



## รายงานการวิจัยฉบับสมบูรณ์

การใช้บอร์ดเกมเพื่อการศึกษาทางการเมือง

Using Board Games for Political Education.

ภาราดา ชัยนิคม

สาขาวิชารัฐศาสตร์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์

ประจำปีงบประมาณ 2565

รายงานวิจัยฉบับสมบูรณ์  
การใช้บอร์ดเกมเพื่อการศึกษาทางการเมือง  
Using Board Games for Political Education.

ภาราดา ชัยนิคม

สาขาวิชารัฐศาสตร์

คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

ทุนอุดหนุนโดย มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์

ประจำปีงบประมาณ 2565

|              |  |
|--------------|--|
| ชื่องานวิจัย | การใช้บอร์ดเกมเพื่อการศึกษาทางการเมือง<br>Using Board Games for Political Education. |
| ผู้วิจัย     | ภาราดา ชัยนิคม   |
| สาขาวิชา     | รัฐศาสตร์<br>มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์  |
| ปีเสร็จวิจัย | 2566   |

### บทคัดย่อ

การวิจัยเรื่อง “การใช้บอร์ดเกมเพื่อการศึกษาทางการเมือง” เป็นการวิจัยเพื่อเป็นบทสำรวจองค์ความรู้เบื้องต้น (preliminary survey) เกี่ยวกับข้อบ่งชี้และเนื้อหาทางการเมืองในบอร์ดเกม มุ่งศึกษาถึงองค์ประกอบของบอร์ดเกมการเมือง และการใช้บอร์ดเกมการเมืองเพื่อการศึกษาทางการเมือง ผลการวิจัยพบว่า บอร์ดเกม Hegemony: Lead Your Class to Victory เป็นบอร์ดเกมที่มียุทธศาสตร์ของเกมที่ผู้เล่นต้องสวมบทบาททางการเมืองของชนชั้น 4 ชนชั้น ได้แก่ ชนชั้นแรงงาน ชนชั้นกลาง ชนชั้นนายทุน และรัฐ ที่ผู้เล่นแต่ละคนจะมีวิธีการเล่นที่แตกต่างกันไปตามบทบาทหน้าที่ของตน เพื่อดำเนินการตามระบบนโยบายทางการเมืองทั้ง 7 ด้าน ซึ่งส่งผลต่อทุกมิติในเกม และสร้างความขัดแย้งโดยธรรมชาติเพื่อขับเคลื่อนรัฐในเกม และการใช้บอร์ดเกมการเมืองเพื่อการศึกษาทางการเมืองในด้านต่าง ๆ ดังนี้ รัฐ-ชาติ ความชอบธรรม สัญญาประชาคม ประชาธิปไตย พรรคการเมือง กลุ่มผลประโยชน์ นิติบัญญัติ บริหาร ตุลาการ ระบอบประธานาธิบดีและรัฐสภา การมีส่วนร่วมทางการเมือง วัฒนธรรมทางการเมือง อุดมการณ์ทางการเมือง ชนชั้น การเลือกตั้ง การกำหนดนโยบาย การเลือกอย่างเป็นเหตุเป็นผล อัตลักษณ์ทางการเมือง และการครองอำนาจนำ

คำสำคัญ : บอร์ดเกม, บอร์ดเกมการเมือง

## Abstract

This aims to study “Using Board Games for Political Education” is a preliminary survey on the scope and content of political board game focus on the elements of a political board game and the use of political board games for political education. The results show that the board game Hegemony: Lead Your Class to Victory is a board game with elements of the game in which players have to role-play the politics of 4 classes: Working Class, Middle Class, Capitalist Class and State that each player has. Different ways of playing according to their roles. To implement the 7 political policy systems that affect every dimension in the game. and create inherent conflicts to drive the game state. and the use of political board games for political education in various fields: nation-state, legitimacy, social contracts, democracy, political parties, interest groups, legislative executive and judicial, presidential and parliamentary systems, political participation, political culture, political ideology, class, elections, policymaking, rational choice, political identity and Hegemony.

**Keywords:** Board game, Political Board game

## กิตติกรรมประกาศ

รายงานการวิจัยฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยคำแนะนำต่าง ๆ จากคณาจารย์ในมหาวิทยาลัย ราชภัฏเพชรบูรณ์ และความร่วมมือช่วยเหลืออย่างดียิ่งจากบุคคลหลายฝ่าย ที่สละเวลาให้คำแนะนำ คำปรึกษา รวมถึงข้อเสนอแนะต่าง ๆ อันเป็นประโยชน์อย่างยิ่งต่อการดำเนินการวิจัยในครั้งนี้

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณเป็นอย่างยิ่งกับคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์ที่ได้ให้ทุนอุดหนุนการวิจัยครั้งนี้มา ณ ที่นี้ด้วย

ภารดา ชัยนิคม

กุมภาพันธ์ 2566

## สารบัญ

|  | หน้า |
|--|------|
| บทคัดย่อภาษาไทย  | (ก)  |
| กิตติกรรมประกาศ  | (ข)  |
| สารบัญ   | (ค)  |
| สารบัญภาพ  | (จ)  |
| บทที่ 1      บทนำ  | 1    |
| 1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา                         | 1    |
| 1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการวิจัย                            | 2    |
| 1.3 ขอบเขตการวิจัย   | 2    |
| 1.4 ระเบียบวิธีวิจัย                                       | 3    |
| 1.5 ประโยชน์ของการวิจัย                                    | 3    |
| 1.6 นิยามศัพท์   | 3    |
| บทที่ 2      เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง                | 4    |
| 2.1 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับบอร์ดเกม                 | 4    |
| 2.3 การเรียนรู้ผ่านเกม (Game – Based Learning: GBL)        | 15   |
| 2.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง                                  | 18   |
| บทที่ 3      วิธีดำเนินการวิจัย                            | 23   |
| บทที่ 4      ผลการวิจัย                                    | 24   |
| 4.1 การศึกษาองค์ประกอบของบอร์ดเกมการเมือง                  | 24   |
| 4.2 การศึกษาการใช้บอร์ดเกมการเมืองเพื่อการศึกษาทางการเมือง | 39   |
| บทที่ 5      สรุป และอภิปรายผลการวิจัย                     | 60   |
| 5.1 สรุปผลการวิจัย   | 60   |
| 5.2 อภิปรายผล  | 60   |
| 5.4 ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้                       | 61   |
| บรรณานุกรม   | 62   |
| ประวัติผู้วิจัย  | 65   |



## บทที่ 1

### บทนำ

#### 1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

เมื่อประมาณ 3,500 ปีก่อนคริสตกาล ชาวอียิปต์ได้พัฒนาบอร์ดเกมที่เรียกว่า “Senet” ขึ้นเป็นครั้งแรก ตามหลักฐานที่ปรากฏจากการขุดค้นจากหลุมฝังศพโบราณ เกม Senet มีความคล้ายคลึงกับเกมในยุคปัจจุบันที่ชื่อ “Backgammon” ซึ่งจากข้อมูลทางประวัติศาสตร์พบว่า มีการเล่นเกม “Backgammon” มาตั้งแต่ยุคโบราณของอิหร่านเมื่อประมาณ 3,000 ปีก่อนคริสตกาล โดยเกมนี้ใช้ลูกเต๋าที่มีความคล้ายคลึงกับลูกเต๋าทີที่ใช้เล่น เกมในปัจจุบัน ในช่วง 1,500 ปีก่อนคริสตกาล มีหลักฐานค้นพบว่า ประชาชนในยุคราชวงศ์ซางของจีนได้มีการเล่นบอร์ดเกมที่ชื่อว่า “Liubo” แต่ไม่มีข้อมูลที่แน่ชัดว่าเกี่ยวกับกติกาในการเล่น หลังจากช่วงเวลาดังกล่าว ไม่นานนักประมาณ 1,400 ปีก่อนคริสตกาล ซึ่งเป็นยุคกลางช่วงที่ 2 ของอียิปต์มีการค้นพบว่า คนในยุคนั้นเล่นเกมที่พัฒนามาจากทางทวีปแอฟริกาที่ชื่อว่า “Mancala” ซึ่งหลังจากช่วงเวลาดังกล่าวไม่พบข้อมูลแน่ชัดเกี่ยวกับการเล่นบอร์ดเกมจนกระทั่งช่วง 548 ปีก่อนคริสตกาลพบหลักฐานที่ว่า คนจีนนิยมเล่นบอร์ดเกมที่เรียกว่า “โกะ” และเริ่มต้นเล่น “หมากรุกจีน” ในช่วง 400 ปีก่อนคริสตกาลซึ่งเป็นช่วงเวลาใกล้เคียงกับประชาชนในอินเดียและเอเชียตอนกลางที่เรียนรู้การเล่นหมากรุก หลังจากนั้นการประดิษฐ์บอร์ดเกมเริ่มพัฒนาขึ้นอย่างต่อเนื่องโดยในช่วงปี ค.ศ. 300-500 ได้มีการประดิษฐ์บอร์ดเกมที่ชื่อว่า “Parcheesi” ในประเทศอินเดียและเริ่มมีการพัฒนาเกมบันไดงูขึ้นในช่วงปี ค.ศ. 1200 (Carr, 2015)

บอร์ดเกมถือว่าการปฏิบัติในการเล่นโดยเริ่มต้นในการนำเอาส่วนประกอบทั้งหมดที่ใช้ในการเล่นเข้ามาผนวกกันและออกแบบส่วนประกอบเหล่านั้นเป็นเสมือนตัวแทนของสิ่งที่อยู่จริงในสังคม เช่น ตัวม้าในเกมหมากรุกหรือตัวบ้านที่ใช้เล่นในเกมเศรษฐี เป็นต้น ตัวอย่างบอร์ดเกมที่เก่าแก่หลายพันปี ได้แก่ หมากรุก โกะ หรือหมากรุกญี่ปุ่น (Shogi) ถูกพิจารณาว่าเป็นแบบฝึกปฏิบัติที่ยอดเยี่ยมสำหรับการกำหนดยุทธวิธีและกลยุทธ์ในการต่อสู้ จะเห็นได้ว่าพัฒนาการของบอร์ดเกมซึ่งมีมานานกว่าหลายพันปีไม่ได้มีวัตถุประสงค์เพียงเพื่อสร้างความสนุกสนานหรือความบันเทิงเพียงเท่านั้น แต่ยังช่วยในเรื่องการพัฒนาทักษะทางด้านความคิดและการวางแผนในแง่เกมที่หลากหลาย



ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับจุดมุ่งหมายของการพัฒนาบอร์ดเกมแต่ละประเภทว่าถูกสร้างขึ้นเพื่อตอบสนองเรื่องใด ซึ่งการพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อการศึกษาหรือการพัฒนาความรู้เฉพาะด้านสำหรับกลุ่มเป้าหมายที่แตกต่างกันปรากฏให้เห็นได้ในหลากหลายสถาบันหรือองค์กร เช่น การนำบอร์ดเกมมาใช้ในการให้การศึกษากับเด็กในชั้นปฐมวัยเพื่อกระตุ้นทักษะความคิดเกี่ยวกับการคำนวณหรือในโรงเรียนแพทย์มีการนำเอาบอร์ดเกมมาใช้เพื่อช่วยให้นักศึกษาทางด้านเภสัชเรียนรู้เกี่ยวกับวิธีการเปลี่ยนแปลงเนื้อเยื่อ เป็นต้น (Hawkinson, 2013)

ในปัจจุบันมีการนำเนื้อหาหรือกลไกที่เกี่ยวข้องกับการเมือง ประวัติศาสตร์ทางการเมืองของประเทศต่าง ๆ หรือแม้แต่แนวความคิดทางการเมือง ถูกนำมาออกแบบผลิตเป็นบอร์ดเกม และนำมาประยุกต์ใช้ในการศึกษาทางด้านการเมืองเป็นจำนวนมาก การวิจัยเรื่อง การใช้บอร์ดเกมเพื่อการศึกษาทางการเมือง นี้ จึงเป็นการวิจัยเพื่อศึกษาองค์ประกอบของบอร์ดเกมการเมือง และการใช้บอร์ดเกมเพื่อการศึกษาทางการเมือง

## 1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาองค์ประกอบของบอร์ดเกมการเมือง
2. เพื่อศึกษาการใช้บอร์ดเกมเพื่อการศึกษาทางการเมือง

## 1.3 ขอบเขตการวิจัย

1. ขอบเขตด้านเนื้อหา ผู้วิจัยศึกษาองค์ประกอบของบอร์ดเกมการเมือง และการใช้บอร์ดเกมเพื่อการศึกษาทางการเมือง
2. ขอบเขตด้านพื้นที่ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์ และร้านบอร์ดเกม
3. ขอบเขตด้านระยะเวลา ธันวาคม 2564 – 30 กันยายน 2565 ขยายระยะเวลาถึง ก.พ. 2566 เนื่องจากได้รับผลกระทบจากสถานการณ์การระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนา (COVID-19) ทำให้การดำเนินงานวิจัยเกิดความล่าช้า

#### 1.4 ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้เป็นการวิจัยเพื่อเป็นบทสำรวจองค์ความรู้เบื้องต้น (preliminary survey) เกี่ยวกับข้อบ่งชี้และเนื้อหาทางด้านการเมืองในบอร์ดเกม

ในด้านวิธีการวิจัย (method) กำหนดอยู่ภายใต้วิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ (qualitative research) โดยการศึกษาผ่านบอร์ดเกมการเมือง หนังสือ ตำรา เอกสาร วารสาร บทความ สิ่งตีพิมพ์ และข้อมูลต่าง ๆ (documentary research)

#### 1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

มีการใช้บอร์ดเกมการเมืองเพื่อการศึกษาทางการเมือง

#### 1.6 นิยามศัพท์

บอร์ดเกม หมายถึง เกมเทเบิลท็อป (Tabletop Games) เกือบทุกประเภท เพราะบอร์ดหรือกระดาน ไม่ได้หมายความว่าอุปกรณ์ที่ออกแบบมาให้มีลักษณะเหมือนกระดานเท่านั้น แต่หมายความว่ารวมถึงพื้นที่เล่นที่มีพื้นผิวเรียบใด ๆ เช่น พื้นโต๊ะ พื้นบ้าน เป็นต้น ดังนั้นการ์ดเกมจึงจัดเป็นกลุ่มย่อยกลุ่มหนึ่งของบอร์ดเกมด้วย

บอร์ดเกมการเมือง หมายถึง บอร์ดเกมที่ส่งเสริมให้ผู้เล่นใช้อำนาจของตัวละครในการจัดการกิจกรรมและนโยบายทางสังคม

## บทที่ 2

### เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยเรื่องการใช้บอร์ดเกมเพื่อการศึกษาทางการเมือง ผู้วิจัยขอเสนอเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องตามหัวข้อดังต่อไปนี้

#### 2.1 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับบอร์ดเกม

##### 2.1.1 คำจำกัดความของบอร์ดเกม

บอร์ดเกม (Board Games) หรือเกมกระดาน หมายถึง เกมประเภทหนึ่งที่เล่นบนโต๊ะหรือพื้นที่เรียบและกว้างมีรูปแบบการเล่นและธีมที่หลากหลาย ทั้งบอร์ดเกมแนวกลยุทธ์หนัก ๆ สร้างเมือง ทำลายคู่แข่งหรือปาร์ตี้เกมที่เล่นกันกับกลุ่มเพื่อนกลุ่มใหญ่มีทั้งบอร์ดเกมสำหรับเล่นคนเดียวไปจนถึงมากกว่า 20 คนตามแต่วาระบบของเกมนั้น ๆ (Play On Boardgame Admin, 2559, ออนไลน์)

บอร์ดเกมเป็นเกมที่ถูกสร้างขึ้นเพื่อความบันเทิงอย่างหนึ่ง มีหลายประเภท หลายรูปแบบ เป็นเกมที่ใช้การ์ดหรือใช้ชิ้นส่วนหรือตัวหมากวางไว้บนพื้นที่เล่นเคลื่อนที่บนพื้นที่เล่นหรือหยิบออก จากพื้นที่เล่นมีทั้งแบบที่มีกติกาง่าย ๆ จนถึงเกมที่มีกติกาซับซ้อนต้องใช้แผนการ หรือยุทธวิธีเข้าช่วย โดยพื้นที่เล่นเปรียบได้กับกระดาน ซึ่งจะมีรูปภาพหรือรูปแบบเฉพาะสำหรับเกมนั้น ๆ (ฐิติพล ขำประณม, 2558, ออนไลน์)

ดังนั้น บอร์ดเกมจึงหมายถึงเกมเทเบิลทอป (Tabletop Games) เกือบทุกประเภท เพราะบอร์ดหรือกระดาน ไม่ได้หมายความว่าอุปกรณ์ที่ออกแบบมาให้มีลักษณะเหมือนกระดานเท่านั้น แต่หมายความว่ารวมถึงพื้นที่เล่นที่มีพื้นผิวเรียบใด ๆ เช่นพื้นโต๊ะพื้นบ้านเป็นต้นดังนั้นการ์ดเกมจึงจัดเป็นกลุ่มย่อยกลุ่มหนึ่งของบอร์ดเกมด้วย

เมื่อประมาณ 3,500 ปีก่อนคริสตกาล ชาวอียิปต์ได้พัฒนาบอร์ดเกมที่เรียกว่า “Senet” ขึ้นเป็นครั้งแรก ตามหลักฐานที่ปรากฏจากการขุดค้นจากหลุมฝังศพโบราณ เกม Senet มีความคล้ายคลึงกับเกมในยุคปัจจุบันที่ชื่อ “Backgammon” ซึ่งจากข้อมูลทางประวัติศาสตร์พบว่า มีการเล่นเกม “Backgammon” มาตั้งแต่ยุคโบราณของอิหร่านเมื่อประมาณ 3,000 ปีก่อนคริสตกาล โดย

เกมนี้ใช้ลูกเต๋าที่มีความคล้ายคลึงกับลูกเต๋ที่ใช้เล่น เกมในปัจจุบัน ในช่วง 1,500 ปีก่อนคริสตกาล มีหลักฐานค้นพบว่า ประชาชนในยุคราชวงศ์ชางของจีนได้มีการเล่นบอร์ดเกมที่ชื่อว่า “Liubo” แต่ไม่มีข้อมูลที่แน่ชัดว่าเกี่ยวกับกติกาในการเล่น หลังจากช่วงเวลาดังกล่าว ไม่นานนักประมาณ 1,400 ปีก่อนคริสตกาล ซึ่งเป็นยุคกลางช่วงที่ 2 ของอียิปต์มีการค้นพบว่า คนในยุคนั้นเล่นเกมที่พัฒนามาจากทางทวีปแอฟริกาที่ชื่อว่า “Mancala” ซึ่งหลังจากช่วงเวลาดังกล่าวไม่พบข้อมูลแน่ชัดเกี่ยวกับการเล่นบอร์ดเกมจนกระทั่งช่วง 548 ปีก่อนคริสตกาลพบหลักฐานที่ว่า คนจีนนิยมเล่นบอร์ดเกมที่เรียกว่า “โกะ” และเริ่มต้นเล่น “หมากรุกจีน” ในช่วง 400 ปีก่อนคริสตกาลซึ่งเป็นช่วงเวลาใกล้เคียงกับประชาชนในอินเดียและเอเชียตอนกลางที่เรียนรู้การเล่นหมากรุก หลังจากนั้นการประดิษฐ์บอร์ดเกมเริ่มพัฒนาขึ้นอย่างต่อเนื่องโดยในช่วงปี ค.ศ. 300-500 ได้มีการประดิษฐ์บอร์ดเกมที่ชื่อว่า “Parcheesi” ในประเทศอินเดียและเริ่มมีการพัฒนาเกมบันไดงูขึ้นในช่วงปี ค.ศ. 1200 (Carr, 2015)

บอร์ดเกมถือว่าการปฏิบัติในการเล่นโดยเริ่มต้นในการนำเอาส่วนประกอบทั้งหมดที่ใช้ในการเล่นเข้ามาผนวกกันและออกแบบส่วนประกอบเหล่านั้นเป็นเสมือนตัวแทนของสิ่งที่อยู่จริงในสังคม เช่น ตัวม้าในเกมหมากรุกหรือตัวบ้านที่ใช้เล่นในเกมเศรษฐี เป็นต้น ตัวอย่างบอร์ดเกมที่เก่าแก่หลายพันปี ได้แก่ หมากรุก โกะ หรือหมากรุกญี่ปุ่น (Shogi) ถูกพิจารณาว่าเป็นแบบฝึกปฏิบัติที่ยอดเยี่ยมสำหรับการกำหนดยุทธวิธีและกลยุทธ์ในการต่อสู้ จะเห็นได้ว่าพัฒนาการของบอร์ดเกมซึ่งมีมานานกว่าหลายพันปีไม่ได้มีวัตถุประสงค์เพียงเพื่อสร้างความสนุกสนานหรือความบันเทิงเพียงเท่านั้น แต่ยังช่วยในเรื่องการพัฒนาทักษะทางด้านความคิดและการวางแผนในแง่เกมที่หลากหลาย ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับจุดมุ่งหมายของการพัฒนาบอร์ดเกมแต่ละประเภทว่าถูกสร้างขึ้นเพื่อตอบสนองเรื่องใด ซึ่งการพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อการศึกษาหรือการพัฒนาความรู้เฉพาะด้านสำหรับกลุ่มเป้าหมายที่แตกต่างกันปรากฏให้เห็นได้ในหลากหลายสถาบันหรือองค์กร เช่น การนำบอร์ดเกมมาใช้ในการให้การศึกษาแก่เด็กในชั้นปฐมวัยเพื่อกระตุ้นทักษะความคิดเกี่ยวกับการคำนวณหรือในโรงเรียนแพทย์มีการนำเอาบอร์ดเกมมาใช้เพื่อช่วยให้นักศึกษาทางด้านเภสัชเรียนรู้เกี่ยวกับวิธีการเปลี่ยนแปลงเนื้อเยื่อ เป็นต้น (Hawkinson, 2013)

