

Vocation Quest: การออกแบบและพัฒนาสื่อเกมสองมิติ เพื่อการค้นหาอัตลักษณ์ทางอาชีพของนักศึกษา

ณัฐปคัลภ กิตติสุนทรพิศาล, ธนพล จุลกะเศียน, นนทชัย สามงามจันทร์*,
ปฐวิภาณ จิตต์ปราณีชัย, จิรกฤต โพธิ์บุปผา, สุภาพร เพ็ชรรัตน์

สาขาวิชาการออกแบบสื่อดิจิทัล คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์ นครปฐม

*Corresponding author email: Nontachai.sam@rmutr.ac.th

รับบทความ: 5 มีนาคม 2569, รับบทความแก้ไข: 23 เมษายน 2569, ยอมรับตีพิมพ์: 10 พฤษภาคม 2569

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ออกแบบและพัฒนาสื่อเกมสองมิติเรื่อง Vocation Quest 2) ประเมินประสิทธิภาพและความเหมาะสมของสื่อเกมสองมิติโดยผู้เชี่ยวชาญ และ 3) ศึกษาความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อสื่อเกมสองมิติเรื่อง Vocation Quest เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) สื่อเกมสองมิติเรื่อง Vocation Quest 2) แบบประเมินประสิทธิภาพและความเหมาะสมของสื่อเกมโดยผู้เชี่ยวชาญ และ 3) แบบประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างต่อสื่อเกม ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์ วิทยาเขตศาลายา จำนวน 40 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มตัวอย่างแบบบังเอิญ

ผลการวิจัยพบว่า การประเมินประสิทธิภาพและความเหมาะสมของการออกแบบสื่อเกมสองมิติเรื่อง Vocation Quest โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน อยู่ในระดับมาก (Mean = 4.05, S.D. = 0.19) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านการออกแบบตัวละครมีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด อยู่ในระดับมาก (Mean = 4.33, S.D. = 0.81) โดยรายการความสอดคล้องของตัวละครกับบทบาทและความชัดเจนของตัวละครอยู่ในระดับมากที่สุด (Mean = 4.66, S.D. = 0.57) นอกจากนี้ ผลการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อสื่อเกมสองมิติเรื่อง Vocation Quest พบว่าอยู่ในระดับมาก (Mean = 4.20, S.D. = 0.12) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านเสียงประกอบมีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด อยู่ในระดับมาก (Mean = 4.28, S.D. = 0.74) โดยความเหมาะสมของเสียงประกอบอยู่ในระดับมาก (Mean = 4.44, S.D. = 0.63)

คำสำคัญ: สื่อเกม 2 มิติ/ Holland Code (RIASEC)/ การแนะแนวอาชีพ

Vocation Quest: Design of a 2D Game for Career Identity Exploration among University Students

Nattapakal Kittisunthonphisarn, Thanapon Junkasain,
Nontachai Samngamjan*, Patiphan Jitpraneechai, Jirakrit Phobuppha,
Supaporn Petcharat²

Digital Media Design Division, Faculty of Architecture and Design,
Rajamangala University of Technology Rattanakosin, Nakhon Pathom

*Corresponding author email: Nontachai.sam@rmutr.ac.th

Received: 5 March 2026, Revised: 23 April 2026, Accepted: 10 May 2026

Abstract

This research aimed to: 1) design and develop a 2D game titled Vocation Quest, 2) evaluate the effectiveness of 2D game Vocation Quest media by experts and 3) assess the satisfaction of the sample group who played the 2D game Vocation Quest. The research instruments included 1) the 2D game Vocation Quest, 2) an evaluation form for experts to assess the effectiveness and appropriateness of the 2D game Vocation Quest design and 3) a satisfaction assessment form for the sample group regarding the 2D game Vocation Quest. The population and sample group consisted of 40 students from Rajamangala University of Technology Rattanakosin (Salaya Campus), selected through convenience sampling.

