

รายงานการประเมินผลเกมละครพญากษัตริย์มหาสุมบัต

ภายใต้โครงการวิจัย

โครงการนำร่องการพัฒนาสื่อการละครตกแกลงเชิงสร้างสรรค์
เพื่อรณรงค์และป้องกันปัญหาการพนันในเยาวชนและชุมชนในภาคอีสาน

กนกวรรณ มะโนรัมย์ และคณะ





รายงานการประเมินผลเกมละครผจญภัยเกาะมหาสมบัติ

ภายใต้โครงการวิจัย

โครงการนำร่องการพัฒนาสื่อการละครถกแถลงเชิงสร้างสรรค์
เพื่อรณรงค์และป้องกันปัญหาการพนันในเยาวชนและชุมชนในภาคอีสาน

Pilot Project of Dialogue Theatre Creativity: A Campaign for Gambling
Problem Protection in Isan Youth and Community

โดย

รองศาสตราจารย์ ดร.กนกวรรณ มะโนรมย์ และคณะ
คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี

เสนอ

ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน
คณะเศรษฐศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตุลาคม 2562

ข้อตกลงเลขที่ 61-02-09
รหัสโครงการ 61-01432

รายงานการประเมินผลเกมละครผจญภัยเกาะมหาสมบัติ

ภายใต้โครงการวิจัย

โครงการนำร่องการพัฒนาสื่อการละครถกแถลงเชิงสร้างสรรค์
เพื่อรณรงค์และป้องกันปัญหาการพนันในเยาวชนและชุมชนในภาคอีสาน

Pilot Project of Creative Dialogue Theatre: A Campaign for Gambling
Problem Protection in Isan Youth and Community

ตุลาคม 2562

คณะผู้วิจัย

รองศาสตราจารย์ ดร. กนกวรรณ มะโนรมย์	หัวหน้าโครงการ
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ปิ่นวดี ศรีสุพรรณ	นักวิจัย
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. วัชร ศรีคำ	นักวิจัย
คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี	

สนับสนุนโดย ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน คณะเศรษฐศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

(ความเห็นในรายงานนี้เป็นของผู้วิจัย ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน ไม่จำเป็นต้องเห็นด้วยเสมอไป)

คำนำ

รายงานชิ้นนี้เป็นรายงานการประเมินผลเกมละครผจญภัยเกาะมหาสมบัติ ซึ่งอยู่ภายใต้โครงการวิจัย โครงการนำร่องการพัฒนาสื่อการละครถกแถลงเชิงสร้างสรรค์ เพื่อรณรงค์และป้องกันปัญหาการพนันในเยาวชนและชุมชนในภาคอีสาน โดยนำเสนอผลจากแบบสอบถามเกมละครผจญภัยเกาะมหาสมบัติ 3 พื้นที่ และการถอดบทเรียนเกมละคร คณะผู้วิจัยเห็นว่าจะสามารถนำไปสู่การปรับปรุงเพื่อสร้างการเรียนรู้เรื่องการพนันต่อไป

รศ.ดร.กนกวรรณ มะโนรมย์ และคณะ

บทคัดย่อ

งานวิจัยชิ้นนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาเครื่องมือวัดผลการเรียนรู้การใช้สื่อส่งเสริมการเรียนรู้การพนันผ่านเกมละครซึ่งใช้เป็นเครื่องมือในการรณรงค์เพื่อการรู้เท่าทันการพนันสำหรับเยาวชน โดยที่มวิจัยได้ออกแบบแบบสอบถามเพื่อพัฒนาเครื่องมือวัดผลการเรียนรู้การพนันผ่านเกมละครและเข้าร่วมการถอดบทเรียนเพื่อพัฒนาเครื่องมือให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

ผลการวิจัยพบว่า การออกแบบเครื่องมือวัดและประเมินผลอย่างตายตัวเพื่อใช้ทั่วประเทศ อาจไม่สอดคล้องกับบริบทของพื้นที่เนื่องจากในการแสดงของแต่ละพื้นที่ถูกปรับเปลี่ยนต่างกันไปในแต่ละสถานการณ์ ดังนั้นจึงควรใช้ทั้งการใช้แบบสอบถามและการถอดบทเรียนโดยเน้นประเด็นสำคัญร่วมกันจึงน่าจะเป็นวิธีการที่ดีในการวัดผลเกมละครได้รอบด้านมากขึ้น นอกจากนี้ยังพบว่าเกมละครเป็นเครื่องมือสร้างการตระหนักรู้และการรู้เท่าทันการพนันได้ดีสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษา อีกทั้งมีความสนุกสนานสร้างการมีส่วนร่วมและจินตนาการเกี่ยวกับตัวละครและสามารถเชื่อมโยงกับประสบการณ์ด้านการพนันของผู้ร่วมเล่นได้ดีแต่การนำเกมละครไปใช้รณรงค์การรู้เท่าทันพนันต้องมีการปรับใช้ให้เหมาะสมกับบริบทของพื้นที่และกลุ่มผู้นำเล่นเกมละครและผู้เข้าร่วมเล่นเกมละคร

Abstract

This qualitative study focuses on developing evaluative tools implemented on utilizing supportive media for learning about gambling through dramatic games implementation. The research team has designed questionnaires for developing evaluation tools. The tools are used in gambling learning through the dramatic games as well as the team participates in the lesson learned construction.

Results reveal that designing one-for-all assessment and evaluative tool for nation-wide implementation might not be suitable to regional contexts because the dialogue theaters showed at different places are commonly adjusted to situational conditions. Therefore, questionnaires use and lesson learned construction should be supportive. Thus the key points can be mutually highlighted by the stakeholders. These tools should be a proper complementary assessment and evaluative tools for the dramatic games that include more surrounding points yet imperative points. Furthermore, the dramatic games are effective tools for building gambling realization and gambling literacy among senior primary school and junior high school students. Also, the dramatic games allow fun and participatory learning and promoting imagination of characters. Thus the games allow association of gambling experiences by the participants. However, implementation of the dramatic games in gambling campaigns should be adapted so that they are practicable to particular regional contexts, participants, and players.

สารบัญ

	หน้า
บทนำ	1
วัตถุประสงค์	1
ผลผลิต	1
การพัฒนาเครื่องมือวัดประสิทธิภาพและประสิทธิผลของเกมละคร	1
กรอบการดำเนินงานพัฒนาเครื่องมือวัดผลการเรียนรู้ “เกมละครเกาเหมาสมบัติ”	2
บทสรุป: การพัฒนาเครื่องมือวัดผลการเรียนรู้การใช้สื่อส่งเสริมการเรียนรู้ การพนันผ่านเกมละคร	2
 ส่วนที่ 1 สรุปผลการถอดบทเรียนเกมละคร	 4
 ส่วนที่ 2 สรุปผลประเมินผลการจัดกิจกรรม “เกมละครผจญภัยเกาเหมาสมบัติ” one day camp	 10
 ส่วนที่ 3 สรุปผลการประเมินของผู้จัดเกมละคร	 21
 ภาคผนวก	 28
ภาคผนวก ก สรุปแบบประเมินผลการจัดกิจกรรมรายจังหวัด	29
แบบประเมินผลการจัดกิจกรรม “เกมละครผจญภัยเกาเหมาสมบัติ” พื้นที่จังหวัดอุบลราชธานี	29
แบบประเมินผลการจัดกิจกรรม “เกมละครผจญภัยเกาเหมาสมบัติ” พื้นที่จังหวัดเลย	39
แบบประเมินผลการจัดกิจกรรม “เกมละครผจญภัยเกาเหมาสมบัติ” พื้นที่จังหวัดลำปาง	49
ภาคผนวก ข สรุปผลการประเมินของผู้จัดเกมละครรายจังหวัด	59
สรุปผลการประเมินของผู้จัดเกมละครจังหวัดอุบลราชธานี	59
สรุปผลการประเมินของผู้จัดเกมละครจังหวัดเลย	64
สรุปผลการประเมินของผู้จัดเกมละครจังหวัดลำปาง	68
ภาคผนวก ค เกมละครผจญภัยในเกาเหมาสมบัติ	71
ภาคผนวก ง เวทีถอดบทเรียน การจัดกิจกรรมเกมละครผจญภัยเกาเหมาสมบัติ	79
ภาคผนวก จ แบบประเมินผลการจัดกิจกรรมเกมละครผจญภัยเกาเหมาสมบัติ	82

สารบัญตาราง

	หน้า
ตารางที่ 1 ระดับความชอบในเกมละครพญญักษ์เกาะมหาสมบัติ	10
ตารางที่ 2 ระดับความชอบการ์ดทรัพยากร	11
ตารางที่ 3 ลำดับการขึ้นเกาะมหาสมบัติ	12
ตารางที่ 4 การเลือก ลอง หรือ ลุ้น	12
ตารางที่ 5 ผลของการลุ้น	13
ตารางที่ 6 เหตุผลที่เลือกลุ้น	13
ตารางที่ 7 เหตุผลที่เลือกลอง	14
ตารางที่ 8 เกาะที่น้องอยากเล่นเกมมากที่สุดเรียงลำดับ	14
ตารางที่ 9 ความรู้สึกต่อการเล่นเกมกับสินามิ	15
ตารางที่ 10 เหตุผลที่ชอบเล่นเกมกับสินามิ	15
ตารางที่ 11 เหตุผลที่ไม่ชอบเล่นเกมกับสินามิ	16
ตารางที่ 12 ความรู้สึกเมื่อเล่นเกมชนะและได้การ์ดทรัพยากร/ไข่มุก	16
ตารางที่ 13 ความรู้สึกเมื่อเล่นเกมกับสินามิแล้วแพ้ เสียการ์ดทรัพยากร	17
ตารางที่ 14 ถ้าเปลี่ยนการ์ดเป็นเงิน สินามิชวนเล่นเกม น้องจะเลือก ลุ้น หรือ ไม่	17
ตารางที่ 15 ความต้องการเล่นเกมละครในอนาคต	19
ตารางที่ 16 ข้อเสนอแนะในการปรับปรุงเกมละคร	19
ตารางที่ 17 สถานที่จัดกิจกรรม	21
ตารางที่ 18 ระยะเวลาในการทำกิจกรรมของแต่ละทีม	22

บทนำ

การประเมินผลเกมละครผจญภัยในเกะมะมหาสมบัติ เป็นงานส่วนหนึ่งภายใต้โครงการ โครงการนำร่องการพัฒนาสื่อการละครถกแถลงเชิงสร้างสรรค์เพื่อรณรงค์และป้องกันปัญหาการพนันในเยาวชน และชุมชนในภาคอีสาน มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาเครื่องมือวัดผลการเรียนรู้ในการใช้สื่อส่งเสริมการเรียนรู้ การพนันผ่านเกมละคร

“เกมละครผจญภัยในเกะมะมหาสมบัติ” เป็นเกมที่ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน และ มูลนิธิรณรงค์หยุดพนัน ภายใต้การสนับสนุนของ สำนักงานกองทุน สนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) ได้จัดให้มีการอบรมแกนนำเด็กและเยาวชนเพื่อเสริมทักษะการจัดกิจกรรมรณรงค์หยุดพนัน เพื่อสนับสนุนการพัฒนาเครื่องมือวัดผลการเรียนรู้การใช้สื่อส่งเสริมการเรียนรู้การพนันผ่านเกมละคร ทั้งนี้มูลนิธิรณรงค์หยุดพนันได้สนับสนุนอุปกรณ์และทุนดำเนินงานให้แกนนำเด็กและเยาวชนที่ผ่านการ อบรม 5 จังหวัด ได้แก่ จังหวัดกาญจนบุรี เลย ลำปาง สตูล และอุบลราชธานี และจัดกิจกรรมในจังหวัดพื้นที่ละ 3 ครั้ง โดยทุกครั้งผู้จัดต้องทำ “รายงานสรุปการจัดกิจกรรม one day camp เกมละครผจญภัยเกะมะมหาสมบัติ” และให้ผู้เข้าร่วมทำ “แบบประเมินผลการจัดกิจกรรมเกมละครผจญภัยเกะมะมหาสมบัติ” ซึ่งออกแบบโดยนักวิจัย ซึ่งขณะนี้กิจกรรมการจัดกิจกรรม one day camp ได้ดำเนินการเสร็จสิ้นในทุกจังหวัดตั้งแต่เดือนกุมภาพันธ์ 2562 และได้มีการสรุปผลและการถอดบทเรียนเกมละครไปแล้วระหว่างวันที่ 21-22 มีนาคม 2562 ณ โรงแรมอมารีแอร์พอร์ต

คณะผู้วิจัยได้จัดทำรายงานการประเมินผลเกมละคร เพื่อทราบผลสัมฤทธิ์ของการดำเนินกิจกรรม และผลการถอดบทเรียนของแกนนำเด็กและเยาวชนภายหลังจากการร่วมแลกเปลี่ยนประสบการณ์การจัดกิจกรรมเกมละครผจญภัย เกะมะมหาสมบัติ และเพื่อทราบจุดอ่อนและจุดแข็งของเกมละคร ซึ่งผู้ออกแบบและผู้ใช้จะได้นำไปปรับปรุงชุดการเรียนรู้ “เกมละคร” ในการสร้างความตระหนักรู้เรื่องการพนันที่จะนำไปสู่การเผยแพร่ในวงกว้างได้

วัตถุประสงค์

เพื่อพัฒนาเครื่องมือวัดผลการเรียนรู้ในการใช้สื่อส่งเสริมการเรียนรู้การพนันผ่านเกมละคร

ผลผลิต

เครื่องมือวัดผลการเรียนรู้เกมละครจำนวน 1 ชุด

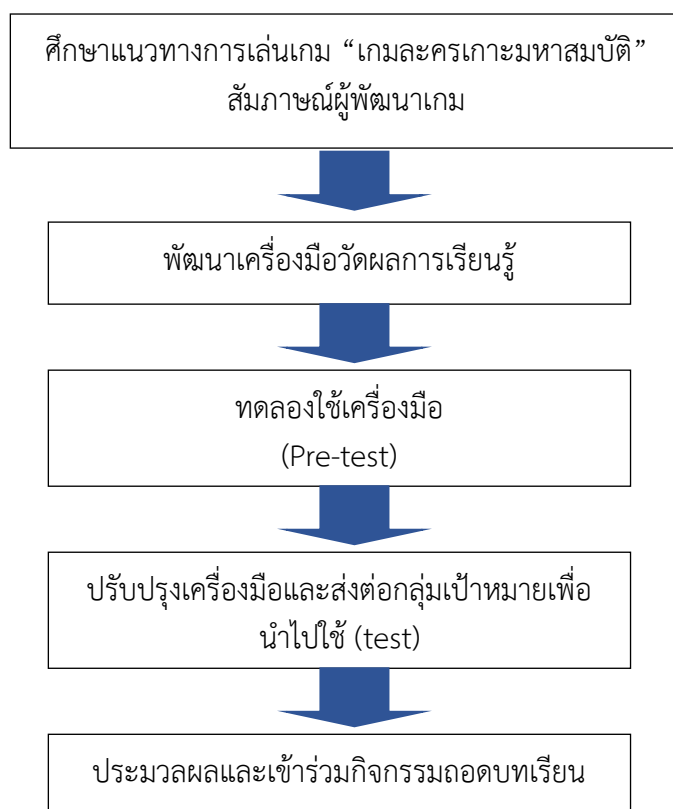
การพัฒนาเครื่องมือวัดประสิทธิภาพและประสิทธิผลของเกมละคร

แม้ว่ากระบวนการละครจะเป็นเทคนิคเชิงสร้างสรรค์และทำให้ผู้รับชมมีความสนุกสนาน แต่การทำงานเพื่อการเปลี่ยนแปลงจำเป็นต้องชี้ให้เห็นว่าเครื่องมือดังกล่าวมีประสิทธิภาพ มีประสิทธิผลและมีความเหมาะสมในการพัฒนาต่อยอดการเรียนรู้เพื่อให้กลุ่มเป้าหมายรู้เท่าทันเรื่องของการพนัน ทีมวิจัยได้ออกแบบเครื่องมือวัดกระบวนการทำงานดังกล่าวด้วย ดังนี้

- 1) เข้าร่วมกิจกรรมเกมละครและวิเคราะห์วัตถุประสงค์และเป้าหมายประสงค์ของเครื่องมือ
- 2) ออกแบบเครื่องมืออย่างง่ายด้วยแบบสอบถามขนาดสั้น เน้นคำถามด้านระดับความรู้ความเข้าใจและการตระหนักรู้ พร้อมทั้งมีคำถามปลายเปิด (Pre-Assessment)

- 3) เก็บข้อมูลโดยผู้ดำเนินงานพัฒนาเครื่องมือ และผู้วิจัยนำแบบสอบถามมาประมวลและ
สังเคราะห์ผล (Post- Assessment)
- 4) ผู้วิจัยทำการสัมภาษณ์และเข้าร่วมการถอดบทเรียนผู้พัฒนาเครื่องมือเพื่อประกอบการ
วิเคราะห์

กรอบการดำเนินงานพัฒนาเครื่องมือวัดผลการเรียนรู้ “เกมละครเกะมะมหาสมบัติ”



บทสรุป: การพัฒนาเครื่องมือวัดผลการเรียนรู้การใช้สื่อส่งเสริมการเรียนรู้การพนันผ่านเกมละคร

เกมละครเกะมะมหาสมบัติ เป็นเกมละครที่ออกแบบเพื่อการรณรงค์การเรียนรู้เท่าทันการพนันในชีวิตประจำวันโดยกลุ่มละครบางเพลย์ (Bang Play) ลักษณะของเกมเป็นการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมขนาดใหญ่ ผู้ชมจะเป็นเหมือนคนที่อยู่ร่วมในพื้นที่ของการแสดง โดยเรื่องราวที่นำมาใช้เป็นการแสดงบทบาทสมมติในท้องทะเล โดยแบ่งการประเมินออกเป็นสองส่วนคือ ประเมินผู้ชมและประเมินผู้แสดง พบดังนี้

หนึ่ง การประเมินผู้ชม โดยแนวทางการออกแบบประเมินให้เหมาะสมกับช่วงวัยของผู้ชม ความเหมาะสมของข้อคำถาม ง่าย และมีข้อคำถามที่ไม่ยุ่งยากซับซ้อน และนำแบบประเมินไปวิเคราะห์อย่างง่ายด้วยโปรแกรม SPSS ทั้งนี้ ผู้แสดงจะต้องเก็บข้อมูลปฏิกิริยา ประเด็นคำถาม คำพูด หรือข้อคิดเห็นที่น่าสนใจ เพื่อนำมาประมวลผล

สอง การประเมินผู้แสดง โดยใช้แนวทางการถอดบทเรียนการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในตัวผู้แสดง และเป็นการบันทึกของผู้จัดการเล่นเกมละครโดยประเมินจากผู้เล่นในมิติต่างๆ ได้แก่ การแสดงออกของน้องๆ ผู้เล่น การสรุปบทเรียนที่ได้หลังจากผู้จัดชวนคุย และ ความคิดเห็นของผู้สนับสนุนให้มีการจัดการเกมละคร เช่น ครู หรือ บุคคลต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง รวมทั้ง ความคิดเห็นของผู้จัดกิจกรรม ซึ่งแบบประเมิน

ดังกล่าวได้รับการสนับสนุนทั้งความคิดเห็น ปรับแก้และรูปแบบจากศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน แกนนำเยาวชนสะท้อนว่าเกือบครึ่งหนึ่งของน้องๆ นักเรียนที่มาร่วมเล่นละครได้เรียนรู้ว่าเกมละครเปรียบเหมือนกับพนัน การเสี่ยงโชค และมีความเสี่ยง เพราะมีคำว่าลุ้น แล้วทั้งได้และเสีย แต่ไม่ได้หมายความว่าน้องๆ ทุกคนจะได้ข้อสรุปนี้เหมือนกัน ซึ่งความแตกต่างในการเรียนรู้ประเด็นความสัมพันธ์ระหว่างเกมละครกับการพนันหรือการเทียบเคียงเกมละครกับการพนันหรือการเสี่ยงโชคขึ้น ช้า หรือ เร็ว นั้น ขึ้นกับประสบการณ์เดิมๆ ของผู้เข้าร่วมด้วย น้องบางคนในกลุ่มที่มีเคยมีประสบการณ์เสี่ยงโชคจากบริบทแวดล้อมที่เห็น เช่น แฉงหวยที่ขายทั่วไป ทั้งการเดินขายและตั้งโต๊ะ การซื้อหวยของพ่อแม่ หรือเคยมีประสบการณ์ปาเป้า จับฉลาก หรือ เสี่ยงทาย หรือ ซิงโชค จะบอกได้ทันทีว่าเกมละครคือการเล่นพนัน และการเสี่ยงโชค ทำให้น้องๆ ที่อยู่ในกลุ่มที่อาจไม่มีประสบการณ์ได้เรียนรู้ไปด้วยว่าเกมละครเปรียบเหมือนอะไรในชีวิตจริงๆ

อย่างไรก็ดี การออกแบบเครื่องมือวัดและประเมินผลอย่างตายตัว อาจจะไม่เหมาะสมกับการวัดผลเกมละคร เนื่องจากในการแสดงของแต่ละพื้นที่ถูกปรับเปลี่ยนต่างกันไปในแต่ละสถานการณ์ การใช้วิธีการถอดบทเรียนโดยใช้ประเด็นสำคัญร่วมจึงน่าจะเป็นวิธีการที่ดีในการวัดผลเกมละครดังกล่าว

สำหรับรายละเอียดผลการประเมินดังกล่าวในรายงานนี้ แบ่งเนื้อหาการรายงานออกเป็น 3 ส่วน ได้แก่ ส่วนที่หนึ่ง สรุปผลการถอดบทเรียนเกมละคร ส่วนที่สอง สรุปผลการประเมินจากการจัดกิจกรรม one day camp และ ส่วนที่สาม สรุปผลการประเมินของผู้นำเกม ดังรายละเอียดดังกล่าวถัดไป

ส่วนที่ 1

สรุปผลการถอดบทเรียนเกมละคร

การถอดบทเรียน “เกมละครผจญภัยในเกาะมหาสมบัติ” ระหว่างวันที่มีเยาวชนที่เป็นแกนนำเล่นเกมละครเข้าร่วมสามจังหวัดได้แก่ อุบลราชธานี ลำปาง เลย และ สตูล จำนวนจังหวัดละ 3 คน รวม 12 คน ผู้แทนจากสภาเด็กและเยาวชนแห่งประเทศไทย 1 คน และมีพี่เลี้ยงจังหวัดละ 1 คน โดยมีวิทยากรผู้นำการสรุปบทเรียนจาก มูลนิธิธรรมาภิบาล 2 คน ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน 1 คน ทีมนักวิจัยจากมหาวิทยาลัยอุบลราชธานี 2 คน และ อาจารย์จากมหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ 1 คน รวมทั้งสิ้น 22 คน

จุดมุ่งหมายของเกมละครพนันคือ

1. เพื่อพัฒนาเกมละครเพื่อการเรียนรู้เรื่องพนัน “ผจญภัยใต้สมุทร” สำหรับเด็กประถมและมัธยมต้น
2. เพื่อพัฒนาทีมเยาวชนที่สนใจสร้างเกมละครเพื่อการเรียนรู้ โดยเข้าใจเนื้อหา รูปแบบ และสามารถ เป็นผู้นำเกมละครเพื่อการเรียนรู้เรื่องพนันได้

ผลการถอดบทเรียนและสรุปผลการประเมินการเล่นเกมละครของนักเรียนในกิจกรรม one day camp นำเสนอในประเด็นดังต่อไปนี้

1. “เกมละครผจญภัยในเกาะมหาสมบัติ ” มีประโยชน์ต่อการเรียนรู้การพนันและความเสี่ยง

แกนนำเยาวชนสะท้อนว่าเกือบครึ่งหนึ่งของน้องๆนักเรียนที่มาร่วมเล่นเกมละครได้เรียนรู้ว่าเกมละครเปรียบเหมือนกับพนัน การเสี่ยงโชค และมีความเสี่ยง เพราะมีคำว่าลุ้น แล้วทั้งได้และเสีย แต่ไม่ได้หมายความว่าน้องๆทุกคนจะได้ข้อสรุปนี้เหมือนกัน ซึ่งความแตกต่างในการเรียนรู้ประเด็นความสัมพันธ์ระหว่างเกมละครกับการพนันหรือการเทียบเคียงเกมละครกับการพนันหรือการเสี่ยงโชคขึ้น ช้า หรือ เร็วนั้น ขึ้นกับประสบการณ์เดิมๆ ของน้องๆ น้องบางคนในกลุ่มที่มีเคยมีประสบการณ์เสี่ยงโชคจากบริบทแวดล้อมที่เห็น เช่น แพงห่วยที่ขายทั่วไป ทั้งการเดินขายและตั้งโต๊ะ การซื้อห่วยของพ่อแม่ หรือเคยมีประสบการณ์ปาเป้า จับฉลาก หรือ เสี่ยงทาย หรือ ชิงโชค จะบอกได้ทันทีว่าเกมละครคือการเล่นพนันและการเสี่ยงโชค ทำให้น้องๆที่อยู่ในกลุ่มที่อาจไม่มีประสบการณ์ได้เรียนรู้ไปด้วยว่าเกมละครเปรียบเหมือนอะไรในชีวิตจริงๆ และบางคนบอกว่า “ไม่ควรเอาของมีค่าไปแลกกับสิ่งไม่แน่นอน”

สำหรับประสบการณ์ร่วมในการทำความเข้าใจเกมละครของผู้เล่นโดยการเชื่อมโยงกับประเด็นการพนันหรือการแสดงออกในเชิงวิชาการมีความแตกต่างกัน ลักษณะความสัมพันธ์ของโรงเรียนกับชุมชนที่เลือกทำกิจกรรมก็มีผลต่อการรับรู้หรือเชื่อมโยงกับประเด็นการพนันด้วย ตัวอย่างเช่น ทีมจังหวัดสตูล โรงเรียนราช-ประชานุเคราะห์ 42 ผู้เข้าร่วมเป็นหญิงล้วน ทำให้ไม่กล้าแสดงออก การเป็นโรงเรียนประจำทำให้เชื่อมโยงกับชุมชนยาก เพราะนักเรียนไม่ได้สัมผัสกับชุมชนมากนัก ทีมจังหวัดลำปาง โรงเรียนบ้านเชียงคาน “วิจิตรวิทยา” เป็นโรงเรียนเมือง นักเรียนมีความกล้าแสดงออกได้ประเด็นวิชาการดีกว่า ส่วนโรงเรียนปงสนุก ชุมชนมีการเล่นพนัน นักเรียนเห็นในชีวิตประจำวันและสะท้อนได้ดีกว่าที่อื่น เป็นต้น

2. การเล่นเกมพนันทำให้น้องๆ เรียนรู้การทำงานและการตัดสินใจร่วมกัน

แกนนำเยาวชนสรุปร่วมกันว่า ระหว่างที่น้องๆ ร่วมเล่นเกมละครน้องๆ ได้เรียนรู้การทำงาน การปรึกษาหารือ และการแสดงความเห็นและการตัดสินใจร่วมกัน เช่น การหาผู้มีโชคในการหมุนเข็มนาฬิกา หรือโยนลูกเต๋า ที่ได้คะแนนมากที่สุด ในการออกมามีเล่นกับสีนามิหรือนำการลุ้นในเกาต่างๆ หรือการตัดสินใจว่าจะเลือก “ลอง” หรือ “ลุ้น” เช่น น้องๆ รู้ว่าการเลือก “ลอง” พวกเขาจะไม่เสียการ์ดทรัพยากร และการเลือกลองทำให้น้องๆ ได้มีเวลาปรึกษาหารือ ยังคิด ร่วมกันทำ โดยจากการสังเกต ผู้หญิงมักจะเป็นฝ่ายที่มีความยับยั้งชั่งใจในการลุ้นต่างกัน ผู้หญิงจะใช้ความคิดมากกว่าผู้ชาย กรณีเลือกน้องๆ เลือก “ลุ้น” มักจะไม่ค่อยได้ปรึกษากัน จะมีแกนนำบางคนบอกว่า ลุ้นเลย ลุ้นเลย ซึ่งมีทั้งได้และเสีย หรือ กรณีที่น้องๆ เล่นเกมแล้วเลือก “ลุ้น” อย่างเดียวและชนะเกมได้การ์ดทรัพยากรมาก ทีมผู้เล่นควรชี้ให้น้องๆ เห็นว่า “การลุ้นดังกล่าวอาจจะไม่ได้ชนะทุกครั้งเสมอไป เพราะการลุ้นคือการเสี่ยงซึ่งมีทั้งได้และไม่ได้และหากได้ก็อาจไม่คุ้มเสีย

3. กระบวนการของเกมละครไม่ง่ายและมีความซับซ้อนพอสมควร

ทีมผู้เล่นเห็นว่าการจัดกิจกรรมเกมละครผจญภัยเกาเมหาสมบัติ ค่อนข้างซับซ้อนพอสมควร และ ในช่วงที่มารับเครื่องมือที่กรุงเทพฯ น้องๆ ยังไม่เข้าใจเกมอย่างลึกซึ้ง เข้าใจเกมไม่ทั้งหมดเพราะการเล่นเกาในแต่ละเกาไม่เหมือนกัน ก่อนการเล่นเกาจริง น้องๆ ได้พยายามแก้ปัญหาโดยการปรึกษาผ่านไลน์กลุ่มหรือโทรมาประสานงานกับมูลนิธิ และน้องๆ แต่ละทีมต่างพยายามทำความเข้าใจตัวละครจากมุมมองของตนเองและได้พยายามหรือประยุกต์ และปรับให้เข้ากับบริบท และความเหมาะสมของพื้นที่หลายประการ ได้แก่

3.1.1 การแต่งกาย ซึ่งพบว่าทีมเล่นเกมใช้รูปแบบการแต่งกาย สาม รูปแบบ ได้แก่ (หนึ่ง) การแต่งตามตัวละครเหมาะกับบทบาท ได้แก่ ทีมอุบลราชธานี และ ทีมสตูล (สอง) การใช้เสื้อยืดที่ทางมูลนิธิส่งให้ซึ่งเป็นเสื้อ สดาดแพน เช่น ทีมลำปาง และ (สาม) การใช้เพียงผ้าคลุมใหญ่สีต่างๆ เพื่อแบ่งแยกตัวละครแต่เน้นอุปกรณ์เสริมใช้เด่นชัดว่าเป็นตัวละครอะไร เช่น ทีมเลย อย่างไรก็ตาม การถอดบทเรียนร่วมกันเห็นว่าคุณค่าสูงสุดของการนำเกาไปใช้คือน้องๆ ที่เข้ามาเล่นเกมเกิดการเรียนรู้เท่าทันพันนเป็นหลัก ส่วนการแต่งกายและการใช้เสียงก็ช่วยให้การเล่นละครสมจริงสมจังและประกอบการสร้างจินตนาการของน้องๆ

3.1.2 การหาโรงเรียนที่นำละครไปเล่น พบว่าทีมแต่ละทีมได้เลือกโรงเรียนที่มีลักษณะที่หลากหลายทั้งโรงเรียนกึ่งนอน เช่น โรงเรียนราชประชานุเคราะห์ โรงเรียนเอกชน โรงเรียนขยายโอกาส โรงเรียนประจำ (สอนศาสนา) โรงเรียนในเมือง โรงเรียนในชนบท บางทีม เช่น เลย คัดเลือกโรงเรียนที่อยู่ในพื้นที่มีความเสี่ยงต่อการเล่นการพนันสูง ซึ่งโรงเรียนทุกแห่งให้ความร่วมมือและความสนใจในกิจกรรมมาก ยกเว้นบางแห่งที่ต้องการให้นำเกมละครมาบรรจุในแผนงานของโรงเรียนตั้งแต่แรก เช่น ในพื้นที่สตูลแต่ทีมผู้เล่นนอกจากนี้ด้วยข้อจำกัดเรื่องความพร้อมของโรงเรียนทำให้บางทีม เช่น อุบลราชธานีตัดสินใจเล่นเกมละครกับโรงเรียนระดับมัธยมศึกษา 2 โรงเรียน ระดับประถมศึกษา 1 โรงเรียน ส่วนทีมที่เหลือเล่นกับน้องๆ ระดับประถมศึกษาทั้งหมด

3.1.3 กลุ่มเป้าหมายที่เป็นนักเรียน ซึ่งในช่วงแรกๆ ทีมผู้เล่นละครค่อนข้างกังวลใจว่าการเล่นเกากับน้องๆ ระดับประถมศึกษาจะยากเพราะเกรงว่าน้องๆ จะไม่เข้าใจ แต่เมื่อได้เล่นเกมไปแล้วพบว่าน้องๆ สามารถเล่นได้และมีส่วนร่วมค่อนข้างสูง บางทีมเห็นว่าวัยของทีมผู้เล่นและน้องๆ ที่มาร่วมกิจกรรม

ไม่ต่างกันมากนักอาจทำให้การเล่นเกมน่าสนุก แต่พบว่าในท้ายที่สุดการเล่นเกมน่าสนุกได้ผลตอบรับเป็นอย่างดีจากน้องๆ ที่เข้าร่วมกิจกรรม

3.14. การใช้ภาษาถิ่น เพื่อให้เหมาะกับพื้นที่และความคุ้นชินด้านภาษาของน้องๆ เช่น ทีมลำปาง ทีมสตูล ผสมผสานกับภาษากลาง หรือการใช้ภาษากลางเป็นหลัก เช่น ทีมอุบลราชธานี

3.1.5. ปรับเสียงและท่าทาง ผู้แสดงที่เป็นตัวละครทุกตัวจะต้องท่องจำบทให้ได้และเป็นธรรมชาติ ยกเว้นท่อนน้ำที่มีบทยาวมากและเป็นผู้เดินเรื่องมักจะได้รับข้อยกเว้นให้สามารถถือบทละครได้ แต่ต้องแสดงละครโดยใช้เสียงและท่าทางอย่างเป็นธรรมชาติ และมีลักษณะของตัวละคร

3.1.6 การแสวงหาเครือข่ายในพื้นที่ช่วยเล่นเพิ่มเติม ยกตัวอย่าง เช่น ทีมสตูลที่เชิญคนในพื้นที่มาเล่นเป็นก๊อดประจำเกาะ แยกต่างหากจากก๊อดประจำเรือ เพื่อให้ตัวละครแต่ละตัวจำบทของตัวเองให้มากที่สุดจะได้ไม่ผิดพลาด ไม่ต้องสลับบทไปมา บางทีม เช่น อุบลราชธานีไม่สามารถหาทีมเพิ่มได้เพราะข้อจำกัดเรื่องเวลาและผู้เล่นจะเข้าร่วมทีมจึงใช้วิธีการสลับบทบาทกันได้ ซึ่งการปรับเปลี่ยนผู้เล่นหรือใช้จำนวนผู้เล่นเพิ่มขึ้น มักขึ้นกับความพร้อมของแต่ละทีมและพื้นที่และชุมชนที่ให้การสนับสนุนการกิจกรรมนี้

3.1.7 การปรับขั้นตอนของเกมให้เหมาะสม น้องแกนนำได้มีการปรับเวลาให้ดีขึ้นเรื่อยๆ เพื่อให้ทำให้น้องๆ นักเรียนได้ขึ้นเรือเพื่อเล่นเกมต่อได้อย่างสนุกและไม่เสียเวลา เช่น ทีมจังหวัดเลย ลดการ์ดขึ้นเกาะลง ใช้การ์ดทางตรงมากขึ้น ไม่ให้อ้อมหรือมีอุปสรรคในการขึ้นเกาะ และปรับคะแนนการ์ดใหม่ เช่น การ์ดขึ้นเรือทางตรงเดินได้ 7 ก้าว แทนที่จะมีจำนวนก้าวน้อยกว่า นอกจากนี้ แต่ละทีมเห็นว่าการใช้สิทธิพิเศษหรือความสามารถพิเศษของตัวละครจำเป็นต้องมีเสมอเพื่อแก้ไขสถานการณ์เมื่อเข้าที่คับขัน เช่น การขึ้นเกาะ หรือ เมื่อการ์ดทรัพยากรของกลุ่มตนร่อยหรอลงไป ซึ่งการใช้สิทธิพิเศษมักใช้ในช่วงท้ายๆ เกมเสมอเนื่องจากแต่ละทีมต้องการให้เกมดำเนินการไปตามขั้นตอนและน้องๆ ได้เรียนรู้เกี่ยวกับผลของการ “ลอง” หรือ “ลุ้น”

4. การพนันและการลุ้นถูกระตุ้นเป็นอย่างดีโดย “สินามิ”

ตัวละครที่เป็นสินามิเป็นตัวละครที่ส่งผลต่อการตัดสินใจของน้องๆ ในการลุ้นมากที่สุด ผู้เล่นเล่นได้ดีจนทำให้น้องๆ ตัดสินใจลุ้นมาก สินามิพยายามกระตุ้นให้น้องอยากรู้ อยากลองโดยใช้กลยุทธ์ในการดึงดูดน้องให้กล้าตัดสินใจเสี่ยง เช่น เสนอให้นำเดิมพันการ์ดทรัพยากรที่สูงและหายาก เช่น ปลาฉลาม ซึ่งหากชนะ น้องๆ จะได้การ์ดทรัพยากรมูลค่าสูงกว่าหลายเท่า เช่น ไข่มุกหลายลูก หรือการ์ดปลาฉลามหลายใบ เป็นต้น ส่วนตัวละครก๊อดก็มีความสำคัญในฐานะที่ปรึกษา ผู้มีความใกล้ชิดและให้ข้อมูลกับน้องๆ ในการตัดสินใจว่าน้องๆ จะ “ลอง” หรือ “ลุ้น” ในแต่ละครั้งที่ขึ้นเกาะ

