

การออกแบบบอร์ดเกมเพื่อให้ความรู้เกี่ยวกับปลากัดป่า

DESIGNING A BOARD GAME FOR KNOWLEDGE SHARING ON WILD BETTA FISH

อรรถเศรษฐ์ ปริดากรณ์* และภัทรพล เกิดปรำงค์*

AUTTASEAD PREEDAKORN AND PATTARAPON KOEDPRANG

(Received: June 23, 2023; Revised: August 31, 2023; Accepted: February 6, 2024)

บทคัดย่อ

บทความสร้างสรรค์ครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อออกแบบบอร์ดเกม “Breeding Betta” ที่ให้ความรู้เรื่องการเพาะพันธุ์ปลากัดป่า ในรูปแบบสื่อเคลื่อนไหว 2 มิติ โดยมีวิธีดำเนินการสร้างสรรค์ประกอบด้วย 4 ขั้นตอนคือ 1) วางแผนแนวทางการดำเนินงาน 2) กำหนดเป้าหมายและวัตถุประสงค์ของเนื้อหา รวบรวมข้อมูลรวมทั้งศึกษาทำความเข้าใจกับเนื้อหาอย่างถูกต้อง 3) ศึกษาข้อมูลในการทำบอร์ดเกม และ 4) ออกแบบและจัดทำ คณะผู้สร้างสรรค์ได้พัฒนาบอร์ดเกมโดยสร้างสรรค์บอร์ดเกมรูปแบบเกมครอบครัว ซึ่งผู้เล่นสามารถเล่นได้ตั้งแต่ 2-4 คน จำลองให้ผู้เล่นเปรียบเสมือนเจ้าของฟาร์มปลากัดป่าพ่อพันธุ์สายพันธุ์ต่าง ๆ ที่คอยเลี้ยงดูเพาะพันธุ์ปลากัดป่า และพัฒนาสายพันธุ์ปลากัดป่าเพื่อนำไปขาย โดยภายในเกมจะจำลองเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่อ้างอิงจากความเป็นจริง เพื่อสร้างความสนุกในกับเกม และได้รู้จักปลากัดป่าสายพันธุ์ดั้งเดิมที่เปรียบเสมือนบรรพบุรุษของปลากัดสวยงามหลากหลายสายพันธุ์ สร้างความตระหนักรู้เรื่องปลาเศรษฐกิจที่สามารถสร้างรายได้เข้าประเทศได้ เนื่องจากปลากัดป่าบางสายพันธุ์มีความเสี่ยงใกล้สูญพันธุ์และหายากมากขึ้น จึงทำให้มีมูลค่าและเป็นที่ต้องการของตลาด ซึ่งผลงานนี้เป็นส่วนหนึ่งที่คณะผู้สร้างสรรค์มีความมุ่งหวังที่จะทำให้ปลากัดป่าเป็นที่รู้จัก และถ่ายทอดแนวทางการเลี้ยงปลากัดสำหรับผู้สนใจได้ลองเล่นในรูปแบบบอร์ดเกม

คำสำคัญ : บอร์ดเกม ปลากัดป่า การเพาะพันธุ์ปลากัดป่า

Abstract

The objective of this creative article was to design a board game “Breeding Betta” providing knowledge on breeding wild betta in form of 2D animated media. The creative process consisted of 4 steps: 1) Plan operational

* ภาควิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยสยาม

Department of Animation and Creative Media, Faculty of Information Technology, Siam University

guidelines, 2) Set goals and content objectives, gather information, study and understand the content correctly, 3) Study information for making a board game, 4) Design and create the board game. The creator developed the board game “Breeding Betta” as a family game that could be played by 2-4 people. In the simulation, the player was like the owner of a wild betta farm, raising different kinds of wild betta, and developing wild betta varieties to sell. In the game, various events were simulated based on reality to create the fun of the game, and the player learned about primitive species of wild betta, which are the ancestors of various beautiful biting fish. Raising awareness of economic fish that can generate a lot of income for the country was added in the game. This is because some species of wild fighting fish are at risk of becoming extinct and becoming more difficult to find. So they have increased the market value and demand. This project is part of the creator's hope to make wild fighting fish known and convey the guidelines for raising fighting fish for those interested in playing in the form of a board game.

Keywords: Board game, Wild betta, Breeding wild betta

บทนำ

ปลากัดเป็นปลาท้นเมืองของไทยที่นิยมเพาะเลี้ยงกันมาอย่างยาวนาน เพื่อความสวยงามและเกมกีฬา โดยปลากัดไทยมีลักษณะสวยงามดูจากสี รูปร่าง และกิริยาอาการ สีของปลากัดมีทั้งที่เป็นสีเดียวสีผสมและลวดลายต่าง ๆ ปลากัดป่าในอดีตหาได้ไม่ยากนักสามารถพบได้ตามแหล่งน้ำธรรมชาติ แต่เมื่อสภาพพื้นที่อันเป็นที่อยู่อาศัยถูกบุกรุกและเปลี่ยนแปลงไปตามยุคสมัย ทำให้การจับปลากัดป่าท้องทุ่งเป็นเรื่องยากในปัจจุบัน อีกทั้งปลากัดป่ายังมีขนาดเล็กและไม่มีลักษณะเด่นสะดุดตาจึงไม่ได้รับความนิยมเท่าปลากัดสวยงาม ประกอบกับไม่เป็นที่ต้องการในหมู่นักเลงปลาเพราะกัดไม่เก่ง จึงไม่แปลกที่ในอนาคตอันใกล้ ปลากัดป่าหากไม่มีใครมองเห็นคุณค่าและความงามของปลากัดป่าที่เป็นดั้งบรรพบุรุษของปลากัดในปัจจุบันจะสูญพันธุ์ (นวพล ศุภนนทนานนท์, 2559, น. 14-18)

