

ชื่อเรื่อง : การออกแบบบอร์ดเกมเพื่อสื่อสารอัตลักษณ์อาหารชาติพันธุ์เชียงราย

ชื่อผู้วิจัย : นางสาวอภิสร กฤตาวาณิชย์

สาขาวิชา/คณะ : โปรแกรมวิชานิติศาสตร์ คณะวิทยาการจัดการ

ได้รับทุนอุดหนุนการวิจัยประจำปีงบประมาณ : 2567

ระยะเวลาที่ดำเนินการวิจัยปี : (พฤษภาคม 2567 ถึง พฤษภาคม 2568)

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาอัตลักษณ์อาหารชาติพันธุ์เชียงราย 2) ออกแบบและพัฒนาบอร์ดเกมที่สื่อสารอัตลักษณ์อาหารชาติพันธุ์เชียงราย 3) ศึกษาความพึงพอใจของคนรุ่นใหม่ที่มีต่อบอร์ดเกมอาหารชาติพันธุ์เชียงราย 4) เปรียบเทียบความรู้ความเข้าใจของคนรุ่นใหม่เกี่ยวกับอาหารชาติพันธุ์เชียงรายก่อนและหลังเล่นบอร์ดเกม การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยแบบผสมผสาน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้คือ นักศึกษาที่กำลังศึกษาระดับมหาวิทยาลัยช่วงอายุระหว่าง 19-25 ปีในจังหวัดเชียงรายที่สนใจการเล่นบอร์ดเกม โดยใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างอย่างง่าย และยินดีเป็นอาสาสมัครในการเข้าร่วมกิจกรรมจำนวน 30 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) แบบสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลสำคัญเรื่องอัตลักษณ์อาหารชาติพันธุ์ 2) แบบวัดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับอาหารชาติพันธุ์ทั้งก่อนและหลังเล่นบอร์ดเกม 3) แบบประเมินผลความพึงพอใจจากผู้เล่นบอร์ดเกมอาหารชาติพันธุ์และทำการวิเคราะห์ข้อมูลโดยโปรแกรมสำเร็จรูปทางสังคมศาสตร์เพื่อหาค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยพบว่าอัตลักษณ์อาหารชาติพันธุ์เชียงรายไม่ใช่สิ่งคงที่ แต่เป็นองค์ประกอบที่มีความยืดหยุ่น พร้อมทั้งจะเปลี่ยนแปลงตามบริบทที่เปลี่ยนไป ด้านการพัฒนาและออกแบบบอร์ดเกมอาหารชาติพันธุ์เชียงราย ผลการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างโดยภาพรวมมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.20 อยู่ในระดับมาก และหากเปรียบเทียบคะแนนทดสอบก่อนเล่นและหลังเล่น พบว่าคะแนนวัดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับอาหารชาติพันธุ์หลังเล่นสูงกว่าก่อนเล่น

คำสำคัญ : อัตลักษณ์อาหารชาติพันธุ์, อัตลักษณ์, ชาติพันธุ์, บอร์ดเกม

Research Title : Designing a Board game for Communicate the Identity of Chiang Rai ethnic food

Author : Miss Aphitsara Kritawanich

Faculty : Communication Arts Program Faculty of Management Science

Fiscal Year : 2024

Year of Research : (May 2024 - May 2025)

Abstrat

This study aims to: 1) investigate the ethnic food identity of Chiang Rai, 2) design and develop a board game that communicates the ethnic food identity of Chiang Rai, 3) explore the satisfaction levels of the younger generation towards the ethnic food board game, and 4) compare the knowledge and understanding of the younger generation regarding ethnic food in Chiang Rai before and after playing the board game. This research employs a mixed-methods approach. The target participants were university students aged between 19 and 25 in Chiang Rai who are interested in board games. A simple random sampling method was used to recruit 30 volunteers to participate in the study. The research instruments consisted of 1) an interview guide for key informants on ethnic food identity 2) a pre-and post-test questionnaire measuring knowledge and understanding of ethnic food, and 3) a satisfaction survey evaluating the board game experience. Data were analyzed using statistical software to calculate percentages, means, and standard deviations.

The research findings revealed that the ethnic food identity of Chiang Rai is not static but rather dynamic, flexible, and adaptable to changing contexts. In terms of the board game development, the overall satisfaction of participants scored an average of 4.20 out of 5, indicating a high level of satisfaction. Additionally, when comparing the pre-test and post-test scores, it was found that participants' knowledge and understanding of ethnic food significantly increased after playing the game.

Keywords : Ethnic Food Identity, Identity, Ethnicity, Board Game