

# เกม กับ การสร้าง ความเป็นพลเมือง

วศิน ปั่นทอง, ชัยรัช สีม่วงใส, ธีรพัฒน์ อังศุขवाल



**เกม**  
**กับการส่งเสริม**  
**ความเป็นพลเมือง**  
**บทเรียนจากมูลนิธิ**  
**ฟรีดริช เนามัน (ประเทศไทย)**

วศิน ปั่นทอง  
ชัยรัช สี่ช่องใส  
ธีรพัฒน์ อังสุขवाल  
ผู้เขียน

สนับสนุนโดย  
มูลนิธิฟรีดริช เนามัน (ประเทศไทย)

# คำนิยาม

กว่า 10 ปี ที่มูลนิธิฟรีดริช เนามัน (ประเทศไทย) ได้เริ่มพัฒนา “เกม” ในฐานะนวัตกรรมสื่อการเรียนรู้ และเครื่องมือในการขับเคลื่อนวาระทางสังคม ด้วยเชื่อว่า เกมเป็นได้มากกว่าการเล่นสนุก แต่สามารถเป็นสื่อที่ให้พื้นที่กับคนในการถกเถียง แลกเปลี่ยน สร้างความเข้าใจกันและกัน รวมถึงยังสอดแทรกแนวคิด ประเด็นต่าง ๆ ให้คนได้ตระหนักจากการ “เล่นและเรียน” ด้วยตัวเอง

หนังสือ “เกมกับการส่งเสริมความเป็นพลเมือง: บทเรียนจากมูลนิธิฟรีดริช เนามัน (ประเทศไทย)” นี้ได้รวบรวม และศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับเกมและการเรียนรู้ผ่านเกม พร้อมทั้งแสดงรายละเอียดสำคัญของเกมต่าง ๆ เปรียบเสมือนตัวตั้งต้นให้กับผู้สนใจนำไปใช้ในฐานะนวัตกรรมสื่อเพื่อการเรียนรู้ ตลอดจนเป็นเครื่องมือในการแปรเปลี่ยนและการขับเคลื่อนวาระทางสังคม หากอ้างอิงตามทฤษฎีแล้ว เกมต่างๆ ที่มูลนิธิฟรีดริช เนามัน (ประเทศไทย) ได้พัฒนาขึ้น อยู่ในหมวดหมู่ของ Serious game คือ เกมที่เล่นจำเป็นต้องมีกระบวนการเกม (Play Coach) ช่วยแนะนำวิธีเล่นและชวนพูดคุยเพื่อถอดบทเรียน ด้วยเหตุนี้การพัฒนาเกมจึงเป็นพื้นที่ในการเรียนรู้พื้นที่แลกเปลี่ยนและเปิดมุมมอง และเป็นเรื่องราวที่มีชีวิตของ

คนที่ได้เข้ามาร่วมกัน ไม่ว่าจะมาในบทบาทของผู้ออกแบบ  
กระบวนการเกม หรือเครือข่ายที่ร่วมกันขับเคลื่อนเกม เป็น  
เรื่องราวชีวิตและพื้นที่ที่ “เกม” และ “คน” ได้เติบโตไปด้วยกัน

ท้ายนี้ หวังว่า หนังสือเล่มนี้จะสร้างแรงบันดาลใจ  
ให้ผู้อ่านอยากรำเกมไปใช้ ในฐานะนวัตกรรมสื่อการเรียนรู้  
มากขึ้น อาจจะไม่ใช่ว่าเฉพาะในห้องเรียน แต่เป็นการใช้นอก  
ห้องเรียน ใช้เป็นเครื่องมือในการสร้างความเข้าใจ และสร้าง  
การเปลี่ยนแปลง

**ดร.พิมพ์รภัช ดุษฎีอิสริยกุล**  
มูลนิธิฟรีดริช เนามัน (ประเทศไทย)

# สารบัญ

<b>เกริ่นนำ</b>	11
<b>บทที่ 1 ว่าด้วยเกม</b>	15
+ พลวัตในความหมายของ ‘เกม’ (Game): จากความบันเทิงสู่การเรียนรู้	17
+ เกมและองค์ประกอบเบื้องต้น	21
+ การเรียนรู้ผ่านเกม (Game-Based Learning: GBL)	25
+ เกมคิดไตร่ตรอง (Serious Game)	28
+ บอร์ดเกม (Board Game): ตัวอย่างเกมคิดไตร่ตรอง	33
+ เกมคิดไตร่ตรอง ในฐานะเครื่องมือ สร้างความเปลี่ยนแปลงทางสังคม	37
+ เกมมิฟิเคชัน (Gamification)	43

## **บทที่ 2 การเรียนรู้ผ่านเกมในสังคมไทย กับมูลนิธิฟรีดริช เนามัน (ประเทศไทย)** 53

- การเรียนรู้ผ่านเกมกับระบบการศึกษาไทย 54
- มูลนิธิฟรีดริช เนามัน (ประเทศไทย)  
กับการพัฒนาเกมคิดไตร่ตรอง 63
- เกมเมืองจำลองประชาธิปไตย  
(Sim Democracy) 66
- เกมการ์ดพลังสิทธิ (Rights Card Game) 75
- เกมการ์ดพลังสื่อ (Media Literacy Card) 82
- เกม PeaceSoCracy 90

## **บทที่ 3 ผู้นำเล่นเกม (Play Coach)** 101

- ▲ กระบวนการเล่นเกมคิดไตร่ตรอง  
กับบทบาทของผู้นำเล่นเกม 103
- ▲ เตรียมความพร้อมผู้นำเล่นเกม 106
- ▲ การเป็นผู้นำเล่นเกมกับทักษะการโค้ช  
(Coaching): เรียนรู้จากตัวแบบ GROW,  
ACHIEVE และ PRACTICE 116

<b>บทที่ 4 สรุปและข้อเสนอแนะ</b>	125
◊ การเรียนรู้ผ่านเกมกับระบบการศึกษาไทย	126
◊ เกมคิดไตร่ตรองกับการพัฒนาทักษะ ความเป็นพลเมือง	128
◊ บทเรียนจากการพัฒนาเกม เพื่อการขับเคลื่อนสังคม	131
◊ ทิศทางในอนาคต	135
<b>เชิงอรรถ</b>	138
<b>รายนามผู้ให้สัมภาษณ์</b>	146
<b>เกี่ยวกับผู้เขียน</b>	148
<b>ดัชนี</b>	150

# สารบัญตาราง

ตารางที่ 1.1	บทความเกี่ยวกับการส่งเสริม ประสบการณ์การเรียนรู้ของผู้เล่น ในวารสารวิชาการที่ได้รับการอ้างอิง มากที่สุด 5 อันดับแรก	46
ตารางที่ 4.1	ภาคีเครือข่ายหลักที่ขยายผลเกม ของมูลนิธิฯ ในประเทศไทย	132



# สารบัญชาน

ภาพที่ 1.1	การจัดประเภทเกม	22
ภาพที่ 1.2	Thrive Empowerment Diagram	41
ภาพที่ 1.3	การผลิตงานด้านเกมมิฟิเคชั่น จำแนกตามสาขาวิชา	48
ภาพที่ 1.4	จำนวนการผลิตงานด้านเกมมิฟิเคชั่น กับการมีส่วนร่วมทางการเมือง	49
ภาพที่ 1.5	จำนวนการผลิตงานด้าน เกมมิฟิเคชั่นจำแนกตามประเทศ	50
ภาพที่ 2.1	องค์ประกอบของการจัดการเรียนรู้ 4 ประการของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก	58
ภาพที่ 2.2	จำนวนผู้เล่นเกม Sim Democracy	71
ภาพที่ 2.3	จำนวนผู้เล่นเกมการ์ดพลังสิทธิ	80
ภาพที่ 2.4	จำนวนผู้เล่นเกมการ์ดพลังสื่อ	87
ภาพที่ 2.5	จำนวนผู้เล่นเกม PeaceSoCracy	96

ภาพที่ 4.1	ปฏิสัมพันธ์ระหว่างเกม ห้องเรียน และสังคม	127
ภาพที่ 4.2	ระบบนิเวศการเรียนรู้ผ่านเกมที่เน้น การเชื่อมโยงเครือข่ายหลายทิศทาง	136
ภาพที่ 4.3	การเปลี่ยนผ่านสู่สังคมที่วางอยู่บน หลักการของเกม	137



# เกม

## กับการส่งเสริม

### ความเป็นพลเมือง

บทเรียนจากมูลนิธิ  
ฟรีดริช เนามัน (ประเทศไทย)



# เกริ่นนำ

หนังสือขนาดกะทัดรัดเล่มนี้ ต้องการสื่อสารกับผู้อ่านที่สนใจ เกม (หรือกล่าวโดยเฉพาะเจาะจง คือ เกมเพื่อการเรียนรู้หรือ เกมคิดไตร่ตรอง) กับการสร้างความเป็นพลเมือง โดยถ่ายทอด เรื่องราวและรายละเอียดที่สำคัญของเกมที่สร้างและพัฒนาโดย มุลนิธิฟรีดริช เนามัน (ประเทศไทย) ร่วมกับภาคีเครือข่ายต่าง ๆ ในรูปแบบที่เข้าใจง่ายและใช้เวลาในการอ่านไม่มาก หนังสือ เล่มนี้ยังอาจเป็นคู่มือแบบไม่ทางการสำหรับกระบวนกรเกม และผู้ที่นำเกมไปใช้เพื่อเสริมความเข้าใจและประยุกต์ใช้เกม ให้ดียิ่งขึ้น

นับตั้งแต่ปี พ.ศ. 2553 ในฐานะที่เป็นหน่วยงาน กลุ่มแรก ๆ ที่ริเริ่มการพัฒนาเกมเพื่อการเรียนรู้ในสังคมไทย (โดยเฉพาะบอร์ดเกมและการ์ดเกม) มูลนิธิฯ เริ่มทดลองและ พัฒนาเกมขึ้นแรกในชื่อ ‘Sim Democracy’ เพื่อส่งเสริม การศึกษาและการเรียนรู้เกี่ยวกับนโยบายสาธารณะและประชาธิปไตย โดยให้ผู้เล่นได้แสดงบทบาทของการเป็นพลเมือง ที่แข่งขันในการมีส่วนร่วมและจับตารัฐบาลที่มาจาก การเลือกตั้งในสังคมประชาธิปไตย

นับแต่นั้นมาตลอดเวลากว่าหนึ่งทศวรรษ มูลนิธิฯ ได้ต่อยอดขับเคลื่อนการพัฒนา การใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ และการสร้างเสริมความเป็นพลเมืองในมิติต่าง ๆ ใหกว้างขวางขึ้น อาทิ สิทธิมนุษยชน การรู้เท่าทันสื่อ การสร้างสันติภาพและการไม่ใช้ความรุนแรง เศรษฐกิจเสรี และการเมืองท้องถิ่น

เกมที่พัฒนาขึ้นมา มีการนำไปใช้อย่างแพร่หลาย และกลายเป็นเครื่องมือที่ได้รับความนิยม ทั้งในประเทศไทย และต่างประเทศ หนังสือเล่มนี้สำรวจเกมของมูลนิธิฯ ที่ได้รับการยอมรับการนำไปใช้และพูดถึงมากที่สุดจำนวน 4 เกม' ได้แก่

- เกมเมืองจำลองประชาธิปไตย (Sim Democracy)
- เกมการ์ดพลังสิทธิ (Rights Card Game)
- เกมการ์ดพลังสื่อ (Media Literacy Card)
- เกม PeaceSoCracy

ข้อมูลประกอบการเขียนหนังสือเล่มนี้ มาจากงานศึกษาวิจัยที่เกี่ยวกับเกมเพื่อการเรียนรู้ต่าง ๆ ข้อมูลและเอกสารเกี่ยวกับเกมและการเล่นเกมของมูลนิธิฯ การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญที่เกี่ยวข้อง เช่น นักพัฒนาเกม กระบวนกรเกม และผู้ที่นำเกมไปใช้ ตลอดจนการสังเกตการณ์กระบวนการพัฒนาเกม และการนำเกมไปใช้โดยคณะผู้เขียน

โครงสร้างของหนังสือเล่มนี้แบ่งออกเป็น 4 บทหลัก ได้แก่

บทที่ 1

ว่าด้วยเกม

นำเสนอแนวคิดและหลักการเกี่ยวกับเกม การเรียนรู้ผ่านเกม และเกมมิฟิเคชัน ผู้อ่านจะได้รับความรู้และข้อมูลเกี่ยวกับประโยชน์ของเกม และความสัมพันธ์ที่เกมมีต่อการส่งเสริมการเรียนรู้ และการสร้างความเป็นพลเมือง

นำเสนอพื้นหลังของความพยายามในการนำเกมมาใช้เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ในประเทศไทย โดยเฉพาะผ่านบทบาทและเกมของมูลนิธิ ผู้อ่านจะได้รายละเอียดและบทเรียนเกี่ยวกับเกมจำนวน 4 เกมที่มูลนิธิ พัฒนาร่วมกับภาคีเครือข่ายและใช้งานขับเคลื่อนสังคมมาอย่างต่อเนื่อง

บทที่ 2

การเรียนรู้ผ่านเกม  
ในสังคมไทย  
กับมูลนิธิ  
ฟรีดริช เนามัน  
(ประเทศไทย)

นำเสนอถึงความสำคัญและบทบาทของผู้นำเล่นเกม หรือกระบวนกรเกม อันเป็นองค์ประกอบสำคัญของการเรียนรู้ผ่านเกมที่ทำให้เกมคิดไตร่ตรองแตกต่างจากเกมทั่วไป ผู้อ่านจะได้รับทราบแนวทางการเตรียมพร้อมและข้อควรระวังสำหรับการเป็นผู้นำเล่นเกม

บทที่ 3

ผู้นำเล่นเกม  
(Play Coach)

บทที่ 4

สรุปและ  
ข้อเสนอแนะ

สรุปเนื้อหาสำคัญของหนังสือ ผู้อ่านจะได้คิดถึงบทเรียนที่สำคัญของการเรียนรู้ผ่านเกมและเกมคิดไตร่ตรองที่พัฒนาโดยมูลนิธิ ตลอดจนทัศนคติทางในอนาคตของการขับเคลื่อนสังคมผ่านเกม



**บทที่ 1**

**ว่าด้วยเกม**



เกมเป็นสิ่งที่อยู่คู่กับสังคมมาอย่างยาวนาน ความสนุกสนาน และการสันถนาจากการเล่นเกมเป็นประสบการณ์ที่เกิดขึ้นกับผู้คนทุกช่วงวัย เมื่อเวลาผ่านไป จึงมีการนำเกมมาใช้เพื่อวัตถุประสงค์ที่มากไปกว่าความบันเทิง พร้อมกันนั้นพัฒนาการของเทคโนโลยีก็ก้าวหน้ายิ่งขึ้นก็ทำให้เกมสามารถเคลื่อนที่ไปกับผู้เล่นได้ทุกที่ทุกเวลา บนหน้าจออุปกรณ์อัจฉริยะต่าง ๆ ด้วยความสนุกสนานของการเล่นเกม ทำให้มีการนำเกมไปใช้เพื่อวัตถุประสงค์ที่หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นการใช้เกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ ไปจนถึงการใช้หลักการเกมเพื่อประสานพลังในที่ทำงาน และขับเคลื่อนสังคม

ในช่วงหลายปีที่ผ่านมา พบว่า การขยายขอบเขตของการใช้เกมนำมาสู่การพัฒนาหรือสร้างเครื่องมือในการบรรลุซึ่งวัตถุประสงค์ในรูปแบบของเกม ในวงการการศึกษา มีการใช้เกมในฐานะสื่อการสอนที่มีนวัตกรรมและความสร้างสรรค์เพื่อเพิ่มความน่าสนใจและประสบการณ์ที่ดีในการเรียนการสอน ในแวดวงธุรกิจ มีการออกแบบและผลิตเกมคิดไตร่ตรองเพื่อเปลี่ยนแปลงทัศนคติบางประการของผู้เล่น ในฝั่งของภาคประชาสังคมก็มีการใช้เกมเพื่อขับเคลื่อนวาระทางสังคมเช่นกัน ยิ่งไปกว่านั้นในแทบทุกภาคส่วน ก็มีการใช้ตรรกะหรือแนวคิดของเกม ไม่ว่าจะเป็นการให้รางวัล การเพิ่มระดับความยาก หรือการเก็บสะสมคะแนน เพื่อจูงใจหรือปรับพฤติกรรมของผู้คน

## นวัตน์ในความหมายของ ‘เกม’ (Game): จากความบันเทิงสู่การเจริญรู้

เป็นธรรมดาที่เราเล่นเกมเพราะว่ามันสนุกและสร้างความบันเทิง เนื่องจากหากพิจารณาจากรากศัพท์ คำว่า ‘Game’ ในภาษาอังกฤษมาจากรากศัพท์ของคำว่า ‘Gamen’ ซึ่งมีความหมายว่า ความสุข ความสนุก หรือความพึงพอใจ การเล่นเกมในฐานะเป็นความบันเทิงอย่างหนึ่ง จึงเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นมาตั้งแต่มีคำว่าเกมก็ว่าได้ เกมจึงเป็นเครื่องมือของการเล่นที่โดดเด่นนับแต่อดีตมา

ในภาษาไทย พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554 ได้ให้ความหมายของคำว่าเกมไว้ดังนี้<sup>2</sup>

“(นาม.) การแข่งขันที่มีกติกากำหนด เช่น เกมกีฬา การเล่นเพื่อความสนุก เช่น เกมคอมพิวเตอร์ การแสดงเพื่อสาธิตกิจกรรม เช่น เกมการบริหาร โดยปริยายหมายถึงการแสดงที่ใช้กลวิธีหรือเล่นที่เหลี่ยมเพื่อหักล้างกัน เช่น เกมการเมือง ลักษณะนามเรียกการแข่งขันหรือการเล่นที่จับลง ด้วยการแพ้ชนะกัน ครั้งหนึ่ง ๆ”

เมื่อพิจารณาถึงความหมายของเกมตามถ้อยความของราชบัณฑิตยสถานที่ถือว่าเป็นหน่วยงานหนึ่งในการทำ

“ปัญหาหนึ่งในสังคมไทย คือ  
คนจำนวนมากยังมองว่า  
เกมเป็นเรื่องของเด็ก  
การเล่นเป็นเรื่องของเด็ก  
เขายังก้าวไม่ข้ามว่ามันมีสิ่งอื่น  
[ที่สร้างการเรียนรู้ได้]  
ที่อยู่นอกเหนือไปจากหนังสือ”



**อ.ภควรรณพร พิศุทธิสุวรรณ**  
คณะศิลปศาสตร์และวิทยาการ  
มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์  
วิทยาเขตเฉลิมพระเกียรติ  
จังหวัดสกลนคร

หน้าที่กำหนดนิยามและความหมายของคำต่าง ๆ ที่ปรากฏขึ้นในสังคมไทยนั้น พบว่า การให้นิยามความหมายของคำว่าเกมในสังคมไทย ผูกโยงเรื่องของเกมเข้ากับการแข่งขันเพื่อความสนุกแต่เพียงอย่างเดียว แต่ยังไม่ได้พัฒนาการให้ความหมายของคำที่มีลักษณะนอกเหนือไปจากเรื่องของความสนุกสนานและการเอาชนะแต่เพียงเท่านั้น การให้ความหมายเช่นนี้อาจเป็นเหตุผลหนึ่งที่ทำให้ภาพความรู้ในเรื่องเกมในสังคมไทยมักจะผูกโยงอยู่กับเรื่องของสิ่งที่ถูกมองว่าไม่มีสาระหรือไม่สร้างประโยชน์ ทั้งที่ในความเป็นจริงแล้ว เกมสามารถมีเป้าหมายได้หลากหลาย โดยไม่ได้มีเฉพาะแค่ความบันเทิง (อย่างไรก็ดี ความบันเทิงควรเป็นเป้าหมายสำคัญของเกมทุกเกม)

ในปัจจุบัน มีการพัฒนามิติและรูปแบบของเกมให้มีความหลากหลายมากยิ่งขึ้น เรายังรับรู้เพิ่มเติมด้วยว่า เกมไม่ได้เพียงแค่สร้างบรรยากาศของความสนุกสนาน แต่ยังช่วยพัฒนาความคิดให้เป็นรูปธรรม รวมถึงพัฒนาความสามารถในการแก้ไขปัญหา อีกทั้งเกมบางส่วนยังสอดแทรกทักษะความรู้ในด้านต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นความรู้ทางด้านการคิดคำนวณ ความรู้ทางด้านตรรกะเหตุผล ความรู้ทางด้านเศรษฐศาสตร์ ความรู้ด้านประวัติศาสตร์ และสามารถสร้างพัฒนาการทางด้านการสื่อสารและการเข้าสังคมให้กับผู้เล่นเกมได้เป็นอย่างมาก<sup>3</sup> โดยเฉพาะเกมที่ปรากฏเป็นที่นิยมอยู่ในปัจจุบันอย่างบอร์ด-เกม<sup>4</sup>

ในการนี้ เกมจึงเป็นมากกว่าแค่ความบันเทิง เราจะเห็นได้ว่า มีการเริ่มนำเกมมาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอน ทั้งระดับโรงเรียนและระดับมหาวิทยาลัยอย่างแพร่หลายมากยิ่งขึ้น เพราะเกมช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสนใจในกระบวนการของการเรียนการสอนในห้องเรียน กระตุ้นให้ใช้ความคิดสร้างสรรค์ร่วมกันในการแก้ปัญหา ไปพร้อมกันกับการเรียนรู้ในเนื้อหาของบทเรียนในมุมมองที่แตกต่างออกไปจากการเรียนในห้องเรียนแบบปกติ ซึ่งการประยุกต์ใช้เกมในกระบวนการของการเรียนการสอนที่มีมากยิ่งขึ้นในปัจจุบันนี้เองได้ส่งผลให้ความหมายของเกมมีการเปลี่ยนแปลงไป

“กิจกรรมที่ก่อให้เกิดความสนุกสนาน มีกติกา ผู้เล่น ซึ่งถ้าเกมนั้นใช้ในการเรียนการสอน หรือเพื่อตอบวัตถุประสงค์บางอย่างที่เจาะจงมักจะเรียกว่า Serious Games โดยเกมลักษณะนี้เป็นกิจกรรมชนิดหนึ่งที่ใช้ประกอบการเรียนการสอน โดยเกมนั้นต้องมีการกำหนดผู้เล่น กติกาวิธีการเล่นที่ชัดเจน โดยวิธีการเล่นไม่ควรซับซ้อนเกินไป ควรบอกลักษณะที่สิ้นสุดของเกม รวมถึงควรเป็นเกมที่ส่งเสริมการพัฒนาทักษะทางความคิดและการแก้ปัญหาด้วย”<sup>5</sup>

นอกจากนี้ นักพัฒนาเกมชื่อดังอย่าง Greg Costikyan ยังได้มีการให้ความหมายของเกมในยุคใหม่เอาไว้ว่า

“เกมเป็นรูปแบบของศิลปะที่ผู้เล่นหรือผู้มีส่วนร่วม  
ในเกมจะต้องตัดสินใจในการจัดการทรัพยากรผ่าน  
อุปกรณ์ต่าง ๆ ของเกมนั้น ๆ เพื่อแสวงหาเป้าหมาย  
ในการได้รับชัยชนะ”<sup>6</sup>

การนิยาม ‘เกม’ ในความหมายใหม่ ๆ เป็นการแสดงให้เห็นถึงพลวัตการเปลี่ยนแปลงการรับรู้ของคนในเรื่องที่เกี่ยวข้องกับเกม ซึ่งสอดคล้องกับการเปลี่ยนผ่านมาสู่ยุคสมัยปัจจุบันที่มีการใช้เกมเป็นเครื่องมือในการจัดการเรียนการสอนในหลายระดับชั้นภายใต้แนวคิดการเรียนรู้ผ่านเกม

## | เกมและองค์ประกอบเบื้องต้น

ก่อนไปทำความรู้จักกับการเรียนรู้ผ่านเกม เราควรเรียนรู้เกี่ยวกับองค์ประกอบเบื้องต้นของเกมก่อน

ในปัจจุบันมีการจัดแบ่งประเภทของเกมออกเป็นหลากหลายรูปแบบและหลากหลายแนวทาง โดยมีการจัดแบ่งประเภทของเกมตามหมวดหมู่ต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของวัตถุประสงค์ของเกม รูปแบบและวิธีการเล่นเกม แพลตฟอร์มที่ใช้ในการเล่นเกมนั้น ไม่ว่าจะเป็นการเล่นในลักษณะของเกมออนไลน์หรือเกมออฟไลน์ จำนวนผู้เล่น หรือแม้กระทั่งการจัดแบ่งหมวดหมู่ของเกมตามเป้าหมายของเกมที่มีการ

กำหนดไว้ สิ่งเหล่านี้ส่งผลให้การจัดประเภทของเกมในปัจจุบันมีอยู่มากมายหลากหลายรูปแบบ ขึ้นอยู่กับการจัดจำแนกตามรูปแบบและข้อกำหนดต่าง ๆ หนังสือเล่มนี้จึงได้เสนอให้มีการจัดประเภทของเกมต่าง ๆ ดังนี้

## ภาพที่ 1.1 การจัดประเภทเกม



ที่มา: ปรับปรุงจาก อธิภาพ แซ่เซีย. 2017. การใช้บอร์ดเกมประเภทวางแผนเพื่อพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณในนักเรียนระดับมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 3 ในโรงเรียนขนาดใหญ่สังกัดสำนักงานเขตการศึกษาชั้นพื้นฐาน จังหวัดปทุมธานี. คณะวิทยาการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

การปรับเปลี่ยนความหมายของเกมที่กำลังจะไปแล้ว ส่งผลให้รูปแบบของเกมต่าง ๆ มีการปรับตัวเพื่อให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงมากยิ่งขึ้น ในการนี้ เราสามารถจำแนกแบ่งส่วนประกอบของเกมออกเป็น 5 ส่วนหลัก ดังนี้

### **(1) Goals and Objectives**

การกำหนดหรือนิยามวัตถุประสงค์ของเกม รวมถึงเป้าหมายของเกมแต่ละเกม จำเป็นต้องมีการกำหนดเป้าหมายในการออกแบบเกม และเป้าหมายของการเล่นเกม เพื่อให้เกิดการทำการกิจสำหรับการบรรลุวัตถุประสงค์หรือเป้าหมายของเกมแต่ละรูปแบบ

### **(2) Rules and Instructions**

เกมทุกเกมจำเป็นที่จะต้องมีกฎและขั้นตอนในการเล่นเกมที่แน่นอนและชัดเจน เพราะการกำหนดให้กฎกติกาของเกมมีประสิทธิภาพจะยังเป็นส่วนสำคัญที่จะทำให้ผู้เล่นเรียนรู้ได้อย่างถูกต้องและตรงตามวัตถุประสงค์ของเกม

### **(3) Interaction**

ในเมื่อการออกแบบเกมแต่ละเกมมีวัตถุประสงค์ที่แน่นอนและชัดเจน ดังนั้นเกมแต่ละแบบจะสามารถสร้างประสบการณ์และทำให้เกิดการตอบโต้ระหว่างผู้เล่นกับเกมได้เมื่อเป็นเช่นนั้น การสร้างความรู้และความเข้าใจผ่านประสบการณ์ของผู้เล่นจึงเป็นสิ่งสำคัญสำหรับเกมทุกเกม



#### (4) Conflict (Competition, Challenge, Opposition)

การสร้างความท้าทายให้กับผู้เล่นเกมนับเป็นสิ่งสำคัญสำหรับการออกแบบเกม กล่าวคือ หากเกมยังมีความท้าทายมากเท่าใด ก็ยิ่งทำให้ผู้เล่นเกิดความติดพันกับเกมมากขึ้นเท่านั้น แต่การออกแบบความท้าทายของเกมจะต้องตรงกับระดับความสามารถของผู้เล่นด้วย เพื่อป้องกันความเบื่อหน่ายของผู้เล่นเกม อีกทั้งการสร้างความท้าทายของเกมต้องคำนึงถึงการไม่ก่อให้เกิดความเบื่อหน่าย ทั้งจากระดับความยากของเกมและความยุ่งยากของกติกาเกม

#### (5) Outcomes and Feedback

ผลลัพธ์สุดท้ายที่ควรสร้างขึ้นในการเล่นเกมนั้น คือ การให้ข้อเสนอแนะต่าง ๆ เพื่อให้ผู้เล่นได้เข้าใจในสิ่งที่เพิ่งเล่นจบไป และทำให้ผู้เล่นทราบถึงเป้าหมายสุดท้ายที่เกมต้องการที่จะสื่อสารกับผู้เล่น ซึ่งการให้ข้อเสนอแนะอย่างต่อเนื่องกับผู้เล่นเกมจะช่วยเพิ่มการเรียนรู้ การสร้างความรับรู้และเป็นการสร้างแรงบันดาลใจให้กับผู้เล่นเกม

## การเรียนรู้ผ่านเกม

### (Game-Based Learning: GBL)

การนำเกมมาเพื่อใช้พัฒนาความสามารถของบุคคลมีอยู่มากมาย รูปแบบการนำเกมมาใช้ที่กล่าวได้ว่าแพร่หลายและโดดเด่นมากที่สุดรูปแบบหนึ่ง คือ การนำเกมมาใช้เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ผ่านแนวทางที่เรียกว่า ‘การเรียนรู้ผ่านเกม’ หรือ GBL โดยแนวทางนี้จะช่วยให้ผู้เรียนมีการแข่งขันกันมากขึ้น ส่งผลให้พวกเขาเหล่านั้นมีความท้าทายในตนเอง อันจะเป็นตัวกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ได้ดียิ่งขึ้น นอกจากนี้ เกมส่วนใหญ่ มักจะมีองค์ประกอบที่มีความเป็นแฟนตาซี ที่สามารถดึงดูดผู้เรียนให้สนใจต่อเนื้อหาที่เรียนได้ ซึ่งการที่จะสร้างเกมสำหรับการศึกษาอย่างแท้จริงได้นั้น ผู้สอนจะต้องตรวจสอบให้แน่ชัดว่า เกมนั้น ๆ ให้ความสำคัญกับการเรียนรู้ด้านเนื้อหามากกว่า การเอาชนะคนอื่นได้<sup>8</sup>

การเรียนรู้ผ่านเกมนับเป็นนวัตกรรมทางการศึกษา ที่ได้นำเอาความสนุกสนานของเกม และเนื้อหาบทเรียนในวิชาต่าง ๆ มาผสมผสานและออกแบบให้อยู่ในรูปแบบของเกม ที่มุ่งเน้นความสนุกสนานผสมเข้ากับการเรียนรู้ เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนได้รับความรู้ ความสนุกสนาน และความเพลิดเพลินไปพร้อมกัน โดยที่การเรียนรู้ผ่านเกมนับเป็นการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นพื้นฐานของการสร้างกิจกรรมการเรียนการสอน และ

การสร้างแรงจูงใจให้กับผู้เรียน โดยการอาศัยความสนุกสนาน ที่ผสมผสานเข้ากับการออกแบบเกมเพื่อสอดแทรกความรู้อย่าง ลงตัว สามารถสร้างแรงจูงใจและดึงดูดความสนใจของผู้เรียน ให้มีส่วนร่วมไปกับเนื้อหาของการเรียนได้เป็นอย่างดี เป็นที่ น่าสนใจว่า การเรียนรู้ผ่านเกมยังเข้ามาแก้ไขปัญหาอาการเบื่อ ห่องเรียนของผู้เรียนได้เป็นอย่างดีอีกด้วย?

