล้ายคลึงกันกับ สกุนไกรสร นั่นคือ ไกรสรปักษา ข้อแตกต่างระหว่างสัตว์ทั้งสองชนิด คือ สกุนไกรสรไม่มีปีกเหมือนไกรสรปักษา



ภาพที่ 32 รูปวาดสกุนไกรสร สมุดไทยดำ เลขที่ 195  
ที่มา : กระทรวงวัฒนธรรม กรมศิลปากร, สมุดภาพสัตว์หิมพานต์  
(กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม, 2561)



ภาพที่ 33 รูปวาดสกุนไกรสร สมุดไทยขาว เลขที่ 197  
ที่มา : กระทรวงวัฒนธรรม กรมศิลปากร, สมุดภาพสัตว์หิมพานต์  
(กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม, 2561)

### 17. กาลสิงหะ

เป็นราชสีห์ที่กินพืชเป็นอาหารเท่านั้น กาลสิงหะมีกายเป็นสีดำสนิทและใหญ่โตราวโคหนุ่มถึงแม้จะกินพืช แต่ก็ไซ้ว่าจะมีกำลังวังชาด้อยไปกว่าราชสีห์ชนิดอื่น ราชสีห์ทุกชนิดมีเสียงคำรามอันทรงพลัง ในตำนานกล่าวว่าเพียงเสียงคำรามของราชสีห์ก็สามารถทำให้สัตว์อื่นเจ็บได้



ภาพที่ 34 รูปวาดกาลสิงหะ สมุดไทยดำ เลขที่ 195  
ที่มา : กระทรวงวัฒนธรรม กรมศิลปากร, สมุดภาพสัตว์หิมพานต์  
(กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม, 2561)



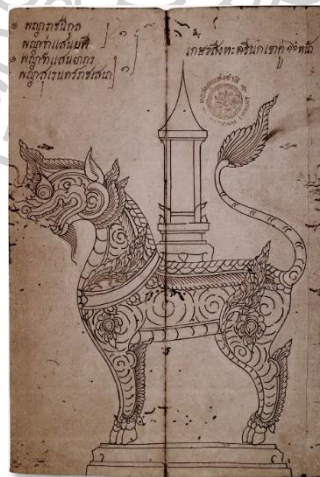
ภาพที่ 35 รูปวาดกาลสิงหะ สมุดไทยขาว เลขที่ 197  
ที่มา : กระทรวงวัฒนธรรม กรมศิลปากร, สมุดภาพสัตว์หิมพานต์  
(กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม, 2561)

### 18. เกษรสิงหะ

เป็นสิ่งที่มีส่วนผสมระหว่างราชสีห์กับสัตว์ประเภทวัวควาย มีผิวกายสีเทา ร่างเป็นแบบสิงห์ แต่มีเท้าเป็นกีบเหมือนเท้าควาย



ภาพที่ 36 รูปวาดเกษรสิงหะ สมุดไทยดำ เลขที่ 195  
ที่มา : กระทรวงวัฒนธรรม กรมศิลปากร, สมุดภาพสัตว์หิมพานต์  
(กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม, 2561)



ภาพที่ 37 รูปวาดเกษรสิงหะ สมุดไทยขาว เลขที่ 197  
ที่มา : กระทรวงวัฒนธรรม กรมศิลปากร, สมุดภาพสัตว์หิมพานต์  
(กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม, 2561)

### 19. คชสีหะ

เป็นสิ่งผสมที่มีกายเป็นสิงห์ และมีช่วงหัวเป็นช้าง ตามตำรากล่าวว่คชสีหมีพลังเทียบเท่าช้างและสิงห์รวมกัน ซึ่งนับได้ว่าเป็นสัตว์ที่น่าเกรงขาม



ภาพที่ 38 รูปวาดคชสีหะ สมุดไทยดำ เลขที่ 195  
ที่มา : กระจ่างวัฒนธรรม กรมศิลปากร, สมุดภาพสัตว์หิมพานต์  
(กรมศิลปากร กระจ่างวัฒนธรรม, 2561)



ภาพที่ 39 รูปวาดคชสีหะ สมุดไทยขาว เลขที่ 197  
ที่มา : กระจ่างวัฒนธรรม กรมศิลปากร, สมุดภาพสัตว์หิมพานต์  
(กรมศิลปากร กระจ่างวัฒนธรรม, 2561)

## 20. ตินณสีหะ

มีกายสีเขียวอ่อน เป็นราชสีห์อีกชนิดหนึ่งที่กินแต่พืชเป็นอาหาร ลักษณะเด่นอีกอย่างของ ตินณสีหะคือ มีเท้าเป็นกีบแบบม้า



ภาพที่ 40 รูปวาดตินณสีหะ สมุดไทยดำ เลขที่ 195  
ที่มา : กระทรวงวัฒนธรรม กรมศิลปากร, สมุดภาพสัตว์หิมพานต์  
(กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม, 2561)



ภาพที่ 41 รูปวาดตินณสีหะ สมุดไทยขาว เลขที่ 197  
ที่มา : กระทรวงวัฒนธรรม กรมศิลปากร, สมุดภาพสัตว์หิมพานต์  
(กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม, 2561)

## 21. บัณฑุราชสีหะ

มีผิวกายสีเหลืองและเป็นสัตว์กินเนื้อ บัณฑุราชสีหะจัดว่าเป็นสัตว์นักล้าขนาดใหญ่ สัตว์ที่ถูกล่ามีตั้งแต่สัตว์ประเภทกวาง ควาย ช้าง หรือแม้แต่มนุษย์ ในเอกสารที่มีเรื่องราวเกี่ยวกับป่าหิมพานต์ระบุว่า มีร่างกายเหมือนใบไม้เหลืองและใหญ่เท่ากับวัวหนุ่ม



ภาพที่ 42 รูปวาดบัณฑุราชสีหะ สมุดไทยดำ เลขที่ 195  
ที่มา : กระทรวงวัฒนธรรม กรมศิลปากร, สมุดภาพสัตว์หิมพานต์  
(กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม, 2561)



ภาพที่ 43 รูปวาดบัณฑุราชสีหะ สมุดไทยขาว เลขที่ 197  
ที่มา : กระทรวงวัฒนธรรม กรมศิลปากร, สมุดภาพสัตว์หิมพานต์  
(กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม, 2561)



## 22. ไกรสรราชสีห์

เป็นสัตว์ทรงพลัง ความเป็นสิงห์ มีขนแผงคอ ริมฝีปาก ขนหาง และเล็บเป็นสีแดงตั้งฝ่ารัดน  
กัมพล ในตำนานกล่าวว่าไกรสรราชสีห์เป็นสัตว์ที่มีพลังกำลังแรงกล้า เป็นนักล้าชั้นเยี่ยมและกินสัตว์  
ใหญ่น้อยเป็นอาหาร



ภาพที่ 44 รูปวาดไกรสรราชสีห์ สมุดไทยดำ เลขที่ 195  
ที่มา : กระทรวงวัฒนธรรม กรมศิลปากร, สมุดภาพสัตว์หิมพานต์  
(กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม, 2561)



ภาพที่ 45 รูปวาดไกรสรราชสีห์ สมุดไทยขาว เลขที่ 197  
ที่มา : กระทรวงวัฒนธรรม กรมศิลปากร, สมุดภาพสัตว์หิมพานต์  
(กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม, 2561)

### 23. โลโต

มีร่างกายเป็นสิงห์สีน้ำตาล ลักษณะเด่นคือมีเท้าแบบกรงเล็บ ชื่อโลโต เป็นชื่อที่ค่อนข้างแปลก ไม่ทราบว่าเป็นจริงแล้วแปลว่าอะไร แต่ในภาษาจีนคำว่า โลโต แปลว่า อูฐ



ภาพที่ 46 รูปวาดโลโต สมุดไทยดำ เลขที่ 195

ที่มา : กระทรวงวัฒนธรรม กรมศิลปากร, สมุดภาพสัตว์หิมพานต์  
(กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม, 2561)



ภาพที่ 47 รูปวาดโลโต สมุดไทยขาว เลขที่ 197

ที่มา : กระทรวงวัฒนธรรม กรมศิลปากร, สมุดภาพสัตว์หิมพานต์  
(กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม, 2561)

## 24. กิเลน

แม้ว่ากิเลนจะได้รับอิทธิพลจากประเทศจีน วัดหลายแห่งในไทยก็มีกิเลนเช่นกัน แบบฉบับกิเลนของไทยแตกต่างจากแบบของจีนบ้าง โดยปกติแล้วกิเลนไทยมี 2 เขา และมีกีบคู่ ต่างจากแบบดั้งเดิม



ภาพที่ 48 รูปวาดกิเลน สมุดไทยดำ เลขที่ 195

ที่มา : กระจ่างวัฒนธรรม กรมศิลปากร, สมุดภาพสัตว์หิมพานต์  
(กรมศิลปากร กระจ่างวัฒนธรรม, 2561)



ภาพที่ 49 รูปวาดกิเลน สมุดไทยขาว เลขที่ 197

ที่มา : กระจ่างวัฒนธรรม กรมศิลปากร, สมุดภาพสัตว์หิมพานต์  
(กรมศิลปากร กระจ่างวัฒนธรรม, 2561)

## 25. งามไส

มีลักษณะผสมระหว่างสิงห์กับม้า โดยมีหัวเป็นสิงห์ มีเขabanหน้าผาก 2 ข้าง บ้างเชื่อว่างามไสมีหัวเป็น กิเลน มีลักษณะแบบม้าจากช่วงคองมา มีสีเขียวคราม เป็นสีพื้น งามไสเป็นสัตว์กินเนื้อ เป็นอาหาร คนส่วนใหญ่มักจำงามไสสลับกับคองศรีไกรสร เพราะสัตว์ทั้ง 2 ประเภทนี้ร่างเป็นม้าและมี ส่วนหัวเป็นสิงห์ จะต่างกันแต่หัวของ คองศรีไกรสรไม่มีเขา



ภาพที่ 50 รูปวาดงามไส สมุดไทยดำ เลขที่ 195

ที่มา : กระทรวงวัฒนธรรม กรมศิลปากร, สมุดภาพสัตว์หิมพานต์  
(กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม, 2561)



ภาพที่ 51 รูปวาดงามไส สมุดไทยขาว เลขที่ 197

ที่มา : กระทรวงวัฒนธรรม กรมศิลปากร, สมุดภาพสัตว์หิมพานต์  
(กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม, 2561)

## 26. สิงโตจีน

เป็นสัตว์ที่ไทยเราได้มาจากประเทศจีน สิงโตจีนโดยปกติจะมีขนปกคลุมยาวต่างจากสิงห์ชนิดอื่นในประเทศไทย ท่านสามารถพบสิงโตจีนตามวัดวาอารามหรือแม้กระทั่งศาลเจ้าจีนเกือบทุกแห่ง



ภาพที่ 52 รูปวาดสิงโตจีน สมุดไทยดำ เลขที่ 195  
ที่มา : กระจ่างวัฒนธรรม กรมศิลปากร, สมุดภาพสัตว์หิมพานต์  
(กรมศิลปากร กระจ่างวัฒนธรรม, 2561)



ภาพที่ 53 รูปวาดสิงโตจีน สมุดไทยขาว เลขที่ 197  
ที่มา : กระจ่างวัฒนธรรม กรมศิลปากร, สมุดภาพสัตว์หิมพานต์  
(กรมศิลปากร กระจ่างวัฒนธรรม, 2561)

## 27. อสูรวายูภักษ์

อสูรวายูภักษ์ใกล้เคียงกับอสูรปักษา ตรงส่วนบนเป็นยักษ์ ส่วนล่างเป็นนก จะต่างกันตรงที่ ส่วนล่างของอสูรวายูภักษ์เป็นนกอินทรี อสูรวายูภักษ์ปรากฏในรามเกียรติ์



ภาพที่ 54 รูปวาดอสูรวายูภักษ์ สมุดไทยดำ เลขที่ 195  
ที่มา : กระทรวงวัฒนธรรม กรมศิลปากร, สมุดภาพสัตว์หิมพานต์  
(กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม, 2561)



ภาพที่ 55 รูปวาดอสูรวายูภักษ์ สมุดไทยขาว เลขที่ 197  
ที่มา : กระทรวงวัฒนธรรม กรมศิลปากร, สมุดภาพสัตว์หิมพานต์  
(กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม, 2561)

## 28. มัจฉานุ

เป็นสัตว์ที่มีกายเป็นลิงมีหางเป็นปลา มัจฉานุเป็นตัวละครหนึ่งในเรื่องรามเกียรติ์ เป็นบุตรของตัวละครหลัก คือ หนุมาน กับนางเงือกชื่อ นางสุวรรณมัจฉา



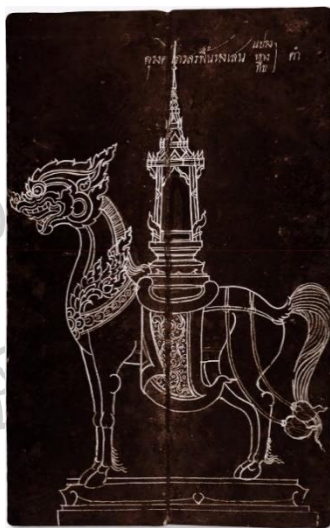
ภาพที่ 56 รูปวาดมัจฉานุ สมุดไทยดำ เลขที่ 195  
ที่มา : กระทรวงวัฒนธรรม กรมศิลปากร, สมุดภาพสัตว์หิมพานต์  
(กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม, 2561)



ภาพที่ 57 รูปวาดมัจฉานุ สมุดไทยขาว เลขที่ 197  
ที่มา : กระทรวงวัฒนธรรม กรมศิลปากร, สมุดภาพสัตว์หิมพานต์  
(กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม, 2561)

## 29. ดุรงค์ไกรสร

มีลักษณะคล้ายกับ โตเทพอัสตร กล่าวคือทั้งคู่เป็นสัตว์ผสมระหว่าง ม้ากับสิงห์ ตามตำนาน ดุรงค์ไกรสรมีกายเป็นม้าสีแดง มีหางสีดำ กีบสีดำเหมือนม้า ส่วนหัวเป็นสิงห์ที่มีลักษณะสง่างาม ชื่อ “ดุรงค์ไกรสร” มาจากคำบาลีโบราณ 2 คำ คือ “ดุรงค์” ซึ่งคือสายพันธุ์หนึ่งของม้า และคำว่า “ไกรสร” ซึ่งก็คือสิงห์นั่นเอง ดุรงค์ไกรสร เป็นสัตว์กินเนื้อเป็นอาหาร ลักษณะเด่นของดุรงค์ไกรสรคือ สามารถวิ่งได้เร็วดุจม้าและมีความแข็งแรงอย่างสิงห์



ภาพที่ 58 รูปวาดดุรงค์ไกรสร สมุดไทยดำ เลขที่ 195

ที่มา : กระทรวงวัฒนธรรม กรมศิลปากร, สมุดภาพสัตว์หิมพานต์

(กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม, 2561)



ภาพที่ 59 รูปวาดดุรงค์ไกรสร สมุดไทยขาว เลขที่ 197

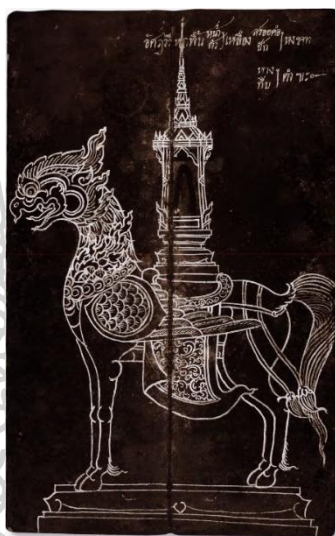
ที่มา : กระทรวงวัฒนธรรม กรมศิลปากร, สมุดภาพสัตว์หิมพานต์

(กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม, 2561)



### 30. อัสดรวีหค

เป็นม้าผสมที่เกิดจากม้าและนก ร่างกายเป็นม้ามี่สี่เหลี่ยมเป็นสี่พื้น ส่วนหัวเป็นนก มีขนคอเป็นสีส้มแดง ปีกสีแดงชาด กีบและหางมีสีดำ อัสดรวีหคสามารถเหาะเหินเดินอากาศได้เพราะปีกที่มีพลังกำลังมหาศาล เช่นเดียวกับม้าผสมประเภทมีปีก เช่น ม้าปรกและดรงค์ปักษิณ อัสดรวีหคเป็นสัตว์ที่กินทั้งพืชและสัตว์เป็นอาหาร อาหารหลักของอัสดรวีหค ได้แก่ สัตว์เลื้อยคลาน สัตว์ตัวเล็ก ๆ และเมล็ดพืช



ภาพที่ 60 รูปวาดอัสดรวีหค สมุดไทยดำ เลขที่ 195

ที่มา : กระทรวงวัฒนธรรม กรมศิลปากร, สมุดภาพสัตว์หิมพานต์  
(กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม, 2561)



ภาพที่ 61 รูปวาดอัสดรวีหค สมุดไทยขาว เลขที่ 197

ที่มา : กระทรวงวัฒนธรรม กรมศิลปากร, สมุดภาพสัตว์หิมพานต์  
(กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม, 2561)

### 31. สินธพุกุญชร

มีกายเป็นม้าสีเขี้ยว แต่ส่วนหัวกลับเป็นช้าง ในตำรากล่าวว่ามีกีบสีดำเหมือนม้าเช่นกัน



ภาพที่ 62 รูปวาดสินธพุกุญชร สมุดไทยดำ เลขที่ 195  
ที่มา : กระทรวงวัฒนธรรม กรมศิลปากร, สมุดภาพสัตว์หิมพานต์  
(กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม, 2561)



ภาพที่ 63 รูปวาดสินธพุกุญชร สมุดไทยขาว เลขที่ 197  
ที่มา : กระทรวงวัฒนธรรม กรมศิลปากร, สมุดภาพสัตว์หิมพานต์  
(กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม, 2561)

### 32. ไกรสรจำแลง

มีหัวแบบมังกร และมีร่างเป็นสิ่งโต จิตรกรบางท่านเรียกไกรสรจำแลงว่า “ไกรสรมังกร” ซึ่งมีความหมายตรงตัวว่า มังกรสิงห์



ภาพที่ 64 รูปวาดไกรสรจำแลง สมุดไทยดำ เลขที่ 195  
ที่มา : กระทรวงวัฒนธรรม กรมศิลปากร, สมุดภาพสัตว์หิมพานต์  
(กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม, 2561)



ภาพที่ 65 รูปวาดไกรสรจำแลง สมุดไทยขาว เลขที่ 197  
ที่มา : กระทรวงวัฒนธรรม กรมศิลปากร, สมุดภาพสัตว์หิมพานต์  
(กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม, 2561)

### 33. อสุรปักษา

เป็นสัตว์ประหลาด มีส่วนบนเป็นยักษ์ ส่วนตั้งแต่ลำตัวลงไปเป็นนก บ้างกล่าวว่ามีส่วนล่างเป็นไก่ตัวผู้ อสุรปักษาสสามารถบินได้ด้วยความเร็วสูงและเป็นที่น่ากลัวของสัตว์ใหญ่ เช่น กวาง ม้า รวมทั้งมนุษย์ด้วย



ภาพที่ 66 รูปวาดอสุรปักษา สมุดไทยดำ เลขที่ 195  
ที่มา : กระทรวงวัฒนธรรม กรมศิลปากร, สมุดภาพสัตว์หิมพานต์  
(กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม, 2561)



ภาพที่ 67 รูปวาดอสุรปักษา สมุดไทยขาว เลขที่ 197  
ที่มา : กระทรวงวัฒนธรรม กรมศิลปากร, สมุดภาพสัตว์หิมพานต์  
(กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม, 2561)

### 34. เทพนรสิงห์

เป็นสัตว์ผสมที่มีกายท่อนบนเป็นเทพ(เพศชาย) ส่วนท่อนล่างเป็นสิ่งท่ แต่ในบางตำราก็ว่า  
ช่วงล่างเป็นกวาง



ภาพที่ 68 รูปวาดเทพนรสิงห์ สมุดไทยดำ เลขที่ 195  
ที่มา : กระทรวงวัฒนธรรม กรมศิลปากร, สมุดภาพสัตว์หิมพานต์  
(กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม, 2561)



ภาพที่ 69 รูปวาดเทพนรสิงห์ สมุดไทยขาว เลขที่ 197  
ที่มา : กระทรวงวัฒนธรรม กรมศิลปากร, สมุดภาพสัตว์หิมพานต์  
(กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม, 2561)

### 35. เทพกนิร / กนิรี

กนิร เป็นเพศผู้ มีส่วนบนเป็นมนุษย์ ส่วนล่างเป็นหงส์ ส่วนเทพกนิรี ได้ชื่อว่าเป็นารักที่สุดในป่าหิมพานต์ เป็นครึ่งบนมนุษย์ครึ่งหงส์ ตั้งแต่หัวถึงเอวเป็นหญิงสาว หางและขาเป็นหงส์ กนิรีมีแขนเหมือนมนุษย์และปีกเหมือนหงส์ กนิร กนิรี เป็นเลิศทางด้านการร้องรำทำเพลง จะพบความสง่างามของกนิรีได้ในภาพวาดฝาผนังและภาพโบราณต่าง ๆ



ภาพที่ 70 รูปวาดเทพกนิร สมุดไทยดำ เลขที่ 195  
ที่มา : กระทรวงวัฒนธรรม กรมศิลปากร, สมุดภาพสัตว์หิมพานต์  
(กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม, 2561)



ภาพที่ 71 รูปวาดเทพกนิร สมุดไทยขาว เลขที่ 197  
ที่มา : กระทรวงวัฒนธรรม กรมศิลปากร, สมุดภาพสัตว์หิมพานต์  
(กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม, 2561)

### 36. มยุรเวณไทย

เป็นร่างผสมระหว่างนกยูงกับครุฑ



ภาพที่ 72 รูปวาดมยุรเวณไทย สมุดไทยดำ เลขที่ 195

ที่มา : กระทรวงวัฒนธรรม กรมศิลปากร, สมุดภาพสัตว์หิมพานต์  
(กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม, 2561)



ภาพที่ 73 รูปวาดมยุรเวณไทย สมุดไทยขาว เลขที่ 197

ที่มา : กระทรวงวัฒนธรรม กรมศิลปากร, สมุดภาพสัตว์หิมพานต์  
(กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม, 2561)

## 37. สีหะคักคา

กายเป็นเกล็ดสีม่วงเข้ม แม้จะมีส่วนหัวและตัวเป็นสิงห์ กลับมีเท้าเหมือนช้าง



ภาพที่ 74 รูปวาดสีหะคักคา สมุดไทยดำ เลขที่ 195  
ที่มา : กระทรวงวัฒนธรรม กรมศิลปากร, สมุดภาพสัตว์หิมพานต์  
(กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม, 2561)



ภาพที่ 75 รูปวาดสีหะคักคา สมุดไทยขาว เลขที่ 197  
ที่มา : กระทรวงวัฒนธรรม กรมศิลปากร, สมุดภาพสัตว์หิมพานต์  
(กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม, 2561)



### 38.สีหรามังกร

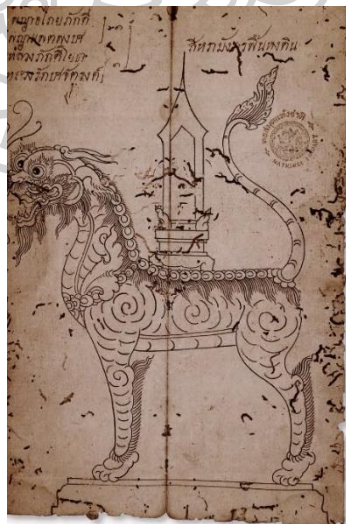
สิ่งชนิดนี้มีหัวเป็นมังกร มีร่างเป็นสิงห์สีน้ำตาล คนทั่วไปมักจำสีหรามังกรสับสนกับไกรสร

จำแลง



ภาพที่ 76 รูปวาดสีหรามังกร สมุดไทยดำ เลขที่ 195

ที่มา : ภัทรวงษ์วัฒนธรรม กรมศิลปากร, สมุดภาพสัตว์หิมพานต์  
(กรมศิลปากร ภัทรวงษ์วัฒนธรรม, 2561)



ภาพที่ 77 รูปวาดสีหรามังกร สมุดไทยขาว เลขที่ 197

ที่มา : ภัทรวงษ์วัฒนธรรม กรมศิลปากร, สมุดภาพสัตว์หิมพานต์  
(กรมศิลปากร ภัทรวงษ์วัฒนธรรม, 2561)

### 39. กีเลนจีน

ในตำนานจีน กีเลนมีหัวเป็นมังกร มีเขาเดียว (เขาแบบกวาง) มีร่างกายแบบกวาง แต่ผิวปกคลุมไปด้วยเกล็ด หางเหมือนหางวัว และมีกีบเหมือนม้า สัตว์วิเศษนี้ประกอบด้วยเบญจธาตุ ดิน น้ำ ไฟ ไม้ และโลหะ กล่าวกันว่ากีเลนมีชีวิตยืนยาวหลายพันปี กีเลนสามารถเดินบนผิวน้ำได้



ภาพที่ 78 รูปวาดกีเลนจีน สมุดไทยดำ เลขที่ 195  
ที่มา : กระทรวงวัฒนธรรม กรมศิลปากร, สมุดภาพสัตว์หิมพานต์  
(กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม, 2561)



ภาพที่ 79 รูปวาดกีเลนจีน สมุดไทยขาว เลขที่ 197  
ที่มา : กระทรวงวัฒนธรรม กรมศิลปากร, สมุดภาพสัตว์หิมพานต์  
(กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม, 2561)

#### 40. กิหมี

ไม่ค่อยเป็นที่รู้จักมากนัก มีตัวเป็นสุนัขสี่เท้า มีแผงคอหนาเหมือนสิงโตตัวเล็ก และหางเป็นพวง มีเสียงหอนที่ดังและยาวนาน ในธรรมชาติ กิหมี มักอยู่ลำพังและออกล่าอย่างสันโดษ โดยมีประสาทการรับกลิ่นไวมากและมีพลังล่าข่าที่มหาศาล โดยมักจะล่าสัตว์ขนาดเล็กเช่น กระรอก กระต่าย ในยามที่มันป่วย มันก็สามารถที่จะกินหญ้าได้เพื่อรักษาอาการป่วย



ภาพที่ 80 รูปวาดกิหมี สมุดไทยดำ เลขที่ 195

ที่มา : กระทรวงวัฒนธรรม กรมศิลปากร, สมุดภาพสัตว์หิมพานต์  
(กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม, 2561)



ภาพที่ 81 รูปวาดกิหมี สมุดไทยขาว เลขที่ 197

ที่มา : กระทรวงวัฒนธรรม กรมศิลปากร, สมุดภาพสัตว์หิมพานต์  
(กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม, 2561)

#### 41. มาริศ

เป็นหนึ่งในตัวละครยักษ์ในเรื่อง รามายณะ (รามเกียรติ์) มาริศเป็นบุตรของนางยักษ์ชื่อ กากนาสูร และเป็นญาติของทศกัณฐ์ ในเรื่องทศกัณฐ์ต้องการจับตัวนางสีดา จึงสั่งให้มาริศให้จำแลงกายเป็นกวางทองไปล่อนางสีดา แผนนี้เกือบสำเร็จจุลวง แต่ท้ายที่สุด มาริศก็โดนพระรามแผลงศรใส่ ในรูปวาดมาริศจึงเป็นรูปสัตว์ประหลาดกึ่งยักษ์กึ่งกวาง



ภาพที่ 82 รูปวาดมาริศ สมุดไทยดำ เลขที่ 195

ที่มา : กระทรวงวัฒนธรรม กรมศิลปากร, สมุดภาพสัตว์หิมพานต์  
(กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม, 2561)



ภาพที่ 83 รูปวาดมาริศ สมุดไทยขาว เลขที่ 197

ที่มา : กระทรวงวัฒนธรรม กรมศิลปากร, สมุดภาพสัตว์หิมพานต์  
(กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม, 2561)

#### 42. อัสตรหฺรธา

เป็นสัตว์ผสมระหว่างสัตว์ตระกูลม้ากับหฺรธา ในตำรากล่าวว่ามีผิวกายสีม่วงอ่อน สัตว์ตระกูลหฺรธา นั้น บางทีก็วาดเหมือนจระเข้ บ้างก็วาดออกมาเหมือนมังกร



ภาพที่ 84 รูปวาดอัสตรหฺรธา สมุดไทยดำ เลขที่ 195  
ที่มา : ภัทรวงษ์วัฒนธรรม กรมศิลปากร, สมุดภาพสัตว์หิมพานต์  
(กรมศิลปากร ภัทรวงษ์วัฒนธรรม, 2561)



ภาพที่ 85 รูปวาดอัสตรหฺรธา สมุดไทยขาว เลขที่ 197  
ที่มา : ภัทรวงษ์วัฒนธรรม กรมศิลปากร, สมุดภาพสัตว์หิมพานต์  
(กรมศิลปากร ภัทรวงษ์วัฒนธรรม, 2561)

#### 43. โตเทพสิงหนัต

เป็นสัตว์ตระกูลสิงห์ มีกายสีน้ำตาล ชื่อของสัตว์ชนิดนี้มาจากคำว่า โต และสิงหนัต ทั้งสองคำ มีความหมายพ้องกัน คือแปลว่า สิงโต



ภาพที่ 86 รูปวาดโตเทพสิงหนัต สมุดไทยดำ เลขที่ 195  
ที่มา : กระทรวงวัฒนธรรม กรมศิลปากร, สมุดภาพสัตว์หิมพานต์  
(กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม, 2561)



ภาพที่ 87 รูปวาดโตเทพสิงหนัต สมุดไทยขาว เลขที่ 197  
ที่มา : กระทรวงวัฒนธรรม กรมศิลปากร, สมุดภาพสัตว์หิมพานต์  
(กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม, 2561)

#### 44. สุบรรณเทรา

มีหัวเป็นนาค(มีเขาสองข้าง) ลำตัวเป็นครุฑ นำแปลกที่ทั้งนาคและครุฑ ล้วนเป็นคู่อริกับหงส์



ภาพที่ 88 รูปวาดสุบรรณเทรา สมุดไทยดำ เลขที่ 195  
ที่มา : กระทรวงวัฒนธรรม กรมศิลปากร, สมุดภาพสัตว์หิมพานต์  
(กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม, 2561)



ภาพที่ 89 รูปวาดสุบรรณเทรา สมุดไทยขาว เลขที่ 197  
ที่มา : กระทรวงวัฒนธรรม กรมศิลปากร, สมุดภาพสัตว์หิมพานต์  
(กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม, 2561)

#### 45. นาคปักชนิ

เป็นร่างผสมระหว่างนาคกับหงส์ มีชื่อคล้ายกับนาคปักชช แต่ว่าทั้งสองแตกต่างกัน เพราะนาคปักชชมีร่างกายสีแดง ส่วนหัวเป็นนาค ลำตัวเป็นหงส์



ภาพที่ 90 รูปวาดนาคปักชช สมุดไทยดำ เลขที่ 195  
ที่มา : กระทรวงวัฒนธรรม กรมศิลปากร, สมุดภาพสัตว์หิมพานต์  
(กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม, 2561)



ภาพที่ 91 รูปวาดนาคปักชช สมุดไทยขาว เลขที่ 197  
ที่มา : กระทรวงวัฒนธรรม กรมศิลปากร, สมุดภาพสัตว์หิมพานต์  
(กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม, 2561)



#### 46. กบิลปักษา

เป็นสัตว์ประหลาดกึ่งลิงกึ่งนก โดยมีปีกนกติดอยู่ที่หัวไหล่และมีหางเหมือนนก โดยปกติ  
ระบายสีกายเป็นสีดำ



ภาพที่ 92 รูปวาดกบิลปักษา สมุดไทยดำ เลขที่ 195  
ที่มา : กระทรวงวัฒนธรรม กรมศิลปากร, สมุดภาพสัตว์หิมพานต์  
(กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม, 2561)



ภาพที่ 93 รูปวาดกบิลปักษา สมุดไทยขาว เลขที่ 197  
ที่มา : กระทรวงวัฒนธรรม กรมศิลปากร, สมุดภาพสัตว์หิมพานต์  
(กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม, 2561)

#### 47. ไกรสรนาคา

เป็นสิ่งที่ผสมที่มีส่วนประกอบของนาคด้วย ทางเหมือนสัตว์เลื้อยคลานประเภทงู ตัวมีลักษณะคล้ายสิงห์ แต่มีเกล็ดแข็งปกคลุมทั่วกาย



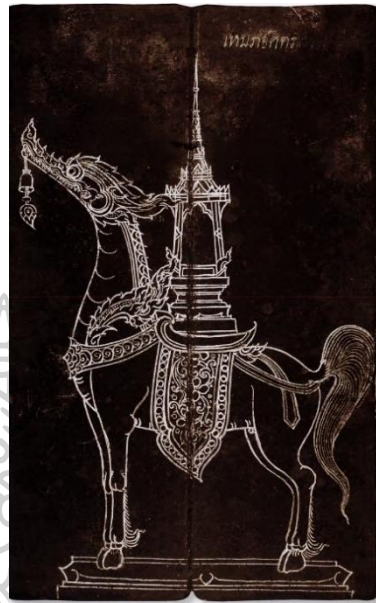
ภาพที่ 94 รูปวาดไกรสรนาคา สมุดไทยดำ เลขที่ 195  
ที่มา : ภัทรวงษ์วัฒนธรรม กรมศิลปากร, สมุดภาพสัตว์หิมพานต์  
(กรมศิลปากร ภัทรวงษ์วัฒนธรรม, 2561)



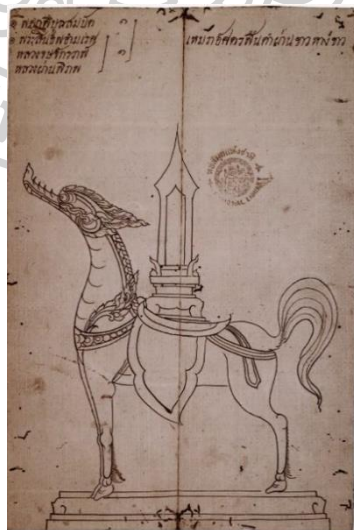
ภาพที่ 95 รูปวาดไกรสรนาคา สมุดไทยขาว เลขที่ 197  
ที่มา : ภัทรวงษ์วัฒนธรรม กรมศิลปากร, สมุดภาพสัตว์หิมพานต์  
(กรมศิลปากร ภัทรวงษ์วัฒนธรรม, 2561)

#### 48. เหมราอัสดร

มีรูปร่างเป็นม้า ส่วนหัวเป็นหม ตัวหมนั้น บางทีก็วาดออกมาเป็นแบบหงส์ บางทีก็วาดออกมาปากเหมือนสัตว์ประหลาดจระเข้



ภาพที่ 96 รูปวาดเหมราอัสดร สมุดไทยดำ เลขที่ 195  
ที่มา : กระทรวงวัฒนธรรม กรมศิลปากร, สมุดภาพสัตว์หิมพานต์  
(กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม, 2561)



ภาพที่ 97 รูปวาดเหมราอัสดร สมุดไทยขาว เลขที่ 197  
ที่มา : กระทรวงวัฒนธรรม กรมศิลปากร, สมุดภาพสัตว์หิมพานต์  
(กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม, 2561)

#### 49. สินธพน์ทรี

เป็นสัตว์หิมพานต์ที่อาศัยอยู่ในแม่น้ำหรือทะเลสาบ คำว่าสินธพน์ทรี หมายถึง ม้าแม่น้ำ โดยรากศัพท์มาจากคำว่า สินธพ หมายถึง ม้าพันธุ์ดีจากบริเวณลุ่มแม่น้ำสินธุ ซึ่งเป็นแม่น้ำสายสำคัญในประเทศอินเดีย ส่วนคำว่า นทรี มีความหมายตามตัวว่า น้ำ ม้าสินธพน์ทรีนี้มีกำลังและฤทธิ์เดชมากสามารถวิ่งไปบนใบบัวได้ โดยที่ใบบัวไม่สั่นแม้แต่น้อย คำว่า สินธุ เองเป็นชื่อเมืองโบราณในอินเดียด้วย คาดว่าเมืองสินธุ ก็คือ รัฐสินธุในปัจจุบันนั่นเอง เหตุที่ใช้ชื่อเมืองนี้คงเป็นเพราะเมืองนี้มีชื่อเสียงเรื่องม้า ม้าดีจึงมีชื่อว่า สินธพ สินธพน์ทรีมีตัวเป็นม้า มีหางเป็นปลา ฟันสีขาว ครีบและหางสีแดงชาด



ภาพที่ 98 รูปวาดสินธพน์ทรี สมุดไทยดำ เลขที่ 195

ที่มา : กระทรวงวัฒนธรรม กรมศิลปากร, สมุดภาพสัตว์หิมพานต์

(กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม, 2561)



ภาพที่ 99 รูปวาดสินธพน์ทรี สมุดไทยขาว เลขที่ 197

ที่มา : กระทรวงวัฒนธรรม กรมศิลปากร, สมุดภาพสัตว์หิมพานต์

(กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม, 2561)

### 50. วารีกุญชร

คนทั่วไปมักจำวารีกุญชรสลับกับกุญชรวารี เพราะสัตว์หิมพานต์ทั้ง 2 ชนิดนี้มีรากศัพท์มาจากคำบาลี 2 คำที่เหมือนกัน เพียงแต่คำเรียงลำดับสลับกันเท่านั้น รากศัพท์ทั้ง 2 ที่กล่าวคือคำว่า “วารี” มีความหมายตามตัวว่า น้ำ โดยปกติจะใช้แทนน้ำทะเล และคำว่า “กุญชร” ซึ่งแปลว่า ช้าง สัตว์ทั้ง 2 ชนิดนี้เป็นสัตว์ประสมระหว่างช้างกับปลา เราสามารถแยกแยะระหว่าง วารีกุญชรและ กุญชรวารีได้ค่อนข้างง่าย โดยวารีกุญชรนั้นมีร่างกายเกือบทั้งตัวเป็นช้าง จะมีอวัยวะบางส่วนเป็นสัตว์ประเภทปลา เช่น ครีบบนแผ่นหลัง ครีบเท้า และครีบหาง ส่วนกุญชรวารีนั้น มีช่วงตัวท่อนแรกเป็นช้าง ช่วงหลังเป็นปลา กล่าวคือกุญชรวารีมีเพียง 2 ข้าง ลำตัวและหางเป็นปลาทั้งหมด สัตว์ทั้ง 2 มีถิ่นอาศัยอยู่ในทะเล สามารถว่ายน้ำและดำน้ำได้ดีเยี่ยม



ภาพที่ 100 รูปวาดวารีกุญชร สมุดไทยดำ เลขที่ 195  
ที่มา : กระทรวงวัฒนธรรม กรมศิลปากร, สมุดภาพสัตว์หิมพานต์  
(กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม, 2561)



ภาพที่ 101 รูปวาดวารีกุญชร สมุดไทยขาว เลขที่ 197  
ที่มา : กระทรวงวัฒนธรรม กรมศิลปากร, สมุดภาพสัตว์หิมพานต์  
(กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม, 2561)

### 51. กีเลนปึก

กีเลนปึกดูแปลกตากว่ากีเลนอื่น โดยกีเลนปึก ไม่มีเขาแม่แต่เขาเดียว แต่มีปีกคล้ายนก 1 คู่  
อีกอย่างที่ผิดแผกไป ก็คือเท้าที่เป็นกรงเล็บ



ภาพที่ 102 รูปร่างกีเลนปึก สมุดไทยดำ เลขที่ 195  
ที่มา : กระจ่างวัฒนธรรม กรมศิลปากร, สมุดภาพสัตว์หิมพานต์  
(กรมศิลปากร กระจ่างวัฒนธรรม, 2561)



ภาพที่ 103 รูปร่างกีเลนปึก สมุดไทยขาว เลขที่ 197  
ที่มา : กระจ่างวัฒนธรรม กรมศิลปากร, สมุดภาพสัตว์หิมพานต์  
(กรมศิลปากร กระจ่างวัฒนธรรม, 2561)

## 52. เสือปีก/พยัคฆ์ปีกขา

ส่วนหัวเป็นเสือ ลำตัวเป็นนก มีร่างกายสี่เหลี่ยม มีลักษณะใกล้เคียงกับพยัคฆ์เวนไทย



ภาพที่ 104 รูปวาดเสือกปีก สมุดไทยดำ เลขที่ 195

ที่มา : กระทรวงวัฒนธรรม กรมศิลปากร, สมุดภาพสัตว์หิมพานต์  
(กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม, 2561)



ภาพที่ 105 รูปวาดเสือกปีก สมุดไทยขาว เลขที่ 197

ที่มา : กระทรวงวัฒนธรรม กรมศิลปากร, สมุดภาพสัตว์หิมพานต์  
(กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม, 2561)

### 53. หงส์จีน

แตกต่างจากหงสา เพราะแทบจะไม่เหมือนกับหงส์เลย แต่กลับเหมือนกับนกยูงมากกว่า ในจีนเรียกหงส์จีนว่า “โฮ-โฮ” ตามตำนานจีนเชื่อว่าเป็นสัตว์นำโชค ความเชื่อนี้ส่งต่อไปยังญี่ปุ่น โดยเรียกหงส์นี้ว่า “โฮ” หรือ “โฮ-โอ” ในบางตำรารู้จัก “โฮ” ในนามของ “เฟิง” สัตว์ที่ตกลงมาจากสวรรค์ หงส์จีนถือกำเนิดขึ้นมาบนโลกนี้ประมาณ 1,000 ปี



ภาพที่ 106 รูปวาดหงส์จีน สมุดไทยดำ เลขที่ 195  
ที่มา : กระทรวงวัฒนธรรม กรมศิลปากร, สมุดภาพสัตว์หิมพานต์  
(กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม, 2561)



ภาพที่ 107 รูปวาดหงส์จีน สมุดไทยขาว เลขที่ 197  
ที่มา : กระทรวงวัฒนธรรม กรมศิลปากร, สมุดภาพสัตว์หิมพานต์  
(กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม, 2561)



#### 54. สางแปลง

มีกายเป็นสีเหลือง และมีเท้าเป็นแบบกรงเล็บ คำโบราณไทยให้ความหมายของคำว่า “สาง” ไว้หลายแบบ บ้างก็แปลว่าเสือ บ้างก็แปลว่าช้าง



ภาพที่ 108 รูปวาดสางแปลง สมุดไทยดำ เลขที่ 195  
ที่มา : กระทรวงวัฒนธรรม กรมศิลปากร, สมุดภาพสัตว์หิมพานต์  
(กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม, 2561)



ภาพที่ 109 รูปวาดสางแปลง สมุดไทยขาว เลขที่ 197  
ที่มา : กระทรวงวัฒนธรรม กรมศิลปากร, สมุดภาพสัตว์หิมพานต์  
(กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม, 2561)

### 55. คชปักษา

พื้นฐานเป็นสัตว์ประเภทนกแต่ร่างกายผสมกับสัตว์อื่น คือ หัวเป็นช้าง ส่วนล่างเป็นหงส์ ลำตัวกับแขนเป็นครุฑ คชปักษามีร่างสีขาว



ภาพที่ 110 รูปวาดคชปักษา สมุดไทยดำ เลขที่ 195  
ที่มา : กระทรวงวัฒนธรรม กรมศิลปากร, สมุดภาพสัตว์หิมพานต์  
(กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม, 2561)



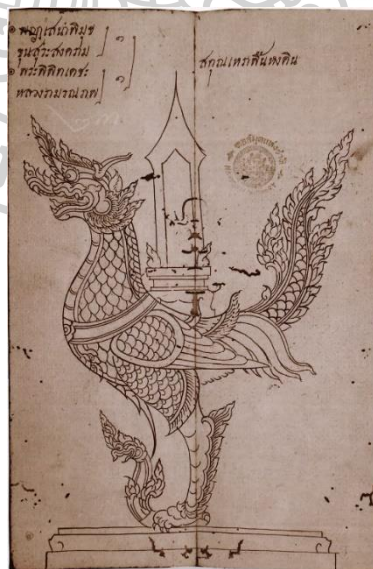
ภาพที่ 111 รูปวาดคชปักษา สมุดไทยขาว เลขที่ 197  
ที่มา : กระทรวงวัฒนธรรม กรมศิลปากร, สมุดภาพสัตว์หิมพานต์  
(กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม, 2561)

## 56. สกุนเทธา

เป็นร่างผสมระหว่างเทธา(หรืออนาคต) และนก จิตรกรรมกวางหัวของสกุนเทธาใกล้เคียงกับหัวของเทธาหรืออนาคต พร้อมกับมีเขากว้าง 2 ข้าง



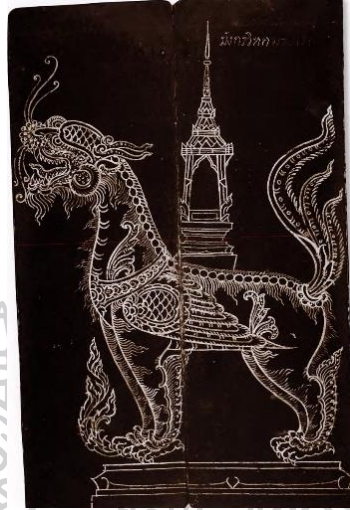
ภาพที่ 112 รูปวาดสกุนเทธา สมุดไทยดำ เลขที่ 195  
ที่มา : ภัทรวงษ์วัฒนธรรม กรมศิลปากร, สมุดภาพสัตว์หิมพานต์  
(กรมศิลปากร ภัทรวงษ์วัฒนธรรม, 2561)



ภาพที่ 113 รูปวาดสกุนเทธา สมุดไทยขาว เลขที่ 197  
ที่มา : ภัทรวงษ์วัฒนธรรม กรมศิลปากร, สมุดภาพสัตว์หิมพานต์  
(กรมศิลปากร ภัทรวงษ์วัฒนธรรม, 2561)

### 57. มังกรวิหค

เป็นสัตว์ 4 ขาที่มีลักษณะของมังกร นก และวัว ผสมกัน ส่วนหัวมีลักษณะของมังกร ส่วนตัวเป็นวัว มีสีม่วง มีปีกและหางเหมือนนก



ภาพที่ 114 รูปวาดมังกรวิหค สมุดไทยดำ เลขที่ 195

ที่มา : กระทรวงวัฒนธรรม กรมศิลปากร, สมุดภาพสัตว์หิมพานต์  
(กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม, 2561)



ภาพที่ 115 รูปวาดมังกรวิหค สมุดไทยขาว เลขที่ 197

ที่มา : กระทรวงวัฒนธรรม กรมศิลปากร, สมุดภาพสัตว์หิมพานต์  
(กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม, 2561)

### 58. สิงหะพานร

มีขนกายสีแดง ช่วงบนมีลักษณะเป็นวานรหรือลิง ส่วนช่วงล่างและหางมีลักษณะเป็นสิงห์ แต่ช่วงเท้ากลับมีลักษณะเหมือนอุ้งเท้าลิง



ภาพที่ 116 รูปวาดสิงหะพานร สมุดไทยดำ เลขที่ 195  
ที่มา : กระทรวงวัฒนธรรม กรมศิลปากร, สมุดภาพสัตว์หิมพานต์  
(กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม, 2561)



ภาพที่ 117 รูปวาดสิงหะพานร สมุดไทยขาว เลขที่ 197  
ที่มา : กระทรวงวัฒนธรรม กรมศิลปากร, สมุดภาพสัตว์หิมพานต์  
(กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม, 2561)

## 59. มยุรคนธรรพ์

เป็นสัตว์ผสมระหว่างคนธรรพ์กับนกยูง



ภาพที่ 118 รูปวาดมยุรคนธรรพ์ สมุดไทยดำ เลขที่ 195  
ที่มา : กระจ่างวัฒนธรรม กรมศิลปากร, สมุดภาพสัตว์หิมพานต์  
(กรมศิลปากร กระจ่างวัฒนธรรม, 2561)



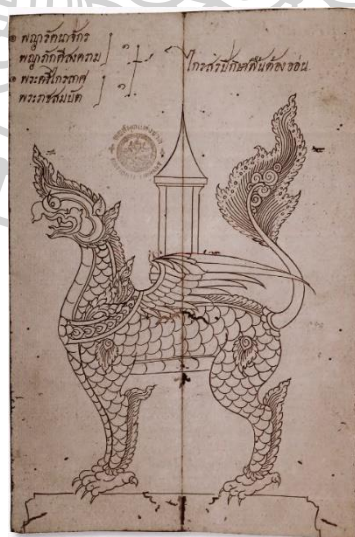
ภาพที่ 119 รูปวาดมยุรคนธรรพ์ สมุดไทยขาว เลขที่ 197  
ที่มา : กระจ่างวัฒนธรรม กรมศิลปากร, สมุดภาพสัตว์หิมพานต์  
(กรมศิลปากร กระจ่างวัฒนธรรม, 2561)

## 60. ไกรสรปักษา

เป็นสัตว์ผสมระหว่างสิงห์กับนก ตามรูปโบราณไกรสรปักษามีกายสีเขียวอ่อน หัวเป็นเหมือนพญาอินทรี ตัวเป็นตั้งราชสีห์แต่มีเกล็ดปกคลุม นอกจากนั้นยังมีปีกเหมือนนกอีกด้วย



ภาพที่ 120 รูปวาดไกรสรปักษา สมุดไทยดำ เลขที่ 195  
ที่มา : กระทรวงวัฒนธรรม กรมศิลปากร, สมุดภาพสัตว์หิมพานต์  
(กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม, 2561)



ภาพที่ 121 รูปวาดไกรสรปักษา สมุดไทยขาว เลขที่ 197  
ที่มา : กระทรวงวัฒนธรรม กรมศิลปากร, สมุดภาพสัตว์หิมพานต์  
(กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม, 2561)

### 61. ไก่เสฉวน

ไก่ เป็นสัตว์หายากในโลกของหิมพานต์ที่ไม่ใช่สัตว์ผสม มีอยู่น้อยชนิด มีชื่อว่า ไก่ตั้งเกี้ยว, ไก่เสฉวน, ไก่ฮกเกี้ยน จากการออกเสียงทำให้รู้ว่าไก่มีที่มาจากประเทศจีน



ภาพที่ 122 รูปวาดไก่เสฉวน สมุดไทยดำ เลขที่ 195  
ที่มา : กระทรวงวัฒนธรรม กรมศิลปากร, สมุดภาพสัตว์หิมพานต์  
(กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม, 2561)



ภาพที่ 123 รูปวาดไก่เสฉวน สมุดไทยขาว เลขที่ 197  
ที่มา : กระทรวงวัฒนธรรม กรมศิลปากร, สมุดภาพสัตว์หิมพานต์  
(กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม, 2561)



## 62. ไก่ฮกเกี้ยน



ภาพที่ 124 รูปวาดไก่ฮกเกี้ยน สมุดไทยดำ เลขที่ 195  
ที่มา : กระทรวงวัฒนธรรม กรมศิลปากร, สมุดภาพสัตว์หิมพานต์  
(กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม, 2561)



ภาพที่ 125 รูปวาดไก่ฮกเกี้ยน สมุดไทยขาว เลขที่ 197  
ที่มา : กระทรวงวัฒนธรรม กรมศิลปากร, สมุดภาพสัตว์หิมพานต์  
(กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม, 2561)

## 63. ไก่ตั้งเกี้ยว



ภาพที่ 126 รูปวาดไก่ตั้งเกี้ยว สมุดไทยดำ เลขที่ 195  
ที่มา : กระจ่างวัฒนธรรม กรมศิลปากร, สมุดภาพสัตว์หิมพานต์  
(กรมศิลปากร กระจ่างวัฒนธรรม, 2561)



ภาพที่ 127 รูปวาดไก่ตั้งเกี้ยว สมุดไทยขาว เลขที่ 197  
ที่มา : กระจ่างวัฒนธรรม กรมศิลปากร, สมุดภาพสัตว์หิมพานต์  
(กรมศิลปากร กระจ่างวัฒนธรรม, 2561)

#### 64. ลินรูปักษี

เป็นสัตว์ที่แปลกประหลาด เพราะเป็นทั้งนกและปลา มีลำตัวเป็นนกสีชมพูอมแดง ครีบและหางเป็นปลา



ภาพที่ 128 รูปวาดลินรูปักษี สมุดไทยดำ เลขที่ 195  
ที่มา : กระทรวงวัฒนธรรม กรมศิลปากร, สมุดภาพสัตว์หิมพานต์  
(กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม, 2561)



ภาพที่ 129 รูปวาดลินรูปักษี สมุดไทยขาว เลขที่ 197  
ที่มา : กระทรวงวัฒนธรรม กรมศิลปากร, สมุดภาพสัตว์หิมพานต์  
(กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม, 2561)

### 65. พานรมฤค

มีร่างท่อนบนเป็นลิงและมีกายท่อนล่างเป็นกวาง เป็นสิ่งมีชีวิตที่คล่องแคล่ว ว่องไว มีความสามารถในการใช้สิ่งประดิษฐ์ต่าง ๆ มีความสามารถในการฟังเสียงที่ยอดเยียม โดยส่วนใหญ่ชอบผลไม้ เช่น กล้วย และมะพร้าว มีร่างกายสีเขียว



