

การพัฒนาศักยภาพการสื่อสารเชิงอวัจนภาษาของนิสิต THE STUDENTS' NON-VERBAL COMMUNICATION DEVELOPMENT

รณยุทธ เอื้อไตรรัตน์*

Ronnayut Ueatrirat*

สาขาศิลปวิทยาการศึกษาศาสตร์ สำนักนวัตกรรมการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
Innovative Learning Center, Srinakharinwirot University

Received: 31 August 2021

Accepted: 11 January 2022

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้เป็นงานวิจัยแบบผสม (mixed method) ในสาขาวิชาภาษาไทยมีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์ข้อบกพร่องการใช้อวัจนภาษาประกอบการพูดและพัฒนากการสื่อสารเชิงอวัจนภาษาของผู้เรียน กลุ่มตัวอย่างคือนิสิตปริญญาตรี ในรายวิชา มศว 258 ศิลปะการพูดและการนำเสนอ ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ สุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบง่าย (simple random sampling) ด้วยการจับสลากกระทั่งครบตามที่ต้องการคือ 24 คน ระยะที่ 1 วิเคราะห์ข้อบกพร่องการใช้อวัจนภาษาประกอบการพูดของผู้เรียน ผลการศึกษาพบข้อบกพร่องการใช้อวัจนภาษาประกอบการพูดใน 4 ด้าน เรียงลำดับข้อบกพร่องที่พบมากที่สุดไปหาน้อยที่สุดดังนี้ 1 การใช้เสียงประกอบการพูด (Tone of Voice) มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 1.83 ข้อบกพร่องลำดับที่ 2 คือ การใช้สายตาประกอบการพูด (Eye Contact) มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 2.46 ข้อบกพร่องลำดับที่ 3 คือ การใช้มือประกอบการพูด (Gestures of Hands) มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 2.58 และข้อบกพร่องลำดับที่ 4 คือ การใช้ท่าทางประกอบการพูด (Posture) มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 2.63 จากคะแนนเต็ม 5 คะแนน ระยะที่สองผู้วิจัยนำผลการศึกษาระยะที่หนึ่งมาออกแบบเกมการศึกษาโดยใช้แนวคิด Game Based Learning หรือ GBL เพื่อพัฒนาการสื่อสารเชิงอวัจนภาษาของผู้เรียน ระยะที่สามสรุปผลการวิจัยว่า ก่อนที่ผู้เรียนจะได้รับการพัฒนาการสื่อสารเชิงอวัจนภาษาผู้เรียนมีคะแนนภาคปฏิบัติการ

* ผู้ประสานงาน: รณยุทธ เอื้อไตรรัตน์

อีเมล: ronnayut@ug.swu.ac.th

ใช้ວຽນພາສາປະກອບການພູດະແນນເຊີຍເທົ່າກັບ 9.50 ສ່ວນຜົນປະເມີນກາຄປຼີບັດີກາຢັງ ໄດ້ຮັບການພັດນາການສື່ສາຣເຈີງວຽນພາສາຜ່ານເກມກາຢັງ ພວວ່າຜູ້ຮຽນມີຕະແນນເຊີຍ ເທົ່າກັບ 14.96 ຈາກຕະແນນເຕີມ 20 ເມື່ອເປີຍບເທີຍຕະແນນເຊີຍພວວ່າຢັງການພັດນາຜູ້ຮຽນ ມີຕະແນນສູງກ່ວ່າກ່ອນການພັດນາທີ່ຣະດັບນີ້ສຳຄັດທາງສະຕີ .05

คำสำคัญ: การสื่อสาร, อวัจนภาษา, ภาษาท่าทาง, เกมการศึกษา

Abstract

This study was a mixed method in the Thai Language Program that aimed to investigate the barriers to non-verbal communication and to help enhance non-verbal communication among college students. The participants were 24 first-and second-year undergraduates who were enrolled in a course called “The Arts of Speaking and Presentation” (SWU 258). The participants were selected by using a random sampling technique. There were two phases in this research. The first was to investigate barriers to non-verbal communication among the students. We identified four main ones, as follows, and ranking from the highest to the lowest mean scores: The highest was for posture ($\bar{X} = 2.63$), followed by hand gestures ($\bar{X} = 2.58$), eye contact ($\bar{X} = 2.46$), and tone of voice ($\bar{X} = 1.83$). The second phase focused on developing a game based on the theory of game learning (GBL) in order to promote their non-verbal communication. Before starting this project, the students’ mean score for non-verbal communication was 9.50. That rose to 14.96. This was a statistically significant increase of .05.

Keywords: communication, non-verbal, body language, game-based learning

บทนำ

ภาษาที่นิยมใช้ในการสื่อสารแบ่งเป็นสองประเภทหลักคือ วัจนภาษา หมายถึงการใช้ภาษาพูดและภาษาเขียน และอวัจนภาษา คือการใช้รหัสสัญญาณต่าง ๆ ในการสื่อสาร เช่น กิริยาท่าทาง การสัมผัส น้ำเสียง สีหน้า แววตา การแต่งกาย ระยะห่างระหว่างบุคคล การสื่อสารที่ดีโดยเฉพาะการสื่อสารด้วยการพูดผู้ส่งสารควรใช้ทั้งวัจนภาษาและอวัจนภาษาควบคู่กันไปเพราะหากใช้ได้เหมาะสมภาษาทั้งสองจะช่วยชี้ความหมาย เน้นย้ำ ช่วยขยายความให้ผู้สื่อสารเข้าใจความหมายของสารได้ชัดเจนยิ่งขึ้น อันจะส่งผลให้การพูดบรรลุวัตถุประสงค์และตรึงใจผู้ฟัง

โดยเฉพาะการสื่อสารด้านการพูด ผู้พูดไม่ควรที่ละเลยการพัฒนาการสื่อสารเชิงอวัจนภาษาของตน เพราะการพูดในชุมชนแต่ละครั้งอวัจนภาษาจะทำหน้าที่สื่อสารก่อนวัจนภาษาเสมอ กล่าวคือคนฟังจะประเมินผู้พูดตั้งแต่แรกพบ จากการเดิน การแต่งกาย สีหน้า ท่าทาง สายตา กระทั่งเมื่อเอ่ยปากพูดผู้ฟังก็ยังคงตีความอวัจนภาษาของผู้พูดตลอดการสื่อสาร ดังนั้นหากผู้พูดใช้อวัจนภาษาสื่อสารได้เหมาะสมนอกจากจะช่วยส่งเสริมบุคลิกภาพ ยังเป็นสิ่งที่ช่วยตรึงใจผู้ฟังตั้งแต่แรกพบ สอดคล้องกับผลการศึกษาของ Mehrabian (1972) ในประเด็นความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบในการสื่อสาร 3 องค์ประกอบ ได้แก่ ถ้อยคำ น้ำเสียง และท่าทาง พบว่าเมื่อผู้พูดสื่อสารออกไปสิ่งที่มีอิทธิพลต่ออารมณ์ความรู้สึกของคนรับสารมากที่สุดสองอันดับแรกคืออวัจนภาษา ได้แก่ ท่าทาง ร้อยละ 55 น้ำเสียง ร้อยละ 38 ส่วนถ้อยคำหรือวัจนภาษามีอิทธิพลต่อความรู้สึกของมนุษย์เพียงแค่ร้อยละ 7 เท่านั้น

