



การพัฒนาหนังสือการ์ตูนมีชีวิตเรื่อง
การเล่นบิงโกอย่างรู้เท่าทัน
สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย

เด่นชัย ปราบจันดี
สุกัลยา สุณอ



รายงานวิจัยฉบับสมบูรณ์
2 5 6 2

รายงานวิจัยฉบับสมบูรณ์

การพัฒนาหนังสือการ์ตูนมีชีวิตเรื่องการเล่นบิงโกอย่างรู้เท่าทัน
สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย

(Development of a Breathing Comic Book on Playing Bingo with
Wise for Students in Upper Elementary Schools)

ดร.เด่นชัย ปราบจันดี

ดร. สุกัลยา สุขเสมอ

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ 4 ข้อ คือ 1) เพื่อสังเคราะห์ความเสียหายองค์รวมของการเล่นบิงโก 2) เพื่อศึกษามโนทัศน์เกี่ยวกับการเล่นบิงโกของนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย 3) เพื่อพัฒนาหนังสือการ์ตูนมีชีวิตเรื่องการเล่นบิงโกอย่างรู้เท่าทัน 4) เพื่อศึกษาผลการใช้หนังสือการ์ตูนมีชีวิตเรื่องการเล่นบิงโกอย่างรู้เท่าทัน ในการพัฒนาหนังสือการ์ตูนมีชีวิตนั้น ผู้วิจัยใช้แบบแผนงานวิจัยและพัฒนา (Research and Development) และใช้ขั้นตอนของรัตนะ บัวสนธ์ (2562) ในการดำเนินการวิจัย ได้แก่ ขั้นตอนที่ 1 การศึกษาข้อมูลพื้นฐาน ขั้นตอนที่ 2 การออกแบบ สร้าง และการประเมินนวัตกรรม ขั้นตอน ที่ 3 การนำนวัตกรรมไปทดลองใช้ และขั้นตอนที่ 4 การประเมินและปรับปรุงนวัตกรรม ผู้วิจัยได้นำ หนังสือการ์ตูนมีชีวิตเรื่องการเล่นบิงโกอย่างรู้เท่าทันไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างจำนวน 66 คนเป็น นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย (ป. 4 - ป. 6) จากโรงเรียนระดับประถมศึกษา 4 แห่ง เพื่อ สังเกตพฤติกรรมการอ่านและวัดความรู้เท่าทัน

ผลการวิจัยสรุปว่า ความเสียหายของการเล่นบิงโกนั้นไม่ชัดเจน ทั้งนี้เพราะบิงโกถือเป็นกิจกรรม ฆ่าเวลาประเภทหนึ่ง และในการเล่นบิงโกนั้น ผู้เล่นยังทำกิจกรรมอื่น ๆ อีกด้วย เช่น การสูบบุหรี่ หรือ การดื่มสุรา ดังนั้นการประเมินความเสียหายจากการเล่นบิงโกจึงเป็นเรื่องที่ซับซ้อนและทำได้ยาก นักเรียน ระดับประถมศึกษาตอนปลายมีมโนทัศน์เกี่ยวกับการเล่นบิงโกอย่างผิวเผิน ส่วนใหญ่คิดว่าบิงโกเป็น การละเล่นประเภทหนึ่งที่ทำให้ความสนุกสนานสามารถเล่นได้กับทุกเพศทุกวัย มีขายทั่วไปตามท้องตลาด ทำให้คิดว่าบิงโกไม่ใช่การพนัน มีทัศนคติเชิงบวกต่อการเล่นบิงโก และรู้สึกประหลาดใจที่รู้ว่ามีคนติด การเล่นบิงโก นอกจากนี้ หลังจากที่ใช้หนังสือการ์ตูนมีชีวิตแล้ว นักเรียนกลุ่มหนึ่งเปลี่ยนความคิดว่า บิงโก ถือเป็นการพนันประเภทหนึ่ง และนักเรียนอีกกลุ่มหนึ่งต้องใช้การอธิบายร่วมกับผู้วิจัยจึงจะสามารถ เข้าใจได้ว่าบิงโกถือเป็นการพนันประเภทหนึ่ง

สารบัญ

	หน้า
บทที่ 1 บทนำ	1
1. ความเป็นมาและความสำคัญ	1
2. วัตถุประสงค์ของการศึกษา	2
3. คำถามการวิจัย	2
4. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	2
5. ขอบเขตการศึกษา	3
6. คำจำกัดความวิจัย	3
บทที่ 2 การทบทวนวรรณกรรมและงานที่เกี่ยวข้อง	4
1. มโนทัศน์เกี่ยวกับการพนัน	4
2. มโนทัศน์เกี่ยวกับการเล่นบิงโก	5
3. มโนทัศน์เกี่ยวกับหนังสือสำหรับเด็ก	7
4. มโนทัศน์เกี่ยวกับ Augmented Reality	14
บทที่ 3 ระเบียบวิธีวิจัย	15
แบบแผนการวิจัย (Research Design)	15
บทที่ 4 ผลการวิจัย	38
1. ความเสียหายองค์รวมของการเล่นบิงโกเป็นอย่างไร	38
2. มโนทัศน์เกี่ยวกับการเล่นบิงโกของนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย เป็นอย่างไร	40
3. หนังสือการ์ตูนมีชีวิตเรื่องการเล่นบิงโกอย่างรู้เท่าทันมีลักษณะอย่างไร	44
4. ผลการใช้หนังสือการ์ตูนมีชีวิตเรื่องการเล่นบิงโกอย่างรู้เท่าทันเป็นอย่างไร	71
ภาคผนวก	73
บรรณานุกรม	98

บทที่ 1

บทนำ

ในบทนี้ ผู้วิจัยจะกล่าวถึง ความเป็นมาและความสำคัญของการวิจัย วัตถุประสงค์ของการวิจัย คำถามของการวิจัย ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ ขอบเขตของการศึกษา และคำจำกัดความวิจัย

1. ความเป็นมาและความสำคัญ

หากกล่าวถึงบิงโกแล้ว คงไม่มีใครไม่รู้จัก ในอดีตบิงโกถือเป็นกิจกรรมฆ่าเวลาประเภทหนึ่งที่นิยมเล่นในครอบครัวหรืองานสังสรรค์เพื่อเข้าสังคมและกระชับมิตร (Moubarac, Shead, & Derevensky, 2010) บิงโกเป็นที่นิยมในหลายประเทศ โดยเริ่มต้นจากยุโรปในศตวรรษที่ 16 และขยายไปยังประเทศสหรัฐอเมริกา ในประเทศไทย ไม่มีหลักฐานปรากฏแน่ชัดว่าบิงโกเข้ามาได้อย่างไร แต่บิงโกสามารถพบได้ทั่วไปตามงานวัด หรืองานประจำปีของชุมชนต่าง ๆ หากมองเพียงแคผิวเผิน บิงโกถือเป็นเกมที่สนุกสนาน ไม่มีผลกระทบด้านลบต่อผู้เล่นแต่อย่างใด แต่ในปัจจุบัน นักวิจัยหลายคนได้ค้นพบผลกระทบเชิงลบของการเล่นบิงโกว่าเป็นต้นเหตุให้ผู้เล่นเข้าสู่การเล่นพนันประเภทอื่นได้ (Chapple & Nofziger, 2000; O'Brien Cousins & Witcher, 2004, 2007; MacLure, Smith, Wood, Leblanc, Li, & Cuffaro, 2006) ด้วยเหตุนี้ จึงอาจกล่าวได้ว่าบิงโกได้เปลี่ยนสถานะจากเกมเป็นการพนันประเภทหนึ่ง

ในบริบทประเทศไทย บิงโกเป็นกิจกรรมที่นิยมมาก สามารถพบได้ทั่วไปตามงานวัดและงานสังสรรค์ต่าง ๆ (อิทธิพัทธ์ สุวทันพรกุล 2560) บิงโกยังได้รูล้ำไปสู่เกมออนไลน์ที่ผู้เล่นสามารถเดิมพันได้ด้วย ด้วยความที่สาธารณชนยังมีทัศนคติเกี่ยวกับบิงโกว่าเป็นกิจกรรมที่มีความเสี่ยงเพียงเล็กน้อย นักวิจัยด้านการพนันศึกษาจึงไม่ค่อยให้ความสนใจมากนัก แต่ทว่าจากการศึกษาสถานการณ์การเล่นการพนันของกลุ่มเยาวชนในประเทศไทย ปี 2560 โดยศูนย์ศึกษาปัญหาการพนันพบว่า บิงโกเป็นหนึ่งในเกมยอดฮิตที่เยาวชนไทยนิยมเล่น 5 ลำดับแรก โดยในปี 2560 นั้นมีจำนวนเยาวชนที่เล่นบิงโกถึง 192,477 คน ตัวเลขดังกล่าวมีแนวโน้มที่จะมากขึ้นเรื่อย ๆ และมีเพียงร้อยละ 28 เท่านั้นที่เลิกเล่น หากไม่เริ่มป้องกันและสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับความเสียหายของการเล่นบิงโกตั้งแต่เนิ่น ๆ อาจทำให้ปัญหาการพนันในเยาวชนเป็นปัญหาที่ยากจะแก้ไข (ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน, 2560)

ในการสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับผลกระทบของการเล่นบิงโก สิ่งสำคัญที่สุดคือ การเริ่มสร้างความรู้เท่าทันต่อการเล่นบิงโกตั้งแต่ยังเด็ก ซึ่งวัยที่เหมาะสมมากที่สุดคือ นักเรียนระดับประถมศึกษา เพราะเป็นวัยที่เริ่มอยากรู้อยากเห็นและสามารถรับฟังเหตุผลได้ การปลูกฝังตั้งแต่ระดับประถมศึกษาจะเป็นการสร้างคนให้เป็นคนรู้เท่าทันตั้งแต่ต้น ในการสร้างความรู้เท่าทันเกี่ยวกับการเล่นบิงโกนั้น จากการทบทวนวรรณกรรมพบว่า ยังไม่มีนวัตกรรมที่มุ่งให้ความรู้เท่าทันเกี่ยวกับการเล่นบิงโก อีกทั้งองค์ความรู้เกี่ยวกับทัศนคติของนักเรียนเกี่ยวกับการเล่นบิงโกและความเสียหายของการเล่นบิงโกยังคงค่อนข้างจำกัด และไม่มีการรวบรวมการศึกษาอย่างเป็นระบบ ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับบิงโก โดยจะมุ่งศึกษามโนทัศน์ที่นักเรียนระดับประถมศึกษา และสังเคราะห์ความเสียหายโดยรวมของ

การเล่นบิงโก เพื่อนำมาพัฒนานวัตกรรมในการสร้างความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการเล่นบิงโกอย่างรู้เท่าทัน ซึ่งนวัตกรรมที่น่าจะเหมาะสมสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาคือ หนังสือการ์ตูน แต่หนังสือการ์ตูนเพียงอย่างเดียวอาจไม่สร้างความสนใจของผู้เรียนมากนัก การนำเทคโนโลยีมาใช้ประกอบกับหนังสือการ์ตูนจะช่วยให้การ์ตูนมีความน่าสนใจมากขึ้น จากการทบทวนวรรณกรรมพบว่า การใช้ Augmented Reality (AR) ร่วมกับหนังสือการ์ตูนจะสามารถใช้เป็นตัวสื่อในการให้ความรู้เกี่ยวกับการเล่นบิงโกอย่างรู้เท่าทันได้ ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะพัฒนาหนังสือการ์ตูนมีชีวิตเรื่องการเล่นบิงโกอย่างรู้เท่าทันสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษา

2. วัตถุประสงค์การศึกษา

1. เพื่อสังเคราะห์ความเสียหายองค์รวมของการเล่นบิงโก
2. เพื่อศึกษามโนทัศน์เกี่ยวกับการเล่นบิงโกของนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย
3. เพื่อพัฒนาหนังสือการ์ตูนมีชีวิตเรื่องการเล่นบิงโกอย่างรู้เท่าทัน
4. เพื่อศึกษาผลการใช้หนังสือการ์ตูนมีชีวิตเรื่องการเล่นบิงโกอย่างรู้เท่าทัน

3. คำถามการวิจัย

1. ความเสียหายองค์รวมของการเล่นบิงโกเป็นอย่างไร
2. มโนทัศน์เกี่ยวกับการเล่นบิงโกของนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลายเป็นอย่างไร
3. หนังสือการ์ตูนมีชีวิตเรื่องการเล่นบิงโกอย่างรู้เท่าทันมีลักษณะอย่างไร
4. ผลการใช้หนังสือการ์ตูนมีชีวิตเรื่องการเล่นบิงโกอย่างรู้เท่าทันเป็นอย่างไร

4. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. องค์ความรู้เกี่ยวกับความเสียหายองค์รวมของการเล่นบิงโก
2. องค์ความรู้เกี่ยวกับมโนทัศน์การเล่นบิงโกของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลาย
3. หนังสือการ์ตูนมีชีวิตเรื่องการเล่นบิงโกอย่างรู้เท่าทัน

5. ขอบเขตการศึกษา

งานวิจัยนี้ ประกอบด้วยขั้นตอนการดำเนินการศึกษา 2 ระยะ ดังนี้

ระยะที่ 1 การสังเคราะห์ความเสียหายองค์รวมของการเล่นบิงโก และการศึกษามโนทัศน์การเล่นบิงโกของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลาย

- 6.1 ในการสังเคราะห์ความเสียหายองค์รวม ผู้วิจัยใช้การสังเคราะห์เอกสาร โดยมุ่งสกัดประเด็นความเสียหายจากผลงานวิจัยเป็นหลัก ที่เผยแพร่ทั้งในประเทศไทยและต่างประเทศ
- 6.2 ในการศึกษา มโนทัศน์การเล่นบิงโกของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลาย กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 ที่มาจากโรงเรียน 3 แห่ง

(ขนาดเล็ก ขนาดใหญ่ และเทศบาล) จำนวน 20 คน รวมทั้งหมด 60 คน ได้มาจากการสุ่มแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive sampling)

ระยะที่ 2 การพัฒนาหนังสือการ์ตูนมีชีวิตเรื่องการเล่นบิงโกอย่างรู้เท่าทันและการนำหนังสือการ์ตูนไปทดลองใช้

6.3. กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 – 6 ที่มาจากโรงเรียน 3 แห่ง จำนวน 30 คน

6. คำจำกัดความวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ให้นิยามของคำสำคัญ ดังนี้

หนังสือการ์ตูนมีชีวิต หมายถึง หนังสือการ์ตูนเรื่องบิงโก ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นเพื่อให้ความรู้เกี่ยวกับการเล่นบิงโกอย่างรู้เท่าทัน วัตถุประสงค์ของหนังสือการ์ตูนคือเพื่อความเพลิดเพลินเป็นหลักและให้ความรู้เป็นตัวเสริม คำว่ามีชีวิต หมายถึง การนำแนวคิดการผลิตสื่อ Augmented Reality (AR) มาใช้เพื่อดึงดูดความสนใจ AR เป็นเทคนิคการรวมสภาพแวดล้อมจริงกับวัตถุเสมือน โดยวัตถุเสมือนอาจจะเป็นภาพ วิดีโอ หรือเสียง ที่ประมวลผลผ่านมือถือ แท็บเล็ต หรือ คอมพิวเตอร์ การใช้ AR ในหนังสือการ์ตูนจะทำให้หนังสือมีชีวิตและมีสีสันมากขึ้น

การเล่นบิงโกอย่างรู้เท่าทัน หมายถึง การเล่นบิงโกอย่างมีสติ รู้ทันอารมณ์ของตนเองที่กำลังเล่นบิงโกอยู่เสมอ รู้ทันเกี่ยวกับผลกระทบเชิงเสียหาย การเล่นบิงโกอย่างรู้เท่าทันจะช่วยให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจอารมณ์ของการเล่นเกม ไม่หวั่นไหวไปกับสิ่งเร้า ถือเป็นการเล่นอย่างมีการควบคุมสติตนเองให้เกิดความรู้เท่าทัน

นักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย หมายถึง นักเรียนชาวไทยที่กำลังศึกษาในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 – 6 จากโรงเรียนขนาดเล็ก ขนาดใหญ่ และเทศบาล

บทที่ 2

การทบทวนวรรณกรรมและงานที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทบทวนวรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อเป็นข้อมูลพื้นฐานและกรอบในการดำเนินงานวิจัย 3 ส่วนดังนี้

1. มโนทัศน์เกี่ยวกับการพนัน
 - 1.1. ความหมายของการพนัน
 - 1.2. สถานการณ์การเล่นพนันของเยาวชนไทย
2. มโนทัศน์เกี่ยวกับการเล่นบิงโก
 - 2.1. ประวัติของเกมบิงโก
 - 2.2. คุณลักษณะของผู้เล่นบิงโก
3. มโนทัศน์เกี่ยวกับหนังสือสำหรับเด็ก
 - 3.1. ความหมายของหนังสือสำหรับเด็ก
 - 3.2. ความสำคัญของหนังสือสำหรับเด็ก
 - 3.3. ประเภทของหนังสือสำหรับเด็ก
 - 3.4. พัฒนาการความสนใจการอ่านของเด็ก
 - 3.5. ลักษณะของภาพประกอบหนังสือสำหรับเด็ก
4. มโนทัศน์เกี่ยวกับ Augmented Reality
 - 4.1. ความหมายของ Augmented Reality
 - 4.2. การทำงานของ Augmented Reality

จุดประสงค์ของการทบทวนวรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในบทนี้ คือ เพื่อเป็นกรอบแนวคิดเชิงมโนทัศน์เพื่อการพัฒนาหนังสือการ์ตูนมีชีวิตเรื่องการเล่นบิงโกอย่างรู้เท่าทันสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย

1. มโนทัศน์เกี่ยวกับการพนัน

การพนันเป็นพฤติกรรมอย่างหนึ่งของมนุษย์ เกิดขึ้นพร้อม ๆ กับวัฒนธรรมในทุกยุคทุกสมัย มีหลักฐานทางประวัติศาสตร์ที่ขุดค้นพบหลักฐานการเล่นพนันที่ครีต (Crete) หรือ อียิปต์ เช่น ลูกเต๋า หรือ กระดานละเล่นเดิมพัน (คองริช เล็กศรีนาค และคณะ, 2555 หน้า 134) ในส่วนนี้ ผู้วิจัยได้สังเคราะห์มโนทัศน์เกี่ยวกับการพนันเพื่อเป็นกรอบแนวคิดในการศึกษามโนทัศน์การเล่นบิงโกของนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย

1.1 ความหมายของการพนัน

คำว่า “การพนัน” มีความหมายกว้างมาก ทำให้ยากต่อการให้คำนิยามที่เห็นพ้องต้องกันได้ ในการทบทวนวรรณกรรมครั้งนี้ ผู้วิจัยจึงขอรวบรวมความหมายของการพนันไว้หลายมิติ เช่น มิติภาษา มิติกฎหมาย มิติศาสนา มิติจิตวิทยา และมิติวิชาการ ดังนี้

ในมติภาษา พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542 (ราชบัณฑิตยสถาน, 2546) ได้ให้ความหมายของการพนัน หรือภาษาอังกฤษ คือ gambling ว่า เป็นการเล่นเอาเงินหรือสิ่งอื่นโดยอาศัยความฉลาด ความชำนาญ เล่ห์เหลี่ยม ไหวพริบและฝีมือ รวมทั้งโชคด้วย (อิทธิพัทธ์ สุวทันพรกุล และคณะ, 2560 หน้า 8) ในมตินี้ การพนันคือ การเล่นประเภทหนึ่งที่อยู่บนพื้นฐานของความไม่ซื่อสัตย์ (ใช้เล่ห์เหลี่ยม) การฝึกฝน (ความชำนาญ) และความไม่แน่นอน (โชค)

ในมติกฎหมายนั้น อิทธิพัทธ์ สุวทันพรกุล และคณะ (2560 หน้า 8) ได้อธิบายว่าในพระราชบัญญัติการพนัน พุทธศักราช 2478 มิได้กำหนดความหมายของการพนันไว้อย่างชัดเจน มีเพียงการกำหนดรูปแบบและวิธีการเล่นตามบัญชีการพนันเท่านั้น แต่ในพระราชบัญญัติได้กล่าวถึงการพนันว่า การเสี่ยงโชค การทาย หรือการทำนายโดยใช้เงินหรือทรัพย์สินอื่นเป็นสิ่งแลกเปลี่ยนให้ ได้มาซึ่งของรางวัล ซึ่งการพนันจะประกอบด้วยคน 2 กลุ่มคือ ผู้จัดให้มีการเล่น มีวัตถุประสงค์เพื่อนำมาซึ่งผลประโยชน์แก่ตน และผู้เข้าเล่น มีวัตถุประสงค์เพื่อนำเอาเงินหรือทรัพย์สินอย่างอื่น การเล่นพนันถือว่าเป็น การกระทำที่ผิดกฎหมายทั้งทางแพ่งและทางอาญา

ในมิติทางศาสนา ความหมายของการพนันในมตินี้เป็นมิติเชิงลบ เป็นหนทางที่จะนำไปสู่ความหายนะ อิทธิพัทธ์ สุวทันพรกุล และคณะ (2560: 8) ได้กล่าวว่า ในทางพุทธศาสนาถือว่าเป็นหนึ่งใน “อบายมุข 6” ซึ่ง หมายถึง ทางแห่งความเสื่อม ทางไม่เจริญ หรือทางแห่งความฉิบหาย

ในมิติเชิงวิชาการ สังคีต พิริยะ รังสรรค์ และคณะ (2546) ได้กล่าวไว้ว่า สำหรับนิยามของการพนันที่เป็นที่ยอมรับกันในแวดวงการศึกษาการพนันในปัจจุบัน หมายถึง อะไรก็ได้ ที่มีลักษณะเป็นธุรกรรมทางการเงิน (financial transaction) ซึ่งเกี่ยวกับผลลัพธ์ที่ไม่แน่นอน

จากความหมายเกี่ยวกับการพนันในหลากหลายมิติที่กล่าวข้างต้น สามารถสรุปได้ว่า การพนันหมายถึง การเล่นที่ใช้เงินหรือสิ่งอื่นในการเสี่ยงโชค ทำนาย โดยที่ผลลัพธ์ไม่แน่นอน ซึ่งการพนันมักจะนำไปสู่ความหายนะต่าง ๆ