### 2.1.2 ประเภทของบอร์ดเกม

บอร์ดเกมสามารถจำแนกออกเป็นกลุ่มต่าง ๆ โดยใช้หลากหลายเกณฑ์ด้วยกัน ตัวอย่างเช่น การจำแนกตามสไตล์ของบอร์ดเกมตามแหล่งกำเนิดเป็น 2 กลุ่มใหญ่ ๆ ได้แก่ ยูโรเกม (Euro Games) และอเมริกันแทรช (Ameritrash) โดยยูโรเกมเป็นบอร์ดเกมสไตล์เยอรมันจะให้ความสำคัญกับกลไกการเล่น ใช้ไขควงน้อยมาก เน้นการใช้ความคิดแข่งขันกันที่คะแนนสูงกว่า ไม่เน้นการต่อสู้กันระหว่างผู้เล่น ส่วนอเมริกันแทรชเป็นบอร์ดเกมสไตล์อเมริกัน จะให้ความสำคัญกับปริศนาลึกลับ หรือปัจจัยต่าง ๆ ที่กำหนดความสามารถของผู้เล่นแต่ละคน ปมขัดแย้งระหว่างผู้เล่น และมักจะมีธีมมาเกี่ยวข้องอยู่มาก กล่าวคือ ในขณะที่ยูโรเกมให้ความสำคัญกับการคิดวางแผน อเมริกันแทรชจะให้ความสำคัญกับเรื่องเล่า และความเป็นละครของเกม (Boardgamegeek, n. d-a, n. d-d)

บอร์ดเกมแบ่งสามารถแบ่งหมวดหมู่เป็นประเภทต่าง ๆ ตามลักษณะ กฎกติกา และรูปแบบการเล่นได้ 10 ประเภท ประกอบด้วย

1. Roll and Move Games เป็นบอร์ดเกมที่มีการทอยลูกเต๋า (หรือการหมุนวงล้อ หรือหยิบไพ่) เพื่อดำเนินการเล่นในแต่ละรอบ หรือเพื่อกำหนดจำนวนช่องที่คุณจะเคลื่อนที่ในกระดาน ผู้เล่นอาจแข่งขันการเดินเกมจากจุดเริ่มต้นไปยังเส้นชัย หรือเคลื่อนที่ไปรับ หรือแย่งชิงสิ่งของ (อาจจะหมายถึงของรางวัล หรือสมบัติในเกมนั้น ๆ ไม่ว่าจะด้วยวิธีใดการทอยลูกเต๋า แล้วเคลื่อนที่ไปบนกระดานมีบทบาทสำคัญในการเล่นบอร์ดเกมประเภทนี้ ตัวอย่างบอร์ดเกมประเภท Roll and Move ที่มีชื่อเสียงได้แก่ Monopoly, The Game of Life, Clue, Candyland, Sorry!, Camel Up, The Magic Labyrinth, Xia, หน้า Legends of a Drift System, Zombies, Talisman เป็นต้น

2. Worker Placement Games เป็นบอร์ดเกมที่มีลักษณะเหมือนการเล่นเก้าอี้ดนตรี ที่เล่นซ้ำลง และเล่นอย่างมีกลยุทธ์มากยิ่งขึ้น โดยคุณจะต้องเดินไปให้ถึงจุดที่คุณจะต้องไป หรือเก็บเอาพื้นที่ (จุดต่าง ๆ บนกระดาน) มาอยู่ในอาณาเขตของคุณให้มากที่สุดก่อนที่ผู้เล่นคนอื่นจะแย่งชิงไปไม่ต่างจากการแย่งชิงเก้าอี้ หากแต่เปลี่ยนเป็นอาณาเขตบนกระดานแทน ตัวอย่างบอร์ดเกมประเภท Worker Placement ที่มีชื่อเสียงได้แก่ Agricola, Keydom, Stone Age, Lords of Waterdeep, Caverna, หน้า The Cave Farmers, Mint Works, Le Harve, Cytosis, Raiders of the North Sea, Viticulture, Charterstone เป็นต้น

3. Cooperative Games หรือบอร์ดเกมแบบร่วมมือ เป็นบอร์ดเกมที่มีความตรงข้ามกับบอร์ดเกมประเภท Worker Placement โดยสิ้นเชิง เพราะนอกจากจะไม่มีการแข่งขันเพื่อแย่งชิงสิ่งของ หรือของรางวัลในเกมแล้ว ยังต้องอาศัยความร่วมมือของผู้เล่นเกมแต่ละคนในการร่วมมือกันเพื่อให้ประสบเป้าหมายในเกม ทุกคนต้องทำงานร่วมกันเป็นทีมเพื่อชัยชนะ ตัวอย่างบอร์ดเกมประเภท Cooperative ที่มีชื่อเสียงได้แก่ Pandemic, Forbidden Island, Forbidden Desert, Lord of the Rings, Arkham Horror, Mole Rats in Space, Mysterium, Spirit Island เป็นต้น

4. Deck-Building Games เป็นบอร์ดเกมที่ผู้เล่นเริ่มต้นเล่นเกมด้วยการ์ดจำนวนหนึ่ง (หรือทรัพยากร หรือสิ่งของสำคัญในเกม ซึ่งเรียกว่า Deck) ที่จะเปลี่ยนแปลง และพัฒนาเพิ่มขึ้นตลอดเวลาของเกม ผู้เล่นมุ่งเน้นไปที่การสร้างและปรับแต่ง Deck ของตนเองเพื่อให้ได้มูลค่า และประโยชน์สูงสุด ตัวอย่างบอร์ดเกมประเภท Deck-Building ที่มีชื่อเสียงได้แก่ Dominion, Roll for the Galaxy, Clank!, Legendary, หน้า A Marvel Deck Building Game, Mage Knight, Concordia, Star Realms, Above and Below เป็นต้น

5. Area Control Games เป็นบอร์ดเกมที่ว่าด้วยการจัดสันปันส่วน และปกป้องดินแดนหรืออาณาจักรของตนเองจากการแย่งชิง หรือรุกรานจากผู้เล่นคนอื่นภายในเกม ตัวอย่างบอร์ดเกมประเภท Area Control ที่มีชื่อเสียงได้แก่ Risk, Star Wars, Rebellion, Twilight Struggle, Blood Rage, Scythe, El Grande, Eclipse, War of The Ring, Carcassonne, Smash Up เป็นต้น

6. Secret Identity Games เป็นบอร์ดเกมที่ว่าด้วยการหลอกลวง ผู้เล่นในเกมจะใช้วิธีการโกหก หลงล่อ เพื่อปิดบังตัวตนที่แท้จริงของเขา และมีหลายเกมที่ผู้เล่นบางคนจะร่วมมือกันอาจจะเพื่อหลอกลวงเพื่อเล่นบางคนให้หลงกล หรือต้อนให้ผู้เล่นบางคนเปิดเผยตัวตนที่พยายามปิดบังไว้โดยส่วนใหญ่ ผู้เล่นที่สามารถปกปิดตัวตน หรืออัตลักษณ์ที่แท้จริงของตนเอง (ตามที่เกมกำหนด) ไว้ได้นานที่สุด มักจะเป็นผู้ชนะ ตัวอย่างบอร์ดเกมประเภท Secret Identity ที่มีชื่อเสียงได้แก่ Secret Hitler, Mafia, One Night Ultimate Werewolf, The Chameleon, Code Names, Battlestar Galactica, Two Rooms and a Boom, The Resistance, Spyfall, Deception, Murder in Hong Kong, The Thing, หน้า Infection at Outpost 31, Donner Dinner Party เป็นต้น

7. Legacy Games เป็นบอร์ดเกมเกมแนวใหม่ที่นำตื่นเต้น และมีการถกเถียงกันมากที่สุด

เรื่องราวในเกมมีผลต่อเนื่องในระยะยาว ตัวละครมีชีวิต และสามารถตายได้ และการกระทำในเกมมีผลกระทบร้ายแรง คุณจะเล่นเกมเหล่านี้ซ้ำแล้วซ้ำอีกกับคนคนเดียวกัน แต่ประสบการณ์จะเป็นเกมใหม่ทุกครั้ง ตัวอย่างบอร์ดเกมประเภท Legacy ที่มีชื่อเสียงได้แก่ Risk Legacy, Pandemic Legacy Seasons One and Two, Seafall, Gloomhaven, Charterstone, Ultimate Werewolf Legacy, Android, หน้า 1 Netrunner, First Martians, หน้า 1 Adventures on the Red Planet, Quickfight, หน้า 1 A Legacy Game. เป็นต้น

8. Party Games เป็นบอร์ดเกมที่มีองค์ประกอบที่สำคัญที่สุดคือความเรียบง่าย และการเข้าถึงง่าย ให้ความสนุกสนาน และสามารถเข้าใจกฎกติกาได้อย่างง่ายดายด้วยคำอธิบายที่น้อยที่สุด เป็นเกมที่มักเล่นระหว่างสังสรรค์กับเพื่อนฝูง หรือครอบครัว ตัวอย่างบอร์ดเกมประเภท Party ที่มีชื่อเสียงได้แก่ Apples to Apples, Cards Against Humanity, Trivial Pursuit, Scattergories, The Chameleon, Joking Hazard, Secret Hitler, Coup, Telestrations, Code Names, Mysterium, Dixit. เป็นต้น

9. Puzzle Games เป็นบอร์ดเกมที่คุณต้องไขปริศนาที่อาจจะเกี่ยวกับตัวเลข การจดจำ รูปแบบการผสมผสานของข้อมูลหรือภาพต่าง ๆ และการเรียบเรียง หรือจัดลำดับ ตัวอย่างบอร์ดเกมประเภท Puzzle ที่มีชื่อเสียงได้แก่ Sagrada, Qwirkx, Labyrinth, Patchwork, Azul, Potion Explosion, Q-Bitz, Santorini, Torres. เป็นต้น

10. Combat Games เป็นบอร์ดเกมที่วัดด้วยการต่อสู้ เพื่อแย่งชิงสิ่งของ รางวัล หรือสมบัติ การต่อสู้นั้นอาจจะทำเพื่อโค่นล้มอีกฝ่ายให้ตาย หรือออกไปจากเกม บอร์ดเกมประเภทนี้ผู้เล่นจะต้องวางแผนที่จะกำจัด หรือล้างแค้นผู้เล่นอีกฝ่ายให้ได้ ตัวอย่างบอร์ดเกมประเภท Combat ที่มีชื่อเสียงได้แก่ Risk, Diplomacy, King of Tokyo, Chess, War of the Ring, Checkers, Stratego, Paths of Glory, Star Wars, หน้า 1 Rebellion, Coup, Twilight Struggle เป็นต้น

สฤณี อาชวานันทกุล (2564) กล่าวว่า ปัจจุบันถ้าไม่นับเกมที่ถูกออกแบบมาให้เด็กเล่น โดยเฉพาะ บอร์ดเกมสามารถแยกออกได้เป็น 3 ประเภทกว้าง ๆ ดังนี้

1. เกมครอบครัว (family game) เป็นเกมที่มีกฎกติกาไม่ซับซ้อน อธิบายให้คนที่ไม่เคยเล่นเข้าใจได้ ภายใน 5-10 นาที แต่ก็ไม่ง่ายเหมือนปอกกล้วยจนพ่อแม่รู้สึกว่าจะไม่ทำหาย

ในเมื่อถูกออกแบบมาให้เด็กเล่นได้ผู้ใหญ่เล่นดี บอร์ดเกมแนว ครอบครัวจึงมักจะมีสีสันสวยงาม เกมลักษณะนี้จะเน้นให้ผู้เล่นต้องพูดคุย ถกเถียง หรือหาโอกาสแก่งัดกันค่อนข้างมากระหว่างเล่น เนื้อเรื่อง ไม่เกี่ยวกับความรุนแรงหรือประเด็นหนักๆ เกมหนึ่งๆ เล่นจบได้ภายใน 15-60 นาที

เกมครอบครัวจึงเป็นเกมที่มี “ตลาด” กว้างที่สุด ชักชวนให้เพื่อนๆ ที่ไม่เคยเล่นมาลองเล่นได้ง่ายที่สุด คนยังลองเล่นยิ่งก็ติดใจ เกมครอบครัว จึงเป็นเหมือน “พระเอก” ที่ทำให้บอร์ดเกมสมัยใหม่เป็นที่นิยมในวงกว้าง มากขึ้นทั่วโลก

2. เกมวางแผน (strategy game) เป็นเกมที่ต้องใช้ทักษะในการวางแผนมากกว่าเกมครอบครัว เหมาะสำหรับผู้เล่นเกมครอบครัวบ่อยแล้ว อยากขยับไปเล่นเกมที่ท้าทายมากขึ้น และ “เกมเมอร์” ที่ชอบเล่นเกมแนวอื่น อาทิ เกมคอมพิวเตอร์ โดยเฉพาะ เกมคอมพิวเตอร์แนววางแผน อย่าง Civilization หรือจัดทัพโจมตีอย่าง StarCraft หรือเกมกระดานคลาสสิกอย่างหมากรุกเป็นทุนเดิมอยู่แล้ว

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

เกมวางแผนนับได้ว่าเป็นบอร์ดเกมที่เก่าแก่ที่สุด แรกเริ่มถูกใช้เพื่อ “จำลอง” สถานการณ์สงครามก่อนรบจริงสำหรับเหล่านายทหาร รายละเอียดบนกระดานจึงต้องมีให้สมจริงที่สุด ครอบคลุมการตัดสินใจ ต่าง ๆ ที่เป็นไปได้ของฝ่ายศัตรู หลังจากนั้นแพร่หลายออกไปในหมู่ผู้พิสมัยเกมสงครามราวทศวรรษ 1980 หรือประมาณ 10 ปีก่อนที่บอร์ดเกม สมัยใหม่จะฮิต เกมวางแผนยุคแรกๆ ที่เล่นกันนอกฐานทัพใช้ “กระดาน ขนาดใหญ่จำลองสมภูมิรบ มีตัวเล่นหรือ counter ทำจากกระดาษแทนหน่วยทหาร เครื่องบินรบ ปืนใหญ่ เรือดำน้ำ ฯลฯ บริษัทผู้ผลิตเกม แนวนี้ที่ขึ้นชื่อมีอาทิ Avalon Hill และ SPI ในอเมริกาทั้งคู่ นิยมเล่นโดย นายทหารที่เกษียณแล้วหรือคนธรรมดาที่เป็นแฟนพันธุ์แท้สงคราม ในประวัติศาสตร์ นักเล่นเกมแนวนี้ยุคบุกเบิกจะไม่เรียกมันว่า บอร์ดเกม แต่จะเรียกว่า “เกมซิมูเลชั่น” (ความที่มัน simulate หรือจำลองฉากรบ จริงๆ) หรือ “เกมสงคราม” เพื่อให้แตกต่างจากเกมกระดานแนวครอบครัว ในสมัยนั้น เช่น เกมเศรษฐี หรือเกมตกบันไดงู



ใครที่อยากเล่นเกมวางแผนต้องใช้เวลาและความอดสาหะอย่างมาก เพราะมีตัวเล่นมากมาย กฎกติกาหนาเป็นคัมภีร์ ระหว่างเล่นต้องคอยคิด คำนวนตัวแปรต่าง ๆ ตลอดเวลา เพื่อดูว่ามีใครเข้าเงื่อนไขชนะหรือยัง

เกมวางแผนสมัยนั้นจึงเป็นที่นิยมแต่ในวงแคบ ต่อมาเมื่อบอร์ดเกมสมัยใหม่เริ่มได้รับความนิยม ประกอบกับมีผู้เล่นหลายคนที่ยากลองเล่นเกมที่ทำหายกว่าเดิม นักออกแบบบอร์ดเกม จึงตอบสนองความต้องการของคนกลุ่มนี้ ด้วยการยกระดับเกมวางแผน ให้มีตัวเล่นและบอร์ดที่มีสีสัน สวยงามไม่แพ้เกมครอบครัว มีเรื่องราวที่ไม่เน้นความรุนแรง (เช่น ให้แข่งกันขยายเครือข่ายทางรถไฟ แทนที่จะสู้กัน ให้ตายไปข้างหนึ่ง) และที่สำคัญกว่านั้นคือ “ย่อย” กฎกติกาที่เข้าใจยาก และจุกจิก เป็นกลไกไม่ซับซ้อนที่เข้าใจได้ภายในเวลาไม่นาน

ปัจจุบันเกมวางแผนแข่งกันที่ “ความเรียบง่าย” (elegance) ของ กติกา เทียบกับ “ความท้าทาย” ต้องขบคิดระหว่างเล่น และ “ความซับซ้อน ของผลลัพธ์การเล่น

ยิ่งกติกาเรียบง่าย แต่ตัวเกมมีความท้าทาย ให้ผลลัพธ์ที่สลับ ซับซ้อน คนเล่นก็จะยิ่งรู้สึกว่าการนั้น “สนุก” และไม่ซ้ำซาก ก็ไม่เบื่อ

ยังมีอุปกรณ์การเล่นที่สุ่มมาใช้เพียงคราวละไม่กี่เปอร์เซ็นต์ (เช่น จั่วไพ่มาใช้เพียง 20 ใบ ตลอดทั้งเกม จากทั้งสำรับ 200 ใบ) ยิ่งเล่นได้ หลายรอบ ประสบการณ์ไม่ซ้ำเดิม คล้ายกับเกมกระดานโบราณอย่างหมากรูก ต่างที่เกมวางแผนสมัยใหม่มีเรื่องราวร้อยแปดพันเก้า

3. ปาร์ตี้เกม (party game) “ปาร์ตี้เกม” เป็นเกมที่ถูกออกแบบมาสำหรับเล่นเป็นหมู่คณะ ปกติหมายถึง 8-20 คนหรือมากกว่า ปาร์ตี้เกมที่สนุกคือเกมที่อธิบายให้ทุกคนเข้าใจได้ ภายใน 5-10 นาที มีอุปกรณ์ไม่มาก

เกมประเภทนี้อาจมีดวงเกี่ยวข้องด้วยเล็กน้อย แต่ส่วนใหญ่ต้องใช้ มนุษย์สัมพันธ์และปฏิภาณไหวพริบ เช่น หากเป็นเกมที่ต้องจับตัวสายลับ ที่แฝงตัวมา เราก็ต้องคอยสังเกตน้ำเสียง สีหน้าแววตาท่าทางของเพื่อนว่าส่อพิรุณ น่าจะเป็นสายลับที่แฝงตัวมาตามเนื้อเรื่องของเกมหรือเปล่า

ความสนุกของปาร์ตี้เกมจึงละม้ายคล้ายกับความสนุกของงานปาร์ตี้ คือได้สังสรรค์อย่างหลอระกับคนอื่นอีกหลายคน

ทั้งนี้ไม่ว่าจะเล่นบอร์ดเกมแบบไหน ระหว่างเล่นเราก็จะได้เรียนรู้ นิสัยใจของเพื่อนที่เราไม่เคยรู้มาก่อน เช่น คนนี้ไม่ไวใจใครง่ายๆ คน นั้นคิดเยอะ คนโน้นคิดเล็กคติน้อย คนนั้นใจแคบ ฯลฯ เพราะบอร์ดเกม ถูกออกแบบมาเพื่อให้คนเล่น "อิน" ไปกับมัน

ในขณะที่ Silverman (2013) ได้แบ่งประเภทของบอร์ดเกมออกเป็น 6 ประเภท ได้แก่

1) เกมครอบครัวหรือเกมกระดานแบบดั้งเดิม (Family Games and Classic Board Games) เกมกระดานลักษณะนี้ต้องการผู้เล่นแข่งขันกันบนกระดานหรือเดินตามเส้นทางในกระดาน จนถึงจุดหมายปลายทางที่กำหนดไว้ในกระดาน บางครั้งอาจมีเรื่องระบบการให้คะแนนเข้ามาเกี่ยวข้อง ซึ่งเกมกระดานประเภทนี้มักขึ้นอยู่กับเรื่องของโชคและไม่ได้เน้นเรื่องของการใช้กลยุทธ์ เหมือนกับเกมกระดานสมัยใหม่ เกมกระดานลักษณะนี้เหมาะสมสำหรับกลุ่มที่ต้องการมีประสบการณ์ในการเล่นด้วยกันหรือต้องการใช้เวลาอยู่ร่วมกัน ตัวอย่างเกมประเภทนี้ เช่น Sorry, Snakes and Ladders และ Candyland