The research findings revealed that the evaluation of effectiveness and appropriateness of the game design by 3 experts was at a high level (Mean = 4.05, S.D. = 0.19). When considered by aspects, character design was at a high level (Mean = 4.33, S.D. = 0.81), being the highest aspect, with character-role consistency and character clarity at the highest level (Mean = 4.66, S.D. = 0.57). The satisfaction evaluation of the game by the sample group was at a high level (Mean = 4.20, S.D. = 0.12). When considered by aspects, sound effects were at a high level (Mean = 4.28, S.D. = 0.74), being the highest aspect, with appropriateness of sound effects at a high level (Mean = 4.44, S.D. = 0.63).

Keywords: 2D Game Media/ Holland Code (RIASEC)/ Career Guidance

บทนำ

ในโลกยุคปัจจุบันที่การเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีและสังคมเกิดขึ้นอย่างรวดเร็ว การค้นหาเส้นทางอาชีพที่สอดคล้องกับอัตลักษณ์และศักยภาพของตนเองถือเป็นความท้าทายที่สำคัญสำหรับนักศึกษาในระดับอุดมศึกษา การเปลี่ยนแปลงของตลาดงานที่มีอาชีพใหม่ๆ เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่อง การล้าสมัยของทักษะบางอย่าง และความซับซ้อนของโลกการทำงานยุคดิจิทัลล้วนส่งผลให้นักศึกษาจำนวนมากประสบภาวะความไม่แน่นอนทางอาชีพ (career uncertainty) และความยากลำบากในการกำหนดอัตลักษณ์ทางอาชีพ (career identity) ของตนเอง [6,8] อัตลักษณ์ทางอาชีพมิได้หมายถึงเพียงการเลือกอาชีพที่ทำได้ แต่รวมถึงกระบวนการค้นพบคุณค่า ความสนใจ ความสามารถ และเป้าหมายชีวิตที่เชื่อมโยงกับการทำงาน ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญของการมีสุขภาพจิตที่ดีและการประสบความสำเร็จอย่างยั่งยืนในอาชีพ [3]

กระบวนการค้นหาอัตลักษณ์ทางอาชีพตามทฤษฎีพัฒนาการอาชีพ (Career Development Theory) ถูกมองว่าเป็นกระบวนการเรียนรู้และการเติบโตที่ต่อเนื่อง ผู้เรียนต้องมีโอกาสในการสำรวจตนเอง (self-exploration) รับรู้สภาพแวดล้อมทางอาชีพ (occupational awareness) และทดลองบทบาททางอาชีพ (role experimentation) [8,4] อย่างไรก็ตาม วิธีการแนะแนวอาชีพแบบดั้งเดิม เช่น การทดสอบความสนใจ การบรรยาย และการให้คำปรึกษาแบบตัวต่อตัว อาจมีข้อจำกัดในด้านการเข้าถึง ระดับการมีส่วนร่วม และความสามารถในการจำลองประสบการณ์การตัดสินใจทางอาชีพที่สมจริงได้

ด้วยความก้าวหน้าของเทคโนโลยีดิจิทัล เกมคอมพิวเตอร์ได้ถูกนำมาใช้เป็นเครื่องมือทางการศึกษาที่มีศักยภาพสูง เนื่องจากสามารถสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่ปลอดภัย ดึงดูดความสนใจ และเปิดโอกาสให้ผู้เล่นได้ทดลองตัดสินใจและรับผลลัพธ์โดยไม่มีความเสี่ยงในชีวิตจริง [2,5] แนวคิดการเรียนรู้ผ่านเกม (game-based learning) โดยเฉพาะเกมประเภทการจำลองสถานการณ์ (simulation game) และเกมตามบทบาท (role-playing game) ได้รับการยอมรับว่าเหมาะสมสำหรับการพัฒนาทักษะเชิงซ้อนและส่งเสริมการไตร่ตรองเชิงลึก [7] สำหรับประเด็นการสำรวจอาชีพ มีงานวิจัยเริ่มต้นที่ชี้ให้เห็นว่าเกมสามารถช่วยให้ผู้เล่นเข้าใจความเชื่อมโยงระหว่างบุคลิกภาพ ความสนใจ กับทางเลือกอาชีพได้ [1] อย่างไรก็ตาม เกมส่วนใหญ่ยังคงมุ่งเน้นไปที่การให้ข้อมูลอาชีพ (career information) มากกว่าการออกแบบ