นักวิชาการที่สนใจเรื่องการส่งเสริมการใช้เกมใน กระบวนการศึกษา ได้เน้นย้ำประเด็นที่สำคัญมากประเด็นหนึ่ง คือ เกมเป็นพื้นที่ของการแบ่งปันและรับรู้ความรู้สึกของผู้อื่น การเล่นเกมมีแนวโน้มที่จะสร้างความเห็นอกเห็นใจระหว่าง ผู้เล่น

“ปัญหามันอยู่ที่เราเห็นแต่ความรู้สึกของเราเท่านั้น เกมเป็นสิ่งที่ทำให้เรารู้ว่า คนอื่นมีความรู้สึกอย่างไร แทนที่เราจะพยายามผลักความรู้สึกออกไปจาก ห่องเรียน เราก็เอาความรู้สึกทุกความรู้สึกมาให้เห็น แล้วความรู้สึกมันก็อาจจะต้องการความรู้ที่ต่างกันเพื่อ มาแก้ความรู้สึกของแต่ละคน”<sup>10</sup>

การนำเกมมาใช้ในห้องเรียนจึงเป็นความพยายาม ในการเชื่อมความรู้สึกและความรู้ เพื่อพัฒนากระบวนการ เรียนรู้แบบใหม่ที่ทำให้ความรู้ถูกใช้ไปในลักษณะที่แตกต่าง ออกไป



“อย่างแรกเลย  
แนวคิดการเรียนรู้ผ่านเกม  
เพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลง  
ต้องการเปลี่ยนครูให้กลายเป็น  
กระบวนกร (Facilitator)  
เพื่อว่าท้ายที่สุดแล้วจะไปปรับเปลี่ยน  
การเรียนรู้ให้สร้างผู้เรียนเชิงรุก  
(Active Learner)”



คุณรัตติกกร วุฒิกร  
บริษัท Club Creative



## | เกมคิดไตร่ตรอง (Serious Game)

คำถามคือ เกมประเภทไหนที่เหมาะสมกับกระบวนการส่งเสริมการเรียนรู้ผ่านเกม

เป็นที่ยอมรับร่วมกันว่า เกมที่เป็นมากกว่าแค่ความบันเทิง แต่สามารถเป็นเครื่องมือของการเรียนรู้ได้ เราเรียกเกมเหล่านั้นว่าเป็น ‘เกมคิดไตร่ตรอง’ หรือ Serious Game

โดยนิยามแล้ว เกมคิดไตร่ตรอง คือ เกมที่ถูกออกแบบมาเพื่อวัตถุประสงค์อื่น (เช่น การศึกษาและการเรียนรู้) เพิ่มเติมจากความบันเทิง เกมเพื่อการเรียนรู้มุ่งกระตุ้นความเปลี่ยนแปลงในพฤติกรรม ทักษะคิด ความเข้าใจ ความรู้ รวมไปถึงสุขภาพ<sup>11</sup> ในกรณีนี้ แก่นสารของเกมคิดไตร่ตรองจึงอยู่ที่ข้อความหรือเนื้อหา (Message) ของเกม que ผู้เล่นจะได้รับ

โครงการ INGAME ซึ่งเป็นโครงการพัฒนาเกมคิดไตร่ตรองเพื่อสร้างการเรียนรู้และส่งเสริมคุณค่าความเป็นพลเมือง สนับสนุนโดยสหภาพยุโรป ภายใต้ Erasmus+ Program ได้อธิบายประโยชน์ของเกมคิดไตร่ตรองไว้ว่า เกมประเภทนี้สามารถเพิ่มโอกาสในการพัฒนาคุณค่าและทักษะความเป็นพลเมือง ตลอดจนสมรรถนะต่าง ๆ ของผู้เล่น เนื่องจากเกมประเภทนี้มักมีลักษณะของความร่วมมือและปฏิสัมพันธ์ที่เปิดโอกาสให้ผู้เล่นพูดคุยและถกเถียงแง่มุมหรือ

“พอมีการเรียนการสอนในห้องเรียน  
แบบนั่งเรียนเฉย ๆ  
นักศึกษา มักจำบทเรียนไม่ค่อยได้  
เลยเกิดความคิดขึ้นมาว่าจะทำอย่างไร  
ให้นักศึกษาจำเนื้อหาได้...  
พอเปลี่ยนรูปแบบมาเป็น  
การใช้กิจกรรมการเรียนรู้ผ่านเกม  
มันกลายเป็นว่าเขาจำบทเรียนได้”



**ดร.ชลัท ประเทืองรัตนนา**

สำนักสันติวิธีและธรรมาภิบาล

สถาบันพระปกเกล้า



ประเด็นต่าง ๆ ร่วมกัน อันเป็นการเติมเต็มคุณค่าส่วนบุคคล และคุณค่าร่วมไปพร้อมกัน<sup>2</sup>

มีงานวิจัยพบว่า เกมที่ส่งเสริมพฤติกรรมทางสังคม (Prosocial) มักส่งผลทางบวกกับพฤติกรรมและทัศนคติที่ดี ของความเป็นพลเมือง<sup>3</sup> การจำลองสถานการณ์ (Simulation) และบทบาท (Role-play) ในเกมคิดไตร่ตรองนั้น มีประโยชน์ใน การสร้างความเป็นพลเมือง<sup>4</sup> ในฐานะเป็นวิธีการที่มีประสิทธิผล สำหรับการเรียนรู้ความเป็นพลเมืองและใช้ความรู้เพื่อพัฒนา ทักษะ การแสดงออกความคิดเห็น การแก้ปัญหาแบบมีอารยะ และการโน้มน้าวหรือมีอิทธิพลต่อการตัดสินใจของผู้อื่น<sup>5</sup>

อาจกล่าวได้ว่า การเล่นเกมคิดไตร่ตรองไม่ได้เป็น แค่เรื่องของความบันเทิงและการเรียนรู้ แต่เกมยังสร้าง พื้นที่สาธารณะ (Public Sphere) ให้ผู้เล่นได้มาสื่อสารและ แลกเปลี่ยนเรื่องราวต่าง ๆ ร่วมกันในพื้นที่ปลอดภัย เกมจึง เชื่อมโยงและสัมพันธ์ผู้เล่นด้วยหลักเหตุและผลที่การกระทำ ของผู้เล่นวางอยู่บนการสื่อสารแลกเปลี่ยน (Communicative Action)

จากการทบทวนวรรณกรรมด้านเกมคิดไตร่ตรอง พบว่า แนวทางการพิจารณาองค์ประกอบของเกมที่มีวัตถุประสงค์เพื่อการเรียนรู้หรือขับเคลื่อนวาระทางสังคม ได้แก่

**(1) การแสดงตัวตน (Expressive)** หมายถึง การที่ผู้เล่นเลือกกว่าเป็นใคร จะทำอย่างไร และต้องการอัตลักษณ์แบบไหน

**(2) การวางกลยุทธ์ (Strategic)** หมายถึง ความสามารถในการเปลี่ยนองค์ประกอบและกลไกของเกม (Game Attributes) เช่น การเลื่อนไปสู่ระดับความยากที่สูงกว่า ซึ่งมีองค์ประกอบของเกมที่แตกต่างกันไปและซับซ้อนขึ้น

**(3) การอาศัยชั้นเชิง (Tactical)** หมายถึง การที่ผู้เล่นไตร่ตรองว่าจะเล่นเกมนี้อย่างไร<sup>6</sup>

ข้อดีของการปรับใช้เกมคิดไตร่ตรอง คือ การสร้างประสบการณ์ให้ผู้เล่นได้ “*ประเทืองปัญญาและใคร่ครวญปัญหาของสังคมโดยไม่มีความเสี่ยง*”<sup>7</sup>

ในมิติของการออกแบบ เราสามารถใช้วงจรปฏิสัมพันธ์ทางสังคมเป็นตัวตั้ง<sup>8</sup> ซึ่งประกอบด้วย 4 ระยะ ได้แก่

**(1) การกระตุ้นให้เกิดอารมณ์ร่วม (Motivating Emotion)** ซึ่งสามารถใช้กลไกการจัดอันดับ (Ranking)

**(2) การกระตุ้นทางสังคมให้มีส่วนร่วม (Social Call to Action)** เช่น การร่วมเล่นตามกลไกและกติกาของเกม รวมทั้งมีปฏิสัมพันธ์กับผู้เล่นเกมคนอื่น

**(3) การทวนคืนของผู้เล่น (Player Re-engagement)** กล่าวคือ อะไรที่ทำให้ผู้เล่นกลับมาเล่นเกมอีกครั้ง



“การเล่นเกมนั้น คือ การเรียนรู้  
อย่างเพลิดเพลิน คือ การฝึกทักษะ  
ในการจำลองสถานการณ์หนึ่ง ๆ  
ภายใต้กติกาหนึ่ง ๆ ฉะนั้นถ้าเรามองว่า  
เกม คือ สถานการณ์จำลองที่ทำให้  
เราได้ฝึกทักษะ เกมจะเปิดโอกาส  
ให้เราได้ลองผิดลองถูกในเกม  
ก่อนที่จะไปปฏิบัติในสังคมจริง  
และเราก็อาจจะได้ความรู้  
อะไรบางอย่างเป็นของแถมมาด้วย”



**คุณสุขุมล สุริย์จามร**

นักวิจัยอิสระและนักออกแบบ

ผลิตภัณฑ์แบบบูรณาการ

ซึ่งมักจะเกี่ยวกับการออกแบบระดับความยากหรือง่าย  
อุปสรรค ความท้าทาย และโอกาสที่จะชนะ

**(4) ความสำเร็จหรือรางวัลที่จับต้องได้ (Visible Progress/Reward)** หากจะให้หวังจรรยาบรรณดำเนินไปได้ ผู้เล่นก็ต้องสามารถคาดหวังได้ว่าจะเห็นผลลัพธ์ของแรงที่ลงไป

## **บอร์ดเกม (Board Game):**

### **ตัวอย่างเกมคิดไตร่ตรอง**

ตัวอย่างของเกมคิดไตร่ตรองที่เด่นชัดที่สุด คือ บอร์ดเกม ซึ่งมีนิยามว่า เกมที่มีกฎเกณฑ์ มีพื้นที่เล่นที่มีลักษณะเป็นพื้นผิว และมีตัวเบี้ยที่เอื้อให้ผู้เล่นมาปฏิบัติสัมพันธ์ระหว่างกัน ในฐานะที่กำลังเล่นบนพื้นผิวนั้นและเผชิญหน้ากับผู้เล่นคนอื่น ๆ<sup>9</sup>

บอร์ดเกมนับเป็นกลุ่มหนึ่งของเกมที่มีหลักฐานชี้ว่าปรากฏขึ้นมามากกว่าพันปี โดยมีคำเรียกกลุ่มของเกมดังกล่าวว่า ‘บอร์ดเกมสมัยโบราณ (Classic Board Game)’ โดยปรากฏหลักฐานขึ้นในประเทศจีน อินเดีย และญี่ปุ่น ซึ่งใช้เล่นในกิจกรรมยามว่าง หรือใช้เพื่อฝึกฝนการวางแผน อาทิ เกมหมากรุก เกมโกะ

ในปัจจุบันบอร์ดเกมได้มีการพัฒนา และปรับเปลี่ยนรูปแบบของการใช้งาน จากเดิมที่เล่นในยามว่างเพื่อความสนุกสนาน มาสู่การนำบอร์ดเกมมาใช้ในกระบวนการของการศึกษาในปัจจุบันมากขึ้น เช่น การบูรณาการบอร์ดเกมเข้ากับหลักสูตรของโรงเรียน ได้แก่ การนำหมากรุกมาใช้ในการสอนนักเรียนในระดับประถมศึกษา และมัธยมศึกษา ตอนต้นในประเทศรัสเซียและเนเธอร์แลนด์ การนำหมากรุกมาใช้ในหลักสูตรของโรงเรียนกว่า 40 ประเทศ เช่น ในประเทศฝรั่งเศส ประเทศอาร์เจนตินา และประเทศญี่ปุ่น การนำเกมเศรษฐี (Monopoly) และ Checkers มาสอนในวิชาคณิตศาสตร์ ในโรงเรียนหลายแห่งในอเมริกา หรือการนำ Scrabbles มาสอนในโรงเรียนกว่า 1,600 แห่ง ในอเมริกาและแคนาดา ทั้งในคาบเรียนและกิจกรรมชมรม<sup>20</sup>

บอร์ดเกมกลายเป็นหนึ่งในเครื่องมือที่มีความสำคัญสำหรับการออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอนในปัจจุบันของระบบการศึกษา ทั้งในระดับโรงเรียนและในระดับอุดมศึกษามากขึ้น โดยเฉพาะการขยับตัวของโรงเรียนในประเทศไทยที่ได้มีการหยิบเอาบอร์ดเกมรูปแบบต่าง ๆ มาใช้ออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอนในชั้นเรียนมากยิ่งขึ้น

ในเว็บไซต์ Inskru พื้นที่ในการแลกเปลี่ยน พูดคุยในเรื่องของไอเดียการสอนของครูในประเทศไทย ได้มีการแลกเปลี่ยนประสบการณ์และแนวทางการใช้บอร์ดเกมสำหรับ

การจัดการเรียนการสอนในชั้นเรียน เนื่องด้วยการใช้บอร์ดเกม สำหรับการประกอบการเรียนการสอนในห้องเรียนจะช่วย เสริมสร้างการเรียนรู้แก่ผู้เรียนผ่านความสนุกที่ได้จาก บอร์ดเกม ส่งเสริมให้ผู้เรียนฝึกความคิดสร้างสรรค์ ช่วยให้ ผู้เรียนจดจำเนื้อหาจากการเรียนได้มากขึ้น อีกทั้งยังช่วยให้ ผู้เรียนบูรณาการทักษะและความรู้จากหลากหลายสาขา มาใช้ในการเล่นบอร์ดเกมแต่ละเกมได้ อาทิ เกม Sheriff of Nottingham สามารถบูรณาการความรู้ได้กับหมวดวิชาต่าง ๆ อย่างกรณีของหมวดวิชาคณิตศาสตร์โดยการนำเอาหลัก ทางด้านสถิติและความน่าจะเป็นเข้ามาใช้เพื่อวิเคราะห์ถึง ความคุ้มค่าในการตัดสินใจ รวมทั้งการใช้ทฤษฎีเกมเข้ามา มีส่วนตัดสินใจในการเล่น เกม หมวดวิชาสังคมศึกษาโดยการนำ เอาความรู้ในเรื่องของชนชั้นทางสังคม กฎหมาย เศรษฐศาสตร์ ทั้งในเรื่องของค่าเสียโอกาส อุปสงค์ อุปทาน หมวดวิชา ภาษาไทยโดยการนำเอาความรู้ในเรื่องการติดต่อสื่อสาร การ พุดโน้มน้าวใจเข้ามาในการเล่นเกม<sup>21</sup>

เราสามารถแบ่งประเภทของบอร์ดเกมออกเป็น 3 ประเภทหลัก<sup>22</sup> ดังนี้

### **(1) Roll and Move Games**

บอร์ดเกมประเภตินี้ นับเป็นบอร์ดเกมที่อาศัยวิธีการ เล่นในรูปแบบของการเดินบนกระดาน จากการทอยลูกเต๋า หรือจากการทำภารกิจตามที่เกมกำหนด โดยที่บอร์ดเกมใน

ลักษณะนี้จะเป็นเกมที่มีรูปแบบของการเล่นเกมที่ชัดเจน โดยเฉพาะการมีจุดเริ่มต้นและจุดจบบนกระดานของเกม หรือมีจุดจบโดยเงื่อนไขของเกมเป็นตัวกำหนด บอร์ดเกมในลักษณะนี้ได้แก่ เกมเศรษฐี บันไดงู

## (2) Cooperative Games

บอร์ดเกมประเภทนี้อาศัยการร่วมมือและการสื่อสารของผู้เล่นทุกคนในการดำเนินกิจกรรมของเกม เพื่อให้บรรลุตามวัตถุประสงค์ของเกม โดยที่อาศัยการร่วมมือกันในการทำกิจกรรม หรือในการวางแผนตามเงื่อนไขและกลไกของเกม เพื่อให้บรรลุตามเป้าหมาย บอร์ดเกมประเภทนี้ไม่ได้มุ่งเน้นไปที่การแข่งขันแบบเอาชนะเพียงอย่างเดียว แต่มุ่งเน้นไปที่การเข้าสังคมและการเข้าใจกันของผู้เล่น ผ่านการร่วมมือกันในการบรรลุภารกิจร่วมกัน บอร์ดเกมในลักษณะนี้ ได้แก่ Agricola, Forbidden Desert, The Castle of Mad King Ludwig

## (3) Secret Identity Games

บอร์ดเกมประเภทนี้มุ่งเน้นการสวมบทบาทสมมติเป็นตัวแสดงต่าง ๆ ที่ต้องรับบทบาทภายในเกม โดยบทบาทของตัวแสดงต่าง ๆ มีหน้าที่และภารกิจที่ต้องทำ เพื่อให้ได้รับชัยชนะจากการเล่นเกม ผู้เล่นแต่ละคนจะได้บทบาทที่แตกต่างกันออกไป โดยที่ผู้เล่นคนอื่น ๆ จะไม่สามารถทราบได้ว่า ผู้เล่นคนอื่นได้รับบทบาทเป็นบทบาทอะไร ซึ่งเกมประเภทนี้จะอาศัย

การใช้หลักจิตวิทยาในการเล่นเกมระหว่างผู้เล่นเพื่อให้ได้รับชัยชนะ บอร์ดเกมในลักษณะนี้ ได้แก่ Ticket to Ride, Sheriff of Nottingham, Deception: Murder in Hong Kong

กลไกพิเศษของบอร์ดเกมจึงอยู่ที่การมีส่วนร่วมระหว่างกัน (Interaction) และเนื้อหา (Content) บอร์ดเกมสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นอย่างเข้มข้นและต่อเนื่องในระยะเวลาที่กำหนด<sup>23</sup> และส่งสารหรือเนื้อหา (ที่แม้อาจซับซ้อน) กับผู้เล่นในลักษณะที่มีการทำให้ง่ายและน่าสนใจ<sup>24</sup>

นอกจากประโยชน์ในแง่ของการคิด การเรียนรู้ และปฏิสัมพันธ์แล้ว ยังมีงานวิจัยพบว่า การเล่นบอร์ดเกมร่วมสมัยสามารถปรับเปลี่ยนพฤติกรรมทางสุขภาพของผู้เล่นให้ดีขึ้นด้วย ซึ่งเป็นผลกระทบที่บอร์ดเกมสมัยโบราณไม่มี<sup>25</sup>

## เกมคิดไตร่ตรอง ในฐานะเครื่องมือ สร้างความเปลี่ยนแปลงทางสังคม

ในหลายครั้ง เราอาจกังขาว่า เกมคิดไตร่ตรองจะสามารถสร้างความเปลี่ยนแปลงทางสังคมได้เพียงใด เพราะมีนัยของการเปลี่ยนแปลงขนาดใหญ่ และกว้างขวางไปกว่าพื้นที่ที่นำเกมคิดไตร่ตรองมาใช้ ไม่ว่าจะเป็นในห้องเรียน หรือในการจัดสัมมนาเชิงปฏิบัติการ กล่าวอีกนัยหนึ่ง หากเราพูดถึงเกมคิด-

“การสอนโดยที่เรามุ่งเป้าให้เด็กสามารถ  
คิด วิพากษ์ วิจาร์ณ มันมีทางออก  
ด้วยการเอาเกมเข้ามาเป็นเครื่องมือ  
เพราะกระบวนการของเกมจะช่วยให้  
เด็กเกิดการถกเถียงกัน หากมองว่า  
เด็กในยุคปัจจุบันไม่ค่อยอยากจะคุย  
ไม่ค่อยมีเรื่องของการตั้งคำถาม  
ไม่ค่อยมีบทบาทในการแสดงความคิดเห็น  
การใช้บอร์ดเกมจะทำให้เด็กปลดปล่อย  
ตรงนั้นออกมาได้ รู้จักการแสดงความคิดเห็น  
มีข้อถกเถียง มีการตั้งคำถามที่มากขึ้น...  
บอร์ดเกมไม่มีช่องว่างให้เด็กหลับ  
มันช่วยให้ห้องเรียนสนุกสนาน  
เปิดโอกาสให้ทุกคนมีส่วนร่วม ช่วยให้เด็ก  
มีความสนใจกับเนื้อหาที่เรียนมากขึ้น”



**อ.ดร.รตี ธนารักษ์**

คณะวิทยาการจัดการ

มหาวิทยาลัยราชภัฏอุตรดิตถ์

ไตร่ตรอง ในฐานะเครื่องมือสร้างความเปลี่ยนแปลงทางสังคม  
ย่อมหมายถึงวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ไกลกว่าการเปลี่ยนแปลง  
พฤติกรรมของคนกลุ่มเล็ก ๆ เช่น หากเราออกแบบเกมคิด  
ไตร่ตรองเกี่ยวกับการสร้างความตระหนักรู้ต่อปัญหาข่าวลวง  
เราก็มีเพียงหวังให้คนกลุ่มเล็ก ๆ ที่ได้เล่นเกมสามารถจำแนก  
แยกแยะข่าวลวงออกจากข้อเท็จจริงได้ แต่กำลังขับเคลื่อน  
ให้สังคมตระหนักในปัญหานี้ เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ระดับ  
มหภาคดังกล่าว เกมคิดไตร่ตรองจะต้องได้รับการยอมรับ  
อย่างกว้างขวาง และต้องมีกลไกภายในที่สามารถเปลี่ยนแปลง  
ทัศนคติ (Attitude Change) ตลอดจนถึงใจผู้เล่นได้<sup>26</sup> กล่าว  
อย่างรวบรัด เราต้องเชื่อในการเปลี่ยนแปลงระดับจุลภาค  
ที่สามารถขยายผลได้ผ่านเกมนั้นเอง

สอดคล้องกับแนวทางของ Center for Games &  
Impact แห่งมหาวิทยาลัยเอริโซนา ซึ่งเป็นสถาบันชั้นนำ  
ของโลกด้านการสร้างองค์ความรู้เกี่ยวกับเกมและพลังในการ  
เปลี่ยนแปลงสังคม สถาบันดังกล่าวได้เสนอ Thrive Empower-  
ment Diagram ดังที่ปรากฏในภาพที่ 1.2

นอกจากนี้ Mikael Jakobsson และ Rik Eberhardt  
แห่ง MIT Game Lab ก็ได้ศึกษาและออกแบบเกมคิดไตร่ตรองที่  
จะช่วยสร้างความเข้าใจใหม่เกี่ยวกับสถานะอาณานิคม ด้วยการ  
สร้างเกมที่รื้อสร้างความเป็นอาณานิคม (Counter-Colonialist  
Game)<sup>27</sup>

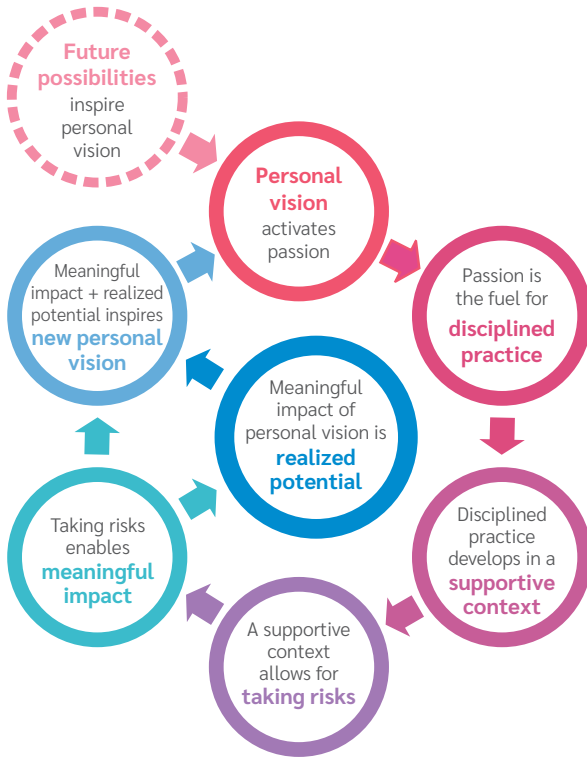


ในฝั่งประชาสังคม Games for Change ก็เป็นอีกองค์กรหนึ่งที่น่าสนใจ องค์กรดังกล่าวก่อตั้งขึ้นในปี พ.ศ. 2548 เพื่อสนับสนุนนักออกแบบเกมในการสร้างนวัตกรรมและความเปลี่ยนแปลงทางสังคม<sup>28</sup>

ในทำนองเดียวกัน Breakthrough ซึ่งเป็นองค์กรส่งเสริมสิทธิมนุษยชนระดับโลก ก็ได้สร้างเกม America, 2049 ซึ่งสามารถเล่นผ่าน Facebook<sup>29</sup>

กล่าวโดยสรุป ประโยชน์ของเกมคิดไตร่ตรอง คือ การอนุญาตให้ผู้เล่นได้อย่างปลอดภัย แต่ในขณะเดียวกันก็ตระหนักถึงผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นต่อสังคม

ภาพที่ 1.2 Thrive Empowerment Diagram<sup>30</sup>



ที่มา: <https://gamesandimpact.org/core-assumptions/>

## | เกมมิฟิเคชัน (Gamification)

เกมเป็นสิ่งที่อยู่ควบคู่กับสังคมมนุษย์มาอย่างยาวนาน นักโบราณคดีพบว่า ราว 4,000 ปีก่อนคริสตกาล ชาวอียิปต์โบราณได้สร้างบอร์ดจากหินหรืองาช้าง เช่น Mehen Board เกมเพื่อวัตถุประสงค์ในการเฉลิมฉลองทางศาสนา (Religious Celebrations)<sup>31</sup> การสำรวจทางโบราณสถานโรมันในอังกฤษ ก็พบวัตถุที่บ่งชี้ว่าเป็นบอร์ดเกม<sup>32</sup> แสดงว่าชาวโรมันเองก็มีวัฒนธรรมการเล่นบอร์ดเกม ในฝั่งของเอเชีย เกมโกะดำรงอยู่กว่า 5,000 ปี อีกทั้งในปัจจุบันยังถูกนำมาใช้ในทางการแพทย์ เช่น ช่วยในกระบวนการทางสมองของผู้ป่วยความจำเสื่อม<sup>33</sup> บริบททางประวัติศาสตร์นี้ชี้ให้เห็น Function ของเกมที่แตกต่างกันไปในแต่ละสังคม และแต่ละห้วงเวลาทางประวัติศาสตร์ บทเรียนประการสำคัญ คือ เกมไม่ควรถูกมองในฐานะสิ่งเสมือนจริงที่แยกขาดออกจากชีวิตทางสังคมของเรา เพราะในที่สุดแล้ว เกมมิได้เป็นเพียงกิจกรรมที่หนีสังคมไปหลบในอีกพื้นที่หนึ่ง แต่เป็นส่วนสำคัญในชีวิตทางสังคมของเรา<sup>34</sup> อนึ่ง เนื่องจากในหนังสือเล่มนี้จะมีการกล่าวถึงบอร์ดเกม ผู้เขียนจึงอยากเชิญชวนให้พิจารณาบอร์ดเกมที่เปรียบเสมือนต้นแบบของบอร์ดเกมที่ทำงานบนฐานความคิดหรือกรอบแนวคิดแบบหนึ่ง ซึ่งในปี พ.ศ. 2446 Lizzie Magie ได้ออกแบบบอร์ดเกมที่มีชื่อว่า The Landlord's Game