ด้วยเหตุนี้ในรายวิชา มคอ 258 ศิลปะการพูดและการนำเสนอ จึงได้ระบุหัวข้อการพัฒนาอวัจนภาษาสำหรับการสื่อสารไว้ในรายวิชา เพื่อให้บัณฑิตนำองค์ความรู้ไปใช้ประกอบการพูดทั้งในการเรียน และเมื่อจบไปทำงานได้อย่างเหมาะสม แต่จากการสังเกตการฝึกปฏิบัติการพูดของนิสิตในรายวิชาพบว่า แม้เรื่องที่นิสิตพูดจะเป็นเรื่องที่นิสิตเลือกเองจากความรู้ และความเชี่ยวชาญ โดยผู้สอนจะเป็นผู้กำหนดเพียงวัตถุประสงค์ในการพูดเท่านั้น แต่นิสิตก็ยังคงถ่ายทอดออกมาไม่น่าสนใจเท่าที่ควร เพราะขาดการใช้วัจนภาษาประกอบการพูดที่เหมาะสมซึ่งเป็นคุณสมบัติที่สำคัญของผู้พูดที่ควรพัฒนา ดังที่ บัณฑิตกา จารูมา และพยอม ก้อนในเมือง (2563) กล่าวไว้ในงานวิจัยวิธีพัฒนาทักษะการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพว่า ผู้ที่ดีจึงควรฝึกพัฒนาทั้งวัจนภาษา และอวัจนภาษาควบคู่กันไป

จากข้อมูลข้างต้นจึงเป็นสาเหตุให้ผู้ท้าววิจัยทำการศึกษา เรื่องการพัฒนาศักยภาพการสื่อสารเชิงอวัจนภาษาของนิสิต งานวิจัยเรื่องนี้จะแบ่งการศึกษาออกเป็น 3 ระยะ ระยะที่หนึ่งเพื่อหาข้อบกพร่องในการสื่อสารเชิงอวัจนภาษาประกอบการพูดให้ความรู้ในประเด็นใดบ้าง โดยวิเคราะห์จากแบบประเมินภาคปฏิบัติการใช้อวัจนภาษา นำผลสรุปผลการศึกษาจากระยะที่หนึ่งมาออกการวิจัยในระยะที่สองด้วยการสร้างเกมการศึกษา เพื่อพัฒนาการสื่อสารเชิงอวัจนภาษาของนิสิต โดยใช้แนวคิด Game Based Learning หรือ GBL คือการนำเอาความบันเทิงเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งในการออกแบบการเรียนรู้เพื่อช่วยดึงดูดความสนใจของนิสิตเพื่อให้นิสิตเกิดการเรียนรู้ การปฏิบัติ กล่าวคือ จะไม่เป็นนิสิตที่เป็นผู้รับ (Passive Learning) เพียงอย่างเดียวแต่จะเป็นนิสิตที่ได้เรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติด้วยการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง (Active Learning) (นวพร ชลารักษ์, 2558) หลังจากนิสิตได้ผ่านการเล่นเกมการศึกษา ทำการเก็บข้อมูลระยะที่สามเพื่อศึกษาวัดผลการสื่อสารเชิงอวัจนภาษาของนิสิตหลังใช้เกมการศึกษา และเปรียบเทียบพัฒนาการระหว่างก่อนและหลังใช้เกมการศึกษาว่าเป็นไปในทิศทางใด

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อวิเคราะห์ข้อบกพร่องการใช้อวัจนภาษาประกอบการพูดของนิสิต
2. เพื่อพัฒนาการสื่อสารเชิงอวัจนภาษาประกอบการพูดของนิสิตด้วยวิธี Game

Base Learning

นิยามคำศัพท์เฉพาะ

การสื่อสารเชิงอวัจนภาษา หมายถึง การใช้เสียง (Tone of Voice) การใช้สายตา (Eye Contact) การใช้มือ (Gestures of Hands) และการใช้ท่าทาง (Posture) ประกอบการพูดในที่ชุมชน

นิสิต หมายถึง นิสิตปริญญาตรี ภาคปกติ ชั้นปีที่ 1-2 ที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชามศว 258 ศิลปะการพูดและการนำเสนอ ภาคการศึกษา 1 ปีการศึกษา 2563 ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง

วิธีดำเนินการวิจัย

งานวิจัยนี้เป็นงานวิจัยเพื่อพัฒนาการสื่อสารเชิงอวัจนภาษา มุ่งผลสัมฤทธิ์แก่นิสิตที่ลงทะเบียนในรายวิชาศิลปการพูดและการนำเสนอ ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ผ่านการรับรองจริยธรรมในมนุษย์หมายเลขการอนุมัติที่ SWUEC/E-282/2563 มีวิธีดำเนินการวิจัย ดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นิสิตปริญญาตรี ภาคการศึกษา 1 ปีการศึกษา 2563 ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชา มศว 258 ศิลปะการพูดและการนำเสนอ จำนวน 200 คน ใช้การสุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบง่าย (Simple Random Sampling) ด้วยการจับสลากกระทั่งครบจำนวน 24 คน ตามที่ต้องการ

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือวิจัยที่ใช้ในระยะที่ 1 และ 3 เพื่อวิเคราะห์ข้อบกพร่องการใช้อวัจนภาษา ประกอบการพูดของนิสิต ได้แก่ แบบประเมินภาคปฏิบัติการใช้อวัจนภาษาประกอบการพูด (Performance Assessment) โดยปรับจากแบบประเมินการพูดของ อนงค์ รุ่งแจ้ง (2556) และแบบประเมินการพูดของรายวิชาศิลปการพูดและการนำเสนอ (ภาควิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา, 2554) ให้เหลือการประเมินเพียง 4 ด้านที่สอดคล้องกับกรอบการศึกษา ได้แก่ ประเมินการใช้สายตา (Eye Contact) การใช้ น้ำเสียง (Tone of Voice) การใช้มือ (Gestures of Hands) การใช้ท่าทาง (Posture) โดยให้ คะแนนเป็นรายองค์ประกอบ (Analytic Score) และให้คะแนนเป็นภาพรวม (Holistic Score) จากนั้นตรวจสอบเครื่องมือโดยผู้เชี่ยวชาญด้านการพูด 3 ท่าน คือผู้ทรงคุณวุฒิทางด้านนิเทศศาสตร์ การสอนภาษาไทย และด้านภาษาไทย ได้ค่าความสอดคล้อง (ICO) เกิน 0.5 ทุกข้อ และได้ปรับแก้ตามที่ผู้เชี่ยวชาญแนะนำ ทดลองใช้เครื่องมือแบบประเมินการปฏิบัติการใช้อวัจนภาษาประกอบการพูดกับกลุ่มประชากรที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง นั้นนำเครื่องมือที่ผ่านการทดลองใช้มาปรับแก้ให้สมบูรณ์ก่อนนำไปใช้เก็บข้อมูลวิจัยระยะที่ 1 และ 3 ต่อไป