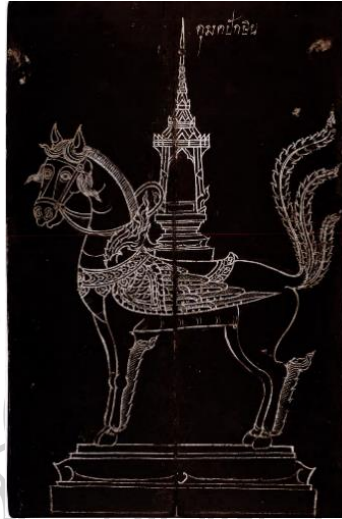
ภาพที่ 130 รูปวาดพานรมฤค สมุดไทยดำ เลขที่ 195  
ที่มา : กระทรวงวัฒนธรรม กรมศิลปากร, สมุดภาพสัตว์หิมพานต์  
(กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม, 2561)



ภาพที่ 131 รูปวาดพานรมฤค สมุดไทยขาว เลขที่ 197  
ที่มา : กระทรวงวัฒนธรรม กรมศิลปากร, สมุดภาพสัตว์หิมพานต์  
(กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม, 2561)

## 66. ดุรงค์ปักชึณ

คือม้าที่มีปีกและหางเหมือนนก มีกายสีขาวบริสุทธิ์ ส่วนขนคอ กีบและหางมีสีดำสนิท คำว่า “ดุรงค์ปักชึณ” มาจากคำ 2 คำ คือ ดุรงค์ ซึ่งคือหนึ่งในสี่สายพันธุ์ม้า และ ปักชึณ ที่แปลว่า นก



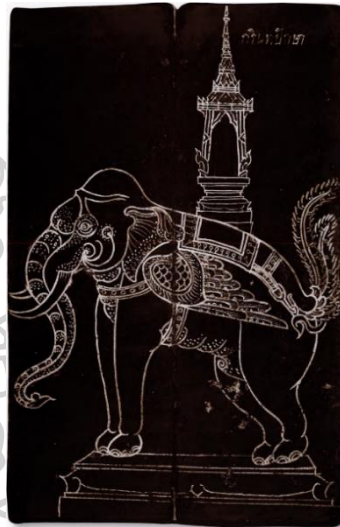
ภาพที่ 132 รูปวาดดุรงค์ปักชึณ สมุดไทยดำ เลขที่ 195  
ที่มา : กระทรวงวัฒนธรรม กรมศิลปากร, สมุดภาพสัตว์หิมพานต์  
(กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม, 2561)



ภาพที่ 133 รูปวาดดุรงค์ปักชึณ สมุดไทยขาว เลขที่ 197  
ที่มา : กระทรวงวัฒนธรรม กรมศิลปากร, สมุดภาพสัตว์หิมพานต์  
(กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม, 2561)

### 67. กรินทร์ปีกษา

เป็นช้างที่มีผิวกายที่ดำสนิท ส่วนปีกและหางเป็นอย่งนงและมีสีแดงชาด ปีกและหางช่วยให้กรินทร์ปีกษาสามารถบินได้อย่างคล่องแคล่วและรวดเร็ว นอกจากส่วนปีกและหางแล้ว กรินทร์ปีกษามีลักษณะไม่ต่างจากช้างทั่วไปนัก โดยมีงาคู่หนึ่งเอาไว้ใช้ในการป้องกันตัวและหักกิ่งไม้หรือพืชผัก ส่วนงวงมีไว้หยิบจับสิ่งของ ดื่มน้ำ ตมกลืนและทำให้เกิดเสียงร้อง คาดว่ากรินทร์ปีกษาเมื่อโตเต็มที่จะมีช่วงตัวยาวประมาณ 3.3 เมตร (11 ฟุต) และหนักประมาณ 5.4 ตัน



ภาพที่ 134 รูปวาดกรินทร์ปีกษา สมุดไทยดำ เลขที่ 195

ที่มา : กระทรวงวัฒนธรรม กรมศิลปากร, สมุดภาพสัตว์หิมพานต์

(กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม, 2561)



ภาพที่ 135 รูปวาดกรินทร์ปีกษา สมุดไทยขาว เลขที่ 197

ที่มา : กระทรวงวัฒนธรรม กรมศิลปากร, สมุดภาพสัตว์หิมพานต์

(กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม, 2561)

## 68. มังกรสกุณณี

เป็นร่างผสม มีส่วนหัวเป็นมังกร ลำตัวเป็นนก



ภาพที่ 136 รูปวาดมังกรสกุณณี สมุดไทยดำ เลขที่ 195

ที่มา : กระทรวงวัฒนธรรม กรมศิลปากร, สมุดภาพสัตว์หิมพานต์  
(กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม, 2561)



ภาพที่ 137 รูปวาดมังกรสกุณณี สมุดไทยขาว เลขที่ 197

ที่มา : กระทรวงวัฒนธรรม กรมศิลปากร, สมุดภาพสัตว์หิมพานต์  
(กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม, 2561)

### 69. โตเทพอัสตร

มีลักษณะทั่วไปเหมือนดุนรงค์ไกรสร กล่าวคือมีหัวเป็นสิ่งโตและมีร่างเป็นม้า แต่มีความแตกต่างจากดุนรงค์ไกรสร โดยโตเทพอัสตรมีร่างกายเป็นม้าสีแสด หางและกีบสีแดงชาด หัวเป็นสิ่งโตคอ หลังและขนสร้อยคำสีเขี้ยว คำว่า “อัสตร” มาจากภาษาสันสกฤต “อัสสตร” หมายถึง ม้าดี โตเทพอัสตรเป็นสัตว์ลำนื้อเป็นอาหารเช่นเดียวกับ ดุนรงค์ไกรสร



ภาพที่ 138 รูปวาดโตเทพอัสตร สมุดไทยดำ เลขที่ 195  
ที่มา : กระทรวงวัฒนธรรม กรมศิลปากร, สมุดภาพสัตว์หิมพานต์  
(กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม, 2561)



ภาพที่ 139 รูปวาดโตเทพอัสตร สมุดไทยขาว เลขที่ 197  
ที่มา : กระทรวงวัฒนธรรม กรมศิลปากร, สมุดภาพสัตว์หิมพานต์  
(กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม, 2561)



### 70. ทิชากรจัตุบถ

เป็นสิ่งที่มึ่ลักษณะของนก คำว่า จตุบถ มาจากคำว่า จตุ แปลว่า 4 และคำว่า บถ มาจาก คำว่า บาท ซึ่งหมายถึง เท้า ส่วนคำว่า ทิชากร แปลว่า นก ในตำราบรรยายว่า สัตว์ชนิดนี้มีกายสีเขียวอ่อน ส่วนหางสีเหลือง



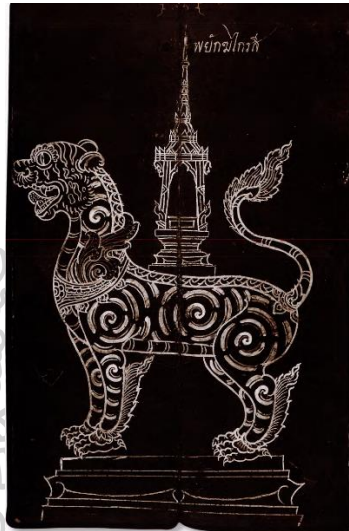
ภาพที่ 140 รูปวาดทิชากรจัตุบถ สมุดไทยดำ เลขที่ 195  
ที่มา : กระทรวงวัฒนธรรม กรมศิลปากร, สมุดภาพสัตว์หิมพานต์  
(กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม, 2561)



ภาพที่ 141 รูปวาดทิชากรจัตุบถ สมุดไทยขาว เลขที่ 197  
ที่มา : กระทรวงวัฒนธรรม กรมศิลปากร, สมุดภาพสัตว์หิมพานต์  
(กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม, 2561)

### 71. พยัคฆไกรสิทธิ์

มีส่วนประสมระหว่างสิงห์กับเสือ ส่วนหัวมีลักษณะเหมือนเสือลายพาดกลอนหรือเสือเบงกอล (Bengal Tiger) ส่วนตัวเป็นสิงโต ตามจริงแล้วโลกมนุษย์ก็มีสัตว์ที่มีลักษณะเช่นนี้เหมือนกัน นั่นคือ ไลเกอร์ (Liger) (สัตว์ลูกผสมที่มีพ่อเป็นสิงโตและมีแม่เป็นเสือ) หรือ ไทกอน (Tigon) (สัตว์ลูกผสมที่มีพ่อเป็นเสือ และมีแม่เป็นสิงโต)



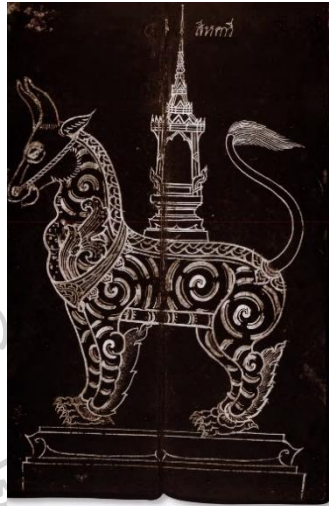
ภาพที่ 142 รูปวาดพยัคฆไกรสิทธิ์ สมุดไทยดำ เลขที่ 195  
ที่มา : กระทรวงวัฒนธรรม กรมศิลปากร, สมุดภาพสัตว์หิมพานต์  
(กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม, 2561)



ภาพที่ 143 รูปวาดพยัคฆไกรสิทธิ์ สมุดไทยขาว เลขที่ 197  
ที่มา : กระทรวงวัฒนธรรม กรมศิลปากร, สมุดภาพสัตว์หิมพานต์  
(กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม, 2561)

## 72. สืหคาวี / ไกรสรคาวี

มีลักษณะผสมระหว่างสิงโตและวัว ในรูปจิตรกรรมไทยมักวาดไกรสรคาวีเป็นสัตว์ที่มีช่วงหัวเป็นวัว และมีร่างเป็นสิงโต จิตรกรบางท่านวาดไกรสรคาวีเป็นสิงห์ที่มีหัวเป็นวัว แต่มีหางเหมือนม้า



ภาพที่ 144 รูปวาดสืหคาวี สมุดไทยดำ เลขที่ 195

ที่มา : กระทรวงวัฒนธรรม กรมศิลปากร, สมุดภาพสัตว์หิมพานต์  
(กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม, 2561)



ภาพที่ 145 รูปวาดไกรสรคาวี สมุดไทยขาว เลขที่ 197

ที่มา : กระทรวงวัฒนธรรม กรมศิลปากร, สมุดภาพสัตว์หิมพานต์  
(กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม, 2561)

### 73. พยัคฆเวณไตย

เป็นร่างผสมระหว่างสิงห์ ครุฑ และหงส์ ในภาพวาดโบราณพยัคฆเวณไตยโดยมีส่วนหัวเป็นสิงห์ ร่างกายเป็นครุฑ และหางเป็นหงส์



ภาพที่ 146 รูปวาดพยัคฆเวณไตย สมุดไทยดำ เลขที่ 195  
ที่มา : กระทรวงวัฒนธรรม กรมศิลปากร, สมุดภาพสัตว์หิมพานต์  
(กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม, 2561)

### 74. กุมภินีมิตร

ลำตัวท่อนบนเป็นคนธรรพ์ ปากมีเขี้ยว สวมชฎากลีบลำโพง ท่อนล่างเป็นจระเข้ ฟื้นตัวท่อนบนสีขาวนวล ท่อนล่างเท้าและหางสีม่วงแก่



ภาพที่ 147 รูปวาดกุมภินีมิตร สมุดไทยดำ เลขที่ 195  
ที่มา : กระทรวงวัฒนธรรม กรมศิลปากร, สมุดภาพสัตว์หิมพานต์  
(กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม, 2561)

### 75.เทพปักษี

เป็นร่างผสมระหว่างมนุษย์กับนก สิ่งที่ทำให้เทพปักษีแตกต่างจากเทพกนิษฐและกนิรี คือเทพปักษีมีขาเป็นมนุษย์เช่นเดียวกับร่างท่อนบน



ภาพที่ 148 รูปवादเทพปักษี สมุดไทยดำ เลขที่ 195

ที่มา : กระทรวงวัฒนธรรม กรมศิลปากร, สมุดภาพสัตว์หิมพานต์  
(กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม, 2561)

### 76.สีหสุบรรณ

มีหัวเป็นสิงห์ ลำตัวเป็นครุฑ และหางเป็นหงส์ ใกล้เคียงกับพยัคฆ์เวไนย



ภาพที่ 149 รูปवादสีหสุบรรณ สมุดไทยดำ เลขที่ 195

ที่มา : กระทรวงวัฒนธรรม กรมศิลปากร, สมุดภาพสัตว์หิมพานต์  
(กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม, 2561)

## 77.โตเทพสิงหะพานร

ลำตัวเป็นมนุษย์ปนวานร หัวเป็นสิงโต หางเป็นพวง ลำตัวมีลายวนทักษิณาวรรษ พื้นตัวสี  
หงดื่น



ภาพที่ 150 รูปวาดโตเทพสิงหะพานร สมุดไทยดำ เลขที่ 195  
ที่มา : กระทรวงวัฒนธรรม กรมศิลปากร, สมุดภาพสัตว์หิมพานต์  
(กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม, 2561)

### เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

#### งานวิจัยในประเทศ

พงษ์ชัย ดำรงโรจน์วัฒนา (2556) ได้ศึกษาเรื่อง การใช้แบบจำลองเพื่อนคู่คิด เพื่อส่งเสริมศักยภาพของชุมชนท้องถิ่น ในการวางแผนการจัดการทรัพยากรป่าไม้และพันธุ์พืชอย่างยั่งยืน (ปีที่ 2) การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) การศึกษาศักยภาพการสะสมธาตุ คาร์บอนในพื้นที่ป่าผลัดใบ 3 แห่งดังกล่าวข้างต้น และเก็บข้อมูลเพิ่มเติมในพื้นที่ป่าผลัดใบอยู่ภายใต้การดูแลของ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อำเภอเวียงสา จังหวัดน่าน 2) การศึกษารูปแบบการใช้ประโยชน์ทรัพยากรป่าไม้และของป่าในพื้นที่ป่าชุมชนของผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในพื้นที่ศึกษา และ 3) การสร้างและใช้แบบจำลองอย่างมีส่วนร่วมเพื่อนำไปสู่การเรียนรู้เรื่องป่าชุมชนและการวางแผนการจัดการทรัพยากรป่าชุมชนในระดับตำบล เมื่อนำความรู้ที่ได้จากการศึกษามาสร้างเป็นแบบจำลองภาคีในรูปแบบเกมสวมบทบาท สมมุติและนำไปใช้กับตัวแทนหมู่บ้านจาก 8 หมู่บ้าน จำนวน 19 คนและตัวแทนจาก อบต. ไหล่น่าน 4 คน พบว่าเกมสามารถทำให้ผู้เล่นได้เรียนรู้ หลายด้าน เช่น เข้าใจเกี่ยวกับสภาพป่าชุมชนในภาพรวมระดับตำบล เข้าใจถึงความสำคัญของป่าชุมชนโดยเฉพาะการเป็นแหล่งความมั่นคงทาง

อาหารและได้มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้เกี่ยวกับการเพิ่มผลผลิตป่าชุมชน ตลอดจนร่วมกันหาแนวทางจัดการป่าชุมชนในระดับตำบล ซึ่งสรุปได้ว่าการใช้แบบจำลองสามารถช่วยให้ชุมชนได้เข้าใจตนเอง และเรียนรู้เกี่ยวกับการจัดการทรัพยากรป่าไม้ได้ยิ่งมากขึ้น

กิริติ วานิช (2559) ได้ศึกษาเรื่อง การเรียนรู้ผลกระทบด้านสิ่งแวดล้อมจากการเปลี่ยนแปลงการใช้ประโยชน์ที่ดินโดยการใช้เกมเศรษฐีสหิงพระ การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อใช้เกมเศรษฐีสหิงพระในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และเสริมสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับผลกระทบด้านสิ่งแวดล้อม จากการเปลี่ยนแปลงการใช้ประโยชน์ที่ดินของชาวเกษตรกรในพื้นที่ตำบลท่าหิน และตำบลวัดจันทร์ อำเภอกิ่งพระ จังหวัดสงขลา โดยการใช้เกมเศรษฐีสหิงพระที่มีผู้เล่นจำนวนทั้งสิ้น 20 คน ประกอบไปด้วย ผู้เล่นจากตำบลท่าหิน จำนวน 10 คน และผู้เล่นจากตำบลวัดจันทร์ จำนวน 10 คน และเยาวชน ได้แก่ เยาวชนบ้านบ่อदान จำนวน 23 คน บ้านคูขุน จำนวน 16 คน บ้านโตนดรอบ จำนวน 13 คน โรงเรียนวัดท่าหิน จำนวน 10 คน และโรงเรียนบ้านแหลมวัง จำนวน 11 คน พบว่า ผู้เล่นจากตำบลท่าหิน และตำบลวัดจันทร์ มีความรู้ความเข้าใจในเรื่องผลกระทบด้านสิ่งแวดล้อมหลังการเล่นเพิ่มขึ้น และการใช้แบบจำลองเกมเศรษฐีสหิงพระเพื่อการเรียนรู้ปัญหาสิ่งแวดล้อม จากการเปลี่ยนแปลงการใช้ประโยชน์ที่ดิน พบว่าการจัดกิจกรรมของทั้ง 5 กลุ่ม ผู้เข้าร่วมมีความรู้ ความเข้าใจด้านปัญหาสิ่งแวดล้อมเพิ่มมากขึ้น ซึ่งจากผลการศึกษาแสดงให้เห็นว่าเกมเศรษฐีสหิงพระสามารถเพิ่มความรู้อาจารย์เกี่ยวกับผลกระทบด้านสิ่งแวดล้อมจากการเปลี่ยนแปลงการใช้ประโยชน์ที่ดินได้

อรรหาวิ เจ๊ะสะแม และ คณะ (2560) ได้ศึกษาเรื่อง การพัฒนาต้นแบบเกมจำลองสถานที่ท่องเที่ยวโดยใช้รูปแบบเกมพีเคชั่น กรณีศึกษาเกมบูรณาวาสท่องเที่ยวพาเพลิน การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อพัฒนาต้นแบบเกมคอมพิวเตอร์ในการจำลองสถานที่สำคัญด้านการท่องเที่ยวในพื้นที่ชุมชนบูรณาวาส โดยใช้รูปแบบเกมพีเคชั่น กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการประเมินต้นแบบเกมเป็นแบบเจาะจง ได้แก่ คณาจารย์สาขาวิชาการจัดการท่องเที่ยว สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยธนบุรี และตัวแทนชุมชน รวมจำนวน 20 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย 1) ต้นแบบเกม “บูรณาวาส ท่องเที่ยวพาเพลิน” 2) แบบประเมินความพึงพอใจ ต้นแบบเกมจำลองสถานที่ท่องเที่ยว สถิติที่ใช้ในการวิจัย คือ ค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยพบว่าความพึงพอใจต้นแบบเกมจำลองสถานที่ท่องเที่ยว “บูรณาวาส ท่องเที่ยวพาเพลิน” โดยรวมมีค่าเฉลี่ย 4.43 จาก 5 ระดับ อยู่ในระดับดีมาก แบ่งเป็นด้านความสวยงามของรูปแบบเกม และการแสดงผลมี ค่าเฉลี่ย 4.36 จาก 5 ระดับ ด้านประสิทธิภาพการเรียนรู้แหล่งท่องเที่ยวผ่านต้นแบบเกมมีค่าเฉลี่ย 4.59 จาก 5 ระดับ และด้านประสิทธิภาพการใช้เกมพีเคชั่นเพื่อประยุกต์ใช้ใน

การสร้างเกมส่งเสริมการท่องเที่ยวมีค่าเฉลี่ย 4.35 จาก 5 ระดับ ต้นแบบเกม “ปฐมนาวาส ท่องเที่ยวพาเพลิน” มีความเหมาะสมสามารถนำมาใช้พัฒนาเกมสำหรับเป็นเครื่องมือในการส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชนปฐมนาวาส ซึ่งเป็นชุมชนในพื้นที่การให้บริการวิชาการของมหาวิทยาลัยธนบุรีต่อไป

รักชน พุทธรังษี (2560) ได้ศึกษาเรื่อง การประยุกต์ใช้เกมกระดานเพื่อพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดง การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) ศึกษาองค์ประกอบของเกมกระดานที่ส่งเสริมทักษะสื่อสารการแสดง 2) ประยุกต์ใช้เกมกระดานในการพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดง วิธีการดำเนินการวิจัย โดยการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านเกมกระดาน การสังเกตแบบมีส่วนร่วม การประเมินก่อนและหลัง และการสนทนากลุ่มกับกลุ่มตัวอย่าง จากนั้นจึงนำข้อมูลทั้งหมดมาวิเคราะห์ และนำเสนอผลการวิจัย ผลของการวิจัยพบว่า ควรคัดเลือกเกมกระดานจากองค์ประกอบของเกมกระดาน ได้แก่ 1) ควรเป็นประเภทปาร์ตี้เกม 2) ควรเป็นแนวอารมณ์ขันแนวโน้มมน่าใจ แนวเล่าเรื่อง และแนวตัดตัวเลือก 3) กลศาสตร์ของเกมกระดาน ควรประกอบไปด้วยการรับบทบาท การเล่าเรื่อง และการลงมติ จากนั้นควรสนทนาหลังจบกิจกรรม เพื่อประเมินผลกิจกรรม

นฤมล ศิลปะชัยศร (2561) ได้ศึกษาเรื่อง พัฒนาการการสร้างสัตว์หิมพานต์สมัยรัตนโกสินทร์ การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาวรรณกรรมเรื่องไตรภูมิ และคัมภีร์ที่มีเนื้อหากล่าวถึงสัตว์หิมพานต์เพื่อศึกษารูปแบบของสัตว์หิมพานต์ในสมัยรัตนโกสินทร์ และเพื่อศึกษาบริบททางสังคมที่ส่งผลต่อการสร้างสรรค์รูปแบบของสัตว์หิมพานต์ในสมัยรัตนโกสินทร์ แล้วนำหลักฐานทางประวัติศาสตร์มาวิเคราะห์ผล การวิจัยพบว่า 1. วรณกรรมเรื่องไตรภูมิส่งอิทธิพลต่อการสร้างสรรค์งานศิลปะโดยแสดงชัดเจนในสมัยอยุธยาสืบต่อมายังปัจจุบัน 2. ด้านรูปแบบพบว่าสัตว์หิมพานต์มีหลากหลายมากยิ่งขึ้นในสมัยรัชกาลที่ 3 และกลายเป็นต้นแบบต่อการสร้างสรรค์ในปัจจุบัน 3. การศึกษาบริบททางสังคมที่ส่งผลต่อการสร้างสรรค์สามารถจัดเป็น 3 กลุ่ม ดังนี้ กลุ่ม 1 สร้างขึ้นเพื่อสืบทอดความเชื่อตามคัมภีร์ศาสนา กลุ่ม 2 สร้างขึ้นเพื่อให้เหมาะสมกับการนำไปใช้ในงานพระเมรุมาศ และเริ่มมีความพิเศษและหลากหลายตั้งแต่สมัยต้นกรุงรัตนโกสินทร์ กลุ่ม 3 เป็นการสร้างสรรค์ขึ้นอย่างอิสระโดยอาศัยความงามทางองค์ประกอบศิลปะเป็นสำคัญสรุปได้ว่า พัฒนาการการสร้างสัตว์หิมพานต์สมัยรัตนโกสินทร์นี้สืบต่อทั้งด้านคติและรูปแบบมาตั้งแต่ครั้งกรุงศรีอยุธยา และมีการออกแบบให้มีความแปลกตามากยิ่งขึ้น

ก้องเขต ปี่เสนาะ (2561) ได้ศึกษาเรื่อง การวิจัยและพัฒนาแบบจำลองเชิงบูรณาการเพื่อการเรียนรู้ บริการของระบบนิเวศป่าชุมชน การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อสร้างและทดสอบประสิทธิภาพของแบบจำลองเชิงบูรณาการในรูปแบบของเกมและสถานการณ์จำลองสำหรับ



แลกเปลี่ยนเรียนรู้บริการของระบบนิเวศป่าชุมชน โดยการศึกษาใช้ข้อมูลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับป่าชุมชนตำบลไหล่นาน อำเภอเวียงสา จังหวัดน่าน มาประกอบการสร้างเกมและสถานการณ์จำลองในรูปแบบการ์ดเกมที่ประกอบด้วย สถานการณ์ทั้งหมดจำนวน 3 สถานการณ์ ได้แก่ “การใช้ประโยชน์จากป่าชุมชนตามปกติ การร่วมมือกันดูแลป่าชุมชน และการใช้ประโยชน์ที่มากเกินไป ร่วมกับการมีผู้บุกรุกจากภายนอก และนายทุน” โดยแต่ละสถานการณ์มีการ์ดบริการของระบบนิเวศด้วยกัน 4 ด้าน คือ การ์ดบริการด้านการเป็นแหล่งผลิต การ์ดบริการด้านการควบคุมกลไกของระบบ การ์ดบริการด้านวัฒนธรรม และการ์ดบริการด้านการสนับสนุนด้านอื่น ๆ จากนั้นทำการปรับแก้ไขและนำไปทดสอบประสิทธิภาพ โดยให้ผู้เล่น ได้แก่ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายในจังหวัดน่าน จำนวน 315 คน รวมทั้งสิ้น 11 รอบ ซึ่งให้ผู้เล่นทำแบบทดสอบก่อนและหลังการใช้แบบจำลอง พบว่า ผู้เล่นเข้าใจวิธีการเล่นเกม และทำให้ผลที่เกิดขึ้นจากการจัดการในแต่ละสถานการณ์แตกต่างกันเมื่อเล่นเกมผ่านไป 3 รอบ (เทียบเท่า 3 ปี ในชีวิตจริง) โดยสถานการณ์การร่วมมือกันดูแลป่าชุมชนมีทรัพยากรธรรมชาติสูงสุด และไม่มีหนี้ นอกจากนี้ผู้เล่นยังเห็นถึงผลที่เกิดขึ้นจากการจัดการที่แตกต่างกัน สำหรับประสิทธิภาพ ของแบบจำลองพบว่าผู้ใช้แบบจำลองมีคะแนนหลังการใช้แบบจำลอง ( $8.81 \pm 1.93$ ) ซึ่งสูงกว่าคะแนน ก่อนการใช้แบบจำลอง ( $6.89 \pm 2.05$ ) อย่างมีนัยสำคัญ ( $n=209, p=0.05$ ) สรุปได้ว่าแบบจำลอง สามารถใช้เป็นเครื่องมือในการเผยแพร่ความรู้เกี่ยวกับบริการของระบบนิเวศป่าชุมชนได้ นอกจากนี้ มีการนำแบบจำลองไปขยายผล (Out-Scaling) ร่วมกับคนในชุมชน เจ้าหน้าที่ป่าไม้ และเจ้าหน้าที่ใน โครงการศูนย์ศึกษาวิธีการฟื้นฟูที่ดินเสื่อมโทรมเขาชะงุ้ม อันเนื่องมาจากพระราชดำริ จังหวัดราชบุรี ซึ่งแบบจำลองได้รับความสนใจในการนำไปประยุกต์ให้เข้ากับพื้นที่แห่งนี้

ปาริชาติ ชื่นเจริญ (2564) การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อสร้างและหาประสิทธิภาพของภาพกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้เกมกระดานเป็นฐานที่ส่งเสริมความฉลาดรู้ด้านระบบนิเวศ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75 2) เพื่อศึกษาผลของการใช้กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมกระดาน เป็นฐานที่มีต่อความฉลาดรู้ด้านระบบนิเวศของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 และ 3) เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมกระดาน เป็นฐานที่ส่งเสริมความฉลาดรู้ด้านระบบนิเวศ กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนมัธยมศึกษาขนาดใหญ่แห่งหนึ่งในจังหวัดนครสวรรค์ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 38 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมกระดานที่ส่งเสริมความฉลาดรู้ด้านระบบ

นิเวศ จำนวน 3 เรื่อง ประกอบด้วย เกมกระดาน Con (Choice of Natural) สำหรับการจัดการเรียนรู้ เรื่อง ไบโอม และมนุษย์กับทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม เกมกระดาน Ni-na-do-nil สำหรับการจัดการเรียนรู้เรื่อง การเปลี่ยนแปลงแทนที่ของระบบนิเวศและเกมกระดาน Kheper สำหรับการจัดการเรียนรู้เรื่อง การเปลี่ยนแปลงขนาดประชากร 2) แบบทดสอบความฉลาดรู้ด้านระบบนิเวศ และ 3) แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมกระดานเป็นฐาน การวิเคราะห์ข้อมูลใช้ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที่ผลการวิจัยพบว่า 1) แผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้และเกมกระดานที่ส่งเสริมความฉลาดรู้ด้านระบบนิเวศทั้งหมดได้รับการประเมินความเหมาะสมโดยผู้เชี่ยวชาญ อยู่ในระดับมากที่สุด และมีประสิทธิภาพ เท่ากับ 77.82/79.89 ผ่านเกณฑ์ที่กำหนด 2) ความฉลาดรู้ ด้านระบบนิเวศของนักเรียนหลังเรียนด้วยเกมกระดานที่ส่งเสริมความฉลาดรู้ด้านระบบนิเวศสูงกว่าก่อนเรียนและสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่ตั้งไว้ (ร้อยละ 75) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 3) นักเรียนมีความคิดเห็นต่อกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมกระดานเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความฉลาดรู้ ด้านระบบนิเวศภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

#### งานวิจัยต่างประเทศ

Yang and Chang (2013) ได้ศึกษาเรื่อง การใช้ดิจิทัลเกม (Digital Game) ในการพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ การใช้เกมกระดานเพื่อการศึกษา โดยมี 2 กลุ่มเปรียบเทียบ คือ กลุ่ม ทดลองที่ใช้ Digital Game Authorship (DGA) และกลุ่มเปรียบเทียบที่ใช้ Flash Design หรือวิธีสอน ในคอมพิวเตอร์ทั่วๆ ไปในเนื้อหาวิชาชีววิทยา ผลวิจัยปรากฏว่า การใช้เกมสามารถพัฒนาระดับการคิดอย่างมีวิจารณญาณได้มากกว่าอย่างมีนัยสำคัญ โดยผู้วิจัยได้ระบุว่า ผลสำเร็จของงานวิจัยเกิดจากความร่วมมือระหว่างโปรแกรมเมอร์ที่ออกแบบเกม กับครูชีววิทยาที่ร่วมมือกัน

Cicchino (2015) ได้ศึกษาเรื่อง การใช้การเรียนรู้จากเกม (Game-Based Learning) เพื่อวัดระดับทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ การใช้เกมกระดานเพื่อการศึกษา ใช้วิธีสุ่มอย่างง่าย โดยมีกลุ่มตัวอย่าง 2 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่ม ทดลองสอนโดยใช้ GBL (Game-Based Learning) จำนวน 3 ห้องเรียน และกลุ่มควบคุม จำนวน 7 ห้องเรียน โดยมีผู้สอน จำนวน 2 คน คนละ 5 ห้องเรียน และมีการบันทึกวิดีโอ จำนวน 8 ห้อง ซึ่งนำมาวิเคราะห์จากวิดีโอ จำนวน 5 ห้อง วัดผลก่อนและหลังการทดลอง (Two Group Pretest -

Posttest Design) โดยมีเนื้อหาสาระเกี่ยวกับการสอนประวัติศาสตร์สงครามของคนฝรั่งเศสกับคนอินเดีย โดย ระยะเวลาในการทำกิจกรรม คือ จำนวน 4 วัน วันละเฉลี่ย 35 นาที โดยผลการวิจัยพบว่า การสอน ด้วย GBL ความสามารถในการคิดอย่างมีวิจารณญาณหลังเรียนของกลุ่มทดลองไม่มีความแตกต่าง จากกลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ โดยผู้วิจัยให้เหตุผลว่ามาจากจำนวนชั่วโมงที่ฝึกผู้เรียนโดย ใช้เกมมีจำนวนน้อยเกินไป และเกี่ยวข้องกับคุณภาพของกลุ่มผู้เรียนในการปฏิสัมพันธ์หรือร่วม แลกเปลี่ยนอภิปราย ซึ่งเป็นคุณภาพของการพูดคุย การตั้งคำถามของแต่ละกลุ่มในห้องที่เป็นกลุ่มทดลองเพราะจะส่งผลต่อระดับการคิดอย่างมีวิจารณญาณ

Crist, W. (2016) ได้ศึกษาเรื่อง เกมกระดานภายในเนื้อหาของทฤษฎีทางมนุษยวิทยาและวิธีการตรวจสอบการเปลี่ยนแปลงทางสังคมในระยะยาวที่ส่งผลต่อการเล่นและกลไกต่างๆ การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อตรวจสอบว่าการเปลี่ยนแปลงของขอบเขตทางสังคมเกิดขึ้นพร้อมกับความซับซ้อนที่เกิดขึ้นได้อย่างไรถูกต่อต้านหรือเสริมความแข็งแกร่งด้วยการใช้เกมเป็นเครื่องมือในการโต้ตอบไซเบอร์ในยุคสำริดในประเทศไซปรัสได้ผลิตชุดข้อมูลบอร์ดเกมที่ใหญ่ที่สุดเป็นของวัฒนธรรมโบราณใด ๆ รวบรวมข้อมูลน้ำหนักและสัญญาณวิทยาจากสิ่งประดิษฐ์เหล่านี้เพื่อกำหนดโอกาสในการพกพาและระบุประเภทของเกมมีอยู่ การปรากฏตัวของเกมคงที่และมีแนวโน้มว่าจะเคลื่อนที่ไม่ได้ รวมถึงการมีอยู่ของกลุ่มเกมแบบพกพาถูกใช้เพื่อระบุช่องว่างในเกมเล่น จำนวนสิ่งประดิษฐ์ประเภทอื่นๆ ที่พบในพื้นที่เดียวกับเกมทำตารางและวิเคราะห์สารบรรณ (CA) เพื่อกำหนดความแตกต่างในประเภทของกิจกรรมในพื้นที่เดียวกับการเล่นผลของ CA พบว่าในช่วงก่อนประวัติศาสตร์ยุคสำริดซึ่งมีตัวบ่งชี้ความซับซ้อนทางสังคมน้อยลง พื้นที่เล่นเกมเกี่ยวข้องกับสิ่งประดิษฐ์ที่เกี่ยวกับการบริโภครหรือเฉพาะทาง มรดกตกทอด และเครื่องเคลือบที่นำเข้าและไม่ค่อยมีใครเล่นพื้นที่สาธารณะ ในช่วงยุคสำริดก่อนประวัติศาสตร์ เมื่อไซปรัสมีความเป็นสังคมมากขึ้นซับซ้อน เกมมักเล่นในพื้นที่สาธารณะ และเกี่ยวข้องกับสิ่งประดิษฐ์ที่เกี่ยวกับการบริโภค การเปลี่ยนแปลงเหล่านี้แนะนำให้เห็นการเปลี่ยนแปลงผ่านเวลาที่เริ่มต้นและเสริมสร้างความผูกพันทางสังคมผ่านสายดินกระบวนการที่ได้รับจากการเล่นนั้นมีค่าสูงกว่าในสังคม

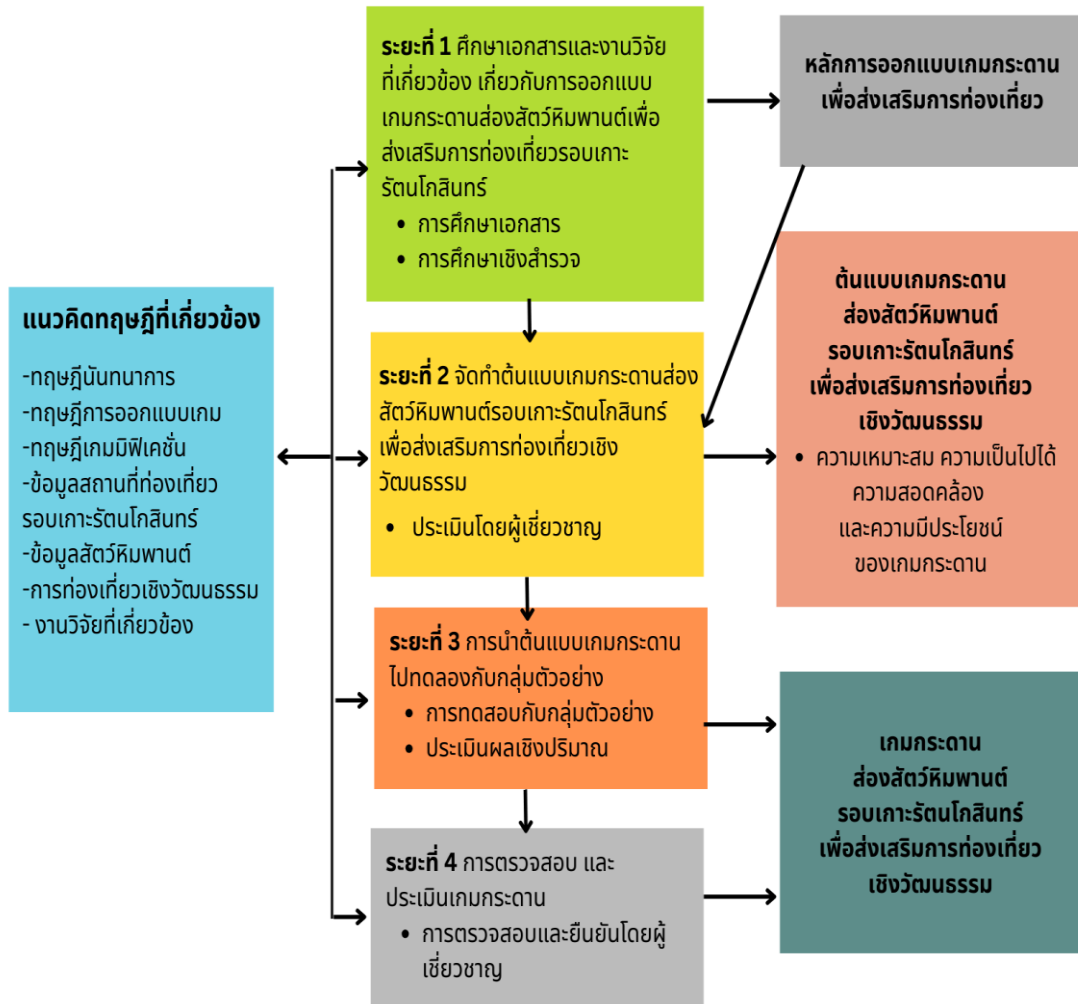
McDonald (2017) ได้ศึกษาเรื่อง การใช้เกมแนวแก้ปัญหา (Problem Solving) เพื่อพัฒนา ระดับทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณของนักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ การใช้เกมกระดานเพื่อการศึกษา โดยใช้เกมที่มีชื่อว่า “The Coffee Shop Game” โดยผลวิจัยออกมาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณยังไม่มี ความแตกต่าง โดยผู้วิจัยให้เหตุผล และ

ข้อเสนอแนะว่า ควรใช้จำนวนเกมที่เพิ่มขึ้นและใช้เวลาฝึกฝนที่นานกว่านี้ ตลอดจนควรเลือกเกมที่มีความเหมาะสมกับระดับทักษะและความเหมาะสมของผู้เล่น

Callahan et al. (2019) ได้ศึกษาเรื่อง การใช้เกมการ์ดไฟโล (Phylo Game) เพื่อพัฒนาการอนุรักษ์ความหลากหลายทางชีวภาพในยุคของโปเกมอน ได้รับแรงบันดาลใจจากเกมโปเกมอน (Pokemon Game) เป็นเกมการแข่งขันและการสื่อสารระหว่างกันเพื่อให้ผู้เล่นทราบถึงสปีชีส์ ระบบนิเวศ และเหตุการณ์ด้านสิ่งแวดล้อมเชิงลบ ผลการวิจัยพบว่าความรู้ทางนิเวศวิทยา เช่น ความสัมพันธ์ของสิ่งมีชีวิตกับระบบนิเวศ และความรู้เกี่ยวกับสปีชีส์เพิ่มขึ้นหลังจากเล่นเกม รวมทั้งยังกระตุ้นพฤติกรรมให้เกิดการป้องกันเหตุการณ์ด้านสิ่งแวดล้อมเชิงลบ ซึ่งให้เห็นว่าเกมการ์ดไฟโล (Phylo Game) ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในความฉลาดรู้ด้านระบบนิเวศ แรงจูงใจ และการกระทำที่จำเป็นเพื่อตอบสนองความท้าทายทางนิเวศวิทยา

Tsai et al. (2019) ได้ศึกษาเรื่อง การใช้เกมกระดาน เพื่อสอนประเด็นทางสังคมที่เกี่ยวข้องกับวิทยาศาสตร์เกี่ยวกับการอนุรักษ์ทางชีวภาพและการพัฒนาเศรษฐกิจในไต้หวัน การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ การใช้เกมกระดานเพื่อการศึกษา โดยโครงสร้างของเกมกระดานประกอบด้วยระบบมุมมอง 4 แบบ ได้แก่ ระบบนิเวศ เศรษฐกิจ วัฒนธรรม และการเมือง ซึ่งนักเรียนต้องพิจารณาและทำความเข้าใจตำแหน่งของผู้เล่นที่มีบทบาทแตกต่างกัน และต้องพบกับภารกิจที่เกี่ยวข้องกับความขัดแย้งทางเศรษฐกิจ สังคม และสิ่งแวดล้อม การสอนโดยใช้เกมกระดานเป็นสื่อการสอนนั้น ได้รับการทดสอบภาคสนามกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย จำนวน 38 คน จากโรงเรียนมัธยม 2 แห่ง เวลาในการเล่นเกมนักเรียนรวม 200 นาที สำหรับแนวคิดทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนเกี่ยวกับความหลากหลายทางชีวภาพ (ปลายปิด) และมุมมองเกี่ยวกับประเด็นทางสังคมและวิทยาศาสตร์ (ปลายเปิด) ได้รับการประเมินก่อนและหลังบทเรียนโดยการใช้เกมกระดาน พบว่า นักเรียนในโรงเรียนมัธยมทั้งสองแห่งมีความเข้าใจในแนวคิดเรื่องความหลากหลายทางชีวภาพเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ และในการสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง พบว่านักเรียนที่ถูกสัมภาษณ์สามารถสะท้อนคุณค่าของสัตว์และแสดงความคิดเห็นที่หลากหลายเกี่ยวกับการอนุรักษ์สัตว์และการพัฒนาเศรษฐกิจ

กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพที่ 151 กรอบแนวคิดการวิจัย

ที่มา : ผู้วิจัย

### บทที่ 3

#### วิธีการดำเนินการวิจัย

การศึกษาเรื่องการพัฒนาเกมกระดานสองสัตว์หิมพานต์รอบเกาะรัตนโกสินทร์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมเป็นรูปแบบการวิจัยและพัฒนา (Research & Development) โดยมีวัตถุประสงค์ 1. เพื่อศึกษาแนวคิดและทฤษฎีการสร้างเกมกระดานสองสัตว์หิมพานต์รอบเกาะรัตนโกสินทร์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม 2. เพื่อพัฒนาเกมกระดานสองสัตว์หิมพานต์รอบเกาะรัตนโกสินทร์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม และ 3. เพื่อประเมินผลการใช้เกมกระดานสองสัตว์หิมพานต์รอบเกาะรัตนโกสินทร์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม เพื่อให้การดำเนินการวิจัยเป็นไปตามระเบียบวิธีวิจัย และสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัยที่กำหนดไว้ ผู้วิจัยจึงกำหนดขั้นตอนการดำเนินการวิจัย แบ่งออกเป็น 4 ขั้นตอน ดังต่อไปนี้

**ขั้นตอนที่ 1** การศึกษาข้อมูลเบื้องต้นโดยศึกษาจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับการออกแบบเกมกระดาน การศึกษาข้อมูลการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมรอบเกาะรัตนโกสินทร์ ด้านข้อมูลสัตว์หิมพานต์ ด้านทัศนศิลป์สัตว์หิมพานต์รอบเกาะรัตนโกสินทร์นำมาสร้างแบบสอบถามความสนใจนักท่องเที่ยว นำแบบสอบถามตรวจสอบคุณภาพความเที่ยงตรงและนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 400 คน โดยใช้วิธีการเลือกแบบเฉพาะเจาะจง เพื่อทราบความต้องการของนักท่องเที่ยวในการพัฒนาเกมกระดานสองสัตว์หิมพานต์รอบเกาะรัตนโกสินทร์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม (R1)

**ขั้นตอนที่ 2** นำข้อมูลที่ได้จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และข้อมูลจากแบบสอบถามความสนใจของนักท่องเที่ยว นำมาสร้างเกมกระดาน โดยสร้างเกมกระดานต้นแบบ (Prototype) และให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินเกมกระดาน ด้านกลไกเกม ด้านองค์ประกอบการของเกม ด้านเนื้อหาของเกม จำนวน 3 คน (D1)

**ขั้นตอนที่ 3** นำเกมกระดานมาทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน เพื่อศึกษาความพึงพอใจในการเล่นเกมกระดานสองสัตว์หิมพานต์รอบเกาะรัตนโกสินทร์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม (R2) และนำเกมกระดานมาแก้ไขปรับปรุง (R2)

**ขั้นตอนที่ 4** รับรองนวัตกรรมเกมกระดานสองสัตว์หิมพานต์รอบเกาะรัตนโกสินทร์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม โดยใช้การสัมมนาอิงผู้เชี่ยวชาญกลุ่ม จำนวน 9 คน (D2)

## การพัฒนาเกมกระดานส้อมสัตว์หิมพานต์ รอบเกาะรัตนโกสินทร์ เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม



ภาพที่ 152 ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย

ที่มา : ผู้วิจัย

### ขั้นตอนที่ 1 การศึกษาข้อมูลการสร้างเกมกระดานส้อมสัตว์หิมพานต์รอบเกาะรัตนโกสินทร์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม (R1)

การวิจัยดำเนินการไปตามระเบียบวิธีวิจัยและสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ ผู้วิจัยกำหนดขั้นตอนการดำเนินงานดังต่อไปนี้

1. การศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบเกมกระดาน ส้อมสัตว์หิมพานต์และการท่องเที่ยวรอบเกาะรัตนโกสินทร์
2. วิเคราะห์องค์ประกอบจากเอกสาร แนวคิดทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง จากนั้นนำข้อมูลที่ได้มา โดยการจัดกลุ่มข้อมูล (Categories) เพื่อทำการเชื่อมโยงเนื้อหาแต่ละส่วนเข้าด้วยกันเพื่อหาข้อสรุป
3. วิเคราะห์เนื้อหาและจัดหมวดหมู่เนื้อหาที่จะนำมาพัฒนาเกมกระดาน สังเคราะห์องค์ความรู้เพื่อนำข้อมูลที่ได้ออกแบบและพัฒนาเกมกระดานต้นแบบ ภายใต้คำแนะนำจากอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์และผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและด้านสื่อมาออกแบบเกมกระดาน

4. สำนวจความต้องการของนักท่องเทียวยโดยใช้แบบสอบถามเพื่อสอบถามข้อมูลเกี่ยวกับข้อมูลทั่วไปของผู้เล่นเกมกระดาน พฤติกรรมการเล่นเกมกระดาน และข้อมูลการออกแบบเกมเพื่อพัฒนาเกมกระดานสองสัตว์หิมพานต์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

#### **ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง (R<sub>1</sub>)**

ประชากรในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ ผู้มีความสนใจเกมกระดานสัตว์ป่าหิมพานต์เพื่อการท่องเที่ยวรอบเกาะรัตนโกสินทร์

กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ เป็นการกำหนดขนาดกลุ่มตัวโดยไม่ทราบจำนวนประชากรที่แน่ชัดโดยใช้วิธีการคำนวณโดยใช้สูตรของ (Cochran and Carroll, 1953) ที่ระดับความเชื่อมั่น 95% ที่ระดับความคลาดเคลื่อน 5% ได้จำนวนกลุ่มตัวอย่าง 385 คน เพื่อความสะดวกในการเก็บแบบสอบถามผู้วิจัยจึงได้เก็บข้อมูลที่ 400 คน การเลือกกลุ่มเป้าหมายแบบเจาะจง (Purposive Sampling) โดยใช้เกณฑ์การคัดเลือก ดังต่อไปนี้ 1. นักท่องเที่ยวที่เคยเดินทางท่องเที่ยวเกาะรัตนโกสินทร์ 2. มีความสนใจการเล่นเกมกระดาน 3. สะดวกในการให้ข้อมูล

#### **เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล (R<sub>1</sub>)**

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลในการศึกษาเชิงปริมาณ ได้แก่ แบบสอบถามในงานวิจัย เรื่อง การสำวจความสนใจเกมกระดานสองสัตว์หิมพานต์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม 4 ตอน ดังต่อไปนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ 2 พฤติกรรมการเล่นเกมกระดานสองสัตว์หิมพานต์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

ตอนที่ 3 การออกแบบเกมกระดานสองสัตว์หิมพานต์รอบเกาะรัตนโกสินทร์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

ตอนที่ 4 ข้อเสนอแนะ

**การตรวจสอบเครื่องมือ** การตรวจสอบเครื่องมือ ผู้วิจัยนำแบบสอบถามไปให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน ตรวจสอบความเที่ยงตรงของเนื้อหา (Content Validity) โดยใช้การหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence: IOC ) โดยกำหนดคะแนนที่ใช้ในการคำนวณดัชนีความสอดคล้องตามสูตรของ (พวงรัตน์ ทวีรัตน์, 2543) ดังนี้



- |    |   |
|----|---|
| +1 | หมายถึง ข้อคำถามนั้นมีความสอดคล้อง            |
| 0  | หมายถึง ไม่แน่ใจว่าข้อคำถามนั้นมีความสอดคล้อง |
| -1 | หมายถึง ข้อคำถามนั้นไม่มีความสอดคล้อง         |

การพิจารณาความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญจากการหาค่า IOC ถ้าแบบสอบถามข้อใดมีค่า IOC อยู่ระหว่าง 0.50 – 1.00 จะคัดเลือกข้อคำถามนั้น แต่ถ้าแบบสอบถามข้อใดมีค่า IOC ต่ำกว่า 0.50 จะนำมาปรับปรุงแก้ไขหรือตัดออกไป ซึ่งได้ค่า IOC ของแบบสอบถามคือ 0.60, 0.80 และ 1.00 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ ผู้วิจัยจึงใช้คำถามทุกข้อคำถาม

จากนั้นผู้วิจัยนำแบบสอบถามไปทดลองใช้ (Try Out) กับนักท่องเที่ยวยุวชนธรรม จำนวน 30 คน ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง แล้วนำมาวิเคราะห์หาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) โดยใช้สูตรสัมประสิทธิ์แอลฟา (Alpha Coefficient) ของ (Cronbach, 1951) ได้ค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับเท่ากับ 0.966 ซึ่งสามารถนำแบบสอบถามไปใช้ได้

#### **การเก็บรวบรวมข้อมูลและการตรวจสอบ(R1)**

การเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยนำแบบสอบถามฉบับสมบูรณ์ไปเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง โดยมีขั้นตอน ดังนี้

1. ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลแบบสอบถามจากกลุ่มตัวอย่างโดยการส่งข้อมูลให้สมาคมบอร์ดเกมแห่งประเทศไทย และกลุ่มผู้เล่นเกมกระดานผ่านทางโซเชียลมีเดีย
2. รวบรวมข้อมูลแบบสอบถามที่ได้คืนจากนักท่องเที่ยวยุวชน โดยคัดเลือกแบบสอบถามที่มีความสมบูรณ์ครบถ้วน รวมทั้งสิ้น 400 ฉบับ คิดเป็นร้อยละ 100.00 ของการตอบกลับ
3. นำแบบสอบถามทั้งหมดที่มีความสมบูรณ์ครบถ้วน ไปวิเคราะห์ข้อมูล

#### **การวิเคราะห์ข้อมูล(R1)**

เมื่อได้รับแบบสอบถามกลับคืนมาแล้ว ผู้วิจัยได้ตรวจสอบความสมบูรณ์ของแบบสอบถาม จากนั้นจึงนำข้อมูลมาวิเคราะห์ทางสถิติ โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป ดังนี้

1. วิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม โดยการแจกแจงความถี่ (Frequency) และคำนวณหาค่าร้อยละ (Percentage)
2. วิเคราะห์ความสนใจการออกแบบเกมกระดานสองสัตว์หิมพานต์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวยุวชนธรรม โดยการหาค่าเฉลี่ย (Mean) และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

3. วิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) โดยพิจารณาค่าเฉลี่ยของคะแนนที่ได้จากการตอบแบบสอบถาม แล้วเปรียบเทียบกับเกณฑ์ตามแนวคิดของ (Best, 1970) มีรายละเอียดดังนี้

