

การออกแบบบอร์ดเกมสะท้อนปัญหาความเหลื่อมล้ำในสังคม
BOARD GAME DESIGN FOR REFLECTING THE PROBLEM OF SOCIAL
INEQUALITY



ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชานิเทศศิลป์ ภาควิชานิเทศศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ปีการศึกษา 2562

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ใบอนุญาตศิลปนิพนธ์

การออกแบบบอร์ดเกมสะท้อนปัญหาความเหลื่อมล้ำในสังคม
BOARD GAME DESIGN FOR REFLECTING THE PROBLEM OF SOCIAL
INEQUALITY



นางสาวมิชา เบ้าสุข
Miss CHICHA BAOSUK

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
อนุมัติให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชานิติศาสตร์

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์..... *Am*วันที่ 29 มิถุนายน 2563
(อาจารย์วรพล ยวงเงิน)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์	การออกแบบบอร์ดเกมสะท้อนปัญหาความเหลื่อมล้ำในสังคม BOARD GAME DESIGN FOR REFLECTING THE PROBLEM OF SOCIAL INEQUALITY
ชื่อ	นางสาวมิชา เบ้าสุข
สาขา	นิเทศศิลป์
ภาควิชา	นิเทศศิลป์
คณะ	สถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา	2562
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์วรพล ยวงเงิน

บทคัดย่อ

โครงการนี้เป็นการศึกษาเรื่องความเหลื่อมล้ำในสังคมไทย และประยุกต์ออกมาเป็นสินค้าในรูปแบบของบอร์ดเกม เพื่อนำพาผู้เล่นเข้าไปสู่สถานการณ์ความเหลื่อมล้ำต่าง ๆ ผ่านตัวละครในเกม ทั้ง 6 ตัวที่มีสถานภาพทางสังคมที่แตกต่างกันแต่ต้องมาดิ้นรนใช้ชีวิตในสังคมเดียวกันเพื่อความอยู่รอด ผู้เล่นจะได้ตัดสินใจภายใต้ตัวละครเหล่านั้นแล้วมองย้อนกลับมาที่สภาพสังคมไทยในปัจจุบันว่าขณะนี้ได้เกิดปัญหาและผลกระทบใดขึ้นบ้าง รูปแบบเกมจะเป็นแบบตลกเสียดสี ที่มีภาพประกอบและข้อความที่ตลกขบขันเพื่อให้เกมไม่เครียดมากเกินไปเหมือนหัวข้อ

ขอบเขตของงาน ได้แก่ Package ของบอร์ดเกม กระดานเดินที่แบ่งแยกได้ 4 ส่วน โดยมีตัวต่อเชื่อมตรงกลาง กระดานตัวละคร 6 อัน ชิ้นส่วนคู่สมรส 8 อัน ชิ้นส่วนอาชีพ 12 อัน ชิ้นส่วนลูก 14 อัน กระดานนับเทิร์นและคะแนน 1 อัน การ์ดทั้งหมด 5 ประเภท 49 ใบ ได้แก่ การ์ดโรงเรียน 4 ใบ การ์ดการศึกษา 10 ใบ การ์ดชีวิตส่วนตัว 20 ใบ การ์ดประเทศ 10 ใบ การ์ดเพิ่มความสุข 5 ใบ คู่มือสำหรับประกอบ 4 ชิ้นส่วน ธนบัตร 5 ประเภท อย่างละ 35 ใบ โทเคน ได้แก่ ตัวละครใหญ่สำหรับเดินในกระดานเดิน 6 ตัว ตัวละครเล็กสำหรับเดินในกระดานนับเทิร์นและคะแนน 6 ตัว ขีปนาวุธกลสมสีขาว 50 อัน ลูกเต๋า 2 ลูก และคู่มือการเล่น

กิตติกรรมประกาศ

ศิลปินฉบับนี้จะไม่สำเร็จเลยถ้าหากไม่ได้รับการช่วยเหลือ ให้กำลังใจ และสนับสนุนจากคนรอบข้าง ขอขอบคุณครอบครัวที่คอยให้กำลังใจและเงินสนับสนุนในการทำศิลปินฉบับนี้ ขอขอบคุณครูอาจารย์ ทุก ๆ ท่านที่ให้คำปรึกษา ไม่ว่าจะเป็น ครูแดง ครูอ้น ครูนิค พีโบบ์ ครูโอ้ ครูหนึ่ง รวมถึงอาจารย์พิเศษทุกท่านที่คอยชี้แนะในแนวทางว่าควรพัฒนาหรือปรับปรุงในทางไหน ขอขอบคุณครูอ้นที่ช่วยเหลือนำบอร์ดเกมต่าง ๆ มาให้ศึกษาพร้อมทั้งชี้แนะรูปแบบการเล่นและการออกแบบที่ดีให้

ขอขอบคุณร้านพิมพ์งานที่เปิดให้ใช้บริการแม้จะเป็นสถานการณ์ของ Covid 19 คอยช่วยเหลือเมื่อพิมพ์งานพลาด เปิดร้านให้นักศึกษามาใช้บริการทั้ง ๆ ที่วันนั้นเป็นวันหยุดของร้านก็ตาม ขอขอบคุณร้านเลเซอร์ที่ช่วยเหลือให้เราทำงานสะดวกสบายมากขึ้น ขอขอบคุณร้านประเสริฐที่ยังเปิดให้บริการขายสินค้าสำหรับทำงาน ขอขอบคุณร้านขายอุปกรณ์บอร์ดเกมที่จัดส่งสินค้าให้อย่างไร ในตอนที่ประเทศมีปัญหาการขนส่งสินค้าที่ล่าช้าเพราะสถานการณ์ covid 19 ก็ตาม ขอขอบคุณเพื่อน ๆ ที่คอยอยู่ข้าง ๆ พุดคุยสนทนาให้คำปรึกษาในการออกแบบส่วนต่าง ๆ ของบอร์ดเกม ขอขอบคุณมุกกับมายที่มานั่งทำงานด้วยกันในช่วงสุดท้ายทำให้การทำงานเป็นไปอย่างสนุกสนานและสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

ดิฉันจะไม่อาจทำศิลปินฉบับนี้ให้สำเร็จได้หากไม่ได้รับน้ำใจ การช่วยเหลือต่าง ๆ จากบุคคลที่กล่าวมาข้างต้น ประสบการณ์ในครั้งนี้สอนดิฉันในหลาย ๆ อย่างรวมถึงปัญหาที่เหตุขึ้นจะเป็นภูมิคุ้มกันและสอนให้รับมือกับปัญหาที่จะเกิดขึ้นในอนาคตด้านการทำงานต่อไป

ฉิชา เบ้าสุข

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ.....	ก
กิตติกรรมประกาศ.....	ข
สารบัญ.....	ค
สารบัญภาพ.....	จ
บทที่	
1 บทนำ.....	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญ.....	1
1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ.....	1
1.3 ขอบเขตของโครงการ.....	1
1.4 แนวทางการบรรลุเป้าหมาย.....	2
2 ทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง.....	3
2.1 ความเหลื่อมล้ำ.....	3
2.2 สถานภาพทางสังคม.....	5
2.3 ประเภทของอาชีพ.....	6
2.4 รัฐสวัสดิการ.....	7
2.5 บอร์ดเกม.....	8
3 การวิเคราะห์ข้อมูล.....	14
3.1 สรุปข้อมูลและแนวทางการออกแบบ.....	14
3.2 แนวคิด.....	15
3.3 mood & tone.....	15
4 การดำเนินการออกแบบ.....	16
4.1 Logo.....	16
4.2 แบบร่าง รูปแบบงาน 3 แนวทาง.....	18
4.3 แนวทางที่นำมาใช้จริง.....	26

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่	หน้า
5 ผลงานสำเร็จ.....	43
5.1 ผลงานผลิตจริง.....	43
5.2 ภาพผลงานเพิ่มเติมในเกม.....	49
6 บทสรุปและข้อเสนอแนะ.....	62
6.1 บทสรุป.....	62
6.2 ข้อเสนอแนะ.....	62
บรรณานุกรม.....	63
ประวัติผู้วิจัย.....	64



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
2.1 ลูกเต๋าโบราณ.....	9
3.1 the game of life.....	14
3.2 mood & tone.....	15
4.1 ภาพร่างโลโก้.....	16
4.2 ภาพโลโก้แบบเวกเตอร์.....	17
4.3 โลโก้แบบเสร็จจริงก่อนนำไปใช้งาน.....	17
4.4 แนวทางภาพประกอบสำหรับ concept art nouveau.....	18
4.5 กระดานตัวละครสำหรับ concept art nouveau.....	18
4.6 ส่วนเสริมกระดานตัวละครสำหรับ concept art nouveau.....	18
4.7 การ์ดโรงเรียน concept art nouveau.....	19
4.8 การ์ดการศึกษา concept art nouveau.....	19
4.9 การ์ดเรื่องส่วนตัว concept art nouveau.....	19
4.10 การ์ดเหตุการณ์ในประเทศ concept art nouveau.....	20
4.11 การ์ดใช้จ่ายเพิ่มความสุข concept art nouveau.....	20
4.12 แนวทางภาพประกอบสำหรับ concept document file.....	20
4.13 กระดานตัวละครสำหรับ concept document file.....	21
4.14 ส่วนเสริมกระดานตัวละครสำหรับ concept document file.....	21
4.15 การ์ดโรงเรียน concept document file.....	21
4.16 การ์ดการศึกษา concept document file.....	22
4.17 การ์ดเรื่องส่วนตัว concept document file.....	22
4.18 การ์ดเหตุการณ์ในประเทศ concept document file.....	22
4.19 การ์ดใช้จ่ายเพิ่มความสุข concept document file.....	23
4.20 แนวทางภาพประกอบสำหรับ concept data.....	23
4.21 กระดานตัวละครสำหรับ concept data.....	23
4.22 ส่วนเสริมกระดานตัวละครสำหรับ concept data.....	24
4.23 การ์ดโรงเรียน concept data.....	24
4.24 การ์ดการศึกษา concept data.....	24

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและข้อมูลอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่	หน้า
4.25 การ์ดเรื่องส่วนตัว concept data.....	25
4.26 การ์ดเหตุการณ์ในประเทศ concept data.....	25
4.27 การ์ดใช้จ่ายเพิ่มความสุข concept data.....	25
4.28 กระดานตัวละครต้นแบบ.....	26
4.29 กระดานตัวละคร concept document file.....	26
4.30 กระดานตัวละครแบบพร้อมใช้งาน.....	26
4.31 ชั้นส่วนอาชีพต้นแบบจนถึงภาพแบบพร้อมใช้งาน.....	27
4.32 ชั้นส่วนสมรสต้นแบบถึงภาพแบบพร้อมใช้งาน.....	27
4.33 ชั้นส่วนลูกต้นแบบถึงภาพพร้อมใช้งาน.....	27
4.34 ต้นแบบดีไซน์การ์ด.....	28
4.35 ดีไซน์การ์ดแบบวาดจริง.....	29
4.36 ดีไซน์แบบที่เลือกมาใช้จริง.....	30
4.37 หลังไฟดีไซน์แรก.....	30
4.38 หลังไฟแบบนำไปใช้งานจริง.....	30
4.39 กระดานดีไซน์แรก.....	31
4.40 กระดานดีไซน์ที่สอง.....	31
4.41 กระดานดีไซน์พร้อมใช้งาน.....	32
4.42 ธนบัตรดีไซน์แรก.....	32
4.43 ธนบัตรดีไซน์ที่สอง.....	33
4.44 ธนบัตรด้านหน้าก่อนนำไปใช้งาน.....	33
4.45 ธนบัตรด้านหลังก่อนนำไปใช้งาน.....	34
4.46 กระดานนับเทิร์นต้นแบบ.....	34
4.47 กระดานนับเทิร์นแบบใช้งานจริง.....	34
4.48 ภาพร่างตัวละคร.....	35
4.49 ภาพตัวละครแบบเสร็จจริง.....	35
4.50 ภาพประกอบลูก.....	36
4.51 ภาพร่างประกอบการ์ดโรงเรียน.....	36
4.52 ภาพประกอบการ์ดโรงเรียนที่ใช้งานจริง.....	36
4.53 ภาพร่างประกอบการ์ดการศึกษา.....	37

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและข้อมูลอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่	หน้า
4.54 ภาพประกอบการ์ดการศึกษาที่ใช้งานจริง.....	37
4.55 ภาพร่างประกอบการ์ดเรื่องส่วนตัว	38
4.56 ภาพประกอบการ์ดเรื่องส่วนตัวที่ใช้งานจริง.....	38
4.57 ภาพร่างประกอบการ์ดเหตุการณ์ในประเทศ.....	39
4.58 ภาพประกอบการ์ดเหตุการณ์ในประเทศที่ใช้งานจริง.....	40
4.59 ภาพร่างประกอบการ์ดใช้จ่ายเพิ่มความสุข.....	40
4.60 ภาพประกอบการ์ดใช้จ่ายเพิ่มความสุขที่ใช้งานจริง.....	40
4.61 ภาพร่างประกอบอาชีพ.....	41
4.62 ภาพประกอบอาชีพที่ใช้งานจริง.....	41
4.63 ภาพร่างหน้าและหลังกล่อง.....	42
4.64 ภาพกล่องแบบพร้อมใช้งาน.....	42
5.1 ภาพรวมทุกอย่างในเกม.....	43
5.2 ภาพหน้าและหลังกล่อง.....	43
5.3 ภาพการจัดวางอุปกรณ์ต่าง ๆ ของเกมภายในกล่อง.....	44
5.4 การจัดวางกระดานและตัวละคร.....	44
5.5 โทเคนและกล่องใส่.....	44
5.6 กระดานตัวละครและชิ้นส่วนเสริม.....	45
5.7 การต่อกระดานตัวละครกับชิ้นส่วนต่าง ๆ.....	45
5.8 ภาพการ์ดประเภทต่าง ๆ ภายในเกม.....	46
5.9 การประกอบคุกกี้แบบเสร็จสมบูรณ์.....	47
5.10 ธนบัตรภายในเกม.....	47
5.11 กระดานนับเทิร์น.....	48
5.12 คู่มือการเล่น.....	48
5.13 กระดานตัวละคร 6 แบบ.....	49
5.14 ภาพชิ้นส่วนอาชีพ 6 แบบ.....	49
5.15 ภาพชิ้นส่วนคู่สมรส 8 แบบ.....	50
5.16 ชิ้นส่วนลูก 6 แบบ.....	51
5.17 การ์ดโรงเรียน 4 ใบ.....	51
5.18 การ์ดการศึกษา 10 ใบ.....	52

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่		หน้า
5.19	การ์ดเรื่องส่วนตัว 20 ใบ.....	53
5.20	การ์ดประเทศ 10 ใบ.....	55
5.21	การ์ดใช้จ่ายเพิ่มความสุข 5 ใบ.....	57
5.22	รูปภายในคู่มือการเล่น.....	58



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญ

ความเหลื่อมล้ำเป็นสิ่งที่อยู่คู่กับสังคมไทยมาช้านาน ช่วงแรกเริ่มผู้คนจะมองปัญหาความเหลื่อมล้ำในแง่ดีเพราะหวังว่าสักวันหนึ่งชีวิตตัวเองจะพัฒนาขึ้นมา มีฐานะบ้าง แต่เมื่อเวลาผ่านไปนาน ชีวิตของพวกเขาไม่ได้ดีขึ้นจะทำให้เกิดความเกลียดชังตามมา หากปัญหาเหล่านี้ไม่ได้รับการแก้ไขจะนำไปสู่ความวุ่นวายภายในประเทศ

โครงการนี้เป็นการศึกษาเกี่ยวกับปัญหาความเหลื่อมล้ำในสังคมไทยแล้วนำมาออกแบบเป็นบอร์ดเกม แสดงให้เห็นถึงปัญหาความเหลื่อมล้ำต่าง ๆ ที่ตัวละครในเกมแต่ละตัวจะต้องพบเจอ มีการเล่นที่ผู้เล่นสามารถเลือกทางเดินชีวิตของตัวเองได้เพื่อที่จะหลุดพ้นจากปัญหาความเหลื่อมล้ำ

1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. ให้ผู้เล่นตระหนักและเข้าใจถึงการมีอยู่ของความเหลื่อมล้ำ
2. ให้ผู้เล่นเข้าใจผู้อื่นที่ต้องอยู่ในความเหลื่อมล้ำที่ต่างกัน
3. ให้ผู้เล่นเรียนรู้ว่าการศึกษาศาสนาสามารถแก้ปัญหาความเหลื่อมล้ำได้

1.3 ขอบเขตของโครงการ

1. package 1 กล่อง
2. กระดานสำหรับเดิน
 - 2.1 กระดานการศึกษา 1 ชั้น
 - 2.2 กระดานทำงานปกติ 1 ชั้น
 - 2.3 กระดานทำงานหนัก 1 ชั้น
 - 2.4 กระดานพักร้อน 1 ชั้น
 - 2.5 ตัวต่อเชื่อมทุกกระดาน 1 ชั้น
3. กระดานนับเทิร์น 1 ชั้น
4. กระดานตัวละคร 6 ชั้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5. ชั้นส่วนอาชีพ 12 ชั้น
6. ชั้นส่วนคู่สมรส 8 ชั้น
7. ชั้นส่วนลูก 14 ชั้น
8. คูแบบประกอบ 4 ชั้น
9. ธนบัตร 6 ประเภท อย่างละ 35 ใบ
 - 9.1 ธนบัตร -500 G
 - 9.2 ธนบัตร 500 G
 - 9.3 ธนบัตร 1,000 G
 - 9.4 ธนบัตร 10,000 G
 - 9.5 ธนบัตร 100,000 G
 - 9.6 ธนบัตร 1,000,000 G

1.4 แนวทางการบรรลุเป้าหมาย

1. ศึกษาและรวบรวมข้อมูล
 - 1.1 ศึกษารูปแบบการเล่นของบอร์ดเกมต่าง ๆ
 - 1.2 ศึกษาข้อมูลเรื่องความเหลื่อมล้ำ สาเหตุ ปัญหา และการแก้ปัญหา
2. สรุปและเลือกข้อมูลที่จะนำมาใช้
 - 2.1 เลือกเกมที่มีการเล่นที่ใกล้เคียงกับหัวข้อของตนเองมาเป็นตัวอย่างในการออกแบบ
 - 2.2 เลือกข้อมูลเรื่องความเหลื่อมล้ำที่มีเนื้อหาตรงกันจากหลายเว็บไซต์และจากนักวิชาการหลายคนมาใช้
3. ออกแบบและพัฒนาแบบร่าง
 - 3.1 ร่างแบบ mood & tone มา 3 แนวทาง
 - 3.2 เลือกมา 1 แบบแล้วพัฒนาต่อ
 - 3.3 วาดภาพประกอบ
 - 3.4 นำภาพประกอบไปใช้กับส่วนต่าง ๆ
4. พิมพ์จริงและประกอบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 2

ทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

2.1 ความเหลื่อม

1. ความเหลื่อมล้ำคืออะไร

“ความเหลื่อมล้ำ” (inequality) หมายถึงความไม่เท่าเทียมกัน, ซึ่งเนื่องจากความไม่เท่าเทียมกันปรากฏในทุก ๆ เรื่อง, ในทุก ๆ พื้นที่, ในทุก ๆ ภาคส่วน และในทุก ๆ ระยะเวลา ดังนั้นจึงเป็นปรากฏการณ์ที่ไม่อาจจะขจัดให้หมดสิ้นไปได้

แต่สิ่งที่พึงจะพอกระทำได้ ก็คือการลดความเข้มข้นของความเหลื่อมล้ำให้น้อยลงตามสมควร หากก่อนที่จะทำสิ่งใดลงไป ก็ควรที่จะต้องแยกแยะความเหลื่อมล้ำให้ชัดเจนเสียก่อน ความเหลื่อมล้ำในภาพรวม ๆ มีทั้ง “ความเหลื่อมล้ำทางการเมือง” (political inequality) “ความเหลื่อมล้ำทางเศรษฐกิจ” (economic inequality) และ “ความเหลื่อมล้ำทางสังคม” (social inequality)

ความเหลื่อมล้ำในสังคมจะเป็นผลเนื่องมาจากความเหลื่อมล้ำทางการเมือง และความเหลื่อมล้ำทางเศรษฐกิจ อย่างใดอย่างหนึ่งหรือทั้งสองอย่าง

“ความเหลื่อมล้ำทางการเมือง” หมายถึงสถานภาพที่ในทางการเมือง การปกครอง มีทั้ง “ผู้มีอำนาจในการปกครอง” และ “ผู้อยู่ภายใต้อำนาจการปกครอง” โดยหลักการสถานภาพความเหลื่อมล้ำดังกล่าวนี้จะหมดไป หากประเทศอยู่ภายใต้การปกครองระบอบประชาธิปไตย ซึ่งราษฎรปกครองตนเอง และมีรัฐธรรมนูญซึ่งกำหนดให้มีการเลือกตั้งผู้แทนราษฎร อีกทั้งบัญญัติให้ราษฎรมีความเสมอภาค, สิทธิและเสรีภาพอย่างบริบูรณ์ ซึ่งหมายถึงราษฎรหรือพลชนเป็นเจ้าของอำนาจอธิปไตย นอกจากนี้จะต้องมีรัฐธรรมนูญที่ครบถ้วนในคุณลักษณะของความเป็นประชาธิปไตยแล้ว, ก็จะต้องกำหนดให้มีการเลือกตั้งทั่วไปบ่อย ๆ เช่น ทุก ๆ สองปี เพื่อรักษาจิตสำนึกในการปกครองตนเองของราษฎร และในการป้องกันมิให้บุคคลผู้ใดหรือกลุ่มใดยึดอำนาจรัฐและผูกขาดการปกครอง ไม่ว่าจะอ้างว่าเพื่อวัตถุประสงค์สิ่งใดก็ตาม

“ความเหลื่อมล้ำทางเศรษฐกิจ” (economic inequality) ปรากฏความไม่เท่าเทียมกันใน 3 ด้านคือ

1. ความไม่เท่าเทียมกันในรายได้และทรัพย์สิน
2. ความไม่เท่าเทียมกันในการบริโภค
3. ความไม่เท่าเทียมกันในการตัดสินใจทำการผลิตและการแบ่งสรรมูลค่าเพิ่มอันเกิดจากการผลิต

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

“ความเหลื่อมล้ำทางเศรษฐกิจ” ดังกล่าวนี้เป็นปรากฏการณ์ในเศรษฐกิจระบบทุนนิยมหรือแบบตลาดเสรี ซึ่งเอกชนเป็นเจ้าของปัจจัยการผลิตและมีอำนาจเต็มในการตัดสินใจทางเศรษฐกิจ ระบบเศรษฐกิจดังกล่าวมีความโดดเด่นเป็นที่ยอมรับกันว่า สามารถใช้ประโยชน์ทรัพยากรได้อย่างมีประสิทธิภาพสูงสุด และสามารถขับเคลื่อนความเจริญเติบโตทางเศรษฐกิจ อีกทั้งคุณภาพชีวิตของราษฎร การขจัด “ความเหลื่อมล้ำทางเศรษฐกิจ” ภายใต้ระบบเศรษฐกิจทุนนิยมไม่สามารถกระทำได้ หากสามารถลดความเข้มข้นลงได้บ้างจากนโยบายและมาตรการทางภาษีอากรที่มีอัตราก้าวหน้า ในขณะที่รัฐกำหนดขอบเขตการทำงานของกลไกการตลาดที่ชัดเจนและเหมาะสม

ความเหลื่อมล้ำทางสังคม (social inequality) นั้นเกิดจากความเหลื่อมล้ำทางการเมือง และความเหลื่อมล้ำทางเศรษฐกิจ อย่างมีนัยสำคัญ ซึ่งจะลดความเข้มข้นลงได้ก็ต่อเมื่อสามารถลดความเข้มข้นของความเหลื่อมล้ำในทั้งสองทาง

2. ผู้คนมองความเหลื่อมล้ำอย่างไร

เมื่อปี ค.ศ. 1973 Albert Hirschman ได้ตีพิมพ์บทความเรื่อง The Changing Tolerance for Income Inequality in the Course of Economic Development ซึ่งใจความสำคัญของแนวคิดดังกล่าว คือ เมื่อเศรษฐกิจขยายตัว จะมีคนอยู่ 2 กลุ่มในระบบเศรษฐกิจ เราเรียกกลุ่มแรกว่า ‘ผู้ชนะ’ ซึ่งเป็นคนที่ได้ประโยชน์จากการเติบโตทางเศรษฐกิจ ขณะที่อีกกลุ่มคือ ‘ผู้แพ้’ ซึ่งคนกลุ่มนี้พบว่า รายได้ของตัวเองไม่ได้โตตามเศรษฐกิจ ประเด็นสำคัญก็คือ ในช่วงแรก ๆ ที่สังคมเกิดความเหลื่อมล้ำ ‘ผู้แพ้’ ไม่โกรธ ไม่เกลียด ใครใดๆ ทั้งสิ้น พวกเขากลับมองความเหลื่อมล้ำในแง่ดี นั่นเป็นเพราะพวกเขาคิดว่า ในอีกไม่ช้า รายได้ก็คงจะเพิ่มขึ้นเหมือนกับคนอื่นๆ (ขอเวลาอีกไม่นาน!) นั่นแปลว่า พวกเขาสามารถอดทนต่อความเหลื่อมล้ำได้ อย่างไรก็ตาม หากจนแล้วจนรอดความเหลื่อมล้ำก็ยิ่งสูงลิ่ว ความแตกต่างระหว่างคนรวยกับคนจนยังคงมีมากและดูเหมือนจะห่างมากขึ้นกว่าเดิม ความอดทนดังกล่าวก็จะเริ่มหมดลง ผู้แพ้จากสนามแข่งขันก็จะเริ่มส่งเสียงโหวกเหวกโวยวาย เริ่มคิดว่าการแข่งขันมันไม่แฟร์ มีการส่งสัญญาณเพื่อแสดงความไม่พอใจ เมื่อพบว่าตัวเองไม่ใช่คนเดียวที่ต้องทำงานหลังสู้ฟ้า หน้าสู้ดินมาอย่างยาวนาน ท้ายที่สุดนำไปสู่การรวมกลุ่มเพื่อประท้วง ก่อจลาจล เกิดเป็นความขัดแย้งทางการเมือง ร้ายแรงเข้าก็กลายเป็นสงคราม ซึ่ง Hirschman เรียกจุดจบของการพัฒนานี้ว่า ‘Development Disaster’

ความเหลื่อมล้ำอาจเกิดขึ้นได้ในช่วงแรกที่ประเทศมีการเติบโตเศรษฐกิจ ซึ่งอาจไม่เป็นปัญหามากนัก เมื่อเทียบกับปัญหาอื่นๆ อย่างความยากจน เพราะในบางมุม ความเหลื่อมล้ำก็ส่งผลดีต่อพลวัตการพัฒนาเศรษฐกิจ และคนทุกๆ ไปก็ไม่ได้มองช่องว่างระหว่างคนรวยกับคนจนในแง่ลบ แต่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หากความเหลื่อมล้ำสูงขึ้นเรื่อยๆ และรัฐบาลยังคงไร้ประสิทธิภาพในการแก้ไขปัญหา หายนะการ พัฒนา หรือ Development Disaster ก็อาจอยู่ไม่ไกล

3. จะแก้ไขความเหลื่อมล้ำได้อย่างไร

อย่างไรก็ตาม ก็ยังมีอีกอย่างน้อย 3 มาตรการที่จะช่วยลดความเข้มข้นของ “ความเหลื่อมล้ำทางสังคม” ได้มาก

3.1 “การศึกษา” (education) คือการทำให้สังคมเป็นสังคมของ “ผู้มีการศึกษา” (educated society) ซึ่งหากทำได้สำเร็จก็จะลดความเหลื่อมล้ำทางสังคมได้อย่างมีนัยสำคัญ “สังคมของผู้มีการศึกษา” มิได้หมายความว่าเพียงเป็นสังคมที่สมาชิกมีความรู้ในวิชาการต่าง ๆ เท่านั้น หากจะต้องมีความเป็น “ผู้ดี” อย่างครบถ้วน กล่าวคือ มีวิชาความรู้และความรอบรู้, มีธรรมะ, มีหลักคิดที่ถูกต้อง และความมั่นคงในสิ่งที่ถูกต้อง, มีวัฒนธรรมและการประพฤติปฏิบัติที่ดีงาม, อีกทั้งไม่บกพร่องในจิตสำนึกที่เป็นสากลต่าง ๆ

3.2 “สวัสดิการสังคม” (social welfare) หรือ “การประกันสังคม” (social security) ในเรื่องของสุขภาพ, การศึกษา, ค่าจ้างขั้นต่ำ, ชราภาพและทุพพลภาพ ฯลฯ ซึ่งเป็นมาตรการที่รองรับความเสียหายเปรียบต่าง ๆ จาก “ความเหลื่อมล้ำทางเศรษฐกิจ”

3.3 “จิตสำนึกในการพึ่งพาตนเอง” (a sense of self-reliance) นอกเหนือจาก “ความเหลื่อมล้ำทางการเมือง” และความเหลื่อมล้ำทางเศรษฐกิจแล้ว ความบกพร่องอย่างเอกอุในจิตสำนึกในการพึ่งพาตนเอง คือปัจจัยที่เพิ่มความเข้มข้นให้แก่ “ความเหลื่อมล้ำทางสังคม” ทั้งภายในสังคมไทยเอง และความเหลื่อมล้ำระหว่างสังคมไทย กับสังคมของชาติที่เจริญแล้ว

2.2 สถานภาพทางสังคม

สถานภาพทางสังคม หมายถึง ตำแหน่งของบุคคลที่ดำรงอยู่ในสังคม มี 2 ประเภท คือ

1. สถานภาพที่ได้มาโดยกำเนิด (Ascribed status) เป็นเรื่องของการที่บุคคลนั้นได้รับสถานภาพ มาโดยเงื่อนไขทางชีวภาพ นั่นคือ พอเกิดขึ้นมาในโลกก็ได้รับเลย ซึ่งพอแยกอธิบาย ดังต่อไปนี้

1.1 สถานภาพทางวงศ์ญาติ (Kinship status) คือ บุคคลย่อมมีความผูกพันกับครอบครัว เช่น เป็นลูกของพ่อแม่ เป็นพี่ของน้อง เป็นต้น

1.2 สถานภาพทางเพศ (Sex status) คือ บุคคลเกิดมาเป็นเพศใด เป็นชายหรือหญิงบุคคลนั้นก็ย่อมได้รับสถานภาพทางเพศซึ่งย่อมมีบทบาท (สิทธิหน้าที่) ที่ต่างกัน

1.3 สถานภาพทางอายุ (Age status) คือ บุคคลได้รับสถานภาพตามเกณฑ์อายุของตน เช่น กฎหมายไทยบัญญัติไว้ว่า ชายและหญิงจะบรรลุนิติภาวะเมื่ออายุครบ 20 ปีบริบูรณ์ เพราะฉะนั้นสิทธิและหน้าที่ของบุคคลที่บรรลุนิติภาวะแล้ว กับบุคคลที่ยังไม่บรรลุนิติภาวะย่อมแตกต่างกัน

1.4 สถานภาพทางเชื้อชาติ (Race status) คือ บุคคลที่เกิดมาจากชาติใดก็มีสถานภาพตามบรรทัดฐานของชาตินั้น ๆ เช่น เชื้อชาติไทยและเชื้อชาติจีน เป็นต้น

1.5 สถานภาพทางท้องถิ่น (Regional status) คือ บุคคลที่เกิดมาใน ถิ่นฐานใด เช่น คนที่เกิดทางภาคเหนือของไทยก็ได้รับสถานภาพเป็นคนเหนือ เกิดที่ภาคใต้ก็ ได้รับสถานภาพเป็นคนใต้ เป็นต้น

1.6 สถานภาพทางชนชั้น (Class status) บุคคลที่เกิดมาจากครอบครัวของชนชั้นสูง คือ มีฐานะดี ย่อมได้รับการศึกษาสูงอีกด้วย และได้รับสถานภาพเป็นชนชั้นสูง

2. สถานภาพที่ได้มาภายหลัง (Achieved status) สถานภาพประเภทนี้เป็นสถานภาพที่ได้มาภายหลังอันเป็นผลสืบเนื่องมาจากความสำเร็จของการกระทำของตน ดังจะอธิบาย ดังต่อไปนี้

1. สถานภาพทางสมรส (Marital status) คือ บุคคลจะได้รับสถานภาพของความเป็นสามี – ภรรยาภายหลังที่ได้ทำการสมรสแล้ว

2. สถานภาพทางบิดามารดา (Parental status) บุคคลจะได้รับ สถานภาพของความเป็นบิดามารดา ก็ต่อเมื่อบุคคลนั้น ๆ มีบุตร

3. สถานภาพทางการศึกษา (Educational status) บุคคลที่ได้รับ การศึกษาสูง ๆ เช่น ในชั้นอุดมศึกษา ย่อมได้รับสถานภาพทางการศึกษาตามวุฒิของตน ได้มา เช่น เป็นบัณฑิต เป็นมหาบัณฑิต หรือ ดุษฎีบัณฑิต

4. สถานภาพทางอาชีพ (Occupational status) สังคมประชาธิปไตยเปิดโอกาสให้บุคคลได้มีโอกาสแข่งขันกันในด้านความสามารถเกี่ยวกับการประกอบอาชีพ บุคคลย่อมได้รับสถานภาพตามประเภทอาชีพ เช่น ช่างฝีมือ ความเป็นหมอ

5. สถานภาพทางการเมือง (Political status) บุคคลที่สนใจและอยู่ในวงการเมือง ย่อมได้รับสถานภาพทางการเมือง เช่น เป็นสมาชิกของพรรค

2.3 ประเภทของอาชีพ

การประกอบอาชีพโดยทั่วไปสามารถแบ่งประเภทออกได้ 3 ประเภท ได้แก่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1. อาชีพข้าราชการ เป็นอาชีพที่รัฐบาลจ้างเพื่อให้ทำหน้าที่บริการแก่ประชาชนทั่วไป เช่น เกษตร ตำบลด ปลัด อบต. ครู พยาบาล หมอ ตำรวจ ทหาร เป็นต้น ซึ่งได้รับรายได้หรือตอบแทนเป็นเงินเดือน

2. อาชีพอิสระ บางครั้งเรียกว่าอาชีพส่วนตัว เป็นการประกอบอาชีพเป็นของตนเอง ลงทุนเอง เป็นผู้ดำเนินการเอง และเป็นนายตัวเอง ซึ่งอาชีพอิสระแบ่งได้เป็น 3 อย่าง คือ

2.1 อาชีพการผลิต (Manufacturing) หมายถึง การประกอบอาชีพในการทำสินค้าขึ้นมาสำหรับจำหน่ายให้แก่ผู้บริโภค

2.2 อาชีพการค้า (Trading) หมายถึง การประกอบอาชีพซื้อมาขายไป หรือเป็นคนกลางในการซื้อขายสินค้า

2.3 อาชีพบริการ(Service) หมายถึง การประกอบอาชีพที่ให้บริการลูกค้า เช่น ธนาคาร โรงแรม ร้านอาหาร เป็นต้น

3. อาชีพลูกจ้าง ไม่ได้เป็นเจ้าของกิจการ ทำงานโดยปฏิบัติตามคำสั่ง และได้รับค่าตอบแทนคือ เงินเดือน หรือรายได้ต่อวัน/สัปดาห์

2.4 รัฐสวัสดิการ

รัฐสวัสดิการ (welfare state) คือ มโนทัศน์การปกครองซึ่งรัฐมีบทบาทสำคัญในการคุ้มครองและส่งเสริมความเป็นอยู่ที่ดีทางเศรษฐกิจและสังคมของพลเมือง โดยอาศัยหลักความเสมอภาคของโอกาส การกระจายความมั่งคั่งอย่างชอบธรรม และความรับผิดชอบต่อสาธารณะแก่ผู้ไม่สามารถจัดหาขั้นต่ำสำหรับชีวิตที่ดีได้ กลุ่มประเทศนอร์ดิก เช่น ไอซ์แลนด์ สวีเดน นอร์เวย์ เดนมาร์กและฟินแลนด์ รวมอยู่ในรัฐสวัสดิการสมัยใหม่

รัฐสวัสดิการเกี่ยวข้องกับการถ่ายโอนเงินทุนจากรัฐสู่บริการที่จัดให้ (เช่น สาธารณสุข การศึกษา) ตลอดจนถึงปัจเจกบุคคลโดยตรง ("ผลประโยชน์") รัฐสวัสดิการจัดหาเงินทุนจากการเก็บภาษีแบบแบ่งความมั่งคั่ง (redistributionist taxation) และมักเรียกว่าเป็น "เศรษฐกิจแบบผสม" ประเภทหนึ่ง การเก็บภาษีดังกล่าวปกติรวมการเก็บภาษีเงินได้จากผู้มีรายได้สูงมากกว่าผู้มีรายได้ต่ำ เรียกภาษีอัตราก้าวหน้า ซึ่งช่วยลดช่องว่างรายได้ระหว่างคนรวยและคนจน