อย่างไรก็ตาม เมื่อวันที่ 5 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2562 คณะรัฐมนตรีมีมติเห็นชอบให้ปลากัดเป็นสัตว์น้ำประจำชาติ เนื่องจากเป็นปลาเศรษฐกิจที่ทำรายได้เข้าประเทศ โดยตัวเลขส่งออกระหว่างปี พ.ศ. 2556 - 2560 ค่าเฉลี่ย 20.85 ล้านบาทต่อปี มีมูลค่าการส่งออกเฉลี่ยที่ 115.45 ล้านบาทต่อปี (สำนักเลขาธิการคณะรัฐมนตรี, 2562, น. 2-4) กระทรวงเกษตรและสหกรณ์ยืนยันจะผลักดันเรื่องต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับปลากัดไทยให้เดินหน้าต่อไปในหลากหลายมิติยิ่งขึ้น อาทิ การค้าออนไลน์ การร่วมมือกับหน่วยงานอื่น

ไม่ได้มีเพียงปลากัดสวยงามเท่านั้นที่ทำรายได้เข้าประเทศ ปลากัดปากก็เริ่มได้รับความนิยมมากขึ้น เนื่องจากปัจจุบันหาได้ยากทำให้เป็นที่ต้องการของตลาดไม่แพ้ปลากัดสวยงาม

จากข้อมูลดังกล่าว คณะผู้สร้างสรรค์จึงเกิดแรงบันดาลใจในการการสร้างการเรียนรู้เรื่องปลากัดปากที่นอกเหนือจาก การอ่านหนังสือ หรือตำรา การเรียนการสอนภายในห้องเรียน และวิดีโอในยูทูปต่าง ๆ โดยใช้สื่อในรูปแบบหนึ่งเรียกว่า “บอร์ดเกม” ซึ่งเป็นสื่อในรูปแบบที่สามารถสอดแทรกความรู้และเนื้อหาพร้อมทั้งเล่นด้วยความเพลิดเพลิน เนื้อหาของบอร์ดเกมเข้าถึงความต้องการสามัญของมนุษย์ มีลักษณะที่ตอบสนองท้าทายให้อยากเอาชนะ ให้ความสนุกสนาน ชวนติดตาม (ทิตินา แคมมณี, 2551, น. 368-369) ในรูปแบบบอร์ดเกมประเภทครอบครัว (Family Games) เป็นบอร์ดเกมแบบดั้งเดิม กติกาไม่ซับซ้อน โดยมีคะแนน มีสีสันสวยงาม เน้นให้ผู้เล่นมีปฏิสัมพันธ์เนื้อหาในเกม ไม่เกี่ยวกับความรุนแรง เป็นกิจกรรมในการสร้างความสัมพันธ์และใช้เวลาว่างร่วมกันกับครอบครัว พี่น้อง และเพื่อน (สฤณี อาชวานันทกุล, 2559, น. 35) ซึ่งบอร์ดเกมดังกล่าวสามารถฝึกให้บุคคลมีสมาธิ ใจเย็น และสามารถแก้ไขสถานการณ์ได้ เนื่องจากเกมบางเกมต้องใช้ระยะเวลาในการเล่นและแก้ปัญหา ทำให้เยาวชนได้เสริมสร้างกระบวนการทางความคิดและฝึกให้มีความอดทน ทั้งนี้จุดประสงค์ของการสร้างสรรค์บอร์ดเกม “Breeding Betta” คือ เพื่อให้ความรู้และปลูกฝังเกี่ยวกับปลากัดปาก ในเรื่องของ ลักษณะ รูปร่าง สายพันธุ์ ของปลากัดปาก รวมถึงแนวทางการเพาะเลี้ยง เพื่อส่งเสริมสนับสนุน และให้ความสำคัญ ของปลากัดปากที่เป็นสัตว์เศรษฐกิจของไทย ในรูปแบบบอร์ดเกม ในรูปแบบสื่อการเรียนรู้ ที่สอดแทรกเนื้อหาต่าง ๆ ให้สามารถเข้าใจได้ง่ายขึ้น

วัตถุประสงค์

เพื่อออกแบบบอร์ดเกม “Breeding Betta” ที่ให้ความรู้เรื่องการเพาะพันธุ์ปลากัดปาก ในรูปแบบสื่อเคลื่อนไหว 2 มิติ

ขอบเขตของการสร้างสรรค์

ในการถ่ายทอดให้บุคคลทั่วไปได้รับรู้ถึงสายพันธุ์ปลากัดปากที่มีในประเทศไทย รวมถึงแนวทางการเพาะเลี้ยง คณะผู้สร้างสรรค์จึงนำเสนอสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกม ที่ทำให้เยาวชนหรือบุคคลทั่วไปที่สนใจได้ทำความเข้าใจถึงวิธีการเพาะเลี้ยงปลากัดได้ง่าย โดยรูปแบบของเกมีส่วนใหญ่จะสอดแทรกเรื่องราวและข้อมูลที่อ้างอิงจากความเป็นจริง เพื่อเป็นส่วนหนึ่งในการผลักดันสัตว์น้ำประจำชาติไทยที่เป็นสัตว์เศรษฐกิจสามารถทำรายได้เข้าประเทศ และสื่อให้บุคคลทั่วไปได้รับรู้และมองเห็นคุณค่าของปลากัดปากที่เปรียบเสมือนบรรพบุรุษของปลากัดทุกสายพันธุ์ ซึ่งในการจัดทำบอร์ดเกม Breeding Betta ประกอบไปด้วย