เครื่องมือวิจัยที่ใช้ในระยะที่ 2 เพื่อพัฒนาการสื่อสารเชิงอวัจนภาษาประกอบการพูดของนิสิต ได้แก่ เกมการศึกษา โดยนำผลการศึกษาในระยะที่ 1 มาออกแบบเกมการศึกษา 3 เกม ได้แก่ เกมไฟเปิดใจ เกมหมาป่าหรือนักบุญ เกมบ้านเรา ใช้แนวคิดการพัฒนาเกมของ (Silverman, 2013) โดยมีจุดสำคัญในการเรียนรู้เพื่อพัฒนาการใช้อวัจนภาษาประกอบการพูด

ทั้ง 4 ด้าน จากนั้นตรวจสอบเกมการศึกษาโดยผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน คือทรงคุณวุฒิทางด้านเทคโนโลยีการศึกษา นิเทศศาสตร์ การสอนภาษาไทย ได้ค่าความสอดคล้อง (ICO) เกิน 0.5 ทุกข้อ ปรับแก้ตามที่ผู้เชี่ยวชาญแนะนำ และนำเครื่องมือมาทดลองกับประชากรกลุ่มอื่นที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง ปรับแก้ให้สมบูรณ์เพื่อใช้เก็บข้อมูลในงานวิจัยระยะที่ 2 ต่อไป

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ก่อนเริ่มเก็บรวบรวมข้อมูลผู้วิจัย ผู้วิจัยได้ชี้แจงนิสิตถึงวัตถุประสงค์ของการทำวิจัย และได้สอบถามนิสิตถึงความสมัครใจในการเข้าร่วมเป็นกลุ่มตัวอย่าง โดยผู้ร่วมการวิจัยสามารถถอนตัวออกจากโครงการวิจัยนี้ได้ตลอดโดยจะไม่มีผลกระทบใด ๆ ต่อการศึกษาหรือการดำรงชีพใด ๆ ทั้งสิ้น จากนั้นได้เริ่มเก็บรวบรวมข้อมูลโดยมีขั้นตอนดังนี้

3.1 การเก็บข้อมูลในระยะที่ 1 สัปดาห์ที่ 1 กลุ่มตัวอย่างเรียนพื้นฐานการพูดและการนำเสนอ สัปดาห์ที่ 2 กลุ่มตัวอย่างเรียนการสื่อสารเชิงวัจนภาษา และอวัจนภาษาประกอบการพูด สัปดาห์ที่ 3 กลุ่มตัวอย่างฝึกปฏิบัติการพูดให้ความรู้ครั้งที่ 1 โดยบันทึกวิดีโอแบบเต็มตัวระยะเวลาการพูด 3 นาที ผู้วิจัยใช้การสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วม (Non-Participant Observation) ผ่านการดูวิดีโอการฝึกปฏิบัติการพูดให้ความรู้ของกลุ่มตัวอย่าง เพื่อประเมินการสื่อสารเชิงอวัจนภาษาประกอบการพูดของกลุ่มตัวอย่าง และรวบรวมผลข้อบกพร่องการใช้อวัจนภาษาเป็นรายบุคคล

3.2 เก็บข้อมูลการวิจัยในระยะที่ 2 ในการเรียนสัปดาห์ที่ 7 กลุ่มตัวอย่างเล่นเกมการศึกษาทั้ง 3 เกม จากนั้นสัปดาห์ที่ 8 กำหนดให้กลุ่มตัวอย่างฝึกปฏิบัติการพูดให้ความรู้ครั้งที่ 2 โดยบันทึกวิดีโอการพูดให้ความรู้ ระยะเวลา 3 นาที ผู้วิจัยใช้การสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วม ผ่านการดูวิดีโอสอบปฏิบัติการพูดให้ความรู้ของกลุ่มตัวอย่าง เพื่อประเมินภาคปฏิบัติการใช้อวัจนภาษาประกอบการพูดของกลุ่มตัวอย่างเป็นรายบุคคล

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

4.1 วิเคราะห์ข้อมูลการวิจัยในระยะที่ 1 ผู้วิจัยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปวิเคราะห์ค่าสถิติ คือ การหาค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เพื่อสรุปข้อบกพร่องการใช้อวัจนภาษาประกอบการพูดของกลุ่มตัวอย่างเป็นรายองค์ประกอบ (Analytic Score) ว่าปรากฏพบข้อบกพร่องประเด็นใดมากที่สุดโดยเรียงลำดับข้อบกพร่องที่พบมากไปถึงข้อบกพร่องที่พบน้อยที่สุด จากนั้นนำผลจากสรุปการศึกษาในระยะที่ 1 ไปเป็นปัจจัยนำเข้าเพื่อออกแบบเครื่องมือการพัฒนาการสื่อสารเชิงอวัจนภาษาของกลุ่มตัวอย่างในระยะที่ 2

4.2 วิเคราะห์ข้อมูลการวิจัยในระยะที่ 2 ผู้วิจัยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปวิเคราะห์ค่าสถิติ คือ การหาค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ ค่า t-test เพื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนสมรรถนะการสื่อสารเชิงอวัจนภาษาของกลุ่มตัวอย่างก่อน และหลังการเรียนรู้ผ่านเกมการศึกษา

สรุปผลการวิจัย

1. ผลการศึกษาเรื่องการวิเคราะห์ข้อบกพร่องการใช้อวัจนภาษาประกอบการพูดของกลุ่มตัวอย่างจำนวน 24 คน พบข้อบกพร่องด้านการใช้อวัจนภาษาประกอบการพูดใน 4 ประการ ได้แก่ ข้อบกพร่องด้านการใช้เสียงประกอบการพูด การใช้มือประกอบการประกอบการพูด การใช้สายตาประกอบการพูด และการใช้ท่าทางประกอบการพูด รายละเอียดดังนี้

ตารางที่ 1 คะแนนเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และลำดับข้อบกพร่องของแต่ละด้าน

ด้าน	คะแนนเต็ม	คะแนนเฉลี่ย	ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน	ลำดับข้อบกพร่อง
1. การใช้เสียงประกอบการพูด	5	1.83	0.87	1
2. การใช้มือประกอบการพูด	5	2.58	0.83	3
3. การใช้สายตาประกอบการพูด	5	2.46	0.88	2
4. การใช้ท่าทางประกอบการพูด	5	2.63	0.88	4

จากตารางที่ 1 พบข้อบกพร่องการใช้อวัจนภาษาประกอบการพูดของนิสิตปริญญาตรีภาคปกติ ชั้นปีที่ 1 และ 2 มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ จำนวน 4 ด้าน เมื่อพิจารณารายด้านข้อบกพร่องที่พบมากที่สุดได้แก่ การใช้เสียงประกอบการพูด มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 1.83 ข้อบกพร่องลำดับที่ 2 คือ การใช้สายตาประกอบการพูด มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 2.46 ข้อบกพร่องลำดับที่ 3 คือ การใช้มือประกอบการพูด มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 2.58 และข้อบกพร่องลำดับที่ 4 คือ การใช้ท่าทางประกอบการพูด มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 2.63