สวัสดิการหลักประกันสุขภาพแห่งชาติคือ หนึ่งในสวัสดิการรักษาพยาบาล ที่รัฐบาลจัดให้แก่ประชาชน ซึ่งสวัสดิการรักษาพยาบาลของรัฐมีทั้งสิ้น 5 กลุ่ม ดังนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1. สวัสดิการข้าราชการ ใครที่รับราชการ มีสิทธิเบิกค่ารักษาพยาบาลของรัฐได้ฟรี (กรมบัญชีกลาง กระทรวงการคลัง เป็นผู้ดูแล)
2. กองทุนประกันสังคม เป็นสวัสดิการด้านประกันที่รัฐบาลให้สิทธิแก่ประชาชนในการจ่ายเงินสมทบ (ร่วมกับนายจ้าง หรือรัฐบาล) เข้ากองทุน (เรียกคนที่มีสิทธิ์กลุ่มนี้ว่า "ผู้ประกันตน") ซึ่งเรามีสิทธิเบิกค่ารักษาพยาบาล, กรณีทุพพลภาพ, เสียชีวิต หรือว่างงาน จากกองทุนประกันสังคมนี้ได้ (กระทรวงแรงงานและสวัสดิการสังคม เป็นผู้ดูแล)
3. สวัสดิการพนักงานส่วนท้องถิ่น เป็นสวัสดิการเบิกค่ารักษาพยาบาลหรือสถานพยาบาลท้องถิ่น ของข้าราชการหรือลูกจ้างขององค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น (กระทรวงมหาดไทย เป็นผู้ดูแล)
4. สวัสดิการของหน่วยงานรัฐอื่นๆ เป็นสวัสดิการเบิกค่ารักษาพยาบาลของรัฐ ของหน่วยงานรัฐอื่นๆ ที่ไม่ใช่ข้าราชการ เช่น หน่วยงานรัฐวิสาหกิจ (หน่วยงานนั้นๆ เป็นผู้ดูแล)
5. หลักประกันสุขภาพแห่งชาติ เป็นสวัสดิการเบิกค่ารักษาพยาบาลของรัฐ หรือสถานพยาบาลใดๆ ที่ลงทะเบียนกับทางรัฐ ของประชาชนคนไทยทุกคนที่ไม่อยู่ในกลุ่มที่มีสิทธิเบิก 4 กลุ่มดังกล่าวข้างต้น (สำนักงานหลักประกันสุขภาพแห่งชาติ (สปสช.) เป็นผู้ดูแล)

2.5 บอร์ดเกม

1. ความเป็นมาของบอร์ดเกม

ผู้คนส่วนใหญ่ไม่เคยรู้มาก่อนว่ามนุษย์ริเริ่มการเล่นบอร์ดเกมขึ้นมาก่อนที่จะรู้จักการประดิษฐ์ตัวอักษรเพื่อใช้เขียนบันทึก โดยมีหลักฐานการขุดพบหินแกะสลักขนาดเล็กที่มีสีสันท่างๆ จำนวน 49 ก้อนที่สุสานบาเซอ โฮยูก (Başur Höyük) ซึ่งมีอายุกว่า 5,000 ปีทางตะวันออกเฉียงใต้ของประเทศตุรกี ถือได้ว่าเป็นชิ้นส่วนของเกมที่เก่าแก่ที่สุดเท่าที่เคยพบมา นอกจากนี้ มีการขุดพบชิ้นส่วนเกมที่มีรูปแบบคล้ายคลึงกันในประเทศซีเรียและอิรัก หลักฐานเหล่านี้บ่งชี้ให้เห็นว่าบอร์ดเกมมีต้นกำเนิดในแถบดินแดนพระจันทร์เสี้ยวอันอุดมสมบูรณ์ (Fertile Crescent) ซึ่งประกอบด้วยพื้นที่ในแถบแม่น้ำไนล์ (Nile) แม่น้ำไทกริส (Tigris) และแม่น้ำยูเฟรติส (Euphrates) ในตะวันออกกลาง โดยดินแดนแถบนี้ยังเป็นผู้ริเริ่มคิดค้น เครื่องดื่มแอลกอฮอล์ กระจาดขาปารุส ลูกอมรสมินท์ และปฏิทิน ซึ่งล้วนแต่เป็นสิ่งประดิษฐ์ที่เป็นองค์ประกอบสำหรับการจัดปาร์ตี้บอร์ดเกมไนท์ (Board Game Night) ในปัจจุบันอีกด้วย

บางคนอาจจะอยากรู้ว่าบอร์ดเกมใดที่มนุษย์สร้างขึ้นเป็นเกมแรก คำตอบคือ “ลูกเต๋า” นั่นเอง ลูกเต๋าเป็นชิ้นส่วนสำคัญของบอร์ดเกมส่วนใหญ่ในยุคปัจจุบัน และถือเป็นรากฐานสำคัญที่อยู่เบื้องหลังการคิดค้นเกมที่เก่าแก่ที่สุดของมนุษย์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.1 ลูกเต๋าโบราณ

ที่มา : <https://www.morethanagamecafe.com>

2. ประเภทของบอร์ดเกม

1. เกมครอบครัว (Family Game)

เกมที่มีกฎกติกาไม่ซับซ้อน อธิบายให้คนที่ไม่เคยเล่นเข้าใจได้ภายใน 5-10 นาที แต่ก็ไม่ยุ่งยากเกินไป ในเมื่อถูกออกแบบมาให้เด็กเล่นได้ผู้ใหญ่เล่นได้ บอร์ดเกมแนวครอบครัวจึงมักจะมีสีสันสวยงาม เน้นให้ผู้เล่นต้องพูดคุย ถกเถียง หรือหาโอกาสแก่งัดกันค่อนข้างมากระหว่างเล่นเนื้อเรื่องไม่เกี่ยวกับความรุนแรงหรือประเด็นหนักๆ สามารถเล่นได้ภายใน 15-60 นาที

ด้วยเหตุนี้เกมครอบครัวจึงเป็นเกมที่มี 'ตลาด' กว้างที่สุด ชักชวนให้เพื่อนๆ ที่ไม่เคยเล่นบอร์ดเกมมาลองเล่นได้ง่ายที่สุด คนยิ่งลองเล่นก็ยิ่งติดใจ เกมครอบครัวจึงเป็นเหมือน 'พระเอก' ที่ทำให้บอร์ดเกมสมัยใหม่เป็นที่นิยมในวงกว้างมากขึ้นทั่วโลก

2. เกมวางแผน (Strategy Game)

เกมที่ต้องใช้ทักษะในการวางแผนมากกว่าเกมครอบครัว เหมาะสำหรับผู้ที่อยากเล่นเกมที่ท้าทายขึ้น และ 'เกมเมอร์' ที่ชอบเล่นเกมในแพลตฟอร์มอื่นอย่างเกมคอมพิวเตอร์ โดยเฉพาะแนววางแผนอย่าง *Civilization* แนวจัดทัพโจมตีอย่าง *StarCraft* หรือเกมกระดานคลาสสิกอย่างหมากรุกเป็นทุนเดิมอยู่แล้ว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เกมวางแผนอาจมี 'ดวง' เป็นส่วนประกอบบ้าง ใช้เวลาเล่น 60-120 นาที แต่บางเกมอาจยาวถึง 180 นาที หรือเป็นมหากาพย์ 5-6 ชั่วโมงได้เลย

เกมวางแผนนับได้ว่าเป็นบอร์ดเกมที่เก่าแก่ที่สุด แรกเริ่มถูกใช้เพื่อ 'จำลอง' สถานการณ์สงครามก่อนรบจริงสำหรับเหล่านายทหาร รายละเอียดบนกระดานจึงต้องสมจริงที่สุด ครอบคลุมการตัดสินใจต่างๆ ที่เป็นไปได้ของฝ่ายศัตรู หลังจากนั้นเกมวางแผนก็แพร่หลายออกไปในหมู่ผู้พิสมัยเกมสงคราม ราวทศวรรษ 1980 (หรือประมาณสิบปีก่อนที่บอร์ดเกมสมัยใหม่จะฮิต) ในยุคนั้นเกมวางแผนที่เล่นกันนอกฐานทัพจะใช้ 'กระดาน' ขนาดใหญ่จำลองสมรภูมิรบ มีตัวเล่นหรือ Counter ทำจากกระดาษ แทนหน่วยทหาร เครื่องบินรบ ปืนใหญ่ เรือดำน้ำ ฯลฯ บริษัทผู้ผลิตเกมแนวนี้ที่ขึ้นชื่อ ได้แก่ Avalon Hill และ SPI จากสหรัฐฯ เกมประเภทนี้นิยมเล่นโดยนายทหารที่เกษียณแล้วหรือคนธรรมดาที่เป็นแฟนพันธุ์แท้สงครามในประวัติศาสตร์ ช่วงยุคบุกเบิกนักเล่นเกมแนวนี้จะไม่เรียกมันว่าบอร์ดเกม แต่จะเรียกว่า 'เกมซิมูเลชัน' (เพราะมัน Simulate จำลองฉากรบจริง) หรือ 'เกมจำลองสงคราม' เพื่อให้แตกต่างจากเกมแนวครอบครัวสมัยนั้น

ใครที่อยากเล่นเกมวางแผนต้องใช้เวลากับความอดทนอย่างมาก เพราะมีตัวเล่นมากมาย กฎกติกาหนาเป็นคัมภีร์ ระหว่างเล่นต้องคอยคิดคำนวณตัวแปรต่างๆ ตลอดเวลา เพื่อประเมินว่ามีใครเข้าเงื่อนไขชนะหรือยัง เกมวางแผนสมัยนั้นจึงเป็นที่นิยมแค่นิวทริค

ต่อมาเมื่อบอร์ดเกมสมัยใหม่เริ่มได้รับความนิยม ประกอบกับมีผู้เล่นหลายคนที่อยากลองเล่นเกมที่ทำหายขึ้น นักออกแบบบอร์ดเกมจึงตอบสนองความต้องการของคนกลุ่มนี้ด้วยการยกระดับเกมวางแผนให้มีตัวเล่นและบอร์ดที่สวยงามไม่แพ้เกมครอบครัว มีเรื่องราวที่ไม่เน้นความรุนแรง (เช่น ให้แข่งขยายเครือข่ายทางรถไฟ แทนที่จะสู้กันให้ตายไปข้าง) และที่สำคัญกว่านั้นคือ 'ย่อย' กฎกติกาที่จุกจิกและเข้าใจยากให้เป็นกลไกที่ไม่ซับซ้อน ใช้เวลาศึกษาไม่นาน

ปัจจุบันเกมวางแผนแข่งกันที่ 'ความเรียบง่าย' (Elegance) ของกติกา เทียบกับ 'ความท้าทาย' ต้องขบคิดระหว่างเล่น และ 'ความซับซ้อน' ของผลลัพธ์การเล่น ยิ่งกติกาของเกมเรียบง่ายแต่ตัวเกมมีความท้าทาย ให้ผลลัพธ์ที่สลับซับซ้อน คนเล่นก็จะยิ่งรู้สึกเล่นเกมที่ 'สนุก' และไม่ซ้ำซาก เล่นซ้ำก็รอบก็ไม่เบื่อ

ยังมีอุปกรณ์การเล่นที่สุ่มมาใช้เพียงคราวละไม่กี่เปอร์เซ็นต์ (เช่น จั่วไพ่มาใช้เพียง 20 ใบ ตลอดทั้งเกม จากทั้งสำรับ 200 ใบ) ยิ่งเล่นซ้ำได้หลายรอบ ประสบการณ์ไม่ซ้ำเดิม

3. ปาร์ตี้เกม (Party Game)

'ปาร์ตี้เกม' ถูกออกแบบมาสำหรับเล่นเป็นหมู่คณะ ปกติหมายถึง 8-20 คนหรือมากกว่า ปาร์ตี้เกมที่สนุกคือเกมที่อธิบายให้ทุกคนเข้าใจได้ภายใน 5-10 นาที มีอุปกรณ์ไม่มาก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เกมประเภทนี้อาจมีดวงเกี่ยวข้องกับด้ายเล็กน้อย แต่ส่วนใหญ่ต้องใช้มนุชยสัมพันธ์และปฏิภาณไหวพริบ เช่น หากเป็นเกมที่ต้องจับตัวสายลับที่แฝงตัวมา เราก็คงต้องคอยสังเกต น้ำเสียง สีหน้า แววตา ท่าทางของเพื่อนว่าส่อพิรุณไหม น่าจะเป็นสายลับที่แฝงตัวมาตามเนื้อเรื่องของเกมหรือเปล่า

ความสนุกของปาร์ตี้เกมจึงละม้ายคล้ายกับความสนุกของงานปาร์ตี้ คือได้สังสรรค์อย่างหรูหรากับคนอื่นอีกหลายคน

3. ประโยชน์ของบอร์ดเกม

1. ไม่ก้าวก้าวผู้เล่นก่อนเกมจบ

ลักษณะหนึ่งของบอร์ดเกมสมัยเก่าคือ เป็นไปได้ที่ผู้เล่นคนใดคนหนึ่งจะเล่นเก่งมากๆ (หรือที่เป็นไปได้มากกว่าคือ โชคดีกว่าคนอื่นมาก) ทำคะแนนนำคนอื่นจนไม่มีทางที่ใครจะตามทันยกตัวอย่าง *เกมเศรษฐี* ถ้าใครได้ครอบครองที่ดินส่วนใหญ่ในเกม คนคนนั้นก็มักจะชนะแบบไม่ต้องลุ้น ทำให้คนอื่นอาจเบื่อก่อนที่จะต้องทนเล่นจนจบเกม เพราะเล่นอย่างไรก็แข่งหน้าไม่ได้ เท่ากับว่าผู้เล่นหลายคนถูก ‘ก้าวก้าว’ (แพ้แน่ๆ) นานหลายตาก่อนเกมจบ

นักออกแบบเกมสมัยใหม่มองว่า การก้าวก้าวผู้เล่นก่อนเกมจบเป็น ‘บาป’ ประการหนึ่งซึ่งไม่ควรทำ เพราะการเล่นบอร์ดเกมเป็นกิจกรรมกลุ่มของคนหลายคน ถ้ามีใครถูกทิ้งห่างมากและไม่มีทางพลิกสถานการณ์ได้ คนคนนั้นหรือหลายคนนั้นก็มักจะเบื่อไม่อยากเล่น สุดท้ายคนที่มีความหมายก็จะสนุกอยู่คนเดียว ช่วงท้ายๆ ของเกมจึงอาจเปลี่ยนจาก ‘กิจกรรมกลุ่ม’ ที่ทุกคนมีส่วนร่วมอย่างสนุกสนาน กลายเป็น ‘กิจกรรมเข้ามาคนเดียว’ ที่คนอื่นนั่งดูด้วยความแข็ง

บอร์ดเกมสมัยใหม่หลายเกมขจัดปัญหานี้ด้วยการออกแบบให้ผู้เล่นมีวิธีได้คะแนนหลายวิธี ซึ่งคะแนนส่วนหนึ่งต้องรอลุ้นผลในตอนจบ เช่น คะแนนครึ่งหนึ่งในบอร์ดเกมเกี่ยวกับโจรสลัด *Merchants & Marauders* มาจากสมบัติที่ผู้เล่น (โจรสลัด) แต่ละคนใส่เข้าที่ระหว่างผจญภัย ไม่มีใครรู้แน่ๆว่าแต่ละคนสะสมสมบัติได้เท่าไร จนกระทั่งทุกคนเปิดที่บอออกมานับหลังจากจบเกมแล้วเท่านั้น ผู้ชนะจึงอาจไม่ใช่คนที่มีความหมายมาตลอดก็ได้ บอร์ดเกมที่ได้รับค่านิยมจึงมักจะเป็นบอร์ดเกมที่ทำให้ทุกคนรู้สึกว่ามี ‘ลุ้น’ ก่อนเกมจบ และมีวิธีพลิกสถานการณ์ได้หลายวิธี เมื่อมีลุ้น ทุกคนก็จะรู้สึกสนุกไปตลอดเกม และไม่มีใครถูกเพื่อนทิ้งห่างไว้ข้างหลัง

2. ได้ฝึกสมองและประลองทักษะกันจริงๆ

บอร์ดเกมสมัยใหม่มีมากมายหลายชนิดและรูปแบบ เกมที่ออกแบบสำหรับครอบครัวก็จะทำให้ ‘เด็กเล่นได้ ผู้ใหญ่เล่นดี’ มักจะมีความบังเอิญหรือ ‘ดวง’ เป็นองค์ประกอบสำคัญ เพราะเด็ก ๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ไม่สามารถวางแผนได้อย่างแยบยล (และเต็มไปด้วยเล่ห์กลเท่ากับผู้ใหญ่) การใช้ดวง (ส่วนใหญ่ด้วยการทอยลูกเต๋าหรือจั่วไพ่) จึงเป็นกลไกที่ทำให้เด็กมี 'แต้มต่อ' พอที่จะแข่งกับผู้ใหญ่ได้

นอกจากนี้ การใช้ดวงเป็นส่วนสำคัญยังทำให้อธิบายกติกาได้ง่าย และใช้เวลาไม่นาน มันจึงถูกใช้เป็นกลไกหลักของเกมขนาดสั้นด้วย

(ทุกวันนี้มีกระแสดึงกระแสหนึ่งในธุรกิจบอร์ดเกม คือการนำเกมแนววางแผนหนักๆ ที่ปกติต้องใช้เวลาเล่น 2-3 ชั่วโมงมา 'ย่อ' เป็น 'ฉบับลูกเต๋า' หรือ 'ฉบับไพ่' ขนาดกะทัดรัด สำหรับแผนเกมที่ยากค่อยๆ แนะนำผู้เล่นหน้าใหม่ให้รู้จักเกมที่ตัวเองชื่นชอบ หรือพกเกมไปเล่นระหว่างเที่ยวพักผ่อน ตัวอย่างเกมแนวนี้ เช่น *Nations* ย่อเป็น *Nations: The Dice Game*, เกม *Through the Ages* ย่อเป็น *Roll Through the Ages*, เกม *Dominant Species* ย่อเป็น *Dominant Species: The Card Game* เป็นต้น)