การเลือก “ลอง” หรือ “ลุ้น” ไม่ใช่อิสระส่งผลต่อการเรียนรู้เกี่ยวกับความเสี่ยงที่เกิดจากการพนันหรือการไม่เล่นพนันได้ กล่าวคือ ทีมแต่ละทีมส่วนใหญ่เล่นเกมไปตามที่เคยได้รับการอบรมช่วงมารับเครื่องมือ คือ มักให้น้องๆ เลือกอันใดอันหนึ่ง และไม่ได้เลือกเองตามความต้องการ เพราะการถูกบังคับโดยกติกา เช่น เมื่อขึ้นเกาะแล้ว กลุ่มแรกที่ได้เล่นก่อนมีสิทธิ์เลือกลุ้นหรือลองได้ หากกลุ่มนี้ เลือก “ลุ้น” ไปก่อนแล้ว กลุ่มที่สองที่ตามมาขึ้นเกาะเดียวกัน จะไม่มีโอกาสเลือก “ลุ้น” เพราะก๊อดประจำเกาะจะคว่ำป้าย “ลุ้น” เอาไว้ ทำให้น้องๆ ที่มาเล่นเกมที่ขึ้นเกาะภายหลังไม่ได้ เลือก “ลุ้น” ซึ่งทุกทีมจะปฏิบัติเช่นกัน ทำให้บางทีมไม่ได้เล่น “ลุ้น” เลยก็มี ดังนั้น จากการถอดบทเรียนร่วมกันของทีมผู้เล่นละครเห็นว่าการไม่ให้โอกาสน้องๆ ได้เลือกเองโดยอิสระ และร่วมกันตัดสินใจว่าจะเลือก “ลอง” หรือ “ลุ้น” นั้นผิดหลัก

ความเป็นจริงและมีลักษณะการถูกบังคับให้เลือกโดยกติกา ดังนั้นในอนาคต ควรเปลี่ยนวิธีการใหม่ ให้ยึดหลักการมีอิสระของน้องๆ ในการเลือกกระหว่าง “ลอง” หรือ “ลุ้น” ด้วยตัวเองเพื่อเขาจะได้เรียนรู้ว่าการ “ลอง” หรือ “ลุ้น” มีผลลัพธ์อย่างไรตามมา

5. การถอดบทเรียนหลังจากเกมละครเสร็จสิ้นของแกนนำค่อนข้างยากพอควร

แกนนำเยาวชนชนได้พยายามชวนน้องๆ นักเรียนคุยด้วยการเริ่มถามว่า ชอบเกมละครหรือไม่อย่างไร เห็นได้จากการที่ทีมที่พาเล่นเกมความเห็นหรือความรู้สึกน้องๆ หลังจากการเล่นเกม ด้วยคำถามเหล่านี้ เช่น สนุกไหม ชอบตัวละครไหน อยากเล่นอีกไหม หรือ ได้เรียนรู้อะไรใหม่ๆ จากการร่วมเล่นเกมบ้าง น้องๆ ต่างสนใจและมีความกระตือรือร้นในการตอบเป็นอย่างดี ยกเว้นน้องที่อยู่ระดับประถมศึกษาตอนต้นที่ได้เข้าร่วมเล่นเกมไม่สนใจตอบมากนักอยากจะออกจากการสนทนาเนื่องจากอาจเหนื่อยล้า หรือหมดความสนใจเพราะไม่ใช่เกมอีกต่อไป

นอกจากนี้ แกนนำเยาวชนสะท้อนว่า การถอดบทเรียนหลังเกมละครสิ้นสุดค่อนข้างจะยากพอสมควรเมื่อต้องเชื่อมโยงกับเรื่องพนันหรือความเสี่ยงเนื่องจากต้องตะล่อมถามน้องๆ ว่าเหมือนอะไรในชีวิตจริงๆ บางทีมต้องยกตัวอย่างว่าเมื่อวานเป็นวันอะไร (เนื่องจากทีมที่เล่นละครในวันที่ 16 กุมภาพันธ์ ซึ่งเป็นวันหยุดออก) น้องๆ ในบางโรงเรียนสามารถระบุได้ทันทีว่าเกมละครเปรียบเหมือนการเล่นการพนัน เช่น สีนามิเปรียบเหมือนเจ้ามือพนัน

6. ข้อที่ต้องตระหนักระหว่างการเล่นและการถอดบทเรียนหลังการเล่นเกม

แกนนำเยาวชนเห็นหากจะมีการเล่นเกมละครต่อไปในอนาคตทีมแกนนำที่นำเล่นเกม ต้องเข้าใจให้ชัดเจนและตรงกันระหว่างทีมผู้เล่น ในเรื่องต่อไปนี้เสมอๆ เกมละครคือการณรงค์ไม่เล่นการพนัน โดยจะต้องไม่เอ่ยคำว่า “การพนัน” จะต้องไม่ใช่สื่อประกอบที่มีคำว่า “การพนัน” ประกอบฉากระหว่างเล่นเกม เกมละครต้องทั้งสร้างความสนุก จินตนาการและเรียนรู้ว่าพนันคือความเสี่ยง

จุดมุ่งหมายของการเข้าร่วมเล่นเกมของน้องๆ เพื่อทำให้น้องๆ ได้รู้ว่าเกมละครนี้คาดหวังให้น้องได้เรียนรู้ผลที่ตามมาของการเสี่ยงและได้ไม่คุ้มเสีย **เน้นชวนน้องๆ ลดการเล่น ไม่ได้ชวนน้องๆ เลิกเล่นแต่เน้นกระตุ้นให้นักเรียนรู้เท่าทันพนันมากขึ้นเป็นหลัก**

วัยที่เหมาะสมในการเข้ามาเล่นเกม คือ วัยระดับประถมศึกษาตอนปลาย เพราะเป็นวัยที่ยังไม่เข้าสู่การพนัน หรือมีประสบการณ์การเล่นการพนันมากนักเมื่อเปรียบกับนักเรียนระดับมัธยม

7. การเปลี่ยนแปลงด้านทัศนคติและพฤติกรรมทีมหรือแกนนำเยาวชนผู้นำการเล่นเกม

ทีมผู้นำเล่นเกมละครมีประสบการณ์เกี่ยวข้องกับการพนันแตกต่างกันมาก บางคนเล่นบ่อยๆ เช่น ซื้อห่วย บางคนเคยเล่น และเลิกเล่นเพราะเล่นแล้วเสียมากกว่าได้

ทีมผู้นำเกมได้พยายามเน้นให้เด็กๆ ที่มาร่วมเล่นรู้เท่าทันการพนันว่าคือความเสี่ยงมากกว่าอธิบายว่าการพนันคืออะไร

ทีมผู้นำเกมได้ตระหนักชัดเจนมากขึ้นว่าพนันคือความเสี่ยงได้ไม่คุ้มเสีย เพราะหลายคนเคยเล่นการพนันทั้งแบบที่เป็นเกม เช่น คีปตูกตา พนันบอล และ ห่วย

ทีมผู้นำเกมหลายคนตั้งคำถามกับตัวเองว่า การออกไปปรณรงค์เรื่องการพนัน ในขณะที่ตนเองยังเล่นการพนันอยู่ ทำให้เกิดความขัดแย้งภายในจิตใจตนเองเป็นอย่างมาก ในเวทีการถอดบทเรียนจึงได้

ข้อสรุปในประเด็นนี้ว่า กิจกรรมเกมละครนี้ถูกออกแบบมาเพื่อรณรงค์ให้ลดการเล่นพนันและรู้เท่าทันว่า “พนัน คือความเสี่ยง และได้ไม่คุ้มกับเงินที่เสียไป หากไม่หยุดเล่น หรือ เล่นน้อยลง”

ดังนั้นเกมละครช่วยให้ทีมผู้นำการเล่นละครเริ่มตระหนักในเรื่องดังกล่าวมากขึ้น ดังที่คำพูดของทีมผู้เล่นที่ว่า

“เคยคิดว่าลุ่นๆ ลองๆ แต่ตอนนี้คิดมากขึ้น
รู้ลึกว่าเสียมากกว่าได้
ได้คิดมากขึ้น มันเหมือนกับไม่ได้อะไร
เคยคิดว่าเสียเงิน ลุ่นต่างๆ ไม่คิดว่าเป็นการพนัน
เคยเห็นผู้ใหญ่เล่น เราต้องเล่นได้ หยุดซื้อหวย เอาเงินไปทำอย่างอื่น
ได้เรียนรู้เรื่องสถานการณ์จำลอง ว่ามันเสียมากกว่าได้
ได้ทบทวนตัวเอง เราไปสอนคนอื่น แต่เราไม่ปรับเปลี่ยน ตัวเองจะเป็นอย่างไร
เราเล่นมาตลอด ผลที่ได้้น้อยกว่าที่ลงไป
เราเล่นไปแล้ว หมดเงินไปแล้ว จะใช้อย่างไร เงินจะพอ ลดการเล่น
เงินที่ได้มาก็หมดไป และไม่ได้อีก จากนั้นไม่ได้อะไร และหมดเงิน เลยเลิกเล่น
เราจะไปสอนน้องๆอย่างไร
หากลุ่นจะมีความเสี่ยง เสียเงินมาก เสียไปมากในแต่ละเดือน เกือบตั้งค์ไว้ดีกว่า ต้องอย่าหันไปมอง”

8. การส่งต่อเกมละครเป็นไปได้นานน้อยเพียงใดและใครควรจะนำเกมไปเล่นต่อ

8.1 กลุ่มคนหรือองค์กรที่ควรรับหน้าที่นำเกมละครไปคือ “สภาเด็กแห่งประเทศไทย”

ทีมผู้นำเกมละครเห็นร่วมกันว่าองค์กรที่ควรนำเกมละครผจญภัยในมหาสมบัติคือ “สภาเด็กแห่งประเทศไทย” ซึ่งมีศักยภาพในการถ่ายทอดเกมละครและมีเครือข่ายในทุกจังหวัด

8.2 จัดทำคู่มือแบบง่ายสำหรับผู้นำเกม

มูลนิธิรณรงค์หยุดการพนันควรทำคู่มือฉบับง่ายเกี่ยวกับการนำเกมละครไปใช้ในพื้นที่ การใช้สื่อรณรงค์ เช่น สติกเกอร์ ดำเนินการแบบไม่เป็นทางการ เหมาะกับพื้นที่ นำความรู้เกี่ยวกับการพนันและนิติกฎหมายสอดแทรกเนื้อหาสาระระหว่างการถอดบทเรียน เช่น เด็กที่เข้าไปในพื้นที่การพนันสามารถถูกจับและดำเนินการตามกฎหมายแม้ไม่ได้เล่นพนันก็ตาม อบรมผู้รับเครื่องมือ ทักษะการถอดบทเรียน

8.3 วัยประถมศึกษาตอนปลายหรือมัธยมตอนต้นมีความเหมาะสมต่อการเล่นเกมละคร

การถอดบทเรียนทำให้ผู้นำเกมละครเห็นพ้องต้องกันว่า กลุ่มเป้าหมายมาร่วมการเล่นเกมละครที่เหมาะสมที่สุดคือ กลุ่มนักเรียนระดับประถมปลายหรือมัธยมตอนต้นเนื่องจากยังไม่ได้เข้าสู่การพนัน หรือเข้าสู่การพนันน้อยกว่ากลุ่มอื่นๆ ซึ่งเป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้เท่าทันการพนันมากที่สุด

8.4 อบรมทักษะการถอดบทเรียนให้กับผู้นำเกมก่อนการนำไปเล่นจริง

การถอดบทเรียนหลังการเล่นเกมละครพนันมีความสำคัญมาก เพราะคือเวทีที่น้องๆ ที่ร่วมเล่นเกมได้ มีโอกาสสะท้อนความคิดเห็น และทัศนคติต่อเกม และได้มีโอกาสเทียบเคียงกับว่า เกมที่เล่นเหมือนการทำอะไรในชีวิตจริง การถามคำถามเช่นนี้ค่อนข้างยากและท้าทายต่อผู้นำเกมและผู้เล่นเกม หากไม่มีประสบการณ์ในการจัดกระบวนการหรือถามเพื่อให้ได้ความจริงหรือข้อคิดเห็นของน้องๆ นักเรียน

ดังนั้นที่ประชุมถอดบทเรียนจึงเสนอให้มีการจัดอบรมผู้นำเกมไปใช้เกี่ยวกับ “ทักษะการถอดบทเรียนกับน้องๆ” ได้แก่ การตั้งคำถามเพื่อหลีกเลี่ยงการถามนำ การรวบหรือจับประเด็นจากน้องๆ การกระตุ้นให้คิด และการสรุปประเด็นสำคัญ

ส่วนที่ 2

สรุปแบบประเมินผลการจัดกิจกรรม “เกมละครผจญภัยเกาะมหาสมบัติ”

One day camp

ส่วนนี้เป็นการสรุปข้อมูลจากแบบสอบถามเกี่ยวกับการเล่น “เกมละครผจญภัยเกาะมหาสมบัติ” ของนักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรม one day camp ที่จัดในพื้นที่ 4 จังหวัดได้แก่ อุบลราชธานี เลย ลำปาง และ สตูล แต่การรายงานผลมีเพียง 3 จังหวัด คือ จังหวัดอุบลราชธานี จำนวน 118 ชุด จังหวัดเลย จำนวน 148 ชุด และ จังหวัดลำปาง จำนวน 136 ชุด รวมแบบประเมินผลการจัดกิจกรรม “เกมผจญภัยเกาะมหาสมบัติ” รวมแบบสอบถามทั้งสิ้น จำนวน 402 ชุด ผลการประเมินตามประเด็นตามแบบสอบถามต่อไปนี้

1. ระดับความชอบเกมละคร

ผู้เล่นส่วนใหญ่มีความชอบเกมละครผจญภัยในระดับ ชอบมากจำนวน 237 คน คิดเป็นร้อยละ 59.0 รองลงมา คือ ชอบ จำนวน 137 คน คิดเป็นร้อยละ 34.1 เฉยๆ จำนวน 25 คน คิดเป็นร้อยละ 6.2 น้อยที่สุด คือ ไม่ชอบ จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 0.7

ตัวละครที่ผู้เล่นอยากเล่นมากที่สุด คือ ผู้ดูแลสมบัติ จำนวน 106 คน คิดเป็นร้อยละ 26.4 รองลงมา คือ กัปตัน จำนวน 102 คน คิดเป็นร้อยละ 25.4 หมอ จำนวน 79 คน คิดเป็นร้อยละ 19.7 พ่อครัวและพ่อครัว มีจำนวนเท่ากัน คือ 34 คน คิดเป็นร้อยละ 8.5 ตั๊กแตน จำนวน 30 คน คิดเป็นร้อยละ 7.5 น้อยสุด คือ กะลาสีเรือ จำนวน 17 คน คิดเป็นร้อยละ 4.2

ตัวละครที่ผู้เล่นชอบมากที่สุด คือ ก๊อด จำนวน 206 คน คิดเป็นร้อยละ 51.4 รองลงมา คือ สีนามี จำนวน 121 คน คิดเป็นร้อยละ 30.2 เอลฟ์ จำนวน 44 คน คิดเป็นร้อยละ 11.0 น้อยสุด คือ คลัง จำนวน 30 คน คิดเป็นร้อยละ 7.5 (ดูตารางที่ 1)

ตารางที่ 1 ระดับความชอบเกมละครผจญภัยเกาะมหาสมบัติ

1. น้องๆชอบเกมละครผจญภัยเกาะมหาสมบัติในระดับใด		
ระดับ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ชอบมาก	237	59.0
ชอบ	137	34.1
เฉยๆ	25	6.2
ไม่ชอบ	3	0.7
รวม	402	100.0
2. น้องอยากเล่นตัวละครอะไรในเกมมากที่สุด		
ตัวละคร	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ผู้ดูแลสมบัติ	106	26.4
กัปตัน	102	25.4
หมอ	79	19.7

2. นื่องอยากเล่นตัวละครอะไรในเกมมากที่สุด (ต่อ)		
ตัวละคร	จำนวน (คน)	ร้อยละ
พ่อครัว	34	8.5
พ่อค้า	34	8.5
ต๋นหน	30	7.5
กะลาสีเรือ	17	4.2
รวม	402	100.0
3. นื่องชอบตัวละครอะไรในเกมที่ที่สุด		
ตัวละคร	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ก๊อด	206	51.4
สีนามิ	121	30.2
เอลฟ์	44	11.0
คลัง	30	7.5
รวม	401	100.0

2. ระดับความชอบการ์ตัทพยากร

การ์ตัทที่ผู้เล่นชอบมากที่สุด คือ ปลาฉนาก จำนวน 302 คน คิดเป็นร้อยละ 75.1 รองลงมา คือ โลมา จำนวน 37 คน คิดเป็นร้อยละ 9.2 วาฬและเต่า มีจำนวนเท่ากัน คือ 21 คน คิดเป็นร้อยละ 5.2 กุ้ง จำนวน 13 คน คิดเป็นร้อยละ 3.2 น้อยสุด คือ ปลาหมึก จำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 2.0 (ดูตารางที่ 2)

ตารางที่ 2 ระดับความชอบการ์ตัทพยากร

การ์ต	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ปลาฉนาก	302	75.1
โลมา	37	9.2
วาฬ	21	5.2
เต่า	21	5.2
กุ้ง	13	3.2
ปลาหมึก	8	2.0
รวม	402	100.0

3. ลำดับเรือที่น้องๆ ขึ้น

เกาะที่ผู้เล่นขึ้นไปหาสมบัติลำดับที่ 1 มากที่สุด คือ เกาะดึกดำบรรพ์ จำนวน 88 คน คิดเป็นร้อยละ 21.9 รองลงมา คือ เกาะกาลาปากอส และเกาะวงกต มีจำนวนเท่ากันคือ 79 คิดเป็นร้อยละ 19.7 น้อยสุด คือ เกาะราชาปลาหมึกและเกาะพิชรักใต้พิภพ มีจำนวนเท่ากันคือ 78 คิดเป็นร้อยละ 19.4

เกาะที่ผู้เล่นขึ้นไปหาสมบัติลำดับที่ 2 มากที่สุด คือ เกาะพิชรักใต้พิภพ จำนวน 107 คน คิดเป็นร้อยละ 26.6 รองลงมา คือ เกาะกาลาปากอส จำนวน 87 คิดเป็นร้อยละ 21.6 เกาะวงกต และเกาะดึกดำ

บรรพ์ มีจำนวนเท่ากัน คือ 79 คน คิดเป็นร้อยละ 19.7 น้อยสุด คือ เกษราชูปลาหมึก จำนวน 50 คน คิดเป็นร้อยละ 12.4

เกาะที่ผู้เล่นขึ้นไปหาสมบัติลำดับที่ 3 มากที่สุด คือ เกาะวงกต จำนวน 68 คน คิดเป็นร้อยละ 36.0 รองลงมา คือ เกาะดึกดำบรรพ์ จำนวน 49 คน คิดเป็นร้อยละ 25.9 เกาะพิชรักใต้พิภพ จำนวน 46 คน คิดเป็นร้อยละ 24.3 เกาะกาลาปากอส จำนวน 23 คน คิดเป็นร้อยละ 12.2 น้อยสุด คือ เกษราชูปลาหมึก จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 1.6

เกาะที่ผู้เล่นขึ้นไปหาสมบัติลำดับที่ 4 มากที่สุด คือ เกาะกาลาปากอส จำนวน 38 คน คิดเป็นร้อยละ 58.5 รองลงมา คือ เกาะดึกดำบรรพ์ จำนวน 24 คน คิดเป็นร้อยละ 36.9 น้อยสุด คือ เกาะเกาะวงกต จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 4.6 (ดูตารางที่ 3)

ตารางที่ 3 ลำดับการขึ้นเกาะมหาสมบัติ

เกาะ	ลำดับที่ 1	ลำดับที่ 2	ลำดับที่ 3	ลำดับที่ 4	ลำดับที่ 5
เกษราชูปลาหมึก	78 (19.4)	50 (12.4)	3 (1.6)	-	-
เกาะกาลาปากอส	79 (19.7)	87 (21.6)	23 (12.2)	38 (58.5)	-
เกาะวงกต	79 (19.7)	79 (19.7)	68 (36.0)	3 (4.6)	-
เกาะดึกดำบรรพ์	88 (21.9)	79 (19.7)	49 (25.9)	24 (36.9)	-
เกาะพิชรักใต้พิภพ	78 (19.4)	107 (26.6)	46 (24.3)	-	-
รวม	402 (100.0)	402 (100.0)	189 (100.0)	-	-

4. การเลือก “ลอง” หรือ “ลุ่น” ของน้องๆ

โดยรวมแล้ว น้องๆ เลือก “ลุ่น” มากกว่า “ลอง” เช่น เกษราชูปลาหมึก เลือกลุ่น จำนวน 70 คน คิดเป็นร้อยละ 53.4 เลือกลอง จำนวน 61 คน คิดเป็นร้อยละ 46.6 ส่วน เกาะกาลาปากอส พบว่า น้องๆ เลือกลุ่น จำนวน 149 คน คิดเป็นร้อยละ 65.6 เลือกลอง จำนวน 78 คน คิดเป็นร้อยละ 34.4 ในขณะที่เกาะวงกตน้องๆ เลือกลอง จำนวน 119 คน คิดเป็นร้อยละ 52.0 เลือกลุ่น จำนวน 110 คน คิดเป็นร้อยละ 27.4 ส่วนเกาะดึกดำบรรพ์ น้องๆ เลือกลุ่น จำนวน 123 คน คิดเป็นร้อยละ 51.2 เลือกลอง จำนวน 117 คน คิดเป็นร้อยละ 48.8 และสำหรับเกาะพิชรักใต้พิภพ น้องๆ เลือกลุ่น จำนวน 148 คน คิดเป็นร้อยละ 64.1 เลือกลอง จำนวน 83 คน คิดเป็นร้อยละ 35.9 (ดูตารางที่ 4)

ตารางที่ 4 การเลือก ลอง หรือ ลุ่น

เกาะ	ลอง	ลุ่น	รวม
เกษราชูปลาหมึก	61 (46.6)	70 (53.4)	131 (100.0)
เกาะกาลาปากอส	78 (34.4)	149 (65.6)	227 (100.0)
เกาะวงกต	119 (52.0)	110 (27.4)	229 (100.0)
เกาะดึกดำบรรพ์	117 (48.8)	123 (51.2)	240 (100.0)
เกาะพิชรักใต้พิภพ	83 (35.9)	148 (64.1)	231 (100.0)

5. ผลจากที่น้องๆ เลือก “ลุ่น”

โดยรวมแล้ว ผลการเลือก “ลุ่น” น้องๆ มักจะ “ชนะมากกว่าแพ้” ซึ่งเกาเซ่ที่ชนะมากที่สุดคือ เกาเซ่กา-ลาปากอสและเกาเซ่พิชรักใต้พิภพ ส่วนเกาเซ่ที่แพ้มากที่สุด คือ เกาเซ่ตึกดำบรรพ์และวงกต ดังรายละเอียดแต่ละเกาเซ่ต่อไปนี้ เกาเซ่ราชาปลาหมึก ผลชนะ จำนวน 33 คน คิดเป็นร้อยละ 47.1 ผลแพ้ จำนวน 37 คน คิดเป็นร้อยละ 52.9 เกาเซ่กา-ลาปากอส ผลชนะ จำนวน 127 คน คิดเป็นร้อยละ 58.2 ผลแพ้ จำนวน 22 คน คิดเป็นร้อยละ 14.8 เกาเซ่วงกต ผลชนะ จำนวน 34 คน คิดเป็นร้อยละ 31.2 ผลแพ้ จำนวน 75 คน คิดเป็นร้อยละ 68.8 เกาเซ่ตึกดำบรรพ์ ผลชนะ จำนวน 63 คน คิดเป็นร้อยละ 51.2 ผลแพ้ จำนวน 60 คน คิดเป็นร้อยละ 48.8 เกาเซ่พิชรักใต้พิภพ ผลชนะ จำนวน 111 คน คิดเป็นร้อยละ 75.0 ผลแพ้ จำนวน 37 คน คิดเป็นร้อยละ 25.0 (ดูตารางที่ 5)

ตารางที่ 5 ผลของการลุ่น

เกาเซ่	ชนะ	แพ้	รวม
เกาเซ่ราชาปลาหมึก	33 (47.1)	37 (52.9)	70 (100.0)
เกาเซ่กา-ลาปากอส	127 (85.2)	22 (14.8)	149 (100.0)
เกาเซ่วงกต	34 (31.2)	75 (68.8)	109 (100.0)
เกาเซ่ตึกดำบรรพ์	63 (51.2)	60 (48.8)	123 (100.0)
เกาเซ่พิชรักใต้พิภพ	111 (75.0)	37 (25.0)	148 (100.0)

6. เหตุผลที่น้องๆ เลือก “ลุ่น”

เหตุผลที่ผู้เล่นเลือก ลุ่น มากที่สุด คือ ถ้าชนะจะได้การ์ดเยอะกว่า จำนวน 233 คน คิดเป็นร้อยละ 31.3 รองลงมา คือ ได้ลุ่น สนุกกว่าลอง จำนวน 173 คน คิดเป็นร้อยละ 23.3 ในเรือมีคนโชคดี จำนวน 101 คน คิดเป็นร้อยละ 13.6 ก๊อดแนะนำ จำนวน 90 คน คิดเป็นร้อยละ 12.1 อยากลองแต่เสียงส่วนใหญ่เลือกลุ่น จำนวน 69 คน คิดเป็นร้อยละ 9.3 ต้องแก้มือ เกาเซ่ที่แล้วแพ้ จำนวน 60 คน คิดเป็นร้อยละ 8.1 น้อยสุด คือ อื่นๆ จำนวน 18 คน คิดเป็นร้อยละ 2.4 (ดูตารางที่ 6) ส่วนเหตุผลอื่นๆ ที่น้องๆ เขียนเพิ่มเติมมาในการเลือกลุ่นคือน้องๆ เห็นได้ว่าการเลือกลุ่นทำให้เกิดความท้าทายตนเอง

ตารางที่ 6 เหตุผลที่เลือกลุ่น (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

เหตุผล	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ถ้าชนะจะได้การ์ดเยอะกว่า	233	31.3
ได้ลุ่น สนุกกว่าลอง	173	23.3
ในเรือมีคนโชคดี เกาเซ่ที่แล้วชนะ	101	13.6
ก๊อด แนะนำ	90	12.1
อยากลอง แต่เสียงส่วนใหญ่เลือกลุ่น	69	9.3
ต้องแก้มือ เกาเซ่ที่แล้วแพ้	60	8.1
อื่นๆ	18	2.4
รวม	744	100.0

7. เหตุผลที่น้องๆ เลือก “ลอง”

เหตุผลที่ผู้เล่นเลือกลอง มากที่สุด คือ ได้ช่วยกัน วางแผน ช่วยกันทำ จำนวน 237 คน คิดเป็นร้อยละ 27.1 รองลงมา คือ คิดว่าทำได้ จำนวน 200 คน คิดเป็นร้อยละ 22.9 ได้การ์ดแน่นอน จำนวน 115 คน คิดเป็นร้อยละ 13.1 สนุกกว่าลุ้น จำนวน 98 คิดเป็นร้อยละ 11.2 กลัวเสียอีก (เกาะที่แล้วแพ้) จำนวน 77 คน คิดเป็นร้อยละ 8.8 ก๊อดแนะนำ จำนวน 71 คน คิดเป็นร้อยละ 8.1 อยากลุ้นแต่เสี่ยงส่วนใหญ่เลือกลอง จำนวน 66 คน คิดเป็นร้อยละ 7.5 น้อยสุด คือ อื่นๆ จำนวน 11 คน คิดเป็นร้อยละ 1.3 (ดูตารางที่ 7)

ตารางที่ 7 เหตุผลที่เลือกลอง (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

เหตุผล	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ได้ช่วยกันวางแผน ช่วยกันทำ	237	27.1
คิดว่าทำได้	200	22.9
ได้การ์ดแน่นอน	115	13.1
สนุกกว่าลุ้น	98	11.2
กลัวเสียอีก (เกาะที่แล้วแพ้)	77	8.8
ก๊อด แนะนำ	71	8.1
อยากลุ้น แต่เสี่ยงส่วนใหญ่เลือกลอง	66	7.5
อื่นๆ	11	1.3
รวม	875	100.0

8. เกาะที่น้องอยากขึ้นไปเล่นเกมมากที่สุด

เกาะที่ผู้เล่นอยากขึ้นไปหาสมบัติมากที่สุด คือ เกาะวงกต จำนวน 89 คน คิดเป็นร้อยละ 22.1 รองลงมาคือ เกาะกาลาปากอส จำนวน 87 คน คิดเป็นร้อยละ 21.6 เกาะดึกดำบรรพ์ จำนวน 83 คน คิดเป็นร้อยละ 20.6 เกาะราชาปลาหมึก จำนวน 78 คน คิดเป็นร้อยละ 19.4 น้อยสุด คือ เกาะพิชรักใต้พิภพ จำนวน 65 คน คิดเป็นร้อยละ 16.2 (ดูตารางที่ 8)

ตารางที่ 8 เกาะที่น้องอยากเล่นเกมมากที่สุด (เรียงลำดับ)

เกาะ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
เกาะวงกต	89	22.1
เกาะกาลาปากอส	87	21.6
เกาะดึกดำบรรพ์	83	20.6
เกาะราชาปลาหมึก	78	19.4
เกาะพิชรักใต้พิภพ	65	16.2
รวม	402	100.0

9. ความรู้สึกระหว่างการเล่นเกมกับสึนามิ

เป็นที่น่าสนใจมากกว่า ผู้เล่นที่เป็นนักเรียนชอบเล่นเกมกับสึนามิมากกว่าครึ่งหนึ่งของผู้ตอบแบบสอบถามคือจำนวน 234 คนจาก 402 คนหรือ คิดเป็นร้อยละ 58.2 และไม่ชอบเล่นเกมกับสึนามิจำนวน 168 คน คิดเป็นร้อยละ 41.8 (ดูตารางที่ 9)

ตารางที่ 9 ความรู้สึกต่อการเล่นเกมกับสึนามิ

ตัวเลือก	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ชอบ	234	58.2
ไม่ชอบ	168	41.8
รวม	402	100.0

โดยนอ้่งๆ ที่ชอบเล่นเกมกับสึนามิ จำนวนจำนวน 127 คิดเป็นร้อยละ 54.0 ให้เหตุผลว่าการเล่นเกมกับสึนามิมากที่สุดทำให้สนุกมากขึ้นเหตุผลรองลงมา คือ อยากได้การ์ดเพิ่มเยอะๆ จำนวน 67 คน คิดเป็นร้อยละ 28.5 เกมง่าย โอกาสชนะเยอะ จำนวน 26 คน คิดเป็นร้อยละ 11.1 เพื่อนเชียร์ จำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 3.4 น้อยสุด คือ อื่นๆ จำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 3.0 (ดูตารางที่ 10)

ตารางที่ 10 เหตุผลที่ชอบเล่นเกมกับสึนามิ

เหตุผล	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ทำให้สนุกมากขึ้น	127	54.0
อยากได้การ์ดเพิ่มเยอะๆ	67	28.5
เกมง่าย โอกาสชนะเยอะ	26	11.1
เพื่อนเชียร์	8	3.4
อื่นๆ	7	3.0
รวม	235	100.0

นอ้่งๆ ให้เหตุผลที่ไม่ชอบเล่นกับสึนามิมากที่สุด คือ คิดว่าจะเสียมากกว่าได้ จำนวน 60 คน คิดเป็นร้อยละ 35.7 รองลงมา คือ สึนามิเอาเปรียบ/ขี้โกง จำนวน 46 คน คิดเป็นร้อยละ 27.4 ไม่ชอบเสียง/กลัวเสีย จำนวน 36 คน คิดเป็นร้อยละ 21.4 เป็นคนไม่มีโชค จำนวน 21 คน คิดเป็นร้อยละ 12.5 น้อยสุด คือ อื่นๆ จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 3.0 (ดูตารางที่ 11) และนอ้่งให้เหตุผลอื่นๆ เพิ่มเติมว่าไม่ชอบสึนามิเพราะไม่ชอบเล่นการพนัน ทำให้ปวดหัว และหากจะเล่นต่อต้องคิดว่าจะมีความเสี่ยงมากขึ้นหรือไม่ หรือ มีโอกาสจะเสียเพิ่มขึ้นหรือไม่

ตารางที่ 11 เหตุผลที่ไม่ชอบเล่นเกมกับสึนามิ

เหตุผล	จำนวน (คน)	ร้อยละ
คิดว่าจะเสียมากกว่าได้	60	35.7
สึนามิเอาเปรียบ/ขี้โกง	46	27.4
ไม่ชอบเสียง/กลัวเสีย	36	21.4
เป็นคนไม่มีโชค	21	12.5
อื่นๆ	5	3.0
รวม	168	100.0

10. ความรู้สึกของน้องเมื่อได้การ์ดทรัพยากรหลังการเล่นเกมกับสึนามิ

เมื่อเล่นเกมกับสึนามิแล้วชนะและได้การ์ดทรัพยากร/ไข่มุกแล้ว ความรู้สึกที่ผู้เล่นมีมากที่สุดคือ ดีใจ/มีความสุข จำนวน 192 คน คิดเป็นร้อยละ 47.8 รองลงมา คือ อยากเล่นต่อเพราะสนุกที่ได้ลุ้น จำนวน 68 คน คิดเป็นร้อยละ 16.9 โชคดี/ดวงดี จำนวน 53 คน คิดเป็นร้อยละ 13.2 อยากเล่นต่อเพราะอยากได้ทรัพยากรเพิ่มเยอะๆ จำนวน 44 คน คิดเป็นร้อยละ 10.9 อยากเล่นต่อเพราะมั่นใจว่าจะชนะอีก จำนวน 24 คน คิดเป็นร้อยละ 6.0 ไม่เล่นแล้ว กลัวเสียอีก จำนวน 18 คน คิดเป็นร้อยละ 4.5 น้อยสุด คือ อื่นๆ จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 0.7 (ดูตารางที่ 12) นอกจากนี้น้องๆ ยังเขียนเพิ่มเติมว่าได้รับความท้าทาย ได้ลองเล่น จะได้หรือไม่ก็ขอให้ได้ลองได้ลุ้น ทำให้รู้ว่าคนเราต้องมีการแลกเปลี่ยน ทำให้เรากล้าลุ้น กล้าลอง และมีความสุขที่ได้ลุ้น

ตารางที่ 12 ความรู้สึกเมื่อเล่นเกมชนะและได้การ์ดทรัพยากร/ไข่มุก

รู้สึก	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ดีใจ/มีความสุข	192	47.8
อยากเล่นต่อเพราะสนุกที่ได้ลุ้น	68	16.9
โชคดี/ดวงดี	53	13.2
อยากเล่นต่อเพราะอยากได้ทรัพยากรเพิ่มเยอะๆ	44	10.9
อยากเล่นต่อเพราะมั่นใจว่าจะชนะอีก	24	6.0
ไม่เล่นแล้ว กลัวเสียอีก	18	4.5
อื่น ๆ	3	0.7
รวม	402	100.0

11.ความรู้สึกที่เสียการศรัทธาการเมื่อเล่นเกมกับสึนามิ

เมื่อเล่นเกมกับสึนามิแล้วแพ้ เสียการศรัทธาการ แล้วความรู้สึกที่ผู้เล่นมีมากที่สุด คือ เสียใจ/ เสียตาย จำนวน 129 คน คิดเป็นร้อยละ 32.1 รองลงมา คือ อยากเล่นต่อ เพื่อเกมต่อไปจะชนะ จำนวน 62 คน คิดเป็นร้อยละ 15.4 ไม่เป็นไรแค่เกม จำนวน 57 คน คิดเป็นร้อยละ 14.2 ไม่เล่นแล้ว กลัวเสียอีก จำนวน 54 คน คิดเป็นร้อยละ 13.4 ดวงไม่ดี จำนวน 39 คน คิดเป็นร้อยละ 9.7 อยากเล่นต่อ เพราะอยากได้ทรัพยากรคืน จำนวน 32 คน คิดเป็นร้อยละ 8.0 อยากเล่นต่อเพราะสนุกที่ได้ลุ้น จำนวน 26 คน คิดเป็นร้อยละ 6.5 น้อยสุด คือ อื่นๆ จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 0.7 (ดูตารางที่ 13) และน้องๆ ได้ให้เหตุผลเพิ่มเติมอีกว่าระหว่างเสียการศรัทธาการน้องมีความรู้สึกกังวลนอน ไม่ชอบเล่นเกมและบางคนมีความรู้สึกเฉยๆ