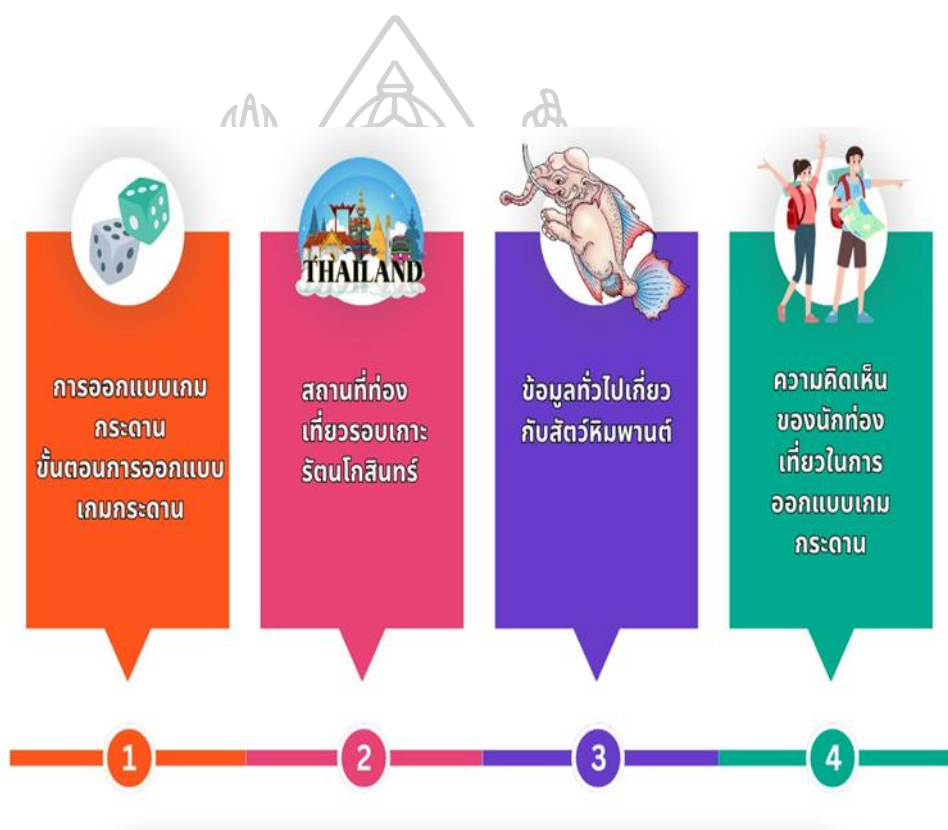
ค่าเฉลี่ย 4.50 – 5.00 แสดงว่า มีความต้องการอยู่ในระดับมากที่สุด

ค่าเฉลี่ย 3.50 – 4.49 แสดงว่า มีความต้องการอยู่ในระดับมาก

ค่าเฉลี่ย 2.50 – 3.39 แสดงว่า มีความต้องการอยู่ในระดับปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.50 – 2.49 แสดงว่า มีความต้องการอยู่ในระดับน้อย

ค่าเฉลี่ย 1.00 – 1.49 แสดงว่า มีความต้องการอยู่ในระดับน้อยที่สุด



ภาพที่ 153 ขั้นตอนที่ 1 การศึกษาข้อมูลการสร้างเกมกระดาน (R1)

ที่มา : ผู้วิจัย

## ขั้นตอนที่ 2 การพัฒนาเกมกระดานสองสัตว์หิมพานต์รอบเกาะรัตนโกสินทร์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม (D1)

การวิจัยดำเนินไปตามระเบียบวิธีวิจัยและสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ ผู้วิจัยกำหนดขั้นตอนการวิจัย ผู้วิจัยออกแบบและพัฒนาเกมกระดานต้นแบบ โดยใช้การคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) ซึ่งมีทั้งหมด 3 ขั้นตอน ดังต่อไปนี้

### ขั้นที่ 1 กำหนดวัตถุประสงค์ของเกมกระดาน (Define)

ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลจากการความสนใจของนักท่องเที่ยวที่เดินทางท่องเที่ยวรอบเกาะรัตนโกสินทร์ เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยกำหนดวัตถุประสงค์ของเกมกระดาน “สองสัตว์หิมพานต์รอบเกาะรัตนโกสินทร์” ดังนี้

1. ผู้เล่นรู้จักสัตว์หิมพานต์มากขึ้นและเข้าใจวิวัฒนาการสร้างสรรค์ที่ประกอบรวมเป็นสัตว์แต่ละประเภท
2. เพื่อส่งเสริมให้ผู้เล่นมีความรู้ความเข้าใจสัตว์ป่าหิมพานต์รอบเกาะรัตนโกสินทร์ ซึ่งเชื่อมโยงผ่านศิลปกรรม จิตรกรรม สถาปัตยกรรม
3. เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมรอบเกาะรัตนโกสินทร์

### ขั้นที่ 2 พัฒนาต้นแบบ (Prototype) (D1)

การพัฒนาต้นแบบเกมกระดาน ผู้วิจัยได้ใช้แนวคิดทฤษฎี เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และข้อมูลความสนใจจากผู้ตอบแบบสอบถาม โดยวิเคราะห์องค์ประกอบสำคัญของเกมเพื่อพัฒนาเป็นเกมกระดานต้นแบบ มีการออกแบบเกมกระดานให้มีคุณภาพและมีความน่าสนใจต้องตั้งอยู่บนหลักการที่สำคัญโดย (Tinsman, 2008) การออกแบบตามองค์ประกอบ ดังต่อไปนี้

1. ระยะเวลาในการเล่นเกม (Play Length)
2. กลไกหลักของเกม (Core Mechanic)
3. การเขียนกติกาการเล่น (Writing Rules)
4. เรื่องของโชคและกลยุทธ์ (Luck and Strategy)
5. ข้อมูลป้อนกลับ (Feedback)
6. ลักษณะของการไล่ตามทัน (Catch-Up Features)
7. บรรลุความคาดหวังของผู้เล่น (Meeting Player Expectation)
8. ผลประโยชน์ ความเสี่ยง และ รางวัล (Stakes Risk and Reward)

ขั้นตอนทั้ง 8 สามารถนำมาใช้เพื่อพัฒนาเกมกระดานให้มีความน่าสนใจและมีจุดเด่นไม่เหมือนใครและสามารถบรรลุวัตถุประสงค์ของเกมได้ เพื่อให้ผู้เล่นเกิดความสนใจกับเกมกระดานได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้อย่างสนุกสนาน

### ขั้นที่ 3 ขั้นทดสอบ (Test) (D1)

โดยผู้วิจัยนำเกมกระดานต้นแบบที่สร้างขึ้นไปให้ผู้เชี่ยวชาญประเมิน (D1) 1. ด้านกลไกเกม 2. ด้านเนื้อหา และ 3. ด้านสื่อ ด้านละ 1 คน จากนั้นนำจุดบกพร่องที่ค้นพบกลับไปดำเนินการในขั้นสร้างสรรค์แนวทางการแก้ปัญหา (Ideate) ใหม่ เพื่อปรับปรุงแก้ไขและพัฒนาเกมกระดานต้นแบบให้ดีขึ้น ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ เพื่อให้เกมกระดานมีคุณภาพและความเหมาะสมก่อนจะนำไปทดลองกับกลุ่มตัวอย่างจริงต่อไป

### เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล (D1)

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลในการศึกษาเชิงปริมาณ ได้แก่ แบบสอบถามในงานวิจัย เรื่อง แบบประเมินคุณภาพเกมกระดานสองสัปดาห์พิมพ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม 4 ตอน ดังต่อไปนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ 2 การออกแบบเกมกระดานสองสัปดาห์พิมพ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

ตอนที่ 3 การส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมรอบเกาะรัตนโกสินทร์

ตอนที่ 4 ข้อเสนอแนะ

**การตรวจสอบเครื่องมือ** ผู้วิจัยนำแบบสอบถามไปให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน ตรวจสอบความเที่ยงตรงของเนื้อหา (Content Validity) โดยใช้การหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence: IOC ) โดยกำหนดคะแนนที่ใช้ในการคำนวณดัชนี ความสอดคล้องตามสูตรของ (พวงรัตน์ ทวีรัตน์, 2543) ดังนี้

+1 หมายถึง ข้อคำถามนั้นมีความสอดคล้อง

0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าข้อคำถามนั้นมีความสอดคล้อง

-1 หมายถึง ข้อคำถามนั้นไม่มีความสอดคล้อง

การพิจารณาความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญจากการหาค่า IOC ถ้าแบบสอบถามข้อใดมีค่า IOC อยู่ระหว่าง 0.50 – 1.00 จะคัดเลือกข้อคำถามนั้น แต่ถ้าแบบสอบถามข้อใดมีค่า IOC ต่ำกว่า

0.50 จะนำมาปรับปรุงแก้ไขหรือตัดออกไป ซึ่งได้ค่า IOC ของแบบสอบถามคือ 0.60, 0.80 และ 1.00 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ ผู้วิจัยจึงใช้คำถามทุกข้อคำถาม

จากผู้วิจัยนั้นนำแบบสอบถามไปทดลองใช้ (Try Out) กับกลุ่มที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน แล้วนำมาวิเคราะห์หาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) โดยใช้สูตร สัมประสิทธิ์แอลฟา (Alpha Coefficient) ของ (Cronbach, 1951) ได้ค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับ เท่ากับ 0.87 ซึ่งสามารถนำแบบสอบถามไปใช้ได้

### การเก็บรวบรวมข้อมูลและการตรวจสอบ (D1)

การเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยนำแบบสอบถามฉบับสมบูรณ์ไปเก็บข้อมูล โดยมีขั้นตอน ดังนี้

1. การเก็บรวบรวมข้อมูลแบบสอบถามจากผู้เชี่ยวชาญการออกแบบเกมกระดานด้วยตนเอง
2. รวบรวมข้อมูลแบบสอบถามจากผู้เชี่ยวชาญการออกแบบเกมกระดาน
3. นำแบบสอบถามทั้งหมดที่มีความสมบูรณ์ครบถ้วน ไปวิเคราะห์ข้อมูล

### การวิเคราะห์ข้อมูล (D1)

เมื่อได้รับแบบสอบถามกลับคืนมาแล้ว ผู้วิจัยได้ตรวจสอบความสมบูรณ์ของแบบสอบถาม จากนั้นจึงนำข้อมูลมาวิเคราะห์ทางสถิติ โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป ดังนี้

1. วิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม โดยการแจกแจงความถี่ (Frequency) และคำนวณหาค่าร้อยละ (Percentage)
2. วิเคราะห์การออกแบบเกมกระดานสองสัตว์หิมพานต์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม โดยการหาค่าเฉลี่ย (Mean) และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)
3. วิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) โดยพิจารณาค่าเฉลี่ยของคะแนนที่ได้จากการตอบแบบสอบถาม แล้วเปรียบเทียบกับเกณฑ์ตามแนวคิดของ (Best, 1970) มีรายละเอียดดังนี้

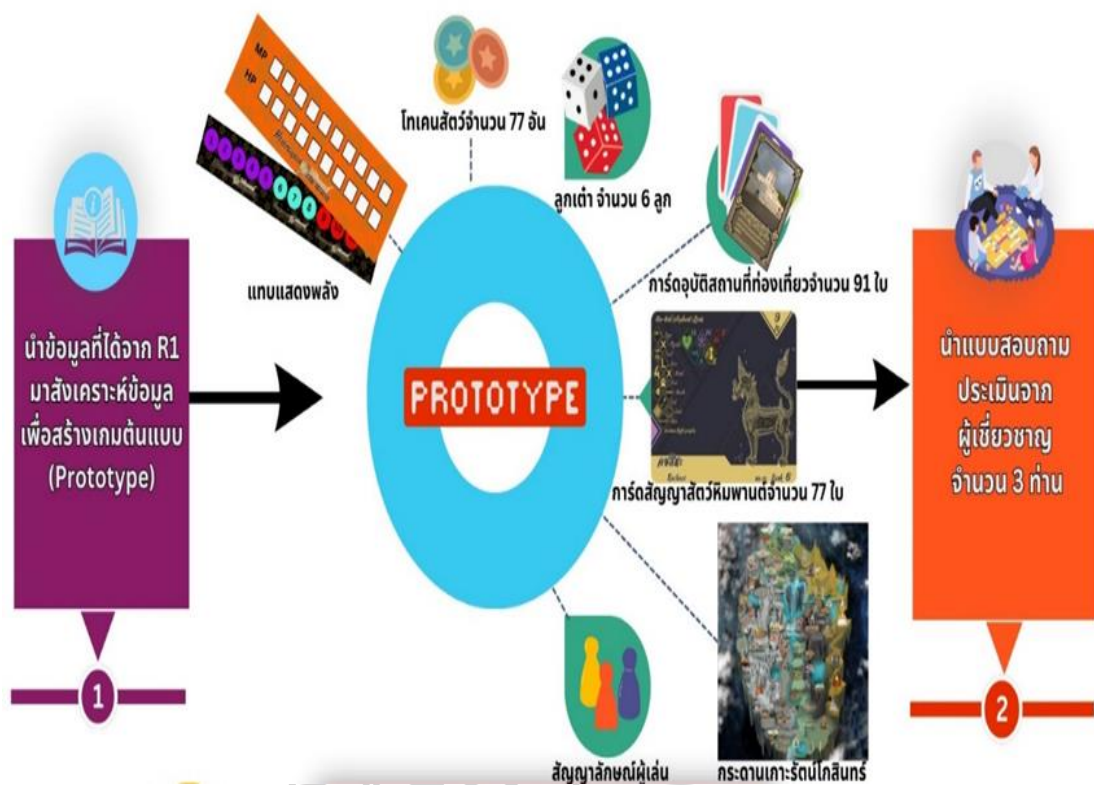
ค่าเฉลี่ย 4.50 – 5.00 แสดงว่า มีความต้องการอยู่ในระดับมากที่สุด

ค่าเฉลี่ย 3.50 – 4.49 แสดงว่า มีความต้องการอยู่ในระดับมาก

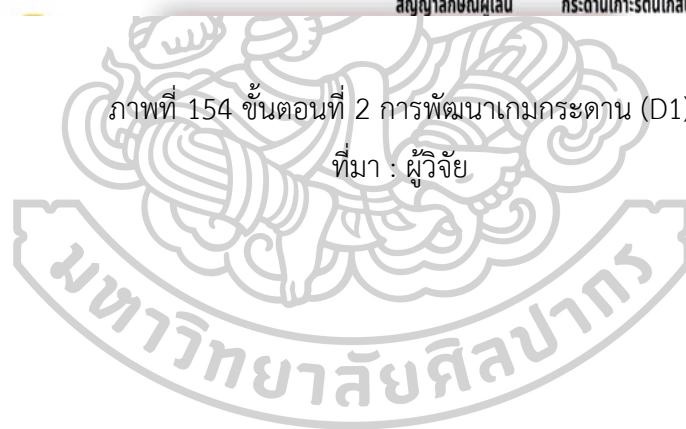
ค่าเฉลี่ย 2.50 – 3.39 แสดงว่า มีความต้องการอยู่ในระดับปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.50 – 2.49 แสดงว่า มีความต้องการอยู่ในระดับน้อย

ค่าเฉลี่ย 1.00 – 1.49 แสดงว่า มีความต้องการอยู่ในระดับน้อยที่สุด



ภาพที่ 154 ขั้นตอนที่ 2 การพัฒนาเกมกระดาน (D1)  
 ที่มา : ผู้วิจัย



### ขั้นตอนที่ 3 การนำเกมกระดานสองสัตว์หิมพานต์รอบเกาะรัตนโกสินทร์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ไปทดลองใช้กับกลุ่มเป้าหมาย (R2)

นำเกมกระดานสองสัตว์หิมพานต์รอบเกาะรัตนโกสินทร์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ที่ได้ปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญแล้ว ไปทดลองใช้กับกลุ่มเป้าหมาย กลุ่มตัวอย่าง (R2)

กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ ผู้มีความสนใจเกมกระดานสองสัตว์หิมพานต์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเกาะรัตนโกสินทร์ กลุ่มทดลอง จำนวน 30 คน โดยการเลือกแบบเจาะจง โดยแบ่งเป็นผู้เล่นเกมละ 6 คน จำนวน 5 กลุ่ม โดยใช้เกณฑ์การคัดเลือก ดังต่อไปนี้ 1) นักท่องเที่ยวที่เคยเดินทางท่องเที่ยวเกาะรัตนโกสินทร์ 2) มีความสนใจในการเล่นเกมกระดาน 3) สะดวกในการให้ข้อมูล **เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย (R2)**

**แบบสอบถามในงานวิจัย** การวัดความพึงพอใจเกมกระดานสองสัตว์หิมพานต์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม 5 ตอน ดังต่อไปนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ 2 ด้านเนื้อหาของเกมกระดานสองสัตว์หิมพานต์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

ตอนที่ 3 ด้านกิจกรรมเกมกระดานสองสัตว์หิมพานต์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

ตอนที่ 4 ด้านคุณภาพของเครื่องมือเกมกระดานด้านการส่งเสริมการท่องเที่ยว

ตอนที่ 5 ข้อเสนอแนะ

#### **การตรวจสอบเครื่องมือ (R2)**

ผู้วิจัยนำแบบสอบถามไปให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน ตรวจสอบความเที่ยงตรงของเนื้อหา (Content Validity) โดยใช้การหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence: IOC) โดยกำหนดคะแนนที่ใช้ในการคำนวณดัชนี ความสอดคล้องตามสูตรของ (พวงรัตน์ ทวีรัตน์, 2543) ดังนี้

- |    |   |
|----|---|
| +1 | หมายถึง ข้อคำถามนั้นมีความสอดคล้อง            |
| 0  | หมายถึง ไม่แน่ใจว่าข้อคำถามนั้นมีความสอดคล้อง |
| -1 | หมายถึง ข้อคำถามนั้นไม่มีความสอดคล้อง         |

การพิจารณาความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญจากการหาค่า IOC ถ้าแบบสอบถามข้อใดมีค่า IOC อยู่ระหว่าง 0.50 – 1.00 จะคัดเลือกข้อคำถามนั้น แต่ถ้าแบบสอบถามข้อใดมีค่า IOC ต่ำกว่า 0.50 จะนำมาปรับปรุงแก้ไขหรือตัดออกไป ซึ่งได้ค่า IOC ของแบบสอบถามคือ 0.60, 0.80 และ 1.00 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ ผู้วิจัยจึงใช้คำถามทุกข้อคำถาม

จากผู้วิจัยนั้นนำแบบสอบถามไปทดลองใช้ (Try Out) จำนวน 30 คน ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง แล้วนำมาวิเคราะห์หาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) โดยใช้สูตร สัมประสิทธิ์แอลฟา (Alpha Coefficient) ของ (Cronbach, 1951) ได้ค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับ เท่ากับ 0.87 ซึ่งสามารถนำแบบสอบถามไปใช้ได้

### การเก็บรวบรวมข้อมูลและการตรวจสอบ (R2)

การเก็บรวบรวมข้อมูลผู้วิจัย ด้วยการนำแบบสอบถามฉบับสมบูรณ์ไปเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง โดยมีขั้นตอน ดังนี้

1. เก็บข้อมูลการวิจัย โดยการนำผู้วิจัยนี้ผู้วิจัยจะเป็นผู้ขอคำยินยอมการเข้าร่วมงานวิจัยด้วยตัวเอง และจะอธิบายกระบวนการให้ชัดเจน พร้อมทั้งนำเอกสาร หนังสือแสดงเจตนายินยอมเข้าร่วมงานวิจัยและชี้แจงรายละเอียดการวิจัย ซึ่งผู้เข้าร่วมการวิจัยจะมีอิสระที่จะตัดสินใจเข้าร่วมหรือไม่เข้าร่วมในงานวิจัยนี้
2. ผู้วิจัยจัดเตรียมเกมกระดานสองสัตว์หิมพานต์รอบเกาะรัตนโกสินทร์ สำหรับกลุ่มตัวอย่าง โดยผู้วิจัยเก็บข้อมูลการเล่น ในแต่ละครั้งจะแบ่งผู้เล่นเป็นกลุ่มละ 6 คน จำนวน 5 กลุ่ม
3. ตลอดระยะเวลาการเล่นเกมกระดาน ผู้วิจัยอำนวยความสะดวกและร่วมสังเกตพฤติกรรม โดยใช้แบบสอบถามความพึงพอใจเพื่อเก็บข้อมูลการวิจัยทุกครั้ง และนำข้อมูลที่ได้ไปวิเคราะห์และสรุปผลการวิจัยต่อไป
4. นำข้อมูลที่ได้ทั้งหมดมาวิเคราะห์เพื่อสรุปผล อภิปรายผล และจัดทำรายงานผลการวิจัย

### การวิเคราะห์ข้อมูล (R2)

เมื่อได้รับแบบสอบถามกลับคืนมาแล้ว ผู้วิจัยได้ตรวจสอบความสมบูรณ์ของแบบสอบถาม จากนั้นจึงนำข้อมูลมาวิเคราะห์ทางสถิติ โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป ดังนี้

1. วิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม โดยการแจกแจงความถี่ (Frequency) และคำนวณหาค่าร้อยละ (Percentage)



2. วิเคราะห์การออกแบบเกมกระดานสองสัตว์หิมพานต์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม โดยการหาค่าเฉลี่ย (Mean) และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

3. วิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) โดยพิจารณาค่าเฉลี่ยของคะแนน ที่ได้จากการตอบแบบสอบถาม แล้วเปรียบเทียบกับเกณฑ์ตามแนวคิดของ (Best, 1970) มีรายละเอียดดังนี้

ค่าเฉลี่ย 4.50 – 5.00 แสดงว่า มีความต้องการอยู่ในระดับมากที่สุด

ค่าเฉลี่ย 3.50 – 4.49 แสดงว่า มีความต้องการอยู่ในระดับมาก

ค่าเฉลี่ย 2.50 – 3.39 แสดงว่า มีความต้องการอยู่ในระดับปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.50 – 2.49 แสดงว่า มีความต้องการอยู่ในระดับน้อย

ค่าเฉลี่ย 1.00 – 1.49 แสดงว่า มีความต้องการอยู่ในระดับน้อยที่สุด



ภาพที่ 155 ขั้นตอนที่ 3 การนำเกมกระดาน ไปทดลองใช้กับกลุ่มเป้าหมาย (R2)

ที่มา : ผู้วิจัย

#### **ขั้นตอนที่ 4 การรับรองนวัตกรรมเกมกระดานสองสัตว์หิมพานต์รอบเกาะรัตนโกสินทร์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม (D2)**

ผู้วิจัยได้จัดทำต้นแบบเกมกระดานสองสัตว์หิมพานต์รอบเกาะรัตนโกสินทร์ นำร่างต้นแบบมาตรวจสอบและรับรอง โดยจัดประชุมสัมมนาอิงผู้เชี่ยวชาญ (Connoisseurship) จำนวน 9 คน ตามแนวคิดของ (Eisner, 1976) มีรายละเอียด ดังนี้

##### **ผู้ให้ข้อมูลหลัก (D2)**

ผู้ให้ข้อมูลหลัก คือ ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 9 คน ประกอบด้วย 1. ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเกมกระดาน จำนวน 3 คน 2. นักวิชาการการท่องเที่ยว จำนวน 3 คน และ 3. นักท่องเที่ยว จำนวน 3 คน

##### **เครื่องมือในการดำเนินการวิจัย (D2)**

แบบประเมินรูปแบบการสร้างเครื่องมือ ในการสร้างแบบประเมินรูปแบบ ผู้วิจัยได้แบ่งประเด็นคำถามของเนื้อหาองค์ประกอบต่าง ๆ เกี่ยวกับความเหมาะสม ความเป็นไปได้ ความมีประโยชน์ และความถูกต้องครอบคลุม ซึ่งแบบประเมินผู้วิจัยได้กำหนดเกณฑ์การประเมินด้วยมาตราส่วนประมาณค่าของ (Likert, 1967) มีระดับการประเมิน 5 ระดับ ได้แก่ มากที่สุด ปานกลางน้อย และน้อยที่สุด การตรวจสอบเครื่องมือ ผู้วิจัยได้นำแบบประเมินรูปแบบที่สร้างขึ้นไปให้อาจารย์ที่ปรึกษาหลักวิทยานิพนธ์ตรวจสอบและเสนอแนะเพิ่มเติม

##### **การเก็บรวบรวมข้อมูลและการตรวจสอบ (D2)**

การเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเอง โดยตรวจสอบความถูกต้องสมบูรณ์เพื่อเตรียมไปวิเคราะห์ข้อมูลและนำเสนอต่อไป

##### **การวิเคราะห์ข้อมูล (D2)**

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลการประเมินรูปแบบ ได้แก่ ค่าความถี่ (Frequency) ค่าร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) และการแปลค่าของมาตราส่วนประมาณค่าจากข้อมูลที่ได้จากแบบประเมิน แล้วเปรียบเทียบกับเกณฑ์ตามแนวคิดของ (Best, 1970) มีรายละเอียด ดังนี้

ค่าเฉลี่ย 4.50 – 5.00 แสดงว่า เห็นด้วยอยู่ในระดับมากที่สุด

ค่าเฉลี่ย 3.50 – 4.49 แสดงว่า เห็นด้วยอยู่ในระดับมาก

ค่าเฉลี่ย 2.50 – 3.39 แสดงว่า เห็นด้วยอยู่ในระดับปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.50 – 2.49 แสดงว่า เห็นด้วยอยู่ในระดับน้อย

ค่าเฉลี่ย 1.00 – 1.49 แสดงว่า เห็นด้วยอยู่ในระดับน้อยที่สุด  
และข้อมูลที่ได้จากข้อเสนอแนะจากข้อคำถามปลายเปิด วิเคราะห์ข้อมูล โดยการวิเคราะห์  
เนื้อหา (Content Analysis)



ภาพที่ 156 ขั้นตอนที่ 4 การรับรองนวัตกรรมเกมกระดาน (D2)  
ที่มา : ผู้วิจัย

#### การนำเสนอข้อมูล (D2)

การนำเสนอผลการวิจัยและรายละเอียดเกมกระดานสองสัตว์หิมพานต์รอบเกาะ  
รัตนโกสินทร์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ปรับปรุงตามความเหมาะสมในรูปแบบ  
ความเรียง แผนภาพ และคำอธิบาย ซึ่งผู้วิจัยได้ศึกษาและนำเสนอผลการวิจัยที่พัฒนาขึ้นต่อ  
สาธารณชนต่อไป

## บทที่ 4

### การวิเคราะห์ผลการศึกษา

การศึกษาวิจัยเรื่องการพัฒนาเกมกระดานสองสัตว์หิมพานต์รอบเกาะรัตนโกสินทร์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมเป็นรูปแบบการวิจัยและพัฒนา (Research & Development) งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ คือ เพื่อศึกษาแนวคิดและทฤษฎีการสร้างเกมกระดานสองสัตว์หิมพานต์รอบเกาะรัตนโกสินทร์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม เพื่อพัฒนาเกมกระดานสองสัตว์หิมพานต์รอบเกาะรัตนโกสินทร์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม เพื่อประเมินผลการใช้เกมกระดานสองสัตว์หิมพานต์รอบเกาะรัตนโกสินทร์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ผลการวิเคราะห์การศึกษารูปภาพรวมตามขั้นตอนดังนี้

**ขั้นตอนที่ 1** การศึกษาข้อมูลเบื้องต้นโดยศึกษาจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับการออกแบบเกมกระดาน การศึกษาข้อมูลการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมรอบเกาะรัตนโกสินทร์ ด้านข้อมูลสัตว์หิมพานต์ ด้านทัศนศิลป์สัตว์หิมพานต์รอบเกาะรัตนโกสินทร์นำมาสร้างแบบสอบถามความสนใจนักท่องเที่ยว นำแบบสอบถามตรวจสอบคุณภาพความเที่ยงตรงและนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างจำนวน 400 คน โดยใช้วิธีการเลือกแบบเฉพาะเจาะจง เพื่อทราบความต้องการของนักท่องเที่ยวในการพัฒนาเกมกระดานสองสัตว์หิมพานต์รอบเกาะรัตนโกสินทร์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม (R1)

**ขั้นตอนที่ 2** นำข้อมูลที่ได้จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และ ข้อมูลจากแบบสอบถามความสนใจของนักท่องเที่ยว นำมาสร้างเกมกระดาน โดยสร้างเกมกระดานต้นแบบ (Prototype) และให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินเกมกระดาน ด้านกลไกเกม ด้านองค์ประกอบการของเกม ด้านเนื้อหาของเกม จำนวน 3 คน (D1)

**ขั้นตอนที่ 3** นำเกมกระดานมาทดลองกับกลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คน เพื่อศึกษาความพึงพอใจในการเล่นเกมกระดานสองสัตว์หิมพานต์รอบเกาะรัตนโกสินทร์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม (R2) และนำเกมกระดานมาแก้ไขปรับปรุง (R2)

**ขั้นตอนที่ 4** รับรองนวัตกรรมเกมกระดานสองสัตว์หิมพานต์รอบเกาะรัตนโกสินทร์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม โดยใช้การสัมมนาอิงผู้เชี่ยวชาญกลุ่ม จำนวน 9 คน (D2)

## การพัฒนาเกมกระดานส่องสัตว์หิมพานต์ รอบเกาะรัตนโกสินทร์ เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม



## ขั้นตอนที่ 1 การศึกษาแนวคิดทฤษฎี ความต้องการของผู้เล่น ในการสร้างเกมกระดานสองสัตว์ หิมพานต์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม (R1)

การวิจัยดำเนินไปตามระเบียบวิธีวิจัยและสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ ผู้วิจัยกำหนดขั้นตอนการดำเนินงาน โดยการศึกษาแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาเกมกระดานสองสัตว์หิมพานต์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม โดยการศึกษาบริบท 2 ขั้นตอน คือ 1) การศึกษาเอกสาร (Documentary Study) และ 2) การศึกษาเชิงสำรวจ (Survey Study) เพื่อให้ได้หลักการในการพัฒนาเกมกระดานสองสัตว์หิมพานต์รอบเกาะรัตนโกสินทร์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ผลการศึกษาดังนี้

### ระยะที่ 1 การศึกษาเอกสาร (Document Study)

การนำเสนอข้อมูลจากการศึกษาเอกสาร (Document Study) ในส่วนนี้ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาข้อมูลจากเอกสาร รวมถึงประเภทของเอกสารที่ใช้ในการศึกษา เช่น บทความวิชาการ หนังสือ รายงานการวิจัย และแหล่งที่มาของข้อมูล เนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาวิจัย โดยสังเคราะห์ข้อมูลการออกแบบเกมกระดาน ขั้นตอนการสร้างเกม และอุปกรณ์ที่ใช้ในการสร้างเกมกระดาน ดังนี้

#### 1. สรุปการนำเสนอข้อมูลจากการศึกษาเอกสาร (Document Study)

ในส่วนนี้ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาข้อมูลจากเอกสาร รวมถึงประเภทของเอกสารที่ใช้ในการศึกษา เช่น บทความวิชาการ หนังสือ รายงานการวิจัย และแหล่งที่มาของข้อมูล มีเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาวิจัย ดังนี้

##### 1.1 องค์ประกอบในการออกแบบเกมกระดานเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว

การออกแบบเกมกระดาน เป็นกระบวนการที่ผู้ออกแบบต้องทำการสอดแทรกเนื้อหาเข้าไปภายในเกมอย่างแนบเนียน (Silverman, 2013) ให้ผู้เล่นได้เรียนรู้อย่างสนุกสนานเพลิดเพลิน โดยในการออกแบบเกมนั้นอาจมีการประยุกต์ใช้ ทฤษฎีเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ซึ่งเป็นการนำแนวคิดกลไกของเกมมาปรับใช้ให้ผู้เล่นเพิ่มความสนใจและมีส่วนร่วม ทำให้ผู้เล่นเกมสามารถบรรลุเป้าหมายที่ตั้งไว้มากกว่าแค่ความบันเทิง (Cruz-Cunha, 2012) เป็นการใช้อองค์ประกอบการออกแบบเกม เช่น รางวัล ภารกิจ อันดับ และสนุกในบริบทต่างๆ ดังนั้น การเล่นเกมจึงใช้กลไกของเกมเพื่อกระตุ้นผู้บริโภคมากขึ้น (Robson et al., 2015) ในขณะที่กลไกของเกมเป็นตัวแทนของผลลัพธ์ของเกม เช่น อารมณ์การเล่าเรื่อง การพัฒนาไดนามิกของเกมและกลไกต่าง ๆ ถูกรับรู้ผ่านเกม ผู้เล่นสามารถเข้าใจวัตถุประสงค์ของเกมโดยการออกแบบประสบการณ์การเล่น เกมผสมผสานกลไกของเกมที่เน้นทั้งปัจจัยภายนอกและปัจจัยภายใน (Sailer et al., 2017) กลไกการเล่นส่วนใหญ่ถูกใช้เพื่อกระตุ้นให้เกิดการซื้อซ้ำ เพิ่มแรงจูงใจ การมีส่วนร่วมของผู้เล่น และสนับสนุนการเรียนรู้และปฏิสัมพันธ์ กับสินค้าทั้งเป้าหมายระยะสั้นและระยะยาว โดยใช้กลไกเกมให้

เกิดความท้าทายการแข่งขัน คำติชม รางวัลตอบแทนสำหรับการเข้าชม สายการบินฟรี การเปิดตัวเกมแบบโต้ตอบที่ไม่เหมือนใคร และการใช้คุณสมบัติแบบโต้ตอบต่างๆ ของการออกแบบเกมเพื่อให้ลูกค้าเข้าถึงได้ ซึ่งกระตุ้นให้ผู้เล่นเกมแสดงพฤติกรรมหรือการตอบสนองต่างๆ ตามที่ผู้ออกแบบเกมได้ตั้งเป้าหมายไว้โดยใช้องค์ประกอบต่างๆ เพื่อให้เกมความสนุกสนานเพลิดเพลินโดยใช้เกมมิฟิเคชั่นที่ใช้ในการสร้างสรรค์การออกแบบ (Teodorescu, 2018) มีองค์ประกอบดังนี้

1) เป้าหมาย (Goals) การกำหนดเป้าหมายของเกมอย่างชัดเจน จะช่วยให้ผู้เล่นรับรู้ถึงจุดประสงค์การเล่น ซึ่งทำให้เกิดความสนุกสนานและพึงพอใจเมื่อชนะเกม ผู้เล่นบรรลุเป้าหมายของเกมที่ตั้งใจ เกิดความรู้สึกท้าทาย ทั้งนี้อาจมีเป้าหมายเล็ก และ ใหญ่ ผสมผสานกันจนจบเกมอย่างต่อเนื่องทำให้เกมเกิดความสนุกสนาน

2) กฎ (Rules) การกำหนดเงื่อนไข กฎเกณฑ์ต่างๆ ในการให้คะแนน ระบบการเล่นภารกิจ การสร้างประสบการณ์ในการเล่น การกำหนดโครงสร้างในการเล่น แบบเดี่ยว แบบกลุ่ม ข้อบังคับการกำหนดเวลา การตอบโต้กันในเกม การสร้างกฎเกณฑ์ในการเล่นต้องเข้าใจง่าย สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ และเป้าหมายที่ตั้งไว้

3) ผลตอบกลับ (Feedback) การสร้างปฏิสัมพันธ์ตอบโต้ในระหว่างการเล่น (Progress) ผู้เล่นต้องการรับรู้ว่า อยู่ในระดับใกล้เคียงเป้าหมาย สามารถถูกนำเสนอได้ในหลายรูปแบบ เช่น แถบแสดงสถานะ (Progress Bars) ระดับ (Levels) ข้อความให้กำลังใจ (Encouragement Messages) ภาพเคลื่อนไหว (Animations) เป็นต้น เพื่อช่วยกระตุ้นให้เกิดความคิด การกระทำ เพื่อไปบรรลุถึงเป้าหมายที่เกมตั้งไว้

4) รางวัล (Rewards) การเสนอรางวัลให้ผู้เล่นอาจมีการเสนอรางวัลในระหว่างการเล่นและเมื่อจบเกม โดยรางวัลของเกมอาจมีการให้รางวัล คะแนนพิเศษ เหรียญ ตารางผู้นำ สติกเกอร์ การให้รางวัลเป็นวิธีการหนึ่งในการเพิ่มการมีส่วนร่วม และกระตุ้นให้คนทั่วไปสนใจที่จะเล่น และคนที่เล่นอยู่ยังเล่นต่อไป (Teodorescu, 2018) เป็นสิ่งกระตุ้นที่มีประสิทธิภาพสำหรับการให้ผู้เล่นร่วมทำภารกิจทั่วไป และเป็นสิ่งที่นำทางผู้เล่นให้ไปสู่ความชำนาญได้ดี (Kim, 2014) ไปจนถึงรางวัลประเภทที่ได้มาในโลกแห่งความจริงอย่างเช่น ส่วนลด บัตรของขวัญ เป็นต้น การให้รางวัลเป็นวิธีการหนึ่งในการเพิ่มการมีส่วนร่วม และกระตุ้นให้คนทั่วไปสนใจที่จะเล่นเกม

5) แรงจูงใจ (Motivation) แรงจูงใจมีอยู่ 2 ประเภท คือแรงจูงใจจากภายใน (Intrinsic Motivation) ที่มาจากภายในตัวคน เช่นความอยากรู้อยากเห็น ความภาคภูมิใจ หรือความรู้ถึงความสำเร็จ และแรงจูงใจจากภายนอก (Extrinsic Motivation) สิ่งที่มาจากภายนอกตัวคน เช่น รางวัล การสรรเสริญเยินยอ

6) ความมีอิสระในการเลือก (Freedom of Choice) ระบบของเกมมิฟิเคชัน (Gamification) จะให้ความสนุกสนาน ก็ต่อเมื่อผู้เล่นเลือกที่จะเข้าร่วมหรือร่วมเล่นด้วยความสมัครใจ และปฏิบัติตามกฎ เป้าหมาย ไม่ใช่เมื่อถูกบังคับให้เล่น

7) อิสระที่จะผิดพลาด (Freedom to Fail) เมื่อเกิดความผิดพลาด หรือแพ้ในการเล่น โดยที่ความล้มเหลวนั้นจะไม่มีผลกระทบไปทั้งระบบที่ทำมา จะทำให้ผู้เล่นมีส่วนร่วมเล่นต่อไป มากกว่าเมื่อแพ้แล้วไม่สามารถเล่นได้อีก

## 1.2 กระบวนการออกแบบเกมเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว

ในปัจจุบันการออกแบบเกมกระดานเพื่อการท่องเที่ยวนั้นจะมีการประยุกต์ใช้ทฤษฎี เกมมิฟิเคชัน (Gamification) (Swacha and Ittermann, 2017) โดยการใช้ทฤษฎีเกมมิฟิเคชัน สามารถใช้ได้กับทุกภาคการท่องเที่ยว เช่น สายการบิน โรงแรม ตัวแทนการท่องเที่ยว รถเช่า และ องค์การการตลาด ก่อนการเดินทาง ระหว่างการเดินทาง และหลังการเดินทาง (Xu et al., 2017) ประสบการณ์การเล่นเกมนอกสถานที่ท่องเที่ยวมีการเติบโตขึ้น เช่น ทัวร์เกมสำหรับพื้นที่ในเมืองและชนบท การจำลองสถานที่จริง ประสบการณ์ร้านอาหารในเคม เกมในโรงแรม ประสบการณ์ การบินแบบเกม และประสบการณ์การเดินทางเสมือนจริงแบบเกม (Corrêaa and Kitanoa, 2015) การออกแบบเกมกระดานเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว (Game Design Process) เป็นกระบวนการในการออกแบบสร้างสรรค์เกมที่เริ่มต้นจากการระดมความคิด วางเป้าหมายเกมจากความสนใจส่วนบุคคลโดยมีเทคนิคแนวคิดที่มาจากกระบวนการระดมความคิด (Brainstroming) การค้นคว้ารวบรวมข้อมูล (Research) การสร้างรายการข้อมูล (List Creation) ข้อมูลที่ได้จะเชื่อมโยงกับกลุ่มเป้าหมายแล้ว นำมาออกแบบวิธีการเล่น โครงสร้างเกม แบบจำลองเกมและนำมาทดลองเล่น ผู้พัฒนาเกมสามารถ นำการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) เป็นกระบวนการสำหรับการแก้ปัญหาความคิดเชิง ออกแบบเป็นกระบวนการสำหรับการแก้ปัญหาความคิดสร้างสรรค์โดยหาความต้องการของผู้ใช้ ประโยชน์ ซึ่งเป็นจุดเริ่มต้นของการออกแบบ (Human Centered Design) โดยให้ความสนใจกับ ลูกค้าหรือผู้ใช้บริการ ใช้แนวคิดของมหาวิทยาลัย Stanford D. School ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ได้แก่ 1) การทำความเข้าใจปัญหา (Empathize) 2) การนิยามปัญหา (Define) 3) การระดมความคิด (Ideate) 4) การสร้างต้นแบบ (Prototype) และ 5) การทดสอบ (Test) โดยมี รายละเอียดดังนี้ (นุชจรี กิจวรรณ, 2561)

1) การทำความเข้าใจปัญหา (Empathize) เป็นกระบวนการทำความเข้าใจในกลุ่มเป้าหมายที่สนใจเกมกระดานเพื่อนำมาวิเคราะห์ข้อมูลในการเล่น และการใช้ประโยชน์ของผู้เล่น เป็นขั้นตอนที่มีความสำคัญก่อนการสร้างและพัฒนาเกมกระดานหรือสื่ออนวัตกรรม การทำความเข้าใจ ปัญหาสามารถใช้กระบวนการสังเกต (Observe) การสมมุติเสมือนว่าเข้าไปอยู่ในสถานการณ์นั้น ๆ



(Immerse) และการสัมภาษณ์พูดคุย (Interview) การทำแบบสอบถามเพื่อทราบความต้องการของผู้ใช้หรือผู้เล่น เพื่อที่จะได้ข้อมูลเชิงลึกตอบสนองความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย

2) การนิยามปัญหา (Define) เป็นกระบวนการในการตีความจากสิ่งที่ได้มาจากขั้นทำความเข้าใจกับปัญหาของกลุ่มเป้าหมาย เพื่อที่จะกำหนดปัญหาที่แท้จริงที่เกิดขึ้นที่จะนำไปสู่สิ่งที่อยู่ภายใน (Insight) และความต้องการ (Needs) นำมาสังเคราะห์สรุปวิธีการและความเป็นไปได้จากปัญหานั้น เพื่อนำไปสู่การได้แนวคิดในการสร้างสรรค์เกมกระดาน

3) การระดมความคิด (Ideate) เป็นขั้นตอนการรวบรวมความคิดการแก้ไขปัญหา เพื่อให้ได้สิ่งที่สามารถตอบโจทย์ปัญหาและความต้องการของกลุ่มเป้าหมายให้ได้ โดยการระดมความคิดสามารถคิดเพื่อให้มีแนวคิดใหม่ ๆ เกิดขึ้น ซึ่งเป็นแนวคิดที่มีความสอดคล้องกับปัญหาที่เกิดขึ้นในขั้นตอนการนิยามปัญหา (Define) เมื่อสังเคราะห์ แนวคิดในการแก้ปัญหาได้แล้ว จากนั้นนำแนวคิดที่ได้มาประเมินคัดเลือกกว่าแนวคิดใดสามารถตอบโจทย์ได้มากที่สุด โดยประเมินจากความเป็นไปได้และความยากง่ายในดำเนินการ

4) การสร้างต้นแบบ (Prototype) เป็นกระบวนการในการจำลอง หรือผลิตต้นแบบขึ้นมา นำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างเพื่อให้เกิดผลสะท้อนหลังจากการทดลองใช้ นำมาสู่การหาจุดบกพร่องของเกมกระดาน โดยต้นแบบเกมที่สร้างขึ้นอาจไม่สมบูรณ์แบบได้ในคราวนั้น การปรับปรุงพัฒนาและเปลี่ยนแปลงจึงเกิดขึ้นได้เสมอ ต้นแบบที่ดี คือต้นแบบที่สร้างออกมาได้ในระยะเวลาอันสั้นแต่สามารถนำมาใช้แก้ไขปัญหาคำหนดไว้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ยิ่งสร้างต้นแบบได้เร็วเท่าใด การพัฒนาและปรับปรุงก็จะเกิดขึ้นสูงเท่านั้น การได้รู้จุดแข็งจุดอ่อนของต้นแบบได้เร็วทำให้หาแนวทางใหม่ ลดความเสี่ยง และความล้มเหลว ในการสร้างสรรค์เกมหรือนวัตกรรมได้

5) การทดสอบ (Test) เป็นกระบวนการสุดท้ายของการออกแบบ ในขั้นนี้เป็นการนำต้นแบบเกมกระดานที่สร้างขึ้นไปทดลองใช้กับกลุ่มเป้าหมาย เพื่อที่จะได้ทราบข้อมูลและข้อเสนอแนะที่จะนำไปสู่การปรับปรุงพัฒนานวัตกรรมให้ดียิ่งขึ้น กระบวนการสร้างต้นแบบและการทดสอบจะทำจนกว่าจะได้ต้นแบบที่ดีที่สุด ผู้ออกแบบจะได้สังเกตผลจากการใช้งาน เพื่อให้เกิดความมั่นใจว่าต้นแบบเกมที่สร้างสามารถแก้ปัญหาได้และสอดคล้องกับความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย ทุกขั้นตอนของกระบวนการคิดเชิงออกแบบสามารถนำมาใช้สำหรับการออกแบบเกมได้อย่างมีขั้นตอนและมีประสิทธิภาพ เป็นกระบวนการที่ผู้พัฒนาเกมนำมาใช้กันอย่างแพร่หลาย จนเกิดเป็นเกมที่มีความน่าสนใจ ผสมผสานการเล่นที่สามารถเข้าถึงผู้เล่นหรือกลุ่มเป้าหมายในบริบทต่างๆ ได้ยึดหลักผู้ใช้หรือกลุ่มเป้าหมายเป็นศูนย์กลาง มีการศึกษาปัญหาจากมุมมองต่าง ๆ นำมาสร้างสรรค์เป็นต้นแบบแล้วทดสอบใช้ แก้ปัญหาในบริบทจริงเพื่อให้การออกแบบพัฒนานวัตกรรมนั้น สามารถตอบสนองความต้องการและสภาพปัญหาของผู้ใช้ได้ ซึ่งจะนำไปสู่การเป็นเกม หรือนวัตกรรมชั้นเลิศ

ได้เพราะเกมที่จะประสบความสำเร็จมักจะเป็นเกมที่เหมาะสมกับบริบทของผู้เล่นและเป็นเกมที่ไม่เคยมีใครทำมาก่อน

### 1.3 การเลือกสถานที่ท่องเที่ยวเพื่อออกแบบเกม

สถานที่ท่องเที่ยวรอบเกาะรัตนโกสินทร์ เกาะรัตนโกสินทร์ตั้งอยู่บนแผ่นดินที่มีน้ำล้อมรอบในลักษณะเกาะ คือมีขอบเขตอยู่ภายในพื้นที่ระหว่างแม่น้ำเจ้าพระยาทางตะวันตก กับคลองหลอด หรือคลองคูเมืองเดิมทางตะวันออก เกาะรัตนโกสินทร์ แบ่งออกเป็น 2 ชั้น คือ

เกาะรัตนโกสินทร์ชั้นใน คือบริเวณที่มีอาณาเขตล้อมรอบด้วยแม่น้ำเจ้าพระยาและคลองคูเมืองเดิม (คลองหลอด) มีพื้นที่ประมาณ 1.8 ตารางกิโลเมตร หรือ 1,125 ไร่ ตั้งอยู่ในท้องที่แขวงพระบรมมหาราชวัง เขตพระนคร กรุงเทพมหานคร

เกาะรัตนโกสินทร์ชั้นนอก คือบริเวณที่มีอาณาเขตล้อมรอบด้วยคลองคูเมืองเดิม (คลองหลอด) แม่น้ำเจ้าพระยาด้านทิศเหนือ คลองรอบกรุง(คลองบalaพู-คลองโอง่าง) แม่น้ำเจ้าพระยาด้านทิศใต้ มีพื้นที่ประมาณ 2.3 ตารางกิโลเมตร หรือ 1,438 ไร่ ตั้งอยู่ในท้องที่แขวงชนะสงคราม แขวงบวรนิเวศ แขวงสำราญราษฎร์ แขวงศาลเจ้าพ่อเสือ แขวงเสาชิงช้า แขวงวัดราชบพิธ แขวงตลาดยอด และแขวงบูรพาภิรมย์ เขตพระนคร กรุงเทพมหานคร

ผู้วิจัยเลือกสถานที่ท่องเที่ยวจากข้อมูลการท่องเที่ยวของเว็บไซต์ ศูนย์ข้อมูลเกาะรัตนโกสินทร์ จัดทำโดย หอสมุดวังท่าพระ สำนักหอสมุดกลาง มหาวิทยาลัยศิลปากร ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้มาสังเคราะห์ โดยเลือกแบบเจาะจงเฉพาะสถานที่ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม เป็นรูปแบบการท่องเที่ยวอย่างหนึ่งที่น่าการใช้ทรัพยากรทางวัฒนธรรมหรือที่เรียกอีกอย่างว่า พุนทางวัฒนธรรมมาเป็นปัจจัยสำคัญในการพัฒนาหรือมุ่งเน้นให้แหล่งท่องเที่ยวนั้น ๆ มีเอกลักษณ์เฉพาะถิ่น จึงกล่าวได้ว่า การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม หมายถึง การเดินทางท่องเที่ยวเพื่อศึกษาและเรียนรู้เกี่ยวกับสิ่งที่แสดงความเป็นวัฒนธรรม ได้แก่ ภูมิปัญญาท้องถิ่น โบราณสถาน โบราณวัตถุ ศิลปะวัฒนธรรม ประเพณี รวมถึงประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม วิถีชีวิตความเป็นอยู่ของชุมชนในท้องถิ่นเน้นการกระจายรายได้สู่ชุมชนในท้องถิ่นและการมีส่วนร่วมของการรักษามรดกทางวัฒนธรรม โดยนำมาสังเคราะห์จัดหมวดหมู่ดังต่อไปนี้ 1.ศาสนา 2. โบราณสถาน 3.พิพิธภัณฑ์ 4.ย่านการค้า 5.การศึกษา 6.สถานที่ราชการ เพื่อสร้างกระดานเกมโดยพื้นที่เกาะรัตนโกสินทร์ โดยจำลองจากพื้นที่ป่าหิมพานต์ มีสระใหญ่ 7 สระ คือ สระอนโณดาต สระกัณณมุนชะ สระรถการะ สระฉัททันต์ สระกุนาละ สระมันทากินี และสระสีหปาตตะ โดยมี 5 เทือกเขาล้อมรอบ คือ 1.เขาสุทิสสนะ 2.เขาจิตรกุฎ 3.เขากาฬกุฎ 4.เขาคันธมาทน์ และ 5.เขาไกรลาส ภูเขาทั้ง 5 เทือกเขานี้ สูงเทือกเขาละ 200 โยชน์ เขาสุทิสสนะเป็นทอง ล้อมสระอนโณดาตอยู่ดั่งกำแพง เขาจิตรกุฎ เป็นแก้ว 7 ประการ เขากาฬกุฎ สีเขียวดั่งดอกอัญชัน เขาคันธมาทน์เป็นแก้วเชื่อมสาธรรตนะ

การออกแบบการ์ดเกมเพื่อเชื่อมโยงสถานที่ท่องเที่ยว ผู้วิจัยออกแบบการ์ดเท่ากับจำนวนสถานที่ท่องเที่ยวโดยมีรายละเอียดสำคัญ คือ ชื่อสถานที่ท่องเที่ยว ข้อมูล รูปภาพสถานที่ท่องเที่ยว และ ภาพจำลองสถานที่ท่องเที่ยวรอบเกาะรัตนโกสินทร์ เพื่อเชื่อมโยงกับกระดานแผนที่ เพื่อให้ผู้เล่นได้รับรู้ข้อมูลสำคัญของการท่องเที่ยวเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว มีข้อมูลดังนี้