1. การ์ดปลากัดพ่อพันธุ์และแม่พันธุ์ทั้ง 6 สายพันธุ์
2. การ์ดลูกปลากัดสายพันธุ์แท้และสายพันธุ์ผสมทั้งหมด 21 สายพันธุ์
3. กระดานเกมสำหรับเพาะเลี้ยง ขนาด 30 x 41 เซนติเมตร

4. อาหารและยารักษาโรค
5. การ์ดเหตุการณ์ อ้างอิงจากเหตุการณ์จริง
6. Token (อุปกรณ์แทนค่าสัญลักษณ์ต่าง ๆ) สายพันธุ์ปลากัดป่าทั้ง 21 สายพันธุ์
7. บรรจุภัณฑ์สำหรับใส่บอร์ดเกม ขนาด 31.5 x 31.5 เซนติเมตร
8. Motion 2D (ภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ) สาทิวิธีการเล่นเกมน

กระบวนการสร้างสรรค์

กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบบอร์ดเกมเพื่อให้ความรู้และปลูกฝังเกี่ยวกับปลากัดป่า “Breeding Betta” มีขั้นตอนการดำเนินการเป็น 4 ขั้นตอนดังนี้

1. วางแผนแนวทางการดำเนินงาน

2. กำหนดเป้าหมายและวัตถุประสงค์ของเนื้อหา รวบรวมข้อมูลรวมทั้งศึกษาทำความเข้าใจกับเนื้อหาอย่างถูกต้อง ซึ่งจากศึกษาข้อมูลทั้งในตำราและสอบถามข้อมูลจากผู้ที่มีความรู้เกี่ยวกับปลากัดป่าเกี่ยวกับสายพันธุ์และการเพาะเลี้ยงปลากัดป่า พบว่า

2.1 ด้านสายพันธุ์

จากข้อมูลของสถาบันวิจัยสัตว์น้ำสวยงามและพรรณไม้น้ำ (2559, น. 12-30) ได้ทำการสำรวจด้านชีววิทยาและสายพันธุ์ของปลากัดในประเทศไทย พบว่า สายพันธุ์ของปลากัดในประเทศไทย สามารถจำแนกออกเป็น 6 สายพันธุ์ ได้แก่

1) ปลากัดป่าภาคใต้ ลักษณะทั่วไป ส่วนหัวมีสีเขม่าดำ แก้มมีเกล็ดสีเขียวถึงฟ้าสองขีด เกล็ดลำตัวสีเขียวถึงฟ้าเข้ม ครีบหลังหรือกระโดงสีเขียวหรือฟ้ามีลายสีดำ ครีบกันหรือขายนํ้าสีแดงขอบสีเขียวหรือสีฟ้าคล้ายรูปหยดน้ำหรือปลายhook ครีบท้องหรือตะเกียบเส้นแรกสีดำหรือสีน้ำตาลแดงปลายสีขาว ครีบหางทรงพัด พื้นก้านสีแดงเข้ม ปลายหางสีแดงรูปทรงคล้ายพระจันทร์เสี้ยว

2) ปลากัดป่าภาคกลางและภาคเหนือ ลักษณะทั่วไป ส่วนหัวมีสีเทาถึงดำ เกล็ดลำตัวมีจุดสีเขียวหรือฟ้า ครีบหลังหรือกระโดงสีเขียวปลายครีบสีแดง ครีบกันหรือขายนํ้า โทนสีแดงขอบสีเขียวหรือสีฟ้า ครีบท้องหรือตะเกียบสีแดงปลายสีขาว ครีบหางทรงใบโพธิ์ พื้นก้านสีแดง ขอบสีดำ ระหว่างก้านครีบบมีสีเขียวหรือสีฟ้าเข้ม

3) ปลากัดป่าภาคตะวันออก ลักษณะทั่วไป ส่วนหัวมีสีเขม่าดำ แก้มมีจุดสีแดงหรือไม่มีก็ได้ เกล็ดลำตัวสีเขียวถึงฟ้าเข้ม ครีบหลังหรือกระโดงสีเขียวหรือฟ้ามีลายสีดำ ปลายสีแดง ครีบกันหรือขายนํ้าสีแดงระหว่างก้านสีเขียวหรือสีฟ้าเข้ม ขาตรงสีแดงคล้ายรูปหยดน้ำหรือปลายhook ครีบท้องหรือตะเกียบเส้นแรกสีดำ พื้นสีแดงปลายสีขาว ครีบหางทรงพัด พื้นก้านสีแดงเข้ม ระหว่างก้านครีบบมีสีเขียวหรือสีฟ้าเข้มลากจากโคนหาง ปลายหางมีสีแดงรูปทรงคล้ายพระจันทร์เสี้ยว

4) ปลากัดป่าภาคอีสาน ลักษณะทั่วไป ส่วนหัวมีสีเขม่าดำ เกล็ดลำตัวสีเขียว ครีบหลังหรือกระโดงสีเขียวหรือฟ้ามีลายสีดำ ครีบกันหรือขายนํ้าสีแดงขอบสีเขียวหรือสีฟ้า

ครีบท้องหรือตะเกียบเส้นแรกสีดำหรือสีน้ำตาลแดงปลายสีขาว ครีบหางทรงใบโพธิ์ พื้นก้านสีแดง ขอบสีดำ ระหว่างก้านครีบบีสีเขียวหรือสีฟ้าแซม