ส่วนเกมที่เน้นให้ผู้ใหญ่เล่นมักจะถูกออกแบบมาอย่างรัดกุม เปิดโอกาสให้ใช้ทักษะการวางแผนมากกว่าดวง ยกตัวอย่างเช่น *Power Grid* ซึ่งให้เราแข่งกันบริหารโรงไฟฟ้า เราจะได้เงินในเกม (ใช้ซื้อหรืออัปเกรดโรงไฟฟ้าใหม่ๆ) ก็ต่อเมื่อเราสามารถส่งไฟฟ้าขายเมืองต่างๆ ได้ เราจึงต้องอาศัยการวางแผนอย่างรอบคอบ ตั้งแต่คิดว่าจะประมูลซื้อโรงไฟฟ้าโรงไหน ใช้เชื้อเพลิงชนิดไหน ระหว่างถ่านหิน น้ำมัน นิวเคลียร์ ชยะ (ชีวมวล) หรือพลังงานลม (ถ่านหินถูกที่สุด แต่มีทรัพยากรน้อยลงเรื่อยๆ) จะซื้อเชื้อเพลิงกี่ชนิดในปริมาณเท่าไร (เผื่อคาน้ำราคามันจะแพงขึ้นเพราะมีทรัพยากรน้อยลงหรือก็ซื้อเพลิงแกล้งคู่แข่งเล่นๆ) และจะส่งไฟฟ้าให้กับเมืองไหนบ้าง

เพราะเหตุนี้คนเล่น *Power Grid* จึงต้องวางแผนมากกว่าคนเล่น *เกมเศรษฐกิจ* หลายเท่า คนเล่นเกมเศรษฐกิจ ได้เงินจากความโชคร้ายของคนอื่น แต่กว่านักอุตสาหกรรมใน *Power Grid* จะได้เงินแต่ละที ต้องคิดกลยุทธ์เลือดตาแทบกระเด็น คนชนะจึงไม่ได้มาด้วยดวงแน่ๆ

3. มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่น

ในโลกที่เกมคอมพิวเตอร์กลายเป็นอุตสาหกรรมบันเทิงระดับโลก เด็กตัวเล็กๆ หลายคนกตัญญูบอร์ดเป็นก่อนจะพูดได้เป็นประโยค เสน่ห์ของบอร์ดเกมสมัยใหม่ที่พอจะสู้เกมคอมพิวเตอร์ได้คือการได้หยอกล้อ กลั่นแกล้ง แข่งขัน หรือร่วมมือกันซึ่งหน้า

ถ้าเราอยากรู้ว่าเพื่อนเป็นคนอย่างไร การเล่นเกมก็เป็นหนึ่งในวิธีที่ได้ผลดีพอสมควร เพราะบอร์ดเกมสมัยใหม่ที่เจ๋งจริงนั้นถูกออกแบบมาให้ผู้เล่นมีปฏิสัมพันธ์ต่อกันจริงๆ ไม่ใช่ต่างคนต่างก้มหน้าก้มตาเล่นโดยไม่ต้องสนใจคนอื่น เงยหน้าขึ้นมาที่เดียวแค่ตอนจบเกม

4. มี ‘หน้าเค้ก’ ล้อตาล้อใจ และกลไกการ ‘สอน’ ที่แนบเนียน

บอร์ดเกมยอดนิยมนหลายเกมมี ‘หน้าเค้ก’ เป็นสีลันที่ชวนดึงดูดผู้เล่นหน้าใหม่อย่างไม่ยากเย็น เช่น ออกแบบชิ้นส่วนและกระดานมาอย่างสวยงามน่าเล่น เปรียบได้กับปกหนังสือที่สวยงามน่าหยิบ

หลายเกมไม่ได้เป็นแค่เกมนามธรรมเหมือนกับหมากรุกหรือหมากล้อม แต่มี ‘ฮิม’ น่าสนใจที่สอดรับกับกลไกการเล่นทำให้บอร์ดเกมถูกนำไปใช้เป็นสื่อการเรียนการสอนได้อย่างดีเยี่ยม

ยกตัวอย่างเช่น เกม *London* ให้เราแข่งกันฟื้นฟูลอนดอนหลังถูกไฟไหม้ใหญ่ โดยตัวเกมอ้างอิงจากช่วงปี 1666 จนถึงปี 1900 ขณะที่เราสร้างอาคารบ้านเรือนต่างๆ เราจึงต้องรับมือกับความยากจนที่พุ่งสูงขึ้นในขณะนั้นด้วย (ยิ่งจนยิ่งทำให้คะแนนติดลบ) เหมือนกับประวัติศาสตร์ของลอนดอนจริงๆ

ความสนุกอีกอย่างของบอร์ดเกมสมัยใหม่คือ มีให้เลือกลองเล่นและหลงใหลมากมายหลายประเภท ตอบโจทย์คนเล่นได้ทุกกรสนิยม ไม่แพ้ภาพยนตร์ หนังสือ หรือสื่อสาระบันเทิงชนิดอื่น



บทที่ 3

การวิเคราะห์ข้อมูล

3.1 สรุปข้อมูลและแนวทางการออกแบบ

จากข้อมูลทั้งหมดได้นำมาใช้ในการออกแบบดังนี้

1. ความเหลื่อมล้ำ

สิ่งที่แก้ไขความเหลื่อมล้ำมีอยู่ 3 อย่าง คือ การศึกษา สวัสดิการรัฐ และการพึ่งพาตนเอง การศึกษานั้นเป็นสิ่งที่สำคัญที่สุดเพราะมีผลทั้งแนวทางการคิดและโอกาสในการเลือกงานที่ดี ส่งผลให้มีรายได้มายกระดับคุณภาพชีวิต

สวัสดิการรัฐเป็นสิ่งที่เข้ามาช่วยเหลือนประชาชน แต่ตัวสวัสดิการเองก็มีความเหลื่อมล้ำอยู่ในตัว เช่น สวัสดิการบางอย่างที่มีสิทธิพิเศษให้ราชการมากกว่า

2. บอร์ดเกม

ตัวเกมที่ใช้ในการออกแบบนั้น จะใช้แนวทางเป็นเกมวางแผนโดยได้ต้นแบบมาจากเกม the game of life แต่จะมีการเล่นที่ซับซ้อนและยากกว่า โดยผู้เล่นจะต้องวางแผนและบริหารชีวิตตัวเองว่าจะทำอย่างไรให้ตัวเองมีความสุขมากที่สุด



ภาพที่ 3.1 the game of life

ที่มา : <https://www.boardgameacademia.com>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.2 แนวคิด

แนวคิดในการออกแบบเกม happy life มาจากปัญหาเรื่องความเหลื่อมล้ำในสังคมไทย โดยเกมจะให้ผู้เล่นสัมผัสกับความเหลื่อมล้ำในตัวเกมแล้วมองย้อนกลับมาที่สังคมในปัจจุบันว่าเรารู้สึกอย่างไรบ้างกับความเหลื่อมล้ำนี้ หากเราไม่ยอมยอมรับสภาพสังคมที่เป็นอยู่เราสามารถดิ้นรนแบบใดได้บ้างเพื่อตั้งฐานะทางสังคมขึ้นมา

ซึ่งส่วนที่สำคัญที่สุดในการเปลี่ยนแปลงสถานะทางสังคมอย่างหนึ่งก็คือ การศึกษา และ สวัสดิการของรัฐ

3.3 mood & tone

ตลกเสียดสีสังคม ภาพดูไม่เรียบ ตลกร้าย



ภาพที่ 3.2 mood & tone

ที่มา : <https://typegang.com/>

maxulichney.com

kovifabrics.com

loveisinmytummy.com

pngtree.com

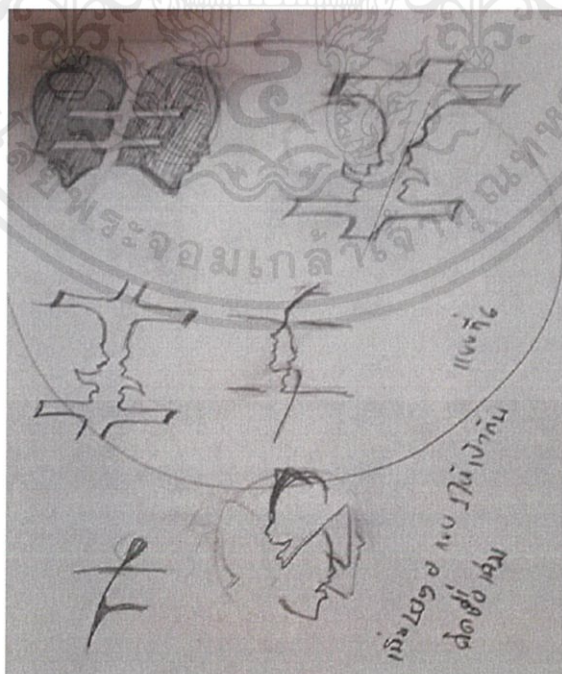
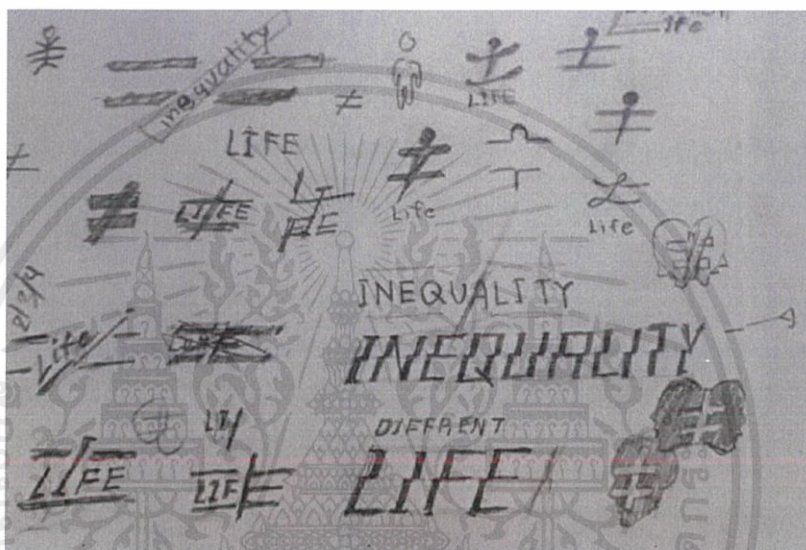
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

การดำเนินการออกแบบ

4.1 Logo

มีรูปแบบดีไซน์มาจาก ความเหลื่อมล้ำ คน และ ไม่เท่ากับ



ภาพที่ 4.1 ภาพร่างโลโก้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.2 ภาพโลโก้แบบเวกเตอร์



ภาพที่ 4.3 โลโก้แบบเสร็จจริงก่อนนำไปใช้งาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.2 แบบร่าง รูปแบบงาน 3 แนวทาง

1. Art nouveau

1.1. แนวลายเส้นที่ใช้



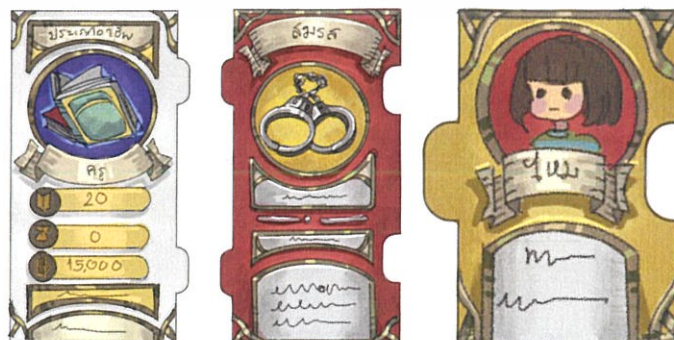
ภาพที่ 4.4 แนวทางภาพประกอบสำหรับ concept art nouveau

1.2 ดีไซน์กระดานตัวละคร



ภาพที่ 4.5 กระดานตัวละครสำหรับ concept art nouveau

1.3 ดีไซน์ส่วนเสริมกระดานตัวละคร อาชีพ คู่สมรส และลูก



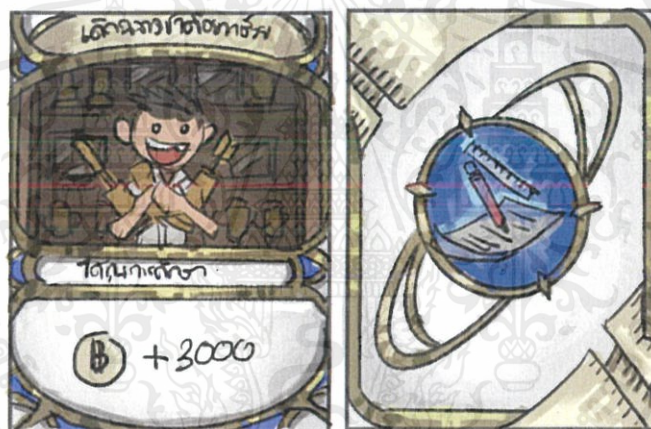
ภาพที่ 4.6 ส่วนเสริมกระดานตัวละครสำหรับ concept art nouveau

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.4 ดีไซน์การ์ดประเภทต่างๆ



ภาพ 4.7 การ์ดโรงเรียน concept art nouveau

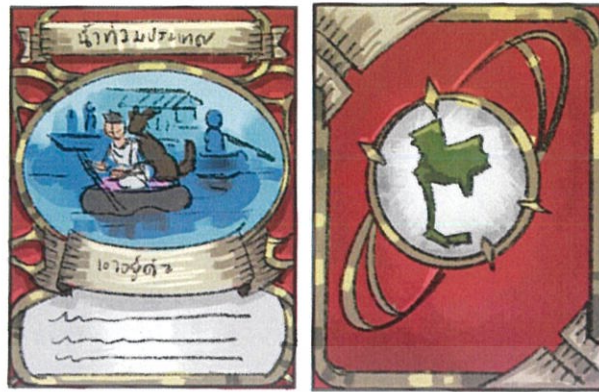


ภาพ 4.8 การ์ดการศึกษา concept art nouveau

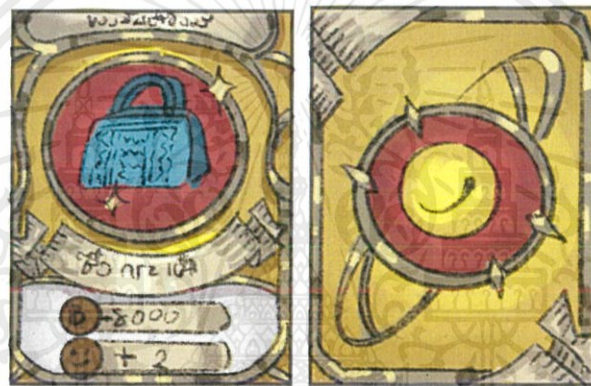


ภาพที่ 4.9 การ์ดเรื่องส่วนตัว concept art nouveau

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.10 การ์ดเหตุการณ์ในประเทศ concept art nouveau



ภาพที่ 4.11 การ์ดใช้จ่ายเพิ่มความสุข concept art nouveau

2. Document file

2.1 แนวลายเส้นที่ใช้



ภาพที่ 4.12 แนวทางภาพประกอบสำหรับ concept document file

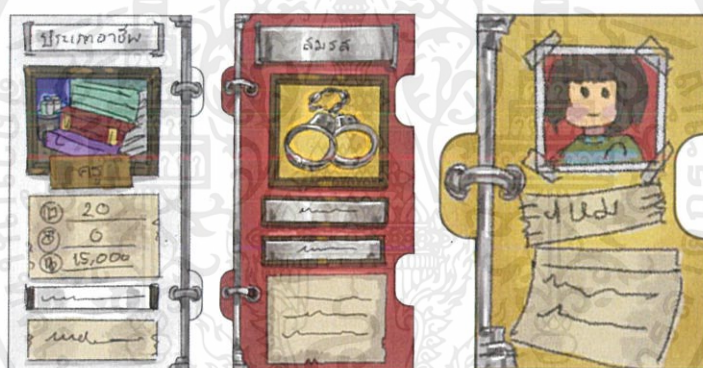
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2 ดีไซน์กระดานตัวละคร



ภาพที่ 4.13 กระดานตัวละครสำหรับ concept document file

2.3 ดีไซน์ส่วนเสริมกระดานตัวละคร อาชีพ คู่สมรส และลูก



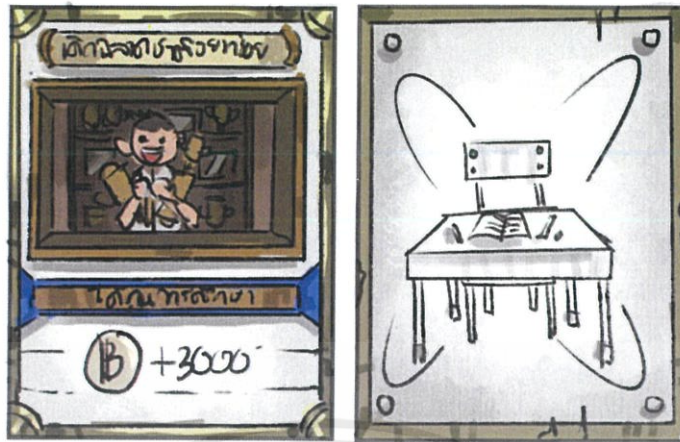
ภาพที่ 4.14 ส่วนเสริมกระดานตัวละครสำหรับ concept document file

2.4 ดีไซน์การ์ดประเภทต่างๆ

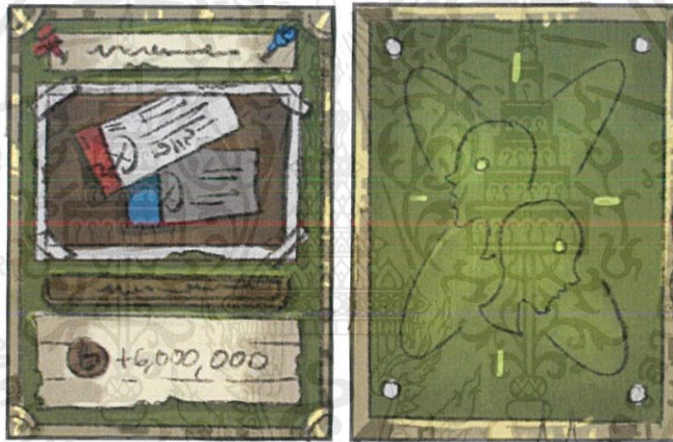


ภาพที่ 4.15 การ์ดโรงเรียน concept document file

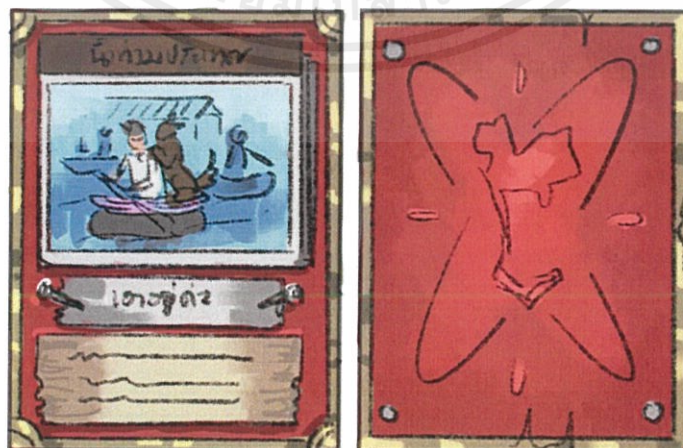
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.16 การ์ดการศึกษา concept document file