เกมในสังคมปัจจุบันพึ่งพาอินเทอร์เน็ตและเครื่องมือทางดิจิทัลมากขึ้น นอกจากนี้ มีความพยายามในการใช้กระบวนการออกแบบเกมมาปรับประยุกต์กับกิจกรรมทางสังคมอื่น ๆ เราเรียกปรากฏการณ์นี้ว่า เกมมิฟิเคชัน (Gamification) ซึ่งเป็นแนวคิดที่ถูกใช้อย่างแพร่หลายทั้งในแวดวงการศึกษา ภาคธุรกิจ หน่วยงานภาครัฐ และภาคประชาสังคม เมื่อพูดถึงเรื่องเกม หลายคนอาจมีภาพจำว่า เกมเป็นเครื่องมือที่สร้างความสนุกสนานบันเทิงเป็นสิ่งสำคัญ แต่เกมมิฟิเคชันเป็นแนวคิดที่ว่าด้วย “การใช้วิธีการออกแบบเกมในบริบทที่มีใช้ในการเล่นเพื่อความสุขสนุกสนานเพียงอย่างเดียว”<sup>35</sup> ดังนั้นเกมมิฟิเคชันจึงสามารถนำมาประยุกต์ใช้ได้ในทุกพื้นที่ของสังคม

ในปี พ.ศ. 2557 Yu-kai Chou ผู้ประกอบการด้านเกมมิฟิเคชัน ได้พูดถึงพลังแห่งการเล่นเกมในงาน TEDx Lausanne ว่า “เกมมิฟิเคชันที่ตีมิได้เริ่มต้นด้วยองค์ประกอบของเกม แต่เริ่มต้นด้วยแรงจูงใจของมนุษย์” สิ่งที่ Chou ต้องการสื่อสาร คือ การออกแบบกระบวนการของเกมที่น่าสนใจในมิติของความเป็นมนุษย์ ไม่ว่าจะเป็นอารมณ์ ความรู้สึก ความคาดหวัง หรือความต้องการที่จะเป็นส่วนหนึ่ง ดังนั้นกระบวนการเกมที่คำนึงถึง Function ที่ให้ความสุขสนุกสนานเป็นสิ่งสำคัญจึงไม่ตอบโจทย์เกมมิฟิเคชันที่ดี จุดเริ่มต้นของเกมมิฟิเคชันจึงอยู่ที่พฤติกรรมของมนุษย์ในการอยู่ในสังคม จากนั้นก็ใช้องค์ความรู้ที่ต่อยอดออกมาเป็นโจทย์และกลไก

ดังที่ทราบกันดี เกมประกอบไปด้วยการแข่งขัน ความร่วมมือ กติกา อุปสรรค/ความท้าทาย การนึกฝันจินตนาการ (Fantasy) และทางเลือก ตรรกะของเกมมิฟิเคชันก็สะท้อนสิ่งเหล่านี้ อนึ่ง ชุดความคิดเกี่ยวกับเกมมิฟิเคชันมีความคล้ายกับเกมคิดไตร่ตรอง เพราะทั้งสองแนวคิดต่างก็ให้ความสำคัญกับปฏิสัมพันธ์ที่มีความหมาย (Meaningful Interaction) ระหว่างผู้เล่น รวมทั้งวัตถุประสงค์ในการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมของผู้เล่น (Player's Behavior)<sup>36</sup> ซึ่งมากกว่าความสนุกสนานแต่กระนั้น เราต้องพึงตระหนักว่า ทั้งสองชุดความคิดมิใช่สิ่งเดียวกัน ดังนั้นจึงใช้แทนกันไม่ได้ กล่าวคือ โดยทั่วไป เกมคิดไตร่ตรองมักจะหมายถึงผลิตภัณฑ์เกมที่ถูกออกแบบมาเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ แต่เกมมิฟิเคชันเป็นกระบวนการความคิดหรือวิธีการที่จะถอดเอาองค์ประกอบของเกมหรือการออกแบบเกมมาใช้ในปริมณฑลทางสังคมอื่น ๆ

หากพิจารณาสถานะองค์ความรู้เรื่องเกมมิฟิเคชันในปัจจุบัน จะพบว่า งานศึกษาส่วนใหญ่กระจุกตัวอยู่ในมิติทางการส่งเสริมพัฒนาการศึกษา<sup>37</sup> อย่างไรก็ตาม นับตั้งแต่ปี พ.ศ. 2560 ที่ผ่านมา งานศึกษาเกี่ยวกับเกมมิฟิเคชันได้เติบโตขึ้นอย่างมาก เช่น มีงานศึกษาที่ชี้ให้เห็นผลดีและผลเสียของการใช้เกมมิฟิเคชันกับการมีส่วนร่วมทางการเมืองออนไลน์ (Gamified E-Participation)<sup>38</sup>

เพื่อให้เห็นภาพชัดเจนยิ่งขึ้น ผู้เขียนได้สำรวจสถานะองค์ความรู้เกี่ยวกับเกมมิฟิเคชันในพื้นที่ของการส่งเสริมการมีส่วนร่วมทางการเมืองเบื้องต้นโดยค้นคว้าบทความจากฐานข้อมูล Web of Science โดยใช้คำสำคัญในการค้นหา ได้แก่ “Gamification, Civic Engagement และ Participation/ Participatory” ผู้เขียนคัดบทความจำนวนหนึ่งที่ไม่ตรงตามวัตถุประสงค์ออกไปและวิเคราะห์บทความจำนวน 126 ชิ้น และได้ข้อค้นพบพร้อมทั้งข้อสังเกตดังต่อไปนี้

เราจะพบว่า บทความที่ได้รับการอ้างอิงมากที่สุด 5 อันดับแรกเกี่ยวข้องกับการส่งเสริมประสบการณ์การเรียนรู้ของผู้เล่น และวารสารที่สำคัญ ได้แก่ *Computers & Education*

ตารางที่ 1.1 บทความเกี่ยวกับการส่งเสริมประสบการณ์การเรียนรู้ของผู้เล่น  
ในวารสารวิชาการที่ได้รับภาษาอังกฤษมากที่สุด 5 อันดับแรก

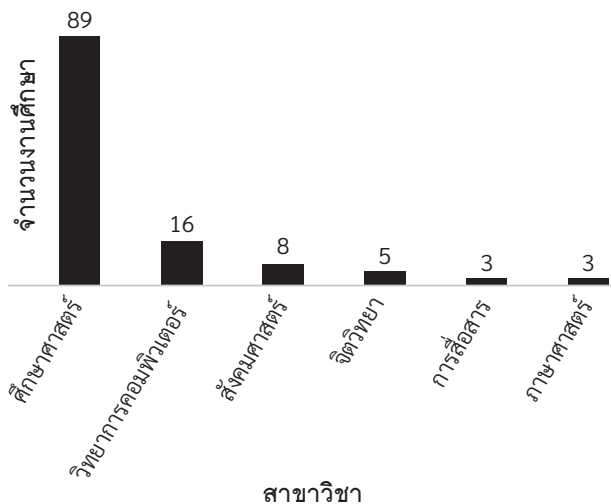
ชื่อผู้แต่ง	ชื่อบทความ	ชื่อวารสาร	จำนวน การอ้างอิง
Adrian Dominguez et al.	Gamifying learning experiences: Practical implications and outcomes	Computers & Education	577
Luis de-Marcos et al.	An empirical study comparing gamification and social networking on e-learning	Computers & Education	233
Michael Filsecker & Daniel Thomas Hickey	A multilevel analysis of the effects of external rewards on elementary students' motivation, engagement and learning in an educational game	Computers & Education	114

ชื่อผู้แต่ง	ชื่อบทความ	ชื่อวารสาร	จำนวน การอ้างอิง
Patrick Buckley & Elaine Doyle	Gamification and student motivation	Interactive Learning Environments	75
Lu Ding, Chan Min Kim & Michael Orey	Studies of student engagement in gamified online discussions	Computers & Education	42



เมื่อพิจารณาในแง่ของสาขาวิชา สาขาวิชาที่ผลิตงานด้านเกมมีพีเคชั่นมากที่สุด คือ ศึกษาศาสตร์ ตามมาด้วย วิทยาการคอมพิวเตอร์

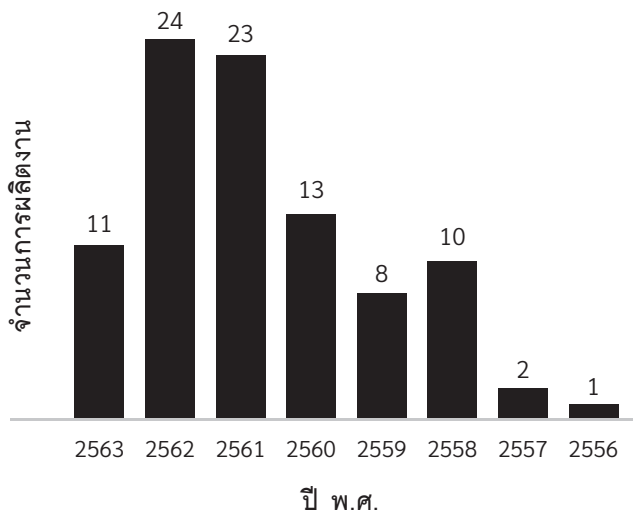
ภาพที่ 1.3 การผลิตงานด้านเกมมีพีเคชั่น จำแนกตามสาขาวิชา



ที่มา: พัฒนาโดยผู้เขียนโดยวิเคราะห์จากฐานข้อมูลของ Web of Science

ที่น่าสนใจคือ เราอาจเห็นตัวเลขความเชื่อมโยงระหว่างเกมมิฟิเคชันกับการมีส่วนร่วมทางการเมืองที่มากขึ้น กล่าวคือนับตั้งแต่ปี พ.ศ. 2560-2562 มีการผลิตงานด้านเกมมิฟิเคชันกับการมีส่วนร่วมทางการเมืองมากขึ้นอย่างก้าวกระโดด

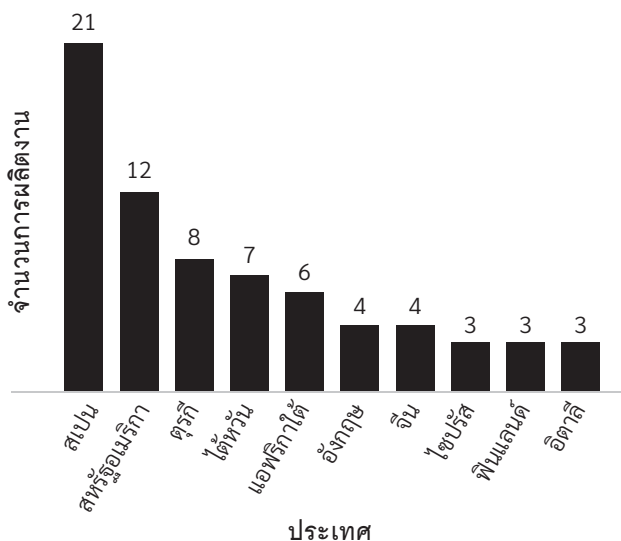
ภาพที่ 1.4 จำนวนการผลิตงานด้านเกมมิฟิเคชันกับการมีส่วนร่วมทางการเมือง



ที่มา: พัฒนาโดยผู้เขียนโดยวิเคราะห์จากฐานข้อมูลของ Web of Science

นอกจากนี้ ยังพบอีกว่าประเทศหรือดินแดนที่ผลิตงานด้านเกมมิฟิเคชันกับการมีส่วนร่วมทางการเมืองมากที่สุด ได้แก่ สเปน สหรัฐอเมริกา ตุรกี ไต้หวัน และแอฟริกาใต้ หากมองกว้างขึ้น จะพบว่า งานวิชาการกระจุกตัวอยู่ในยุโรปมากที่สุด

ภาพที่ 1.5 จำนวนการผลิตงานด้านเกมมิฟิเคชันจำแนกตามประเทศ



ที่มา: พัฒนาโดยผู้เขียนโดยวิเคราะห์จากฐานข้อมูลของ Web of Science

กล่าวโดยสรุป แนวคิดเกมมิฟิเคชันเป็นการเน้นที่กระบวนการ (Process) ของการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมและวิธีคิด โดยใช้หลักการและตรรกะของการออกแบบเกม แต่เกมคิดไตร่ตรองเป็นแนวคิดที่เน้นผลิตภัณฑ์ (Product) กล่าวคือเน้นไปที่เครื่องมือและผลลัพธ์ที่พึงคาดหวังจากการนำเครื่องมือ นั้นไปใช้ ส่วนการเรียนรู้การสอนโดยใช้เกมเป็นเครื่องมือ เป็นแนวคิดที่ถูกพัฒนาขึ้นมาในวงศึกษาศาสตร์ และเน้นไปที่การใช้กับผู้เรียน และมีการกำหนดวัตถุประสงค์ในการใช้อย่างชัดเจนให้สอดคล้องกับหลักสูตรและแนวทางการเรียนการสอน กล่าวโดยย่อ คือ มีวัตถุประสงค์ทางการศึกษา (Pedagogical Purpose) โดยเฉพาะนั่นเอง



## บทที่ 2

การเขียนรู้ผ่านเกมในสังคมไทย

กัมมูนินิธิประดิษฐ์ เนามัน

(ประเทศไทย)

## การเรียนรู้ผ่านเกม กับระบบการศึกษาไทย

ในประเทศไทย การใช้เกมในฐานะเป็นเครื่องมือการเรียนรู้ นับเป็นเรื่องใหม่ ทศวรรษที่ผ่านมา ระบบการศึกษาไทยเพิ่งเริ่มยอมรับเกมในฐานะเป็นส่วนหนึ่งของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ภายใต้แนวการศึกษาแบบ 4.0

กล่าวได้ว่า ระบบการศึกษาในประเทศไทยสามารถแบ่งออกได้เป็น 4 ยุค<sup>1</sup> ตามการกำหนดรูปแบบของกลยุทธ์ในการสอน

**ยุคการศึกษา 1.0** ยุคที่ผู้สอนหนังสือ คือ ผู้ที่รู้เนื้อหาดีที่สุด อาจจะเรียกได้ว่าเป็นยุคที่ผู้เรียนมีหน้าที่เพียงการรับความรู้เพียงฝ่ายเดียวจากผู้สอนในวิชา ในยุคนี้ผู้สอนทำหน้าที่หลักในการถ่ายทอดความรู้สู่ผู้เรียน บทบาทของผู้เรียนจึงมีหน้าที่เพียงการเรียนรู้ตามวิธีการสอนของผู้สอน การเรียนการสอนในยุค 1.0 จึงถูกเน้นระเบียบและวินัยด้วยไม่เรียว และมุ่งเน้นเนื้อหาการเรียนในแบบของการท่องจำมากกว่าการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนคิดวิเคราะห์และมีส่วนร่วมในเนื้อหาที่เรียน

**ยุคการศึกษา 2.0** ยุคที่ผู้สอนและสอนผู้เรียนช่วยกัน ในกระบวนการจัดการเรียนการสอน ผู้สอนในยุคนี้มุ่งเน้น

ในเรื่องที่เกี่ยวกับตัวของผู้เรียนเป็นหลักโดยให้ความสำคัญกับเรื่องของ ความสามารถ ความสนใจ สติปัญญาของผู้เรียนเป็นสิ่งสำคัญ หรืออาจจะเรียกอีกอย่างหนึ่งว่าเป็นยุคที่ทำให้ตัวของผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง โดยการออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอนของผู้สอน จึงมุ่งเน้นไปที่เรื่องของ การออกแบบกิจกรรมที่เอาความสนใจของผู้เรียนเป็นหลักและจัดการเรียนการสอนเพื่อให้สอดคล้องกับศักยภาพของผู้เรียน และเพื่อเป็นการพัฒนาศักยภาพของผู้เรียนให้ก้าวหน้ายิ่งขึ้น

**ยุคการศึกษา 3.0** ยุคที่ผู้สอนและผู้เรียนต่างมีบทบาทในการจัดห้องเรียนร่วมกัน โดยที่ผู้เรียนและผู้สอนจะมีการออกแบบกิจกรรมโดยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมกับการเรียนการสอน ด้วยการกำหนดรูปแบบของการมีส่วนร่วมผ่านกิจกรรม การนำเสนอหน้าชั้น การจัดกลุ่มตัวเพื่อน และในยุค 3.0 นี้เองที่ผู้สอนและผู้เรียนได้เริ่มมีการนำเอาเทคโนโลยีเข้ามามีส่วนร่วมในการศึกษา ทั้งการสืบค้นข้อมูล การค้นคว้าด้วยตนเอง และการนำมาออกแบบกิจกรรมหน้าชั้นเรียน ผู้สอนในยุคนี้จึงต้องมีความสามารถในการสอนและการสร้างแรงบันดาลใจแก่ผู้เรียน และมีความสามารถในการกระตุ้นเสริมให้ผู้เรียนสามารถค้นพบตนเอง อีกทั้งการเรียนการสอนในยุคนี้จำเป็นต้องใช้สื่อดิจิทัล สื่ออิเล็กทรอนิกส์และสื่อมวลชนต่าง ๆ ได้เป็นอย่างดี ทั้งตัวผู้สอนและผู้เรียน อาทิ PowerPoint, YouTube, Website, Webblog, Facebook, Line, Digital Learning Source และอื่น ๆ การเรียนการสอนในยุคนี้จึง



เรียกว่าสอนแต่น้อย เรียนให้มาก เพราะผู้เรียนจะถูกติดอาวุธให้สามารถค้นหาความรู้ได้ด้วยตัวเอง

**ยุคการศึกษา 4.0** ยุคที่แนวคิดเรื่องการเรียนการสอนแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุกเข้ามามีอิทธิพลต่อระบบการศึกษา โดยมุ่งเน้นที่กระบวนการจัดการเรียนรู้ซึ่งผู้เรียนได้ลงมือกระทำ และได้ใช้กระบวนการคิด เกี่ยวกับสิ่งที่ผู้เรียนได้กระทำ โดยมีผู้เรียนเป็นศูนย์กลางของกระบวนการในการเรียนทั้งหมด สำหรับความรู้ที่เกิดจากการเรียนการสอนแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุก เปิดโอกาสให้ผู้เรียนลงมือกระทำมากกว่าการฟังเพียงอย่างเดียว การเรียนรู้จึงเกิดจากการอ่าน การเขียน การโต้ตอบ และการวิเคราะห์ปัญหา รวมทั้งผู้เรียนยังได้ใช้กระบวนการขั้นสูง ได้แก่ การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ และการประเมินค่าความรู้ต่าง ๆ ด้วยตัวเอง? และการปรากฏขึ้นของการเรียนการสอนแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุก ในยุคการศึกษา 4.0 นี้เองที่ได้ส่งผลให้การประยุกต์ใช้ความรู้ในรูปของเกมเข้ามามีส่วนสำคัญในกระบวนการของการจัดการเรียนการสอนในระบบการศึกษา ทั้งในระดับโรงเรียนและในระดับมหาวิทยาลัย โดยปรากฏเรื่องดังกล่าวในนโยบายของกระทรวงศึกษาธิการในปี พ.ศ. 2558 ของนโยบาย ‘ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้’ ที่ได้กำหนดให้ออกแบบการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความรู้ มีทักษะ มีคุณธรรมและจริยธรรม สามารถปรับตัวให้อยู่ในสังคมได้อย่างเหมาะสมตามบริบทที่ปรับเปลี่ยนไป ส่งเสริมให้ผู้เรียนค้นพบความชอบและความถนัดของตนเอง

“โดยส่วนใหญ่ครูจะเน้นการกระทำ  
ที่เป็นไปตามข้อกำหนดของ  
กระทรวงศึกษาธิการ ถ้ากระทรวงฯ  
ไฟเขียวจริง ๆ ในเรื่องของการเอาเกม  
มาประยุกต์ใช้ในการสอน  
ก็จะสามารถก่อให้เกิดการสร้าง  
มาตรฐานใหม่ เพราะมันจะช่วยให้  
ครูที่ยึดการดำเนินงานในระบบ  
เชื่อมั่นว่าการเอาเกมมาใช้ใน  
การเรียนการสอนได้รับการรับรอง  
จากหน่วยงานบังคับบัญชา”



### คุณเกริก กิราวัลย์

นักศึกษาศาสาวิชาเอกการศึกษาตลอดชีวิต

คณะศึกษาศาสตร์

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ



ตามศักราชภาพ<sup>3</sup> ผ่านกระบวนการของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เป็นสำคัญ

การจัดการเรียนรู้เชิงรุกให้ความสำคัญกับองค์ประกอบของการจัดการเรียนรู้ 4 ประการ ได้แก่

## ภาพที่ 2.1 องค์ประกอบของการจัดการเรียนรู้ 4 ประการของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก<sup>4</sup>



ที่มา: ปรับปรุงจาก วรศักดิ์ อินทสระ. 2018. เปลี่ยนห้องเรียนเป็นห้องเล่น. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยสวนดุสิต.

**(1) การจัดการเรียนรู้แบบโครงการ (Project-Based Learning)** มุ่งเน้นที่การเรียนการสอนด้านการแก้ปัญหา ผ่านการส่งเสริมให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้จากประสบการณ์ตรง โดยลงมือปฏิบัติงานจริงอย่างมีระบบ เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีประสบการณ์ในการแก้ไขปัญหา โดยมีครูเป็นผู้กระตุ้นเพื่อนำความสนใจที่เกิดจากตัวผู้เรียนมาใช้ในการเรียนรู้และสร้างโครงการสำหรับการจัดการความรู้

**(2) การจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based Learning)** เป็นจัดการเรียนรู้ที่เน้นในสิ่งที่ผู้เรียนอยากเรียนรู้ โดยสิ่งที่ยากเรียนรู้ดังกล่าวจะต้องเริ่มมาจากปัญหาที่ผู้เรียนสนใจหรือพบในชีวิตประจำวันที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับบทเรียน อาจเป็นปัญหาของตนเองหรือปัญหาของกลุ่ม ซึ่งผู้สอนจะต้องปรับเปลี่ยนแผนการจัดการเรียนรู้ตามความสนใจของผู้เรียนอย่างเหมาะสม จากนั้นผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันคิดกิจกรรมการเรียนรู้เกี่ยวกับปัญหานั้น โดยปัญหาที่จะนำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้บางครั้งอาจเป็นปัญหาของสังคมที่ผู้สอนเป็นผู้กระตุ้นให้ผู้เรียนคิดจากสถานการณ์ข่าว เหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น จะเน้นที่กระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียนเป็นสำคัญ ผู้เรียนต้องเรียนรู้จากการเรียน (Learning to Learn) เน้นปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนในกลุ่ม การปฏิบัติและการเรียนรู้ร่วมกัน (Collaborative Learning) นำไปสู่การค้นคว้าหาคำตอบหรือสร้างความรู้ใหม่บนฐานความรู้เดิมที่ผู้เรียนมี

**(3) การจัดการเรียนรู้แบบทีม (Team-Based Learning)** เป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการจัดการเรียนรู้แบบกลุ่ม ที่จัดแบ่งผู้เรียนออกเป็นกลุ่มย่อย และแบ่งหน้าที่ของคนในกลุ่มภายใต้หัวข้อการศึกษาเดียวกัน โดยที่กลุ่มของผู้ศึกษาทำการแบ่งหน้าที่ความรับผิดชอบกันภายในกลุ่มย่อย เพื่อแสวงหาคำตอบของคำถามที่ได้รับภายในกลุ่ม ภายใต้กระบวนการศึกษาแบบการเรียนรู้ผ่านการให้ความเห็นและแสวงหาความรู้ร่วมกันภายในกลุ่มผ่านการสะท้อนความคิดเห็นระหว่างกัน (Feedback) ในกลุ่มของผู้เรียน

**(4) การจัดการเรียนรู้ผ่านเกม (Game-Based Learning)** แนวทางการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นสื่อ ซึ่งถูกออกแบบมาเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ โดยผสมผสานความสนุกสนานจากการเล่นเกมไปพร้อม ๆ กัน ซึ่งช่วยดึงดูดความสนใจของผู้เรียน โดยนำเอาความบันเทิงเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งในการออกแบบการเรียนรู้เพื่อให้สอดคล้องกับการเรียนรู้ของผู้เรียนมากขึ้น จนเป็นที่มาของคำว่า ‘การศึกษาอย่างบันเทิง (Edutainment)’ ซึ่งหมายถึงการศึกษาที่มาพร้อมกับความบันเทิงและความสนุกสนาน เพื่อเพิ่มประสบการณ์ร่วมให้กับผู้เรียน และเพื่อช่วยให้ผู้เรียนสามารถเข้ามามีส่วนร่วมกับเนื้อหาของการเรียนได้มากยิ่งขึ้น

คงปฏิเสธไม่ได้ว่า การบังคับใช้นโยบาย ‘ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้’ ของกระทรวงศึกษาธิการในปี พ.ศ. 2558 ที่มุ่งเน้น

การส่งเสริมให้เกิดการจัดการเรียนรู้เชิงรุกในระบบการศึกษาของไทย และกระตุ้นให้เกิดการนำเอารูปแบบต่าง ๆ ของการจัดการเรียนการสอนแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุกเข้ามาใช้ ซึ่งการจัดการเรียนรู้ผ่านเกมก็กลายมาเป็นหนึ่งในปัจจัยสำคัญของการจัดการศึกษาในรูปแบบดังกล่าวนี้เอง นับเป็นการกระตุ้นให้มีการนำเอาบอร์ดเกม และเกมต่าง ๆ เข้ามาใช้ในระบบการศึกษาของไทยมากยิ่งขึ้นอย่างเห็นได้ชัด

นอกจากความเหมาะสมในเรื่องของเวลาและโอกาสแล้ว นับตั้งแต่ปี พ.ศ. 2550 เป็นต้นมาพบว่า การเล่นเกมในลักษณะของเกมกระดานหรือบอร์ดเกมก็ปรากฏเป็นที่นิยมขึ้นในสังคมไทยอย่างมาก โดยร้านบอร์ดเกมคาเฟ่ที่มีเจ้าของเป็นคนไทยแห่งแรกในประเทศไทยเริ่มเปิดในปี พ.ศ. 2552 ชื่อว่า ‘ลานละเล่น’ ซึ่งก่อนหน้านี้นั้ทำธุรกิจสถาบันสอนพิเศษที่มีการใช้บอร์ดเกมเป็นสื่อการเรียนการสอน ต่อมาจึงเปิดร้านกาแฟควบคู่ไปด้วย ปรากฏว่าได้รับผลตอบรับที่ดีทั้งจากนักเรียนและผู้ปกครองที่กลับมาอีกครั้งเพื่อเล่นบอร์ดเกม ทำให้เจ้าของร้านเห็นโอกาสในการทำธุรกิจร้านบอร์ดเกมคาเฟ่แบบครบวงจรในที่สุด และจากข้อมูล Roll Your Dice พบว่า ร้านบอร์ดเกมคาเฟ่ในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑลมีจำนวน 64 ร้าน<sup>5</sup> รวมถึงมีหนังสือและรายการที่เกี่ยวข้องกับบอร์ดเกมเกิดขึ้นเป็นจำนวนมากในช่วงเวลาดังกล่าว อาทิ หนังสือ ‘Board Game Universe จักรวาลกระดานเดียว’ ของ สฤณี อาชวานันทกุล ที่ตีพิมพ์ในปี พ.ศ. 2559 ที่ว่าด้วยเรื่องของ

แนวคิดและข้อสรุปที่ได้จากการบอร์ดเกมรูปแบบต่าง ๆ รายการ ‘BOARD JOCKEY’ ของ Salmon ที่ว่าด้วยเรื่องของการแนะนำการเล่นเกมต่าง ๆ ผ่านช่องทาง YouTube

อีกทั้งการเกิดขึ้นของ ‘สยามบอร์ดเกม (Siam Board Game)’ บริษัทที่แปลบอร์ดเกมเป็นภาษาไทย และช่วยกระตุ้นให้เกิดการขยายตัวของวงการบอร์ดเกมในประเทศไทย โดยบริษัทมีเป้าหมายในเรื่องของการเผยแพร่บอร์ดเกมสู่สังคมไทยในวงกว้าง

ผู้บริหารสยามบอร์ดเกมเคยให้สัมภาษณ์ไว้ว่า

“อยากให้บอร์ดเกมแพร่หลายในไทย ในฐานะกิจกรรมที่มีประโยชน์ และสามารถนำไปใช้เป็นสื่อการศึกษา ส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างครอบครัว และบุคคล โดยเป้าหมายหลัก คือ คนทั่วไปที่ไม่เคยเล่นเกมมาก่อนทุกช่วงวัยทั่วประเทศไทย...และอยากเห็นบอร์ดเกมเป็นส่วนหนึ่งของการใช้เวลาว่างในครอบครัว ในโรงเรียน ในกลุ่มเพื่อนฝูง เราเชื่อในพลังของบอร์ดเกมที่ช่วยดึงคนเข้าหากัน ได้ใช้เวลาร่วมกัน ได้ฝึกความคิด จินตนาการ ถกเถียงต่อรองไปด้วยกัน เราจึงสร้างสยามบอร์ดเกมขึ้นมาด้วยความรัก มุ่งมั่น ตั้งใจ เพื่อบอร์ดเกมจะได้ร่วมเป็นส่วนช่วยพัฒนาสังคมไทย”<sup>6</sup>