2) เกมแบบยุโรป (Euro-Style Games) เป็นเกมกระดานที่เน้นการเดินไปสู่จุดแห่งชัยชนะ การได้มาซึ่งทรัพยากรแห่งอำนาจที่ช่วยให้ผู้เล่นได้รับชัยชนะซึ่ง Pulsipher (2006) ได้กล่าวถึงลักษณะของเกมกระดานแบบยุโรปว่าต้องประกอบด้วยลักษณะสำคัญอย่างใดอย่างหนึ่งใน 13 ประการ ซึ่งประกอบด้วย เกมส่วนใหญ่ใช้เวลาในการเล่นไม่เกิน 1 ชั่วโมง กฎกติกาไม่ซับซ้อน ผู้เล่นต้องการทางเลือกที่มีเหตุผลในการเล่นแต่ละรอบมีความไม่แน่ชัดของข้อมูล (เนื่องจากมีผู้เล่นหลายคน) ไม่มีการกำจัดผู้เล่นออกจากเกม เน้นความสงบไม่สร้างความขัดแย้ง ผู้เล่นมีปฏิสัมพันธ์กันโดยปราศจากความขัดแย้งที่ชัดเจน ระยะเวลาในการเล่นของผู้เล่นไม่นานมากนัก มีชิ้นส่วนเช่นไพ่หรือตัวนับจำนวนไม่มากเกินไป สำหรับผู้เล่นในการปรับเปลี่ยนในแต่ละรอบของการเล่น มีสีสันสดใส น่าสนใจ เกมมีลักษณะเป็นนามธรรมไม่ยึดติดว่าประเด็นหลักของการเล่นคืออะไร ไม่เน้นการใช้ลูกเต๋า และมีกลไกในการให้คะแนนในเชิงบวกดี (ผู้เล่นมีคะแนนที่ดีขึ้นในแต่ละรอบของการเล่น) ตัวอย่างเกมประเภทนี้ เช่น Settlers of Catan, Power Grid, Carcassonne และ Lancaster

3) เกมการสร้างชุดไพ่ (Deck-Building Games) เป็นเกมกระดานที่มีความคล้ายคลึงกับเกมแลกเปลี่ยนไพ่ (Trading Card Games: TCGs) ที่ผู้เล่นจะได้รับชุดไพ่เพื่อใช้ในการระหว่างการเล่น แต่ความแตกต่างอยู่ตรงที่ผู้เล่นในเกมการสร้างชุดไพ่นี้หมดเล่นจากการสะสมไพ่ที่เหมือนกันทั้งหมด และการสร้างชุดไพ่เริ่มขึ้นในฐานะส่วนหนึ่งของเกม เกมประเภทนี้ส่วนใหญ่จะให้ไพ่ที่แตกต่างกันมา

15-20 แบบ แต่มีเพียงแค่ 10 แบบเท่านั้นที่ใช้ในการเล่นแต่ละครั้ง ซึ่งทำให้เกมสร้างมูลค่าในการเล่นซ้ำ เป็นอย่างมาก เนื่องจากผู้เล่นต้องสร้างชุดไฟ้ได้จากการซื้อไฟ้ที่เหลืออยู่ในกองกลาง เกมประเภทนี้จะจบลงเมื่อจำนวนไฟ้ที่ต้องการหมดลง หรือในสถานการณ์ที่เฉพาะเจาะจงเกิดขึ้น ตัวอย่างเกมประเภทนี้ เช่น Dominion, Thunderstone, Nightfall และ Quarriors

4) เกมวางแผนแบบนามธรรม (Abstract Strategy Games) เกมลักษณะนี้พัฒนาขึ้นเพื่อให้ผู้เล่นสองฝ่ายได้แข่งขันกันโดยการหากลยุทธ์ที่ซับซ้อนเพื่อเอาชนะฝ่ายตรงข้ามให้ได้ เกมลักษณะนี้ใช้การวางตำแหน่งของชิ้นส่วนที่ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อใช้ประกอบการเล่นเกมโดยเฉพาะ ไม่ได้ใช้ลูกเต๋าหรือไฟ้เหมือนเกมกระดานแบบอื่น ตัวอย่างของเกมประเภทนี้ ได้แก่ Chess, Checkers, Quoridor, และ Push Fight

5) เกมวางแผน (Strategy Games) เป็นเกมกระดานที่เน้นความสำคัญของตัวกระดานและเรื่องราวต่าง ๆ ที่ช่วยทำให้เกมสามารถดำเนินไปได้ เกมลักษณะนี้ส่วนใหญ่เกี่ยวกับการเล่นที่เน้นการแข่งขันหรือการร่วมมือเป็นอย่างมากเพื่อบังคับให้ผู้เล่นสร้างพันธมิตรหรือกำจัดคู่แข่งตลอดการเล่น เกม ซึ่งเกมประเภทนี้ใช้เวลาในการเล่นนานหลายชั่วโมง ตัวอย่างเกมประเภทนี้ เช่น Risk, Twilight Imperium, Arkham Horror และ Battlestar Galactica

6) เกมวางแผนที่เน้นการใช้ไฟ้ (Card-Based Strategy Games) เป็นเกมวางแผนที่ใช้ไฟ้เป็นหลักในการเล่นโดยผู้เล่นใช้ไฟ้เพื่อได้มาซึ่งโอกาสและความสามารถที่เพิ่มขึ้นหรือผลประโยชน์ที่เพิ่มขึ้น ซึ่งเกมประเภทนี้อาศัยเรื่องของการสุ่มหรือโชคเป็นหลักในการเล่น เป้าหมายของเกมลักษณะนี้ขึ้นอยู่กับการเล่นที่ไปสู่จุดแห่งชัยชนะโดยความพยายามที่จะเล่นชุดไฟ้ที่ถูกกำหนดมาเพื่อใช้สำหรับเกมแต่ละเกมให้หมด หรือทำการจัดผู้เล่นที่เฉพาะเจาะจงออกจากเกม ตัวอย่างเกมประเภทนี้ เช่น Munchkin, Bang, 7 Wonders และ Chrononauts

### 2.1.3 แนวของบอร์ดเกม (Board Game Categories)

การจำแนกแนวของบอร์ดเกม โดยลักษณะของเกมหรือแม้แต่วิธีการเล่นเป็นเกณฑ์การเล่นเป็นสำคัญ Boardgamegeek (n.d.) ได้จำแนกแนวของบอร์ดเกมออกเป็น 84 แนว โดยแนวของบอร์ดเกมที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยนี้ ได้แก่

- 1) แนวการเมือง (Political) เป็นแนวของบอร์ดเกมที่ส่งเสริมให้ผู้เล่นใช้อำนาจของตัวเองในการจัดการกิจกรรมและนโยบายทางสังคม
- 2) แนวสิ่งแวดล้อม (Environmental) เป็นแนวของบอร์ดเกมเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อม มักมีธีมและโครงเรื่องเกี่ยวกับการอนุรักษ์และการจัดการสิ่งแวดล้อม
- 3) แนวเล่าเรื่อง (Storytelling) เป็นแนวของบอร์ดเกมที่ผู้เล่นจะต้องเล่าเรื่องในเกม
- 4) แนวการโน้มน้าวใจ (Negotiation) เป็นแนวของบอร์ดเกมที่ผู้เล่นจะต้องใช้ทักษะการพูดโน้มน้าวใจผู้เล่นคนอื่น
- 5) แนวพิมพ์และเล่น (Print & Play) เป็นแนวของบอร์ดเกมที่ไม่ได้เผยแพร่ในรูปแบบจริง กฎและอุปกรณ์ส่วนใหญ่ จะมีให้ในรูปแบบดิจิทัลแทน ซึ่งผู้เล่นสามารถพิมพ์ออกมาและประกอบเอง บางครั้งอาจจะต้องมีการเพิ่มเติมอุปกรณ์ในการเล่นบางอย่างที่ไม่สามารถพิมพ์ออกมาได้

#### 2.1.4 กลไกของบอร์ดเกม (Board Game Mechanics)

กลไกของบอร์ดเกม (Board Game Mechanics) คือกฎเกณฑ์กระบวนการและข้อมูลซึ่งอยู่ในหัวใจหลักของบอร์ดเกมหนึ่ง ๆ กลไกต่าง ๆ เป็นตัวกำหนดว่ากระบวนการเล่นบอร์ดเกมเป็นอย่างไรสิ่งที่เกิดขึ้นเมื่อมีการชนะหรือแพ้ตลอดจนเมื่อไรหรือเงื่อนไขอะไรบ้างที่บ่งชี้การแพ้หรือชนะ ในบอร์ดเกมประกอบไปด้วยกายภาพ (Physics) เศรษฐศาสตร์ภายใน (Internal Economy) กลไกกระบวนการ (Progression Mechanisms) การใช้แผนเกี่ยวกับยุทธวิธี (Tactical Maneuvering) และปฏิสัมพันธ์ทางสังคม (Social Interaction) (Adams & Dormans, 2012, pp. 2-8)

กลไกเป็นสิ่งที่แกนหลักของบอร์ดเกม ที่ทำให้บอร์ดเกมเป็นบอร์ดเกมอย่างสมบูรณ์ เป็นการวางปฏิสัมพันธ์และกำหนดความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบต่าง ๆ ของเกมที่หมายความรวมถึงทั้งความงาม (Aesthetics) เทคโนโลยี (Technologies) และเรื่องราว (Stories) เข้าด้วยกัน แต่ปัจจุบันยังไม่มีเกณฑ์การจำแนกกลไกเกณฑ์ใดที่จะสามารถจัดประเภทของกลไกออกจากกันอย่างเป็นที่ยอมรับกันเป็นสากล เนื่องจาก กลไกของบอร์ดเกมนั้นแม้ว่าจะเป็นกฎที่ชัดเจนเป็นวัตถุวิสัย แต่ก็มักยังคงเป็นปริศนาและเป็นนามธรรม ดังนั้นจึงเป็นเรื่องยากมากที่จะสามารถระบุได้อย่างชัดเจนว่ากลไกต่าง ๆ ทำงานอย่างไร (Schell, 2008, p. 130)

กลไกของบอร์ดเกมเป็นองค์ประกอบสำคัญที่ทำให้บอร์ดเกมสนุกหรือไม่สนุก โดยการวางระบบของกลไกมิใช่เพียงองค์ประกอบภายนอกของบอร์ดเกม เช่นภาพเสียงหรือเรื่องเล่าที่มาที่ไปของบอร์ดเกมเท่านั้น แต่ยังหมายความรวมถึงกฎกติกาวิธีการเล่นที่ผู้เล่นจะต้องกระทำตามเพื่อเล่นบอร์ดเกมไปจนจนะอย่างไรก็ตามความสนุกที่เกิดขึ้นจากกลไกนั้นมีมิใช่เพียงการกำหนดให้ผู้เล่นได้ทำในสิ่งที่สนุกเพียงอย่างเดียว แต่เป็นการวางเงื่อนไขเพื่อให้บอร์ดเกมมีส่วนที่ไม่สนุกด้วย (เช่น ต้องซื้อขายแลกเปลี่ยนของระหว่างผู้เล่น จัดการสิ่งของในบอร์ดเกม ฯลฯ) แม้ว่านักออกแบบบอร์ดเกมจะต้องการเพิ่มส่วนที่สนุกและลดส่วนที่ไม่สนุก แต่ไม่สามารถทำให้เกมบอร์ดไม่มีส่วนที่ไม่สนุกโดยสิ้นเชิงได้ เพราะความสมดุลของส่วนที่สนุกและไม่สนุกจะทำให้เกมบอร์ดหนึ่ง ๆ โดยรวมเป็นบอร์ดเกมที่สนุกและท้าทายความสามารถของผู้เล่นอย่างเต็มที่ (Moore, 2011, pp. 23-33)

Adams and Dormans (2012, pp. 1-6) กล่าวว่ากลไกของบอร์ดเกมประกอบไปด้วย 3 กลุ่มใหญ่ ๆ ได้แก่ โศกทางเลือกของผู้เล่นและความซับซ้อนของกฎ ซึ่งทั้ง 3 องค์ประกอบนั้นสามารถกำหนดความยากง่ายของบอร์ดเกมในแต่ละด้านได้ ตัวอย่างเช่น เกมที่มีกลไกของกฎการเล่นเรียบง่ายอย่างเกม Rock-Paper-Scissors หรือเกมเป่ายิงฉุบเป็นเกมที่ผู้เล่นมีทางเลือก 3 ทางคือ Rock (ก้อน) Paper กระดาษ) หรือ Scissors (กรรไกร) ไม่มีทางเลือกใดที่ได้เปรียบกว่าทางเลือกอื่นเพราะแต่ละทางเลือกนั้นมีพลังเหนือทางเลือกหนึ่ง และด้อยกว่าอีกทางเลือกหนึ่งทั้งสิ้น ในการชนะฝ่ายตรงข้ามจะต้องอาศัยโชค ซึ่งเป็นปัจจัยที่ไม่มีแบบแผนและควบคุมไม่ได้ หรือเกมหมากรุกที่การตัดสินใจของผู้เล่นทำให้เกมมีความลึกซึ้ง แต่กฎการเล่นเรียบง่ายกลไกของเกมแต่ละด้านนั้นจะเป็นสิ่งที่วางโครงสร้างของกฎ และทำให้เกมแต่ละเกมสามารถตอบโจทย์ความต้องการของผู้เล่น แต่ละกลุ่มได้

แต่แม้ว่าจะได้อธิบายไว้ว่าไม่มีเกณฑ์ใดที่เป็นสากล (Schell, 2008, pp. 130-169) ก็ยังได้จำแนกกลไกของบอร์ดเกมไว้เป็น 6 กลุ่มใหญ่ ๆ ได้แก่ พื้นที่ว่าง (Space) วัตถุ คุณลักษณะและสภาพ (Objects, Attributes, and States) การกระทำ (Actions) กฎ (Rules) ทักษะ (Skill) และ (Chance) มีรายละเอียดดังนี้

1) พื้นที่ (Space) ในบอร์ดเกมหมายถึงสถานที่ต่าง ๆ ในเกมที่ผู้เล่นจะสามารถเข้าไปมีการกระทำอะไรบางอย่าง และพื้นที่แต่ละพื้นที่นั้นจะต้องมีความเชื่อมโยงซึ่งกันและกันตัวอย่างเช่น พื้นที่บนบอร์ด บนโต๊ะ หรือสถานที่ในเรื่องเล่าในเกม เป็นต้น และแม้ว่าจะเป็นเกมที่ไม่มีอุปกรณ์การเล่นเป็น แต่เพียงการพูดคุยกันเท่านั้นพื้นที่ก็ยังคงเป็นกลไกของบอร์ดเกมอยู่เพราะถือว่าพื้นที่ในบอร์ดเกม

นั่นคือพื้นที่ในความคิดของผู้เล่นการคิดตัดสินใจแก้ไขปัญหาคือพื้นที่ที่เกิดขึ้นภายในพื้นที่ความคิดและมีความเชื่อมโยงกับพื้นที่ภายนอก ความคิดคือพื้นที่สำหรับแสดงออกนั่นเอง นอกจากนี้ในบอร์ดเกม พื้นที่ นอกจากจะหมายถึงที่ว่างที่ถูกสร้างไว้ในอุปกรณ์บอร์ดหรือกระดานของเกมแล้วยังอาจหมายถึงพื้นที่ในความคิดการตัดสินใจต่าง ๆ ของผู้เล่นแต่ละคนด้วย (Schell, 2008, pp. 130 135)

2) วัตถุ (Objects) หมายถึงสิ่งที่สามารถมองเห็น อยู่ในพื้นที่ เช่น ตัวละคร อุปกรณ์ตกแต่ง กระดานคะแนน เหรียญรางวัลในบอร์ดเกม วัตถุอาจหมายถึงอุปกรณ์การเล่นที่มองเห็นได้ หรือข้อมูล การคิดการตัดสินใจ การแก้ปัญหาของผู้เล่นแต่ละคนที่ปรากฏอยู่ในพื้นที่ความคิดของผู้เล่นก็ได้ โดยในวัตถุแต่ละหน่วยจะต้องประกอบไปด้วยคุณสมบัติของวัตถุนั้น ๆ 1 คุณสมบัติขึ้นไป โดยคุณสมบัติ (Attributes) หมายถึง องค์ประกอบที่ใช้อธิบายข้อมูลเกี่ยวกับวัตถุ กล่าวคือ หากวัตถุเป็นคำนาม (Nouns) คุณสมบัติก็คือคำคุณสมบัตินั้น (Adjectives) ซึ่งทำหน้าที่บอกลักษณะของคำนามนั้น ๆ มีทั้ง คุณสมบัติตายตัว (Static Attributes) และคุณสมบัติไม่ตายตัว (Dynamic Attributes) และสถานะ (States) หมายถึง สถานการณ์ใด ๆ ที่เกี่ยวกับวัตถุในเกมโดยที่สถานะนั้นอาจจะไม่มีผู้เล่นคนใดรับรู้ หรือมีผู้เล่นรู้ร่วมกันแค่ระหว่างบางคน หรือรับรู้กันทุกคนในเกมเป็นองค์ประกอบของกลไกที่ทำให้เกมมีความซับซ้อนมากขึ้น (Schell, 2008, pp. 136-140)

3) การกระทำ (Actions) หมายถึง สิ่งที่ผู้เล่นจะต้องทำในเกมกล่าวได้ว่าหากวัตถุเป็นคำนาม (Nouns) การกระทำก็คือคำกริยา (verbs) โดยการกระทำนั้นมีการกระทำที่เป็นกระทำที่ผู้เล่นตัดสินใจทำเพื่อทำคะแนนหรือเอาชนะ (Operative Actions) และการกระทำที่เป็นผลจากการกระทำที่ผู้อื่นตัดสินใจ หรือเป็นการกระทำเพื่อการตั้งรับ (Resultant Actions) (Schell, 2008, pp. 140-144)

4) กฎ (Rules) เป็นกลไกที่สำคัญที่สุดของเกม เป็นตัวกำหนดพื้นที่ วัตถุ การกระทำชุดของการกระทำ ข้อจำกัดของการกระทำ และเป้าหมาย กล่าวคือ กฎของเกมจะเป็นการสร้างความเป็นไปได้ที่กลไกต่าง ๆ จะปรากฏและเพิ่มเติม “เป้าหมาย” ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญที่สุดที่ทำให้บอร์ดเกมได้กลายเป็นบอร์ดเกมอย่างสมบูรณ์ประกอบไปด้วยกฎการใช้งาน (Operational Rules) หมายถึงกฎที่กำหนดสิ่งที่ผู้เล่นต้องทำในเกมกฎพื้นฐาน (Foundational Rules) หมายถึงกฎที่อธิบายขั้นตอนของสถานะ (State) กฎพฤติกรรม (Behavioral Rules) หมายถึงข้อกำหนดมารยาทการเล่นร่วมกันกฎลายลักษณ์อักษร (Written Rules) หมายถึงกฎที่อยู่ในเอกสารของเกมกฎหมาย (Laws) หรือกฎการ

แข่งขัน (Tournament Rules) เป็นกฎที่เข้มงวดที่สุด กฎอย่างเป็นทางการ (Official Rules) กฎการแข่งขันที่ผู้เล่นเพิ่มขึ้นมาเองกฎการให้คำปรึกษา (Advisory Rules) เป็นเคล็ดลับในการเล่นและกฎประจำบ้าน (House Rules) เป็นกฎที่กำหนดเองเฉพาะกลุ่ม (Schell 2008, pp. 144-150)

5) ทักษะ (Skill) จำแนกออกเป็นทักษะทางกายภาพ (Physical Skill) ได้แก่ ความแข็งแรง ความคล่องแคล่ว การทำงานประสานกัน ละความอดทนทางกายภาพ ทักษะทางจิตใจ (Mental Skill) ได้แก่ ความจำ การสังเกต และการแก้ปัญหา ต่อมาคือทักษะทางสังคม (Social Skill) ได้แก่ การอ่านคู่ต่อสู้ การลวงคู่ต่อสู้ และการประสานกับผู้ร่วมทีม โดยทักษะนั้นหมายความว่าถึงทั้งทักษะจริงของผู้เล่น (Real Skill) สุดท้ายคือทักษะของตัวละครในเกม (Virtual Skill) ในบอร์ดเกมทักษะของตัวละครนั้นอาจจะเพิ่มขึ้นได้ด้วยการกระทำต่าง ๆ ที่ถูกกำหนดอยู่ในกฎของบอร์ดเกม แต่ในขณะเดียวกัน ทักษะของผู้เล่นเองก็เป็นองค์ประกอบสำคัญที่ต้องใช้ในเกม เช่น ทักษะด้านประสาทสัมผัสทักษะด้านความจำ ทักษะการเล่าเรื่อง ทักษะการโน้มน้าวใจ ทักษะสื่อสาร การแสดง เป็นต้น ผู้เล่นที่มีทักษะด้านที่จำเป็นในเกมที่เล่นก็จะมีแต้มต่อในเกม (Schell, 2008, pp. 150-153)