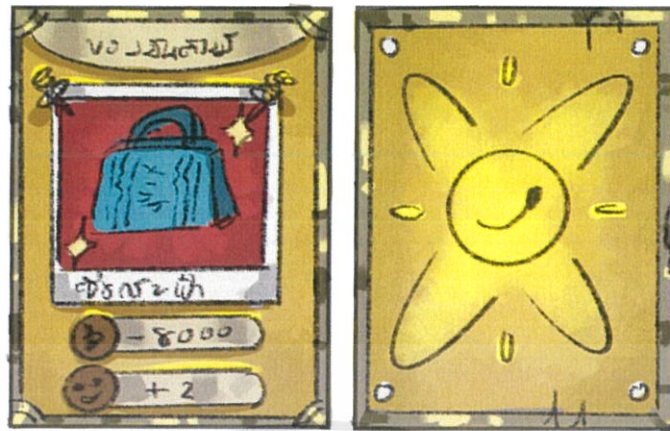


ภาพที่ 4.17 การ์ดเรื่องส่วนตัว concept document file



ภาพที่ 4.18 การ์ดเหตุการณ์ในประเทศ concept document file

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.19 การ์ดใช้จ่ายเพิ่มความสุข concept document file

3. Data

3.1 แนวลายเส้นที่ใช้



ภาพที่ 4.20 แนวทางภาพประกอบสำหรับ concept data

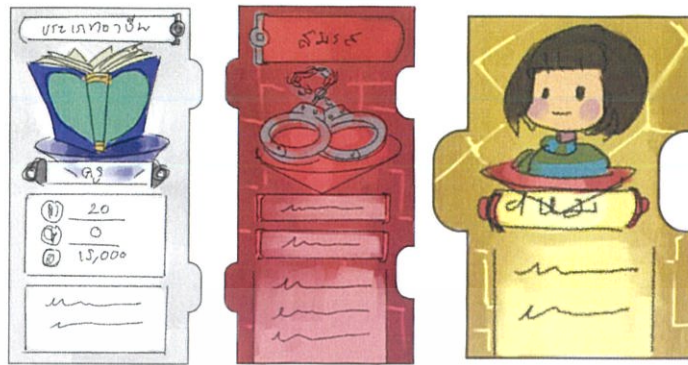
3.2 ดีไซน์กระดานตัวละคร



ภาพที่ 4.21 กระดานตัวละครสำหรับ concept data

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.3 ดีไซน์ส่วนเสริมกระดานตัวละคร อาชีพ คู่สมรส และลูก

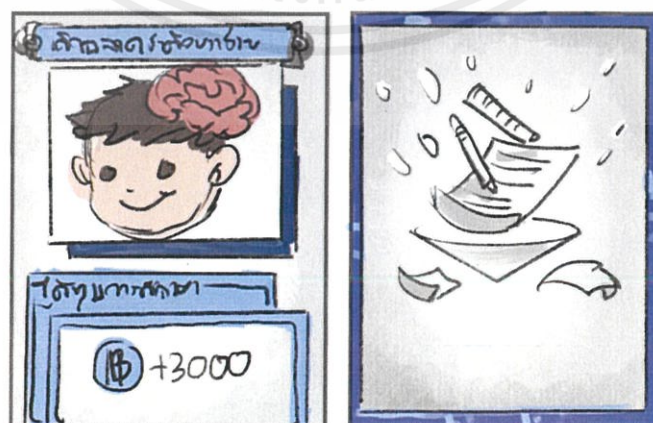


ภาพที่ 4.22 ส่วนเสริมกระดานตัวละครสำหรับ concept data

3.4 ดีไซน์การ์ดประเภทต่างๆ

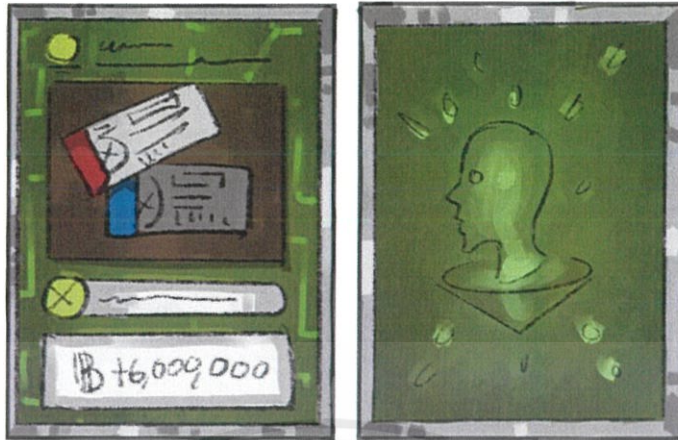


ภาพที่ 4.23 การ์ดโรงเรียน concept data

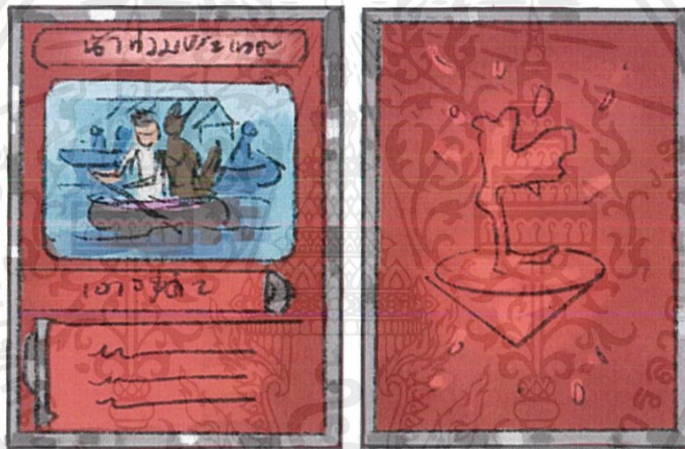


ภาพที่ 4.24 การ์ดการศึกษา concept data

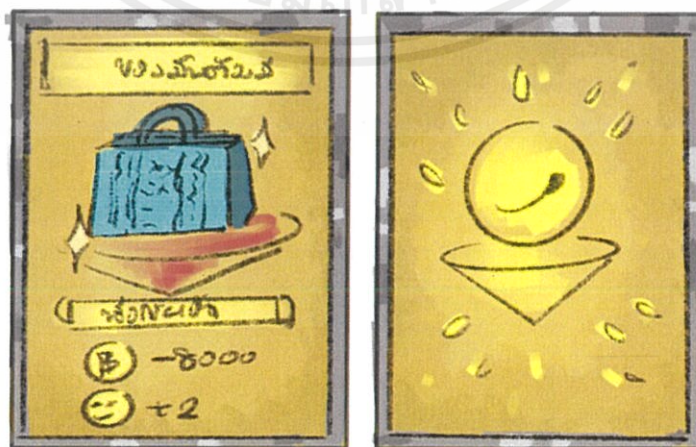
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.25 การ์ดเรื่องส่วนตัว concept data



ภาพที่ 4.26 การ์ดเหตุการณ์ในประเทศ concept data



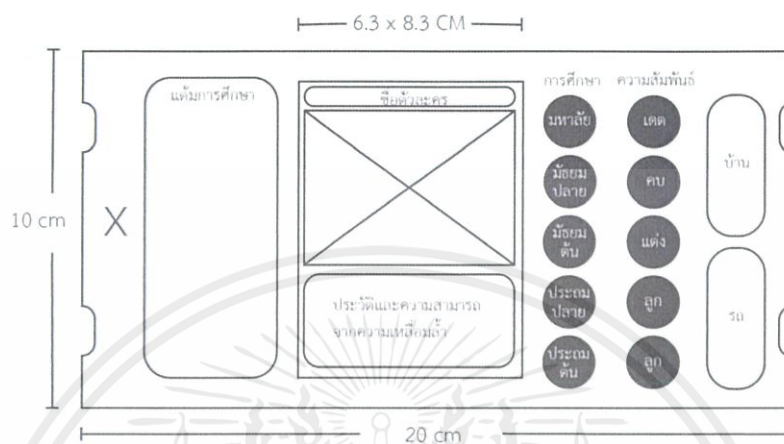
ภาพที่ 4.27 การ์ดใช้จ่ายเพิ่มความสุข concept data

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.3 แนวทางที่นำมาใช้จริง

จากทั้ง 3 แนวทาง แนวทางที่เลือกมาใช้จริงคือ concept document file

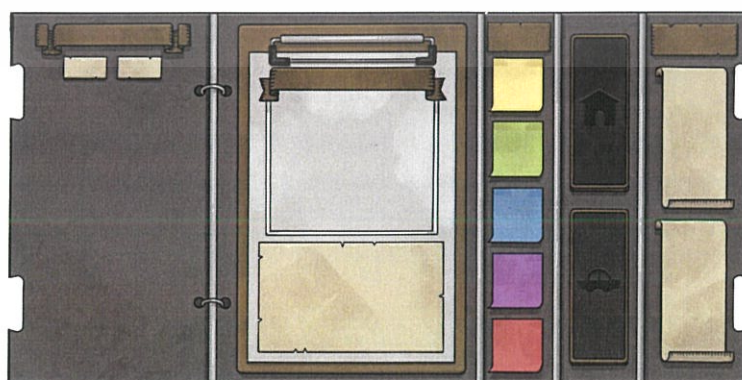
1. กระดานตัวละคร



ภาพที่ 4.28 กระดานตัวละครต้นแบบ



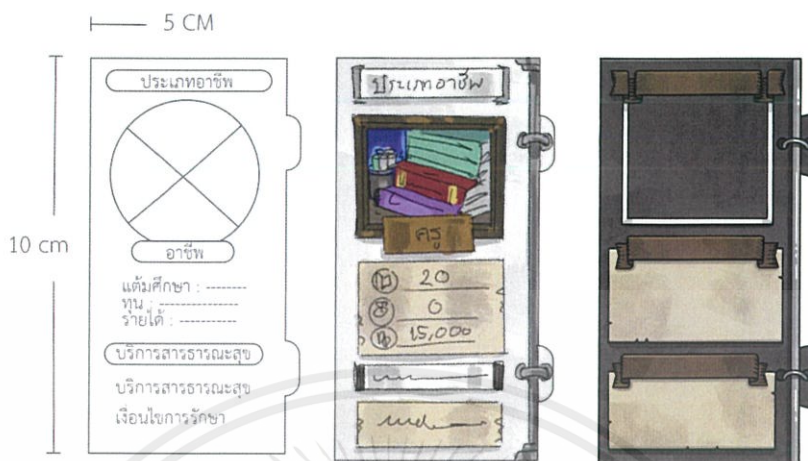
ภาพที่ 4.29 กระดานตัวละคร concept document file



ภาพที่ 4.30 กระดานตัวละครแบบพร้อมใช้งาน

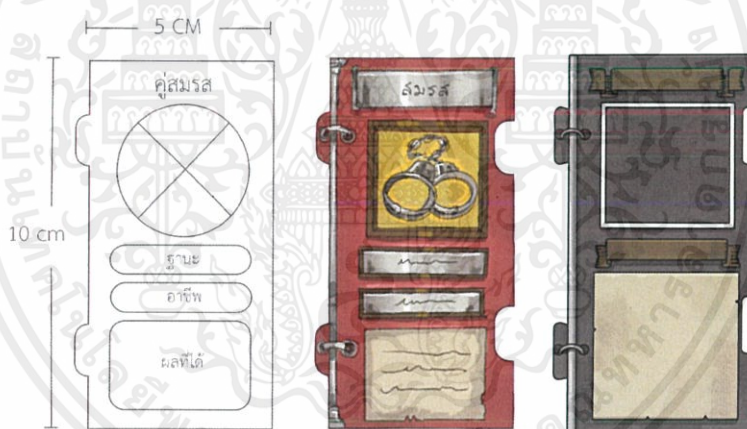
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. ชั้นส่วนอาชีพ



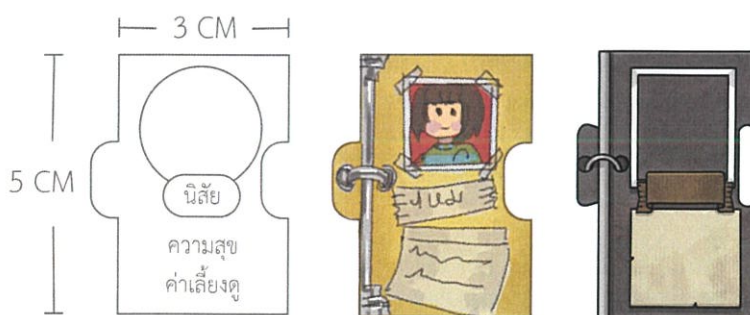
ภาพที่ 4.31 ชั้นส่วนอาชีพต้นแบบจนถึงภาพแบบพร้อมใช้งาน

3. ชั้นส่วนสมรส



ภาพที่ 4.32 ชั้นส่วนสมรสต้นแบบถึงภาพแบบพร้อมใช้งาน

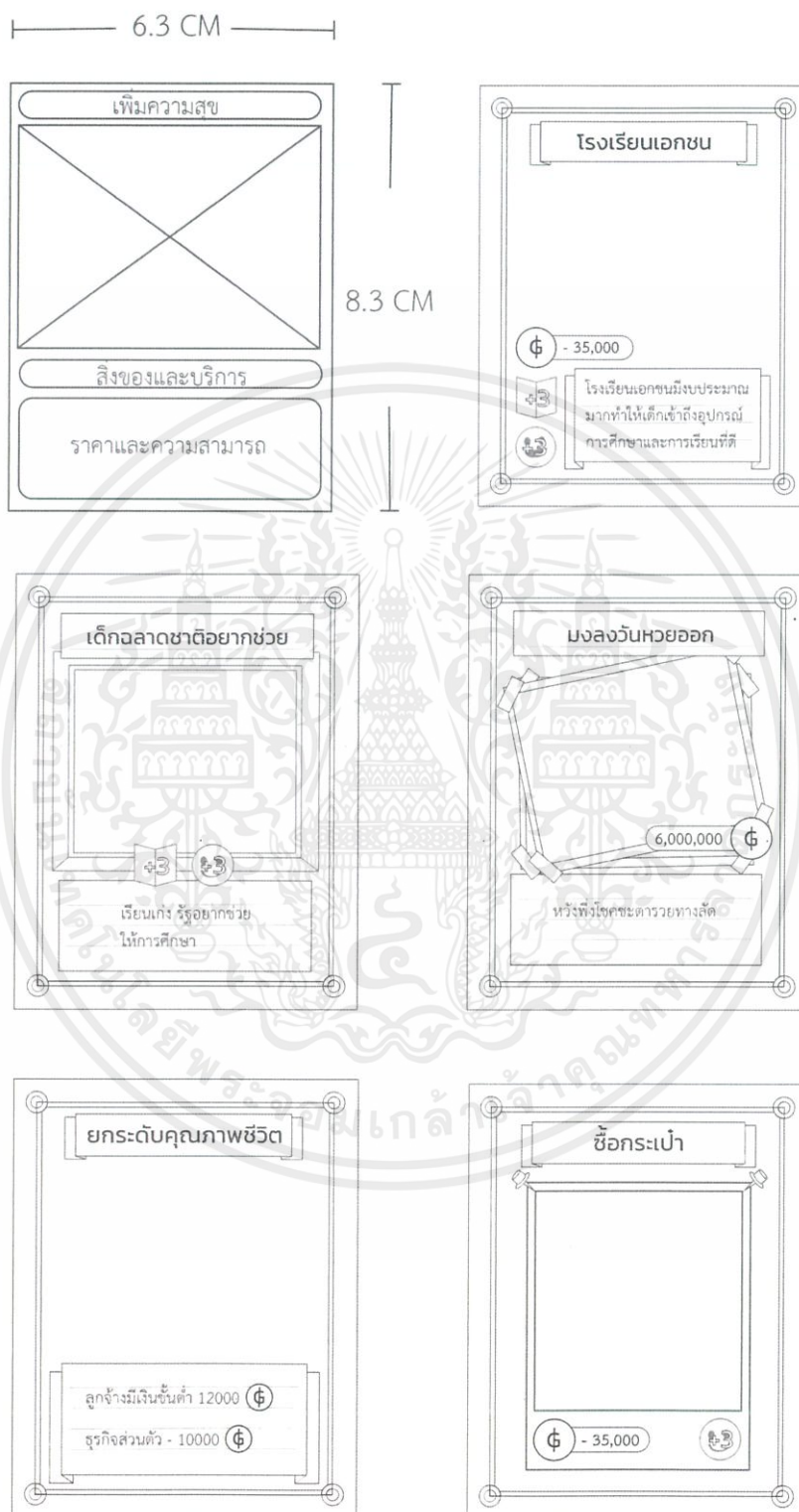
4. ชั้นส่วนลูก



ภาพที่ 4.33 ชั้นส่วนลูกต้นแบบถึงภาพพร้อมใช้งาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5. การ์ด



ภาพที่ 4.34 ต้นแบบดีไซน์การ์ด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

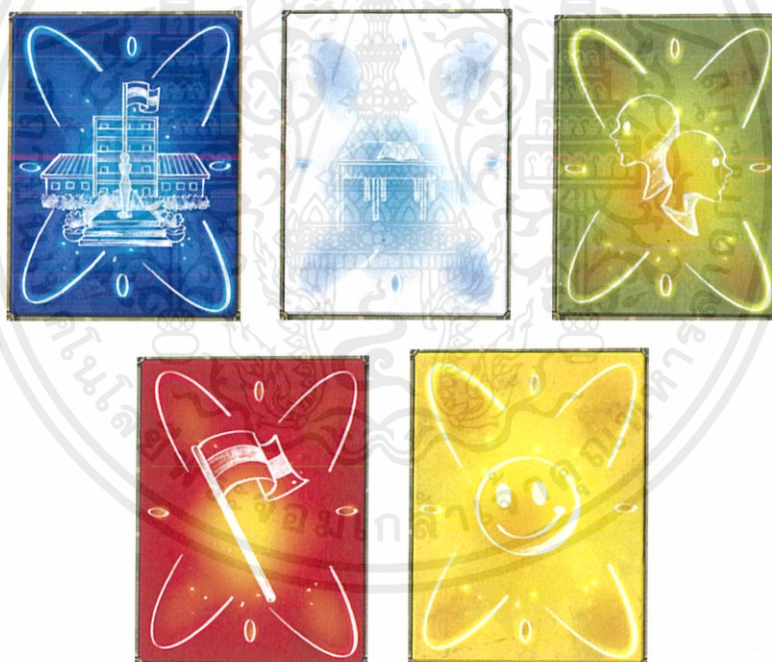


ภาพที่ 4.35 ดีไซน์การ์ดแบบวาดจริง

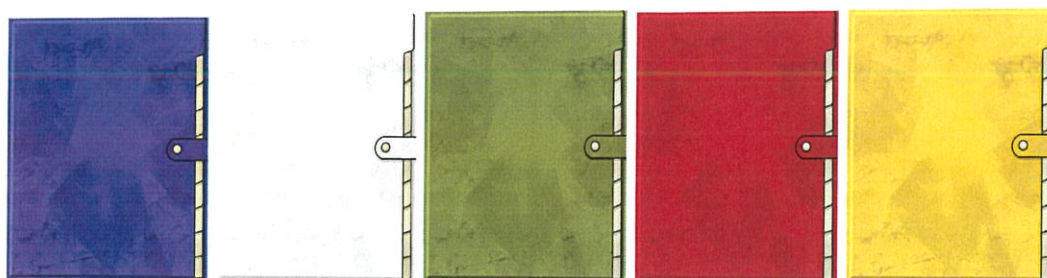
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.36 ดีไซน์แบบที่เลือกมาใช้จริง