5) ปลากัดป่าภาคอีสานทางลาย ลักษณะทั่วไป ส่วนหัวมีสีเขม่าดำ เกล็ดลำตัวสีเขียว ครีบหลังหรือกระโดงสีเขียวหรือฟ้ามีลายสีดำ ครีบก้นหรือขายน้ำสีแดงขอบสีเขียวหรือสีฟ้า ครีบท้องหรือตะเกียบเส้นแรกสีดำหรือสีน้ำตาลแดงปลายสีขาว ครีบหางทรงใบโพธิ์ พื้นก้านสีแดง ขอบสีดำ ระหว่างก้านครีบบีสีเขียวหรือสีฟ้าแซมลายดำ

6) ปลากัดป่ามหาชัย ลักษณะทั่วไป ส่วนหัวมีสีเขม่าดำ แก้มมีเกล็ดสีเขียวถึงฟ้าสองขีด เกล็ดลำตัวสีน้ำตาลแดงถึงดำ ครีบหลังหรือกระโดงสีเขียวหรือฟ้ามีลายสีดำ ก้านสีแดงถึงดำ ครีบก้นหรือขายน้ำสีน้ำตาลแดงถึงดำมีสีเขียวหรือสีฟ้าแซมจากโคนถึงปลาย ครีบท้องหรือตะเกียบเส้นแรกสีเขียว พื้นสีน้ำตาลแดงถึงดำปลายสีขาว ครีบหางทรงใบโพธิ์ พื้นก้านสีน้ำตาลแดงถึงดำ มีแถบสีเขียวหรือฟ้าแซมจากโคนถึงปลาย

2.2 ด้านการสืบพันธุ์

ปลากัดเป็นปลาที่วางไข่ได้เกือบตลอดปี โดยปลาจะจับคู่วางไข่ตามน้ำนิ่ง ปลาเพศผู้จะทำหน้าที่สร้างรังด้วยการก่อหวอดซึ่งทำจากลมและน้ำลายจากตัวปลาที่บริเวณผิวหนัง และจะติดอยู่ใต้ใบพันธุ์ไม้น้ำ การผสมพันธุ์วางไข่จะเกิดขึ้นโดยทั้งปลาเพศผู้และเพศเมียจะเข้าไปอยู่ใต้รัง จากนั้นปลาเพศผู้จะเฝ้าหวอดบริเวณท้องของปลาเพศเมีย ลักษณะนี้เรียกว่า “การรัด” ปลาเพศเมียจะปล่อยไข่ออกมาในขณะเดียวกันปลาเพศผู้จะปล่อยน้ำเชื้อเข้าผสมกับไข่ จากนั้นปลาเพศผู้จะคอย ๆ คลายการรัดตัว แล้วรีบว่ายน้ำไปหาไข่ที่กำลังจมลงสู่พื้น ไข่ปากอมไข่น้ำไปพันติดไว้ที่หวอด เมื่อวางไข่หมดแล้วปลาเพศผู้จะไล่กัดขับไล่ปลาเพศเมียไม่ให้มาใกล้รังอีกเลย เพราะเมื่อปลาเพศเมียวางไข่หมดแล้วมักจะกินไข่ของตัวเอง จะมีเฉพาะปลาเพศผู้เท่านั้นที่คอยดูแลรักษาไข่ คอยไล่ไม่ให้ปลาตัวอื่นเข้าใกล้รัง และจะเปลี่ยนลมในหวอดอยู่เสมอ (ประภาส โลกพันธุ์รัตน์, 2544, น. 6-7)

2.3 ด้านอาหาร

ปลากัดเป็นปลาขนาดเล็กที่กินอาหารเก่งและปริมาณมาก อาหารที่ใช้เลี้ยงมีอยู่หลายชนิดด้วยกัน ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับช่วงอายุของปลากัด และความนิยมของผู้เลี้ยงแต่ละคน ในปัจจุบันเราอาจแบ่งอาหารของปลากัดออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่ อาหารสำเร็จรูป อาหารประเภทนี้เป็นสารผสมวัสดุอาหารที่ได้จากพืชและสัตว์ เพื่อให้ได้อาหารที่มีคุณค่าทางอาหารสูง และอาหารที่มีชีวิต ได้แก่ ลูกน้ำ ไรแดง ไร้เดือน หนอนแดง อาร์ทีเมีย หรือไรสีน้ำตาล ไรน้ำเค็ม และไข่แดง ปลากัดชอบกินอาหารที่เคลื่อนไหวได้โดยเฉพาะอาหารที่มีชีวิตมากกว่าอาหารที่ไม่มีชีวิต นักเพาะพันธุ์ปลากัดส่วนใหญ่นิยมใช้ลูกน้ำในการเลี้ยงปลากัดที่โตเต็มวัยแล้ว เพราะจะทำให้แข็งแรงและโตเร็ว (สถาบันนวัตกรรมและพัฒนากระบวนการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยมหิดล, 2544, น. 18-22)

2.4 ด้านโรค

ตามปกติแล้วปลากัดเป็นปลาที่อดทนและสามารถปรับตัวเข้ากับสิ่งแวดล้อมได้ดี หากเลี้ยงได้อย่างถูกวิธีแล้วมักไม่ค่อยเป็นโรค โรคที่พบในปลากัดมักไม่ค่อยมีอาการรุนแรงถึงขนาดทำให้ปลาตายได้ อาทิ โรคปลาตัวสั้น โรคไฟลามทุ่ง โรคที่เกิดจากเชื้อรา (สถาบันวัฒนธรรมและพัฒนาระบบการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยมหิดล, 2544, น. 23-26)