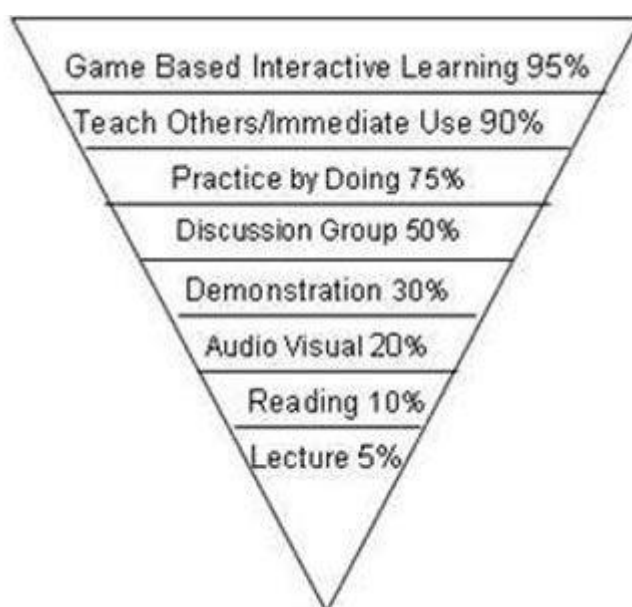
6) โอกาส (Chance) หมายถึงความไม่แน่นอน ซึ่งหมายถึงความประหลาดใจ อันเป็นหนึ่งในความรู้สึกยินดีของมนุษย์ กลไกนี้จะเป็นการเพิ่มความสนุกความตื่นเต้นให้กับบอร์ดเกม ในขณะเดียวกันก็เป็นการเพิ่มโอกาสให้ผู้เล่นที่อาจมีทักษะน้อยกว่าให้สามารถมีแต้มต่อในเกมได้ (Schell, 2008, pp. 153-169)

## 2.2 การเรียนรู้ผ่านเกม (Game – Based Learning: GBL)

การเรียนรู้ผ่านเกม (Game – Based Learning: GBL) เป็นนวัตกรรมทางการศึกษา ที่นำเอาความสนุกสนานของเกม และเนื้อหาบทเรียนวิชาต่าง ๆ มาผสมผสานและออกแบบให้อยู่ในรูปแบบใหม่เข้าด้วยการทำให้ผู้เรียนได้รับทั้งความรู้และความเพลิดเพลินไปพร้อม ๆ กัน โดยเฉพาะในลักษณะของเกมจำลองสถานการณ์ ที่มีการสร้างสิ่งแวดล้อมการเรียนรู้ที่สนุกสนาน เพลิดเพลิน ทำให้การเรียนรู้ไม่น่าเบื่อ และมีความท้าทาย

การเรียนรู้ผ่านเกมจึงเป็นการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ซึ่งเป็นการนำจิตวิทยาที่เกี่ยวข้องกับแรงจูงใจมาใช้เป็นฐานของเกมโดยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมกับสื่อทางการศึกษาด้วยการเล่นและมีรูปแบบ

ที่ไม่ตายตัว ไม่ได้หมายถึงการสร้างเกมสำหรับให้ผู้เรียนได้เล่น แต่เป็นการนำองค์ประกอบของเกมมาใช้ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่สามารถเพิ่มแนวคิด แนะนำแนวทางและเป้าหมายสุดท้ายให้กับผู้เรียน การเรียนรู้ผ่านเกมและเกมมิฟิเคชัน (gamification) เป็นแนวโน้มในอนาคตที่เป็นการรวมพื้นที่การทำงานไว้ด้วยกันทั้งการฝึกอบรม การศึกษา และสื่อสังคม โดยมุ่งเน้นที่ใช้เทคนิคที่หลากหลายนำมารวมเป็นรูปแบบต่าง ๆ (Pho & Dinscore, 2015) ด้วยเจตนาและการออกแบบระบบของการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน ผู้สอนและนักออกแบบจึงเพิ่มผลกระทบ (impact) ของคุณลักษณะด้านเกมและโครงสร้างด้านแรงจูงใจและผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียน (Alaswad & Nadolny, 2015) ให้มีความสำคัญกับความรู้สึกด้านประสบการณ์ เจตคติและความเชื่อของผู้เล่น และยอมรับว่าการออกแบบสภาพแวดล้อมของเกมมีผลต่อสภาพและการเสาะหา (investigate) ของผู้เรียน ซึ่งส่งผลต่อผลลัพธ์การเรียนรู้ (learning outcomes) (Plass, J. L. et.al., 2015) เกมสามารถกระตุ้นเร้าความสนใจให้กับผู้เรียนและสร้างประสบการณ์ในการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนรู้สึกสนุกไปกับบทเรียนโดยพัฒนาในรูปแบบของกิจกรรม จึงเป็นเป็นหนึ่งในวิธีสอนที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในห้องเรียน เป็นความท้าทายนักออกแบบ และนักพัฒนาเกมรุ่นใหม่อย่างมาก (Ifenthaleret.al., 2012: 7)



ภาพที่ 1 แสดงความสำคัญของการใช้การเรียนรู้ผ่านเกมเปรียบเทียบกับวิธีการเรียนรู้รูปแบบอื่น ๆ



จุดที่สำคัญของการเรียนรู้ผ่านเกมคือ ความรู้ ความเข้าใจและนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ได้ จากเกม เช่น ในเกม Power Grid: Factory Manager ผู้เล่นรับบทบาทเป็นผู้บริหารโรงงาน เป้าหมายคือการทำรายได้ให้ได้มากที่สุด ในแต่ละรอบจะมีการจัดซื้อเครื่องจักรและอุปกรณ์เพื่อเพิ่มกำลังการผลิต โดยต้องคำนึงการใช้สอยพื้นที่ การจัดจ้างคนงาน รายจ่ายจากค่าไฟ และผลกำไร และท้ายที่สุดสามารถนำสิ่งที่ได้จากการเล่นไปเชื่อมโยงในชีวิตประจำวัน บอร์ดเกมหรือเกมกระดานที่กำลังได้รับความนิยมในปัจจุบันหลายเกมช่วยให้ผู้เล่นเข้าใจเนื้อหาที่นักพัฒนาเกม และผู้สอนต้องการสื่อออกมา และรับเอาเป็นประสบการณ์ของผู้เล่นจนนำไปสู่การเปลี่ยนพฤติกรรมหรือแสวงหาช่องทางในการหาทางออก หรือแก้ปัญหาได้ซึ่งจะเชื่อมโยงในชีวิตจริงของผู้เล่น นอกจากนี้ สิ่งหนึ่งที่ช่วยให้เกมสามารถกลายเป็นสื่อการสอนที่ดี คือ เกมเป็นเหตุการณ์เสมือน ดังนั้น เกมเปิดโอกาสให้ผู้เล่นผิดได้ พลาดได้ แพ้ได้ และเริ่มเกมใหม่ได้ ซึ่งเป็นลักษณะการเรียนรู้ที่ช่วยให้ผู้เล่นกล้าที่จะลองและเรียนรู้ไปกับเกมซึ่งแตกต่างจากการเรียนการสอนปกติที่วัดความถูกต้องเป็นเกณฑ์ในการให้คะแนน

สำหรับประเภทของเกมที่เหมาะสมสำหรับกระบวนการส่งเสริมการเรียนรู้ผ่านเกม วติน ปั่นทอง และคณะ (2564) ได้เสนอว่า เกมที่เป็นมากกว่าแค่ความบันเทิง แต่สามารถเป็นเครื่องมือของการเรียนรู้ได้ เราเรียกเกมเหล่านั้นว่าเป็น “เกมคิดไตร่ตรอง” หรือ Serious Game โดยนิยามแล้ว เกมคิดไตร่ตรอง คือ เกมที่ถูกออกแบบ มาเพื่อวัตถุประสงค์อื่น เช่น การศึกษาและการเรียนรู้ เพิ่มเติมจากความบันเทิง เกมเพื่อการเรียนรู้มุ่งกระตุ้นความเปลี่ยนแปลงในพฤติกรรม ทักษะ ความเข้าใจ ความรู้ รวมไปถึง สุขภาพ ในการนี้ แก่นสารของเกมคิดไตร่ตรองจึงอยู่ที่ข้อความ หรือเนื้อหา (Message) ของเกม que ผู้เล่นจะได้รับ

โครงการ NGAME ซึ่งเป็นโครงการพัฒนาเกม คิดไตร่ตรองเพื่อสร้างการเรียนรู้และส่งเสริมคุณค่าความเป็น พลเมือง สนับสนุนโดยสหภาพยุโรป ภายใต้ Erasmus+ Program ได้อธิบายประโยชน์ของเกมคิดไตร่ตรองไว้ว่า เกมประเภทนี้สามารถเพิ่มโอกาสในการพัฒนาคุณค่าและ ทักษะ ความเป็นพลเมือง ตลอดจนสมรรถนะต่าง ๆ ของผู้เล่น เนื่องจากเกมประเภทนี้มักมีลักษณะของความร่วมมือและ ปฏิสัมพันธ์ที่เปิดโอกาสให้ผู้เล่นพูดคุยและถกเถียงแง่มุมหรือประเด็นต่างๆ ร่วมกัน อันเป็นการเติมเต็มคุณค่าส่วนบุคคล และคุณค่าร่วมไปพร้อมกัน

มีงานวิจัยพบว่า เกมที่ส่งเสริมพฤติกรรมทางสังคม (Prosocial) มักส่งผลทางบวกกับพฤติกรรมและทัศนคติที่ดีของความเป็นพลเมือง การจำลองสถานการณ์ (Simulation) และบทบาท

(Role-play) ในเกมคิดไตร่ตรองนั้นมีประโยชน์ในการสร้างความเป็นพลเมือง ในฐานะเป็นวิธีการที่มีประสิทธิผลสำหรับการเรียนรู้ความเป็นพลเมืองและใช้ความรู้เพื่อพัฒนาทักษะการแสดงออกความคิดเห็น การแก้ปัญหาแบบมีอารยะ และการโน้มน้าวหรือมีอิทธิพลต่อการตัดสินใจของผู้อื่น

อาจกล่าวได้ว่า การเล่นเกมคิดไตร่ตรองไม่ได้เป็นแค่เรื่องของความบันเทิงและการเรียนรู้ แต่เกมยังสร้าง พื้นที่สาธารณะ (Public Sphere) ให้ผู้เล่นได้มาสื่อสารและแลกเปลี่ยนเรื่องราวต่าง ๆ ร่วมกันในพื้นที่ปลอดภัย เกมจึงเชื่อมโยงและสัมพันธ์ผู้เล่นด้วยหลักเหตุและผลที่การกระทำ ของผู้เล่นวางอยู่บนการสื่อสารแลกเปลี่ยน (Communicative Action)

แนวทางการพิจารณาองค์ประกอบของเกมคิดไตร่ตรอง (Serious Game) ที่มีวัตถุประสงค์เพื่อการเรียนรู้หรือขับเคลื่อนวาระทางสังคม ได้แก่

1. การแสดงตัวตน (Expressive) หมายถึง การที่ผู้เล่นเลือกกว่าเป็นใคร จะทำอย่างไร และต้องการอัตลักษณ์แบบไหน
2. การวางกลยุทธ์ (Strategic) หมายถึง ความสามารถในการเปลี่ยนองค์ประกอบและกลไกของเกม (Game Attributes) เช่น การเลื่อนไปสู่ระดับความยากที่สูงกว่า ซึ่งมีองค์ประกอบของเกมที่แตกต่างกันและซับซ้อนขึ้น
3. การอาศัยชั้นเชิง (Tactical) หมายถึง การที่ผู้เล่นไตร่ตรองว่าจะเล่นเกมนี้อย่างไร ซึ่งข้อดีของการปรับใช้เกมคิดไตร่ตรอง คือ การสร้างประสบการณ์ให้ผู้เล่นได้ “ประเทืองปัญญาและใคร่ครวญปัญหาของสังคมโดยไม่มีความเสี่ยง”

ในมิติของการออกแบบ เราสามารถใช้วงจรปฏิสัมพันธ์ทางสังคมเป็นตัวตั้ง ซึ่งประกอบด้วย 4 ระยะ ได้แก่

1. การกระตุ้นให้เกิดอารมณ์ร่วม (Motivating Emotion) ซึ่งสามารถใช้กลไกการจัดอันดับ (Ranking)
2. การกระตุ้นทางสังคมให้มีส่วนร่วม (Social Call to Action) เช่น การร่วมเล่นตามกลไกและกติกาของเกม รวมทั้งมีปฏิสัมพันธ์กับผู้เล่นเกมคนอื่น

3. การหวนคืนของผู้เล่น (Player Re-engagement) กล่าวคือ อะไรที่ทำให้ผู้เล่นกลับมาเล่นเกมอีกครั้งซึ่งมักจะเกี่ยวกับการออกแบบระดับความยากหรือง่าย อุปสรรค ความท้าทาย และโอกาสที่จะชนะ

4. ความสำเร็จหรือรางวัลที่จับต้องได้ (Visible Progress/Reward) หากจะให้รางวัลนี้ดำเนินไปได้ ผู้เล่นก็ต้องสามารถคาดหวังได้ว่าจะเห็นผลลัพธ์ของแรงที่ลงไป

### 2.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

กิริติ วานิช และพงษ์ชัย ดำรงโรจน์วัฒนา (2559) ศึกษาการเรียนรู้ผลกระทบด้านสิ่งแวดล้อมจากการเปลี่ยนแปลงการใช้ประโยชน์ที่ดินโดยการใช้เกมเศรษฐีสหิงพระ ซึ่งมีวัตถุประสงค์เพื่อใช้เกมเศรษฐีสหิงพระในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และเสริมสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับผลกระทบด้านสิ่งแวดล้อมจากการเปลี่ยนแปลงการใช้ประโยชน์ที่ดินของเกษตรกรในตำบลท่าหิน และตำบลวัดจันทร์ อำเภอสทิงพระ จังหวัดสงขลาโดยการใช้เกมเศรษฐี กับผู้เล่นทั้งสิ้น 20 คน ประกอบไปด้วยผู้เล่นในตำบลท่าหิน จำนวน 10 คน และผู้เล่นจากตำบลวัดจันทร์ จำนวน 10 คน ผลการศึกษาของผู้เล่นในตำบลท่าหินมีคะแนนความรู้ความเข้าใจผลกระทบด้านสิ่งแวดล้อมก่อนเล่นเกมเฉลี่ยที่  $15.56 \pm 1.81$  คะแนน และหลังการเล่นเกมผู้เล่นมีความรู้ความเข้าใจเพิ่มขึ้นเป็น  $19.30 \pm 1.50$  คะแนน ผลการศึกษาของผู้เล่นในตำบลวัดจันทร์มีความรู้ความเข้าใจก่อนเล่นเกมเฉลี่ยที่  $15.80 \pm 2.66$  คะแนน แต่ในขณะที่หลังการเล่นเกมผู้เล่นมีความรู้ความเข้าใจเฉลี่ยที่  $19.00 \pm 1.70$  คะแนน จากผลการศึกษาของทั้งสองตำบลแสดงให้เห็นว่าเกมเศรษฐีสามารถช่วยเพิ่มความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับผลกระทบด้านสิ่งแวดล้อมจากการเปลี่ยนแปลงการใช้ประโยชน์ที่ดินได้ ซึ่งผู้เล่นให้ความเห็นว่าควรนำเครื่องมือดังกล่าวไปต่อยอดร่วมกับนักเรียนและผู้เล่นในพื้นที่อื่น ๆ โดยคณะวิจัยจะได้ดำเนินการต่อไปในอนาคต

ชัยเสฏฐ์ พรหมศรี (2559) ศึกษาการใช้บอร์ดเกมเพื่อสร้างความหนักรู้ต่อการเตรียมความพร้อมรับมือภัยพิบัติทางธรรมชาติ พบว่าการใช้บอร์ดเกมเพื่อเตรียมความพร้อมรับมือภัยพิบัติทางธรรมชาติมีการดำเนินการมาอย่างต่อเนื่องตลอดหลายสิบปีที่ผ่านมา ตั้งแต่บอร์ดเกมที่ชื่อ Disaster ที่ถูกพัฒนาขึ้นในปี ค.ศ. 1979 จนถึงบอร์ดเกมที่ชื่อ Hazagora ที่ถูกพัฒนาขึ้นในปี ค.ศ. 2015 เนื่องจากการใช้บอร์ดเกมเพื่อสร้างความตระหนักรู้ต่อการเตรียมความพร้อมรับมือภัยพิบัติทางธรรมชาติ ช่วยสนับสนุนการแลกเปลี่ยนเรียนรู้เกี่ยวกับเรื่องภัยพิบัติทางธรรมชาติระหว่างผู้เล่น

ด้วยกันและนำไปสู่การสร้างสามัคคีและการร่วมแรงร่วมใจกันในชุมชนและสังคมได้ดียิ่งขึ้น ด้วยเหตุนี้การนำบอร์ดเกมมาใช้ในการพัฒนาความรู้และสร้างความตระหนักต่อการเตรียมความพร้อมรับมือภัยพิบัติทางธรรมชาติจึงเป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพที่ควรนำมาใช้ควบคู่ไปกับเครื่องมือหรือกิจกรรมอื่นที่เกี่ยวข้องกับภัยพิบัติได้ บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความเป็นมาของบอร์ดเกมและการประยุกต์บอร์ดเกมเพื่อสร้างความตระหนักต่อการเตรียมความพร้อมรับมือภัยพิบัติทางธรรมชาติ

ฉวีวรรณ เด่นไพบูลย์ และพงษ์พิศิษฐ์ หุยากรณ์ (2554) ศึกษาการออกแบบเกมการสวมบทบาทเพื่อการวางแผนการจัดการป้องกันและบรรเทาผลกระทบทางวัฒนธรรมภายใต้สภาวะอากาศเปลี่ยนแปลง: กรณีศึกษาอุทยานประวัติศาสตร์พระนครศรีอยุธยา โดยศึกษารูปแบบของเกมการสวมบทบาทที่เหมาะสม ปัญหาสภาวะอากาศเปลี่ยนแปลงต่อมรดกทางวัฒนธรรม และข้อมูลอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง จากการสำรวจพื้นที่การสัมภาษณ์ และการใช้แบบสอบถามกับกลุ่มกลุ่มมีส่วนได้ส่วนเสียในพื้นที่ศึกษา และมีการนำผลการวิเคราะห์มาสร้างเกมการสวมบทบาทและนำไปทดสอบกับนักศึกษามหาวิทยาลัย เพื่อพัฒนาเกมการสวมบทบาทให้สามารถสร้างองค์ความรู้ความเข้าใจและความตระหนักต่อประชาชนได้ ผลการศึกษาพบว่าการพัฒนาเกมสวมบทบาทจากผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในพื้นที่ศึกษาจะช่วยทำให้ทราบถึงสถานการณ์จริงที่เกิดขึ้นเกี่ยวปัญหาและผลกระทบต่อมรดกทางวัฒนธรรมที่เกิดจากสภาวะอากาศเปลี่ยนแปลงตลอดจนสามารถพัฒนาเกมเป็นเครื่องมือที่จะกระตุ้นให้เกิดความรู้ ความเข้าใจและความตระหนักถึงการมีส่วนร่วมในการจัดการกับสภาวะอากาศเปลี่ยนแปลงและการวางแผนเมืองเพื่อป้องกันและบรรเทาผลกระทบทางวัฒนธรรมที่เกิดต่อมรดกทางวัฒนธรรม รวมไปถึงความร่วมมือและการปฏิสัมพันธ์จากทุกฝ่ายทั้งภาครัฐ ภาคเอกชนและภาคประชาชน โดยผ่านทางทฤษฎีเกมการสวมบทบาทเพื่อก่อให้เกิดการมีส่วนร่วมความร่วมมือและเกิดกระบวนการการเรียนรู้

ภารดา ชัยนิคม (2563) ศึกษาเรื่องการออกแบบบอร์ดเกมเพื่อสร้างความตระหนักรู้ทางการเมืองเรื่องสิ่งแวดล้อม เป็นการวิจัยเชิงประยุกต์ (Applied Research) เพื่อออกแบบบอร์ดเกมเพื่อสร้างความตระหนักรู้ทางการเมืองเรื่องสิ่งแวดล้อม โดยได้ทำการศึกษาข้อมูลและเก็บรวบรวมข้อมูลแนวคิด ความสัมพันธ์ของการเมืองกับสิ่งแวดล้อม บอร์ดเกม การออกแบบบอร์ดเกม ผ่านแนวคิดพื้นฐานของอุดมการณ์นิเวศนิยม สร้างความตระหนัก ส่งเสริมทักษะที่เกี่ยวข้องต่อการสร้างพฤติกรรมที่ต้องการเมื่อเผชิญหน้ากับสถานการณ์การเมืองเรื่องสิ่งแวดล้อมที่เกิดขึ้น จนนำไปสู่การ