ภาพที่ 4.37 หลังไฟดีไซน์แรก



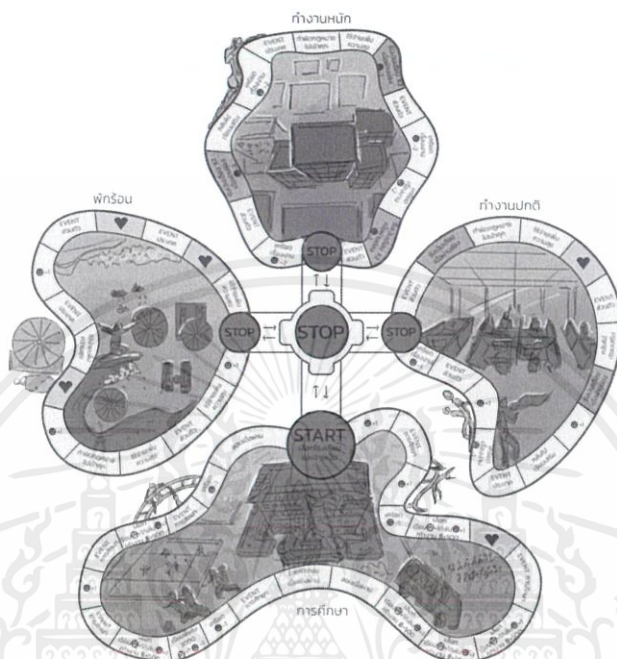
ภาพที่ 4.38 หลังไฟแบบนำไปใช้งานจริง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6. กระดานเดิน

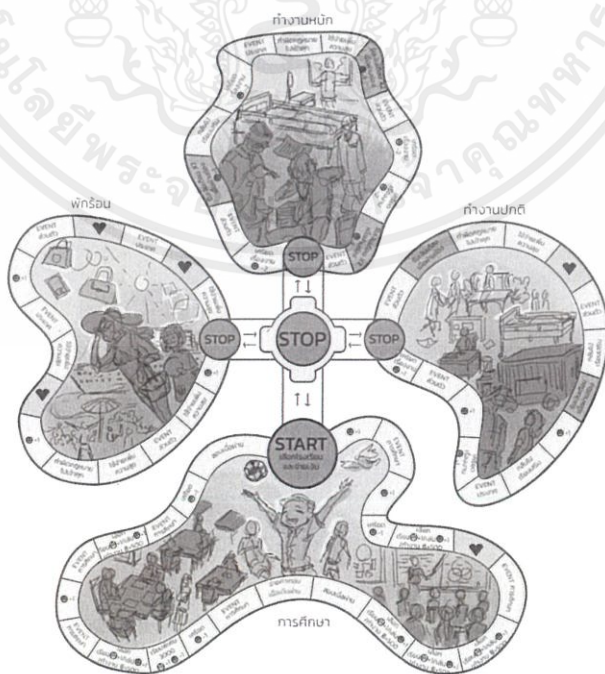
กระดานเดินออกแบบไว้ทั้งหมด 2 แนวทาง คือ

6.1 แบบเป็นรูปสถานที่ของชีวิตแต่ละช่วงวัยและเล่นกับขอบกระดาน



ภาพที่ 4.39 กระดานตีไซน์แรก

6.2 แบบแสดงวิถีชีวิตตามช่วงวัยต่างๆ เป็นแบบที่เลือกมาใช้จริง



ภาพที่ 4.40 กระดานตีไซน์ที่สอง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

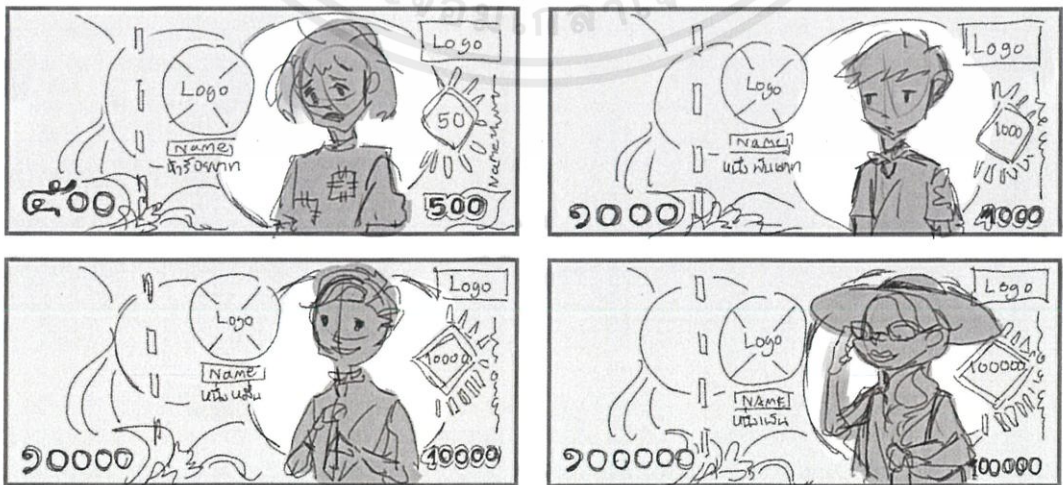


ภาพที่ 4.41 กระดานดีไซน์พร้อมใช้งาน

7. ธนบัตร

ธนบัตรออกแบบไว้ทั้งหมดสองแนวทาง คือ

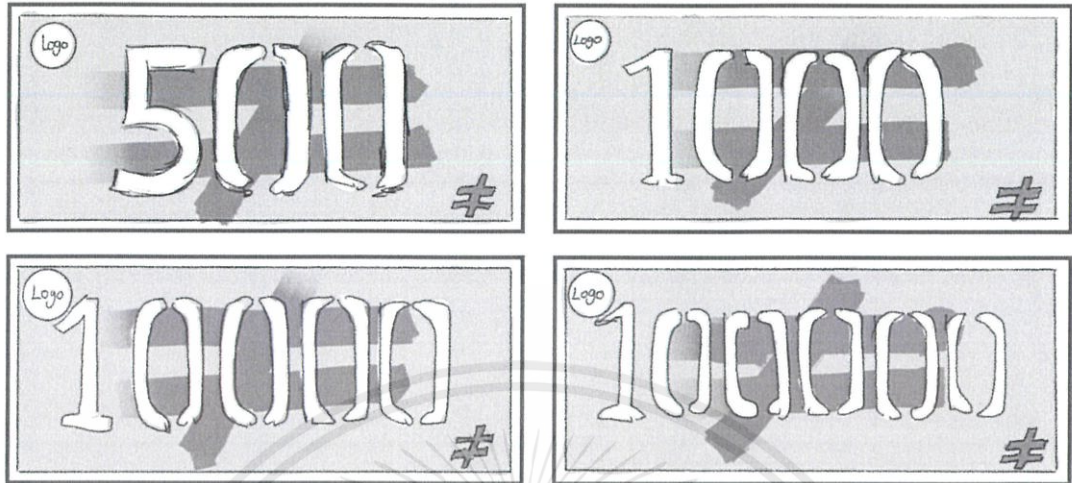
7.1 แบบมีรูปคนที่มีฐานะต่างกันตามค่าเงิน



ภาพที่ 4.42 ธนบัตรดีไซน์แรก

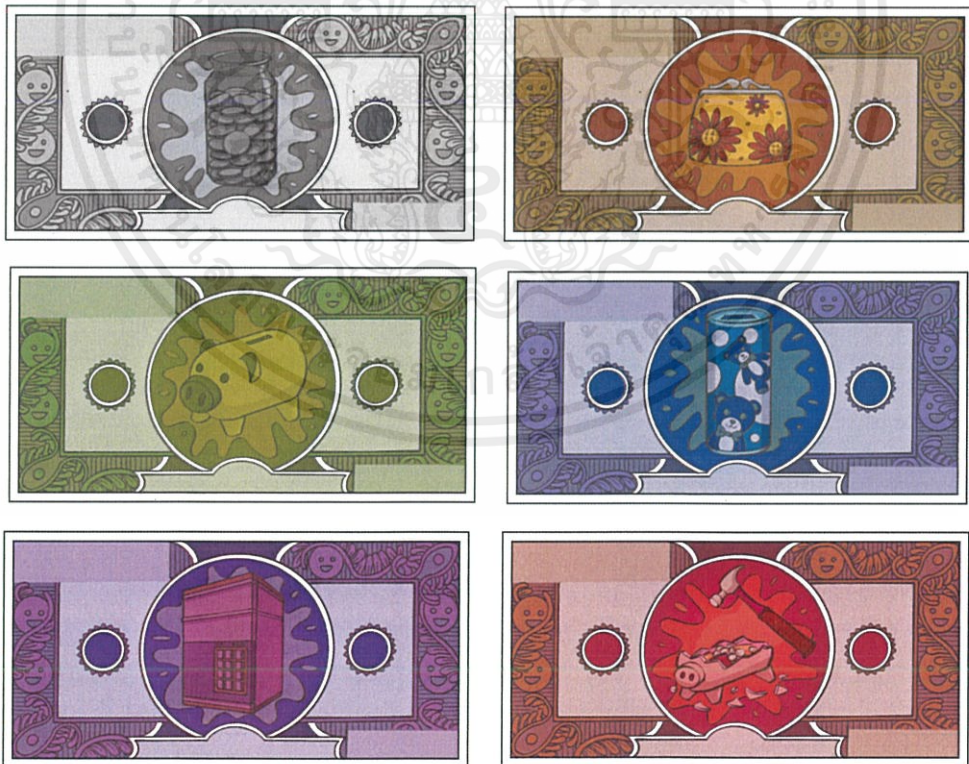
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

7.2 แบบตัวเลขเติมแผ่นกระดาษ



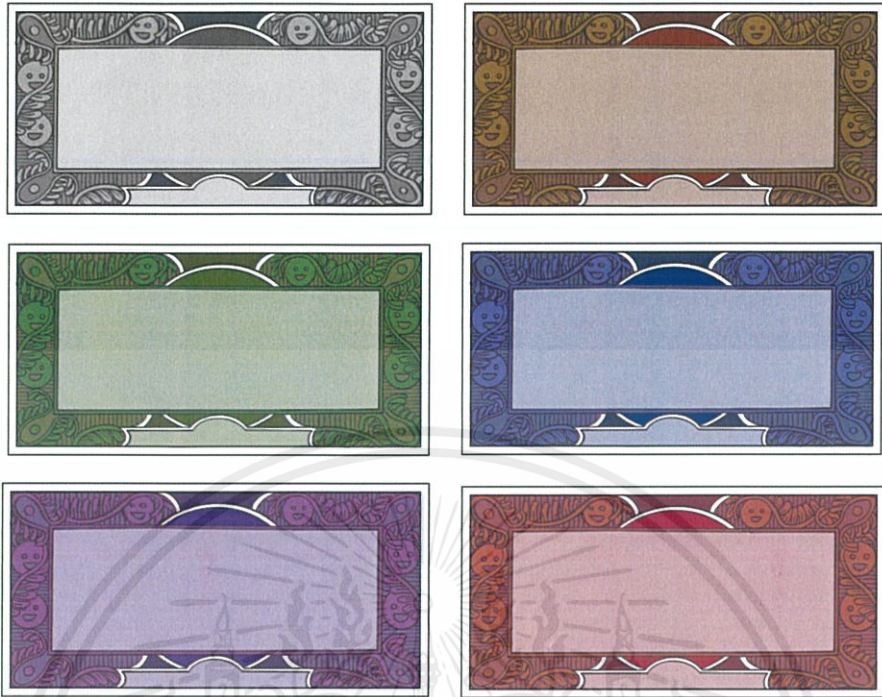
ภาพที่ 4.43 ธนบัตรดีไซน์ที่สอง

ดีไซน์ที่นำมาใช้จริง ใช้รวมกันทั้งสองแบบ ด้านหน้ามีรูปประกอบ ด้านหลังเป็นตัวเลข



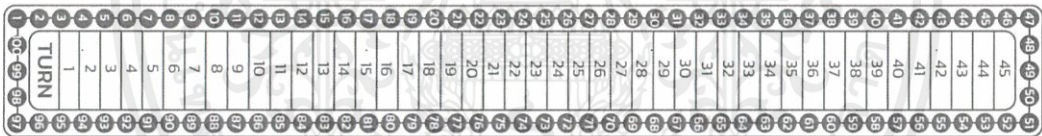
ภาพที่ 4.44 ธนบัตรด้านหน้าก่อนนำไปใช้งาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

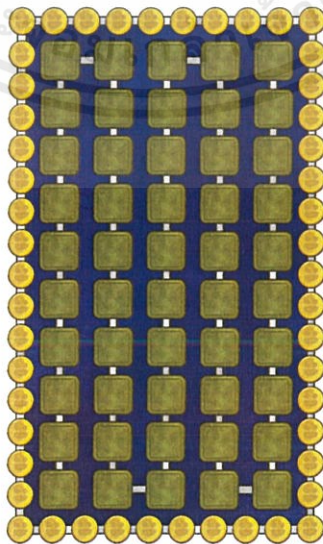


ภาพที่ 4.45 ธนบัตรด้านหลังก่อนนำไปใช้งาน

8. กระดานนับเทิร์น



ภาพที่ 4.46 กระดานนับเทิร์นต้นแบบ

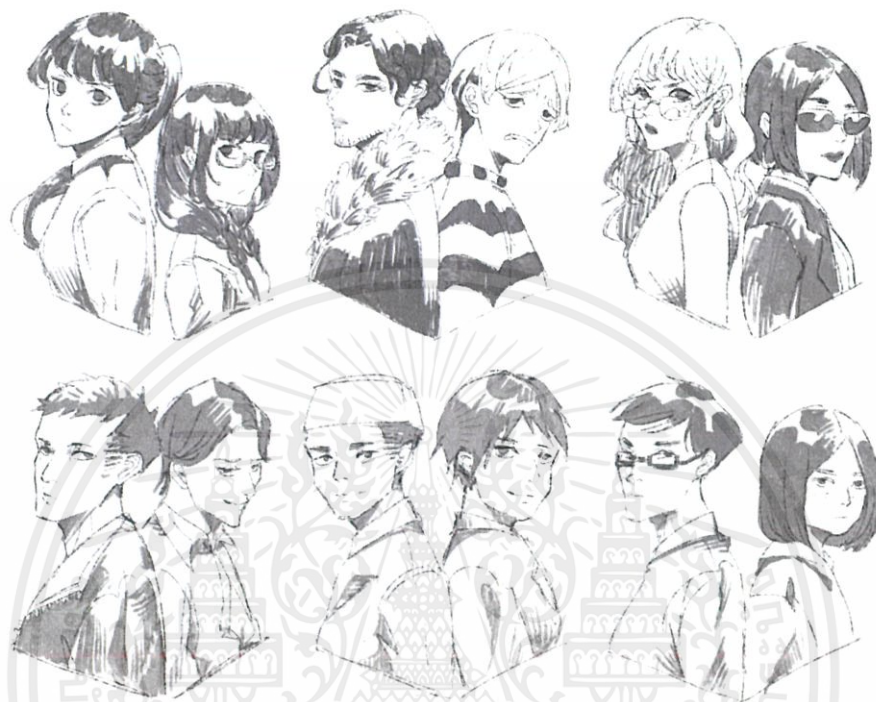


ภาพที่ 4.47 กระดานนับเทิร์นแบบใช้งานจริง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

9. ตัวละคร

มีทั้งหมด 6 ตัวละคร คือ ลูกข้าราชการ เพศที่สาม คนมีฐานะ คนมือทริพล คนยากจน คนธรรมดา



ภาพที่ 4.48 ภาพร่างตัวละคร



ภาพที่ 4.49 ภาพตัวละครแบบเสร็จจริง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

10. ลูก



ภาพที่ 4.50 ภาพประกอบลูก

11. ภาพประกอบการ์ด



ภาพที่ 4.51 ภาพร่างประกอบการ์ดโรงเรียน



ภาพที่ 4.52 ภาพประกอบการ์ดโรงเรียนที่ใช้งานจริง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