ตารางที่ 13 ความรู้สึกเมื่อเล่นเกมกับสึนามิแล้วแพ้ เสียการศรัทธาการ

รู้สึก	จำนวน (คน)	ร้อยละ
เสียใจ/เสียตาย	129	32.1
อยากเล่นต่อ เพื่อเกมต่อไปจะชนะ	62	15.4
ไม่เป็นไรแค่เกม	57	14.2
ไม่เล่นแล้ว กลัวเสียอีก	54	13.4
ดวงไม่ดี	39	9.7
อยากเล่นต่อ เพราะอยากได้ทรัพยากรคืน	32	8.0
อยากเล่นต่อเพราะสนุกที่ได้ลุ้น	26	6.5
อื่น ๆ	3	0.7
รวม	402	100.0

นอกจากนี้พบว่า น้องๆ มีความเห็นว่าเมื่อเปลี่ยนการศรัทธาการเป็นเงิน และสึนามิชวนลุ่นน้องๆ ส่วนใหญ่จะเลือก “ลุ่น” คือ จำนวน 217 คน คิดเป็นร้อยละ 54.0 และ เลือกไม่ลุ่น จำนวน 185 คน หรือ คิดเป็นร้อยละ 46.0 (ดูตารางที่ 14)

ตารางที่ 14 ถ้าเปลี่ยนการศรัทธาการเป็นเงิน สึนามิชวนเล่นเกม น้องจะเลือก ลุ่น หรือไม่

ตัวเลือก	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ลุ่น	217	54.0
ไม่ลุ่น	185	46.0
รวม	402	100.0

12. “เกมละคร” เปรียบเหมือน “อะไรในชีวิตจริงของน้อง”

ข้อมูลส่วนนี้มาจากการตอบคำถามด้วยการเขียนข้อความลงไปในกระดาษคำตอบจำนวน 380 คน ซึ่งพบว่า มีน้องๆ จำนวนถึง 225 คน จาก 380 คน (ไม่ตอบ 22 คน) ซึ่งมากกว่าร้อยละ 50 ที่เห็นว่า เกมละครเปรียบเสมือนการพนันที่เห็นได้ในชีวิตจริง โดยสามารถแยกแยะออกเป็นด้าน ได้แก่ มีจำนวน 107 คน ที่เปรียบว่าเกมละครเปรียบเหมือนกับการพนัน การเล่นเกมพนัน การลงทุน เช่น ซื้อหวย ซื้อลอตเตอรี่ ไฟ และ เล่นพนันบอล” มีน้องๆ 62 คนที่เขียนว่าการเล่นเกมเปรียบเหมือนกับการการผจญภัย การเดินทาง และน้องๆ อีก 56 คน ที่เปรียบเกมละครเหมือนกับการเสี่ยงดวง การกลั้วคลื่น กลั้วลอง ส่วนน้องๆ ที่เหลือเห็นว่าเกมละครเปรียบเหมือนกับสิ่งอื่น เช่น การล่าสมบัติ การแก้ปัญหา การตัดสินใจ การผจญภัย การเรียน การโกง การสอบ การกู้เงิน การเล่นเกมช้อนหา การแข่งขัน การทำหายในการทำงาน การหลงป่า การหาเงินด้วยความยากลำบาก การแพ้ชนะ การฝึกความสามัคคี การตามหาสิ่งของ การทำงานจนสำเร็จ การโกง ความน่าตื่นเต้น

13. การเปรียบเทียบ “สีนามิ” ว่าเหมือนใครในชีวิตจริง

น้องๆ เขียนคำตอบส่วนนี้ลงในกระดาษคำถามทั้งหมด 132 คน ซึ่งสามารถอนุมานได้น้องๆ ที่ร่วมเล่นเกมมากกว่าร้อยละ 50 เห็นว่า สีนามิคือคนที่เกี่ยวข้องกับการชักจูงให้คนเข้าไปเกี่ยวข้องกับการเล่นเกมพนันนั่นเอง โดย น้องๆ จำนวน 62 คนตอบว่า สีนามิ เปรียบเหมือนกับ เจ้ามือพนัน เจ้ามือหวย เจ้าของบ่อน คนขายลอตเตอรี่ คนขายหวย น้องๆ 40 คน ตอบว่า สีนามิ เปรียบเหมือน คนชั่ว คนไม่ดี คนหลอกลวง คนเจ้าเล่ห์ คนโกง น้องๆ 25 คนเห็นว่าเป็นเพื่อน น้องๆ 21 คนเห็นว่าเป็นคนโลก ความโลภ และ น้องๆ 19 คนเห็นว่าเป็นคนที่ชวนไปเล่นเกมพนัน ส่วนที่เหลือน้องๆ เห็นว่าสีนามิเปรียบเหมือน ตัวตลก พ่อ ตัวละคร โฆษณา โจร น้ำทะเล ดวง เจ้านาย แม่ หมอดู ยักษ์ ครู สุนัข พี่ นักเสี่ยงโชค นักการเมือง ผู้ค้า เซลล์ขายของ คนให้โอกาสให้ความหวัง คนให้ของ คนแจกจ่ายทรัพยากร คนเก็บภาษี ห้างสรรพสินค้า หรือ ร้านเสี่ยงโชค เป็นต้น

14. การเปรียบเทียบ “ก๊อด” ว่าเหมือนใครในชีวิตจริง

น้องตอบคำถามนี้จำนวน 389 คน (มีคนไม่ตอบ 12 คน) ซึ่งมีน้องๆ มากถึง 128 คนที่ ตอบว่า ก๊อดเปรียบเหมือนกับผู้นำ ผู้นำทาง และผู้แนะนำ น้องๆ 85 คนเห็นว่า ก๊อดเปรียบเหมือน คนในครอบครัว เช่น ผู้ปกครอง พ่อ แม่ และพี่ น้องๆ 49 คนเปรียบเหมือนครู น้องๆ 21 คนเห็นว่าเหมือนกับที่ปรึกษา น้องๆ 15 คนเห็นว่าเหมือนกับเทพเจ้า เทวดา พระเจ้า น้องๆ 13 คนเปรียบเหมือนกับพี่ที่ใจดี หรือพี่เลี้ยง ส่วนคำตอบอื่นที่มีประปรายที่เปรียบเทียบก๊อดเหมือนกับ นางฟ้า หัวหน้าที่ช่วย รุนพี่ กัปตัน เจ้าชาย คนทั่วไป คนมีน้ำใจ คนปกป้อง ตัวร้าย คนขายหวย เพื่อนบ้านที่คอยช่วยเหลือ และหมอ เป็นต้น

15. ข้อคิดที่น้องๆ ได้จากการเข้าร่วมเล่นเกมละคร

น้องๆ ตอบคำถามข้อนี้ทั้งหมด 378 คน (ไม่ตอบคำถามนี้ 24 คน) แต่เป็นที่น่าสังเกตว่ามีเพียงส่วนน้อยเท่านั้นคือจำนวน 39 คนที่เห็นว่าเกมละคร ทำให้น้องๆ ได้เรียนรู้ว่า การพนันเป็นสิ่งไม่ดี ควรหลีกเลี่ยง ไม่ควรเสี่ยงดวง เป็นการเสี่ยง เพราะโอกาสในการเสี่ยงมีเพียง 50 % เท่านั้น

เป็นที่น่าสนใจว่าเกมละครไม่ได้ทำให้น้องๆ เรียนรู้เรื่องการพนันมากนักและน้องๆ ได้เรียนรู้เรื่องอื่นๆ แทน โดยพบว่าน้องๆ 170 คนเห็นว่าเกมละครทำให้เกิดความสามัคคี ร่วมกันทำงานเป็นทีมและช่วยกันคิดกันทำงาน น้องๆ 79 คนเห็นว่าเกมละครมีความสนุกสนาน น้องๆ 50 คนเห็นว่าเกมละครทำให้ได้ข้อคิดต่างๆ และมีความรู้ อีก 45 คนเห็นว่าเกมนี้ทำให้รู้จักการวางแผน 33 คนเห็นว่าทำให้ได้คิดวิเคราะห์ มีการคิดคำนวณและการใช้ความคิดสติปัญญา 31 คนเห็นว่าทำให้ไม่เกิดความโลภ 25 คนเห็นว่าเป็นเรื่องการผจญภัย 13 คนเห็นว่าเป็นการแก้ปัญหาและ 12 คนเห็นว่าทำให้เรียนรู้เรื่องการแพ้ชนะ ส่วนคำตอบอื่นๆ ที่มีประปรายคือเกมละครทำให้น้องๆ ได้เรียนรู้เกี่ยวกับ การช่วยเหลือกัน ความซื่อสัตย์ ความพยายาม การได้เพื่อน การไตร่ตรอง การใช้เงินอย่างประหยัด การตัดสินใจ การลงมือทำดีกว่า พออยู่พอกิน ความเชื่อมั่นตนเอง การรับฟังคนอื่น การลงมือทำ การใช้ของอย่างคุ้มค่า การไม่เชื่อคนง่ายๆ ปลาณากกำลังสูญเสีย การรู้จักหน้าที่ของตน ความเป็นผู้นำ มีสัตรีอะไรในเกม และการได้ของรางวัล เป็นต้น

16. ความต้องการเล่นเกมละครในอนาคต

น้องๆ ผู้เล่นเกมส่วนมากถึงร้อยละ 95.8 มีต้องการเข้าร่วมกิจกรรมเกมละครอีก ผู้เล่นที่ไม่ต้องการเข้าร่วมกิจกรรมเกมละครอีก จำนวน 17 คน คิดเป็นร้อยละ 4.2 (ดูตารางที่ 15)

ตารางที่ 15 ความต้องการเล่นเกมละครในอนาคต

ตัวเลือก	จำนวน (คน)	ร้อยละ
อยาก	385	95.8
ไม่อยาก	17	4.2
รวม	402	100.0

17. ข้อเสนอแนะในการปรับปรุงเกมละครจากมุมมองของน้องๆ ผู้ร่วมเล่นเกม

น้องๆ เขียนข้อเสนอแนะในการปรับปรุงเกมละครจำนวน 218 คน โดยส่วนใหญ่ (66 คน) แนะนำให้เพิ่มด่าน เพิ่มเกมและเพิ่มเกาะ 48 คนแนะนำให้เพิ่มเวลาในการเล่น 25 คนแนะนำให้เพิ่มความสนุกของเกม 24 คนเสนอให้เพิ่มตัวละคร 22 คนเสนอให้มีกิจกรรมแบบนี้อีก 21 คนเสนอให้ไม่ต้องมีตัวละครสีนามิ 15 คนเสนอให้เพิ่มของรางวัล ส่วนข้อเสนอที่น้องๆ ต่ำกว่า 10 คนแนะนำให้ปรับ เช่น การใช้อุปกรณ์เสมือนจริง เพิ่มการ์ดทรัพยากร และอื่นๆ (ดูตารางที่ 16)

ตารางที่ 16 ข้อเสนอแนะในการปรับปรุงเกมละคร

ข้อเสนอในการปรับปรุงเกมละคร	จำนวน (คน)
เพิ่มด่าน เพิ่มเกม เพิ่มเกาะ	66
เพิ่มเวลาเล่นเกม	48
เพิ่มความสนุกของเกม	25
เพิ่มตัวละคร	24
อยากให้จัดกิจกรรมอีก	22
อยากให้สีนามิไม่เล่นโกง/ไม่ให้มีสีนามิ	21

ข้อเสนอในการปรับปรุงเกมละคร	จำนวน (คน)
เพิ่มของรางวัล	15
ทำให้ภาพเสมือนจริง/ใช้อุปกรณ์ที่สมจริง	7
เพิ่มความยากของเกม	5
เพิ่มการ์ดทรัพยากร	5
แจกของรางวัลทุกคน/ทุกทีม	5
ให้ของรางวัลมีมูลค่าจริงๆ	4
ลดความยากของเกมให้เกมมีความเข้าใจง่าย	4
อยากเปลี่ยนชื่อก๊อดเป็นเคลลี	3
อยากให้เลือกตัวละครเองได้	3
จัดกิจกรรมที่ไม่ตรงกับวันหยุด/จัดกิจกรรมในวันธรรมดา	3
ความสับสน เรื่องของสถานที่	3
ปรับปรุงตัวละคร คลังกับสินามิ	2
อธิบายกติกาให้ชัดเจนมากขึ้น	2
ให้มีการ์ดอื่นนอกจากปลาฉลาม เช่น ปลาทอง	2
ให้ทุกคนได้เป็นทุกบทบาท/ทุกคนมีส่วนร่วม	2
เปลี่ยนการ์ดเป็นเงินจริง	2
เพิ่มพื้นที่ในการเล่น	1
เพิ่มข้อแลกเปลี่ยน	1
ไม่ควรเอาเปรียบผู้อื่น	1
ให้แต่ละบทบาทได้ทำหน้าที่	1
ให้ทุกเรือได้ไปทุกเกาะ	1
ให้มีผู้คุมฐานทุกฐาน	1
เพิ่มมูลค่าการ์ดปลาฉลาม	1
ให้ไม่มีพ่อค้า	1
ให้ก๊อดมีวิธีเลือกกลุ่มที่ดีกว่านี้	1
อยากให้เปลี่ยนก๊อดเป็นนางฟ้า	1
อยากให้มีผีที่น่ากลัว	1
รวม	284

ส่วนที่ 3 สรุปผลการประเมินของผู้จัดเกมละคร

ในส่วนนี้นำเสนอข้อมูลทั่วไปในภาพรวมของผู้จัดเกมละครโดยประมวลจากรายงานการประเมินผลของทีมที่เป็นผู้จัดเกมละครในแต่ละจังหวัด ประกอบด้วยรายละเอียดการดำเนินกิจกรรม และประมวลผลจากการสังเกตพฤติกรรมของผู้เข้าร่วมกิจกรรมและการสรุปบทเรียนหลังการทำกิจกรรมของผู้จัดกิจกรรมในภาพรวม

3.1 รายละเอียดการดำเนินกิจกรรม

3.1.1 สถานที่จัดกิจกรรม ผู้จัดกิจกรรมแต่ละทีมจัดกิจกรรมในสถานที่ดังแสดงในตารางที่ 17

ตารางที่ 17 สถานที่จัดกิจกรรม

จังหวัด	โรงเรียน/สถานที่จัด	วัน/เวลาที่ทำกิจกรรม	จำนวนผู้เข้าร่วม
อุบลราชธานี	โรงเรียนเดชอุดม	16 ก.พ. 2562 เวลา 09.00-12.00 น.	35 คน
	โรงเรียนท่าโพธิ์ศรี	16 ก.พ. 2562 เวลา 13.00-17.00 น.	44 คน
	โรงเรียนราชประชานุเคราะห์ 32	17 ก.พ. 2562 เวลา 13.00-17.00 น.	48 คน
เลย	โรงเรียนบ้านเชียงคาน “วิจิตรวิทยา”	11 ก.พ. 2562 เวลา 09.00-12.00 น.	50 คน
	โรงเรียนอนุบาลบ้านเชียงคาน “ปทุมมา สงเคราะห์”	13 ก.พ. 2562 เวลา 09.00-12.00 น.	54 คน
	โรงเรียนบ้านบอน	15 ก.พ. 2562 เวลา 09.00-12.00 น.	43 คน
ลำปาง	โรงเรียนบ้านปงสนุก	25 มกราคม 2562 เวลา 13.00-15.00 น.	44 คน
	โรงเรียนบ้านสบฟ้า และโรงเรียนฮ้องลี	14 กุมภาพันธ์ 2562 เวลา 13.00-16.00 น.	56 คน
	โรงเรียนเทศบาล 6	18 กุมภาพันธ์ 2562 เวลา 13.00-16.00 น.	36 คน

3.1.2 ระยะเวลาทั้งหมดในการจัดกิจกรรม

ระยะเวลาในการทำกิจกรรมของแต่ละทีมใช้เวลาแตกต่างกัน ทีมอุบลราชธานีใช้เวลาประมาณ 3-4 ชั่วโมง เลยใช้เวลาประมาณ 3 ชั่วโมง และทีมลำปางใช้เวลาประมาณ 2 ชั่วโมง ดังแสดงในตารางที่ 18

ตารางที่ 18 แสดงระยะเวลาในการทำกิจกรรมของแต่ละทีม

จังหวัด	กิจกรรม	เวลาที่ใช้ในการจัดกิจกรรม (นาที)
อุบลราชธานี	เตรียมสถานที่ ติดตั้งอุปกรณ์ และอื่นๆ	20
	ละลายพฤติกรรม	30
	อธิบายเกม ตัวละคร กติกาต่างๆ	15
	เล่นเกมละคร ผจญภัยเกาะมหาสมบัติ	90
	ชวนคุยหลังเกม	60
เลย	เตรียมสถานที่ ติดตั้งอุปกรณ์ และอื่นๆ	20
	ละลายพฤติกรรม	20
	อธิบายเกม ตัวละคร กติกาต่างๆ	30
	เล่นเกมละคร ผจญภัยเกาะมหาสมบัติ	90
	ชวนคุยหลังเกม	25
ลำปาง	เตรียมสถานที่ ติดตั้งอุปกรณ์ และอื่นๆ	10
	ละลายพฤติกรรม	10
	อธิบายเกม ตัวละคร กติกาต่างๆ	10
	เล่นเกมละคร ผจญภัยเกาะมหาสมบัติ	60
	ชวนคุยหลังเกม	15

3.2 สรุปผลการประเมินของผู้จัดเกมละครภาพรวม

จากรายงานสรุปกิจกรรมเกมละครผจญภัยเกาะมหาสมบัติของคณะผู้จัดกิจกรรมภาพรวมทั้ง 3 จังหวัด ได้แก่ อุบลราชธานี เลย และลำปาง มีรายละเอียด ดังนี้

3.2.1 การสังเกตพฤติกรรมน้องๆ ที่เข้าร่วมกิจกรรม

1) การแสดงออกของน้องๆ ก่อนละลายพฤติกรรม จากรายงานการจัดกิจกรรมทั้งหมด 3 ครั้ง พบว่า การจัดกิจกรรมครั้งที่ 1-2 “น้องส่วนใหญ่ตื่นตัวที่จะมีส่วนร่วม แต่บางคนยังไม่แสดงออก” และในการจัดกิจกรรมในครั้งที่ 3 พบว่า “น้องๆ ทุกคนตื่นตัวที่จะมีส่วนร่วม”

2) ภาพรวมของทั้ง 3 จังหวัดจากข้างต้น ผู้จัดกิจกรรมเห็นว่าน้องๆ ส่วนใหญ่มีส่วนร่วม “น้องส่วนใหญ่ตื่นตัวที่จะมีส่วนร่วม แต่บางคนยังไม่แสดงออก” เช่นนั้นเพราะว่า คิดว่าการเข้าร่วมกิจกรรมครั้งนี้จะเป็นการอบรมแบบเดิมๆ ที่เคยผ่านมา น้องๆ มีความรู้สึกว่าการกิจกรรมมีความแปลกใหม่ ตื่นเต้นกับเกม และฉากที่น่าสนใจ ส่วนที่ยังไม่กล้าแสดงออกเพราะยังไม่รู้จักสนิทสนมกัน ส่วนที่แสดงออกว่า “น้องๆ ทุกคนตื่นตัวที่จะมีส่วนร่วม” เพราะ น้องๆ ให้ความสนใจและได้ทำกิจกรรมสนุกๆ จากทีมสันตนาการ

3) การแสดงออกของน้องๆ ระหว่างเล่นเกมการจัดกิจกรรมในครั้งที่ 1 ครั้งที่ 2 และ ครั้งที่ 3 พบว่า น้องๆ ทุกคนแสดงออกว่าสนุกกับเกมอย่างมาก เช่น มีเสียง โห่ ฮา และเชียร์ น้องบางคนแสดงถึงการเป็นผู้มีบทบาทนำ ในส่วนของการจัดกิจกรรมในครั้งที่ 2 และ 3 พบว่า น้องๆ ทุกคนแสดงออกว่าสนุกกับเกมอย่างมาก (เช่น โห่ ฮา เชียร์ ฯลฯ) น้องบางคนแสดงออกว่ามีบทบาทนำ น้องบางคนไม่ค่อยแสดงออก คอยทำตามผู้นำกลุ่ม น้องบางคนไม่ค่อยแสดงออก แต่ถ้ากระตุ้นหรือถูกถามจริงๆ ก็ตอบ น้องบางคนไม่ยอมแสดงออก แม้จะถูกกระตุ้น ก็เลี้ยงที่จะตอบ

4) ด้านการแสดงบทบาทนำของน้องบางคน พบว่า

- รู้จักวางแผน คนที่ได้รับบทบาทจะสอบถามเพื่อนๆ ก่อนตัดสินใจ
- น้องๆ กล้าที่จะแสดงความคิดเห็น การกล้าที่จะตัดสินใจใช้ความสามารถพิเศษในการแก้ไขปัญหาในเวลาเล่นเกม
- น้องๆ มีความรู้สึกภูมิใจในบทบาทของตนเองที่ได้รับ และแสดงถึงความเป็นผู้นำของบทบาทตนเอง
- น้องๆ มีความตื่นตัวต่อหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายจาก God และใช้ความสามารถพิเศษที่ God มอบให้
- น้องๆ สามารถรับผิดชอบต่อบทบาทหน้าที่ของตนเองได้เป็นอย่างดี ทุกคนอยากเล่น อยากเป็นผู้นำ และมีน้องบางคนที่ยกมืออาสาร่วมกิจกรรมไม่ทันเพื่อน

5) ในกรณีน้องๆ ที่ไม่ค่อยแสดงออกหรือไม่ยอมแสดงออก ผู้จัดกิจกรรมมีวิธีการกระตุ้นน้อง โดยการ

- พูดให้ตื่นตัวโดยการพูดโน้มน้าว และปลุกเร้ากระตุ้นการมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม
- ให้ God แต่ละเรือ คอยชวนพูดคุย คอยกระตุ้นการมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม
- กระตุ้นและอธิบายเกมเสริมให้มีส่วนร่วมทุกคน

6) จากการจัดกิจกรรมทั้ง 3 ครั้ง เมื่อจบเกม น้องๆ ส่วนใหญ่ ทุกคนแสดงออกว่าอยากเล่นต่อ

7) การแสดงออกของน้องๆ เมื่อเข้าสู่กิจกรรมชวนคุยหลังเกม จากกิจกรรมครั้งที่ 1 พบว่า “น้องๆ ทุกคนตื่นตัวที่จะมีส่วนร่วม” และในครั้งที่ 2-3 ตอบว่า “น้องส่วนใหญ่ตื่นตัวที่จะมีส่วนร่วม แต่ น้องบางคนไม่ค่อยแสดงออก”

8) กรณีน้องๆ ที่ไม่ค่อยแสดงออกหรือไม่ยอมแสดงออก ผู้จัดกิจกรรมมีวิธีการดังนี้

- พูดให้ตื่นตัวโดยการพูดโน้มน้าว และปลุกเร้ากระตุ้นการมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม และกระตุ้นให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีส่วนร่วมในวงพูดคุยหรือชวนน้องคุย และให้น้องในกลุ่มทุกคนได้พูดแลกเปลี่ยนซึ่งกันและกัน
- สร้างความคุ้นเคยโดยการชวนพูดคุย

9) กรณีน้องไม่ยอมคุยในประเด็นที่ต้องการ ผู้จัดกิจกรรมมีวิธีการกระตุ้น ดังนี้

- อธิบายเนื้อหาของเกมเพื่อช่วยปรับความเข้าใจเกี่ยวกับเกม
- สร้างการมีส่วนร่วมของน้องโดยชวนคุยทางอ้อมในประเด็นที่กำลังทำถึงความสนใจมาอยู่ที่ผู้ดำเนินการนำเกม
- ชี้ให้เห็นโอกาสแสดงความคิดเห็นและการมีส่วนร่วม
- หาเรื่องที่น้องๆ สนใจมาพูดสอดแทรกไปในประเด็นที่ช่วยคุย ใช้วิธีชวนน้องๆ คุยเป็นกลุ่มซึ่งเป็นวิธีที่ทำให้น้องๆ กล้าพูดมากกว่าในวงกว้าง

3.2.2 สรุปบทเรียนจากการชวนคุยหลังเกม

1) ในระหว่างการเล่นเกม น้องๆ มีคำพูดซ้ำๆ ที่เกี่ยวข้องกับการพนัน ดังนี้

- กิจกรรมครั้งที่ 1 พบคำว่า “ดวง / โชค / ได้เสีย / เสีย / เดิมพัน / พนัน / ไพ่ / หวย / ไฮโล”
- กิจกรรมครั้งที่ 2 มีคำว่า “ได้เสีย / ดวง / โชค / ชี้โกง / พนัน / หมาดัว / เสีย”
- กิจกรรมครั้งที่ 3 พบคำว่า “ไพ่ / โชค / ดวง / ได้เสีย / เสีย / พนัน / เดิมพัน / ฉิบหาย”

2) จากการเรียงลำดับ จากข้างต้น ให้เลือก คำ วลี หรือประโยค ที่น้องๆ กล่าวถึงมากที่สุด 3 อันดับแรก ได้แก่

- กิจกรรมครั้งที่ 1 คือ ดวง/ ได้เสีย/ โชค
- กิจกรรมครั้งที่ 2 คือ ดวง / พนัน/ เสีย
- กิจกรรมครั้งที่ 3 คือ พนัน/ เสีย / ดวง

3) ภาพรวมทั้งหมด เมื่อเฉลยให้ทราบว่าคำเหล่านี้เกี่ยวข้องกับการพนัน น้องๆ แสดงออก คือ “ไม่แน่ใจ”

4) สิ่งที่ได้จากการให้น้องๆ คิดว่า เกมละครผจญภัยเกาะมหาสมบัติ เปรียบเหมือนการทำกิจกรรมอะไรในชีวิตจริง ซึ่งพบว่าน้องๆ สะท้อน ดังนี้

- การพนัน เล่นพนันบอล หวยใต้ดิน ไพ่ ลองจับเซียมซี การซื้อหวย เหมือนกับการเสี่ยงดวง
- การทำอะไรเกินตัวอาจไม่คุ้มกับสิ่งที่ได้กลับมา เหมือนกับตัวเราชีวิตมีขึ้นมีลง การวางแผนต่างๆ พอใจในสิ่งที่ตนมี
- การตัดสินใจที่จะลงมือทำหรือรอลุ้น การพึ่งพาซึ่งกันและกัน
- การเสี่ยงหรืออะไรทำที่ไม่แน่นอน เช่น การขึ้นเกาะเหมือนการลงทุนซึ่งมีได้และเสีย
- การรู้จักคิดวิเคราะห์ การเป็นผู้นำที่ดี การเป็นผู้ตามที่ดี
- เหมือนการเล่นการพนัน เหมือนการที่เราได้ลองเล่นการพนันแล้ว
- การเล่นเกมพนันไม่ดีเสมอไปมันต้องมีการลองหรือลุ้น การใช้กลยุทธ์ในการใช้ชีวิตในสังคมคนหมู่มากให้เอาตัวรอดได้

- การดัดทรัพยากรก็เปรียบเสมือนเงิน ถ้าเราอยากได้มากก็ต้องลงทุนแม้การลงทุนนั้นจะได้มาด้วยวิธีการโกงหรือไม่โกง
- การพนันเป็นสิ่งที่ไม่ดีไม่ว่าจะเป็นลุ้นหรือลอง ล้วนแต่ต้องเสี่ยงที่จะเสีย หากเราจำเป็นที่จะต้องลุ้นหรือเสี่ยงจริงๆ ควรลองเพราะมีโอกาสแก้ตัวได้ แต่ถ้ามีโอกาสปฏิเสธควรปฏิเสธ พอใจในสิ่งที่ตนมี
- ในช่วงทอยลูกเต๋าแลกการ์ดทรัพยากรต้องมีความซื่อสัตย์อยู่ในตัวและปลูกฝังให้จิตสำนึกของตัวเอง
- การเดินทาง และ การล่าสมบัติ

3.2.3 ข้อคิดหรือความรู้ความเข้าใจเรื่องพนันที่น้องๆ ได้รับจากการเข้าร่วมกิจกรรม มีดังนี้

- ลอง ก็เหมือนการที่ได้ลงมือทำอะไรสักอย่าง บางครั้งอาจจะสำเร็จหรือไม่สำเร็จอย่างน้อยก็ได้ลงมือทำ
- ลุ้น ก็เหมือนการคาดหวังอะไรสักอย่างในอนาคตโดยไม่ได้ลงมือทำซึ่งมีอย่างเดียวคือ คิดว่าจะได้
- เปรียบเสมือนการคอร์ปชั่น ถ้าทุจริตอาจจะได้มากกว่า แต่อาจจะเสี่ยงถูกจับ
- พอใจในสิ่งที่ตนเองมี เหมือนกับเอาสิ่งที่มีค่าไปแลกกับสิ่งที่ไม่แน่นอน
- การพึ่งพาตนเองมากกว่าที่จะไปเสี่ยงโชคกับการพนัน เช่น หอย
- ได้รู้จักว่าการพนันเป็นสิ่งที่ไม่ดีและไม่แน่นอน
- การที่เราเอาของที่มีอยู่ไปลงทุนเอาของที่ยะเยาะกว่าเอาสิ่งที่มีค่าไปแลกกับสิ่งที่ไม่แน่นอน
- เลือกลองจะได้ลอง เลือกลุ้นมีแพ้มีชนะ
- ลองได้ชั่วครั้งกว่าลุ้น ได้น้อยกว่าลุ้น
- ได้ผู้นำ ได้ฝึกการวางแผน ได้ฝึกทำงานเป็นทีม
- ได้รู้ว่า การเสี่ยงเป็นการลงทุนอีกรูปแบบหนึ่ง และยิ่งลงทุนมาก ยิ่งมีความเสี่ยงสูง
- น้องๆ สามารถจำแนกได้ว่า การลุ้นหรือการเสี่ยงชนิดนั้น มีผลดีหรือผลเสียตามมาอย่างไร

3.3 ข้อคิดเห็นจากการสัมภาษณ์ผู้สนับสนุน (หลังจัดกิจกรรม)

3.3.1 ความคิดเห็นของผู้สนับสนุนต่อการจัดกิจกรรม one day camp เกมละครผจญภัย เกมมหาสมบัติ ในแต่ละด้านมีดังนี้

1. อายุผู้เข้าร่วม พบว่า การจัดกิจกรรมมีความเหมาะสม และมีข้อเสนอ คือ กิจกรรมเกมละครเหมาะกับนำไปทำกิจกรรมกับเด็กมัธยมต้น-ปลายมากกว่าเด็กประถม เพราะเด็กประถมยังไม่รู้การคิดวิเคราะห์เท่าที่ควร

2. จำนวนผู้เข้าร่วม พบว่า มีความเหมาะสม แต่มีข้อเสนอ คือ จำนวนผู้เข้าร่วมไม่ควรมีมากจนเกินไป เพราะยากต่อการจัดการ

3. สถานที่จัดกิจกรรม พบว่า มีความเหมาะสม
4. ระยะเวลาจัดกิจกรรม พบว่า มีความเหมาะสม
5. เนื้อหาของกิจกรรม พบว่า มีความเหมาะสม แต่มีข้อเสนอคือควรมีเนื้อหา รายละเอียดให้ชัดเจนและลงตัวมากกว่านี้และมีเนื้อหาเข้าใจง่ายสำหรับเด็กประถม
6. การนำเกมของผู้จัด พบว่า มีความเหมาะสม
7. ข้อเสนอแนะอื่นๆ มีดังนี้
 - อยากให้มีการจัดกิจกรรมทั้งวัน มีทั้ง ม.ต้น และ ม.ปลาย 2.
 - อยากให้จัดกิจกรรมเป็นวันปกติ เช่น จันทร์ – ศุกร์ เนื่องจากเสาร์ อาทิตย์ เด็กบางคนไม่สะดวกในการเข้าร่วมกิจกรรม

3.3.2 แนวโน้มการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมเกี่ยวกับการพนัน โดยผู้สนับสนุนกิจกรรมคิดว่า ส่วนใหญ่น่าจะปรับเปลี่ยน ส่วนน้อยอาจจะไม่ปรับเปลี่ยน โดยมีเหตุผลดังนี้

1. การที่จะทำให้คนปรับเปลี่ยนพฤติกรรมจะมีหลายเหตุหลายปัจจัยมากกว่าการร่วมกิจกรรม
2. เพราะเด็กที่เข้าร่วมกิจกรรมเข้าถึงแก่นแท้ของคำว่าพนัน
3. เป็นการเปรียบเทียบให้คิดและปลูกฝังความคิดให้ตั้งแต่เด็ก
4. น้องๆ มีความรู้เรื่องการพนันว่าเป็นสิ่งที่ไม่ดี เป็นสิ่งที่ผิดกฎหมาย ไม่ควรไปยุ่งเกี่ยว

3.3.3 ด้านการนำไปประยุกต์ใช้ ผู้สนับสนุนกิจกรรมคิดว่า การจัดกิจกรรม one day camp เกมละครผจญภัยเกาเมหาสมบัติ ในระยะยาวควรเป็นหน้าที่ของ องค์กรชุมชน และโรงเรียน

3.4 ข้อคิดเห็นของคณะผู้จัดกิจกรรม (หารือร่วมกันหลังจัดกิจกรรม)

3.4.1 ความประทับใจและความรู้สึกของคณะผู้จัดกิจกรรมในครั้งนี้ คือ

1. น้องๆ ให้ความสนใจกับเกม มีความกระตือรือร้นที่สนใจที่จะเข้าร่วมกิจกรรม
2. อาจารย์ผู้ดูแลคอยให้ความร่วมมือตลอดทั้งการดำเนินกิจกรรม
3. ทีมงานของตนเองในการจัดกิจกรรม ประทับใจน้องๆ ที่เข้าร่วมกิจกรรมมีน้ำใจไม่ตรี ในการช่วยเหลือคณะผู้จัดในการเก็บของช่วยเก็บสถานที่หลังจากที่จบการดำเนินโครงการ
4. ได้ถ่ายทอดความรู้เกี่ยวกับการหยุดพนัน โดยให้ลองปฏิบัติจริง ได้สังเกตพฤติกรรม ก่อน-หลังเล่นเกม
5. ความรู้เรื่องการพนันของน้องๆ
6. น้องๆ กล้าที่จะแสดงออก กล้าที่จะแสดงความคิดเห็น
7. น้องๆ มีการแบ่งหน้าที่กันได้อย่างชัดเจนและสามารถทำตามหน้าที่ของตนเองได้เป็นอย่างดี

3.4.2 ปัญหาและอุปสรรคของผู้จัดกิจกรรม

1. มีการเปลี่ยนสถานที่กะทันหัน มีสภาพแวดล้อมไม่เหมาะสมในการทำกิจกรรม กลุ่มเป้าหมายไม่ครบตามจำนวนที่ขอไว้กับทางโรงเรียน
2. เด็กกลุ่มเป้าหมายเข้าร่วมไม่ครบตามจำนวน 50 คน
3. อุปกรณ์เครื่องเสียงไม่เพียงพอ

4. เด็กส่วนใหญ่มีความสนใจในการเล่นเกม พอหลังจบเกมเสร็จในช่วงสรุป เด็กประถมยังไม่มีความพอต่อการวิเคราะห์ผลความรู้จากการทำกิจกรรมได้
5. น้องๆ หลายคนไม่สนใจในกิจกรรม และพูดคุยกันเสียงดัง ทีมงานต้องแก้ปัญหาโดยการเตรียมความพร้อมเป็นระยะๆ
6. น้องๆ ไม่เข้าใจกติกาของการเล่นเกม
7. น้องๆ บางคนไม่กล้าที่จะแสดงออก
8. การเล่นเกมต้องตัดจิกซอร์ขึ้นเกาะ เพื่อแก้ไขเวลาให้เร็วขึ้น

3.4.3 ประเมินระดับความสำเร็จ คณะผู้จัดกิจกรรมคิดว่า การจัดกิจกรรมครั้งนี้ เป็นการจัดกิจกรรมที่ทำได้อย่างสมบูรณ์แบบ โดยจากการประเมินของคณะผู้จัดกิจกรรมประเมินว่า การจัดกิจกรรมทั้ง 3 ครั้ง ประสบความสำเร็จในระดับ “มาก” โดยเหตุผลที่ทำให้ประเมินความสำเร็จในระดับดังกล่าวคือได้รับความร่วมมือจากทุกๆ ฝ่ายเป็นอย่างดี

3.4.4 การส่งเสริมด้านการพัฒนาตนเองของผู้จัดกิจกรรม คณะผู้จัดกิจกรรมคิดว่า การจัดกิจกรรมครั้งนี้ ช่วยพัฒนาตนเองในด้านต่างๆ ดังนี้