สร้างต้นแบบบอร์ดเกม Green Politics Game vol. 0 ทำให้ผู้เล่นสามารถได้รับความสนุกสนาน เพลิดเพลิน ผู้เล่นสามารถเข้าใจและมีส่วนร่วมในเกมผ่านการพูดคุยโต้แย้ง ถกเถียง มีการปรึกษาหารือระหว่างผู้เล่น นำเสนอความคิด จนได้ข้อสรุปที่เกิดจากความร่วมมือของผู้เล่นทุกฝ่าย เพื่อแก้ไขประเด็นปัญหา รวมไปถึงกระบวนการให้และแลกเปลี่ยนความรู้ ความเข้าใจและความตระหนักเกี่ยวกับปัญหาทางสิ่งแวดล้อมที่มีความสัมพันธ์เชื่อมโยงกับการเมืองอีกด้วย

ศยามล เจริญรัตน์ และคณะ (2020) ศึกษาเรื่อง เกม: กระบวนการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการมีส่วนร่วมของพลเมือง พบว่าการส่งเสริมประชาธิปไตยเกิดจากการส่งเสริมให้เกิดกระบวนการมีส่วนร่วมซึ่งสามารถทำได้ในหลายรูปแบบไม่เฉพาะในห้องเรียน หรือผ่านเหตุการณ์จริงในปัจจุบัน “เกม” เป็นอีกกระบวนการหนึ่งที่มีเมื่อนำมาใช้ในการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์หรือเหตุการณ์จำลองซึ่งอยู่ทั้งในรูปแบบของเกมกระดาน เกมออนไลน์ และกิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการ การศึกษาครั้งนี้ใช้การศึกษาเชิงเอกสารที่เป็นข้อมูลทุติยภูมิ ร่วมกับการสัมภาษณ์ผู้เล่นและผู้ผลิตเกม 3 เกมในประเทศไทย คือ เกมเมืองประชาธิปไตยเกมเส้นทางประชาธิปไตยและต้นไม้ประชาธิปไตยโดยใช้กรอบการเรียนรู้ผ่านเกมพบว่า เกมส่งเสริมกระบวนการมีส่วนร่วมรวมไปถึงระบบประชาธิปไตยผ่าน “การจำลอง” ที่เสมือนจริง ทำให้ผู้เล่นสามารถลองเล่นได้หลายครั้งจนเกิดความเข้าใจ สามารถลองผิดลองถูกได้หลายครั้ง เมื่อเทียบกับระบบประชาธิปไตยจริงที่มีข้อจำกัด และการเล่นเกมนำไปสู่การวางแผนให้เกิดกระบวนการมีส่วนร่วมแบบต่าง ๆ รวมถึงเข้าใจอุปสรรคต่างๆที่อาจเกิดขึ้น และแนวทางการแก้ไขผ่านกิจกรรมที่ทำอยู่ได้หลายรูปแบบ โดยผู้เล่นจะเรียนรู้ไปพร้อมกับความรู้สึกสบายใจกับกิจกรรมที่เกิดขึ้น ทำให้เปิดโอกาสการเรียนรู้ได้มากขึ้น

พิมพ์รัช ดุษฎีอิสริยกุล และคณะ (2021) ศึกษาเรื่อง เกมการ์ดพลังสิทธิ: ผลกระทบของนวัตกรรมเครื่องมือสิทธิมนุษยชนศึกษาต่อความเข้าใจเกี่ยวกับสิทธิมนุษยชนของผู้เล่น พบว่าสาระสำคัญ (Core Theme) 5 ประการ ได้แก่ 1) ความเข้าใจหลักการพื้นฐานของสิทธิมนุษยชน 2) การอดทนอดกลั้นต่อความคิดเห็นที่แตกต่าง 3) หลักความได้สัดส่วนกับแนวทางการแก้ปัญหาสิทธิมนุษยชน 4) การตระหนักถึงการมีส่วนร่วมในการแก้ปัญหาการละเมิดสิทธิในสังคม และ 5) ความคิดสร้างสรรค์ในการแก้ปัญหาสิทธิมนุษยชน สะท้อนผลกระทบของเกมการ์ดพลังสิทธิต่อความเข้าใจเกี่ยวกับสิทธิมนุษยชนของผู้เล่น

## บทที่ 3

### วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง “การใช้บอร์ดเกมเพื่อการศึกษาทางการเมือง” ในครั้งนี้เป็นการวิจัยเพื่อเป็น  
บทสำรวจองค์ความรู้เบื้องต้น (preliminary survey) เกี่ยวกับข้อบ่งชี้และเนื้อหาทางการเมือง  
ในบอร์ดเกม มุ่งศึกษาถึงองค์ประกอบของบอร์ดเกมการเมือง และการใช้บอร์ดเกมการเมืองเพื่อ  
การศึกษาทางการเมือง

ในด้านวิธีการวิจัย (method) กำหนดอยู่ภายใต้วิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ (qualitative  
research) โดยการศึกษาผ่านบอร์ดเกมการเมือง หนังสือ ตำรา เอกสาร วารสาร บทความ สิ่งตีพิมพ์  
และข้อมูลต่าง ๆ (documentary research) โดยมีขั้นตอนและวิธีการศึกษาดังนี้

1. การศึกษาข้อมูลและเก็บรวบรวมข้อมูล
  - 1.1 ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และเอกสารที่เกี่ยวข้อง บอร์ดเกม การพัฒนาและการใช้  
บอร์ดเกมเพื่อการศึกษา
  - 1.2 สำรวจ และคัดเลือกบอร์ดเกมที่มีองค์ประกอบเกี่ยวกับการเมือง โดยคัดเลือก  
บอร์ดเกมที่สามารถนำไปใช้ได้จริงในกระบวนการใช้บอร์ดเกมเพื่อการศึกษา  
ทางการเมือง
  - 1.3 ศึกษาองค์ประกอบและกลไกของบอร์ดเกมการเมืองที่คัดเลือกมา
2. ขั้นตอนการวิเคราะห์ข้อมูล
  - 2.1 วิเคราะห์องค์ประกอบของบอร์ดเกมการเมือง
  - 2.2 วิเคราะห์เกี่ยวกับเนื้อหาของบอร์ดเกมการเมืองที่ใช้ในการศึกษาทางการเมือง
3. สรุปผลการวิจัย

## บทที่ 4

### ผลการวิจัย

การวิจัยเรื่อง “การใช้บอร์ดเกมเพื่อการศึกษาทางการเมือง” เป็นการวิจัยเพื่อเป็นบทสำรวจองค์ความรู้เบื้องต้น (preliminary survey) เกี่ยวกับข้อบ่งชี้และเนื้อหาทางการเมืองในบอร์ดเกม มุ่งศึกษาถึงองค์ประกอบของบอร์ดเกมการเมือง และการใช้บอร์ดเกมการเมืองเพื่อการศึกษาทางการเมือง มีผลการวิจัยดังนี้

จากการสำรวจและคัดเลือกบอร์ดเกมที่มียุทธศาสตร์เกี่ยวกับการเมือง ผู้วิจัยคัดเลือกบอร์ดเกมที่สามารถนำไปใช้ได้จริงในกระบวนการใช้บอร์ดเกมเพื่อการศึกษาทางการเมือง คือ บอร์ดเกม Hegemony: Lead Your Class to Victory โดยมีผลการศึกษา ดังนี้

#### 4.1 การศึกษาองค์ประกอบของบอร์ดเกมการเมือง

##### 4.1.1 วัตถุประสงค์ของเกม

Hegemony: Lead Your Class to Victory เป็นบอร์ดเกมการเมืองและเศรษฐกิจที่ขับเคลื่อนด้วยการ์ดแบบอสมมาตร ซึ่งจำลองทั้งประเทศ นโยบาย และเศรษฐกิจของประเทศไว้ในเกม โดยผู้เล่นสวมบทบาทเป็นชนชั้นแรงงาน ชนชั้นกลาง ชนชั้นนายทุน และรัฐ โดยผู้เล่นแต่ละคนจะมีวิธีการเล่นที่แตกต่างกันไปตามบทบาทหน้าที่ของตน ดังนี้

- 1) ชนชั้นแรงงาน ชนชั้นแรงงานมีคณงานที่ทำงานเพื่อแลกกับเงินที่พวกเขาต้องใช้ให้ครอบคลุมความต้องการขั้นพื้นฐานของพวกเขา ทั้งอาหาร สุขอนามัย การศึกษา รวมไปถึงความบันเทิงต่าง ๆ หากเป็นไปได้ เป้าหมายของผู้เล่นคนนี้คือครอบคลุมความต้องการเหล่านี้ให้ได้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้ เพื่อเพิ่มความร่ำรวยให้กับคณงานของพวกเขา
- 2) ชนชั้นกลาง ชนชั้นกลางเองก็มีคณงานที่ทำงานในหลากหลายบริษัทเพื่อรับเงินเดือน แต่พวกเขาเองก็สามารถดำเนินธุรกิจที่อาจจะขนาดเล็กกว่าของพวกเขาเองได้ ผู้เล่นคนนี้จำเป็นต้องหาจุดกึ่งกลางที่สมบูรณ์แบบที่สุดระหว่างการผลิต การขาย และการบริโภค

ตามลำดับ เพื่อให้ครอบคลุมความต้องการของแรงงานของพวกเขา และเพิ่มความพึงพอใจ  
ของพวกเขาขึ้นมา

- 3) ชนชั้นนายทุน ชนชั้นนายทุนดำเนินธุรกิจของพวกเขาเอง คนงานจะเข้ามาทำงานในบริษัท  
ของเขาเพื่อสร้างผลิตภัณฑ์ต่าง ๆ และมอบบริการให้ ซึ่งนักลงทุนจะนำไปขายเพื่อสร้างผล  
กำไร เป้าหมายของผู้เล่นคนนี้คือการสร้างผลกำไรให้มากที่สุด
- 4) รัฐ รัฐจะพยายามเพิ่มความชอบธรรมของพวกเขา ทำงานอย่างหนักหน่วงเพื่อให้ทุกชนชั้น  
พึงพอใจและอยู่ร่วมกันได้อย่างสมดุล ในขณะเดียวกันพวกเขาจะพยายามรับมือกับปัญหา  
ทางสังคมต่าง ๆ ที่อุบัติขึ้นเรื่อย ๆ

#### 4.1.2 องค์ประกอบของการ์ด

การ์ดบริษัท การ์ดเหล่านี้ใช้แทนบริษัทต่าง ๆ ที่ผู้เล่นจะสร้างขึ้นเพื่อผลิตสินค้าและบริการ  
ต่าง ๆ แต่ละใบจะระบุถึงจำนวนและประเภทของแรงงานที่ต้องใช้เพื่อดำเนินการ ทรัพยากรที่ผลิตได้  
และ (เมื่อถึงสมควร) ค่าแรงที่ถูกต้องจ่ายให้แก่คนงานเหล่านั้น

สีของบริษัทระบุถึงประเภทของอุตสาหกรรมนั้น ๆ ซึ่งมีทั้งหมด 5 ประเภทอุตสาหกรรม  
ภายในเกม: เกษตรกรรม (สีเขียว) ของฟุ่มเฟือย (สีฟ้า) สุขอนามัย (สีแดง) การศึกษา (สีส้ม) และสื่อ  
บันเทิง (สีม่วง)

บริษัทของชนชั้นกลาง บริษัทของชนชั้นกลางนั้นมาใน 2 ประเภท ได้แก่ ประเภทที่  
ดำเนินงานโดยคนงานที่เป็นชนชั้นกลางเท่านั้น และประเภทที่ต้องดำเนินงานควบคู่ไปกับพนักงานใน  
ชนชั้นแรงงานบริษัทสาธารณะและชนชั้นนายทุน

บริษัทประเภทอื่น ๆ ฟาร์มสโหรณ์เป็นบริษัทประเภทพิเศษที่ชนชั้นแรงงานเท่านั้นที่สามารถ  
สร้างได้ผ่านการ์ดแอกชันบางอย่างของเขา โดยต้องการใช้คนงานไร้ทักษะ 3 คนเพื่อดำเนินงานเพื่อ  
สร้างอาหาร 2 หน่วย โดยจะถูกจัดว่าเป็นบริษัทส่วนบุคคลแต่จะไม่ถูกนำมาวางบนกระดาน บริษัท  
อัตโนมัตินี้จะเปิดกิจการอยู่อย่างสม่ำเสมอ พวกเขาจะสร้างสินค้าโดยไม่จำเป็นต้องใช้คนงานใด ๆ  
และไม่ต้องจ่ายค่าแรงใด ๆ ด้วยเช่นกัน ฟังระลึกไว้ว่า บริษัทปกติที่มีโทเคนเครื่องจักรบนนั้นจะไม่



นับว่าเป็นระบบอัตโนมัติ จะนับเฉพาะการ์ดที่ปรากฏสัญลักษณ์เครื่องจักรพิมพ์อยู่บนนั้นเท่านั้น (โดยไม่ปรากฏช่องสำหรับคนงานประเภทใด ๆ) ที่จะนับว่าเป็นระบบอัตโนมัติ

การ์ดแอ็กชัน การ์ดเหล่านี้อนุญาตให้ผู้เล่นทำแอ็กชันต่าง ๆ ในตาของผู้เล่นนั้น โดยผู้เล่นสามารถเลือกที่จะเล่นเพื่อให้เกิดผลตามนั้น หรือทิ้งเพื่อทำแอ็กชันพื้นฐานก็ได้เช่นกัน

การ์ดส่งออก การ์ดเหล่านี้แสดงให้เห็นอัตราแลกเปลี่ยน 8 รูปแบบที่เป็นไปได้ ที่ผู้เล่นสามารถทำได้เมื่อขายสินค้าและบริการให้แก่ตลาดเงินตราต่างประเทศ การ์ดส่งออกใบใหม่จะถูกเปิดออกทุกครั้งเมื่อเริ่มต้นในแต่ละรอบระหว่างช่วงการเตรียมการ

การ์ดนโยบายสาธารณะ การ์ดเหล่านี้ (ใช้ในเกมนการเล่น 4 คนเท่านั้น) จะถูกจั่วขึ้นมาในแต่ละรอบโดยรัฐ และชี้ให้เห็นนโยบายสาธารณะของการบริหารในปัจจุบัน รัฐจะได้รับคะแนนเมื่อจบในแต่ละรอบตามความใกล้เคียงของสถานการณ์ทางการเมืองในปัจจุบันกับการ์ดของพวกเขา

การ์ดการเข้าเมือง การ์ดเหล่านี้ชี้ให้เห็นถึงประเภทของบุคคลที่ย้ายถิ่นฐานเข้าเมือง (มีทักษะ/ไร้ทักษะ) ที่จะเข้ามาในการเล่นเมื่อเริ่มแต่ละรอบระหว่างช่วงการเตรียมการ

การ์ดเหตุการณ์ การ์ดเหล่านี้ (ใช้ในเกมนการเล่น 4 คนเท่านั้น) แสดงให้เห็นปัญหาต่าง ๆ ที่รัฐจะต้องเผชิญ

การ์ดข้อตกลงทางธุรกิจ การ์ดเหล่านี้อนุญาตให้ชนชั้นนายทุนซื้อสินค้าจำนวนหนึ่ง (อาหารและ/หรือของฟุ่มเฟือย) จากตลาดเงินตราต่างประเทศในราคาที่ต่ำกว่าปกติได้ โดยอาจจำเป็นต้องเสียภาษีศุลกากรให้แก่รัฐเว้นเสียแต่ว่าสินค้านั้นได้ถูกขายกลับคืนให้แก่ตลาดเงินตราต่างประเทศไปแล้ว ตามนโยบายการแลกเปลี่ยนสินค้าระหว่างประเทศในปัจจุบัน (นโยบาย 6)

ไทล์คลังสินค้า ไทล์เหล่านี้อนุญาตให้คุณขยายคลังสินค้าบนกระดานผู้เล่นของคุณได้ (เฉพาะชนชั้นนายทุนและชนชั้นกลางเท่านั้น) คลังสินค้าพื้นฐานสามารถซื้อได้โดยชนชั้นนายทุนหรือได้รับผ่านแอ็กชันการ์ดบางใบโดยชนชั้นกลาง ซึ่งจะช่วยเพิ่มปริมาณคลังสินค้าให้เป็นสองเท่าบนกระดานของคุณ อีกทั้งยังมีคลังสินค้าประเภทพิเศษหรือ คลังสินค้าเขตปลอดอากร (Free Trade Zone) ที่ชนชั้นนายทุนเริ่มต้นเกมด้วยคลังประเภทนี้ มีเพียงสินค้าเท่านั้นที่สามารถเก็บไว้ในคลังสินค้าเขตปลอดอากรได้ (อาหารและของฟุ่มเฟือย) และจะถูกขายได้เพียงในตลาดเงินตราต่างประเทศเท่านั้น หลังจากนั้น ไม่ใช่แก่ผู้เล่นคนอื่น

### 4.1.3 องค์ประกอบของกระดานเกม Game board

- 1) VP Track: ใช้ระบุคะแนนของผู้เล่นระหว่างเกม
- 2) Round Track: ใช้ระบุรอบปัจจุบัน
- 3) Tax Multiplier: ใช้ระบุค่าผลคูณของภาษี ค่าผลคูณนี้จะถูกใช้ในการกำหนดค่าภาษีที่ชนชั้นนายทุนและชนชั้นกลางจะต้องจ่าย ซึ่งค่าเหล่านี้จะได้รับผลกระทบจากนโยบายที่ 3, 4, และ 5
- 4) Vote Results: เมื่อไหร่ก็ตามที่การโหวตเริ่มต้นขึ้น ผู้เล่นจะต้องชี้แจงว่าพวกเขาต้องการสนับสนุนหรือต่อต้านข้อเสนอที่มีการเสนอมานี้ และทำการจั่วเม็ดลูกบาศก์ออกมาจากถุงเพื่อตรวจสอบผลลัพธ์ คุณสามารถวางเม็ดลูกบาศก์ที่จั่วออกมาเหล่านี้ไว้ในช่องเหล่านี้ได้ อ้างอิงจากความพึงพอใจของผู้เล่นคนนั้น
- 5) Events: (เกมการเล่น 4 คนเท่านั้น) ตำแหน่งนี้คือจุดที่การตัดสินใจของรัฐบาลที่ต้องจั่วออกมาต้องนำมาวางไว้
- 6) State Benefits: (เกมการเล่น 4 คนเท่านั้น) ตำแหน่งนี้คือจุดที่สิทธิประโยชน์ที่สนับสนุนให้โดยรัฐจะถูกนำมาวางไว้ไม่ว่าจะมาจากเหตุการณ์หรือผลลัพธ์ของการ์ดต่าง ๆ ก็ตาม (มักจะ เป็นทรัพยากรหรือเงิน)
- 7) Public Services: ตำแหน่งทรัพยากรที่ผลิตโดยรัฐ (สุขอนามัย การศึกษา และการสื่อสาร) ได้ถูกวางไว้ ชนชั้นแรงงานและชนชั้นกลางสามารถซื้อทรัพยากรเหล่านี้ได้อย่างอิสระ โดยราคาค่าใช้จ่ายของสุขอนามัยและการศึกษานั้นจะขึ้นอยู่กับนโยบายที่ 4 และ 5
- 8) Public Sector: ตำแหน่งของบริษัทที่ถูกสร้างโดยชนชั้นนายทุนและชนชั้นกลางจะถูกวางไว้
- 9) Immigration: ตำแหน่งที่กองการ์ดการเข้าเมืองจะถูกวางไว้ เมื่อมีคนเข้าเมืองเข้ามาในเกมประเภทของเขา (ไม่ว่าจะมีทักษะหรือไม่ก็ตามในอุตสาหกรรมใด ๆ) จะถูกระบุโดยการ์ดจากในกองจั่วนี้ จำนวนของการ์ดที่จะถูกจั่วจะถูกกำหนดโดยนโยบายที่ 7 (การย้ายถิ่นฐาน)
- 10) Politics Table: ตารางแสดงนโยบายต่าง ๆ ที่มีตัวตนภายในเกม และระบุว่ามีนโยบายในที่กำลังส่งผลอยู่ แต่ละนโยบายนั้นประกอบไปด้วยสามส่วน (A, B หรือ C) ซึ่งจะตรงกับอุดมการณ์เฉพาะตัวของมัน ในนโยบายที่ 1-5 ส่วนย่อยเหล่านี้ไล่ระดับตั้งแต่สังคมนิยม (A) ไปจนถึงระบบเสรีนิยมใหม่ (C) ในขณะที่นโยบายที่ 6-7 เหล่านี้จะไล่ระดับจากชาตินิยม (A)

ไปจนถึงโลกนิยม (C) ตลอดทั้งเกม ผู้เล่นจะได้ทดลองพยายามเปลี่ยนแปลงนโยบายเหล่านี้ตามผลประโยชน์ของพวกเขาเอง

