

หัวข้อศิลปนิพนธ์	การสร้างเกมประเภทเล่นตามบทบาทเพื่อใช้ประกอบการสอน วิชาหน้าที่พลเมือง
ผู้เขียน	นาย ทศพล เถาวัฒนา
ปริญญา	ปริญญาศิลปบัณฑิต (สาขาสื่อศิลปะและการออกแบบสื่อ)
อาจารย์ที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ วีระพันธ์ จันทร์หอม

### บทคัดย่อ

งานวิจัยชิ้นนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อออกแบบและสร้างเกมประเภทเล่นตามบทบาท หรือ RPG (Role Play Game) ประกอบการสอนวิชาหน้าที่พลเมือง เนื่องจากการเห็นว่าวิชาหน้าที่พลเมืองมีความสำคัญ แต่มีการเรียนการสอนเพียงแค่นั่งชั่วโมงต่อสัปดาห์และสื่อการเรียนการสอนเพียงแค่นั่งเล่นเกมเดียวซึ่งนักเรียนก็ไม่ได้ให้ความสนใจ มักจะมองข้ามวิชาหน้าที่พลเมือง อ่านหนังสือเพื่อนำไปใช้สอบเท่านั้นและโดยส่วนมากก็จะได้คะแนนดีแต่นักเรียนไม่ได้มีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมและไม่ได้นำความรู้จากการอ่านมาปรับใช้ในชีวิตประจำวัน ผู้วิจัยเห็นว่านักเรียนอาจจะไม่มีประสบการณ์ร่วมโดยตรง ผู้วิจัยจึงสร้างเกมนี้ขึ้นโดยการจำลองเหตุการณ์ต่าง ๆ โดยนำเนื้อหาจากหนังสือเรียนวิชาหน้าที่พลเมืองคาดว่านักเรียนที่เล่นเกมนี้แล้วจะเกิดความเข้าใจ มีประสบการณ์ร่วมและสนุกสนานต่อวิชาหน้าที่พลเมืองมากขึ้น

จากการศึกษาพบว่าเกมรูปแบบ RPG (Role Play Game) สามารถช่วยเพิ่มความสนใจของนักเรียนต่อวิชาหน้าที่พลเมืองได้ โดยเห็นได้จากผลการประเมินการวิจัยการใช้งานจากกลุ่มตัวอย่างสรุปได้ว่าผู้ทดลองเล่นเกมมีความสนใจและเข้าใจในเนื้อหาอยู่ในระดับ “มาก” ผลการวิเคราะห์การประเมินความพึงพอใจในเกมอยู่ในระดับพึงพอใจ “มาก” และผลการวิเคราะห์การประเมินประโยชน์ของเกม อยู่ในระดับสามารถช่วยในด้านดึงดูดความสนใจ

<b>Title</b>	The Creation of Role-Playing Games to Teach for Citizenship.
<b>Author</b>	Mr. Thosapol Phaovattana
<b>Degree</b>	Bachelor of Fine Arts (Media Arts and Design)
<b>Advisor</b>	Assistant Professor Weeraphan Chanhom

### **ABSTRACT**

This research aims to study and design a Role-playing game, or RPG, as an extra educational resource in the study of Citizenship for elementary school children. Despite the obvious significance of the subject, we happen to neglect it as there is only one small textbook that was barely be able to cover given a time limit of one hour per week. Students themselves do not seem to find the subject relatively interesting and tend to, furthermore, overlook its importance. Memorization alone makes it possible for students to ace the test but, according to the teachers, fail to convert the knowledge gained through studying into an actual practice. If the allegation is true, then this undoubtedly confirms the flaw of the current teaching method: real-life adaptation.

As far as memorization goes, one can do so much as finding the correct answers to the test, meanwhile adapting it into our daily lives is a whole different matter. Lack of a real-life experience is what seems to be a barrier needed to be crossed. The game, I believe, is the solution to this problem. With its capability to simulate various situations one can find in said textbook, students can understand and appreciate the subject better while gaining experience and having fun at the same time.

A study found that an RPG model can help increase students' interest in Citizenship. Feedbacks from sample users display a 'great' level of understanding and satisfaction in the media. Moreover, the results also suggested that the overwhelming pros over the cons is what makes this game more appealing for users.