จะเห็นได้ว่าการเกิดขึ้นของบอร์ดเกมในกระบวนการของการจัดการเรียนการสอน และระบบการศึกษาในประเทศไทยนั้น เกิดขึ้นจากหลากหลายปัจจัยที่เข้ามามีส่วนในการเกื้อหนุนให้เกิดกระบวนการดังกล่าวขึ้น ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของจังหวะเวลา โอกาส และความมุ่งมั่นในการพัฒนาระบบการศึกษาของตัวแสดงที่มีส่วนเกี่ยวข้องจากหลากหลายภาคส่วน

## มูลนิธิปริดิธิบ เนามัน (ประเทศไทย) กับการพัฒนาเกมคิดไตร่ตรอง

มูลนิธิฯ เริ่มพัฒนาเกมคิดไตร่ตรองตามแนวทางการเรียนรู้ผ่านเกมมาตั้งแต่ต้นทศวรรษที่ 2550 ก่อนที่ระบบการศึกษาไทยจะเริ่มยอมรับอย่างเป็นทางการให้เกมเป็นเครื่องมือทางการเรียนรู้ โดยเกมแรกที่มูลนิธิฯ ผลิต คือ Sim Democracy ในปี พ.ศ. 2553

การใช้เกมในฐานะที่เป็นสื่อการเรียนรู้เป็นวิธีการที่ประเทศเยอรมนี (ประเทศต้นกำเนิดของมูลนิธิฯ) ใช้อย่างกว้างขวาง และมีการพัฒนาอย่างต่อเนื่องเพื่อให้สอดคล้องกับบริบทปัจจุบัน มูลนิธิฯ ได้ถอดบทเรียนจากประเทศเยอรมนี และริเริ่มพัฒนาเกม Sim Democracy ร่วมกับบริษัทออกแบบ



“ในช่วงที่คนกำลังมองหา  
การเรียนรู้ที่ไม่ใช่ในห้องเรียน...  
มองหาการเล่นเกมที่ประเทืองปัญญา  
ที่ทำให้เกิดการเรียนรู้กับคนเรียนจริง ๆ  
สิ่งที่มูลนิธิฯ คิด คือ  
พัฒนา ‘สื่อ’ การเรียนรู้  
ที่เห็นคนเรียนเป็นศูนย์กลาง”



ดร. พิมพรภัช ดุษฎีอิสริยกุล  
มูลนิธิฟรีดริช เนามัน (ประเทศไทย)

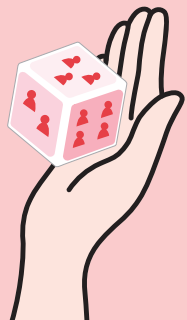
‘บริษัทคลับ ครีเอทีฟ จำกัด’ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อใช้ส่งเสริมความเข้าใจเกี่ยวกับบทบาทของพลเมืองในระบอบประชาธิปไตย และเพื่อสนับสนุนการทำงานในเรื่องการให้ความรู้ประชาชนเกี่ยวกับการเลือกตั้งของสำนักงานคณะกรรมการการเลือกตั้ง (กกต.) ซึ่งเป็นภาคีเครือข่ายหลักของมูลนิธิ จากนั้นเป็นต้นมา มูลนิธิ ก็ได้ผลิตเกมออกมาเพิ่มเติม ได้แก่ เกมการ์ดพลังสิทธิ เกมการ์ดพลังสื่อ และเกม PeaceSoCracy โดยทั้ง 4 เกมนี้ถือเป็นการใช้เกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ และเป็นเครื่องมือขับเคลื่อนการพัฒนาสังคม

อย่างไรก็ดี ภายหลังก่อมูลนิธิ ได้ขยายวิธีการขับเคลื่อนวาระทางสังคมโดยใช้ตรรกะหรือวิธีคิดของเกม หรือกระบวนการเกมมิฟิเคชัน ความแตกต่างที่สำคัญ คือ ภายหลังเป็นการใช้หลักการเกมเพื่อขับเคลื่อนประเด็นหรือเรื่องราวที่ไม่ใช่เกม ในขณะที่อย่างแรกเป็นการใช้ตัวเกมเพื่อขับเคลื่อนการเรียนรู้

ในส่วนนี้จำกัดเนื้อหาอยู่ที่ 4 เกมที่กล่าวมาซึ่งเป็นตัวอย่างเกมสำคัญของมูลนิธิ ที่ใช้ขับเคลื่อนการเรียนรู้และส่งเสริมความเป็นพลเมืองมาตลอดกว่าทศวรรษ

# Sim Democracy

## เกมเมืองประชาธิปไตย



ในบรรดาเกมทั้งหมดที่พัฒนาโดยมูลนิธิฯ เกม Sim Democracy นับได้ว่าเป็นเกมที่ได้รับการยอมรับหรือมีชื่อเสียงมากที่สุด ไม่เพียงในประเทศไทย แต่ยังรวมถึงในต่างประเทศด้วย

ยกตัวอย่างเช่นในปี พ.ศ. 2555 Council for a Community of Democracies (CCD) องค์กรพัฒนาเอกชน ซึ่งส่งเสริมประชาธิปไตย อันตั้งอยู่ที่กรุงวอชิงตัน ดี.ซี. สหรัฐอเมริกา ภายใต้การสนับสนุนของ United Nations Democracy Fund (UNDEF) ได้เลือกเกม Sim Democracy เป็นกรณีศึกษาที่ดี (Best Practice) สำหรับการให้ความรู้เรื่องประชาธิปไตย ที่ประสบความสำเร็จและล้ำจินตนาการ<sup>7</sup>

ต่อมาในปี พ.ศ. 2557 เกม Sim Democracy ได้รับการคัดเลือกจากสภายุโรป (Council of Europe) ให้เป็นหนึ่งในนวัตกรรมการเรียนรู้เพื่อประชาธิปไตยที่ดีที่สุดในโลกในงาน World Forum for Democracy ที่จัดขึ้นในเมืองสตราซบูร์ (Strasbourg) ประเทศฝรั่งเศส<sup>8</sup> อันทำให้เกมนี้นี้มีชื่อเสียงไปทั่วโลก<sup>9</sup>

## ลักษณะของเกม

เกมเมืองจำลองประชาธิปไตย (Sim Democracy) เป็นบอร์ดเกมที่มีวัตถุประสงค์แรกเริ่มเพื่อส่งเสริมให้เยาวชนไทยมีส่วนร่วมทางการเมือง และมีความเข้าใจในหลักการพื้นฐานของสังคมประชาธิปไตย ในแง่นี้ Sim Democracy จึงเป็นเกมเพื่อการเรียนรู้ในเรื่องประชาธิปไตย อีกทั้งช่วยให้ผู้เล่นได้ใช้เวลาราว ๆ 1-2 ชั่วโมงในการมีส่วนร่วมและรับผิดชอบในบทบาทต่าง ๆ ในสังคมประชาธิปไตย เช่น การทำงานของรัฐบาลที่ครอบคลุมตั้งแต่กระบวนการวางแผน จัดสรรทรัพยากรและงบประมาณ การจัดบริการสาธารณะ การบริหารจัดการทางการคลังและภาษี ตลอดจนการตรวจสอบการทำงานของรัฐบาล กลไกของเกม Sim Democracy จะช่วยให้ผู้เล่นมีประสบการณ์ตรงกับการทำงานของระบอบประชาธิปไตย

## กลุ่มเป้าหมาย

ในการพัฒนาเกมรุ่นที่ 1 (1<sup>st</sup> Version) กลุ่มเป้าหมายคือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายซึ่งกำลังจะเป็นผู้เลือกตั้งครั้งแรก (First-Time Voter) ไปจนถึงบุคคลที่มีอายุ 22 ปี อย่างไรก็ตาม ในการพัฒนาเกมรุ่นที่ 2 (2<sup>nd</sup> Version) เกมได้ถูกนำไปขยายผลกับกลุ่มเป้าหมายในวงกว้างยิ่งขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งนิสิตนักศึกษาในมหาวิทยาลัย อีกทั้งเกม Sim Democracy ยังถูกนำไปใช้ในการจัดสัมมนาเชิงปฏิบัติการ (Workshop) ที่ผู้เข้าร่วมเป็นบุคคลวัยทำงานอีกด้วย

## วิธีการใช้งาน

เกม Sim Democracy เป็นการจำลองสถานการณ์ให้ผู้เล่นได้มีประสบการณ์กับกลไกการทำงานของสังคมประชาธิปไตย ทั้งในฐานะรัฐบาล ฝ่ายค้าน และประชาชน กลไกของเกมได้สร้างพื้นที่หลัก 4 พื้นที่ เพื่อให้ผู้เล่นได้เข้ามาบริหารจัดการ ได้แก่ พื้นที่ความมั่นคง พื้นที่การศึกษา พื้นที่สาธารณสุข และพื้นที่สิ่งแวดล้อม แต่ละพื้นที่มีความต้องการเฉพาะและสะท้อนภาพของสังคมที่มีความต้องการหลากหลาย แต่มีทรัพยากรจำกัด ฉะนั้นผู้เล่นจะได้มีโอกาสบริหารจัดการพื้นที่ของตนผ่านการจัดสรรงบประมาณ จัดการปัญหา เจริญต่อรอง และตรวจสอบการใช้งบประมาณของรัฐบาล นอกจากนี้ แต่ละพื้นที่ยังมีโอกาสจัดการสาธารณูปโภค และสร้างโครงสร้างพื้นฐานในพื้นที่ของตนเอง รวมทั้งหารายได้เพิ่มเติม สำหรับผู้เล่นที่เป็นรัฐบาล การทำงานจะต้องสอดคล้องกับนโยบายที่หาเสียงไว้ มีการวางแผนล่วงหน้า ปรึกษาหารือกับผู้เล่นคนอื่น และแสดงความรับผิดชอบและภาวะผู้นำ ผู้เล่นที่เป็นฝ่ายค้านจะต้องตรวจสอบการทำงานของรัฐบาล และในขณะเดียวกันก็ต้องพร้อมเสนอทางออกให้กับปัญหา ผู้เล่นที่เป็นประชาชนนอกจากจะมีสิทธิเลือกตั้งแล้ว ยังสามารถจัดการพื้นที่ของตนเองโดยไม่ต้องรอความช่วยเหลือจากรัฐบาลเพียงอย่างเดียว จากที่กล่าวมาข้างต้น หลักการที่มาพร้อมกับกลไกเกม Sim Democracy ได้แก่

**การเลือกตั้ง** ที่ผู้เล่นจะมีโอกาสออกแบบแคมเปญหาเสียง ลงสมัครรับเลือกตั้ง ได้รับการเลือกตั้ง และเข้าสู่การเป็นรัฐบาล และเปลี่ยนผ่านรัฐบาลโดยสันติหากแพ้การเลือกตั้งในรอบต่อไป

**การเป็นพลเมืองเข้มแข็ง** ที่ผู้เล่นเน้นการบริหารจัดการพื้นที่ตนเอง มีการตรวจสอบการทำงานของรัฐบาล และแสวงหาแนวทางใหม่ ๆ ในการจัดการกับปัญหา

**การปรึกษาหารือ** ที่ผู้เล่นจะต้องรับฟังความคิดเห็นและความต้องการเฉพาะของผู้เล่นคนอื่น ก่อนตัดสินใจจัดสรรทรัพยากร

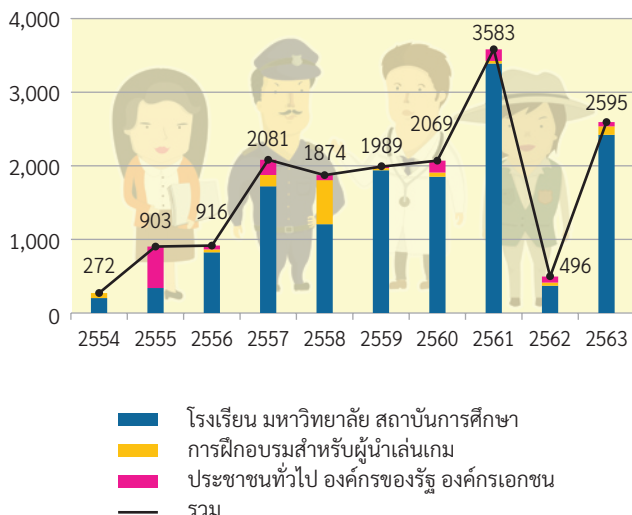
**การเคารพเสียงข้างน้อย** ที่ผู้เล่นจะต้องฟังตระหนักรู้ในความสำคัญของบุคคลที่มีความเห็นแตกต่างออกไป และไม่กีดกันพวกเขาเหล่านั้นออกไปจากการตัดสินใจ

## การนำเกมไปใช้

นับตั้งแต่มีการเริ่มเก็บข้อมูลการใช้เกม Sim Democracy ครั้งแรกในวันที่ 12 กันยายน พ.ศ. 2554 จนถึงวันที่ 20 ธันวาคม พ.ศ. 2563 มีผู้เล่นจำนวนทั้งสิ้น 16,454 คน

จากข้อมูลการใช้เกม Sim Democracy พบว่า จำนวนผู้เล่นในปี พ.ศ. 2554-2561 มีแนวโน้มที่เพิ่มขึ้น อย่างไรก็ตาม จำนวนผู้เล่นเกม Sim Democracy ลดลงอย่างมากในปี พ.ศ. 2562 และกลับมาเพิ่มขึ้นอีกครั้งในปี พ.ศ. 2563 เมื่อแบ่งตาม

## ภาพ 2.2 จำนวนผู้เล่นเกม Sim Democracy



ที่มา: พัฒนาโดยผู้เขียน รวบรวมข้อมูลจากมูลนิธิฟรีดริช เนามัน (ประเทศไทย)

กลุ่มผู้เล่นเกมพบว่า เกม Sim Democracy ถูกนำไปใช้เพื่อการเรียนรู้ในโรงเรียน มหาวิทยาลัย สถาบันการศึกษามากที่สุด ในฐานะเครื่องมือส่งเสริมการเรียนรู้หน้าที่พลเมืองในโรงเรียน หรือรายวิชาในหมวดการศึกษาทั่วไป (General Education) ในระดับอุดมศึกษา รวมถึงถูกใช้ในกลุ่มเครือข่ายเยาวชนที่สนใจในระบอบประชาธิปไตย (ระหว่างปี พ.ศ. 2554-2563 มีจำนวนผู้เล่นในกลุ่มเครือข่ายเยาวชน นักเรียน นักศึกษา



ในสถาบันการศึกษาต่างๆ จำนวน 14,265 คน) รองลงมาคือ กลุ่มประชาชนทั่วไป บุคคลในองค์กรของรัฐและเอกชน (ระหว่างปี พ.ศ. 2554-2563 มีจำนวนผู้เล่นในกลุ่มนี้ 1,371 คน) โดยไม่พบกลุ่มผู้เล่นที่เป็นประชาชนทั่วไป บุคคลในองค์กรของรัฐและเอกชนในปี พ.ศ. 2554 แต่พบเป็นสัดส่วนมากกว่ากลุ่มอื่น ๆ ในปี พ.ศ. 2555 และพบจำนวนผู้เล่นที่เป็นกลุ่มการฝึกอบรมสำหรับผู้นำเล่นเกมน้อยที่สุด (ระหว่างปี พ.ศ. 2554-2563 มีจำนวนผู้เล่นในกลุ่มนี้ 1,142 คน)

เมื่อวิเคราะห์ประสบการณ์ของผู้เล่น พบว่า ผู้เล่นเห็นว่า เกม Sim Democracy เป็น

- เครื่องมือเชิงนวัตกรรมที่ส่งเสริมการเรียนรู้เรื่องหน้าที่พลเมือง และการมีส่วนร่วมทางการเมืองสำหรับเยาวชนในห้องเรียน อีกทั้งยังช่วยสร้างบรรยากาศในห้องเรียนให้ลดความตึงเครียดผ่านการละเล่นที่แฝงการเรียนรู้<sup>10</sup>
- เครื่องมือช่วยในเรื่องการแสดงออกของนักเรียน/นักศึกษา กล่าวคือ ผู้เล่นจะกล้าแสดงความคิดเห็นมากขึ้น หากมีการใช้เกม
- จุดเริ่มต้น (Entry Point) ในการเข้าสู่เนื้อหา และกิจกรรมเชิงปฏิบัติการนอกชั้นเรียน
- การดึงประสบการณ์ส่วนบุคคลของผู้เล่นเข้ามาสู่หลักการประชาธิปไตย

## การถอดบทเรียนหลังเล่นเกม

สำหรับเกมคิดไตร่ตรองตามแนวทางการเรียนรู้ผ่านเกม นั้น จุดเด่นสำคัญประการหนึ่งอยู่ที่การถอดบทเรียนหลังเล่นเกมเพื่อสร้างการเรียนรู้ ให้นำสิ่งที่ได้จากเกมมาถอดเป็นความรู้ เพื่อนำไปใช้ต่อยอดในเรื่องอื่น ๆ

สำหรับเกม Sim Democracy นั้น การชวนถอดบทเรียนหลังเล่นเกมสามารถทำได้ใน 2 ประเด็นเบื้องต้นสำคัญ" ได้แก่

(1) การชวนคิดและตั้งคำถามเรื่องบทบาทของผู้เล่นในฐานะพลเมืองในสังคมประชาธิปไตย

(2) การเชื่อมโยงกลไกเกมให้ไปไกลกว่าคำว่า ประชาธิปไตย เช่น การเพิ่มมุมมองด้านเศรษฐศาสตร์ การคลัง สาธารณะ เป็นต้น

## ข้อจำกัดของเกมและแนวทางการพัฒนา

จากการเก็บข้อมูลของผู้นำเกมไปใช้และผู้เล่น พบข้อจำกัดของเกม Sim Democracy ใน 3 ประเด็น ได้แก่

(1) กลไกเกมมีความซับซ้อนสูง ยากต่อการทำความเข้าใจและเล่นในระยะเวลาอันจำกัด โดยเฉพาะอย่างยิ่งผู้เล่นที่เป็นผู้ใหญ่ซึ่งไม่ค่อยเคยกับการเล่นเกม

(2) เนื้อหาเกมค่อนข้างยาก เพราะเป็นเกมบริหาร  
ทรัพยากรและใช้ทักษะการสื่อสารเป็นหลัก

(3) ต้องพึ่งพาผู้นำเล่นเกมหรือกระบวนกรเกมเป็น  
อย่างมากเพื่อแนะนำและอำนวยความสะดวกในการเล่น

# Rights Card Game

## เกมการ์ดพลังสิทธิ



หลังจากที่เกม Sim Democracy ประสบความสำเร็จในระดับหนึ่ง ในปี พ.ศ. 2557 กรมคุ้มครองสิทธิและเสรีภาพ กระทรวงยุติธรรม ได้สร้างความร่วมมือกับมูลนิธิฯ เพื่อพัฒนาเกมการ์ดพลังสิทธิ โดยมีเป้าหมายเพื่อให้ผู้เล่นได้เรียนรู้และคิดแก้ไขสถานการณ์ต่าง ๆ ผ่านแนวคิดด้านสิทธิมนุษยชน ตลอดจนนำความรู้ที่ได้ไปปรับใช้ในชีวิตจริง<sup>2</sup>

### ลักษณะของเกม

เกมการ์ดพลังสิทธิเป็นชุดสื่อการเรียนรู้ผ่านการ์ดพลังสิทธิ (Rights Card) เพื่อใช้ในการสนับสนุนการเรียนการสอนด้านสิทธิเสรีภาพ สิทธิมนุษยชน และการเคารพสิทธิผู้อื่น โดยใช้หลักการสิทธิมนุษยชนตามปฏิญญาสากลว่าด้วยสิทธิมนุษยชนขั้นพื้นฐาน เกมนี้ได้รับการยอมรับว่าเล่นง่ายที่สุดเกมหนึ่ง เนื่องจากมีกลไกที่ไม่ซับซ้อนและเนื้อหาที่ชัดเจน ตรงประเด็น และกว้างขวาง กล่าวอีกนัยหนึ่งคือ ผู้เล่นสามารถเข้าถึงความรู้ของเกมนี้ได้ง่ายกว่าเกมอื่น ๆ

## กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมาย คือ นักเรียนตั้งแต่ระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายไปจนถึงระดับอุดมศึกษา และบุคคลทั่วไปจากการสัมภาษณ์พบว่า มีการนำเกมการ์ดพลังสิทธิไปใช้กับกลุ่มนักกิจกรรมทางสังคมด้านสิทธิมนุษยชนอีกด้วย

## วิธีการใช้งาน

วัตถุประสงค์ของเกม คือ การให้ผู้เล่นได้เรียนรู้เกี่ยวกับหลักสิทธิมนุษยชนสากลตามปฏิญญาสากลว่าด้วยสิทธิมนุษยชน (Universal Declaration of Human Rights หรือ UDHR) และใช้หลักการดังกล่าวเป็นตัวตั้งในการแก้ไขสถานการณ์ด้านสิทธิมนุษยชนที่ปรากฏในเกม การ์ดพลังสิทธิประกอบไปด้วยการ์ด 4 ประเภทดังนี้

**(1) การ์ดสถานการณ์:** ภาพบนการ์ดเป็นสถานการณ์สมมติที่เกี่ยวกับการละเมิดสิทธิมนุษยชนรูปแบบต่าง ๆ

**(2) การ์ดพลังสิทธิ:** ภาพบนการ์ดเป็นแนวทางแก้ไขสถานการณ์ละเมิดสิทธิ ซึ่งจะแบ่งเป็น 7 กลุ่ม ดังนี้

(2.1) ค้นหาหาข้อมูล เพื่อตรวจสอบเรื่องราวหรือสิทธิต่าง ๆ

(2.2) ปกป้องสิทธิด้วยตัวเอง เช่น กล่าวพูดออกมา

(2.3) หาบุคคลอื่นเข้ามาช่วย เช่น หากเกินกำลัง ให้แจ้ง/หาผู้ใหญ่ (กรณีเป็นเด็ก) หรือหาคนกลางเข้ามาช่วย เพื่อให้เกิดการแก้ปัญหา และไกล่เกลี่ย

(2.4) การรวมกลุ่ม เช่น เพื่อพูดคุย เสนอข้อเรียกร้อง หรือระดมความคิดเพื่อแก้ปัญหา

(2.5) แจ้งเจ้าหน้าที่หรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง เช่น เจ้าหน้าที่ด้านสิทธิมนุษยชนจากองค์กรต่าง ๆ เพื่อช่วยเหลือ หรือเจ้าหน้าที่ที่มีอำนาจในการดำเนินการ

(2.6) แจ้งสื่อ เพื่อให้เกิดการรับรู้ทางสังคม และเกิดการถกเถียงในวงกว้างซึ่งจะนำมาสู่การแก้ไขในหลาย ๆ มิติ

(2.7) ผลักดันสู่นโยบาย เพื่อให้เกิดการแก้ไขอย่างยั่งยืน

**(3) การ์ดภารกิจ:** ภาพบนการ์ดเป็นรายละเอียดภารกิจที่ผู้เล่นต้องทำ

**(4) การ์ดพิเศษ:** ภาพบนการ์ดเป็นเครื่องมือที่เป็นสีส้มในการเล่นเพื่อเพิ่มความสนุกสนาน

ทั้งนี้ เกมการ์ดพลังสิทธิมีทั้งรูปแบบการเล่นระดับพื้นฐาน (Basic) และระดับสูง (Advance)

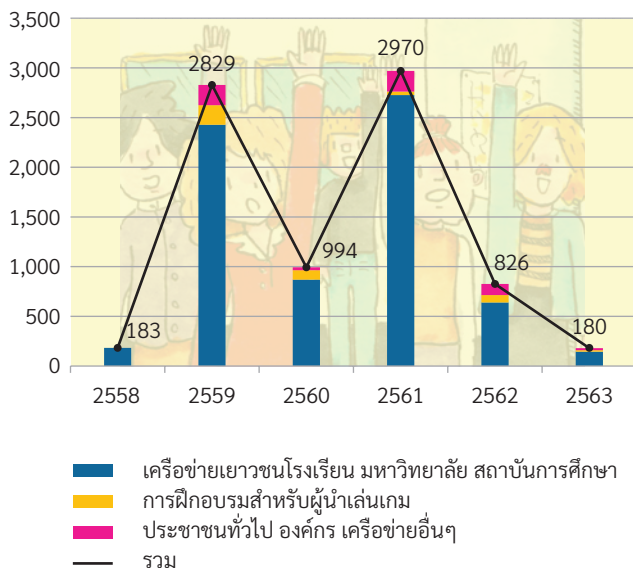
## การนำเกมไปใช้

ระหว่างปี พ.ศ. 2558-2563 มีจำนวนผู้เล่นเกมการ์ดพลังสิทธิจำนวน 7,982 คน ซึ่งจำนวนผู้เล่นในแต่ละปีมีจำนวน

ที่แตกต่างกันมาก และเมื่อแบ่งตามกลุ่มผู้เล่นเกมพบว่า เกมการ์ดพลังลัทธิถูกนำไปใช้เป็นสื่อเพื่อการเรียนรู้ในโรงเรียนมหาวิทยาลัย สถาบันการศึกษามากที่สุด (ในระหว่างปี พ.ศ. 2558-2563 มีจำนวนผู้เล่นในกลุ่มเครือข่ายเยาวชน นักเรียน นักศึกษาในสถาบันการศึกษาต่าง ๆ จำนวน 6,991 คน) ซึ่งสอดคล้องกับข้อมูลจากการสัมภาษณ์ที่คณะผู้เขียนพบว่ามีกรนำเกมการ์ดพลังลัทธิมาใช้อย่างแพร่หลายในโรงเรียน ในฐานะเครื่องมือส่งเสริมการเรียนรู้ด้านสิทธิมนุษยชน ในทำนองเดียวกัน ในระดับอุดมศึกษา มักจะนำเกมการ์ดพลังลัทธิมาใช้ในรายวิชาในหมวดการศึกษาทั่วไป (General Education) รองลงมา คือ กลุ่มประชาชนทั่วไป บุคคลในองค์กรของรัฐและเอกชน (ระหว่างปี พ.ศ. 2558-2563 มีจำนวนผู้เล่นในกลุ่มนี้ 576 คน) และกลุ่มผู้เล่นที่เป็นการฝึกอบรมสำหรับผู้นำเล่นเกมพบว่า มีจำนวนน้อยที่สุด (ระหว่างปี พ.ศ. 2554-2561 มีจำนวนผู้เล่นในกลุ่มนี้ 415 คน)



## ภาพที่ 2.3 จำนวนผู้เล่นเกมการ์ดพลังสิทธี



ที่มา: มูลนิธิฟรีดริช เนมันน์ (ประเทศไทย)

เมื่อวิเคราะห์ประสบการณ์ของผู้เล่น พบว่า ผู้เล่นเห็นว่า เกมการ์ดพลังสิทธีเป็นเครื่องมือส่งเสริมการเรียนรู้ด้านสิทธิมนุษยชนตามหลักสากล โดยที่ผู้เล่นได้ทำความเข้าใจเกี่ยวกับสิทธิมนุษยชนใน 5 ประเด็นสำคัญ ได้แก่ ความเข้าใจหลักการพื้นฐานของสิทธิมนุษยชน การอดทนอดกลั้นต่อความคิดเห็นที่แตกต่าง หลักความได้สัดส่วนกับแนวทางการแก้ปัญหาสิทธิมนุษยชน การตระหนักถึงการมีส่วนร่วมในการ

แก้ปัญหาคารละเมิดสิทธิในสังคม และความคิดสร้างสรรค์ในการแก้ปัญหาสิทธิมนุษยชน<sup>3</sup>

## การถอดบทเรียนหลังเล่นเกม

สำหรับเกมการ์ดพลังสิทธิ การชวนถอดบทเรียนหลังเล่นเกมสามารถทำได้ใน 2 ประเด็นเบื้องต้นสำคัญ ได้แก่

(1) การชวนคิดและตั้งคำถามเรื่องบทบาทของผู้เล่น หากพบกรณีการละเมิดสิทธิและแนวทางดำเนินการที่เหมาะสม

(2) การแสดงให้เห็นมิติความหนักเบาของสถานการณ์ และวิธีการแก้ไขที่เหมาะสมและได้สัดส่วน

## ข้อจำกัดของเกมและแนวทางการพัฒนา

จากการเก็บข้อมูลของผู้ที่นำเกมไปใช้และผู้เล่น พบข้อจำกัดของเกมการ์ดพลังสิทธิใน 2 ประเด็นหลัก ได้แก่

(1) สถานการณ์ที่ไม่สอดคล้องกับประสบการณ์ของผู้เล่นมักจะไม่ได้รับความสนใจเท่าที่ควรในการเล่น

(2) ในบางกรณี กลไกของเกมจะไม่สัมพันธ์กับแนวทางการแก้ไขปัญหา ซึ่งอาจจะทำให้ผู้เล่นจำได้แค่บางใบที่ส่งผลต่อการเล่นจริง ๆ รวมถึงเรื่องของวัฒนธรรมและการรับรู้ในแต่ละพื้นที่ หลายครั้งก็ส่งผลโดยตรงต่อการเล่นเกม และความเข้าใจในกระบวนการของการเล่นเกม

# Media Literacy Card Game

## เกมการ์ดพลังสื่อ

# SUPER MIL



มีคนส่งข้อความมาใส่ป้าป้าว่า  
"ใส่เสื้อแดง 999 ไปให้พี่ต๋อง 9 คน  
จะได้เจอเมื่อตุลาคม 9 ธุน"



Are values embedded in  
this media content?  
Which ones?