- 11) Business Deals: คือจุดที่การ์ดข้อตกลงทางธุรกิจถูกนำมาวางสำหรับชนชั้นนายทุน จำนวนของการ์ดที่จะถูกนำมาวางนั้นขึ้นอยู่กับนโยบายที่ 6 (การแลกเปลี่ยนสินค้าระหว่างประเทศ)
- 12) Export: คือจุดที่การ์ดส่งออกจะถูกนำมาวาง การ์ดเหล่านี้อนุญาตให้ผู้เล่นขายสินค้าและบริการให้แก่ตลาดเงินตราต่างประเทศได้
- 13) Import: หากต้องการสินค้าในเกม (อาหารและของฟุ่มเฟือย) สามารถซื้อได้จากตลาดเงินตราต่างประเทศค่าใช้จ่ายนั้นจะถูกระบุไว้ที่ด้านล่าง แต่สืบเนื่องจากนโยบายการแลกเปลี่ยนสินค้าระหว่างประเทศ (นโยบายที่ 6) อาจจะมีภาษีศุลกากรที่คุณต้องทำการจ่ายให้แก่รัฐ ดังที่ระบุไว้บนตัวระบุบนช่องนั้น
- 14) State Treasury: คือตำแหน่งที่งบประมาณของรัฐถูกเก็บไว้
- 15) Private Sector: คือตำแหน่งของบริษัทที่ถูกสร้างโดยชนชั้นนายทุนและชนชั้นกลางจะถูกวาง
- 16) Unemployed Workers: คือตำแหน่งที่คนงานใหม่จะถูกนำมาวางไว้เมื่อพวกเขาเข้ามาในเกมนี้ ซึ่งมักจะเกิดขึ้นเมื่อเริ่มในแต่ละรอบ คนงานใด ๆ ก็ตามที่ว่างงานเองระหว่างเกมการเล่นก็就会被นำมาวางไว้ ณ ตำแหน่งนี้เช่นกัน

#### 4.1.4 องค์ประกอบของกระดานผู้เล่น (Player boards)

##### 1) ชนชั้นแรงงาน

แถบจำนวนประชากร: ใช้แถบด้านบนสุดเพื่อบันทึกจำนวนคนงานชนชั้นแรงงานที่อยู่ภายในเกม จำนวนนั้นระบุถึงจำนวนประชากรของผู้เล่น ซึ่งจะแสดงอยู่ที่ด้านล่าง จำนวนประชากรนั้นสำคัญมากต่อชนชั้นแรงงานเป็นอย่างมาก เพราะมันแสดงให้เห็นถึงปริมาณของทรัพยากรที่ผู้เล่นต้องใช้จ่ายเมื่อทำแอ็กชันบางประเภทเช่นเดียวกับกำลังซื้อ

ความเฟื่องฟู: แลบนีแสดงให้เห็นความเฟื่องฟูของชนชั้นแรงงาน ความเฟื่องฟูจะเพิ่มขึ้นเมื่อชนชั้นแรงงานนั้นสามารถมอบสุขอนามัย การศึกษา หรือของฟุ่มเฟือยให้แก่ประชากรของเขาได้สำเร็จ ยิ่งทำได้มากเท่าไร ผู้เล่นจะยิ่งได้คะแนนมากขึ้นเท่านั้น

สหภาพแรงงาน: ชนชั้นแรงงานสามารถจัดตั้งสหภาพแรงงานได้ในอุตสาหกรรมที่คนงานของพวกเขาได้ถูกว่าจ้างอยู่ การมีสหภาพแรงงานจะช่วยผู้เล่นในด้านการสื่อสารและให้คะแนนเพิ่มเติม

รายได้: นี่คือการที่ชนชั้นแรงงานเก็บเงินของพวกเขาไว้

สินค้าและบริการ: คือตำแหน่งที่ทรัพยากรที่ซื้อหรือได้รับถูกวางไว้จนกว่าพวกเขาจะถูกใช้งาน (สุขอนามัย การศึกษา ของฟุ่มเฟือย และการสื่อสาร)

## 2) ชนชั้นกลาง

แถบจำนวนประชากร: ใช้แถบด้านบนสุดเพื่อบันทึกจำนวนของคนงานชนชั้นกลางภายในเกม จำนวนนั้นระบุถึงจำนวนประชากรของผู้เล่น ซึ่งจะแสดงอยู่ที่ด้านล่าง จำนวนประชากรนั้นสำคัญมากต่อชนชั้นกลางเป็นอย่างมากเพราะมันแสดงให้เห็นถึงปริมาณของทรัพยากรที่ผู้เล่นต้องใช้จ่ายเมื่อทำแอ็กชันบางประเภทเช่นเดียวกับก ล้างซื้อ

ความเฟื่องฟู: แลบนีแสดงให้เห็นความเฟื่องฟูของชนชั้นกลาง ความเฟื่องฟูจะเพิ่มขึ้นเมื่อชนชั้นกลางนั้นสามารถมอบสุขอนามัย, การศึกษา, หรือของฟุ่มเฟือยให้แก่ประชากรของเขาได้สำเร็จ ยิ่งทำได้มากเท่าไร ผู้เล่นจะยิ่งได้คะแนนมากขึ้นเท่านั้น พึงระลึกไว้ว่า ถึงแม้จะมีการทำงานเช่นเดียวกัน แต่แถบความเฟื่องฟูของชนชั้นกลางนั้นแตกต่างจากแถบความเฟื่องฟูของชนชั้นแรงงาน

พื้นที่คลัง: คือตำแหน่งที่สินค้าและบริการที่จัดหาโดยบริษัทของชนชั้นกลางจะถูกจัดเก็บไว้ แต่ละคลังมีเพดานกำหนดจำนวนทรัพยากรที่สามารถเก็บได้ซึ่งแสดงให้เห็นทางด้านล่าง ใต้แต่ละคลังนั้นมีดัชนีราคาของแต่ละทรัพยากรในการขายแก่ผู้เล่นคนอื่น ๆ

รายได้: นี่คือการที่ชนชั้นกลางเก็บเงินของพวกเขาไว้สินค้าและบริการ: นี่คือการที่ทรัพยากรที่ซื้อถูกวางไว้จนกว่าพวกเขาจะถูกใช้งาน (สุขอนามัย การศึกษา ของฟุ่มเฟือย และการสื่อสาร)

### 3) ขนชั้นนายทุน

รายได้: นี่คือการตำแหน่งที่ชนชั้นนายทุนเก็บเงินที่ได้รับมาใหม่ทั้งหมดค่าใช้จ่ายต่าง ๆ นั้นจะถูกใช้งานจากรายได้ส่วนนี้ เว้นแต่ได้ถูกระบุไว้อีกอย่าง

สินทรัพย์: ในแต่ละรอบ หลังจากชนชั้นนายทุนจ่ายค่าแรงและภาษีเรียบร้อยแล้ว เงินทั้งหมดที่เหลืออยู่จากรายได้จะถูกย้ายมาบริเวณนี้ และผู้เล่นจะได้รับคะแนนตามจำนวนทั้งหมดตรงนี้

ความมั่งคั่ง: ตารางนี้ระบุคะแนนที่ผู้จะได้รับเมื่อจบรอบ ซึ่งขึ้นอยู่กับผลรวมของเงินทั้งหมดในพื้นที่สินทรัพย์ (หลังจากที่เงินในส่วนจากรายได้ได้รับการเคลื่อนย้ายแล้ว) หากจำนวนนั้นมีมากขึ้นกว่าก่อนหน้า คะแนนเพิ่มเติมจะได้รับการมอบให้ด้วย

พื้นที่คลัง: คือตำแหน่งที่สินค้าและบริการที่ถูกผลิตโดยบริษัทของชนชั้นนายทุนได้ถูกจัดเก็บไว้ แต่ละคลังมีเพดานกำหนดจำนวนทรัพยากรที่สามารถเก็บได้ซึ่งแสดงให้เห็นทางด้านล่าง ได้แต่ละคลังนั้นมีดัชนีราคาของแต่ละทรัพยากรในการขายแก่ผู้เล่นคนอื่น ๆ ฟังระลึกไว้ว่า การสื่อสารนั้นไม่สามารถถูกขายได้ และไม่มีเพดานจำนวนที่จะสามารถถูกเก็บเอาไว้ได้

### 4) รัฐ

ความชอบธรรม: แถบเหล่านี้ระบุถึงความชอบธรรมของรัฐที่มีต่อแต่ละชนชั้น รัฐจะพยายามเพิ่มพูนมันให้ได้มากที่สุด และเท่าเทียมกันที่สุด (ตามอุดมคติ) เท่าที่จะทำได้ เมื่อจบแต่ละรอบ รัฐจะได้รับคะแนนตามคะแนนที่ต่ำที่สุด 2 ค่า

คลังการสื่อสาร: นี่คือการตำแหน่งที่รัฐใช้จัดเก็บการสื่อสารส่วนบุคคล ซึ่งจะไม่สามารถถูกซื้อได้โดยผู้เล่นคนอื่นเหมือนการสื่อสารมวลชนที่สามารถพบได้บนบริการสาธารณะบนกระดานหลัก

คลังอาหารและของฟุ่มเฟือย: โดยเริ่มแรกแล้ว รัฐไม่ได้เป็นเจ้าขององค์กรหรือบริษัทใด ๆ ที่ผลิตอาหารหรือของฟุ่มเฟือยออกมา อย่างไรก็ตาม ระหว่างเกม สิ่งนี้อาจเปลี่ยนแปลงไปได้ หากมีการเปลี่ยนแปลงเกิดขึ้น หรือรัฐลงเอยซื้อสินค้าอันสืบเนื่องมาจากผลของการดัด นี่คือการตำแหน่งที่สินค้าเหล่านั้นจะถูกเก็บไว้ และสามารถถูกซื้อได้โดยผู้เล่นคนอื่นตามราคาที่กำหนด

#### 4.1.5 วิธีการเล่น

Hegemony: Lead Your Class to Victory จะเล่นผ่านทั้งหมด 5 รอบ แต่ละรอบประกอบด้วยหลายช่วง ซึ่งแต่ละช่วงจะประกอบไปด้วยลำดับวิธีของตนเอง เมื่อจบรอบที่ 5 จะมีช่วงวิธีเมื่อจบเกมเพิ่มขึ้นมา และการนับคะแนนเมื่อจบเกมจะเริ่มขึ้น ผู้เล่นที่มีคะแนนมากที่สุด (VP) คือผู้ชนะในแต่ละรอบจะประกอบไปด้วยช่วงต่อไปนี้:

- 1) ช่วงการเตรียมการ (Preparation Phase)
- 2) ช่วงแอ็กชัน (Action Phase)
- 3) ช่วงการผลิต (Production Phase)
- 4) ช่วงการเลือกตั้ง (Elections Phase)
- 5) ช่วงการนับคะแนน (Scoring Phase)

ต่อไปนี้เป็นส่วนที่จะอธิบายสิ่งที่เกิดขึ้นระหว่างแต่ละช่วง สืบเนื่องจากแต่ละบทบาทนั้นมีการเล่นที่แตกต่างกัน คำอธิบายโดยทั่วไปจึงจะถูกใส่เอาไว้เสียก่อน ซึ่งจะมาพร้อมกฎที่ส่งผลต่อผู้เล่นทุกคน จากนั้นจะปรากฏอีกส่วนสำหรับแต่ละบทบาทที่ตามมาซึ่งจะกล่าวถึงกฎเฉพาะตัวของบทบาทนั้น ๆ

##### 1) ช่วงการเตรียมการ (Preparation Phase)

ช่วงนี้จะถูกข้ามไประหว่างเกมรอบที่ 1

ระหว่างช่วงการเตรียมการผู้เล่นจะทำการเตรียมการสำหรับเริ่มรอบใหม่ ผู้เล่นเริ่มจากขยับตัวนับรอบไปยังตำแหน่งถัดไปบนแถบนับรอบ จากนั้น ผู้เล่นแต่ละคนทำการทำตามวิธีที่เกี่ยวข้องกับบทบาทของพวกเขา หากมีปัญหาของเรื่องจังหวะใด ๆ ให้ตรวจสอบแผ่นช่วยเหลือผู้เล่นทั่วไปเพื่อดูลำดับที่ถูกต้องที่วิธีเหล่านี้จะได้รับการดำเนินการ

หลังจากผู้เล่นแต่ละคนทำตามลำดับของพวกเขาแล้ว จึงดำเนินเข้าสู่ช่วงแอ็กชัน

## 2) ช่วงแอ็กชัน (Action Phase)

ช่วงแอ็กชันคือแกนหลักของเกมนี้ ผู้เล่นจะเล่นการ์ดแอ็กชันจากในมือของพวกเขาเพื่อทำตามแอ็กชันและพยายามพิชิตเป้าหมายของพวกเขา ผู้เล่นจะเล่น 5 ตา ระหว่างช่วงแอ็กชัน (เหลือการ์ดไว้ 2 ใบสำหรับรอบถัดไป) โดยเรียงลำดับการเล่น ดังนี้

1. ชนชั้นแรงงาน
2. ชนชั้นกลาง
3. ชนชั้นนายทุน
4. รัฐ

เริ่มต้นจากชนชั้นแรงงาน ผู้เล่นแต่ละคนในตาของเขาจะเลือกการ์ดหนึ่งใบในมือของพวกเขาเพื่อทำแอ็กชันหลักของพวกเขา พวกเขาสามารถใช้ผลที่เกิดขึ้นจากการ์ดที่ถูกเลือกหรือพวกเขาสามารถทิ้งไปเพื่อทำแอ็กชันพื้นฐานได้ ผู้เล่นแต่ละคนมีชุดแอ็กชันพื้นฐานที่พร้อมใช้งานได้ที่แตกต่างกันไป ซึ่งสามารถตรวจสอบได้ที่บัพของพวกเขาเอง และยังคงระบุเอาไว้ผ่านช่วยเหลือผู้เล่นของเขาเองด้วยเพื่อความง่ายต่อการเข้าถึง

ผู้เล่นยังสามารถทำแอ็กชันฟรีได้หนึ่งครั้งในตาของเขาได้ไม่ว่าจะก่อนหรือหลังจากแอ็กชันหลักของพวกเขา เช่นเดียวกัน ผู้เล่นแต่ละคนมีชุดของแอ็กชันฟรีที่สามารถทำได้ที่แตกต่างกันไปซึ่งสามารถตรวจสอบได้ที่ผ่านช่วยเหลือของพวกเขา

เมื่อเล่นการ์ดเพื่อใช้ผลของมันเป็นแอ็กชันหลัก โปรดจำไว้เสมอว่าการ์ดบางใบมีเงื่อนไขถูกระบุไว้อยู่บนนั้น ซึ่งมักจะเกี่ยวข้องกับนโยบายที่อาจส่งผลต่อผลนั้น ๆ

ผู้เล่นสามารถเล่นการ์ดเหล่านั้นเพื่อผลลัพธ์ของมันได้ราบใดที่สามารถทำได้ตามเงื่อนไข (ยกตัวอย่างเช่น นโยบายปัจจุบันนั้นตรงกับที่กำหนดไว้บนการ์ด) หากไม่ตรงตามเงื่อนไข ผู้เล่นจะสามารถใช้ได้เป็นเพียงแอ็กชันพื้นฐานเท่านั้น

หากการ์ดแอ็กชันถูกเล่นสำหรับผลลัพธ์ของมันแสดงให้เห็นสัญลักษณ์ของชนชั้นใดชนชั้นหนึ่งหรือมากกว่านั้น พร้อมตัวเลขที่ปรากฏอยู่ด้านข้างที่เบื้องล่าง นั้นหมายถึงคะแนนความชอบธรรมของชนชั้นเหล่านั้นได้รับการเปลี่ยนแปลงตามกระดานของรัฐ (ดูที่บัพของรัฐสำหรับข้อมูล

เพิ่มเติม) หลังจากที่เกิดผลจากการดั้นแล้ว ขยับตัวนับความชอบธรรมตามที่ระบุ ฟังระลึกไว้ว่าสิ่งนี้จะเกิดขึ้นในเกมการเล่น 4 คนเท่านั้น เมื่อเล่นด้วยจำนวนผู้เล่นที่น้อยกว่านี้ ไม่ต้องสนใจสัญลักษณ์เหล่านี้ สัญลักษณ์เหล่านี้ยังคงถูกเพิกเฉยในกรณีที่ถูกทิ้งเพื่อใช้เป็นแอ็กชันพื้นฐานเช่นกัน

ฟังระลึกไว้ว่า ผลของการดั้นบางอย่างอาจจะให้คุณทำแอ็กชันพื้นฐานอย่างน้อยหนึ่งอย่าง ซึ่งมักจะมาพร้อมข้อบังคับหรือข้อเปลี่ยนแปลงเล็กน้อย ในกรณีเหล่านี้ กฎสำหรับแอ็กชันพื้นฐานจะส่งผลตามปกติ (ดังที่ระบุในส่วนของแต่ละบทบาท) เว้นเสียแต่ว่าถูกระบุไว้อีกอย่าง

หลังจากผู้เล่นท การเล่นจบตาของเขา จะเป็นตาของผู้เล่นคนถัดไปตามลำดับการเล่น ทำเช่นนี้ไปจนกว่าผู้เล่นทุกคนจะเล่นจนครบ 5 ตา การ์ด 2 ใบที่เหลืออยู่ในมือของผู้เล่นแต่ละคนจะถูกเก็บไว้ในรอบถัดไป

### 3) ช่วงการผลิต (Production Phase)

ในช่วงนี้ มีบริษัทจำนวนหนึ่งภายในเกมที่ผลิตสินค้าหรือบริการและคนงานที่อยู่ภายในนั้น ต้องถูกจ่ายค่าแรง เพื่อให้ความต้องการพื้นฐานของผู้คนได้รับการดูแล และภาษีได้ถูกจ่าย

ช่วงการผลิตประกอบไปด้วยขั้นตอนต่อไปนี้:

- การผลิตสินค้าและบริการ
- การตอบสนองความต้องการ
- การตรวจสอบกองทุนระหว่างประเทศ (IMF)
- การจ่ายภาษี

ระหว่างช่วงการผลิตนั้น ลำดับการเล่นจะย้อนกลับ นั่นหมายถึงแต่ละขั้นตอนจะถูกดำเนินการโดยรัฐเสียก่อน จากนั้นจึงเป็นชนชั้นนายทุน จากนั้นเป็นชนชั้นกลาง และปิดท้ายด้วยชนชั้นแรงงาน

#### **การผลิตสินค้าและบริการ**

ในขั้นตอนนี้ ผู้เล่นแต่ละคนที่ถือครองบริษัทต่าง ๆ อยู่ (รัฐ, ชนชั้นนายทุน และชนชั้นกลาง) ต้องจ่ายค่าแรงตามที่ระบุไว้ให้แก่แต่ละบริษัทแก่ผู้เล่นที่ถือครองคนงานในพื้นที่นั้น ฟังระลึกไว้ว่าค่าแรงที่ถูกกำหนดไว้กับแต่ละบริษัทนั้นคือค่าแรงของคนงานทั้งหมดที่ทำงานอยู่ที่นั่น ไม่ใช่ค่าแรงที่



จ่ายแยกของคนงานแต่ละคน จากนั้น แต่ละบริษัทจึงผลิตสินค้าและบริการตามจำนวนที่ระบุเอาไว้ ผู้เล่นที่เป็นเจ้าของบริษัทนั้น ๆ ทำการนำทรัพยากรที่ตรงกันมาวางไว้ในพื้นที่คลังของเขาเอง

แม้แต่ในเกมการเล่น 2 หรือ 3 คนที่รัฐไม่ได้ถูกเล่นโดยผู้เล่นคนใดคนหนึ่งบริษัทสาธารณะจะยังคงผลิตอยู่เสมอ จ่ายค่าแรงให้แก่คนงานโดยใช้เงินที่มาจากกองคลัง และนำทรัพยากรที่ถูกผลิตออกมาไปวางไว้ในพื้นที่บริการสาธารณะบนกระดาน

### **การตอบสนองความต้องการ**

ในขั้นตอนนี้ ชนชั้นกลางและชนชั้นแรงงานนั้นจะพยายามสนองความต้องการประชากรของพวกเขา โดยทำการบริโภคอาหารตามจำนวนประชากรของเขา หากพวกเขามีอาหารไม่เพียงพอ พวกเขาต้องหาซื้อจากแหล่งใดก็ได้

### **การตรวจสอบกองทุนระหว่างประเทศ (IMF)**

ในขั้นตอนนี้ คุณตรวจสอบว่ารัฐนั้นมีหนี้มากกว่าที่นโยบายการคลังอนุญาตหรือไม่ (นโยบายที่ 1) หากใช่ ให้ดูว่าสามารถจ่ายหนี้เหล่านี้ด้วยเงิน 55\$ ต่อหนี้ได้หรือไม่ หากใช่ และทำให้มีหนี้กู้ยืมเหลือน้อยกว่าที่นโยบายการคลังกำหนด ให้ข้ามไปยังขั้นตอนถัดไป แต่หากไม่ใช่ กองทุนระหว่างประเทศจะเข้ามาสอดแทรกซึ่งจะบังคับให้บางนโยบายต้องมีการเปลี่ยนแปลง (ดูที่การแทรกแซงของกองทุนระหว่างประเทศในกฎอื่น ๆ สำหรับรายละเอียดเพิ่มเติม)