กระบวนการเชิงประสบการณ์ (experiential process) ที่นำไปสู่การสร้างอัตลักษณ์ทางอาชีพอย่างแท้จริง

ในบริบทไทย แม้จะมีการตระหนักถึงความสำคัญของการแนะแนวอาชีพในสถาบันอุดมศึกษาเพิ่มขึ้น แต่เครื่องมือดิจิทัลที่ออกแบบมาเฉพาะเพื่อการสำรวจและพัฒนาอัตลักษณ์ทางอาชีพสำหรับนักศึกษายังมีอยู่อย่างจำกัด ส่วนใหญ่ยังคงเป็นแบบทดสอบออนไลน์หรือฐานข้อมูลอาชีพ ซึ่งขาดองค์ประกอบเชิงประสบการณ์และการมีส่วนร่วมที่ลึกซึ้ง [12] การพัฒนาสื่อเกมที่ผสมผสานความรู้ทางจิตวิทยาอาชีพ (career psychology) และหลักการออกแบบเกมเพื่อการเรียนรู้ จึงเป็นความจำเป็นและโอกาสสำคัญที่จะตอบสนองต่อความต้องการของนักศึกษาไทยในศตวรรษที่ 21

ดังนั้น งานวิจัยนี้จึงมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ออกแบบและพัฒนาสื่อเกม 2 มิติ เรื่อง Vocation Quest 2) หาประสิทธิภาพของสื่อเกม 2 มิติ เรื่อง Vocation Quest โดยผู้เชี่ยวชาญ และ 3) ประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อสื่อเกม 2 มิติ เรื่อง Vocation Quest

โดยคาดว่าจะผลการศึกษาจะเป็นประโยชน์ทั้งในเชิงวิชาการ ในการขยายองค์ความรู้เกี่ยวกับการประยุกต์ใช้เกมในบริบทการแนะแนวอาชีพ และในเชิงปฏิบัติ ในการเป็นต้นแบบสื่อนวัตกรรมสำหรับสถาบันการศึกษาในการสนับสนุนนักศึกษาสู่การเป็นผู้ประกอบอาชีพที่มีความหมายและความพึงพอใจในชีวิตการทำงานต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อออกแบบและพัฒนาสื่อเกมสองมิติ Vocation Quest
2. เพื่อหาประสิทธิภาพของสื่อเกม 2 มิติ เรื่อง Vocation Quest โดยผู้เชี่ยวชาญ
3. เพื่อประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อสื่อเกม 2 มิติ เรื่อง Vocation Quest

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยและพัฒนา (Research and Development: R&D) มีวัตถุประสงค์เพื่อออกแบบและพัฒนาสื่อเกมสองมิติ Vocation Quest และประเมินประสิทธิภาพรวมถึงความพึงพอใจของผู้ใช้ โดยวิธีการดำเนินงานสามารถแบ่งออกเป็นขั้นตอนสำคัญดังต่อไปนี้ โดยขั้นตอนที่ 1 – 4 ใช้เพื่อการออกแบบและพัฒนาสื่อเกมตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 ขณะที่การประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญและการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างใช้

เพื่อตอบวัตถุประสงค์ข้อที่ 2 และ 3 ตามลำดับ โดยวิธีการดำเนินงานสามารถแบ่งออกเป็นขั้นตอนสำคัญดังต่อไปนี้

1. ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย

การดำเนินการวิจัยประกอบด้วย 4 ขั้นตอนหลัก ได้แก่

ขั้นตอนที่ 1 การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยศึกษาค้นคว้าเอกสาร งานวิจัย และทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับพัฒนาการอาชีพ การเรียนรู้ผ่านเกม และการออกแบบสื่อเกมดิจิทัล เพื่อใช้เป็นข้อมูลพื้นฐานในการกำหนดแนวคิด เนื้อหา และทิศทางของการออกแบบสื่อเกมให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย

ขั้นตอนที่ 2 การวิเคราะห์และกำหนดขอบเขตของเกม

ผู้วิจัยทำการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการศึกษาทฤษฎีและเอกสารที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำมากำหนดขอบเขตของเกม ได้แก่ แนวคิดของเกม เนื้อหา รูปแบบการนำเสนอ กลไกการเล่น บทบาทของผู้เล่น และเป้าหมายการเรียนรู้ด้านการค้นหาอัตลักษณ์ทางอาชีพของนักศึกษา

ขั้นตอนที่ 3 การออกแบบเกม

ผู้วิจัยดำเนินการออกแบบโครงสร้างเกม ตัวละคร ฉาก เนื้อเรื่อง ระบบการโต้ตอบ และกิจกรรมภายในเกม โดยคำนึงถึงหลักการออกแบบเกมเพื่อการเรียนรู้ และหลักการออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้ เพื่อให้เกมมีความเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายและสามารถส่งเสริมการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพโดยอิงตามแนวคิดการเรียนรู้ผ่านเกมและทฤษฎีพัฒนาการอาชีพ



ภาพที่ 1 ตัวอย่างภาพแสดง Character Design



ภาพที่ 2 ตัวอย่างภาพขั้นตอนการดำเนินงาน

ขั้นตอนที่ 4 การพัฒนาเกม

ผู้วิจัยพัฒนาเกมสองมิติ Vocation Quest ตามแบบที่ได้ออกแบบไว้ และทำการทดสอบการใช้งานเบื้องต้นเพื่อปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่อง จากนั้นนำสื่อเกมไปประเมินประสิทธิภาพและความเหมาะสมโดยผู้เชี่ยวชาญ และประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่าง

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย

2.1 สื่อเกมสองมิติ เรื่อง Vocation Quest

2.2 แบบประเมินประสิทธิภาพและความเหมาะสมของการออกแบบสื่อเกมโดยผู้เชี่ยวชาญ เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Likert Scale)

2.3 แบบประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างต่อสื่อเกมสองมิติ เรื่อง Vocation Quest เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Likert Scale)

3. ประชากรและกลุ่มเป้าหมาย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักศึกษา คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์ รวมจำนวนทั้งหมด 1,196 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักศึกษา คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์ จำนวน 40 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มตัวอย่างแบบบังเอิญ (Accidental Sampling)

ผลการศึกษา

การนำเสนอผลการศึกษาครั้งนี้ แบ่งออกเป็น 3 ส่วน ได้แก่ 1) ผลการออกแบบและพัฒนาสื่อเกมสองมิติ Vocation Quest 2) ผลการประเมินประสิทธิภาพและความเหมาะสมของสื่อเกมสองมิติ Vocation Quest โดยผู้เชี่ยวชาญ และ 3) ผลการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อสื่อเกมสองมิติ Vocation Quest

1) ผลการออกแบบและพัฒนาสื่อเกมสองมิติ Vocation Quest พบว่า ผู้วิจัยได้พัฒนาเกมภายใต้แนวคิดการเรียนรู้ผ่านเกม (Game-based Learning) และทฤษฎีพัฒนาการอาชีพโดยมืองค์ประกอบสำคัญ ได้แก่ การออกแบบตัวละครตามแนวคิด Holland Code (RIASEC) การสร้างสถานการณ์จำลองเพื่อการตัดสินใจ (Decision-making scenarios) และการให้ข้อมูลสะท้อนกลับ (Feedback) เพื่อส่งเสริมการสำรวจ อัตลักษณ์ทางอาชีพของผู้เล่น

สื่อเกมที่พัฒนาขึ้นประกอบด้วยองค์ประกอบด้านเนื้อหา การนำเสนอ ภาพ เสียง และระบบปฏิสัมพันธ์ที่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย ซึ่งเป็นนักศึกษาระดับอุดมศึกษา และสามารถนำไปใช้เพื่อสนับสนุนการเรียนรู้ด้านการค้นหาอัตลักษณ์ทางอาชีพได้

