



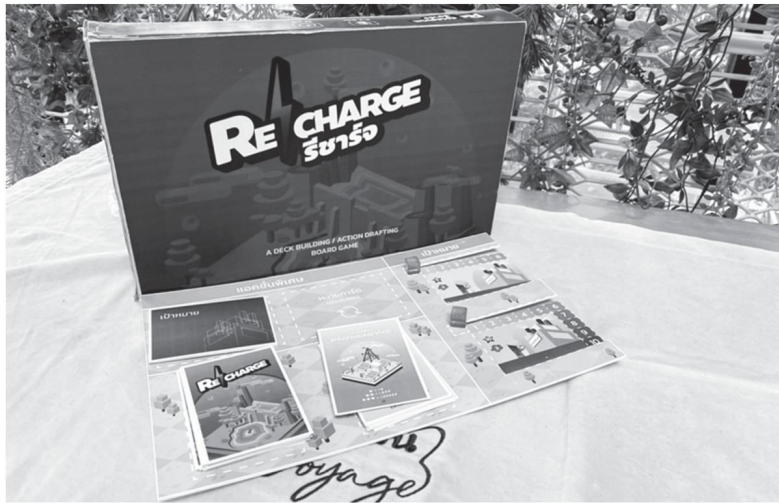
# ข่าวประชาสัมพันธ์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

114 ซอยสุขุมวิท 23 เขตวัฒนา กรุงเทพมหานคร 10110 โทรศัพท์ 0-2649-5000 ภายใน 15666 โทรสาร 0-259-6172

ข่าวจากหนังสือพิมพ์สยามรัฐ ฉบับประจำวันที 1 เดือนเมษายน พ.ศ.2564 หน้า 9 มูลค่าข่าว 214,481.-

ส่วนวิเคราะห์และสื่อสารองค์กร ได้จัดระบบข่าวสื่อสิ่งพิมพ์ สนใจรายละเอียดได้ที่ <http://news.swu.ac.th/newsclips/>

## ‘เกม Recharge’ มจร.คว้าแชมป์ บอร์ดเกมสนุก-เรียนรู้พลังงาน



### รายงานพิเศษ

สร้างชื่อให้กับสถาบัน ทีม Nong PedTheCat ได้รับรางวัลชนะเลิศจากโครงการ Energy on Board by BANPU B-Sports Thailand ปี 2563 การแข่งขันออกแบบบอร์ดเกมความยั่งยืนด้านพลังงานในโครงการ “Energy On Board”

จากผลงานเกม Recharge ผลงานของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี (มจธ.) และทีม

ประกอบด้วย นายวันวัฒน์ มณีโชติ (ชั้น) นายวิวัฒน์ อารานุกภาพ (โอม) ชั้นปีที่ 2 สาขาวิชาการออกแบบอุตสาหกรรม นายณพดล จ้าวกวน (เซฟ) ชั้นปีที่ 2 สาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี และ

น.ส.ภัทรพร จิระนโกศลวงศ์ (แตงกวา) ชั้นปีที่ 2 สาขาการออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์และมัลติมีเดีย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ทั้งนี้ เกม Recharge : เป็นบอร์ดเกมที่ผู้เล่นจะได้รับบทบาทเป็นผู้ผลิตไฟฟ้าเอกชนในมหานครสีเขียวอันไกลโพ้น การออกแบบเกมนี้ได้รับแรงบันดาลใจมาจากภาพยนตร์เรื่อง Zootopia ที่ต้องตอบสนองความต้องการใช้ไฟฟ้าที่เพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็วจาก

การขยายตัวของธุรกิจและอุตสาหกรรมในเมือง โดยผู้เล่นจะต้องบริหารจัดการโรงไฟฟ้าและธุรกิจต่างๆ โดยเลือกพื้นที่ พลังงานน้ำ พลังงานแสงอาทิตย์ พลังงานลม ผลิตไฟฟ้าส่งไปยังครัวเรือน ภาคอุตสาหกรรมและธุรกิจต่างๆ ได้อย่างสมดุล มีเสถียรภาพ และเป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อมมากที่สุด จึงจะเป็นผู้ชนะ

**นวนวัฒน์ ณ์โชติ (ชัน)** หนึ่งในสมาชิกจากทีม NongPedTheCat และเป็นหัวหน้าทีม รับผิดชอบเรื่องงานออกแบบ และ UI เล่าว่า ชอบเล่นเกมมาตั้งแต่เด็ก ช่วงอนุบาล ประถม เล่นเกมทุกแนว พอโตมาก็เล่นเกมในคอมพิวเตอร์ แต่เมื่อได้มารู้จัก

กับบอร์ดเกมตอนชั้นมัธยมจึงรู้สึกว่าบอร์ดเกมมีเสน่ห์ที่มีความตื่นเต้น เหมือนเกมคอมพิวเตอร์สามารถจับต้องได้ทำให้รู้สึกตื่นเต้นและสนุก เมื่อทราบว่ามีการแข่งขันนี้จึงชักชวนเพื่อนๆ ที่ก็ชอบเล่นเกมเหมือนกันมารวมตัวกันทำให้สามารถพัฒนาบอร์ดเกมทีนอกจากให้ความรู้แล้วเกมนี้ยังเล่นแล้วสนุกด้วย