### **การจ่ายภาษี**

ในขั้นตอนนี้ ผู้เล่นต้องจ่ายภาษีของพวกเขาให้แก่รัฐตามนโยบายภาษีอากรที่กำลังส่งผลอยู่ (นโยบายที่ 3) การพิจารณาโดยละเอียดของที่แต่ละชนชั้นต้องจ่ายนั้นสามารถดูได้ที่บทของพวกเรา และแบบที่สั้นลงบนแผ่นช่วยเหลือผู้เล่นของเขาเอง ทั้งนี้เงินที่ถูกจ่ายให้สำหรับภาษีจะต้องไปวางที่กองคลังเสมอ

#### 4) ช่วงการเลือกตั้ง (Elections Phase)

ในขั้นตอนนี้ การเลือกตั้งจะเริ่มต้นขึ้นเพื่อตรวจสอบว่าร่างกฎหมายใดที่ได้รับการรับรองในระหว่างช่วงแอ็กชันจะได้รับการอนุมัติหรือไม่

ช่วงการเลือกตั้งนั้นจะประกอบด้วยขั้นตอนต่อไปนี้:

- การเติมถุงโหวต
- การจัดการเลือกตั้ง

ในช่วงการเลือกตั้ง ลำดับการเล่นตามปกติจะถูกใช้งานเมื่อต้องการ (ชนชั้นแรงงาน, ชนชั้นกลาง, ชนชั้นนายทุน และรัฐ)

พึงระลึกไว้ว่า หากไม่มีร่างกฎหมายใด ๆ ได้รับการเสนอระหว่างช่วงแอ็กชันช่วงการเลือกตั้ง จะถูกข้ามทั้งหมด

การเติมถุง: ก่อนการเลือกตั้งจะเริ่มขึ้น ชนชั้นทั้ง 3 แต่ละชนชั้นจะนำเม็ดโหวต (Voting cubes) เพิ่มเข้าไปในถุง ชนชั้นคนงานจะเพิ่มเม็ดเข้าไปเท่ากับครึ่งหนึ่งของจำนวนประชากร ชนชั้นนายทุนเพิ่มเม็ดเท่ากับของบริษัทที่ยังเปิดกิจการอยู่ (บริษัทที่มีคนงานอยู่บนนั้นหรือเป็นอัตโนมัติเต็มรูปแบบ) และชนชั้นกลางจะนำเม็ดใส่เข้าไปเท่ากับค่าใดค่าหนึ่งจากสองค่าที่มีค่าสูงกว่ากันสำหรับชนชั้นนั้น (ครึ่งหนึ่งของจำนวนประชากรหรือครึ่งหนึ่งของบริษัทที่ยังเปิดกิจการอยู่)

ในเกมการเล่น 2 คนที่ชนชั้นกลางไม่ได้ถูกควบคุมโดยผู้เล่นคนใด คุณยังคงเพิ่มเม็ด 5 เม็ดของเขาสู่ในถุงเสมอ

รัฐนั้นไม่มีเม็ดเป็นของตัวเอง ดังนั้นจะไม่มีการเพิ่มใด ๆ เข้าไปในถุง อย่างไรก็ตาม เขาจะได้รับการสื่อสารตามค่าความชอบธรรมที่ต่ำที่สุด (ดูที่บทของรัฐสำหรับรายละเอียดเพิ่มเติม)

การจัดการเลือกตั้ง: สำหรับแต่ละนโยบายที่มีตัวระบุการเสนอร่างกฎหมายอยู่บนนั้น การเลือกตั้งจะเริ่มต้นขึ้น โดยเริ่มจากนโยบายที่ 1 แล้วไล่ไปตามลำดับ ระหว่างการเลือกตั้งนั้น ผู้เล่นแต่ละคนจะระบุว่าเขาเห็นชอบหรือเห็นต่างในการเปลี่ยนแปลงนโยบายตามที่มีการเสนอร่างกฎหมายออกมาโดยเริ่มจากชนชั้นแรงงานก่อนและเล่นไปตามลำดับการเล่น (ไม่สามารถงดออกเสียงได้) โดยการพลิกโทเคนโหวต (Vote token) ของเขาตามผลตัดสินใจเพื่อเตือน ผู้เล่นที่เสนอร่างกฎหมายนั้นจะถือว่าเห็นชอบโดยอัตโนมัติ

หลังจากที่ผู้เล่นทุกคนระบุความต้องการของพวกเขาแล้ว จั่วเม็ต 5 เม็ตออกมาจากถุงโหวต และวางไว้บนพื้นที่ที่ตรงกันบนกระดาน อิงตามความต้องการของผู้เล่นคนนั้น ๆ แต่ละเม็ตนั้นนับเป็นหนึ่งโหวต

นี่คือผลลัพธ์เบื้องต้น แต่ผู้เล่นจะได้รับโอกาสในการเปลี่ยนแปลงผลมันได้โดยการใช้การสื่อสาร ผู้เล่นแต่ละคนทำการประกาศถึงการสื่อสารที่พวกเขามี กำไว้ทั้งหมดในมือข้างหนึ่ง และเลือกใส่ไว้อีกมือตามจำนวนที่เขาต้องการใช้แบบเป็นความลับ ผู้เล่นทุกคนทำการแบมือออก แต่ละการสื่อสารที่ถูกใช้จะนับว่าเป็นอีกหนึ่งโหวตเพิ่มเติมสำหรับตัวเลือกดั้งเดิมของผู้เล่นนำมาวางไว้ในพื้นที่ที่ตรงกันบนกระดาน และนับผลรวมของจำนวนโหวตของแต่ละผลลัพธ์

- หากตัวเลือก “เห็นชอบ” นั้นมีจำนวนมากกว่าหรือเท่ากับจำนวนโหวตของตัวเลือก “เห็นต่าง” การเสนอร่างกฎหมายนั้นจะถือว่าผ่าน นำตัวระบุนโยบายย้ายไปวางไว้ในช่องใหม่นี้และคืนตัวระบุร่างกฎหมายของผู้เล่นไปวางคืนที่หน้าพวกเขา ผู้เล่นคนนั้นจะได้รับ 3 คะแนนทันที ผู้เล่นอื่น ๆ ทุกคนที่เหลือที่สนับสนุนเขาและร่วมโหวต “เห็นชอบ” (ไม่ว่าจากเม็ตจากในถุงหรือด้วยการสื่อสารที่ถูกใช้หลังจากนี้) จะได้รับ 1 คะแนนเช่นกัน

- หากตัวเลือก “เห็นต่าง” นั้นมีจำนวนโหวตมากกว่าตัวเลือก “เห็นชอบ” การเสนอร่างกฎหมายนั้นจะถือว่าไม่ผ่านมติ นำตัวระบุร่างกฎหมายของผู้เล่นนั้นคืนไปและขยับไปยังนโยบายถัดไป ไม่มีคะแนนใด ๆ จะมอบให้ในกรณีนี้

ในเกมการเล่น 2 คน เม็ตของชนชั้นกลางที่ถูกจั่วออกมาจะนับเป็นส่วนหนึ่งของเม็ต 5 เม็ตนั้นด้วย แต่จะถูกกำจัดทิ้งทันที พวกเขาจะไม่ทั้งเห็นชอบหรือเห็นต่างก็ตาม ผลลัพธ์จะมาจากเม็ตโหวตที่เหลืออยู่ในกรณีหายากที่ทั้ง 5 เม็ตนั้นมาจากชนชั้นกลางทั้งหมด (และไม่มีการสื่อสารใด ๆ ถูกใช้โดยผู้เล่นคนใด) จะถือว่าการร่างกฎหมายนั้นผ่าน

พึงระลึกไว้ว่า คะแนนจะได้รับการมอบให้ก็ต่อเมื่อการร่างกฎหมายนั้นผ่านเท่านั้น ยิ่งไปกว่านั้น ถึงแม้การร่างกฎหมายจะผ่านแล้วก็ตาม เฉพาะผู้เล่นที่สนับสนุนที่มีส่วนร่วมอย่างน้อย 1 โหวต (ไม่ว่าจะมาจากเม็ตโหวตหรือการสื่อสารก็ตาม) จะได้รับ 1 คะแนนเสมอ สิ่งนี้จะไม่ส่งผลต่อผู้เล่นที่เป็นผู้เสนอร่างกฎหมายด้วยตัวเองที่ถ้าหากร่างกฎหมายนั้นผ่าน เขาจะได้รับ 3 คะแนน แม้ว่าเขาจะไม่ได้ทำการมีส่วนร่วมใด ๆ เลยก็ตาม และชนะโดยผลโหวตจากผู้เล่นที่สนับสนุนแต่เพียงอย่างเดียว

หลังจากผลลัพธ์ได้รับการตัดสิน ทั้งเม็ตทั้งหมดในฝั่งที่ชนะและการสื่อสารที่ถูกใช้ไปโดยผู้เล่นทั้งหมด (โดยไม่สนใจว่าอยู่ฝั่งของผู้ชนะหรือไม่) จากนั้นจึงนำคืนเม็ตทั้งหมดจากฝั่งที่แพ้คืนใส่ถุง หาก

มีการเปลี่ยนแปลงใด ๆ ที่จำเป็นต้องทำบนกระดานสืบเนื่องจากนโยบายที่มีการเปลี่ยนแปลงไป (ตัวอย่างเช่น หากบริษัทสาธารณะเปิดเนื่องจากนโยบายการคลัง, หากค่าแรงเปลี่ยนแปลงตามตลาดแรงงาน เป็นต้น) ให้เกิดผลเหล่านั้นให้เรียบร้อยก่อนขยับไปยังนโยบายถัดไป

ในกรณีหายากที่ผู้เล่นทุกคนตกลงสมานฉันท์ถึงผลลัพธ์ของการเลือกตั้ง (ซึ่งทำให้ผ่านโดยทันที) เม็ด 5 เม็ดจะยังคงจั่วออกมาจากถุงและถูกทิ้งออกไปทั้งหมด

ในขณะเดียวกัน หากมีจังหวัดใดก็ตามที่ไม่มีเม็ดเหลืออยู่ในถุง และคุณจำเป็นต้องจั่วทำตามขั้นตอนเดิมถุงสองครั้งและจั่วต่อ

คุณสามารถดูตัวอย่างของการเลือกตั้งไว้ในบทที่ตรงกันในภายหลังของหนังสือกฎ

เมื่อการเลือกตั้งทั้งหมดถูกจัดขึ้นเรียบร้อยแล้ว ให้ดำเนินการไปยังช่วงถัดไป

#### 5) ช่วงการนับคะแนน

ในช่วงนี้ ผู้เล่นจะได้รับคะแนนเพิ่มเติมจากความคืบหน้าของพวกเขา ในขณะเดียวกัน รัฐจะได้รับบทลงโทษจากเหตุการณ์ทั้งหมดที่พวกเขาไม่ได้จะต้องในช่วงแอ็กชันและยังคงอยู่บนกระดาน

โปรดรู้ไว้ว่า ในขณะที่ทุกบทบาทมีศักยภาพมากพอที่จะได้รับคะแนนในช่วงนี้ จำนวนที่ได้รับนั้นจะแตกต่างกันอย่างสิ้นเชิง บทบาทหนึ่งอาจจะได้คะแนนจากช่วงนี้เป็นคะแนนหลัก ๆ ของเกม ในขณะที่อีกบทบาทอาจจะได้เป็นเพียงโบนัสเล็กน้อย

#### 4.1.6 การจบเกม

เมื่อจบรอบที่ 5 เกมจะจบลง ผู้เล่นจะได้รับบทลงโทษจากการกู้ยืมที่พวกเขามี และจากนั้นจึงคำนวณผลคะแนนสุดท้าย

##### ตรวจสอบการกู้ยืม

ขั้นต้นนายทุนจะได้รับบทลงโทษ -5 คะแนนต่อเงินกู้ที่เขามี ผู้เล่นที่เหลือจะได้รับโอกาสให้ทำการจ่ายเงินกู้ของพวกเขาให้เสร็จเสียก่อน พวกเขาจะทำได้โดยการจ่าย 55\$ ต่อเงินกู้หนึ่งหน่วยที่พวกเขามี และทิ้งการ์ดเงินกู้นั้นออกไป

หลังจากนั้น หากพวกเขาไม่สามารถจ่ายได้เต็มจำนวน ให้พวกเขาจ่ายเท่าที่สามารถจ่ายได้ในหน่วยที่เพิ่มขึ้นทีละ 5\$ และพวกเขาจะเสีย 1 คะแนนต่อทุก ๆ 5\$ ที่พวกเขาไม่ได้จ่ายไป

### การคำนวณคะแนนเมื่อจบเกม

หลังจากเกมจบลง ผู้เล่นแต่ละคนจะได้รับคะแนนเพิ่มเติมตามสถานการณ์การเมืองในปัจจุบันและสถานะของกระดานส่วนตัวของพวกเขา ดูที่บทของพวกเขาสำหรัยรายละเอียดเพิ่มเติม

หลังจากรับผลจากคะแนนสุดท้ายเหล่านั้นแล้ว ผู้เล่นที่มีคะแนนมากที่สุดคือผู้ชนะ หากเสมอกัน ให้ดูที่นโยบายที่ 1-5 และนับว่าผู้เล่นมีจำนวนเท่าไรที่อยู่ในส่วนของบทบาทที่ผู้เล่นเลือก (ส่วน A สำหรับชนชั้นแรงงาน, ส่วน B ของชนชั้นกลาง, ส่วน C ของชนชั้นนายทุน, และที่ตรงกันกับการदनนโยบายสาธารณะสำหรับรัฐ) ผู้เล่นที่มีนโยบายมากที่สุดระหว่างผู้ที่เสมอกันชนะหากยังเสมอกัน และมีรัฐอยู่ระหว่างผู้ที่เสมอกัน รัฐเป็นฝ่ายชนะ หากไม่มี ผู้เล่นที่มีจำนวนเมดโหวตมากกว่าคือผู้ชนะ หากยังคงเสมอกัน ผู้เล่นที่เสมอกันจะถือว่าชนะร่วมกัน

ดังนั้นบอร์ดเกม Hegemony: Lead Your Class to Victory จึงเป็นบอร์ดเกมการเมืองที่มีองค์ประกอบของเกม queผู้เล่นต้องสวมบทบาททางการเมืองของชนชั้น 4 ชนชั้น ได้แก่ ชนชั้นแรงงาน ชนชั้นกลาง ชนชั้นนายทุน และรัฐ ที่ผู้เล่นแต่ละคนจะมีวิธีการเล่นที่แตกต่างกันไปตามบทบาทหน้าที่ของตน เพื่อดำเนินการตามระบบนโยบายทางการเมืองทั้ง 7 ด้าน ซึ่งส่งผลต่อทุกมิติในเกม และสร้างความขัดแย้งโดยธรรมชาติเพื่อขับเคลื่อนรัฐในเกม

## 4.2 การศึกษาการใช้บอร์ดเกมการเมืองเพื่อการศึกษาทางการเมือง

Hegemony: Lead Your Class to Victory เป็นการจำลองเกมการเมือง อำนาจ และความชอบธรรม ว่ามีบทบาทอย่างไรในรัฐร่วมสมัย ซึ่งจะทำให้ผู้เล่นสามารถเรียนรู้แนวความคิดที่สำคัญบางประการของการเมืองในระบอบประชาธิปไตยในศตวรรษที่ 21 ตลอดจนแนวคิดพื้นฐานทางการเมืองบางอย่างที่มีถกเถียงกันมานานนับพันปีในอดีต และจะยังคงโต้เถียงกันต่อไปอีกในอนาคต จากการศึกษาพบว่าบอร์ดเกม Hegemony สามารถนำมาใช้ในการศึกษาทางการเมืองในด้านต่าง ๆ ดังนี้

### 4.2.1 รัฐ-ชาติ (Nation – State)

การเมืองเกิดขึ้นภายในและระหว่างรัฐ บอร์ดเกม Hegemony ตั้งอยู่ภายในรัฐชาติสมมติหนึ่งในประมาณ 200 รัฐที่มีอยู่บนโลกในปัจจุบัน แนวคิดของ "รัฐ" มีมาอย่างน้อย 5,000 ปีแล้ว และมีหลายรูปแบบ - อาณาจักร จักรวรรดิ สาธารณรัฐ theocracies ฯลฯ ตั้งแต่กลางทศวรรษที่ 1800 ประเภทของรัฐที่ครอบงำคือรัฐชาติ โครงสร้างทางการเมืองที่อาศัยอยู่โดยประเทศเดียว (เช่น รัฐ "ฝรั่งเศส" สำหรับชาวฝรั่งเศส รัฐของ "อินโดนีเซีย" สำหรับชาวอินโดนีเซีย เป็นต้น) มีคุณสมบัติ 5 ประการที่ "รัฐ" ต้องมี:

1. การผูกขาดความรุนแรงที่ชอบด้วยกฎหมาย (Monopoly of legitimate violence) รัฐและรัฐเท่านั้นที่สามารถใช้ความรุนแรงกับพลเมืองของตนอย่างถูกกฎหมายหากพวกเขาฝ่าฝืนกฎหมายและสามารถใช้ความรุนแรงเพื่อปกป้องพลเมืองของตนจากรัฐอื่นและจากกันและกัน การใช้ความรุนแรงนี้โดยองค์กรของรัฐ เช่น ตำรวจ ทหาร ระบบเรือนจำ และศาล ถือว่าถูกต้องตามกฎหมายโดยรัฐบาลและประชาชนส่วนใหญ่ เพราะมีการใช้ความรุนแรงโดยรัฐบาลของรัฐ

2. อาณาเขต (Territory) รัฐอ้างว่าปกครองส่วนใดส่วนหนึ่งของผืนดินและ/หรือทะเลของโลก และมีสิทธิแต่เพียงผู้เดียวในการปกครองพื้นที่นั้นและปกป้องพื้นที่ดังกล่าวจากบุคคลภายนอก พื้นที่ของโลกเกือบทั้งหมดถูกอ้างสิทธิ์โดยรัฐ บางพื้นที่ถูกอ้างสิทธิ์โดยหลายรัฐที่พยายามแก้ไขข้อพิพาทด้วยการทูตหรือสงคราม มีเพียงส่วนเล็ก ๆ ของพื้นผิวโลกเท่านั้นที่ไม่ได้อ้างสิทธิ์โดยรัฐใด ๆ ส่วนใหญ่อยู่ในแอนตาร์กติกา

3. ประชากร (Population) รัฐอ้างสิทธิในการเป็นผู้ว่าการรัฐแต่เพียงผู้เดียว กลุ่ม (หรือ "ชาติ") ของผู้คนที่อาศัยอยู่ในดินแดนนั้น ปัจจุบัน รัฐส่วนใหญ่ของโลกประกอบด้วยหลายชาติ และมีบางชาติที่ไม่มีรัฐเป็นของตนเอง (เช่น ชาวเคิร์ด) รัฐถือว่าถูกต้องตามกฎหมายเพราะปกป้องประชาชนจากภัยคุกคามภายนอกและภายใน ถ้าไม่สามารถปกป้องประชาชนได้ ก็จะกลายเป็นคนนอกกฎหมาย

4. อำนาจอธิปไตย (Sovereignty) ไม่มีอำนาจใดเหนือรัฐ มีองค์การระหว่างประเทศ (เช่น องค์การสหประชาชาติ) แต่องค์การเหล่านี้เป็นที่ปรึกษาและไม่มีอำนาจเหนือรัฐสมาชิก ถ้าไม่มีอำนาจเหนือกว่าที่รัฐต้องตอบ รัฐนั้นก็มีความอธิปไตย ในบางกรณี รัฐสามารถยอมสละอำนาจอธิปไตยในระดับหนึ่งโดยสมัครใจเพื่อรับผลประโยชน์ทางการเมืองและเศรษฐกิจอื่นๆ (เช่น สหภาพยุโรป)

#### 4.2.2 ความชอบธรรม (Legitimacy)

รัฐเป็นเวทีการเมืองสมัยใหม่ มีอำนาจในการควบคุมชีวิตพลเมือง เก็บภาษี ลงโทษผู้ฝ่าฝืนกฎหมาย และทำสงครามกับรัฐอื่น ๆ อำนาจมหาศาลเหนือชีวิตและความตายนี้เป็นที่ยอมรับโดยทั่วไปของประชากรของรัฐ เพราะพวกเขารู้สึกว่ารัฐมีความชอบธรรม

ในประวัติศาสตร์ที่ผ่านมา มีหลายวิธีที่รัฐอ้างความชอบธรรม ทั้งในนามของความเชื่อทางการเมืองร่วมสมัยมีพื้นฐานมาจากการที่พระเจ้าทรงเลือกผู้ปกครอง (เช่น ยุโรปยุคกลาง) หรือเพราะผู้ปกครองเป็นเทพเจ้า (เช่น อียิปต์โบราณ จักรวรรดิซิง เป็นต้น) ระบบการเมืองบางระบบอ้างความชอบธรรมโดยเรียกร้องตามจารีตประเพณี (เช่น จักรพรรดิญี่ปุ่นร่วมสมัย) ในขณะที่บางระบบอ้างความชอบธรรมในขณะที่พวกเขาล้มล้างประเพณีทางการเมืองที่เสื่อมทรามและล้าสมัย (เช่น ฝรั่งเศส สหรัฐอเมริกา) การพิชิตและยึดครองรัฐโดยอีกรัฐหนึ่งนั้นถูกต้องตามประเพณีโดยอ้างว่าผู้รุกรานนั้นเหนือกว่าทั้งทางวัฒนธรรมหรือทางเชื้อชาติ หรือการแทรกแซงเพื่อปกป้องผู้คนจากรัฐที่เสื่อมทรามของตนเอง หรือพูดง่าย ๆ ว่าผู้รุกรานมีอำนาจมากกว่า ดังนั้นจึงสามารถทำได้ สิ่งที่พวกเขาต้องการ