ตารางที่ 3 แสดงข้อมูล รายชื่อ และประเภทของสถานที่ท่องเที่ยวที่ปรากฏในเกมกระดาน

	ชื่อสถานที่	ประเภท	คำอธิบาย
1	ป้อมพระสุเมรุ	โบราณสถาน	ป้อมปราการที่สร้างขึ้นเพื่อป้องกันพระนคร ตั้งอยู่ทางทิศเหนือของเกาะรัตนโกสินทร์ สร้างขึ้นในสมัย ร.1 ปัจจุบันเป็นป้อมปราการที่ยังคงเหลืออยู่ 1 ใน 2 ป้อม
2	พิพิธภัณฑสถานบางลำพู	พิพิธภัณฑสถาน	มีประวัติศาสตร์มาอย่างยาวนานตั้งแต่สมัย ร.1 ได้ขึ้นทะเบียนเป็นโบราณสถานอาคารจากกรมศิลปากรเมื่อปี 43 ปัจจุบันเป็นพิพิธภัณฑสถานเกี่ยวกับการพิมพ์
3	หอศิลป์ ณ บ้านเจ้าพระยา	โบราณสถาน	อาคารทรงปั้นหยาตั้งอยู่ริมแม่น้ำเจ้าพระยา อดีตเป็นตำหนักของพระองค์เจ้าเนาวรัตน์ กรมหมื่นสวัสดิวรางสวัสดิ์
4	ชอยรามบุตรี	ย่านการค้า	มีที่มาจากสะพานข้ามคลองวัดชนะสงคราม ซึ่งเป็นสะพานที่หม่อมเจ้าหญิงเป้า สุริยกุล สร้างถวายพระราชบิดา ปัจจุบันเป็นแหล่งของที่พักราคาถูกของนักท่องเที่ยวตลอดจนผับบาร์ ร้านอาหาร ไร่ค้อยบริการ
5	ห้างตั้งฮั่วเส็ง บางลำพู	ย่านการค้า	จากร้านค้าเล็กๆ ใช้ชื่อว่า ตั้งฮั่วเส็ง ก่อตั้งขึ้นในปี 2505 บนทำเลทองเก่าแก่ในย่านการค้าบางลำพู จำหน่ายสินค้าอุปกรณ์เย็บปักถักร้อย เครื่องสำอาง ผ้าแพชั่น และอุปกรณ์ตัดเย็บต่างๆ
6	องค์การยูนิเซฟ ประเทศไทย	ราชการ	ก่อตั้งปี 2491 เป็นอาคารทรงปั้นหยาตั้งอยู่ริมแม่น้ำเจ้าพระยา อดีตเป็นตำหนักของกรมหมื่นสวัสดิวรางสวัสดิ์วัตถุประสงค์เพื่อการส่งเสริมสุขภาพและคุณภาพชีวิตของเด็กและสตรี

	ชื่อสถานที่	ประเภท	คำอธิบาย
7	วัดชนะสงคราม ราชวรมหาวิหาร	ศาสนา	เดิมเรียกว่า วัดกลางนา สมัย ร.1 ทรงบูรณปฏิสังขรณ์ แล้วพระราชทานนามใหม่ว่า วัดชนะสงคราม เพื่อ เทิดเกียรติทหารชาวรามัญซึ่งเป็นกำลังสำคัญในการ ต่อสู้กับพม่าในสงครามเก้าทัพ
8	มัสยิดจักรพงษ์	ศาสนา	มัสยิดเก่าแกในแขวงชนะสงคราม เขตพระนคร มัสยิด แห่งนี้ถือกันว่าเป็นมัสยิดแห่งแรกในบริเวณเขต พระนคร สร้างขึ้นตั้งแต่รัชสมัย ร.1
9	โรงละครแห่งชาติ	พิพิธภัณฑ	เป็นโรงละครแห่งแรกของประเทศไทย ตั้งอยู่ในบริเวณ พระราชวังบวรสถานมงคล กรมศิลปากร รับโอน กิจการโขน ละคร และดนตรี จากสำนักพระราชวัง มาดำเนินการตั้งแต่ปี พ.ศ. 2475
10	พิพิธภัณฑสถาน แห่งชาติ หอศิลป์	พิพิธภัณฑ	สถานที่เก็บรวบรวมและจัดแสดงผลงานศิลปกรรม ประเภททัศนศิลป์ของศิลปินผู้มีชื่อเสียงทั้งชาวไทย และชาวต่างประเทศ
11	ถนนข้าวสาร	ย่านการค้า	เดิมเป็นย่านเก่าตั้งแต่สมัย ร.6 เป็นแหล่งค้าขาย ข้าวสารที่ใหญ่ที่สุด ต่อมามีนักท่องเที่ยวต่างประเทศ เข้ามา จึงกลายเป็นย่านบันเทิงยามราตรีที่สำคัญ ได้รับความนิยมในการเล่นน้ำในเทศกาลวันสงกรานต์
12	วัดบวรนิเวศ ราชวรวิหาร	ศาสนา	สร้างขึ้นในสมัย ร.3 เคยเป็นที่ประทับของสมเด็จพระ พระสังฆราชไทยถึง 4 พระองค์ และเป็นที่ตั้งของ มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย สถาบันการศึกษา ของสงฆ์แห่งแรก และเป็นวัดประจำรัชกาลที่ 6 และ 9
13	สะพานเฉลิมวันชาติ	คมนาคม	จอมพล แปลก พิบูลสงคราม นายกรัฐมนตรี จัดสร้าง ขึ้นใน พ.ศ. 2483 เพื่อเป็นที่ระลึกวันชาติไทย นิยม เรียกกันว่า สะพานวันชาติ
14	โรงเรียนสตรีวิทยา	การศึกษา	ก่อตั้งขึ้นเมื่อปี ร.ศ. 119 (พ.ศ. 2443) ในรัชสมัย ร.5 นิยมเรียกว่า "โรงเรียนหม่อมสี" เพราะเป็นโรงเรียน สตรีล้วน มีชื่อเสียงในเรื่องการศึกษาระดับแนวหน้า ของประเทศ

	ชื่อสถานที่	ประเภท	คำอธิบาย
15	พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติพระนคร (วังหน้า)	โบราณสถาน	พิพิธภัณฑสถานสำหรับประชาชนแห่งแรกของประเทศไทย ตั้งขึ้นเมื่อ พ.ศ.2402 แต่เดิมเป็นพระราชวังบวรสถานมงคล หรือวังหน้า ซึ่งประกอบด้วยพระที่นั่งและพระตำหนักอันนับเป็นสถาปัตยกรรมไทยที่งดงาม
16	อนุสาวรีย์ทหารอาสาสงครามโลกครั้งที่ 1	โบราณสถาน	เป็นอนุสาวรีย์ที่สร้างขึ้นเพื่อรำลึกถึงทหารไทยที่ไปร่วมรบในสมรภูมิยุโรป เมื่อครั้งที่ประเทศไทยร่วมกับฝ่ายสัมพันธมิตร
17	สะพานผ่านพิภพลีลา	คมนาคม	เป็นสะพานทอดข้ามคลองหลอดบริเวณถนนราชดำเนินกลางติดต่อบรรจบกับถนนราชดำเนินใน เป็นสะพานที่เก่าแก่และมีลักษณะพิเศษสวยงามมาก
18	ซุ้มเฉลิมพระเกียรติกาญจนาภิเษก (ข้างสี่เศียร)	โบราณสถาน	ตั้งอยู่บนเกาะกลางถนนราชดำเนิน สีขาวเด่นเป็นสง่าสร้างขึ้นเพื่อเฉลิมพระเกียรติ ครองราชย์ ครบ 50 ปี ลักษณะเป็นซุ้มแปดเหลี่ยมที่ทำมาจากหินอ่อน ด้านบนสุดทำเป็นปฎิมากรรม ซ่าง 4 เศียร
19	โรงแรมรัตนโกสินทร์	ย่านการค้า	ก่อสร้างเมื่อปี พ.ศ. 2485 แล้วเปิดให้บริการในปี 2486 โดยการบริหารงานของสำนักงานทรัพย์สินส่วนพระมหากษัตริย์ เป็นโรงแรม 5 ดาวยุคแรก ๆ ของประเทศไทยที่ต้อนรับแขกคนสำคัญ
20	พระแม่ธรณี ปิบบวยम्म	โบราณสถาน	พระแม่ธรณี หรือ พระศรีวิสุนธราเป็นเทพีแห่งพื้นแผ่นดิน ลักษณะของพระแม่ธรณีปิบบวยम्मเพื่อขับไล่พญามาร ปัจจุบันเป็นสัญลักษณ์ของหน่วยงานและองค์กรต่าง ๆ ในประเทศไทย
21	ศาลฎีกา	ราชการ	ศาลยุติธรรมสูงสุดของไทย
22	อนุสาวรีย์ประชาธิปไตย	โบราณสถาน	อนุสาวรีย์ประกอบด้วย ปีก 4 ปีก รายล้อมประติมากรรมพานแว่นฟ้าวางรัฐธรรมนูญ ซึ่งจำลองขณะการทูลเกล้าฯถวาย ร.7 ลงพระปรมาภิไธยเป็นรัฐธรรมนูญฉบับแรกของไทย เป็นสัญลักษณ์อุดมการณ์ประชาธิปไตย

	ชื่อสถานที่	ประเภท	คำอธิบาย
23	อนุสรณ์สถาน 14 ตุลา 16	โบราณ สถาน	เป็นสิ่งก่อสร้างที่สร้างขึ้นเพื่อเป็นที่รำลึกถึงผู้เสียชีวิต ในเหตุการณ์ในวันที่ 14 - 16 ตุลาคม พ.ศ. 2516 เอกลักษณ์คือ สถูปวีรชน 14 ตุลา เป็นรูปกรวยคว่ำ สูง 14 เมตร จารึกรายชื่อผู้เสียชีวิตทั้งหมด 72 คน
24	วัดมหรณพาราม วรวิหาร	ศาสนา	สร้างขึ้นในสมัยรัชกาลที่ 3 รัชกาลที่ 4 โปรดเกล้าฯ สร้างขึ้นในสมัยรัชกาลที่ 3 สถาปัตยกรรมภายในวัดมี ทั้งแบบไทยและจีน หลังคาของพระอุโบสถไม่มีช่อฟ้า ใบระกา มีพระประธานปั้นด้วยปูน ลงรักปิดทอง เป็น พระพุทธรูปสมัยกรุงศรีอยุธยา
25	ป้อมมหากาฬ	โบราณ สถาน	ป้อมมหากาฬสร้างขึ้นในรัชสมัย ร.1 ในปี พ.ศ. 2326 เป็นสร้างขึ้นในรัชสมัย ร.1 เป็นป้อม 1 ใน 14 ป้อมที่สร้างขึ้นเพื่อป้องกันรักษาพระนคร มีลักษณะรูป แปดเหลี่ยม กำแพงล้อมรอบ 2 ชั้น เป็นป้อมประจำ พระนครด้านตะวันออก ปัจจุบันเป็น 1 ใน 2 ป้อมที่ ยังคงเหลืออยู่
26	สะพานผ่านฟ้าลีลาศ	คมนาคม	สันนิษฐานว่าน่าจะสร้างพร้อมกับถนนราชดำเนิน เดิม เป็นสะพานโครงเหล็ก ต่อมา ร.5 ให้สร้างสะพานใหม่ ให้มีลักษณะใหม่และงดงามขึ้น และพระราชทานนาม ว่า สะพานผ่านฟ้าลีลาศ
27	ศาลเจ้าพ่อครุฑ	ศาสนา	เล่าขานกันว่า มีคนพบครุฑ(เป็นไม้แกะสลัก) สันนิษฐานว่าอาจจะเป็นครุฑที่ติดกับหัวเรือรบสมัย โบราณ แล้วเกิดหลุดลอยตามน้ำมาติดอยู่บริเวณนั้นไม่ ยอมไปไหน จนมีคนมาพบแล้วเกิดศรัทธา จึงอัญเชิญ มาแล้วตั้งเป็นศาล
28	ศาลเจ้าพ่อเสือ	ศาสนา	ศาลเจ้าเงินแต่จิวที่ถือว่าเก่าแก่และมีชื่อเสียงมากที่สุด มีการสร้างศาลประดิษฐานรูปเสือ โดยนำเอากระดูก เสือบรรจุในแท่นปั้นรูป อัญเชิญดวงวิญญาณเสือขอให้ ปกปักรักษาประชาชนให้อยู่ร่มเย็นเป็นสุข

	ชื่อสถานที่	ประเภท	คำอธิบาย
29	ศาลาว่าการ กรุงเทพมหานคร	ราชการ	เป็นที่ทำการของผู้ว่าราชการกรุงเทพมหานคร เป็น ศูนย์บริหารราชการของกรุงเทพมหานคร เมืองหลวง ของประเทศไทย ตราประจำจังหวัดเป็นรูปช้าง
30	วัดราชนัดดาราม วรวิหาร (โลหะปราสาท)	ศาสนา	เป็นโลหะปราสาทองค์แรกและองค์เดียวของไทย และ เป็นองค์ที่ 3 ของโลก สร้างในสมัย ร.3 ตั้งอยู่ในวัดราช นัดดารามวรวิหาร ใกล้กับลานพลับพลามหา เจษฎาบดินทร ยอดปราสาทประดิษฐานพระบรม สารีริกธาตุ
31	วัดสระเกศ ราชวรมหาวิหาร (ภูเขาทอง)	ศาสนา	ร.1 พระราชทานเปลี่ยนชื่อ วัดสะแก เป็น วัดสระเกศ และสมัย ร.3 โปรดเกล้าฯ ให้บูรณะและสร้างพระบรม บรรพตหรือภูเขาทอง เป็นภูเขาก่อพระเจดีย์ไว้บนยอด เป็นที่ประดิษฐานพระบรมสารีริกธาตุ
32	มหาวิทยาลัย ธรรมศาสตร์ ศูนย์ท่าพระจันทร์	การศึกษา	ศาสตราจารย์ ดร.ปรีดี พนมยงค์ จัดตั้งมหาวิทยาลัยที่ เน้นการเรียนการสอนเรื่องประชาธิปไตย เพื่อให้ การศึกษาและสร้างความเข้าใจในระบอบการปกครอง ใหม่ที่เพิ่งถือกำเนิดขึ้น
33	ท่าพระจันทร์	คมนาคม	ตั้งอยู่ริมน้ำและมีท่าเรือ มีพ่อค้าแม่ค้านำสินค้ามาขาย ที่ทำเรือดังกล่าว และจากคำบอกเล่าของคนรุ่นก่อนว่า บริเวณชุมชนแห่งนี้สามารถมองเห็นพระจันทร์สวยเด่น เป็นพิเศษ จึงเป็นที่มาของชื่อท่าพระจันทร์
34	วัดมหาธาตุ ยุวราชรังสฤษฎิ์ ราชวรมหาวิหาร	ศาสนา	เดิมชื่อว่า วัดสลัก แต่สันนิษฐานว่ามีมาแต่กรุงศรี อยุธยาเมื่อพระอนุชาของ ร.1 ทรงมาพบวัดนี้แล้ว ทรง บูรณปฏิสังขรณ์ และทรงสถาปนาวัดนี้ขึ้นเป็นพระ อารามหลวงแห่งแรกในยุคกรุงรัตนโกสินทร์
35	ศาลหลักเมือง กรุงเทพมหานคร	โบราณ สถาน	สร้างขึ้นสมัย ร.1 โปรดเกล้าฯ ให้มีพระราชพิธียกเสา หลักเมืองขึ้น เป็นเสาไม้ชัยพฤกษ์มีไม้แก่นจันทร์ ประกบนอก ยอดเสารูปบัวตูม ณ ชัยภูมิใจกลางพระ นครใหม่พระราชทานนามว่า กรุงรัตนโกสินทร์อินทอ โยธยา

	ชื่อสถานที่	ประเภท	คำอธิบาย
36	ท่าช้าง	คมนาคม	เป็นจุดเดียวกับบริเวณประตูเมืองที่นำช้างซึ่งเลี้ยงไว้ไพบรกรรมหาราชวัง บ้านเรือนและอาคารพาณิชย์แถบท่าช้างวังหลวง เป็นสถาปัตยกรรมแบบนีโอคลาสสิก กรมศิลปากร ประกาศขึ้นทะเบียนโบราณสถาน
37	มหาวิทยาลัยศิลปากร (วังท่าพระ)	การศึกษา	เป็นมหาวิทยาลัยศิลปะแห่งแรกของประเทศไทย และเป็นมหาวิทยาลัยแห่งที่ห้าของประเทศไทย แต่เดิมมีชื่อเสียงทางด้านศิลปะ การออกแบบ และสถาปัตยกรรม
38	วัดพระศรีรัตนศาสดาราม (วัดพระแก้ว)	ศาสนา	ตั้งอยู่ในพระบรมมหาราชวังเช่นเดียวกับวัดพระศรีสรรเพชญ์ ซึ่งเป็นวัดในพระราชวังหลวงในสมัยอยุธยา และมีพระราชประสงค์ให้เป็นที่ประดิษฐาน พระพุทธมหามณีรัตนปฏิมากร (พระแก้วมรกต)
39	กระทรวงกลาโหม	ราชการ	ตราประจำกระทรวงคือ ตราพระคชสีห์ เป็นตราเจ้าพระยามหาเสนาบดี ฯ สมุหพระกลาโหม แสดงถึงความมีพลังอำนาจ หน้ากระทรวงยังมีกระบอกปืนใหญ่โบราณตั้งอยู่ถึง 40 กระบอก
40	พระราชวังสราญรมย์	โบราณสถาน	สร้างขึ้นรัชสมัยพระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว เคยใช้เป็นที่ทำการของกระทรวงการต่างประเทศ และเป็บ้านพักรับรองพระราชอาคันตุกะ
41	สะพานหก	คมนาคม	สร้างสมัย ร.6 จากชื่อของสะพานแสดงว่าครั้งหนึ่ง ณ ที่นี้เคยมีสะพานแบบที่พื้นสะพาน หก หรือ ยกขึ้นแยกจากกันได้ ในปัจจุบันได้เปลี่ยนแปลงรูปทรงเป็นสะพานคอนกรีตเสริมเหล็กสำหรับการเดินรถรางข้ามคลองคูเมืองเดิม
42	สะพานข้ามโรงสี	คมนาคม	เป็นสะพานที่สร้างสำหรับกองทัพช่างศึกที่กลับมาจากการทำศึกสงครามเดินข้ามเพื่อเข้าเขตราชธานี ซึ่งในอดีตตั้งอยู่ใกล้กับโรงสีข้าวของฉางหลวงแห่งพระนคร



	ชื่อสถานที่	ประเภท	คำอธิบาย
43	กระทรวงมหาดไทย	ราชการ	ตราประจำกระทรวงคือ ราชสีห์ แสดงถึงการปกครองมีอำนาจหน้าที่เกี่ยวกับการบำบัดทุกข์บำรุงสุข การรักษาความสงบเรียบร้อยของประชาชน แบ่งเป็นหน่วยงานปกครอง คือ จังหวัด ทั้งหมด 77 จังหวัด
44	เสาชิงช้า	โบราณสถาน	เป็นสถาปัตยกรรมที่สร้างขึ้นเพื่อใช้ประกอบพิธีโล้ชิงช้า ในพระราชพิธีตรียัมพวาย ตรีปวาย ของศาสนาพราหมณ์-ฮินดู มีลักษณะเป็นเสาชิงช้าขนาดใหญ่ ตั้งอยู่บนแท่นหินขนาดใหญ่ สูง 21.15 ม. สีแดงชาด
45	พิพิธภัณฑสถานสุทรภู่	พิพิธภัณฑสถาน	เพื่อเป็นที่ระลึกถึงท่านสุนทรภู่ เป็น 1 ในกวีเอกของไทย มีรูปปั้นม้านิลมังกร ตัวละครสำคัญในบทประพันธ์ที่มีชื่อเสียงของท่านสุนทรภู่
46	พระบรมมหาราชวัง	โบราณสถาน	เป็นพระราชวังที่ประทับของพระมหากษัตริย์แห่งราชอาณาจักรไทยในสมัยกรุงรัตนโกสินทร์ ตั้งแต่สมัย ร.1จนถึงสมัย ร.5 ประกอบด้วยหมู่พระที่นั่งอันวิจิตรงดงามแสดงออกถึงศิลปวัฒนธรรมของประเทศไทย
47	ตำราขจรดิฐ	คมนาคน	ทำเทียบเรือพระที่นั่ง ตั้งอยู่ทางด้านตะวันตกของพระบรมมหาราชวัง เดิมเป็นที่ตั้งของพระตำหนักน้ำ ซึ่งสร้างสมัย ร.2 ปัจจุบันตำราขจรดิฐยังเป็นที่เสด็จประทับในการเสด็จโดยกระบวนพยุหยาตราทางชลมารค
48	ทำเนียบองคมนตรี	ราชการ	สถานที่ทำการของคณะที่ปรึกษาของพระมหากษัตริย์ไทย ร.9 ได้พระราชทานชื่ออาคารว่า ทำเนียบองคมนตรี และเสด็จฯ ไปทรงเปิดอาคารเมื่อวันอังคารที่ 20 มกราคม พ.ศ. 2547
49	วัดราชประดิษฐสถิตมหาสีมาราม	ศาสนา	เป็นวัดที่ ร.4 โปรดเกล้าฯ ให้สร้างขึ้น ตามธรรมเนียมประเพณีโบราณที่ว่า ในราชธานีจะต้องมีวัดสำคัญ 3 วัด คือ วัดมหาธาตุ วัดราชบูรณะ วัดราชประดิษฐาน จึงทรงสร้างขึ้นใหม่เพื่อให้ครบตามโบราณราชประเพณี

	ชื่อสถานที่	ประเภท	คำอธิบาย
50	อนุสาวรีย์ท้าวสุริยวงษ์ (อนุสาวรีย์สหชาติ)	โบราณสถาน	อนุสาวรีย์ท้าวสุริยวงษ์ หรือมีชื่ออย่างเป็นทางการว่า อนุสาวรีย์สหชาติ เป็นอนุสาวรีย์รูปท้าวสุริยวงษ์ ตั้งอยู่ริมคลองคูเมืองเดิม เนื่องในโอกาส พระมเหสีของ ร.5 มีพระชนมายุครบ 50 พรรษา ซึ่งพระองค์พระราชสมภพในปีกุน
51	สะพานปึกุน	คมนาคม	เป็นสะพานสำหรับคนเดินข้ามคลองคูเมืองเดิม สร้างพร้อมอนุสาวรีย์สหชาติ ลักษณะเด่น คือ เสาที่เชิงสะพานทั้งสองฝั่งมี 4 ต้น เป็นเสาคอนกรีตเสาเจาะร่องหัวเสาเป็นรูปถ้วยประดับช่อมาลามีวงรูปไข่ 4 วงทุกเสา
52	วัดสุทัศนเทพวรารามราชวรมหาวิหาร	ศาสนา	ถือเป็นวัดประจำรัชกาลของ ร.8 เป็นวัดที่ตั้งอยู่ในเขตพระนครชั้นใน และมีสิ่งก่อสร้างที่โดดเด่นคือ เสาชิงช้าอยู่บริเวณหน้าวัด ภายในวัดมีภาพจิตรกรรมสีสัตว์หิมพานต์ที่สมบูรณ์ที่สุดในไทย เป็นจำนวนมาก
53	สะพานหก(ไม้)	คมนาคม	เป็นสะพานที่สร้างข้ามคลองคูเมืองเดิม ชื่อสะพานเรียกตามลักษณะซึ่งนำแบบมาจากสะพานในเมืองวิลันดา ประเทศเนเธอร์แลนด์ สร้างครั้งรัชกาลที่ 4 ถึง 5 มีลักษณะพิเศษ คือ สามารถยกหรือหกให้เรือผ่านได้
54	วัดราชบพิธสถิตมหาสีมารามราชวรวิหาร	ศาสนา	นับเป็นพระอารามหลวงสุดท้าย ที่พระมหากษัตริย์ทรงสร้างตามโบราณราชประเพณีที่มีการสร้างวัดประจำรัชกาล โดยเป็นวัดประจำรัชกาลที่ 5 และ 7
55	ศึกษาภัณฑ์พาณิชย์	การศึกษา	เป็นร้านจำหน่ายสินค้าประเภทหนังสือเรียน เครื่องเขียนและอุปกรณ์การศึกษา ที่มีประวัติมาอย่างยาวนาน เป็นที่รู้จักโดยทั่วไปของประชาชนชาวไทย
56	วังบ้านดอกไม้	โบราณสถาน	สถานที่เก่าแก่ เด่นด้วยประวัตินและสถานที่อาคารโบราณที่มากด้วยคุณค่า อดีตเป็นบ้านของกรมพระกำแพงเพชรอัครโยธิน พระราชโอรสใน ร.5
57	วัดพระพิเรนทร์	ศาสนา	สร้างขึ้นสมัยกรุงศรีอยุธยา ต่อมาสมัย ร.3 ทรงพระกรุณาโปรดเกล้าฯ ให้พระพิเรนทรเทพ เจ้ากรมพระตำรวจหลวงดำเนินการบูรณปฏิสังขรณ์วัด จึงได้รับพระราชทานนามใหม่ว่า วัดพระพิเรนทร์

	ชื่อสถานที่	ประเภท	คำอธิบาย
58	ท่าเตียน	คมนาคม	มีตำนานเมืองที่โด่งดังมาก คือ เรื่องของยักษ์เฝ้าประตูวัดสองฟากต่อสู้กัน คือ ยักษ์วัดแจ้ง จากฝั่งธนบุรี ต่อสู้กับ ยักษ์วัดโพธิ์ จนในที่สุดที่บริเวณนี้เห็นเตียนราบเรียบไปหมด จึงเรียกบริเวณนี้ว่า ท่าเตียน
59	วัดพระเชตุพนวิมลมังคลาราม (วัดโพธิ์)	ศาสนา	ในวัดมีพระพุทธรูปไสยาสน์ ลักษณะพิเศษคือที่พระพุทธรูปบาททั้งสองข้างวางซ้อนเสมอกัน และมีการฝังมุกด้วยเครื่องหมายมงคล 108 ประการ ยังมีสัตว์หิมพานต์หายากอีกหนึ่งชนิดที่คิดค้นขึ้นในสมัยรัชกาลที่ 3 คือ สางแปลง
60	หน่วยบัญชาการรักษาดินแดน	ราชการ	เป็นกรมฝ่ายกิจการพิเศษขึ้นตรงต่อกองทัพบก จัดตั้งขึ้นตามแนวความคิดในการที่จะฝึกวิชาทหารให้แก่ประชาชนทั่วไป เพื่อเป็นการเตรียมการด้านกำลังพลสำหรับการสงคราม
61	หอนาฬิกาหลวง	โบราณสถาน	สร้างในสมัยรัชกาลที่ 1 ทรงโปรดเกล้าฯ ให้สร้างขึ้นพร้อมกับหอกลอง ใช้บอกเวลาให้กับประชาชนในอาศัยอยู่ในเขตพระนคร
62	โรงพยาบาลหลวงศาลาเฉลิมกรุง	โบราณสถาน	ร.7 มีพระราชประสงค์ที่จะพัฒนาความเป็นอยู่ของประชาชนให้ทัดเทียมชาติตะวันตก จึงสร้างโรงพยาบาลที่ทันสมัย พระราชทานนามว่า ศาลาเฉลิมกรุงเปิดฉายภาพยนตร์เสียงเป็นแห่งแรกในประเทศไทย
63	วังบ้านหม้อ	โบราณสถาน	เดิมเป็นวังประทับของ พระเจ้าบรมวงศ์เธอ กรมพระพิทักษเทเวศร์ พระราชโอรสใน ร.2 และเจ้าจอมมารดาศิลา ซึ่งเป็นต้นราชสกุล กุญชร
64	สถานีรถไฟฟ้ามหานคร	คมนาคม	เป็นหนึ่งในย่านเมืองเก่า การออกแบบสถานีรถไฟฟ้ามหานครใช้สถาปัตยกรรมสมัยร.5 ควบคู่กับสถาปัตยกรรมชิโนโปรตุกีส เพื่อให้กลมกลืนเป็นหนึ่งเดียวกับพื้นที่โดยรอบได้อย่างสวยงาม

	ชื่อสถานที่	ประเภท	คำอธิบาย
65	วัดชัยชนะสงคราม	ศาสนา	เดิมชื่อ วัดตึก สร้างขึ้นในบริเวณบ้านและที่ดินของเจ้าพระยาบดินทรเดชา แม่ทัพใหญ่ในสมัย ร. 3 ภายหลังจากเดินทางไปรบชนะญวนและเขมรกลับมาได้มีจิตศรัทธายกที่ดินและบ้านถวายเป็นวัด
66	วังบูรพา	ย่านการค้า	ย่านวังบูรพานั้นเคยเป็นสถานที่ตั้งของวังบูรพาภิรมย์ พระตำหนักที่ประทับของกรมพระยาภาณุพันธุวงศ์วรเดชเคยเป็นศูนย์การค้าที่สำคัญและคึกคักที่ได้รับความนิยมอย่างมาก เป็นแหล่งชุมนุมของวัยรุ่นหนุ่มสาวสมัยก่อน
67	วังจักรพงษ์	โบราณสถาน	เคยเป็นตำหนักส่วนพระองค์ของพระเจ้าวรวงศ์เธอ พระองค์เจ้าจุลจักรพงษ์ ต่อมาตกเป็นของทายาทคือ หม่อมราชวงศ์นครธา จักรพงษ์ ปัจจุบันเป็นที่ตั้งของสำนักพิมพ์เวิร์กบุ๊ก จักรพงษ์วิลล่า
68	หอกลอง	โบราณสถาน	สร้างในสมัยรัชกาลที่ 1 เมื่อปี พ.ศ. 2325 ทรงโปรดเกล้าฯ ให้สร้างขึ้นเหมือนกับหอกลองในสมัยกรุงศรีอยุธยา ใช้ตีบอกสัญญาณต่าง ๆ ในความเป็นอยู่ประจำวัน
69	ศาลเจ้าพ่อหอกลอง	ศาสนา	ในการสถาปนากรุงเทพมหานคร ร.1 ทรงสร้างศาลหลักเมืองขึ้นและยังทรงสร้างเทวสถานอย่างอื่นอีกรวม 5 แห่ง เพื่อเป็นที่สิงสถิตย์ขององค์เทพ เทพารักษ์ผู้ดูแลพระนคร
70	โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย	การศึกษา	กรมพระยาดำรงราชานุภาพได้ดำรงตำแหน่งเป็นผู้บังคับการกรมทหารมหาดเล็ก ได้ทรงดำริที่จะจัดตั้งโรงเรียนขึ้นแห่งหนึ่ง เพื่อฝึกหัดหม่อมเจ้าโรงเรียนพระตำหนักสวนกุหลาบ เมื่อ พ.ศ. 2425
71	มิวเซียมสยาม	พิพิธภัณฑ์	พิพิธภัณฑ์การเรียนรู้นี้ ถือเป็นแหล่งการเรียนรู้หนึ่งที่เน้นจุดมุ่งหมายในการแสดงตัวตนของชนในชาติ ซึ่งจะทำให้ผู้เข้าชม โดยเฉพาะอย่างยิ่งผู้เข้าชมที่อยู่ในวัยเด็กและเยาวชน ได้เรียนรู้ศิลปะของชาติ

	ชื่อสถานที่	ประเภท	คำอธิบาย
72	สถานีตำรวจนครบาล พระราชวัง	ราชการ	สถานีตำรวจที่มีอาคารที่ทำการเป็นสถาปัตยกรรมสวยงามย้อนยุค รับผิดชอบพื้นที่ภายในและโดยรอบพระบรมมหาราชวัง
73	ตลาดพาหุรัด	ย่านการค้า	เป็นตลาดการค้าที่สำคัญบนถนนที่ ร.5 ทรงพระกรุณาโปรดเกล้าฯ สร้างขึ้นเนื่องจากอุทกภัยให้พระราชธิดาสืบพระชนม์ขณะพระชันษา 8 พรรษา จึงพระราชทานนามว่า ถนนพาหุรัด ปัจจุบันเป็นตลาดสินค้าผ้าที่สำคัญ
74	สะพานเจริญรัช	คมนาคม	เป็นสะพานที่มีพระบรมภีชัย วปร (ร.7) ตัวสะพานมีรูปเสือเกาะอยู่เป็นราวสะพาน พ.ศ. 2453 เป็นปีแรกที่ ร.7 เสด็จขึ้นครองราชย์สมบัติ ทรงพระกรุณาโปรดเกล้าฯ ให้กระทรวงโยธาธิการจัดทำขึ้น
75	โรงเรียนราชินี	การศึกษา	เป็นโรงเรียนเก่าแก่แห่งหนึ่ง ริมฝั่งตะวันออกของแม่น้ำเจ้าพระยา ผู้ทรงให้กำเนิดโรงเรียนคือ สมเด็จพระศรีพัชรินทราบรมราชินีนาถ พระบรมราชชนนีพันปีหลวง
76	ปากคลองตลาด	ย่านการค้า	เป็นย่านการค้าที่สำคัญตั้งแต่อดีต ปัจจุบันเน้นขายสินค้าเกษตรกรรมที่เน้นการค้าส่งผัก ผลไม้และดอกไม้สด ปากคลองตลาดติดอันดับที่ 4 (จากการจัดอันดับ 1 ใน 10 ของตลาดดอกไม้ทั่วโลก)
77	พระบรม ราชานุสาวรีย์ สมเด็จพระพุทธ ยอดฟ้าจุฬาโลก	โบราณ สถาน	ประดิษฐานอย่างโดดเด่น ณ เชิงสะพานสะพานพุทธฯ บนฝั่งพระนคร สร้างขึ้นตามพระราชดำริของ ร.7 เพื่อให้เป็นอนุสรณ์ พระปฐมกษัตริย์แห่งกรุงรัตนโกสินทร์ ก่อนที่กรุงรัตนโกสินทร์จะมีอายุครบ 150 ปี
78	วัดราชบูรณ ราชวรวิหาร (วัดเลียบ)	ศาสนา	เป็นวัดเก่าแก่ที่มีมาตั้งแต่สมัยอยุธยาตอนปลาย เดิมชื่อวัดเลียบ วัดนี้เป็นวัดตามธรรมเนียมประเพณีโบราณที่ว่า ในราชธานีจะต้องมีวัดสำคัญประจำ 3 วัด คือ วัดมหาธาตุวัดราชบูรณะ และวัดราชประดิษฐาน

	ชื่อสถานที่	ประเภท	คำอธิบาย
79	ซุ้มประตูวังสรรพ ศาสตร์ศุภกิจ	โบราณ สถาน	เป็นวังที่ประทับของกรมหลวงสรรพศาสตร์ศุภกิจ ต้น ราชสกุลทองแถม เนื่องจากทรงเป็นผู้บังคับบัญชากรม ช่างในพระบรมมหาราชวัง จึงก่อสร้างวังสรรพ ศาสตร์ศุภกิจอย่างวิจิตรบรรจง มีซุ้มประตูสวยงาม ปัจจุบันเหลือแต่ซุ้มประตู
80	ลานพลับพลา มหาเจษฎาบดินทร์	โบราณ สถาน	เป็นลานสวนกลางแจ้ง ตั้งชื่อตามพระนามของ ร.3 ยัง มีการจัดสร้างพลับพลาที่ประทับเพื่อใช้เป็นที่สำหรับ พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวทรงใช้ออกรับแขกเมือง ใช้ประกอบพระราชพิธี “มอบกุญแจเมือง”
81	สนามหลวง	สวนสาธารณะ	เดิมเรียกว่า ทุ่งพระเมรุ ใช้เป็นที่ถวายพระเพลิงพระ บรมศพพระเจ้าแผ่นดินและพระบรมวงศานุวงศ์ สมัยร.4 ทรงเปลี่ยนชื่อเป็น ท้องสนามหลวง ปัจจุบัน ใช้เป็นพื้นที่ประกอบพระราชพิธีสำคัญ ๆ ของประเทศ
82	ตลาดสำเพ็ง	ย่านการค้า	ในสมัย ร.3 กิจการค้าของชาวจีนที่ได้ตั้งถิ่นฐานอยู่ใน ย่านสำเพ็งเติบโตขึ้น ชาวตะวันตกที่เข้ามาติดต่อ การค้ากับสยามประเทศ เรียกชานย่านสำเพ็งว่า ตลาด จีน หรือ Chinese Bazaar
83	สะพานพุทธยอดฟ้า	คมนาคม	เป็นสะพานถนนข้ามแม่น้ำเจ้าพระยาที่เก่าที่สุดของ ประเทศไทย สร้างขึ้นในสมัย ร.7 เนื่องในโอกาส สถาปนากรุงเทพมหานครครบ 150 ปี เป็นอนุสรณ์เพื่อ รำลึกถึง ร.1 ผู้ทรงสถาปนากรุงเทพมหานคร
84	หอสมุดเมือง กรุงเทพมหานคร	การศึกษา	เป็นอาคารคอนกรีตเสริมเหล็ก สูง 3 ชั้น ริมนนราช ดำเนินรูปแบบสถาปัตยกรรมได้รับอิทธิพลแนวนีโอ- คลาสสิกปัจจุบันเป็นแหล่งรวบรวมข้อมูลทาง ประวัติศาสตร์ ความเป็นมาของกรุงเทพมหานครตั้งแต่ อดีตถึงปัจจุบัน

#### 1.4 สัตว์หิมพานต์

ผู้วิจัยรวบรวมข้อมูลจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับสัตว์หิมพานต์จากต้นฉบับสมุดภาพสัตว์หิมพานต์ ต้นฉบับสมุดภาพสัตว์หิมพานต์ เป็นเอกสารโบราณประเภทหนังสือสมุดไทย จัดอยู่ในหมวดสัตวศาสตร์ จำนวน 3 เล่ม และหมวดตำราภาพ จำนวน 1 เล่ม สมุดภาพสัตว์หิมพานต์แต่ละเล่ม มีรายละเอียดดังนี้ (กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม, 2561)

1) ตำราสัตว์ป่าหิมพานต์ เลขที่ 195 เป็นหนังสือสมุดไทยดำ เส้นรงค์ หมายถึงการบันทึกข้อมูลในเล่ม ให้สีหลาย ๆ สี คือ เส้นขาวจากเปลือกหอยมุก ใช้บันทึกภาพสัตว์หิมพานต์พร้อมบุษบก เส้นหาดาลใช้บันทึกข้อมูล ที่หน้าบานแพนก ชื่อสัตว์หิมพานต์ และตำแหน่งในรั้วกระบวน เส้นดินสอ ใช้บันทึกชื่อตำแหน่งขุนนางผู้มีหน้าที่ รับผิดชอบในการสร้างสัตว์หิมพานต์เข้ากระบวน นอกจากนั้นบางภาพยังมีการใช้สีอื่นในการตกแต่งภาพบุษบกหรือ ภาพสัตว์หิมพานต์ด้วย เช่น ภาพช้างเผือก ช้างเขียว หน้าตัน ที่ 6 - 7 ตกแต่งด้วยสีเขียวที่บุษบก และภาพสีหคาวี หน้าปลายที่ 63 - 64 ตกแต่งที่หน้าด้วยเส้นทองต้นฉบับเล่มนี้ ตามประวัติบันทึกไว้ว่า หอพระสมุดฯ ซื้อจากนางทรัพย์ เมื่อวันที่ 18 ตุลาคม พ.ศ.2465 บนป้ายเดิมของหอพระสมุดวชิรญาณบันทึกว่าแบบภาพสัตว์หิมพานต์สำหรับผูกหุ่นแห่งพระบรมศพครั้งรัชกาลที่ 3 แต่ในต้นฉบับมีข้อความบานแพนกออกนามเพียงผู้เขียนอย่างรูปสัตว์ และจำนวนภาพสัตว์หิมพานต์ โดยไม่ได้ ระบุศักราช ความว่าคณะกรรมการพิจารณาจัดพิมพ์เอกสารทางประวัติศาสตร์ สำนักนายกรัฐมนตรี นำไปจัดพิมพ์เผยแพร่ครั้งแรก เมื่อ พ.ศ.2524 โดยมีคณะกรรมการประกอบด้วย นายยิ้ม ปันทยางกูร นายทองสืบ ศุภมาร์ค และนางกุลทรัพย์ เกษแม่นกิจ โดยใช้ชื่อหนังสือว่า ภาพสัตว์หิมพานต์จากสมุดไทยดำของหอสมุดแห่งชาติ

2) ตำราสัตว์ป่าหิมพานต์ เลขที่ 196 เป็นหนังสือสมุดไทยดำ เส้นรงค์ (ขาว, ดินสอ) บันทึกภาพสัตว์หิมพานต์ จำนวน 22 ภาพ คือ แรด ม้าผ่านดำแดง ช้างเผือกช้างเขียว ครุฑ นกเทศ นกอินทรี นกหัสติ หงส์นกทมิฬขีมา นกการวิก เหมราช ทักทอ โต สิงข สกุนไกรษร ภาพสิงหะ เกสรสิงห คชสี ดินสิงห์ บัณดรราชสิงห์ ไกรษรราชสีห์ และโลโต ภาพสัตว์หิมพานต์ในเล่มนี้ ตอนต้นจำนวน 16 ภาพ บันทึกภาพด้วยเส้นขาว บันทึก ชื่อสัตว์และตำแหน่งในกระบวนด้วยเส้นดินสอ มีลักษณะและรายละเอียดของภาพเช่นเดียวกับเลขที่ 195 แต่ไม่จบบริบูรณ์

3) สมุดรูปสัตว์ต่าง ๆ เลขที่ 197 เป็นหนังสือสมุดไทยขาว ปกทาร์ก บันทึกข้อความบนปกด้วยเส้นทอง ความว่า “สมุดรูปสัตว์ต่างๆ ฯ” ภายในเล่มบันทึกภาพสัตว์ ชื่อสัตว์ ตำแหน่งในรั้วและตำแหน่งขุนนาง ผู้มีหน้าที่รับผิดชอบในการสร้างสัตว์หิมพานต์เข้ากระบวนด้วยเส้นหมึก จำนวน 73 ภาพ ต้นฉบับเล่มนี้ตามประวัติกล่าวว่า ซื้อจากหม่อมหลวงแดง สุประดิษฐ์ เมื่อ พ.ศ.2479 ในเล่มมีรายละเอียดบันทึกด้วยดินสอคำว่า “แปดบาท” สันนิษฐานว่าเป็นราคาของหนังสือเล่มนี้ซึ่ง สมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอ กรมพระยาดำรงราชานุภาพ ทรงเรียบเรียงเอาไว้ในหนังสือ

หอพระสมุดวชิรญาณสำหรับพระนคร เรื่อง การหาหนังสือในเมืองไทย ครั้งเริ่มดำเนินกิจการหอพระสมุดฯ ว่า ทรงให้ประกาศเชิญชวนนำหนังสือสมุดไทยมาขายหอพระสมุดและให้ตั้งราคามาด้วย หากทรงเห็นว่าเล่มใดมีคุณค่ามากจะทรงเพิ่มราคาให้ตามความเหมาะสม โดยมีข้อความบนแพนบกอกวัน เดือน ปีที่สร้างต้นฉบับเล่มนี้ซึ่งเป็นหลักฐานยืนยันได้ว่า ต้นฉบับเล่มนี้สร้างขึ้นในสมัยรัชกาลที่ 3 ความว่า สัตว์ 4 เท้าและสัตว์ 2 เท้า “จตุบาท ๔๒ ทวิบาท ๓๓ ๗๓ รูป” (กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม, 2561)

4) แบบพระเบญจา ว่าด้วยตัวอย่างพระเมรุและรูปภาพสัตว์เครื่องแห่พระบรมศพ ครั้งกรุงศรีอยุธยา (ฝีมือเขียนครั้งรัชกาลที่ 3) เลขที่ 20 หมวดตำราภาพเป็นหนังสือสมุดไทยฉบับที่ภาพด้วยเส้นขาว อักษรข้อความ ด้วยเส้นหดาล ปรากฏข้อความบนปกว่าต้นฉบับเล่มนี้ ตามประวัติกล่าวว่า เจ้าพระยาศรีธรรมราช (รอด) ส่งมาจากพิพิธภัณฑสถาน พ.ศ.2449 และมีข้อความบนปกของหอพระสมุดวชิรญาณบันทึกรายละเอียดว่า แบบพระเบญจาและพระเมรุ รูปสัตว์เครื่องแห่ครั้งกรุงเก่า เมื่อพระบรมศพสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวบรมโกศ ปีชลา พ.ศ.2301 ภายในเล่มมีภาพสัตว์เครื่องแห่บันทึก ด้วยเส้นขาว พร้อมบอกขนาดของบุษบกประกอบรูปสัตว์ บันทึกขนาดด้วยตัวเลขเรียงกัน 4 ตัว1 ชื่อรูปสัตว์และรายละเอียดอื่น ๆ ด้วย เส้นหดาล จำนวน 12 ภาพ คือ กิณร มังกร นกเทศ นกอินทรีย สิ่ง โต ไกรสรสีห คชสีห ราชสีห โลโต ลมادت และช้าง ภาพสัตว์เครื่องแห่แต่ละชนิด มีรายละเอียด ดังภาพตามลำดับ

ผู้วิจัยได้สังเคราะห์ข้อมูลจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องโดยสามารถสรุปประเภทของสัตว์หิมพานต์เป็น ประเภท สัตว์บก สัตว์น้ำ สัตว์ปีก รวม 77 ตัว เพื่อออกแบบการ์ดเกมโดยออกแบบจากการสัมภาษณ์นักท่องเที่ยวและผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง โดยออกแบบเพื่อให้ผู้ทราบเข้าใจข้อมูลของสัตว์หิมพานต์แบ่งเป็น 7 หมวด 1.ประเภทของสัตว์ 2.ประเภทอาหาร 3.ลักษณะสีของสัตว์ตามสีไทยโทน (ไพโรจน์ พิทยเมธี, 2559) 4. อวัยวะของสัตว์ แขน ขา ผิวหนัง และเชื่อมโยงกับสถานที่ท่องเที่ยวรอบเกาะรัตนโกสินทร์ ผู้วิจัยออกแบบการ์ดเกม จำนวน 77 ตัวเท่ากับตัวสัตว์



ตารางที่ 4 แสดงการเปรียบเทียบสัตว์หิมพานต์ ที่ปรากฏตามสมุดไทยดำและสมุดไทยขาว

	ชื่อ	ประเภท	สมุด ไทย ดำ	สมุด ไทย ขาว		ชื่อ	ประเภท	สมุด ไทย ดำ	สมุด ไทย ขาว
1	ระมาด	บทจร	✓	✓	40	กิหมี	บทจร	✓	✓
2	ม้าผ่าน	บทจร	✓	✓	41	มารีศ	บทจร	✓	✓
3	ช้าง	บทจร	✓	✓	42	อัสดรเหรา	บทจร	✓	✓
4	ครุฑ	คคนจร	✓	✓	43	โตเทพสิงขน์	บทจร	✓	✓
5	นกเทศ	คคนจร	✓	✓	44	สุบรรณเหรา	คคนจร	✓	✓
6	นกอินทรี	คคนจร	✓	✓	45	นาคาปักขิม	คคนจร	✓	✓
7	นกหัสดี	คคนจร	✓	✓	46	กบิลปักษา	คคนจร	✓	✓
8	หงส์	คคนจร	✓	✓	47	ไกรสรนาคา	ชลจร	✓	✓
9	อัปสรสีหะ	บทจร	✓	✓	48	เหมราอัสดร	บทจร	✓	✓
10	นกทัมขีมา	คคนจร	✓	✓	49	สินธพนที	ชลจร	✓	✓
11	นกการวิก	คคนจร	✓	✓	50	วารีกุญชร	ชลจร	✓	✓
12	เหมราษ	บทจร	✓	✓	51	กิเลนปีก	คคนจร	✓	✓
13	ทักทอ	บทจร	✓	✓	52	เสื่อปีก	คคนจร	✓	✓
14	โต	บทจร	✓	✓	53	หงส์จิ้น	คคนจร	✓	✓
15	สิงห์	บทจร	✓	✓	54	สางแปลง	บทจร	✓	✓
16	สกุณไกรสร	บทจร	✓	✓	55	คชปักษา	คคนจร	✓	✓
17	กาลสีหะ	บทจร	✓	✓	56	สกุณเหรา	คคนจร	✓	✓
18	เกสรสีหะ	บทจร	✓	✓	57	มังกรวิหค	คคนจร	✓	✓
19	คชสีหะ	บทจร	✓	✓	58	สิงหะพานร	บทจร	✓	✓
20	ดิณสีหะ	บทจร	✓	✓	59	มยุรคณธรรพ์	คคนจร	✓	✓
21	บัณฑุราชสีห์	บทจร	✓	✓	60	ไกรสรปักษา	คคนจร	✓	✓
22	ไกรสรราชสีห์	บทจร	✓	✓	61	ไก่เสฉวน	คคนจร	✓	✓
23	โลโต	บทจร	✓	✓	62	สินธูปักษี	คคนจร	✓	✓

	ชื่อ	ประเภท	สมุด ไทย ดำ	สมุด ไทย ขาว		ชื่อ	ประเภท	สมุด ไทย ดำ	สมุด ไทย ขาว
24	กิเลน	บทจร	✓	✓	63	ไก่ออกเกี้ยน	คคนจร	✓	✓
25	งายไส	บทจร	✓	✓	64	ไก่อั้งเกี้ย	คคนจร	✓	✓
26	สิงโตจีน	บทจร	✓	✓	65	วานรมฤค	บทจร	✓	✓
27	อสุรวายุภักซ์	คคนจร	✓	✓	66	ดุรงค์ปักษิณ	คคนจร	✓	✓
28	มัจฉานู	ชลจร	✓	✓	67	กรินทปักษา	คคนจร	✓	✓
29	ดุรงค์ไกรสร	บทจร	✓	✓	68	มังกรสกุณณี	คคนจร	✓	✓
30	อัสตรวิหค	คคนจร	✓	✓	69	โตเทพอัสตร	บทจร	✓	✓
31	สินธพกฤษร	บทจร	✓	✓	70	ทิจากรจัตุบท	คคนจร	✓	✓
32	ไกรสรจำแลง	บทจร	✓	✓	71	พยัคฆไกรสีห์	บทจร	✓	✓
33	อสุรปักษา	คคนจร	✓	✓	72	ไกรสรคาวี	บทจร	✓	✓
34	เทพนรสิงห์	บทจร	✓	✓	73	พยัคฆเวนไตย	คคนจร	✓	×
35	กินรี	คคนจร	✓	✓	74	กุมภินิมิต	ชลจร	✓	×
36	มยุรเวนไตย	คคนจร	✓	✓	75	เทพปักษี	คคนจร	✓	×
37	สีหะคักคา	บทจร	✓	✓	76	สีหสุบรรณ	คคนจร	✓	×
38	สีหรามังกร	บทจร	✓	✓	77	โตเทพสิงหะ พานร	บทจร	✓	×
39	กิเลนจีน	บทจร	✓	✓					

### หมายเหตุ

ประเภทของสัตว์หิมพานต์

- |          |         |          |
|----------|---------|----------|
| 1. บทจร  | หมายถึง | สัตว์บก  |
| 2. คคนจร | หมายถึง | สัตว์ปีก |
| 3. ชลจร  | หมายถึง | สัตว์น้ำ |

ตารางที่ 5 แสดงแนวคิด ทฤษฎี การออกแบบเกมกระดาน

รายชื่อผู้เขียน	สรุปรายละเอียดบทความ
กิตต์เรศ เพชรไวคุณฐ์ (2558)	เป้าหมายเกม แบ่งได้เป็น 6 ลักษณะ เกมที่มีเป้าหมายในการทำลายเน้นการทำลายกำจัดศัตรูฝ่ายตรงข้าม การเข้าไปครอบครองที่จะบรรลุเป้าหมายเกมได้หากสามารถยึดควบคุมสิ่งบางอย่างในเกมได้ การเก็บรวบรวมของบางอย่างในเกมให้ได้จำนวนที่ตั้งไว้หรือมากที่สุด การถอดรหัสปริศนา ปัญหาที่กำหนด การหลีกเลี่ยงสิ่งบางอย่างให้สำเร็จ การสร้างหรือพัฒนาสิ่งต่าง ๆ ในเกมให้สำเร็จก็จะสามารถบรรลุเป้าหมาย
ใจทิพย์ ณ สงขลา (2561)	การกำหนดเป้าหมายสามารถกำหนดจากปัญหา (Conflict) ให้เป็นเป้าหมายของเกมให้ผู้เล่นได้บรรลุเพื่อความก้าวหน้าภายในเกม เพื่อให้ผู้เล่นเกิดความสนุกสนาน
ชัยเสฏฐ์ หรหมศรี (2561)	รางวัลจะเป็นตัวขับเคลื่อนให้ผู้เล่น เล่นเกมต่อ และเป็นตัวบ่งชี้ความสำเร็จหรือความพ่ายแพ้ในเกม ข้อควรระวัง การกำหนดให้ผู้แพ้ออกจากเกมเป็นสิ่งที่ผู้ออกแบบไม่ควรที่จะทำหากคะแนนมีข้อได้เปรียบเสียเปรียบมากเกินไปจนไม่สามารถพลิกเกมได้ผู้เล่นจะเกิดความเบื่อและไม่อยากเล่นเกมต่อ การออกแบบจึงควรสร้างสถานการณ์ที่สามารถให้มีการลุ้นคะแนนที่มีโอกาสพลิกเกมก่อนจบเกมได้ เป้าหมายของเกมจึงควรมีความชัดเจนและทำให้ผู้เล่นเข้าใจได้ง่าย
พงษ์พิพัฒน์ สายทอง (2562)	การออกแบบเอกสารประกอบ (Game Design Document) ในเกมกระดานเพื่อให้เกมเป็นไปในทิศทางเดียวกัน ควรมีรายละเอียดดังนี้ เพื่อให้เกมพัฒนาไปในทิศทางเดียวกัน ซึ่งประกอบด้วย 1.คำอธิบายกลยุทธ์ในเกม 2.โครงร่างเกม 3.การออกแบบด้านความสวยงาม 4.การทำตารางสารบัญและคู่มือการพัฒนาเกม
วชิรวิทย์ เอี่ยมวิสัย (2563)	การออกแบบเกมกระดานมีแนวคิดดังต่อไปนี้ ระยะเวลาของเกม ตั้งแต่การเริ่มเกมจนจบเกม กลไกของเกม แบบแผนหรือกลไกเกม กระบวนการนี้จะเน้นการพิจารณารูปแบบ