2. มโนทัศน์เกี่ยวกับการเล่นบิงโก

บิงโกถือเป็นการพนันประเภทหนึ่ง วิทยากร เชียงกุล (2562: 27) จัดประเภทของบิงโกอยู่ในกลุ่มพวกที่เสี่ยงล้วน ๆ (Pure chance) หมายถึง ผู้เล่นไม่จำเป็นต้องใช้ความรู้ ข้อมูล หรือทักษะใด ๆ ในการเล่น อาศัยเพียงโชค ในส่วนนี้ ผู้วิจัยได้ทบทวนเอกสารเพื่อสังเคราะห์ความเข้าใจพื้นฐานเกี่ยวกับการเล่นบิงโก ประกอบด้วย 2 ส่วนที่สำคัญคือ 1) ประวัติของการเล่นบิงโก และ 2) คุณลักษณะของผู้เล่นบิงโก

2.1. ประวัติของเกมบิงโก (The Game of Bingo)

เกมบิงโกมีต้นกำเนิดมาจากเกมเสี่ยงโชคที่เล่นอย่างแพร่หลายในยุโรปในช่วงศตวรรษที่ 16 โดยปกติแล้วคำว่าบิงโกนั้น เป็นคำที่ใช้ในเกมที่หลากหลายมาก แต่เกมบิงโกที่เล่นในปัจจุบันได้ถูกเล่นครั้งแรกที่เมืองแจ๊คสันวิลล์ (Jacksonville) ในรัฐฟลอริดา (Florida) และได้นำไปสู่รัฐนิวยอร์ก (New York)

ก่อนที่จะขยายไปทั้งประเทศสหรัฐอเมริกาในช่วง The Great Depression (Schwartz, 2006) บุคคลแรกที่ได้อธิบายว่าเป็นผู้พัฒนาเกมบิงโก คือ คาร์ล เลฟเฟลอร์ (Carl Leffler) ซึ่งเป็นอาจารย์มหาวิทยาลัยภาควิชาคณิตศาสตร์ แห่งมหาวิทยาลัยโคลัมเบีย หลังจากพัฒนาแล้ว เกมบิงโกถูกนำไปใช้อย่างแพร่หลายในโบสถ์และองค์กรการกุศลในฐานะกิจกรรมระดมทุน (fundraising activity) จากที่มาดังกล่าว Schwartz (2006) ได้กล่าวว่า สังคมได้ยอมรับการเล่นบิงโกไปโดยปริยาย

บิงโกเป็นเกมที่สร้างขึ้นโดยอาศัยหลักการของการเสี่ยงโชคอย่างแท้จริง หากเปรียบเทียบกับเกมประเภทอื่นแล้ว บิงโกถือได้ว่าเป็นเกมที่รู้ผลแพ้ชนะอย่างช้า ๆ มีการศึกษาถึงความตื่นตันทื่นเต้นเกี่ยวกับการเล่นบิงโกไว้ว่า ผู้เล่นรู้สึกตื่นเต้นในระดับปานกลางไปจนถึงมาก (Chapple & Nofziger, 2000) ในการเล่นเกมบิงโกนั้น ผู้เล่นมีบทบาทน้อยมาก เพียงแค่กากบาทตัวเลขที่ได้ขานในการ์ดบิงโกเท่านั้น มีหลักฐานว่า ผู้เล่นบิงโกมีความเชื่อเกี่ยวกับโชคกลาง เช่น จะต้องนั่งในที่ที่เหมาะสม แต่งตัวนำโชค ชื้อการ์ดในเวลานำโชค หรือ ใช้ปากกาเฉพาะในการกากบาทการ์ดขณะเล่น (Moubarac et al., 2010)

บิงโกได้ถูกนำไปเล่นในที่ต่าง ๆ เช่น ลานบิงโก โบสถ์ และคาสิโน จากการที่บิงโกได้ถูกนำไปเล่นในคาสิโนนี้เอง ทำให้มโนทัศน์ของบิงโกเปลี่ยนสถานะจากการละเล่นประเภทหนึ่งเป็นการพนันประเภทหนึ่ง จนมีการเปลี่ยนชื่อบิงโกว่า การพนันบิงโก จะเห็นได้ว่ามโนทัศน์ของบิงโกในฐานะการพนันประเภทหนึ่งตามความหมายนี้เป็นการให้คำนิยามตามความหมายเชิงกายภาพ ซึ่งในภายหลังนักวิจัยบางกลุ่มมองว่า บิงโกถือเป็นการพนันประเภทหนึ่ง ถึงแม้จะไม่ได้เล่นในคาสิโนก็ตาม เพราะการเล่นบิงโก ประกอบด้วย 2 ส่วนหลัก ๆ คือ 1) การได้รางวัล และ 2) ความอิสระจากความตื้นตัน (Chapple & Nofziger, 2000)

กล่าวโดยสรุป จากการศึกษาประวัติของการเกมบิงโก ทำให้สรุปได้ว่า มโนทัศน์ของการเล่นบิงโกจึงมี 2 นัยยะ คือ 1) กิจกรรมฆ่าเวลา และ 2) การพนัน

2.2. คุณลักษณะของผู้เล่นบิงโก

ในการศึกษามโนทัศน์เกี่ยวกับการเล่นบิงโกนั้น คำถามที่ว่า ใครเป็นคนเล่นบิงโก เป็นคำถามที่สำคัญ เพราะเป็นคำถามที่ทำให้เข้าใจเกี่ยวกับคุณลักษณะของผู้เล่นบิงโกและอาจเข้าถึงสาเหตุของการเล่นบิงโกได้ เป็นที่น่าสังเกตว่า เมื่อกล่าวถึงการเล่นบิงโกนั้น สังคมตะวันตกมักจะนึกถึง “เกมของผู้หญิงสูงอายุ (old ladies game)” (Chapple & Nofziger, 2000, หน้า 499) แต่ในประเทศไทย สังคมมักจะนึกถึงงานวัด ข้อสังเกตนี้ทำให้การศึกษามโนทัศน์ในบริบทประเทศไทย เป็นสิ่งที่น่าสนใจ

จากการสังเคราะห์วรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องพบว่า ผู้เล่นบิงโกในประเทศต่าง ๆ นั้น มีคุณลักษณะพื้นฐานคล้ายคลึงกัน ดังนี้

1. ผู้หญิงเล่นมากกว่าผู้ชาย (Griffiths & Bingham, 2002)
2. ยิ่งมีอายุมากขึ้น ก็ยิ่งเล่นมากขึ้น (Griffiths & Bingham, 2002)
3. คนที่มีอายุมาก เล่นมากกว่าคนมีอายุน้อย (O'Brien Cousins & Witcher, 2007)

4. ในประเทศสหรัฐอเมริกา เด็กอายุ 12 ปีเริ่มเล่นบิงโกโดยเติมพันทั่วเงิน (Rainone & Gallati, 2007)
5. ผู้เล่นที่มีอายุน้อยกว่า มักจะใช้เวลาในการเล่นบิงโกมากกว่า (Griffiths & Bingham, 2002)
6. การเข้าสู่การเล่นบิงโกเริ่มจากคนใกล้ชิด เช่น แม่ ป้า สามี หรือเพื่อนร่วมงาน (O'Brien Cousins & Witcher, 2004)
7. ความถี่ของการเล่นไม่แน่นอนขึ้นอยู่กับบริบท โดยเฉลี่ยแล้วประมาณ 3 ครั้ง/ สัปดาห์ ซึ่งมีผู้เล่นจำนวนหนึ่งเล่นถึง 7 ครั้งต่อสัปดาห์ (Griffiths & Bingham, 2002; O'Brien Cousins & Witcher, 2004)
8. ในประเทศอังกฤษ สถานที่เล่นส่วนใหญ่คือ เล่นระดับชาติ (Griffiths & Bingham, 2002)
9. ในประเทศอเมริกา สถานที่เล่นบิงโกส่วนใหญ่คือ โบสถ์ (Moubarac et al., 2010)

ถึงแม้ว่าข้อสรุปดังกล่าวจะให้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์ แต่ก็ยังมีประเด็นหลายอย่างที่นักวิจัยยังไม่สามารถหาคำตอบได้ เช่น คนเริ่มรู้จักการเล่นบิงโกครั้งแรกเมื่ออายุกี่ปี เด็กมีมโนทัศน์ที่เกี่ยวกับการเล่นบิงโกในฐานะการพนันหรือไม่ เด็กคิดว่าการเล่นบิงโกก่อให้เกิดความเสียหายหรือไม่ เส้นทางชีวิตของผู้เล่นบิงโกเป็นอย่างไร และ ผู้ติดการเล่นบิงโกสามารถปรับเปลี่ยนพฤติกรรมได้หรือไม่ อย่างไร

3. มโนทัศน์เกี่ยวกับหนังสือสำหรับเด็ก

ในส่วนนี้ ผู้วิจัยได้ทบทวนวรรณกรรมและสังเคราะห์เอกสารเกี่ยวกับมโนทัศน์ของหนังสือสำหรับเด็ก เพื่อใช้เป็นข้อมูลพื้นฐานในการพัฒนาหนังสือสำหรับเด็กมีชีวิต ประกอบไปด้วย

- 1) ความหมายของหนังสือสำหรับเด็ก
- 2) ความสำคัญของหนังสือสำหรับเด็ก
- 3) ประเภทของหนังสือสำหรับเด็ก
- 4) พัฒนาการความสนใจในการอ่านของเด็ก
- 5) ลักษณะของภาพประกอบหนังสือสำหรับเด็ก
- 6) การออกแบบและองค์ประกอบของหนังสือนิทานสำหรับเด็ก

3.1 ความหมายของหนังสือสำหรับเด็ก

คำว่า “หนังสือสำหรับเด็ก” มีความหมายค่อนข้างแคบ จากการทบทวนวรรณกรรมพบว่า มโนทัศน์ของหนังสือสำหรับเด็กนั้นมองได้จากมุมมองของการให้ความบันเทิงคู่ความรู้ โดยเน้นที่ความเป็นบันเทิงเป็นหลักและความรู้เป็นผลพลอยได้ ดังนั้น ผู้ที่พัฒนาหนังสือสำหรับเด็ก จะต้องออกแบบเพื่อให้ความบันเทิงเป็นเบื้องต้น รายละเอียดของความหมายของหนังสือสำหรับเด็ก มีดังนี้

แม้นมาส ขวลิต (2520 หน้า 341) กล่าวว่า หนังสือสำหรับเด็ก หมายถึง หนังสือซึ่งเขียนหรือแปลให้เด็กเลือกอ่านเอง หรือเพื่อความเพลิดเพลิน เพื่อให้ความรู้ เพื่อใช้ประกอบการศึกษา และเพื่อส่งเสริมการอ่านเพื่อรู้หนังสือ

พิมพ์จิต ตปนิยะ (2555 หน้า 46) ได้นิยามความหมายของหนังสือสำหรับเด็กไว้ว่า เป็นหนังสือที่ให้ความบันเทิงผนวกความรู้ อาจจะเป็นนิยาย นิทาน หรือวรรณคดีประเภทต่าง ๆ หนังสือสำหรับเด็กในนิยามนี้คือหนังสือที่ใช้นอกห้องเรียน ใช้อ่านยามว่างระหว่างครอบครัว เป็นต้น

เบญจมาศ แสงโยมณี (2549 หน้า 18) กล่าวว่า หนังสือสำหรับเด็กหมายถึง หนังสือที่จัดทำขึ้นเพื่อให้ความบันเทิง มีลักษณะเป็นภาพประกอบคำ โดยมีคำบรรยายเป็นประโยคสั้น ๆ อาจเป็นนิทาน วรรณคดีประเภทต่าง ๆ สามารถปลูกฝังให้เด็กเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่สมบูรณ์ มีวิสัยทัศน์กว้างไกล ฉลาดและรู้จักแสวงหาความรู้ด้วยตนเองพร้อมทั้งให้ความเพลิดเพลิน เสริมสร้างคุณธรรม จริยธรรม คุณนิสัย การศึกษา และพรคนะต่าง ๆ อันแตกต่างไปจากหนังสือแบบเรียน

3.2 ความสำคัญของหนังสือสำหรับเด็ก

ในปัจจุบัน หนังสือมีอิทธิพลต่อเด็ก เป็นหัวใจของการสร้างทรัพยากรมนุษย์ให้มีความสำคัญและประสิทธิภาพ พร้อมทั้งจะพัฒนาดตนเองและสังคมไปสู่อุดมคติที่คิดไว้ หนังสือเป็นศูนย์รวมแห่งสรรพวิชาการที่มนุษย์เราสามารถแสวงหาความรู้จากหนังสือ บางครั้งสามารถเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของเด็กให้สอดคล้องกับสถานการณ์ต่าง ๆ และยังเป็นสื่อช่วยพัฒนาความคิดของเด็กให้กว้างขวาง ฉลาด รอบรู้ เสริมสร้างจินตนาการ ก่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์อีกด้วย จึงมีผลเป็นอย่างมากต่อชีวิตเด็กและเยาวชน (เบญจมาศ แสงโยมณี 2549 หน้า 18)

หนังสือสำหรับเด็กจึงเป็นสิ่งสำคัญยิ่งที่จะช่วยปลูกฝังนิสัยรักการอ่านแก่เด็ก เพราะหนังสือสำหรับเด็กทำให้เกิดความเพลิดเพลิน สนุกสนาน ความจรรโลงใจ ความสุขและให้ความรู้ต่าง ๆ ช่วยเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ให้เด็กเกิดจินตนาการไปตามเนื้อเรื่อง เป็นประสบการณ์นอกเหนือไปจากสิ่งแวดล้อมใกล้ตัว ทำให้โลกของเด็กกว้างขวาง มีความหมายมากขึ้น นอกจากนี้ หนังสือสำหรับเด็ก ยังมีความสำคัญต่อเด็กเป็นอย่างยิ่ง เมื่อเด็กได้อ่านหนังสือที่เขาชอบและสนใจ ความรักหนังสือจะเกิดขึ้นในใจของเด็ก บางครั้งหนังสือสำหรับเด็กจะช่วยให้เด็กลืมความเหงาของตนเองได้ และขจัดสิ่งที่ขาดหายไป เช่น ความรักความอบอุ่น ความมั่นคงเมื่อได้อ่านหนังสือที่มีตัวละครที่ประสบปัญหาเดียวกับตนเองและในที่สุดได้รับความสมหวังก็จะสามารถแก้ปัญหาตนเองได้และยึดหนังสือเป็นเพื่อนที่ดีสำหรับเขา (สุพร วงศ์สุนทรเลิศ 2528 หน้า 10)

หนังสือสำหรับเด็กยังเป็นสิ่งสำคัญในการปลูกฝังพื้นฐานการปฏิบัติตนตามลักษณะของสังคมเพื่อดำเนินชีวิตต่อไปในสังคมได้อย่างถูกต้อง ตามที่สุชุม เฉลยทรัพย์ (2530 หน้า 26-27) กล่าวว่า หนังสือสำหรับเด็กช่วยพัฒนาดตนเอง ทั้งในด้านสติปัญญาและจิตใจให้สามารถทำตนเป็นประโยชน์แก่ส่วนรวมได้เป็นอย่างดี หนังสือสำหรับเด็กจึงมีความจำเป็น มีบทบาทสำคัญในการเสนอความรู้แก่เด็ก

3.3 ประเภทของหนังสือสำหรับเด็ก

การแบ่งประเภทของหนังสือสำหรับเด็กนั้น สามารถแบ่งได้หลายประเภท ขึ้นอยู่กับมุมมองประเภทของหนังสือ จากการทบทวนวรรณกรรม จะเห็นได้ว่า หนังสือสำหรับเด็กนั้นสามารถแบ่งได้ 4 เกณฑ์ใหญ่ ๆ ดังนี้ (เบญจมาศ แสงโยมณี 2549 หน้า 35)

1. แบ่งตามเกณฑ์อายุของผู้อ่าน หมายถึง การแบ่งประเภทโดยอาศัยวัยของผู้อ่าน แบ่งได้ 5 ประเภท ดังนี้

- 1.1 หนังสือสำหรับเด็กอายุ 0 - 3 ปี มักจะเป็นหนังสือภาพ
- 1.2 หนังสือสำหรับเด็กอายุ 3 - 6 ปี มักจะเป็นสมุดภาพประกอบคำ หรือมีคำบรรยายเป็นประโยคสั้น ๆ ใต้ภาพ
- 1.3 หนังสือสำหรับเด็กอายุ 11 - 14 ปี จะมีคำบรรยายมากกว่าภาพประกอบ
- 1.4 หนังสือสำหรับเด็กอายุ 14 - 18 ปี มัก จะใช้คำบรรยายสั้น ๆ มีภาพประกอบ เป็นบางหน้า

2. แบ่งตามระดับชั้น หมายถึง การแบ่งตามระดับชั้นการศึกษาของผู้อ่าน แบ่งได้ 3 ประเภท ดังนี้

- 2.1 ระดับเด็กอนุบาล (3 - 6 ปี) เป็นวัยที่สนใจรูปภาพและเรื่องที่ผู้ใหญ่เล่าให้ฟัง หนังสือจึงเป็นหนังสือภาพหรือมีภาพประกอบเป็นสำคัญ

- 2.2 ระดับชั้นประถมศึกษา (6 - 11 ปี) เป็นวัยที่เริ่มอ่านหนังสือได้เองและเป็นเรื่อง ประกอบภาพ เนื้อเรื่องยาวพอเหมาะ

- 2.3 ระดับชั้นมัธยมศึกษา (11 - 20 ปี) ปีนี้เรียกว่า “วัยรุ่น” สนใจอ่านหนังสือหลายประเภท สนใจเนื้อหาสาระมากกว่าภาพประกอบ

3. แบ่งตามลักษณะของเรื่อง หมายถึง การแบ่งประเภทนี้ หมายถึง การแบ่งโดยอาศัยลักษณะของหนังสือที่ผลิตออกมาเป็นสำคัญ แบ่งเป็น 5 ประเภท ดังนี้

- 3.1 ประเภทกลอน เป็นหนังสือสำหรับเด็กที่แต่งด้วยคำประพันธ์ประเภทร้อยกรอง
- 3.2 ประเภทนิทาน เป็นเรื่องสืบทอดกันมา มุ่งให้เกิดความเพลิดเพลิน แทรกข้อคิด คติสอนใจ
- 3.3 ประเภทการ์ตูน เป็นหนังสือที่มีภาพเขียนในลักษณะล้อเลียนทำให้เกิดอารมณ์ขัน เป็นภาพที่ผิดความจริงแต่อาจแทรกความจริงได้
- 3.4 ประเภทสารคดี เป็นหนังสือที่มุ่งให้เกิดความรู้ ความคิด ประสบการณ์และสติปัญญาแก่ผู้อ่านเป็นสำคัญ
- 3.5 นิตยสารสำหรับเด็ก เป็นวรรณกรรมที่มีคอลัมน์ต่าง ๆ ที่ให้ทั้งความรู้และความบันเทิง

4. แบ่งตามลักษณะเนื้อหา สามารถแบ่งได้ 3 ประเภท ดังนี้

- 4.1 หนังสือประเภทให้ความเพลิดเพลิน
- 4.2 หนังสือประเภทให้ความรู้และเสริมบทเรียน
- 4.3 หนังสือประเภทการ์ตูนและวารสารสำหรับเด็ก

3.4 พัฒนาการความสนใจในการอ่านของเด็ก

เอกสารและงานวิจัยเกี่ยวกับพัฒนาการความสนใจในการอ่านของเด็กนั้นค่อนข้างจำกัด เอกสารที่พบนั้นส่วนใหญ่เป็นเอกสารเก่าตั้งแต่ปี 2506 แต่ก็ยังสามารถให้ข้อมูลที่จะเป็นประโยชน์ต่อการวิจัยได้จากการทบทวนเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องจะพบว่า เด็กในแต่ละช่วงวัยจะมีพัฒนาการความสนใจในการอ่านของเด็กที่แตกต่างกัน อีกทั้งเด็กชายและเด็กหญิงก็เริ่มมีความสนใจที่แตกต่างกัน เช่นกัน ดังนั้นในการพัฒนาหนังสือการ์ตูนมีชีวิตเรื่องการเล่นบิงโกอย่างรู้เท่าทันสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลายนั้น ผู้วิจัยได้ทบทวนพัฒนาการความสนใจในการอ่านของเด็กไว้โดยสังเขปดังนี้

ลมูล รัตตากร (2506 หน้า 49 – 50) กล่าวถึง ความสนใจของเด็กประถมศึกษาตอนปลายโดยแบ่งเป็นอายุ ไว้ ดังนี้

1. อายุ 9 ปี เด็กจะยังชอบนิทานเกี่ยวกับสัตว์ต่าง ๆ อยู่ แต่ชอบเรื่องจริงมากกว่าที่จะให้สัตว์พูดเหมือนมนุษย์
2. อายุ 10 ปี เด็กวัยนี้จะไม่มีความแตกต่างกับเด็กอายุ 9 ปีเท่าใดนัก แต่จะเด็กผู้ชายจะชอบอ่านหนังสือเกี่ยวกับการค้นพบสิ่งใหม่ ๆ และเรื่องทำนองนี้มากขึ้น
3. อายุ 11 ปี เด็กจะชอบอ่านหนังสือเกี่ยวกับการผจญภัย โดยเฉพาะเด็กชาย แต่เด็กหญิงจะเริ่มอ่านนิยายบ้างแล้ว
4. อายุ 12 ปี เด็กชายจะชอบอ่านหนังสือผจญภัยหรือไม่ก็วีรบุรุษ และชอบอ่านหนังสือเกี่ยวกับชีวประวัติและประวัติศาสตร์มาก เด็กในวัยนี้บางคนจะเริ่มอ่านนวนิยายบ้างแล้ว

รัฐจวน อินทรกำแหง (2520 หน้า 96-100) ได้กล่าวถึงความสนใจในการอ่านของเด็กวัย 11 ปี สามารถสรุปได้ว่า เด็กชายชอบเรื่องผจญภัยลึกลับ และเพิ่มความสนใจในการประดิษฐ์มากขึ้น หนังสือเกี่ยวกับเครื่องยนต์ กลไก หรือการ์ตูน ก็ยังคงสนใจ บางคนจะลดความสนใจเรื่องสัตว์ไปบ้าง เด็กหญิงชอบเรื่องเกี่ยวกับชีวิตในบ้าน สัตว์เลี้ยง ธรรมชาติ เรื่องรัก หรือบางคนก็ชอบอ่านนวนิยายเกี่ยวกับการผจญภัยเหมือนเด็กผู้ชาย