3. ศึกษาข้อมูลในการทำบอร์ดเกม

4. ออกแบบและจัดทำ โดยคำนึงถึงหลักการวางแผนที่จัดส่วนประกอบของการออกแบบให้สัมพันธ์กับประโยชน์ใช้สอย วัสดุ และการผลิต (วิรุณ ตั้งเจริญ, 2539, น. 20)

- 4.1 ออกแบบเนื้อหาและวิธีการเล่นเกมให้สอดคล้องกับข้อมูลของปลากัดป่า
- 4.2 ออกแบบคาเรคเตอร์ปลากัดป่าทั้ง 6 สายพันธุ์ และสายพันธุ์พัฒนา
- 4.3 ออกแบบกระดานเกมและ token
- 4.4 ออกแบบโลโก้บอร์ดเกม
- 4.5 ออกแบบบรรจุภัณฑ์สำหรับเก็บอุปกรณ์บอร์ดเกม
- 4.6 ออกแบบคู่มือการเล่นเกม
- 4.7 จัดทำสื่อ Motion 2D สาธิตวิธีการเล่นบอร์ดเกม

ผลการสร้างสรรค์

1. คณะผู้สร้างสรรค์ได้นำข้อมูลต่าง ๆ ของปลากัดป่าทั้ง 6 สายพันธุ์ มาออกแบบเป็นเกมเพาะพันธุ์สายพันธุ์ปลากัดป่าเพื่อพัฒนาสายพันธุ์และเลี้ยงดูให้เติบโตด้วยอาหารรักษาโรคด้วยยา แล้วนำไปขายเพื่อตอบโจทย์เรื่องปลาเศรษฐกิจ และเพิ่มความสุขสร้างสีสันภายในเกมด้วยการ์ดเหตุการณ์ที่จะสร้างสถานการณ์ของสัปดาห์นั้น ๆ ในแต่ละรอบเกม



ภาพที่ 1 ออกแบบเนื้อหาเกมและทดลองเล่น
ที่มา : คณะผู้สร้างสรรค์

2. ออกแบบคาแรคเตอร์ปลากัดป่าทั้ง 6 สายพันธุ์

เมื่อนำข้อมูลต่าง ๆ ที่ศึกษาทั้งหมดมารวมกันแล้ว คณะผู้สร้างสรรค์จึงได้ทำการออกแบบคาแรคเตอร์ปลากัดป่าทั้ง 6 สายพันธุ์ ตามมาตรฐานสายพันธุ์ปลากัดป่าในประเทศไทย ใช้ทฤษฎี Silhouette โดยการสร้างเงาเพื่อสร้างความแตกต่างด้วยรูปทรง

ตารางที่ 1 การออกแบบคาแรคเตอร์ แสดงลักษณะเด่นของแต่ละสายพันธุ์

สายพันธุ์	ภาพ	ลักษณะเฉพาะ	Silhouette
ปลากัดป่าภาคใต้		ตัวเล็กลักษณะมนกลมน่ารัก ใจดี	
ปลากัดป่าภาคกลางและภาคเหนือ		เนื่องจากสายพันธุ์นี้ถูกนำไปพัฒนาเป็นปลากัดสวยงามต่าง ๆ จึงกำหนดให้เป็นพระเอก หล่อ	
ปลากัดป่าภาคตะวันออกเฉียงเหนือ		ลักษณะคล้ายปลากัดป่าภาคกลางและภาคเหนือ กำหนดให้เป็น พระรอง หล่อเข้ม สุขุม	
ปลากัดป่าภาคอีสาน		ลักษณะลำตัวเรียวและแบน มีความเจ้าเล่ห์	
ปลากัดป่าภาคอีสานทางลาย		ลักษณะเหมือนปลากัดป่าภาคอีสาน ต่างกันที่ทางลาย มีความเจ้าเล่ห์ เทห์	
ปลากัดป่ามหาชัย		เป็นปลากัดที่หายากและเสี่ยงสูญพันธุ์ กำหนดให้สายพันธุ์นี้ดูโต แต่ยังคงความหล่อแบบเก่า ๆ	

ที่มา : คณะผู้สร้างสรรค์

จากการพัฒนารูปแบบคาแรคเตอร์ของปลากัด รูปแบบของการ์ดทั้งด้านหน้าและด้านหลัง ให้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ในการวิจัย ได้รูปแบบที่สามารถใช้งานจริง ดังนี้



ภาพที่ 2 ตัวอย่างการ์ตูนปลากัดป่าภาคกลางและภาคเหนือ
ที่มา : คณะผู้สร้างสรรค์



ภาพที่ 3 ตัวอย่างการ์ตูนปลากัดป่าภาคกลางและภาคเหนือผสมปลากัดป่าภาคใต้
ที่มา : คณะผู้สร้างสรรค์



ภาพที่ 4 ตัวอย่างการ์ตูนปลากัดป่าภาคกลางและภาคเหนือผสมปลากัดป่าภาคอีสาน
ที่มา : คณะผู้สร้างสรรค์



ภาพที่ 5 ตัวอย่างการ์ดลูกปลาปลากัดป่าภาคกลางและภาคเหนือผสมปลากัดป่าภาคตะวันออก
ที่มา : คณะผู้สร้างสรรค์