รายชื่อผู้เขียน	สรุปรายละเอียดบทความ
	<p>ข้อกำหนดกฎกติกา และโครงสร้างของเกมเป็นสิ่งที่กำหนดให้การเล่นสอดคล้องไปสู่เป้าหมายที่วางไว้ใน การออกแบบกฎกติกาต้องกำหนดเงื่อนไขที่เข้าใจง่าย กำหนดลำดับในการเล่นเกมนก่อนหลัง และการจบเกม รางวัลและแรงจูงใจ การใช้ระบบรางวัลในเกมจะทำให้เกมมีความน่าสนใจมากขึ้น ระบบรางวัล จะมาในรูปแบบของระบบคะแนน ระบบประสบการณ์ที่สามารถทำได้เป็นระดับ ข้อมูลป้อนกลับ และความสำเร็จในเกมแรงจูงใจในเกม การให้ข้อมูลย้อนกลับ คือ กระบวนการที่สร้างความคิด การปฏิบัติที่มีความถูกต้องหรือผิดพลาดในเกม ซึ่งจะทำให้ผู้เล่นประเมินความสามารถที่จะบรรลุเป้าหมายของเกมได้ เป็นแนวทางที่จะทำให้ได้มาซึ่งชัยชนะของเกม และยังเป็นสิ่งที่ควบคุมกรอบการเล่นว่าผู้เล่นมีความก้าวหน้ามากน้อยเพียงใด ผู้ออกแบบควรพิจารณาวิธีการหรือแนวทางที่ผู้เล่นเล่นแล้วชนะได้ด้วยวิธีที่ไม่ซับซ้อนจะทำให้เกมน่าสนใจมากขึ้น การตอบสนองต่อความคาดหวังผู้ของเล่น ผู้ออกแบบเกมจะต้องออกแบบให้ครอบคลุมความต้องการในการเล่น ได้แก่ ความท้าทาย คือ การเร้าให้ได้ทดลองใช้ทักษะความสามารถของตนเอง ทั้งด้านความจำความรู้ ปฏิภาณไหวพริบต่าง ๆ ความสามารถในการโต้ตอบปฏิสัมพันธ์และเข้าสังคม ความสามารถในการเข้าไปอยู่ในสถานการณ์เสมือนจริง และความต้องการในการพิสูจน์ตนเองและการยอมรับชื่นชม นอกจากนี้ยังต้องความเข้าใจประเภทของผู้เล่นแต่ละคนด้วยโดยการพิจารณาแรงขับในการเล่น จาก การตอบสนองต่อการเล่น เป้าหมายหลักของเกม เป็นส่วนสำคัญที่จะขับเคลื่อนความพอใจในการเล่นของผู้เล่น เป็นเหตุผลหลักในการเล่นแต่ก็ไม่ใช่ว่าเรื่องง่ายที่จะทำให้สำเร็จแต่ในขณะเดียวกันเป้าหมายก็เป็นตัวนำทางเกมจากจุดเริ่มต้นไปสู่การจบเกม เป้าหมายของเกมจึงควรมีความชัดเจนและทำให้ผู้เล่นเข้าใจได้ง่าย</p>

รายชื่อผู้เขียน	สรุปรายละเอียดบทความ
วรารัณญา แสงธิป (2564)	การจัดการเรียนการสอนแบบเกมมิฟิเคชันสามารถทำให้เรียนรู้จากสิ่งที่ยากไปสู่สิ่งที่ยากได้อย่างเป็นลำดับ และการนำองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชันเข้ามาเกี่ยวข้องกับความสามารถทำให้เกิดแรงจูงใจตามลำดับขั้นที่สอดคล้องกับความต้องการของมนุษย์ทั้ง 5 ชั้น เริ่มจากความต้องการทางกายภาพ ความต้องการด้านปลอดภัย ความต้องการทางสังคม ความต้องการการยกย่อง และความต้องการสูงสุดของชีวิต โดยการค้นพบศักยภาพที่แท้จริงของตนเอง เมื่อนักเรียนได้บรรลุแล้ว จะทำให้บรรยากาศในการเรียนเป็นไปด้วยความสนุกสนาน ช่วยให้นักเรียนเกิดความกระตือรือร้นในการทำกิจกรรม
Tinsman (2008)	องค์ประกอบการออกแบบเกมกระดานมีดังนี้ ระยะเวลาในการเล่น เกม กลไกหลักของเกมคนอื่นๆ การเขียนกติกาการเล่นอย่างไร เรื่องของโชคและกลยุทธ์ ข้อมูลป้อนกลับได้อย่างไร ลักษณะของการไล่ตามทัน บรรลุความคาดหวังของผู้เล่น ผลประโยชน์ ความเสี่ยงและรางวัล
Diggelen (2011)	การออกแบบเกมกระดานมีองค์ประกอบสำคัญดังนี้ การกำหนดอุปกรณ์การเล่น การกำหนดเนื้อเรื่องของเกม การออกแบบระดับเกม การกำหนดเป้าหมายหรือวัตถุประสงค์สำคัญของเกมกระดาน
Silverman D (2013)	หลักการตั้งคำถามในการพัฒนาเกม จำนวนผู้เล่น ระยะเวลาในการเล่น ปฏิสัมพันธ์กับผู้เล่นคนอื่นๆ มีการแสดงออกอย่างไร เป้าหมาย กติกาการแพ้ชนะ

ตารางที่ 6 แสดงแนวคิด ทฤษฎี การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

รายชื่อผู้เขียน	สรุปรายละเอียดบทความ
งามพิศ สัตย์สงวน (2543)	<p>ประเภทของวัฒนธรรมแบ่งได้ดังนี้ วัฒนธรรมทางวัตถุ หมายถึง ส่วนของวัฒนธรรมที่จับต้องสัมผัสได้ มีรูปร่าง ขนาด และน้ำหนักแตกต่างกันไป สถาบันสังคม คือส่วนต่างๆของวัฒนธรรมที่เข้าจัดการกับปัญหาพื้นฐานของสังคม สถาบันสังคมคือหัวใจของวัฒนธรรม สถาบันสังคมแบ่งเป็นประเภทต่าง ๆ ดังนี้คือ สถาบันครอบครัว เศรษฐกิจ การเมืองการปกครอง การศึกษา ศาสนา การแพทย์และสาธารณสุข เป็นต้น วัฒนธรรมประเภทที่เกี่ยวกับการควบคุมทางสังคม คือ วัฒนธรรมที่ช่วยทำให้เกิดระเบียบในสังคม ซึ่งบางอย่างจะเป็นการควบคุมอย่างเป็นทางการ และบางอย่างไม่เป็นทางการ ศาสนา ในหลักศาสนาจะมีข้อห้ามต่าง ๆ ช่วยควบคุมพฤติกรรมของคนให้อยู่ในระเบียบได้ ค่านิยม คือ มาตรฐานที่ใช้วัดค่าสิ่งใดมีค่าในสังคมบ้าง เมื่อสิ่งใดมีค่า คนก็อยากมีอยากเป็นอยากได้ ความเชื่อในค่านิยมของสังคม ทำให้เกิดความมีระเบียบในสังคมได้ ประเพณี แต่ละสังคมมีประเพณีที่ปฏิบัติติดต่อกันเป็นเวลายาวนาน เช่น ลอยกระทง เข้าพรรษา เป็นต้น เมื่อคนทำตามประเพณีจะทำให้เกิดความมีระเบียบในสังคมขึ้นได้ กฎหมาย คือ การควบคุมทางสังคมโดยตรง กฎหมายมีความสำคัญมากในสังคมสมัยใหม่ เพราะทำให้เกิดความมีระเบียบในสังคมได้อย่างดี ศิลปะในที่นี้หมายถึงการสร้างสรรค์ผลงานในด้านต่างๆ เช่น กิจกรรม ประติมากรรม สถาปัตยกรรม ทัศนกรรม ดนตรี การละคร นาฏศิลป์และวรรณกรรมภาษา คือระบบสัญลักษณ์ที่ใช้สื่อสารติดต่อกัน ภาษาในที่นี้หมายถึง ภาษาพูด ภาษาเขียน รวมทั้งกิริยาท่าทางต่าง ๆ ด้วย 5 พิธีกรรม เน้นเฉพาะพิธีที่ต้องทำในแต่ละขั้นตอนของประเพณี เช่น ในงานศพประกอบไปด้วยพิธีที่ทำในช่วงเวลาที่ต่างกันไป</p>

รายชื่อผู้เขียน	สรุปรายละเอียดบทความ
ปรัชญาพร พัฒนผล (2554)	องค์ประกอบของแหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ได้แก่ ประวัติศาสตร์ความเป็นมา หลักฐานทางประวัติศาสตร์ สิ่งปลูกสร้าง หรือสถานที่ทางประวัติศาสตร์ ศิลปะของแต่ละยุคแต่ละสมัย พิธีกรรม และศาสนา เครื่องดนตรีในสมัยเก่า มหรสพในอดีต การสื่อสารและการศึกษาในอดีต เครื่องแต่งกาย ขนบธรรมเนียมต่าง ๆ ในอดีต วัฒนธรรมประเพณีในอดีต เทคโนโลยีในอดีต
อภาวดี ทับสิริรักษ์ (2555)	วัฒนธรรมประกอบด้วยองค์ประกอบสำคัญ ดังนี้ องค์วัตถุ วัฒนธรรมวัตถุที่สามารถสัมผัส จับต้องได้และมีรูปร่าง เช่น เครื่องมือ เครื่องใช้ สนามกีฬา วัดและส่วนที่ไม่มีรูปร่าง เช่น ภาษาสัญลักษณ์ในการติดต่อสื่อความหมาย เป็นต้น องค์การ การร่วมกันตั้งแต่ 2 ขึ้นไป โดยมีความสัมพันธ์ร่วมกันไม่ว่าจะในด้านการทำงานหรือด้านอื่น ๆ โดยความสัมพันธ์เหล่านี้จะต้องการกฎระเบียบ หรือข้อบังคับ เพื่อให้กลุ่มเหล่านี้สามารถอยู่ร่วมกันได้ องค์พิธีการ (Usage) เป็นขนบธรรมเนียมประเพณีที่ยอมรับกันโดยทั่วไป เช่น พิธีกรรมต่าง ๆ ตั้งแต่เรื่องการเกิด หมั้น แต่งงาน บวชนาค ตาย ปลูกบ้าน ขึ้นบ้านใหม่ องค์คติ (Concepts) หมายถึง ความเชื่อต่าง ๆ ของบุคคล โดยความเชื่อของแต่ละบุคคลก็ขึ้นอยู่กับสภาพแวดล้อม เพราะบุคคลหนึ่งบุคคลจะเกิดความเชื่อได้นั้น ต้องเกิดจากการอบรมสั่งสอนตั้งแต่เล็กจนโต โดยแต่ละจังหวัด แต่ละภาค ก็จะมีความเชื่อที่แตกต่างกันออกไป แม้แต่ความเชื่อของคนต่างเชื้อชาติก็จะมีความเชื่อไม่เหมือนกัน
วิลาวัลย์ อินทร์ชำนาญ (2563)	การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมจะเกิดขึ้นได้ในพื้นที่ที่มีองค์ประกอบอย่างน้อย 1 ใน 4Hs (Heritage, History, Habitat and Handicraft) กล่าวคือ พื้นที่ประเภทที่มีแหล่งเป็นมรดก (Heritage) ทำให้เกิดการท่องเที่ยวในทางวัฒนธรรมหรือโบราณคดี พื้นที่ประเภทที่มีแหล่งความเป็น

รายชื่อผู้เขียน	สรุปรายละเอียดบทความ
	ประวัติศาสตร์ (History) จะเป็นแหล่งให้เกิดการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมที่เป็นประวัติศาสตร์ พื้นที่ประเภทที่มีปรากฏเป็นร่องรอยชุมชนการอยู่อาศัย (Habitat) เป็นองค์ประกอบที่สำคัญที่สุด สามารถเป็นแหล่งท่องเที่ยวทางวัฒนธรรม ชุมชน วิถีชีวิต และ พื้นที่ประเภทที่มีงานศิลปหัตถกรรม (Handicraft) จะเป็นแหล่งท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมประเภทงานศิลปะ ประเพณี

## ระยะที่ 2 การศึกษาเชิงสำรวจ (Survey Study)

### ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถาม

การศึกษาความสนใจของนักท่องเที่ยวในการพัฒนาเกมกระดานสองสัตว์หิมพานต์รอบเกาะรัตนโกสินทร์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม สามารถสรุปได้ดังนี้

### ส่วนที่ 1 ข้อมูลส่วนบุคคลของนักท่องเที่ยว

ตารางที่ 7 แสดงความถี่และร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามเพศ

เพศ	จำนวน	ร้อยละ	ลำดับ
ชาย	255	63.75	1
หญิง	145	36.25	2
รวม	400	100	

จากตารางที่ 7 พบว่าความถี่และร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามเพศในงานวิจัยนี้มีเพศชายมากกว่าเพศหญิง โดยเป็นเพศชาย จำนวน 255 คน คิดเป็นร้อยละ 63.75 เพศหญิง จำนวน 145 คน คิดเป็นร้อยละ 36.25 รวมจำนวนกลุ่มตัวอย่าง 400 คน คิดเป็นร้อยละ 100



ตารางที่ 8 แสดงความถี่และร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามอายุ

อายุ	จำนวน	ร้อยละ	ลำดับ
21-30 ปี	170	42.50	1
31-40 ปี	155	38.75	2
41-50 ปี	70	17.50	3
51-60 ปี	5	1.25	4
<b>รวม</b>	<b>400</b>	<b>100</b>	

จากตารางที่ 8 พบว่า ความถี่และร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามอายุ มีกลุ่มตัวอย่างระดับอายุ 21-30 ปี มากที่สุด จำนวน 170 คน คิดเป็นร้อยละ 42.50 ลำดับที่สอง อายุ 31-40 ปี จำนวน 155 คน คิดเป็นร้อยละ 38.75 ลำดับที่สาม อายุ 41-50 ปี จำนวน 70 คน คิดเป็นร้อยละ 17.50 ลำดับที่สี่ อายุ 51-60 ปี จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 1.25 รวมจำนวนกลุ่มตัวอย่าง 400 คน คิดเป็นร้อยละ 100

ตารางที่ 9 แสดงความถี่และร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามสถานภาพ

สถานภาพ	จำนวน	ร้อยละ	ลำดับ
โสด	280	70.00	1
สมรสแล้ว	120	30.00	2
<b>รวม</b>	<b>400</b>	<b>100</b>	

จากตารางที่ 9 พบว่า ความถี่และร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามสถานภาพ มีกลุ่มตัวอย่างสถานภาพโสด จำนวน 280 คน คิดเป็นร้อยละ 70 มากที่สุด รองลงมา กลุ่มตัวอย่างสถานภาพสมรสแล้ว จำนวน 120 คน คิดเป็นร้อยละ 30 รวมจำนวนกลุ่มตัวอย่าง 400 คน คิดเป็นร้อยละ 100

ตารางที่ 10 แสดงความถี่และร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามระดับการศึกษา

ระดับการศึกษา	จำนวน	ร้อยละ	ลำดับ
ต่ำกว่ามัธยมศึกษาตอนปลาย	19	4.75	4
มัธยมตอนปลายหรือเทียบเท่า	109	27.25	2
ปริญญาตรี	206	51.50	1
สูงกว่าปริญญาตรี	66	16.50	3
<b>รวม</b>	<b>400</b>	<b>100</b>	

จากตารางที่ 10 พบว่า ความถี่และร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามระดับการศึกษา มีกลุ่มตัวอย่างระดับการศึกษาปริญญาตรีมากที่สุด จำนวน 206 คน คิดเป็นร้อยละ 51.50 รองลงมา กลุ่มตัวอย่างระดับการศึกษามัธยมตอนปลายหรือเทียบเท่า จำนวน 109 คน คิดเป็นร้อยละ 27.25 ลำดับที่สาม กลุ่มตัวอย่างระดับการศึกษาสูงกว่าปริญญาตรี จำนวน 66 คน คิดเป็นร้อยละ 16.50 ลำดับที่สี่ กลุ่มตัวอย่างระดับต่ำกว่ามัธยมศึกษาตอนปลาย จำนวน 19 คน คิดเป็นร้อยละ 4.75 รวมจำนวนกลุ่มตัวอย่าง 400 คน คิดเป็นร้อยละ 100

ตารางที่ 11 แสดงความถี่และร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามระดับอาชีพ

อาชีพ	จำนวน	ร้อยละ	ลำดับ
นักศึกษา	115	28.75	2
รับราชการ/ รัฐวิสาหกิจ	50	12.50	4
ธุรกิจส่วนตัว	125	31.25	1
พนักงานธุรกิจเอกชน	101	25.25	3
พ่อบ้าน/ แม่บ้าน	9	2.25	5
<b>รวม</b>	<b>400</b>	<b>100</b>	

จากตารางที่ 11 พบว่า ความถี่และร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามระดับอาชีพ กลุ่มตัวอย่างมีอาชีพธุรกิจส่วนตัวมากที่สุด จำนวน 125 คน คิดเป็นร้อยละ 31.25 รองลงมา กลุ่มตัวอย่างอาชีพนักศึกษา จำนวน 115 คน คิดเป็นร้อยละ 28.75 ลำดับที่สาม กลุ่มตัวอย่างอาชีพพนักงานธุรกิจเอกชน จำนวน 101 คน คิดเป็นร้อยละ 25.25 ลำดับที่สี่ กลุ่มตัวอย่างมีอาชีพรับราชการ จำนวน 50 คน คิดเป็นร้อยละ 12.50 ลำดับที่ห้า กลุ่มตัวอย่างมีอาชีพพ่อบ้าน/แม่บ้าน จำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 2.25 รวมจำนวนกลุ่มตัวอย่าง 400 คน คิดเป็นร้อยละ 100

ตารางที่ 12 แสดงความถี่และร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามระดับรายได้

รายได้	จำนวน	ร้อยละ	ลำดับ
ไม่เกิน15,000 บาท	93	23.25	2
15,001-25,000 บาท	115	28.75	1
25,001-35,000 บาท	78	19.50	3
35,001-45,000 บาท	50	12.50	4
45,000-55,000 บาท	39	9.75	5
55,001 บาทขึ้นไป	25	6.25	6
<b>รวม</b>	<b>400</b>	<b>100</b>	

จากตาราง 12 พบว่า ความถี่และร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามระดับรายได้ กลุ่มตัวอย่างมีระดับรายได้ 15,001-25,000 บาท มากที่สุด จำนวน 115 คน คิดเป็น ร้อยละ 28.75 กลุ่มตัวอย่างมีระดับรายได้ ไม่เกิน 15,000 บาท เป็นอันดับที่สอง จำนวน 93 คน คิดเป็นร้อยละ 23.25 กลุ่มตัวอย่างมีระดับรายได้ ไม่เกิน 25,001 – 35,000 บาท เป็นอันดับที่สาม จำนวน 78 คน คิดเป็นร้อยละ 19.50 กลุ่มตัวอย่างมีระดับรายได้ ไม่เกิน 35,001 – 45,000 บาท เป็นอันดับที่สี่ จำนวน 50 คน คิดเป็นร้อยละ 12.50 กลุ่มตัวอย่างมีระดับรายได้ 45,000-55,000 บาท เป็นอันดับที่ห้า จำนวน 39 คน คิดเป็นร้อยละ 9.75 กลุ่มตัวอย่างมีระดับรายได้ เกิน 55,001 บาทขึ้นไป เป็นอันดับที่หก จำนวน 25 คน คิดเป็นร้อยละ 6.25 รวมจำนวน กลุ่มตัวอย่าง 400 คน คิดเป็นร้อยละ 100

## ส่วนที่ 2 พฤติกรรมการเล่นเกมกระดาน

ตารางที่ 13 แสดงความถี่และร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามจำนวนครั้งที่เล่นต่อสัปดาห์

จำนวนครั้งในการเล่น	จำนวน	ร้อยละ	ลำดับ
มากกว่า 5 ครั้ง	31	7.75	4
4-5 ครั้ง	47	11.75	3
2-3 ครั้ง	147	36.75	2
1 ครั้ง	175	43.75	1
<b>รวม</b>	<b>400</b>	<b>100</b>	

จากตารางที่ 13 พบว่า ความถี่และร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามจำนวนครั้งที่เล่นเกมกระดานต่อสัปดาห์ จำนวน 1 ครั้งต่อสัปดาห์ เป็นอันดับแรก จำนวน 175 คน คิดเป็นร้อยละ 43.75 จำนวนครั้งที่เล่นเกมกระดานต่อสัปดาห์ จำนวน 2-3 ครั้งต่อสัปดาห์ เป็นอันดับที่สอง จำนวน 147 คน คิดเป็นร้อยละ 36.75 จำนวนครั้งที่เล่นเกมกระดานต่อสัปดาห์เป็นอันดับที่สาม จำนวน 3 – 4 ครั้ง จำนวน 47 คน คิดเป็นร้อยละ 11.75 จำนวนครั้งที่เล่นเกมกระดานต่อสัปดาห์เป็นอันดับที่สี่ จำนวนมากกว่า 5 ครั้ง จำนวน 31 คน คิดเป็นร้อยละ 7.75 รวมจำนวนกลุ่มตัวอย่าง 400 คน คิดเป็นร้อยละ 100

ตารางที่ 14 แสดงความถี่และร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามวัตถุประสงค์การเล่น

วัตถุประสงค์ในการเล่น	จำนวน	ร้อยละ	ลำดับ
ความสนุกสนานเพลิดเพลิน	235	58.75	1
เพื่อผ่อนคลายความเครียด	119	29.75	2
เพื่อส่งเสริมมนุษยสัมพันธ์	41	10.25	3
ร่วมกิจกรรมนันทนาการ	5	1.25	4
<b>รวม</b>	<b>400</b>	<b>100</b>	

จากตารางที่ 14 พบว่า ความถี่และร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามวัตถุประสงค์การเล่น ลำดับที่หนึ่ง กลุ่มตัวอย่างเพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน จำนวน 235 คน คิดเป็นร้อยละ 58.75 ลำดับที่สอง กลุ่มตัวอย่างเพื่อผ่อนคลายความเครียด จำนวน 119 คน คิดเป็นร้อยละ 29.75 ลำดับที่สาม เพื่อส่งเสริมมนุษยสัมพันธ์ จำนวน 41 คน คิดเป็นร้อยละ 10.25 ลำดับที่สี่ เพื่อร่วมกิจกรรมนันทนาการ จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 1.25 รวมจำนวนกลุ่มตัวอย่าง 400 คน คิดเป็นร้อยละ 100

ตารางที่ 15 แสดงความถี่และร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามระดับระยะเวลาที่ใช้ในการเล่นเกมกระดานต่อครั้ง

ระยะเวลาที่ใช้ในการเล่น เกมกระดานต่อครั้ง	จำนวน	ร้อยละ	ลำดับ
ต่ำกว่า 1 ชม	89	22.25	3
1 – 2 ชม	195	48.75	1
2 – 3 ชม	95	23.75	2
4 – 5 ชม	21	5.25	4
มากกว่า 5 ชม ขึ้นไป.	0	0	5
<b>รวม</b>	<b>400</b>	<b>100</b>	

จากตารางที่ 15 พบว่า ความถี่และร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามระดับระยะเวลาที่ใช้ในการเล่นเกมกระดานต่อครั้ง ลำดับแรก กลุ่มตัวอย่างใช้เวลาในการเล่นเกมกระดานต่อครั้ง 1 – 2 ชม จำนวน 195 คน คิดเป็นร้อยละ 48.75 ลำดับที่สอง กลุ่มตัวอย่างใช้เวลาในการเล่นเกมกระดานต่อครั้ง 2 – 3 ชม จำนวน 95 คน คิดเป็นร้อยละ 23.75 ลำดับที่สาม กลุ่มตัวอย่างใช้เวลาในการเล่นเกมกระดานต่อครั้ง 1 ชม. จำนวน 89 คน คิดเป็นร้อยละ 22.25 ลำดับที่สี่ กลุ่มตัวอย่างใช้เวลาในการเล่นเกมกระดานต่อครั้ง 4 - 5 ชม. จำนวน 21 คน คิดเป็นร้อยละ 5.25 ส่วนลำดับที่ห้า กลุ่มตัวอย่างที่ใช้เวลาเล่นเกมกระดานต่อครั้งมากกว่า 5 ชม. ไม่มีผู้เล่นในกลุ่มนี้ จำนวน 0 คน รวมจำนวนกลุ่มตัวอย่าง 400 คน คิดเป็นร้อยละ 100

ตารางที่ 16 แสดงความถี่และร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามประเภทเกมกระดาน

ประเภทของเกมกระดาน	จำนวน	ร้อยละ	ลำดับ
เกมปาร์ตี	41	10.25	4
เกมครอบครัว	74	18.50	3
เกมยูโร	157	39.25	1
เกมวางแผน	128	32.00	2
<b>รวม</b>	<b>400</b>	<b>100</b>	

จากตารางที่ 16 พบว่า ความถี่และร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามประเภทเกมกระดาน กลุ่มตัวอย่างเล่นเกมยูโรเป็นลำดับแรก จำนวน 157 คน คิดเป็นร้อยละ 39.25 ลำดับที่สองกลุ่มตัวอย่างเล่นเกมวางแผน จำนวน 128 คน คิดเป็นร้อยละ 32.00 ลำดับที่สาม กลุ่มตัวอย่างเล่นเกมครอบครัว จำนวน 74 คน คิดเป็นร้อยละ 18.50 ลำดับที่สี่ กลุ่มตัวอย่างเล่นเกมปาร์ตี จำนวน 41 คน คิดเป็นร้อยละ 10.25 รวมจำนวนกลุ่มตัวอย่าง 400 คน คิดเป็นร้อยละ 100

ตารางที่ 17 แสดงความถี่และร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามบุคคลที่ร่วมเล่นเกม

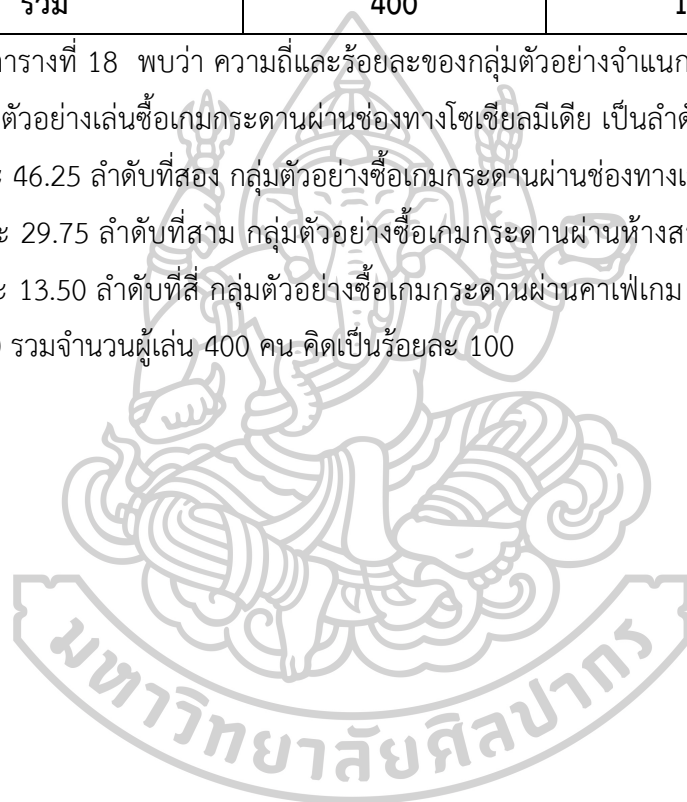
ระยะเวลาที่ใช้ในการเล่น	จำนวน	ร้อยละ	ลำดับ
เพื่อนสนิท	158	39.50	1
เพื่อนร่วมงาน	45	11.25	4
คนในครอบครัว	121	30.25	2
เพื่อนในสมาคมเกม	76	19.00	3
<b>รวม</b>	<b>400</b>	<b>100</b>	

จากตารางที่ 17 พบว่า ความถี่และร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามบุคคลที่ร่วมเล่นเกม กลุ่มตัวอย่างเล่นเกมกระดานกับเพื่อนสนิทมากที่สุด จำนวน 158 คน คิดเป็นร้อยละ 39.50 กลุ่มตัวอย่างเล่นเกมกระดานกับคนในครอบครัว เป็นอันดับสอง จำนวน 121 คน คิดเป็นร้อยละ 30.25 กลุ่มตัวอย่างเล่นเกมกระดานกับเพื่อนในสมาคมเกม เป็นอันดับสาม จำนวน 76 คน คิดเป็นร้อยละ 19.00 กลุ่มตัวอย่างเล่นเกมกระดานกับเพื่อนร่วมงาน เป็นอันดับสี่ จำนวน 45 คน คิดเป็นร้อยละ 11.25 รวมจำนวนกลุ่มตัวอย่าง 400 คน คิดเป็นร้อยละ 100

ตารางที่ 18 แสดงความถี่และร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามช่องทางการซื้อเกมกระดาน

ช่องทางการซื้อ	จำนวน	ร้อยละ	ลำดับ
โซเซียลมีเดีย	185	46.25	1
เว็บไซต์	119	29.75	2
ห้างสรรพสินค้า	54	13.50	3
คาเฟ่เกมกระดาน	40	10.00	4
<b>รวม</b>	<b>400</b>	<b>100</b>	

จากตารางที่ 18 พบว่า ความถี่และร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามช่องทางการซื้อเกมกระดาน กลุ่มตัวอย่างเล่นเกมกระดานผ่านช่องทางโซเซียลมีเดีย เป็นลำดับแรก จำนวน 185 คน คิดเป็นร้อยละ 46.25 ลำดับที่สอง กลุ่มตัวอย่างซื้อเกมกระดานผ่านช่องทางเว็บไซต์ จำนวน 119 คน คิดเป็นร้อยละ 29.75 ลำดับที่สาม กลุ่มตัวอย่างซื้อเกมกระดานผ่านห้างสรรพสินค้าจำนวน 54 คน คิดเป็นร้อยละ 13.50 ลำดับที่สี่ กลุ่มตัวอย่างซื้อเกมกระดานผ่านคาเฟ่เกม จำนวน 40 คน คิดเป็นร้อยละ 10.00 รวมจำนวนผู้เล่น 400 คน คิดเป็นร้อยละ 100



ตารางที่ 19 แสดงความต้องการของนักท่องเที่ยวด้านข้อมูลการพัฒนาเกมกระดาน

ความสนใจของนักท่องเที่ยว	$\bar{x}$	S.D	ระดับ คุณภาพ	ลำดับ
<b>1.ความสนใจสถานที่ท่องเที่ยวรอบเกาะรัตนโกสินทร์</b>				
1.1. ภูมิปัญญาท้องถิ่น	4.08	0.36	มาก	3
1.2. โบราณสถาน โบราณวัตถุ	4.41	0.52	มาก	1
1.3. ศิลปะวัฒนธรรม	4.24	0.41	มาก	2
1.4. ประเพณี	4.05	0.31	มาก	4
1.5. วิถีชีวิตความเป็นอยู่ของชุมชนในท้องถิ่น	4.04	0.38	มาก	5
<b>2.ความสนใจต่อข้อมูลสัตว์หิมพานต์รอบเกาะรัตนโกสินทร์</b>				
2.1. ประเภทของสัตว์	4.19	0.45	มาก	4
2.2. ลักษณะเด่นของสัตว์หิมพานต์	4.24	0.42	มาก	3
2.3. ประวัติสัตว์หิมพานต์	4.35	0.51	มาก	2
2.4. การเชื่อมโยงสถานที่ท่องเที่ยว	4.57	0.51	มากที่สุด	1
<b>3.ความสนใจของทัศนศิลป์รอบเกาะรัตนโกสินทร์</b>				
3.1. ประติมากรรม	4.12	0.42	มาก	3
3.2. จิตรกรรม	4.15	0.42	มาก	2
3.3. สถาปัตยกรรม	4.41	0.53	มาก	1
3.4 ภาพพิมพ์	4.09	0.42	มาก	4

จากตารางที่ 19 พบว่า ความต้องการของนักท่องเที่ยวด้านข้อมูลการพัฒนาเกมกระดานพบว่า

1. ด้านความสนใจสถานที่ท่องเที่ยวรอบเกาะรัตนโกสินทร์ อันดับแรก ด้านโบราณสถาน โบราณวัตถุ ( $\bar{x}$  =4.41, S.D. =0.52) มีค่าระดับคะแนนอยู่ในระดับมาก รองลงมา ด้านศิลปะวัฒนธรรม ( $\bar{x}$  =4.24, S.D. =0.41) และด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น ( $\bar{x}$  = 4.08, S.D. =0.36) ตามลำดับ

2. ด้านความสนใจต่อข้อมูลสัตว์หิมพานต์รอบเกาะรัตนโกสินทร์ อันดับแรก ด้านการเชื่อมโยงสถานที่ท่องเที่ยว ( $\bar{x}$  =4.57, S.D. =0.51) อยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมา ด้านประวัติ



สัตว์หิมพานต์ ( $\bar{x}=4.35$ , S.D. =0.51) และด้านลักษณะเด่นของสัตว์หิมพานต์ ( $\bar{x}=4.24$ , S.D. =0.42) ตามลำดับ

3. ด้านความสนใจของทัศนศิลป์สัตว์หิมพานต์รอบเกาะรัตนโกสินทร์ อันดับแรก ด้านสถาปัตยกรรม ( $\bar{x}= 4.41$ , S.D. =0.53) อยู่ในระดับมาก รองลงมา ด้านจิตรกรรม ( $\bar{x}=4.15$ , S.D. =0.42) และ ด้านประติมากรรม ( $\bar{x} = 4.12$ , S.D. =0.42) ตามลำดับ



## ขั้นตอนที่ 2 การพัฒนาเกมกระดานสองสัตว์หิมพานต์รอบเกาะรัตนโกสินทร์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม (D1)

ผู้วิจัยออกแบบและพัฒนาเกมกระดานต้นแบบ (D1) โดยใช้หลักการออกแบบเกมกระดาน ซึ่งมีขั้นตอนดังนี้

### ระยะที่ 1 กำหนดขอบเขตเกมกระดาน (Define)

ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลจากการความสนใจของนักท่องเที่ยวที่สนใจเดินทางท่องเที่ยวรอบเกาะรัตนโกสินทร์

#### วัตถุประสงค์ของเกมกระดาน “สองสัตว์หิมพานต์รอบเกาะรัตนโกสินทร์”

1. ผู้เล่นรู้จักสัตว์หิมพานต์มากขึ้นและเข้าใจวิถีวัฒนธรรมอันสร้างสรรค์ที่ประกอบรวมเป็นสัตว์ แต่ละประเภท
2. เพื่อส่งเสริมให้ผู้เล่นมีความรู้ความเข้าใจสัตว์ป่าหิมพานต์รอบเกาะรัตนโกสินทร์ ซึ่งเชื่อมโยงผ่านศิลปกรรม จิตรกรรม สถาปัตยกรรม
3. เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมรอบเกาะรัตนโกสินทร์

### ระยะที่ 2 พัฒนาเกมกระดานต้นแบบ (Prototype)

ผู้วิจัยใช้วิธีการระดมความคิดและคำแนะนำจากผู้มีเชี่ยวชาญด้านเนื้อหา ด้านอุปกรณ์ และด้านส่งเสริมการท่องเที่ยว ผสมผสานกับเครื่องมือและเอกสารทางวิชาการต่าง ๆ นำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์จากนั้นจึงเลือกแนวคิดที่ดีที่สุดและสามารถนำมาทำเป็นเกมกระดานต้นแบบ โดยมีหลักการออกแบบดังนี้




#### 2.1 หลักของการออกแบบเกมกระดาน



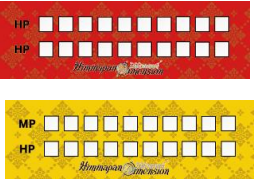
การออกแบบเกมกระดานให้มีคุณภาพและมีความน่าสนใจต้องตั้งอยู่บนหลักการที่สำคัญ โดย (Tinsman, 2008) ได้อธิบายถึงหลักการสำคัญที่ต้องพิจารณาเมื่อทำการออกแบบเกมกระดาน ดังนี้

- 1) ระยะเวลาในการเล่นเกม (Play Length) ใช้เวลาโดยประมาณ 60 นาที ขึ้นไป ทั้งนี้สอดคล้องกับพฤติกรรมการเล่นเกมกระดานของผู้เล่นแต่ละคน
- 2) กลไกหลักของเกม (Core Mechanic) เป็นลักษณะยูโรเกม (Euro Game) เกมกระดานสไตล์เยอรมัน หรือเกมสไตล์ยุโรป โดยมากมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นโดยอ้อมและองค์ประกอบทางกายภาพที่เป็นนามธรรม เกมยุโรปสไตล์เน้นยุทธศาสตร์ในขณะที่ลดโชคและความขัดแย้ง

การออกแบบอุปกรณ์การเล่นเกมกระดาน ดังตารางต่อไปนี้  
 ตารางที่ 20 แสดงอุปกรณ์ที่ใช้ในการเล่นเกมกระดาน “ส่องสัตว์หิมพานต์”

อุปกรณ์	จำนวน	ลักษณะอุปกรณ์	รูปตัวอย่าง
1.กระดาน แผนที่ (Board Map)	1 แผ่น	1.เป็นกระดานกระดาษ ขนาด 60 x 60 ซม. พิมพ์เป็นแผนที่ เกาะรัตนโกสินทร์ ภายใน ประกอบด้วยสถานที่ท่องเที่ยวที่ สำคัญ ที่มีสถาปัตยกรรม จิตรกรรม ที่เกี่ยวข้องกับสัตว์ หิมพานต์ปรากฏอยู่ ซ้อนทับด้วย แผนที่ป่าหิมพานต์ที่มีลักษณะ เป็น ภูเขา 5 ลูก 5 สี สระน้ำ 7 สระ ทะเลศรีพันตรล้อมรอบ ซึ่งเป็นลักษณะสำคัญของป่า หิมพานต์	
2.ตุ๊กตา ผู้เล่น (Player Dolls)	6 ตัว	2.เป็นตุ๊กตาพลาสติก รูปคน สูง 3 ซม. จำนวน 6 ตัว 6 สี	
3.ลูกเต๋า (Dice)	7 ลูก	3.เป็นลูกเต๋าสีพลาสติกทรง ลูกบาศก์ 6 หน้า จำนวน 7 ลูก มี 3 สี สีม่วง สีฟ้า สีแดง สีละ 2 ลูก และสีขาว 1 ลูก <b>ลูกที่ 1</b> สีม่วง มีตัวเลข แสดงจำนวนพลังในการต่อสู้ ระยะไกล <b>ลูกที่ 2</b> สีฟ้า มีตัวเลข แสดง จำนวนการเดินและจำนวนพลัง	

อุปกรณ์	จำนวน	ลักษณะอุปกรณ์	รูปตัวอย่าง
		<p>ในการต่อสู้ระยะกลาง</p> <p><b>ลูกที่ 3</b> สีแดง มีตัวเลขแสดงจำนวนพลังในการต่อสู้ระยะใกล้</p> <p><b>ลูกที่ 4</b> สีขาว รูปดาว แสดงการจับและหลบหนีของสัตว์หิมพานต์</p>	
4.การ์ดอุบัติ หรือ การ์ดสถานที่ (Event Cards)	91 ใบ	4.เป็นการ์ดแสดงรูปภาพสถานที่ท่องเที่ยวสำคัญในเกาะรัตนโกสินทร์ พร้อมแสดงข้อมูลลักษณะเด่นของสถานที่นั้น และข้อมูลค่าพลังที่ผู้เล่นจะได้รับ หากเลือกใช้การ์ดนั้น	
5.การ์ดสัญญา หรือ การ์ดตัวละคร สัตว์หิมพานต์ (Character Cards)	77 ใบ	5.เป็นการ์ดแสดงรูปภาพของสัตว์หิมพานต์แต่ละชนิด จำนวน 77 ชนิด ตามสมุดภาพไทยข่อยดำ พร้อมแสดงลักษณะพิเศษของสัตว์หิมพานต์แต่ละชนิด ความสามารถพิเศษของสัตว์ ค่าพลังความสามารถ และคะแนนที่จะได้รับจากสัตว์ชนิดนี้	
6.โทเคนตัวละครสัตว์หิมพานต์ (Character Token)	77 เหรียญ	6.เป็นเหรียญรูปภาพสัตว์หิมพานต์ รูปวงกลม ขนาด 1 นิ้ว เป็นตัวแทนสัตว์หิมพานต์แต่ละตัว ใช้วางบนกระดานแผนที่	

อุปกรณ์	จำนวน	ลักษณะอุปกรณ์	รูปตัวอย่าง
7.เม็ด ค่าพลัง (Power Token)	60 เม็ด	7.เม็ดทำด้วยไม้ทรงลูกบาศก์ จำนวน 2 สี สีละ 30 เม็ด ใช้ แสดงค่าพลังของผู้เล่น	
8.แถบการ ต่อสู้ (Fight Bar)	1 อัน	8.เป็นกระดาษแข็งแถบสีเหลี่ยม ผืนผ้า ยาว 30 ซม. แสดงค่าพลัง การต่อสู้เพื่อจับสัตว์หิมพานต์	
9.แถบ ค่าพลัง (Power Bar)	6 อัน	9.เป็น กระดาษ แข็ง รูป สี่เหลี่ยมผืนผ้า 6 สี เจาะรูเป็นรูป สี่เหลี่ยม จำนวน 2 แถว แถวละ 10 ช่อง เอาไว้ใส่เม็ดพลัง	

### 3) การเขียนกติกาการเล่น (Writing Rules)

#### ขั้นตอนก่อนเริ่มเกม

1. กางกระดานแผนที่ (Board Map)
2. ผู้เล่นแต่ละคนเลือกตุ๊กตาผู้เล่น(Player Dolls) คนละ 1 ตัว แล้วนำไปวางที่จุดเริ่มต้นบริเวณสระน้ำ สระใดก็ได้ในแผนที่
3. สุ่มนำโทเคนตัวละครสัตว์หิมพานต์(Character Token) วางไว้ประจำสถานที่ท่องเที่ยวสำคัญในเกาะรัตนโกสินทร์ในแผนที่ ช่องละ 1 โทเคน โดยผลัดกันวางจนครบ 77 โทเคน
4. นำการ์ดตัวละครสัตว์หิมพานต์ (Character Cards) เลเวล 1 จำนวน 3 ใบ คือ ไก่เสฉวน ไก่ตั้งเกี้ยว และไก่ชกเกี้ยว มาสุ่มแจกให้ผู้เล่นแต่ละคนเพื่อใช้เป็นสัตว์เริ่มต้นที่ใช้ในการต่อสู้จับสัตว์หิมพานต์ตัวอื่นๆ หากมีผู้เล่นเกิน 3 คน ให้สุ่มผู้เล่นให้ใช้การ์ดสัตว์เริ่มต้นมากกว่า 1 คน ต่อการ์ดตัวละครสัตว์หิมพานต์ (Character Cards) เริ่มต้น 1 ใบ
5. นำลูกเต๋า(Dice) ทั้ง 4 แบบ สีม่วง 2 ลูก สีฟ้า 2 ลูก สีแดง 2 ลูก และสีขาว 1 ลูก จำนวน 7 ลูก วางไว้บนกระดาน
6. นำแถบการต่อสู้ (Fight Bar) ออกมาวาง (ใช้ในโหมดต่อสู้จับสัตว์ (Fight Mode))

7. แจกแถบค่าพลัง (Power Bar) ให้ผู้เล่นคนละ 1 อัน ตามสีตุ๊กตาผู้เล่น (Player Dolls) ที่เลือก พร้อมแจกเม็ดค่าพลัง (Power Token) สีแดง แทน ค่าพลังหัวใจ (Heart Points) สีฟ้า แทน ค่าพลังเวทมนตร์ (Magic Points) ตามจำนวนค่าพลังที่ระบุไว้ในการ์ดตัวละครสัตว์หิมพานต์ (Character Cards) เริ่มต้น แล้วนำมาวางในช่องแถบค่าพลัง (Power Bar) ของตนเอง

8. นำการ์ดอุบัติเหตุ หรือการ์ดสถานที่ (Event Cards) จำนวน 91 ใบ และ การ์ดสัญญา หรือการ์ดตัวละครสัตว์หิมพานต์ (Character Cards) จำนวน 77 ใบ วางลงบนกระดานในช่องที่กำหนด

ขั้นตอนการเล่นเกม

1. ผู้เล่นเริ่มต้นเกมด้วยการนำลูกเต๋า สีฟ้า จำนวน 1 ลูก มาทอย เพื่อหาจำนวนก้าวที่ใช้เดิน จากนั้นเดินบนช่องเดินบนกระดานแผนที่ (Board Map) ตามจำนวนตัวเลขบนลูกเต๋า โดยทิศทางเดินสามารถเดินทิศทางใดก็ได้ แต่ต้องเดินในช่องที่ติดกันเท่านั้น ห้ามเดินถอยหลังหรือเดินย้อนอยู่ที่เดิม

2. เมื่อผู้เล่นเดินไปตกในช่องสถานที่ท่องเที่ยวสำคัญ ผู้เล่นจะต้องเลือกเล่น 2 รูปแบบ (Mode) ดังนี้

2.1 รูปแบบเก็บการ์ด (Take Card) ถ้าเลือกเล่นรูปแบบนี้ ให้ผู้เล่น เปิดการ์ดอุบัติเหตุ หรือการ์ดสถานที่ (Event Cards) จำนวน 1 ใบ จากกองการ์ด นำมาเก็บไว้บนมือของตนเอง เพื่อใช้เมื่อผู้เล่นเดินมาตกในช่องสถานที่ที่กำหนดในการ์ดนั้น โดยสามารถใช้การ์ดได้ 2 รูปแบบ คือ

1) เลือกเติมค่าพลัง (Power) ให้กับผู้เล่น ตามจำนวนที่ระบุในการ์ด แต่ห้ามเกินค่าพลังที่ระบุในการ์ดตัวละครสัตว์หิมพานต์ (Character Cards) ที่ผู้เล่นเลือกใช้ในการต่อสู้จับสัตว์หิมพานต์

2) เลือกใช้ความสามารถพิเศษของสถานที่ (Event) เมื่อผู้เล่นเดินมาตกในช่องสถานที่ท่องเที่ยวสำคัญที่ระบุไว้ในการ์ดอุบัติเหตุ หรือการ์ดสถานที่ (Event Cards) ที่อยู่ในมือ ผู้เล่นสามารถใช้การ์ดนั้นเพื่อลดค่าพลังต่อสู้ในโหมดจับสัตว์หิมพานต์ (Fight Mode) จากเริ่มต้น 1 เป็นเริ่มต้นที่ 6 (50%) และไม่ต้องใช้ลูกเต๋าลบหนี่ (White Dice) เพื่อช่วยให้สามารถจับสัตว์หิมพานต์ได้ง่ายขึ้น

2.2 รูปแบบจับสัตว์หิมพานต์ (Fight Mode) ถ้าเลือกรูปแบบนี้ ให้ผู้เล่นเปิดโทเคนตัวละครสัตว์หิมพานต์ (Character Token) ที่วางบนช่องนั้น จากนั้นนำการ์ดสัญญา หรือ การ์ดตัวละครสัตว์หิมพานต์ (Character Cards) ที่ตรงกับโทเคนตัวละครสัตว์หิมพานต์ (Character Token) ที่เปิดไว้ จากกองการ์ดมาวางไว้บนกระดาน แล้วเริ่มจับสัตว์หิมพานต์ ด้วยวิธีการต่อสู้ โดยวัดค่าพลังของการ์ดตัวละครสัตว์หิมพานต์ที่อยู่บนมือ เลือกมาจำนวน 1 ใบ สู้กับการ์ดตัวละครสัตว์หิมพานต์ที่อยู่ในสถานที่ท่องเที่ยวสำคัญนั้น วิธีการต่อสู้ มีขั้นตอนดังนี้

1) นำแถบการต่อสู้ (Fight Bar) มาวาง แล้วนำโทเคนตัวละครสัตว์หิมพานต์ (Character Token) ของสัตว์ที่เราจะจับมาวางบนแถบการต่อสู้ โดยให้เริ่มต้นวางที่ตัวเลขที่ 1 (หากใช้ความสามารถพิเศษของสถานที่ (Event) ให้เริ่มวางที่ เลขที่ 6 )

2) นำการ์ดตัวละครสัตว์หิมพานต์ที่เลือกเทียบกับการ์ดตัวละครสัตว์หิมพานต์ที่อยู่ในสถานที่ท่องเที่ยวสำคัญนั้น แล้วเปรียบเทียบไอคอนลักษณะพิเศษและสีของสัตว์หิมพานต์ทั้ง 2 ตัว หากมีไอคอนหรือสีเหมือนกัน ผู้เล่นจะได้พลังต่อสู้ 1 คะแนน (ยกเว้นไอคอน Blank ไม่ได้คะแนน) จากนั้นนำพลังต่อสู้ที่ได้มาเลื่อนโทเคนตัวละครสัตว์หิมพานต์(Character Token) ของสัตว์ที่วางบนแถบการต่อสู้ ตามจำนวนคะแนนต่อสู้ที่ได้

3) คะแนนพลังต่อสู้ที่อยู่ในแถบสีใดให้นำลูกเต๋าสีนั้นมาทอย เพื่อวัดค่าพลังต่อสู้ โดยมีกฎการต่อสู้ดังนี้

- ลูกเต๋าคอมมอน แทน ค่าพลังของสัตว์ ลูกเต๋าคอบเหลี่ยม แทน ค่าพลังของผู้เล่น
- ทอยเพื่อหาจำนวนตัวเลขบนลูกเต๋า แล้วนำตัวเลขบนลูกเต๋ามารวมกับค่าพลังไอคอนพลังเวทมนตร์(สีม่วง) ไอคอนพลังความเร็ว(สีฟ้า) ไอคอนพลังดุร้าย(สีแดง) บนการ์ดของสัตว์
- ถ้าค่าพลังต่อสู้เดินทางไปในแถบสีม่วง (ต่อสู้ระยะไกล หรือ พลังเวทมนตร์) แถบสีฟ้า (ต่อสู้ระยะกลาง หรือ ความเร็ว) หรือแถบสีแดง (ต่อสู้ระยะใกล้ หรือ ความดุร้าย) ให้ใช้ลูกเต๋าสีนั้นมาทอยต่อสู้ต่อ (สีม่วง สีฟ้าและสีแดง ใช้กฎต่อสู้ไม่เหมือนกัน)
- หากค่าพลังต่อสู้เดินทางจนถึงตัวเลข 12 หรือ ไอคอนทำสัญญา จะสามารถจับสัตว์หิมพานต์ตัวนั้นได้สำเร็จ ให้ผู้เล่นเก็บการ์ดตัวละครสัตว์หิมพานต์ (Character Cards) และ โทเคนตัวละครสัตว์หิมพานต์ (Character Token) ตัวนั้นมาไว้บนมือ
- แต่ถ้าค่าพลังต่อสู้ลดจนเหลือตัวเลข 0 หรือ ทอยลูกเต๋าสีขาวได้รูปดาว สีเดียวกันกับลูกเต๋า สัตว์จะหลบหนี จบการต่อสู้

3.1) แถบสีม่วง (ต่อสู้ระยะไกล หรือ พลังเวทมนตร์) ตัวเลข 1-5 ใช้ลูกเต๋าสีม่วง

- มีค่าพลังมากกว่าสัตว์ จะชนะ จะไม่เสียค่าพลังเวทมนตร์ (Magic Points) และให้เลื่อนค่าพลังในแถบต่อสู้เดินทางได้ จำนวน 2 ช่อง
- มีค่าพลังน้อยกว่าสัตว์ จะแพ้ จะเสียค่าพลังเวทมนตร์ (Magic Points) ตามจำนวนพลังที่น้อยกว่า (หากค่าพลังเวทมนตร์หมด ให้หักค่าพลังหัวใจ (Heart Points) ไปจนครบจำนวน) และให้เลื่อนค่าพลังในแถบต่อสู้ถอยหลังได้ จำนวน 2 ช่อง

3.2) แถบสีฟ้า (ต่อสู้ระยะกลาง หรือ ความเร็ว) ตัวเลข 6-8 ใช้ลูกเต๋าสีฟ้า

- มีค่าพลังมากกว่าสัตว์ จะชนะ จะไม่เสียค่าพลังหัวใจ (Heart Points) และให้เลื่อนค่าพลังในแถบต่อสู้เดินทางได้ จำนวน 2 ช่อง
- มีค่าพลังน้อยกว่าสัตว์ จะแพ้ จะเสียค่าพลังหัวใจ (Heart Points) ตามจำนวนพลังที่น้อยกว่า และให้เลื่อนค่าพลังในแถบต่อสู้ถอยหลังได้ จำนวน 2 ช่อง (สัตว์มีเขา) จำนวน 1 ช่อง (สัตว์ไม่มีเขา)

3.3) แถบสีแดง (ต่อสู้อะยะใกล้ หรือ ความดุร้าย) ตัวเลข 9-11 ใช้ลูกเต๋าสีแดง

- มีค่าพลังมากกว่าสัตว์ จะชนะ จะไม่เสียค่าพลังหัวใจ (Heart Points) แต่ให้เลื่อนค่าพลังในแถบต่อสู้อายหลัง จำนวน 2 ช่อง