2. ผลการศึกษาเรื่องการพัฒนาการสื่อสารเชิงอวัจนภาษาประกอบการพูด พบว่าหลังจากที่นิสิตได้เรียนรู้การสื่อสารเชิงอวัจนภาษาประกอบการพูดผ่านเกมการศึกษาทั้ง 3 เกม ได้แก่ เกมไฟเปิดใจ เกมบ้านเรา เกมหมาป่าหรือนักบุญ โดยใช้แนวคิด Game Based

Learning หรือ GBL นำเอาความบันเทิงเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งในการออกแบบการเรียนรู้เพื่อช่วยดึงดูดความสนใจ และการรับรู้ของนิสิต เมื่อทำการประเมินภาคปฏิบัติการใช้ວັນภาษาประกอบการพูด พบว่านิสิตมีพัฒนาการสื่อสารเชิงວັນภาษาประกอบการพูดทั้ง 4 ด้านมีพัฒนาการที่ดีขึ้นรายละเอียดดังนี้

ตารางที่ 2 เปรียบเทียบผลประเมินการปฏิบัติการใช้ວັນภาษาประกอบการพูดของนิสิต ก่อนและหลังการได้รับการพัฒนาการสื่อสารเชิงວັນภาษา เป็นรายด้าน

ด้าน	N	ก่อน		หลัง		t-test	Df	sig
		ค่าเฉลี่ย	ค่า	ค่าเฉลี่ย	ค่า			
			เบี่ยงเบน		เบี่ยงเบน			
			มาตรฐาน		มาตรฐาน			
1. การใช้เสียงประกอบการพูด	24	1.83	0.87	3.71	0.62	10.08	23	0.00**
2. การใช้มือประกอบการพูด	24	2.58	0.83	3.75	0.61	11.87	23	0.00**
3. การใช้สายตาประกอบการพูด	24	2.46	0.88	3.79	0.66	9.31	23	0.00**
4. การใช้ท่าทางประกอบการพูด	24	2.63	0.88	3.71	0.75	6.84	23	0.00**

** นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 2 แสดงให้เห็นผลประเมินภาคปฏิบัติการใช้ວັນภาษาประกอบการพูด ก่อน และหลังการได้รับการพัฒนาการสื่อสารเชิงວັນภาษาของนิสิตปริญญาตรี ภาคปกติ ชั้นปีที่ 1-2 มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ทั้งสี่ด้าน ด้านการใช้เสียงประกอบการพูดก่อนการพัฒนา มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.83 หลังการได้รับการพัฒนาการ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.71 ด้านการใช้มือประกอบการพูดก่อนการพัฒนา มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.58 หลังการได้รับการพัฒนาการ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.75 ด้านการใช้สายตาประกอบการพูดก่อนการพัฒนา มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.46 หลังการได้รับการพัฒนาการ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.79 ด้านการใช้ท่าทางประกอบการพูดก่อนการพัฒนา มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.63 หลังการได้รับการพัฒนาการ 3.71 เมื่อเปรียบเทียบผลประเมินการปฏิบัติการใช้ວັນภาษาประกอบการพูดทั้ง 4 ด้านพบว่า หลังการหลังการพัฒนาสูงกว่าก่อนการพัฒนาที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ .05

ตารางที่ 3 เปรียบเทียบผลประเมินก่อนและหลังการพัฒนาการสื่อสารเชิงอวัจนภาษา โดยภาพรวม

การประเมิน	N	ค่าเฉลี่ย	ค่าเบี่ยงเบน มาตรฐาน	t-test	Df	Sig
ก่อน	24	9.50	2.26	14.91	23.00	0.00**
หลัง	24	14.96	2.04			

** นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 3 แสดงให้เห็นผลประเมินภาคปฏิบัติการใช้อวัจนภาษาประกอบการพูด ก่อน และหลังการพัฒนาการสื่อสารเชิงอวัจนภาษาของนิสิตปริญญาตรี ภาคปกติ ชั้นปีที่ 1-2 มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ สำหรับผลประเมินภาคปฏิบัติการใช้อวัจนภาษาประกอบการพูดของนิสิตก่อนที่ได้รับการพัฒนาการสื่อสารเชิงอวัจนภาษา คะแนนเต็ม 20 คะแนน พบว่า นิสิตมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 9.50 ส่วนผลประเมินภาคปฏิบัติการใช้อวัจนภาษาประกอบการพูด หลังได้รับการพัฒนาการสื่อสารเชิงอวัจนภาษาผ่านเกมการศึกษาที่ใช้แนวคิด Game Based Learning หรือ GBL พบว่านิสิตมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 14.96 เมื่อเปรียบเทียบการปฏิบัติการใช้อวัจนภาษาประกอบการพูดของนิสิตพบว่าหลังการพัฒนาสูงกว่าก่อนการพัฒนาที่ระดับ นัยสำคัญทางสถิติ .05

อภิปรายผล

จากการวิเคราะห์ข้อบกพร่องการใช้อวัจนภาษาประกอบการพูดของกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 24 คนผู้วิจัยพบข้อบกพร่องด้านการใช้อวัจนภาษาประกอบการพูดใน 4 ด้าน ข้อบกพร่องที่ปรากฏพบมากที่สุดได้แก่ การใช้เสียงเพื่อการสื่อสาร ข้อบกพร่องลำดับที่ 2 ด้าน การใช้สายตาเพื่อการสื่อสาร ข้อบกพร่องลำดับที่ 3 การใช้มือเพื่อการสื่อสาร ข้อบกพร่อง ลำดับที่ 4 การใช้ท่าทางเพื่อการสื่อสาร

ด้านที่ 1 การใช้เสียงประกอบการพูด เสียงเป็นอวัจนภาษาที่แฝงอยู่ในภาษาพูด นอกจากน้ำเสียงจะบ่งบอกความคิดภาวะภายในจิตใจและอารมณ์ความรู้สึกของผู้พูด การใช้ น้ำเสียงที่เหมาะสมจะทำให้คำพูดที่ต้องการสื่อสารเด่นชัดขึ้นช่วยสร้างบรรยากาศ และกำหนด อารมณ์ให้ผู้ฟังรู้สึกคล้อยตามผู้พูด อีกทั้งการใช้ น้ำเสียงได้เหมาะสมยังช่วยให้การสื่อสารมี

ประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น สองคล้องกับ ลัมส์เดน และ ลัมส์เดน (Lumsden, G. & Lumsden, D., 2003) อธิบายว่า ลักษณะของเสียงพูดและวิธีการพูดคือปัจจัยมีอิทธิพลอย่างยิ่งต่อการรับรู้ของผู้รับสาร

การจากสอบปฏิบัติการพูดผู้ให้ความรู้ครั้งที่ 1 พบว่านิสิตใช้วัจนภาษาประเภทนี้ บกพร่องมากที่สุดมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 1.83 ข้อบกพร่องด้านการใช้เสียงที่ในปรากฏพบมากที่สุดประการแรกคือนิสิตมักจะใช้เสียงระดับเดียวในการพูด (Monotone) ขาดการผสมผสานเสียงสูง กลาง ต่ำ ให้เหมาะสมกับเรื่องที่พูด ดังนั้นไม่ว่าเรื่องจะมีเนื้อหาเศร้า สุข สนุก หรือเรื่องจริงจัง นิสิตก็จะใช้เสียงโทนเดียวอยู่เสมอ เมื่อน้ำเสียงที่ไม่สัมพันธ์กับเนื้อเรื่องจึงทำให้เรื่องที่น่าสนใจก็ขาดความน่าสนใจ ไม่น่าติดตาม