Is this media a reliable  
source of information?



How would your parents  
or friends react to this  
media content?



เกมการ์ดพลังสื่อเป็นโครงการพัฒนาเครื่องมือเพื่อการเรียนรู้เท่าทันสื่อระหว่างกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์และมูลนิธิฯ ในปี พ.ศ. 2560 ด้วยเหตุผลประการสำคัญ คือการคะคานพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2560 ซึ่งถูกใช้เป็นเครื่องมือของรัฐในการเซ็นเซอร์ข้อมูลฝ่ายตรงข้าม มูลนิธิฯ เห็นว่าการเซ็นเซอร์ไม่ใช่หนทางที่เหมาะสม แต่ควรเป็นการส่งเสริมการศึกษาการรู้เท่าทันสื่อ โดยกระตุ้นให้ผู้เล่นตั้งคำถามอย่างมีวิจาร์ณญาณเกี่ยวกับประเด็นต่างๆ ในสื่อ

ในปี พ.ศ. 2562 เกมการ์ดพลังสื่อได้รับการคัดเลือกให้ไปนำเสนอที่งาน World Forum for Democracy ซึ่งจัดขึ้นในเมืองสตราซบูร์ (Strasbourg) ประเทศฝรั่งเศส เวทีเดียวกับที่เกม Sim Democracy เคยไปในปี พ.ศ. 2557 ในฐานะเป็นนวัตกรรมเสริมสร้างสังคม เพื่อต่อต้านการบิดเบือนข้อมูล และช่วยพัฒนาการวิเคราะห์ กระบวนการ และความเข้าใจข้อมูลข่าวสาร<sup>14</sup>

## ลักษณะของเกม

เกมการ์ดพลังสื่อเป็นเกมที่ว่าด้วยการรู้เท่าทันสื่อผ่าน 5 หลักการ/คำถามพื้นฐาน โดยเกมการ์ดพลังสื่อเป็นเกมที่เกิดขึ้นจากแนวคิดซึ่งต้องการจะเสริมสร้างองค์ความรู้เกี่ยวกับการเท่าทันสื่อให้กับเด็กเยาวชน ผ่านกิจกรรมในลักษณะของเกมที่ทำให้ทั้งความสนุกและสร้างการเรียนรู้ไปพร้อม ๆ กัน เพื่อให้เด็กและเยาวชนหรือกระทั่งผู้เล่นเกมกลุ่มต่าง ๆ ได้ตระหนักรู้และมีความรู้พื้นฐานสำหรับการติดตามสื่อในยุคปัจจุบันให้มากยิ่งขึ้น

## กลุ่มเป้าหมายของเกม

ในระยะแรกเริ่มของการออกแบบและการพัฒนาเกมการ์ดพลังสื่อ กลุ่มเป้าหมายหลักของเกมนี้ คือ เด็กและเยาวชน เพื่อให้พวกเขามีความรู้และเท่าทันต่อการเสพเนื้อหาของสื่อต่าง ๆ ที่กำลังทวีจำนวนเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญในปัจจุบัน และเมื่อมีการพัฒนาเกมการ์ดพลังสื่อต่อมา ก็ได้ขยายฐานของกลุ่มเป้าหมายของเกมออกสู่ประชาชนและผู้เล่นโดยทั่วไป โดยที่เป้าหมายหลักของเกมก็ยังคงมุ่งเน้นที่การสร้างการตระหนักรู้ในเรื่องการเสพสื่อและการเท่าทันสื่อของผู้เล่นเกม

## วิธีการใช้งาน

กล่าวได้ว่า ฐานคิดของกลไกในเกมการ์ดพลังสื่อที่พัฒนามาจากเกมการ์ดพลังสติ ดังนั้นกลไกของเกมจึงออกแบบ

มาให้่ง่ายต่อการเล่นและมีเนื้อหาที่ชัดเจน ตรงประเด็น ใช้เวลาไม่มาก

ภายในกล่องเกมจะประกอบด้วยการ์ดสถานการณ์ที่แสดงเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริงตามสื่อต่าง ๆ จำนวน 15 ใบ ตามด้วยการ์ดแก้ปัญหาที่ให้ผู้เล่นเกิดกระบวนการคิดวิเคราะห์ด้านการรู้เท่าทันสื่อ อันประกอบด้วยคำถามหลัก 5 คำถาม ได้แก่

- (1) สื่อมาจากไหน ใครเป็นคนสร้าง (การวิเคราะห์ที่มาของสื่อ)
- (2) ทำไมสื่อถึงน่าสนใจ สื่อใช้วิธีอะไรนะ (การวิเคราะห์เทคนิคของสื่อ)
- (3) อะไรเอ๋ยที่อยู่ในสื่อ (การวิเคราะห์เนื้อหาในสื่อ)
- (4) สื่อต้องการอะไรจากเรานะ (การวิเคราะห์เป้าหมายของสื่อ)
- (5) เราคิดอย่างนี้เพราะ (?) (การวิเคราะห์ว่า คนเราเข้าใจสื่อต่างกัน)<sup>5</sup>

โดยที่คำถามต่าง ๆ ที่ถูกสร้างไว้ในกลไกของเกมจะเป็นประเด็นที่ชวนให้ผู้เล่นช่วยกันทำหน้าที่ในการคิด วิเคราะห์ ถกเถียง กระทั่งเมื่อหาเหตุผลสอดคล้องเป็นที่พอใจของผู้เล่น คนอื่นก็จะได้การ์ดใบนั้นพร้อมคะแนนไปครอบครอง

ขณะเดียวกันเกมยังออกแบบให้มีการ์ดแทรกแซงเพื่อมาหักล้างการ์ดพลังสื่อของผู้เล่นได้ ผู้เล่นที่มีการ์ดแทรกแซงสามารถใช้การ์ดใบนี้ในการสกัดกั้นการทำคะแนนของผู้อื่นได้

เปรียบเสมือนในสถานการณ์จริงที่สะท้อนภาพของสังคมและโลกแห่งความเป็นจริงที่การแทรกแซงสื่อก็ยังคงมีอยู่จริงและยังคงปรากฏให้เห็นอยู่เป็นระยะ<sup>6</sup>

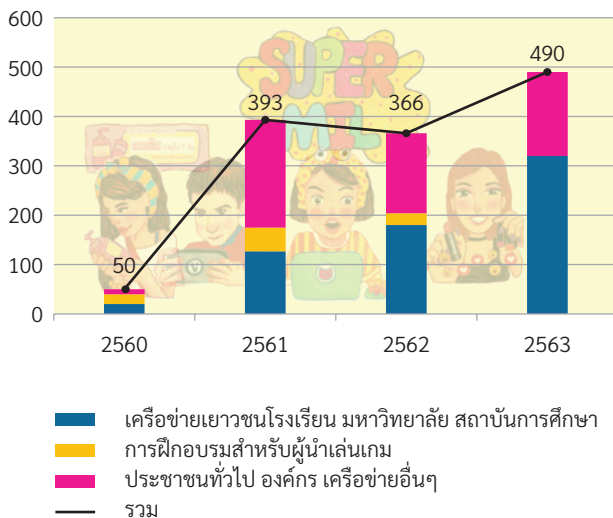
## การนำเกมไปใช้

จากข้อมูลการใช้เกมการ์ดพลังสื่อ พบว่า จำนวนผู้เล่นในปี พ.ศ. 2560-2563 มีจำนวนผู้เล่นทั้งสิ้น 1,299 คน เมื่อแบ่งแยกตามกลุ่มผู้เล่นเกมพบว่า ในระยะเวลา 4 ปีจำนวนกลุ่มผู้เล่นที่มากที่สุดนั้น คือกลุ่มเพื่อการเรียนรู้ในโรงเรียน มหาวิทยาลัย สถาบันการศึกษา (647 คน) รองลงมา คือ กลุ่มประชาชนทั่วไป บุคคลในองค์กรของรัฐและเอกชน (560 คน) เนื่องจากเกมการ์ดพลังสื่อเป็นเกมที่ใช้งานได้ง่าย สามารถเข้าถึงกลุ่มบุคคลได้หลากหลาย และกลุ่มที่พบจำนวนผู้เล่นน้อยที่สุด คือ กลุ่มการฝึกอบรมสำหรับผู้นำเล่นเกม (92 คน)

เมื่อวิเคราะห์ประสบการณ์ของผู้เล่น พบว่า ผู้เล่นเห็นว่า เกมการ์ดพลังสื่อเป็นเครื่องมือที่ดีในการสร้างการเรียนรู้ เรื่องการรู้เท่าทันสื่อให้กับผู้เล่น และยังมีภารกิจสถานการณ์การแทรกแซงสื่อ หรือสถานการณ์ที่สื่อและผู้เสพสื่อในยุคปัจจุบันต้องเผชิญอยู่เป็นระยะ ๆ

อีกทั้งด้วยกลไกและเนื้อหาที่ง่ายแต่มีประโยชน์ ผู้เล่นเห็นว่า เกมการ์ดพลังสื่อสามารถนำมาปรับใช้กับผู้เล่นได้หลายช่วงอายุ กล่าวคือ เป็นเกมที่ผู้เล่นทุกวัยสามารถเข้าถึงได้ง่าย และสนุกกับการเล่นได้ไม่ยาก

## ภาพที่ 2.4 จำนวนผู้เล่นเกมการ์ดพลังสื่อ



ที่มา: พัฒนาโดยผู้เขียน รวบรวมข้อมูลจากมูลนิธิฟรีดริช เนามัน (ประเทศไทย)

นอกจากนี้ เกมการ์ดพลังสื่อยังได้รับการยอมรับว่าเป็นหนึ่งในเครื่องมือหรือสื่อการสอนที่มีประสิทธิภาพสูง (โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อจัดการเรียนการสอนเรื่องการรู้เท่าทันสื่อทั้งในสถาบันการศึกษาและการอบรมหรือจัดกิจกรรมในชุมชน) ในสถาบันการศึกษาที่มีการสอนการรู้เท่าทันสื่อ มักนำเครื่องมืออย่างเกมการ์ดพลังสื่อมาใช้ในกระบวนการการเรียนการสอนเสมอ



## การถอดบทเรียนหลังเล่นเกม

เกมการ์ดพลังสื่อมีจุดเด่นที่ช่วยให้ผู้เล่นเกมสามารถแยกแยะความแตกต่าง และตั้งคำถามต่อสื่อในประเด็นต่าง ๆ ตามที่ได้มีการระบุเอาไว้ในกลไกของเกมได้เป็นอย่างดี เกมนี้ยังเอื้อให้มีการสร้างบทสนทนาต่อยอดในเรื่องของการรู้เท่าทันสื่อในวงของผู้เล่นเกมอีกด้วย การชวนถอดบทเรียนหลังเล่นเกมสามารถทำได้ เช่น การชวนคุยถึงความสำคัญของการรู้เท่าทันสื่อ กล่าวคือ การรู้เท่าทันสื่อเป็นทักษะที่จำเป็นสำหรับทุกคนที่อาศัยอยู่ในยุคของข้อมูลข่าวสารและสื่อใหม่ การพัฒนาทักษะการตั้งคำถามกับสื่อที่พบเห็นนอกเหนือจากสถานการณ์ที่พบในเกมสามารถช่วยให้ผู้เล่นกลายเป็นพลเมืองรู้เท่าทันสื่อได้

## ข้อจำกัดของเกมและแนวทางการพัฒนา

จากการเก็บข้อมูลของผู้นำเกมไปใช้และผู้เล่น พบข้อจำกัดของเกมการ์ดพลังสื่อใน 3 ประเด็นหลัก ได้แก่

(1) ในบางกรณี หากกลไกของเกมการ์ดไม่สัมพันธ์กับแนวทางของการแก้ไขปัญหา สิ่งนี้อาจจะทำให้ผู้เล่นจำการ์ดได้แค่บางใบที่ส่งผลต่อการเล่นจริง ๆ แต่ไม่สามารถประยุกต์ใช้แนวทางการแก้ปัญหาได้

(2) รูปแบบของการเล่นเกมในกรณีที่ไม่มีผู้นำเล่นเกมหรือผู้นำเล่นเกมไม่สามารถควบคุมกลไกการเล่นได้ อาจจะทำให้การเล่นของกลุ่มผู้เล่นมุ่งไปเฉพาะที่เรื่องของการ

แพ้ชนะจากการได้คะแนนเพียงอย่างเดียว โดยลืมนั่งเคราะห์องค์ความรู้ที่อยู่ในส่วนต่าง ๆ ของเกม

(3) เพราะว่่าสื่อคือวัฒนธรรม ความแตกต่างทางด้านบริบทที่กำหนดเอาไว้ในเกมอาจจะส่งผลในเรื่องการนำเอาเกมไปประยุกต์ใช้กับสังคมต่างประเทศ หรือกับสังคมที่มีวัฒนธรรมแตกต่างจากบริบทของสังคมไทย เพราะประเด็นบางอย่างที่ปรากฏอยู่ในกลไกของเกม สำหรับต่างสังคมหรือต่างวัฒนธรรมแล้ว ประเด็นเหล่านั้นอาจจะไม่ใช่ปัญหา ดังนั้นประเด็นสถานการณ์จึงขึ้นอยู่กับเรื่องของความแตกต่างทางด้านบริบทในทางวัฒนธรรมด้วยเช่นกัน การพัฒนาเกมนี้ในบริบทที่แตกต่างออกไปจึงต้องคำนึงถึงปัจจัยทางวัฒนธรรมเป็นสำคัญ

# PeaceSoCracy

## Way Out of Conflict



เกม PeaceSoCracy ย่อมาจากคำว่า ‘Peaceful Society in Democracy’ (สังคมสันติสุขในระบอบประชาธิปไตย) มุลินิธา เริ่มพัฒนาเกมนี้ในช่วงปี พ.ศ. 2559 ร่วมกับสำนักสันติวิธีและ ธรรมาภิบาล สถาบันพระปกเกล้า จนสำเร็จออกมาเป็นเกมในปี พ.ศ. 2561 ในแง่นี้ เกม PeaceSoCracy จึงมีระยะเวลาในการ พัฒนานานกว่าเกมอื่น ๆ

เกม PeaceSoCracy มีเป้าหมายเพื่อสร้างความเข้าใจ เกี่ยวกับการจัดการความขัดแย้งด้วยสันติวิธีแก่ผู้เล่น รวมถึงต้องการสะท้อนให้เห็นว่า คนในสังคมนั้นมีความแตกต่าง หลากหลาย และความขัดแย้งก็เป็นส่วนธรรมดาส่วนหนึ่งของ ประชาธิปไตย การอยู่ร่วมกันบนความแตกต่างอย่างมีวิธีการที่ดี เพื่อสร้างสังคมสันติสุขในระบอบประชาธิปไตยจึงเป็นสิ่งสำคัญ

### **ลักษณะของเกม**

PeaceSoCracy นับเป็นนวัตกรรมการเรียนรู้ในการ แก้ไขปัญหาาร่วมกัน ได้รับการออกแบบเพื่อสร้างบรรยากาศ

การเรียนรู้ผ่านการสวมบทบาทสมมติต่าง ๆ อาทิ ข้าราชการ นักการเมือง นักวิชาการ นักกฎหมาย นักธุรกิจ เจ้าหน้าที่ ความมั่นคง นักกิจกรรมสังคม ผู้นำศาสนา และคู่ขัดแย้ง” อีกทั้งยังเป็นเกมที่ว่าด้วยการจัดการความขัดแย้ง และทำให้ผู้เล่นเกมมองเห็นความขัดแย้งเป็นเรื่องปกติธรรมดาของทุกสังคม การจัดการความขัดแย้งผ่านการพูดคุยเจรจาอย่างมีเหตุผล จึงเป็นสิ่งสำคัญที่จะมีให้ความขัดแย้งปะทุเป็นความรุนแรง

เกม PeaceSoCracy จึงถูกสร้างขึ้นมาบนฐานของการสร้างความเข้าใจระหว่างกลุ่มของผู้เล่นเกมเพื่อให้เกิดการสร้างความเข้าใจ (Empathy) ผ่านการจำลองเหตุการณ์ในเกมโดยให้ผู้เล่นเลือกสถานการณ์จำลอง 15 สถานการณ์ที่ตัวเกมออกแบบให้มีการใช้การพูดคุย เกรจา แลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างกันผ่านสถานการณ์ที่ถูกออกแบบเอาไว้ เพื่อให้ผู้เล่นเกิดการเรียนรู้และทำความเข้าใจตัวเองแสดงที่มีความแตกต่างกันในแต่ละสถานการณ์

## กลุ่มเป้าหมายของเกม

แต่เริ่มเดิมที ในการออกแบบเกมในครั้งแรกนั้น PeaceSoCracy ได้ถูกออกแบบขึ้นมาเพื่อใช้ในการจัดกิจกรรมในหลักสูตรการเรียนการสอนของสำนักสันติวิธีและธรรมาภิบาล สถาบันพระปกเกล้า สำหรับการใช้เป็นเครื่องมือในการสร้างการเรียนรู้ในกระบวนการสันติวิธีผ่านกลไกของการเจรจาและการสร้างความเข้าใจในกระบวนการเจรจา

สันติภาพ เมื่อเป็นเช่นนี้ในระยะแรกของ PeaceSoCracy จึงเป็นเกมที่ถูกรอกแบบมาสำหรับกลุ่มผู้เล่นที่มีความเฉพาเจาะจงมากกว่าเกมอื่น ๆ

ในการนี้ เกม PeaceSoCracy จึงเป็นเกมที่ได้รับความนิยมในการนำไปอบรมกระบวนการกับผู้ปฏิบัติงานในภาครัฐระดับต่าง ๆ เป็นอย่างมาก โดยเฉพาะในหัวข้อ อาทิ การส่งเสริมประชาธิปไตยและสิทธิเสรีภาพของประชาชน (โดยองค์การบริหารส่วนจังหวัดสมุทรสาคร)<sup>๑๖</sup> และการจัดการความขัดแย้ง (โดยศาลอุทธรณ์ภาค 1)<sup>๑๗</sup> เป็นต้น

## วิธีการใช้งาน

เกม PeaceSoCracy มีวัตถุประสงค์ที่มุ่งเน้นการสร้างการมีส่วนร่วมและกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องในการสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับการจัดการความขัดแย้งด้วยสันติวิธี เมื่อเป็นเช่นนั้น กลไกและวิธีการเล่นของเกมจึงถูกสร้างอยู่บนฐานของการจำลองสถานการณ์ โดยแบ่งเป็นส่วนต่าง ๆ ดังนี้

**ส่วนที่ 1** ปรากฏการณ์หรือสถานการณ์ความขัดแย้ง จำนวน 15 เรื่อง จำแนกเป็น ระดับบุคคล/ครอบครัว จำนวน 5 เรื่อง ระดับชุมชน ระดับประเทศ จำนวน 5 เรื่อง และระดับระหว่างประเทศ จำนวน 5 เรื่อง

**ส่วนที่ 2** คนที่เกี่ยวข้อง (คู่ขัดแย้งและคนอื่น ๆ)

คู่ขัดแย้ง และผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย หรือผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง จะมีปฏิกริยาต่อความขัดแย้งในลักษณะที่แตกต่างกัน การกระทำของคู่ขัดแย้งมีสาเหตุมาจากความต้องการลึก ๆ ที่ซ่อนอยู่ในใจของบุคคล

ผู้เล่นสามารถเลือกที่จะสวมบทบาทเป็น

- คู่ขัดแย้ง A และ B หากเลือกเป็นคู่ขัดแย้ง จะได้รับการ์ดเรื่องราวของตนเอง จากนั้น เลือกการ์ดความต้องการจากกอง 1 ใบ และเก็บไว้เป็นความลับ
- ตัวละครอื่น ๆ ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับสถานการณ์ความขัดแย้งนั้น ๆ

### ส่วนที่ 3 ค้นหาจุดยืน

ค้นหาจุดยืน สื่อสารความต้องการ ผู้เล่นสืบค้น และ ทายความต้องการของคู่ขัดแย้ง A และ B (1) ผ่านการ์ดสืบค้น (2) ทายความต้องการของคู่ขัดแย้ง A และ B โดยจะทายความต้องการของใครก่อนก็ได้

### ส่วนที่ 4 นำเสนอวิธีแก้ไขปัญหาร่วมกัน

ทุกคนมีบทบาทในการแก้ไขปัญหาร่วมกัน และ นำเสนอวิธีแก้ไขปัญหาที่ A และ B ยอมรับได้

## การนำเกมไปใช้

จากข้อมูลการใช้เกม PeaceSoCracy ระหว่างปี พ.ศ. 2560-2563 มีจำนวนผู้เล่นทั้งหมด 1,186 คน เมื่อแบ่งกลุ่มผู้เล่นเกมพบว่า ในระยะเวลา 4 ปี จำนวนกลุ่มผู้เล่นที่มากที่สุด คือ กลุ่มการฝึกอบรมสำหรับผู้นำเล่นเกม (494 คน) รองลงมา คือ กลุ่มเพื่อการเรียนรู้ในโรงเรียน มหาวิทยาลัย สถาบันการศึกษา (360 คน) และกลุ่มประชาชนทั่วไป บุคคลในองค์กรของรัฐและเอกชน (332 คน) หากดูสถิติผู้เล่นในแต่ละปีพบว่า ในปีแรกเกมถูกใช้สำหรับการเรียนรู้ในสถาบันการศึกษา มากที่สุด และปีที่สองมีการนำเกมมาใช้เพื่อฝึกอบรมผู้นำเล่นเกมมากที่สุด เนื่องจากเกมถูกออกแบบมาสำหรับผู้เล่นที่มีความเฉพาะเจาะจงมากกว่าเกมอื่น ๆ การฝึกอบรมผู้นำเล่นเกมจึงสำคัญ และส่งผลให้สองปีถัดมา สัดส่วนผู้เล่นที่เป็นกลุ่มเพื่อการเรียนรู้ในโรงเรียน มหาวิทยาลัย และสถาบันศึกษามีสัดส่วนที่เพิ่มขึ้น

เมื่อวิเคราะห์ประสบการณ์ของผู้เล่น พบว่า ผู้เล่นเห็นว่า เกม PeaceSoCracy เป็นเครื่องมือในการสร้างการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพและสนุกเกี่ยวกับกระบวนการสันติวิธีของการจัดการความขัดแย้งผ่านกลไกของการเจรจาเพื่อหาทางออกของความขัดแย้งร่วมกัน

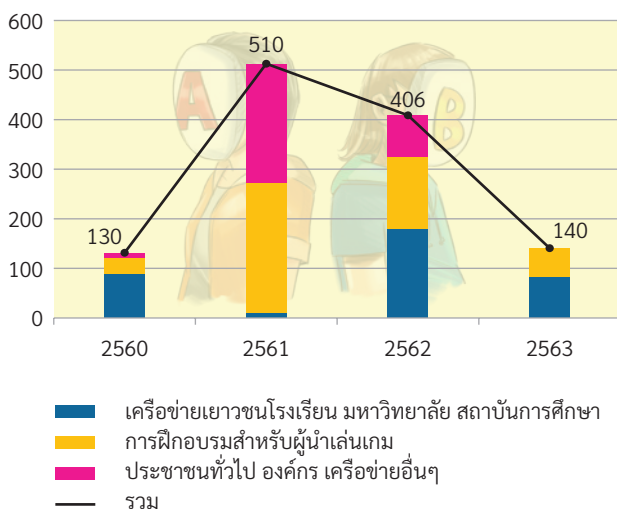
ประสิทธิภาพตามกลไกของการเล่นเกม PeaceSoCracy จะเปลี่ยนแปลงไปตามประสบการณ์ของผู้เล่น ไม่ว่าจะ



เป็นเรื่องของการเจรจาต่อรอง การทำความเข้าใจสถานการณ์ และเรื่องของการโน้มน้าวผู้เล่นผ่านกลไกของการเจรจาต่อรอง

เกม PeaceSoCracy จะปรับสถานการณ์ของเกม ให้นอกเหนือไปจากสถานการณ์ทั้ง 15 สถานการณ์ที่ตัวเกม ออกแบบเอาไว้ โดยผู้นำเล่นเกมหรือผู้เล่นเกมร่วมกันสามารถ สร้างและประยุกต์สถานการณ์ของเกมให้สอดคล้องกับยุคสมัยได้

## ภาพที่ 2.5 จำนวนผู้เล่นเกม PeaceSoCracy



ที่มา: พัฒนาโดยผู้เขียน รวบรวมข้อมูลจากมูลนิธิฟรีดริช เนามัน (ประเทศไทย)

ดังนั้นเกม PeaceSoCracy เป็นเกมที่เหมาะสมกับผู้เล่นเกมที่ชื่นชอบการพูดคุยหรือเจรจาต่อรอง โดยผู้เล่นที่นิยมเรื่องของการเจรจาพูดคุย จะยิ่งสร้างผลกระทบต่อเกมหรือมีส่วนร่วมต่อเกมได้มากยิ่งขึ้น หรืออาจจะเรียกได้ว่าจะเล่นเกมได้สนุกยิ่งขึ้น

## การถอดบทเรียนหลังเล่นเกม

ในฐานะที่เกม PeaceSoCracy เอื้ออำนวยให้ผู้เล่นมีความเข้าใจผู้อื่น การชวนถอดบทเรียนหลังเล่นเกมสามารถทำได้ด้วยการพยายามดึงเอาความรู้ ความเข้าใจ และประสบการณ์ส่วนตัวให้เข้ามามีส่วนในการเล่นและสร้างปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่น ๆ ผ่านกลไกของเกม ตลอดจนการทบทวนและต่อยอดความเข้าใจในเรื่องของกลไกการเจรจา และทฤษฎีในเรื่องของกระบวนการสันติวิธี

อันที่จริง เกม PeaceSoCracy นับว่ามีศักยภาพที่จะชวนพูดคุยต่อยอดประเด็นสังคมรอบตัวผู้เล่นเป็นอย่างมาก เพราะตัวเกมนำเสนอกฎและวิธีการในการจัดการปัญหาที่สามารถนำไปปรับใช้ในสถานการณ์อื่น ๆ ในชีวิตประจำวันได้ รวมถึงความพยายามในการทำความเข้าใจผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในสถานการณ์ต่าง ๆ การพูดคุยเพื่อหาแนวทางสร้างสันติวิธีในสถานการณ์นอกจากตัวเกมจึงเป็นทิศทางของการถอดบทเรียนที่จะดึงประโยชน์ของเกมออกมาใช้ได้เป็นอย่างดี

## ข้อจำกัดของเกมและแนวทางการพัฒนา

จากการเก็บข้อมูลของผู้นำเกมไปใช้และผู้เล่น พบข้อจำกัดของเกม PeaceSoCracy ใน 5 ประเด็นหลัก ได้แก่

(1) กลไกของเกมมีความซับซ้อน ประกอบกับต้องใช้ผู้เล่นจำนวนมากจึงจะสนุก จึงไม่ง่ายต่อการเล่นในระยะเวลาที่จำกัด

(2) กลไกของเกมพึ่งพาทักษะทางการสื่อสารของผู้เล่น ในกรณีที่ผู้เล่นอาจไม่ชอบการพูดคุย เกมจะขาดความสนุกและความต่อเนื่อง

(3) วิธีการเผยแพร่และการใช้งานมีความเฉพาะกลุ่มเป็นอย่างมาก

(4) ความรู้ภายในเกมนี้ไม่ได้ชัดเจนและตรง ผู้นำเล่นเกมจึงมีส่วนสำคัญอย่างมาก ทั้งในระหว่างการเล่นเกมและในการถอดบทเรียนหลังเล่นเกม

(5) การทำความเข้าใจความต้องการเบื้องหลัง หรือความต้องการแฝงของผู้แสดงบทบาทสมมติในบางครั้งที่มีกรกำหนดเอาไว้ในกลไกของเกม อาจจะไม่สอดคล้องหรือตรงตามความต้องการจริงของผู้เล่นหรือผู้ที่เป็นตัวแสดงระหว่าง A และ B





**บทที่ 3**

**ผู้นำเล่นเกม  
(Play Coach)**

“ผู้นำเล่นเกมต้องเข้าใจว่า  
เกมก็จะมี乐趣ในตัวเอง  
อยู่ระดับหนึ่ง ถ้าผู้นำเล่นเกมทำได้ดี  
หรือทำได้สนุก มันก็จะสร้างอารมณ์ร่วม  
ในการเรียนรู้ของผู้เล่นได้มากขึ้น  
และถ้าเกิดความสุขแล้ว  
ยังไงเสียผู้เล่นก็จะเกิดกระบวนการเรียนรู้  
และได้รับอะไรจากการเรียนรู้ไป  
ไม่มากนักน้อย”