ฉวีวรรณ กินาวงศ์ (2526 หน้า 60) กล่าวว่า ความสนใจในการอ่านของนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย ซึ่งถือว่าเป็นช่วงก่อนวัยรุ่นนั้น มีความสนใจที่จะอ่านหนังสือทุกชนิด เริ่มรู้จักการวินิจฉัยการอ่านโดยการหาข้อเท็จจริงมาสนับสนุน รู้จักค้นคว้าเพิ่มเติม เด็กบางคนสามารถเขียนเรื่องได้หรือเขียนคำประพันธ์ได้ เด็กวัยนี้จะชอบเรื่องที่เป็นวิทยาศาสตร์ การเดินทาง สังคม ธรรมชาติ ชีวประวัติ และเรื่องที่เกี่ยวข้องกับเด็กวัยเดียวกับตน เด็กหญิงเริ่มสนใจเรื่องความรักเกี่ยวกับเพศตรงข้าม ส่วนเด็กชายสนใจวิทยาการใกล้ตัว สนใจคณิตศาสตร์ การประดิษฐ์ การทดลองต่าง ๆ

จินตนา ใบการชุ่ย (2537 หน้า 36-40) ได้กล่าวถึง ความสนใจในการอ่านของเด็กประถมศึกษาตอนปลายช่วงอายุ 10-11 ปีไว้ว่า เป็นช่วงที่อ่านหนังสือได้คล่อง และมีความสนใจในการอ่านอย่างแท้จริง เด็กผู้หญิงและเด็กผู้ชายจะแยกกันอ่านตามความสนใจของตน

ชนิสา คชาทอง (2543 หน้า 11) ได้สรุปความสนใจในการอ่านของเด็กประถมศึกษาตอนปลายไว้ว่า เด็กในวัยนี้มีความสนใจในการอ่านกว้างขวางมากขึ้น โดยเฉพาะเด็กผู้ชายและเด็กผู้หญิงจะมีความสนใจในการอ่านที่แตกต่างกัน เด็กชายจะสนใจเกี่ยวกับเรื่องผจญภัย ความลึกลับ การค้นหา สิ่งประดิษฐ์ วีรบุรุษและวีรสตรี ส่วนเด็กหญิงจะสนใจเรื่องเกี่ยวกับชีวิตในบ้าน สัตว์เลี้ยง ธรรมชาติ และความรัก

2.5. ลักษณะของภาพประกอบหนังสือสำหรับเด็ก

ข้อมูลเชิงวิชาการเกี่ยวกับลักษณะของภาพประกอบหนังสือสำหรับเด็กนั้น มีจำกัด พิมพ์จิต ตปนิยะ (2555 หน้า 51) ได้แบ่งประเภทของลักษณะของภาพประกอบหนังสือสำหรับเด็ก ไว้ ดังนี้

1. รูปแบบภาพเหมือนจริง (Realistic form) หมายถึง ภาพที่มีรูปร่างอันมีที่มาจากความเป็นจริง ได้แก่ ภาพถ่าย หรือ ภาพวาดเหมือนจริง แต่ส่วนใหญ่นิยมใช้ภาพวาด เพราะผู้วาดสามารถวาดภาพประกอบเรื่องได้อย่างกว้างขวาง เก็บรายละเอียดและเน้นบางส่วนที่ต้องการได้ดีกว่าภาพถ่าย
2. รูปแบบภาพเลียนแบบของจริง (Analogical form) หมายถึง ภาพที่มีรูปร่างอันมีที่มาจากความเป็นจริง หรือมีรูปร่างผิดแปลกไปจากความเป็นจริง แต่ยังสามารถเดาได้ว่าเป็นภาพอะไร เช่น ภาพต้นไม้ ภาพสัตว์ที่เลียนแบบท่าทางเหมือนคน เป็นต้น
3. รูปแบบเหนือจริง (Surrealistic form) หมายถึง ภาพจินตนาการ ประกอบเรื่องราวหรือสิ่งที่ไม่ได้อยู่จริง เช่น แม่มด เมืองมหัศจรรย์ เป็นต้น

พิมพ์จิต ตปนิยะ (2555: 52) กล่าวว่า ก่อนที่นักวาดภาพประกอบจะเริ่มวาดภาพ จะต้องคำนึงถึงสัดส่วนของภาพกับเนื้อเรื่องซึ่งต้องขึ้นอยู่กับวัยของเด็กด้วย เด็กอายุน้อยภาพต้องมีมาก เด็กอายุมากขึ้นภาพก็มีน้อยลง หนังสือนิทานสำหรับเด็กจะเน้นภาพมากกว่าเนื้อเรื่องที่เขียนเป็นตัวอักษร ภาพที่ดีจะเป็นสิ่งสำคัญที่ช่วยให้เด็กเข้าใจเนื้อเรื่องได้รวดเร็ว ไม่เสียเวลาอ่าน มีความสวยงาม ทำให้เด็กเกิดจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์และภาพประกอบที่ดีนั้น ควรมีลักษณะดังนี้

1. ช่วยเสริมแต่งหนังสือให้เป็นที่น่าสนใจสำหรับเด็ก ตั้งแต่การออกแบบภาพปกของหนังสือ สีชนิดของภาพจะต้องดึงดูดใจให้เด็กอยากอ่าน และที่สำคัญภาพประกอบจะต้องสอดคล้องกับเนื้อเรื่อง
2. ภาพต้องช่วยให้การแปลความหมายของคำ เช่น คำว่า มหัศจรรย์ หรือการสร้างความเข้าใจได้มากขึ้น เช่น เจ้าหญิง กษัตริย์ แม่มด ฯลฯ ดังนั้น ภาพที่ดีจะช่วยสร้างมโนภาพและ

จินตนาการ หรือความสำคัญของเรื่องราวในหน้าหนังสือขณะที่ดูภาพ เด็กก็สามารถเดาเรื่องราวเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นได้ แต่ก็ไม่ควรให้ภาพดูน่ากลัวเกินไป

3. ภาพช่วยขยายประสบการณ์ของเด็กได้อย่างกว้างขวางขึ้นในเรื่องที่เด็กไม่เคยเห็นมาก่อน เช่น สิ่งแวดล้อมที่หนาวมากหรือหิมะ
4. ภาพต้องควรกระตุ้นให้เกิดความสนใจอยากอ่าน อยากค้นพบสิ่งแปลกใหม่ ควรมีชีวิตชีวา มีความเคลื่อนไหวในภาพและบางครั้งเป็นภาพที่ให้อารมณ์ขัน
5. ภาพประกอบหนังสือสำหรับเด็กต้องสอดคล้องและตรงตามวัตถุประสงค์ของผู้เขียนหนังสือ ดังนั้นนักวาดภาพประกอบจะต้องได้พบเพื่อฟังความคิดเห็นหรือความต้องการของนักเขียน เพื่อให้ได้ภาพที่สมบูรณ์ที่สุด
6. การให้สีภาพควรให้สีสดใสสวยงาม แต่สามารถให้สีขาว-ดำได้ ขึ้นอยู่กับเรื่องราวของหนังสือ และพัฒนาการของเด็กเป็นสำคัญ เช่น เด็กเล็กจะชอบภาพที่ใช้สีสดใสประเภทแมสซี โดยไม่คำนึงถึงรายละเอียดความเป็นจริง เมื่อเด็กโตขึ้นจะชอบสีที่ใกล้เคียงกับธรรมชาติและความเป็นจริงมากขึ้นตามลำดับ
7. ส่วนประกอบของภาพจะต้องถูกต้องตามความเป็นจริง โดยเฉพาะสำหรับเด็กเล็ก ภาพไม่ควรให้ขาดหาย เช่น ภาพคนไม่ควรใช้ครึ่งตัว เพราะเด็กเล็กไม่สามารถเข้าใจภาพที่ขาดหายครึ่งตัวได้

กล่าวโดยสรุป ภาพประกอบหนังสือสำหรับเด็กเป็นสิ่งสำคัญที่จะช่วยให้เด็กเข้าใจเรื่องที่อ่าน ผู้วิจัยจะนำแนวคิดนี้ไปใช้ในการพัฒนาหนังสือเพื่อให้ความรู้เกี่ยวกับการเล่นบิงโก

2.6. การออกแบบและองค์ประกอบของหนังสือนิทานสำหรับเด็ก

ในส่วนนี้ ผู้วิจัยได้ทบทวนวรรณกรรมเกี่ยวกับการออกแบบและองค์ประกอบของหนังสือนิทานสำหรับเด็ก ไว้ 3 หัวข้อ คือ

- 1) ขนาดและรูปร่างของเล่มหนังสือ
- 2) ส่วนประกอบของตัวเล่มหนังสือนิทานสำหรับเด็ก
- 3) การใช้ตัวอักษรที่เหมาะสมกับหนังสือนิทานสำหรับเด็ก

แต่แต่ละส่วนมีรายละเอียด ดังนี้

2.6.1. ขนาดและรูปร่างของเล่มหนังสือ พิมพ์จิต ตปนิยะ (2555: 55) ได้สรุปผลการวิจัยเกี่ยวกับขนาดของหนังสือ ที่แบ่งตามช่วงอายุ ดังนี้

2.6.1.1. เด็กอายุ 3-5 ปี นิยมใช้หนังสือขนาด 17 x 18.50 ซม. จำนวนประมาณ 12 หน้า พร้อมภาพประกอบ ไม่รวมปกหน้าและปกหลัง มีภาพชัดเจน มีตัวอักษรน้อย

2.6.1.2. เด็กอายุ 6-8 ปี นิยมใช้หนังสือขนาด 14.50 x 21 ซม. หรือเรียกกันว่า ขนาด 16 หน้ายก จำนวน 16 หน้า พร้อมภาพประกอบ ไม่รวมปกหน้า ปกหลัง หรือขนาด 18.50 x 26 หรือที่เรียกกันว่า 8 หน้ายก จำนวน 16 หน้า ไม่รวมปกหน้า และปกหลัง

2.6.1.3. เด็กอายุ 9-11 ปี นิยมใช้หนังสือขนาด 18.50 x 26 หรือที่เรียกกันว่า 8 หน้ายก จำนวน 24 หน้า ไม่รวมปกหน้า และปกหลัง

ทั้งนี้ พิมพ์จิต ตปนิยะ (2555: 55) ได้กล่าวเพิ่มเติมว่า ผู้วาดภาพประกอบไม่ควรให้ขนาดของหนังสือเป็นขีดจำกัดในการสื่อสารด้วยภาพ ควรคำนึงเรื่องพัฒนาการตามอายุของเด็กควบคู่ไปกับการออกแบบด้วย

2.6.2. ส่วนประกอบของตัวเล่มหนังสือนิทานสำหรับเด็ก พิมพ์จิต ตปนิยะ (2555: 56) โดยมาตรฐานแล้ว หนังสือนิทานสำหรับเด็ก จะประกอบไปด้วย

2.6.2.1. ปกหน้า เป็นส่วนที่สำคัญสำหรับหนังสือนิทานสำหรับเด็ก เพราะชื่อเรื่องและภาพจะช่วยกระตุ้นให้เกิดความสนใจอยากอ่านหนังสือ

2.6.2.2. ปกด้านใน จะทำหน้าที่เป็นปกหน้าทันทีเมื่อปกหน้าหลุดออกหรือฉีกขาด

2.6.2.3. เนื้อเรื่องและภาพประกอบ

2.6.2.4. ปกหลังด้านใน จะทำหน้าที่เป็นปกหลังทันทีเมื่อปกหลังหลุดออกหรือฉีกขาด

2.6.2.5 ปกหลัง

2.6.3. การใช้ตัวอักษรที่เหมาะสมกับหนังสือนิทานสำหรับเด็ก พิมพ์จิต ตปนิยะ (2555: 56) กล่าวว่า การใช้ตัวอักษรที่เหมาะสมถือเป็นสิ่งสำคัญที่ควรพิจารณาเป็นอย่างมาก ผู้จัดทำหนังสือสำหรับเด็กควรคำนึงการใช้ตัวพิมพ์ หรือตัวเขียนให้เหมาะสมกับเด็กด้วย การใช้ตัวอักษรสำหรับหนังสือภาพสำหรับเด็กที่ต้นนี้ ควรมีลักษณะดังนี้

2.6.3.1. ควรมีขนาดโต เส้นหนา แบบอักษรมาตรฐานพอเหมาะกับสายตาเด็ก

2.6.3.2. ตัวอักษรต้องเป็นแบบที่เหมาะสมกันทั้งส่วนสูงและความหนา

2.6.3.3. น้ำหนักของตัวอักษรต้องสม่ำเสมอ ไม่ขาด มีหัวชัดเจน

2.6.3.4. ตัวอักษรต้องเรียงติดต่อกันได้ดี เพื่อสร้างเป็นคำ

2.6.3.5. ตัวอักษรต้องมีลักษณะอ่านแล้วสบายตา

2.6.3.6. เนื้อหาสาระที่สำคัญควรใช้ตัวอักษรที่ใหญ่ขึ้นและหนาขึ้น เพื่อให้ความรู้สึกเน้นหนักแสดงความสำคัญของข้อความนั้น

2.5.3.7. การเลือกใช้ตัวอักษรแบบใดแบบหนึ่งในหนังสือสำหรับเด็กนั้น ต้องคำนึงถึง ความอ่านออกและอ่านง่ายเป็นสำคัญ ทั้งนี้ต้องพิจารณาถึงรูปแบบ ขนาดช่องไฟ สี ความตัดกันของตัวอักษรกับพื้นหลัง ควรใช้ตัวอักษรที่นิยมใช้โดยทั่วไปเพราะจะเป็นประโยชน์ต่อเด็กในการสร้างความคุ้นเคยกับลักษณะและขนาดตัวอักษร สามารถอ่านหนังสือได้กว้างขวางต่อไป

กล่าวโดยสรุป จะเห็นได้ว่า การออกแบบและองค์ประกอบของหนังสือนิทานสำหรับเด็กนั้นมีรายละเอียดค่อนข้างมาก ผู้พัฒนาหนังสือเด็กจำต้องใส่ใจรายละเอียด เพราะแต่ละขั้นตอนมีสิ่งที่จะต้องพิจารณาเพื่อให้เกิดความเหมาะสม

4. มโนทัศน์เกี่ยวกับ Augmented Reality (AR)

เนื่องจากวัตถุประสงค์ของการ ในส่วนนี้ ผู้วิจัยได้สังเคราะห์มโนทัศน์เกี่ยวกับ Augmented Reality โดยมีการศึกษาคำนิยามของ AR และกระบวนการการสร้าง Augmented Reality ดังนี้

ความหมายของ Augmented Reality

คำว่า “Augmented Reality (AR)” นั้น เป็นที่ใช้กันแพร่หลายมากขึ้นในการศึกษา มีการนำ AR มาใช้ผลิตสื่อต่าง ๆ และสื่อการเรียนการสอน ถึงแม้ว่าจะมีการนำ AR ไปใช้อย่างแพร่หลาย แต่ในปัจจุบัน ยังไม่มีคำบัญญัติในภาษาไทยชัดเจน แต่มีนักวิทยายามที่จะใช้คำภาษาไทย เช่น ประหยัต จิระวงศ์ (2553 หน้า 190) ใช้คำว่า “เทคโนโลยีผสานความจริงเสมือน” วิวัฒน์ มีสุวรรณ (2554) ใช้คำว่า “เทคโนโลยีเสมือนผสานโลกจริง” ถึงแม้ว่าจะใช้คำที่แตกต่างกัน คำนิยามของ AR ยังคงค่อนข้างที่จะไม่แตกต่างกันมาก ดังนี้

ประหยัต จิระวงศ์ (2560 หน้า 190) กล่าวว่า Augmented Reality เป็นเทคโนโลยีใหม่ที่ผสานโลกแห่งความจริง (Real world) กับโลกเสมือน (Virtual world) มีการปฏิสัมพันธ์ในเวลาจริงด้วยระบบ 3D ก่อให้เกิดภาพเสมือนบนพื้นที่แห่งความจริง

วิวัฒน์ มีสุวรรณ (2554 หน้า 120) กล่าวว่า Augmented Reality เป็นเทคโนโลยีที่ช่วยเพิ่มศักยภาพการเรียนรู้ ช่วยลดรอยต่อของการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างโลกจริงกับโลกเสมือน มีข้อดีคือ ลดข้อจำกัดในเรื่องของรอยต่อระหว่างสภาพแวดล้อมจริงและเสมือนได้ ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ร่วมกันและแสดงตัวตนได้มากขึ้น

วิลาส สมิตธิฤทธา (2560 หน้า 15) กล่าวว่า Augmented Reality หมายถึง การนำเสนอมุมมองของในรูปของส่วนผสมของโลกแห่งความจริงแล้วเสริมด้วยวัตถุในโลกเสมือนเข้าไป ทำให้เกิดประสบการณ์การรับรู้ที่แปลกใหม่ หัวใจของการทำงาน Augmented Reality คือ ฮาร์ดแวร์ ซอฟต์แวร์ และ sever ที่ใช้ในการประกอบภาพเสมือนบนโลกแห่งความจริงได้

กล่าวโดยสรุป AR หมายถึง การใช้เทคโนโลยีผสานโลกความจริงและโลกเสมือนเพื่อก่อให้เกิดระบบ 3D บนพื้นที่แห่งความจริง

บทที่ 3 ระเบียบวิธีวิจัย

ในบทนี้ ผู้วิจัยได้อธิบายถึงวิธีการดำเนินวิจัยเพื่อพัฒนานวัตกรรมชุดการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการท่องเที่ยวบูรณาการสำเนียงภาษาอังกฤษที่หลากหลาย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 และประเมินผลการใช้ชุดการสอนดังกล่าว เพื่อให้ผู้อ่านเข้าใจได้ง่ายขึ้น ผู้วิจัยขอนำเสนอข้อมูลตามขั้นตอนของแบบแผนงานวิจัย ซึ่งประกอบด้วยหัวข้อที่สำคัญ คือ แบบแผนงานวิจัย กลุ่มเป้าหมาย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย การเก็บข้อมูล และการวิเคราะห์ข้อมูล

แบบแผนการวิจัย (Research Design)

การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาหนังสือการ์ตูนมีชีวิตเรื่องการเล่นบิงโกอย่างรู้เท่าทัน สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย ซึ่งในการพัฒนาหนังสือการ์ตูนนั้น ผู้วิจัยได้นำแบบแผนงานวิจัยและพัฒนา (Research and Development) หรือเรียกสั้น ๆ ว่า R and D) มาใช้ วาโร เฟ็ง สวีสต์ (2552: 2) ได้ให้คำนิยามของการวิจัยและพัฒนาไว้ว่า เป็นกระบวนการศึกษาค้นคว้าอย่างมีระบบ มีจุดมุ่งหมายเพื่อพัฒนาและตรวจสอบคุณภาพของผลิตภัณฑ์ให้มีคุณภาพ เพื่อนำไปใช้ในการพัฒนากลุ่มคนหรือหน่วยงานให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น โดยที่รัตนะ บัวสนธ์ (2562: 1) กล่าวถึงขั้นตอนของแบบแผนงานวิจัยนี้ว่า เป็นการดำเนินงานที่มีขั้นตอนต่อเนื่องกันตามลำดับ ผลที่ได้รับจากการดำเนินงานในขั้นตอนหนึ่ง ๆ จะได้รับการนำไปใช้สำหรับการดำเนินงานในขั้นตอนต่อ ๆ ไป ซึ่งแต่ละขั้นตอนมิได้แยกจากกันโดยเด็ดขาด โดยทั่วไปการวิจัยและพัฒนาจะประกอบด้วยขั้นตอนสำคัญ ๆ 4 ขั้นตอน ได้แก่

- ขั้นตอนที่ 1 การศึกษาข้อมูลพื้นฐาน
- ขั้นตอนที่ 2 การออกแบบ สร้าง และการประเมินนวัตกรรม
- ขั้นตอนที่ 3 การนำนวัตกรรมไปทดลองใช้
- ขั้นตอนที่ 4 การประเมินและปรับปรุงนวัตกรรม

ผู้วิจัยได้นำขั้นตอนแบบแผนการวิจัยและพัฒนาของรัตนะ บัวสนธ์ (2562: 2) มาใช้ เพราะเป็นแบบแผนงานวิจัยที่เหมาะสมและสามารถตอบคำถามการวิจัยได้ กล่าวคือ ในการพัฒนาหนังสือการ์ตูนมีชีวิตนั้น ผู้วิจัยมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องใช้องค์ความรู้เกี่ยวกับมโนทัศน์ของนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลายเกี่ยวกับการเล่นบิงโก เพื่อให้ได้ข้อมูลที่นำมาใช้พัฒนาทักษะการเล่นบิงโกอย่างรู้เท่าทันได้อย่างแท้จริง มาซึ่งผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง อีกทั้งการพัฒนาต้องมีการทดลองใช้ ก่อนที่จะนำไปใช้จริง การวิจัยครั้งนี้แบ่งระยะการทำวิจัยไว้ 4 ขั้นตอน มีรายละเอียด ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การศึกษาข้อมูลพื้นฐาน

การวิจัยและพัฒนาเป็นการวิจัยที่เริ่มต้นจากการศึกษาข้อมูลพื้นฐานที่มีความหมายครอบคลุมถึงสภาพปัจจุบัน ปัญหา และความต้องการของผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง (รัตนะ บัวสนธ์ 2562: 2) จากเป้าหมาย

ดังกล่าว ผู้วิจัยได้กำหนดวัตถุประสงค์ของระยะที่ 1 คือ 1) เพื่อสังเคราะห์ความเสียหายองค์รวมของการเล่นบิงโก และ 2) เพื่อศึกษามโนทัศน์เกี่ยวกับการเล่นบิงโกของนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย ในระยะนี้ผลลัพธ์ที่ได้ คือ องค์ความรู้ที่จะนำไปพัฒนาหนังสือมีชีวิตเรื่องการเล่นบิงโกอย่างรู้เท่าทันสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย รายละเอียดของการวิจัยระยะที่ 1 มีดังนี้

การสังเคราะห์ความเสียหายองค์รวม

ระเบียบวิธีวิจัยที่จะใช้ในการสังเคราะห์ความเสียหายองค์รวม คือ การสังเคราะห์เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องทั้งในและต่างประเทศ ผู้วิจัยได้สังเคราะห์เอกสารเกี่ยวกับผลกระทบของการเล่นเกมบิงโก โดยมุ่งเน้นไปที่งานวิจัยที่ทำในเยาวชนเป็นหลัก หากไม่มีงานวิจัยที่ทำกับเยาวชนโดยตรง งานวิจัยที่ทำกับกลุ่มอื่น ๆ ก็จะรวบรวมด้วย โดยในขั้นตอนนี้ ผู้วิจัยจะร่วมกันสังเคราะห์ผลกระทบให้มีความหลากหลายในมิติต่าง ๆ เช่น มิติด้านสุขภาพ มิติด้านการศึกษา หรือ มิติด้านสังคม ทั้งนี้มีติดังกล่าวเป็นเพียงการยกตัวอย่าง ไม่ใช่กรอบที่พัฒนาขึ้นเพื่อใช้ในการวิเคราะห์ ในขั้นตอนนี้ ผู้วิจัยจะร่วมกันวิเคราะห์ความเสียหายจนตกผลึกเป็นองค์ความรู้เกี่ยวกับความเสียหายของการเล่นเกม

จากการสืบค้นวรรณกรรมและผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องพบว่า เอกสารเกี่ยวกับความเสียหายองค์รวมนั้นค่อนข้างมีจำกัด ยังไม่มีงานวิจัยใดที่ประเมินความเสียหายจากการเล่นโดยตรง เพราะทำได้ยากเนื่องจากการเล่นเกมมีกิจกรรมอื่น ๆ ร่วมด้วย ทำให้การประเมินความเสียหายนั้นลำบาก การรายงานความเสียหายส่วนใหญ่เป็นการรายงานจากการบรรยาย และผลจากความเสียหายก็ไม่ได้มากมายนัก ผู้วิจัยได้รวบรวมรายการบทความวิจัยที่สามารถสืบค้นได้ ดังตารางที่ 3.1. ดังนี้

ตารางที่ 3.1 รายการบทความวิจัยที่สืบหาได้จากแหล่งข้อมูล

-
- Burger, J. M. (1991). The effects of desire for control in situations with chance determined outcomes: Gambling behavior in lotto and bingo players. *Journal of Research in Personality*, 25, 196–204.
-
- Chapple, C., & Nofziger, S. (2000). Bingo! Hints of deviance in the accounts of sociability and profit of bingo players. *Deviant Behaviour*, 21, 489–517.
-
- Dixey, R. (1987). It's a great feeling when you win: Women and bingo. *Leisure studies*, 6, 199–214.
-
- Dixey, R. (1996). Bingo in Britain. An analysis of gender and class. In J. McMillen (Ed.), *Gambling cultures*. (pp. 136–151). London: Routledge.
-
- Griffiths, M., & Bingham, C. (2002). Bingo playing in the UK: The influence of demographics factors on play. *International Gambling Studies*, 2, 51–60.
-
- King, K. M. (1990). Neutralizing marginally deviant behavior: Bingo players and superstition. *Journal of Gambling Studies*, 6, 43–61.
-

Maclure, R., Smith, J. D., Wood, S. L., Leblanc, R., Li, J., & Cuffaro, M. (2006). Entertainment or imprudence? An ethnography of female bingo players. In J. F. Cosgrave (Ed.), *The sociology of risk and gambling reader*. (pp. 163–184). New York: Routledge.