ข้อบกพร่องประการที่สองที่พบในเรื่องของการใช้น้ำเสียงคือ ระดับความเบา ดังของเสียงโดยเฉพาะการพูดให้ความรู้ที่ผู้พูดจะต้องแสดงถึงความมั่นใจในตัวเองผ่านน้ำเสียง เพราะเสียงที่ทรงพลังจะทำให้ผู้ฟังเชื่อถือ คล้อยตาม และมั่นใจในข้อมูลที่ผู้พูดสื่อสาร แต่สิ่งที่ปรากฏพบคือนิสิตมักใช้น้ำเสียงค่อนข้างเบา แสดงถึงความไม่มั่นใจในตนเอง ไม่มั่นใจในข้อมูล การใช้เสียงเบาในการสื่อสารตลอดทั้งเรื่องทำให้ผู้ฟังยังต้องอาศัยความพยายามในการฟังผู้ฟังจึงขาดความสนใจ

ประการสุดท้ายคือจังหวะในการพูด นิสิตมักจะใช้การพูดในจังหวะเดียวแบบราบเรียบตั้งแต่ต้นกระทั่งจบเรื่อง ไม่มีจังหวะเน้นย้ำเพื่อบ่งชี้เนื้อหาในช่วงที่มีความสำคัญ ไม่มีจังหวะช้าในเรื่องที่เข้าใจยาก ไม่มีจังหวะเร็วในเรื่องที่ต้องการเร้าอารมณ์ผู้ฟัง และไม่มีจังหวะเงียบเพื่อกระตุ้นความสนใจผู้ฟัง เมื่อการพูดขาดจังหวะทำให้เสียงไม่ช่วยเสริมเนื้อหา การพูดจึงไร้ชีวิตชีวาเหมือนคนอ่านหนังสือ ดังนั้นอาจกล่าวได้ว่าแม้เรื่องที่พูดนำมาพูดให้ความรู้จะน่าสนใจเพียงใดแต่ขาดการใช้เสียงที่เหมาะสม ก็ส่งผลต่อความน่าสนใจ ไม่ดึงดูดใจของผู้ฟัง และอาจทำให้การพูดไม่บรรลุวัตถุประสงค์ตามที่ปรารถนาไว้

ด้านที่ 2 การใช้สายตาประกอบการพูด คนไทยมักเปรียบว่า “ดวงตาคือหน้าต่างของหัวใจ” ใจคิดอย่างไรความน้อยอกทางตา” การประสานสายตานอกจากจะสื่อถึงความเปิดเผย ความมั่นใจของผู้พูด ยังทำให้ผู้ฟังสามารถคาดคะเนอารมณ์ความรู้สึกของผู้พูดได้ ในขณะที่เพียงการสบสายตาสองผู้ฟังยังทำให้ผู้พูดรู้ถึงความรู้สึกอารมณ์ของผู้ฟังได้ด้วยว่าผู้ฟังเข้าใจหรือยอมรับในเนื้อหาของผู้พูดหรือไม่ เพื่อที่ผู้พูดจะได้ปรับแก้สถานการณ์ได้ทัน การใช้สายตาสื่อสารได้อย่างเหมาะสมจึงเป็นอวัจนภาษาที่สำคัญประการหนึ่งของผู้พูดฝึกฝน

สอดคล้องกับที่ ปอรรักษ์ ยอดเนร (2561) กล่าวว่าวิธีการฝึกอวัจนภาษาของผู้พูดควรเริ่มต้นจากการฝึกสายตาเพราะเป็นส่วนที่แสดงความรู้สึกที่ตรงไปตรงมาและเข้าถึงหัวใจผู้ฟังได้ โดยผู้พูดควรสบตาผู้ฟังอย่างทั่วถึงแล้วสังเกตปฏิกิริยาตอบสนองจากผู้ฟังว่ามีแววตาเช่นไร

จากการสอบปฏิบัติการพูดครั้งที่ 1 ผู้วิจัยพบข้อบกพร่องในการใช้สายตาของนิสิตในประเด็นต่าง ๆ เช่น นิสิตมักจะไม่สบตาคนฟัง มองเพียงจุดเดียว การมองอย่างไม่มีจุดหมาย เนื้อหาที่พูดมากกว่าการสบตาผู้ฟัง นอกจากนี้ยังปรากฏการใช้สายตาที่ไม่เหมาะสม เช่น การมองผู้ฟังด้วยหางตา การมองด้านบน หรือมองพื้นที่ไม่สบตา รวมถึงการหลบสายตา (eye avoidance) ข้อบกพร่องต่างๆเหล่านี้ส่งผลต่อบุคลิกภาพของผู้พูดโดยเฉพาะการพูดให้ความรู้ที่ต้องอาศัยความน่าเชื่อถือ ดังนั้นการประสานสายตาที่ถูกต้องและเหมาะสมจึงเป็นอวัจนภาษาอีกประการหนึ่งที่ผู้พูดควรพัฒนา

ด้านที่ 3 การใช้มือ มือเป็นอวัจนภาษาประเภทหนึ่งที่ช่วยขยายการสื่อสารให้ชัดเจนยิ่งขึ้น เช่น ใช้มือช่วยบรรยายขนาด รูปร่าง ตำแหน่งทิศทาง หากใช้มือประกอบการพูดได้อย่างเหมาะสมมือจะช่วยให้ผู้ฟังเห็นภาพที่ผู้พูดต้องการจะสื่อได้อย่างชัดเจนยิ่งขึ้น ดังที่ พรณทิพา ชนศน์ (2561) ได้กล่าวไว้ว่า การใช้มือ แขน ไหล่ ศีรษะ หากผู้พูดแสดงท่าทางได้เหมาะสมจะช่วยเสริมเรื่องที่พูด และช่วยสร้างความดึงดูดผู้ฟัง แต่ในขณะเดียวกันหากผู้พูดใช้มือประกอบการพูดไม่เหมาะสมผู้ฟังก็อาจเกิดความสับสนได้เช่นกัน