2) ผลการประเมินประสิทธิภาพและความเหมาะสมของสื่อเกมโดยผู้เชี่ยวชาญ ผลการประเมินประสิทธิภาพและความเหมาะสมของการออกแบบสื่อเกมสองมิติ เรื่อง Vocation Quest โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน พบว่า ภาพรวมของการออกแบบสื่อเกมอยู่ในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.05 เมื่อพิจารณาผลการประเมินเป็นรายด้าน พบว่า ด้านการออกแบบตัวละครมีค่าเฉลี่ยสูงสุด อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.33$, S.D. = 0.81) แสดงให้เห็นว่าตัวละครในเกมมีความเหมาะสมและสอดคล้องกับบทบาททางอาชีพที่นำเสนอ โดยรายการที่ได้รับการประเมินในระดับสูงที่สุด ได้แก่ ความสอดคล้องของตัวละครกับบทบาท และความชัดเจนของตัวละคร ซึ่งอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.66$, S.D. = 0.57) ผลการประเมินดังกล่าวสะท้อนให้เห็นว่าสื่อเกมสองมิติ Vocation Quest มีการออกแบบที่เหมาะสมทั้งในด้านเนื้อหา รูปแบบการนำเสนอ และองค์ประกอบของเกม สามารถนำไปใช้เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ด้านการค้นหาอัตลักษณ์ทางอาชีพของนักศึกษาได้ แสดงดังตารางที่ 1

โดยมีเกณฑ์การแปลผลค่าเฉลี่ยทั้งตารางที่ 1 และตารางที่ 2 (วิเชียร เกตุสิงห์, 2538) มีดังนี้

4.21 – 5.00	หมายถึง	มากที่สุด
3.41 – 4.20	หมายถึง	มาก
2.61 – 3.40	หมายถึง	ปานกลาง
1.81 – 2.60	หมายถึง	น้อย
1.00 – 1.80	หมายถึง	น้อยที่สุด

ตารางที่ 1 ตารางแสดงผลประเมินความเหมาะสมของผู้เชี่ยวชาญต่อการออกแบบสื่อกเกม 2 มิติ เรื่อง Vocation Quest

รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความคิดเห็น
1. ด้านเนื้อหา	4.26	0.70	มาก
2. ด้านการนำเสนอข้อมูล	4.22	0.83	มาก
3. ด้านการออกแบบตัวละคร	4.33	0.81	มาก
4. ด้านภาพประกอบ	3.86	0.91	มาก
5. ด้านภาพตัวอักษรและข้อความ	4.00	0.53	มาก
6. ด้านเสียงประกอบ	3.75	0.45	มาก
7. ด้านเกมเพลย์	3.93	0.45	มาก
รวม	4.05	-	มาก

3) ผลการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อสื่อกเกมสองมิติ เรื่อง Vocation Quest พบว่า ภาพรวมความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.20 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านเสียงประกอบมีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.28$, S.D. = 0.74) โดยเฉพาะรายการความเหมาะสมของเสียงประกอบ ซึ่งได้รับการประเมินอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.44$, S.D. = 0.63) แสดงให้เห็นว่าเสียงประกอบในเกมมีส่วนช่วยเสริมสร้างบรรยากาศและประสบการณ์การเล่นเกมนำให้มีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น ผลการศึกษานี้สะท้อนให้เห็นว่ากลุ่มตัวอย่างมีทัศนคติเชิงบวกต่อสื่อกเกมสองมิติ Vocation Quest และยอมรับว่าสื่อกเกมดังกล่าวมีความเหมาะสมและสามารถนำไปใช้เป็นสื่อสนับสนุนการเรียนรู้ด้านการค้นหาอัตลักษณ์ทางอาชีพได้อย่างมีประสิทธิภาพ แสดงดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ตารางแสดงผลการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างต่อสื่อกเกม 2 มิติ เรื่อง Vocation Quest

รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
1. ด้านเกมเพลย์	4.14	0.93	มาก
2. ด้านเนื้อหาและการนำเสนอ	4.17	0.79	มาก
3. ด้านภาพและตัวอักษร	4.20	0.88	มาก
4. ด้านเสียงประกอบ	4.28	0.74	มาก
5. ด้านประสบการณ์และผลลัพธ์จากการเล่น	4.21	1.07	มาก
รวม	4.20	-	มาก