O'Brien Cousins, S., & Witcher, C. S. (2007). Who plays bingo in later life? The sedentary lifestyles of 'little old ladies'. *Journal of Gambling Studies*, 23, 95–112.

O'Brien Cousins, S., & Witcher, C. S. (2004). Older women living the bingo stereotype: "Well, so what? I play bingo. I'm not out drinkin'. I'm not out boozing." *International Gambling Studies*, 4, 127–146.

ในการสังเคราะห์ความเสียหายของครม.นั้น ผู้วิจัยใช้การสังเคราะห์เอกสารเพื่อสกัดผลจากการเล่นบิงโก แล้วนำเสนอในรูปแบบตาราง ซึ่งผลการวิจัยที่ได้ ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ผลผ่านมุมมองเชิงวิพากษ์ เพื่อให้องค์ความรู้ที่ได้จากการสังเคราะห์ตกผลึกและสามารถนำไปใช้เป็นกรอบในการสร้างหนังสือการทูตมีชีวิตได้อย่างรู้เท่าทัน

การศึกษามโนทัศน์เกี่ยวกับการเล่นบิงโกของนักเรียนระดับประถมศึกษา

ระเบียบวิธีวิจัยที่จะใช้ในการศึกษามโนทัศน์เกี่ยวกับการเล่นบิงโกของนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย คือ การวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) Merriam (2009) กล่าวว่า วัตถุประสงค์ของการวิจัยเชิงคุณภาพ คือ การเข้าใจปรากฏการณ์ ซึ่งในการวิจัยระยะนี้ ปรากฏการณ์ คือ มโนทัศน์เกี่ยวกับการเล่นบิงโกของนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย ในการเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพ ผู้วิจัยถือเป็นเครื่องมือที่สำคัญในการลงพื้นที่เพื่อสังเกตและสอบถามกลุ่มเป้าหมายเพื่อให้ข้อมูลที่แท้จริง กระบวนการวิจัยเป็นกระบวนการที่ยืดหยุ่น และมุ่งศึกษาความหมายของปรากฏการณ์มากกว่าการศึกษาความสัมพันธ์ของตัวแปร (Merriam, 2009)

สถานที่ที่จะใช้เก็บข้อมูลที่ผู้วิจัยได้ติดต่อไว้แล้ว เป็นโรงเรียนระดับประถมศึกษาขนาดต่างกัน ประกอบไปด้วยโรงเรียนขนาดเล็ก ขนาดใหญ่ และโรงเรียนเทศบาล เพื่อให้ได้ข้อมูล รายละเอียดของโรงเรียนที่จะเก็บข้อมูลมีดังนี้

ตารางที่ 3.2. โรงเรียนที่จะใช้เก็บข้อมูล

โรงเรียน*	ขนาด	จำนวน
สีเทียน	เล็ก	20
สีน้ำ	ใหญ่	20
สีทอง	เทศบาล	18
	รวม	58

*ชื่อโรงเรียนเป็นชื่อสมมติ

เพื่อไม่ให้ขัดกับหลักจริยธรรมของการพิทักษ์สิทธิผู้เข้าร่วมโครงการวิจัย ปกป้องความเป็นส่วนตัว และไม่ให้ข้อมูลวิจัยสามารถเชื่อมโยงกับผู้เข้าร่วมโครงการวิจัยได้ ผู้วิจัยได้ใช้ชื่อโรงเรียนเป็นชื่อสมมติและได้อธิบายลักษณะของโรงเรียนอย่างสังเขป มีดังนี้

โรงเรียนสี่เทียน

โรงเรียนสี่เทียนเป็นโรงเรียนประถมศึกษาขนาดเล็กตั้งแต่ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 – 6 ตั้งอยู่ในเขตพื้นที่ชุมชนชายทะเลแห่งหนึ่ง นักเรียนส่วนใหญ่เป็นนักเรียนในพื้นที่ชุมชน ใกล้ชุมชนมีวัดอยู่แห่งหนึ่ง ที่ใช้จัดงานวัดเป็นประจำทุกปี จำนวนนักเรียนแต่ละห้องไม่มากนัก มากที่สุดคือ 14 คน เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จากการสังเกตพบว่า โรงเรียนสี่เทียนเป็นโรงเรียนแห่งชุมชนแท้จริง เพราะตั้งอยู่ในแหล่งชุมชน รองรับนักเรียนในชุมชน และมีการเข้าร่วมกันกับชุมชน

โรงเรียนสีน้ำ

โรงเรียนสีน้ำเป็นโรงเรียนขนาดใหญ่ ประกอบไปด้วย ระดับการศึกษาปฐมวัย ประถมศึกษา และมัธยมศึกษา ตั้งอยู่ในเขตมหาวิทยาลัยแห่งหนึ่งในภาคตะวันออก ในระดับประถมศึกษานั้นมีหลักสูตรการศึกษา 2 ประเภทคือ หลักสูตรเน้นพัฒนาศักยภาพภาษาอังกฤษ และหลักสูตรปกติ เนื่องจากเป็นโรงเรียนขนาดใหญ่และตั้งอยู่ในเขตมหาวิทยาลัย ทำให้โรงเรียนสีน้ำเป็นที่นิยมของชุมชน นักเรียนส่วนใหญ่มาจากครอบครัวที่มีฐานะปานกลางเป็นต้นไป อาจกล่าวได้ว่าโรงเรียนสีน้ำเป็นโรงเรียนชั้นนำที่ผู้ปกครองให้ความสนใจส่งบุตรหลานเข้ามาศึกษา

โรงเรียนสีทอง

โรงเรียนสีทองเป็นโรงเรียนประถมศึกษาในเขตเทศบาลของเขตอุตสาหกรรมแห่งหนึ่งในภาคตะวันออก โรงเรียนแห่งนี้เกิดขึ้นจากปณิธานของนายกเทศมนตรีที่มุ่งเน้นการจัดการศึกษาเพื่อตอบสนองต่อความต้องการของชุมชน จำนวนนักเรียนในแต่ละชั้นไม่มากนักโดยเฉลี่ยประมาณ 40 คน จากการสอบถามผู้อำนวยการโรงเรียนพบว่า นักเรียนที่โรงเรียนสี่เทียน 95% เป็นนักเรียนที่อพยพมาจากต่างถิ่นตามพ่อแม่ที่มาทำงานในเขตอุตสาหกรรม เช่นเดียวกับโรงเรียนสี่เทียน โรงเรียนสีทองแห่งนี้มีนักเรียนส่วนใหญ่อาศัยอยู่ในเขตพื้นที่ ซึ่งถือเป็นโรงเรียนชุมชนอย่างแท้จริง

ผู้ให้ข้อมูล

ผู้ให้ข้อมูลในระยะนี้ ประกอบด้วย นักเรียนระดับประถมศึกษา จำนวน 58 คน กำลังศึกษาในชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 – 6 หากข้อมูลยังไม่อิ่มตัว (Saturation) ผู้วิจัยได้สัมภาษณ์ต่อจนกว่าข้อมูลจะอิ่มตัว นอกจากการสัมภาษณ์แล้ว ผู้วิจัยยังจะเดินทางไปสังเกตการเล่นของนักเรียนที่โรงเรียน และพูดคุยกับครูประจำชั้นเกี่ยวกับการเล่นบิงโก เพื่อเป็นข้อมูลอีกมุมมองหนึ่งในการตรวจสอบสามเส้า (Triangulation) เนื่องจากการวิจัยชิ้นนี้เป็นการขอความร่วมมือ ผู้วิจัยจะมอบของที่ระลึกเพื่อเป็นการตอบแทนค่าเสียเวลาในการให้ข้อมูลแก่นักเรียนด้วย

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยใช้การสนทนากลุ่ม (Focus Group) เพื่อเก็บข้อมูล เก็จนก เอื้องวงศ์ (2562 หน้า 18 – 19) ได้ให้ความหมายของคำว่า การสนทนากลุ่ม คือ การรวบรวมข้อมูลการวิจัยจากการนั่งสนทนากับผู้ให้ข้อมูล (Key informants) เป็นกลุ่มที่ผ่านการคัดเลือกโดยใช้เกณฑ์ มีผู้ดำเนินการสนทนา (Moderator) เป็นผู้ถามคำถามเพื่อให้ผู้ให้ข้อมูลตอบ คำถามที่ใช้สัมภาษณ์จะเป็นคำถามปลายเปิดเพื่อกระตุ้นให้กลุ่มเป้าหมายให้ข้อมูลมากที่สุด ในการสัมภาษณ์กลุ่มนั้น ผู้วิจัยจะสัมภาษณ์เกี่ยวกับโน้ตส์ของการเล่นบิงโก และเกี่ยวกับการ์ตูนที่สามารถเข้าถึงได้ ตัวอย่างคำถามที่ใช้สัมภาษณ์แสดงให้เห็นในตารางที่ 3.2 ดังนี้

ตาราง 3.2 แนวทางคำถามที่ใช้ในการสัมภาษณ์

คำถามเกี่ยวกับโน้ตส์การเล่นบิงโก	คำถามเกี่ยวกับการ์ตูนที่เข้าถึงได้
1. นักเรียนรู้จักบิงโกหรือไม่	1. นักเรียนดูการ์ตูนอะไรบ้าง
2. นักเรียนรู้จักบิงโกจากที่ไหน	2. นักเรียนอ่านหนังสือประเภทไหนบ้าง
3. นักเรียนเคยเล่นบิงโกหรือไม่ ขอให้นักเรียนเล่าให้ฟังว่าใครเป็นผู้ชักชวนให้เล่นครั้งแรก	3. นักเรียนเข้าถึงการ์ตูนที่จากที่ไหน ยกตัวอย่าง
4. ความรู้สึกของการเล่นบิงโกครั้งแรกเป็นอย่างไร	4. ตัวละครการ์ตูนที่นักเรียนชอบมีลักษณะอย่างไร ยกตัวอย่าง
5. ในอนาคต นักเรียนจะยังเล่นบิงโกหรือไม่ เพราะเหตุใด	5. ถ้ามีการ์ตูนเกี่ยวกับการเล่นบิงโกมาให้อ่าน นักเรียนอยากเห็นอะไรในหนังสือเล่มนั้น ยกตัวอย่าง
6. นักเรียนคิดว่า คนที่ติดการเล่นบิงโก มีสาเหตุมาจากอะไร	6. นักเรียนคิดว่าเพื่อน ๆ จะสนใจเกี่ยวกับการ์ตูนที่ให้ความบันเทิงเกี่ยวกับการเล่นบิงโกหรือไม่ เพราะเหตุใด
7. นักเรียนคิดว่าบิงโกเป็นการพนันหรือไม่ อย่างไร	

ผลลัพธ์ที่ได้จากการวิจัยระยะที่ 1 คือ องค์กรความรู้เกี่ยวกับการเล่นบิงโกของนักเรียนระดับประถมศึกษา และความเสียหายองค์รวมเกี่ยวกับการเล่นบิงโก ซึ่งก่อนที่จะพัฒนาหนังสือการ์ตูนนั้น ผู้วิจัยจะศึกษาจนตกผลึกก่อนที่จะพัฒนาหนังสือการ์ตูนในขั้นต่อไป

การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพนั้น ผู้วิจัยใช้วิธีการลงรหัสข้อมูล (Coding method) ร่วมกับวิธีการวิเคราะห์วาทกรรมเชิงวิพากษ์ (Critical discourse analysis) ก่อนที่จะวิเคราะห์ข้อมูลนั้น ผู้วิจัยได้ถอดเทปสัมภาษณ์ และเพื่อให้ข้อมูลจากการถอดเทปตรงกับการสัมภาษณ์ ผู้วิจัยได้ตรวจสอบความถูกต้องของการถอดเทปอีกครั้ง จนมั่นใจว่าตรงกับการสัมภาษณ์

ในการลงรหัสข้อมูลนั้น ผู้วิจัยเริ่มต้นกระบวนการด้วยการลงรหัส (Coding) หลังจากนั้นก็จะจัดกลุ่มรหัสที่มีความหมายคล้ายคลึงกันเข้าเป็นประเภทเดียวกัน และท้ายที่สุดผู้วิจัยจัดประเภทให้เป็น theme

เนื่องจากคำตอบของนักเรียนนั้นค่อนข้างสั้น การที่จะเข้าใจในมโนทัศน์ของนักเรียนให้ดียิ่งขึ้น ผู้วิจัยได้นำเทคนิควิธีการวิเคราะห์วาทกรรมเชิงวิพากษ์ (Critical discourse analysis) มาใช้ โดยวิเคราะห์การเลือกใช้คำในบริบทการสัมภาษณ์ การผนวกวิธีการทั้งสองอย่างเข้าด้วยกันทำให้เข้าใจมโนทัศน์ของนักเรียนได้ดียิ่งขึ้น

ขั้นตอนที่ 2 การออกแบบ สร้าง และการประเมินนวัตกรรม

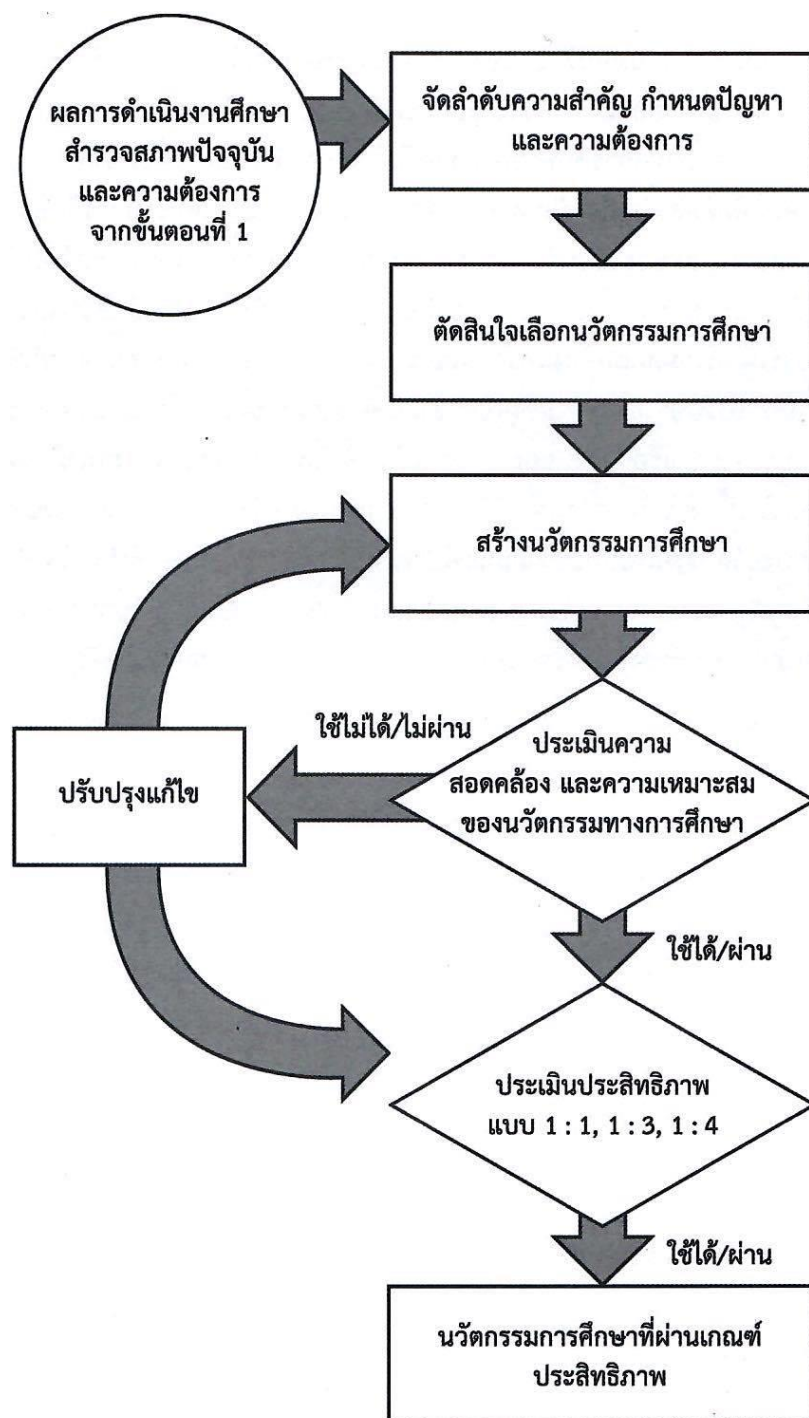
เมื่อได้ผลจากการดำเนินงานในขั้นตอนที่ 1 แล้ว ผู้วิจัยจะนำความรู้ที่ได้ไปออกแบบ สร้าง และ ประเมินนวัตกรรม จนกระทั่งนวัตกรรมมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด (รัตนะ บัวสนธ์ 2562: 17) วัตถุประสงค์ของขั้นตอนที่ 2 คือ เพื่อพัฒนาหนังสือการ์ตูนมีชีวิตเรื่องการเล่นบิงโกอย่างรู้เท่าทันสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย ในการพัฒนาชุดการเรียนการสอน มีขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนการพัฒนาหนังสือการ์ตูนมีชีวิต

ในการพัฒนาหนังสือการ์ตูนมีชีวิตนั้น ผู้วิจัยได้ใช้ขั้นตอนของ รัตนะ บัวสนธ์ (2562: 28) ซึ่งได้กล่าวถึงขั้นตอนในการพัฒนาชุดการสอนไว้ 5 ขั้นตอน คือ

- 1) จัดลำดับ กำหนดปัญหา และความต้องการการพัฒนานวัตกรรม
- 2) ตัดสินใจเลือกและออกแบบนวัตกรรม
- 3) สร้างนวัตกรรม
- 4) ประเมินนวัตกรรม
- 5) ปรับปรุงนวัตกรรม

ซึ่งแต่ละขั้นตอนสามารถสรุปได้ในแผนภูมิการดำเนินงาน ดังนี้



ภาพที่ 3.1. แผนภูมิแสดงขั้นตอนการออกแบบ สร้าง และประเมินนวัตกรรม (รัตนะ บัวสนธ์ 2562: 39)

จากแผนภูมิตั้งต้น จะเห็นได้ว่าการพัฒนานวัตกรมนั้น ผู้วิจัยจะต้องใช้ข้อมูลที่มาจากการศึกษาในขั้นตอนที่ 1 เพื่อออกแบบและสร้างนวัตกรรม มีรายละเอียดของขั้นตอน ดังนี้

1. จัดลำดับ กำหนดปัญหา และความต้องการพัฒนานวัตกรรม ในขั้นตอนนี้ ผู้วิจัยจัดลำดับก กำหนดปัญหาจากการศึกษาความเสียหายของครวมของการเล่นบิงโก และการศึกษามนทัศน์เกี่ยวกับการเล่นบิงโกของนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย จากการศึกษาจะเห็นได้ว่า ปัญหาที่สำคัญที่ควร จะเร่งแก้ไขคือนักเรียนส่วนใหญ่เห็นว่าบิงโกไม่ใช่การพนันเพราะไม่ใช่สิ่งผิดกฎหมายและไม่ได้ใช้เงินใน การเล่นจึงถือว่าไม่ใช่การพนัน และนักเรียนไม่สามารถมองเห็นความเสียหายของการเล่นบิงโกเพราะถือ ว่าเป็นเพียงเกมการละเล่นที่สนุกเท่านั้น มโนทัศน์ที่ค้นพบทำให้ผู้วิจัยเห็นว่าจะต้องเร่งสร้างความรู้และ ความเข้าใจเกี่ยวกับการเล่นบิงโกอย่างรู้เท่าทันเพื่อเสริมสร้างทักษะการใช้ชีวิต

2. ตัดสินใจเลือกและออกแบบนวัตกรรม ในขั้นตอนนี้ ผู้วิจัยตัดสินใจเลือกที่จะทำหนังสือ การตูนมีชีวิต (Breathing Comic Book) เพราะสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของผู้วิจัยที่จะพัฒนาสื่อการ เรียนรู้เกี่ยวกับการเล่นบิงโกอย่างรู้เท่าทันที่สามารถนำไปใช้ได้ง่าย สามารถเข้าถึงนักเรียนระดับ ประถมศึกษาตอนปลายได้เป็นจำนวนมาก และไม่ต้องพัฒนาทักษะของผู้นำไปใช้ คำว่า หนังสือการ์ตูนมี ชีวิต เป็นคำที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น โดยนำแนวคิดการผลิตสื่อ Augmented Reality (AR) มาใช้เพื่อดึงดูดความ สนใจ กล่าวคือ AR เป็นเทคนิคการรวมสภาพแวดล้อมจริงกับวัตถุเสมือน โดยวัตถุเสมือนอาจจะเป็นภาพ วิดีโอ หรือเสียง ที่ประมวลผลผ่านมือถือ แท็บเล็ต หรือ คอมพิวเตอร์ การใช้ AR ในหนังสือการ์ตูนจะทำ ให้หนังสือมีชีวิต และมีสีสันมากขึ้น