ผู้วิจัยพบว่านิสิตใช้มือประกอบการพูดได้ไม่เหมาะสมในหลายประการ เช่น การใช้มือชี้หน้าผู้ฟังแล้ว แคะ ไพล่หลัง กอดอกระหว่างพูด นอกจากนี้ยังพบว่านิสิต ใช้มือประกอบการพูด อย่างอิสระไร้ทิศทาง ทำให้การใช้มือนั้นคงขาดความน่าเชื่อถือ การใช้มือที่ผิดพลาดอีกประการคือ นิสิตมักจะวนมือไปมาที่บริเวณท้องของตนโดยไม่ได้ทำการสื่อสารอะไร นอกจากนี้ยังพบนิสิตที่ไม่รู้จะเอามือไว้ตรงไหนขณะที่พูดจึงแก้ปัญหาด้วยการกำไม้คสองมือ เล่นสายไมค์ หาสิ่งที่สามารถเกาะจับได้เป็นต้น ประการสุดท้ายที่ปรากฏพบคือนิสิตใช้มือขัดแย้งกับเรื่องที่พูด เช่น พูดถึงด้านซ้ายแต่ผายมือไปด้านขวา ชูนิ้วไม่สัมพันธ์กับจำนวนที่พูด เช่นการพูดลำดับที่ 3 แต่ชูมือ 2 นิ้ว เป็นต้น จะเห็นได้ว่าการใช้มือประกอบการพูดให้ความรู้ไม่เหมาะสม จะทำให้นิสิตดูขาดความมั่นใจ เสียบุคลิก ผู้ฟังสับสน รุนแรงสุดคือทำให้เรื่องที่จะทำการสื่อสารผิดพลาดเนื่องจากใช้มือขัดแย้งกับเรื่องที่พูด

ด้านที่ 4 การใช้ท่าทาง การใช้ท่าทางประกอบการพูดมีความหมายกว้าง เพราะหมายถึงทั้งการเดิน ยืน นั่ง ยิ้ม ไหว้ ในงานวิจัยเรื่องนี้ประเด็นการใช้ท่าทางในการสื่อสาร

หมายถึงเฉพาะการเดินทางและการยืนเท่านั้น สมจิต ชิวปรีชา (2540) กล่าวว่า การก้าวเดินถือเป็นจุดแรกของผู้พูดที่จะช่วยดึงดูดความสนใจของผู้ฟังกล่าวว่าผู้พูดควรเดินให้เป็นธรรมชาติและมีจุดมุ่งหมายที่ชัดเจน และกระฉับกระเฉง สอดคล้องกับวัตถุประสงค์เพราะมนุษย์ชอบดูภาพที่มีการเคลื่อนไหว ดังนั้นการเดินทางเป็นด่านแรกสำหรับผู้ฟังพบเห็นจะจับตามอง ด้านการยืนที่สง่าและมั่นคงเป็นเครื่องมือการสื่อสารอีกประการที่ช่วยเสริมบุคลิกให้แก่ผู้พูด สมชาติ กิจบรรยง (2546) กล่าวว่า ท่ายืนที่สุภาพ มั่นคง งามสง่า และสง่างาม จะช่วยเสริมบุคลิกสร้างความน่าเชื่อถือให้แก่ผู้พูด และยังเป็นช่วยสร้างความประทับใจแก่ผู้ฟัง ด้วยการเดินและยืนที่เหมาะสมจึงเป็นเรื่องที่ผู้พูดควรพัฒนา

จากการวิเคราะห์ข้อบกพร่องเรื่องการเดิน และการยืนของนิสิตพบว่านิสิตยังเดินออกมาพูดด้วยท่าทางที่ขาดความมั่นใจแล้วขาดจุดมุ่งหมายที่ชัดเจน บางคนเดินออกมาด้วยท่าทางก้มหน้าดูบทพูด ระหว่างพูดนิสิตบางคนยังเดินไปเดินมาโดยที่การเดินไม่ได้สื่อสารอะไรระหว่างยืนพูดพบการยืนที่ไม่มั่นคงบิดไปมาด้วยความเขินอายหรืออาจแสดงออกมาโดยไม่รู้ตัว นอกจากนี้ยังพบท่าทางกายภาพที่สื่อถึงความไม่มั่นใจและไม่สง่าเช่นการยืนห่อไหล่ สั่นขาดลดการพูดส่งผลให้ขาดความน่าเชื่อถือ

เพื่อช่วยแก้ไขข้อบกพร่องในการใช้อวัจนภาษาประกอบการพูดที่กล่าวไปข้างต้น ผู้วิจัยจึงนำผลสรุปจากการวิจัยในระยะที่หนึ่งมาทำการออกแบบเกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการสื่อสารเชิงอวัจนภาษาของนิสิตเป็นรายด้าน ผ่านเกมการศึกษา 3 เกมได้แก่ เกมไฟเปิดใจ เกมหมาป่าหรือนักบุญ เกมบ้านของเรา



ภาพที่ 1 ภาพการ์ดเกมการศึกษาที่ใช้เพื่อพัฒนาอวัจนภาษาของนิสิต

เกมการศึกษาที่ 1 เกมไฟเปิดใจ เป็นเกมละลายพฤติกรรมของนิสิต และพัฒนาการสื่อสารเชิงอวัจนภาษาควบคู่กันไป เหตุที่ผู้วิจัยเลือกเกมการศึกษาชุดนี้เป็นเกมแรกในการจัดกิจกรรมพัฒนานิสิตเนื่องจากเกมนี้นี้จะทำให้นิสิตได้รู้จักกันมากได้ ได้ปรับเปลี่ยนพฤติกรรมที่เคร่งขรึม สงวนท่าทีที่ไม่กล้าแสดงออก มาเป็นกล้าแสดงออก ยิ้มแย้ม สร้างสรรค์บรรยากาศให้ทุกคนรู้จักกันซึ่งจะส่งผลต่อการแสดงตัวตน การแสดงออกทางอวัจนภาษาในอนาคต และส่งผลต่อการเล่นเกมพัฒนาอวัจนภาษาในชุดอื่น ๆ ต่อไป

ด้านการพัฒนาอวัจนภาษาของนิสิตเกมนี้นี้จะเน้นพัฒนาอวัจนภาษาเบื้องต้นในด้านการใช้เสียง การสบสายตาผู้ฟัง การใช้มือประกอบการพูด และการท่าทางให้สื่อสารออกมาอย่างเป็นธรรมชาติ โดยนิสิตที่เล่นเกมนี้จะนั่งกันเป็นวงกลมจากนั้นผู้เล่นคนแรกหยิบการ์ดที่อยู่กลางวงมาหนึ่งใบ เปิดการ์ด อ่านคำถามที่อยู่บนการ์ดให้ทุกคนในกลุ่มได้ยิน คำถามที่อยู่บนการ์ดเป็นคำถามง่าย ๆ เช่น ดอกไม้ที่ชอบ ความรักครั้งแรก เรื่องตื่นเต้นที่สุด เรื่องที่เสียใจที่สุด จากนั้นเลือกถามคนที่อยู่ในกลุ่มให้ตอบ กิจกรรมนี้จะทำให้นิสิตได้เล่าเรื่องของตนโดยเริ่มฝึกใช้เสียงสูง กลาง ต่ำ ให้เหมาะสมกับเรื่องที่ถูกล่าม นอกจากนี้นะหว่างที่พูดเล่าเรื่องราวจะได้ฝึกการใช้สายตาในการสบตาผู้ฟังในกลุ่ม ฝึกการใช้มือ และท่าทางประกอบการเล่าเรื่อง จากนั้นก็จะให้คนที่สอง สาม สี่ และ ห้า ในกลุ่มหยิบการ์ดขึ้นมา แล้วดำเนินต่อไปเรื่อย ๆ กระทั่งการ์ดหมด