วิจารณ์

1. การออกแบบและพัฒนาสื่อเกมสองมิติ Vocation Quest

ผลการออกแบบและพัฒนาสื่อเกมสองมิติ Vocation Quest พบว่า การนำแนวคิดการเรียนรู้ผ่านเกม (Game-Based Learning) มาประยุกต์ใช้ร่วมกับทฤษฎีพัฒนาการอาชีพสามารถสร้างสื่อที่ส่งเสริมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะการออกแบบสถานการณ์จำลองและตัวเลือกในการตัดสินใจ ซึ่งช่วยให้ผู้เล่นได้สำรวจความสนใจ ความถนัด และอัตลักษณ์ทางอาชีพของตนเอง

ผลดังกล่าวสอดคล้องกับแนวคิดของ Gee [2] และ Prensky [5] ที่กล่าวว่าเกมสามารถสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่เอื้อต่อการมีส่วนร่วมและการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ รวมถึงสอดคล้องกับทฤษฎีพัฒนาการอาชีพตามช่วงชีวิตของ Super[8] ที่เน้นกระบวนการสำรวจอาชีพในช่วงวัยของผู้เรียน ซึ่งเกมสามารถทำหน้าที่เป็นเครื่องมือสนับสนุนกระบวนการดังกล่าวได้อย่างเหมาะสม

2. ประสิทธิภาพและความเหมาะสมของสื่อเกมโดยผู้เชี่ยวชาญ

ผลการประเมินประสิทธิภาพและความเหมาะสมของการออกแบบสื่อเกมสองมิติ เรื่อง Vocation Quest โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน พบว่า ภาพรวมอยู่ในระดับมาก (Mean = 4.05) สอดคล้องกับแนวคิดของ Gee [2] และ Prensky [5] ที่กล่าวว่าเกมที่ออกแบบอย่างมีคุณภาพสามารถสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่ปลอดภัยและดึงดูดความสนใจผู้เรียนได้

เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านการออกแบบตัวละครมีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด อยู่ในระดับมาก (Mean = 4.33, S.D. = 0.81) โดยเฉพาะความสอดคล้องของตัวละครกับบทบาทและความชัดเจนของตัวละคร ซึ่งอยู่ในระดับมากที่สุด (Mean = 4.66, S.D. = 0.57) สอดคล้องกับทฤษฎีความสอดคล้องระหว่างบุคคลและสิ่งแวดล้อม (Person-Environment Fit Theory) ของ Holland [3] ซึ่งอธิบายว่าความสอดคล้องระหว่างบุคลิกภาพและสภาพแวดล้อมทางอาชีพจะนำไปสู่ความพึงพอใจและความสำเร็จในการประกอบอาชีพ

นอกจากนี้ ด้านเนื้อหาได้รับการประเมินในระดับมาก (Mean = 4.26, S.D. = 0.70) สะท้อนให้เห็นว่าการนำทฤษฎีพัฒนาการอาชีพของ Super [8] มาใช้ในการออกแบบเนื้อหาที่มีความเหมาะสม ขณะที่ด้านการนำเสนอข้อมูล (Mean = 4.22, S.D. = 0.83) สอดคล้องกับหลักการออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้ (User Experience Design) ของ Norman [11] ที่เน้นการออกแบบโดยยึดผู้ใช้เป็นศูนย์กลาง อย่างไรก็ตาม ด้านเสียงประกอบมีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด (Mean = 3.75, S.D. = 0.45) แม้ยังอยู่ในระดับมาก แต่เป็นประเด็นที่ควรปรับปรุง ซึ่ง

สอดคล้องกับแนวคิดของ Shute, Ventura, และ Ke [7] ที่ระบุว่าองค์ประกอบด้านประสาทสัมผัสมีบทบาทสำคัญต่อความเต็มใจและการเรียนรู้

3. ความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างต่อสื่อเกม

ผลการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อสื่อเกมสองมิติ เรื่อง Vocation Quest พบว่า ภาพรวมอยู่ในระดับมาก (Mean = 4.20) สอดคล้องกับแนวคิดการเรียนรู้ผ่านเกมของ Prensky [5] ที่ระบุว่าเกมสามารถสร้างแรงจูงใจและความสนใจในการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านเสียงประกอบมีค่าเฉลี่ยสูงสุด (Mean = 4.28, S.D. = 0.74) ซึ่งแตกต่างจากผลการประเมินของผู้เชี่ยวชาญที่ให้คะแนนด้านนี้ต่ำที่สุด แสดงให้เห็นถึงความแตกต่างของมุมมองระหว่างผู้เชี่ยวชาญและผู้ใช้งานจริง โดยผู้เล่นให้ความสำคัญกับประสบการณ์และบรรยากาศของเกม

ด้านประสบการณ์และผลลัพธ์จากการเล่นมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก (Mean = 4.21, S.D. = 1.07) สะท้อนว่าผู้เล่นสามารถเรียนรู้และสำรวจตนเองผ่านการเล่นเกม ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้จากประสบการณ์ (Experiential Learning Theory) ของ Kolb [10] ที่เน้นการเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติและการสะท้อนคิด นอกจากนี้ ด้านภาพและตัวอักษร รวมถึงด้านเนื้อหาและการนำเสนอ และด้านเกมเพลย์ล้วนอยู่ในระดับมาก แสดงให้เห็นว่าสื่อเกมมีความเหมาะสมทั้งในด้านการออกแบบและการใช้งาน สอดคล้องกับหลักการออกแบบเกมเพื่อการเรียนรู้ของ Gee [2]

โดยภาพรวม ผลการวิจัยยังสะท้อนให้เห็นถึงการยอมรับสื่อเกมตามแบบจำลองการยอมรับเทคโนโลยี (Technology Acceptance Model: TAM) ของ Davis[9] ซึ่งอธิบายว่าการรับรู้ถึงประโยชน์และความง่ายในการใช้งานส่งผลต่อความพึงพอใจและการยอมรับเทคโนโลยีของผู้ใช้ นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับบริบทการแนะแนวอาชีพในประเทศไทย ซึ่งยังขาดเครื่องมือดิจิทัลที่เน้นประสบการณ์การเรียนรู้เชิงโต้ตอบ โดยสื่อเกม Vocation Quest สามารถตอบสนองความต้องการดังกล่าวและเป็นแนวทางในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ดิจิทัลในอนาคต

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะการนำผลการวิจัยไปใช้

ควรนำสื่อเกมสองมิติ Vocation Quest ไปประยุกต์ใช้ร่วมกับกิจกรรมการแนะแนวอาชีพ หรือรายวิชาที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาตนเองในระดับอุดมศึกษา เพื่อเสริมสร้างกระบวนการเรียนรู้และการสะท้อนตนเองของนักศึกษาให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น นอกจากนี้

ควรมีการปรับปรุงเนื้อหาและรูปแบบของเกมให้สามารถรองรับความแตกต่างระหว่างบุคคล และบริบททางการเรียนรู้ที่หลากหลาย

ข้อเสนอแนะการวิจัยครั้งต่อไป

งานวิจัยในอนาคตควรขยายกลุ่มตัวอย่างให้ครอบคลุมสถาบันการศึกษาและสาขาวิชาที่หลากหลายมากขึ้น รวมถึงเพิ่มจำนวนผู้เชี่ยวชาญในการประเมิน เพื่อให้ได้ผลการศึกษาที่มีความน่าเชื่อถือและสามารถอ้างอิงในวงกว้าง นอกจากนี้ ควรศึกษาผลของการใช้สื่อเกมต่อการพัฒนาอัตลักษณ์ทางอาชีพในเชิงลึก เช่น การเปรียบเทียบก่อนและหลังการใช้เกม หรือการติดตามผลในระยะยาว เพื่อยืนยันประสิทธิผลของสื่อเกมในเชิงพัฒนาการอย่างเป็นรูปธรรม