คุณสุขุมล สุริย์จามร

นักวิจัยอิสระ

และนักออกแบบผลิตภัณฑ์แบบบูรณาการ

## กระบวนการเล่นเกมคิดไตร่ตรอง กับบทบาทของผู้นำเล่นเกม

ผู้นำเล่นเกม (หรือกระบวนการเกม) เป็นส่วนประกอบที่สำคัญของแนวทางการเรียนรู้ผ่านเกม โดยทั่วไปแล้ว ระหว่างเล่นเกม ผู้นำเล่นเกมมักมีหน้าที่ 3 ประการ ได้แก่

- (1) ให้ข้อมูลเกี่ยวกับกลไกเกม และกระตุ้นให้เกิดบรรยากาศที่ผ่อนคลายในการเล่น
- (2) ให้ข้อมูลและความรู้เกี่ยวกับเนื้อหาของเกมที่เพียงพอ เพื่อให้ผู้เล่นสามารถนำมาใช้เป็นฐานในการสร้างบทสนทนาหรือข้อถกเถียง
- (3) คอยรักษาเวลาในการเล่น และพร้อมที่จะแก้ไขสถานการณ์เฉพาะหน้าที่อาจเกิดขึ้น

จะเห็นได้ว่า เกมคิดไตร่ตรองของมูลนิธิฯ ไม่เหมือนเกมทั่วไป การจะนำเอาศักยภาพและประโยชน์ของเกมมาใช้ให้ได้มากที่สุดต้องมีการวางขั้นตอนของการเล่นเกม ประกอบกับเกมคิดไตร่ตรองเป็นเกมที่หากขาดผู้นำเล่นเกมหรือกระบวนการเกม ผู้เล่นจะไม่ได้รับชุดข้อความหรือสารซึ่งเนื้อหาของเกมได้ครบถ้วน ในทางหนึ่ง สิ่งนี้อาจจะเป็นจุดอ่อนของเกมคิดไตร่ตรองที่ไม่สามารถเป็นเกมที่ผู้เล่นสามารถนำไปเล่นกันเองโดยไม่มีผู้นำเล่นเกมได้



ในอีกทางหนึ่ง ผู้นำเล่นเกม คือ สิ่งที่ทำให้เกมคิดไตร่ตรองแตกต่างจากเกมทั่วไป และสามารถก้าวข้ามแค่การมอบความบันเทิงไปสู่การมอบการเรียนรู้และสิ่งอื่น ๆ ได้ จึงไม่แปลกที่เกมคิดไตร่ตรองมักกลายเป็นเครื่องมือในการจัดอบรมเชิงปฏิบัติการ การสัมมนา หรือการเรียนการสอน มากกว่าเป็นแค่เครื่องมือของความบันเทิงในเวลาว่าง

กล่าวได้ว่า การเล่นเกมคิดไตร่ตรองประกอบด้วย 3 ช่วงขั้นตอนหลัก ได้แก่ ช่วงเตรียมการ ช่วงเล่นเกม และช่วงหลังเล่นเกม

## (1) ช่วงเตรียมการ

เป็นการเตรียมความพร้อมผู้นำเกมไปใช้ ผู้เล่นเกม ศึกษาคติกาและรายละเอียดของเกมอย่างละเอียดเฉกเช่นเกมทั่วไป อย่างไรก็ตาม ผู้นำเล่นเกมควรเตรียมพร้อมเกี่ยวกับเนื้อหาและความรู้ของเกมที่สุดอดแทรกอยู่ในเกมนั้น ๆ ด้วย นอกจากนี้ ผู้นำเล่นเกมควรเตรียมจัดวางและจัดเก็บอุปกรณ์เล่นเกมด้วย

## (2) ช่วงเล่นเกม

ผู้นำเล่นเกมควรวางบทบาทเป็นผู้อำนวยให้เกมไหลลื่นโดยที่ไม่ก้าวก่ายผู้เล่นมากเกินไป ผู้นำเล่นเกมควรระวังให้ไม่ครอบงำความคิดและปฏิสัมพันธ์ของเกมและผู้เล่น ในขณะที่เดียวกันต้องพร้อมที่จะอธิบายกฎกติกาของเกม ตลอดจนแก้ไขความไม่เข้าใจที่เกิดขึ้นระหว่างเล่นเกม ผู้นำเล่นเกม

ควรชักชวนผู้เล่นให้ตั้งคำถามและมีปฏิสัมพันธ์ต่อกันระหว่างผู้เล่น อีกทั้งผู้นำเล่นเกมต้องพร้อมที่จะทำให้เกมไปต่อได้ในกรณีที่มีการเล่นไม่ตามกฎที่วางไว้ แต่ผู้เล่นเห็นตรงกันว่าเป็นหนทางการเล่นที่ดีกว่า ความยืดหยุ่นของผู้นำเล่นเกมที่มีต่อกลไกเกมจึงเป็นสิ่งสำคัญเช่นกัน

บทบาทต่าง ๆ ของผู้นำเล่นเกมต้องอาศัยทักษะในการสื่อสารที่ชัดเจน ไม่ซับซ้อน พร้อมกับความสามารถในการสร้างพื้นที่ปลอดภัยให้ผู้เล่นสามารถแสดงความคิดเห็นได้อย่างเต็มที่ กระตุ้นให้ผู้เล่นได้ไตร่ตรองหรือวิเคราะห์ประเด็นที่กำลังเป็นปัญหาทางสังคมในปัจจุบัน อาจมีการเชื่อมโยงกับประสบการณ์ตรงของผู้เล่น เนื่องจากมูลนิธิฯ ออกแบบกลไกเกมมาให้มีการวิเคราะห์ปัญหาสังคมในระหว่างเล่นเกมอยู่แล้ว ผู้นำเล่นเกมสามารถใช้กลไกนี้เป็นจุดเริ่มต้นในการพูดคุย เช่น การถามว่า ปัญหาในเกมสะท้อนหรือเกี่ยวข้องกับประเด็นปัญหาในระดับที่ใหญ่กว่าในสังคมหรือไม่ อย่างไร นอกจากนี้ ผู้นำเล่นเกมสามารถกระตุ้นให้ผู้เล่นได้ใช้จินตนาการในการออกแบบวิธีการแก้ปัญหาย่างเต็มที่ มากกว่าที่จะบอกอย่างชัดเจนว่า วิธีการแบบใดถูกหรือผิด

ในบางครั้ง การมีผู้นำเล่นเกมอาจทำให้ผู้เล่นรู้สึกเป็นเจ้าของต่อผลการเล่นเกมน้อยลง ดังนั้นผู้นำเล่นเกมจึงต้องยึดถือหลักการ ‘ปล่อยให้ผู้เล่นเป็นผู้สร้างบทสนทนา’ (Let the player make your argument for you)<sup>2</sup> อย่างไรก็ตาม ผู้นำ

เล่นเกมอาจช่วยอำนวยความสะดวกให้เกิดการไตร่ตรองและถอดบทเรียนร่วมกัน (Collective Reflection) เพื่อให้ผู้เล่นพร้อมที่จะท้าทายและวิพากษ์ความเชื่อบางประการ<sup>3</sup>

### (3) ช่วงหลังเล่นเกม

ช่วงนี้นับว่าเป็นส่วนที่สำคัญที่สุดของการเรียนรู้ผ่านเกม เนื่องจากการถอดบทเรียนหลังการเล่นเกอระหว่างผู้เล่นจะทำให้แน่ใจว่าผู้เล่นได้รับข้อความหรือสารของเกมอย่างถูกต้อง ไม่บิดเบือน ผู้นำเล่นเกมควรเตรียมพร้อมมาอย่างดีเกี่ยวกับประเด็นที่จะชวนผู้เล่นถกเถียง พุดคุย หรือค้นหาเพิ่มเติม พร้อมกันนั้น ผู้นำเล่นเกมต้องเก็บประเด็นที่เกิดขึ้นระหว่างช่วงเล่นเกมมาพุดคุยในช่วงนี้ด้วย เป็นการทำให้ผู้เล่นเกิดความรู้สึกที่ดีกับการเล่นเกมคิดไตร่ตรอง

## | เจริญความนิยมผู้นำเล่นเกม

อย่างที่กล่าวไป เกมคิดไตร่ตรองควรอาศัยผู้นำเล่นเกมในการสร้างบรรยากาศให้เกิดความสนุกสนานและในขณะเดียวกันก็ส่งสารที่สำคัญของเกมผ่านกลไกเกมต่าง ๆ

ในการนำเกมของมูลนิธิฯ ไปใช้ ผู้นำเล่นเกมจะเป็นผู้เตรียมอุปกรณ์ของเกม แนะนำกฎกติกา และกลไกเกม นำเล่น

“ความสำคัญไม่ได้อยู่แค่ขณะเล่นเกม  
เท่านั้น หลังจบเกมแล้วก็สำคัญ  
เพราะผู้เล่นจะค่อย ๆ ตกตะกอน  
ว่าตอนนั้นสนุกมากเลย ได้แต้มด้วย  
จากนั้นจึงคิดว่าเราได้อะไรจากการเล่นเกม  
อาจจะเป็นในรูปแบบคำถามต่อตัวเอง  
ต่อเพื่อน และขยายไปต่อสังคมวงกว้าง  
บางคนอาจถามว่าสิ่งที่เราเพิ่งเล่นไป  
มันเกิดขึ้นจริงในสังคมไหม  
เราจะร่วมแก้มันอย่างไร”



**คุณภัทรกร เกิดจังหวัด**

มูลนิธิสื่อชาวบ้าน (มะขามป้อม)



เกมพร้อมทั้งอำนวยความสะดวกให้กับผู้เล่น นอกจากนี้ ยังจะต้องเป็นผู้ชวนตั้งคำถาม และสร้างบรรยากาศที่เอื้ออำนวยให้ผู้เล่นได้มีปฏิสัมพันธ์แลกเปลี่ยนเรียนรู้กัน จุดนี้สำคัญอย่างมากในบริบทของการใช้เกม เพราะเป้าประสงค์ที่สำคัญประการหนึ่งของเกมเหล่านี้ คือ การสร้างพื้นที่เปิดให้เกิดการถกเถียงอย่างมีเหตุผล พื้นที่เปิดในที่นี้ หมายถึง กลไกเกมที่สร้างพื้นที่จำลองให้ผู้เล่นแต่ละคนหรือแต่ละกลุ่มสามารถแสดงความคิดเห็นของตนเองได้อย่างตรงไปตรงมา โดยยึดหลักการที่ว่าแต่ละคนมีอำนาจในการพูดเท่ากัน ไม่ว่าจะต้องสวมบทบาทใดในเกม สะท้อนหลักคิดเรื่องการกระทำเชิงการสื่อสาร (Communicative Action) ของเยอร์เกน ฮาเบอร์มาส (Jürgen Habermas) ในแง่นี้ผู้นำเล่นเกมจะต้องพึงระลึกในความสำเร็จของการใช้เหตุผลและแสดงหลักฐานในการยืนยันความคิดเห็นของตนเองของผู้เล่น

ในมิติความสัมพันธ์เชิงอำนาจ เนื่องจากเกมทั้งสี่เกมมีวัตถุประสงค์เพื่อสื่อสารหลักการที่เกี่ยวข้องกับเสรีนิยมทั้งโดยตรงและโดยอ้อม ประเด็นเรื่องความสัมพันธ์เชิงอำนาจจึงมีความสำคัญ เพราะในหลายครั้งผู้นำเล่นเกมอาจใส่ความเชื่อของตน หรือชักจูงให้ผู้เล่นเชื่อตามความคิดของตน

ในข้อนี้ผู้นำเล่นเกมจะต้องระวัง ไม่ใช่สถานะของผู้นำเล่นเกมในการบังคับให้ผู้เล่นเชื่อตาม หากแต่จะต้องเป็นผู้ตั้งคำถามและชักชวนให้ผู้เล่นได้แสดงความคิดเห็นอย่างเต็มที่

ทั้งนี้ในบริบทของการใช้เกมเป็นสื่อการเรียนรู้ในห้องเรียน ผู้นำเล่นเกมจะต้องสวมบทบาททั้งครูหรืออาจารย์ประจำวิชาด้วยแน่นอนว่าไม่ยากที่จะให้ผู้เล่นแสดงออกอย่างเต็มที่ วิธีการหนึ่งที่ทำได้ คือ การขอให้ผู้เล่นที่เป็นนักเรียนนำเล่นเกมกันเอง โดยครูหรืออาจารย์ถอยออกมาเป็นผู้สังเกตการณ์และเสริมหรือเติมประเด็น และร่วมถอดบทเรียนหลังเล่นเกม นอกจากนี้ผู้นำเล่นเกมจะต้องมีทักษะการสังเกตภาษากาย<sup>4</sup> และการฟังอย่างตั้งใจ หมายความว่าผู้นำเล่นเกมจะต้องดูอารมณ์และบรรยากาศ (Mood and Tone) ของการเล่นเกม หากการปฏิสัมพันธ์ภายในกลุ่มมีความหึงหวง ผู้นำเล่นเกมอาจจะต้องเตรียมเครื่องมือหรือกิจกรรมที่จะกระตุ้นปฏิสัมพันธ์ภายในกลุ่ม อีกทั้งต้องพยายามเข้าใจความต้องการของผู้เล่น กล่าวคือผู้เล่นแต่ละกลุ่มจะมีความสนใจ ใส่ใจ และพื้นฐานความรู้เกี่ยวกับเนื้อหาของเกมที่ต่างกันออกไป ผู้นำเล่นเกมควรศึกษาประเด็นดังกล่าว และเตรียมตัวก่อนการจัดกิจกรรมการเล่นเกมโดยมีแนวทางดังนี้

### (1) ช่วงวัยของผู้เล่น

**เกมการ์ดพลังลึกลับ และการ์ดพลังสื่อ:** มีกลไกไม่ซับซ้อน เน้นการพูดคุยอภิปราย และมีภาพประกอบเนื้อหาที่ชัดเจน ดังนั้นจึงสามารถใช้กับกิจกรรมที่จัดให้กับผู้เล่นตั้งแต่ระดับประถมศึกษาไปจนถึงผู้ใหญ่ กล่าวโดยสรุปคือสามารถใช้ได้กับทุกช่วงวัย ดังนั้นสิ่งที่ผู้นำเล่นเกมต้องเตรียมตัว คือ

การหาตัวอย่างประกอบที่เหมาะสมกับช่วงวัย หากเป็นนักเรียนในระดับประถมศึกษา ตัวอย่างอาจจะเกี่ยวข้องกับเรื่องในชั้นเรียน หากเป็นนักศึกษาในระดับมหาวิทยาลัย ตัวอย่างหรือกรณีศึกษาจะต้องลึกซึ้ง สามารถยกตัวอย่างเหตุการณ์สิทธิมนุษยชน หรือพลังของสื่อที่เกิดในต่างประเทศ อ้างอิงถึงข้อมูล และต่อยอดการพูดคุยให้เกินจากเนื้อหาภายในเกม หากใช้กับกลุ่มผู้ใหญ่ ผู้นำเล่นเกมควรศึกษาข้อมูลทั่วไปของผู้เล่น เช่น อาชีพ ประสบการณ์การทำงาน หรือความสนใจอื่น ๆ การได้มาซึ่งข้อมูลเหล่านี้ อาจเป็นการใช้ระบบออนไลน์ เพื่อขอบันทึกข้อมูลก่อนการจัดกิจกรรม ดังนั้นผู้นำเล่นเกมจึงต้องเตรียมตัวล่วงหน้าในเรื่องนี้ด้วย

**เกม Sim Democracy:** มีกลไกที่ค่อนข้างซับซ้อน และต้องอาศัยความเข้าใจพื้นฐานบางประการในเรื่องการบริหารประเทศภายใต้ระบอบประชาธิปไตยที่มีพลเมืองเข้มแข็งเป็นแรงขับเคลื่อน หากนำเกมไปใช้กับผู้เล่นที่อายุน้อย การเล่นเกม Sim Democracy อาจกลายเป็นการแข่งขันระหว่างแต่ละคนหรือแต่ละทีม เพราะฉะนั้นผู้นำเล่นเกมจะต้องพยายามสอดแทรกเนื้อหาสาระที่เกี่ยวข้องให้กับผู้เล่น นอกจากนี้ อาจจะต้องช่วยผู้เล่นในเรื่องการบริหารจัดการอุปกรณ์และกลไกต่าง ๆ ของเกม เพื่อให้ผู้เล่นมีสมาธิจดจ่อกับเนื้อหาสาระมากกว่าที่จะกังวลหรือสับสนกับกลไกเกม หากเป็นผู้เล่นในช่วงชั้นมัธยมศึกษา ผู้นำเล่นเกมสามารถนำเสนอเนื้อหาที่ลึกซึ้งได้ ส่วนการใช้กับวัยผู้ใหญ่ ผู้นำเล่นเกมอาจจะต้องช่วยเหลือ

ในเรื่องกลไก ส่วนการอธิบายในเนื้อหาสาระ สามารถปล่อยให้ เป็นไปตามพลวัตการพูดคุยหรือแลกเปลี่ยนประสบการณ์

**เกม PeaceSoCracy:** เป็นเกมที่มีกลไกซับซ้อนมากที่สุด ในบรรดาเกมที่หนังสือเล่มนี้ศึกษา และมีจุดเน้นที่ชัดเจน คือ เรื่องการทำความเข้าใจกับความต้องการของผู้อื่นอย่าง ลึกซึ้ง เพื่อแก้ไขปัญหาความขัดแย้ง เกมนี้เหมาะสมกับผู้เล่น ที่อยู่ในระดับชั้นอุดมศึกษา และผู้ใหญ่ หน้าที่สำคัญของผู้นำ เล่นเกม คือ การอำนวยความสะดวกให้ผู้เล่นสามารถพูดคุย แลกเปลี่ยนกันอย่างตรงไปตรงมามากที่สุด

## (2) ระยะเวลาของการจัดกิจกรรม

ในการจัดกิจกรรมการเล่นเกมนำผู้เล่นเกมจะต้อง เตรียมกิจกรรมให้เหมาะสมกับช่วงเวลา

**ระยะสั้น 3 ชั่วโมง:** ผู้นำเล่นเกมควรใช้เวลาในการ อธิบายกลไกเกมไม่นานนัก เน้นความฉับไวชัดเจน เพื่อให้ สามารถเริ่มเกมได้เร็วขึ้น หากเป็นเกมการ์ดพลังสิทธิและการ์ด พลังสื่อซึ่งมีกลไกไม่ซับซ้อน ผู้นำเล่นเกมสามารถเล่นเกมได้จน จบกระบวนการภายในสามชั่วโมง รวมทั้งการถอดบทเรียนหลัง เล่นเกม หากเป็นเกม Sim Democracy หรือ PeaceSoCracy ซึ่งมีกลไกที่ซับซ้อน ผู้นำเล่นเกมอาจจะใช้เทคนิคการอธิบายไป เล่นไป หมายความว่ามีการอธิบายกลไกเกมหลักแบบกระชับ รวบรัด แล้วเริ่มต้นการเล่นเกม จากนั้นก็อาศัยช่วงการเล่นเกม อธิบายกลไกเสริมเพิ่มเติม



**ระยะเวลา 6 ชั่วโมง:** โดยปกติ การเล่นเกม 6 ชั่วโมงขึ้นไปจะเป็นลักษณะการจัดฝึกอบรมให้กับผู้นำเล่นเกม (Training of Trainers) โดยมักจะแบ่งออกเป็นสองช่วง ช่วงแรกเป็นการทำความเข้าใจกับกลไกเกมและหลักการเบื้องหลังโดยละเอียด และเล่นเกมให้จบกระบวนการโดยสมบูรณ์ตามแต่ละเกมที่ถูกออกแบบมา ช่วงที่สองจะเป็นเรื่องการทดลองเป็นผู้นำเล่นเกม และถอดบทเรียนร่วมกัน เพื่อให้ผู้นำเล่นเกมพัฒนาแนวทางที่เหมาะสมกับตนเอง รวมทั้งสามารถสื่อสารหลักการพื้นฐานของเกมได้อย่างครบถ้วน

### (3) การเตรียมเครื่องมือเสริมการเล่นเกม

การเตรียมเครื่องมือเสริมการเล่นเกมมีความสำคัญอย่างยิ่ง เนื่องจากเป็นการเติมเนื้อหาให้กับเกม กล่าวคือ ทำให้การเล่นเกมไม่เพียงการเรียนรู้จากกลไกเกม แต่มีการใช้สื่อหรืออุปกรณ์อื่น ๆ ประกอบ โดยผู้นำเล่นเกมสามารถเริ่มต้นด้วยการค้นหาความสนใจ ความรู้สึกหรือความคาดหวังของผู้เล่น โดยใช้บอร์ดหรือเครื่องมือออนไลน์ เช่น Kahoot, Miro หรือ Menti เพื่อเป็นการสร้างบรรยากาศและแนวโน้มที่ดี (Set the Tone) ก่อนการเล่นเกม นอกจากนี้ ผู้นำเล่นเกมอาจใช้ชุดคำถาม (Quiz) เพื่อวัดผลก่อนและหลังการเล่นเกม หรือใช้วิดีโอต้นขนาดสั้นเพื่อฉายภาพเหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องให้ผู้เล่นเห็นภาพชัดเจนยิ่งขึ้นว่า เกมแต่ละเกมต้องการจะสื่อสารอะไร

#### (4) กิจกรรมหลังการเล่นเกม

หลังการเล่นเกมนำผู้เล่นเกมจะต้องเชิญชวนให้ผู้เล่น ทบทวนไตร่ตรองประสบการณ์และข้อคิดที่ได้จากการเล่นเกม อาจใช้เทคนิคการเป็นตัวแทนกลุ่มเพื่อนำเสนอ โดยให้ผู้เล่น แบ่งปันประสบการณ์ ข้อคิด และข้อสังเกตให้กับผู้เล่นคนอื่น ๆ ในส่วนนี้ผู้นำเล่นเกมสามารถเตรียมอุปกรณ์ เช่น กระดาน กระดาษโปสเตอร์ ปากกาหลากสี เพื่อให้ผู้เล่นได้ใช้วาดความคิดออกมา และทำให้การนำเสนอมีชีวิตชีวามากขึ้น

#### (5) การใช้เกมเพื่อวัตถุประสงค์เฉพาะ

ในหลายครั้ง เกมของมูลนิธิฯ ถูกนำมาใช้เพื่อ วัตถุประสงค์เฉพาะ เช่น การใช้กับนักศึกษาที่ลงทะเบียนใน รายวิชาหน้าที่พลเมือง หรือกลุ่มผู้ใหญ่ที่เข้าอบรมในหลักสูตร ที่เกี่ยวข้องกับหลักการของแต่ละเกม ในสถานการณ์เช่นนี้ ผู้นำ เกมจะต้องโยนการใช้เกมเข้ากับวัตถุประสงค์ของการจัด กิจกรรมนั้น ๆ ดังนั้นผู้นำเล่นเกมสามารถเลือกสถานการณ์ บางอย่างในเกม แล้วดึงออกมาเป็นกรณีศึกษาที่สอดคล้องกับ ประสบการณ์ของผู้เล่น เช่น ในกรณีของเกมการ์ดพลังสิทธิ อาจ เลือกใช้การ์ดสถานการณ์ที่เป็นประโยชน์และสอดคล้องกับกลุ่ม ผู้เล่นเป็นหลัก จากนั้นก็ใช้เครื่องมือในการจัดกระบวนการอื่น ๆ มาประกอบ

“สิ่งสำคัญนอกจากการรู้วิธีเล่นเกมแล้ว  
เราต้องเข้าใจหัวใจของมัน  
ผู้ที่จะเป็นผู้นำเล่นเกมต้องเข้าใจ  
หัวใจสำคัญข้อนี้ พร้อมกับมีการสรุปทเรียน  
ในตอนท้าย การสรุปทเรียนนี้ต้องไม่ใช่การที่  
ให้คนเล่นตอบว่าได้เรียนรู้อะไรเท่านั้น  
แต่อาจจะต้องมีกรอบทฤษฎีอะไรบางอย่าง  
บอกเขาไปด้วย... ทำให้เกิดการเรียนรู้เพิ่มเติม  
อีกสักหน่อยหลังจากที่เล่นเกมจบลง  
ถ้าผู้นำเล่นเกมสามารถเชื่อมโยงเนื้อหา  
มาสู่เรื่องของแนวคิดทฤษฎีได้มากขึ้น  
มันก็จะช่วยให้คุณค่าของเกมเพิ่มขึ้นมา  
มันจะทำให้ผู้เล่นได้อะไรที่เพิ่มขึ้น  
ดังนั้นผู้นำเกมก็จะมีส่วนช่วยในเรื่องของ  
การสร้างความสำเร็จของเกมให้มากยิ่งขึ้น”

**ดร.ชลัท ประเทืองรัตนา**

สำนักสันติวิธีและธรรมมาภิบาล  
สถาบันพระปกเกล้า

## (6) การทบทวนในบทบาทการเป็นผู้นำเล่นเกม

การเป็นผู้นำเล่นเกมที่ดีจะต้องเป็นผู้ฟังที่ดีและทบทวนบทบาทของตนเองอย่างสม่ำเสมอ หมายความว่า จะต้องรู้จักจุดอ่อนและจุดเด่นของตนเอง รวมทั้งพัฒนาความสามารถในการรับฟังถ้อยคำวิพากษ์วิจารณ์ที่สร้างสรรค์ (Constructive Criticism)<sup>5</sup> นอกจากนี้ ผู้นำเล่นเกมจะต้องสามารถให้ความคิดเห็นและแบ่งปันข้อคิดกับกลุ่มด้วย โดยยึดหลักการเคารพซึ่งกันและกัน มีความเฉพาะเจาะจงกับสิ่งที่ตนต้องการสื่อสารไม่ให้เกิดความยืดเยื้อ เปิดใจ และใช้น้ำเสียงที่เป็นมิตร<sup>6</sup>

## (7) การใช้เครื่องมือเพื่อการจัดกระบวนการผ่านช่องทางออนไลน์

ในช่วงปีที่ผ่านมา การจัดกระบวนการเล่นเกมของมูลนิธิฯ ได้เคลื่อนสู่ระบบออนไลน์ผ่าน Tabletopia ดังนั้น ในส่วนนี้จะเป็นการแนะนำแนวทางและเครื่องมือในการจัดกิจกรรมเกมออนไลน์ ในเบื้องต้น พึงต้องตระหนักว่าการทำกิจกรรมผ่านระบบออนไลน์จะเผชิญกับข้อจำกัดเรื่องปฏิสัมพันธ์กลุ่ม โดยเฉพาะอย่างยิ่งการขาดโอกาสในการจัดกิจกรรมละลายพฤติกรรม ในการแก้ข้อจำกัดนี้ ผู้นำเล่นเกมสามารถเตรียมกิจกรรมเล็ก ๆ น้อย ๆ ก่อนการเล่นเกมเพื่อสร้างบรรยากาศที่ดี เช่น การถ่ายภาพหมู่<sup>7</sup> การเปิดเพลงบรรเลงระหว่างรอผู้เล่นทยอยเข้ามา หรือการเตรียมพื้นที่หลังให้ผู้เล่น

ได้ใช้เหมือนกัน สิ่งเหล่านี้จะช่วยให้ผู้เล่นรู้สึกได้รับการต้อนรับ และพร้อมจะร่วมกิจกรรม ในระยะของการเล่นเกม ผู้นำเล่นเกมอาจอาสาเป็นผู้ช่วยอุปกรณ์เกมในระบบออนไลน์ แทนผู้เล่น หากพบว่า ผู้เล่นเผชิญความติดขัดหรือขัดข้องทางเทคนิค

## **การเป็นผู้นำเล่นเกมกับทักษะการโค้ช (Coaching): เรียนรู้จากตัวแบบ GROW, ACHIEVE และ PRACTICE**

แม้ว่าการโค้ชในฐานะกิจกรรมของมนุษย์จะมีมาอย่างยาวนาน แต่วิธีการโค้ชใหม่มีรากฐานมาจากการจัดกระบวนการเพื่อพัฒนาทรัพยากรบุคคลขององค์กร ซึ่งได้รับอิทธิพลมาจากกระแสการเคลื่อนไหวเพื่อพัฒนาศักยภาพมนุษย์ (Human Potential Movement) ในทศวรรษที่ 1960 ซึ่งเป็นกระบวนการทัศนในจิตวิทยาที่ให้ความสำคัญกับคุณค่าของความเป็นมนุษย์ เพราะฉะนั้นเป้าหมายของการโค้ชจึงเป็นการทำให้แต่ละบุคคลได้บรรลุซึ่งศักยภาพของตนเอง แม้ว่าเกมโดยตัวเองอาจไม่สามารถทำให้ผู้เล่นบรรลุซึ่งศักยภาพของตนเองได้ในครั้งเดียว แต่อย่างน้อยที่สุด เราสามารถใช้เกมเป็นเครื่องมือหนึ่งเพื่อให้บรรลุเป้าหมายดังกล่าวได้