1. การคิดเรื่องพินัน ตัวอย่างเช่น รับรู้ถึงสภาพปัญหาการพินันในชุมชนจากเด็กที่เข้าร่วมกิจกรรม การพินันอยู่รอบตัวของเราและมาโดยที่เราไม่รู้ตัว
2. การทำงานเป็นทีม ตัวอย่างเช่น ทุกคนมีบทบาทหน้าที่และตั้งใจทำหน้าที่ตนเองได้รับมอบหมายอย่างดีที่สุด การทำงานอย่างเป็นขั้นตอน มีการวางแผนร่วมกัน ซ้อมบท มีความสามัคคีกัน
3. เทคนิคการสื่อสาร ตัวอย่างเช่น มีวาทีที่ใช้คำน้ำเสียงในการโน้มน้าวจิตใจ มีการอธิบายบทบาทของแต่ละตัวละคร มีข้อตกลงร่วมกัน
4. การจัดกิจกรรม/รณรงค์ ตัวอย่างเช่น สร้างสื่อสะท้อนปัญหาการพินันผ่านโซเชียลเน็ตเวิร์ก กระบวนการคิด การออกแบบ การมีส่วนร่วม
5. การทำงานร่วมกับเครือข่าย ตัวอย่างเช่น เครือข่ายชุมชน เครือข่ายเด็กเยาวชน ประสานงานพื้นที่ เป้าหมาย การแก้ปัญหาอุปสรรคที่มี การแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า

3.4.5 ข้อเสนอแนะต่อการจัดกิจกรรมในโอกาสต่อไป มีดังนี้

1. งบประมาณเพียงพอต่อการจัดกิจกรรม ควรเพิ่มงบประมาณในการจัดกิจกรรม
2. ควรมีแบบประเมินผู้เข้าร่วมกิจกรรม แบบประเมินผู้จัดกิจกรรมที่แยกกันชัดเจน
3. บทกติกาของเกมควรมีความชัดเจนมากกว่านี้
4. ความชัดเจนของส่วนกลางในการให้พื้นที่ปฏิบัติงาน
5. กลุ่มเป้าหมายควรมีอายุตั้งแต่ 13 – 18 ปี
6. มีความชัดเจนในกติกาของเกม
7. การเรียงลำดับขั้นตอนในการเล่น
8. ควรตรวจสอบอุปกรณ์ให้สมจริงกับการตัดกิจกรรมและให้ครบถ้วน

โดยมีข้อเสนอแนะเพิ่มเติมอื่นๆ ตามที่คณะผู้จัดต้องการนำเสนอ คือ อยากให้ปรับเปลี่ยนเวลาในการส่งต่อเครื่องให้กับพื้นที่ที่มีระยะเวลาในการรับเครื่องมือมากกว่า 2 วัน 1 คืน เพราะเวลารับเครื่องมือได้ไม่ครบถ้วนทำให้เกิดปัญหาในการลงทำกิจกรรมของพื้นที่

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

สรุปแบบประเมินผลการจัดกิจกรรม“เกมละครผจญภัยเกาะมหาสมบัติ” รายจังหวัด

สรุปแบบประเมินผลการจัดกิจกรรม “เกมละครผจญภัยเกาะมหาสมบัติ”
พื้นที่จังหวัดอุบลราชธานี

ส่วนนี้เป็นการสรุปข้อมูลจากแบบสอบถามเกี่ยวกับการเล่น “เกมละครผจญภัยเกาะมหาสมบัติ” ของนักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรม one day camp ที่จัดในพื้นที่จังหวัดอุบลราชธานี โดยดำเนินการจัดกิจกรรมจำนวน 3 โรงเรียน ดังนี้

โรงเรียนเดชอุดม จำนวน 31 ชุด โรงเรียนท่าโพธิ์ศรี จำนวน 44 ชุด โรงเรียนราชประชานุเคราะห์ 32 จำนวน 41 ชุด รวมทั้งหมด จำนวน 118 คน

1. ระดับความชอบเกมละคร

ผู้เล่นส่วนใหญ่มีความชอบเกมละครผจญภัยในระดับ ชอบ จำนวน 62 คน คิดเป็นร้อยละ 52.5 รองลงมา คือ ชอบมาก จำนวน 50 คน คิดเป็นร้อยละ 42.4 เฉยๆ จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 4.2 น้อยสุด คือ ไม่ชอบ จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 0.8

ตัวละครที่ผู้เล่นอยากเล่นมากที่สุด คือ หมอ จำนวน 31 คน คิดเป็นร้อยละ 26.3 รองลงมา คือ กัปตัน จำนวน 28 คน คิดเป็นร้อยละ 23.7 ผู้ดูแลสมบัติ จำนวน 26 คน คิดเป็นร้อยละ 22.0 พ่อค้า จำนวน 13 คน คิดเป็นร้อยละ 11.0 พ่อครัว จำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 8.5 ตัณหน จำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 5.9 น้อยสุด คือ กะลาสีเรือ จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 2.5

ตัวละครที่ผู้เล่นชอบมากที่สุด คือ ก๊อต จำนวน 59 คน คิดเป็นร้อยละ 50.4 รองลงมา คือ สีนามิ จำนวน 29 คน คิดเป็นร้อยละ 24.8 เอลฟ์ จำนวน 22 คน คิดเป็นร้อยละ 18.8 น้อยสุด คือ คลัง จำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 6.0 (ดูตารางที่ 1)

ตารางที่ 1 ระดับความชอบในเกมละครผจญภัยเกาะมหาสมบัติ

1. น้องๆ ชอบเกมละครผจญภัยเกาะมหาสมบัติในระดับใด		
ระดับ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ชอบ	62	52.5
ชอบมาก	50	42.4
เฉยๆ	5	4.2
ไม่ชอบ	1	0.8
รวม	118	100.0
2. น้องอยากเล่นเป็นตัวละครอะไรในเกมมากที่สุด		
ตัวละคร	จำนวน (คน)	ร้อยละ
หมอ	31	26.3
กัปตัน	28	23.7
ผู้ดูแลสมบัติ	26	22.0

2. นื่องอยากเล่นเป็นตัวละครอะไรในเกมมากที่สุด (ต่อ)		
ตัวละคร	จำนวน (คน)	ร้อยละ
พ่อค้า	13	11.0
พ่อครัว	10	8.5
กะลาสีเรือ	3	2.5
รวม	118	100.0
3. นื่องชอบตัวละครอะไรในเกมที่ที่สุด		
ตัวละคร	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ก๊อด	59	50.4
สินามิ	29	24.8
เอลฟ์	22	18.8
คลั่ง	7	6.0
รวม	117	100.0

2. ระดับความชอบการ์ตทรัพยากร

การ์ตที่ผู้เล่นชอบมากที่สุด คือ ปลาฉนาก จำนวน 71 คน คิดเป็นร้อยละ 60.2 รองลงมา คือ เต่า จำนวน 16 คน คิดเป็นร้อยละ 13.6 โลมา จำนวน 13 คน คิดเป็นร้อยละ 11.0 วาฬ จำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 6.8 กุ้ง จำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 5.9 น้อยสุด คือ ปลาหมึก จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 2.5 (ดูตารางที่ 2)

ตารางที่ 2 ระดับความขึ้นชอบการ์ตทรัพยากร

การ์ต	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ปลาฉนาก	71	60.2
เต่า	16	13.6
โลมา	13	11.0
วาฬ	8	6.8
กุ้ง	7	5.9
ปลาหมึก	3	2.5
รวม	118	100.0

3. ลำดับเรื่องที่น้องๆ ขึ้น

เกาะที่ผู้เล่นขึ้นไปหาสมบัติลำดับที่ 1 มากที่สุด คือ เกาะพิชรักใต้พิภพ จำนวน 43 คน คิดเป็นร้อยละ 36.3 รองลงมา คือ เกาะกาลาปากอส จำนวน 31 คน คิดเป็นร้อยละ 26.3 เกาะวงกต จำนวน 25 คน คิดเป็นร้อยละ 21.2 เกาะตึกดำบรรพ์ จำนวน 18 คน คิดเป็นร้อยละ 15.3 น้อยสุด คือ เกาะราชา ปลาหมึกจำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 0.8

เกาะที่ผู้เล่นขึ้นไปหาสมบัติลำดับที่ 2 มากที่สุด คือ เกาะพิชรักใต้พิภพ จำนวน 35 คน คิดเป็นร้อยละ 29.7 รองลงมา คือ เกาะดึกดำบรรพ์ จำนวน 31 คน คิดเป็นร้อยละ 26.3 เกาะกาลาปากอส จำนวน 29 คน คิดเป็นร้อยละ 24.6 น้อยสุด คือ เกาะวงกต จำนวน 23 คน คิดเป็นร้อยละ 19.5

เกาะที่ผู้เล่นขึ้นไปหาสมบัติลำดับที่ 3 มากที่สุด คือ เกาะวงกต จำนวน 44 คน คิดเป็นร้อยละ 50.6 รองลงมา คือ เกาะดึกดำบรรพ์ จำนวน 18 คิดเป็นร้อยละ 20.7 เกาะพิชรักใต้พิภพ จำนวน 13 คน คิดเป็นร้อยละ 14.9 น้อยสุด คือ เกาะกาลาปากอส จำนวน 12 คน คิดเป็นร้อยละ 13.8

เกาะที่ผู้เล่นขึ้นไปหาสมบัติลำดับที่ 4 มากที่สุด คือ เกาะกาลาปากอส จำนวน 38 คน คิดเป็นร้อยละ 58.5 รองลงมา คือ เกาะดึกดำบรรพ์ จำนวน 24 คิดเป็นร้อยละ 36.9 น้อยสุด คือ เกาะวงกต จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 4.6 (ดูตารางที่ 3)

ตารางที่ 3 ลำดับการขึ้นเกาะมหาสมบัติ

เกาะ	ลำดับที่ 1	ลำดับที่ 2	ลำดับที่ 3	ลำดับที่ 4	ลำดับที่ 5
เกาะราชาปลาหมึก	1 (0.8)	-	-	-	-
เกาะกาลาปากอส	31 (26.3)	29 (24.6)	12 (13.8)	38 (58.5)	-
เกาะวงกต	25 (21.2)	23 (19.5)	44 (50.6)	3 (4.6)	-
เกาะดึกดำบรรพ์	18 (15.3)	31 (26.3)	18 (20.7)	24 (36.9)	-
เกาะพิชรักใต้พิภพ	43 (36.3)	35 (29.7)	13 (14.9)	-	-
รวม	118 (100.0)	118 (100.0)	87 (100.0)	65 (100.0)	-

4. การเลือก “ลอง” หรือ “ลุ้น” ของน้องๆ

โดยรวมแล้ว น้องๆ เลือก “ลุ้น” มากกว่า “ลอง” เช่น เกาะกาลาปากอส เลือกลุ้น จำนวน 77 คน คิดเป็นร้อยละ 70.0 เลือกลอง จำนวน 33 คน คิดเป็นร้อยละ 30.0 ส่วนเกาะพิชรักใต้พิภพ เลือกลุ้น จำนวน 55 คน คิดเป็นร้อยละ 59.8 เลือกลอง จำนวน 37 คน คิดเป็นร้อยละ 40.2 ในขณะที่เกาะวงกต เลือกลุ้น จำนวน 46 คน คิดเป็นร้อยละ 48.4 เลือกลอง จำนวน 49 คน คิดเป็นร้อยละ 51.6 และเกาะดึกดำบรรพ์ เลือกลุ้น จำนวน 39 คน คิดเป็นร้อยละ 42.9 เลือกลอง จำนวน 52 คน คิดเป็นร้อยละ 57.1 (ดูตารางที่ 4)

ตารางที่ 4 การเลือก ลอง หรือ ลุ้น

เกาะ	ลอง	ลุ้น	รวม
เกาะราชาปลาหมึก	-	-	-
เกาะกาลาปากอส	33 (30.0)	77 (70.0)	110 (100.0)
เกาะวงกต	49 (51.6)	46 (48.4)	95 (100.0)
เกาะดึกดำบรรพ์	52 (57.1)	39 (42.9)	91 (100.0)
เกาะพิชรักใต้พิภพ	37 (40.2)	55 (59.8)	92 (100.0)

5. ผลจากที่น้องๆ เลือก “ล้น”

โดยรวมแล้ว ผลการเลือก “ล้น” น้องๆ มักจะ “ชนะมากกว่าแพ้” ซึ่งเกาးที่ชนะมากที่สุดคือ เกาะกาลาปากอส ส่วนเกาะที่แพ้มากที่สุด คือ เกาะวงกต ดังรายละเอียดแต่ละเกาะต่อไปนี้ เกาะกาลาปากอส ผลชนะ จำนวน 64 คน คิดเป็นร้อยละ 83.1 4 ผลแพ้ จำนวน 13 คน คิดเป็นร้อยละ 16.9 เกาะวงกต ผลแพ้ จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 2.2 ผลแพ้ จำนวน 45 คน คิดเป็นร้อยละ 97.8 เกาะดึกดำบรรพ์ ผลชนะ จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 2.4 4 ผลแพ้ จำนวน 38 คน คิดเป็นร้อยละ 97.6 เกาะพิฆะรักได้พิภพ ผลชนะ จำนวน 48 คน คิดเป็นร้อยละ 87.3 ผลแพ้ จำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 12.7 (ดูตารางที่ 5)

ตารางที่ 5 ผลของการล้น

เกาะ	ชนะ	แพ้	รวม
เกาะราชาปลาหมึก	-	-	-
เกาะกาลาปากอส	64 (83.1)	13 (16.9)	77 (100.0)
เกาะวงกต	1 (2.2)	45 (97.8)	46 (100.0)
เกาะดึกดำบรรพ์	1 (2.4)	38 (97.6)	39 (100.0)
เกาะพิฆะรักได้พิภพ	48 (87.3)	7 (12.7)	55 (100.0)

6. เหตุผลที่น้องๆ เลือก “ล้น”

เหตุผลที่ผู้เล่นเลือก ล้น มากที่สุด คือ ถ้าชนะจะได้การ์ดเยอะกว่า จำนวน 77 คน คิดเป็นร้อยละ 35.6 รองลงมา คือ ได้ล้น สนุกกว่าลอง จำนวน 46 คน คิดเป็นร้อยละ 21.3 ในเรือมีคนโชคดี เกาะที่แล้วชนะ จำนวน 28 คน คิดเป็นร้อยละ 13.0 ต้องแก้มือ เกาะที่แล้วแพ้ จำนวน 27 คน คิดเป็นร้อยละ 12.5 ก๊อดแนะนำ จำนวน 17 คน คิดเป็นร้อยละ 7.9 ยายกลอง แต่เสียงส่วนใหญ่เลือกล้น จำนวน 15 คน คิดเป็นร้อยละ 6.9 น้อยสุด คือ อื่นๆ จำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 2.8 (ดูตารางที่ 6)

ตารางที่ 6 เหตุผลที่เลือก “ล้น”

เหตุผล	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ถ้าชนะจะได้การ์ดเยอะกว่า	77	35.6
ได้ล้น สนุกกว่าลอง	46	21.3
ในเรือมีคนโชคดี เกาะที่แล้วชนะ	28	13.0
ต้องแก้มือ เกาะที่แล้วแพ้	27	12.5
ก๊อด (God) แนะนำ	17	7.9
ยายกลอง แต่เสียงส่วนใหญ่เลือกล้น	15	6.9
อื่นๆ	6	2.8
รวม	216	100.0

7. เหตุผลที่น้องๆ เลือก “ลอง”

เหตุผลที่ผู้เล่นเลือกลอง มากที่สุด คือ ได้ช่วยกันวางแผน ช่วยกันทำ จำนวน 86 คน คิดเป็นร้อยละ 29.6 รองลงมา คือ คิดว่าทำได้ จำนวน 64 คน คิดเป็นร้อยละ 22.0 ได้การ์ดแน่นอน จำนวน 38 คน คิดเป็นร้อยละ 13.1 กลัวเสียอีก (เกาะที่แล้วแพ้) จำนวน 32 คน คิดเป็นร้อยละ 11.0 สนุกกว่าลุ้น จำนวน 25 คน คิดเป็นร้อยละ 8.6 ก๊อดแนะนำ จำนวน 23 คน คิดเป็นร้อยละ 7.9 อยากลุ้นแต่เสี่ยงส่วนใหญ่เลือกลอง จำนวน 19 คน คิดเป็นร้อยละ 6.5 น้อยสุด คือ อื่นๆ จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 1.4 (ดูตารางที่ 7) ส่วนเหตุผลอื่นๆ ที่น้องเขียนเพิ่มเติมมาในการเลือกลุ้นคือ น้องๆเห็นว่า การได้ลุ้น นั้นเป็นการใช้ความสามารถตัวเองที่มีความเสี่ยง

ตารางที่ 7 เหตุผลที่เลือก “ลอง”

เหตุผล	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ได้ช่วยกันวางแผน ช่วยกันทำ	86	29.6
คิดว่าทำได้	64	22.0
ได้การ์ดแน่นอน	38	13.1
กลัวเสียอีก (เกาะที่แล้วแพ้)	32	11.0
สนุกกว่าลุ้น	25	8.6
ก๊อด (God) แนะนำ	23	7.9
อยากลุ้นแต่เสี่ยงส่วนใหญ่เลือกลอง	19	6.5
อื่นๆ	4	1.4
รวม	291	100.0

8. เกาะที่น้องๆอยากขึ้นไปเล่นเกมมากที่สุด

เกาะที่ผู้เล่นอยากขึ้นไปหาสมบัติมากที่สุด คือ เกาะกาลาปากอส และเกาะดึกดำบรรพ์ มีจำนวนเท่ากัน คือ 37 คน คิดเป็นร้อยละ 31.4 รองลงมา คือ เกาะพิชรักใต้พิภพ จำนวน 22 คน คิดเป็นร้อยละ 18.6 เกาะวงกต จำนวน 18 คน คิดเป็นร้อยละ 19.3 น้อยสุด คือ เกาะราชาปลาหมึก จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 3.4 (ดูตารางที่ 8)

ตารางที่ 8 เกาะที่น้องต้องการไปเล่นเกมมากที่สุด (เรียงลำดับ)

เกาะ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
เกาะกาลาปากอส	37	31.4
เกาะดึกดำบรรพ์	37	31.4
เกาะพิชรักใต้พิภพ	22	18.6
เกาะวงกต	18	19.3
เกาะราชาปลาหมึก	4	3.4
รวม	118	100.0

9. ความรู้สึกระหว่างการเล่นเกมกับสึนามิ

ผู้เล่นที่เป็นนักเรียนชอบเล่นเกมกับสึนามิมากกว่าครึ่งหนึ่งของผู้ตอบแบบสอบถาม คือ จำนวน 74 คน จาก 118 คน หรือคิดเป็นร้อยละ 62.7 และไม่ชอบเล่นเกมกับสึนามิ จำนวน 44 คน คิดเป็นร้อยละ 37.3 (ดูตารางที่ 9)

ตารางที่ 9 ความรู้สึกต่อการเล่นเกมกับสึนามิ

ตัวเลือก	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ชอบ	74	62.7
ไม่ชอบ	44	37.3
รวม	118	100.0

โดยน้องๆ ที่ชอบเล่นเกมกับสึนามิ จำนวน 39 คน คิดเป็นร้อยละ 52.7 ให้เหตุผลว่าการเล่นเกมกับสึนามิทำให้สนุกมากขึ้น เหตุผลรองลงมา คือ อยากได้การ์ดเพิ่มเยอะๆ จำนวน 18 คน คิดเป็นร้อยละ 24.3 เกมง่าย โอกาสชนะเยอะ จำนวน 13 คน คิดเป็นร้อยละ 17.6 น้อยสุดคือ อื่นๆ จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 5.4 (ดูตารางที่ 10) และน้องๆ ให้เหตุผลเพิ่มเติมว่าชอบเล่นเกมกับสึนามิเพราะทำให้รู้จักกันมากขึ้น ทำให้เรากล้าลั่นกล้าลอง ทำให้รู้ว่าคนเราต้องมีการแลกเปลี่ยน และการได้ลองเล่นจะได้หรือไม่ก็ขอให้ลอง

ตารางที่ 10 เหตุผลที่ชอบเล่นเกมกับสึนามิ

เหตุผล	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ทำให้สนุกมากขึ้น	39	52.7
อยากได้การ์ดเพิ่มเยอะๆ	18	24.3
เกมง่าย โอกาสชนะเยอะ	13	17.6
อื่นๆ	4	5.4
รวม	74	100.0

น้องๆ ที่ให้เหตุผลที่ไม่ชอบเล่นเกมกับสึนามิมากที่สุด คือ คิดว่าจะเสียมากกว่าได้ รองลงมา คือ ไม่ชอบเสี่ยง/กลัวเสีย จำนวน 14 คน คิดเป็นร้อยละ 31.8 เป็นคนไม่มีโชค จำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 18.2 สึนามิเอาเปรียบ/ขี้โกง จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 11.4 น้อยสุด คือ อื่นๆ จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 2.3 (ดูตารางที่ 11)

ตารางที่ 11 เหตุผลที่ไม่ชอบเล่นเกมกับสีนามิ

เหตุผล	จำนวน (คน)	ร้อยละ
คิดว่าจะเสียมากกว่าได้	16	36.4
ไม่ชอบเสียง/กลัวเสีย	14	31.8
เป็นคนไม่มีโชค	8	18.2
สีนามิเอาเปรียบ/ซี้โกง	5	11.4
อื่นๆ	1	2.3
รวม	44	100.0

10. ความรู้สึกของน้องเมื่อได้การ์ดทรัพยากรหลังการเล่นเกมกับสีนามิ

เมื่อเล่นเกมกับสีนามิแล้วชนะ ได้การ์ดทรัพยากร/ไข่มุก แล้วความรู้สึกที่ผู้เล่นมีมากที่สุด คือ ดีใจ/มีความสุข จำนวน 58 คน คิดเป็นร้อยละ 49.2 รองลงมา คือ อยากเล่นต่อเพราะอยากได้ทรัพยากรเพิ่มเยอะๆ จำนวน 20 คน คิดเป็นร้อยละ 16.9 อยากเล่นต่อเพราะสนุกที่ได้ลุ้นจำนวน 18 คน คิดเป็นร้อยละ 15.3 โชคดี/ดวงดี จำนวน 12 คน คิดเป็นร้อยละ 10.2 อยากเล่นต่อเพราะมั่นใจว่าจะชนะอีก จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 3.4 น้อยสุด คือ อื่นๆ จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 0.8 (ดูตารางที่ 12) นอกจากนี้ น้องๆ ยังเขียนเพิ่มเติมว่า ถ้าจะเล่นต่อก็ต้องคิดว่าเสี่ยงมากไหมโอกาสที่เราจะเสียมาน้อยแค่ไหน

ตารางที่ 12 ความรู้สึกเมื่อเล่นเกมกับสีนามิแล้วชนะ ได้การ์ดทรัพยากร/ไข่มุก

รู้สึก	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ดีใจ/มีความสุข	58	49.2
อยากเล่นต่อเพราะอยากได้ทรัพยากรเพิ่มเยอะๆ	20	16.9
อยากเล่นต่อเพราะสนุกที่ได้ลุ้น	18	15.3
โชคดี/ดวงดี	12	10.2
ไม่เล่นแล้ว กลัวเสีย	5	4.2
อยากเล่นต่อเพราะมั่นใจว่าจะชนะอีก	4	3.4
อื่นๆ	1	0.8
รวม	118	100.0

11. ความรู้สึกที่เสียการทรัพยากรเมื่อเล่นเกมกับสีนามิ

เมื่อเล่นเกมกับสีนามิแล้วแพ้ เสียการทรัพยากร แล้วความรู้สึกที่ผู้เล่นมีมากที่สุด คือ เสียใจ/เสียตาย จำนวน 29 คน คิดเป็นร้อยละ 34.6 รองลงมา คือ อยากเล่นต่อ เพื่อเกมต่อไปจะชนะ จำนวน 25 คน คิดเป็นร้อยละ 21.2 ไม่เล่นแล้ว กลัวเสียอีกจำนวน 15 คน คิดเป็นร้อยละ 12.7 อยากเล่นต่อเพราะสนุกที่ได้ลุ้น และไม่เป็นไรแค่เกม มีจำนวนเท่ากัน คือ 13 คน คิดเป็นร้อยละ 11.0 ดวงไม่ดี จำนวน 11 คน คิดเป็นร้อยละ 9.3 อยากเล่นต่อ เพราะอยากได้ทรัพยากรคืน จำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 8.5 น้อยสุด คือ อื่นๆ จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 1.7 (ดูตารางที่ 13) และน้องๆ ได้ให้เหตุผลเพิ่มเติมอีกว่า ระหว่างเสียการทรัพยากรน้องมีความรู้สึกง่วงนอน และบางคนรู้สึกเฉยๆ

ตารางที่ 13 ความรู้สึกเมื่อเล่นเกมกับสื่อนามิแล้วแพ้ เสียการดทรัพยากร

รู้สึก	จำนวน (คน)	ร้อยละ
เสียใจ/เสียตาย	29	24.6
อยากเล่นต่อ เพื่อเกมต่อไปจะชนะ	25	21.2
ไม่เล่นแล้ว กลัวเสียอีก	15	12.7
อยากเล่นต่อเพราะสนุกที่ได้ลุ้น	13	11.0
ไม่เป็นไรแค่เกม	13	11.0
ดวงไม่ดี	11	9.3
อยากเล่นต่อ เพราะอยากได้ทรัพยากรคืน	10	8.5
อื่นๆ	2	1.7
รวม	118	100.0

นอกจากนี้พบว่า น้องๆ มีความเห็นว่าเมื่อเปลี่ยนการดทรัพยากรเป็นเงินและสื่อนามิชนวนลุ้นน้องๆ ส่วนใหญ่จะเลือก “ลุ้น” คือ จำนวน 67 คน คิดเป็นร้อยละ 56.8 เลือกไม่ลุ้น จำนวน 51 คน คิดเป็นร้อยละ 43.2 (ดูตารางที่ 14)

ตารางที่ 14 ถ้าเปลี่ยนการดเป็นเงิน สื่อนามิชนวนเล่นเกม น้องจะเลือก ลุ้น หรือไม่

ตัวเลือก	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ไม่ลุ้น	51	43.2
ลุ้น	67	56.8
รวม	118	100.0

12. “เกมละคร” เปรียบเหมือน “อะไรในชีวิตจริงของน้อง”

ข้อมูลส่วนนี้มาจากการตอบคำถามด้วยการเขียนข้อความลงไปในกระดาษคำตอบจำนวน 113 คน ซึ่งพบว่า มีน้องๆ จำนวนถึง 93 คน จาก 113 คน (มีคนไม่ตอบ 5 คน) ซึ่งมากกว่าร้อยละ 50 ที่เห็นว่าเกมละครเปรียบเสมือนการพนันที่เห็นได้ในชีวิตจริง โดยสามารถแยกแยะออกเป็นด้านได้แก่ มีจำนวน 51 คน ที่เปรียบว่าเกมละครเปรียบเหมือนกับ “การเล่นการพนัน เช่น ซื้อห่วย พนันบอล เสี่ยงเซียมซี ไฟโบก” น้องๆ 26 คนที่เขียนว่าการเล่นเกมเปรียบเหมือนกับ การเสี่ยงโชค การเสี่ยงดวง กล้าได้กล้าเสีย และน้องๆ อีก 16 คน ที่เปรียบเกมละครเหมือนกับกล้าลุ้น กล้าลองเล่นเกม ส่วนน้องๆ ที่เหลือเห็นว่าเกมละครเปรียบเหมือนกับสิ่งอื่น เช่น การวางแผนใช้ชีวิตประจำวัน การมีส่วนร่วมทำงานเป็นทีม ต้องมีได้มีเสีย ได้เรียนรู้สัจธรรมะแล แลกเปลี่ยนความรู้ใหม่ๆ การโกง การแข่งขันกัน การมีสติคิดไตร่ตรองถึงความคุ้มค่า จงพอใจในสิ่งที่ตนเองมี ความน่าตื่นเต้น

13. การเปรียบเทียบ “สึนามิ” ว่าเหมือนใครในชีวิตจริง

น้องๆ เขียนคำตอบส่วนนี้ลงในกระดาษคำถามทั้งหมด 108 คน น้องๆ ที่เล่นเกมมากกว่าร้อยละ 50 เห็นว่าสึนามิคือคนที่เกี่ยวข้องกับการชักจูงให้คนเข้าไปเกี่ยวข้องกับการพนันนั่นเอง โดยน้องๆ จำนวน 30 คนตอบว่า สึนามิ เปรียบเหมือนกับ เจ้ามือพนัน เช่น เจ้ามือหวย เจ้ามือไฮโล คนเปิดร้านปาเป้า น้องๆ 18 คน ตอบว่า สึนามิ เปรียบเหมือน ความเสียหาย ความโกลาหล กิเลส น้องๆ 14 คนเห็นว่าเป็น คนชักชวนให้เล่นการพนัน น้องๆ 7 คนเห็นว่าเป็นเพื่อน ส่วนที่เหลือน้องๆ เห็นว่าสึนามิเปรียบ ตัวละคร เช่น กัปตัน เจ้าหญิง เจ้าชาย คนทั่วไป พ่อแม่ ครู พ่อค้าแม่ค้า เกมเศรษฐี เงิน เจ้าหนี้ ผู้ช่วยในยามลำบาก ห้างสรรพสินค้า การเสี่ยงโชค เป็นต้น

14. การเปรียบเทียบ “ก๊อด” ว่าเหมือนใครในชีวิตจริง

น้องๆ ตอบคำถามนี้จำนวน 108 คน (ไม่ตอบคำถามนี้ 10 คน) ซึ่งมีน้องๆ มากถึง 30 คนที่ ตอบว่า ก๊อดเปรียบเหมือนกับคนที่คอยแนะนำ ให้ความช่วยเหลือ น้องๆ 24 คนเห็นว่าเป็น ก๊อดเปรียบเหมือน คนในครอบครัว หรือ พ่อแม่ น้องๆ 21 คนเปรียบเหมือนที่ปรึกษา น้องๆ 14 คนเห็นว่าเป็นเหมือนกับครู น้องๆ 11 คนเห็นว่าเป็นเหมือนกับเพื่อน น้องๆ 8 คนเปรียบเหมือนกับตัวละคร เช่น เจ้าหญิง เจ้าชาย ตัวร้าย ราชา โจรสลัด นางฟ้า พ่อค้า ส่วนคำตอบอื่นที่มีประปรายที่เปรียบเทียบกับก๊อดเหมือนรุ่นพี่ คนขายหวย พระ เป็นต้น

15. ข้อคิดที่น้องๆ ได้จากการเข้าร่วมเล่นเกมละคร

น้องๆ ตอบคำถามข้อนี้ทั้งหมด 108 คน (ไม่ตอบคำถามนี้ 10 คน) พบว่าน้องๆ 43 คน เห็นว่า เกมละครทำให้เกิดการมีส่วนร่วม มีความสามัคคีในการทำงาน น้องๆ 31 คนเห็นว่าเป็นเกมละครได้ให้ข้อคิดว่า ไม่ควรโลภมาก ควรพอใจในสิ่งที่ตัวเองมี น้องๆ 19 คนเห็นว่าเป็นเกมละครมีความสนุกสนาน อีก ส่วนคำตอบอื่นที่มีประปรายคือเกมละครทำให้น้องๆ ได้เรียนรู้เกี่ยวกับ ความซื่อสัตย์ การคิดรอบคอบอย่างมีสติ คิดก่อนทำการวางแผน ได้ความรู้ต่างๆ เช่นเกี่ยวกับสัตว์ทะเล ความกล้าลงทุน กล้าได้กล้าเสีย ลงมือทำจะได้ผลดีกว่าได้วิธีการแก้ปัญหาใช้ในชีวิตประจำวัน มิตรภาพ เป็นต้น

16. ความต้องการเล่นเกมละครในอนาคต

น้องๆ ผู้เล่นเกมส่วนมากถึงร้อยละ 95.8 มีต้องการเข้าร่วมกิจกรรมเกมละครอีก ผู้เล่นที่ไม่ต้องการเข้าร่วมกิจกรรมเกมละครอีก จำนวน 17 คน คิดเป็นร้อยละ 4.2 (ดูตารางที่ 15)

ตารางที่ 15 ความต้องการเล่นเกมละครในอนาคต

ตัวเลือก	จำนวน (คน)	ร้อยละ
อยาก	113	95.8
ไม่อยาก	5	4.2
รวม	118	100.0

17. ข้อเสนอแนะในการปรับปรุงเกมละครจากมุมมองของน้องๆผู้ร่วมเล่นเกม

น้องๆ เขียนข้อเสนอแนะในการปรับปรุงเกมละครจำนวน 54 คน โดยส่วนใหญ่ (15 คน) แนะนำให้เพิ่มเวลาในการเล่น การจัดกิจกรรมยาวขึ้น 12 คนแนะนำให้เพิ่มเกม เพิ่มเกาะ ให้มากขึ้น 8 คนแนะนำให้เพิ่มความตื่นเต้นและความสนุกให้มากขึ้น 6 คนเสนอให้เพิ่มตัวละคร 4 คนเสนอให้มีกิจกรรมแบบนี้อีก ส่วนข้อเสนออื่นๆ น้องๆ แนะนำให้ปรับ เช่น มีแจกรางวัลของจริง จัดกิจกรรมไม่ตรงกับวันหยุด ความสะดวกเรื่องของสถานที่ อธิบายกติกาให้ชัดเจนมากขึ้น อยากให้ใช้เงินแทนการ์ด เป็นต้น (ดูตารางที่ 16)

ตารางที่ 16 ข้อเสนอแนะในการปรับปรุงเกมละคร

ข้อเสนอในการปรับปรุงเกม	จำนวน (คน)
เพิ่มเวลาในการเล่น/ การจัดกิจกรรมยาวขึ้น	15
เพิ่มเกม/ เพิ่มเกาะ ให้มากขึ้น	12
เพิ่มความตื่นเต้นและความสนุกให้มากขึ้น	8
ไม่มีอะไรให้ปรับปรุง	7
เพิ่มตัวละครให้เยอะขึ้น	6
อยากให้มีการจัดกิจกรรมอีกครั้ง	4
มีแจกรางวัลของจริง	3
จัดกิจกรรมไม่ตรงกับวันหยุด / จัดกิจกรรมในวันธรรมดา	3
ความสะดวก / เรื่องของสถานที่	3
อธิบายกติกาให้ชัดเจนมากขึ้น	2
อยากให้แจกขนมเยอะๆ	2
กิจกรรมดีและสนุกมาก	2
อยากให้ใช้เงินแทนการ์ด	1

สรุปแบบประเมินผลการจัดกิจกรรม“เกมละครผจญภัยเกาะมหาสมบัติ” พื้นที่จังหวัดเลย

ส่วนนี้เป็นการสรุปข้อมูลจากแบบสอบถามเกี่ยวกับการเล่น “เกมละครผจญภัยเกาะมหาสมบัติ” ของนักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรม one day camp ที่จัดในพื้นที่จังหวัดเลย โดยดำเนินการจัดกิจกรรม จำนวน 3 โรงเรียน ดังนี้

โรงเรียนบ้านเชียงคานวิจิตรวิทยา จำนวน 51 ชุด โรงเรียนอนุบาลเชียงคานปทุมมาสงเคราะห์ จำนวน 43 ชุด โรงเรียนบ้านนาบอน จำนวน 54 ชุด รวมทั้งหมด จำนวน 148 คน

1. ระดับความชอบเกมละคร

ผู้เล่นส่วนใหญ่มีความชอบเกมละครผจญภัยในระดับ ชอบมาก จำนวน 118 คน คิดเป็นร้อยละ 79.7 รองลงมา คือ ชอบ จำนวน 27 คน คิดเป็นร้อยละ 18.2 น้อยสุด คือ เฉยๆ จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 2.0

ตัวละครที่ผู้เล่นอยากเล่นมากที่สุด คือ ผู้ดูแลสมบัติ จำนวน 52 คน คิดเป็นร้อยละ 35.1 รองลงมา คือ กัปตัน จำนวน 33 คน คิดเป็นร้อยละ 22.3 หมอ จำนวน 18 คน คิดเป็นร้อยละ 12.2 พ่อครัว จำนวน 13 คน คิดเป็นร้อยละ 8.8 พ่อค้า จำนวน 12 คน คิดเป็นร้อยละ 8.1 ตั๊นหน จำนวน 11 คน คิดเป็นร้อยละ 7.4 น้อยสุด คือ กะลาสีเรือ จำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 6.1

ตัวละครที่ผู้เล่นชอบมากที่สุด คือ ก๊อด จำนวน 78 คนคิดเป็นร้อยละ 52.7 รองลงมา คือ สีนามี จำนวน 54 คน คิดเป็นร้อยละ 36.5 เอล์ฟ จำนวน 12 คน คิดเป็นร้อยละ 8.1 น้อยสุด คือ คลั่ง จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 2.7 (ดูตารางที่ 17)

ตารางที่ 17 ระดับความชอบเกมละครผจญภัยเกาะมหาสมบัติ

1. น้องๆชอบเกมละครผจญภัยเกาะมหาสมบัติในระดับใด		
ระดับ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ชอบมาก	118	79.7
ชอบ	27	18.2
เฉยๆ	3	2.0
ไม่ชอบ	-	-
รวม	148	100.0
2. น้องอยากเล่นตัวละครอะไรในเกมมากที่สุด		
ตัวละคร	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ผู้ดูแลสมบัติ	52	35.1
กัปตัน	33	22.3
หมอ	18	12.2
พ่อครัว	13	8.8
พ่อค้า	12	8.1
ตั๊นหน	11	7.4