ภาพที่ 6 ตัวอย่างการ์ดลูกปลาปลากัดป่าภาคกลางและภาคเหนือผสมปลากัดป่าอีสานทางลาย
ที่มา : คณะผู้สร้างสรรค์



ภาพที่ 7 ตัวอย่างการ์ดลูกปลาปลากัดป่าภาคและภาคเหนือกลางผสมปลากัดป่ามหาชัย
ที่มา : คณะผู้สร้างสรรค์



ภาพที่ 8 ตัวอย่างการคัดลูกปลาปลากัดป่าภาคใต้
ที่มา : คณะผู้สร้างสรรค์



ภาพที่ 9 ตัวอย่างการคัดลูกปลาปลากัดป่าภาคใต้ผสมปลากัดป่าภาคตะวันออก
ที่มา : คณะผู้สร้างสรรค์



ภาพที่ 10 ตัวอย่างการคัดลูกปลาปลากัดป่าภาคอีสานทางสายผสมปลากัดป่ามหาชัย
ที่มา : คณะผู้สร้างสรรค์

3. ออกแบบกระดานเกม และ token

ในการออกแบบกระดาน คณะผู้สร้างสรรค์ออกแบบให้ดูเป็นธรรมชาติเหมือนแหล่งน้ำที่อยู่อาศัยตามธรรมชาติของปลากัดป่า มีรายละเอียดสัญลักษณ์ของเกม ด้านซ้ายบน และข้อมูลราคาการซื้อการ์ดแม่พันธุ์ อาหาร ยา และบ่อ ด้านขวาบน



ภาพที่ 11 รายละเอียดกระดาน
ที่มา : คณะผู้สร้างสรรค์



ภาพที่ 12 Token ลงสีโดยใช้โปรแกรม Adobe Photoshop
ที่มา : คณะผู้สร้างสรรค์

4. ออกแบบโลโก้บอร์ดเกม

ที่มาของโลโก้เกม คือ ความเป็นธรรมชาติ คำว่า Breeding Betta มาจาก Breeding ที่แปลว่าการผสมพันธุ์หรือเพาะพันธุ์ Betta คือชื่อเรียกทางวิทยาศาสตร์ของปลากัด เมื่อถึงเวลาผสมพันธุ์ปลากัดจะทำการก่อหวอดเพื่อบอกถึงความพร้อมที่จะผสมพันธุ์แล้ว จึงนำข้อมูลตรงนี้อาออกแบบโลโก้ คำสีที่ใช้ในการออกแบบ สีฟ้า #4e8e82 (C:72 M:28 Y:52 K:5) สีเขียว #24723f (C:85 M:31 Y:93 K:20) ใช้รูปแบบการไล่ระดับสี



ภาพที่ 13 แบบโลโก้บอร์ดเกมโดยใช้โปรแกรม Adobe Photoshop

ที่มา : คณะผู้สร้างสรรค์

5. ออกแบบบรรจุภัณฑ์สำหรับเก็บอุปกรณ์บอร์ดเกม

ในช่วงแรกมิได้ออกแบบกล่องบรรจุภัณฑ์ให้มีลักษณะเป็นชั้นซึ่งได้แรงบันดาลใจมาจากชั้นวางโหลปลากัด แต่เกิดปัญหาเนื่องจากมีขนาดใหญ่กว่ากล่องในเวลาที่ถอดเก็บและเป็นการยุ่งยากในการเซตเกม จึงมีการพัฒนาโดยแยกอุปกรณ์ต่าง ๆ ให้จัดเก็บง่าย



ภาพที่ 14 ออกแบบลวดลายบนกล่องในโดยใช้โปรแกรม Adobe Photoshop และ Adobe illustrator

ที่มา : คณะผู้สร้างสรรค์



ภาพที่ 15 ภาพรวมของกล่องเก็บอุปกรณ์ทั้งหมด
ที่มา : คณะผู้สร้างสรรค์

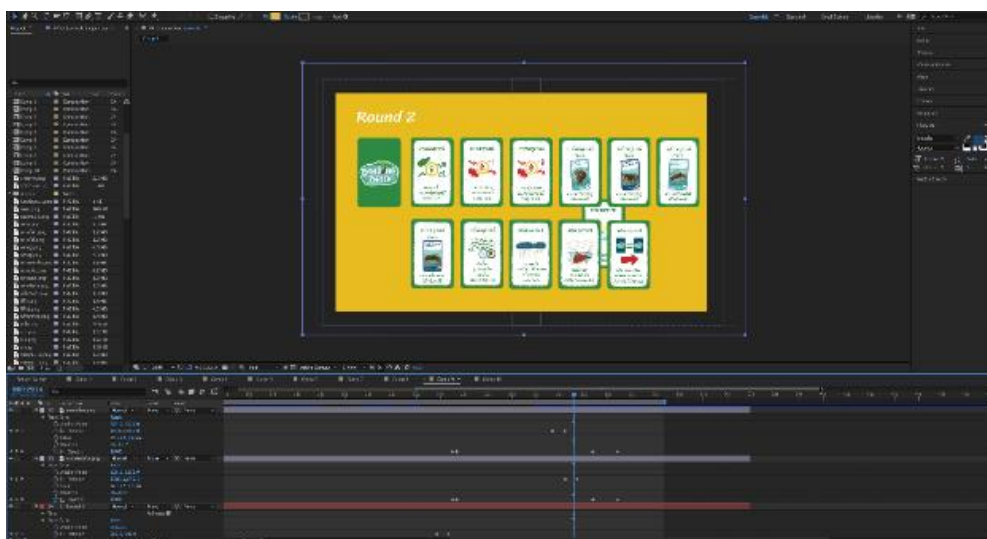
6. ออกแบบคู่มือการเล่นเกม

การออกแบบคู่มือการเล่นบอร์ดเกมมีรูปแบบเป็นแผ่นพับขนาด A5 โดยใช้โปรแกรม Adobe Illustrator ภายในประกอบด้วย รายละเอียดของการ์ด อธิบายวิธีขั้นตอนการเล่น จำนวนของอุปกรณ์ภายในกล่อง เป็นต้น