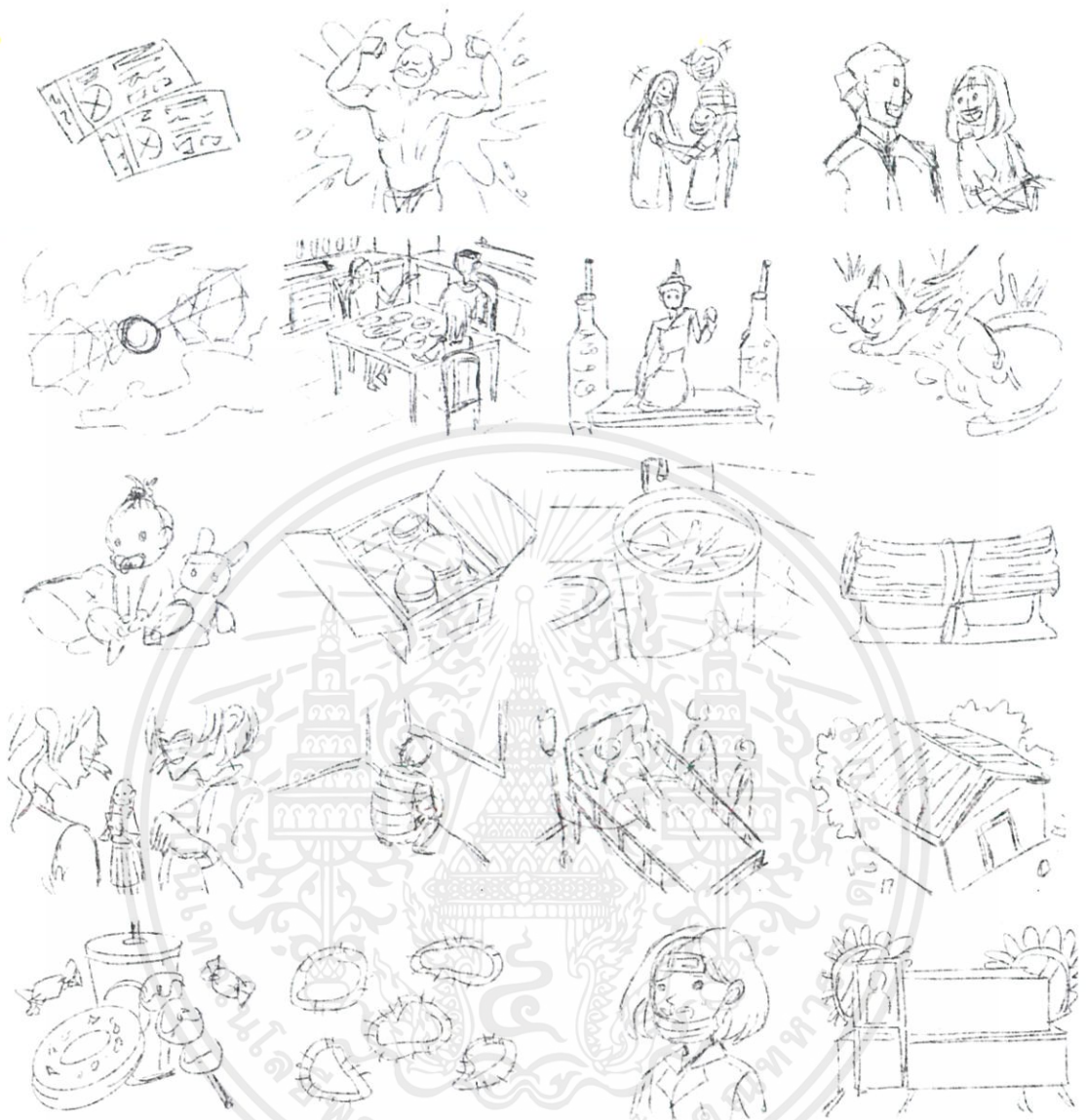


ภาพที่ 4.53 ภาพร่างประกอบการจัดการศึกษา



ภาพที่ 4.54 ภาพประกอบการจัดการศึกษาที่ใช้งานจริง

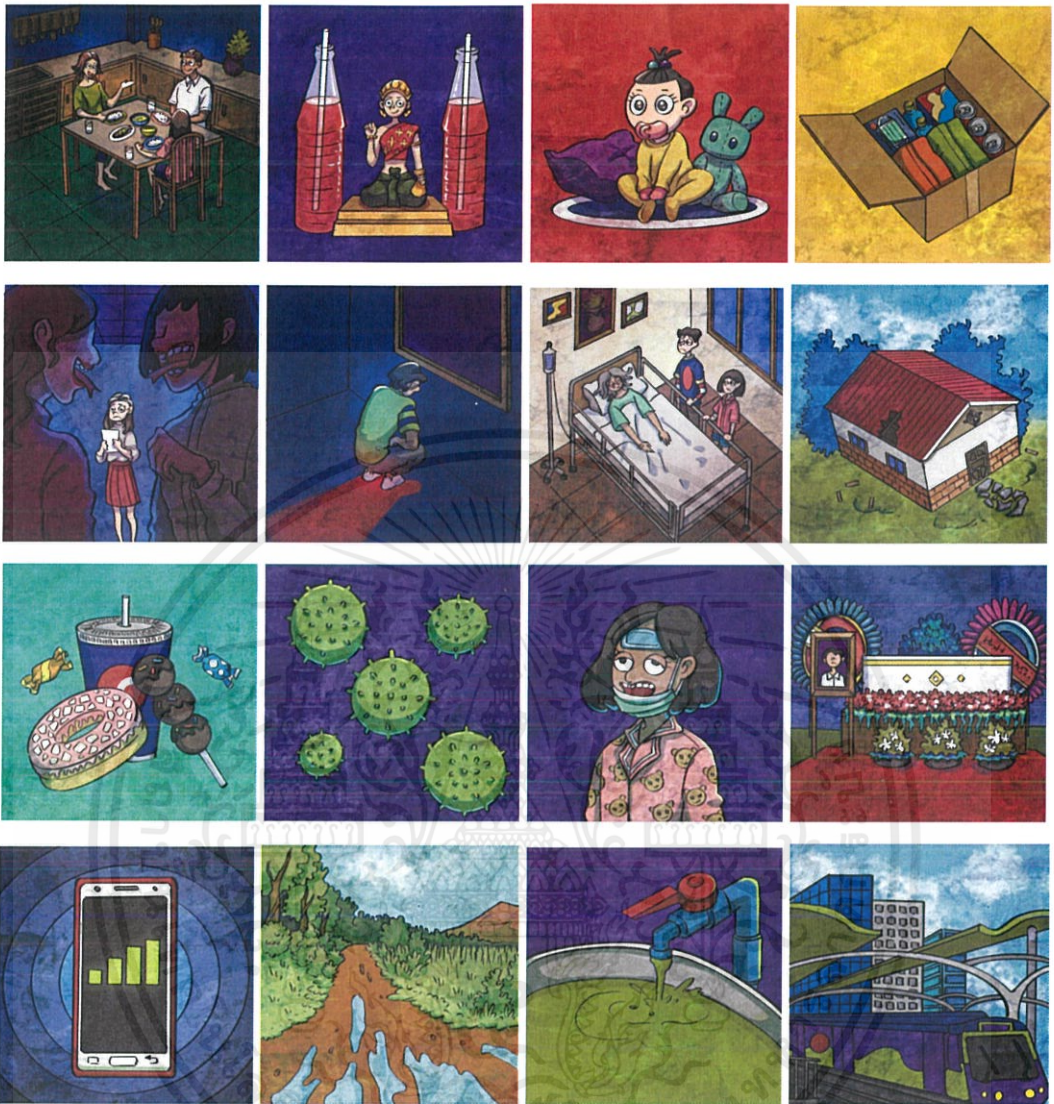
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.55 ภาพร่างประกอบการ์ตูนเรื่องส่วนตัว



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.56 ภาพประกอบการ์ตูนเรื่องส่วนตัวที่ใช้งานจริง

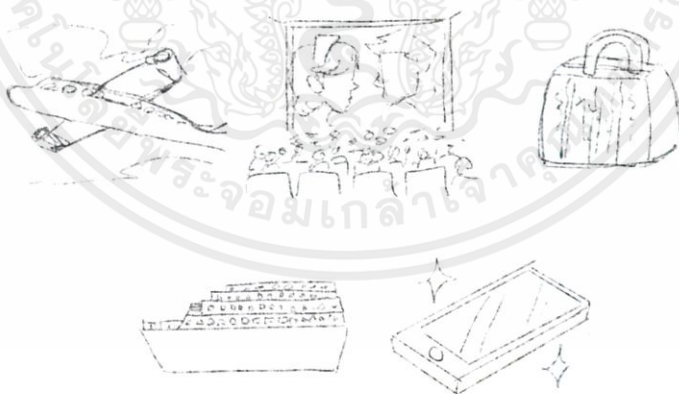


ภาพที่ 4.57 ภาพร่างประกอบการ์ตูนเหตุการณ์ในประเทศ

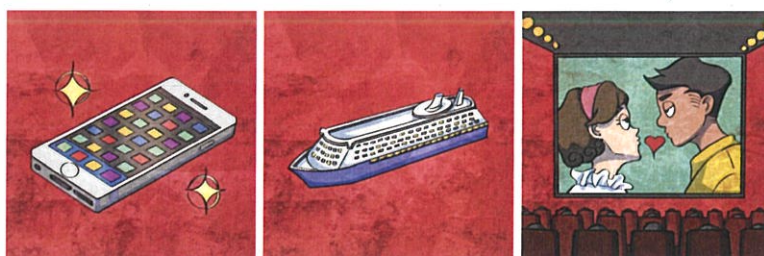
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.58 ภาพประกอบการ์ตเหตุการณ์ในประเทศที่ใช้งานจริง



ภาพที่ 4.59 ภาพร่างประกอบการ์ตใช้จ่ายเพิ่มความสุข



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.60 ภาพประกอบการ์ดใช้ง่ายเพิ่มความสุขที่ใช้งานจริง



ภาพที่ 4.61 ภาพร่างประกอบอาชีพ

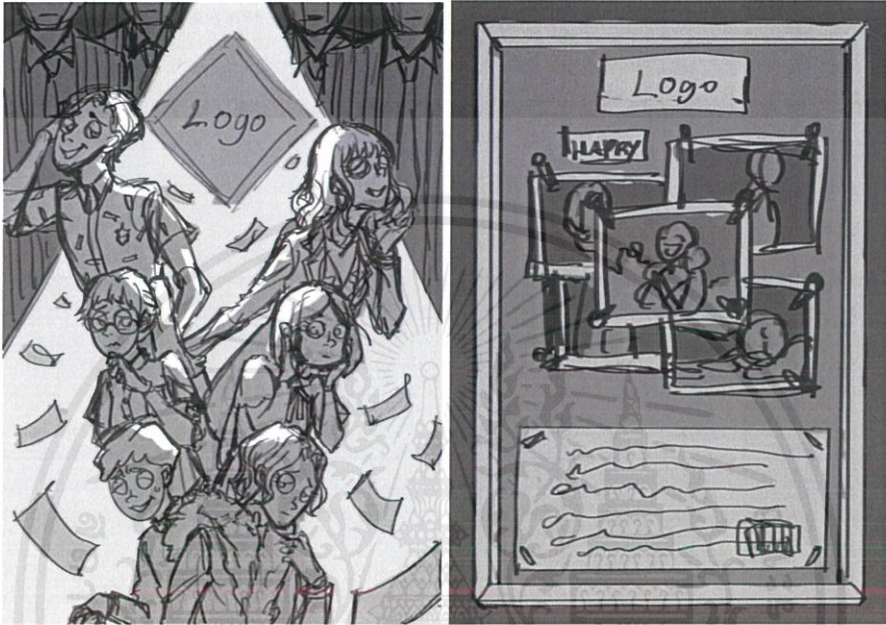


ภาพที่ 4.62 ภาพประกอบอาชีพที่ใช้งานจริง

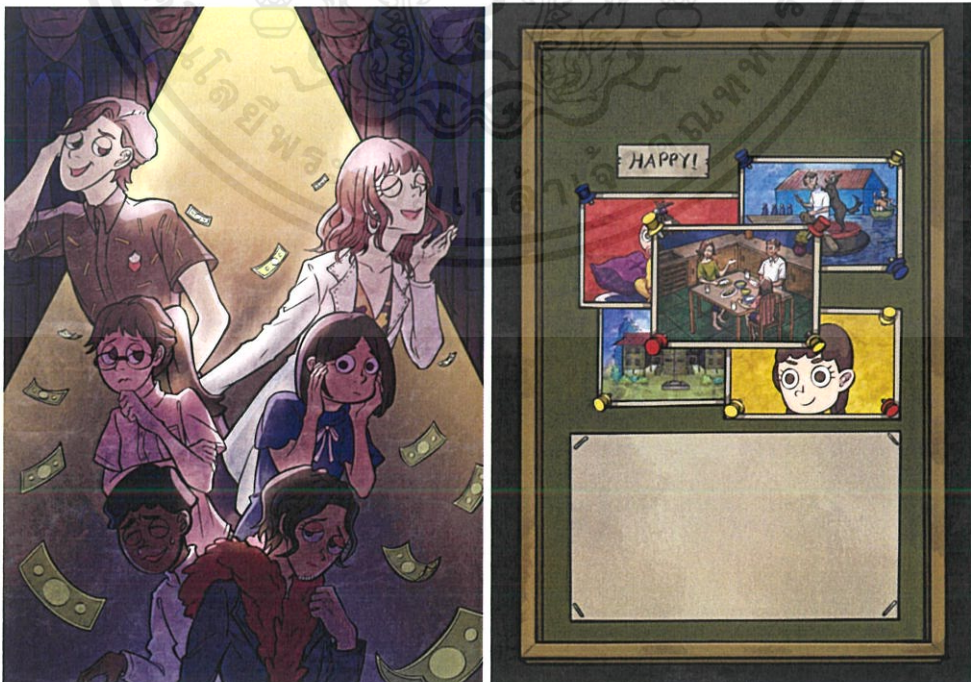
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

12. กล่อง

มีการออกแบบให้เหมือนกับแฟ้มเอกสาร ตรงหน้ากล่องจะมีตัวละครวางอยู่เหลื่อมกันไปมา และหลังกล่องจะเป็นเหมือนกระดานที่มีรูปถ่ายต่าง ๆ ติดเอาไว้



ภาพที่ 4.63 ภาพร่างหน้าและหลังกล่อง



ภาพที่ 4.64 ภาพกล่องแบบพร้อมใช้งาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

ผลงานสำเร็จ

5.1 ผลงานผลิตจริง



ภาพที่ 5.1 ภาพรวมทุกอย่างในเกม



ภาพที่ 5.2 ภาพหน้าและหลังกล่อง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.3 ภาพการจัดวางอุปกรณ์ต่าง ๆ ของเกมภายในกล่อง



ภาพที่ 5.4 การจัดวางกระดานและตัวละคร



ภาพที่ 5.5 โทเคนและกล่องใส่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.6 กระดานตัวละครและชิ้นส่วนเสริม



ภาพที่ 5.7 การต่อกระดานตัวละครกับชิ้นส่วนต่าง ๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.8 ภาพการ์ดประเภทต่าง ๆ ภายในเกม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.9 การประกอบคูกแบบเสร็จสมบูรณ์



ภาพที่ 5.10 ธนบัตรภายในเกม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.11 กระดานนับเทิร์น

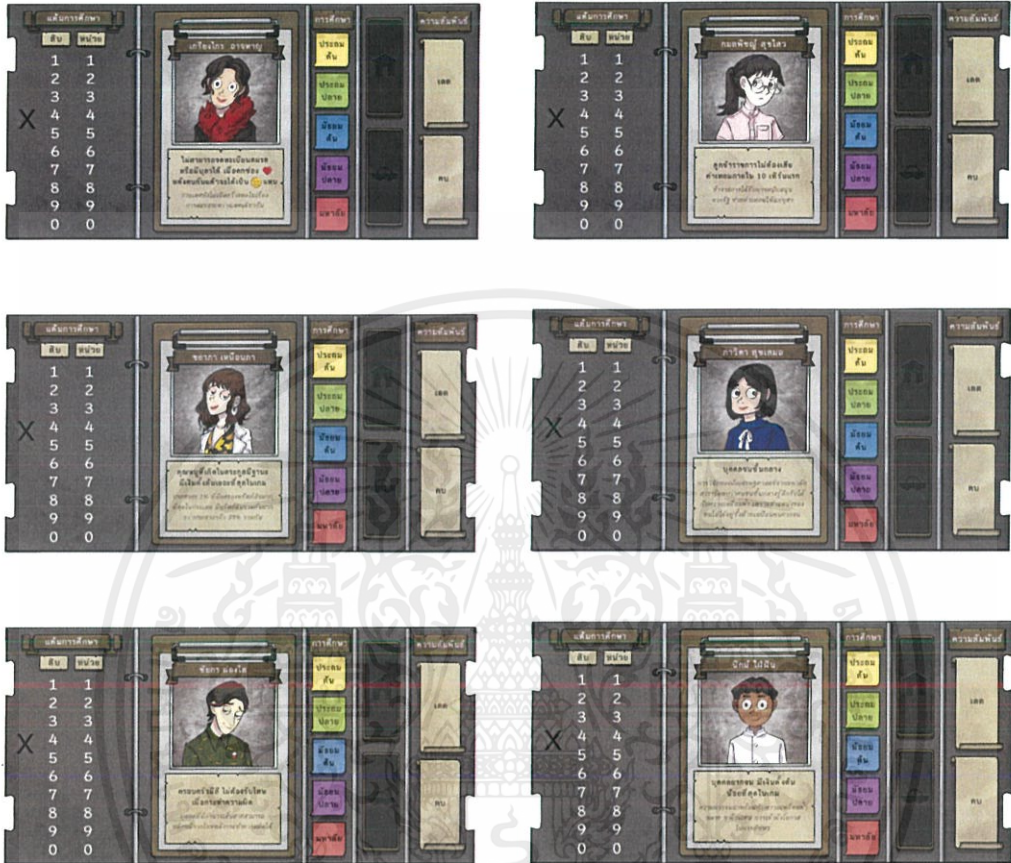


ภาพที่ 5.12 คู่มือการเล่น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.2 ภาพผลงานเพิ่มเติมในเกม

1. กระดานตัวละคร



ภาพที่ 5.13 กระดานตัวละคร 6 แบบ

2. ชิ้นส่วนอาชีพ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.14 ภาพชิ้นส่วนอาชีพ 6 แบบ

3. ชิ้นส่วนคู่สมรส



ภาพที่ 5.15 ภาพชิ้นส่วนคู่สมรส 8 แบบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4. ชิ้นส่วนลูก



ภาพที่ 5.16 ชิ้นส่วนลูก 6 แบบ

5. การ์ด



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.17 การ์ดโรงเรียน 4 ใบ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.18 การ์ดการศึกษา 10 ใบ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ครอบครัวเจ็บป่วย



G -10,000 **-2**

ข้าราชการมีเงินช่วยเหลือค่ารักษาพยาบาลคนในครอบครัว

โดดเดี่ยวไม่น่ารัก



-1

ในตอนแรกคุณมองความเหงาเป็นสิ่งที่ไม่ดี แต่ทอนานวันเข้า รายได้ของคุณไม่ได้พัฒนาตาม ทำให้คุณรู้สึกเหมือนโดนทอดทิ้ง

สังขารไม่ยั่งยืน



G -20,000 **-5**

ข้าราชการมีสวัสดิการงานศพจ่าย **G** 10,000

จู่พีรอบตัว



-1

อยู่ในสภาพสิ่งแวดล้อมการทำงานที่ไม่มีความสุข ทุกคนต่างแค้นแค้นแข่งกันเพื่อตัวเอง ใม่มาอยู่สักวันจะสังคมชนชั้นสูง

เป็นหวัดฮิตเอเชีย!