2. นื่องอยากเล่นตัวละครอะไรในเกมมากที่สุด (ต่อ)		
ตัวละคร	จำนวน (คน)	ร้อยละ
กะลาสีเรือ	9	6.1
รวม	148	100.0
3. นื่องชอบตัวละครอะไรในเกมที่ที่สุด		
ตัวละคร	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ก๊อด	78	52.7
สีนามิ	54	36.5
เอลฟ์	12	8.1
คลัง	4	2.7
รวม	148	100.0

2. ระดับความชอบการ์ตทรัพยากร

การ์ตที่ผู้เล่นชอบมากที่สุด คือ ปลาฉนาก จำนวน 114 คน คิดเป็นร้อยละ 77.0 รองลงมา คือ โลมา จำนวน 16 คน คิดเป็นร้อยละ 10.8 วาฬ จำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 4.7 กุ้ง จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 3.4 เต่า จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 2.7 น้อยสุด คือ ปลาหมึก จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 1.4 (ดูตารางที่ 18)

ตารางที่ 18 นื่องชอบการ์ตทรัพยากรอะไรมากที่สุด

การ์ต	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ปลาฉนาก	114	77.0
โลมา	16	10.8
วาฬ	7	4.7
กุ้ง	5	3.4
เต่า	4	2.7
ปลาหมึก	2	1.4
รวม	148	100.0

3. ลำดับเรือที่น้องๆขึ้น

เกาะที่ผู้เล่นขึ้นไปหาสมบัติลำดับที่ 1 มากที่สุด คือ เกาะราชาปลาหมึก จำนวน 42 คน คิดเป็นร้อยละ 28.4 รองลงมา คือ เกาะดึกดำบรรพ์ จำนวน 38 คน คิดเป็นร้อยละ 25.7 เกาะวงกต จำนวน 31 คน คิดเป็นร้อยละ 20.9 เกาะพิชรักใต้พิภพ จำนวน 28 คน คิดเป็นร้อยละ 16.2 น้อยสุด คือ เกาะกาลาปากอส จำนวน 13 คน คิดเป็นร้อยละ 8.8

เกาะที่ผู้เล่นขึ้นไปหาสมบัติลำดับที่ 2 มากที่สุด คือ เกาะพิชรักใต้พิภพ จำนวน 45 คน คิดเป็นร้อยละ 30.4 รองลงมา คือ เกาะราชาปลาหมึก จำนวน 31 คน คิดเป็นร้อยละ 20.9 เกาะวงกต จำนวน 25 คน คิดเป็นร้อยละ 16.9 เกาะดึกดำบรรพ์ จำนวน 24 คน คิดเป็นร้อยละ 16.2 น้อยสุด คือ เกาะกาลาปากอส จำนวน 23 คน คิดเป็นร้อยละ 15.5

เกาะที่ผู้เล่นขึ้นไปหาสมบัติลำดับที่ 3 มากที่สุด คือ เกาะดึกดำบรรพ์ จำนวน 31 คน คิดเป็นร้อยละ 44.3 รองลงมา คือ เกาะพิชรักใต้พิภพ จำนวน 13 คน คิดเป็นร้อยละ 18.6 เกาะวงกต จำนวน 12 คน คิดเป็นร้อยละ 17.1 เกาะกาลาปากอส จำนวน 11 คน คิดเป็นร้อยละ 15.7 น้อยสุด คือ เกาะราชาปลาหมึก จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 4.3 (ดูตารางที่ 19)

ตารางที่ 19 เรือของน้องได้ขึ้นไปหาสมบัติที่เกาะอะไรบ้าง (เรียงลำดับ)

เกาะ	ลำดับที่ 1	ลำดับที่ 2	ลำดับที่ 3	ลำดับที่ 4	ลำดับที่ 5
เกาะราชาปลาหมึก	42 (28.4)	31 (20.9)	3 (4.3)	-	-
เกาะกาลาปากอส	13 (8.8)	23 (15.5)	11 (15.7)	-	-
เกาะวงกต	31 (20.9)	25 (16.9)	12 (17.1)	-	-
เกาะดึกดำบรรพ์	38 (25.7)	24 (16.2)	31 (44.3)	-	-
เกาะพิชรักใต้พิภพ	24 (16.2)	45 (30.4)	13 (18.6)	-	-
รวม	148 (100.0)	148 (100.0)	70 (100.0)	-	-

4. การเลือก “ลอง” หรือ “ลุ้น” ของน้องๆ

โดยรวมแล้ว น้องๆเลือก “ลุ้น” มากกว่า “ลอง” เช่น เกาะกาลาปากอส เลือกลุ้น จำนวน 36 คน คิดเป็นร้อยละ 76.6 เลือกลอง จำนวน 11 คน คิดเป็นร้อยละ 23.4 เกาะดึกดำบรรพ์ เลือกลุ้น จำนวน 52 คน คิดเป็นร้อยละ 55.9 เลือกลอง จำนวน 41 คน คิดเป็นร้อยละ 44.1 เกาะพิชรักใต้พิภพ เลือกลุ้น จำนวน 58 คน คิดเป็นร้อยละ 70.7 เลือกลอง จำนวน 24 คน คิดเป็นร้อยละ 29.3 เกาะราชาปลาหมึก เลือกลุ้น จำนวน 35 คน คิดเป็นร้อยละ 46.1 เลือกลอง จำนวน 41 คน คิดเป็นร้อยละ 53.9 เกาะวงกต เลือกลุ้น จำนวน 32 คน คิดเป็นร้อยละ 47.1 เลือกลอง จำนวน 36 คน คิดเป็นร้อยละ 52.9 (ดูตารางที่ 20)

ตารางที่ 20 เลือก ลอง หรือ ลุ้น

เกาะ	ลอง	ลุ้น	รวม
เกาะราชาปลาหมึก	41 (53.9)	35 (46.1)	76 (100.0)
เกาะกาลาปากอส	11 (23.4)	36 (76.6)	47 (100.0)
เกาะวงกต	36 (52.9)	32 (47.1)	68 (100.0)
เกาะดึกดำบรรพ์	41 (44.1)	52 (55.9)	93 (100.0)
เกาะพิชรักใต้พิภพ	24 (29.3)	58 (70.7)	66 (100.0)

5. ผลจากที่น้องๆ เลือก “ลุ้น”

โดยรวมแล้ว ผลการเลือก “ลุ้น” น้องๆ มักจะ “ชนะ” มากกว่า “แพ้” ซึ่งเกาะที่ชนะมากที่สุด คือ เกาะกาลาปากอส และเกาะดึกดำบรรพ์ ส่วนเกาะที่แพ้มากที่สุด คือ เกาะวงกต ดังรายละเอียดแต่ละเกาะต่อไปนี้ เกาะราชาปลาหมึก ผลชนะ จำนวน 24 คน คิดเป็นร้อยละ 68.6 ผลแพ้ จำนวน 11 คน คิดเป็นร้อยละ 31.4 เกาะกาลาปากอส ผลชนะ จำนวน 36 คน คิดเป็นร้อยละ 100 เกาะวงกต ผลแพ้ จำนวน 11 คน คิดเป็นร้อยละ 34.4 ผลแพ้ จำนวน 21 คน คิดเป็นร้อยละ 65.6 เกาะดึกดำบรรพ์ ผลชนะ

จำนวน 52 คน คิดเป็นร้อยละ 100 เกาะพิชรักใต้พิภพ ผลชนะ จำนวน 48 คน คิดเป็นร้อยละ 82.8 ผลแพ้ จำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 17.2 (ดูตารางที่ 21)

ตารางที่ 21 ผลของการลุ้น

เกาะ	ชนะ	แพ้	รวม
เกาะราชาปลาหมึก	24 (68.6)	11 (31.4)	35 (100.0)
เกาะกาลาปากอส	36 (100.0)	-	36 (100.0)
เกาะวงกต	11 (34.4)	21 (65.6)	32 (100.0)
เกาะดึกดำบรรพ์	52 (100.0)	-	52 (100.0)
เกาะพิชรักใต้พิภพ	48 (82.8)	10 (17.2)	58 (100.0)

6. เหตุผลที่น้องๆ เลือก “ลุ้น”

พบว่า เหตุผลที่ผู้เล่นเลือก ลุ้น มากที่สุด คือ ถ้าชนะจะได้การ์ดเยอะกว่า จำนวน 94 คน คิดเป็นร้อยละ 30.4 รองลงมา คือ ได้ลุ้น สนุกกว่าลอง จำนวน 70 คน คิดเป็นร้อยละ 22.7 ในเรือมีคนโชคดี เกาะที่แล้วชนะ จำนวน 46 คน คิดเป็นร้อยละ 14.9 ก๊อด แนะนำ จำนวน 40 คน คิดเป็นร้อยละ 12.9 อายากลอง แต่เสี่ยงส่วนใหญ่เลือกลุ้น จำนวน 30 คน คิดเป็นร้อยละ 9.7 ต้องแก้มือ เกาะที่แล้วแพ้ จำนวน 20 คิดเป็นร้อยละ 6.5 น้อยสุด คือ อื่นๆ จำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 2.9 (ดูตารางที่ 22) ส่วนเหตุผลอื่นๆ ที่น้องๆ เขียนเพิ่มเติมมาในการเลือกลุ้น คือ สนุกที่ได้การ์ดเยอะ และได้ท้าทายตนเอง

ตารางที่ 22 เหตุผลที่เลือก ลุ้น (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

เหตุผล	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ถ้าชนะจะได้การ์ดเยอะกว่า	94	30.4
ได้ลุ้น สนุกกว่าลอง	70	22.7
ในเรือมีคนโชคดี เกาะที่แล้วชนะ	46	14.9
ก๊อด แนะนำ	40	12.9
อายากลอง แต่เสี่ยงส่วนใหญ่เลือกลุ้น	30	9.7
ต้องแก้มือ เกาะที่แล้วแพ้	20	6.5
อื่นๆ	9	2.9
รวม	309	100.0

7. เหตุผลที่น้องๆ เลือก “ลอง”

เหตุผลที่ผู้เล่นเลือกลอง มากที่สุด คือ ได้ช่วยกันวางแผน ช่วยกันทำ จำนวน 77 คน คิดเป็นร้อยละ 26.8 รองลงมา คือ คิดว่าทำได้ จำนวน 76 คน คิดเป็นร้อยละ 26.5 ได้การ์ดแน่นอน จำนวน 36 คน คิดเป็นร้อยละ 12.5 ก๊อดแนะนำ จำนวน 31 คน คิดเป็นร้อยละ 10.8 อายากลุ้น แต่เสี่ยงส่วนใหญ่เลือกลอง จำนวน 26 คน คิดเป็นร้อยละ 9.1 สนุกกว่าลุ้น จำนวน 25 คน คิดเป็นร้อยละ 8.7 กลัวเสียอีก (เกาะที่แล้วแพ้) จำนวน 13 คน คิดเป็นร้อยละ 4.5 น้อยสุด คือ อื่นๆ จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 1.0

(ดูตารางที่ 23) ส่วนเหตุผลอื่นๆที่น้องๆเขียนเพิ่มเติมมาในการเลือกลอง คือ อยากให้มีของรางวัลมากกว่านี้

ตารางที่ 23 เหตุผลที่เลือก ลอง (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

เหตุผล	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ได้ช่วยกันวางแผน ช่วยกันทำ	77	26.8
คิดว่าทำได้	76	26.5
ได้การ์ดแนนนอน	36	12.5
ก๊อต แนะนำ	31	10.8
อยากลุ้น แต่เสียงส่วนใหญ่เลือกลอง	26	9.1
สนุกกว่าลุ้น	25	8.7
กลัวเสียอีก (เกาะที่แล้วแพ)	13	4.5
อื่นๆ	3	1.0
รวม	287	100.0

8. เกาะที่น้องๆอยากขึ้นไปหาเล่นเกมมากที่สุด

เกาะที่ผู้เล่นอยากขึ้นไปหาสมบัติมากที่สุด คือ เกาะราชาปลาหมึก จำนวน 36 คน คิดเป็นร้อยละ 24.3 รองลงมา คือ เกาะกาลาปากอส จำนวน 34 คน คิดเป็นร้อยละ 23.0 เกาะวงกต จำนวน 27 คน คิดเป็นร้อยละ 18.2 เกาะพิชรักใต้พิภพ จำนวน 26 คน คิดเป็นร้อยละ 17.6 น้อยสุด คือ เกาะตึกดำบรรพ์ จำนวน 25 คน คิดเป็นร้อยละ 16.9 (ดูตารางที่ 24)

ตารางที่ 24 น้องๆอยากขึ้นไปหาสมบัติที่เกาะไหนมากที่สุด

เกาะ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
เกาะราชาปลาหมึก	36	24.3
เกาะกาลาปากอส	34	23.0
เกาะวงกต	27	18.2
เกาะพิชรักใต้พิภพ	26	17.6
เกาะตึกดำบรรพ์	25	16.9
รวม	148	100.0

9. ความรู้สึกระหว่างการเล่นเกมกับสีนามิ

ผู้เล่นที่เป็นนักเรียนชอบเล่นเกมกับสีนามิมากกว่าครึ่งหนึ่งของผู้ตอบแบบสอบถาม คือ จำนวน 105 คน จาก 148 คน หรือคิดเป็นร้อยละ 70.9 และไม่ชอบเล่นเกมกับสีนามิ จำนวน 43 คน คิดเป็นร้อยละ 29.1 (ดูตารางที่ 25)

ตารางที่ 25 ความรู้สึกต่อการเล่นเกมกับสึนามิ

ตัวเลือก	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ชอบ	105	70.9
ไม่ชอบ	43	29.1
รวม	148	100.0

โดยที่น้องชอบเล่นเกมกับสึนามิ จำนวน 63 คน คิดเป็นร้อยละ 59.4 ให้เหตุผลว่าชอบเล่นเกมกับสึนามิเพราะทำให้สนุกมากขึ้น รองลงมา คือ อยากได้การ์ดเพิ่มเยอะๆ จำนวน 30 คน คิดเป็นร้อยละ 20.3 เกมง่าย โอกาสชนะเยอะ จำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 6.6 เพื่อนเชียร์ จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 4.7 น้อยสุดคือ อื่นๆ จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 0.9 (ดูตารางที่ 26) และน้องๆ ให้เหตุผลเพิ่มเติมว่า เล่นเกมกับสึนามิแล้วได้ความท้าทาย

ตารางที่ 26 เหตุผลที่ชอบเล่นเกมกับสึนามิ

เหตุผล	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ทำให้สนุกมากขึ้น	63	59.4
อยากได้การ์ดเพิ่มเยอะๆ	30	20.3
เกมง่าย โอกาสชนะเยอะ	7	6.6
เพื่อนเชียร์	5	4.7
อื่นๆ	1	0.9
รวม	106	100.0

น้องๆ ให้เหตุผลที่ไม่ชอบเล่นเกมกับสึนามิมากที่สุด คือ คิดว่าจะเสียมากกว่าได้ จำนวน 17 คน คิดเป็นร้อยละ 39.5 รองลงมา คือ สึนามิเอาเปรียบ/โกง จำนวน 11 คน คิดเป็นร้อยละ 25.6 ไม่ชอบเสียง/กลัวเสีย จำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 23.3 อื่นๆ จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 7.0 น้อยสุด คือ เป็นคนไม่มีโชค จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 4.7 (ดูตารางที่ 27) และน้องๆ ให้เหตุผลเพิ่มเติมว่า ที่ไม่ชอบเล่นเกมกับสึนามิ เพราะไม่ชอบการพนัน และมีความเสี่ยงสูง

ตารางที่ 27 เหตุผลที่ไม่ชอบเล่นเกมกับสึนามิ

เหตุผล	จำนวน (คน)	ร้อยละ
คิดว่าจะเสียมากกว่าได้	17	39.5
สึนามิเอาเปรียบ/โกง	11	25.6
ไม่ชอบเสียง/กลัวเสีย	10	23.3
อื่นๆ	3	7.0
เป็นคนไม่มีโชค	2	4.7
รวม	43	100.0

10. ความรู้สึกของน้องเมื่อได้การ์ดทรัพยากรหลังเล่นเกมกับสึนามิ

เมื่อเล่นเกมกับสึนามิแล้วชนะ ได้การ์ดทรัพยากร/ไข่มุก แล้วความรู้สึกที่ผู้เล่นมีมากที่สุด คือ ดีใจ/มีความสุข จำนวน 75 คน คิดเป็นร้อยละ 50.7 รองลงมา คือ อยากเล่นต่อเพราะสนุกที่ได้ลุ้น จำนวน 31 คิดเป็นร้อยละ 20.9 อยากเล่นต่อเพราะอยากได้ทรัพยากรเพิ่มเยอะๆ จำนวน 18 คน คิดเป็นร้อยละ 12.2 โชคดี/ดวงดี จำนวน 14 คน คิดเป็นร้อยละ 9.5 อยากเล่นต่อเพราะมั่นใจว่าจะชนะอีก จำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 5.4 น้อยสุด คือ อื่นๆ จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 1.4 (ดูตารางที่ 28) และน้องๆได้ให้ข้อมูลเพิ่มเติมว่า ไม่อยากเล่นกับสึนามิ เพราะไม่ชอบการพนัน

ตารางที่ 28 ถ้าน้องเล่นเกมกับสึนามิแล้วชนะ ได้การ์ดทรัพยากร/ไข่มุก น้องจะรู้สึกอย่างไร

รู้สึก	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ดีใจ/มีความสุข	75	50.7
อยากเล่นต่อเพราะสนุกที่ได้ลุ้น	31	20.9
อยากเล่นต่อเพราะอยากได้ทรัพยากรเพิ่มเยอะๆ	18	12.2
โชคดี/ดวงดี	14	9.5
อยากเล่นต่อเพราะมั่นใจว่าจะชนะอีก	8	5.4
อื่น ๆ	2	1.4
ไม่เล่นแล้ว กลัวเสีย	-	-
รวม	148	100.0

11. ความรู้สึกที่เสียการ์ดทรัพยากรเมื่อเล่นเกมกับสึนามิ

เมื่อเล่นเกมกับสึนามิแล้วแพ้ เสียการ์ดทรัพยากร แล้วความรู้สึกที่ผู้เล่นมีมากที่สุด คือ เสียใจ/เสียตาย จำนวน 54 คน คิดเป็นร้อยละ 36.5 รองลงมา คือ ไม่เป็นไรแค่เกม จำนวน 25 คน คิดเป็นร้อยละ 16.9 อยากเล่นต่อ เพื่อเกมต่อไปจะชนะ จำนวน 22 คน คิดเป็นร้อยละ 14.9 ดวงไม่ดี จำนวน 14 คน คิดเป็นร้อยละ 9.5 อยากเล่นต่อ เพราะอยากได้ทรัพยากรคืน จำนวน 13 คน คิดเป็นร้อยละ 8.8 อยากเล่นต่อเพราะสนุกที่ได้ลุ้น จำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 6.8 ไม่เล่นแล้ว กลัวเสียอีก จำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 6.1 น้อยสุด คือ อื่นๆ จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 0.7 (ดูตารางที่ 29) และน้องๆได้ให้ข้อมูลเพิ่มเติมว่า ไม่อยากเล่นกับสึนามิ เพราะไม่ชอบเล่นเกม

ตารางที่ 29 ความรู้สึกเมื่อเล่นเกมกับสಿನามิแล้วแพ้ เสียการศรัพยากร

รู้สึก	จำนวน (คน)	ร้อยละ
เสียใจ/เสียดาย	54	36.5
ไม่เป็นไรแค่เกม	25	16.9
อยากเล่นต่อ เพื่อเกมต่อไปจะชนะ	22	14.9
ดวงไม่ดี	14	9.5
อยากเล่นต่อ เพราะอยากได้ศรัพยากรคืน	13	8.8
อยากเล่นต่อเพราะสนุกที่ได้ลุ้น	10	6.8
ไม่เล่นแล้ว กลัวเสียอีก	9	6.1
อื่น ๆ	1	0.7
รวม	148	100.0

นอกจากนี้พบว่า น้องๆ มีความเห็นว่าเมื่อเปลี่ยนการ์ดเป็นเงินและสಿನามิชน้องลุ้น น้องๆ ส่วนใหญ่จะเลือก “ลุ้น” คือ จำนวน 80 คน คิดเป็นร้อยละ 54.1 เลือกไม่ลุ้น จำนวน 68 คน คิดเป็นร้อยละ 45.9 (ดูตารางที่ 30)

ตารางที่ 30 ถ้าเปลี่ยนการ์ดเป็นเงิน สಿನามิชน้องเล่นเกม น้องจะเลือก ลุ้น หรือไม่

ตัวเลือก	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ลุ้น	80	54.1
ไม่ลุ้น	68	45.9
รวม	148	100.0

12. “เกมละคร” เปรียบเหมือน “อะไรในชีวิตจริงของน้อง”

ข้อมูลส่วนนี้มาจากการตอบคำถามด้วยการเขียนข้อความลงไปในกระดาษคำตอบจำนวน 146 คน (มีคนไม่ตอบ 2 คน) ซึ่งพบว่า มีน้องๆจำนวน 48 คน เปรียบว่าเกมละครเปรียบเหมือนกับ การผจญภัย การเดินทาง การหาสมบัติ มีน้องๆ 27 คนที่เขียนว่าเหมือนกับ การพนัน การเล่นเกมพนัน คนที่เล่นเกมพนัน และน้องๆ อีก 10 คน ที่เปรียบเกมละครเหมือนกับการแก้ปัญหา การเอาตัวรอด น้องๆ จำนวน 8 คน เปรียบว่าเหมือนการเรียน ส่วนน้องๆที่เหลือเห็นว่าเกมละครเปรียบเหมือนกับสิ่งอื่น เช่น เกมเศรษฐี การตัดสินใจ การใช้ชีวิตประจำวัน การท้าทายตนเอง การทำในสิ่งที่ไม่เคยทำ การวางแผน การสอบ การกู้ยืมเงิน การเห็นแก่เงินการใช้จ่าย การเจออุปสรรคต่างๆ การเล่นซ่อนหากับเพื่อน เหมือนครอบครัว/คนรอบข้าง เส้นทางชีวิตของเรา การถูกฝึกให้มีความสามัคคี การแลกเปลี่ยน เป็นต้น

13. การเปรียบเทียบ “สಿನามิ” ว่าเหมือนใครในชีวิตจริง

น้องๆ เขียนคำตอบส่วนนี้ลงในกระดาษคำตอบทั้งหมด 141 คน น้องๆ จำนวน 21 คนตอบว่า สಿನามิ เปรียบเหมือนกับ คนชั่ว คนไม่ดี คนหลอกลวง คนเจ้าเล่ห์ คนโกง น้องๆ 19 คน ตอบว่า สಿನามิ เปรียบเหมือน การพนัน การเล่นเกมพนัน น้องๆ อีก 19 คน เห็นว่าเหมือน คนขายของ พ่อค้า แม่ค้า คนขายล็อตเตอรี่ คนขายหวย น้องๆ 13 คนเห็นว่าเป็น คนชักชวนให้เล่นเกมพนัน น้องๆ 11 คนเห็นว่าเป็นเพื่อน

ส่วนที่เหลือน้องๆเห็นว่าสีนามีเปรียบเหมือน คนตลก ตัวตลก พ่อ โจร คนธรรมดาทั่วไป เจ้าหนี้ เจ้ามือ เจ้าของบ่อนการพนัน เจ้านายตัวหายนะ คนที่นำปัญหามาให้ น้ำ สุนัขจิ้งจอก กบตัน คนแนะนำ ร้าน เสี่ยงโชค นักการเมือง เป็นต้น

14. การเปรียบเทียบ “ก๊อด” ว่าเหมือนใครในชีวิตจริง

น้องๆ ตอบคำถามนี้จำนวน 144 คน (มีคนไม่ตอบ 4 คน) ซึ่งมีน้องๆ มากถึง 69 คนที่ ตอบว่า ก๊อดเปรียบเหมือนกับผู้ชนะ ผู้แนะนำ ผู้นำทาง ผู้ช่วย น้องๆ 21 คนเห็นว่า ก๊อดเปรียบเหมือน คนใน ครอบครัว เช่น พ่อ แม่ พี่ น้องๆ 14 คนเปรียบเหมือนครู น้องๆ 13 คนเห็นว่าเหมือนกับพี่ที่เจดี พี่เลี้ยง ส่วนน้องๆที่เหลือตอบว่า ก๊อดเปรียบเหมือนกับ เทพ เทวดา พระเจ้า นางฟ้า เพื่อน คนดี ทุกคนที่พบเจอ คน หมอ เป็นต้น

15. ข้อคิดที่น้องๆ ได้จากการเข้าร่วมเล่นเกมละคร

น้องๆ คำถามข้อนี้ทั้งหมด 145 คน (ไม่ตอบคำถามนี้ 3 คน) พบว่าน้องๆมากถึง 83 คนเห็นว่า เกมละครทำให้เกิดความสามัคคี ความร่วมมือ การทำงานเป็นทีม ช่วยคิด ช่วยทำ น้องๆ 49 คนเห็นว่า เกมละครทำให้ได้ความสนุกสนาน ได้เล่นกับเพื่อนๆ น้องๆ 26 คนเห็นว่าเกมละครทำให้ได้ความรู้ ความสามารถ น้องๆอีก 18 คน เกมละครทำให้ได้ฝึกคิด วิเคราะห์ คำนวณ น้องๆ 17 คน เห็นว่าเกม ละครทำให้ได้ฝึกการวางแผน ส่วนคำตอบอื่นๆที่มีประปรายคือเกมละครทำให้น้องๆได้รู้ว่าการพนันเป็น สิ่งที่ไม่ดี ควรหลีกเลี่ยงการพนัน ได้ผจญภัย ฝึกการแก้ไขปัญหา ฝึกความเป็นผู้นำ ความกล้าแสดงออก ได้ เพื่อนเพิ่มขึ้น ความมีน้ำใจ ความเข้าใจกัน ความเชื่อมั่นในตนเอง การคิดไตร่ตรองก่อนจะทำในสิ่งต่างๆ ความรอบครอบ ได้ทักษะการเล่น เกม การใช้เงิน ถึงแพ้ก็ไม่เสียใจ การลองทำในสิ่งที่ไม่ควรทำ ได้รางวัล เป็นต้น

16. ความต้องการเล่นเกมละครในอนาคต

น้องๆ ผู้เล่นเกมทุกคนที่ร่วมเล่นเกม มีความต้องการร่วมกิจกรรมเกมละครอีก (ดูตารางที่ 31)

ตารางที่ 31 ความต้องการเล่นเกมละครในอนาคต

ตัวเลือก	จำนวน (คน)	ร้อยละ
อยาก	148	100.0
รวม	148	100.0

17. ข้อเสนอแนะในการปรับปรุงเกมละครจากมุมมองของน้องๆผู้ร่วมเล่นเกม

น้องๆ เขียนข้อเสนอแนะในการปรับปรุงเกมละครจำนวน 69 คน โดยส่วนใหญ่ (26 คน) แนะนำ ให้เพิ่มเวลาในการเล่น เกม การจัดกิจกรรมยาวขึ้น น้องๆ 16 คนแนะนำเพิ่มเกาะ ด้าน กิจกรรมรับทรัพย์ น้องๆ 12 คนเสนอให้มีกิจกรรมแบบนี้ อีก ส่วนข้อเสนออื่นๆ น้องๆแนะนำให้ปรับ เช่น เพิ่มของรางวัล เพิ่มตัวละคร อยากให้ใช้อุปกรณ์ที่สมจริง เพิ่มความสนุกของเกม อยากเปลี่ยนชื่อก๊อดเป็นเคลลี อยากให้ สามารถเลือกตัวละครเองได้ แจกของรางวัลให้กับทุกทีม อยากให้ไม่มีสีนามี อยากเปลี่ยนก๊อดเป็นนางฟ้า เป็นต้น (ดูตารางที่ 32)

ตารางที่ 32 น้องมีข้อเสนอแนะให้ปรับปรุงเกมละครในอนาคต

ข้อเสนอในการปรับปรุงเกม	จำนวน (คน)
เพิ่มเวลาเล่นเกม การจัดกิจกรรมยาวขึ้น	26
เพิ่มเกาะ ด้าน กิจกรรมรับทรัพย์	16
อยากให้จัดกิจกรรมอีก	12
เพิ่มของรางวัล	7
เพิ่มตัวละคร	6
อยากให้ใช้อุปกรณ์ที่สมจริง	5
เพิ่มความสนุกของเกม	5
อยากเปลี่ยนชื่อก๊อดเป็นเคลลี่	3
อยากให้เลือกตัวละครเองได้	3
แจกของรางวัลให้กับทุกทีม	2
อยากให้ไม่มีสินามิ	1
อยากเปลี่ยนก๊อดเป็นนางฟ้า	1
อยากให้ทุกคนมีส่วนร่วม	1
อยากให้มีผีที่น่ากลัว	1

สรุปแบบประเมินผลการจัดกิจกรรม“เกมละครผจญภัยเกาะมหาสมบัติ” พื้นที่จังหวัดลำปาง

ส่วนนี้เป็นการสรุปข้อมูลจากแบบสอบถามเกี่ยวกับการเล่น “เกมละครผจญภัยเกาะมหาสมบัติ” ของนักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรม one day camp ที่จัดในพื้นที่จังหวัดลำปาง โดยดำเนินการจัดกิจกรรม จำนวน 4 โรงเรียน ดังนี้

โรงเรียนบ้านปงสนุก จำนวน 44 ชุด โรงเรียนบ้านสบฟ้า และโรงเรียนฮ้องลี จำนวน 56 ชุด โรงเรียนเทศบาล 6 (วัดป่ารวก) จำนวน 36 ชุด รวมทั้งหมด จำนวน 136 ชุด

1. ระดับความชอบเกมละคร

ผู้เล่นส่วนใหญ่มีความชอบเกมละครผจญภัยในระดับ ชอบมากจำนวน 69 คน คิดเป็นร้อยละ 50.7 รองลงมา คือ ชอบ จำนวน 48 คน คิดเป็นร้อยละ 35.3 เฉย ๆ จำนวน 17 คน คิดเป็นร้อยละ 12.5 น้อยที่สุด คือ ไม่ชอบ จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 1.5

ตัวละครที่ผู้เล่นอยากเล่นมากที่สุด คือ กัปตัน จำนวน 41 คน คิดเป็นร้อยละ 30.1 รองลงมา คือ หมอ จำนวน 30 คน คิดเป็นร้อยละ 22.1 ผู้ดูแลสมบัติ จำนวน 28 คน คิดเป็นร้อยละ 20.6 ตั๊กแตน จำนวน 12 คน คิดเป็นร้อยละ 8.8 พ่อครัว จำนวน 11 คน คิดเป็นร้อยละ 8.1 พ่อค้า จำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 6.6 น้อยสุด คือ กะลาสีเรือ จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 3.7

ตัวละครที่ผู้เล่นชอบมากที่สุด คือ ก๊อด จำนวน 69 คน คิดเป็นร้อยละ 50.7 รองลงมา คือ สีนามิ จำนวน 38 คน คิดเป็นร้อยละ 27.9 คลัง จำนวน 19 คน คิดเป็นร้อยละ 14.0 น้อยสุด คือ เอลฟ์ จำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 7.4 (ดูตารางที่ 33)

ตารางที่ 33 ระดับความชอบในเกมละครผจญภัยเกาะมหาสมบัติ

1. น้องๆชอบเกมละครผจญภัยเกาะมหาสมบัติในระดับใด		
ระดับ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ชอบมาก	69	50.7
ชอบ	48	35.3
เฉยๆ	17	12.5
ไม่ชอบ	2	1.5
รวม	136	100.0
2. น้องอยากเล่นตัวละครอะไรในเกมมากที่สุด		
ตัวละคร	จำนวน (คน)	ร้อยละ
กัปตัน	41	30.1
หมอ	30	22.1
ผู้ดูแลสมบัติ	28	20.6
ตั๊กแตน	12	8.8
พ่อครัว	11	8.1
พ่อค้า	9	6.6

2. นื่องอยากเล่นตัวละครอะไรในเกมมากที่สุด (ต่อ)		
ตัวละคร	จำนวน (คน)	ร้อยละ
กะลาสีเรือ	5	3.7
รวม	136	100.0
3. นื่องชอบตัวละครอะไรในเกมที่ที่สุด		
ตัวละคร	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ก๊อด	69	50.7
สีนามิ	38	27.9
คลั่ง	19	14.0
เอลฟ์	10	7.4
รวม	136	100.0

2. ระดับความชอบการ์ดทรัพยากร

การ์ดที่ผู้เล่นชอบมากที่สุด คือ ปลาฉนาก จำนวน 117 คน คิดเป็นร้อยละ 86.0 รองลงมา คือ โลมา จำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 5.9 วาฬ จำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 4.4 ปลาหมึก จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 2.2 น้อยสุด คือ เต่าและกิ้ง มีจำนวนเท่ากัน คือ 1 คน คิดเป็นร้อยละ 0.7 (ดูตารางที่ 34)

ตารางที่ 34 ระดับความชื่นชอบการ์ดทรัพยากร

การ์ด	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ปลาฉนาก	117	86.0
โลมา	8	5.9
วาฬ	6	4.4
ปลาหมึก	3	2.2
เต่า	1	0.7
กิ้ง	1	0.7
รวม	136	100.0

3. ลำดับเรือที่น้องๆขึ้น

เกาะที่ผู้เล่นขึ้นไปหาสมบัติลำดับที่ 1 มากที่สุด คือ เกาะราชาปลาหมึก และเกาะกาลาปากอส มีจำนวนเท่ากัน คือ 35 คน คิดเป็นร้อยละ 25.7 รองลงมา คือ เกาะดึกดำบรรพ์ จำนวน 32 คน คิดเป็นร้อยละ 23.5 เกาะวงกต จำนวน 23 คน คิดเป็นร้อยละ 16.9 น้อยสุด คือ เกาะพิชรักใต้พิภพ จำนวน 11 คน คิดเป็นร้อยละ 8.1

เกาะที่ผู้เล่นขึ้นไปหาสมบัติลำดับที่ 2 มากที่สุด คือ เกาะกาลาปากอส จำนวน 34 คน คิดเป็นร้อยละ 25.0 รองลงมา คือ เกาะวงกต จำนวน 31 คน คิดเป็นร้อยละ 22.8 เกาะพิชรักใต้พิภพ จำนวน 27 คน คิดเป็นร้อยละ 19.9 น้อยสุด คือ เกาะดึกดำบรรพ์ จำนวน 24 คน คิดเป็นร้อยละ 17.6

เกาะที่ผู้เล่นขึ้นไปหาสมบัติลำดับที่ 3 มากที่สุด คือ เกาะพิชรักใต้พิภพ จำนวน 20 คน คิดเป็นร้อยละ 62.5 รองลงมา คือ เกาะวงกต จำนวน 12 คน คิดเป็นร้อยละ 37.5 (ดูตารางที่ 35)

ตารางที่ 35 ลำดับการขึ้นเกาสมหาสมบัติ (เรียงลำดับ)

เกาะ	ลำดับที่ 1	ลำดับที่ 2	ลำดับที่ 3	ลำดับที่ 4	ลำดับที่ 5
เกาะราชาปลาหมึก	35 (25.7)	(14.7)	-	-	-
เกาะกาลาปากอส	35 (25.7)	34 (25.0)	-	-	-
เกาะวงกต	23 (16.9)	31 (22.8)	12 (37.5)	-	-
เกาะดึกดำบรรพ์	32 (23.5)	24 (17.6)	-	-	-
เกาะพิชรักใต้พิภพ	11 (8.1)	27 (19.9)	20 (62.5)	-	-
รวม	136 (100.0)	136 (100.0)	32 (100.0)	-	-

4. การเลือก “ลอง” หรือ “ลุ่น” ของน้องๆ

โดยรวมแล้ว น้องๆเลือก “ลุ่น” มากกว่า “ลอง” เช่น เกาะราชาปลาหมึก เลือกลุ่น จำนวน 35 คน คิดเป็นร้อยละ 63.6 เลือกลอง จำนวน 20 คน คิดเป็นร้อยละ 36.4 เกาะกาลาปากอส เลือกลุ่น จำนวน 35 คน คิดเป็นร้อยละ 50.7 เลือกลอง จำนวน 34 คน คิดเป็นร้อยละ 49.3 เกาะวงกต เลือกลุ่น จำนวน 32 คน คิดเป็นร้อยละ 48.5 เลือกลอง จำนวน 34 คน คิดเป็นร้อยละ 51.5 เกาะดึกดำบรรพ์ เลือกลุ่น จำนวน 32 คน คิดเป็นร้อยละ 57.1 เลือกลอง จำนวน 24 คน คิดเป็นร้อยละ 42.9 เกาะพิชรักใต้พิภพ เลือกลุ่น จำนวน 63 คน คิดเป็นร้อยละ 60.3 เลือกลอง จำนวน 23 คน คิดเป็นร้อยละ 39.7 (ดูตารางที่ 36)

ตารางที่ 36 ลักษณะการเลือก “ลอง” หรือ “ลุ่น”