3. สร้างนวัตกรรม หลังจากได้ข้อมูลจากการศึกษาสภาพปัจจุบันและความต้องการแล้ว ก่อน การพัฒนาหนังสือการ์ตูนมีชีวิต ผู้วิจัยสังเคราะห์แนวคิดเกี่ยวกับคุณลักษณะนิทานที่เหมาะสมสำหรับ นักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย และพัฒนาการการเรียนรู้ของนักเรียนระดับนี้ เพื่อใช้เป็นกรอบใน การออกแบบโครงสร้างการดำเนินเรื่องและ Storyline ของหนังสือการ์ตูน ผลการศึกษาพบว่า การ ออกแบบและองค์ประกอบของหนังสือนิทานสำหรับเด็กนั้นมีรายละเอียดค่อนข้างมาก ผู้พัฒนาหนังสือ เด็กจำเป็นต้องใส่ใจรายละเอียด เพราะแต่ละขั้นตอนมีสิ่งที่ควรพิจารณาเพื่อให้เกิดความเหมาะสม

หลังจากสังเคราะห์แนวคิดเรียบร้อยแล้ว ผู้วิจัยร่างตัวการ์ตูนตัวอย่าง แล้วนำตัวการ์ตูนตัวอย่าง นั้นไปสอบถามกับผู้เรียนว่า ตัวการ์ตูนใดเป็นตัวการ์ตูนที่ผู้เรียนจะให้ความสนใจมากที่สุด โดยที่ให้คำถาม ว่า หากมีการให้ความรู้เกี่ยวกับบิงโก ตัวการ์ตูนชนิดใดที่ผู้เรียนจะสนใจอ่านมากที่สุด เมื่อได้ตัวการ์ตูน เรียนร้อยแล้ว ผู้วิจัยได้สร้าง Storyline ของหนังสือการ์ตูนและประชุมปรึกษากับนักวาดการ์ตูนเพื่อให้ เข้าใจวัตถุประสงค์ของการพัฒนาหนังสือการ์ตูนมีชีวิต

4. ประเมินนวัตกรรม หลังจากพัฒนาหนังสือการ์ตูนมีชีวิตแล้ว ผู้วิจัยเชิญผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 คน มาร่วมกันประเมินความเหมาะสมของหนังสือก่อนนำไปทดลองใช้ โดยจะจัดการสนทนากลุ่ม (Focus Group) เพื่อร่วมรับฟังความคิดเห็นจากผู้เชี่ยวชาญ ดังนี้

คนที่ 1 เป็นผู้เชี่ยวชาญด้านพัฒนาการเด็ก

คนที่ 2 เป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบสื่อการเรียนการสอน

คนที่ 3 เป็นผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอน

คนที่ 4 เป็นผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีการสอน

คนที่ 4 เป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนระดับประถมศึกษาตอนปลาย

ผู้วิจัยใช้กรอบเหตุผลสัมพันธ์ (Logical framework relation) เพื่อตรวจสอบความสอดคล้องขององค์ประกอบนวัตกรรม (รัตนะ บัวสนธ์ 2540: 36-50) โดยอาศัยการตั้งคำถามเชิงเหตุผลว่า “อย่างไร (How)” และ “ทำไม (Why)” ดังนี้



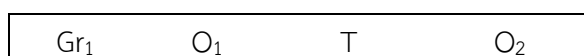
แผนภาพที่ 3.2 กรอบเหตุผลสัมพันธ์ (Logical framework relation) (รัตนะ บัวสนธ์ 2562: 31)

ขั้นตอนที่ 3 การนำนวัตกรรมไปทดลองใช้

หลังจากปรับปรุงตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญแล้ว ผู้วิจัยนำหนังสือการ์ตูนมีชีวิตไปให้ผู้เรียนระดับประถมศึกษาตอนปลายทดลองอ่าน รายละเอียด มีดังนี้

ระเบียบวิธีวิจัยที่ในขั้นตอนที่ 3

ในขั้นตอนนี้ ผู้วิจัยใช้ระเบียบวิธีวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi-experimental research) Creswell และ Plano Clark (2012) กล่าวว่า การวิจัยกึ่งทดลองมีจุดมุ่งหมายเพื่อเป็นการทดลองกับกลุ่มตัวอย่างเพียงกลุ่มเดียว ไม่มีกลุ่มควบคุม (Controlled group) เพื่อศึกษาผลของการใช้หนังสือการ์ตูนมีชีวิตเรื่องการเล่นบิงโกอย่างรู้เท่าทัน รูปแบบการวิจัยที่ใช้คือ แบบแผนการทดลองแบบกลุ่มเดียวทดสอบก่อนหลัง (One group pretest-posttest design) โดยมีแบบแผนการทดลองเป็นสัญลักษณ์ ดังนี้



เมื่อ	Gr ₁	หมายถึง	กลุ่มหนึ่ง
	O ₁	หมายถึง	การทดลองหรือการสอบวัดก่อน
	T	หมายถึง	การใช้ชุดการสอน
	O ₂	หมายถึง	การทดสอบหรือการสอบวัดครั้งหลัง

แผนภาพที่ 3.1 แบบแผนการทดลองแบบกลุ่มเดียวทดสอบก่อนหลัง

เป้าหมายของการนำนวัตกรรมไปใช้ในระยะนี้คือ เพื่อศึกษา “ความรู้เท่าทัน (Literacy)” ของนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลายหลังจากที่อ่านหนังสือการ์ตูนมีชีวิต ผู้วิจัยใช้การเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพเพื่อศึกษาความรู้เท่าทัน โดยให้ผู้เรียนอ่านหนังสือการ์ตูนที่ได้พัฒนาแล้ว ในขณะที่ผู้เรียนอ่าน ผู้วิจัยสังเกตการอ่านหนังสือของผู้เรียน บันทึกพฤติกรรม และ

สถานที่ในการนำหนังสือการ์ตูนมีชีวิตไปทดลองใช้

ผู้วิจัยเลือกโรงเรียนระดับประถมศึกษาแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive sampling) มาจำนวนทั้งสิ้น 4 โรงเรียน จากโรงเรียนเครือข่ายของมหาวิทยาลัย มีเพียงโรงเรียนสีทองที่เป็นโรงเรียนเดิมที่ผู้วิจัยใช้ในการศึกษามโนทัศน์เกี่ยวกับการเล่นบิงโกของนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลายในชั้นตอนที่หนึ่ง อีกสามโรงเรียนเป็นโรงเรียนใหม่ที่ผู้วิจัยได้ขออนุญาตผู้อำนวยการโรงเรียนแล้ว รายละเอียดของโรงเรียนที่จะนำหนังสือการ์ตูนมีชีวิตไปทดลองใช้ มีดังนี้

โรงเรียนสีทอง

โรงเรียนสีทองเป็นโรงเรียนประถมศึกษาในเขตเทศบาลของเขตอุตสาหกรรมแห่งหนึ่งในภาคตะวันออก โรงเรียนแห่งนี้เกิดขึ้นจากปณิธานของนายกเทศมนตรีที่มุ่งเน้นการจัดการศึกษาเพื่อตอบสนองต่อความต้องการของชุมชน จำนวนนักเรียนในแต่ละชั้นไม่มากนักโดยเฉลี่ยประมาณ 40 คน จากการสอบถามผู้อำนวยการโรงเรียนพบว่า นักเรียนที่โรงเรียนสีเทียน 95% เป็นนักเรียนที่อพยพมาจากต่างถิ่นตามพ่อแม่ที่มาทำงานในเขตอุตสาหกรรม เช่นเดียวกับโรงเรียนสีเทียน โรงเรียนสีทองแห่งนี้มีนักเรียนส่วนใหญ่อาศัยอยู่ในเขตพื้นที่ ซึ่งถือเป็นโรงเรียนชุมชนอย่างแท้จริง



ภาพ 3.3. ภาพบรรยากาศโรงเรียนสีทอง

โรงเรียนสีเขี้ยวอ่อน

โรงเรียนสีเขี้ยวอ่อนเป็นโรงเรียนประถมศึกษาขนาดเล็ก เปิดสอนตั้งแต่ระดับปฐมวัยถึงระดับประถมศึกษาปีที่ 6 ในปีการศึกษา 2561 มีจำนวนนักเรียนทั้งสิ้น 331 คน และมีครูประจำการ 13 คน โรงเรียนสีเขี้ยวตั้งอยู่ในเขตชุมชนที่ติดกับทะเล สามารถเดินเท้าไปที่ทะเลได้เพียง 5 นาทีเท่านั้น นักเรียนส่วนใหญ่ย้ายถิ่นฐานตามผู้ปกครองเข้ามาทำงานในจังหวัดที่มั่งคั่ง



ภาพ 3.3. ภาพบรรยากาศโรงเรียนสีเขี้ยวอ่อน

โรงเรียนสีเขี้ยว

โรงเรียนสีเขี้ยวเป็นโรงเรียนที่ตั้งอยู่ในเขตวัด สร้างขึ้นโดยเจ้าอาวาส ปัจจุบันเปิดทำการสอน ตั้งแต่ระดับปฐมวัยถึงระดับประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนมีวิสัยทัศน์ที่เน้นให้นักเรียนมีคุณธรรม จริยธรรม และคุณลักษณะที่พึงประสงค์ตามค่านิยมหลัก 12 ประการ



ภาพ 3.3. ภาพบรรยากาศโรงเรียนสีเขี้ยว

โรงเรียนสีชมพู

เช่นเดียวกันกับโรงเรียนสีเขี้ยว โรงเรียนสีชมพูตั้งอยู่ในเขตบริเวณวัด เป็นโรงเรียนประถมศึกษาขนาดกลาง ในปีการศึกษา 2561 มีจำนวนนักเรียนทั้งสิ้น 661 คน และครู 34 คน โรงเรียนสีชมพูได้รับการสนับสนุนงบประมาณจากองค์การบริหารส่วนจังหวัดอย่างสม่ำเสมอ



ผู้ให้ข้อมูล

ผู้ให้ข้อมูลในระยะนี้ ประกอบด้วย นักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย จำนวน 66 คน กำลังศึกษาในชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 – 6 ดังตารางที่ 3.2 ดังนี้

ตารางที่ 3.2. โรงเรียนที่นำหนังสือการ์ตูนมีชีวิตไปทดลองใช้

โรงเรียน*	จำนวนนักเรียน			รวม
	ป. 4	ป. 5	ป. 6	
โรงเรียนสีทอง	8	5	5	18
โรงเรียนสีเขียวอ่อน	5	5	5	15
โรงเรียนสีเขียว	5	5	5	15
โรงเรียนสีชมพู	5	5	8	18
รวม	23	20	23	66

ผู้วิจัยได้ขอให้ครูประจำชั้นคัดเลือกนักเรียนมาเข้าทดลองอ่านหนังสือการ์ตูนมีชีวิต โดยขอให้ครูคัดนักเรียนที่มีความสามารถทางการอ่านที่แตกต่างกัน

ขั้นตอนการทดลองใช้หนังสือการ์ตูนมีชีวิต

หลังจากที่ครูได้คัดเลือกนักเรียนแล้ว ผู้วิจัยแจ้งวัตถุประสงค์ของการประชุมในครั้งนี้ว่าเป็นการขอความร่วมมือให้นักเรียนทดลองอ่านหนังสือการ์ตูน ก่อนการอ่านหนังสือการ์ตูน ผู้วิจัยสัมภาษณ์นักเรียนเกี่ยวกับมโนทัศน์ของการเล่นบิงโก โดยใช้คำถามสามคำถามได้แก่

1. นักเรียนเคยเล่นบิงโกหรือไม่ หากเคยเล่น เคยเล่นที่ใด
2. ใครเป็นผู้ชักชวนให้เล่นบิงโกเป็นครั้งแรก
3. นักเรียนคิดว่าบิงโกเป็นการพนันหรือไม่ เพราะเหตุใด

ในการทดลองใช้หนังสือการ์ตูนนั้น ผู้วิจัยให้นักเรียนอ่านหนังสือการ์ตูนแบบธรรมดาที่ไม่มี Augmented Reality (AR) ผู้วิจัยแจ้งว่าหากนักเรียนอ่านจบแล้ว ให้แจ้งผู้วิจัย ในระหว่างที่นักเรียนอ่านหนังสือการ์ตูน ผู้วิจัยจับเวลาการอ่าน หลังจากที่ย่านจบ ผู้วิจัยสอบถามนักเรียนโดยใช้คำถาม ดังนี้

1. นักเรียนได้เรียนรู้อะไรบ้าง
2. หลังจากอ่านแล้ว นักเรียนคิดว่าบิงโกเป็นการพนันหรือไม่ เพราะเหตุใด

เมื่อสัมภาษณ์นักเรียนแล้ว ผู้วิจัยนำหนังสือการ์ตูนมีชีวิตที่ใช้ Augmented Reality (AR) มาให้ผู้เรียนอ่าน ผู้วิจัยให้นักเรียนใช้มือถือของผู้วิจัยเองในการทดลองใช้ AR แล้วสอบถามโดยใช้คำถาม ดังนี้

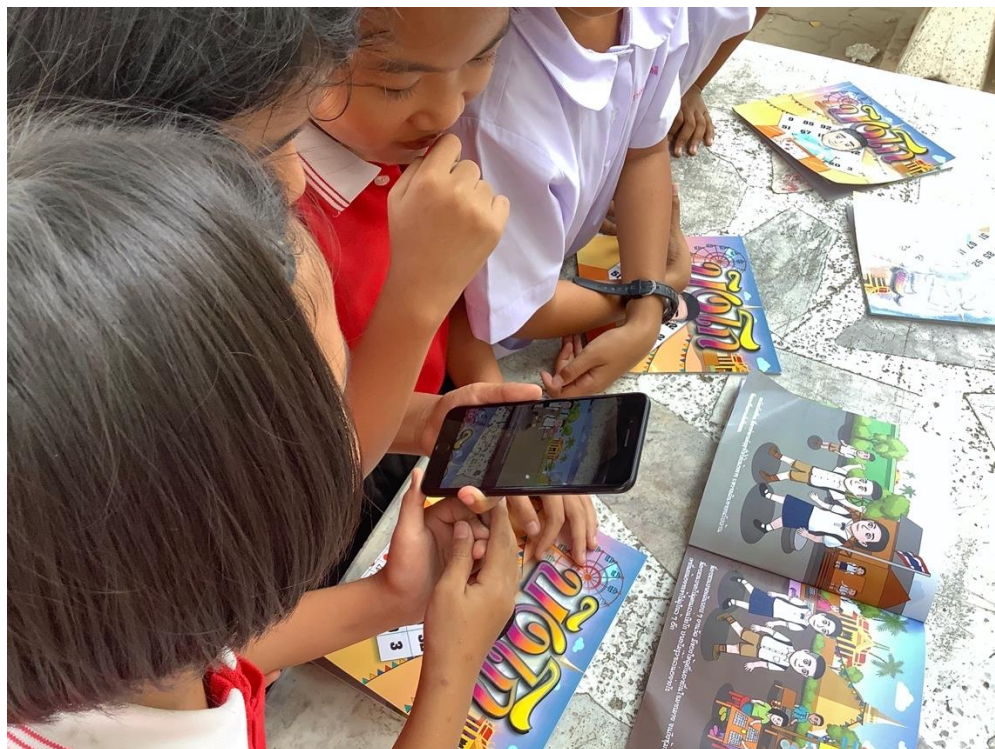
1. นักเรียนรู้สึกอย่างไรบ้างหลังจากที่อ่านหนังสือเล่มแรกและเล่มที่สอง
2. นักเรียนชอบหนังสือแบบใดมากกว่ากัน เพราะเหตุใด

นักเรียนคิดว่า เพื่อนคนอื่น ๆ จะสนใจอ่านหนังสือเล่มใดมากกว่ากัน เพราะเหตุใด

ภาพบรรยากาศการทดลองใช้หนังสือการ์ตูนมีชีวิตเรื่องการเล่นบิงโกอย่างรู้เท่าทัน
สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย















ขั้นตอนที่ 4 การประเมินและปรับปรุงนวัตกรรม

หลังจากนำนวัตกรรมไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างแล้ว ในขั้นตอนที่ 4 ผู้วิจัยได้ประเมินและปรับปรุงนวัตกรรม วัตถุประสงค์ของการประเมินในขั้นนี้ คือ เพื่อรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับผลการทดลองใช้นวัตกรรมที่มีต่อกลุ่มเป้าหมายในสภาพจริงจากผู้มีส่วนเกี่ยวข้องกับการใช้นวัตกรรมเพื่อนำข้อมูลที่ได้มาพิจารณาว่า นวัตกรรมที่สร้างขึ้นนั้น สามารถใช้ได้จริง รัตนะ บัวสนธ์ (2562: 52) กล่าวว่า ในการประเมินนวัตกรรมนั้น มิติ (Dimension) หรือประเด็นหลัก ๆ ที่ควรมุ่งประเมิน ได้แก่ ประสิทธิภาพ (Effectiveness) ประสิทธิภาพ (Efficiency) และผลกระทบ (Impact)

บทที่ 4

ผลการวิจัย

ในบทนี้ ผู้วิจัยจะนำเสนอผลการวิจัยที่ได้จากการเก็บรวบรวมและการวิเคราะห์ข้อมูล เพื่อตอบคำถามวิจัยจำนวนทั้งสิ้น 4 ข้อ ดังนี้

5. ความเสียหายองค์รวมของการเล่นบิงโกเป็นอย่างไร
6. มโนทัศน์เกี่ยวกับการเล่นบิงโกของนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลายเป็นอย่างไร
7. หนังสือการ์ตูนมีชีวิตเรื่องการเล่นบิงโกอย่างรู้เท่าทันมีลักษณะอย่างไร
8. ผลการใช้หนังสือการ์ตูนมีชีวิตเรื่องการเล่นบิงโกอย่างรู้เท่าทันเป็นอย่างไร

การนำเสนอข้อมูลในบทนี้จะเรียงตามคำถามวิจัย โดยที่คำถามการวิจัยข้อ 1 และข้อ 2 จะเป็นองค์ความรู้พื้นฐานในการสร้างหนังสือการ์ตูนมีชีวิต และคำถามการวิจัยข้อ 3 เป็นการสรุปลักษณะของหนังสือการ์ตูนมีชีวิตอย่างรู้เท่าทัน แต่ละข้อมีรายละเอียด ดังนี้

คำถามการวิจัยข้อ 1

ความเสียหายองค์รวมของการเล่นบิงโกเป็นอย่างไร

ข้อมูลที่ใช้ในการตอบคำถามการวิจัยข้อนี้ได้มาจากการสังเคราะห์เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องทั้งในและต่างประเทศ ผู้วิจัยได้สังเคราะห์เอกสารเกี่ยวกับผลกระทบของการเล่นเกมบิงโก โดยมุ่งเน้นไปที่งานวิจัยที่ทำในเยาวชนเป็นหลัก

แต่ทว่าจากการทบทวนวรรณกรรมและเอกสารที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับความเสียหายของการเล่นบิงโกทั้งในประเทศไทยและต่างประเทศนั้นพบว่ามีความซ้ำซ้อน ผู้วิจัยไม่พบงานวิจัยในประเทศไทยที่ศึกษาผลกระทบของการเล่นบิงโก และไม่มีการวัดความเสียหายของการเล่นบิงโกโดยตรงและการวัดความเสียหายนั้นทำได้ยาก เพราะในการเล่นบิงโกนั้น มีกิจกรรมอื่น ๆ ทำร่วมด้วย แต่สามารถสรุปได้ว่า ความเสียหายของการเล่นบิงโกนั้นไม่ชัดเจน ทั้งนี้เพราะบิงโกถือเป็นกิจกรรมฆ่าเวลาประเภทหนึ่ง และในการเล่นบิงโกนั้น ผู้เล่นยังทำกิจกรรมอื่น ๆ อีกด้วย เช่น การสูบบุหรี่ หรือ การดื่มสุรา ดังนั้นการประเมินความเสียหายจากการเล่นบิงโกจึงเป็นเรื่องที่ซับซ้อนและทำได้ยาก (Moubarac et al., 2010)

มีนักวิจัยในต่างประเทศจำนวนหนึ่งได้พยายามศึกษาผลของการเล่นบิงโกที่อาจนำไปสู่ปัญหาการพนัน (Problem gambling) ในการศึกษาความสัมพันธ์ดังกล่าว มีการนิยามคำว่า ปัญหาการพนัน ไว้ว่าเป็นการเล่นการพนันอย่างต่อเนื่องถึงแม้ว่าจะได้รับผลกระทบทางลบต่อตนเอง เช่น ก่อให้เกิดความยุ่งเหยิงของความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล ความลำบากใจ และปัญหาทางการเงิน (American Psychiatric Association, 2000) ผู้วิจัยได้สังเคราะห์ผลการวิจัยเกี่ยวกับความเสียหายของการเล่นบิงโก ดังระบุในตารางที่ 4.1. ดังนี้

ตารางที่ 4.1

รายการบทความวิจัยเกี่ยวกับความเสียหายของการเล่นบิงโก

นักวิจัย	ความเสียหายของการเล่นบิงโก
King (1990) ประเทศสหรัฐอเมริกา	- สนใจเกมบิงโกมากเกินไป - ควบคุมตนเองไม่ได้
Chapple และ Nofziger (2000) ประเทศสหรัฐอเมริกา	- นำไปสู่การดื่มเหล้า สูบบุหรี่ และการเล่นการพนัน - ไม่มีเวลาให้ครอบครัว - ไม่ทำหน้าที่ที่ตนรับผิดชอบ
Griffiths และ Bingham (2002) ประเทศสหราชอาณาจักร	- ใช้เงินในการเล่นบิงโกมากเกินไป - เล่นการพนันประเภทอื่น ๆ
O'Brien Cousins และ Witcher (2004) ประเทศแคนาดา	- ใช้เวลาในการเล่นพนันประเภทอื่น - เป็นหนี้จากการเล่นบิงโก
Maclure et al. (2006) ประเทศสหรัฐอเมริกา	- เป็นอันตรายต่อความสัมพันธ์ในครอบครัว - ก่อให้เกิดความเครียดและความรู้สึกผิด - เสียเวลามาก