- มีค่าพลังน้อยกว่าสัตว์ จะแพ้ จะเสียค่าพลังหัวใจ (Heart Points) ตามจำนวนพลังที่น้อยกว่า และให้เลื่อนค่าพลังในแถบต่อสู้อายหน้าได้ จำนวน 2 ช่อง

3. เกมส์จะจบเมื่อผู้เล่นคนใดสามารถเก็บสะสมการ์ดตัวละครสัตว์หิมพานต์ได้ครบจำนวน 6 ใบ โดยการการ์ดตัวละครสัตว์หิมพานต์จะต้องครบตามประเภทสัตว์แต่ละประเภท ประเภทละ 1 ใบ (3 ประเภท คือ บทจร คคนจร ชลจร) เมื่อผู้เล่นที่เก็บสะสมการ์ดตัวละครสัตว์หิมพานต์ครบจำนวน 6 ใบ แล้ว ผู้เล่นอื่นจะได้เล่นอีกคนละ 1 ครั้ง ถือว่าจบเกม และเริ่มนับคะแนนของแต่ละผู้เล่นเพื่อหาผู้ชนะ

การนับคะแนน

ผู้เล่นจะนำคะแนนที่อยู่บนการ์ดตัวละครสัตว์หิมพานต์(Character Cards) ที่สะสมบนมือมารวมคะแนน ผู้เล่นที่ได้รับคะแนนสูงสุดจะเป็นผู้ชนะในเกม



ภาพที่ 158 คู่มือคำอธิบายกติกาการเล่นเกมกระดาน “ส่องสัตว์หิมพานต์”

ที่มา : ผู้วิจัย



4) เรื่องของโชคและกลยุทธ์ (Luck and Strategy) โชคจะเป็นส่วนหนึ่งของการเล่นเกม ซึ่งจะมีผลกับเดินในแต่ละตาของผู้เล่นและมีผลต่อการกำหนดทิศทางการเดินทางบนแผนที่รอบเกาะรัตนโกสินทร์ โดยใช้ลูกเต๋า 2 ลูกในการกำหนดโชคของผู้เล่น เพื่อให้ผู้เล่นสนุกสนานเกิดความท้าทายตลอดระยะเวลาการเล่น

5) ข้อมูลป้อนกลับ (Feedback) ระหว่างการเล่นมีการให้คะแนนผู้เล่นเพิ่มเติมเป็นระยะ เพื่อให้ผู้เล่นคิดวางแผนตลอดระยะเวลาการเล่น

6) ลักษณะของการไล่ตามทัน (Catch-Up Features) ผู้เล่นทุกคนสามารถไล่ตามเกมได้ตลอดเวลา การเล่นจากกลไกของเกมที่ใช้ในการวางแผนทำให้ผู้เล่นรู้สึกสนุกสนาน

7) บรรลุความคาดหวังของผู้เล่น (Meeting Player Expectation) ผู้เล่นที่ชนะการแข่งขันจับสัตว์หิมพานต์ครบ เกมจะจบเมื่อผู้เล่นคนใดสามารถเก็บสะสมการ์ดตัวละครสัตว์หิมพานต์ได้ครบจำนวน 5 ใบ โดยการตัวละครสัตว์หิมพานต์จะต้องครบตามประเภทสัตว์แต่ละประเภท ประเภทละ 1 ใบ เมื่อผู้เล่นที่เก็บสะสมการ์ดตัวละครสัตว์หิมพานต์ครบจำนวน 5 ใบแล้ว ผู้เล่นอื่นจะได้เล่นอีกคนละ 1 ครั้ง ถือว่าจบเกมส์ และเริ่มนับคะแนนของแต่ละผู้เล่นเพื่อหาผู้ชนะ

8) ผลประโยชน์ ความเสี่ยง และ รางวัล (Stakes Risk and Reward) วิธีการต่อสู้โดยวัดค่าพลังของการ์ดตัวละครสัตว์หิมพานต์ที่อยู่บนมือเรา แล้วเลือกมาจำนวน 1 ใบ สู้กับการ์ดตัวละครสัตว์หิมพานต์ที่อยู่ในสถานที่ท่องเที่ยวสำคัญนั้น ถ้าค่าพลังของการ์ดตัวละครสัตว์หิมพานต์ของเรามากกว่า ผู้เล่นจะเป็นฝ่ายชนะแล้วสามารถเก็บการ์ดตัวละครสัตว์หิมพานต์นั้นขึ้นบนมือของผู้เล่นได้

ขั้นตอนทั้ง 8 นี้ สามารถนำมาใช้เพื่อพัฒนาเกมให้มีความน่าสนใจและมีจุดเด่นที่ไม่เหมือนใคร และสามารถบรรลุวัตถุประสงค์ของเกมได้



ภาพที่ 159 การวางอุปกรณ์ในการเล่นเกมกระดาน “สองสัตว์หิมพานต์”  
ที่มา : ผู้วิจัย



## 2.2 การเลือกสถานที่ท่องเที่ยวเพื่อออกแบบเกม

สถานที่ท่องเที่ยวรอบเกาะรัตนโกสินทร์ วิธีการเลือกสถานที่ท่องเที่ยวรอบเกาะรัตนโกสินทร์ เลือกจากสถานที่ท่องเที่ยวรอบเกาะรัตนโกสินทร์ชั้นนอกและชั้นใน เกาะรัตนโกสินทร์ตั้งอยู่บนแผ่นดินที่มีน้ำล้อมรอบในลักษณะเกาะ คือ มีขอบเขตอยู่ในพื้นที่ระหว่างแม่น้ำเจ้าพระยาทางตะวันตก กับ คลองหลอด หรือ คลองคูเมืองเดิมทางตะวันออก เกาะรัตนโกสินทร์ แบ่งออกเป็น 2 ชั้น คือ

เกาะรัตนโกสินทร์ชั้นใน คือ บริเวณที่มีอาณาเขตล้อมรอบด้วยแม่น้ำเจ้าพระยาและคลองคูเมืองเดิม (คลองหลอด) มีพื้นที่ประมาณ 1.8 ตารางกิโลเมตร หรือ 1,125 ไร่ ตั้งอยู่ในท้องที่แขวงพระบรมมหาราชวัง เขตพระนคร กรุงเทพมหานคร

เกาะรัตนโกสินทร์ชั้นนอก คือ บริเวณที่มีอาณาเขตล้อมรอบด้วยคลองคูเมืองเดิม(คลองหลอด) แม่น้ำเจ้าพระยาด้านทิศเหนือ คลองรอบกรุง(คลองบалаพู-คลองโอง่าง) แม่น้ำเจ้าพระยาด้านทิศใต้



ภาพที่ 160 แผนที่เกาะรัตนโกสินทร์

ที่มา : มหาวิทยาลัยศิลปากร, สำนักหอสมุดกลาง, ศูนย์ข้อมูลเกาะรัตนโกสินทร์ (ออนไลน์)

(มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2558)



ภาพที่ 161 กระดานแผนที่ของเกมกระดาน “สองสัตว์หิมพานต์”

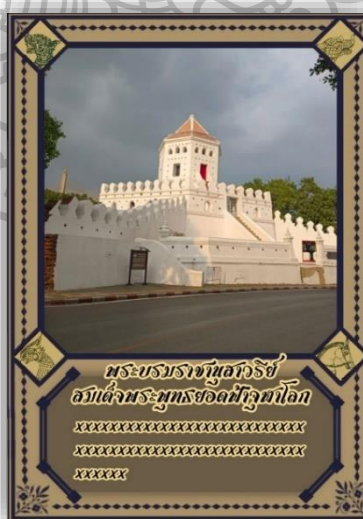
ที่มา : ผู้วิจัย

ผู้วิจัยเลือกสถานที่ท่องเที่ยวจากข้อมูลการท่องเที่ยวของเว็บไซต์ ศูนย์ข้อมูลเกาะรัตนโกสินทร์ จัดทำโดย หอสมุดวังท่าพระ สำนักหอสมุดกลาง มหาวิทยาลัยศิลปากร ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้มาสังเคราะห์ โดยเลือกแบบเจาะจงเฉพาะสถานที่ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม เป็นรูปแบบการท่องเที่ยวอย่างหนึ่งที่เน้นการใช้ทรัพยากรทางวัฒนธรรมหรือที่เรียกอีกอย่างว่า ทู่นทางวัฒนธรรม มาเป็นปัจจัยสำคัญในการพัฒนาหรือมุ่งเน้นให้แหล่งท่องเที่ยวที่นั่น ๆ มีเอกลักษณ์เฉพาะถิ่น จึงกล่าวได้ว่า การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม หมายถึง การเดินทางท่องเที่ยวเพื่อศึกษาและเรียนรู้เกี่ยวกับสิ่งที่แสดงความเป็นวัฒนธรรม ได้แก่ ภูมิปัญญาท้องถิ่น โบราณสถาน โบราณวัตถุ ศิลปะวัฒนธรรม ประเพณี รวมถึงประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม วิถีชีวิตความเป็นอยู่ของชุมชนในท้องถิ่นเน้นการกระจายรายได้สู่ชุมชนในท้องถิ่นและการมีส่วนร่วมของการรักษามรดกทางวัฒนธรรม โดยนำมาสังเคราะห์จัดหมวดหมู่ดังต่อไปนี้ 1.ศาสนา 2. โบราณสถาน 3.พิพิธภัณฑ์ 4.ย่านการค้า 5.การศึกษา 6.สถานที่ราชการ เพื่อสร้างกระดานเกมโดยพื้นที่เกาะรัตนโกสินทร์ โดยจำลองจากพื้นที่ป่าหิมพานต์ มีสระใหญ่ 7 สระ คือ สระอนาคต สระกัณณมุนทะ สระรถการะ สระฉัททันต์ สระกุณालะ สระมันทากินี และสระสีหปาดะ มี 5 เทือกเขาล้อมรอบ คือ 1.เขาสุทิสสนะ 2.เขาจิตรกุฎ 3.เขากาฬกุฎ 4.เขาคันธมาทน์ และ 5.เขาไกรลาศ ภูเขาทั้ง 5 เทือกเขานี้ เขาสุทิสสนะเป็นทอกล้อมสระอนาคตอยู่ตั้งกำแพง หนาได้ 400,000 วา เขาจิตรกุฎ เป็นแก้ว 7 ประการ เขากาฬกุฎ สีเขียวดังดอกอัญชัน เขาคันธมาทน์เป็นแก้วเชื่อมสาละวัน

การออกแบบการ์ดเกมเพื่อเชื่อมโยงสถานที่ท่องเที่ยวผู้วิจัยออกแบบการ์ดเท่ากับจำนวนสถานที่ท่องเที่ยวโดยมีรายละเอียดสำคัญ คือ ชื่อสถานที่ท่องเที่ยว ข้อมูล รูปภาพสถานที่ท่องเที่ยว และ ภาพจำลองสถานที่ท่องเที่ยวรอบเกาะรัตนโกสินทร์ เพื่อเชื่อมโยงกับกระดานแผนที่เพื่อให้ผู้เล่นได้รับรู้ข้อมูลสำคัญของการท่องเที่ยวเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว



ภาพที่ 162 การ์ดอับติ หรือการ์ดสถานที่ ของเกมกระดาน “สองสัตว์หิมพานต์” ด้านหน้า  
ที่มา : ผู้วิจัย



ภาพที่ 163 การ์ดอับติ หรือการ์ดสถานที่ ของเกมกระดาน “สองสัตว์หิมพานต์” ด้านหลัง  
ที่มา : ผู้วิจัย

### 2.3 สัตว์หิมพานต์

ผู้วิจัยรวบรวมข้อมูลจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับสัตว์หิมพานต์จากต้นฉบับสมุดภาพสัตว์หิมพานต์ต้นฉบับสมุดภาพสัตว์หิมพานต์ เป็นเอกสารโบราณประเภทหนังสือสมุดไทย จัดอยู่ในหมวดสัตวศาสตร์ จำนวน 3 เล่ม และหมวดตำราภาพ จำนวน 1 เล่ม สมุดภาพสัตว์หิมพานต์ แต่ละเล่มมีรายละเอียดดังนี้ (กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม, 2561)

ผู้วิจัยได้สังเคราะห์ข้อมูลจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องโดยสามารถสรุปประเภทของสัตว์หิมพานต์เป็น สัตว์บก สัตว์น้ำ สัตว์ปีก รวม 77 ตัว เพื่อออกแบบการ์ดเกม แบ่งเป็น 7 หมวด 1.ประเภทของสัตว์ 2.ประเภทอาหาร 3.ลักษณะสีของสัตว์ตามสีไทยโทน (ไพโรจน์ พิทยเมธี, 2559) 4.อวัยวะของสัตว์ แขน ขา ผิวหนัง และเชื่อมโยงกับสถานที่ท่องเที่ยวรอบเกาะรัตนโกสินทร์ ผู้วิจัยออกแบบการ์ดเกม จำนวน 77 ตัว เท่ากับตัวสัตว์หิมพานต์ ตรงกับการสังเคราะห์ข้อมูลอย่างครบถ้วน



ภาพที่ 164 การ์ดสัญญา หรือการ์ดสัตว์หิมพานต์ ของเกมกระดาน “ส่องสัตว์หิมพานต์”

ที่มา : ผู้วิจัย

### ระยะที่ 3 ขั้นทดสอบ (Test)

โดยผู้วิจัยนำเกมกระดานต้นแบบที่สร้างขึ้นไปทดสอบกับกลุ่มตัวอย่าง (R1) จากนั้นนำจุดบกพร่องที่ค้นพบกลับไปดำเนินการในขั้นสร้างสรรค์แนวทางการแก้ปัญหา (Ideate) ใหม่เพื่อปรับปรุงแก้ไขและพัฒนาเกมกระดานต้นแบบให้ดีขึ้น จนกว่าจะไม่พบจุดบกพร่องที่สำคัญ หลังจากผู้วิจัยพัฒนาเกมกระดานต้นแบบให้ดีขึ้น แล้วจึงนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านกลไกเกม ด้านองค์ประกอบของเกม และด้านเนื้อหาเกม ด้านละ 3 ท่าน ประเมินคุณภาพและความเหมาะสมของเกมกระดานต้นแบบด้วยแบบประเมินคุณภาพเกมกระดาน ด้านกลไกเกม ด้านองค์ประกอบของเกม และด้านเนื้อหาเกม ซึ่งหากมีข้อเสนอแนะเพิ่มเติมใด ๆ ผู้วิจัยจะต้องปรับปรุงแก้ไขและพัฒนาเกมกระดานต้นแบบตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ เพื่อให้เกมกระดานมีคุณภาพและความเหมาะสมก่อนจะนำไปทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง

ตารางที่ 21 แสดงการประเมินคุณภาพเกมกระดานของผู้เชี่ยวชาญ

การประเมินผลคุณภาพเกมกระดาน	$\bar{x}$	S.D	ระดับคุณภาพ	ลำดับ
<b>ด้านที่ 1. ด้านกลไกเกม</b>				
1. เกมกระดานสร้างความสนุกสนานเพลิดเพลินให้กับผู้เล่น	4.67	0.58	มากที่สุด	3
2. กลไกเกมกระดานไม่ซับซ้อนเข้าใจง่าย	4.33	0.58	มาก	4
3. ระยะเวลาในการเล่นมีความเหมาะสม	4.00	1.00	มาก	5
4. สถานการณ์เกมกระดานสามารถดึงดูดความสนใจของผู้เล่นได้ต่อเนื่อง	5.00	0.00	มากที่สุด	1
5. เป้าหมายของเกมกระดานมีการสอดแทรกข้อมูลเพื่อให้ผู้เล่นมีความเข้าใจข้อมูลของสัตว์หิมพานต์	5.00	0.00	มากที่สุด	1
<b>ด้านที่ 2. ด้านองค์ประกอบของเกม</b>				
1. เกมกระดานมีวัสดุในการเล่นที่เหมาะสม	4.00	0.45	มาก	3
2. เกมกระดานมีอุปกรณ์เพื่อสร้างแรงจูงใจในการเล่น	4.67	0.58	มากที่สุด	1
3. ภาษาในเกมกระดานเหมาะสมเข้าใจง่าย	4.00	1.00	มาก	3
4. ความเหมาะสมของอุปกรณ์การเล่นเกม การ์ด กระดาน ต่างๆ สามารถสื่อความหมายได้ดี	4.33	0.58	มาก	2
<b>ด้านที่ 3. ด้านเนื้อหาเกม</b>				
1. เกมกระดานให้ความรู้เกี่ยวกับประวัติสัตว์หิมพานต์ได้	5.00	0.00	มากที่สุด	1

การประเมินผลคุณภาพเกมกระดาน	$\bar{x}$	S.D	ระดับคุณภาพ	ลำดับ
ชัดเจนเข้าใจง่าย				
2. เกมสามารถสื่อความหมายของข้อมูลสถานที่ท่องเที่ยวได้อย่างครบถ้วน	4.67	0.58	มากที่สุด	3
3. เกมส่งเสริมความต้องการในการเดินทางท่องเที่ยวรอบเกาะรัตนโกสินทร์	4.67	0.58	มากที่สุด	3
4. เกมสามารถสื่อความหมายเกี่ยวกับสัตว์หิมพานต์ได้อย่างชัดเจนทำให้เกิดแรงจูงใจในการเดินทางท่องเที่ยว	5.00	0.00	มากที่สุด	1

การประเมินคุณภาพเกมกระดานของผู้เชี่ยวชาญ พบว่า

ด้านที่ 1 ด้านกลไกเกม อันดับแรก เป้าหมายของเกมกระดานมีการสอดแทรกข้อมูลเพื่อให้ผู้เล่นมีความเข้าใจข้อมูลของสัตว์หิมพานต์ ( $\bar{x} = 5.0$ , S.D. = 0.00) และสถานการณ์เกมกระดานสามารถดึงดูดความสนใจของผู้เล่นได้ต่อเนื่อง ( $\bar{x} = 5.0$ , S.D. = 0.00) ค่าระดับคะแนนอยู่ที่มากที่สุด รองลงมา เกมกระดานสร้างความสนุกสนานเพลิดเพลินให้กับผู้เล่น ( $\bar{x} = 4.67$ , S.D. = 0.58) ตามลำดับ

ด้านที่ 2 ด้านองค์ประกอบของเกม อันดับแรก เกมกระดานมีอุปกรณ์เพื่อสร้างแรงจูงใจในการเล่น ( $\bar{x} = 4.67$ , S.D. = 0.58) ค่าระดับคะแนนอยู่ที่มากที่สุด รองลงมา ความเหมาะสมของอุปกรณ์การเล่นเกมส์ การ์ด กระดานต่างๆ สามารถสื่อความหมายได้ดี ( $\bar{x} = 4.33$ , S.D. = 0.58) ค่าระดับคะแนนอยู่ที่มาก ลำดับที่สาม ภาษาในเกมกระดานเหมาะสมเข้าใจง่าย ( $\bar{x} = 4.00$ , S.D. = 1.00) และเกมกระดานมีวัสดุในการเล่นที่เหมาะสม ( $\bar{x} = 4.00$ , S.D. = 1.00) ตามลำดับ

ด้านที่ 3 ด้านเนื้อหาเกม อันดับแรก เกมกระดานให้ความรู้เกี่ยวกับประวัติสัตว์หิมพานต์ได้ชัดเจนเข้าใจง่าย ( $\bar{x} = 5.0$ , S.D. = 0.00) และเกมสามารถสื่อความหมายเกี่ยวกับสัตว์หิมพานต์ได้อย่างชัดเจนทำให้เกิดแรงจูงใจในการเดินทางท่องเที่ยว ( $\bar{x} = 5.0$ , S.D. = 0.00) ค่าระดับคะแนนอยู่ที่มากที่สุด รองลงมา เกมสามารถสื่อความหมายของข้อมูลสถานที่ท่องเที่ยวได้อย่างครบถ้วน ( $\bar{x} = 4.67$ , S.D. = 0.58) และเกมส่งเสริมความต้องการในการเดินทางท่องเที่ยวรอบเกาะรัตนโกสินทร์ ( $\bar{x} = 4.67$ , S.D. = 0.58) ตามลำดับ



### ขั้นตอนที่ 3 การนำเกมกระดานต้นแบบ (Prototype) ไปใช้ (R2)

1. เก็บข้อมูลการวิจัยโดยการทำวิจัยนี้ผู้วิจัยจะเป็นผู้ขอคำยินยอมการเข้าร่วมงานวิจัยด้วยตัวเอง และจะอธิบายกระบวนการให้ชัดเจนพร้อมทั้งนำเอกสารฉบับนี้พร้อมทั้งหนังสือแสดงเจตนายินยอมเข้าร่วมงานวิจัย และชี้แจงรายละเอียดการวิจัย ซึ่งผู้เข้าร่วมการวิจัยจะมีอิสระที่จะตัดสินใจเข้าร่วมหรือไม่เข้าร่วมในงานวิจัยนี้
2. ผู้วิจัยจัดเตรียมเกมกระดานสองสัตว์หิมพานต์รอบเกาะรัตนโกสินทร์ สำหรับกลุ่มตัวอย่างโดยผู้วิจัยเก็บข้อมูล การเล่นในแต่ละครั้งจะแบ่งผู้เล่นออกเป็นกลุ่มละ 6 คน จำนวน 5 กลุ่ม
5. ตลอดระยะเวลาการเล่นเกมกระดาน ผู้วิจัยอำนวยความสะดวกและร่วมสังเกตพฤติกรรมโดยใช้แบบสังเกตพฤติกรรมผู้เล่นเพื่อเก็บข้อมูลการวิจัยทุกครั้ง และนำข้อมูลที่ได้ไปวิเคราะห์และสรุปผลการวิจัยต่อไป
6. นำข้อมูลที่ได้ทั้งหมดมาวิเคราะห์เพื่อสรุปผล อภิปรายผล และจัดทำรายงานผลการวิจัย
7. เผยแพร่และขยายผลนวัตกรรม

ตารางที่ 22 แสดงผลการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน

ความพึงพอใจของผู้เล่นเกมกระดาน	$\bar{x}$	S.D	ระดับคุณภาพ	ลำดับ
<b>ด้านที่ 1 ด้านเนื้อหาของเกม</b>				
1. ความยากง่ายของเนื้อหาเหมาะสมกับผู้เล่น	4.34	0.48	มาก	4
2. เกมสามารถสื่อความหมายด้านการท่องเที่ยว	4.45	0.74	มาก	3
3. การจัดเนื้อหาเหมาะสมกับระยะเวลา	4.21	0.68	มาก	5
4. สถานการณ์ของเกมดึงดูดความสนใจได้อย่างต่อเนื่อง	4.66	0.48	มากที่สุด	2
5. ผู้เล่นมีความสุขสนุกสนานจากเกม	4.79	0.41	มากที่สุด	1
<b>ด้านที่ 2 ด้านกิจกรรม</b>				
1. ผู้เล่นมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม	4.55	0.51	มากที่สุด	1
2. การทำกิจกรรมมีลำดับขั้นตอนที่เข้าใจง่าย	4.28	0.45	มาก	3
3. กิจกรรมมีความน่าสนใจ กระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้	4.28	0.80	มาก	3
4. การทำกิจกรรมช่วยให้เข้าใจข้อมูลในเกมดีขึ้น	4.31	0.81	มาก	2
<b>ด้านที่ 3 ด้านการท่องเที่ยว</b>				
1. เกมทำให้ผู้เล่นรู้จักสถานที่ท่องเที่ยวรอบเกาะรัตนโกสินทร์	4.86	0.35	มากที่สุด	1
2. เกมทำให้ผู้เล่นรู้จักสัตว์หิมพานต์รอบเกาะรัตนโกสินทร์	4.76	0.44	มากที่สุด	2

ความพึงพอใจของผู้เล่นเกมกระดาน	$\bar{x}$	S.D	ระดับคุณภาพ	ลำดับ
3. เกมทำให้เกิดแรงจูงใจในการเดินทางท่องเที่ยว	4.03	0.63	มาก	3
<b>ด้านที่ 4 ด้านคุณภาพของเครื่องมือเกมกระดาน</b>				
1. เครื่องมือมีคงทน แข็งแรง สะดวกต่อการใช้งาน	4.17	0.51	มาก	4
2. ภาพ สีและตัวอักษร กระตุ้นความสนใจของผู้เล่น	4.31	0.81	มาก	3
3. เครื่องมือสอดคล้องกับเนื้อหาและส่งเสริมการเรียนรู้	4.86	0.35	มากที่สุด	1
4. เครื่องมือมีกฎกติกาการเล่นที่ละเอียดและเข้าใจง่าย	4.45	0.76	มาก	2

ผลการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน พบว่า

ด้านที่ 1 ด้านเนื้อหาเกม อันดับแรก เกมกระดานสร้างความสนุกสนานเพลิดเพลินให้กับผู้เล่น ( $\bar{x}=4.79$  , S.D. =0.41) ค่าระดับคะแนนมากที่สุด รองลงมา สถานการณ์เกมกระดานสามารถดึงดูดความสนใจของผู้เล่นได้ต่อเนื่อง ( $\bar{x}=4.66$  ,S.D.=0.48) และ เกมสื่อความหมายด้านการท่องเที่ยว ( $\bar{x}=4.45$  ,S.D.=0.74) ตามลำดับ

ด้านที่ 2. ด้านกิจกรรม อันดับแรก ผู้เล่นมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม ค่าระดับคะแนนอยู่มากที่สุด ( $\bar{x}=4.86$  ,S.D.=0.35) รองลงมา การทำกิจกรรมมีลำดับขั้นตอนที่เข้าใจง่าย ( $\bar{x}=4.8$  ,S.D.=0.42) ลำดับที่สาม กิจกรรมมีความน่าสนใจและกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ ( $\bar{x}=4.8$  ,S.D.=0.42) ตามลำดับ

ด้านที่ 3. ด้านการท่องเที่ยว อันดับแรก เกมทำให้ผู้เล่นรู้จักสถานที่ท่องเที่ยวรอบเกาะรัตนโกสินทร์ ( $\bar{x}=4.86$  ,S.D.=0.35) ค่าระดับคะแนนอยู่มากที่สุด รองลงมา เกมทำให้ผู้เล่นรู้จักสัตว์หิมพานต์รอบเกาะรัตนโกสินทร์ ( $\bar{x}=4.76$  ,S.D.=0.44) ลำดับที่สาม เกมทำให้เกิดแรงจูงใจในการเดินทางท่องเที่ยว ( $\bar{x}=4.8$  ,S.D.=0.42) ตามลำดับ

ด้านที่ 4 ด้านคุณภาพของเครื่องมือเกมกระดาน อันดับแรก เครื่องมือสอดคล้องกับเนื้อหาและส่งเสริมการเรียนรู้ ( $\bar{x}=4.86$  ,S.D.=0.35) ค่าคะแนนอยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมา เครื่องมือมีกฎกติกาการเล่นที่ละเอียดและเข้าใจง่าย ( $\bar{x}=4.45$  ,S.D.=0.76) ลำดับที่สาม ภาพ สีและตัวอักษร กระตุ้นความสนใจของผู้เล่น ( $\bar{x}=4.45$  ,S.D.=0.76) และ เครื่องมือมีกฎกติกาการเล่นที่ละเอียดและเข้าใจง่าย ( $\bar{x}=4.31$  ,S.D.=0.81) ตามลำดับ

## ขั้นตอนที่ 4 การตรวจสอบและยืนยันโดยผู้เชี่ยวชาญ (Connoisseurship) (D2)

### ระยะที่ 1 การตรวจสอบและยืนยันโดยผู้เชี่ยวชาญ (Connoisseurship)

การตรวจสอบและยืนยันโดยผู้เชี่ยวชาญ (Connoisseurship) มีจุดมุ่งหมายของการตรวจสอบ แสดงความคิดเห็นและข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อพิจารณา ความเหมาะสม (Propriety) ความเป็นไปได้ (Feasibility) ความสอดคล้อง (Compatibility) และความ เป็นประโยชน์ (Utility) คัดเลือกผู้เชี่ยวชาญโดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) จำนวน 9 คน เพื่อพิจารณาเกมกระดานสองสัตว์หิมพานต์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมรอบ เกาะรัตนโกสินทร์ วัตถุประสงค์เพื่อตรวจสอบ ยืนยัน และประเมินเกมกระดานสองสัตว์หิมพานต์เพื่อ ส่งเสริมการท่องเที่ยวรอบเกาะรัตนโกสินทร์

1.1 กลุ่มเป้าหมาย การจัดสัมมนาอิงผู้เชี่ยวชาญ (Connoisseurship) มีกลุ่มเป้าหมายที่ร่วม สัมมนาทั้งสิ้น 9 คน ได้แก่

- 1) ผู้เชี่ยวชาญการออกแบบเกมกระดาน จำนวน 3 คน
- 2) นักวิชาการด้านการท่องเที่ยว จำนวน 3 คน
- 3) นักท่องเที่ยว จำนวน 3 คน

1.2 ตัวแปรที่ใช้ศึกษา ได้แก่ แบบประเมินเกมกระดานสองสัตว์หิมพานต์รอบเกาะ รัตนโกสินทร์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

1.3 เครื่องมือ แบบตรวจสอบและประเมิน การพัฒนาเกมกระดานสองสัตว์หิมพานต์รอบ เกาะรัตนโกสินทร์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม เป็นเครื่องมือสำหรับผู้เชี่ยวชาญใช้ใน กิจกรรมการสัมมนาอิงผู้เชี่ยวชาญ (Connoisseurship) มีลักษณะเป็นแบบตรวจสอบรายการ (Checklist) ให้ผู้เชี่ยวชาญแสดงความคิดเห็นต่อรายละเอียดแบบประเมินเกมกระดานสองสัตว์ หิมพานต์รอบเกาะรัตนโกสินทร์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม โดยพิจารณาตามกรอบการ ประเมิน 4 ด้าน คือ ความเหมาะสม ความเป็นไปได้ ความสอดคล้อง และ ความเป็นประโยชน์

1.4 สถานที่ การสัมมนาอิงผู้เชี่ยวชาญ (Connoisseurship) ประชุมที่ เอ็นเค บอร์ดเกม ซีคอนสแควร์ ศรีนครินทร์ วันจันทร์ที่ 19 กุมภาพันธ์ 2567 เวลา 09.00-12.00 น.

1.5 วิธีการดำเนินการ การสัมมนาอิงผู้เชี่ยวชาญ (Connoisseurship) ผู้วิจัยได้ดำเนินการ ตามขั้นตอน ดังนี้

1) คัดเลือกผู้เข้าร่วมกิจกรรม โดยยึดหลักเป็นผู้มีความรู้ ความเข้าใจ และอยู่ใน แวดวงการออกแบบเกมกระดานและอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว เป็นผู้เข้าใจในการออกแบบ เกมกระดานและองค์ประกอบที่ใช้ในการส่งเสริมอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว โดยผ่านการพิจารณา ร่วมกันระหว่างอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์และผู้วิจัย

2) ประสานงาน และเชิญผู้ที่ได้รับคัดเลือก นัดหมายวัน เวลา และช่องทางในการจัดกิจกรรม โดยจัดส่งเอกสาร แบบประเมิน ส่งไปให้ผู้เชี่ยวชาญศึกษาเป็นการล่วงหน้า

3) กำหนดผู้ที่จะทำหน้าที่เป็นผู้ดำเนินการ (Moderator) และผู้จดบันทึก (Notetaker) รวมถึงทำความเข้าใจกับขั้นตอนการดำเนินงาน แบบบทบาทของแต่ละบุคคล

4) เมื่อสมาชิกพร้อมผู้ดำเนินการ (Moderator) แนะนำคณะผู้เข้าร่วมและแจ้งวัตถุประสงค์ในการสัมมนา รวมทั้งขอให้ผู้เข้าร่วมการสัมมนาแนะนำตัว

5) ผู้ดำเนินการสัมมนา (Moderator) สร้างบรรยากาศของความเป็นกันเอง และขออนุญาตบันทึกเสียงการสนทนา และเปิดโอกาสให้ซักถามข้อสงสัย

6) เริ่มการสนทนา โดยผู้ดำเนินรายการนำเสนอแบบประเมินเกมกระดานส่องสัตว์ หิมพานต์รอบเกาะรัตนโกสินทร์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม โดยนำเสนอประเด็นที่ได้ทำการวิจัย จำนวน 3 ประเด็น คือ ด้านกลไกเกม ด้านคุณภาพของเครื่องมือ ด้านการส่งเสริมการท่องเที่ยว ที่ได้เตรียมไว้

7) ก่อนจบการสัมมนา ได้เปิดโอกาสให้ผู้เข้าร่วมได้ซักถามปัญหา หรือข้อข้องใจอีกครั้ง

8) ผู้จดบันทึก (Notetaker) เรียบเรียงเนื้อหา และสรุปผลการสัมมนาโดยการทบทวน กิจกรรมทั้งหมดจากการบันทึกวิดีโอการประชุม

ผลการตรวจสอบและยืนยันโดยผู้เชี่ยวชาญการพัฒนาเกมกระดานส่องสัตว์หิมพานต์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม โดยการสัมมนาอิงผู้เชี่ยวชาญ (Connoisseurship) จำนวน 9 คน ประกอบด้วย

- 1) ผู้เชี่ยวชาญการออกแบบเกมกระดาน จำนวน 3 คน
- 2) ผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษา อาจารย์/นักวิชาการด้านการท่องเที่ยว จำนวน 3 คน
- 3) นักท่องเที่ยว จำนวน 3 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการทดสอบโดยผู้เชี่ยวชาญ คือ การอ้างอิงจากผู้เชี่ยวชาญ (Connoisseurship) โดยให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบและประเมินความเหมาะสม (Propriety) ความเป็นไปได้ (Feasibility) ความสอดคล้อง (Compatibility) และความเป็นประโยชน์ (Utility) และปรับปรุงแก้ไขให้สมบูรณ์ โดยใช้แบบประเมิน แบ่งเป็น 2 ตอน ได้แก่

ตอนที่ 1 เป็นคำถามเกี่ยวกับข้อมูลพื้นฐานของผู้ทรงคุณวุฒิ ได้แก่ เพศ ตำแหน่ง ระดับการศึกษา มีลักษณะเป็นแบบกำหนดคำตอบให้เลือก (Check List)

ตอนที่ 2 เป็นมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ทั้งหมดจำนวน 5 ข้อ โดยมีค่าการให้คะแนน ดังนี้

5 หมายถึง ผู้ประเมินมีความเห็นว่าเกมกระดานนี้มีความเหมาะสม ความเป็นไปได้ ความสอดคล้อง และความเป็นประโยชน์ มากที่สุด

4 หมายถึง ผู้ประเมินมีความเห็นว่าเกมกระดานนี้มีความเหมาะสม ความเป็นไปได้ ความสอดคล้อง และความเป็นประโยชน์ มาก

3 หมายถึง ผู้ประเมินมีความเห็นว่าเกมกระดานนี้มีความเหมาะสม ความเป็นไปได้ ความสอดคล้อง และความเป็นประโยชน์ ปานกลาง

2 หมายถึง ผู้ประเมินมีความเห็นว่าเกมกระดานนี้มีความเหมาะสม ความเป็นไปได้ ความสอดคล้อง และความเป็นประโยชน์ น้อย

1 หมายถึง ผู้ประเมินมีความเห็นว่าเกมกระดานนี้มีความเหมาะสม ความเป็นไปได้ ความสอดคล้อง และความเป็นประโยชน์ น้อยที่สุด



## ระยะที่ 2 วิเคราะห์ผลการตรวจสอบและยืนยันโดยผู้เชี่ยวชาญ (Connoisseurship)

ผลการตรวจสอบและยืนยันเกมกระดานสองสัตว์หิมพานต์รอบเกาะรัตนโกสินทร์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม โดยผู้เชี่ยวชาญ (Connoisseurship) ด้านกลไกของเกมกระดาน ด้านคุณภาพของเครื่องมือ ด้านการส่งเสริมการท่องเที่ยว มีดังต่อไปนี้

### ตารางที่ 23 แสดงผลการตรวจสอบและยืนยันโดยผู้เชี่ยวชาญ (Connoisseurship)

ข้อคำถาม	ข้อเสนอแนะ	การปรับปรุง
<p><b>ด้านกลไกของเกมกระดาน</b></p> <p>1. ความยากง่ายของเนื้อหาเหมาะสมกับผู้เล่น</p>	<p>ความยากง่ายของเกมกระดานเหมาะสมสำหรับผู้มีพื้นฐานด้านการท่องเที่ยวควรมีการปรับระดับเป็นลำดับขั้นตอน จากระดับง่ายระดับปานกลางไปจนถึงระดับยาก เพื่อให้ผู้เล่นที่ไม่มีพื้นฐานและผู้เล่นที่มีพื้นฐานเกิดความสมดุลกัน</p>	<p>ผู้วิจัยได้ปรับระดับการเล่นเป็นระดับความยากปานกลาง ยาก โดยแบ่งระดับเป็น 5 ช่วง</p>
<p>2. เกมสามารถสื่อความหมายด้านการท่องเที่ยว</p>	<p>เกมสามารถสื่อความหมายด้านการท่องเที่ยวได้ดีอาจมีการเพิ่มเติมรายการละเอียดสถานที่ท่องเที่ยวเพื่อแนะนำนักท่องเที่ยวในรูปแบบไกด์บุ๊ก(Guide Book) หรือ อาจมีการสร้างเส้นทางการท่องเที่ยวจากเกมกระดานเพื่อให้นักท่องเที่ยวที่สนใจสามารถเดินทางท่องเที่ยวได้จากแรงจูงใจในการเล่นเกม</p>	<p>ผู้วิจัยเพิ่มเติมการทำคู่มือการท่องเที่ยวและข้อมูลสำคัญของสถานที่ท่องเที่ยวรอบเกาะรัตนโกสินทร์เพิ่มเติมจากในเกมโดยทำเป็นคู่มือเป็นอุปกรณ์ของเกมกระดาน</p>
<p>3. การจัดเนื้อหาเหมาะสมกับระยะเวลา</p>	<p>ระยะเวลาในการเล่นมีความเหมาะสมไม่มากเกินไปจัดสมดุลการเริ่มเกม ระหว่างเล่นเกมและการจบเกมได้ดี หากมีการปรับระดับเกมอาจปรับระยะเวลาของเกมเพิ่มขึ้นตามระดับความยากง่าย</p>	<p>ผู้วิจัยมีการปรับระดับครบถ้วนตามคำแนะนำ</p>

ข้อคำถาม	ข้อเสนอแนะ	การปรับปรุง
4. สถานการณ์ของเกมดึงดูดความสนใจได้อย่างต่อเนื่อง	สถานการณ์การเล่นเกมนัดความสมดุลในเกมได้ดีผู้เล่นสามารถไล่ตามผู้ที่ขึ้นมาได้อย่างเหมาะสมเกิดความสมดุลในการแพ้ชนะไม่แตกต่างกันมากเกินไปทำให้ผู้เล่นเกิดความสนใจที่จะเล่นเกมอย่างต่อเนื่อง สามารถดึงดูดใจได้ตลอดระยะเวลาตั้งแต่เริ่มเกมจนถึงจบเกม	ไม่มีการแก้ไขปรับปรุง
5. เป้าหมายของเกมกระตุ้นมีการสอดแทรกข้อมูลเพื่อให้ผู้เล่นมีความเข้าใจข้อมูลของสัตว์หิมพานต์	ผู้ออกแบบตั้งเป้าหมายเกมได้ชัดเจนเพื่อให้ผู้เล่นเข้าใจถึงข้อมูลของสัตว์หิมพานต์ที่มีอวัยวะที่มีความแตกต่างกันใช้การ์ดเกมเป็นอุปกรณ์ในการเปรียบเทียบได้ครบถ้วนให้ผู้เล่นเกิดการเรียนรู้และเข้าใจตามเป้าหมายพร้อมทั้งสอดแทรกความรู้เกี่ยวกับสถานที่ท่องเที่ยวเพื่อให้ผู้เล่นสนุกสนานเกิดการเรียนรู้และแรงจูงใจในการเดินทางท่องเที่ยวเกาะรัตนโกสินทร์	ไม่มีการแก้ไขปรับปรุง
<p><b>ด้านคุณภาพของเครื่องมือเกม</b></p> <p><b>กระดาน</b></p> <p>1. เครื่องมือมีคงทน แข็งแรง สะดวกต่อการใช้งาน</p>	อุปกรณ์ในการเล่นมีความน่าสนใจ กระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ การ์ดเกม สัตว์หิมพานต์ และการ์ดเกมสถานที่ท่องเที่ยวมีหลากหลายทำให้สามารถเล่นได้หลายครั้งไม่เบื่อหน่าย กระดานเกมบางเกินไปหากมีการใช้งานหลายครั้งอาจเกิดการชำรุดได้ อาจมีการปรับกระดานให้เป็นวัสดุที่มีความแข็งแรงขึ้น	ผู้วิจัยเปลี่ยนอุปกรณ์กระดานในการเล่นจากกระดานโฟโต้รูปเป็นเป็นกระดานจิวป์ที่มีความเนื้อขึ้น 3 มิลลิเมตร เพื่อยืดอายุในการใช้ อุปกรณ์

ข้อคำถาม	ข้อเสนอแนะ	การปรับปรุง
2. ภาพ สี และตัวอักษร กระตุ้น ความสนใจ	ภาพ สี ตัวอักษรมีความสอดคล้อง กันทั้งเกมทำให้เกิดความสวยงาม กระตุ้นความสนใจผู้เล่นให้เกิดการ เรียนรู้แต่ ตัวอักษรในการ์ดยังมี ขนาดเล็กเกินไปทำให้ผู้เล่นอ่านยาก	ผู้วิจัยมีการปรับขนาด ตัวอักษรเรียบร้อยตาม คำแนะนำ
3. เกมกระดานมีสอดคล้องกับ เนื้อหาในการส่งเสริมการ ท่องเที่ยว	มีความสอดคล้องดี อาจเพิ่มเติมจุด สนใจอื่นๆ เพื่อสร้างเป็นเส้นทางการ ท่องเที่ยว	ไม่มีการแก้ไขปรับปรุง
4. เครื่องมือมีกฎกติกาการเล่น ที่ละเอียดและเข้าใจง่าย	กติกาการเล่นมีความซับซ้อนจาก ลายเอียดของเกมที่มีเนื้อหาเยอะ เป็นลำดับขั้นตอนดีอาจมีการเป็น ระดับความยากง่าย	แก้ไขปรับปรุงในระดับ การเล่นเรียบร้อย
<b>ด้านการท่องเที่ยว</b>		
1. เกมทำให้ผู้เล่นรู้จักสถานที่ ท่องเที่ยวรอบเกาะรัตนโกสินทร์ ได้ครบถ้วน	ครบถ้วนดีทำให้เกิดแรงจูงใจในการ เดินทางท่องเที่ยวสถานที่ใหม่ๆที่ยัง ไม่ได้รับการประชาสัมพันธ์	ไม่มีการแก้ไขปรับปรุง
2. เกมทำให้ผู้เล่นรู้จักสัตว์ หิมพานต์รอบเกาะรัตนโกสินทร์	เกมทำให้ผู้เล่นรู้จักข้อมูลของสัตว์ หิมพานต์โดยละเอียดเป็นประโยชน์ ต่อการศึกษางานทัศนศิลป์รอบเกาะ รัตนโกสินทร์	ไม่มีการแก้ไขปรับปรุง
3. เกมสามารถประชาสัมพันธ์ การท่องเที่ยวเกาะรัตนโกสินทร์ ได้	เกลดึงดูดสร้างแรงจูงใจให้ผู้เล่น อยากเดินทางไปในสถานที่ท่องเที่ยว ในเกมดี	ไม่มีการแก้ไขปรับปรุง



ตารางที่ 24 แสดงผลการตรวจสอบและประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญ ด้านกลไกเกมกระดาน

	ความคิดเห็น											
	ความเหมาะสม			ความสอดคล้อง			ความเป็นไปได้			ความเป็นประโยชน์		
	$\bar{x}$	S.D	แปลผล	$\bar{x}$	S.D	แปลผล	$\bar{x}$	S.D	แปลผล	$\bar{x}$	S.D	แปลผล
A1	4.78	0.44	มากที่สุด	4.22	0.67	มาก	4.78	0.44	มากที่สุด	4.56	0.53	มากที่สุด
A2	4.44	0.53	มาก	4.22	0.83	มาก	4.43	0.76	มาก	4.67	0.50	มากที่สุด
A3	4.67	0.71	มากที่สุด	4.44	0.53	มาก	4.44	0.75	มาก	4.44	0.73	มาก
A4	4.56	0.53	มากที่สุด	4.67	0.71	มากที่สุด	4.22	0.67	มาก	4.22	0.67	มาก
A5	4.89	0.33	มากที่สุด	4.89	0.33	มากที่สุด	4.67	0.50	มากที่สุด	4.78	0.44	มากที่สุด
รวม	4.66	0.64	มากที่สุด	4.48	0.61	มาก	4.51	0.62	มากที่สุด	4.53	0.57	มากที่สุด
<b>รวมค่าเฉลี่ยทุกด้าน (<math>\bar{x} = 4.54</math>), (S.D = 0.61) มากที่สุด</b>												

หมายเหตุ ข้อมูลด้านกลไกของเกมกระดาน

A1 หมายถึง ความง่ายของเนื้อหาเหมาะสมกับผู้เล่น

A2 หมายถึง การวางเป้าหมายของเกมสามารถสื่อความหมายด้านการท่องเที่ยวได้ชัดเจน

A3 หมายถึง การจัดเนื้อหาเหมาะสมกับระยะเวลา

A4 หมายถึง สถานการณ์ของเกมดึงดูดความสนใจได้อย่างต่อเนื่อง

A5 หมายถึง กติกาการเล่นเกมมีรูปแบบและกลไกที่เหมาะสมกับเนื้อหาของเกม

จากตารางที่ 24 พบว่า ผลการตรวจสอบและประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญ ด้านกลไกเกมกระดาน มีคะแนนรวมทุกด้านอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{x} = 4.54$ , S.D = 0.61) เมื่อพิจารณาผลการตรวจสอบและประเมินในแต่ละด้าน ลำดับที่หนึ่ง ด้านความเหมาะสม มีค่าคะแนนมากที่สุด อยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{x} = 4.66$ , S.D. = 0.64) รองลงมา ด้านความเป็นประโยชน์ อยู่ที่ระดับมากที่สุด ( $\bar{x} = 4.53$ , S.D. = 0.57) ลำดับที่สาม ด้านความเป็นไปได้ อยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{x} = 4.51$ , S.D. = 0.62) และลำดับที่สี่ ด้านความสอดคล้อง อยู่ในระดับมาก ( $\bar{x} = 4.48$ , S.D. = 0.61) ตามลำดับ

ตารางที่ 25 แสดงผลการตรวจสอบและประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญ ด้านคุณภาพของเครื่องมือ

	ความคิดเห็น											
	ความเหมาะสม			ความสอดคล้อง			ความเป็นไปได้			ความเป็นประโยชน์		
	$\bar{x}$	S.D	แปลผล	$\bar{x}$	S.D	แปลผล	$\bar{x}$	S.D	แปลผล	$\bar{x}$	S.D	แปลผล
B1	4.25	0.67	มาก	4.50	0.65	มาก	4.50	0.65	มาก	4.89	0.33	มากที่สุด
B2	4.27	0.65	มาก	4.36	0.67	มาก	4.43	0.76	มาก	5.00	0.64	มากที่สุด
B3	4.63	0.50	มากที่สุด	4.55	0.52	มากที่สุด	4.44	0.75	มาก	4.89	0.33	มากที่สุด
B4	4.45	0.52	มาก	4.55	0.52	มากที่สุด	4.45	0.59	มาก	4.33	0.71	มาก
รวม	4.40	0.58	มาก	4.49	0.59	มาก	4.45	0.68	มาก	4.77	0.50	มากที่สุด
<b>รวมค่าเฉลี่ยทุกด้าน (<math>\bar{x} = 4.52</math>) , (S.D = 0.58) มากที่สุด</b>												

หมายเหตุ ข้อมูลด้านคุณภาพของเครื่องมือเกมกระดาน

B1 หมายถึง อุปกรณ์เกมมีความคงทน แข็งแรง สะดวกต่อการใช้งาน

B2 หมายถึง ภาพ สีและตัวอักษร กระตุ้นความสนใจในการเล่น

B3 หมายถึง อุปกรณ์ที่ใช้ในการเล่นเกมครบถ้วน เข้าใจง่าย

B4 หมายถึง คู่มือเกมมีกฎกติกาการเล่นที่ละเอียดและเข้าใจง่าย

จากตารางที่ 25 พบว่า ผลการตรวจสอบและประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญ ด้านคุณภาพของเครื่องมือ มีคะแนนรวมทุกด้านอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{x} = 4.52$ , S.D = 0.58) เมื่อพิจารณาผลการตรวจสอบและประเมินในแต่ละด้าน ลำดับที่หนึ่ง ด้านความเป็นประโยชน์ มีค่าคะแนนมากที่สุด อยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{x} = 4.77$ , S.D. =0.50) รองลงมา ด้านความสอดคล้อง อยู่ที่ระดับมาก ( $\bar{x} = 4.49$ , S.D. =0.59) ลำดับที่สาม ด้านความเป็นไปได้ อยู่ในระดับมาก ( $\bar{x} = 4.45$ , S.D. =0.68) และลำดับที่สี่ ด้านความเหมาะสม อยู่ในระดับมาก ( $\bar{x} = 4.40$ , S.D. =0.58) ตามลำดับ

ตารางที่ 26 แสดงผลการตรวจสอบและประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญ ด้านการส่งเสริมการท่องเที่ยว

	ความคิดเห็น											
	ความเหมาะสม			ความสอดคล้อง			ความเป็นไปได้			ความเป็นประโยชน์		
	$\bar{x}$	S.D	แปลผล	$\bar{x}$	S.D	แปลผล	$\bar{x}$	S.D	แปลผล	$\bar{x}$	S.D	แปลผล
C1	4.67	0.50	มากที่สุด	4.22	0.83	มาก	4.33	0.71	มาก	5.00	0.00	มากที่สุด
C2	4.33	0.71	มาก	4.89	0.33	มากที่สุด	4.63	0.50	มากที่สุด	4.89	0.33	มากที่สุด
C3	4.56	0.53	มากที่สุด	4.56	0.53	มากที่สุด	4.56	0.53	มากที่สุด	4.63	0.50	มากที่สุด
C4	4.67	0.50	มากที่สุด	4.55	0.52	มากที่สุด	4.45	0.59	มาก	4.56	0.53	มากที่สุด
รวม	4.56	0.56	มากที่สุด	4.56	0.55	มากที่สุด	4.49	0.58	มาก	4.77	0.34	มากที่สุด
<b>รวมค่าเฉลี่ยทุกด้าน (<math>\bar{x} = 4.59</math>) , (S.D = 0.50) มากที่สุด</b>												

หมายเหตุ ข้อมูลด้านการส่งเสริมการท่องเที่ยว

C1 หมายถึง เกมทำให้ผู้เล่นรู้จักสถานที่ท่องเที่ยวรอบเกาะรัตนโกสินทร์ได้ครบถ้วน

C2 หมายถึง เกมทำให้ผู้เล่นรู้จักสัตว์หิมพานต์รอบเกาะรัตนโกสินทร์

C3 หมายถึง เกมสามารถประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเกาะรัตนโกสินทร์ได้

C4 หมายถึง เกมสร้างแรงจูงใจในการเดินทางท่องเที่ยวให้ผู้เล่นเกมกระดาน

จากตารางที่ 26 พบว่า ผลการตรวจสอบและประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญ ด้านการส่งเสริมการท่องเที่ยว มีคะแนนรวมทุกด้านอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{x} = 4.59$ , S.D = 0.50) เมื่อพิจารณาผลการตรวจสอบและประเมินในแต่ละด้าน ลำดับที่หนึ่ง ด้านความเป็นประโยชน์ มีค่าคะแนนมากที่สุด อยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{x} = 4.77$ , S.D. =0.34) รองลงมา ด้านความเหมาะสม อยู่ที่ระดับมากที่สุด ( $\bar{x} = 4.56$ , S.D. =0.56) และด้านความสอดคล้อง อยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{x} = 4.56$ , S.D. =0.55) เท่ากัน และลำดับที่สี่ ด้านความเป็นไปได้ อยู่ในระดับมาก ( $\bar{x} = 4.49$ , S.D. =0.58) ตามลำดับ

## บทที่ 5

### สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การศึกษาวิจัยเรื่องการพัฒนาเกมกระดานสองสัตว์หิมพานต์รอบเกาะรัตนโกสินทร์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมเป็นรูปแบบการวิจัยและพัฒนา (Research & Development) งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ คือ 1. เพื่อศึกษาแนวคิดและทฤษฎีการสร้างเกมกระดานสองสัตว์หิมพานต์รอบเกาะรัตนโกสินทร์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม 2. เพื่อพัฒนาเกมกระดานสองสัตว์หิมพานต์รอบเกาะรัตนโกสินทร์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม 3. เพื่อประเมินผลการใช้เกมกระดานสองสัตว์หิมพานต์รอบเกาะรัตนโกสินทร์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ผลการวิจัยสรุปภาพรวมดังนี้