บทสรุปของเกมการศึกษาชุดนี้นอกจากจะทำให้นิสิตกล้าใช้เสียง สายตา มือ และท่าทางประกอบการพูด นิสิตยังได้ซึมซับการใช้เสียง ท่าทาง มือ การสบสายตาของผู้เล่าในกลุ่ม การ์ดเกมชุดนี้นิสิตจะเรียนรู้และซึมซับการใช้อวัจนภาษาโดยที่นิสิตไม่รู้ตัว อันจะนำไปสู่การพัฒนาในเกมการศึกษาชุดที่สอง และชุดที่สามที่มีรายละเอียดที่เจาะลึกในแต่ละด้านมากยิ่งขึ้น

เกมการศึกษาที่ 2 เกม หมาป่า หรือ นักบุญ จุดประสงค์ของเกมนี้ออกแบบมาเพื่อเน้นพัฒนาข้อบกพร่องเรื่องการใช้เสียงในการสื่อสารของนิสิตซึ่งเป็นข้อบกพร่องสูงสุดเป็นอันดับหนึ่งจากทั้ง 4 ด้าน เกมนี้จะแบ่งผู้เล่นออกเป็นสองกลุ่ม ผู้เล่นที่มีการ์ด 3 คนจะทำหน้าที่เป็นผู้พูดมีเพียงหนึ่งคนเท่านั้นที่พูดความจริง (นักบุญ) อีกสองคนจะโกหก (หมาป่า) ข้อความที่ทั้งสามคนพูดจะเป็นข้อความเดียวกันแต่จะโทษเสียงที่ต่างกัน ซึ่งข้อมูลและเรื่องที่พูดปรากฏอยู่บนการ์ด เช่น “ฉันไม่ได้โกหก เธอดูดวงตาและฟังน้ำเสียงของฉันสิ คนที่หยิบของเธอไปคืออีกสองคนต่างหาก ฉันไม่ได้โกหกจริง ๆ นะ” ผู้เล่นที่ไม่มีการ์ดอีก 3 จะต้อง

จับผิดจากอวัจนภาษาให้ได้ว่าใครที่พูดความจริงใครที่พูดโกหก เกมนี้สินีตจึงจะได้ฝึกใช้โทนเสียงในการพูดที่แตกต่างกันออกไป คนที่หนึ่งจะฝึกใช้เสียงสูงเพื่อโน้มน้าวและดึงดูดความสนใจคนฟัง คนที่สองฝึกเสียงต่ำเพื่อแสดงให้ผู้ฟังเห็นว่าเรื่องที่ตนเล่าเป็นเรื่องที่จริงจัง น่าเชื่อถือ และคนที่สามได้ฝึกเสียงโทนกลางในการเล่าเรื่องทั่วไป และได้ฝึกการเว้นจังหวะเสียง เบา ดัง เน้นย้ำ สินีตยังจะได้ฝึกพัฒนาการใช้อวัจนภาษาในประเด็นอื่น ๆ เพื่อให้ผู้ฟังเชื่อถือในเรื่องที่พูด เช่น ฝึกการใช้สายตา ท่าทางโดยเฉพาะส่วนใบหน้า และการใช้มือ ประกอบการพูดให้สอดคล้องน้ำเสียงและเรื่องที่พูด

เกมนี้ยังทำให้นิสิตตระหนักได้ว่าหากนิสิตมีการใช้อวัจนภาษาประเภทเสียง และแสดงท่าทางที่เหมาะสมจะสามารถโน้มน้าวใจผู้ฟังให้เชื่อถือได้ ในขณะเดียวกันหากเราใช้น้ำเสียงที่ไม่ชัดเจน แสดงท่าทางที่ไม่มั่นใจ มีกายภาพที่ไม่มั่นคง แม้ว่าเรื่องที่พูดจะเป็นความจริงผู้ฟังก็อาจจะไม่เชื่อถือ ดังนั้นนักพูดที่ดีจึงควรพัฒนาอวัจนภาษาประกอบการพูดของตนเองอยู่เสมอ เกมนี้ยังก่อให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ของผู้ฟังว่าการใช้อวัจนภาษาที่เหมาะสมและน่าเชื่อถือควรเป็นเช่นไร

เกมการศึกษาที่ 3 เกม บ้านฉัน บ้านเธอ บ้านเรา จุดประสงค์ของเกมนี้เพื่อพัฒนาอวัจนภาษาของนิสิตทั้ง 4 ด้านได้แก่การใช้น้ำเสียง สายตา มือ และท่าทาง เกมการศึกษาชุดนี้จะแบ่งผู้เล่นออกเป็นสองฝ่ายคือผู้เล่นที่ถือการ์ด และผู้เล่นที่ไม่มีการ์ด ผู้เล่นที่ถือการ์ดต้องไม่ให้อีกฝ่ายเห็นว่าภาพบ้านที่ปรากฏอยู่บนการ์ดของตนตลอดการเล่น การเล่นเกมจะแบ่งออกเป็นสามรอบ

รอบแรก กำหนดให้ผู้เล่นหันหลังชนกัน ผู้มีการ์ดบ้านจะใช้เสียงของตนบรรยายลักษณะของบ้าน และอีกฝ่ายจะวาดภาพตาม ในรอบแรกผู้วาดภาพไม่มีสิทธิ์ถามคำถามใด ๆ ทั้งสิ้น ดังนั้นในขั้นตอนนี้ผู้เล่นที่ถือการ์ดจึงต้องพยายามใช้อวัจนภาษาประเภทเสียงอย่างเดียว ทั้งเสียง สูง กลาง ต่ำ เพื่อบรรยายภาพบ้านให้อีกฝ่ายเข้าใจมากที่สุด ในขั้นผู้วิจัยสังเกตว่าผู้ที่ถือการ์ดจะพยายามใช้เสียงในรูปแบบที่หลากหลายให้อีกฝ่ายเข้าใจ เช่น ใช้เสียงสูงในการบอกความยาว ความสูง เสียงกลางในการพูดลักษณะทั่วไปเช่นหน้าต่าง ประตู หลังคา ใช้เสียงต่ำเมื่อพูดเรื่องจริงเช่นโครงสร้างของบ้าน รอบที่หนึ่งใช้เวลา 2 นาที

รอบที่สอง กำหนดให้ผู้เล่นหันหน้าเข้าหากันแต่ผู้ถือการ์ดห้ามพูดให้บรรยายภาพบ้านของตนผ่านท่าทาง และสายตาเท่านั้น แต่ผู้วาดภาพสามารถถามคำถามได้ จากการสังเกตพบว่าในรอบนี้ผู้เล่นที่ถือการ์ดจะพยายามใช้ท่าทาง เช่น การใช้มือในการบอกขนาด

บอกตำแหน่ง บอกรูปลักษณ์ต่าง ๆ รวมถึงสายตาสื่อสารเพื่อบอกอารมณ์ความรู้สึกของตนว่า เห็นด้วย ไม่เห็นด้วย ยอมรับ ปฏิเสธ ชื่นชม อื่นๆ

รอบที่สาม กำหนดให้เล่นที่ถือการ์ดจะสามารถพูดได้ และแสดงท่าทางประกอบการพูดได้อย่างเต็มที่ผู้วาดก็สามารถถามคำถามได้ ในรอบนี้จึงได้ฝึกทั้งการใช้น้ำเสียง มือ สายตา ท่าทาง ในการบรรยายให้อีกฝ่ายหนึ่งเข้าใจมากที่สุด