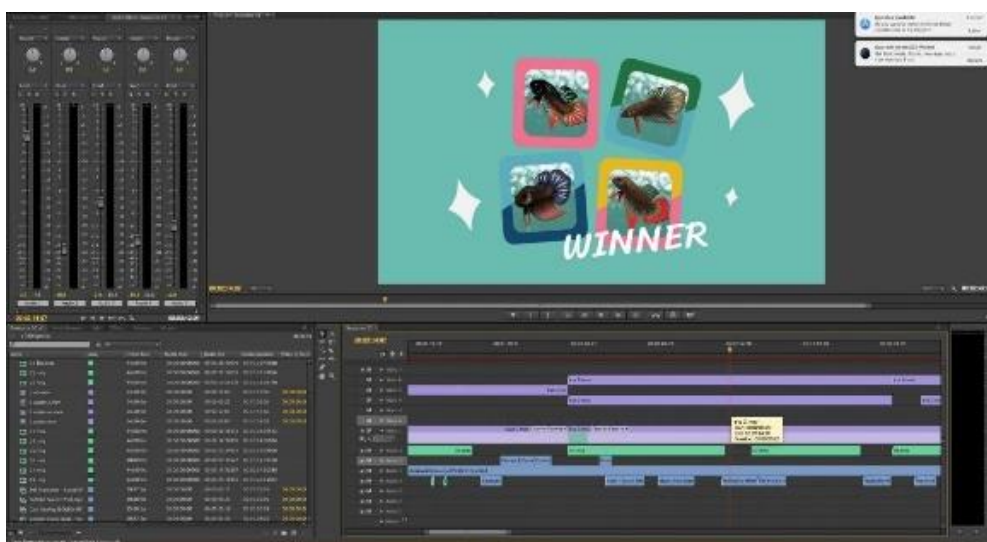


ภาพที่ 16 ออกแบบคู่มือการเล่นเกมรูปแบบแผ่นพับ ขนาด A5 โปรแกรม Adobe Illustrator
ที่มา : คณะผู้สร้างสรรค์

7. จัดทำสื่อ Motion 2D สาธิตวิธีการเล่นบอร์ดเกม โดยใช้โปรแกรม Adobe After Effects



ภาพที่ 17 โมชั่นสาธิตวิธีการเล่นบอร์ดเกมโดยใช้โปรแกรม Adobe After effect
ที่มา : คณะผู้สร้างสรรค์



ภาพที่ 18 โมชั่นสาธิตวิธีการเล่นบอร์ดเกมโดยใช้โปรแกรม Adobe After effect
ที่มา : คณะผู้สร้างสรรค์

สรุปและอภิปรายผล

การสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบบอร์ดเกมเพื่อให้ความรู้และปลูกฝังเกี่ยวกับปลา กัดปลา “Breeding Betta” มีขั้นตอนการดำเนินการ 4 ขั้นตอน ประกอบด้วย 1) วางแผนแนวทางการดำเนินงาน 2) กำหนดเป้าหมายและวัตถุประสงค์ของเนื้อหา