เกาะ	ลอง	ลุ่น	รวม
เกาะราชาปลาหมึก	20 (36.4)	35 (63.6)	55 (100.0)
เกาะกาลาปากอส	34 (49.3)	35 (50.7)	69 (100.0)
เกาะวงกต	34 (51.5)	32 (48.5)	66 (100.0)
เกาะดึกดำบรรพ์	24 (42.9)	32 (57.1)	56 (100.0)
เกาะพิชรักใต้พิภพ	23 (39.7)	35 (60.3)	58 (100.0)

5. ผลจากที่น้องๆ เลือก “ลุ่น”

โดยรวมแล้ว ผลการเลือก “ลุ่น” น้องๆ มักจะ “แพ้มากกว่าชนะ” ซึ่งเกาะที่แพ้มากที่สุด คือ เกาะราชาปลาหมึก และเกาะดึกดำบรรพ์ ส่วนเกาะที่ชนะมากที่สุดคือ เกาะกาลาปากอส และเกาะวงกต ดังรายละเอียดแต่ละเกาะต่อไปนี้ เกาะราชาปลาหมึก ผลชนะ จำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 25.7 ผลแพ้ จำนวน 26 คน คิดเป็นร้อยละ 74.3 เกาะกาลาปากอส ผลชนะ จำนวน 26 คน คิดเป็นร้อยละ 74.3 ผลแพ้ จำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 25.7 เกาะวงกต ผลชนะ จำนวน 23 คน คิดเป็นร้อยละ 71.9 ผลแพ้ จำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 28.1 เกาะดึกดำบรรพ์ ผลชนะ จำนวน 11 คน คิดเป็นร้อยละ 34.4 ผลแพ้ จำนวน 21 คน คิดเป็นร้อยละ 65.5 เกาะพิชรักใต้พิภพ ผลชนะ จำนวน 15 คน คิดเป็นร้อยละ 42.9 ผลแพ้ จำนวน 20 คน คิดเป็นร้อยละ 57.1 (ดูตารางที่ 37)

ตารางที่ 37 ผลของการลั่น

เกาะ	ชนะ	แพ้	รวม
เกาะราชาปลาหมึก	9 (25.7)	26 (74.3)	35 (100.0)
เกาะกาลาปากอส	26 (74.3)	9 (25.7)	35 (100.0)
เกาะวงกต	23 (71.9)	9 (28.1)	32 (100.0)
เกาะดึกดำบรรพ์	11 (34.4)	21 (65.6)	32 (100.0)
เกาะพิชรักใต้พิภพ	15 (42.9)	20 (57.1)	35 (100.0)

6. เหตุผลที่น้องๆ เลือก “ลั่น”

เหตุผลที่ผู้เล่นเลือก “ลั่น” มากที่สุด คือ ถ้าชนะจะได้การ์ดเยอะกว่า จำนวน 62 คน คิดเป็นร้อยละ 28.3 รองลงมา คือ ได้ลั่น สนุกกว่าลอง จำนวน 57 คน คิดเป็นร้อยละ 26.0 ก๊อดแนะนำ จำนวน 33 คน คิดเป็นร้อยละ 15.1 ในเรือมีคนโชคดี จำนวน 27 คน คิดเป็นร้อยละ 12.3 อยากลองแต่เสียงส่วนใหญ่เลือกลั่น จำนวน 24 คน คิดเป็นร้อยละ 11.0 ต้องแก้มือ เกาะที่แล้วแพ้ จำนวน 13 คน คิดเป็นร้อยละ 5.9 น้อยสุด คือ อื่น ๆ จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 1.4 (ดูตารางที่ 38) ส่วนเหตุผลอื่นๆ ที่น้องเขียนเพิ่มเติมมาในการเลือกลั่นคือ น้องๆ ตอบว่า ไม่มีลั่นอยู่บนโต๊ะ

ตารางที่ 38 เหตุผลที่เลือก ลั่น (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

เหตุผล	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ถ้าชนะจะได้การ์ดเยอะกว่า	62	28.3
ได้ลั่น สนุกกว่าลอง	57	26.0
ก๊อด แนะนำ	33	15.1
ในเรือมีคนโชคดี เกาะที่แล้วชนะ	27	12.3
อยากลอง แต่เสียงส่วนใหญ่เลือกลั่น	24	11.0
ต้องแก้มือ เกาะที่แล้วแพ้	13	5.9
อื่นๆ	3	1.4
รวม	219	100.0

7. เหตุผลที่น้องๆ เลือก “ลอง”

เหตุผลที่ผู้เล่นเลือกลอง มากที่สุด คือ ได้ช่วยกันวางแผน ช่วยกันทำ จำนวน 74 คน คิดเป็นร้อยละ 24.8 รองลงมา คือ คิดว่าทำได้ จำนวน 61 คน คิดเป็นร้อยละ 20.5 สนุกกว่าลั่น จำนวน 48 คิดเป็นร้อยละ 16.1 ได้การ์ดแน่นอน จำนวน 41 คน คิดเป็นร้อยละ 13.8 กลัวเสียอีก (เกาะที่แล้วแพ้) จำนวน 32 คน คิดเป็นร้อยละ 10.7 อยากลั่นแต่เสียงส่วนใหญ่เลือกลอง จำนวน 21 คน คิดเป็นร้อยละ 7.0 ก๊อดแนะนำ จำนวน 17 คน คิดเป็นร้อยละ 5.7 น้อยสุด คือ อื่น ๆ จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 1.3 (ดูตารางที่ 39)

ตารางที่ 39 เหตุผลที่เลือก ลอง (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

เหตุผล	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ได้ช่วยกันวางแผน ช่วยกันทำ	74	24.8
คิดว่าทำได้	61	20.5
สนุกกว่าลุ่น	48	16.1
ได้การ์ดแน่นอน	41	13.8
กลัวเสียอีก (เกาะที่แล้วแพ)	32	10.7
อยากลุ่น แต่เสียงส่วนใหญ่เลือกลอง	21	7.0
ก๊อด แนะนำ	17	5.7
อื่นๆ	4	1.3
รวม	298	100.0

8. เกาะที่น้องอยากขึ้นไปเล่นเกมมากที่สุด

เกาะที่ผู้เล่นอยากขึ้นไปหาสมบัติมากที่สุด คือ เกาะวงกต จำนวน 44 คน คิดเป็นร้อยละ 32.4 รองลงมาคือ เกาะราชาปลาหมึก จำนวน 38 คน คิดเป็นร้อยละ 27.9 เกาะดึกดำบรรพ์ จำนวน 21 คน คิดเป็นร้อยละ 15.4 เกาะพิชรักใต้พิภพ จำนวน 17 คน คิดเป็นร้อยละ 12.5 น้อยสุด คือ เกาะกาลาปากอส จำนวน 16 คน คิดเป็นร้อยละ 11.8 (ดูตารางที่ 40)

ตารางที่ 40 เกาะที่น้องอยากขึ้นไปเล่นเกมมากที่สุด (เรียงลำดับ)

เกาะ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
เกาะวงกต	44	32.4
เกาะราชาปลาหมึก	38	27.9
เกาะดึกดำบรรพ์	21	15.4
เกาะพิชรักใต้พิภพ	17	12.5
เกาะกาลาปากอส	16	11.8
รวม	136	100.0

9. ความรู้สึกระหว่างการเล่นเกมกับสีนามิ

ผู้เล่นส่วนใหญ่ ไม่ชอบเล่นเกมกับสีนามิ จำนวน 81 คน คิดเป็นร้อยละ 59.6 ชอบเล่นเกมกับสีนามิ จำนวน 55 คน คิดเป็นร้อยละ 40.4 (ดูตารางที่ 41)

ตารางที่ 41 ความรู้สึกต่อการเล่นเกมกับสีนามิ

ตัวเลือก	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ไม่ชอบ	81	59.6
ชอบ	55	40.4
รวม	136	100.0

น้องๆ เหตุผลที่ผู้เล่นไม่ชอบเล่นกับสึนามิมากที่สุด คือ สึนามิเอาเปรียบ/ซี้โกง จำนวน 30 คน คิดเป็นร้อยละ 37.0 รองลงมา คือ คิดว่าจะเสียมากกว่าได้ จำนวน 27 คน คิดเป็นร้อยละ 33.3 ไม่ชอบเสี่ยง/กลัวเสีย จำนวน 12 คน คิดเป็นร้อยละ 14.8 เป็นคนไม่มีโชค จำนวน 11 คน คิดเป็นร้อยละ 13.5 น้อยสุด คือ อื่นๆ จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 1.2 (ดูตารางที่ 42) และน้องๆ ได้ให้เหตุผลอื่นเพิ่มเติมว่า เล่นเกมกับสึนามิแล้วทำให้ปวดหัว

ตารางที่ 42 เหตุผลที่ไม่ชอบเล่นเกมกับสึนามิ

เหตุผล	จำนวน (คน)	ร้อยละ
สึนามิเอาเปรียบ/ซี้โกง	30	37.0
คิดว่าจะเสียมากกว่าได้	27	33.3
ไม่ชอบเสี่ยง/กลัวเสีย	12	14.8
เป็นคนไม่มีโชค	11	13.5
อื่นๆ	1	1.2
รวม	81	100.0

น้องๆ ที่ชอบเล่นเกมกับสึนามิ จำนวน 25 คิดเป็นร้อยละ 45.5 ให้เหตุผลว่าชอบเล่นเกมกับสึนามิ เพราะทำให้สนุกมากขึ้น รองลงมา คือ อยากได้การ์ดเพิ่มเยอะๆ จำนวน 19 คน คิดเป็นร้อยละ 34.5 เกมง่าย โอกาสชนะเยอะ จำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 10.9 เพื่อนเชียร์ จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 5.5 น้อยสุด คือ อื่นๆ จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 3.6 (ดูตารางที่ 43) และน้องๆ ให้เหตุผลเพิ่มเติมว่า เล่นเกมกับสึนามิแล้วสนุกที่ได้ลุ้น

ตารางที่ 43 เหตุผลที่ชอบเล่นเกมกับสึนามิ

เหตุผล	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ทำให้สนุกมากขึ้น	25	45.5
อยากได้การ์ดเพิ่มเยอะๆ	19	34.5
เกมง่าย โอกาสชนะเยอะ	6	10.9
เพื่อนเชียร์	3	5.5
อื่นๆ	2	3.6
รวม	55	100.0

10. ความรู้สึกของน้องเมื่อได้การ์ดทรัพยากรหลังการเล่นเกมกับสึนามิ

เมื่อเล่นเกมกับสึนามิแล้วชนะ ได้การ์ดทรัพยากร/ไข่มุก แล้วความรู้สึกที่ผู้เล่นมีมากที่สุด คือ ดีใจ/มีความสุข จำนวน 59 คน คิดเป็นร้อยละ 43.4 รองลงมา คือ โชคดี/ดวงดี จำนวน 27 คน คิดเป็นร้อยละ 19.9อยากเล่นต่อเพราะสนุกที่ได้ลุ้น จำนวน 19 คน คิดเป็นร้อยละ 14.0 ไม่เล่นแล้ว กลัวเสียอีก จำนวน 13 คน คิดเป็นร้อยละ 9.6 อยากเล่นต่อเพราะมั่นใจว่าจะชนะอีก จำนวน 12 คน คิดเป็นร้อยละ 8.8 น้อยสุด คือ อยากเล่นต่อเพราะอยากได้ทรัพยากรเพิ่มเยอะๆ จำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 4.4 (ดูตารางที่ 44)

ตารางที่ 44 ความรู้สึกเมื่อเล่นเกมกับสีนามิแล้วชนะ ได้การ์ดทรัพยากร/ไข่มุก

รู้สึก	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ดีใจ/มีความสุข	59	43.4
โชคดี/ดวงดี	27	19.9
อยากเล่นต่อเพราะสนุกที่ได้ลุ้น	19	14.0
ไม่เล่นแล้ว กลัวเสียอีก	13	9.6
อยากเล่นต่อเพราะมั่นใจว่าจะชนะอีก	12	8.8
อยากเล่นต่อเพราะอยากได้ทรัพยากรเพิ่มเยอะๆ	6	4.4
อื่น ๆ	-	-
รวม	136	100.0

11. ความรู้สึกที่เสียการ์ดทรัพยากรเมื่อเล่นเกมกับสีนามิ

เมื่อเล่นเกมกับสีนามิแล้วแพ้ เสียการ์ดทรัพยากร แล้วความรู้สึกที่ผู้เล่นมีมากที่สุด คือ เสียใจ/เสียตาย จำนวน 49 คน คิดเป็นร้อยละ 33.8 รองลงมา คือ ไม่เล่นแล้ว กลัวเสียอีก จำนวน 30 คน คิดเป็นร้อยละ 22.1 ไม่เป็นไรแค่เกม จำนวน 19 คน คิดเป็นร้อยละ 14.0 อยากเล่นต่อ เพื่อเกมต่อไปจะชนะ จำนวน 15 คน คิดเป็นร้อยละ 11.0 ดวงไม่ดี จำนวน 14 คน คิดเป็นร้อยละ 10.3 อยากเล่นต่อ เพราะอยากได้ทรัพยากรคืน จำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 6.6 น้อยสุด คือ อยากเล่นต่อเพราะสนุกที่ได้ลุ้น จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 2.2 (ดูตารางที่ 45)

ตารางที่ 45 ความรู้สึกเมื่อเล่นเกมกับสีนามิแล้วแพ้ เสียการ์ดทรัพยากร

รู้สึก	จำนวน (คน)	ร้อยละ
เสียใจ/เสียตาย	46	33.8
ไม่เล่นแล้ว กลัวเสียอีก	30	22.1
ไม่เป็นไรแค่เกม	19	14.0
อยากเล่นต่อ เพื่อเกมต่อไปจะชนะ	15	11.0
ดวงไม่ดี	14	10.3
อยากเล่นต่อ เพราะอยากได้ทรัพยากรคืน	9	6.6
อยากเล่นต่อเพราะสนุกที่ได้ลุ้น	3	2.2
อื่น ๆ	-	-
รวม	136	100.0

นอกจากนี้พบว่า น้องๆมีความเห็นว่าเมื่อเปลี่ยนการ์ดเป็นเงินและสีนามิชน้องลุ่น น้องๆ ส่วนใหญ่จะเลือก “ลุ่น” คือ จำนวน 70 คน คิดเป็นร้อยละ 51.5 เลือกไม่ลุ่น จำนวน 66 คน คิดเป็นร้อยละ 48.5 (ดูตารางที่ 46)

ตารางที่ 46 ถ้าเปลี่ยนการ์ดเป็นเงิน สีนามีชวนเล่นเกม น้องจะเลือก ลุ้น หรือไม่

ตัวเลือก	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ลุ้น	70	51.5
ไม่ลุ้น	66	48.5
รวม	136	100.0

12. “เกมละคร” เปรียบเหมือน “อะไรในชีวิตจริงของน้อง”

ข้อมูลส่วนนี้มาจากการตอบคำถามด้วยการเขียนข้อความลงไปในกระดาษคำตอบจำนวน 126 คน (มีคนไม่ตอบ 10 คน) ซึ่งพบว่า มีน้องๆ จำนวน 36 คน ที่เปรียบว่าเกมละครเหมือนกับ การพนัน การซื้อขาย ซื้อลอตเตอรี่ การเสี่ยงดวง น้องๆ จำนวน 32 คน เปรียบว่าเกมละครเปรียบเหมือนกับ การผจญภัย การเดินทาง การหาสมบัติ มีน้องๆ 15 คนที่เขียนว่าเหมือนกับ การทำงานเป็นหมู่คณะ ช่วยกันทำให้เกิดผลสำเร็จ ความสามัคคี น้องๆ 13 เปรียบเกมละครเหมือนกับ การเรียนรู้สิ่งรอบๆ ตัว การศึกษาหาความรู้ ส่วนน้องๆ ที่เหลือเห็นว่าเกมละครเปรียบเหมือนกับสิ่งอื่น เช่น การใช้เงินอย่างคุ้มค่า เกมเศรษฐี เพื่อน คนโกง การฝ่าฟันอุปสรรค การที่เราหลงป่าแล้วต้องหาทางออกจากป่า การที่มีความพยายามหาเงินด้วยความยากลำบาก การฝึกประสบการณ์การเลือกเส้นทางของชีวิต การอยู่บนสะพานแล้วก้าวผ่านไปถึงจุดหมายได้ ความอยากได้อะไรก็มี เป็นต้น

13. การเปรียบเทียบ “สินามิ” ว่าเหมือนใครในชีวิตจริง

น้องๆ เขียนคำตอบส่วนนี้ลงในกระดาษคำตอบทั้งหมด 132 คน มีน้องๆ 18 คนเห็นว่าเป็น คนขายลอตเตอรี่ คนขายหวย เจ้ามือพนัน เจ้ามือหวย มีน้องๆ จำนวน 14 คนตอบว่า สินามิ เปรียบเหมือนกับ คนโกง น้องๆ 12 คน ตอบว่า สินามิ เปรียบเหมือน โฆษณา น้องๆ อีก 12 คน เห็นว่าเหมือน สลากกินแบ่งรัฐบาล หวย น้องๆ 7 คนเห็นว่าเป็นเพื่อน ส่วนที่เหลือน้องๆ เห็นว่าสินามิเปรียบเหมือน น้ำทะเล คนให้ของ คนหลอกลวง โจร ผีเสื้อสมุทร ดวง คนโลก แม่ พ่อ แม่มดใจร้าย นางร้าย หมออดู คนแปลกหน้า คนลดราคา คนที่ดวงไม่ดี ตัวเรียกเงิน คนเก็บภาษี คนจับเลขสลาก เป็นต้น

14. การเปรียบเทียบ “ก๊อด” ว่าเหมือนใครในชีวิตจริง

น้องตอบคำถามนี้จำนวน 130 คน (มีคนไม่ตอบ 6 คน) มีข้อมูลดังนี้

- 35 คน (26.92%) เห็นว่า ก๊อดเปรียบเหมือน ผู้ชี้ทาง ผู้นำทาง ผู้แนะนำ ผู้ช่วย
- 34 คน (26.15%) ตอบว่าก๊อดเปรียบเหมือนกับผู้ปกครอง พ่อแม่
- 22 คน (16.92%) เปรียบเหมือนครู

- จำนวนที่เหลือ (30 %) ให้ข้อมูลที่หลากหลายโดย ตอบว่า ก๊อดเปรียบเหมือนกับ หัวหน้า คนดี เทพเจ้า เทวดา พี่ กัปตัน เพื่อน คนที่มีน้ำใจ คนปกป้อง คนที่นำความสนุกมาให้ โจรสลัด นางฟ้า พระ เพื่อนบ้านที่ขอช่วยเหลือ เป็นต้น

15. ข้อคิดที่น้องๆได้จากการเข้าร่วมเล่นเกมละคร

น้องๆ ตอบคำถามข้อนี้ทั้งหมด 125 คน (ไม่ตอบคำถามนี้ 11 คน) พบว่าน้องๆมากถึง 42 คน เห็นว่าเกมละครทำให้เกิดความสามัคคี ความร่วมมือ การทำงานเป็นทีม น้องๆ 22 คนเห็นว่าการละครทำให้ได้รู้จักการวางแผน น้องๆ 18 คนเห็นว่าการละครทำให้ได้ความรู้ ได้ข้อคิดต่างๆ น้องๆอีก 18 คน เกมละครทำให้ได้การผจญภัย หาสสมบัติ น้องๆ คน เห็นว่าการละครทำให้ได้ความสนุกสนาน ส่วนคำตอบอื่นๆ ที่มีประปรายคือเกมละครทำให้น้องๆได้รู้ว่าไม่ควรเสี่ยง เพราะโอกาสได้มีเพียง 50 % ได้ผจญภัย ได้ทรัพยากร/สมบัติ/เงิน ได้ช่วยเหลือผู้อื่น รู้แพ้รู้ชนะรู้ถอย การใช้ความพยายามที่จะทำให้สิ่งใดสิ่งหนึ่งสำเร็จ รู้ว่าการพนันเป็นสิ่งที่ไม่ดี การคิดวิเคราะห์ การใช้ความคิด-การใช้สติปัญญา โลกมากลางหazy การใช้เงินอย่างประหยัด การตัดสินใจ ได้เพื่อน การรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น การใช้ความรู้ด้านคณิตศาสตร์ ได้รับความท้าทาย การทำงานเป็นทีม/การมีส่วนร่วม การเจอสิ่งใหม่ๆ ไม่ควรเชื่อคนง่ายๆ ได้รู้ว่าปลานากกำลังจะสูญพันธุ์ รู้จักหน้าที่ของตน การแก้ไขปัญหา เป็นต้น

16. ความต้องการเล่นเกมละครในอนาคต

น้องๆผู้เล่นเกมส่วนมากถึงร้อยละ 91.2 มีต้องการเข้าร่วมกิจกรรมเกมละครอีก ผู้เล่นที่ไม่ต้องการเข้าร่วมกิจกรรมเกมละครอีก จำนวน 12 คน คิดเป็นร้อยละ 8.8 (ดูตารางที่ 47)

ตารางที่ 47 ความต้องการเล่นเกมละครในอนาคต

ตัวเลือก	จำนวน (คน)	ร้อยละ
อยาก	124	91.2
ไม่อยาก	12	8.8
รวม	136	100.0

17. ข้อเสนอแนะในการปรับปรุงเกมละครจากมุมมองของน้องๆผู้ร่วมเล่นเกม

น้องๆเขียนข้อเสนอแนะในการปรับปรุงเกมละครจำนวน 95 คน โดยส่วนใหญ่ (38 คน) แนะนำให้เพิ่มด่าน เพิ่มเกม เพิ่มเกาะ น้อง ๆ 20 คนแนะนำให้สึนามิไม่เล่นโกง/ไม่ให้มีสึนามิ น้องๆ 12 คนเสนอให้เพิ่มความสนุกของเกม น้องๆอีก 12 คนเสนอให้เพิ่มตัวละคร ส่วนข้อเสนออื่นๆ น้องๆแนะนำให้ปรับ เช่น เพิ่มเวลาเล่นเกม อยากให้มาอีก เพิ่มของรางวัล เพิ่มความยากของเกม เพิ่มการ์ดทรัพยากร ลดความยากของเกมให้เกมมีความเข้าใจง่าย แจกของรางวัลทุกคน ปรับปรุงตัวละคร คลังกับสึนามิ ให้มีการดื่มนอกจากปลานาก เช่น ปลาทอง ทำให้ภาพเสมือนจริง เพิ่มพื้นที่ในการเล่น เพิ่มข้อแลกเปลี่ยน ให้ของรางวัลมีมูลค่าจริงๆ ให้แต่ละบทบาทได้ทำหน้าที่ ให้ก๊อดมีวิธีเลือกกลุ่มที่ดีกว่านี้ เป็นต้น (ดูตารางที่ 48)

ตารางที่ 48 ข้อเสนอแนะให้ปรับปรุงเกมละครในอนาคต

ข้อเสนอในการปรับปรุงเกมละคร	จำนวน (คน)
เพิ่มด่าน เพิ่มเกม เพิ่มเกาะ	38
อยากให้สึนามิไม่เล่นโกง/ไม่ให้มีสึนามิ	20
เพิ่มความสนุกของเกม	12
เพิ่มตัวละคร	12
เพิ่มเวลาเล่นเกม	7
อยากให้มาอีก	6
เพิ่มของรางวัล	6
เพิ่มความยากของเกม	5
เพิ่มการ์ดทรัพยากร	5
ลดความยากของเกมให้เกมมีความเข้าใจง่าย	4
แจกของรางวัลทุกคน	3
ปรับปรุงตัวละคร คลึงกับสึนามิ	2
ให้มีการ์ดอื่นนอกจากปลาฉนาก เช่น ปลาทอง	2
ทำให้ภาพเหมือนจริง	2
เพิ่มพื้นที่ในการเล่น	1
เพิ่มข้อแลกเปลี่ยน	1
ไม่ควรเอาเปรียบผู้อื่น	1
ให้ของรางวัลมีมูลค่าจริงๆ	1
ให้แต่ละบทบาทได้ทำหน้าที่	1
ให้ทุกคนได้เป็นทุกบทบาท	1
ให้ทุกเรือได้ไปทุกเกาะ	1
ให้มีผู้คุมฐานทุกฐาน	1
เพิ่มมูลค่าการ์ดปลาฉนาก	1
ให้ไม่มีพ้อค้า	1
ให้ก๊อดมีวิธีเลือกกลุ่มที่ดีกว่านี้	1
เปลี่ยนการ์ดเป็นเงินจริง	1
รวม	136

ภาคผนวก ข

สรุปผลการประเมินของผู้จัดเกมละครรายจังหวัด

สรุปผลการประเมินของผู้จัดเกมละครจังหวัดอุบลราชธานี

จากรายงานสรุปกิจกรรมเกมละครผจญภัยเกาะมหาสมบัติของคณะผู้จัดกิจกรรมทีมจังหวัดอุบลราชธานี ได้จัดกิจกรรมทั้งหมด 3 ครั้ง คือ 1. โรงเรียนเดชอุดม จำนวนผู้เข้าร่วมทั้ง 35 คน 2. โรงเรียนท่าโพธิ์ศรี จำนวนผู้เข้าร่วมทั้งหมด 44 คน และ 3. โรงเรียนราชประชานุเคราะห์ 32 อุบลราชธานี จำนวนผู้เข้าร่วมทั้งหมด 48 คน มีรายละเอียดดังนี้

1. การสังเกตพฤติกรรมน้องๆ ที่เข้าร่วมกิจกรรมของจังหวัดอุบลราชธานี

1.1 การแสดงออกของน้องๆ ก่อนละลายพฤติกรรม จากรายงานการจัดกิจกรรมทั้งหมด 3 ครั้ง พบว่า การจัดกิจกรรมครั้งที่ 1-2 “น้องส่วนใหญ่ตื่นตัวที่จะมีส่วนร่วม แต่บางคนยังไม่แสดงออก” และในการจัดกิจกรรมในครั้งที่ 3 พบว่า “น้องๆ ทุกคนตื่นตัวที่จะมีส่วนร่วม”

1.2 ภาพรวมของจังหวัดจากข้างต้น ผู้จัดกิจกรรมคิดว่าน้องๆ แสดงออกเช่นนั้นเพราะว่า คิดว่าการเข้าร่วมกิจกรรมครั้งนี้จะเป็นการอบรมแบบเดิมๆ ที่เคยผ่านมา น้องๆ มีความรู้สึกว่าการกิจกรรมมีความแปลกใหม่ ตื่นเต้นกับเกมและฉากที่น่าสนใจ ส่วนที่ยังไม่กล้าแสดงออกเพราะยังไม่รู้จักสนิทสนมกัน

1.3 การแสดงออกของน้องๆ ระหว่างเล่นเกมการจัดกิจกรรมในครั้งที่ 1 พบว่า น้องๆ ทุกคนแสดงออกว่าสนุกกับเกมอย่างมาก (เช่น โห่ ฮา เขียร์ ฯลฯ) น้องบางคนแสดงออกว่ามีบทบาทนำ ในส่วนของการจัดกิจกรรมในครั้งที่ 2-3 พบว่า น้องๆ ทุกคนแสดงออกว่าสนุกกับเกมอย่างมาก (เช่น โห่ ฮา เขียร์ ฯลฯ) น้องบางคนแสดงออกว่ามีบทบาทนำ น้องบางคนไม่ค่อยแสดงออก คอยทำตามผู้นำกลุ่ม น้องบางคนไม่ค่อยแสดงออก แต่ถ้ากระตุ้นหรือถูกถามตรงๆ ก็ตอบ น้องบางคนไม่ยอมแสดงออก แม้จะถูกกระตุ้นก็เลี้ยงที่จะตอบ

1.4 การแสดงบทบาทนำของน้องบางคน พบว่า 1. รู้จักวางแผน คนที่ได้รับบทบาทจะสอบถามเพื่อนๆ ก่อนตัดสินใจ 2. น้องๆ กล้าที่จะแสดงความคิดเห็น การกล้าที่จะตัดสินใจใช้ความสามารถพิเศษในการแก้ไขปัญหาในเวลาเล่นเกม 3. น้องๆ อธิบายบทบาทของตนเองที่ได้รับ และแสดงถึงความเป็นผู้นำของบทบาทตนเอง 4. น้องๆ มีความตื่นตัวต่อหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายจาก God และใช้ความสามารถพิเศษที่ God มอบให้

1.5 ในกรณีน้องไม่ค่อยแสดงออกหรือไม่ยอมแสดงออก ผู้จัดกิจกรรมมีวิธีการ ดังนี้ 1. พุดให้ตื่นตัวโดยการพูดโน้มน้าว และปลุกเร้ากระตุ้นการมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม 2. ให้ God คอยกระตุ้นการมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมโดยมีการแลกเปลี่ยนกัน ทอยลูกเต๋าหรือออกไปเล่นเกมกับสีนามิ ในแต่ละรอบของเกม

1.6 จากการจัดกิจกรรมครั้งที่ 1 เมื่อจบเกม น้องๆ แสดงออกว่า ส่วนใหญ่อยากเล่นต่อ บางส่วนอยากเลิกเล่น และในครั้งที่ 2-3 ทุกคนแสดงออกว่าอยากเล่นต่อ

1.7 การแสดงออกของน้องๆ เมื่อเข้าสู่กิจกรรมชวนคุยหลังเกม จากกิจกรรมครั้งที่ 1 พบว่า “น้องๆ ทุกคนตื่นตัวที่จะมีส่วนร่วม” และในครั้งที่ 2-3 ตอบว่า “น้องส่วนใหญ่ตื่นตัวที่จะมีส่วนร่วม แต่น้องบางคนไม่ค่อยแสดงออก”

1.8 กรณีน้องที่น้องไม่ค่อยแสดงออกหรือไม่ยอมแสดงออก ผู้จัดกิจกรรมมีวิธีการดังนี้ พูดให้ตื่นตัวโดยการพูดโน้มน้าว และปลูกเร้ากระตุ้นการมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม และกระตุ้นให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีส่วนร่วมในวงพูดคุยหรือชวนน้องคุยและให้น้องในกลุ่มทุกคนได้พูดแลกเปลี่ยนซึ่งกันและกัน

1.9 กรณีน้องไม่ยอมคุยในประเด็นที่ต้องการ ผู้จัดกิจกรรมมีวิธีการดังนี้ อธิบายเนื้อหาช่วยปรับความเข้าใจเกี่ยวกับเนื้อหาของเกม และสร้างการมีส่วนร่วมของน้องเขาโดยเป็นการชวนคุยทางอ้อมในประเด็นที่กำลังทำดีกับความสนใจมาอยู่ที่ผู้ดำเนินการที่ชวนคุย

2. สรุปบทเรียนจากการชวนคุยหลังเกม

2.1 ในระหว่างการเล่นเกม น้องๆ มีคำพูดซ้ำๆ ที่เกี่ยวข้องกับการพนัน ดังนี้

- กิจกรรมครั้งที่ 1 พบคำว่า “ได้เสีย / เสีย / เดิมพัน / พนัน / ไพ่ / ห่วย / ไฮโล”
- กิจกรรมครั้งที่ 2 มีคำว่า “ได้เสีย / ดวง / โชค”
- กิจกรรมครั้งที่ 3 พบคำว่า “ไพ่ / โชค / ดวง / ได้เสีย / เสีย”

2.2 จากการเรียงลำดับ จากข้างต้น ให้เลือก คำ วลี หรือประโยค ที่น้องๆ กล่าวถึงมากที่สุด 3 อันดับแรก จากกิจกรรมครั้งที่ 1 คือ เดิมพัน/ได้เสีย/ ดวง กิจกรรมครั้งที่ 2 คือ ดวง /พนัน/ ได้เสีย และกิจกรรมครั้งที่ 3 คือ ดวง/ ได้เสีย / โชค

2.3 ภาพรวมทั้งหมดของจังหวัดอุบลราชธานี เมื่อเฉลยให้ทราบว่าคำเหล่านี้เกี่ยวข้องกับการพนัน น้องๆ แสดงออก คือ “ประหลาดใจ”

2.4 สิ่งที่ได้จากการให้น้องๆ คิดว่า เกมละครผจญภัยเกาะมหาสมบัติ เปรียบเหมือนการทำกิจกรรมอะไรในชีวิตจริง มีดังนี้

1. การพนัน เล่นพนันบอล ห่วยใต้ดิน ไพ่ ลองจับเซียมซี การซื้อห่วย เหมือนกับการเสี่ยงดวง
2. การทำอะไรเกินตัวอาจไม่คุ้มกับสิ่งที่ได้กลับมา เหมือนกับตัวเราชีวิตมีขึ้นมีลง การวางแผนต่างๆพอใจในสิ่งที่ตนมี
3. การตัดสินใจที่จะลงมือทำหรือรอลุ้น การพึ่งพาซึ่งกันและกัน
4. การเสี่ยงหรืออะไรทำที่ไม่แน่นอน เช่นการขึ้นเกาะเหมือนการลงทุนซึ่งมีได้และเสีย
5. สิ่งที่ได้เกมคือ การรู้จักคิดวิเคราะห์ การเป็นผู้นำที่ดี การเป็นผู้ตามที่ดี
6. เหมือนการเล่นการพนันสิ่งที่เราได้เหมือนการที่เราได้ลองเล่นการพนันแล้ว
7. การเล่นเกมพนันไม่ดีเสมอไปมันต้องมีการลองหรือลุ้น การใช้กลยุทธ์ในการใช้ชีวิตในสังคมคนหมู่มากให้เอาตัวรอดได้
8. การ์ดทรัพยากรก็เปรียบเสมือนเงิน ถ้าเราอยากได้มากก็ต้องลงทุนแม้การลงทุนนั้นจะได้มาด้วยวิธีการโกงหรือไม่โกง
9. การพนันเป็นสิ่งที่ไม่ดีไม่ว่าจะเป็นลุ้นหรือลอง ล้วนแต่ต้องเสี่ยงที่จะเสีย หากเราจำเป็นที่จะต้องลุ้นหรือเสี่ยงจริงๆ ควรลองเพราะมีโอกาสแก้ตัวได้ แต่ถ้ามีโอกาสปฏิเสธควรปฏิเสธพอใจในสิ่งที่ตนมี
10. ในช่วงทอยลูกเต๋าแลกการ์ดทรัพยากรต้องมีความซื่อสัตย์อยู่ในตัวและปลูกฝังได้จิตสำนึกของตัวเราเอง

2.5 จากการสรุปข้อคิดหรือความรู้ความเข้าใจเรื่องพินิจที่น้องๆ ได้รับจากการเข้าร่วมกิจกรรม มีดังนี้

1. ลอง ก็เหมือนการที่ได้ลงมือทำอะไรสักบางครึ่งอาจจะสำเร็จหรือไม่สำเร็จอย่างน้อยก็ได้ลงมือทำ
2. ลุ้น ก็เหมือนการคาดหวังอะไรสักอย่างในอนาคตโดยไม่ได้ลงมือทำซึ่งมีอย่างเดียวคือคิดว่าจะได้
3. เปรียบเสมือนการคอร์ปชั่น ถ้าเกิดว่าเราทุจริตอาจจะได้มากกว่า แต่อาจจะเสี่ยงถูกจับ
4. พอใจในสิ่งที่ตนเองมี เหมือนกับเอาสิ่งที่มีค่าไปแลกกับสิ่งที่ไม่แน่นอน
5. การพึ่งพาตนเองมากกว่าที่จะไปเสี่ยงโชคกับการพนัน เช่น หวย
6. ได้รู้จักว่าการพนันเป็นสิ่งที่ไม่ดีและไม่แน่นอน
7. การที่เราเอาของที่มีอยู่ไปลงทุนเอาของที่ยะเยาะกว่าเอาสิ่งที่มีค่าไปแลกกับสิ่งที่ไม่แน่นอน

3. ข้อคิดเห็นจากการสัมภาษณ์ผู้สนับสนุน หลังจัดกิจกรรม

3.1 ผู้สนับสนุนสะท้อนเรื่องความเหมาะสมของการจัดกิจกรรม one day camp เกมละครผจญภัยเกาะมหาสมบัติ ในด้านต่างๆ ดังนี้

1. อายุผู้เข้าร่วม พบว่า จากกิจกรรมครั้งที่ 1-2 มีความเหมาะสม และครั้งที่ 3 ควรปรับปรุง เนื่องจากเด็กไม่ค่อยเข้าใจเพราะเป็นเด็กประถม ยังไม่รู้การคิดวิเคราะห์ เกมเหมาะสมสำหรับมัธยมต้น-ปลายมากกว่า
2. จำนวนผู้เข้าร่วม พบว่า กิจกรรมทั้ง 3 ครั้ง มีความเหมาะสม
3. สถานที่จัดกิจกรรม พบว่า จากกิจกรรมครั้งที่ 1 ควรปรับปรุง เนื่องจากไฟดับเกิดเหตุสุวิสัย ครั้งที่ 2 มีความเหมาะสม และครั้งที่ 3 ควรปรับปรุง เนื่องจากอุปกรณ์ไม่เพียงพอต่อการอำนวยความสะดวก
4. ระยะเวลาจัดกิจกรรม พบว่า กิจกรรมทั้ง 3 ครั้ง มีความเหมาะสม
5. เนื้อหาของกิจกรรม พบว่า กิจกรรมในครั้งที่ 1-2 มีความเหมาะสม และครั้งที่ 3 ควรปรับปรุง เนื่องจากรายละเอียดให้ชัดเจนและลงตัวมากกว่านี้และเนื้อหาเข้าใจง่ายสำหรับเด็ก
6. การนำเกมของผู้จัด พบว่า กิจกรรมทั้ง 3 ครั้ง มีเหมาะสม
7. ข้อเสนอแนะอื่นๆ 1.อยากให้มีการจัดกิจกรรมทั้งวัน มีทั้ง ม.ต้น และ ม.ปลาย 2.อยากให้จัดกิจกรรมเป็นวันปกติ เช่น จันทร์ – ศุกร์ เนื่องจากเสาร์ อาทิตย์ เด็กบางคนไม่สะดวก 3.อยากให้จัดกิจกรรมทั้งวันโดยเป็นกลุ่มเด็กมัธยมต้นและมัธยมปลาย