จากการเล่นเกมการศึกษาชุดนี้ผู้วิจัยพบว่าการสื่อสารจะต้องใช้ทั้งวัจนภาษา และอวัจนภาษาที่เหมาะสมควบคู่กันไป เกมการศึกษาชุดนี้ทำให้นิสิตได้ใช้ฝึกอวัจนภาษาแต่ละประเภทแยกส่วนอย่างชัดเจน ทั้งเสียง ท่าทาง และเสียงผสมท่าทาง เมื่อเป็นการเรียนรู้ผ่านเกมพบว่านิสิตมีพัฒนาการทางอวัจนภาษาที่ดีขึ้นสื่อสารออกมาอย่างเป็นธรรมชาติ ในขณะที่ผู้วาดภาพก็จะได้เรียนรู้ว่าการใช้อวัจนภาษาเช่นไรที่สามารถสร้างเข้าใจให้แก่ผู้ฟังได้ เพื่อจะได้นำไปเป็นต้นแบบเมื่อต้นจะต้องพูดหรือสื่อสารออกไป เกมนี้ยังทำให้ผู้เล่นตระหนักได้ว่าการใช้เสียงที่ดีแต่ปราศจากท่าทาง หรือการใช้ท่าทางอย่างเดียวแต่ปราศจากน้ำเสียงก็ไม่สามารถทำให้การสื่อสารบรรลุวัตถุประสงค์ได้ ดังนั้นผู้พูดที่ดีจึงควรพัฒนาอวัจนภาษาให้รอบด้าน

หลังจากที่นิสิตได้เล่นเกมการศึกษาทั้งสามเกม เมื่อสอบปฏิบัติการพูดอีกครั้งพบว่านิสิตสามารถใช้อวัจนภาษาประกอบการพูดทั้งสี่ด้านได้ดีขึ้น ผลประเมินภาคปฏิบัติการใช้อวัจนภาษาประกอบการพูดของนิสิตโดยภาพรวมก็ดีขึ้นเช่นกันเนื่องจากก่อนที่ได้รับการพัฒนาการสื่อสารเชิงอวัจนภาษา คะแนนเต็ม 20 คะแนนพบว่านิสิตมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 9.50 ส่วนผลประเมินภาคปฏิบัติการใช้อวัจนภาษาประกอบการพูดหลังได้รับการพัฒนาการสื่อสารเชิงอวัจนภาษาผ่านเกมการศึกษาทั้งสามเกมที่ใช้แนวคิด Game Based Learning หรือ GBL พบว่านิสิตมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 14.96 เมื่อเปรียบเทียบการปฏิบัติการใช้อวัจนภาษาประกอบการพูดของนิสิตพบว่าหลังการพัฒนาสูงกว่าก่อนการพัฒนาที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ .05

จากผลการวิจัยในระยะที่สองพบว่าวิธีการหนึ่งที่สามารถพัฒนาการสื่อสารเชิงอวัจนภาษาของนิสิตได้ดีขึ้นคือการเรียนรู้ผ่านเกมการศึกษาโดยสอดแทรกเนื้อหาที่ต้องการพัฒนานิสิตเอาไว้ในเกม เพราะทำให้นิสิตมีความสนุกสนานไปพร้อม ๆ กับเรียนรู้ ผู้สอนมีบทบาทเป็นเพียงผู้อำนวยความสะดวกเพื่อการเรียนรู้ที่คอยส่งเสริมและช่วยสร้างศักยภาพของนิสิตให้เกิดขึ้นได้ด้วยการเรียนรู้จากตนเอง ซึ่งผู้สอนในรายวิชาอื่น หรือคุณครูระดับประถมศึกษา

และ มัธยมศึกษาที่พบว่าผู้เรียนนำเสนองานขาดความน่าสนใจอาจจะสามารถนำชุดเกมการศึกษาชุดใดชุดหนึ่งไปทดลองใช้เพื่อพัฒนาอวัจนภาษาของผู้เรียนได้

ข้อเสนอแนะ

1. ปรับรูปแบบเกมการศึกษาทั้งสามเกมนี้ให้อยู่ในรูปแบบแพลตฟอร์มออนไลน์เพื่อให้னிสามารถเรียนรู้ได้ตลอดเวลา และยังเหมาะสมกับสถานการณ์ในปัจจุบันที่เน้นการจัดการเรียนการสอนออนไลน์
2. นำแนวการวิจัยเรื่องนี้ไปปรับใช้ในการวิเคราะห์อวัจนภาษาของนิสิตวิชาการพูดและสร้างเกมการศึกษาที่สามารถศักยภาพด้านการใช้อวัจนภาษาของนิสิตได้

เอกสารอ้างอิง

- นวนพร ชลารักษ์. (2558). บทบาทของครูกับการเรียนการสอนในศตวรรษที่ 21. **วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยฟาร์อีสเทอร์น**, 9(1), 64-71.
- บัณฑิตกา จารุมา และ พยอม ก้อนในเมือง. (2563). วิธีพัฒนาทักษะการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ. **วารสาร มจร. มนุษยศาสตร์ปริทรรศน์**, 6(1), 414-428.
- ปอรัรัมย์ ยอดเนตร. (2561). การพัฒนาอวัจนภาษาในการสื่อสารผ่านกระบวนการสื่อสารการแสดง. **วารสารการประชาสัมพันธ์และการโฆษณาฉบับพิเศษ ฉบับพิเศษ เรื่อง “ทัศนคติ ความพึงพอใจ กับการสื่อสารผ่านสื่อที่แตกต่าง”**, 11, 15-25.
- พรพรณทิพา ชเนศน์. (2561). การพัฒนาศิลปะการพูดในที่ชุมชนด้วยหลักพุทธจิตวิทยา “พละ5”. **วารสาร มจร. มนุษยศาสตร์ปริทรรศน์**, 4(2), 65-74.
- ภาควิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา. (2554). **เอกสารประกอบการสอนรายวิชา 228102 ศิลปะการพูดและการนำเสนอ**. ชลบุรี: คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา.
- สมชาติ กิจบรรยง. (2546). **ศิลปะการพูดสำหรับผู้ผู้นำ**. กรุงเทพฯ: เอ็มไอทีคอนซัลติ้ง.
- สมจิต ชิวปรีชา. (2540). **วาทวิทยา**. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อนงค์ รุ่งแจ้ง. (2556). **การพูดในที่ชุมชน : เทคนิคและการปฏิบัติอย่างมีประสิทธิภาพ**. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ: เอ็กซ์เปอร์เน็ท.

- Mehrabian, A. (1972). **Nonverbal communication**. Chicago: Aldine Artherton.
- Lumsden, G. & Lumsden, D. (2003). **Communication with credibility and confidence:Diverse people, diverse setting**. Belmont, CA: Wadsworth.
- Silverman, D. (2013). **How to learn board game design and development**. Retrieved April12, 2016, from <http://gamedevelopment.tutsplus.com/articles/how-to-learn-board-game-design-and-development--gamedev-11607>.