3) ศึกษาข้อมูลในการทำบอร์ดเกม และ 4) ออกแบบและจัดทำบอร์ดเกม เพื่อให้เยาวชนและบุคคลทั่วไปสามารถรู้จักเข้าถึงและเข้าใจเรื่องราวของปลากัดป่า หรือปลากัดพื้นเมืองของประเทศไทยได้ไม่ยาก ด้วยการเล่นที่ง่าย อาศัยการคิดวิเคราะห์ และสามารถแก้ไขสถานการณ์ต่าง ๆ ได้ เป็นเกมรูปแบบครอบครัวผู้เล่นสามารถเล่นได้ตั้งแต่ 2-4 คน โดยเริ่มจากออกแบบเนื้อหาและวิธีการเล่นเกมให้สอดคล้องกับข้อมูลของปลากัดป่า ออกแบบคาแรคเตอร์ปลากัดป่าทั้ง 6 สายพันธุ์ และสายพันธุ์พัฒนา ออกแบบกระดานเกม และ token ออกแบบโลโก้บอร์ดเกม ออกแบบบรรจุภัณฑ์สำหรับเก็บอุปกรณ์บอร์ดเกม ออกแบบคู่มือการเล่นเกม และจัดทำสื่อ Motion 2D สาธิตวิธีการเล่นบอร์ดเกม ทั้งนี้ภายในบอร์ดเกมจะมีการจำลองให้ผู้เล่นเปรียบเสมือนเจ้าของฟาร์มปลากัดป่าพอพันธุ์สายพันธุ์ต่าง ๆ ที่คอยเลี้ยงดูเพาะพันธุ์ปลากัดป่า และพัฒนาสายพันธุ์ปลากัดป่าเพื่อนำไปขาย ซึ่งในการเพาะเลี้ยงปลากัดอาจจะมีอุปสรรคต่าง ๆ เกิดขึ้นได้ ภายในเกมจะจำลองเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่อ้างอิงจากความเป็นจริง เพื่อสร้างความสนุกในกับเกม และทำให้ผู้เล่นได้เกิดกระบวนการทางความคิดในการแก้ไขสถานการณ์ต่าง ๆ ให้ผ่านไปได้ สอดคล้องกับรัชชา เจริญชนะกิจ และโสมฉาย บุญญานันต์ (2565, น. 10) ที่ได้การดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลตัวอย่างผลิตภัณฑ์บอร์ดเกมที่น่าสนใจมาศึกษาจำนวน 15 ชิ้น คัดเลือกจากผลิตภัณฑ์บอร์ดเกมในตลาดทั้งในประเทศและต่างประเทศ พบว่า แนวทางการออกแบบบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมความสามารถในการออกแบบการเรียนรู้ ควร มีลักษณะส่งเสริมการพัฒนาทักษะทั้ง 4 ด้าน ได้แก่ การคิดวิเคราะห์ การสื่อสาร การร่วมมือ และความคิดสร้างสรรค์ ถึงแม้ว่าเกมจะช่วยส่งเสริมการร่วมมือกันได้ แต่เกมเหล่านั้นจะสามารถนำไปใช้ในชีวิตจริงได้ก็ต่อเมื่อเกมนั้นถูกสร้างในรูปแบบที่สมจริง ทั้งนี้ การออกแบบคาแรคเตอร์ปลากัดป่าทั้ง 6 สายพันธุ์ โดยการสร้างเงาเพื่อสร้างความแตกต่างด้วยรูปทรง ออกแบบให้เป็นสื่อเคลื่อนไหว 2 มิติ อธิบายความรู้ และสร้างความเข้าใจในเนื้อหาของตัวบอร์ดเกม ทำให้ผู้เล่นได้รับความสนุกสนาน และเกิดการเรียนรู้จากการเล่น มีความท้าทาย เปิดโอกาสให้ผู้เล่นลองผิดลองถูก และมีอำนาจตัดสินใจในการเล่น เนื้อหาของเกมเข้าถึงความต้องการสามัญของมนุษย์ มีลักษณะที่ตอบสนองท้าทายให้อยากเอาชนะ ให้ความสนุกสนานชวนติดตาม สอดคล้องกับ ทิศนา ขัมมณี (2551, น. 368) ที่กล่าวว่า การเรียนโดยใช้เกมเป็นวิธีการเรียนที่เปิดโอกาสให้เด็กได้เรียนรู้ โดยการปฏิบัติด้วยตนเองอย่างอิสระช่วยให้เกิดการเรียนรู้โดยเห็นประจักษ์ ซึ่งจะทำให้การเรียนรู้ที่มีความหมายและคงทน ดังนั้นบอร์ดเกมเพื่อให้ความรู้เกี่ยวกับปลากัดป่า สามารถนำไปเป็นสื่อที่ใช้ในการส่งเสริมการเรียนรู้เรื่องราวของปลากัดป่าที่เปรียบเสมือนบรรพบุรุษของปลากัดสวยงามทุกสายพันธุ์ได้

ข้อเสนอแนะ

1. ในการสร้างสรรค์ครั้งต่อไป ผู้ที่สนใจสามารถนำบอร์ดเกมที่ออกแบบไปพัฒนาต่อยอดให้ดีขึ้นและน่าสนใจมากยิ่งขึ้น
2. ในอนาคตการพัฒนาสายพันธุ์ปลากัดป่าอาจมีความหลากหลายมากขึ้นทำให้สามารถการออกแบบบอร์ดเกมภาคเสริมได้

รายการอ้างอิง

- ณัชชา เจริญชนะกิจ และโสเมฉาย บุญญานันต์. (2565). “แนวทางการออกแบบบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมความสามารถในการออกแบบการเรียนรู้สะเต็มศึกษา ที่มีประสิทธิภาพและเครื่องมือวางแผนการออกแบบบอร์ดเกมการศึกษา”. วารสารครุศาสตร์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 50, 4: 1-14.
- ทิตินา แคมมณี. (2551). ศาสตร์การสอน องค์ความรู้เพื่อการจัดระบบการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- นพพล ศุภนันถนันทน์. (2559). มาเลี้ยงปลากัดกัน. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์บ้านและสวน.
- ประภาส โฉลกพันธ์รัตน์. (2544). การเพาะเลี้ยงปลากัด. [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 25 ธันวาคม 2565. เข้าถึงจาก <https://home.kku.ac.th/pracha/Betta.htm>
- วิรุณ ตั้งเจริญ. (2539). การออกแบบ. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์โอเดียนสโตร์.
- สถาบันนวัตกรรมและพัฒนากระบวนการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยมหิดล. (2544). สื่อการสอนเรื่องปลากัดไทย. [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 9 มกราคม 2566. เข้าถึงจาก https://il.mahidol.ac.th/e-media/siam-fighting-fish/my_propose.html
- สถาบันวิจัยสัตว์น้ำสวยงามและพรรณไม้น้ำ. (2559). มาตรฐานสายพันธุ์และเกณฑ์การตัดสินปลากัดป่าในประเทศไทย. นนทบุรี: วนิดาการพิมพ์.
- สฤณี อาชวานันทกุล. (2559). Board game universe จักรวาลกระดานเดียว. กรุงเทพฯ: แชลมอน.
- สำนักเลขาธิการคณะรัฐมนตรี. (2562). เสนอให้ปลากัดไทยเป็นสัตว์น้ำประจำชาติ. [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 9 มกราคม 2566. เข้าถึงจาก https://www.soc.go.th/wp-content/uploads/slkupload/v62_62.pdf