จากตารางจะเห็นได้ว่าความเสียหายของการเล่นบิงโกนั้นมี 2 ประเด็นหลัก คือ 1) *ความเสียหายต่อตนเอง* และ 2) *ความเสียหายต่อครอบครัว* โดยผลที่ก่อให้เกิดความเสียหายต่อตนเองนั้นจะมีมากกว่าความเสียหายต่อครอบครัว ซึ่งความเสียหายที่ประเมินได้นั้นส่วนใหญ่จะใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ เช่น การสังเกตแบบมีส่วนร่วม (Participant observation) และการสัมภาษณ์ มีเพียงงานวิจัยหนึ่งชิ้นที่ใช้แบบสอบถาม ทำให้การประเมินความเสียหายของการเล่นบิงโกนั้น ไม่สามารถอ้างอิงถึงกลุ่มประชากรขนาดใหญ่ได้ อีกทั้งความเสียหายที่เกิดขึ้นจากการเล่นบิงโกยังเป็นความเสียหายที่น้อย เมื่อเทียบกับความเสียหายของการละเล่นหรือการพนันประเภทอื่น ๆ และเป็นความเสียหายที่อาจเกิดขึ้นได้จากการทำกิจกรรมประเภทอื่น ๆ ที่ไม่ใช่การพนัน เช่น การสูบบุหรี่ หรือ การดื่มสุราขณะเล่นการพนัน เป็นต้น

รายละเอียดของแต่ละงานวิจัยที่สังเคราะห์มีดังนี้

ในปี 1990 การเล่นการพนันถือเป็นพฤติกรรมเบี่ยงเบน (Act of deviance) ซึ่ง King (1990) ได้ศึกษาพฤติกรรมของผู้เล่นบิงโกเป็นระยะเวลาต่อเนื่องกัน 5 ปี (1981 – 1986) ในประเทศสหรัฐอเมริกา เก็บข้อมูลโดยใช้การสังเกตแบบมีส่วนร่วม (Participant observation) โดยปลอมตัวเป็นผู้เล่นบิงโก และการสัมภาษณ์ผู้เล่นบิงโก จากลานบิงโก (Bingo parlor) จำนวน 14 แห่ง ในเมืองคลีฟแลนด์ (Cleveland) รัฐโอไฮโอ (Ohio) และเมืองแชปเปลฮิลล์ (Chappel Hill) รัฐนอร์ทแคโรไลนา (North Carolina) ซึ่งลานเล่นบิงโกที่เก็บข้อมูลนั้น อนุญาตให้ผู้เล่นที่มีอายุตั้งแต่ 18 ปีขึ้นไปเข้ามาเล่นได้ และมีลานบิงโกบางแห่งในเมืองโอไฮโออนุญาตให้เด็กเข้ามาพร้อมกับผู้ปกครองได้ จากการสังเกตพบว่า ผู้เล่นส่วนใหญ่ (70%) เป็นผู้เล่นประจำที่เล่นตั้งแต่ 3-7 ครั้งต่อสัปดาห์ โดยส่วนใหญ่จะเล่นเวลากลางคืน ผู้หญิงจะเล่นมากกว่าผู้ชาย ผู้เล่นใช้เงินเฉลี่ยต่อคือประมาณ 25 – 30 ดอลลาร์ จากการสัมภาษณ์ผู้เล่นพบว่า ผลจากการเล่นบิงโกเป็นประจำทำให้รู้สึกว่าตนเองสนใจการเล่นบิงโกมากเกินไป และควบคุม

ตนเองไม่ได้ ผู้เล่นได้ใช้ความเชื่อเรื่องโชคลางเป็นกลยุทธ์ในการให้เหตุผลต่อตนเองเพื่อเล่นบิงโกต่อไป ผลการวิจัยนี้ทำให้ตระหนักได้ว่า ผู้เล่นบิงโกเป็นประจำนั้นมีความตระหนักรู้เกี่ยวกับพฤติกรรมอันไม่พึงประสงค์ของตนเองแต่ยังไม่สามารถควบคุมได้

อีก 10 ปีถัดมา Chapple และ Nofziger (2000) ได้ศึกษาพฤติกรรมการเล่นบิงโกอีกครั้งในรัฐแอริโซนา (Arizona) ผู้วิจัยได้ให้เหตุผลของการศึกษาเพิ่มเติมว่า องค์ความรู้เกี่ยวกับการเล่นบิงโกนั้นมีความค่อนข้างจำกัดและการเล่นบิงโกก็ยังไม่ถือว่าเป็นพฤติกรรมเบี่ยงเบน เก็บข้อมูลโดยการสังเกตแบบมีส่วนร่วมและการสัมภาษณ์ จากการสังเกตพบว่า ผู้เล่นส่วนใหญ่เป็นผู้หญิงอยู่ในวัยกลางคนและสูงอายุ ซึ่งผู้เล่นบิงโกให้เหตุผลว่า สาเหตุที่เล่นบิงโกตอนมีอายุมาก เพราะพวกตนมีความคิดว่า “เกมบิงโกเป็นเกมสำหรับผู้หญิงสูงอายุ” (หน้า 499) ผลจากการเล่นบิงโกคือ นำไปสู่พฤติกรรมการดื่มเหล้า สูบบุหรี่ และการเล่นการพนัน ไม่มีเวลาให้ครอบครัว และไม่ทำหน้าที่ที่ตนรับผิดชอบ นอกจากนี้ ผู้วิจัยยังพบว่า สาเหตุที่ทำให้มีการเล่นต่อมี 2 อย่าง คือ 1) การชนะ/กำไร (Winning/profit) และการเข้าสังคม (Sociability) จากสาเหตุดังกล่าว Chapple และ Nofziger (2000) สรุปว่า การเล่นบิงโกถือเป็นการพนันประเภทหนึ่งถึงแม้ว่าจะไม่ได้เล่นในคาสิโนก็ตาม เพราะเป็นกิจกรรมการละเล่นที่ให้ความรู้สึกเป็นอิสระต่อผู้เล่นผ่านประสบการณ์ความตื่นเต้นที่มีรางวัลเป็นผลตอบแทน

ในบริบทประเทศอังกฤษ Griffiths และ Bingham (2002) ได้ศึกษาพฤติกรรมการเล่นบิงโกของชาวอังกฤษโดยใช้แบบสอบถามจำนวน 412 คน (354 คนเป็นหญิง และ 58 คนเป็นชาย อายุเฉลี่ย 44.8 ปี) ผู้วิจัยได้สร้างแบบสอบถามที่มีคำถามเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นบิงโกและวิถีชีวิตเพื่อศึกษาพฤติกรรมการเล่นบิงโก ผลการวิจัยพบว่า มีรายงานการใช้เงินในการเล่นบิงโกมากเกินไป และการเล่นบิงโกทำให้นำไปสู่พฤติกรรมการเล่นพนันประเภทอื่น ๆ เช่น เครื่องเล่นต่าง ๆ (machines)

ในบริบทประเทศแคนาดา O'Brien Cousins และ Witcher (2004) ที่ได้ศึกษาพฤติกรรมการเล่นบิงโกของกลุ่มผู้หญิงสูงอายุ โดยการโทรศัพท์ไปสอบถามผู้ที่เล่นบิงโกอย่างสม่ำเสมอเป็นระยะเวลา 30 นาที ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มเป้าหมายที่เล่นบิงโกมีการเล่นพนันประเภทอื่น ๆ ร่วมด้วย และมีผู้เข้าร่วมโครงการวิจัยหนึ่งคนได้รายงานว่า ตนเองเป็นหนี้จากการเล่นบิงโก นอกจากนี้ Maclure et al. (2006) ยังค้นพบอีกว่า การเล่นบิงโกเป็นอันตรายต่อความสัมพันธ์ในครอบครัว ก่อให้เกิดความเครียดและความรู้สึกผิด และเสียเวลามาก

กล่าวโดยสรุป ความเสียหายจากการเล่นบิงโกนั้นเป็นการประเมินได้ยาก เพราะเป็นกิจกรรมที่ทำร่วมกับกิจกรรมอื่น ๆ ซึ่งความเสียหายที่สังเคราะห์ได้นั้นเป็น ความเสียหายกับตนเองและความเสียหายต่อครอบครัว หากพิจารณาอย่างละเอียดแล้ว ความเสียหายที่เกิดขึ้นเป็นความเสียหายเพียงเล็กน้อย

คำถามการวิจัยข้อ 2

มโนทัศน์เกี่ยวกับการเล่นบิงโกของนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลายเป็นอย่างไร

ข้อมูลที่ใช้ตอบคำถามในการวิจัยครั้งนี้เป็นข้อมูลเชิงคุณภาพ ประกอบไปด้วย ข้อมูลจากการลงพื้นที่สัมภาษณ์นักเรียน การพูดคุยอย่างไม่เป็นทางการกับครู และสังเกตการละเล่นของนักเรียน สำหรับการสัมภาษณ์นักเรียนนั้น ผู้วิจัยใช้การสัมภาษณ์กลุ่ม (Focus group) และใช้การพูดคุยอย่างไม่เป็นทางการกับครู คำถามที่ใช้สัมภาษณ์จะเป็นคำถามปลายเปิดเพื่อกระตุ้นให้กลุ่มเป้าหมายให้ข้อมูลมากที่สุด

ในการสัมภาษณ์กลุ่มนั้น ผู้วิจัยสัมภาษณ์เกี่ยวกับทัศนคติของการเล่นบิงโก เช่น ประสบการณ์การเล่น ทักษะความคิดเกี่ยวกับบิงโก และการกระตุ้นที่นักเรียนสามารถเข้าถึงได้

หลังการสัมภาษณ์พบว่า นักเรียนให้ข้อมูลได้อย่างเพียงพอ แต่ข้อมูลที่ได้ไม่เป็นข้อมูลเชิงลึกเท่าใดนัก เพราะนักเรียนตอบคำถามเพียงสั้น ๆ ถึงแม้ว่าจะมีการถามคำถามเพิ่มเติมเพื่อให้นักเรียนได้เล่าเรื่องมากขึ้น แต่ข้อมูลที่ได้ก็เป็นการถามคำตอบคำสั้น ๆ อาจจะเป็นเพราะนักเรียนยังเด็กอยู่ ไม่สามารถเล่าเรื่องเชิงลึกได้ ดังนั้นการวิเคราะห์ข้อมูลลักษณะนี้จึงมีความท้าทายค่อนข้างมาก ผู้วิจัยได้ใช้วิธีการการลงรหัสข้อมูล (Coding method) เพื่อสังเคราะห์ประเด็นร่วมกับการใช้เทคนิค Critical discourse analysis เพื่อวิเคราะห์การใช้คำในการสัมภาษณ์ วิธีดังกล่าวจะช่วยให้ได้ข้อมูลที่ลุ่มลึกมากขึ้น สามารถเข้าใจทัศนคติการเล่นบิงโกของนักเรียนระดับประถมศึกษาได้ ผู้วิจัยได้นำข้อมูลจากการสัมภาษณ์ การพูดคุย และการสังเกตมาตรวจสอบสามเส้า (Triangulation) เพื่อให้เกิดความเชื่อถือของผลการวิจัย

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลโดยทั่วไปพบว่า นักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลายมีทัศนคติเกี่ยวกับการเล่นบิงโกอย่างผิวเผิน ส่วนใหญ่คิดว่าบิงโกเป็นการละเล่นประเภทหนึ่งที่ทำให้ความสนุกสนานสามารถเล่นได้กับทุกเพศทุกวัย มีขายทั่วไปตามท้องตลาด ทำให้คิดว่าบิงโกไม่ใช่การพนัน มีทัศนคติเชิงบวกต่อการเล่นบิงโก และรู้สึกประหลาดใจที่ได้รู้ว่ามีคนติดการเล่นบิงโก สำหรับมโนทัศน์เกี่ยวกับการกระตุ้นนั้น ผลการวิจัยพบว่า ปัจจุบันนักเรียนไม่ค่อยได้ดูการกระตุ้นเท่าไรแล้ว แต่ในอดีตเคยดูการกระตุ้นยอดฮิตตามความสนใจของคนแต่ละคน แต่ละประเด็นมีรายละเอียด ดังนี้

มโนทัศน์เกี่ยวกับการเล่นบิงโก

ประเด็นที่ได้จากการวิเคราะห์ข้อมูลมโนทัศน์ของนักเรียนเกี่ยวกับการเล่นบิงโกนั้น ประกอบด้วย 5 ประเด็นหลัก ๆ คือ 1) รู้จักบิงโกเพราะคนใกล้ตัว 2) บิงโกถือเป็นเกมประเภทหนึ่ง 3) บิงโกทำให้สนุกและหัวร้อน 4) ถ้าไม่ใช้เงิน บิงโกก็ถือว่าไม่ใช่การพนัน 5) มีคนติดเกมบิงโกด้วยหรือ แต่ละประเด็นมีรายละเอียดที่สำคัญ ดังนี้

รู้จักบิงโกเพราะคนใกล้ตัว

เมื่อถามว่านักเรียนรู้จักบิงโกหรือไม่ นักเรียนทุกคนตอบเป็นเสียงเดียวกันว่า “รู้จัก” คำว่ารู้จักในบริบทนี้หมายถึง รู้จักในฐานะที่เคยเล่นบิงโกอย่างน้อยหนึ่งครั้ง มีนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เพียงหนึ่งคนจากโรงเรียนสีทอง (เทศบาล) ที่ระบุว่าไม่เคยเล่นบิงโก แต่ได้ยินคำนี้จากเพื่อน เมื่อให้นักเรียนอธิบายวิธีการเล่น นักเรียนก็สามารถอธิบายได้อย่างถูกต้อง หลังจากที่ถูกถามว่าใครเป็นผู้แนะนำให้รู้จักบิงโก นักเรียนตอบเป็นเสียงเดียวกันว่าคนใกล้ตัว เช่น พ่อแม่ พี่สาว เพื่อน ๆ และตายาย เป็นต้น

หนูเคยเล่นครั้งแรกกับแม่ที่งานวัด แม่พาไปงานวัด หนูก็นั่งข้าง ๆ แม่เลยคะ

ที่บ้านซื้อให้เล่นที่บ้านเลยคะ หนูเลยรู้จัก

นอกจากคนใกล้ตัวแล้ว นักเรียนยังรู้จักบิงโกเพราะครูในโรงเรียน โดยที่ครูนำบิงโกมาเป็นกิจกรรมการจัดการเรียนการสอนในห้องเรียน หรือนำมาใช้ในงานสำคัญ ๆ ของโรงเรียน เช่น งานสัปดาห์ห้องสมุด งานลอยกระทง เป็นต้น

บิงโกถือเป็นเกมประเภทหนึ่ง

ไม่ว่านักเรียนจะมาจากโรงเรียนขนาดใดและเพศใด ส่วนใหญ่เห็นพ้องต้องกันว่า บิงโกถือเป็นเกมประเภทหนึ่งที่สามารถเล่นได้ทุกที่ทุกเวลา นักเรียนเกือบทุกคนรายงานว่าเคยเล่นเกมบิงโกอย่างน้อยหนึ่งครั้ง มีนักเรียนเพียง 1 คนจากโรงเรียนสี่น้ำ (โรงเรียนขนาดใหญ่) ที่ระบุว่าเล่นบิงโกเป็นประจำกับน้อง ๆ ที่บ้านเพราะเป็นเกมที่แม่ซื้อให้ สำหรับสถานที่ที่นักเรียนเคยเล่นบิงโกนั้น ข้อมูลที่ได้ระบุว่าบางคนเล่นที่บ้านและบางคนเคยเล่นที่งานวัด จากการที่ทุกคนสามารถเล่นได้ทั่วไปและไม่ผิดกฎหมาย นักเรียนจึงเห็นว่าบิงโกเป็นเกมประเภทหนึ่ง ไม่ใช่การพนัน ดังจะเห็นได้จากตัวอย่างของบางส่วนในการสัมภาษณ์นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จาก ดังนี้

ผู้วิจัย: มีใครเคยเล่นบิงโกบ้างไหม

นักเรียน: หนู...หนูเคยเห็นคนเล่นที่วัดแถวบ้าน มีคนเยอะเลย มีต่อคิวเล่น ตอนนั้นหนูไปกับแม่ หนูนั่งเล่นกับแม่ เห็นคนได้ตุ๊กตาตัวใหญ่มาก ๆ

ผู้วิจัย: หนูคิดว่าบิงโกเป็นการพนันไหม

นักเรียน: ไม่ค่ะ

ผู้วิจัย: เพราะอะไร

นักเรียน: ก็มันไม่ผิดกฎหมาย ไม่ใช่การพนัน

หลังจากที่นักเรียนคนนี้ตอบคำถาม นักเรียนคนอื่น ๆ ก็พยักหน้าเห็นด้วยว่าบิงโกถือเป็นเกมประเภทหนึ่ง จากตัวอย่างจะเห็นได้ว่า นักเรียนรู้จักบิงโกครั้งแรกเพราะคนใกล้ตัว ส่วนใหญ่จะเป็นคนในครอบครัวของนักเรียนเอง ซึ่งนักเรียนคนอื่น ๆ ก็ให้ข้อมูลเช่นเดียวกันว่า คนในครอบครัวเป็นคนทำให้นักเรียนรู้จักกับการเล่นบิงโก เช่น พ่อแม่ น้า ตายาย หรือ น้อง เป็นต้น มีนักเรียนบางส่วนที่ระบุว่ารู้จักบิงโกครั้งแรกในโรงเรียน เพราะครูใช้เป็นกิจกรรมในชั้นเรียน ในคำตอบ นักเรียนจะใช้คำว่า “หนูนั่งเล่นกับแม่” แต่ในบริบทนี้ นักเรียนไม่ได้เล่นบิงโก แต่นั่งเป็นเพื่อนแม่ ทำให้สามารถวิเคราะห์ได้ว่า นักเรียนมีโน้ตทัศนกลาง ๆ เกี่ยวกับการเล่นบิงโก ไม่ได้มีทัศนคติเชิงลบ และไม่ได้ตระหนักถึงความเสียหายที่อาจจะเกิดขึ้นได้เกี่ยวกับการเล่นบิงโก

นอกจากนี้ ครูในโรงเรียนเทศบาลและโรงเรียนขนาดใหญ่ยังระบุว่า มีการใช้บิงโกในกิจกรรมการเรียนการสอนบางรายวิชา ซึ่งก่อนเล่นครูจะอธิบายขั้นตอนการเล่นให้นักเรียนฟัง ในขณะที่เล่นเกมนั้น นักเรียนสนใจบิงโกเป็นอย่างมาก สามารถนำมาใช้เป็นเกมเพื่อให้นักเรียนเกิดความสนใจได้ จากมุมมองดังกล่าว ครูก็มองว่าบิงโกเป็นเกมประเภทหนึ่งที่ช่วยให้เกิดการเรียนรู้ได้เช่นเดียวกัน

บิงโกทำให้สนุกและหัวร้อน

สำหรับนักเรียนที่เคยเล่นเกมบิงโกมาแล้ว นักเรียนให้ข้อมูลว่าความรู้สึกครั้งแรกคือรู้สึกสนุกกับการเล่นบิงโกเพราะเป็นการลุ้นและรู้สึกว่าได้แข่งขัน มีนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จากโรงเรียนสี่เทียน (ขนาดเล็ก) กล่าวว่า “รู้สึกหัวใจเต้นแรง ที่ได้เล่นบิงโก” อารมณ์ที่นักเรียนส่วนใหญ่เล่นเกมบิงโกจะเป็นอารมณ์เชิงบวก เช่น สนุก หรือ ตื่นเต้น มีบางส่วนเท่านั้นที่รู้สึกเฉย ๆ โดยที่นักเรียนชายจะรู้สึกสนุกมากกว่านักเรียนหญิง เมื่อถามว่านักเรียนอยากเล่นเกมบิงโกต่อไปเรื่อย ๆ หรือไม่ มีเพียง 4 คนเท่านั้นที่ระบุว่าอยากเล่นต่อไปเรื่อย ๆ (2 คนมาจากชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 หนึ่งคนมาจากชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 และอีกหนึ่งคนมาจากชั้นประถมศึกษาปีที่ 6)

เพราะมันสนุกไงครับ ผมก็เลยอยากเล่นต่อไปเรื่อย ๆ ถ้าหมดสนุก ผมก็คงหยุด แต่ถ้ายังสนุกอยู่ก็คงเล่นต่อไปเรื่อย ๆ สนุกดีออก (นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4)
เล่นค่ะ เล่นจนกว่าจะหมดสนุก (นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5)

หนูชอบตอนลุ้นว่าใครจะบิงโกก่อน ตอนนั้นหนูไม่ได้บิงโก แต่พอเพื่อนบิงโก หนูก็ตะโกนตาม หนูจำได้ว่าสนุกมาก ๆ (นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6)

จากตัวอย่างคำสัมภาษณ์จะเห็นได้ว่า นักเรียนมีอารมณ์ตอบสนองต่อการเล่นเกมบิงโกเชิงบวก คำที่ใช้บ่อยในการเล่าประสบการณ์ คือ “สนุก” และ “ตื่นเต้น” ในขณะที่ตอบคำถาม แนวตาทองของนักเรียนก็เปล่งประกาย ทำให้สรุปได้ว่า บิงโกเป็นกิจกรรมที่ทำให้นักเรียนเกิดความสุข ครูก็ให้ข้อมูลไปในทางเดียวกัน หลังจากที่ใช้บิงโกเป็นกิจกรรมการเรียนการสอน พบว่า นักเรียนมีความสนใจบทเรียนมากขึ้น และนักเรียนสนุกกับกิจกรรม

นอกจากอารมณ์เชิงบวก เช่น สนุกและตื่นเต้นแล้ว ผู้วิจัยยังค้นพบอีกว่า นักเรียนยังพูดถึงการเล่นบิงโกว่าก่อให้เกิดอารมณ์ “หัวร้อน” คำว่าหัวร้อนในที่นี้ หมายถึง อารมณ์หงุดหงิด ไม่ได้ตั้งใจ ที่เป็นผลมาจากการไม่ชนะบิงโก มีนักเรียนหนึ่งคนเล่าว่า เคยทะเลาะกับพ่อ เพราะไม่ชนะบิงโก

ถ้าไม่ใช้เงิน บิงโกก็ถือว่าไม่ใช้การพนัน

ผลการสัมภาษณ์นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายส่วนใหญ่เห็นว่า บิงโกไม่ใช้การพนัน เพราะการเล่นบิงโกนั้นไม่มีเงินมาเกี่ยวข้องและไม่ผิดกฎหมาย “ถ้าไม่ใช้เงิน บิงโกก็ถือว่าไม่ใช้การพนัน” (นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสี่น้ำ) จะเห็นได้ว่าทัศนคติของนักเรียนเกี่ยวกับการพนันนั้นเป็นทัศนคติที่ง่าย ๆ “ไม่ใช้เงิน ก็ไม่ใช้การพนัน”