G -1,000 **-1**

ข้าราชการ ประกันสังคม และ บัตรทองไม่ต้องจ่าย แต่บัตรทอง **-** เพิ่มอีก 1

มะเร็งจะยิ่งแล้วบ้า



G -100,000 **-5**

ข้าราชการ ประกันสังคม และ บัตรทองไม่ต้องจ่าย แต่บัตรทอง **-** เพิ่มอีก 2

เบากว่าน้ำหนักเบาหวาน



G -2,000 **-1**

เก็บการ์ดนี้ไว้กับตัว และมีผล **- G** ทุกเทิร์น มีสวัสดิการรัฐ ประกันสังคม บัตรทองไม่ต้องจ่ายแต่บัตรทอง **-2**

บองฝากรจากทางไกล



G +1,000 **+1**

ถึงแม้จะทำงานแล้ว แต่คุณก็ยังได้รับ การสนับสนุนของใช้ฟรีจากพ่อแม่ ที่มีเงินเก็บและดูแลตัวเองได้

เตา-เตา



G +2,000 **+2**

ความไม่คงทางรายได้ทำให้คุณมีเงิน เหลือเก็บพอที่จะรับขวัญหลาน

รถไฟฟ้า



+1

การอยู่ในเมืองหลวงจะมีคนมากกว่าที่ต่างจังหวัด

นางกวักโห้หน้าแดง



G +10,000

คุณรู้สึกว่ไสยศาสตร์พึ่งพาได้มากกว่า เศรษฐศาสตร์ และนางกวักก็ประทานโชค มาให้คุณเป็นเลขไม้มัน

สัญญาณชัดเจนกว่าสายตา



+1

อยู่ในพื้นที่ที่มีสัญญาณมือถือที่ดี ทำให้ได้รับความสะดวกสบายในการ ติดต่อสื่อสาร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.19 การ์ดเรื่องส่วนตัว 20 ใบ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.20 การ์ดประเทศ 10 ใบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.21 การ์ดใช้จ่ายเพิ่มความสุข 5 ใบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้


6. ภายในเล่มคู่มือการเล่น

HAPPY LIFE
ความสุขที่ปรารถนา


คงปฏิเสธไม่ได้ว่าความสุขก็ถือเป็นหนึ่งในชีวิตของใครหลายคน คนเราคงหวังอยากมีความสุขในสิ่งเล็กๆ ไม่ว่าจะเป็นการยิ้มหัวเราะกันที่อนุทิน คู่มือที่คนรักครอบครัว หรือการได้อยู่กับคนรักที่ตาม

เคยมีใครบอกเล่าไว้ว่า "มีเงินทองมากมายแต่ก็มีความสุขไม่ได้" ประโยคนี้มีความจริงอยู่ไม่น้อย แต่ในชีวิตจริงนั้นความสุขบางอย่างก็อาจใช้เงินแลกมาและเกิดความสุขๆที่ไม่มีเงินเล่นกัน อย่างเช่น การผ่อนรถ ผ่อนบ้าน การใช้ใจเพื่อคนในครอบครัวให้มีความสุข ดังอย่างนี้แล้วเงินทองจะไม่มีผลต่อความสุขจริงหรือ?


Happy Life จะเป็นเกมที่นำผู้เล่นเข้าสู่การจำลองการมีความสุขของตัวละครที่มีฐานะแตกต่างกัน แต่ต้องมาสู้รบกันด้วยความสุขภายใต้สังคมเดียวกัน คนบางกลุ่มพยายามแลกความสุขในขณะที่ยังคงกลุ่มไม่มีความสุขแต่ไม่มีทุกข์ก็เพียงพอ หรือว่าชีวิตต่อจากนี้จะเป็นอย่างนี้เช่นอยู่ที่ที่คุณแล้ว



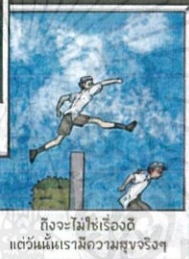
เกือบลืมไปแล้วว่าใครที่ขี้อายุข้างเรา




ฉันจะประสบความสำเร็จ!



แม่ครัวที่ทำอาหารอร่อยที่สุดในโลก



ก็จะไม่ใช้เรื่องดีแต่แหม่เรามีความสุขจริงๆ



ครึ่งหนึ่งถึงเคยชินท่ามกลางแสงไฟ

การ์ดเพิ่มข่าว
การ์ดสำหรับเหตุการณ์ในโรงเรียนกับและเสีย

เด็กกลางขาดเรียน



เสียค่าปรับ 200 บาท

การ์ดเพิ่มแดง
การ์ดเหตุการณ์ในประเทศ มีผลกับทุกคนในแถบไม่ว่าใครเปิดได้ก็ตาม

ความวุ่นวาย



สุกเสียค่าปรับ 1,000 บาท

การ์ดเพิ่มเขียว
การ์ดชีวิตส่วนตัว มีผลแค่กับผู้เล่นที่เปิดได้เท่านั้น

งัดสอใส่ร่างกายแข็งแรง



เพิ่มพลังชีวิต 20%

การ์ดเพิ่มเหลือง
การ์ดใช้จ่ายเพิ่มความสุข เมื่อสุ่มเปิดเจอจะเลือกใช้หรือไม่ก็ได้

ง้อออกไปและชอบฟ้า



เพิ่มพลังชีวิต 10%

คุก

เมื่อตกขังทำผิดกฎหมายจะต้องไปเข้าและหยุดเดิน 2 เทิร์น

หยุดเดิน 2 เทิร์น


ธนบัตร

500



ธนบัตร 500 G

1000




ธนบัตร 1,000 G

10000




ธนบัตร 10,000 G

100000



ธนบัตร 100,000 G

1000000



ธนบัตร 1,000,000 G

-500



ธนบัตร -500 G แสดงสถานะติดหนี้

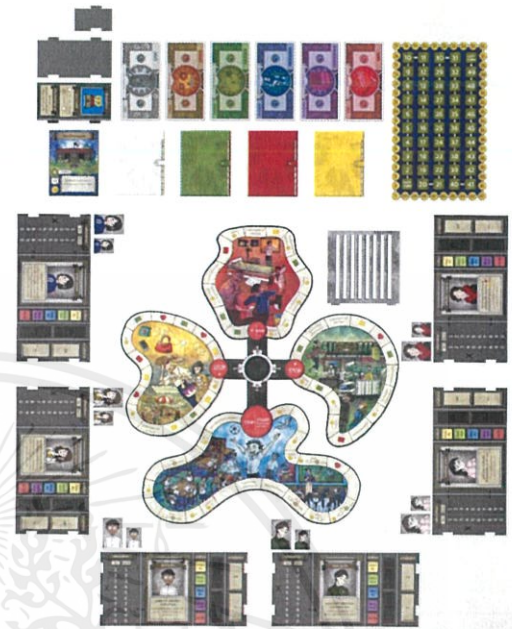
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เตรียมพร้อม

1. นำกระดาษดินที่ 5 ซึ่มาซ้อนกัน
2. ประกอบชิ้นส่วนทุกชิ้นด้วยกันแล้วจึงใช้วางกระดาษดิน
3. วาดการ์ด 5 ประเภท โดยให้การ์ดเพิ่มขึ้นในจินตนาการเปิดเอาไว้ แต่การ์ดอีก 4 สีว่างทั้งหมด
4. วางธนบัตรแยกกองไว้
5. วางกระดาษตัวละครที่รวมของกระดาษดิน แจกจ่ายโทเคนตัวดินตามตัวละคร
6. วางกล่องชิ้นส่วนอาชีพหลายชิ้น
7. ทิ้งการ์ดชิ้นส่วนคู่สมรสและลูก
8. วางกระดาษนับเงิน

สัญลักษณ์

- หนังสือการศึกษา
- เงินมีหน่วยเป็น G
- ความสุข



5

6

วิธีเล่น

ตัวละคร

ในเกมนับเงินจะไม่สามารถเลือกตัวละครเองได้ ต้องทยอยถูกค่าที่ระบุตัวละคร และเงินที่บันทึกไว้ติดตัวละครนั้นมาโดยมีรายละเอียดดังนี้

 NO. 1 20,000 G	 NO. 2 150,000 G	 NO. 3 20,000 G
 NO. 4 50,000 G	 NO. 5 5,000 G	 NO. 6 50,000 G

กระดาษตัวละครของสถานะต่างๆในชีวิตตัวละครตัวนั้นโดยวางไว้บนวงกลมขวา

7

ในภายหลังชีวิตตัวละครจะมีส่วนเพิ่มอีก 3 ส่วนคือ อาชีพ การสมรส และลูก

อาชีพ

อาชีพแต่ละอาชีพจะมีเงื่อนไขในการเลือกอาชีพ และเติมการศึกษา เมื่อผ่านเงื่อนไขนั้นแล้วให้นำจำนวนของอาชีพนั้นมาต่อกับกระดาษตัวละคร

ภายในเกมมีทั้งหมด 6 อาชีพ อย่างละ 2 หากใครผ่านเงื่อนไขก่อนมีสิทธิ์ได้เลือกก่อน แต่สามารถเปลี่ยนอาชีพภายหลังได้

สมรส

ผลประโยชน์จากสมรสจะได้ก็คือ เมื่อสมรสกันแล้ว

เมื่อศตวรรษมีใจในกระดาษดินผู้เล่นจะได้สมรส และเลือกว่าจะสานสัมพันธ์หรือไม่ หากเลือกจะได้รับการสถานะเขต ดกอีกครั้งจะได้สถานะศบ เมื่อศตวรรษที่สามจะได้สมรสและนำชิ้นส่วนคู่สมรสมาต่อ ผู้เล่นสามารถเลือกกับศตวรรษก่อนใหม่ได้เพื่อไปสู่ยุคคนใหม่

มีตัวละคร no. 6 ตัวเดียวเท่านั้นที่ไม่สามารถสมรสได้ เนื่องจากประเทศยังไม่รองรับการสมรสของเพศที่ 3 (สถานะสูงสุดศตวรรษ)

8

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ลูก

หลังสมัครแล้วหากคีย์ของหัวใจอีกจะสามารถดูลูกได้ หรือจะเสียบกับ + 1 แทนก่อนส่งลูก



กระดาน

กระดานทำงานหนัก
กระดานพักผ่อน
กระดานทำงานปกติ
กระดานการศึกษา



9

STOP START
เลือกรังเรียนและจ่ายเงิน

กระดานการศึกษา
ในตอนเริ่มเกมผู้เล่นทุกคนจะเริ่มเงินจากจุดนี้ เมื่อโรงเรียนและชำระค่าหอการศึกษา ในการเดินแต่ละกระดานจะเดินตามเข็มนาฬิกาเท่านั้น เมื่อผ่านห้องสอบ ผู้เล่นจะต้องหยุดลูกเท้าเพื่อลุ้นผลสอบ

ทยอยได้ 1 ได้รับ +4
ทยอยได้ 2 ได้รับ +3
ทยอยได้ 3 ได้รับ +2
ทยอยได้ 4 ได้รับ +1
ทยอยได้ 5 ได้รับ +1
ทยอยได้ 6 สอบตกซ้ำขึ้น

เมื่อเริ่มเกมผู้เล่นจะเริ่มเดินที่ประเทศต้น ทุกครั้งที่สอบผ่านจะได้เลื่อนขั้นการศึกษามือในกระดานตัวละพร

กระดานทำงานปกติ คือกระดานที่ทำงานรับเงินแบบปกติ
กระดานทำงานหนัก คือกระดานที่ความเครียดเยอะจะได้เริ่มมากขึ้น
กระดานพักผ่อน คือกระดานที่ได้รับความสุขเยอะกว่ากระดานอื่น

การ์ด

การ์ดเพิ่มบ้านเงิน การ์ดสำหรับเลือกโรงเรียน สามารถเลือกได้โดยดูไอคอนห้องเรียน



10

การ์ดเพิ่มข้าว
การ์ดสำหรับเหตุการณ์ในโรงเรียน กินหมดเสีย



การ์ดเพิ่มเขี้ยว
การ์ดสำหรับสัตว์ มีเขี้ยวที่แข็งแรงขึ้นที่ปีได้เท่านั้น



การ์ดเพิ่มแดง
การ์ดเหตุการณ์ในประเทศ มีผลกับทุกคนไม่ว่าใครเปิดได้ก็ตาม



การ์ดเพิ่มเหลือง
การ์ดใช้จ่ายเพิ่มความสุข เมื่อสุ่มเปิดเจอจะเลือกใช้หรือไม่ก็ได้



11

ลูก

เมื่อคีย์ห้องฝึกถูกขโมยจะส่งไปเข้าคุกและหยุดเดิน 2 เทิร์น



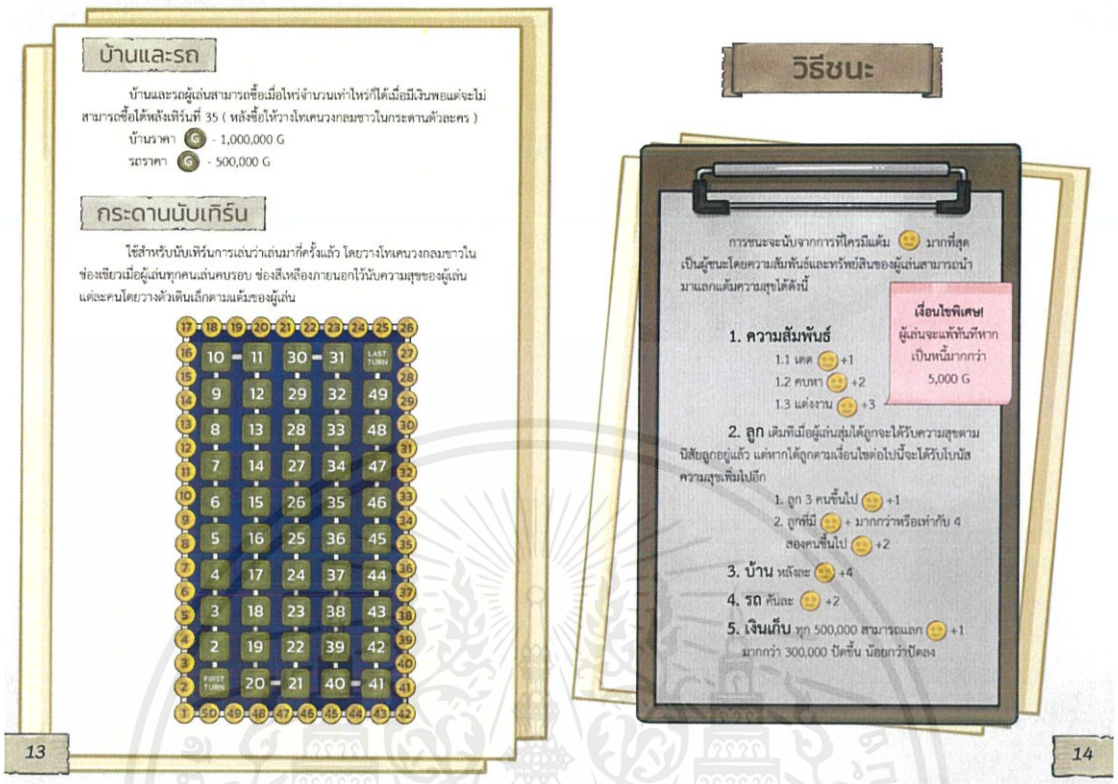
ธนบัตร



ธนบัตร 500 G
ธนบัตร 1,000 G
ธนบัตร 10,000 G
ธนบัตร 100,000 G
ธนบัตร 1,000,000 G
ธนบัตร -500 G แสดงสถานะติดหนี้

12

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.22 รูปภายในคู่มือการเล่น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 6

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

6.1 บทสรุป

การออกแบบบอร์ดเกมเรื่องความเหลื่อมล้ำบรรลุไปตามเป้าหมายที่ได้ตั้งไว้ ตัวบอร์ดเกม happy life นำพาผู้เล่นเข้าไปสู่ความเหลื่อมล้ำภายในเกมได้ แต่ตัวเกมค่อนข้างมีปัญหาตรงที่ทุกคนมีโอกาสชนะไม่เท่ากันเพราะต้นทุนของตัวละครในเกมบางตัวมีไม่มากนัก เหมือนกับต้นทุนของคนในสังคมจริงๆ

6.2 ข้อเสนอแนะ

1. การคิดที่จะสร้างบอร์ดเกมขึ้นมาสักเกมหนึ่งไม่ควรเลือกหัวข้อที่กว้างเกินไป เพราะในท้ายที่สุดแล้วจะยากต่อการคิดระบบเกม และเกมจะมีรูปแบบการเล่นที่ซับซ้อนเกินไป
2. ควรศึกษาและทดลองเล่นบอร์ดเกมหลาย ๆ แบบ เมื่อมีรูปแบบเกมที่คล้ายแนวทางของเรา เราสามารถนำมาประยุกต์ใช้ได้
3. ควรทดลองการเล่นของเกมเพื่อวัดผลว่าสามารถเล่นจริงได้มั๊ย
4. การแบ่งเวลาให้ดีเป็นสิ่งสำคัญ เพราะหากเรามาเร่งทำงานตอนช่วงสุดท้ายก่อนส่ง เมื่อมีอะไรผิดพลาดจะไม่สามารถแก้ไขได้ทัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งควรแบ่งเวลาไว้สำหรับขั้นตอนการผลิตเกมอย่างน้อย 1 สัปดาห์

บรรณานุกรม

ดร.วิชิตวงศ์ ณ ป้อมเพชร์. (2561). “ความเหลื่อมล้ำ”คืออะไร ทำความเข้าใจ“ความไม่เท่าเทียมกัน”. สืบค้น 20 มิถุนายน 2563, จาก <https://www.prachachat.net/columns/news-168380>

Wannaphong Durongkaverroj. (2561). Development Disaster ความเหลื่อมล้ำจะนำไปสู่ความขัดแย้งในสังคมได้อย่างไร?. สืบค้น 20 มิถุนายน 2563, จาก <https://thematter.co/thinkers/development-disaster/76810>

วิกิพีเดีย. (2563). สถานภาพทางสังคม. สืบค้น 20 มิถุนายน 2563, จาก <https://th.wikipedia.org/wiki>

งานอาชีพ (2001-1001). (ม.ป.ป). ประเภทของอาชีพ. สืบค้น 20 มิถุนายน 2563, จาก <https://sites.google.com/>

วิกิพีเดีย. (2563). รัฐสวัสดิการ. สืบค้น 20 มิถุนายน 2563, จาก <https://th.wikipedia.org>

Insuranger. (2559). สรุปสวัสดิการประกันและค่ารักษาพยาบาลจากรัฐบาล : ตอนที่ 1 หลักประกันสุขภาพ (บัตรทอง). สืบค้น 20 มิถุนายน 2563, จาก <https://aommoney.com>

ROBMULLARKY. (2560). ประวัติศาสตร์ของบอร์ดเกม ภาค 1. สืบค้น 20 มิถุนายน 2563, จาก <https://www.morethanagamecafe.com>

สฤณี อาชวานันทกุล. (2559). ความเจ๋งและประเภทของบอร์ดเกม. สืบค้น 20 มิถุนายน 2563, จาก <https://minimore.com/b/boardgame/3>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