3.2 จากที่น้องๆ เข้าร่วมกิจกรรม one day camp เกมละครผจญภัยเกาะมหาสมบัติ มีแนวโน้มจะปรับเปลี่ยนพฤติกรรมเกี่ยวกับการพนัน โดยผู้สนับสนุนกิจกรรมคิดว่า ส่วนใหญ่น่าจะปรับเปลี่ยน ส่วนน้อยจะไม่ปรับเปลี่ยน เหตุผลที่คิดเช่นนั้นเพราะ

1. การที่จะทำให้คนปรับเปลี่ยนพฤติกรรมจะมีหลายเหตุหลายปัจจัยมากกว่าการร่วมกิจกรรม
2. เพราะเด็กที่เข้าร่วมกิจกรรมเข้าถึงแก่นแท้ของคำว่าพนัน
3. เป็นการเปรียบเทียบให้คิดและปลูกฝังความคิดให้ตั้งแต่เด็ก

3.3 ผู้สนับสนุนกิจกรรมคิดว่า การจัดกิจกรรม one day camp เกมละครผจญภัยเกาะมหาสมบัติ ในระยะยาวควรเป็นหน้าที่ของ องค์กรชุมชน และโรงเรียน

4.ข้อคิดเห็นคณะผู้จัดกิจกรรม (หารือร่วมกันหลังจัดกิจกรรม)

4.1 ความประทับใจและความรู้สึกของคณะผู้จัดกิจกรรมในครั้งนี้ คือ

1. น้องๆให้ความสนใจกับเกม มีความกระตือรือร้นที่สนใจที่จะเข้าร่วมกิจกรรม
2. อาจารย์ผู้ดูแลคอยให้ความร่วมมือตลอดทั้งการดำเนินกิจกรรม
3. ทีมงานของตนเองในการจัดกิจกรรม ประทับใจน้องๆที่เข้าร่วมกิจกรรมมีน้ำใจไมตรี ในการช่วยเหลือคณะผู้จัดในการเก็บของช่วยเก็บสถานที่หลังจากที่จบการดำเนินโครงการ

4.2 คณะผู้จัดกิจกรรมประสบปัญหาอุปสรรคอะไรในการทำงาน และมีการแก้ไขปัญหาดังนี้

1. มีการเปลี่ยนสถานที่กะทันหัน มีสภาพแวดล้อมไม่เหมาะสมในการทำกิจกรรม กลุ่มเป้าหมายไม่ครบตามจำนวนที่ขอไว้กับทางโรงเรียน
2. เด็กกลุ่มเป้าหมายเข้าร่วมไม่ครบตามจำนวน 50 คน
3. อุปกรณ์เครื่องเสียงไม่เพียงพอ
4. เด็กส่วนใหญ่มีความสนใจในการเล่นเกม พอหลังจบเกมเสร็จในช่วงสรุป เด็กประหมดยังไม่มีวุฒิภาวะพอต่อการวิเคราะห์ผลความรู้จากการทำกิจกรรมได้

4.3 คณะผู้จัดกิจกรรมคิดว่า การจัดกิจกรรมครั้งนี้ เป็นการจัดกิจกรรมที่ทำได้อย่างสมบูรณ์แบบ

4.4 จากการประเมินของคณะผู้จัดกิจกรรมประเมินว่า การจัดกิจกรรมครั้งที่ 1 ประสบความสำเร็จในระดับ ปานกลาง และในครั้งที่ 2-3 ประสบความสำเร็จในระดับ มาก

4.5 เหตุผลที่ทำให้ประเมินความสำเร็จในระดับดังกล่าวคือ

-จัดกิจกรรมครั้งที่ 1 ระดับปานกลาง เนื่องจาก บทละครและกติกายังไม่ชัดเจนทำให้การดำเนินกิจกรรมค่อนข้างสับสน และเป็นสถานที่จัดครั้งแรกจึงมีเหตุข้อบกพร่องในการจัดกิจกรรม

-จัดกิจกรรมครั้งที่ 2-3 ระดับมาก เนื่องจาก ทีมงานเข้มแข็งมีประสิทธิภาพ และมีการสรุปหลังจากเสร็จกิจกรรมทุกครั้ง รวมถึงการตอบสนองจากน้องๆเป็นอย่างดีให้ความสนใจในการเล่นเป็นอย่งดีทำให้การนำเสนอเกมได้อย่างราบรื่น

4.6 คณะผู้จัดกิจกรรมคิดว่า การจัดกิจกรรมครั้งนี้ ช่วยพัฒนาตนเองในด้านต่างๆ ดังนี้

1. การคิดเรื่องพินัน ตัวอย่างเช่น รับรู้ถึงสภาพปัญหาการพินันในชุมชนจากเด็กที่เข้าร่วมกิจกรรม
2. การทำงานเป็นทีม ตัวอย่างเช่น ทุกคนมีบทบาทหน้าที่และตั้งใจทำหน้าที่ตนเองได้รับมอบหมายอย่างดีที่สุด
3. เทคนิคการสื่อสาร ตัวอย่างเช่น มีวาทีที่ใช้คำน้ำเสียงในการเน้นย้ำจิตใจ
4. การจัดกิจกรรม/รณรงค์ ตัวอย่างเช่น สร้างสื่อสะท้อนปัญหาการพินันผ่านโซเชียลเน็ตเวิร์ก

5. การทำงานร่วมกับเครือข่าย ตัวอย่างเช่น เครือข่ายชุมชน เครือข่ายเด็กเยาวชน

4.7 ข้อเสนอแนะต่อการจัดกิจกรรมในโอกาสต่อไป มีดังนี้

1. งบประมาณเพียงพอต่อการจัดกิจกรรม
2. ควรมีแบบประเมินผู้เข้าร่วมกิจกรรม แบบประเมินผู้จัดกิจกรรมที่แยกกันชัดเจน
3. บทกติกากองเกมควรมีความชัดเจนมากกว่านี้
4. ความชัดเจนของส่วนกลางในการให้พื้นที่ปฏิบัติงาน
5. กลุ่มเป้าหมายควรมีอายุตั้งแต่ 13 – 18 ปี

4.8 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมอื่นๆ ตามที่คณะผู้จัดต้องการนำเสนอ คือ อยากให้ปรับเปลี่ยนเวลาในการส่งต่อเครื่องให้กับพื้นที่ที่มีระยะเวลาในการรับเครื่องมือมากกว่า 2 วัน 1 คืน เพราะเวลารับเครื่องมือได้ไม่ครบถ้วนทำให้เกิดปัญหาในการลงทำกิจกรรมของพื้นที่

สรุปผลการประเมินของผู้จัดเกมละครจังหวัดเลย

จากรายงานสรุปกิจกรรมเกมละครผจญภัยเกาะมหาสมบัติของคณะผู้จัดกิจกรรมทีมจังหวัดเลย จากจัดกิจกรรมทั้งหมด 3 ครั้ง คือ 1. โรงเรียนบ้านเชียงคาน “วิจิตรวิทยา จำนวนผู้เข้าร่วมทั้งหมด 50 คน 2. โรงเรียนอนุบาลบ้านเชียงคาน “ปทุมมาสงเคราะห์” จำนวนผู้เข้าร่วมทั้งหมด 54 คน และ 3. โรงเรียนบ้านบอน จำนวนผู้เข้าร่วมทั้งหมด 43 คน มีรายละเอียดดังนี้

1. การสังเกตพฤติกรรมน้องๆ ที่เข้าร่วมกิจกรรมของจังหวัดเลย

1.1 การแสดงออกของน้องๆ ก่อนละลายพฤติกรรม จากรายงานการจัดกิจกรรม พบว่า การจัดกิจกรรมครั้งที่ 1 คือ “น้องบางคนตื่นตัวที่จะมีส่วนร่วม แต่ส่วนใหญ่ยังไม่กล้าแสดงออก” การจัดกิจกรรมครั้งที่ 2 “น้องๆ ทุกคนตื่นตัวที่จะมีส่วนร่วม” และในการจัดกิจกรรมในครั้งที่ 3 พบว่า “น้องๆ ทุกคนตื่นตัวที่จะมีส่วนร่วม”

1.2 จากข้างต้น ผู้จัดกิจกรรมคิดว่าน้องๆ แสดงออกเช่นนั้น เพราะยังไม่มี ความคุ้นเคยกับ วิทยากรที่จัดกิจกรรม ในส่วนของกิจกรรมครั้งที่ 3 พบว่าที่ น้องๆ ทุกคนตื่นตัวที่จะมีส่วนร่วม เพราะ น้องๆ สนใจอะไรใหม่ๆ ที่จะได้เข้าร่วมในการทำกิจกรรมและเป็นกลุ่มวิทยากรที่ไม่ใช่ครู ความอยากรู้ อยากเล่นอยากลอง

1.3 การแสดงออกของน้องๆ ระหว่างเล่นเกม กับการจัดกิจกรรมในครั้งที่ 1 และ 3 จะคล้ายกัน คือพบว่า น้องๆ ทุกคนแสดงออกว่าสนุกกับเกมอย่างมาก (เช่น โห่ ฮา เขียว ฯลฯ) น้องบางคนแสดงออก ว่ามีบทบาทนำ น้องบางคนไม่ค่อยแสดงออก คอยทำตามผู้นำกลุ่ม น้องบางคนไม่ค่อยแสดงออก แต่ถ้า กระตุ้นหรือถูกถามตรงๆ ก็ตอบ น้องบางคนไม่ยอมแสดงออก แม้จะถูกกระตุ้น ก็เลี้ยงที่จะตอบ ในส่วน ของกิจกรรมในครั้งที่ 2 คือ น้องๆ ทุกคนแสดงออกว่าสนุกกับเกมอย่างมาก (เช่น โห่ ฮา เขียว ฯลฯ-3)

1.4 การแสดงบทบาทนำของน้องบางคน พบว่า 1. ทุกคนอยากเล่น อยากเป็นผู้นำ และมีน้อง บางคนที่ยกมืออาสาร่วมกิจกรรมไม่ทันเพื่อน ได้แต่นั่งมอง ผู้จัดจึงหาโอกาสให้ได้ร่วมกิจกรรมถัดไป 2. บางคนเข้าใจในบทบาทของตนเอง และมีน้องบางคนที่ยอยากเป็นผู้นำ แต่ไม่ทันเพื่อน 3. น้องบางคนเข้าใจ ในบทบาทตนเอง และมีน้องบางคนที่ยังแสดงบทบาทไม่ชัดเจน อาจเป็นเพราะว่ายังไม่เข้าใจชัดเจน

1.5 กรณีน้องไม่ค่อยแสดงออกหรือไม่ยอมแสดงออก ผู้จัดกิจกรรมมีวิธีการ ดังนี้ 1. ให้ God กระตุ้นและชวนน้องๆ ให้มีโอกาสเล่นกิจกรรมแบบมีส่วนร่วม 2. กระตุ้นและอธิบายเกมเสริมให้มีส่วนร่วม ทุกคน

1.6 จากการจัดกิจกรรมครั้งที่ เมื่อจบเกม พบว่า “ทุกคนแสดงออกว่าอยากเล่นต่อ”

1.7 การแสดงออกของน้องๆ เมื่อเข้าสู่กิจกรรมชวนคุยหลังเกม จากกิจกรรมครั้งที่ 1 พบว่า “น้องๆ ทุกคนตื่นตัวที่จะมีส่วนร่วม” และในครั้งที่ 2-3 ตอบว่า “น้องส่วนใหญ่ตื่นตัวที่จะมีส่วนร่วม แต่ น้องบางคนไม่ค่อยแสดงออก”

1.8 กรณีน้องที่น้องไม่ค่อยแสดงออกหรือไม่ยอมแสดงออก ผู้จัดกิจกรรมมีวิธีการ ดังนี้ 1. ให้มี ส่วนร่วมในการคิด เป็นตัวแทนในการทำกิจกรรมหุ่นยนต์เสริม ทิศ ขวบนวิเคราะห์และถอดบทเรียน 2. กระตุ้นน้อง และอธิบายเกมเสริม พยายามให้มีส่วนร่วมในกิจกรรม

1.9 กรณีน้องไม่ยอมคุยในประเด็นที่ต้องการ ผู้จัดกิจกรรมมีวิธีการดังนี้ ให้คามใส่ใจ ชี้ให้เห็น โอกาสแสดงความคิดเห็น และมีส่วนร่วม

2. สรุปบทเรียนจากการชวนคุยหลังเกม

2.1 ในระหว่างการเล่นเกม น้องๆ มีคำพูดซ้ำๆ ที่เกี่ยวข้องกับการพนัน ดังนี้ กิจกรรมครั้งที่ 1 พบ คำว่า “ดวง / ได้เสีย / พนัน/ ไม่เอา ไม่เสียเงิน / ไม่เล่นกลัวเสีย ”

กิจกรรมครั้งที่ 2 มีคำว่า “โชค / ดวง / ได้เสีย / เสีย / โกง / สีนามิหลอก / หมดตัว ”

กิจกรรมครั้งที่ 3 พบคำว่า “โชค/ ดวง / เสีย/ พนัน/ ชิบหาย”

2.2 จากการเรียงลำดับ จากข้างต้น ให้เลือก คำ วลี หรือประโยค ที่น้องๆ กล่าวถึงมากที่สุด 3 อันดับแรก จากกิจกรรมครั้งที่ 1 คือ พนัน / โชค/ ดวง กิจกรรมครั้งที่ 2 คือ ลุ้น/ เสีย /ดวง และ กิจกรรมครั้งที่ 3 คือ พนัน เสีย ดวง

2.3 เมื่อเฉลยให้ทราบว่าคำเหล่านี้เกี่ยวข้องกับการพนัน น้องๆ แสดงออก ในการจัดกิจกรรมครั้งที่ 1 คือ “ประหลาดใจ” และ ในการจัดกิจกรรมครั้งที่ 2-3 คือ “ไม่แน่ใจ”

2.4 สิ่งที่ได้จากการให้น้องๆ คิดว่า เกมละครผจญภัยเกาะมหาสมบัติ เปรียบเหมือนการทำ กิจกรรมอะไรในชีวิตจริง คือ การพนัน การเสี่ยงโชค การพนัน เช่น พนัน ล็อตเตอรี่ หวยใต้ดิน ไฮโล

2.5 จากการสรุปข้อคิดหรือความรู้ความเข้าใจเรื่องพนันที่น้องๆ ได้รับจากการเข้าร่วมกิจกรรม มี ดังนี้

1. เลือกลองจะได้ลอง เลือกลุ้นมีแพ้มีชนะ
2. ลองได้ชั่วครั้งกว่าลุ้น ได้น้อยกว่าลุ้น
3. ได้ผู้นำ ได้การวางแผน ได้ฝึกคิด
4. ได้ความสามัคคี ได้ทำงานเป็นทีม

3. ข้อคิดเห็นจากการสัมภาษณ์ผู้สนับสนุน หลังจัดกิจกรรม

3.1 ผู้สนับสนุนสะท้อนเรื่องความเหมาะสมของในการจัดกิจกรรม one day camp เกม ละครผจญภัยเกาะมหาสมบัติ ในด้านต่างๆ ดังนี้

1. อายุผู้เข้าร่วม พบว่า จากกิจกรรมครั้งที่ 1-3 มีความเหมาะสม
2. จำนวนผู้เข้าร่วม พบว่า จากกิจกรรมครั้งที่ 1 ควรปรับปรุง เป้าหมายควรกำหนดให้แน่นอน กิจกรรมครั้งที่ 2 มีความเหมาะสม และกิจกรรมครั้งที่ 3 ควรปรับปรุง เพราะจำนวนผู้เข้าร่วมมากเกินไป
3. สถานที่จัดกิจกรรม พบว่า จากกิจกรรมครั้งที่ 1-3 มีความเหมาะสม
4. ระยะเวลาจัดกิจกรรม พบว่า จากกิจกรรมครั้งที่ 1-3 มีความเหมาะสม
5. เนื้อหาของกิจกรรม พบว่า จากกิจกรรมครั้งที่ 1-3 มีความเหมาะสม
6. การนำเกมของผู้จัด พบว่า จากกิจกรรมครั้งที่ 1-3 มีความเหมาะสม
7. ข้อเสนอแนะอื่นๆ 1. อยากให้มีโอกาสขึ้นทุกเกาะและเพิ่มเกาะ 2. นำกิจกรรมลงทำงานกับครอบครัวคน 3 วัยในชุมชน

3.2 จากที่น้องๆ เข้าร่วมกิจกรรม one day camp เกมละครผจญภัยเกาะมหาสมบัติ มีแนวโน้ม จะปรับเปลี่ยนพฤติกรรมเกี่ยวกับการพนันโดยผู้สนับสนุนกิจกรรมคิดว่า ส่วนใหญ่น่าจะปรับเปลี่ยน ส่วน

น้อยจะไม่ปรับเปลี่ยน เหตุผลที่คิดเช่นนั้นคือเพราะว่า ช่วงที่ สีนามิ ออกมารอบสุดท้าย น้องๆเริ่มปฏิเสธที่จะเล่น กลัวแพ้ และแสดงท่าทางออกมาชัดเจน และถอดบทเรียนได้ตรง

3.3 ผู้สนับสนุนกิจกรรมคิดว่า การจัดกิจกรรม one day camp เกมละครผจญภัยเกาะมหาสมบัติ ในระยะยาวควรเป็นหน้าที่ของ โรงเรียน หน่วยงานนอกพื้นที่หรือส่วนกลาง ได้แก่ กระทรวงพัฒนาสังคม และหน่วยงานอื่นๆในพื้นที่ที่เกี่ยวข้อง

4. ข้อคิดเห็นจากผู้จัดกิจกรรม (หารือร่วมกันหลังจัดกิจกรรม)

4.1 ความประทับใจและความรู้สึกรักของผู้จัดกิจกรรมในครั้งนี้ คือ

1. ได้ถ่ายทอดความรู้เกี่ยวกับการหยุดพนัน โดยให้ลองปฏิบัติจริง ได้สังเกตพฤติกรรมก่อน หลังเล่น

2. น้องๆ ให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรม

3. ครูและบุคลากรทางโรงเรียน ให้ความสนใจในกิจกรรมที่เราถ่ายทอด

4.2 คณะผู้จัดกิจกรรมประสบปัญหาอุปสรรคอะไรในการทำงาน และมีการแก้ไขปัญหาดังนี้

1. อุปกรณ์ไม่เพียงพอ แก้ไขโดยใช้งบประมาณส่วนกลางให้ นำมาทำอุปกรณ์เพิ่ม

2. การเล่นเกมต้องตัดจิกซอร์ขึ้นเกาะ เพื่อแก้ไขเวลาจะได้เร็วขึ้น

3. รายละเอียดวิธีการเล่นเกมไม่ละเอียด แก้ไขโดยสอบถามเพิ่มเติม

4. ประสานกับสถานศึกษาในการกำหนดกลุ่มเป้าหมาย(เกิน) แก้ไขโดยคละกลุ่มให้ใกล้เคียงกัน

4.3 คณะผู้จัดกิจกรรมคิดว่าการจัดกิจกรรมครั้งนี้ ค่อนข้างสมบูรณ์ แต่ทีมงานต้องแม่นยำอธิบายเกมเร็วทำให้เยาวชนตามเกมไม่ทัน และควรสังเกตปฏิกิริยาความสนใจของเด็ก และน้องบางคนยังไม่เข้าใจและยังไม่กล้าแสดงออก

4.4 จากการประเมินของคณะผู้จัดกิจกรรมประเมินว่า การจัดกิจกรรมครั้งที่ 1, 3 ประสบความสำเร็จในระดับ มาก และในครั้งที่ 2 ประสบความสำเร็จในระดับ ปานกลาง

4.5 เหตุผลที่ทำให้ประเมินความสำเร็จในระดับดังกล่าวคือ

กิจกรรมครั้งที่ 1, 3 ระดับ มาก เนื่องจากน้องให้ความสนใจ และในช่วงถอดบทเรียนน้องๆมีคำพูดที่ต้องกับที่เราต้องการ

กิจกรรมครั้งที่ 2 ระดับ ปานกลาง เนื่องจากน้องให้ความสนใจ และในช่วงถอดบทเรียนน้องๆมีคำพูดที่ต้องกับที่เราต้องการ

4.6 คณะผู้จัดกิจกรรมคิดว่า การจัดกิจกรรมครั้งนี้ ช่วยพัฒนาตนเองในด้านต่างๆ ดังนี้

1. การคิดเรื่องพนัน ตัวอย่างเช่น การพนันอยู่รอบๆตัวเราและมาโดยที่เราไม่รู้ตัว

2. การทำงานเป็นทีม ตัวอย่างเช่น ซ้อมบทให้แม่นยำ สามัคคี เข้าใจกันมากขึ้น “มองตากี่รู้ใจ”

3. เทคนิคการสื่อสาร ตัวอย่างเช่น มีกติกาข้อตกลงร่วมกัน

4. การจัดกิจกรรม/รณรงค์ ตัวอย่างเช่น กระบวนการคิด การออกแบบ การมีส่วนร่วม

5. การทำงานร่วมกับเครือข่าย ตัวอย่างเช่น ประสานงานพื้นที่ เป้าหมาย การแก้ปัญหาอุปสรรคที่มี แก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า

4.7 ข้อเสนอแนะต่อการจัดกิจกรรมในโอกาสต่อไป มีดังนี้

1. ควรตรวจสอบอุปกรณ์ให้สมจริงกับการตัดกิจกรรมและครบถ้วน
2. ควรเพิ่มงบประมาณในการจัดกิจกรรม

สรุปผลการประเมินของผู้จัดเกมละครจังหวัดลำปาง

จากรายงานสรุปกิจกรรมเกมละครผจญภัยเกาะมหาสมบัติของคณะผู้จัดกิจกรรมทีมจังหวัดอุบลราชธานี ได้จัดกิจกรรมทั้งหมด 3 ครั้ง คือ 1. โรงเรียนบ้านปงสนุก จำนวนผู้เข้าร่วมทั้ง 44 คน 2. โรงเรียนบ้านสบฟ้า และโรงเรียนฮ้องลี จำนวนผู้เข้าร่วมทั้งหมด 56 คน และ 3. โรงเรียนเทศบาล 6 จำนวนผู้เข้าร่วมทั้งหมด 36 คน มีรายละเอียดดังนี้

1. การสังเกตพฤติกรรมน้องๆ ที่เข้าร่วมกิจกรรมของจังหวัดลำปาง

1.1 การแสดงออกของน้องๆ ก่อนละลายพฤติกรรม จากรายงานการจัดกิจกรรมทั้งหมด 3 ครั้ง พบว่า การจัดกิจกรรมครั้งที่ 1 และครั้งที่ 3 “น้องๆ ทุกคนตื่นตัวที่จะมีส่วนร่วม” และในการจัดกิจกรรมในครั้งที่ 2 พบว่า “น้องๆ ทุกคนตื่นตัวที่จะมีส่วนร่วม แต่บางคนยังไม่แสดงออก”

1.2 ภาพรวมของจังหวัดจากข้างต้น ผู้จัดกิจกรรมคิดว่าน้องๆ แสดงออกของน้องๆ ที่ “ส่วนใหญ่ตื่นตัวที่จะมีส่วนร่วม” เพราะน้องให้ความสนใจ และได้ทำกิจกรรมสนุกๆ จากทีมสนทนาการ พร้อมกันการเรียนรู้ควบคู่ไปด้วย ทั้งยังตื่นเต้นเพราะอยากรู้ว่าเกมที่จะเล่นนั้นคืออะไร ส่วนน้องๆ ที่แสดงออกว่าพบว่า “น้องๆ ทุกคนตื่นตัวที่จะมีส่วนร่วม แต่บางคนยังไม่แสดงออก” เพราะ ทั้งน้องๆ และทีมสนทนาการยังไม่คุ้นเคยกัน

1.3 การแสดงออกของน้องๆ ระหว่างเล่นเกมการจัดกิจกรรมในครั้งที่ 1 และ 3 พบว่า น้องๆ ทุกคนแสดงออกว่าสนุกกับเกมอย่างมาก (เช่น โห้ ฮา เขียร์ ฯลฯ) น้องบางคนแสดงออกว่ามีบทบาทนำ ในส่วนของการจัดกิจกรรมในครั้งที่ 2 พบว่า น้องๆ ทุกคนแสดงออกว่าสนุกกับเกมอย่างมาก (เช่น โห้ ฮา เขียร์ ฯลฯ) น้องบางคนแสดงออกว่ามีบทบาทนำ น้องบางคนไม่ค่อยแสดงออก คอยทำตามผู้นำกลุ่ม น้องบางคนไม่ค่อยแสดงออก แต่ถ้ากระตุ้นหรือถูกถามตรงๆ ก็ตอบ

1.4 การแสดงบทบาทนำของน้องบางคน พบว่า 1. น้องๆ สามารถรับผิดชอบต่อบทบาทหน้าที่ของตนเองได้ดี 2. น้องๆ ล้ำที่จะแสดงความคิดเห็น การกล้าที่จะตัดสินใจ

1.5 ในกรณีน้องไม่ค่อยแสดงออกหรือไม่ยอมแสดงออก ผู้จัดกิจกรรมมีวิธีการ คือ ให้ God แต่ละเรือชวนน้องๆ พุดคุย ชวนเล่น จนน้องๆ คุ้นเคยและกล้าที่จะแสดงออก

1.6 จากการจัดกิจกรรมทั้ง 3 ครั้ง เมื่อจบเกม ส่วนใหญ่น้องๆ ทุกคนแสดงออกว่าอยากเล่นต่อ

1.7 การแสดงออกของน้องๆ เมื่อเข้าสู่กิจกรรมชวนคุยหลังเกม จากกิจกรรมทั้ง 3 ครั้ง พบว่าส่วนใหญ่ “น้องๆ ทุกคนตื่นตัวที่จะมีส่วนร่วม”

1.8 กรณีน้องที่น้องไม่ค่อยแสดงออกหรือไม่ยอมแสดงออก ผู้จัดกิจกรรมมีวิธีการดังนี้ สร้างความคุ้นเคยโดยการชวนพุดคุย และชวนเล่นเกม

1.9 กรณีน้องไม่ยอมคุยในประเด็นที่ต้องการ ผู้จัดกิจกรรมมีวิธีการดังนี้ หาเรื่องที่น้องๆ สนใจมาพุดสอดแทรกไปในประเด็นที่ชวนคุย ใช้วิธีชวนน้องๆ พุดคุยกันเป็นกลุ่มซึ่งเป็นวิธีที่ทำให้น้องกล้าพุดมากกว่าในวงกว้าง

2. สรุปบทเรียนจากการชวนคุยหลังเกม

- 2.1 ในระหว่างการเล่นเกม น้องๆ มีคำพูดซ้ำๆ ที่เกี่ยวข้องกับการพนัน ดังนี้
- กิจกรรมครั้งที่ 1 พบคำว่า “ดวง / เสี่ยง / พนัน / โชค / ซี้โกง”
 - กิจกรรมครั้งที่ 2 มีคำว่า “ดวง / ได้เสีย / เสี่ยง / พนัน / ซี้โกง”
 - กิจกรรมครั้งที่ 3 พบคำว่า “ดวง / เสี่ยง / พนัน / ลุ้น / ลอง / โชค / เดิมพัน”
- 2.2 จากการเรียงลำดับ จากข้างต้น ให้เลือก คำ วลี หรือประโยค ที่น้องๆ กล่าวถึงมากที่สุด 3 อันดับแรก จากกิจกรรมครั้งที่ 1 คือ ดวง/ ได้เสีย/ โชค กิจกรรมครั้งที่ 2 คือ เสี่ยง / พนัน/ ดวง และ กิจกรรมครั้งที่ 3 คือ โชค/ พนัน / เสี่ยง
- 2.3 ภาพรวมทั้งหมดของจังหวัดลำปาง เมื่อเฉลยให้ทราบว่าคำเหล่านี้เกี่ยวข้องกับการพนัน น้องๆ แสดงออก คือ “ไม่แน่ใจ”
- 2.4 สิ่งที่ได้จากการให้น้องๆ คิดว่า เกมละครผจญภัยเกาะมหาสมบัติ เปรียบเหมือนการทำกิจกรรมอะไรใน ชีวิตจริง มีดังนี้
1. การพนัน หวย ไพ่
 2. การเดินทาง การล่าสมบัติ
- 2.5 จากการสรุปข้อคิดหรือความรู้ความเข้าใจเรื่องพนันที่น้องๆ ได้รับจากการเข้าร่วมกิจกรรม มีดังนี้
1. น้องๆ มีความรู้ความเข้าใจในเรื่องโทษของการพนัน ที่เล่นแล้วทำให้ไม่มีเงิน แล้วไม่ต้องการที่จะเล่นพนันอีก
 2. น้องๆ ได้รู้ว่า การเสี่ยงเป็นการลงทุนอีกรูปแบบหนึ่ง และยิ่งลงทุนมาก ยิ่งมีความเสี่ยงสูง
 3. น้องๆ ได้รู้ว่าการพนันเป็นสิ่งที่ผิดกฎหมาย
 4. น้องๆ สามารถจำแนกว่าการลุ้นหรือการเสี่ยงโชคนั้นมีผลดีหรือผลเสียตามมาอย่างไร

3. ข้อคิดเห็นจากการสัมภาษณ์ผู้สนับสนุน หลังจัดกิจกรรม

- 3.1 ผู้สนับสนุนสะท้อนเรื่องความเหมาะสมของในการจัดกิจกรรม one day camp เกม ละครผจญภัยเกาะมหาสมบัติ ในด้านต่างๆ ดังนี้
1. อายุผู้เข้าร่วม พบว่า จากกิจกรรมทั้ง 3 ครั้ง มีความเหมาะสม
 2. จำนวนผู้เข้าร่วม พบว่า กิจกรรมทั้ง 3 ครั้ง มีความเหมาะสม
 3. สถานที่จัดกิจกรรม พบว่า จากกิจกรรมครั้งที่ 1 และ 3 มีความเหมาะสม ในการจัดกิจกรรมครั้งที่ 2 ควรปรับปรุง เนื่องจากสถานที่จัดมีสภาพอากาศที่ร้อน
 4. ระยะเวลาจัดกิจกรรม พบว่ากิจกรรมทั้ง 3 ครั้ง มีความเหมาะสม
 5. เนื้อหาของกิจกรรม พบว่า กิจกรรมทั้ง 3 ครั้ง มีความเหมาะสม
 6. การนำเกมของผู้จัด พบว่า กิจกรรมทั้ง 3 ครั้ง มีเหมาะสม
 7. ข้อเสนอแนะอื่นๆ 1. ให้อธิบายการใช้การ์ดเดินทางให้ชัดเจน 2. อยากให้เพิ่มเวลาในการเล่นเกม
- 3.2 จากที่น้องๆ เข้าร่วมกิจกรรม one day camp เกมละครผจญภัยเกาะมหาสมบัติ มีแนวโน้มจะปรับเปลี่ยนพฤติกรรมเกี่ยวกับการพนัน โดยผู้สนับสนุนกิจกรรมคิดว่า ทุกคนปรับเปลี่ยนแน่นอน

เหตุผลที่คิดเช่นนั้น เพราะน้องๆทุกคนให้ความสนใจและบางส่วนมีความรู้เรื่องการพนันว่าเป็นสิ่งที่ไม่ดี เป็นสิ่งที่ผิดกฎหมาย ไม่ควรไปยุ่งเกี่ยว

3.3 ผู้สนับสนุนกิจกรรมคิดว่า การจัดกิจกรรม one day camp เกมละครผจญภัยเกาะมหาสมบัติ ในระยะยาวควรเป็นหน้าที่ของ องค์กรชุมชน และโรงเรียน

4.ข้อคิดเห็นคณะผู้จัดกิจกรรม (หารือร่วมกันหลังจัดกิจกรรม)

4.1 ความประทับใจและความรู้สึกของคณะผู้จัดกิจกรรมในครั้งนี้ คือ

1. น้องๆให้ความสนใจ และมีความตื่นตัวในการทำกิจกรรม
2. ได้รับความร่วมมือจากน้องๆ และทีมงานทุกฝ่ายเป็นอย่างดี
3. น้องๆมีการแบ่งหน้าที่กันอย่างชัดเจน และสามารถทำตามหน้าที่ของตนเองได้เป็นอย่างดี

4. น้องๆมีความกล้าที่จะแสดงออก กล้าที่จะแสดงความคิดเห็น

5. ความรู้เรื่องการพนันของน้องๆ

4.2 คณะผู้จัดกิจกรรมประสบปัญหาอุปสรรคอะไรในการทำงาน และมีการแก้ไขปัญหาดังนี้

1. น้องๆไม่สนใจ และคุยกันเสียงดัง แก้ปัญหาโดยการเตรียมความพร้อมเป็นระยะๆ
2. อุปกรณ์เกมที่ขาดหายไป แก้ปัญหาโดยการดึงเอาเกมที่อุปกรณ์ไม่ครบออกไป
3. น้องๆไม่เข้าใจกติกาของการเล่นเกม
4. น้องๆบางคนนิ่งเฉยต่อการทำกิจกรรม
5. น้องๆบางคนไม่กล้าที่จะแสดงออก

4.3 คณะผู้จัดกิจกรรมคิดว่า การจัดกิจกรรมครั้งนี้ เป็นการจัดกิจกรรมที่ทำได้อย่างสมบูรณ์แบบ

4.4 จากการประเมินของคณะผู้จัดกิจกรรมประเมินว่า การจัดกิจกรรมครั้งที่ 1 ประสบความสำเร็จในระดับ ปานกลาง และในครั้งที่ 2-3 ประสบความสำเร็จในระดับ มาก

4.5 เหตุผลที่ทำให้ประเมินความสำเร็จในระดับดังกล่าวคือ

-จัดกิจกรรมทั้ง 3 ครั้ง ระดับมาก เนื่องจาก ได้รับความร่วมมือจากน้องๆเป็นอย่างดี และมีความกระตือรือร้นที่จะทำกิจกรรม

4.6 คณะผู้จัดกิจกรรมคิดว่า การจัดกิจกรรมครั้งนี้ ช่วยพัฒนาตนเองในด้านต่างๆ ดังนี้

1. การคิดเรื่องพนัน ตัวอย่างเช่น กลัวเสียมากกว่าได้
2. การทำงานเป็นทีม ตัวอย่างเช่น ทำงานอย่างเป็นขั้นตอน ช่วยกันทำงาน มีการวางแผนร่วมกัน ทุกคนช่วยกันแสดงความคิดเห็น

3. เทคนิคการสื่อสาร ตัวอย่างเช่น มีการอธิบายบทบาทของแต่ละตัวละคร

4.7 ข้อเสนอแนะต่อการจัดกิจกรรมในโอกาสต่อไป มีดังนี้

1. มีความขัดต่อกติกาการเล่น
2. การเรียงลำดับขั้นตอนในการเล่น

ภาคผนวก ค
บทและกติกา
เกมละคร “ผจญภัยเกาะมหาสมบัติ”

สร้างความคุ้นเคยกันก่อน

ปลาปูปลาซ่อน
เรือเปลี่ยนท่า

เข้าสู่เกมละคร

ภูติน้ำ(คนเดินเรื่อง) : ยินดีต้อนรับเหล่าผู้กล้าทุกท่าน เข้าสู่ผจญภัยครั้งยิ่งใหญ่ โลกแห่งท้องทะเลที่กว้างใหญ่ ลึกลับ จินตนาการว่ามีอะไรเกิดขึ้นข้างหน้า แต่ที่แน่ๆ มหาสมุทรแห่งนี้ มีทรัพย์สมบัติมากมาย ที่รอคอยให้พวกเจ้า มาเป็นเจ้าของมัน เกาะมหาสมบัติทั้ง ๕ เกาะ จะเคลื่อนย้ายตัวเอง อยู่ในมหาสมุทรแห่งนี้ โชคชะตาเท่านั้นที่จะพาให้เจ้าได้ขึ้นไปบนเกาะมหาสมบัติทั้ง ๕ เกาะ และบนเกาะนั้น บททดสอบก็จะเริ่มขึ้น ว่าเจ้ามีความเหมาะสมที่จะได้ครอบครองสมบัติล้ำค่าหรือไม่ และเรือของเหล่าผู้กล้าลำใดจะได้ครอบครองสมบัติมากที่สุดจะถือว่าเหล่าผู้กล้าบนเรือลำนั้น คือสุดยอดแห่งเจ้าท้องทะเล

ผจญภัยเกาะมหาสมบัติ

ช่วงแนะนำ GOD (ในบทมี GOD 6 ตัวเพื่อให้แต่ละทีมเลือก แต่เล่นจริงจะมีแค่ 4)

คนตรี

ภูติน้ำ

: แต่การเดินทางครั้งนี้ไม่ใช่ง่ายอย่างที่คิด ผู้กล้ามากมายต้องพ่ายแพ้ต่อภัยอันตราย น้อยคนนักที่จะรู้ ว่าท่ามกลางเกาะมหัศจรรย์ ทั้ง ๖ นี้ ยังคงมีเหล่า GOD ผู้พิทักษ์ที่จะคอยดูแล ปกป้องเหล่าผู้กล้าให้รอดพ้นภัยอันตราย แต่ก่อนที่จะพบเหล่า GOD ข้าอยากจะแนะนำให้พวกเจ้าได้รู้จักกันอย่างเป็นทางการก่อน ในแต่ละแถวที่พวกเจ้านั่งอยู่ คือเพื่อนร่วมชะตากรรมที่จะออกผจญภัยเกาะมหาสมบัติไปพร้อมกัน หันไปทักทายกันหน่อย เพราะคงต้องร่วมเดินทางกันไปอีกยาวนาน

1.แอตแลนติก้า : (คนตรี) ท้าวมหาสมุทรสุดหนาว สุดปลายขอบฟ้า ทุกหนแห่ง ไกลสุดหล้า สมบัติอันมากมาย นับคนจักษ์เป็นของข้า แต่เพียงผู้เดียววรวว ข้ามีนามว่า**แอตแลนติก้า** ผู้มาพร้อมกับความบ้า ความซ่า สุดระห่ำ การเดินทางเพื่อตามหาสมบัติไม่ว่าจะยากเย็นแค่ไหน ก็ไม่มีทางที่จะขัดขวางข้าได้ 5555

คนตรีเปลี่ยน

2.แคสเปียน

แห่ง

: ข้าต่างหากคือผู้ที่พาพวกเจ้าไปเจอสมบัติแห่งท้องทะเล ข้าคือ**แคสเปียน**เจ้าหญิง

มหาสมุทร ด้วยความสวย สาว พราวเสน่ห์ เล่ห์เหลี่ยม ทุกคำลวงหลอก พวกเจ้าจะได้รู้ว่าข้าเก่งกาจแค่ไหน

ดนตรีเปลี่ยน

3.อาร์คติก : คลื่นลมเปลี่ยนแปลง กระแสน้ำเปลี่ยนทิศ มรสุมจากแดนไกล มีเพียงข้าคนเดียวเท่านั้น
ผู้ที่รู้ก่อนใคร และข้าคือGODอาร์คติก...ที่ใครๆ ก็กล่าวขานถึง

ดนตรีเปลี่ยน

4.แปซิฟิก : หยุดก่อนเหล่าผู้กล้าทั้งหลาย ท่ามกลางมหาสมุทรที่กว้างใหญ่นี้ คงไม่มีอำนาจใดจะ
เต็มเปี่ยมด้วยพลังเท่ากับข้า “แปซิฟิก” อีกแล้ว ข้าเท่านั้นที่จะพาพวกเจ้าเหล่าผู้กล้าฝ่ามหัตถภัย
พิชิตสมบัติล้ำค่า เพื่อเป็นจ้าวแห่งมหาสมุทร

ดนตรีเปลี่ยน

5.อันดามัน : ข้าคือปีศาจใต้ท้องทะเล ทุกสิ่งแห่งความหวาดกลัวล้วนรวมอยู่ในตัวของข้า เพราะข้า
คืออันดามัน ปีศาจสาหร่ายทางกระรอก ข้ารู้จักเกาะทุกเกาะในมหาสมุทรนี้อย่างดี ใครได้ข้าไป
เป็น GOD ประจำเรือ รับรองมีแต่ได้กับได้

ภูติน้ำ : อย่างที่อันดามัน ปีศาจทางกระรอกบอก ก่อนจะออกเดินทางเพื่อผจญภัยในท้องทะเล
อันกว้างใหญ่ เรือทุกลำต้องเลือก GOD ประจำเรือเพื่อมาเป็นผู้พิทักษ์ ปกป้องเรือแต่ละลำ
พวกเจ้าพร้อมที่จะ..... (ทิ้งช่วง)

6.อาหรับ : จะออกเดินทางกันหรือยังเนี่ย กลับเพลินไปหน่อย ไม่เห็นมีใครมาปลุกเลย จะออก
เดินทางก็รีบไป ช่างวุ่น

ภูติน้ำ : เจ้าเป็นใคร ???