สรุป

การวิจัยเรื่อง Vocation Quest: การออกแบบและพัฒนาสื่อเกมสองมิติเพื่อการค้นหาอัตลักษณ์ทางอาชีพของนักศึกษา สามารถสรุปผลตามวัตถุประสงค์ได้ดังนี้

1. การออกแบบและพัฒนาสื่อเกมสองมิติ Vocation Quest พบว่า เกมถูกพัฒนาขึ้นโดยบูรณาการแนวทางการเรียนรู้ผ่านเกมและทฤษฎีพัฒนาการอาชีพ โดยมีองค์ประกอบที่ส่งเสริมการสำรวจอัตลักษณ์ทางอาชีพของผู้เล่น เช่น การออกแบบตัวละครที่สอดคล้องกับบทบาททางอาชีพ และการสร้างสถานการณ์จำลองเพื่อการตัดสินใจ ส่งผลให้สื่อเกมมีความเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายและสามารถนำไปใช้ป็นสื่อการเรียนรู้ได้

2. ผลการประเมินประสิทธิภาพและความเหมาะสมของสื่อเกมโดยผู้เชี่ยวชาญ พบว่า อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.05$) โดยเฉพาะด้านการออกแบบตัวละครซึ่งมีความสอดคล้องกับบทบาททางอาชีพและมีความชัดเจน

3. ผลการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่าง พบว่า อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.20$) โดยเฉพาะด้านเสียงประกอบที่ช่วยเสริมสร้างบรรยากาศและประสบการณ์การใช้งานให้มีความน่าสนใจยิ่งขึ้น

โดยสรุป สื่อเกมสองมิติ Vocation Quest สามารถนำไปใช้ป็นสื่อการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการค้นหาอัตลักษณ์ทางอาชีพของนักศึกษาได้อย่างเหมาะสม

เอกสารอ้างอิง

1. Fowkes KM, McWhirter EH. A pilot evaluation of a career video game for adolescents. *Journal of Career Development* 2017;44(5), 378-393.
2. Gee JP. What video games have to teach us about learning and literacy. New York: Palgrave Macmillan; 2007.

3. Holland JL. Making vocational choices: A theory of vocational personalities and work environments. 3rd ed. Odessa, FL: Psychological Assessment Resources; 1997.
4. Lent RW, Brown SD, Hackett G. Toward a unifying social cognitive theory of career and academic interest, choice, and performance. **J Vocat Behav.** 1994;45(1):79-122. doi: 10.1006/jvbe.1994.1027
5. Prensky M. (2007). Digital game-based learning. Minnesota: Paragon House.
6. Savickas ML. Career counseling. Washington, DC: American Psychological Association; 2011.
7. Shute VJ, Ventura M, Ke F. The power of play: The effects of Portal 2 and Lumosity on cognitive and noncognitive skills. *Comput Educ.* 2015;80:58-67. doi: 10.1016/j.compedu.2014.08.013
8. Super DE. A life-span, life-space approach to career development. In: Brown D, Brooks L, editors. *Career choice and development: Applying contemporary theories to practice.* 2nd ed. San Francisco: Jossey-Bass; 1990. p. 197-261.
9. Davis FD. Perceived usefulness, perceived ease of use, and user acceptance of information technology. *MIS Quarterly.* 1989;13(3):319-340. doi: 10.2307/249008
10. Kolb DA. *Experiential learning: Experience as the source of learning and development.* Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall; 1984.
11. Norman DA. *The design of everyday things (Revised and expanded edition).* New York: Basic Books; 2013.
12. ศรีสุรางค์ พูลเพิ่ม. สถานการณ์และความต้องการการแนะแนวอาชีพสำหรับนักศึกษา มหาวิทยาลัยในประเทศไทย. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร.* 2564;23(1):45-60.
13. วิเชียร เกตุสิงห์. ค่าเฉลี่ยกับการแปลความหมาย:เรื่องง่าย ๆ ที่บางครั้งก็ผิดพลาดได้. *ข่าววารสารการวิจัยการศึกษา.* 2538;18(3):8-11.