มีคนติดเกมบิงโกด้วยหรือ

เมื่อถามว่า “นักเรียนคิดว่า คนที่ติดการเล่นบิงโก มีสาเหตุมาจากอะไร” นักเรียนต่างรู้สึกประหลาดใจที่ได้ยินคำถามนี้ ผู้วิจัยสังเกตเห็นว่า นักเรียนเพราะไม่เคยคิดมาก่อนว่า มีคนติดเกมบิงโกด้วย

บางคนไม่รู้ว่าจะตอบคำถามนี้อย่างไรเพราะไม่เคยคิดมาก่อนว่าจะมีการติดเกมบิงโก อาจจะเป็นเพราะว่านักเรียนรู้สึกว่าการเล่นบิงโกเป็นเกมประเภทหนึ่งที่ไม่สามารถทำให้ติดได้ ดังจะเห็นได้จากข้อความที่ว่า “หนูไม่เคยรู้เลยว่ามีคนติดเกมบิงโกด้วย หนูจะคะว่าจะตอบอย่างไร” (นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4)

คำถามการวิจัยข้อ 3

หนังสือการ์ตูนมีชีวิตเรื่องการเล่นบิงโกอย่างรู้เท่าทันมีลักษณะอย่างไร

หลังจากที่ได้ข้อมูลจากการสังเคราะห์ความเสียหายองค์รวมและองค์ความรู้จากการสัมภาษณ์นักเรียน การพูดคุยกับครู และการสังเกตแล้ว ผู้วิจัยได้นำองค์ความรู้ที่ได้มาสร้างเป็นเรื่องราวของการเล่นบิงโกอย่างรู้เท่าทัน องค์ความรู้สามารถสรุปได้ในตารางที่ 4.2 ดังนี้

ตารางที่ 4.2

การสังเคราะห์องค์ความรู้ที่ได้ในระยะที่ 1

ความเสียหายองค์รวมของการเล่นบิงโก	มโนทัศน์ของนักเรียนประถมศึกษาตอนปลาย
ความเสียหายต่อตนเอง	มโนทัศน์เกี่ยวกับการเล่นบิงโก
- สนใจเกมบิงโกมากเกินไป - ควบคุมตนเองไม่ได้ - นำไปสู่การดื่มเหล้า สูบบุหรี่ และการเล่นการพนันประเภทอื่น ๆ - ไม่ทำหน้าที่ที่ตนรับผิดชอบ - ใช้เงินในการเล่นบิงโกมากเกินไป - เป็นหนี้จากการเล่นบิงโก - ก่อให้เกิดความเครียดและความรู้สึกผิด - เสียเวลามาก	- บิงโกคือเกมประเภทหนึ่ง - บิงโกทำให้เกิดความสนุก - ถ้าไม่ใช้เงิน บิงโกก็ถือว่าไม่ใช่การพนัน - รู้สึกประหลาดใจที่รู้ว่ามีคนติดบิงโก
ความเสียหายต่อครอบครัว	มโนทัศน์เกี่ยวกับการดูการ์ตูน
- ไม่มีเวลาให้ครอบครัว - เป็นอันตรายต่อความสัมพันธ์ในครอบครัว	- พวกหนูดูการ์ตูนตอนเด็ก

หลังจากพิจารณาองค์ความรู้ที่ได้ในตาราง 4.2 แล้ว พบว่าไม่สามารถใช้องค์ความรู้เกี่ยวกับความเสียหายองค์รวมเป็นหัวใจหลักในการสร้างหนังสือการ์ตูนมีชีวิตเพราะความเสียหายเป็นเพียงความเสียหายเล็กน้อย แต่ทว่าการที่นักเรียนมีมโนทัศน์ที่ง่าย ๆ เกี่ยวกับบิงโก ทำให้ต้องเร่งสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับการเล่นบิงโกอย่างรู้เท่าทัน

ในการวิจัยครั้งนี้ *การเล่นบิงโกอย่างรู้เท่าทัน* หมายถึง การเล่นบิงโกอย่างมีสติ รู้ทันตนที่กำลังเล่นบิงโก รู้ทันเกี่ยวกับผลกระทบเชิงเสียหาย และรู้ทันอารมณ์ของตนเองอยู่เสมอ การเล่นบิงโกอย่างรู้เท่าทันจะช่วยให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจอารมณ์ของการเล่นเกม ไม่หวั่นไหวไปกับสิ่งเร้า จะเห็นได้ว่าหนังสือการ์ตูนที่พัฒนาขึ้นไม่ได้ห้ามเล่นบิงโก แต่เล่นให้รู้เท่าทันอารมณ์ของตนเอง

องค์ประกอบของหนังสือการ์ตูนมีชีวิต

ในการสร้างหนังสือการ์ตูนมีชีวิตนั้น ผู้วิจัยได้สร้าง Storyline เพื่อใช้เป็นกรอบในการสร้างหนังสือการ์ตูน ซึ่ง Storyline ที่สร้างขึ้นได้ผ่านการให้คำแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญแล้ว

1. ชื่อเรื่อง: บิงโก

ผู้วิจัยใช้ชื่อเรื่องว่า “บิงโก” เพราะเป็นชื่อเรื่องที่สั้น กระชับ และสื่อความหมายได้ดี อีกทั้งยังเป็นชื่อเรื่องที่ดึงดูดความสนใจให้ผู้อ่านเปิดอ่าน เพราะเป็นความเรียบง่ายที่น่าค้นหา



2. ตัวละคร

ผู้วิจัยได้สร้างตัวละครขึ้นมา 4 ตัว หลัก ๆ เพื่อใช้ดำเนินเรื่อง ดังนี้

1. **บาส** ผู้วิจัยตัดสินใจที่จะใช้เด็กผู้ชายเป็นตัวละครหลัก เพราะในเนื้อเรื่องจะมีการตัดสินใจที่ผิดพลาด ซึ่งโดยธรรมชาติแล้วเด็กผู้ชายจะชื่นชอบความเสี่ยงมากกว่าเด็กผู้หญิง ชื่อ “บาส” เป็นชื่อที่ผู้วิจัยสมมติขึ้นโดยการสอบถามจากนักเรียนว่า “ที่โรงเรียนมีเพื่อนชื่ออะไรเยอะที่สุด” นักเรียนส่วนใหญ่ตอบว่า “บาส” ผู้วิจัยจึงใช้ชื่อนี้เพื่อให้เกิดการเชื่อมโยงกับประสบการณ์ของคนส่วนมาก

2. **ครู** ผู้เชี่ยวชาญด้านพัฒนาการเด็กได้แนะนำให้ใช้ครูเป็นสัญลักษณ์ในการเล่าเรื่อง เพราะนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลายจะเชื่อฟังครูเป็นอย่างมาก ในเนื้อเรื่องจะมีวรรณคดีที่สำคัญที่จะเป็นข้อคิดที่นักเรียนจะได้รับจากการอ่านหนังสือการ์ตูนอย่างมีชีวิตเล่มนี้ วรรณคดีดังกล่าวควรออกมาจากปากครู ถือเป็นคำสอนที่นักเรียนจะได้ฟัง ดังนั้นผู้วิจัยจึงใช้ครูเป็นตัวละครหลัก

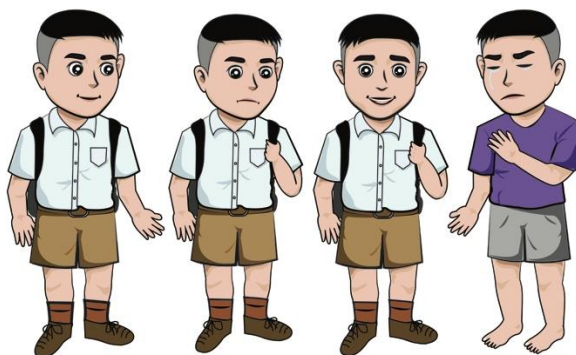
3. **พี่สาว** ผู้วิจัยใช้พี่สาวเป็นตัวแทนของคนใกล้ชิดตัวซุกซนให้นักเรียนเล่นบิงโก สอดคล้องกับผลการวิจัยในการศึกษามโนทัศน์การเล่นบิงโกของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา

4. **พ่อแม่** ผู้วิจัยใช้พ่อแม่เป็นเงื่อนไขให้เกิดความตลึงเพื่อตั้งคิสอนใจเกี่ยวกับการเล่นบิงโกอย่างรู้เท่าทัน ในเนื้อเรื่องนั้น บาสจะต้องตัดสินใจผิดพลาดจนทำให้แม่ที่ป่วยอยู่รอข่าวต้มจากบาสไม่มี

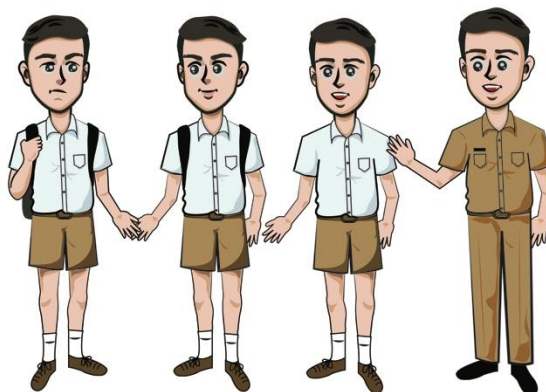
ข้าวต้มกิน เพราะบาสใช้เงินหมดไปกับการเล่นบิงโก การใช้ความสัมพันธ์ระหว่างพ่อแม่และลูกเป็นตัววางดราม่านั้นจะช่วยให้หนังสือการ์ตูนเป็นที่น่าจดจำ

การเลือกลักษณะตัวละครเอก “บาส”

ผู้วิจัยได้ออกแบบตัวละครการ์ตูนไว้ 2 แบบ แล้วนำไปให้นักเรียนเลือกดูว่า ชอบตัวละครแบบไหน จากตัวเลือก 2 ตัว พบว่า นักเรียนมีมติเป็นเอกฉันท์เลือกแบบที่ 1 ผู้วิจัยจึงใช้ตัวละครแบบที่ 1 เป็นตัวละครเอก



ภาพที่ 3.4 ตัวอย่างการ์ตูนแบบที่ 1



ภาพที่ 3.5 ตัวอย่างการ์ตูนแบบที่ 2

1. เปิดเรื่อง

- บาส (ป. 4) ยืนรอรถโรงเรียนที่ป้ายรถเมล์กับพี่สาว (ป. 6) ไม่อยากไปโรงเรียน งอแง หลังป้ายรถเมล์เป็นวัดที่มีชิงช้าสวรรค์เห็นแต่ไกล ๆ เพื่อเป็นการปลอบใจ พี่สาวบอกว่า “เย็นนี้จะพาแวะงานวัดก่อนเดินกลับบ้าน” บาสจึงรู้สึกดีขึ้น

3. ฉาก

ผู้วิจัยได้ใช้ฉากหลักอยู่ 3 สถานที่ ดังนี้

1. **งานวัด** ผู้วิจัยใช้ฉากงานวัดเป็นสถานที่เกิดเหตุของการเล่นบิงโก เพราะจากการศึกษามโนทัศน์การเล่นบิงโกของนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลายพบว่า นักเรียนมักจะนึกถึง “งานวัด” เสมอเมื่อได้ยินคำว่าบิงโก
2. **บ้าน** ผู้วิจัยใช้ความสัมพันธ์ในบ้านเป็นจุดขัดแย้งให้ตัวละครเกิดความผิดพลาดในชีวิต บ้านเป็นสัญลักษณ์ของความอบอุ่น
3. **โรงเรียน** ผู้วิจัยใช้โรงเรียนเป็นสถานที่ในการบ่มเพาะความรู้ เป็นสถานที่ที่ให้นักเรียนรู้จักการเล่นบิงโก โรงเรียนเปรียบเสมือนเครื่องเตือนใจของเด็กวัยนี้

2. ที่โรงเรียน

- ในห้องเรียน บาสจิตใจไม่อยู่กับเนื้อกับตัว อยากไปเที่ยวงานวัด เพื่อน ๆ ของเขาก็ตื่นเต้นอยากจะไปเที่ยวงานวัด ครูประจำชั้นก็เลยเล่าถึงบรรยากาศงานวัด ทุกคนฟังอย่างตั้งใจ

4. อารมณ์ที่เกิดจากการเล่นบิงโก

จากการสัมภาษณ์นักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายพบว่า นักเรียนส่วนใหญ่รู้สึกสนุกและตื่นเต้นกับการเล่นบิงโก เพื่อให้เกิดประสบการณ์ร่วม ผู้วิจัยจึงเน้นการเล่าอารมณ์ของการเล่นบิงโกในเรื่องด้วย โดยที่อารมณ์ที่เล่าในเรื่องนั้น จะเป็นอารมณ์ที่สุดโต่ง เช่น ตื่นเต้นที่สุด เสียใจที่สุด เพื่อให้ นักเรียนเห็นภาพของการ

3. ที่วัด

- หลังจากกลับจากโรงเรียน พี่สาวพาบาสแวงงานวัดซึ่งตั้งอยู่ระหว่างทางกลับบ้าน
- พี่สาวชวนบาสไปรอบ ๆ งานวัด มีของให้ดูตื่นตาตื่นใจมากมาย จนถึงขั้มบิงโก พี่สาวชวนบาสไปดูคนเล่นบิงโก บาสไม่รู้ว่าเล่นอย่างไร เขาตื่นเต้น อยากเห็นคนเล่นบิงโก
- บาสอยากลองเล่นบ้าง

5. วรรณทอง

วรรณทองของหนังสือการ์ตูนมีชีวิตคือ “เวลาเล่น ถ้าตื่นเต้นเกินไป ให้อยู่ด ถ้าสนุกเกินไป ให้อยู่ด และถ้าเสียใจเกินไป ก็ได้หยุด” วรรณทองเป็นการย้ำเรื่องการเล่นอย่างรู้เท่าทัน มีสติ และรู้ทันอารมณ์ของตัวเองทั้งก่อนเล่น ขณะเล่น และหลังเล่น ซึ่งวรรณทองนั้นต้องมาจากครู เพราะเป็นคำพูดที่นักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายเชื่อถือ

4. ที่โรงเรียน

- บาสขอให้ครูเล่าเรื่องการเล่นบิงโกให้ฟัง
- ครูเล่าถึงวิธีการเล่นบิงโก และย้ำว่า “เวลาเล่น ถ้าตื่นเต้นเกินไป ให้หยุด ถ้าสนุกเกินไป ให้หยุด และถ้าเสียใจเกินไป ก็ให้หยุด”
- บาสฟังอย่างตั้งใจ

5. ประสบการณ์ร่วม

ในฉากที่ 5 นั้น ผู้วิจัยได้ออกแบบให้บาสได้ลองเล่นบิงโกเพื่อให้ได้รับรู้ถึงอารมณ์ของการเล่นบิงโก เปรียบเสมือนกับประสบการณ์ร่วมของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายของกลุ่มตัวอย่าง ทำให้อ่านสามารถเชื่อมโยงต่อประสบการณ์ของตนเองได้

5. ที่วัด

- แม่พาบาสมาเที่ยวงานวัด บาสขออนุญาตแม่เล่นบิงโก
- เกมแรกบาสสนุก เกมที่สองบาสได้รางวัล เกมที่สามบาสอยากเล่นอีก แม่บอกให้พอ แต่บาสอยากเล่นอีก
- แม่พาบาสกลับบ้าน บาสตั้งใจว่าต้องมาเล่นอีก

6. ละครมาของเรื่อง

ในฉากที่ 7 – 10 นั้น ผู้วิจัยได้ออกแบบให้เกิดละครมาของเรื่องโดยให้บาสเกิดความรู้สึกท้อแท้ อารมณ์ของตัวเอง ก่อให้เกิดความเสียหาย จนแม่ไม่มีปากกิน ในฉากต่อเนืองนี้เป็นการสอนว่า หากไม่รู้เท่าทัน จะเกิดผลเสีย ผู้วิจัยได้ใช้อาการป่วยของแม่เป็นเงื่อนไขในการการสร้างความเสียหายเพื่อให้เกิดผลกระทบที่ชัดเจนมากขึ้น

6. ที่บ้าน

- ในขณะที่บาสกำลังดูทีวีอยู่ พ่อใช้บาสไปซื้อข้าวต้มให้แม่ที่นอนป่วยอยู่ พ่อบอกให้ไปซื้อที่งานวัด
- พ่อให้เงินบาส 100 บาท
- “แม่ต้องรีบกินยา” พ่อบอก
- บาสรีบเดินไปซื้อที่งานวัด

7. ที่วัด

- บาสเดินหาร้านข้าวต้มในงานวัดอย่างตั้งใจ
- บาสเดินผ่านร้านบิงโก อยากเล่นบิงโก มองดูเงินในมือ 100 บาท
- บาสตัดสินใจเล่นเกมบิงโกชักเกม คิดว่ามีเงินพอที่จะเล่นบิงโก

8. ที่วัด

- บาสลองเล่นบิงโก เกมแรกบาสสนุก เกมที่สองบาสได้รางวัล เกมที่สามบาส พลาดรางวัล เกมที่สี่บาสพลาดรางวัล เกมที่ห้าบาสได้รางวัล...
- เงินหมดแล้วโดยที่บาสไม่รู้ตัว บาสไม่มีเงินไปซื้อข้าวต้มให้แม่ บาสกลัวพ่อดุ วังหนีจากบิงโก
- บาสวิ่งไปชนครูที่มาเที่ยวงานวัด

9. ที่วัด

- ครูถามว่าบาสเป็นอะไร
- บาสเล่าเรื่องให้ครูฟัง
- ครูสอนบาส “เห็นโทษของการเล่นบิงโกหรือยัง ก่อนจะเล่นคิดให้ดี เวลาเล่น ถ้าตื่นเต้นเกินไป ให้หยุด ถ้าสนุกเกินไป ให้หยุด และถ้าเสียใจเกินไป ก็ให้หยุด”
- บาสร้องไห้กอดครู พักหน้าแสดงความเข้าใจ

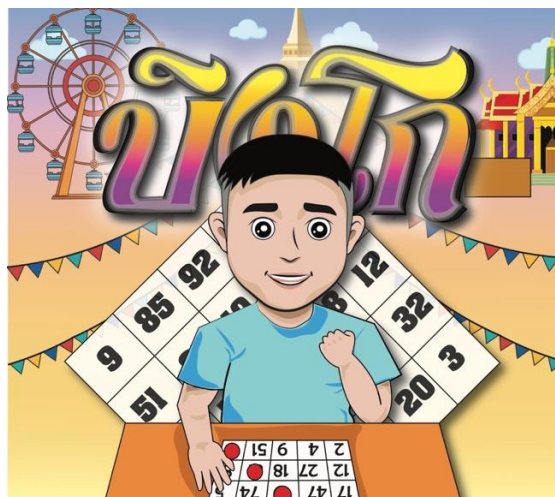
10. ที่บ้าน

- ครูพาบาสมาส่งที่บ้าน พร้อมกับเล่าเหตุการณ์ให้ฟัง
- บาสวิ่งเข้าไปกอดแม่ กลัวพ่อดุ
- แม่กอดบาสที่ร้องไห้
- บาสขอโทษแม่ สัญญาว่าจะไม่ทำอีก

จบบริบูรณ์

จากเนื้อเรื่องทั้ง 10 Storyline นั้น ผู้วิจัยได้นำไปให้ผู้เชี่ยวชาญวิพากษ์เนื้อหา ก่อน แล้วนำไปสร้างเป็นหนังสือการ์ตูน หนังสือการ์ตูนในฉบับร่าง มีรายละเอียดตามภาพ ดังนี้

บิงโก



1. เปิดเรื่อง

- บาส (ป. 4) ยินรรรโรงเรียนที่ป้ายรถเมลล์กับพี่สาว (ป. 6) ไม่อยากไปโรงเรียน งาม หลังป้ายรถเมลล์เป็นวัดที่มีชิงช้าสวรรค์เห็นแต่ไกล ๆ เพื่อเป็นการปลอบใจ พี่สาวบอกว่า "เย็นนี้จะพาแะงานวัดก่อนเดินกลับบ้าน" บาสจึงรู้สึกดีขึ้น



2. ที่โรงเรียน

- ในห้องเรียน บาสจิตใจไม่อยู่กับเนื้อกับตัว อยากไปเที่ยวงานวัด เพื่อน ๆ ของเขาก็ตื่นเต้นอยากจะไปเที่ยวงานวัด ครูประจำชั้นก็เลยเล่าถึงบรรยากาศงานวัด ทุกคนฟังอย่างตั้งใจ



3. ที่วัด

- หลังจากกลับจากโรงเรียน พี่สาวพาบาสแวะงานวัดซึ่งตั้งอยู่ระหว่างทางกลับบ้าน
- พี่สาวชวนบาสไปรอบ ๆ งานวัด มีของให้ดูตื่นตาตื่นใจมากมาย จนถึงขั้วมึงโก พี่สาวชวนบาสไปดูคนเล่นมึงโก บาสไม่รู้ว่าจะเล่นอย่างไร เขาตื่นเต้น อยากเห็นคนเล่นมึงโก
- บาสอยากลองเล่นบ้าง



4. ที่โรงเรียน

- บาสขอให้ครูเล่าเรื่องการเล่นมิงโกให้ฟัง
- ครูเล่าถึงวิธีการเล่นมิงโก และย้ำว่า "เวลาเล่น ถ้าตื่นเต้นเกินไป ให้หยุด ถ้าสนุกเกินไป ให้หยุด และถ้าเสียใจเกินไป ก็ให้หยุด"
- บาสฟังอย่างตั้งใจ



จากเงินช่วยเหลือจากแม่พาสและบลูไปทำงานวัด บาสจึงขออนุญาตแม่เล่นมิงโก

5. ที่วัด

- แม่พาบาสมาย้ายงานวัด บาสชอบญาติแม่เล่นบิงโก
- เกมแรกบาสสนุก เกมที่สองบาสได้รางวัล เกมที่สามบาสอยากเล่นอีก แม่บอกให้พอ แต่บาสอยากเล่นอีก
- แม่พาบาสกลับบ้าน บาสตั้งใจว่าต้องมาเล่นอีก



7. ที่วัด

- บาสเดินหาร้านข้าวต้มในงานวัดอย่างตั้งใจ
- บาสเดินผ่านร้านบิงโก อยากเล่นบิงโก มองดูเงินในมือ 100 บาท
- บาสตัดสินใจเล่นเกมบิงโกชักเกม คิดว่ามีเงินพอที่จะเล่นบิงโก