อาหรับ : ข้าคือเทพเจ้าแห่งทะเลอาหรับ... !! ผู้นำพาไปสู่หนทาง อภิรมย์หิมา มโหฬารบานตะไท
แห่งความยิ่งใหญ่ เหนือคลื่นมหาสมุทรทั่วทั้งปวง

ภูติน้ำ : ข้าหลงลืมเทพอาหรับ อย่างท่านไปได้อย่างไรเนี่ย และแล้วเหล่า GOD ทั้ง ๖ ก็มากัน
ครบแล้ว ได้เวลาแห่งโชคชะตาที่จะคัดสรร GOD ประจำเรือแล้ว พวกเจ้าเหล่าผู้กล้าพร้อมที่จะ
ต้อนรับ GOD ที่โชคชะตาแห่งท้องทะเลจะเป็นผู้เลือกสรรให้ ถ้าพร้อมแล้ว โชคชะตาแห่งท้อง
ทะเลได้เวลาพัดพาเหล่ามวลมิตรที่จะเกื้อกูล พิทักษ์ ดูแลกัน ท่ามกลางมหาสมุทรแห่งนี้
จงสำแดงพลัง ณ บัดนี้

GOD รวมตัวกัน หมุน ๑ รอบ และกระจายไปตามเรือต่างๆ

ภูติน้ำ : และนี่คือ GOD ประจำเรือ และเรือทุกลำก็พร้อมออกเดินทาง (ผายมือไปที่เรือแต่ละ
ลำ)พร้อมกันใหม่ขอเสียงหน่อย **เรือแปซิฟิก เรืออันดามัน เรือแคลิฟอร์เนีย เรือแอตแลนติก**
เรืออาร์คติก เรืออาหรับ แต่ก่อนออกเดินทาง เหล่าผู้กล้าทั้งหลายต้องรู้จักกฎ กติกา ของท้อง
ทะเลแห่งนี้เสียก่อน

กติกาแห่งท้องทะเล

๑. เรือแต่ละลำต้องมีลูกเรือได้ล่ำละไม่เกิน ๑๐ คน
๒. แต่ละคนต้องรู้บทบาท หน้าที่ของตนเอง
๓. ใช้ความสามารถพิเศษช่วยเหลือกัน เพื่อให้การเดินทางครั้งนี้ บรรลุเป้าหมาย

บทบาท หน้าที่ และความสามารถพิเศษ

๑. GOD (๑ คน) ความสามารถพิเศษ มี การ์ดทอง ที่ใช้ได้ ๑ ครั้ง (***)แต่ละทีมเตรียมการ์ดทองเอง)

โดยการ์ดทองนี้สามารถใช้แทน การ์ดทรัพยากร การ์ดเดิน และซัพพอร์ตได้

- + GOD แจกการ์ดเดินทางให้ลูกเรือคนละ ๑ ใบ ซึ่งการ์ดเดินทางจะมี ทางตรง ๔ อัน ทางเลี้ยวซ้าย ๑ เลี้ยวขวา ๑ สีแยก ๑ น้ำวน ๑

- + GOD มอบการ์ดทรัพยากร ๑,๐๐๐ คะแนน ให้เรือ (ทรัพยากรตั้งต้น)

๒. กัปตัน (๑ คน) ความสามารถพิเศษ กำหนดการเดินทางได้ ๑ ครั้ง

๓. ตันหน (๒ คน) ความสามารถพิเศษ รื้อทางน้ำวน

๔. หมอ (๑ คน) ความสามารถพิเศษ Copy Character ได้ ๑ ครั้ง

๕. พ่อค้า (๑ คน)ความสามารถพิเศษ เจรจ่าต่อรองแลกเปลี่ยนทรัพยากร ได้ ๑ ครั้ง

๖. พ่อครัว (๑ คน)ความสามารถพิเศษ เรียกทรัพยากรจากเรืออื่นๆได้ ๑ ครั้ง

เลือกได้ ๒ แบบ คือ

แบบที่ ๑ เจาะจง ขอการ์ดทรัพยากร ๑ ประเภท เรือทุกลำต้องให้การ์ดทรัพยากรนั้น ๑ ใบ (ถ้ามี ถ้าไม่มีก็ไม่ต้องให้)

แบบที่ ๒ สุ่ม เรือแต่ละลำต้องให้การ์ดทรัพยากรใดก็ได้ ลำละ ๒ ใบ

๗. ผู้ดูแล สมบัติ (๑ คน) ความสามารถพิเศษ แทนการ์ดทรัพยากร ๑ ชนิด

๘. กะลาสีเรือ (๑ คน) ความสามารถพิเศษ แทนการ์ดเดินทางได้ ๑ ใบ/คน

***ในกรณีลูกเรือ ๙ คน เพิ่มกะลาสีเรือ ๑ คน ในกรณีลูกเรือ ๑๐ คน เพิ่ม หมอ ๑ คน

สินามิแมน

ออกมาเมื่อครบ TURN พาลูกเรือเล่นกิจกรรมล้น – เสี่ยง แลกการ์ดทรัพยากรของเรือ กับสมบัติต่างๆ ในแต่ละรอบ (เช่น เสี่ยงลูกเต๋า หรือ เลขเข็มทิศ)

เจ้าคลังมหาสมบัติ

ดูแลการ์ดทรัพยากร การกู้เงินต่างๆ รวมถึงการแลกการ์ดเดินทาง

- กู้คลังสมบัติ คิดดอกเบี้ย ๑๐๐ ละ ๒๐ กู้ได้ครั้งละ ๑,๐๐๐ ขึ้นไป คืน ๑,๒๐๐ หากไม่มีคืนในรอบถัดไป จะคิดเพิ่มอีกครั้งละ ๒๐๐ ตามดอกเบี้ยจริง

ขั้นตอนการออกเดินทาง

๑. โยนลูกเต๋าหรือหมุนเข็มทิศเดินทาง

๒. ลงการ์ดเดินทางตามแต้มที่ได้จากการทอยลูกเต๋าหรือหมุนเข็มทิศเดินทาง

๓. หยิบการ์ดทรัพยากรตามจำนวนการ์ดเดินทางที่ลง

๔. หากไม่มีการ์ดเดินทางสามารถซื้อได้จากธนาคาร

- + ซื้อการ์ดเดินทางแบบสุ่ม ๑๐๐ / ใบ

- + ซื้อการ์ดเดินทางแบบเจาะจง ๕๐๐ / ใบ

๕. ใช้ความสามารถพิเศษของตัวเองได้

๖. ในแต่ละรอบจะมีสีนามิแมน ออกมาให้โชคยักษ์ใหญ่

*** การโยนลูกเต๋าหรือหมุนเข็มทิศ จะเปลี่ยนทีมแรกในการโยนหรือหมุน...ในแต่ละรอบ

*** ถ้าลงการ์ดเดินทางน้ำวน ไม่ได้การ์ดทรัพยากร

*** ห้ามขึ้นเกาะเดิม

*** การเล่นเกมกับสีนามิแมน ต่างคนต่างเล่นได้ โดยใช้การ์ดทรัพยากรจากหีบ

สมบัติ

ของเรือได้

การทรัพยากรสำหรับเข้าเกาะ

○ ใช้การ์ดทรัพยากรรวมกัน มูลค่า ๑,๐๐๐ ในการเข้าเกาะแต่ละครั้ง

มูลค่าการ์ดทรัพยากร

ชนิด	ราคา
ปลานาก	๑,๐๐๐
เต๋า	๕๐๐
วาฬ	๕๐๐
โลมา	๓๐๐
กิ้ง	๑๐๐
ปลาหมึก	๑๐๐

เวลารวมทั้งหมดในการทำกิจกรรม ๑.๔๐ นาที

อธิบายเกม ๒๐ นาที / เล่นเกม ๕๐ นาที / ชวนคุยหลังจบเกม ๓๐ นาที

เกาะมหาสมบัติทั้ง ๕ เกาะ

๑. เกาะราชาปลาหมึก

เจ้าแห่งเกาะ : ใครมาปลุกข้ากันเนี่ย !! ข้าราชินีปลาหมึก ข้าอุส่าหลบหลีกซ่อนตัวมานานนับพันปี พวกนักล่าสมบัติอีกแล้วหรอเนี่ย เดี่ยวเถอะนะ คอยดู ไม่รู้พิษสงของราชินีปลาหมึกเสียแล้ว กล้าลองดีกับข้า หรือ อย่าหวังจะได้สมบัติจากข้าเลย ลูกสมุนของข้าจัดการมัน (โยนการ์ดปลาหมึก 5 ใบ) ในเมื่อลูกสมุนของข้าจัดการพวกเจ้าไม่ได้ ข้านี้แหละจะจัดการพวกเจ้าเอง แต่ถ้าพวกเจ้าอยากได้สมบัติละก็ พวกเจ้าจะต้องไขปริศนาที่ข้าสาปทิ้งไว้ในเกาะแห่งนี้เสียก่อนเถิด 5555

ปริศนาของข้ามีอยู่ 2 แบบ นั่นคือ ลองทำ ลองลุ้นเสี่ยงดวง พวกเจ้าอยากจะทำแบบไหน

*ถ้าเจ้าเลือกลองลุ้นเสี่ยงดวงข้าจะซ่อนดวงตาของข้าอีกข้างไว้ในถ้ำแห่งนี้ ถ้าเจ้าหาดวงตาของข้าเจอ เจ้าเอาไปเลย การ์ดทรัพยากรสองเท่า กับ ไข่มุก 1 เม็ด

แต่ถ้าเจ้าหาไม่เจอ พวกเจ้าก็ต้องกลับไปตัวเปล่า โธ่ๆ

*แต่ถ้าเจ้าลองทำ ข้าจะเสกให้พวกเจ้ามีหนวดกันทุกคนแล้วรวมเป็นปลาหมึกตัวเดียวกัน โดยพวกเจ้าจะต้องใช้หนวด เหยียบจุดสีต่างๆ ตามที่ข้ากำหนด ถ้าเจ้าทำได้ เจ้าเอาไปเลย รางวัลการ์ดทรัพยากร 1 เท่า พร้อม ไข่มุก 1 เม็ด

ด้านลอง

ทุกคนในทีมต้องแปลงร่างเป็นปลาหมึกโดยมี ๑ คนต้องลอยจากพื้น ว่ายนโดยรอบ ๑ เที้ยว

ด้านลุ้น

หาราชาปลาให้เจอ หาโดยการสุมหยิบไขราชาปลาหมึกในกล่อง ถ้าหยิบได้ราชาปลาหมึกก็จะชนะ (หยิบได้แค่ครั้งเดียว)

๒. เกาะกาลาปากอส

เจ้าแห่งเกาะ : (เต่าพิสดำออกมาเหมือนกำลังตามหาอะไรบางอย่างอยู่หันไปเห็นคนขึ้นมาที่เกาะ)

พวกเจ้าเป็นคนดีใช่ไหม จะไม่ทำร้ายข้าใช่ไหม ข้าคือเต่าพิสดำหรือจะให้พ่ออย่างก็ได้นะข้ามีฉายาว่า **จอร์จผู้โดดเดี่ยว** ช่วยอะไรข้าอย่างได้ไหม ข้าเนี่ยอยู่เพียงตัวเดียวมั่นนานแสนนานเหลือเกิน ข้าเหงาเหลือเกิน พวกเจ้าช่วยกันตามหาเต่าพิสดำตัวอื่นๆให้หน่อยนะ ขอบใจมากนะ ค่าให้กึ่งตัวนึง วิธีหาได้อยู่สองแบบ.

1 พวกเจ้าต้องช่วยกันต่อรูปภาพเต่าพิสดำถ้าทำสำเร็จ จะได้ทรัพยากรที่เสียขึ้นเกาะมากกลับไป1เท่าตัวหนึ่งเท่าตัว พร้อมกับไข่มุก

2 พวกเจ้าต้องลุ่มหีบภาพหนึ่งภาพถ้าเจอรูปเต่าพิสดำ พวกเจ้าจะได้ ทรัพยากรที่ขึ้นเกาะมาคูณ2ไปเลยและพร้อมกับไข่มุก

* ถ้าทำสำเร็จข้าจะเจอเพื่อนของข้า และได้หายเหงาสักที

ด้านล่าง

ในที่นี้จะต้องช่วยกันต่อจิ๊กซอร์ รูปเต่าพิสดำให้สำเร็จ

ด้านล่าง

จะมีไฟ ๕ ใบให้เลือก และเลือกได้แค่ครั้งเดียว ถ้าเลือกเจอรูปเต่าพิสดำ ก็จะชนะ

๓. เกาะวงกต

๔. เกาะวงกต

เจ้าแห่งเกาะ : สวัสดีผู้มาเยือนทุกคน ที่นี่คือเกาะวงกต เกาะที่มีความซับซ้อนและยากที่จะหาทางออก แนะนำด้วยยากเป็นทางการ ฉนั้นคือ ผู้เฝ้าประตู ฉนั้นรอพวกเธอมาเป็นเวลานาน พวกเธอรูจักหินมัย หินที่ก่อตัวกันปิดกันเป็นทางเดินที่วนไปวนมา นานมาแล้วมีผู้มาเยือนลงผ่านเข้ามา พวกเค้าเข้าไปแล้วกลับออกมาไม่ได้ จากวันนั้นผ่านมา 30 ปีแล้ว พวกเค้ากลายเป็นปีศาจที่จะคอยหลอกหลอนให้พวกเจ้าเสียสติ มีเพียงเครื่องรางที่จะช่วยพวกเธอได้

พวกเธอต้องไปเอาเครื่องราง ถึงจะสามารถคว้าสมบัติอันมีค่าไปครอบครอง

มีเพียง2 วิธี คือลองเข้าไปเอาเครื่องรางด้วยวิธีการปิดตา

และลุ้น เสียงหีบเครื่องราง ถ้าเธอสามารถผ่านลุ้นได้ฉนั้นจะมอบสมบัติของฉนั้นให้เธอเพิ่ม 1 เท่าตัว

ด้านล่าง

ให้ตัวแทนทีมหนึ่งคนออกมาปิดตาเพื่อหาเครื่องราง ถ้าหาเจอเครื่องรางที่กำหนดภายใน ๑ นาทีก็จะเป็นผู้ชนะ

ด้านล่าง

ให้ตัวแทนทีมหีบเครื่องราง แต่จะต้องหีบขึ้นมาในวินาทีที่ ๑๓ ถ้าหีบแล้วเวลาเกินหรือขาดก็จะแพ้ทันที

๔. เกาะดึกดำบรรพ์

เจ้าแห่งเกาะ : เกาะดึกดำบรรพ์ สวัสดิ์ข้าคือ มนุษย์ยุคแรกของพวกเจ้านี้คือเกาะ ที่ไม่เคยมีใครมาค้นพบมาก่อน เพราะทะเลแถบนี้เป็นมหาสมุทรแปซิฟิกส่วนลึก ที่มีสัตว์ร้ายมากมาย และคลื่นลมที่แปรปรวนตลอดเวลา แต่เมื่อเจ้ามาค้นพบแล้ว ข้าก็จะมีรางวัลให้ แต่ข้าอยากให้เจ้าช่วยอะไรข้าก่อน นั่นคือตามหาสัตว์ในตำนานที่ข้าค้นหามานานแสนนานและไม่พบสักที เป็นสัตว์ ดึกดำบรรพ์ 3 ชนิด และหอยนายูทึร์สหลากหลาย

1 ลอง หาภาพสัตว์ทะเลดึกดำบรรพ์ 3 ภาพให้ครบ

2 ลุ้น เสี่ยงเข็มซี หอยนายูทึร์ส

ด้านล่าง

หาภาพสัตว์ทะเลดึกดำบรรพ์ 3 ภาพให้ครบ ภายในเวลา ๑ นาที

ด้านล่าง

เข็มซีหอย จะต้องเข็มซีหอย โดยเลือกสีให้ตรงกับที่เข็มซีได้ อัตราส่วน ๑:๕

๕. เกาะพิชรัก ได้พิภพ

เจ้าแห่งเกาะ : สวัสดิ์เจ้ามนุษย์โลก นานแค่ไหนแล้วที่ไม่มีมนุษย์หลุดเข้ามาในเกาะข้า พวกเจ้ารู้มั๊ยว่าข้าคือใคร หะๆ ข้าคือทูตแห่งความเจ็บปวด. ในความสวยงามที่เจ้าเห็นนั้นมันมีความเจ็บปวดซ่อนอยู่และไม่ว่าใครก็ตามที่ขึ้นมาบนเกาะนี้เจ้าจะได้ภาพแต่ความผิดหวัง แต่มีสิ่งหนึ่งที่จะสามารถช่วยเจ้าได้ก็คือ

วิธีที่1 ด้านล่าง เจ้าจะต้องช่วยตัวเจ้าเองโดยการหาสัตว์ที่พิชในท้องทะเล 5 ชนิด เพื่อทดแทนความผิดหวังที่เจ้าจะได้รับ ถ้าเจ้าทำได้เจ้าก็จะพ้นจากคำสาป แล้วเจ้าจะได้ทรัพยากร 1 เท่า พร้อมไข่มุก 1 ลูกกลับไป

หรือวิธีที่2 ด้านล่าง พวกเจ้าทุกคนจะได้รับการ์ดแห่งคำสาปอยู่ในมือคนละ 1 ใบ จากนั้นจะให้พวกเจ้าจับคู่กันแล้วเปิดการ์ดถ้าเปิดมาแล้วเจอรูปภาพที่ต่างกัน นั่นแสดงว่าเจ้าหลุดพ้นจากคำสาป แล้วเจ้าก็จะได้รับทรัพยากรกลับมา 2 เท่า และไข่มุก 1 ลูก

ด้านล่าง

ให้ในทีมช่วยกันหาสัตว์ที่มีพิชในท้องทะเล ๕ ชนิด จะมีภาพให้เลือก ๑๐ ภาพ (เวลา ๑ นาที)

ด้านล่าง

ทุกคนจะมีไฟในมือคนละ ๑ ใบ เมื่อได้ไฟแล้วจะให้จับคู่กัน แต่ละคู่จะต้องเปิดไฟในมือ ถ้าเปิดไฟแล้วคู่ไหนรูปไม่เหมือนกันก็จะเป็นผู้ชนะ (ใช้พิชเป็นเกณฑ์ในความเหมือนหรือไม่เหมือน)

การคำนวณมูลค่า

- + ด่านลง ได้การ์ดทรัพยากรคืน ๑ เท่า ได้ไข่มุก ๑ เม็ด
- + ด่านล้น ได้การ์ดทรัพยากรคืน ๒ เท่า ได้ไข่มุก ๒ เม็ด
- + เจ้าแห่งเกาะมหาสมบัติ ได้มาจากการรวม

- การ์ดทรัพยากร ตามมูลค่า
- การ์ดเดินทาง ใบละ ๑๐๐
- ความสามารถพิเศษ ถ้าไม่ใช้ มีมูลค่าคนละ ๑,๐๐๐

แล้วคุณด้วยไข่มุก

- **ไข่มุก ๑ ลูก คุณ ๒ เท่า
- **ไข่มุก ๒ ลูก คุณ ๓ เท่า
- **ไข่มุก ๓ ลูก คุณ ๔ เท่า

ภาคผนวก ง

เวทีถอดบทเรียน การจัดกิจกรรมเกมละครผจญภัยเกาะมหาสมบัติ

1. ความเป็นมา

ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน และ มูลนิธิธรรมาภัยพนัน ภายใต้การสนับสนุนของ สำนักงานกองทุนสนับสนุนการส่งเสริมสุขภาพ (สสส.) ได้จัดให้มีการอบรมแกนนำเด็กและเยาวชนเพื่อเสริมทักษะการจัดกิจกรรมธรรมาภัยพนัน "เกมละครผจญภัยเกาะมหาสมบัติ" เมื่อวันที่ 10-11 พฤศจิกายน 2561 และศูนย์ศึกษาปัญหาการพนันได้สนับสนุนทุนดำเนินงานให้มีการจัดกิจกรรมดังกล่าวในจังหวัดอุบลราชธานี เพื่อสนับสนุนการพัฒนาเครื่องมือวัดผลการเรียนรู้การใช้สื่อส่งเสริมการเรียนรู้การพนันผ่านเกมละคร ซึ่งดำเนินการโดย รศ.ดร.กนกวรรณ มะโนรมย์ โครงการนำร่องการพัฒนาสื่อการละครถกแถลงเชิงสร้างสรรค์เพื่อธรรมาภัยและป้องกันปัญหาการพนันในเยาวชนและชุมชนในภาคอีสาน (ข้อตกลงเลขที่ 61-02-09) ในเวลาเดียวกัน มูลนิธิธรรมาภัยพนันได้สนับสนุนอุปกรณ์และทุนดำเนินงานให้แกนนำเด็กและเยาวชนที่ผ่านการอบรม 5 จังหวัด ได้แก่ กาญจนบุรี เลย ลำปาง สตูล และอุบลราชธานี จัดกิจกรรมในจังหวัดพื้นที่ละ 3 ครั้ง โดยทุกครั้งผู้จัดต้องทำ “รายงานสรุปการจัดกิจกรรม one day camp เกมละครผจญภัยเกาะมหาสมบัติ” และให้ผู้เข้าร่วมทำ “แบบประเมินผลการจัดกิจกรรมเกมละครผจญภัยเกาะมหาสมบัติ” ซึ่งออกแบบโดยนักวิจัย

บัดนี้ทุกจังหวัดได้จัดกิจกรรมครบถ้วนแล้ว และนักวิจัยได้ประมวลผลเบื้องต้นเฉพาะข้อมูลของจังหวัดอุบลราชธานี ซึ่งเป็นพื้นที่ศึกษา ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนันและมูลนิธิธรรมาภัยพนันจึงกำหนดจะจัดประชุมเชิงปฏิบัติการเพื่อสรุปบทเรียนการจัดกิจกรรมเกมละครผจญภัยเกาะมหาสมบัติ เพื่อให้เยาวชนที่ร่วมจัดกิจกรรมได้รับทราบข้อมูลเบื้องต้นจากการประมวลผลและวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากแบบประเมินผลของจังหวัดอุบลราชธานี และร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ประสบการณ์ที่ได้จากการจัดกิจกรรม อันจะเป็นประโยชน์ต่อตัวผู้ร่วมจัดกิจกรรมและการพัฒนาชุดการเรียนรู้เพื่อธรรมาภัยและป้องกันปัญหาการพนันในระยะต่อไป

2. วัตถุประสงค์

- 1) เพื่อให้แกนนำเด็กและเยาวชนร่วมแลกเปลี่ยนประสบการณ์การจัดกิจกรรมเกมละครผจญภัยเกาะมหาสมบัติ
- 2) เพื่อพัฒนาชุดการเรียนรู้ “เกมละคร” สร้างความตระหนักรู้เรื่องการพนันที่จะนำไปสู่การเผยแพร่ในวงกว้าง

3. ระยะเวลาดำเนินการ

วันที่ 21-22 มีนาคม 2562

4. สถานที่ประชุม

โรงแรมอมารี ดอนเมือง กรุงเทพมหานคร

5. ผู้เข้าร่วมกิจกรรม

ประมาณ 40 คน ประกอบด้วย

- 5.1 แกนนำเด็กและเยาวชน 5 พื้นที่
- 5.2 ทีมวิทยากร
- 5.3 นักวิจัย
- 5.4 เจ้าหน้าที่

6. องค์กรร่วมจัด

- 6.1 ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน
- 6.2 มูลนิธิธรรมาภิบาล

7. กำหนดการ

วันพุธที่ 20 มีนาคม 2562

ผู้เข้าร่วมประชุมและเจ้าหน้าที่ check-in เข้าที่พักได้ตั้งแต่เวลา 14.00 น.

วันพฤหัสบดีที่ 21 มีนาคม 2562

- | | |
|------------------|--|
| 08.30 - 09.00 น. | ลงทะเบียนและรับเอกสาร |
| 09.00 - 09.20 น. | ชี้แจงวัตถุประสงค์
แนะนำตัวผู้เข้าร่วม/สันทนาการ |
| 09.20-10.30 น. | นำเสนอผลการจัดกิจกรรม “เกมละครผจญภัยเกาะมหาสมบัติ” 5 ทีม |
| 10.30-10.45 น. | อาหารว่าง |
| 10.45-12.00 น. | นำเสนอรายงานการประเมินผลการจัดกิจกรรม “เกมละครผจญภัยเกาะมหาสมบัติ” โดย รศ.ดร.กนกวรรณ มะโนรมย์ |
| 12.00 – 16.30 น. | กิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้
โดย นายธนากร คมกฤส
• ถอดบทเรียนกิจกรรม “เกมละครผจญภัยเกาะมหาสมบัติ”
- ความรู้สึกก่อนหลังรับภารกิจ
- อะไรคือสิ่งที่ประทับใจ/ไม่ประทับใจ
- บทเรียนสำคัญของการทำกิจกรรมนี้
- ข้อเสนอแนะหากสภาเด็กฯ รับภารกิจนี้
• อะไรควรทำ / อะไรไม่ควรทำ / อะไรควรปรับปรุง |
| 18.00 - 19.00 น. | รับประทานอาหารเย็น |

วันศุกร์ที่ 22 มีนาคม 2562

09.00 - 09.30 น.	กิจกรรม check-in
09.30 - 12.00 น.	หารือแนวทางพัฒนาการทำงานในระยะต่อไป • การส่งต่อภารกิจให้แก่สภาเด็กในระยะต่อไป • วางแผนการนำเสนอต่อภาคนโยบาย
12.00 - 13.00 น.	รับประทานอาหารกลางวัน
13.00	เดินทางกลับโดยสวัสดิภาพ

ภาคผนวก จ
แบบประเมินผลการจัดกิจกรรมเกมละครผจญภัยเกาะมหาสมบัติ
 แบบประเมินผลการจัดกิจกรรม
“เกมละครผจญภัยเกาะมหาสมบัติ”

คำชี้แจง: แบบประเมินนี้จัดทำขึ้นเพื่อสอบถามถึงความเข้าใจและความพึงพอใจต่อกิจกรรม “เกมละครผจญภัยเกาะมหาสมบัติ” คำตอบของน้องๆ มีประโยชน์อย่างยิ่งด้านการศึกษาและการพัฒนากิจกรรมในโอกาสต่อไป โดยข้อมูลจะถูกนำไปใช้ในภาพรวม ไม่เจาะจงตัวบุคคล ขอให้น้อง พิจารณาคำถามอย่างตั้งใจและตอบข้อมูลให้ครบถ้วนตามความเป็นจริง

1. น้องชอบเกมละครผจญภัยเกาะมหาสมบัติในระดับใด (เลือกตอบข้อเดียว)
☐ ไม่ชอบ ☐ เฉยๆ ☐ ชอบ ☐ ชอบมาก
2. น้องอยากเล่นเป็นตัวละครอะไรมากที่สุด (เลือกตอบข้อเดียว)
☐ กัปตัน ☐ ต้นหน ☐ หมอ ☐ พ่อค้า ☐ พ่อครัว ☐ กะลาสีเรือ ☐ ผู้ดูแลสมบัติ
3. น้องชอบตัวละครอะไรในเกมนมากที่สุด (เลือกตอบข้อเดียว)
☐ เอลฟ์ ☐ ก๊อต (God) ☐ คลัง ☐ สีนามิ
4. น้องชอบการ์ดทรัพยากรอะไรมากที่สุด (เลือกตอบข้อเดียว)
☐ ปลาฉนาก ☐ เต่า ☐ วาฬ ☐ โลมา ☐ กุ้ง ☐ ปลาหมึก
5. เรือของน้องได้ขึ้นไปหาสมบัติที่เกาะอะไรบ้าง (เรียงลำดับ 1 / 2 / 3 / 4 / 5)
 และเลือก “ลอง” หรือ “ลุ้น” ถ้าเลือก “ลุ้น” ชนะหรือแพ้

ชื่อเกาะ	ลำดับที่ขึ้นเกาะ 1 / 2 / 3 / 4 / 5	เลือก “ลอง”	เลือก “ลุ้น”	
			ชนะ	แพ้
เกาะราชาปลาหมึก				
เกาะกาลาปากอส				
เกาะวงกต				
เกาะดึกดำบรรพ์				
เกาะพิชรักใต้พิภพ				

5.1 เหตุผลที่เลือก “ลอง” หรือเลือก “ลุ้น” (ให้ตอบโดยภาพรวม และตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

เหตุผลที่เลือก “ลอง”
☐ คิดว่าทำได้
☐ ได้ช่วยกันวางแผน ช่วยกันทำ
☐ ได้การ์ดแน่นนอน
☐ สนุกกว่าลุ้น
☐ กลัวเสียอีก (เกาะที่แล้วแพ้)
☐ ก๊อต (God) แนะนำ
☐ อยากลุ้น แต่เสียงส่วนใหญ่เลือกลอง
☐ อื่น ๆ



เหตุผลที่เลือก “ลุ้น”
☐ ได้ลุ้น สนุกกว่าลอง
☐ ในเรือมีคนโชคดี เกาะที่แล้วชนะ
☐ ต้องแก้มือ เกาะที่แล้วแพ้
☐ ก๊อต (God) แนะนำ
☐ อยากลอง แต่เสียงส่วนใหญ่เลือกลุ้น
☐ อื่น ๆ



6. น้องอยากขึ้นไปหาสมบัติที่เกาะไหนมากที่สุด (เลือกตอบข้อเดียว)

- ☐ เกาะราชาปลาหมึก ☐ เกาะกาลาปากีส ☐ เกาะวงกต
☐ เกาะดึกดำบรรพ์ ☐ เกาะพิชรักใต้พิภพ

7. น้องชอบการเล่นเกมส์กับสินามิไหม (เลือกตอบข้อเดียว)

- ☐ ไม่ชอบ 

เหตุผลที่ไม่ชอบคืออะไร

ไม่ชอบเสี่ยง/กลัวเสีย คิดว่าจะเสียมากกว่าได้ เป็นคนไม่มีโชค
 สินามิเอาเปรียบ/ขี้โกง อื่นๆ

- ☐ ชอบ 

เหตุผลที่ชอบคืออะไร (เลือกตอบข้อเดียว โดยไม่ต้องทำข้อ 7.1)

ทำให้สนุกมากขึ้น อยากได้การ์ดเพิ่มเยอะๆ เกมง่าย โอกาสชนะเยอะ
 เพื่อนเชียร์ อื่นๆ

8. ถ้าน้องเล่นเกมส์กับสินามิแล้วชนะ ได้การ์ดทรัพยากร/ไข่มุก น้องจะรู้สึกอย่างไร (เลือกตอบข้อเดียว)

- ☐ ดีใจ/มีความสุข ☐ โชคดี/ดวงดี ☐ อยากเล่นต่อเพราะมันใจว่าจะชนะอีก
☐ อยากเล่นต่อเพราะอยากได้ทรัพยากรเพิ่มเยอะๆ ☐ อยากเล่นต่อเพราะสนุกที่ได้ลุ้น
☐ ไม่เล่นแล้ว กลัวเสีย ☐ อื่นๆ

9. ถ้าน้องเล่นเกมส์กับสินามิแล้วแพ้ เสียการ์ดทรัพยากร น้องจะรู้สึกอย่างไร (เลือกตอบข้อเดียว)

- ☐ เสียใจ/เสียตาย ☐ ดวงไม่ดี ☐ อยากเล่นต่อ เพื่อเกมต่อไปจะชนะ
☐ อยากเล่นต่อ เพราะอยากได้ทรัพยากรคืน ☐ อยากเล่นต่อเพราะสนุกที่ได้ลุ้น
☐ ไม่เล่นแล้ว กลัวเสียอีก ☐ ไม่เป็นไรแค่เกม ☐ อื่นๆ

10. ถ้าเปลี่ยนการ์ดเป็นเงิน สินามิมาชวนเล่นเกม น้องจะเลือก “ลุ้น” หรือไม่

- ☐ ไม่ลุ้น ☐ ลุ้น

11. น้องคิดว่า “เกมละครผจญภัยเกาะมหาสมบัติ” เปรียบเหมือนกับอะไรในชีวิตจริง

.....

12. น้องคิดว่าตัวละคร “สินามิ” เปรียบเหมือนกับใครในชีวิตจริง

13. น้องคิดว่า “ก๊อด” (God) เปรียบเหมือนกับใครในชีวิตจริง

14. น้องได้ความรู้หรือได้ข้อคิดอะไรบ้างจากการเล่น “เกมละครผจญภัยเกาะมหาสมบัติ”

- 1)
 2)

15. น้องต้องการเข้าร่วมกิจกรรม “เกมละคร” แบบนี้อีกไหม

- ☐ อยาก ☐ ไม่อยาก

16. น้องมีข้อเสนอแนะให้ปรับปรุงเกมละครอะไรบ้าง

- 1)
 2)



ขอบคุณทุกคำตอบจากน้องๆ