**ขั้นตอนที่ 1** การศึกษาข้อมูลเบื้องต้นโดยศึกษาจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับการออกแบบเกมกระดาน การศึกษาข้อมูลการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมรอบเกาะรัตนโกสินทร์ ด้านข้อมูลสัตว์หิมพานต์ ด้านทัศนศิลป์สัตว์หิมพานต์รอบเกาะรัตนโกสินทร์นำมาสร้างแบบสอบถามความสนใจนักท่องเที่ยว นำแบบสอบถามตรวจสอบคุณภาพความเที่ยงตรงและนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างจำนวน 400 คน โดยใช้วิธีการเลือกแบบเฉพาะเจาะจง เพื่อทราบความต้องการของนักท่องเที่ยวในการพัฒนาเกมกระดานสองสัตว์หิมพานต์รอบเกาะรัตนโกสินทร์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม (R1)

**ขั้นตอนที่ 2** นำข้อมูลที่ได้จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และ ข้อมูลจากแบบสอบถามความสนใจของนักท่องเที่ยว นำมาสร้างเกมกระดาน โดยสร้างเกมกระดานต้นแบบ (Prototype) และให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินเกมกระดาน ด้านกลไกเกม ด้านองค์ประกอบการของเกม ด้านเนื้อหาของเกม จำนวน 3 คน (D1)

**ขั้นตอนที่ 3** นำเกมกระดานมาทดลองกับกลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คน เพื่อศึกษาความพึงพอใจในการเล่นเกมกระดานสองสัตว์หิมพานต์รอบเกาะรัตนโกสินทร์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม (R2) และนำเกมกระดานมาแก้ไขปรับปรุง (R2)

**ขั้นตอนที่ 4** รับรองนวัตกรรมเกมกระดานสองสัตว์หิมพานต์รอบเกาะรัตนโกสินทร์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม โดยใช้การสัมมนาอิงผู้เชี่ยวชาญกลุ่ม จำนวน 9 คน (D2)

## สรุปผลการศึกษา

### สรุปข้อมูลความต้องการในการพัฒนาเกมกระดานของนักท่องเที่ยว

1.1 สภาพปัจจุบัน ปัญหา และความต้องการ จากการศึกษาความคิดเห็นของผู้เกี่ยวข้อง และนักท่องเที่ยว พบว่า

สรุปภาพรวมลักษณะพื้นฐานทางประชากรศาสตร์ของกลุ่มตัวอย่างในงานวิจัย ดังนี้

1) ด้านเพศ มีเพศชายมากกว่าเพศหญิง โดยเพศชาย ร้อยละ 63.75 และเพศหญิง ร้อยละ 36.25 ตามลำดับ

2) ด้านอายุ ระดับอายุ 21-30 ปี มากที่สุด จำนวน 170 คน คิดเป็นร้อยละ 42.50 ลำดับที่สอง อายุ 31-40 ปี จำนวน 155 คน คิดเป็นร้อยละ 38.75 ลำดับที่สาม อายุ 41-50 ปี จำนวน 70 คน คิดเป็นร้อยละ 17.50 ลำดับที่สี่ อายุ 51-60 ปี จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 1.25 ตามลำดับ

3) ด้านสถานภาพ ลำดับที่หนึ่ง สถานภาพโสด จำนวน 280 คน คิดเป็นร้อยละ 70 รองลงมา สถานภาพสมรสแล้ว จำนวน 120 คน คิดเป็นร้อยละ 30 ตามลำดับ

4) ด้านระดับการศึกษา มีระดับการศึกษาปริญญาตรีมากที่สุด จำนวน 206 คน คิดเป็นร้อยละ 51.50 รองลงมา ระดับการศึกษามัธยมศึกษาตอนปลายหรือเทียบเท่า จำนวน 109 คน คิดเป็นร้อยละ 27.2 ลำดับที่สาม ระดับการศึกษาสูงกว่าปริญญาตรี จำนวน 66 คน คิดเป็นร้อยละ 16.50 ลำดับที่สี่ ระดับต่ำกว่ามัธยมศึกษาตอนปลาย จำนวน 19 คน คิดเป็นร้อยละ 4.75 ตามลำดับ

5) ด้านระดับอาชีพ มีอาชีพธุรกิจส่วนตัวมากที่สุด จำนวน 125 คน คิดเป็นร้อยละ 31.25 รองลงมา อาชีพนักศึกษา จำนวน 115 คน คิดเป็นร้อยละ 28.75 ลำดับที่สาม อาชีพพนักงานธุรกิจเอกชน จำนวน 101 คน คิดเป็นร้อยละ 25.25 ลำดับที่สี่ อาชีพรับราชการ จำนวน 50 คน คิดเป็นร้อยละ 12.50 ลำดับที่ห้า อาชีพพ่อบ้าน/แม่บ้าน จำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 2.25 ตามลำดับ

6) ด้านระดับรายได้ มีระดับรายได้ 15,001-25,000 บาท มากที่สุด จำนวน 115 คน คิดเป็นร้อยละ 28.75 มีระดับรายได้ ไม่เกิน 15,000 บาท เป็นอันดับที่สอง จำนวน 93 คน คิดเป็นร้อยละ 23.25 มีระดับรายได้ ไม่เกิน 25,001 – 35,000 บาท เป็นอันดับที่สาม จำนวน 78 คน คิดเป็นร้อยละ 19.50 มีระดับรายได้ ไม่เกิน 35,001 – 45,000 บาท เป็นอันดับที่สี่ จำนวน 50 คน คิดเป็นร้อยละ 12.50 มีระดับรายได้ 45,000-55,000 บาท เป็นอันดับที่ห้า จำนวน 39 คน คิดเป็น

ร้อยละ 9.75 และมีระดับรายได้ เกิน 55,001 บาทขึ้นไป เป็นอันดับที่หก จำนวน 25 คน คิดเป็นร้อยละ 6.25 ตามลำดับ

**1.2 สรุปพฤติกรรมการเล่นเกมกระดาน** จากการศึกษาความคิดเห็นของผู้เกี่ยวข้องและนักห้องเที่ยว พบว่า

1) ด้านจำนวนครั้งที่เล่นเกมกระดานต่อสัปดาห์ จำนวน 1 ครั้งต่อสัปดาห์ เป็นอันดับแรก จำนวน 175 คน คิดเป็นร้อยละ 43.75 จำนวนครั้งที่เล่นเกมกระดานต่อสัปดาห์ จำนวน 2-3 ครั้งต่อสัปดาห์ เป็นอันดับที่สอง จำนวน 147 คน คิดเป็นร้อยละ 36.75 จำนวนครั้งที่เล่นเกมกระดานต่อสัปดาห์ จำนวน 3 – 4 ครั้ง เป็นอันดับที่สาม จำนวน 47 คน คิดเป็นร้อยละ 11.75 จำนวนครั้งที่เล่นเกมกระดานต่อสัปดาห์ จำนวนมากกว่า 5 ครั้ง เป็นอันดับที่สี่ จำนวน 31 คน คิดเป็นร้อยละ 7.75 ตามลำดับ

2) ด้านวัตถุประสงค์การเล่น ลำดับแรก เพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน จำนวน 235 คน คิดเป็นร้อยละ 58.75 ลำดับที่สอง เพื่อผ่อนคลายความเครียด จำนวน 119 คน คิดเป็นร้อยละ 29.75 ลำดับที่สาม เพื่อส่งเสริมมนุษยสัมพันธ์ จำนวน 41 คน คิดเป็นร้อยละ 10.25 ลำดับที่สี่ เพื่อร่วมกิจกรรมนันทนาการ จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 1.25 ตามลำดับ

3) ด้านระดับระยะเวลาที่ใช้ในการเล่นเกมกระดานต่อครั้ง ลำดับแรก ใช้เวลาในการเล่นเกมกระดานต่อครั้ง 1 – 2 ชม จำนวน 195 คน คิดเป็นร้อยละ 48.75 ลำดับที่สอง ใช้เวลาในการเล่นเกมกระดานต่อครั้ง 2 – 3 ชม จำนวน 95 คน คิดเป็นร้อยละ 23.75 ลำดับที่สาม ใช้เวลาในการเล่นเกมกระดานต่อครั้ง 1 ชม. จำนวน 89 คน คิดเป็นร้อยละ 22.25 ลำดับที่สี่ ใช้เวลาในการเล่นเกมกระดานต่อครั้ง 4 - 5 ชม. จำนวน 21 คน คิดเป็นร้อยละ 5.25 และลำดับที่ห้า ใช้เวลาเล่นเกมกระดานต่อครั้งมากกว่า 5 ชม. ไม่มี ตามลำดับ

4) ด้านประเภทเกมกระดาน เล่นเกมยูโร (Euro Game) เป็นลำดับแรก จำนวน 157 คน คิดเป็นร้อยละ 39.25 ลำดับที่สอง เล่นเกมวางแผน (Strategy Game) จำนวน 128 คน คิดเป็นร้อยละ 32.00 ลำดับที่สาม เล่นเกมครอบครัว (Family Game) จำนวน 74 คน คิดเป็นร้อยละ 18.50 ลำดับที่สี่ เล่นเกมปาร์ตี้ (Party Game) จำนวน 41 คน คิดเป็นร้อยละ 10.25 ตามลำดับ

5) ด้านบุคคลที่ร่วมเล่นเกม เล่นเกมกระดานกับเพื่อนสนิทมากที่สุด จำนวน 158 คน คิดเป็นร้อยละ 39.50 เล่นเกมกระดานกับคนในครอบครัว เป็นอันดับสอง จำนวน 121 คน คิดเป็นร้อยละ 30.25 เล่นเกมกระดานกับเพื่อนในสมาคมเกม เป็นอันดับสาม จำนวน 76 คน คิดเป็น

ร้อยละ 19.00 เล่นเกมกระดานกับเพื่อนร่วมงาน เป็นอันดับสี่ จำนวน 45 คน คิดเป็นร้อยละ 11.25 ตามลำดับ

6) ด้านช่องทางการซื้อเกมกระดาน ซื้อเกมกระดานผ่านช่องทางโซเชียลมีเดีย เป็นลำดับแรก จำนวน 185 คน คิดเป็นร้อยละ 46.25 ลำดับที่สอง ซื้อเกมกระดานผ่านช่องทางเว็บไซต์ จำนวน 119 คน คิดเป็นร้อยละ 29.75 ลำดับที่สาม ซื้อเกมกระดานผ่านทางสรรสินค้า จำนวน 54 คน คิดเป็นร้อยละ 13.50 ลำดับที่สี่ ซื้อเกมกระดานผ่านคาเฟ่เกม จำนวน 40 คน คิดเป็นร้อยละ 10.00 ตามลำดับ

**1.3 ความต้องการของนักท่องเที่ยว** จากการศึกษาความคิดเห็นของผู้เกี่ยวข้องและนักท่องเที่ยว พบว่า

1) ด้านความสนใจของนักท่องเที่ยวเกี่ยวกับการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมรอบเกาะรัตนโกสินทร์ อันดับแรก ด้านโบราณสถาน-โบราณวัตถุ ( $\bar{x}=4.41$ , S.D. =0.52) มีค่าระดับคะแนนอยู่ในระดับมาก รองลงมา ด้านศิลปวัฒนธรรม ( $\bar{x}=4.24$ , S.D. =0.41) และลำดับที่สาม ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น ( $\bar{x}=4.08$ , S.D. =0.36) ตามลำดับ

2) ด้านความสนใจของข้อมูลสัตว์หิมพานต์รอบเกาะรัตนโกสินทร์ อันดับแรก ด้านการเชื่อมโยงสถานที่ท่องเที่ยว ( $\bar{x}=4.57$ , S.D. =0.51) อยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมา ด้านประวัติสัตว์หิมพานต์ ( $\bar{x}=4.35$ , S.D. =0.51) และลำดับที่สาม ด้านลักษณะเด่นของสัตว์หิมพานต์ ( $\bar{x}=4.24$ , S.D. =0.42) ตามลำดับ

3) ด้านความสนใจของทัศนศิลป์สัตว์หิมพานต์รอบเกาะรัตนโกสินทร์ อันดับแรก ด้านสถาปัตยกรรม ( $\bar{x}=4.41$ , S.D. =0.53) อยู่ในระดับมาก รองลงมา ด้านจิตรกรรม ( $\bar{x}=4.15$ , S.D. =0.42) และลำดับที่สาม ด้านประติมากรรม ( $\bar{x}=4.12$ , S.D. =0.42) ตามลำดับ

## สรุปผลการออกแบบเกมกระดานสองสัตว์หิมพานต์รอบเกาะรัตนโกสินทร์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

สรุปผลการออกแบบเกมกระดาน จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องและการศึกษาความต้องการของนักท่องเที่ยว โดยสรุปได้ว่า

### 2.1 วัตถุประสงค์ของเกมกระดาน “สองสัตว์หิมพานต์รอบเกาะรัตนโกสินทร์”

1. ผู้เล่นรู้จักสัตว์หิมพานต์มากขึ้นและเข้าใจวิถีวัฒนธรรมอันสร้างสรรค์ที่ประกอบรวมเป็นสัตว์ แต่ละประเภท
2. เพื่อส่งเสริมให้ผู้เล่นมีความรู้ความเข้าใจสัตว์ป่าหิมพานต์รอบเกาะรัตนโกสินทร์ซึ่งเชื่อมโยงผ่านศิลปกรรม จิตรกรรม สถาปัตยกรรม
3. เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมรอบเกาะรัตนโกสินทร์

**2.2 พัฒนาต้นแบบ (Prototype)** ผู้วิจัยใช้วิธีการระดมความคิดและคำแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา ด้านอุปกรณ์ และด้านส่งเสริมการท่องเที่ยว ผสมผสานกับเครื่องมือและเอกสารทางวิชาการต่าง ๆ นำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์จากนั้นจึงเลือกแนวคิดที่ดีที่สุดและสามารถนำมาทำเป็นเกมกระดานต้นแบบ โดยมีหลักการออกแบบดังนี้

**หลักของการออกแบบเกมกระดาน** การออกแบบเกมกระดานให้มีคุณภาพและมีความน่าสนใจต้องตั้งอยู่บนหลักการที่สำคัญ โดย (Tinsman, 2008) ได้อธิบายถึงหลักการสำคัญที่ต้องพิจารณาเมื่อทำการออกแบบเกมกระดาน ดังนี้

- 1) ระยะเวลาในการเล่น (Play Length) ใช้เวลาโดยประมาณ 60 นาที ขึ้นไป ทั้งนี้สอดคล้องกับพฤติกรรมการเล่นเกมกระดานของผู้เล่นแต่ละคน
- 2) กลไกหลักของเกม (Core Mechanic) เป็นลักษณะยูโรเกม (Euro Game) เกมกระดานสไตล์เยอรมัน หรือเกมสไตล์ยุโรป โดยมากมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นโดยอ้อมและองค์ประกอบทางกายภาพที่เป็นนามธรรม เกมยูโรสไตล์เน้นยุทธศาสตร์ในขณะที่ลดโชคและความขัดแย้ง

### 3) การเขียนกติกาการเล่น (Writing Rules)

ขั้นตอนก่อนเริ่มเกม

1. กางกระดานแผนที่ (Board Map)
2. ผู้เล่นแต่ละคนเลือกตุ๊กตาผู้เล่น (Player Dolls) คนละ 1 ตัว แล้วนำไปวางที่จุดเริ่มต้นบริเวณสระน้ำ สระใดก็ได้ในแผนที่
3. สุ่มนำโทเคนตัวละครสัตว์หิมพานต์ (Character Token) วางไว้ประจำสถานที่ท่องเที่ยวสำคัญในเกาะรัตนโกสินทร์ในแผนที่ ช่องละ 1 โทเคน โดยผลัดกันวางจนครบ 77 โทเคน



4. นำการ์ดตัวละครสัตว์หิมพานต์ (Character Cards) เลเวล 1 จำนวน 3 ใบ คือ ไก่เสฉวน ไก่ดั่งเกี้ยว และไก่ฮกเกี้ยน มาสุ่มแจกให้ผู้เล่นแต่ละคนเพื่อใช้เป็นสัตว์เริ่มต้นที่ใช้ในการต่อสู้จับสัตว์หิมพานต์ตัวอื่นๆ หากมีผู้เล่นเกิน 3 คน ให้สุ่มผู้เล่นให้ใช้การ์ดสัตว์เริ่มต้นมากกว่า 1 คน ต่อการ์ดตัวละครสัตว์หิมพานต์ (Character Cards) เริ่มต้น 1 ใบ

5. นำลูกเต๋า(Dice) ทั้ง 4 แบบ สีม่วง 2 ลูก สีฟ้า 2 ลูก สีแดง 2 ลูก และสีขาว 1 ลูก จำนวน 7 ลูก วางไว้บนกระดาน

6. นำแถบการต่อสู้ (Fight Bar) ออกมาวาง (ใช้ในโหมดต่อสู้จับสัตว์ (Fight Mode))

7. แจกแถบค่าพลัง (Power Bar) ให้ผู้เล่นคนละ 1 อัน ตามสีตุ๊กตาผู้เล่น (Player Dolls) ที่เลือก พร้อมแจกเม็ดค่าพลัง (Power Token) สีแดง แทน ค่าพลังหัวใจ (Heart Points) สีฟ้า แทน ค่าพลังเวทมนตร์ (Magic Points) ตามจำนวนค่าพลังที่ระบุไว้ในการ์ดตัวละครสัตว์หิมพานต์ (Character cards) เริ่มต้น แล้วนำมาวางในช่องแถบค่าพลัง (Power Bar) ของตนเอง

8. นำการ์ดอุบัติ หรือการ์ดสถานที่ (Event Cards) จำนวน 91 ใบ และ การ์ดสัญญา หรือการ์ดตัวละครสัตว์หิมพานต์ (Character Cards) จำนวน 77 ใบ วางลงบนกระดานในช่องที่กำหนด ขั้นตอนการเล่นเกม

1. ผู้เล่นเริ่มต้นเกมด้วยการนำลูกเต๋า สีฟ้า จำนวน 1 ลูก มาทอย เพื่อหาจำนวนก้าวที่ใช้เดิน จากนั้นเดินบนช่องเดินบนกระดานแผนที่ (Board Map) ตามจำนวนตัวเลขบนลูกเต๋า โดยทิศทางการเดินสามารถเดินทิศทางใดก็ได้ แต่ต้องเดินในช่องที่ติดกันเท่านั้น ห้ามเดินถอยหลังหรือเดินย้อยู่ที่เดิม

2. เมื่อผู้เล่นเดินไปตกในช่องสถานที่ท่องเที่ยวสำคัญ ผู้เล่นจะต้องเลือกเล่น 2 รูปแบบ (Mode) ดังนี้

2.1 รูปแบบเก็บการ์ด (Take Card) ถ้าเลือกเล่นรูปแบบนี้ ให้ผู้เล่น เปิดการ์ดอุบัติ หรือการ์ดสถานที่ (Event Cards) จำนวน 1 ใบ จากกองการ์ด นำมาเก็บไว้บนมือของตนเอง เพื่อใช้เมื่อผู้เล่นเดินมาตกในช่องสถานที่ที่กำหนดในการ์ดนั้น โดยสามารถใช้การ์ดได้ 2 รูปแบบ คือ

1) เลือกเติมค่าพลัง (Power) ให้กับผู้เล่น ตามจำนวนที่ระบุในการ์ด แต่ห้ามเกินค่าพลังที่ระบุในการ์ดตัวละครสัตว์หิมพานต์ (Character Cards) ที่ผู้เล่นเลือกใช้ในการต่อสู้จับสัตว์หิมพานต์

2) เลือกใช้ความสามารถพิเศษของสถานที่ (Event) เมื่อผู้เล่นเดินมาตกในช่องสถานที่ท่องเที่ยวสำคัญที่ระบุไว้ในการ์ดอุบัติ หรือการ์ดสถานที่ (Event Cards) ที่อยู่ในมือ ผู้เล่นสามารถใช้การ์ดนั้นเพื่อลดค่าพลังต่อสู้ในโหมดจับสัตว์หิมพานต์ (Fight Mode) จากเริ่มต้น 1 เป็นเริ่มต้นที่ 6 (50%) และไม่ต้องใช้ลูกเต๋าทลบหนี่ (White Dice) เพื่อช่วยให้สามารถจับสัตว์หิมพานต์ได้ง่ายขึ้น

2.2 รูปแบบจับสัตว์หิมพานต์ (Fight Mode) ถ้าเลือกรูปแบบนี้ ให้ผู้เล่นเปิดโทเคนตัวละครสัตว์หิมพานต์(Character Token) ที่วางบนช่องนั้น จากนั้นนำการ์ดสัญญา หรือ การ์ดตัวละครสัตว์หิมพานต์ (Character Cards) ที่ตรงกับโทเคนตัวละครสัตว์หิมพานต์ (Character Token) ที่เปิดไว้

จากกองการ์ดมาวางไว้บนกระดาน แล้วเริ่มจับสัตว์หิมพานต์ ด้วยวิธีการต่อสู้ โดยวัดค่าพลังของการ์ดตัวละครสัตว์หิมพานต์ที่อยู่บนมือ เลือกมาจำนวน 1 ใบ สู้กับการ์ดตัวละครสัตว์หิมพานต์ที่อยู่ในสถานที่ท่องเที่ยวสำคัญนั้น วิธีการต่อสู้ มีขั้นตอนดังนี้

1) นำแถบการต่อสู้ (Fight Bar) มาวาง แล้วนำโทเคนตัวละครสัตว์หิมพานต์ (Character Token) ของสัตว์ที่เราจะจับมาวางบนแถบการต่อสู้ โดยให้เริ่มต้นวางที่ตัวเลขที่ 1 (หากใช้ความสามารถพิเศษของสถานที่ (Event) ให้เริ่มวางที่ เลขที่ 6 )

2) นำการ์ดตัวละครสัตว์หิมพานต์ที่เลือกเทียบกับการ์ดตัวละครสัตว์หิมพานต์ที่อยู่ในสถานที่ท่องเที่ยวสำคัญนั้น แล้วเปรียบเทียบไอคอนลักษณะพิเศษและสีของสัตว์หิมพานต์ทั้ง 2 ตัว หากมีไอคอนหรือสีเหมือนกัน ผู้เล่นจะได้พลังต่อสู้ 1 คะแนน (ยกเว้นไอคอน Blank ไม่ได้คะแนน) จากนั้นนำพลังต่อสู้ที่ได้มาเลื่อนโทเคนตัวละครสัตว์หิมพานต์ (Character Token) ของสัตว์ที่วางบนแถบการต่อสู้ ตามจำนวนคะแนนต่อสู้ที่ได้

3) คะแนนพลังต่อสู้ที่อยู่ในแถบสีใดให้นำลูกเต๋าสีนั้นมาทอย เพื่อวัดค่าพลังต่อสู้ โดยมีกฎการต่อสู้ดังนี้

- ลูกเต๋าสีขอบมน แทน ค่าพลังของสัตว์ ลูกเต๋าสีขอบเหลี่ยม แทน ค่าพลังของผู้เล่น
- ทอยเพื่อหาจำนวนตัวเลขบนลูกเต๋า แล้วนำตัวเลขบนลูกเต๋ามารวมกับค่าพลังไอคอนพลังเวทมนตร์ (สีม่วง) ไอคอนพลังความเร็ว (สีฟ้า) ไอคอนพลังดุร้าย (สีแดง) บนการ์ดของสัตว์
- ถ้าค่าพลังต่อสู้เดินทางไปในแถบสีม่วง (ต่อสู้ระยะไกล หรือ พลังเวทมนตร์) แถบสีฟ้า (ต่อสู้ระยะกลาง หรือ ความเร็ว) หรือแถบสีแดง (ต่อสู้ระยะใกล้ หรือ ความดุร้าย) ให้ใช้ลูกเต๋าสีนั้นมาทอยต่อสู้ต่อ (สีม่วง สีฟ้าและสีแดง ใช้กฎต่อสู้ไม่เหมือนกัน)

- หากค่าพลังต่อสู้เดินทางจนถึงตัวเลข 12 หรือ ไอคอนทำสัญญา จะสามารถจับสัตว์หิมพานต์ตัวนั้นได้สำเร็จ ให้ผู้เล่นเก็บการ์ดตัวละครสัตว์หิมพานต์ (Character Cards) และโทเคนตัวละครสัตว์หิมพานต์ (Character Token) ตัวนั้นมาไว้บนมือ

- แต่ถ้าค่าพลังต่อสู้ลดจนเหลือตัวเลข 0 หรือ ทอยลูกเต๋าสีขาวได้รูปดาว สีเดียวกันกับลูกเต๋า สัตว์จะหลบหนี จบการต่อสู้

3.1) แถบสีม่วง (ต่อสู้ระยะไกล หรือ พลังเวทมนตร์) ตัวเลข 1-5 ใช้ลูกเต๋าสีม่วง

- มีค่าพลังมากกว่าสัตว์ จะชนะ จะไม่เสียค่าพลังเวทมนตร์ (Magic Points) และให้เลื่อนค่าพลังในแถบต่อสู้เดินทางได้ จำนวน 2 ช่อง

- มีค่าพลังน้อยกว่าสัตว์ จะแพ้ จะเสียค่าพลังเวทมนตร์ (Magic Points) ตามจำนวนพลังที่น้อยกว่า (หากค่าพลังเวทมนตร์หมด ให้หักค่าพลังหัวใจ (Heart Points) ต่อไปจนครบจำนวน) และให้เลื่อนค่าพลังในแถบต่อสู้ถอยหลังได้ จำนวน 2 ช่อง

3.2) แถบสีฟ้า (ต่อสู้อยู่ระยะกลาง หรือ ความเร็ว) ตัวเลข 6-8 ใช้ลูกเต๋าสีฟ้า

- มีค่าพลังมากกว่าสัตว์ จะชนะ จะไม่เสียค่าพลังหัวใจ (Heart Points) และให้เลื่อนค่าพลังในแถบต่อสู้อินหน้าได้ จำนวน 2 ช่อง

- มีค่าพลังน้อยกว่าสัตว์ จะแพ้ จะเสียค่าพลังหัวใจ (Heart Points) ตามจำนวนพลังที่น้อยกว่า และให้เลื่อนค่าพลังในแถบต่อสู้ออกหลังได้ จำนวน 2 ช่อง (สัตว์มีเขา) จำนวน 1 ช่อง (สัตว์ไม่มีเขา)

3.3) แถบสีแดง (ต่อสู้อยู่ระยะใกล้ หรือ ความดุร้าย) ตัวเลข 9-11 ใช้ลูกเต๋าสีแดง

- มีค่าพลังมากกว่าสัตว์ จะชนะ จะไม่เสียค่าพลังหัวใจ (Heart Points) แต่ให้เลื่อนค่าพลังในแถบต่อสู้ออกหลัง จำนวน 2 ช่อง

- มีค่าพลังน้อยกว่าสัตว์ จะแพ้ จะเสียค่าพลังหัวใจ (Heart Points) ตามจำนวนพลังที่น้อยกว่า และให้เลื่อนค่าพลังในแถบต่อสู้อินหน้าได้ จำนวน 2 ช่อง

3. เกมส์จะจบเมื่อผู้เล่นคนใดสามารถเก็บสะสมการ์ดตัวละครสัตว์หิมพานต์ได้ครบจำนวน 6 ใบ โดยการการ์ดตัวละครสัตว์หิมพานต์จะต้องครบตามประเภทสัตว์แต่ละประเภท ประเภทละ 1 ใบ (3 ประเภท คือ บทจร คคนจร ชลจร) เมื่อผู้เล่นที่เก็บสะสมการ์ดตัวละครสัตว์หิมพานต์ครบจำนวน 6 ใบ แล้ว ผู้เล่นอื่นจะได้เล่นอีกคนละ 1 ครั้ง ถือว่าจบเกม และเริ่มนับคะแนนของแต่ละผู้เล่นเพื่อหาผู้ชนะ

การนับคะแนน

ผู้เล่นจะนำคะแนนที่อยู่บนการ์ดตัวละครสัตว์หิมพานต์ (Character Cards) ที่สะสมบนมือมารวมคะแนน ผู้เล่นที่ได้รับคะแนนสูงสุดจะเป็นผู้ชนะในเกม

4) เรื่องของโชคและกลยุทธ์ (Luck and Strategy) โชคจะเป็นส่วนหนึ่งของการเล่นเกม ซึ่งจะมีผลกับเดินในแต่ละตาของผู้เล่นและมีผลต่อการกำหนดทิศทางการเดินทางบนแผนที่รอบเกาะรัตนโกสินทร์ โดยใช้ลูกเต๋า 2 ลูกในการกำหนดโชคของผู้เล่น เพื่อให้ผู้เล่นสนุกสนานเกิดความท้าทายตลอดระยะเวลาการเล่น

5) ข้อมูลป้อนกลับ (Feedback) ระหว่างการเล่นมีการให้คะแนนผู้เล่นเพิ่มเติมเป็นระยะ เพื่อให้ผู้เล่นคิดวางแผนตลอดระยะเวลาการเล่น

6) ลักษณะของการไล่ตามทัน (Catch-Up Features) ผู้เล่นทุกคนสามารถไล่ตามเกมได้ตลอดเวลา การเล่นจากกลไกของเกมที่ใช้ในการวางแผนทำให้ผู้เล่นรู้สึกสนุกสนาน

7) บรรลุความคาดหวังของผู้เล่น (Meeting Player Expectation) ผู้เล่นที่ชนะการแข่งขันจับสัตว์หิมพานต์ครบ เกมจะจบเมื่อผู้เล่นคนใดสามารถเก็บสะสมการ์ดตัวละครสัตว์หิมพานต์ได้ครบจำนวน 5 ใบ โดยการการ์ดตัวละครสัตว์หิมพานต์จะต้องครบตามประเภทสัตว์แต่ละประเภท

ประเภทละ 1 ใบ เมื่อผู้เล่นที่เก็บสะสมการ์ดตัวละครสัตว์หิมพานต์ครบจำนวน 5 ใบ แล้ว ผู้เล่นอื่นจะ  
ได้เล่นอีกคนละ 1 ครั้ง ถือว่าจบเกมส์ และเริ่มนับคะแนนของแต่ละผู้เล่นเพื่อหาผู้ชนะ

8) ผลประโยชน์ ความเสี่ยง และ รางวัล (Stakes Risk and Reward) วิธีการต่อสู้  
โดยวัดค่าพลังของการ์ดตัวละครสัตว์หิมพานต์ที่อยู่บนมือเรา แล้วเลือกมาจำนวน 1 ใบ สู้กับการ์ด  
ตัวละครสัตว์หิมพานต์ที่อยู่ในสถานที่ท่องเที่ยวสำคัญนั้น ถ้าพลังของการ์ดตัวละครสัตว์หิมพานต์  
ของเรามากกว่า ผู้เล่นจะเป็นฝ่ายชนะแล้วสามารถเก็บการ์ดตัวละครสัตว์หิมพานต์นั้นขึ้นบนมือของ  
ผู้เล่นได้

ขั้นตอนทั้ง 8 นี้ สามารถนำมาใช้เพื่อพัฒนาเกมให้มีความน่าสนใจและมีจุดเด่นที่  
ไม่เหมือนใคร และสามารถบรรลุวัตถุประสงค์ของเกมได้

### ผลการประเมินคุณภาพของเกมกระดานสัตว์หิมพานต์รอบเกาะรัตนโกสินทร์ของผู้เชี่ยวชาญ

การประเมินคุณภาพเกมกระดานของผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน พบว่า

ด้านที่ 1 ด้านกลไกเกม อันดับแรก เป้าหมายของเกมกระดานมีการสอดแทรกข้อมูลเพื่อให้  
ผู้เล่นมีความเข้าใจข้อมูลของสัตว์หิมพานต์ ( $\bar{x} = 5.0$ , S.D. = 0.00) และสถานการณ์เกมกระดาน  
สามารถดึงดูดความสนใจของผู้เล่นได้ต่อเนื่อง ( $\bar{x} = 5.0$ , S.D. = 0.00) ค่าระดับคะแนนอยู่ที่มากที่สุด  
รองลงมา เกมกระดานสร้างความสนุกสนานเพลิดเพลินให้กับผู้เล่น ( $\bar{x} = 4.67$ , S.D. = 0.58)  
ตามลำดับ

ด้านที่ 2 ด้านองค์ประกอบของเกม อันดับแรก เกมกระดานมีอุปกรณ์เพื่อสร้างแรงจูงใจใน  
การเล่น ( $\bar{x} = 4.67$ , S.D. = 0.58) ค่าระดับคะแนนอยู่ที่มากที่สุด รองลงมา ความเหมาะสมของอุปกรณ์  
การเล่นเกมส์ การ์ด กระดานต่างๆ สามารถสื่อความหมายได้ดี ( $\bar{x} = 4.33$ , S.D. = 0.58) ค่าระดับ  
คะแนนอยู่ที่มากที่สุด ลำดับที่สาม ภาษาในเกมกระดานเหมาะสมเข้าใจง่าย ( $\bar{x} = 4.00$ , S.D. = 1.00) และ  
เกมกระดานมีวัสดุในการเล่นที่เหมาะสม ( $\bar{x} = 4.00$ , S.D. = 1.00) ตามลำดับ

ด้านที่ 3 ด้านเนื้อหาเกม อันดับแรก เกมกระดานให้ความรู้เกี่ยวกับประวัติสัตว์หิมพานต์ได้  
ชัดเจนเข้าใจง่าย ( $\bar{x} = 5.0$ , S.D. = 0.00) และเกมสามารถสื่อความหมายเกี่ยวกับสัตว์หิมพานต์ได้อย่าง  
ชัดเจนทำให้เกิดแรงจูงใจในการเดินทางท่องเที่ยว ( $\bar{x} = 5.0$ , S.D. = 0.00) ค่าระดับคะแนนอยู่ที่  
มากที่สุด รองลงมา เกมสามารถสื่อความหมายของข้อมูลสถานที่ท่องเที่ยวได้อย่างครบถ้วน ( $\bar{x} = 4.67$   
, S.D. = 0.58) และเกมส่งเสริมความต้องการในการเดินทางท่องเที่ยวรอบเกาะรัตนโกสินทร์ ( $\bar{x} = 4.67$   
, S.D. = 0.58) ตามลำดับ

## ผลการประเมินความพึงพอใจจากการทดลองเล่นเกมกระดานส่่งสัตว์หิมพานต์เพื่อส่งเสริมการ ท่องเที่ยวเกาะรัตนโกสินทร์

ผลการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน พบว่า

ด้านที่ 1 ด้านเนื้อหาเกม อันดับแรก เกมกระดานสร้างความสนุกสนานเพลิดเพลินให้กับผู้เล่น ( $\bar{x}=4.79$  , S.D. =0.41) ค่าระดับคะแนนมากที่สุด รองลงมา สถานการณ์เกมกระดานสามารถดึงดูดความสนใจของผู้เล่นได้ต่อเนื่อง ( $\bar{x}=4.66$  ,S.D.=0.48) และ เกมสื่อความหมายด้านการท่องเที่ยว ( $\bar{x}=4.45$  ,S.D.=0.74) ตามลำดับ

ด้านที่ 2. ด้านกิจกรรม อันดับแรก ผู้เล่นมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม ค่าระดับคะแนนอยู่ที่มากที่สุด ( $\bar{x}=4.86$ , S.D.=0.35) รองลงมา การทำกิจกรรมมีลำดับขั้นตอนที่เข้าใจง่าย ( $\bar{x}=4.8$ , S.D.=0.42) ลำดับที่สาม กิจกรรมมีความน่าสนใจและกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ ( $\bar{x}=4.8$ , S.D.=0.42) ตามลำดับ

ด้านที่ 3. ด้านการท่องเที่ยว อันดับแรก เกมทำให้ผู้เล่นรู้จักสถานที่ท่องเที่ยวรอบเกาะรัตนโกสินทร์ ( $\bar{x}=4.86$ , S.D.=0.35) ค่าระดับคะแนนอยู่ที่มากที่สุด รองลงมา เกมทำให้ผู้เล่นรู้จักสัตว์หิมพานต์รอบเกาะรัตนโกสินทร์ ( $\bar{x}=4.76$  ,S.D.=0.44) ลำดับที่สาม เกมทำให้เกิดแรงจูงใจในการเดินทางท่องเที่ยว ( $\bar{x}=4.8$ , S.D.=0.42) ตามลำดับ

ด้านที่ 4 ด้านคุณภาพของเครื่องมือเกมกระดาน อันดับแรก เครื่องมือสอดคล้องกับเนื้อหาและส่งเสริมการเรียนรู้ ( $\bar{x}=4.86$ , S.D.=0.35) ค่าคะแนนอยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมา เครื่องมือมีกฎกติกาการเล่นที่ละเอียดและเข้าใจง่าย ( $\bar{x}=4.45$ , S.D.=0.76) ลำดับที่สาม ภาพ สีและตัวอักษรกระตุ้นความสนใจของผู้เล่น ( $\bar{x}=4.45$ , S.D.=0.76) และ เครื่องมือมีกฎกติกาการเล่นที่ละเอียดและเข้าใจง่าย ( $\bar{x}=4.31$ , S.D.=0.81) ตามลำดับ

ผลการประเมินเกมกระดานส่่งสัตว์หิมพานต์รอบเกาะรัตนโกสินทร์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม มีความเหมาะสม เป็นไปได้ สอดคล้อง และเป็นประโยชน์ โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุดทุกด้าน

## การอภิปรายผล

การวิจัยการพัฒนาเกมกระดานสองสัตว์หิมพานต์รอบเกาะรัตนโกสินทร์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม อภิปรายผลได้ดังนี้

### 1. ผลจากการศึกษาแนวคิดทฤษฎีการสร้างเกมกระดานสองสัตว์หิมพานต์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมและความต้องการของนักท่องเที่ยวในปัจจุบัน

การศึกษาแนวคิดและทฤษฎีการออกแบบเกมกระดาน (Board Game Design Theory) โดยศึกษาหลักการกลไกของเกม พลวัตของเกม อารมณ์ในการเล่นเกม โดยถ่ายทอดเรื่องราวด้านการท่องเที่ยวและใช้เกมมิฟิเคชัน (Gamification) ในการออกแบบเกมกระดาน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ (ณัฐพล พูลนาผล, 2562) ใช้ทฤษฎีเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ในการสร้างเกมเพื่อให้ผู้เล่นมีส่วนร่วมกับกิจกรรม เพื่อให้เกิดความสนุกสนาน โดยการออกแบบเกมกระดานสองสัตว์หิมพานต์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม มีการใช้ขั้นตอนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) โดยเริ่มจากการทำความเข้าใจปัญหา (Empathize) การกำหนดปัญหา (Define) การระดมความคิด (Ideate) การสร้างต้นแบบ (Prototype) และการทดสอบเกม (Test) ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ (นุชจรี กิจวรรณ, 2561) ที่ใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบในการสร้างเกมกระดาน เพื่อสร้างกระบวนการคิดแก้ไขปัญหาได้ถูกต้องตรงตามความต้องการของผู้ใช้บริการ ตลอดจนพัฒนาแนวความคิดใหม่ ๆ เพื่อแก้ไขปัญหาหรือโจทย์ที่ตั้งไว้เพื่อหาวิธีที่ดีที่สุดและเหมาะสมที่สุดในการสร้างเกมกระดานเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ (ปรัชญาพร พัฒนผล, 2554) ที่ใช้แนวคิดการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในการประยุกต์ใช้ในงานวิจัย

จากการใช้แบบสอบถามความสนใจของนักท่องเที่ยว พบว่าการสอบถามความสนใจของกลุ่มตัวอย่างในงานวิจัยนี้ มีเพศชาย มากกว่าเพศหญิง โดยอายุเฉลี่ย 21-30 ปี มากที่สุด ระดับการศึกษาปริญญาตรีมากที่สุด อาชีพธุรกิจส่วนตัวมากที่สุด ระดับรายได้ 15,001-25,000 บาท โดยพฤติกรรมการเล่นเกมกระดาน จำนวน 1 ครั้งต่อสัปดาห์ มากที่สุด ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ (วราภรณ์ ลิ้มเปรมวัฒนา และ กันตภณ ธรรมวัฒนา, 2560) วัตถุประสงค์การเล่น ลำดับแรกกลุ่มตัวอย่างเพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน ระยะเวลาที่ใช้ในการเล่นเกมกระดานต่อครั้ง ใช้เวลาในการเล่นเกมกระดานต่อครั้ง 1 – 2 ชม. ซึ่งสอดคล้องกับการสำรวจพฤติกรรมการเล่นของ (Wizards of Learning, 2021) ประเภทเกมที่นิยม ได้แก่ เกมยุโรป (Euro Game) ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ (Silverman, 2013) นักท่องเที่ยวให้ความสนใจด้านเนื้อหาของเกมกระดานในการส่งเสริมการท่องเที่ยว ด้านโบราณสถาน โบราณวัตถุ ค่าเฉลี่ย 4.41 มากที่สุด ซึ่งสอดคล้องกับ (สุขุม คงดิษฐ์ และ

ธนรัตน์ รัตนพงศ์ธระ, 2558) นักท่องเที่ยวที่มีภาพลักษณ์ในการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมมากที่สุด คือ มีศิลปวัฒนธรรมที่เป็นเอกลักษณ์และน่าสนใจ อยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมาคือ มีสิ่งปลูกสร้างที่น่าสนใจ และมีเอกลักษณ์ อยู่ในระดับมากที่สุด และมีประวัติศาสตร์ความเป็นมาที่น่าสนใจ อยู่ในระดับมาก

## 2. เพื่อพัฒนาเกมกระดานสองสัตว์หิมพานต์รอบเกาะรัตนโกสินทร์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ผลของประเมินผลคุณภาพของเกมกระดานสองสัตว์หิมพานต์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

โดยใช้การพัฒนาเกมกระดานสองสัตว์หิมพานต์รอบเกาะรัตนโกสินทร์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ดำเนินการพัฒนาตามกระบวนการและทฤษฎีต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องโดยใช้ทฤษฎีเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ซึ่งสอดคล้องกับ (ลลิตา วาระเพียง, 2564) ที่ใช้กระบวนการออกเกมกระดานด้วยทฤษฎีเกมมิฟิเคชัน (Gamification) โดยการพัฒนาเกมกระดานผ่านการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญ โดยได้ผลการประเมินคุณภาพอยู่ในระดับดีมาก ค่าเฉลี่ย 5.00 ก่อนที่จะนำไปทดลองใช้สอดคล้องกับงานวิจัยของ (อรรถเศรษฐ์ ปรีดาภรณ์, 2557) ที่ได้ศึกษาประสิทธิภาพของเกมกระดานการศึกษา เรื่องวงสี่ธรรมชาติ สำหรับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยพบว่าจากการประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญ เกมกระดานมีคุณภาพอยู่ในระดับมากที่สุด โดยมี ค่าเฉลี่ย 5.00 คุณภาพอยู่ในระดับมากที่สุด นอกจากนี้ในการพัฒนาเกมกระดาน เน้นในเรื่องของความสนุก การมีส่วนร่วม มีเป้าหมายที่ชัดเจน มีกฎกติกา มีปฏิสัมพันธ์กับผู้เล่น มีผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น มีรูปแบบในการแข่งขันสำหรับการแพ้หรือชนะ รวมถึงการจำลองบทบาทในการเล่น ตลอดจนการให้ผลย้อนกลับกับผู้เล่นหลังจากการเล่น เกม โดยเนื้อหาของเกมจะเน้นเกี่ยวกับการส่งเสริมการท่องเที่ยวรอบเกาะรัตนโกสินทร์ ซึ่งสอดคล้องกับ (ทศนา แคมมณี, 2557) ที่ระบุว่า การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นกระบวนการที่ผู้สอนนำมาช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตาม วัตถุประสงค์คือ ผักผ่อนเทคนิคหรือทักษะต่าง ๆ เรียนรู้เนื้อหาสาระจากเกมนั้น และเรียนรู้ความเป็นจริงจากสถานการณ์ต่าง ๆ โดยเน้นให้ผู้เรียนเล่นตามกติกาและเนื้อหา โดยต้องมีการชี้แจงกฎกติกาการเล่น การจัดเตรียมความพร้อมของสถานที่ในการเล่น เกม รวมถึงการอธิบายหลังการเล่นเกมในการเรียนรู้เกี่ยวกับยุทธวิธีต่าง ๆ ที่ จะเอาชนะอุปสรรค เพื่อให้บรรลุถึงเป้าหมายหรือภาระกิจที่ได้รับสอดคล้องกับงานวิจัยของ (ปาริชาติ ชื่นเจริญ, 2564) ทำการพัฒนากิจกรรมเรียนรู้โดยใช้เกมกระดานเป็นฐานที่ส่งเสริมความฉลาดรู้ด้านระบบนิเวศ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ด้านเป้าหมายของเกมกระดานในการส่งเสริมการท่องเที่ยว เกมกระดานมีการ

ตั้งเป้าหมายให้ผู้เล่นได้เกิดแรงจูงใจในการเดินทางท่องเที่ยวเกาะรัตนโกสินทร์ โดยมีค่าเฉลี่ย 5.00 อยู่ในระดับมากที่สุด ซึ่งสอดคล้องกับ (วชิรวิทย์ เอี่ยมวิไล, 2563) เป้าหมายหลักของเกมกระดานเป็นส่วนสำคัญในการขับเคลื่อนความพึงพอใจในการเล่นเกมกระดาน เป็นตัวนำทางจากจุดเริ่มต้นไปถึงจุดจบของเกมกระดานเพื่อให้เป้าหมายของเกมบรรลุผล และสอดคล้องกับงานวิจัยของ (ใจทิพย์ ณ สงขลา, 2561) การกำหนดเป้าหมายของเกมกระดานกำหนดจากปัญหาเพื่อให้ผู้เล่นบรรลุเป้าหมายของเกม เพื่อให้เกิดความก้าวหน้าในเกมกระดาน ทำให้ผู้เล่นสนุกสนาน

### 3. เพื่อประเมินผลการใช้เกมกระดานส่งสัตว์หิมพานต์รอบเกาะรัตนโกสินทร์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ผลการประเมินผลความพึงพอใจ

ผลการประเมินผลความพึงพอใจของผู้เล่น เกมกระดานส่งสัตว์หิมพานต์รอบเกาะรัตนโกสินทร์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ย 4.79 ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากสื่อเกมกระดานที่พัฒนาขึ้นมีความน่าสนใจ โดยเฉพาะในส่วนของ ภาพตัวอักษรและสี ที่ช่วยกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน และเนื้อหาที่นำมาใช้ในเกมมีความสอดคล้องกับกิจกรรมและเป้าหมาย เห็นได้จากผลเฉลี่ยการประเมินอยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ย 4.86 นอกจากนี้ในการ์ดสื่อความหมายหิมพานต์ใช้ในการเล่นเกมก็มีความหลากหลายประกอบด้วย ข้อมูลสัตว์หิมพานต์ และการเชื่อมโยงการ์ตูนสถานที่ท่องเที่ยว สามารถนำมาช่วยในการเพิ่มลูกเล่นและช่วยให้ผู้เล่นได้ใช้ทักษะในการคิดวิเคราะห์ การวางแผนเพื่อพลิกสถานการณ์ ในการทำให้ผู้เล่นเกมกระดานมีความสนใจในเกมตลอดเวลา สอดคล้องกับงานวิจัยของ (ปาริชาติ ชื่นเจริญ, 2564) ทำการพัฒนา กิจกรรมเรียนรู้โดยใช้กระดานเกมเป็นฐานที่ส่งเสริมความฉลาดรู้ด้านระบบนิเวศ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ทำการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้ด้วยเกมกระดาน ที่ระบุว่า เกมกระดานมีความหลากหลายน่าสนใจ สามารถนำไปใช้ได้จริง เนื้อหาที่กำหนดมีความเหมาะสม ชัดเจน ส่งผลให้เกิดการคิดวิเคราะห์ในการเล่น มีการใช้ภาษาที่ง่ายและเข้าใจได้อย่างรวดเร็ว โดยได้ผลการประเมินความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ โดยใช้เกมเป็นฐานด้วยเกมกระดานการศึกษาความเป็นจริงเสริม เรื่องงานเกษตร อยู่ในระดับมากที่สุด ซึ่งมีค่าเฉลี่ย 4.85 (ทรงสนภรณ์ เทพภูธร, 2565) การพัฒนาเกมกระดานด้านการส่งเสริมการท่องเที่ยวซึ่งเป็นเป้าหมายสำคัญของเกมกระดานในการสร้างแรงจูงใจในการท่องเที่ยวของผู้เล่น มีค่าเฉลี่ย 4.86 อยู่ในระดับมากที่สุด ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ (กิตติเรศ เพชรไวภูณัฐ, 2558) โดยกำหนดเป้าหมายในเกมกระดานให้ชัดเจนและครอบคลุมเป้าหมายเกมกระดาน



ผลการประเมินเกมกระดานสองสัตว์หิมพานต์รอบเกาะรัตนโกสินทร์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ส่งผลให้เกิดแรงจูงใจในการส่งเสริมการท่องเที่ยว มีความเหมาะสม เป็นไปได้ สอดคล้อง และเป็นประโยชน์ โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุดทุกด้าน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ (วชรวรรณ ปิยะรัตนมงคล, 2563) การประยุกต์ใช้เกมกระดานในการฝึกอบรมส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงเชิงพฤติกรรม

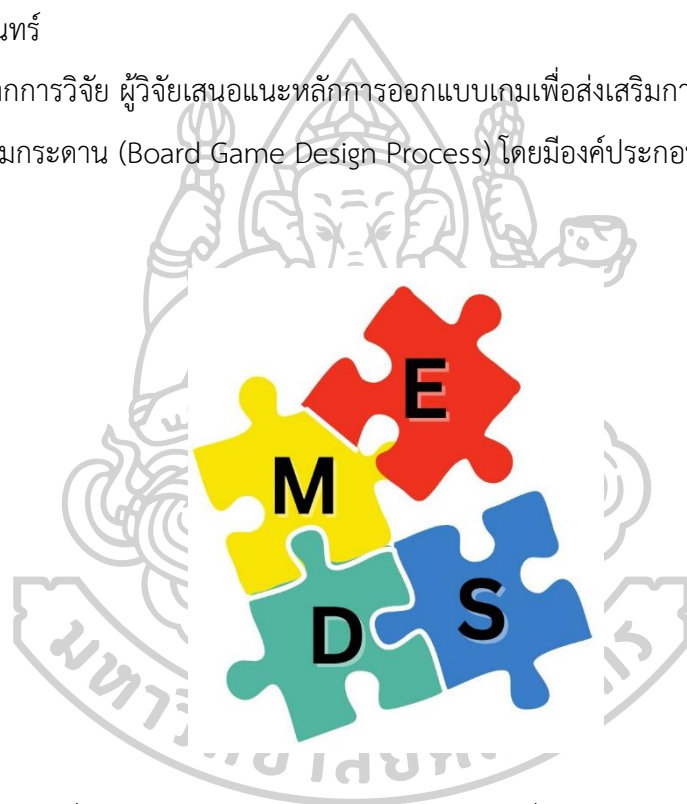
### ข้อเสนอแนะสำหรับนำผลการวิจัยไปใช้

#### ข้อเสนอแนะสำหรับนำผลวิจัยไปใช้

1. ในการนำเกมกระดานไปใช้ ผู้เล่นต้องศึกษาคู่มือเกมจากคู่มือให้ละเอียด เพื่อความสนุกสนานและบรรลุเป้าหมายของเกมกระดาน โดยศึกษากติกาต่าง ๆ ที่มีในการเล่น ตลอดจนศึกษาในส่วนของสถานการณ์ในการ์ดเกมให้เข้าใจ เพื่อความสนุกสนานเพลินเพลินและได้รับข้อมูลเกี่ยวกับสัตว์หิมพานต์และเชื่อมโยงการท่องเที่ยวรอบเกาะรัตนโกสินทร์
2. ในการเล่นเกมกระดานต้องศึกษาอุปกรณ์ที่ใช้ในการเล่นให้ครบถ้วนและเก็บอุปกรณ์ด้วยความระมัดระวังเนื่องจาก แผ่นกระดาน และการ์ดเกม อาจเกิดการชำรุดเสียหาย ควรปรับให้วัสดุที่ใช้ผลิตอุปกรณ์เกมมีความความคงทนแข็งแรง
3. การเดินทางท่องเที่ยวรอบเกาะรัตนโกสินทร์ในการเดินทางเพื่อศึกษาทัศนศิลป์เกี่ยวกับสัตว์หิมพานต์และสถานที่ท่องเที่ยวรอบเกาะรัตนโกสินทร์ อาจมีการศึกษาที่ตั้งของสถานที่ท่องเที่ยวอีกครั้งเพื่อความถูกต้องในการเดินทางท่องเที่ยว
4. การออกแบบเกมกระดานเพื่อพัฒนาด้านความรู้ด้านข้อมูลสัตว์หิมพานต์ สามารถเพิ่มเติมข้อมูลด้านสถานที่ท่องเที่ยวชุมชน ร้านอาหารท้องถิ่น ต่างๆ ในการวิจัยครั้งต่อไป สามารถศึกษาเพิ่มเติมและอาจมีการนำข้อมูลมาพัฒนาเกมกระดานในครั้งต่อไป
5. ควรคำนึงถึงการสร้างกฎ กติกาที่ใช้ในการดำเนินการเรียนรู้โดยเกมกระดาน โดยกำหนดให้เป็นลำดับขั้นตอน ใช้ภาษาที่เข้าใจง่าย ไม่ซับซ้อน เมื่อผู้เล่นนำเกมกระดานไปเล่นสามารถที่จะเข้าใจถึงการกฎ กติกาในการเล่นได้ด้วยตนเอง
6. ควรมีการศึกษาความเหมาะสมของผู้เรียนต่อการใช้เกมกระดานการศึกษาหลายกลุ่มตัวอย่าง ว่าเหมาะสมกับกลุ่มใด หากกลุ่มผู้เล่นที่แตกต่างกันจะมีผลลัพธ์จากการใช้เกมกระดานเหมือนกันหรือแตกต่างกันอย่างไร เพื่อดูประสิทธิภาพของเกมกระดานที่สร้างขึ้น และสามารถนำผลที่ได้มาใช้ในการปรับปรุงเกมกระดานให้มีประสิทธิภาพที่สูงขึ้น

### ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. สามารถนำข้อมูลที่ได้จากการศึกษาวิจัยนี้ไปใช้กับการทำเกมกระดานเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวในพื้นที่อื่น ๆ ได้
2. สามารถนำเกมกระดานไปประยุกต์ใช้กับเกมเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว เพื่อให้เกิดรูปแบบการท่องเที่ยวแบบใหม่และเป็นประโยชน์ต่อชุมชนในพื้นที่
3. สามารถนำข้อมูลจากเกมกระดานนี้ไปสร้างเส้นทางการท่องเที่ยว เพื่อชมทัศนศิลป์รอบเกาะรัตนโกสินทร์
4. จากการวิจัย ผู้วิจัยเสนอแนะหลักการออกแบบเกมเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวตามหลักการในการสร้างเกมกระดาน (Board Game Design Process) โดยมีองค์ประกอบดังภาพที่ 165 ดังนี้



ภาพที่ 165 รูปแบบการออกแบบเกมกระดานเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว

ที่มา : ผู้วิจัย

1. ด้านกลไก (Mechanics) ในการออกแบบเกมเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว ผู้ออกแบบควรวางเป้าหมายให้ชัดเจน ซึ่งเป็นสิ่งที่ผู้ออกแบบเกมเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวตั้งเป้าหมายเพื่อเป็นตัวกำหนดภารกิจต่าง ๆ ของเกม เป็นกลไกหลักที่ทำให้บรรลุเป้าหมายได้ชัดเจน โดยการส่งเสริมการท่องเที่ยวผ่านเกมกระดานอาจตั้งเป้าหมาย เช่น ทำให้ผู้เล่นรู้จักข้อมูลสถานที่ท่องเที่ยวได้มากขึ้น ทำให้ผู้เล่นรู้จักตำแหน่งสถานที่ท่องเที่ยวในแผนที่ได้มากขึ้น รวมทั้งยังสอดแทรกเรื่องราวการ

ท่องเที่ยวเพื่อให้ผู้เล่นเกิดแรงจูงใจในการเดินทางท่องเที่ยวในสถานที่จริง ในสถานการณ์จริง โดยตั้งกฎ การออกแบบกฎกติกาการเล่นต้องสอดคล้องกับเป้าหมายที่ตั้งไว้ โดยเป็นตัวกำหนดให้เล่น ปฏิบัติตามตั้งแต่เริ่มเกม ขณะเล่นเกม และเมื่อจบเกม ไปจนถึงการนับคะแนนแพ้ชนะ เพื่อส่งเสริม การท่องเที่ยวที่นั่น กติกาควรทำให้ผู้เล่นได้ปฏิบัติภารกิจเกี่ยวข้องกับการท่องเที่ยว และในขณะการเล่น ควรมีปัจจัยสะท้อนกลับผู้เล่น เพื่อให้ผู้เล่นสนุกสนานกับเกมตลอดระยะเวลาในการเล่น และ การกำหนดรูปแบบของเกม การกำหนดประเภทหรือลักษณะเฉพาะของเกม เช่น เกมวางแผน (Strategy Game) เกมยูโร (Euro Game) ทั้งนี้อาจมีการผสมผสานรูปแบบเกมให้เกิดความสนุกสนานยิ่งขึ้น กำหนดระยะเวลาในการเล่นเกมที่สอดคล้องกับภารกิจในเกม

2. ด้านพลวัต (Dynamic) การขับเคลื่อนเกมให้มีความสนุกสนานบรรลุเป้าหมายที่ตั้งไว้ใน การส่งเสริมการท่องเที่ยว โดยมีรางวัลในเกม ทั้งนี้อาจเป็นรางวัลที่เกิดขึ้นระหว่างเล่นเกม หรือ เกิดขึ้นตอนนับคะแนน ซึ่งจะเป็แรงขับเคลื่อนให้ผู้เล่นเกิดความสนุกสนานทำท้าทายในเกม เกิดความรู้สึกอยากแข่งขันตลอดระยะเวลาการเล่น เกม โดยเมื่อผู้เล่นชนะเกมทำให้ผู้เล่นเกิด ความรู้สึกประสบความสำเร็จจากภารกิจต่าง ๆ ที่ตั้งไว้

3. ด้านอารมณ์ (Emotion) ความรู้สึกต่าง ๆ ในการเล่น เกม โดยอาจเกิดขึ้นก่อนการเล่น เกม ระหว่างการเล่น เกม หลังการเล่น เกม ทั้งนี้ในการสร้างเกมผู้ออกแบบเกมเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว ควรให้ความสำคัญกับอารมณ์ของผู้เล่นเป็นสำคัญ การเล่นต้องไม่ทำให้ผู้เล่นรู้สึกว่าคุณบังคับให้เรียนรู้ ข้อมูลต่าง ๆ มากเกินไป ทำให้ผู้เล่นรู้สึกสนุกสนานและสร้างการรับรู้ทางอ้อมจากกลไกเกม โดยอาจมี การสอดแทรกกลไกเกมที่ทำให้ผู้เล่นเกมแรงจูงใจในการเดินทางท่องเที่ยวในสถานที่ท่องเที่ยวจริง หลังจากจบเกม

4. ด้านเรื่องราวการท่องเที่ยว (Story Telling) การออกแบบเกมเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว โดยมีการถ่ายทอดเรื่องราวในที่สุดแทรกความรู้ เพื่อสร้างแรงจูงใจให้ผู้เล่นอยากเดินทางไป ท่องเที่ยวสถานที่จริง ผู้ออกแบบต้องมีการคัดกรองเรื่องที่ไม่ซับซ้อนเข้าใจได้ง่าย โดยเข้าใจได้ทันทีที่ จบเกม อาจมีการสอดแทรกความรู้ต่าง ๆ ของการท่องเที่ยวลงในเกม ทั้งนี้เกมอาจจะเป็นส่วนหนึ่งในการสร้างเรื่องราวเพื่อประชาสัมพันธ์ให้สถานที่ท่องเที่ยวที่นั่น โดยสามารถสร้างกลยุทธ์การตลาดเพื่อ ประชาสัมพันธ์และช่วยสร้างจุดขายให้สถานที่ท่องเที่ยวโด่งดังเป็นที่รู้จักได้

## รายการอ้างอิง

### ภาษาไทย

- กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา, กรมพลศึกษา. (2561). *แผนพัฒนานันทนาการแห่งชาติ ฉบับที่ 3 (พ.ศ. 2560 - 2564)*. กรุงเทพฯ.
- กระทรวงวัฒนธรรม, กรมศิลปากร. (2561). *สมุดภาพลัทธิวิจิตรนิพนธ์*, (Vol. 1). กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม. (จัดพิมพ์สนองพระมหากรุณาธิคุณในงานพระราชพิธีถวายพระเพลิงพระบรมศพ พระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดช บรมนาถบพิตร ณ พระเมรุมาศ ท้องสนามหลวง วันพฤหัสบดี ที่ 26 ตุลาคม พุทธศักราช 2560)
- กิตติธเนศ เพชรไวภูณัฐ. (2558). *Game Design Theory ออกแบบเกมให้โดนใจ*. กรุงเทพฯ : คอร์ฟิ่งชั่น.
- กิริติ วาณิช. (2559). การเรียนรู้ผลกระทบด้านสิ่งแวดล้อมจากการเปลี่ยนแปลงการใช้ประโยชน์ที่ดิน โดยการใช้เกมเศรษฐกิจสูงถึงพระ. *ThaiSim Journal: Learning Development*, 1(2) : 1-22.
- ก้องเขต ปี่เสนาะ. (2561). *แบบจำลองเชิงบูรณาการเพื่อการเรียนรู้บริการของระบบนิเวศป่าชุมชน*. วิทยานิพนธ์ วท.ม., กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- โกสุม สายใจ. (2560). *พุทธศิลป์กับการจัดการความรู้*. วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชพฤกษ์, 3(1) : 1-10.
- คณิต เขียววิชัย. (2546). *การศึกษาปัจจัยคัดสรรทางสังคมเศรษฐกิจที่มีผลต่อการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการชุมชนของประชากรในภูมิภาคตะวันตกของประเทศไทย*. นครปฐม : มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- งามพิศ สัตย์สงวน. (2543). *หลักมานุษยวิทยาวัฒนธรรม*. (พิมพ์ครั้งที่ 3) กรุงเทพฯ : รามการพิมพ์.
- จริญญา เจริญสุขใส และ สุวัฒน์ จุฑากรณ์. (2544). *แนวคิดเกี่ยวกับการท่องเที่ยว*. นนทบุรี : มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- จุฑาภรณ์ ทองเพ็ง. (2554). *รายงานผลการศึกษาเรื่องความคิดเห็นของนักท่องเที่ยวที่มีต่อการจัดการการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของวัดโสธรวรารามวิหาร จังหวัดฉะเชิงเทรา*. ชลบุรี : มหาวิทยาลัยบูรพา.
- ใจทิพย์ ณ สงขลา. (2561). *การออกแบบการเรียนรู้แนวคิดจิตล*. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ชนัญ วงษ์วิภาค. (2552). *การท่องเที่ยววัฒนธรรม*. กรุงเทพฯ : คณะโบราณคดี มหาวิทยาลัยศิลปากร.

- ชัยเสกฐ์ พรหมศรี. (2559). *การใช้เกมกระดานเพื่อสร้างความตระหนักรู้ต่อการเตรียมความพร้อมรับมือภัยพิบัติทางธรรมชาติ*. วารสารการประชุมวิชาการระดับชาติ ด้านบริหารธุรกิจ ราช มงคลพระนคร และการนำเสนอผลงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์, 59(1) : 923-927.
- ชัยเสกฐ์ พรหมศรี. (2561). *การพัฒนาเกมกระดานการบริหารการเปลี่ยนแปลงสำหรับผู้บริหาร องค์กรการ*. งานวิจัยที่ได้รับทุนสนับสนุนจากงบประมาณรายได้ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2561. กรุงเทพฯ : คณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร.
- ฐิติพล ขำประถม. (2558). *บอร์ดเกม ธุรกิจแนวใหม่ที่กำลังเติบโต*. คมชัดลึก (ออนไลน์). เข้าถึงเมื่อ 7 มิถุนายน 2566. เข้าถึงได้จาก <https://www.komchadluek.net/news/204681>.
- ณัฐพล พูลนาผล. (2562). *การออกแบบเกมกระดานเพื่อให้คนรุ่นใหม่ตระหนักรู้ประโยชน์ของ สวนสาธารณะ : กรณีศึกษาสวนลุมพินีกรุงเทพมหานคร*. ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาพัฒนามนุษย์และสังคม สหสาขาวิชาพัฒนามนุษย์และสังคม บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. กรุงเทพฯ.
- ทรรศนภรณ์ เทพภูธร, สัญชัย พัฒนสิทธิ์, และ ไพฑูรย์ ศรีฟ้า. (2565). *การพัฒนาบอร์ดเกม การศึกษาความเป็นจริงเสริมสำหรับการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3*. วารสารการวัดผลการศึกษา สำนัก ทดสอบทางการศึกษาและจิตวิทยา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, ปีที่ 39 ฉบับที่ 105 (มกราคม – มิถุนายน) : 64-75.
- ทิตินา แคมมณี. (2557). *ศาสตร์การสอน : องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ*, พิมพ์ครั้งที่ 18. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เทพประสิทธิ์ กุลธวัชวิชัย. (2551). *การนันทนาการ*. เอกสารประกอบการสอนการนันทนาการ สำนัก วิชา วิทยาศาสตร์การกีฬา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. กรุงเทพฯ.
- ธฤชวรรณ มาตกุล. (2556). *แรงจูงใจของนักท่องเที่ยวชาวไทยเชื่อมโยงสู่เชิงวัฒนธรรมอีสาน กรณีศึกษา วัดศิลาอาสน์ (ภูพระ) จังหวัดชัยภูมิ*. ขอนแก่น : มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- ธนพล จุลกะเศียน. (2561). *แนวคิดจักรวาลวิทยาในวรรณกรรมไตรภูมิ*. วารสารสหวิทยาการวิจัย : ฉบับบัณฑิตศึกษา, เล่มที่ 8 ฉบับที่ 2 : 1-12.
- นพเกล้า ยิ้มสถาน. (2553). *อิทธิพลสื่อที่มีผลต่อการตัดสินใจท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ของ นักท่องเที่ยวในจังหวัดเชียงใหม่*. เชียงใหม่ : มหาวิทยาลัยแม่โจ้.
- นฤมล ศิลปชัยศรี, สุชา ศิลปชัยศรี, และ ปรีดี พิศภูมิวิถิ. (2561). *พัฒนาการการสร้างลัทธิพิมพ์พานต์ สมัยรัตนโกสินทร์*. วารสารอิเล็กทรอนิกส์ความจริง มหาวิทยาลัยศิลปากร ฉบับภาษาไทย มนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ ( มกราคม - เมษายน 2561 ), Vol. 11 No. 1 : 3824-3837.

- นุชจรี กิจวรรณ. (2561). *กระบวนการคิดเชิงออกแบบ : มุมมองใหม่ของระบบสุขภาพไทย*. วารสาร สภาการพยาบาล, 33(1) : 5-14.
- ปฐมพร บำเรอ. (2564). *การพัฒนาารูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเต้นรำ ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา*. ปรัชญาดุขฎิบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการกีฬาและนันทนาการ คณะพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. กรุงเทพฯ.
- ปรัชญาพร พัฒนผล. (2554). *การพัฒนาเส้นทางท่องเที่ยววัฒนธรรมแม่น้ำเพชรบุรี*. ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต (การบริหารงานวัฒนธรรม) วิทยาลัยนวัตกรรมการศึกษา มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์. กรุงเทพฯ.
- ปาริชาติ ชื่นเจริญ. (2564). *การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมเป็นฐาน ที่ส่งเสริมความฉลาดรู้ด้านระบบนิเวศ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4*. วิทยานิพนธ์หลักสูตรการศึกษา มหาบัณฑิต สาขาวิชาวิทยาศาสตร์ศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร. พิษณุโลก.
- พงษ์ชัย ดำรงโรจน์วัฒนา. (2556). *การศึกษาการใช้แบบจำลองเพื่อนคู่คิดเพื่อส่งเสริมศักยภาพของชุมชนท้องถิ่น ในการวางแผนการจัดการทรัพยากรป่าไม้และพันธุ์พืชอย่างยั่งยืน (ปีที่ 2)*. รายงานวิจัยทุนอุดหนุนการวิจัยจากงบประมาณแผ่นดิน 2556., กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พงษ์พิพัฒน์ สายทอง, (2557). *การออกแบบอินโฟกราฟิกแอนิเมชันเพื่อการเรียนการสอน Infographic Animation Design for Instruction*. วารสารวิชาการ AJNU ศิลปะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร. ปีที่ 5 ฉบับที่ 2 ประจำเดือน กรกฎาคม 2557 - ธันวาคม 2557 : 119 – 135.
- พระญาติไท. (2515). *ไตรภูมิพระร่วง*. พิมพ์ครั้งที่ 7. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์บรรณาคาร(กรมศิลปากร อนุญาต).
- พระมณีพร ขนดิสโร, พ. ว. (2563). *คติความเชื่อเรื่องป่าหิมพานต์ที่มีอิทธิพลต่องานพุทธศิลป์*. พุทธมณฑล, ปีที่ 5 ฉบับที่ 2 (กรกฎาคม - ธันวาคม 2563), 140-149.
- พวงรัตน์ ทวีรัตน์. (2543). *วิธีการวิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์และสังคมศาสตร์*. (Vol. (พิมพ์ครั้งที่ 7)). กรุงเทพฯ : สำนักทดสอบทางการศึกษาและจิตวิทยา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- พลุ เตชะรินทร์. (2557). *Design Thinking*. กรุงเทพธุรกิจ. เข้าถึงเมื่อ 7 มิถุนายน 2566. เข้าถึงได้จาก <https://www.bangkokbiznews.com/blog/detail/591915>
- ไพโรจน์ พิทยเมธี. (2559). *การสร้างประสบการณ์ทางสุนทรียะจากสีไทย: Aesthetic Experience from Thai Color*. ดุษฎีนิพนธ์สาขาวิชาทัศนศิลป์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.

- มหาวิทยาลัยศิลปากร, ท. ส. (2558). *ศูนย์ข้อมูลเกาะรัตนโกสินทร์*. หอสมุดวังท่าพระ สำนักหอสมุดกลาง มหาวิทยาลัยศิลปากร. เข้าถึงเมื่อ 7 มิถุนายน 2566. เข้าถึงได้จาก <http://www.resource.lib.su.ac.th/rattanakosin/index.php>
- รักชน พุทธิรังษี. (2560). *การประยุกต์ใช้บอร์ดเกมเพื่อพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดง*. ปรินญาโทหลักสูตรนิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชานิเทศศาสตร์ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. กรุงเทพฯ.
- รัชฎมิ เอื้อเมธียางกุล. (2550). *โครงการเส้นทางสายวัฒนธรรมเกาะกลางกรุงรัตนโกสินทร์ชั้นนอก*. วิทยานิพนธ์หลักสูตรภูมิสถาปัตยกรรม ภาควิชาภูมิสถาปัตยกรรม คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์. กรุงเทพฯ.
- ราณี อีสัยกุล. (2546). *ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการท่องเที่ยว*. หน่วยที่ 1-7. พิมพ์ครั้งที่ 5. นนทบุรี: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.
- ลลิตา วาระเพียง. (2564). *เกมมิฟิเคชันเพื่อการเรียนรู้เท่าทันข่าวปลอมโดยกระบวนการคิดเชิงออกแบบ*. คลังปัญญา สถาบันบัณฑิตพัฒนศาสตร์. (nida.ac.th). เข้าถึงเมื่อ 7 มิถุนายน 2566. เข้าถึงได้จาก <https://repository.nida.ac.th/items/79d0881a-cc60-42a4-9857-5b8b06bb2f7c>.
- วชรรวรรณ์ ปิยะรัตน์มงคล. (2563). *การประยุกต์ใช้บอร์ดเกมในการฝึกอบรมที่ส่งผลต่อความคิดเชิงระบบและการเรียนรู้ของหัวหน้างาน*. ศึกษาศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาดลอดชีวิต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร. นครปฐม.
- วชิรวิทย์ เอี่ยมวิสัย. (2563). *การพัฒนาบอร์ดเกมตามแนวทางการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1*. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต. กรุงเทพฯ. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- วรัตน์ อินทสระ. (2562). *Game based learning the latest trend education 2019*. ในการอบรมเชิงปฏิบัติการเปลี่ยนห้องเรียนเป็นห้องเล่น ศูนย์พัฒนาทุนมนุษย์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต : (น. 1-27). สุพรรณบุรี.
- วรางคณา แสงธิป. (2564). *การพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและแรงจูงใจในการเรียน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3*. ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและวิธีสอน บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร. นครปฐม.
- วราภรณ์ ลีเมปร่วมวัฒนา และ กันตภณ ธรรมวัฒนา. (2560). *พฤติกรรมในการเล่นเกมกระดาน และองค์ประกอบของปัจจัยทางด้านผลกระทบ จากการเล่นเกมของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร*. *วารสารวิจัยสังคม*, 40(2) : 107-132.

- วิลาวลัย อินทร์ชำนาญ. (2563). *การออกแบบเกมมิฟิเคชัน Gamification Design*. กรุงเทพฯ : ซีเอ็ดดูเคชั่น.
- วิลาวลัย อินทร์ชำนาญ และ กรุณา แยมพราย. (2557). *สาระบันเทิงจากกิจกรรมในเกม*. Prezi. คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต. เข้าถึงเมื่อ 7 มิถุนายน 2566. เข้าถึงได้จาก [https://prezi.com/f8mhu\\_hpcet/presentation/](https://prezi.com/f8mhu_hpcet/presentation/).
- ส.พลายน้อย. (2552). *สัตว์หิมพานต์*. (Vol. พิมพ์ครั้งที่ 4). กรุงเทพฯ : พิมพ์คำ.
- สมบัติ กาญจนกิจ. (2544). *นันทนาการและอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว*. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สฤณี อาชวานันทกุล. (2559). *Board Game Universe* จักรวาลกระดานเดียว. กรุงเทพฯ : แชลมอน.
- สิปพนนท์ เกตุทัต. (2542). *การพัฒนาการวิจัย : สร้างสรรค์ปัญญาเพื่อพัฒนาประเทศ*. ประชาคมวิจัย, 27 (กันยายน) : 23-26.
- สุกัญญา วงศ์เจริญชัยกุล. (2561). *การศึกษาแนวทางการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม อำเภอเมือง จังหวัดอุทัยธานี*. นครปฐม : มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- สุขุม คงดิษฐ์ และ ธนรัตน์ รัตนพงศ์ธระ. (2558). *การศึกษาภาพลักษณ์ด้านการท่องเที่ยวของมรดกโลก นครประวัติศาสตร์พระนครศรีอยุธยา ในสายตานักท่องเที่ยวชาวต่างชาติ*. คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลสุวรรณภูมิ. พระนครศรีอยุธยา.
- สุรพล บุญลือ. (2561). *Gamification in education*. ในการบรรยายการอบรมเชิงวิชาการเรื่อง “Gamification In Education” สำนักพัฒนาวิชาการ มหาวิทยาลัยหัวเฉียวเฉลิมพระเกียรติ : (น. 1-27). กรุงเทพฯ.
- สุวัฒน์ แสนขัติยรัตน์. (2555). *กลวิธีการเขียนภาพจิตรกรรมไทย*. (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ : วาดศิลป์.
- หิมพานต์ ดอท คอม. (2548). ป่าหิมพานต์. หิมพานต์ ดอท คอม. เข้าถึงเมื่อ 7 มิถุนายน 2566. เข้าถึงได้จาก [https://himmapan.com/thai/about\\_himmapan.html](https://himmapan.com/thai/about_himmapan.html).
- อรรถเศษรฐ์ ปรีดากร. (2557). *การออกแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง วงศ์ธรรมชาติ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6*. ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- อรัฮาวิ เจ๊ะสะแมม, นันทวัน นาคอรัมย์, และสำราญ ผลดี. (2560). *การพัฒนาต้นแบบเกมจำลองสถานที่ท่องเที่ยวโดยการใช้รูปแบบเกมมิฟิเคชัน กรณีศึกษาเกมบูรณาवास ท่องเที่ยวพาเพลิน*. วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยธนบุรี (วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี), 1(1) : 14-23. กรุงเทพฯ.



อาภาวดี ทับสิริรักษ์. (2555). *การพัฒนาศักยภาพการจัดการการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของชาวภูเก็ต อำเภอสถลิต จังหวัดชัยภูมิ มหาวิทยาลัยขอนแก่น*. ขอนแก่น : มหาวิทยาลัยขอนแก่น.

### ภาษาอังกฤษ

Best, J. W. (1970). *Research in education*. New Jersey : Prentice Hall, Inc.

Callahan, M. M., Echeverri, A., Ng, D., Zhao, J., and Satterfield, T. (2019). Using the Phylo Card Game to advance biodiversity conservation in an era of Pokémon. Palgrave Communication. Retrieved from <https://doi.org/10.1057/s41599-019-0287-9>.

Cicchino, M. I. (2015). Using game-based learning to foster critical thinking in student discourse. *Interdisciplinary Journal of Problem-Based Learning*, 9(2), 4.

Cochran, W. G., & Carroll, S. P. (1953). A sampling investigation of the efficiency of weighting inversely as the estimated variance. *Biometrics*, 9(4), 447-459.

Corrêaa, C., and Kitanoa, C. (2015). *Gamification in tourism: Analysis of Brazil Quest Game*. School of Arts, Sciences and Humanities University of Sao Paulo, Brazil.

Crist, W. (2016). *Games of thrones: Board games and social complexity in bronze age Cyprus*. Phoenix, Arizona : Arizona State University.

Cronbach, L. J. (1951). Coefficient alpha and the internal structure of tests. *psychometrika*, Springer New York LLC, United States. 16(3) : 297-334.

Cruz-Cunha, M. M. (Ed.). (2012). *Handbook of research on serious games as educational, business and research tools*. Hershey, Pennsylvania : IGI Global.

de Voogt, A., Dunn-Vaturi, A.-E., and Eerkens, J. W. (2013). Cultural transmission in the ancient Near East: twenty squares and fifty-eight holes. *Journal of Archaeological Science*, 40(4) : 1715-1730.

Diggelen, M. (2011). *Defintion of gamification*. Accessed June 7. Retrieved from <http://www.slideshare.net/vanmark/principles-ofgamification%0Apresentation15528745%0A>.

Eisner, E. W. (1976). Educational connoisseurship and criticism: Their form and functions in educational evaluation. *Journal of Aesthetic Education*, 10(3/4) : 135-150.

- Gómez-Martín, M., and Martínez-Ibarra, E. (2012). Tourism demand and atmospheric parameters: Non-intrusive observation techniques. *Climate Research*, 51(2) : 135-145.
- Hinebaugh, J. P. (2009). *A Board Game Education*. R&L Education. Accessed June 7. Retrieved from <https://books.google.co.th/books?id=nvqw9vK0R8sC>
- Kim, S. (2014). *Game theory applications in network design*. Hershey, Pennsylvania : IGI Global.
- Likert, R. (1967). *The human organization: its management and values*. New York : McGraw Hill.
- McDonald, S. D. (2017). Enhanced Critical Thinking Skills through Problem-Solving Games in Secondary Schools. *Interdisciplinary Journal of E-Learning & Learning Objects*, (13) : 79-96. Retrieved from <http://www.informingscience.org/Publications/3711>.
- Robson, K., Plangger, K., Kietzmann, J. H., McCarthy, J., and Pitt, L. (2015). Is it all a game? Understanding the principles of gamification. New Delhi : *Business horizons*, 58(4), 411-420.
- Sailer, M., Hense, J. U., Mayr, S. K., & Mandl, H. (2017). How gamification motivates: An experimental study of the effects of specific game design elements on psychological need satisfaction. *Computers in Human Behavior*, 69, 371-380.
- Salen, K. and Zimmerman, E. (2004). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge, Massachusetts : The MIT Press.
- Schon, D. A. (1995). *The Reflective Practitioner: How Professionals Think in Action*. Abingdon, Oxfordshire : Bookpoint Ltd.
- Silverman, D. (2013). *How to learn board game design and development*. Retrieved from <https://code.tutsplus.com/how-to-learn-board-game-design-and-development--gamedev-11607a>.
- Simons, H. (2009). *Case Study Research in Practice*. SAGE Publications, Ltd. Retrieved from <https://doi.org/10.4135/9781446268322>.
- Swacha, J., and Ittermann, R. (2017). *Enhancing the tourist attraction visiting process with gamification: key concepts*. *Engineering Management in Production and Services*, 9(4), 59-66.

- Teodorescu, D. (2018). Gamification: A guide for designers to a misunderstood concept. UX Collective. Accessed June 7. Retrieved from <https://uxdesign.cc/gamification-a-guide-for-designers-to-a-misunderstood-concept-4de5bef0c5d9>
- Tinsman, B. (2008). *The Game Inventor's Guidebook: How to Invent and Sell Board Games, Card Games, Role-Playing Games, & Everything in Between!* Morgan James Publishing.
- Tsai, J. C., Cheng, P. H., Liu, S. Y., & Chang, C. (2019). Using board games to teach socioscientific issues on biological conservation and economic development in Taiwan. *Lithuania : Journal of Baltic Science Education*, 18(4) : 634-645.
- Wizards of Learning. (2021). *Thai Board Game Community Mini Survey 2021*. Accessed June 7. Retrieved from <https://wizardslearning.com/thai-board-game-survey/>.
- Xu, F., Buhalis, D., & Weber, J. (2017). *Serious games and the gamification of tourism*. *Tourism Management*, 60 : 244-256.
- Yang, Y. T. C., & Chang, C. H. (2013). *Empowering students through digital game authorship: Enhancing concentration, critical thinking, and academic achievement*. *Computers & Education*, 68 : 334-344.





ภาคผนวก



ภาคผนวก ก

แบบสอบถามความสนใจของนักท่องเที่ยงในการพัฒนาเกมกระดานส่องสัตว์หิมพานต์รอบเกาะ  
รัตนโกสินทร์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

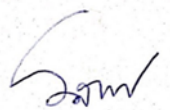
แบบสอบถาม ความสนใจต่อการพัฒนาเกมกระดานสองสัตว์หิมพานต์รอบเกาะรัตนโกสินทร์เพื่อ  
ส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

---

คำชี้แจง

- แบบสอบถามชุดนี้ แบ่งออกเป็น 4 ตอน ประกอบด้วย
  - ส่วนที่ 1 ข้อมูลส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม
  - ส่วนที่ 2 พฤติกรรมการเล่นเกมกระดาน
  - ส่วนที่ 3 ความสนใจต่อการพัฒนาเกมกระดานสองสัตว์หิมพานต์รอบเกาะรัตนโกสินทร์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม
  - ส่วนที่ 4 ข้อเสนอแนะอื่น ๆ (คำถามปลายเปิด)
- การตอบแบบสอบถามนี้ คำตอบของท่านมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการวิเคราะห์ข้อมูลในการวิจัย กรุณาตอบคำถามทุกข้อ ทุกตอน เพื่อให้การวิจัยนี้มีความเที่ยงตรงและเกิดประโยชน์แท้จริง โปรดตอบแบบสอบถามตามความเป็นจริง
- ข้อมูลที่ท่านตอบแบบสอบถามนี้จะเก็บเป็นความลับการนำเสนอผลการวิจัยจะเสนอในภาพรวมเท่านั้นหากท่านมีปัญหาหรือข้อสงสัยประการใดเกี่ยวกับแบบสอบถามชุดนี้ โปรดติดต่อข้าพเจ้า นางสาว รัสรินทร์ พัฒนเมธีวิชญ์ หมายเลขโทรศัพท์ 094-539-5163 และE-mail rassarin2526@gmail.com

ขอขอบพระคุณทุกท่านที่ให้ข้อมูลไว้ ณ โอกาสนี้



(นางสาวรัสรินทร์ พัฒนเมธีวิชญ์)

### ส่วนที่ 1 ข้อมูลส่วนบุคคลของนักท่องเที่ยวนักท่องเที่ยว

คำชี้แจง ให้ท่านกรอกข้อความหรือทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับข้อมูลส่วนบุคคลของท่าน

#### 1. เพศ

1. หญิง  2. ชาย

#### 2. อายุ

1. 21-30 ปี  2. 31-40 ปี  3. 41-50 ปี  
 4. 51-60 ปี  5. 61 ปีขึ้นไป

#### 3. สถานภาพ

1. โสด  2. สมรสแล้ว/อยู่ด้วยกัน  
 3. หม้าย/หย่าร้าง/แยกกันอยู่

#### 4. ระดับการศึกษา

1. ต่ำกว่ามัธยมศึกษาตอนปลาย  2. มัธยมศึกษาตอนปลายหรือเทียบเท่า  
 3. อนุปริญญาหรือเทียบเท่า  4. ปริญญาตรี  
 5. สูงกว่าปริญญาตรี  6. อื่นๆ ระบุ .....

#### 5. อาชีพ

1. นักศึกษา  2. รับราชการ/ รัฐวิสาหกิจ  3. ธุรกิจส่วนตัว  
 4. พนักงานธุรกิจเอกชน  5. เกษียณอายุ  6. พ่อบ้าน/

#### แม่บ้าน

7. อื่นๆ ระบุ .....

#### 6. ระดับรายได้ต่อเดือน

1. ไม่เกิน 15,000 บาท  2. 15,001-25,000 บาท  3. 25,001-35,000 บาท  
 4. 35,001-45,000 บาท  5. 45,000-55,000 บาท  6. 55,001 บาทขึ้นไป

## ส่วนที่ 2 พฤติกรรมการเล่นเกมกระดาน

คำชี้แจง ให้ท่านกรอกข้อความหรือทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับพฤติกรรมที่ท่านเกี่ยวข้องของท่าน

1. จำนวนครั้งที่ท่านใช้ในการเล่นเกมกระดาน
 

<input type="checkbox"/> 1. มากกว่า 5 ครั้ง	<input type="checkbox"/> 2. 4-5 ครั้ง	<input type="checkbox"/> 3. 2-3 ครั้ง	<input type="checkbox"/> 4. ครั้งแรก
---	---------------------------------------	---------------------------------------	--------------------------------------
2. วัตถุประสงค์ในการเล่นเกมกระดานตรงกับข้อใดมากที่สุด
 

<input type="checkbox"/> 1. ความสนุกสนานเพลิดเพลิน	<input type="checkbox"/> 2. เพื่อผ่อนคลายความเครียด	<input type="checkbox"/> 3. เพื่อส่งเสริมมนุษยสัมพันธ์
<input type="checkbox"/> 4. ร่วมกิจกรรมนันทนาการ	<input type="checkbox"/> 5. อื่น ๆ (โปรดระบุ).....	
3. ระยะเวลาที่ใช้ในการเล่นเกมกระดาน
 

<input type="checkbox"/> 1. ต่ำกว่า 1 ชม	<input type="checkbox"/> 2. 1 – 2 ชม	<input type="checkbox"/> 3. 2 – 3 ชม
<input type="checkbox"/> 4. 4 – 5 ชม	<input type="checkbox"/> 5. มากกว่า 5 ชม ขึ้นไป	
4. ประเภทของเกมกระดานที่ท่านชื่นชอบตรงกับข้อใดมากที่สุด (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ )
 

<input type="checkbox"/> 1. เกมปาร์ตี้	<input type="checkbox"/> 2. เกมครอบครัว	<input type="checkbox"/> 3. เกมเด็ก
<input type="checkbox"/> 4. เกมวางแผน	<input type="checkbox"/> 5. อื่นๆ	
7. บุคคลที่ร่วมเล่นเกมกระดาน
 

<input type="checkbox"/> 1. เพื่อนสนิท	<input type="checkbox"/> 2. เพื่อนร่วมงาน	<input type="checkbox"/> 3. คนในครอบครัว
<input type="checkbox"/> 4. สมาคม	<input type="checkbox"/> 5. อื่นๆ (โปรดระบุ) .....	
6. ท่านนิยมซื้อเกมกระดานผ่านช่องทางใดมากที่สุด
 

<input type="checkbox"/> 1. เฟสบุ๊ก	<input type="checkbox"/> 2. เว็บไซต์	<input type="checkbox"/> 3. ห้างสรรพสินค้า
<input type="checkbox"/> 4. คาเฟ่เกมกระดาน	<input type="checkbox"/> 5. อื่นๆ (โปรดระบุ) .....	



**ส่วนที่ 3 ความสนใจต่อเกมกระดานสองสัตว์หิมพานต์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวรอบเกาะรัตนโกสินทร์**

**คำชี้แจง** กรุณาทำเครื่องหมาย ✓ ให้ตรงต่อความต้องการของท่าน โดยกำหนดให้

5 = พึงพอใจมากที่สุด 4 = พึงพอใจมาก 3 = พึงพอใจปานกลาง 2 = พึงพอใจน้อย 1 = พึงพอใจน้อยที่สุด

ประเด็นความสนใจ	ระดับความสนใจ				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
<b>ด้านที่ 1 ด้านเนื้อหา</b>					
1. ภูมิปัญญาท้องถิ่น					
2. โบราณสถาน โบราณวัตถุ					
3. ศิลปะวัฒนธรรม					
4. ประเพณี					
5. วิถีชีวิตความเป็นอยู่ของชุมชนในท้องถิ่น					
<b>ด้านที่ 2 ด้านข้อมูลสัตว์หิมพานต์</b>					
1. อวัยวะต่างๆ					
2. ลักษณะเด่นของสัตว์หิมพานต์					
3. ประวัติสัตว์หิมพานต์					
4. การเชื่อมโยงสถานที่ท่องเที่ยว					
<b>ด้านที่ 3 ด้านคุณภาพเครื่องมือเกม</b>					
1. ประติมากรรม					
2. จิตรกรรม					
3. สถาปัตยกรรม					
4. ภาพพิมพ์					

**ส่วนที่ 5 ข้อเสนอแนะอื่น ๆ**

.....

.....

----- ขอขอบพระคุณที่ท่านกรุณาตอบแบบสอบถาม -----

ที่ อว 8612/ 3336



คณะศึกษาศาสตร์  
มหาวิทยาลัยศิลปากร  
พระราชวังสนามจันทร์  
อ.เมือง จ.นครปฐม 73000

๒๕ สิงหาคม 2566

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้ตรวจคุณภาพเครื่องมือวิจัย

เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ นฤตล จิตสกุล

ด้วย นางสาวสรินทร์ พัฒนเมธีวิชญ์ รหัสประจำตัว 640630016 นักศึกษาระดับปริญญาตรีบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการนันทนาการ การท่องเที่ยวและกีฬา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร กำลังดำเนินการวิทยานิพนธ์ เรื่อง " การพัฒนาเกมกระดานสองสัตว์หิมพานต์รอบเกาะรัตนโกสินทร์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม "

ในการนี้ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร มีความประสงค์ขอเรียนเชิญท่านในฐานะผู้เชี่ยวชาญ เป็นผู้ตรวจคุณภาพเครื่องมือวิจัยให้กับนักศึกษาดังกล่าว เพื่อประกอบการดำเนินการวิทยานิพนธ์ จึงเรียนมาเพื่อโปรดให้ความอนุเคราะห์ จักขอบพระคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศิริวรรณ วณิชวัฒน์วรชัย)

รองคณบดีฝ่ายวิชาการ

ปฏิบัติการแทนคณบดีคณะศึกษาศาสตร์

คณะศึกษาศาสตร์  
โทร.0 3425 5095

ที่ อว 8612/ 3331



คณะศึกษาศาสตร์  
มหาวิทยาลัยศิลปากร  
พระราชวังสนามจันทร์  
อ.เมือง จ.นครปฐม 73000

25 สิงหาคม 2566

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้ตรวจคุณภาพเครื่องมือวิจัย

เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อภิศักดิ์ คู่กระสังข์

ด้วย นางสาวสรินทร์ พัฒนเมธีวิชญ์ รหัสประจำตัว 640630016 นักศึกษาระดับปริญญาตรีบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการนันทนาการ การท่องเที่ยวและกีฬา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร กำลังดำเนินการวิทยานิพนธ์ เรื่อง " การพัฒนาเกมกระดานสองสัตว์หิมพานต์รอบเกาะรัตนโกสินทร์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม "

ในการนี้ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร มีความประสงค์ขอเรียนเชิญท่านในฐานะผู้เชี่ยวชาญ เป็นผู้ตรวจคุณภาพเครื่องมือวิจัยให้กับนักศึกษาดังกล่าว เพื่อประกอบการดำเนินการวิทยานิพนธ์ จึงเรียนมาเพื่อโปรดให้ความอนุเคราะห์ จักขอบพระคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศิริวรรณ วณิชวัฒน์วรชัย)

รองคณบดีฝ่ายวิชาการ

ปฏิบัติการแทนคณบดีคณะศึกษาศาสตร์

คณะศึกษาศาสตร์  
โทร.0 3425 5095

ที่ อว 8612/33๕๐



คณะศึกษาศาสตร์  
มหาวิทยาลัยศิลปากร  
พระราชวังสนามจันทร์  
อ.เมือง จ.นครปฐม 73000

๒๕ สิงหาคม 2566

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้ตรวจคุณภาพเครื่องมือวิจัย

เรียน ดร.วาสนา เล็กเปลี่ยน

ด้วย นางสาวสรินทร์ พัฒนเมธีวิชัย รหัสประจำตัว 640630016 นักศึกษาระดับปริญญาตรีบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการนันทนาการ การท่องเที่ยวและกีฬา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร กำลังดำเนินการวิทยานิพนธ์ เรื่อง " การพัฒนาเกมกระดานสองสีตัวหิมพานต์รอบเกาะรัตนโกสินทร์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม "

ในการนี้ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร มีความประสงค์ขอเรียนเชิญท่านในฐานะผู้เชี่ยวชาญ เป็นผู้ตรวจคุณภาพเครื่องมือวิจัยให้กับนักศึกษาดังกล่าว เพื่อประกอบการดำเนินการวิทยานิพนธ์ จึงเรียนมาเพื่อโปรดให้ความอนุเคราะห์ จักขอบพระคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศิริวรรณ วณิชวัฒน์วรชัย)

รองคณบดีฝ่ายวิชาการ

ปฏิบัติการแทนคณบดีคณะศึกษาศาสตร์

คณะศึกษาศาสตร์  
โทร.0 3425 5095



รูปภาพต้นแบบเกมกระดานส่องสัตว์หิมพานต์รอบเกาะรัตนโกสินทร์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว  
เชิงวัฒนธรรม



รูปภาพต้นแบบเกมกระดานส่องสัตว์หิมพานต์รอบเกาะรัตนโกสินทร์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว  
เชิงวัฒนธรรม



รูปภาพต้นแบบเกมกระดานสองสัตว์หิมพานต์รอบเกาะรัตนโกสินทร์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม







ภาคผนวก ค

แบบสอบถามความพึงพอใจของนักท่องเที่ยงที่มีต่อการออกแบบเกมกระดานส่องสัตว์หิมพานต์  
รอบเกาะรัตนโกสินทร์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

แบบสอบถาม ความพึงพอใจเกมกระดานสองสัตร์หิมพานต์รอบเกาะรัตนโกสินทร์  
เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม (R2)

คำชี้แจง

- แบบสอบถามชุดนี้ แบ่งออกเป็น 4 ตอน ประกอบด้วย  
ส่วนที่ 1 ข้อมูลส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม  
ส่วนที่ 2 ความพึงพอใจต่อเกมกระดานสองสัตร์หิมพานต์รอบเกาะรัตนโกสินทร์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม  
ส่วนที่ 3 ข้อเสนอแนะอื่น ๆ (คำถามปลายเปิด)
- การตอบแบบสอบถามนี้ คำตอบของท่านมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการวิเคราะห์ข้อมูลในการวิจัย กรุณาตอบคำถามทุกข้อ ทุกตอน เพื่อให้การวิจัยนี้มีความเที่ยงตรงและเกิดประโยชน์แท้จริง โปรดตอบแบบสอบถามตามความเป็นจริง
- ข้อมูลที่ท่านตอบแบบสอบถามนี้จะเก็บเป็นความลับการนำเสนอผลการวิจัยจะเสนอในภาพรวมเท่านั้นหากท่านมีปัญหาหรือข้อสงสัยประการใดเกี่ยวกับแบบสอบถามชุดนี้ โปรดติดต่อข้าพเจ้า นางสาว รัสรินทร์ พัฒนเมธีวิชญ์ หมายเลขโทรศัพท์ 094-539-5163 และ E-mail rassarin2526@gmail.com

ขอขอบพระคุณทุกท่านที่ให้ข้อมูลไว้ ณ โอกาสนี้

(นางสาวรัสรินทร์ พัฒนเมธีวิชญ์)

### ส่วนที่ 1 ข้อมูลส่วนบุคคลของนักท่องเที่ยว

คำชี้แจงให้ท่านกรอกข้อความหรือทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับข้อมูลส่วนบุคคลของท่าน

#### 1. เพศ

1. หญิง  2. ชาย

#### 2. อายุ

1. 21-30 ปี  2. 31-40 ปี  3. 41-50 ปี  
 4. 51-60 ปี  5. 61 ปีขึ้นไป

#### 3. สถานภาพ

1. โสด  2. สมรสแล้ว/อยู่ด้วยกัน  
 3. หม้าย/หย่าร้าง/แยกกันอยู่

#### 4. ระดับการศึกษา

1. ต่ำกว่ามัธยมศึกษาตอนปลาย  2. มัธยมศึกษาตอนปลายหรือเทียบเท่า  
 3. อนุปริญญาหรือเทียบเท่า  4. ปริญญาตรี  
 5. สูงกว่าปริญญาตรี  6. อื่นๆ ระบุ .....

#### 5. อาชีพ

1. นักศึกษา  2. รับราชการ/รัฐวิสาหกิจ  3. ธุรกิจส่วนตัว  
 4. พนักงานธุรกิจเอกชน  5. เกษียณอายุ  6. พ่อบ้าน/ แม่บ้าน  
 7. อื่นๆ ระบุ .....

#### 6. ระดับรายได้ต่อเดือน

1. ไม่เกิน 15,000 บาท  2. 15,001-25,000 บาท  3. 25,001-35,000 บาท  
 4. 35,001-45,000 บาท  5. 45,000-55,000 บาท  6. 55,001 บาทขึ้นไป

## ส่วนที่ 2 ความพึงพอใจต่อเกมกระดานส่องสัตว์หิมพานต์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวรอบเกาะรัตนโกสินทร์

**คำชี้แจง** กรุณาทำเครื่องหมาย ✓ ให้ตรงต่อความต้องการของท่าน โดยกำหนดให้

5 = พึงพอใจมากที่สุด 4 = พึงพอใจมาก 3 = พึงพอใจปานกลาง 2 = พึงพอใจน้อย 1 = พึงพอใจน้อยที่สุด

ประเด็นความพึงพอใจ	ระดับความพึงพอใจ				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
<b>ด้านที่ 1 ด้านเนื้อหา</b>					
1. ความยากง่ายของเนื้อหาเหมาะสม					
2. เนื้อหา มีความเป็นรูปธรรม นำไปใช้ได้จริง					
3. การจัดเนื้อหาเหมาะสม					
<b>ด้านที่ 2 ด้านกิจกรรม</b>					
1. ผู้เล่นมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม					
2. การทำกิจกรรมมีลำดับขั้นตอนที่เข้าใจง่าย					
3. กิจกรรมมีความน่าสนใจ กระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้					
4. การทำกิจกรรมช่วยให้เข้าใจเนื้อเรื่องต่าง ๆ ดีขึ้น					
<b>ด้านที่ 3 ด้านคุณภาพเครื่องมือเกม</b>					
1. เครื่องมือมีคงทน แข็งแรง สะดวกต่อการใช้งาน					
2. ภาพ สี และตัวอักษร กระตุ้นความสนใจของนักเรียน					
3. เครื่องสอดคล้องกับเนื้อหาและส่งเสริมการเรียนรู้					
4. เครื่องมือมีกฎกติกาการเล่นที่ละเอียดและเข้าใจง่าย					
5. เครื่องมือแต่ละตัวมีความเกี่ยวข้องและลำดับง่ายไป					
<b>ด้านที่ 4 ด้านการส่งเสริมการท่องเที่ยว</b>					
1. เกมสามารถสื่อความหมายของข้อมูลสถานที่ท่องเที่ยวได้อย่างครบถ้วน					
2. เกมส่งเสริมความต้องการในการเดินทางท่องเที่ยวรอบเกาะรัตนโกสินทร์					

ประเด็นความพึงพอใจ	ระดับความพึงพอใจ				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
3. เกมสามารถสื่อความหมายเกี่ยวกับสัตว์หิมพานต์ได้อย่างชัดเจนทำให้เกิดแรงจูงใจในการเดินทางท่องเที่ยว					

ส่วนที่ 5 ข้อเสนอแนะอื่น ๆ

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ขอขอบพระคุณที่ท่านกรุณาตอบแบบสอบถาม





ภาคผนวก ง  
ประเด็นการสัมมนาอิงผู้เชี่ยวชาญ (Connoisseurship)

**ประเด็นการสัมมนาอิงผู้เชี่ยวชาญ (Connoisseurship)**  
**การพัฒนาเกมกระดานสองสัตว์หิมพานต์รอบเกาะรัตนโกสินทร์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว**  
**เชิงวัฒนธรรม**

**คำชี้แจง**

ประเด็นการสัมมนาอิงผู้เชี่ยวชาญกลุ่มนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ เพื่อประเมินผลการใช้ เกมกระดานสองสัตว์หิมพานต์รอบเกาะรัตนโกสินทร์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม เรื่อง “การพัฒนาเกมกระดานสองสัตว์หิมพานต์รอบเกาะรัตนโกสินทร์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม”

**1. ด้านกลไกของเกมกระดาน**

1.1 ความยากง่ายของเนื้อหาเหมาะสมกับผู้เล่น

1.2 การวางเป้าหมายของเกมสามารถสื่อความหมายด้านการท่องเที่ยวได้ชัดเจน

1.3 การจัดเนื้อหาเหมาะสมกับระยะเวลา

1.4 สถานการณ์ของเกมดึงดูดความสนใจได้อย่างต่อเนื่อง

---

---

---

---

---

1.5 กติกาการเล่นเกมนี้อุปแบบและกลไกที่เหมาะสมกับเนื้อหาของเกม

---

---

---

---

---

## 2. ด้านคุณภาพของเครื่องมือเกมกระดาน

2.1 อุปกรณ์เกมมีความคงทน แข็งแรง สะดวกต่อการใช้งาน

---

---

---

---

---

2.2 ภาพ สีและตัวอักษร กระตุ้นความสนใจในการเล่น

---

---

---

---

---



2.3 อุปกรณ์ที่ใช้ในการเล่นเกมครบถ้วน เข้าใจง่าย

---

---

---

---

---

---

2.4 คู่มือเกมมีกฎกติกาการเล่นที่ละเอียดและเข้าใจง่าย

---

---

---

---

---

---

### 3. ด้านการส่งเสริมการท่องเที่ยว

3.1 เกมทำให้ผู้เล่นรู้จักสถานที่ท่องเที่ยวรอบเกาะรัตนโกสินทร์ได้ครบถ้วน

---

---

---

---

---

---

3.2 เกมทำให้ผู้เล่นรู้จักสัตว์หิมพานต์รอบเกาะรัตนโกสินทร์

---

---

---

---

---

---

3.3 เกมสามารถประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเกาะรัตนโกสินทร์ได้

---

---

---

---

---

3.4 เกมสร้างแรงจูงใจในการเดินทางท่องเที่ยวให้ผู้เล่นเกมกระดาน

---

---

---

---

---



## ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	นางสาวสรินทร์ พัฒนเมธีวิชญ์
วัน เดือน ปี เกิด	29 พฤศจิกายน 2526
สถานที่เกิด	กรุงเทพมหานคร
วุฒิการศึกษา	พ.ศ. 2548 สำเร็จการศึกษา ศิลปศาสตรบัณฑิต (ศศ.บ.) สาขาวิชาอุตสาหกรรมท่องเที่ยว คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา พ.ศ. 2555 สำเร็จการศึกษา ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต (ศศ.ม.) สาขาวิชาการจัดการโรงแรมและการท่องเที่ยว คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร
ตำแหน่งปัจจุบัน	อาจารย์ สาขาวิชาการท่องเที่ยวและการโรงแรม มหาวิทยาลัยราชภัฏวชิรเวศน์บุรีรัมย์ วิทยาเขตจักรพงษ์ภูวนาถ
การฝึกอบรม	พ.ศ. 2560 หลักสูตรการจัดการด้านการตลาดสมัยใหม่ คณะพาณิชยศาสตร์และการบัญชี จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย พ.ศ. 2566 หลักสูตรการรับรองด้านการใช้ไอคอมเมิร์ซ ระดับประยุกต์ใช้ สถาบันคุณวุฒิวิชาชีพ
ที่อยู่ปัจจุบัน	758/225 หมู่บ้านพฤษภาวิไล 57 ถนนพัฒนาการ 38 แขวงสวนหลวง เขตสวนหลวง กรุงเทพมหานคร 10250

รายการอ้างอิง





## ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล รัสรินทร์ พัฒนเมธีวิชญ์  
 วุฒิการศึกษา วันเกิด  
 29 พฤศจิกายน 2526

## ตำแหน่งปัจจุบัน

อาจารย์ สาขาวิชาการท่องเที่ยวและการโรงแรม มหาวิทยาลัยราชภัฏวชิรเวศน์  
 ตะวันออก วิทยาเขตจักรพงษ์ภูวนาถ

## การศึกษา

ปริญญาตรี คณะศิลปศาสตร์ สาขาวิชาอุตสาหกรรมท่องเที่ยว มหาวิทยาลัย  
 ราชภัฏสวนสุนันทา

ปริญญาโท คณะศิลปศาสตร์ สาขาวิชาการจัดการโรงแรมและการท่องเที่ยว  
 มหาวิทยาลัยนเรศวร

## การฝึกอบรม

หลักสูตรการจัดการด้านการตลาดสมัยใหม่ คณะพาณิชยศาสตร์และการ  
 บัญชี จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

หลักสูตรการรับรองด้านการใช้ไอคอมพิวเตอร์ ระดับประยุกต์ใช้ สถาบันคุณวุฒิ  
 วิชาชีพ

## ที่อยู่ปัจจุบัน

บ้านเลขที่ 758/225 หมู่บ้านพฤษภาวิไล 57 ถนนพัฒนาการ 38 แขวงสวน  
 หลวง เขตสวนหลวง กรุงเทพมหานคร