**นพดล (เชฟ) และ นวนวัฒน์ (ชัน)** อธิบายถึงรูปแบบของ “เกม Recharge” ที่ได้ออกแบบตามโจทย์การแข่งขันในครั้งนี้ว่า ในฐานะผู้พัฒนาเกมจะเป็นมุมมองของผู้ผลิตพลังงาน ที่จะต้องผลิตพลังงาน ใช้พลังงาน และคำนึงถึงผลกระทบที่จะเกิดขึ้น เกมนี้มีผู้เล่น 2-4 คน ผู้เล่นจะมีกองทรัพยากร หรือ token ในถุง และจะหยิบ token กองกลาง โดย token จะมี 2 ประเภท คือ token ทรัพยากร และ token โรงไฟฟ้า หากเราหยิบได้จับคู่กันพอดี ก็จะได้คะแนน โดยที่การจับคู่กันเป็นข้อมูลและความรู้ด้านพลังงานจริง ทำให้ผู้เล่นจะได้ความรู้ไปพร้อมกับการเล่นเกม ซึ่งเป็นความรู้ด้านพลังงานระดับมหภาค

**นายนพดล (เชฟ) ดูแลเรื่องงานพัฒนาเกม และออกแบบ UI ด้านวิธวินท์ (โอม) ทำหน้าที่หาข้อมูลทำรีเสิร์ชข้อมูลทั้งหมด เพื่อนำมาประกอบเข้ากับเกมให้มีเนื้อหาสาระด้านพลังงานให้กับผู้เล่นและภัทรพร (แดงกวา) ทำหน้าที่ออกแบบอาร์ตเวิร์กทั้งหมด**

“การที่ได้เข้าร่วมโครงการนี้ทำให้พวกเราได้นำองค์ความรู้ในห้องเรียนมาปรับใช้ในการออกแบบเกม Recharge ด้วยเช่นกัน ประสบการณ์และสิ่งที่ได้เรียนรู้จากการแข่งขันถือเป็นตัวอย่างที่ดีมากเนื่องจากทำให้เห็นภาพและเข้าใจบทเรียนที่ได้เรียนในห้องเรียนบางบทเรียนชัดเจนมากยิ่งขึ้น อีกทั้งเป็นโอกาสที่ดีมากที่ทำให้ได้แสดงศักยภาพตนเองออกมา รวมไปถึงการนำรีเสิร์ชข้อมูลเชิงลึกมาผนวกรวมเข้ากับบอร์ดเกม ซึ่งมีโอกาสไม่บ่อยที่จะได้ทำอะไรแบบนี้” นวนวัฒน์ (ชัน) กล่าว

นพดล (เชฟ) กล่าวเสริมว่า “ได้ใช้องค์ความรู้จากในห้องเรียนมาปรับใช้กับการออกแบบเกมในส่วนของ การออกแบบเพื่อการสื่อสารกับผู้เล่น เพื่อให้ผู้เล่นสามารถใช้งานชิ้นส่วนต่างๆ ได้ง่าย และเล่นเกมได้อย่างสนุกที่สุด ซึ่งถือว่าได้ทำงานตรงกับสิ่งที่ตัวเองถนัด อีกทั้งการเข้าร่วมโครงการนี้เหมือนเป็นสนามที่ทำให้มีโอกาสได้ทดลองทำงานจริง ได้รับคำติชมเพื่อกลับไปพัฒนางานให้ดียิ่งขึ้น และเปิดโอกาสให้ได้ทำทายตัวเอง ได้ลองทำสิ่งใหม่ๆ”

ขณะที่วิธวินท์ว่า “จากการแข่งขันเพื่อออกแบบบอร์ดเกมที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับเรื่องพลังงาน และได้รับหน้าที่ในการทำรีเสิร์ชข้อมูลแบบเชิงลึก หรือ Deep Research เรื่องพลังงานเพิ่มเติม นั้น ทำให้มุมมองเรื่องพลังงานของผมเปลี่ยนไป และยังทำให้เห็นภาพของการใช้พลังงานที่ชัดเจนขึ้นในมุมมองที่แตกต่างและหลากหลาย เนื่องจากทำให้สามารถเข้าใจมุมมองของผู้ผลิตไฟฟ้าด้วย จากเดิมที่เราเคยมองในมุมมองของผู้ใช้ไฟฟ้าเพียงด้านเดียวมาโดยตลอด”

เกม Recharge ไม่ได้เป็นเพียงแค่บอร์ดเกมที่เล่นเพื่อความบันเทิงเพียงอย่างเดียว แต่ยังสอดแทรกไว้ด้วยเกร็ดความรู้ต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับความรู้พื้นฐานทางพลังงาน ทำให้ผู้เล่นสามารถเรียนรู้เรื่องพลังงานได้แบบไม่รู้ตัว ซึ่งนับเป็นอีกหนึ่งช่องทางที่ทำให้สามารถให้ความรู้เรื่องพลังงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