8. ที่วัด

- บาสลองเล่นบิงโก เกมแรกบาสสนุก เกมที่สองบาสได้รางวัล เกมที่สามบาสพลาดรางวัล เกมที่สี่บาสพลาดรางวัล เกมที่ห้าบาสได้รางวัล...
- เงินหมดแล้วโดยที่บาสไม่รู้ตัว บาสไม่มีเงินไปซื้อข้าวต้มให้แม่ บาสกลัวพ่อดุ วีนหนีจากบิงโก
- บาสวิ่งไปชนครูที่มาเที่ยวงานวัด



9. ที่วัด

- ครูถามว่าบาสเป็นอะไร
- บาสเล่าเรื่องให้ครูฟัง
- ครูสอนบาส "เห็นโทษของการเล่นบิงโกหรือยัง ก่อนจะเล่นคิดให้ดี เวลาเล่น ถ้าตื่นเต้นเกินไป ให้หยุด ถ้าสนุกเกินไป ให้หยุด และถ้าเสียใจเกินไป ให้หยุด"
- บาสร้องไห้กอดครู พยักหน้าแสดงความเข้าใจ



10. ที่บ้าน

- ครูพาบาสมาส่งที่บ้าน พร้อมกับเล่าเหตุการณ์ให้ฟัง
- บาสวิ่งเข้าไปกอดแม่ กลัวพ่อดุ
- แม่กอดบาสที่ร้องไห้
- บาสขอโทษแม่ สัญญาว่าจะไม่ทำอีก



ข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญ

ในระหว่างการพัฒนาหนังสือการ์ตูนมีชีวิตนั้น ผู้วิจัยได้ร่วมประชุมรายงานความก้าวหน้ากับผู้เชี่ยวชาญโดยผู้เชี่ยวชาญแนะนำให้ปรับแก้ไขหนังสือการ์ตูนให้มีรายละเอียดมากขึ้น เริ่มจากหน้าปกผู้เชี่ยวชาญแนะนำให้ใส่ประโยค “หนังสือนิทานเสริมสร้างทักษะชีวิต” ผู้วิจัยเพิ่มเติมที่มุมซ้ายบนและใช้ตัวหนังสือขนาดเล็ก เพื่อไม่ให้ขัดกับวัตถุประสงค์ของหนังสือสำหรับเด็กที่มุ่งให้ความเพลิดเพลินคู่ความรู้



ส่วนรายละเอียดการปรับแก้ไขหน้าต่าง ๆ ของหนังสือการ์ตูนนั้น ผู้วิจัยได้นำเสนอในตารางการเพิ่มเติมรายละเอียด ดังนี้

การเพิ่มเติมรายละเอียดของหนังสือการ์ตูน

ฉบับเดิม



ฉบับแก้ไข



ฉบับเดิม



ฉบับแก้ไข



ฉบับเดิม



ฉบับแก้ไข



ฉบับเดิม



ฉบับแก้ไข



ฉบับเดิม



ฉบับแก้ไข



ฉบับเดิม



ฉบับแก้ไข



ฉบับเดิม



ฉบับแก้ไข



ฉบับเดิม



ฉบับแก้ไข



ฉบับเดิม



ฉบับแก้ไข



นอกจากนี้ผู้เชี่ยวชาญยังแนะนำให้เพิ่มคำอธิบายหนังสือบิงโก และคำแนะนำเกี่ยวกับการใช้หนังสือ รายละเอียด ดังนี้



บิงโก

คำแนะนำการใช้งานในหน้าที่มีสัญลักษณ์




1. ดาวน์โหลด แอปพลิเคชัน HP Reveal  และแอปพลิเคชัน QR Code Reader จาก App Store หรือ Play Store
2. เปิดแอปพลิเคชัน QR Code Reader ลงแกน QR Code ด้านล่าง โปรแกรมจะเชื่อมโยงแอปพลิเคชัน HP Reveal  จากนั้นให้ผู้ใช้กด Follow
3. เลือก Open in App To Follow หลังจากนั้น QR Code จะส่งลิงก์ไปยัง แอปพลิเคชัน HP Reveal  แล้วใช้โทรศัพท์หรือแท็บเล็ตส่องในหน้าที่มีสัญลักษณ์ เพื่อดูผลลัพธ์ที่ซ่อนอยู่





SCAN ME

เรื่อง: เด่นชัย ปราบจันทร์
 สักขีลยา สุเมธ
 ภาพ: วรินดา กลิ่นมาลย์

บิงโก

คำแนะนำเกี่ยวกับการใช้หนังสือ

หนังสือนิทานเรื่องนี้ผู้ปกครองสามารถใช้อ่านเพื่อความบันเทิงพร้อมกับลูก ๆ
 ครูสามารถใช้ประกอบการสอนเพื่อปลูกฝังค่านิยมที่ดีในน้องเรียน
 เพื่อเสริมสร้างทักษะชีวิตเกี่ยวกับการเล่นบิงโกอย่างรู้เท่าทัน
 องค์ความรู้ที่ได้หลังจากการอ่านหนังสือเล่มนี้คือ
 “บิงโก เล่นได้ แต่รู้ให้เท่าทัน”



ผลการใช้หนังสือการ์ตูนมีชีวิตเรื่องการเล่นบิงโกอย่างรู้เท่าทัน

หลังจากปรับปรุงตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญแล้ว ผู้วิจัยนำหนังสือการ์ตูนมีชีวิตไปให้ผู้เรียนระดับประถมศึกษาตอนปลายลองเล่น โดยทดลองสำหรับนักเรียนแต่ละระดับชั้น เริ่มจากนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 5 คน ในการทดลองใช้ ผู้วิจัยแจกหนังสือการ์ตูนคนละ 1 เล่ม ให้นักเรียนอ่าน แล้วสังเกตพฤติกรรมการอ่าน หลังจากผู้เรียนอ่านเสร็จแล้ว ผู้วิจัยสัมภาษณ์นักเรียน (Focus Group) เกี่ยวกับหนังสือการ์ตูนมีชีวิตว่า ผู้เรียนอ่านแล้วเป็นอย่างไร มีสิ่งใดที่ควรปรับปรุงแก้ไขเพิ่มเติมหรือไม่อย่างไร เป็นต้น เมื่อเสร็จจากการเก็บข้อมูลระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 แล้ว ผู้วิจัยได้ศึกษากับระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 – 6 ตามลำดับ โดยใช้กระบวนการเก็บข้อมูลแบบเดียวกัน

ในการทดลองใช้หนังสือการ์ตูนมีชีวิตในครั้งนี้ ผู้วิจัยไม่มีจุดประสงค์เพื่อทดสอบระดับความสามารถในการรู้เท่าทันของนักเรียน จึงไม่ได้เก็บข้อมูลเชิงปริมาณเพื่อประเมินระดับสมรรถนะได้ แต่วัตถุประสงค์ในการวิจัยในครั้งนี้ คือ เป็นการนำหนังสือการ์ตูนที่ได้พัฒนาแล้วไปให้นักเรียนลองอ่านดู เพื่อสังเกตพฤติกรรมเชิงลึกของนักเรียน โดยเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพเพื่อประเมินความเป็นไปได้ของหนังสือการ์ตูนมีชีวิต

จากการสังเกตการอ่านหนังสือพบว่า นักเรียนให้ความสนใจเป็นอย่างมากในการอ่าน นักเรียนส่วนใหญ่ใช้เวลาประมาณ 5 -15 นาที โดยที่นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 อ่านเร็วสุด รองลงมา เป็นนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 และชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ตามลำดับ และโดยเฉลี่ยแล้วนักเรียนหญิงจะอ่านเร็วกว่านักเรียนชาย ผู้เรียนต่างก็คุยกันกับเพื่อนหลังอ่านจบ มีเสียงสนุกสนาน หลังจากอ่านจบผู้วิจัยได้สอบถามข้อคิดเห็นเกี่ยวกับการ์ตูนมีชีวิตพบว่า นักเรียนรู้สึกว่าการ์ตูนน่าสนใจ ทำให้เกิดความเพลิดเพลิน และได้ความรู้เกี่ยวกับการเล่นบิงโกอย่างรู้เท่าทัน ดังจะเห็นได้จากข้อความตัวอย่าง ดังนี้

ก็ได้ความรู้ และความสนุกค่ะ (นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5)

หนูไม่อยากเป็นเพื่อนกับบาส เพราะบาสทำให้แม่เสียใจ แม่ป่วยอยู่ก็ยังไม่เล่น (นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4)

หนูชอบที่เห็นฉากงานวัดต่าง ๆ หนูอยากไปเที่ยวงานวัด จำได้ว่าแม่พาไปกี่ประมาณในหนังสือนี้แหละค่ะ หนูอยากกินลูกชิ้น แม่ก็ซื้อให้ (นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6)

หากวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับความรู้เท่าทัน (Literacy) และวัตถุประสงค์ของการพัฒนาหนังสือการ์ตูนมีชีวิตคือ เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจว่าบิงโกถือเป็นการพนันประเภทหนึ่งนั้น จะเห็นได้ว่า การอ่านหนังสือการ์ตูนมีชีวิตนั้นช่วยให้ผู้เรียนส่วนหนึ่งเข้าใจมากขึ้น กล่าวคือ ก่อนที่จะอ่านหนังสือการ์ตูน นักเรียนทุกคนเห็นว่า บิงโกไม่เป็นการพนันเพราะเป็นเกมที่ให้ความสนุกสนาน ไม่ผิดกฎหมาย และไม่ได้ใช้เงินเข้ามาเกี่ยวข้อง แต่หลังจากที่ได้อ่านหนังสือการ์ตูนมีชีวิตแล้ว นักเรียนกลุ่มหนึ่งเปลี่ยนความคิดเห็น โดยเฉพาะอย่างยิ่งนักเรียนจากโรงเรียนสี่เขียวอ่อนและโรงเรียนสี่เขียว นักเรียนทั้งสองโรงเรียน

เปลี่ยนความคิดทันทีหลังจากที่อ่านหนังสือการ์ตูนจบ ผู้วิจัยได้สอบถามเกี่ยวกับเหตุผลว่าทำไมถึงเปลี่ยนความคิด นักเรียนระบุว่า เป็นเพราะการเล่นบิงโกเกิดความเสี่ยงและความเสียหาย ดังนั้นจึงถือว่า บิงโกเป็นการพนันประเภทหนึ่ง

อย่างไรก็ตาม หลังจากอ่านหนังสือการ์ตูนแล้ว มีนักเรียนกลุ่มหนึ่งโดยเฉพาะอย่างยิ่งนักเรียนที่โรงเรียนสีชมพูและโรงเรียนสีทองบางส่วน ที่ยังคงเห็นว่า บิงโกไม่ใช่การพนัน ผู้วิจัยจึงได้ตั้งคำถามให้นักเรียนคิดเพิ่มเติม เช่น นิยามของการพนันคืออะไร บิงโกแตกต่างจากการพนันอื่น ๆ อย่างไร เมื่อกระตุ้นให้นักเรียนคิดตาม นักเรียนทุกคนจึงลงความเห็นว่า บิงโกถือเป็นการพนันประเภทหนึ่ง

กล่าวโดยสรุป หลังจากที่ใช้หนังสือการ์ตูนมีชีวิตแล้ว นักเรียนกลุ่มหนึ่งเปลี่ยนความคิดว่า บิงโกถือเป็นการพนันประเภทหนึ่ง และนักเรียนอีกกลุ่มหนึ่งต้องใช้การอภิปรายร่วมกับผู้วิจัยจึงจะสามารถเข้าใจได้ว่า บิงโกถือเป็นการพนันประเภทหนึ่ง

ภาคผนวก



บ๊องโก

คำแนะนำการใช้งานในหน้าที่มีสัญลักษณ์



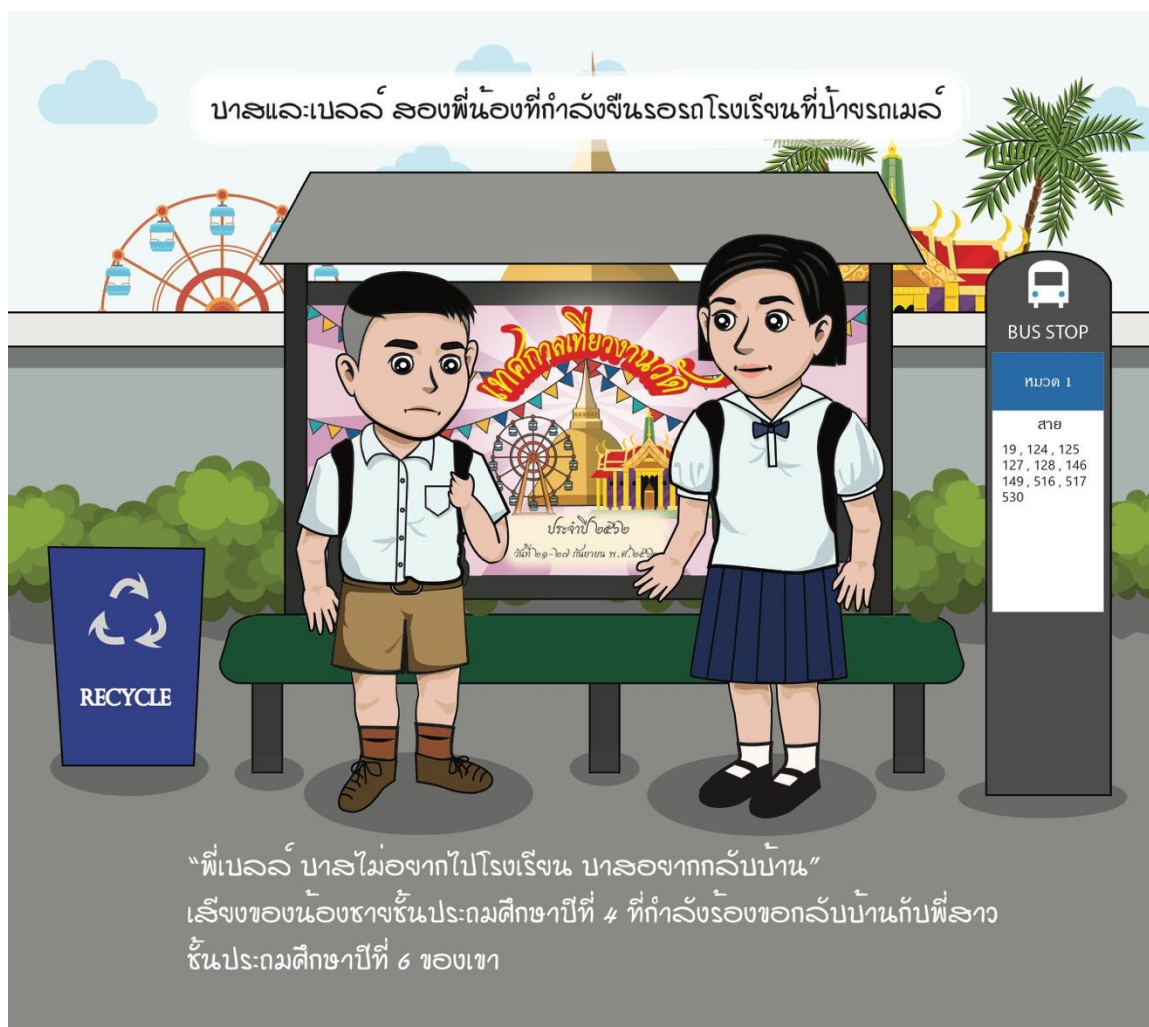
1. ดาวน์โหลด แอปพลิเคชัน HP Reveal  และแอปพลิเคชัน QR Code Reader จาก App Store หรือ Play Store
2. เปิดแอปพลิเคชัน QR Code Reader สแกน QR Code ด้านล่าง โปรแกรมจะเชื่อมไปยังแอปพลิเคชัน HP Reveal  จากนั้นให้ผู้ใช้กด Follow
3. เลือก Open in App To Follow หลังจากนั้น QR Code จะส่งลิงก์ไปยังแอปพลิเคชัน HP Reveal  แล้วใช้โทรศัพท์หรือแท็บเล็ตส่องในหน้าที่มีสัญลักษณ์ เพื่อดูผลลัพธ์วิดีโอที่ซ่อนอยู่





SCAN ME

เรื่อง: เด่นชัย ปราบจันทร์
สุกัลยา สุเมธ
ภาพ: วรinda กลิ่นมาลัย









หลังจากเลิกเรียน พี่สาวทำตามสัญญาที่ให้ไว้กับน้องชาย ระหว่างเดินทางกลับบ้าน
จึงแวะที่โรงงานวัดกันก่อน















ในขณะที่ปาลกำลังดูรายการโทรทัศน์อยู่



พ่อเดินเข้ามาหาปาลและให้ปาลไปซื้อข้าวต้มให้แม่ที่นอนป่วยอยู่
 พ่อบอกให้ปาลไปซื้อข้าวต้มที่งานวัด พร้อมเงินให้ปาล 100 บาท
 “อ๊ะนี่เงิน ไปซื้อข้าวต้มให้แม่ แม่ต้องรีบกินจ้ะ” พ่อกล่าว













“เห็นโทษของการเล่นบิงโกหรือร็อกก่อนจะเล่นคิดให้ดี เวลาเล่นถ้าตื่นเต้นเกินไปให้หยุด ถ้าสนุกเกินไปให้หยุด และถ้าเสียใจเกินไปก็ให้หยุด” ดร.พุดสอนปาล



บาสเดินร้องไห้เข้าไปกอดครู พร้อมพักหน้าแสดงความเข้าใจ







คำแนะนำเกี่ยวกับการใช้นั่งสือ

หนังสือนิทานเรื่องนี้ผู้ปกครองสามารถใช้อ่านเพื่อความบันเทิงพร้อมกับลูก ๆ
 ครูสามารถใช้ประกอบการสอนเพื่อปลูกฝังค่านิยมที่ดีในน้องเรียน
 เพื่อเสริมสร้างทักษะชีวิตเกี่ยวกับการเล่นบิงโกอย่างรู้เท่าทัน
 องค์ความรู้ที่ได้หลังจากการอ่านหนังสือเล่มนี้คือ
 “บิงโก เล่นได้ แต่รู้ให้เท่าทัน”



บรรณานุกรม

- เก็จกนก เอื้อวงศ์ (2562) การสนทนากลุ่ม: เทคนิคการเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพที่มีประสิทธิภาพ. *วารสารศึกษาศาสตร์ มสธ.* 12(1), 17 – 30.
- คงกฤษ เล็กศรีนาค ณรงค์ พลอยดน้อย และวิเชียรโชติ สุกโชติรัตน์ (2555) พฤติกรรมการเล่นการพนันของเยาวชนกรณีศึกษา: เขตกรุงเทพมหานคร. *วารสารวิจัย มช.* 12(4), 132 – 146
- ประหยัด จีรวงศ์ (2553). เทคโนโลยีสารสนเทศความจริงเสมือน. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร* 12(3), หน้า 189 – 194
- พิมพ์จิต ตบนิยะ. (2555). นกวาดภาพประกอบหนังสือสำหรับเด็กจะต้องรู้อะไรบ้าง? *ศิลปกรรมสาร*, 7(1), หน้า 45 - 60
- ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน (2560). *สถานการณ์การพนันกลุ่มเยาวชน ปี 2560*. เอกสารเผยแพร่ออนไลน์.
- วิวัฒน์ มีสุวรรณ (2554) การเรียนรู้ด้วยการสร้างโลกเสมือนผลงานโลกจริง. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร* 13(2), หน้า 119 – 127
- วิลาส สมิตธิฤทธา. (2560). *Augmented Reality (AR) คออะไรกันแน่?* รายงานสภาพตลาดกิจการกระจายเสียงและกิจการโทรทัศน์
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2546). *พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542*. กรุงเทพฯ: นานมีบุ๊คส์พับลิเคชันส์.
- อิทธิพัทธ์ สுவะทันพรกุล และคณะ (2560) *การพนันที่แฝงในงานวัด: กระบวนการเปลี่ยนสภาพของกิจกรรมงานวัดและผลกระทบที่มีต่อพฤติกรรมการเล่นการพนันของเยาวชนไทย*. รายงานวิจัยฉบับสมบูรณ์: ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน
- อิทธิพัทธ์ สுவะทันพรกุล และคณะ (2561) ผลกระทบของการพนันในงานวัดที่มีต่อพฤติกรรมการเล่นพนันและแนวทางการส่งเสริม การรู้เท่าทันสถานการณ์การพนันสำหรับเยาวชนไทย. *Veridian E-Journal*, 11(2), 2014 – 2027
- American Psychiatric Association. (2000). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders, Fourth edition-Text revision*. Washington, DC
- Burger, J. M. (1991). The effects of desire for control in situations with chance determined outcomes: Gambling behavior in lotto and bingo players. *Journal of Research in Personality*, 25, 196–204.
- Chapple, C., & Nofziger, S. (2000). Bingo! Hints of deviance in the accounts of sociability and profit of bingo players. *Deviant Behaviour*, 21, 489–517.
- Dixey, R. (1987). It's a great feeling when you win: Women and bingo. *Leisure studies*, 6, 199–214.
- Griffiths, M., & Bingham, C. (2002). Bingo playing in the UK: The influence of demographics factors on play. *International Gambling Studies*, 2, 51–60.
- King, K. M. (1990). Neutralizing marginally deviant behavior: Bingo players and superstition. *Journal of Gambling Studies*, 6, 43–61.

International Center for Youth Gambling Problems and High-risk Behaviors

(<http://www.youthgambling.com>)

Maclure, R., Smith, J. D., Wood, S. L., Leblanc, R., Li, J., & Cuffaro, M. (2006).

Entertainment or imprudence? An ethnography of female bingo players. In J. F. Cosgrave (Ed.), *The sociology of risk and gambling reader*. (pp. 163–184). New York: Routledge.

Moubarac, J. N., Shead, W., & Derevensky, J. L. (2010). Bingo playing and problem gambling: A review of our current knowledge. *Journal of Gambling Issues*, 24, 164-184.

Merriam, S. B. (2009). *Qualitative research: A guide to design and implementation*. Thousand Oaks, CA: Sage.

O'Brien Cousins, S., & Witcher, C. S. (2004). Older women living the bingo stereotype: "Well, so what? I play bingo. I'm not out drinkin'. I'm not out boozing." *International Gambling Studies*, 4, 127–146.

O'Brien Cousins, S., & Witcher, C. S. (2007). Who plays bingo in later life? The sedentary lifestyles of 'little old ladies'. *Journal of Gambling Studies*, 23, 95–112.

Rainone, G., & Gallati, R. J. (2007). *Gambling Behaviors and Problem Gambling Among Adolescents in New York State: Initial Findings from the 2006 OASAS School Survey*. New York: New York State Office of Alcoholism and Substance Abuse Services.

Schwartz, D. G. (2006). *Roll the bones: The history of gambling*. New York: Gotham Book