ในส่วนนี้นำเสนอการปรับใช้ตัวแบบการโค้ชเข้ากับ การใช้เกมที่พัฒนาโดยมูลนิธิ เพื่อเป็นแนวทางหนึ่งในการที่ ผู้นำเล่นเกมสามารถนำไปใช้ได้ อย่างไรก็ตาม พึงหมายเหตุไว้ ณ ที่นี้ด้วยว่า การเป็นผู้นำเล่นเกมเป็นทั้งศาสตร์และศิลป์ ไม่มี กฎเกณฑ์ตายตัว มีเพียงแต่คำแนะนำหรือข้อเสนอกว้าง ๆ เท่านั้น และที่สำคัญผู้นำเล่นเกมสามารถกลับขั้นตอนได้ตาม ความเหมาะสม เพราะฉะนั้น ผู้นำเล่นเกมสามารถปรับวิธีการ นำเกมได้เสมอ นอกจากนี้ การนำการเล่นเกมที่ต้องอาศัย ประสบการณ์ และการฝึกทักษะเพิ่มเติมผ่านการฝึกอบรม ในรูปแบบ ‘Training of Trainers’

### (1) ตัวแบบ GROW<sup>8</sup>

ตัวแบบ GROW มาจากคำย่อของ 4 คำ ได้แก่ Goal, Reality, Options และ Way Forward

**เป้าหมาย (Goal)** หมายถึง การระบุเป้าหมายที่ ต้องการจะบรรลุให้ชัดเจน ในส่วนนี้ หน้าทีของผู้นำเล่นเกม มีสองส่วน คือ การชี้แจงให้ผู้เล่นทราบว่า เป้าหมายของเกม ในภาพรวมคืออะไร และชวนคิดว่า ผู้เล่นแต่ละคนมีความ- คาดหวัง และเป้าหมายส่วนบุคคลอย่างไร เกมนี้มีแนวโน้ม จะช่วยให้บรรลุซึ่งเป้าหมายเหล่านั้นหรือไม่

**สภาพที่เป็นจริง (Reality)** หมายถึง การเชิญชวน ให้พิจารณาถึงสถานการณ์ที่เป็นอยู่ในปัจจุบัน หากพิจารณา ในบริบทของการเล่น เกม ขั้นตอนนี้คือการเชื่อมโยงปัญหา

ในโลกแห่งความเป็นจริงที่ผู้เล่นเกมมีประสบการณ์ร่วมเข้ากับ กลไกของเกม ชักชวนให้ผู้เล่นเกมได้ถ่ายทอดข้อมูลหรือ เรื่องราวในปัจจุบันให้กับวงเล่นเกม

**ทางเลือกต่าง ๆ (Options)** หมายถึง วิธีการที่จะ นำไปสู่ทางออกต่อปัญหา ผู้นำเล่นเกมสามารถถามเพิ่มเติม ว่า ผู้เล่นเกมมีวิธีการหาทางออกต่อปัญหาอย่างไร หรือเคย มีส่วนร่วมในการแสวงหาทางออกหรือไม่ รวมทั้งข่งน้ำหนักว่า ในสถานการณ์ปัจจุบัน ทางเลือกใดเหมาะสมที่สุด

**หนทางขับเคลื่อนไปข้างหน้า (Way Forward)** หมายถึง การระบุขั้นตอนหรือวิธีการที่ชัดเจนและเป็นระบบ ในการบรรลุซึ่งเป้าหมายที่ตั้งเอาไว้ ผู้นำเล่นเกมสามารถชวน ผู้เล่นคิดว่าหลังจากเล่นเกมแล้ว พบว่า เกมมีประโยชน์ และสอดคล้องกับเป้าหมายของแต่ละบุคคลหรือไม่ วางแผน จะทำอะไรต่อไป เป็นต้น

## (2) ตัวแบบ ACHIEVE<sup>9</sup>

ตัวแบบ ACHIEVE จะมีความซับซ้อนมากขึ้น และ เหมาะสมกับการจัดกระบวนการที่มีระยะเวลามากกว่า เช่น การจัดฝึกอบรมในรูปแบบ Training of trainer สองถึงสามวัน ขึ้นไป ตัวแบบนี้ประกอบไปด้วย 7 มิติดังนี้

**การประเมินสถานการณ์ปัจจุบัน (Assess the Current Situation)** หมายถึง การเชิญชวนให้ผู้เล่นตระหนัก

ถึงสภาพปัญหา ความท้าทาย สิ่งที่ดีอยู่แล้ว หรือสิ่งที่ควรปรับปรุง ในประเด็นที่เป็นสาระสำคัญของแต่ละเกม เช่น หากใช้เกมการ์ดพลังสิทธิ์ ก็จะต้องเชื่อมโยงการประเมินสถานการณ์ปัจจุบันเข้ากับเรื่องการเคารพสิทธิและเสรีภาพ

### **การระดมสมองอย่างสร้างสรรค์เพื่อหาทางเลือกที่เหมาะสมกับสภาพการณ์ที่เป็นอยู่ (Creative Brainstorming of Alternatives to the Current Situation)**

หมายถึง การเปิดพื้นที่ให้เกิดการพูดคุยอย่างเต็มที่ระหว่างผู้เล่นหรือกลุ่มผู้เล่น เพราะฉะนั้นจะต้องมีการออกแบบกระบวนการสร้างพื้นที่เปิด (Open Space) ควบคู่กันไปด้วย นอกจากนี้ อาจเสริมด้วยเครื่องมือการฟังอย่างตั้งใจ

### **การทำให้เป้าหมายชัดเจนยิ่งขึ้น (Hone Goals)**

หมายถึง การสร้างเป้าหมายร่วมที่ทุกคนยอมรับร่วมกัน ในขั้นตอนนี้ ผู้นำเล่นเกมสามารถเชิญชวนให้ผู้เล่นพิจารณาว่า เป้าหมายของเกมกับเป้าหมายส่วนบุคคล และเป้าหมายของกลุ่มสอดคล้องกันหรือไม่ หากมีข้อแตกต่าง จะประนีประนอมกันอย่างไร

### **การแสวงหาทางเลือกต่าง ๆ (Initiate Options)**

หมายถึง การร่วมกันตัดสินใจในทางเลือก ซึ่งผู้นำเล่นเกมสามารถกระตุ้นให้ผู้เล่นใช้ตัวอย่างจากประสบการณ์จริง หรือสถานการณ์จริงมาใช้ อีกทั้งยังสามารถช่วยดึงประเด็นร่วมออกมาหากการอภิปรายมีประเด็นที่หลากหลาย



### **การประเมินทางเลือกต่าง ๆ (Evaluate Options)**

หมายถึง การประเมินทางเลือกโดยใช้เกณฑ์ทรัพยากรที่มีอยู่ ผู้เล่นเล่นเกมสามารถใช้เครื่องมือแผนที่ (Interactive Mapping)<sup>10</sup> เข้ามาเสริมได้ เพราะเครื่องมือดังกล่าวจะช่วยให้ผู้เล่นได้สร้างแผนที่ว่าใครบ้างที่มีส่วนได้ส่วนเสีย มีทรัพยากรอะไรที่ใช้ได้บ้าง และจะเชื่อมต่อแต่ละองค์ประกอบอย่างไร นอกจากนี้ เครื่องมือแผนที่จะอำนวยความสะดวกให้เกิดการพูดคุยที่เห็นภาพ จุดร่วมและจุดต่างชัดเจนยิ่งขึ้น ในระหว่างการจัดกระบวนการเกม กระบวนการสามารถออกแบบและเตรียมแผนที่ไว้ล่วงหน้าได้ และแจกให้ผู้เล่นใช้ในการวางแผนในระหว่างเล่นเกม

**การออกแบบโปรแกรมที่นำไปสู่การปฏิบัติ (Valid Action Program Design)** หมายถึง การออกแบบและการวางแผน แม้ว่าส่วนนี้อาจจะมีเนื้อหาสาระที่หนักเกินไปสำหรับการเล่นเกมในหนึ่งครั้ง (Session) แต่องค์ประกอบนี้จะประโยชน์ในช่วงหลังจากที่ผู้เล่นเล่นเกมจนจบแล้ว ผู้นำเล่นเกมสามารถออกแบบกิจกรรมหลังการเล่นเกม (Post-session Activity) ให้ผู้เล่นคิดว่าจะต่อยอดกิจกรรมจากความรู้และประสบการณ์ที่ได้จากการเล่นเกมอย่างไร

**การกระตุ้นให้ลงมือปฏิบัติอย่างต่อเนื่อง (Encourage Momentum)** หมายถึง การสร้างความต่อเนื่องไม่ให้การลงมือปฏิบัติหยุดแค่การจบการเล่นเกม ในส่วนนี้ผู้นำเล่นเกม

สามารถสร้างแพลตฟอร์มให้ผู้เล่นได้เข้าสู่เครือข่ายหรือชุมชน และร่วมกันทำงานขับเคลื่อนต่อไป

### (3) ตัวแบบ PRACTICE<sup>11</sup>

ตัวแบบนี้ให้ความสำคัญกับการแสวงหาทางออกต่อปัญหา กล่าวอีกนัยหนึ่งคือเป็นการเน้นการแก้ปัญหาเป็นหลัก (Problem-solving) จุดเด่นของตัวแบบ PRACTICE อีกประการหนึ่ง คือ การให้ความสำคัญกับความชัดเจนในความหมาย ที่ว่าจะต้องมีการจัดลำดับความสำคัญของทางเลือกในแต่ละขั้นตอน ซึ่งจะทำให้ผู้เล่นเห็นภาพชัดเจน อย่างไรก็ตาม ตัวแบบนี้มีความซับซ้อน และต้องอาศัยการเตรียมตัวพอสมควร นอกจากนี้ การจัดฝึกอบรมจะต้องมีเวลามากพอให้ผู้เล่นได้ใช้เวลาคิดไตร่ตรองทบทวน ทั้งก่อนและหลังการเล่นเกม

**การระบุปัญหา (Problem Identification)** เช่นเดียวกันกับตัวแบบที่ผ่านมา ผู้นำเล่นเกมจะต้องชักชวนให้ผู้เล่นตระหนักถึงสภาพปัญหาที่เป็นอยู่ เชื่อมโยงปัญหาที่อยู่ในเกมเข้ากับบริบทโลกแห่งความเป็นจริง

**การพัฒนาเป้าหมายที่เป็นไปได้ (Realistic, Relevant Goals Developed)** ในส่วนนี้ ผู้นำเล่นเกมจะต้องใช้เวลาร่วมกับผู้เล่นในการสร้างพื้นที่เปิดให้เกิดการแลกเปลี่ยนอย่างเต็มที่ และในขณะเดียวกันต้องสามารถเชื่อมโยงเข้ากับความเป็นไปได้

**การหาทางออกหลาย ๆ ชุด (Alternative Solutions Generated)** แน่ใจว่า การมีชุดของทางออกนั้น จะช่วยให้การสื่อสารทางเลือกในการแก้ปัญหาที่มีลักษณะที่ไม่บังคับให้ใช้ทางเลือกเดียว ดังนั้นผู้นำเล่นเกมจะต้องใช้กระบวนการระดมสมอง และจัดลำดับความสำคัญและความเร่งด่วนของแต่ละทางเลือก

**การพิจารณาผลที่ตามมา (Consideration of Consequences)** ขั้นตอนนี้มีความสำคัญมากโดยเฉพาะอย่างยิ่งในบริบทของโลกยุคปัจจุบัน ผู้นำเล่นเกมสามารถใช้เครื่องมือเสริม เช่น เทคนิคการมองภาพอนาคต (Foresight Technique) ซึ่งจะช่วยให้เกิดความชัดเจนแก่ผู้เล่นในเรื่องการได้มาซึ่งทางเลือกที่หลากหลาย

**การมุ่งเป้าไปที่ทางออกที่เป็นไปได้มากที่สุด (Target Most Feasible Solution(s))** หมายถึง การระดมทรัพยากรให้กับเป้าหมายที่จำเป็นเร่งด่วนที่สุด

**การนำทางเลือกไปสู่การลงมือปฏิบัติ (Implementation of Chosen Solution(s))** ในส่วนนี้มีความคล้ายคลึงกับตัวแบบอื่น ๆ

**การประเมินผล (Evaluation)** ขั้นตอนสุดท้ายของกระบวนการ คือ การประเมินผล

ตั้งที่กล่าวมาแล้ว การจะเลือกว่าตัวแบบใดขึ้นอยู่กับ  
การปรับให้เหมาะสมกับกลุ่มผู้เล่น ระยะเวลาการจัดกระบวน-  
การ และวัตถุประสงค์เฉพาะอื่น ๆ รวมทั้งต้องพิจารณาประกอบ  
กับความสนใจของผู้เล่นเกม ที่สำคัญผู้นำเล่นเกมสามารถปรับ  
ตัวแบบ หรือเลือกใช้เครื่องมือที่เห็นว่าเป็นประโยชน์โดยไม่ต้อง  
ยึดตามตัวอักษรเกินไป



**Sim Democracy**  
เกมเมืองประชาธิปไตย

**Rights Card Game**  
เกมการ์ดพล่งสิทธิ

**Media Literacy Card Game**  
เกมการ์ดพล่งสื่อ

**PeaceSoCracy**  
Way Out of Conflict

Comment

Share

**บทที่ 4**  
**สรุป**  
**และข้อเสนอแนะ**

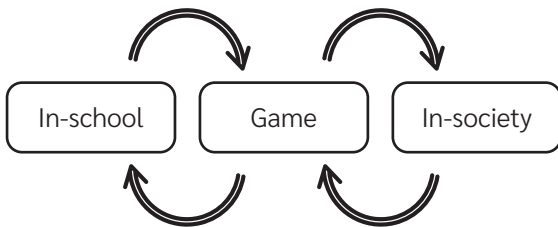
## การเรียนรู้ผ่านเกม กับระบบการศึกษาไทย

ในปัจจุบันกระบวนการในการจัดการเรียนการสอนในระบบการศึกษาขั้นพื้นฐานที่อยู่ภายใต้การกำกับดูแลของกระทรวงศึกษาธิการ ได้รับการสนับสนุนและส่งเสริมจากหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้ครูผู้สอนได้มีการประยุกต์ใช้สื่อการสอนที่จัดอยู่ในรูปของเกม โดยเฉพาะกับสื่อการสอนประเภทบอร์ดเกมและการ์ดเกม เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของระบบการสอนในห้องเรียน และระบบการประเมินผลการทำงานประจำปีของครูผู้สอน<sup>1</sup> ซึ่งนับว่าพัฒนาการดังกล่าวจะเป็นการส่งเสริมให้มีการใช้กระบวนการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นสื่อ เข้ามามีบทบาทต่อการจัดการเรียนการสอนในระบบการศึกษาของประเทศมากยิ่งขึ้น และด้วยรูปแบบของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นสื่อ นับเป็นการออกแบบการสอนเพื่อให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนการสอน เพราะการออกแบบเกมนั้น จะออกแบบให้มีจุดสำคัญในการเรียนรู้ลึกลงไปในบริบทของตัวเกม ซึ่งเมื่อผู้เรียนได้เล่นเกม จะทำให้สามารถเรียนรู้ไปพร้อม ๆ กับได้รับความเพลิดเพลินจากการเล่นเกม อาจกล่าวได้ว่า การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นสื่อ คือ แนวการเรียนรู้ที่ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี เหมาะสมอย่างมาก

ต่อการปรับตัวของการสอนหนังสือในโลกยุคปัจจุบันและในอนาคต

ทั้งนี้ เพราะเกมเป็นตัวเชื่อมมุมมองของผู้เล่น ทั้งในห้องเรียนและในสังคม เข้ากับหลักการที่เกมต้องการสื่อสาร และสะท้อนประสบการณ์ของผู้เล่นเข้ากับบริบทที่ปรากฏผ่านกลไกของเกม เพราะฉะนั้นเกมจะต้องเปิดพื้นที่ให้เกิดการตีความเนื่องจากผู้เล่นมีประสบการณ์ชีวิตแตกต่างกันออกไป ไม่มีการตั้งธงคำตอบไว้ล่วงหน้า แต่อาศัยการคลี่คลายตัวของเกมจากปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่น ทั้งนี้เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพในการใช้เกม ควรมีกิจกรรมหรือกระบวนการเรียนรู้อื่น ๆ เพิ่มเติมหลังการเล่นด้วย

ภาพที่ 4.1 ปฏิสัมพันธ์ระหว่างเกม ห้องเรียน และสังคม



ที่มา: พัฒนาโดยผู้เขียน



## เกมคิดไตร่ตรอง

### กับการพัฒนาทักษะความเป็นพลเมือง

เกมของมูลนิธิฯ มีจุดเริ่มต้นที่ชัดเจน นั่นคือการทำหน้าที่เป็นเครื่องมือการเรียนรู้เรื่องราวที่พลเมือง และส่งเสริมการมีส่วนร่วมทางการเมืองของเยาวชน (ทั้งในระบบการศึกษาและนอกระบบการศึกษา) โดยสร้างความเข้าใจเรื่องราวที่พลเมืองในระบบประชาธิปไตยที่ครอบคลุมในมิติของพลเมืองเข้มแข็ง ตื่นรู้ การเคารพในสิทธิและเสรีภาพของผู้อื่น การเป็นพลเมืองที่เท่าทันข่าวสารและตัดสินใจบนฐานของชุดข้อมูลที่น่าเชื่อถือ และการพูดคุยแลกเปลี่ยนและสื่อสารทางการเมืองอย่างสันติ โดยแต่ละมิติข้างต้นนี้จะยึดโยงอยู่กับแต่ละเกม

**เกม Sim Democracy** ชับเน้นมิติของพลเมืองเข้มแข็งตื่นรู้ (Active Citizen) โดยกลไกของเกมวางเงื่อนไขให้ผู้เล่นต้องแสดงบทบาททั้งในฐานะประชาชนที่พร้อมจะเข้ามาจัดการปัญหาในชุมชนของตนเองโดยไม่รอความช่วยเหลือจากรัฐเพียงอย่างเดียว สามารถตรวจสอบการทำงานของรัฐบาลพร้อมกับการเจรจาต่อรองกับผู้เล่นคนอื่น ๆ เพื่อให้บรรลุซึ่งเป้าหมายเชิงนโยบายที่วางไว้ ในแง่ของเกม Sim Democracy จึงพยายามที่จะสื่อสารเรื่องพลังหรือศักยภาพของพลเมืองแต่ละคนที่สามารถสร้างความเปลี่ยนแปลงได้ ซึ่งสอดคล้องกับเรื่องความมีประสิทธิภาพทางการเมือง (Political Efficacy) ซึ่ง

หมายถึงความรู้สึกว่า ตนเองสามารถมีบทบาททางการเมือง  
ทั้งนี้ แม้จะเป็นการจำลองสถานการณ์จริง แต่เกม Sim Democracy  
ก็มีศักยภาพในการปรับเปลี่ยนทัศนคติของผู้เล่นในเรื่อง  
การเป็นพลเมืองเข้มแข็งที่รับรู้ เพราะเปิดโอกาสให้ผู้เล่นได้  
ตั้งคำถามกับบทบาทของตนเอง และตัดสินใจที่จะดำเนินการ  
ต่าง ๆ ในพื้นที่ปลอดภัย สอดรับกับข้อค้นพบในงานศึกษาของ  
Gordon (1972) ที่ว่า เกมจำลองสถานการณ์ (Simulation  
Game) สามารถปรับเปลี่ยนทัศนคติของผู้เล่นได้ เนื่องจาก  
ทำให้ผู้เล่นตระหนักในความสามารถที่จะเปลี่ยนแปลงสภาพ-  
แวดล้อมรอบตัวได้ ในทำนองเดียวกัน การที่เกมจำลองอนุญาต  
ให้ผู้เล่นสามารถสวมบทบาทเป็นเจ้าหน้าที่ทำให้เข้าใจในการ  
ทำงานจริง ๆ ซึ่งกลไกเกมได้กำหนดไว้ ซึ่งสอดคล้องกับเกม  
Sim Democracy ซึ่งต้องการให้ผู้เล่นเห็นภาพรวมของการ  
บริหารประเทศภายใต้ระบอบประชาธิปไตย

**เกมการ์ดพลังสิทธิ** มีหัวใจสำคัญ คือ การเคารพใน  
สิทธิและเสรีภาพของผู้อื่น ซึ่งจะเป็นรากฐานของสังคมเคารพ  
สิทธิ การเล่นเกมนี้จะทำให้ผู้เล่นเห็นภาพรวมในเรื่องหลัก  
สิทธิมนุษยชนสากล และสามารถเชื่อมโยงเข้ากับสถานการณ์  
การละเมิดสิทธิที่เกิดขึ้นจริงในสังคม ในแง่นี้เกมการ์ดพลังสิทธิ  
ตอบโจทย์การให้การศึกษาด้านสิทธิมนุษยชน (Human Rights  
Studies) และเป็นก้าวสำคัญที่จะทำให้พลเมืองไม่เพิกเฉยต่อ  
การละเมิดสิทธิ และพร้อมจะสนับสนุนผลักดัน (Advocate)  
การสร้างสังคมที่เคารพสิทธิ

**เกมการ์ดพลังสื่อ** เน้นในเรื่องการเป็นพลเมืองที่เท่าทันข่าวสารและตัดสินใจบนฐานของชุดข้อมูลที่นำเชื่อถือในสังคมประชาธิปไตย การไหลเวียนของข้อมูลอย่างอิสระเป็นสิ่งสำคัญ อย่างไรก็ตาม ในปัจจุบัน การแพร่หลายของข่าวลวงในพื้นที่ออนไลน์ทำให้เกิดความคิดเห็นที่บิดเบือน สุดโต่ง และสร้างฟองอากาศข่าวสารที่ทำให้ผู้รับข่าวสารจมอยู่ในชุดข้อมูลที่สนับสนุนความเชื่อของตนเท่านั้น เท่ากับเป็นการลดความสามารถในการพูดคุยกับผู้อื่นที่เห็นต่าง ในสังคมประชาธิปไตย การแก้ปัญหาหนีมีใช้การใช้กฎหมายดำเนินคดีอย่างเข้มงวด แต่เป็นการสร้างพลเมืองที่รู้เท่าทันสื่อ สามารถจำแนกแยกแยะข่าวลวงกับข้อเท็จจริงได้ด้วยตนเอง เท่ากับเป็นการเสริมพลังให้กับประชาชนในการเป็นผู้แกะรอยข่าวลวงได้เอง

**เกม PeaceSoCracy** ให้ความสำคัญกับการพูดคุยแลกเปลี่ยนและสื่อสารทางการเมืองอย่างสันติ โดยเกมนี้ถูกออกแบบให้ใช้เพื่อค้นหาความต้องการที่แท้จริงของแต่ละฝ่าย และลดทอนการสร้างเงื่อนไขที่จะทำให้ความขัดแย้งกลายเป็นความรุนแรง ในสังคมประชาธิปไตย การพูดคุยแลกเปลี่ยนบนพื้นฐานของการคุ้มครองเสรีภาพในการแสดงออกเพื่อแสวงหาทางออกที่ทุกฝ่ายยอมรับได้เป็นหัวใจที่สำคัญ

## บทเรียนจากการพัฒนาเกม เนื่องการขับเคลื่อนสังคม

บทเรียนของมูลนิธิฯ กับการขับเคลื่อนสังคมผ่านเกมได้เน้นย้ำความสำคัญขององค์ประกอบหรือเงื่อนไข 4 ประการ ได้แก่

**(1) การเรียนรู้ผ่านเกมและเกมคิดไตร่ตรองมีความสำคัญอย่างมากต่อการพัฒนาการศึกษาเพื่อสร้างความเป็นพลเมืองและการมีส่วนร่วม** เพราะเกมได้กลายเป็นเครื่องมือการเรียนรู้ทางเลือกที่กำลังได้รับความนิยมมากขึ้นเรื่อย ๆ รวมถึงเป็นพื้นที่เปิดที่เอื้อให้มีการสื่อสารที่เป็นมิตร พร้อมทั้งเป็นกลไกการสร้างความรู้ความเข้าใจทางการเมืองแบบเสรี

**(2) เกมคิดไตร่ตรองได้รับการนำไปใช้อย่างหลากหลายโดยภาคีที่หลากหลาย** เกมของมูลนิธิฯ มีภาคีร่วมพัฒนาที่เป็นทั้งหน่วยงานรัฐ หน่วยงานเอกชน ประชาสังคม และสถาบันการศึกษา การมีเครือข่ายที่เข้มแข็งนำมาสู่การกระจายเกมและการนำเกมไปใช้ในพื้นที่และกลุ่มเป้าหมายต่าง ๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการสนับสนุนเชิงนโยบายของหน่วยงานและการทำงานร่วมกับภาครัฐจะช่วยให้ส่งเสริมการขยายผลสู่วงกว้าง

## ตารางที่ 4.1 ภาคีเครือข่ายหลักที่ขยายผลเกมของมูลนิธิในประเทศไทย

เกม	ภาคีเครือข่ายภาครัฐ ที่ร่วมพัฒนาเกม	ประชาสังคม	สถาบันการศึกษา	ภาคเอกชน
Sim Democracy	สำนักงาน คณะกรรมการ การเลือกตั้ง	สมัชชาสยามอารยะ	โรงเรียน/ วิทยาลัยชุมชน/ การศึกษานอกระบบ/ มหาวิทยาลัย	นักร้องแบบเกม/ ร้านบอร์ดเกม
การ์ดพลังสิทธิ	กรมคุ้มครอง สิทธิและเสรีภาพ กระทรวงยุติธรรม	Amnesty International Thailand กลุ่มบ้านอาสาเพื่อเด็ก และเยาวชน <sup>4</sup>	โรงเรียน/ วิทยาลัยชุมชน/ การศึกษานอกระบบ/ มหาวิทยาลัย	นักร้องแบบเกม/ ร้านบอร์ดเกม

เกม	ภาคีเครือข่ายภาครัฐ ที่ร่วมพัฒนาเกม	ประชาสังคม	สถาบันการศึกษา	ภาคเอกชน
การ์ดพลังสื่อ	สำนักงงานกองทุน พัฒนาสื่อปลอดภัย และสร้างสรรค์	มูลนิธิสื่อชาวบ้าน (มะขามป้อม)	โรงเรียน/ วิทยาลัยชุมชน/ การศึกษานอกระบบ/ มหาวิทยาลัย	น้กออกแบบเกม/ ร้านบอร์ดเกม
PeaceSoCracy	สถาบันพระปกเกล้า	เครือข่ายพลเมืองเพื่อ ประชาธิปไตย	โรงเรียน/ วิทยาลัยชุมชน/ การศึกษานอกระบบ/ มหาวิทยาลัย	น้กออกแบบเกม/ ร้านบอร์ดเกม

**(3) ผู้นำเล่นเกมมีความสำคัญอย่างมากต่อการสร้างการเรียนรู้และการมีส่วนร่วมผ่านเกม** ผู้นำเล่นเกมไม่ควรเพียงสนใจกฎหรือกติกาที่เป็นกลไกการแข่งขันภายในเกม อันเป็นตัวกระตุ้นให้เกิดความสนุกสนานเท่านั้น แต่ควรได้รับการฝึกฝนให้มีความแม่นยำชำนาญในเนื้อหาหรือหลักการที่เกมต้องการจะสื่อสารกับผู้เล่น

โดยแต่ละเกมมีข้อความที่เป็นประเด็นหลักในการสื่อสาร (Key Message) ดังนี้

- Sim Democracy: การมีส่วนร่วมของพลเมืองในกิจการสาธารณะและการเรียนรู้หน้าที่พลเมืองเป็นสิ่งที่ค้ำจุนสังคมประชาธิปไตย
- การ์ดพลังสิทธิ: สิทธิมนุษยชนเป็นหลักการสากล
- การ์ดพลังสื่อ: การรู้เท่าทันสื่อผ่าน 5 หลักการพื้นฐาน
- PeaceSoCracy: ความขัดแย้งเป็นเรื่องปกติธรรมดาของทุกสังคม การจัดการความขัดแย้งผ่านการพูดคุยเจรจาอย่างมีเหตุผลจึงเป็นสิ่งสำคัญที่จะมิให้ความขัดแย้งปะทุเป็นความรุนแรง

**(4) ประชาสังคมเป็นกลไกสำคัญในการพัฒนาเกมและเอื้อให้เกิดชุมชนการเรียนรู้ผ่านเกม** เพราะระบบการศึกษาที่เป็นทางการและรัฐมีความล่าช้าในการนำเกมมาเป็นเครื่องมือสร้างการเรียนรู้ มิพักต้องพูดถึงเป็นเครื่องมือสร้าง

การมีส่วนร่วมของพลเมือง มูลนิธิฯ ในฐานะเป็นองค์กรประชาสังคมถือเป็นตัวแสดงที่สำคัญในการพัฒนาเกม-คิดไตร่ตรองกลุ่มแรก ๆ ในสังคมไทยตั้งแต่สองทศวรรษที่แล้ว สิ่งนี้สะท้อนว่าประชาสังคมเป็นตัวทดลองนวัตกรรมทางสังคมที่รวดเร็วและน่าสนใจมากกว่าภาครัฐ

## | กิจทางในอนาคต

ในฐานะองค์กรประชาสังคม มูลนิธิฯ ควรแสดงบทบาทของการเป็นผู้ประสานเครือข่าย หรือ ‘หน่วยเชื่อมโยง’ ผู้พัฒนาเกมและการเรียนรู้ผ่านเกม เพื่อให้มีการใช้เกมและวิธีคิดของเกมกับเนื้อหาของภาคีเครือข่ายมากยิ่งขึ้น ทั้งนี้เพื่อให้ระบบนิเวศการเรียนรู้ผ่านเกมเกิดขึ้นอย่างมั่นคงในสังคมไทย (ดูภาพที่ 4.2)

นอกจากนี้ มูลนิธิฯ ควรขับเคลื่อนทิศทางของเกมให้มุ่งไปสู่การปรับใช้เกมมิฟิเคชันในการส่งเสริมความเป็นพลเมืองมากยิ่งขึ้น ในฐานะเป็นวิธีการสร้างแรงจูงใจและการมีส่วนร่วมของคนผ่านการประยุกต์องค์ประกอบและหลักการเกมในการสร้างความเป็นพลเมือง เกมมิฟิเคชันถือเป็นการก้าวข้ามการเรียนรู้ผ่านเกม ในแง่ที่ว่าอาจไม่ต้องใช้เกมจริง ๆ ก็เป็นได้ แต่ยังสามารถสร้างการเรียนรู้ได้เช่นกัน



## ภาพที่ 4.2 ระบบนิเวศการเรียนรู้ผ่านเกม ที่เน้นการเชื่อมโยงเครือข่ายหลายทิศทาง

- สำนักงานคณะกรรมการการเลือกตั้ง
- กรมคุ้มครองสิทธิและเสรีภาพ
- สำนักงานกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์
- สถาบันพระปกเกล้า



- กลุ่มขับเคลื่อนสังคม
- องค์กรภาคประชาสังคม
- มูลนิธิ

- นักออกแบบเกม
- ร้านบอร์ดเกม

- มหาวิทยาลัย • วิทยาลัยชุมชน • โรงเรียน • การศึกษานอกระบบ

ที่มา: พัฒนาโดยผู้เขียน

มูลนิธิฯ สามารถใช้เกมมิฟิเคชันในฐานะเป็น ‘วิธีการทางวัฒนธรรม (Cultural Technique) เพื่อขับเคลื่อนสังคม’<sup>5</sup> (เช่นเดียวกับที่การเขียนและการอ่านเป็นเทคนิคทางวัฒนธรรมในการสร้างการเรียนรู้ของคน) ที่ผู้คนจะรับเอาวิธีคิดของเกมไปสอดแทรกในชีวิตประจำวัน ตลอดจนการแก้ปัญหาตั้งแต่เรื่องเล็กๆ ไปถึงการตัดสินใจระดับชาติ

การขับเคลื่อนสังคมผ่านแนวทางเกมมิฟิเคชันจะเป็นการช่วยให้สังคมสามารถมองก้าวข้ามมายาคติที่ยึดโยงกับความบันเทิงแบบตื้นเขิน ให้สนใจมิติของเกมในรูปแบบต่างๆ มากยิ่งขึ้น รวมถึงศักยภาพของหลักการเกมที่มีต่อการสร้างประชาสังคมและพื้นที่สาธารณะที่ผู้คนสามารถมีส่วนร่วมต่อสิ่งต่างๆ ได้อย่างสนุกสนาน ที่สะท้อนลักษณะของ ‘Gamified Society’ หรือสังคมที่วางอยู่บนหลักการของเกมที่ผู้คนถูกนับรวมและสามารถเล่นได้ทุกที่ทุกเวลา (ภาพที่ 4.3)

ภาพที่ 4.3 การเปลี่ยนผ่านสู่สังคมที่วางอยู่บนหลักการของเกม



ที่มา: พัฒนาโดยผู้เขียน

# เบื่องจรด

## เกริ่นนำ

- 1 <https://www.freiheit.org/thailand/focus/gamification>

## บทที่ 1

- 1 <https://www.etymonline.com/search?q=game>
- 2 <https://dictionary.orst.go.th/>
- 3 Hassan, Lobna and Hamari, Juho. 2020. "Gameful civic engagement: A review of the literature on gamification of e-participation." *Government Information Quarterly* 37(3): 101461.
- 4 [https://inskru.com/idea/-MOMEaaavWwoKP\\_YCFPL](https://inskru.com/idea/-MOMEaaavWwoKP_YCFPL); Bayeck, Rebecca Yvonne. 2020. "Examining Board Gameplay and Learning: A Multidisciplinary Review of Recent Research." *Simulation & Gaming* 51(4): 411-431.
- 5 อีรภาพ แซ่เซีย. 2017. การใช้บอร์ดเกมประเภทวางแผนเพื่อพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณในนักเรียนระดับมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 3 ในโรงเรียนขนาดใหญ่สังกัดสำนักงานเขตการศึกษาชั้นพื้นฐาน จังหวัดปทุมธานี. คณะวิทยาการการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, น. 34.
- 6 Costikyan, Greg. 2004. I Have No Words & I Must Design: Toward a Critical Vocabulary for Games. *DiGRA*, February 14, 2021. <http://www.digra.org/digitallibrary/publications/i-have-no-words-i-must-design-toward-a-riticalvocabulary-for-games>

- 7 Gutierrez, Karla. 2012. The 5 Decisive Components of Outstanding Learning Games. *Shift eLearning*, February 14, 2021. <https://www.shiftelearning.com/blog/bid/234495/The-5-Decisive-Components-of-Outstanding-Learning-Games>
- 8 Teed, Rebecca. 2004. *Teaching with Games: Online Resources and Examples for Entry-Level Courses*. Wright State University - Main Campus, p. 377-393.
- 9 ศยามล เจริญรัตน์, พิมพ์ภัช ดุษฎีอิสริยกุล และ รัตติกร วุฒิกร. 2020. “เกม: กระบวนการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการมีส่วนร่วมของพลเมือง.” *วารสารความเป็นธรรมทางสังคมและความเหลื่อมล้ำ* 1(3): 32.
- 10 เดชรัตน์ สุขกำเนิด. 2019. “จุดไฟเรียนรู้คนรุ่นใหม่ด้วยเดือนเกมกับ ดร.เดชรัตน์ สุขกำเนิด.” *Happiness is Thailand*. [https://www.happinessisthailand.com/2019/06/30/decharut/?fbclid=IwAR2BCXF8VBWFO MaA6Z-S\\_1Fi6lr27UunPtsF2YrVb-NEjuoIX8NyDpVdkIA](https://www.happinessisthailand.com/2019/06/30/decharut/?fbclid=IwAR2BCXF8VBWFO MaA6Z-S_1Fi6lr27UunPtsF2YrVb-NEjuoIX8NyDpVdkIA).
- 11 Djaouti, Damien, Alvarez, Julian and Jessel, Jean-Pierre. n.d. Classifying Serious Games: the G/P/S model. [http://www.ludoscience.com/files/ressources/classifying\\_serious\\_games.pdf](http://www.ludoscience.com/files/ressources/classifying_serious_games.pdf)
- 12 <https://ingame.erasmus.site/es/about/>
- 13 Anderson, Craig A. 2014. *Violent, Nonviolent, and Prosocial Gaming Effects on Teens' Civic Engagement*. Oxford Handbooks Online. DOI: 10.1093/oxfordhb/9780199935291.013.002
- 14 Eränpalo, Tommi. 2014. “Exploring young people’s civic identities through gamification: A case study of Finnish, Swedish and Norwegian adolescents playing a social simulation game.” *Citizenship, Social & Economics Education* 13(2): 104-120; Mayer, Igor S. 2009. “The gaming of policy and the politics of gaming: A review”. *Simulation & Gaming* 40(6): 825-862. DOI: 10.1093/oxfordhb/9780199935291.013.002
- 15 Raphael, Chad, Bachen, Christine, Lynn, Kathleen-M., Baldwin-Philippi, Jessica and McKee, Kristen A. 2010. “Games for civic learning: A conceptual framework and agenda for research and design”. *Games and Culture* 5(2): 199-235.

- 16 Charsky, Dennis. 2010. "From Edutainment to Serious Games: A Change in the Use of Game Characteristics." *Games and Culture* 5(2): 177-198. (181-193).
- 17 Abt, Clark C. 1987. *Serious Games*. London and New York: University Press of America, p. 14.
- 18 Zichermann, Gabe and Cunningham, Christopher. 2011. *Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps*. Cambridge: O'Reilly Media, p. 67-70.
- 19 Barbara, Jonathan. 2017. "Measuring user experience in multiplayer board games." *Games and Culture* 12(7-8): 623-649.
- 20 Halpern, Diane F. 2009. Foreword. In Dunn, Dana S., Halonen, Jane S. and Smith, Randolph A. (Eds.) *Teaching critical thinking in psychology: A handbook of best practices*. Hoboken, NJ: Wiley-Blackwell, p. 15-16.
- 21 [https://inskru.com/idea/-MOMEaaavWwoKP\\_YCFPI](https://inskru.com/idea/-MOMEaaavWwoKP_YCFPI)
- 22 กิตติภพ ตั้งวงศ์ยอดยิ่ง. 2019. ผลลัพธ์ของการใช้บอร์ดเกมต่อการลงทุนและการวางแผนการเงิน. (การค้นคว้าอิสระ มหาบัณฑิต). สาขาวิชาการบัญชีและการบริหารการเงิน คณะพาณิชยศาสตร์และการบัญชี มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, น. 6-7; สฤณี อาชวานันทกุล. 2016. *จักรวาลกระดานเดียว*. กรุงเทพฯ: SALMON, น. 30-67.
- 23 Zagal, Jose P., Rick, Jochen and Hsi, Idris. 2006. "Collaborative games: Lessons learned from board games." *Simulation & Gaming* 37(1): 24-40; Pepler, Kylie, Danish, Joshua A. and Phelps, David. 2013. "Collaborative gaming: Teaching children about complex systems and collective behavior." *Simulation & Gaming* 44(5): 683-705.
- 24 Bayeck, Rebecca Yvonne. 2020. "Examining Board Gameplay and Learning: A Multidisciplinary Review of Recent Research." *Simulation & Gaming* 51(4): 411-431.

- 25 Nakao, Mutsuhiro. 2019. "Special series on 'effects of board games on health education and promotion' board games as a promising tool for health promotion: A review of recent literature." *BioPsychoSocial Medicine* 13(1): 1-7.
- 26 Klimmt, Christoph. 2009. "Serious Games and Social Change: Why They (Should) Work." *Serious Games Mechanisms and Effects*. (Eds.) Ritterfeld, Ute, Cody, Michael and Vorderer, Peter. London: Routledge, p. 248-270.
- 27 <https://www.gdcvault.com/play/1025686/Board-Game-Design-Day-Better>
- 28 <https://www.gamesforchange.org>
- 29 <http://www.america2049.com>
- 30 <https://gamesandimpact.org/core-assumptions/>
- 31 Crist, Walter, Dunn-Vaturi, Anne-Elizabeth and Voogt, Alex de. 2016. *Ancient Egyptians at Play: Board Games Across Borders*. London: Bloomsbury, p. 15-39.
- 32 Austin, R.G. 1934. "Roman Board Games. I." *Greece & Rome* 4(10): 24-34.
- 33 Iizuka, Ai, Suzuki, Hiroyuki, Ogawa, Susumu, Kobayashi-Cuya, Kimi Estela, Kobayashi, Momoko and Fujiwara, Yoshinori. 2018. "Pilot randomized controlled trial of the GO game intervention on cognitive function." *Am J Alzheimers Dis Other Dement* 33(3): 192-8.
- 34 Roth, Steffen. 2017. "Serious Gamification: On the Redesign of a Popular Paradox." *Games and Culture* 12(1): 100-111.
- 35 Deterding, Sebastian. 2011. "From game design elements to gamefulness: defining 'gamification'." *Envisioning Future Media Environments*, p. 9-15. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>

- 36 Xu, Feifei, Buhalis, Dimitrios and Weber-Sabil, Jessika. 2017. "Serious games and the gamification of tourism." *Tourism Management* 60: 245; Dörner, Ralf, Göbel, Stefan, Effelsberg, Wolfgang and Wiemeyer, Josef. 2016. *Serious Games: Foundations, Concepts and Practice*. Springer International Publishing Switzerland.
- 37 Dicheva, Darina, Dichev, Christo, Agre, Gennady and Angelova, Galia. 2015. "Gamification in Education: A Systematic Mapping Study". *Journal of Educational Technology & Society* 18(3): 75-88.
- 38 Hassan, Lobna and Hamari, Juho. 2020. "Gameful civic engagement: A review of the literature on gamification of e-participation." *Government Information Quarterly* 37(3): 1-21.

## บทที่ 2

- 1 อริยา คูหา, สรินภา ปุติ และ ฮานานมูฮิบะฮุดดีน นอจี. 2019. "โลกที่เปลี่ยนแปลง การเรียนรู้ที่ผ่านสู่ Active Learning." *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี* 30(2): 1-13.
- 2 วรรัตน์ อินทสระ. 2018. *เปลี่ยนห้องเรียนเป็นห้องเล่น*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยสวนดุสิต.
- 3 สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. 2015. *แนวทางการนิเทศเพื่อพัฒนาและส่งเสริมการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ตามนโยบายลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้*. กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน.
- 4 อ่างไฉน วรรัตน์ อินทสระ. 2018. *เปลี่ยนห้องเรียนเป็นห้องเล่น*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยสวนดุสิต, น. 46.
- 5 Roll Your Dice. 2018. "รวมร้านบอร์ดเกมทั่วไทย 2018". February 14, 2021. [https://www.facebook.com/pg/rollyourdiceco/photos/?tab=album&album\\_id=320686448484060](https://www.facebook.com/pg/rollyourdiceco/photos/?tab=album&album_id=320686448484060)
- 6 The people. 2019. "พิษณุ ศัทรุถิ์ CEO สยามบอร์ดเกม ผู้นำเข้าและแปลบอร์ดเกมมากที่สุดในเมืองไทย." February 14, 2021. <https://thepeople.co/pitsanu-satrulee-siam-board-games>

- 7 Council for a Community of Democracies. 2012. *Best Practices Manual on Democracy Education*. Washington, D.C.: Council for a Community of Democracies, p. 125-127.
- 8 Council of Europe. 2014. *From Participation to Influence: Can Youth Revitalize Democracy*. Strasbourg: Council of Europe, p. 22-24.
- 9 <https://www.freiheit.org/thailand/sim-democracy-board-game>
- 10 ศยามล เจริญรัตน์, พิมพ์รัช คุชฎีอิสริยกุล, และ รัตติกร วุฒิกร. 2020. “เกม: กระบวนการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการมีส่วนร่วมของพลเมือง.” *วารสารความเป็นธรรมทางสังคมและความเหลื่อมล้ำ* 1(3), DOI: 10.14456/sjij.2020.11; ณัฐญา นาคะสันต์ และ ชวณัฐ นาคะสันต์. 2016. “เกม: นวัตกรรมเพื่อการศึกษาเชิงสร้างสรรค์.” *วารสารร่มพญักษ์ มหาวิทยาลัยเกริก* 34(3): 159-182.
- 11 ผู้นำเล่นเกมหรือกระบวนการเกมสามารถมีประเด็นชวนถกตอบทเรียนได้มากกว่านี้ตามสถานการณ์และประเด็นพูดคุยของแต่ละวง
- 12 <https://www.freiheit.org/thailand/rights-card-game>
- 13 พิมพ์รัช คุชฎีอิสริยกุล และ วศิน ปั่นทอง. 2021. “เกมการ์ดพลังสิทธิ: ผลกระทบของนวัตกรรมเครื่องมือสิทธิมนุษยชนศึกษาต่อความเข้าใจเกี่ยวกับสิทธิมนุษยชนของผู้เล่น.” *วารสารสิทธิและสันติศึกษา* 7(1): 63-81.
- 14 <https://www.freiheit.org/thailand/media-literacy-card-game-0>
- 15 คำถามทั้ง 5 นี้พัฒนามาจากหลักพื้นฐานสำคัญของการรู้เท่าทันสื่อ โปรดดูธีรพัฒน์ อังศุขवाल. 2012. *กว่าจะเป็น...รายการโทรทัศน์ในดวงใจครอบครัว (Family Awards): แนวคิด กระบวนการ และประสบการณ์*. กรุงเทพฯ: สันทวีกิจ พรินต์ติ้ง, น. 103-126.
- 16 จิตติมา กุลประเสริฐรัตน์. 2018. “เกมการ์ดพลังสื่อ.” <https://www.thai post.net/main/detail/ 21321>.
- 17 <https://www.freiheit.org/th/thailand/eriinyruukarcadkarkhwam khadaeyng-kabekm-peacesocracy>
- 18 <http://www.samutsakhonpao.go.th/WEB%20NEW/Plan/Plan%2060/80.pdf>
- 19 <https://appeal1.coj.go.th/th/content/category/detail/id/10/cid/21/iid/220478>



### บทที่ 3

- 1 พิมพ์รภัช ดุษฎีอิสริยกุล และ วศิน ปั่นทอง. 2021. “เกมการ์ดพลังสิทธิ: ผลกระทบของนวัตกรรมเครื่องมือสิทธิมนุษยชนศึกษาต่อความเข้าใจเกี่ยวกับสิทธิมนุษยชนของผู้เล่น.” *วารสารสิทธิและสันติศึกษา* 7(1): 63-81.
- 2 Ferrara, John. 2013. “Games for Persuasion: Argumentation, Procedurality, and the Lie of Gamification.” *Games and Culture* 8(4): 300.
- 3 Devisch, Oswald, Alenka, Poplin and Sofronie, Simona. 2016. “The Gamification of Civic Participation: Two Experiments in Improving the Skills of Citizens to Reflect Collectively on Spatial Issues” *Journal of Urban Technology* 23(2): 81-102.
- 4 Leibling, Mike and Prior, Robin. 2003. *Coaching Made Easy: Step-by-Step Techniques That Get Results*. London & New York: Kogan Page.
- 5 Montgomery, Beronda L. 2017. “Mapping a Mentoring Roadmap and Developing a Supportive Network for Strategic Career Advancement.” *SAGE Open* 7(2): 1-13.
- 6 Vincent, Ben J. et al. 2015. “Yearly Planning Meetings: Individualized Development Plans Aren’t Just More Paperwork.” *Molecular Cell* 58(5): 718–721.
- 7 [https://www.plymouth.ac.uk/uploads/production/document/path/2/2437/On\\_line\\_Groupwork\\_Facilitation.pdf](https://www.plymouth.ac.uk/uploads/production/document/path/2/2437/On_line_Groupwork_Facilitation.pdf)
- 8 <https://www.performanceconsultants.com/grow-model>
- 9 <http://www.coachingnetwork.org.uk/information-portal/Articles/pdfs/CtC3.pdf>
- 10 Harvey, Michael. 2012. *Interactional Coaching: Choice-focused Learning at Work*. London: Routledge.
- 11 Palmer, Stephen. 2007. “PRACTICE: A model suitable for coaching, counselling, psychotherapy and stress management.” *The Coaching Psychologist* 3(2): 72-77.

## บทที่ 4

- 1 สำนักปลัดกระทรวงศึกษาธิการ. 2020. รายงานผลการดำเนินโครงการ TFE (*Teams for Education*) ประจำปี พ.ศ. 2563. กรุงเทพฯ: มปท.
- 2 Gordon, Alice K. 1972. *Games for Growth: Educational Games in the Classroom*. Chicago: Science Research Associates.
- 3 Vogel, Rex. 1973. "The Effect of a Simulation Game on the Attitude of Political Efficacy." *Simulation & Games* 4(1): 71–79.
- 4 [https://www.isranews.org/content-page/67-south-slide/43975-rights\\_43975.html](https://www.isranews.org/content-page/67-south-slide/43975-rights_43975.html)
- 5 Werning, Stefan. 2019. "Analytical game design: Game-making as a cultural technique in a gamified society." In Glas, Rene, Lammes, Sybille, Lange, Michiel de, Raessens, Joost and Vries, Imar de. (Eds.) *The Playful Citizen. Civic Engagement in a Mediatized Culture*. Amsterdam: Amsterdam University Press, p. 56-72.

# รายนามผู้ให้สัมภาษณ์

คณะผู้เขียนขอขอบคุณผู้ให้ข้อมูลตามรายชื่อดังกล่าวทุกท่าน  
ที่สละเวลามาร่วมให้ความรู้และข้อมูลเพื่อพัฒนาเป็นหนังสือ  
เล่มนี้

1. ดร.พิมพ์รัช ดุษฎีอิสริยกุล      มุลนิธิฟรีดริช เนามัน  
(ประเทศไทย)
2. คุณสิรินธรา ตีระมาศวณิช      มุลนิธิฟรีดริช เนามัน  
(ประเทศไทย)
3. คุณรัตติกร วุฒิกุล      บริษัท Club Creative
4. อ.ดร.รตี ธนารักษ์      คณะวิทยาการจัดการ  
มหาวิทยาลัยราชภัฏ  
อุตรดิตถ์
5. คุณสุขุมาล สุริย์จามร      นักวิจัยอิสระและ  
นักออกแบบผลิตภัณฑ์  
แบบบูรณาการ
6. อ.ภควรรณพร พิศุทธิสุวรรณ      คณะศิลปศาสตร์และ  
วิทยาการจัดการ  
มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์  
วิทยาเขตเฉลิมพระเกียรติ  
จังหวัดสกลนคร

7. คุณภัทรภร เกิดจังหวัด  
มูลนิธิสี่ขวบบ้าน  
(มะขามป้อม)
8. ดร.ชลัท ประเทืองรัตนนา  
สำนักสันติวิธี  
และธรรมาภิบาล  
สถาบันพระปกเกล้า  
นักศึกษานานาชาติเอก  
การศึกษาดูดชีวิต  
คณะศึกษาศาสตร์  
มหาวิทยาลัย  
ศรีนครินทรวิโรฒ
9. คุณเกริก กิราวัลย์

# เกี่ยวกับผู้เขียน

## | วศิน ปันทอง

สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาโทจาก University College London สหราชอาณาจักร และ University of Tartu เอสโตเนีย มีความสนใจเรื่องนโยบายวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และ นวัตกรรม รวมทั้งเรื่องความมั่นคงไซเบอร์ เป็น Play Coach เกม Sim Democracy และ Rights Card Game มีบอร์ดเกมในดวงใจ คือ Risk The World Conquest Game ปัจจุบันเป็นอาจารย์ประจำคณะรัฐศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

## | ชัยรัช สีม่องใส

สำเร็จการศึกษาปริญญาตรี จากคณะรัฐศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ สาขาการเมืองการปกครอง และปริญญาโท จากมหาวิทยาลัยเดียวกัน สาขาเดียวกัน ปัจจุบันเป็นนักวิจัยอิสระที่ชอบสะสมหนังสือและรีวิวนั่งสื่อกายใต้นามปากกา ‘รีวิวเว้ย’ ชื่นชอบการเล่นบอร์ดเกมไม่แพ้การสะสมหนังสือ และอ่านหนังสือ

## | **ธินันท์ อังศุขवाल**

สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาเอกจาก University of Kent สหราชอาณาจักร มีความสนใจเกี่ยวกับนโยบายสาธารณะและการอภิบาล ประชาสังคมและองค์กรพัฒนาเอกชน ตลอดจนประเด็นนวัตกรรมทางสังคมต่าง ๆ อีกทั้งยังเป็นผู้ร่วมพัฒนาเกมการ์ดพลังสี่กับมูลนิธิฟรีดริช เนามัน (ประเทศไทย) ชอบเล่นเกมเป็นชีวิตจิตใจ ปัจจุบันเป็นอาจารย์ประจำคณะสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล

# ดัชนี

- กระบวนกรเกม 2-3, 11-12, 27, 74, 103, 120
- การเรียนรู้ผ่านเกม 2, 21, 25-26-29, 53-54, 60-61, 63, 73, 103, 106, 126, 131, 134-136
- การจัดการเรียนรู้แบบโครงงาน 59
- การจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน 59
- การจัดการเรียนรู้แบบทีม 60
- การมีส่วนร่วม 11, 37, 44-45, 48-49, 54-55, 68, 72, 80, 93, 97, 126, 128, 131, 134-135, 137
- การศึกษา 4.0 54, 56
- เกม PeaceSoCracy 12, 65, 90-98, 111, 130, 133-134
- เกม Sheriff of Nottingham 35, 37
- เกมเมืองจำลองประชาธิปไตย 11-12, 63, 67-73, 76, 83, 110-111, 128-129, 132, 134
- เกมการ์ดพลังสิทธิ 12, 65, 75-81, 109, 111, 113, 119, 129, 132, 134
- เกมการ์ดพลังสื่อ 12, 65, 82-88, 109, 111, 130, 133-134
- เกมคิดไตร่ตรอง 11, 16, 28, 30-31, 33, 37-40, 44, 50, 63, 73, 103-106, 128, 131, 135, เกมมิฟิเคชั่น 42-45, 48-50, 65, 135, 137
- ความเป็นพลเมือง 11-12, 28, 30
- นโยบายสาธารณะ 11
- บอร์ดเกม 11, 19, 33-38, 42, 61-63, 68, 126, 132-133
- บอร์ดเกมคาเฟ่ 61
- ประชาธิปไตย 11-12, 65, 67-69, 71-73, 91, 93, 110, 128-130, 133-134
- ประชาสังคม 16, 40, 43, 131-135, 137
- ผู้นำเล่นเกม 72, 74, 79, 86, 88, 95-96, 98, 101-106, 108-123, 134
- พลเมือง 11-12, 28, 30, 65, 70-73, 88, 110, 113, 128-131, 133-135
- พื้นที่สาธารณะ 30, 137,
- มูลนิธิฟรีดริช เนามัน (ประเทศไทย) 2-3, 11, 53, 63-64, 71, 87, 80, 96

# เกมกับกาารส่งเสจริมความเป็นนลเมือง บทเจียนจากมุลนิธิฟรีดริช เนามัน (ประเทศไทย)

วคิน ปั้นทอง ชัยธวัช สีฝ่องใส และธีรพัฒน์ อังศุขวาล

ISBN 978-3-95937-021-9

พิมพ์ครั้งแรก ตุลาคม 2564

จำนวน 300 เล่ม

บรรณาธิการ กษิตศ อนันนทาธร

รูปเล่ม นริศรา สายสงวนสัจย์

ออกแบบปก พรเฉลิม รัตนไตรภาพ

ตรวจทาน ภารวี ชิวพันธุศรี

ภาพประกอบ พรสวรรค์ ผลิตาภรณ์

พิมพ์ที่ บริษัทภาพพิมพ์ จำกัด

โทรศัพท์ 02 879 9154-6

จัดพิมพ์โดย มูลนิธิ ฟรีดริช เนามัน (ประเทศไทย)

29 อาคารบีบีซี ทาวเวอร์ ชั้น 25

สุขุมวิท 63 แขวงคลองตันเหนือ

เขตวัฒนา กรุงเทพฯ 10110

เนื้อหาและภาพต่าง ๆ ที่ปรากฏในหนังสือเล่มนี้

เป็นลิขสิทธิ์ของมูลนิธิฟรีดริช เนามัน (ประเทศไทย)

หากมีความประสงค์จะขอใช้ภาพในกิจกรรมอื่น ๆ โปรดติดต่อมาที่มูลนิธิฯ



## ติดต่อขอรับเกมไปเล่นได้

มูลนิธิ ฟรีดริช เนามัน (ประเทศไทย)

29 อาคารบีบีซี ทาวเวอร์ ชั้น 25 สุขุมวิท 63

แขวงคลองตันเหนือ เขตวัฒนา กรุงเทพฯ 10110

โทรศัพท์ 02-095-2740

**เว็บไซต์** <https://www.freiheit.org/thailand>

**เฟซบุ๊ก** <https://www.facebook.com/fnf.thailand.org>

**อีเมล** [thailand.fnst@gmail.com](mailto:thailand.fnst@gmail.com)

หรือที่ Facebook Page

**Sim Democracy**

<https://www.facebook.com/SIMDemocracy>

**การ์ดพลังสิทธิ**

<https://www.facebook.com/RightsCard>

**การ์ดพลังสื่อ**

<https://www.facebook.com/MediaLiteracyGame>

**PeaceSoCracy**

<https://www.facebook.com/peacesocracy>

ในปัจจุบัน เกมไม่ได้มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างความบันเทิงเพียงอย่างเดียว แต่มีการนำมาใช้เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ด้านต่าง ๆ ด้วย การพัฒนาเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ หรือ “เกมคิดไตร่ตรอง” ถือเป็นแนวทางการจับคู่การเรียนรู้ผ่านเกม (Game-Based Learning) ที่สำคัญ

หนังสือเล่มนี้กล่าวถึงแนวคิดเกี่ยวกับการนำเกมมาใช้เพื่อประโยชน์ทางการเรียนรู้ และบทเรียนมากกว่าหนึ่งทศวรรษที่สำคัญของ มุลนิธิพริตริช เนามัน (ประเทศไทย)

ในการพัฒนาและใช้เกมคิดไตร่ตรอง เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองในมิติต่าง ๆ ให้กว้างขวางขึ้นในสังคมไทย ไม่ว่าจะเป็นในประเด็นเกี่ยวกับประชาธิปไตย สิทธิมนุษยชน การรู้เท่าทันสื่อ ตลอดจนการจัดการความขัดแย้งโดยไม่ใช้ความรุนแรง

หนังสือเล่มนี้จึงเหมาะสมอย่างยิ่งกับผู้ที่สนใจในนวัตกรรมเกมกับประโยชน์ของเกมในการพัฒนาสังคม



**FRIEDRICH NAUMANN  
FOUNDATION** For Freedom.

Thailand



9 783959 370219