บอร์ดเกม Hegemony เกิดขึ้นในโลกสมัยใหม่ ซึ่งรัฐส่วนใหญ่อ้างความชอบธรรมเพราะปัจจัย 3 ประการ 1) พวกเขาปกป้องพลเมืองของตนจากอันตราย 2) พวกเขาอยู่บนพื้นฐานของประชาธิปไตยมากกว่าเผด็จการ และ 3) ประชาชนมีสิทธิที่จะเปลี่ยนรัฐบาลหากพวกเขาไม่พอใจกับ

มัน ในโลกแห่งบอร์ดเกม Hegemony รัฐถือว่าถูกต้องตามกฎหมายเพราะปกป้องพลเมืองของตน เช่น จากเหตุการณ์ภายนอกที่เกิดขึ้นทีละรอบ นอกจากนี้ การเปลี่ยนรัฐบาลผ่านการเลือกตั้งที่เกิดขึ้นซ้ำ ๆ ดูได้จากสัญลักษณ์โดยการกระเปียบวาระการประชุม ซึ่งการเปลี่ยนแต่ละรอบสำหรับผู้เล่นของรัฐ และแสดงให้เห็นแนวร่วมทางอุดมการณ์ของรัฐบาลใหม่ ลักษณะของรัฐในบอร์ดเกม Hegemony ไม่สามารถเปลี่ยนแปลงได้ (เช่น สาธารณรัฐไม่สามารถกลายเป็นระบอบกษัตริย์ได้ และจังหวัดไม่สามารถประกาศเอกราชจากรัฐได้) เนื่องจากอาจทำให้ผู้เล่นบางคนออกจากเกมได้ สำหรับผู้เล่นที่เป็นตัวแทนของรัฐ ความชอบธรรมมีความสำคัญอย่างยิ่งและจำเป็นต้องได้รับจากทั้ง 3 ขนชั้น เนื่องจากเป็นแหล่งคะแนนเพื่อชัยชนะที่ใหญ่ที่สุด

#### 4.2.3 สัญญาประชาคม (The Social Contract)

รัฐมีอำนาจมหาศาลเหนือชีวิตของพลเมือง ผ่านการออกกฎหมาย รัฐสร้างและบังคับใช้กฎหมายที่ควบคุมแง่มุมต่าง ๆ ในชีวิตของเรานับไม่ถ้วน ไม่ว่าจะเป็นสิ่งที่เราได้รับการสอนในโรงเรียน ส่วนผสมใดที่สามารถใส่ในอาหารของเรา อายุเท่าใดที่เราได้รับอนุญาตให้ขับรถหรือแต่งงานได้ ไปจนถึงการตัดสินใจลงโทษสำหรับผู้ฝ่าฝืนกฎหมาย รัฐเก็บภาษีจากพลเมืองของตนและแจกจ่ายความมั่งคั่งของประชาชน และถ้าพลเมืองไม่ปฏิบัติตามกฎ รัฐสามารถเอาเงินของพวกเขาไปโดยการปรับหรือจำกัดเสรีภาพของพวกเขาโดยการจำคุก และในกรณีร้ายแรงอาจถึงชีวิตของพวกเขาได้ ตั้งแต่ทศวรรษ 1600 เป็นต้นมา นักทฤษฎีการเมืองได้โต้แย้งว่าแม้ผู้คนไม่ต้องการจ่ายภาษีหรือปฏิบัติตามกฎ แต่ก็ไม่มีใครร้ายเท่ากับการอยู่ในโลกแห่งความโกลาหล อนาธิปไตย และความรุนแรง จนเป็นจุดกำเนิดของ "สัญญาประชาคม"

นักปรัชญาและนักรัฐศาสตร์ได้กำหนดรูปแบบของสัญญาทางสังคมตั้งแต่สมัยของอริสโตเติล แต่แนวคิดนี้เกี่ยวข้องกับนักทฤษฎีชาวอังกฤษ Thomas Hobbes (1588-1679) และนักปรัชญาชาวสวิส Jean-Jacques Rousseau (1712-1778) มากที่สุด ฮอบส์สรุปทฤษฎี "สงครามของทั้งหมดต่อทั้งหมด" ("the war of all against all"); ว่าสังคมที่ปราศจากระเบียบและอำนาจเป็นสังคมแห่งความทุกข์ยากและความรุนแรง ด้วยเหตุนี้ผู้คนจึงสร้างรัฐที่มีกฎเกณฑ์ และปฏิบัติตามกฎเกณฑ์และข้อจำกัดเหล่านี้ในฐานะพลเมืองดี ในขณะที่รัฐสร้างขึ้นเพื่อโต้แย้งว่าพลเมืองไม่เชื่อฟังรัฐ (อานิปไตย) แต่พลเมืองคือ อำนาจอธิปไตย



รัฐในบอร์ดเกม Hegemony ทำหน้าที่ตามทฤษฎีสัญญาทางสังคม พลเมืองตกลงที่จะปฏิบัติตามกฎเพื่อหลีกเลี่ยงความน่าสะพรึงกลัวของสงครามของฮอบส์ต่อทุกคน แต่พวกเขาไม่เชื่อฟังผู้มีอำนาจทางการเมืองอย่างส่ำส่ำห่า ตามความเข้าใจของรุสโซ พลเมืองมีอำนาจอธิปไตย และพวกเขากำหนดนโยบายของผู้มีอำนาจทางการเมือง ในบอร์ดเกม Hegemony นี้กระทำโดยผู้เล่น (เป็นตัวแทนของกลุ่มพลเมืองต่าง ๆ ) เสนอกฎหมายและรูปแบบของระเบียบ มีส่วนร่วมในการเมืองผ่านการเจรจา ประนีประนอม ลงคะแนนเสียง และสร้างอำนาจอธิปไตยที่เป็นของประชาชน เพื่อประชาชน โดยประชาชน

#### 4.2.4 ประชาธิปไตย (Democracy)

ในประวัติศาสตร์ส่วนใหญ่ของมนุษย์ สังคมถูกปกครองโดยผู้ปกครองคนเดียว นั่นคือ ระบอบราชาธิปไตย พระมหากษัตริย์สามารถเป็นกษัตริย์ จักรพรรดิ ฟาโรห์ ประมุข ข่าน ไปจนถึงเผด็จการ; แต่คุณลักษณะที่กำหนดคือคน ๆ หนึ่ง (เกือบจะเป็นผู้ชายทั้งหมด) เป็นผู้ออกกฎหมาย สิ่งตรงกันข้ามกับการปกครองคนเดียวคือการปกครองโดยประชาชน ประชาธิปไตยถือกำเนิดขึ้นในนครรัฐกรีกโบราณอย่างเอเธนส์เมื่อ 3,000 ปีที่แล้ว มันไม่ได้เกิดขึ้นในรูปแบบที่สมบูรณ์ และระบบเอเธนส์เปลี่ยนแปลงช้าแล้วช้าเล่ากว่าสามร้อยปีจนกระทั่งตายไปเมื่อ 2,700 ปีที่แล้ว ตั้งแต่นั้นมา ประชาธิปไตยมีอยู่ในรูปแบบจำกัดและ/หรือชั่วคราวทั่วโลก แต่ในฐานะที่เป็นวิธีการปกครองสังคมขนาดใหญ่และซับซ้อน ประชาธิปไตยเป็นสิ่งที่หายากมากจนถึงศตวรรษที่สิบเก้า เมื่อเร็วๆ นี้ ในทศวรรษ 1950 รัฐส่วนใหญ่ในโลกไม่ใช่ประชาธิปไตย (อย่างน้อยก็ไม่ใช่ตามนิยามแนวคิดปัจจุบันของเรา) นับตั้งแต่การล่มสลายของจักรวรรดิยุโรปและการล่มสลายของโลกคอมมิวนิสต์ในปลายศตวรรษที่ 20 รัฐเกือบทั้งหมดในโลกปัจจุบันเป็นรูปแบบหนึ่งของประชาธิปไตย แต่ระบบเหล่านี้แตกต่างกันมาก และไม่มี "ประชาธิปไตย" รูปแบบเดียว 3 รูปแบบทั่วไปของประชาธิปไตยสมัยใหม่คือ:

1. การมีส่วนร่วม พลเมืองของรัฐสามารถลงคะแนนเสียงเลือกตั้งเพื่อเปลี่ยนรัฐบาล และรัฐบาลมีหน้าที่ต้องออกกฎหมายตามความประสงค์ของพลเมือง
2. รัฐธรรมนูญเสรีนิยม กฎหมายและกฎเกณฑ์ของรัฐนั้นจัดทำเป็นลายลักษณ์อักษรเป็นรูปสัญญาซึ่งรัฐบาลและประชาชนตกลงปฏิบัติตาม หากรัฐบาลไม่ปฏิบัติตามสัญญานี้ ประชาชนสามารถ

ลงคะแนนเสียงเพื่อเปลี่ยนรัฐบาลได้ อย่างไรก็ตาม ไม่พบสิ่งนี้ในระบบประชาธิปไตยทั้งหมด และบางประเทศก็ไม่มีรัฐธรรมนูญเป็นลายลักษณ์อักษร เช่น สหราชอาณาจักร ออสเตรเลีย และแคนาดา

3. พรรคการเมืองหลายพรรค และประชาชนสามารถลงคะแนนเสียงเข้าหรือออกจากรัฐบาลได้ ภาคิทำงานร่วมกันและต่อต้านกันในรูปแบบต่างๆ ขึ้นอยู่กับบริบทในขณะนั้น

รัฐในบอร์ดเกม Hegemony มีความประชาธิปไตยแบบเสรีนิยมซึ่งเป็นไปตามเงื่อนไขทั้ง 3 ประการ การเข้าร่วมจะเกิดขึ้นผ่านรอบการโหวตในเกม มีรัฐธรรมนูญและรัฐบาลต้องเปลี่ยนกฎหมายระบบเศรษฐกิจ และการกระจายความมั่งคั่งหากประชาชนลงคะแนนเสียงให้ มีหลายพรรคและแข่งขันกันเพื่อแย่งชิงอำนาจระหว่าง 3 ชั้น

#### 4.2.5 พรรคการเมือง (Political Parties)

"ประชาธิปไตย" บางอย่างมีอยู่และยังคงมีอยู่ ซึ่งประชาชนสามารถลงคะแนนเสียงให้กับพรรคเดียวเท่านั้น (เช่น สหภาพโซเวียต จักรวรรดิไรช์ที่สาม เกาหลีเหนือในปัจจุบัน) หรือ "ประชาธิปไตยแบบเสรีนิยม" ที่มีหลายพรรค แต่รัฐรับรองว่าพรรคเดียวกันจะชนะเสมอ (เช่น รัสเซียสมัยใหม่ คิวบา สิงคโปร์) รัฐในอำนาจเป็นระบอบประชาธิปไตยแบบเสรีนิยมที่มีพรรคการเมืองหลายพรรค พรรคการเมืองคือกลุ่มที่สมาชิกมีความคิดเห็นร่วมกันเกี่ยวกับประเด็นทางการเมือง เช่น สิทธิทางสังคม ระบบเศรษฐกิจ และกฎหมาย และพรรคเหล่านี้รณรงค์เพื่อพยายามโน้มน้าวประชาชนให้ลงคะแนนเสียงให้เป็นรัฐบาล พรรคการเมืองเกิดขึ้นในปี 1800 และโดยทั่วไปสะท้อนทัศนคติต่อประเพณีและอำนาจคร่าว ๆ 3 ฝ่าย ได้แก่

1. ฝ่ายอนุรักษนิยม พยายามเปลี่ยนแปลงสังคมอย่างช้า ๆ หรือไม่เปลี่ยนแปลงเลย ตัวอย่างของกรณีหลัง ได้แก่ พวกปฏิภิกิริยาที่แสวงหาการกลับไปสู่ยุคก่อนหน้าที่พวกเขาคิดว่า "ดีกว่า" ในขณะที่ตัวอย่างในอดีต ได้แก่ พรรคอนุรักษนิยมสมัยใหม่ในประเทศยุโรป ซึ่งละทิ้งนโยบายปฏิภิกิริยาและยอมรับการเปลี่ยนแปลงทางสังคม (เช่น สิทธิเท่าเทียมกันของชนกลุ่มน้อย) แต่พยายามจัดการเปลี่ยนแปลงอย่างช้าๆและค่อยเป็นค่อยไป พรรคฝ่ายขวามักจะสนับสนุนรัฐบาลขนาดเล็กที่มีอำนาจจำกัดในการกระจายความมั่งคั่ง เสรีภาพทางเศรษฐกิจ และค่านิยมทางสังคมแบบดั้งเดิม พวกเขา

มักจะเกี่ยวข้องกับชนชั้นสูง พรรคชาวจัด (เช่น ฟาสซิสต์) โดยทั่วไปเป็นปฏิปักษ์ต่อความทันสมัยและพรรคอื่นๆ ทั้งหมด รวมทั้งพรรคอนุรักษนิยม และสนับสนุนนโยบายรุนแรงเพื่อบังคับใช้สังคมที่กีดกัน

2. ฝ่ายเสรีนิยม พยายามเปลี่ยนแปลงบางแง่มุมของสังคมโดยแนะนำเสรีภาพทางการเมืองและสังคมมากขึ้น โดยทั่วไปพวกเขานิยมรัฐบาลขนาดกลางที่มีความสามารถบางอย่างในการกระจายความมั่งคั่ง นโยบายที่ส่งเสริมเสรีภาพทางเศรษฐกิจ และโดยทั่วไปสนับสนุนค่านิยมทางสังคมที่ก้าวหน้า (เช่น สิทธิทางเพศที่เท่าเทียมกัน การแต่งงานระหว่างเพศเดียวกัน การแยกโบสถ์และรัฐ) มากกว่าแบบดั้งเดิม ค่านิยมทางสังคม พวกเขามักจะเกี่ยวข้องกับชนชั้นกลาง

3. ฝ่ายสังคมนิยม พยายามเปลี่ยนแปลงสังคมอย่างมีนัยสำคัญ พวกเขาโดยทั่วไปสนับสนุนรัฐบาลขนาดใหญ่ที่มีอำนาจมากมายในการกระจายความมั่งคั่ง เศรษฐกิจที่ควบคุมโดยรัฐบาลแทนที่จะเป็นองค์กรเอกชน และทำลายองค์ประกอบที่เลือกปฏิบัติและไม่เป็นธรรมของสังคม พวกเขามักจะเกี่ยวข้องกับชนชั้นแรงงาน ฝ่ายซ้ายสุด (เช่น คอมมิวนิสต์) มักจะสนับสนุนการปรับโครงสร้างทางเศรษฐกิจและสังคมอย่างสมบูรณ์ของระเบียบสังคม ซึ่งตามความเห็นของพวกเขา จะทำให้สังคมเหล่านี้เป็นประชาธิปไตยอย่างแท้จริง

ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและชนชั้นทางเศรษฐกิจไม่ชัดเจนเสมอไป ชนชั้นสูงสามารถสนับสนุนค่านิยมบางอย่างของชนชั้นแรงงาน และชนชั้นแรงงานสามารถสนับสนุนนโยบายอนุรักษนิยมบางอย่างได้ พรรคการเมืองสามารถสร้างพันธมิตรซึ่งกันและกันในบางประเด็นและสามารถวางแผนเพื่อขัดขวางข้อเสนอของพรรคอื่น

บอร์ดเกม Hegemony ได้จำลองกลไกการดำเนินงานของพรรคการเมือง จากการที่ทั้ง 3 ชนชั้น สามารถเจรจาและทำข้อตกลงระหว่างกันในรูปแบบต่าง ๆ ในประเด็นนโยบายที่แตกต่างกัน เช่นเดียวกับในแนวคิดของบอร์ดเกม Hegemony ผู้เล่นสามารถพยายามโน้มน้าวการรับรู้ของอีกฝ่ายหนึ่งเพื่อนำเสนอค่านิยมของชนชั้นของตนเองตามสามัญสำนึกเพื่อสังคมทั้งหมด

#### 4.2.6 กลุ่มผลประโยชน์ (Interest Groups)

พรรคการเมืองและสถาบันของรัฐไม่ใช่องค์กรเดียวที่มีอิทธิพลต่อการเมือง เมืองค์กรที่พยายามโน้มน้าวการตัดสินใจของรัฐบาลก็คือ กลุ่มผลประโยชน์ ซึ่งก่อตัวขึ้นโดยพลเมืองเอกชนที่ต้องการมีอิทธิพลต่อรัฐบาลในการออกกฎหมายวาระทางสังคม การเมือง หรือเศรษฐกิจโดยเฉพาะ

บางครั้งกลุ่มเหล่านี้อ้างว่ากระทำเพื่อคนบางกลุ่มในสังคม (เช่น สหภาพแรงงาน อุตสาหกรรม บริษัท) แต่หลายคนอ้างว่ากระทำเพื่อ "ผลประโยชน์สาธารณะ" โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อพวกเขากำลังผลักดันการเปลี่ยนแปลงทางสังคมมากกว่านโยบายเศรษฐกิจเฉพาะ นักทฤษฎีการเมืองบางคนมองว่ากลุ่มผลประโยชน์เป็นอันตรายต่อประชาธิปไตย เนื่องจากพวกเขาให้ประโยชน์แก่กลุ่มคนที่เล็กกว่าหรือร่ำรวยกว่า ในขณะที่ไม่สนใจพลเมืองที่ขาดทรัพยากรหรือสายสัมพันธ์เดียวกัน นักทฤษฎีอื่น ๆ เห็นว่ากลุ่มผลประโยชน์เป็นหลักฐานของการมีสุขภาพดีและการทำงานในระบอบประชาธิปไตยต้องแน่ใจว่าได้ยินเสียงของประชาชนและคำนึงถึงรัฐบาลด้วย

กลุ่มผลประโยชน์มีหลายวิธีในการพยายามมีอิทธิพลต่อรัฐบาล การลobbypี้หมายถึง การที่กลุ่มผลประโยชน์พยายามโน้มน้าวนักการเมืองโดยตรงผ่านการกระทำต่าง ๆ เช่น การยื่นคำร้องหรือการบริจาคเงินให้กับพรรคการเมืองเพื่อแลกกับการที่พรรคนั้นส่งเสริมผลประโยชน์ของกลุ่ม นี่เป็นรูปแบบกิจกรรมของกลุ่มผลประโยชน์ที่พบได้บ่อยที่สุด แต่ถูกมองข้ามโดยประชากรและมักถูกมองว่าเป็นวิธีการ "ซื้อ" อำนาจสำหรับบางกลุ่ม การกระทำทางอ้อมยังถูกติดตามโดยกลุ่มผลประโยชน์ เช่น ความขัดแย้งทางการเมืองในรูปแบบของสหภาพแรงงานที่นัดหยุดงาน หรือบริษัทต่าง ๆ ขู่ว่าจะย้ายการผลิตออกนอกประเทศ

กลุ่มผลประโยชน์เป็นส่วนสำคัญของบอร์ดเกม Hegemony ซึ่งแสดงผ่านการกระทำที่ผู้เล่นสามารถสร้างได้และการ์ดเฉพาะที่ผู้เล่นสามารถใช้ได้ เช่น การ์ด "Trade Protectionism Lobby" และ "Student Movement" การถกเถียงกันอาจเกิดขึ้นได้โดยชนชั้นแรงงานที่ประกาศปฏิบัติการทางอุตสาหกรรมและการนัดหยุดงาน ในขณะที่ชนชั้นนายทุนสามารถย้ายและ/หรือปรับสมดุลการผลิตภาคอุตสาหกรรม แม้ว่ากลุ่มผลประโยชน์ของแต่ละชั้นเรียนมักจะแข่งขันกัน แต่บางครั้งการกระทำที่แตกต่างกันอาจเป็นประโยชน์ร่วมกันสำหรับแต่ละชนชั้น การวิ่งเต้นลobbypี้สามารถทำได้โดยตรงโดยการเล่นการ์ดที่เกี่ยวข้องเพื่อเพิ่มเม็ดโหวตลงในถุงโหวต รูปแบบการเล่นของ Hegemony นั้นขึ้นอยู่กับผู้เล่นที่จะต้องลobbypี้ผู้เล่นคนอื่น ๆ โดยขึ้นอยู่กับว่าชนชั้นใดเป็นตัวแทนของรัฐบาลได้ดีที่สุดในปัจจุบัน

#### 4.2.7 นิติบัญญัติ บริหาร และตุลาการ (Legislature, Executive and Judiciary)

ระบอบสมบูรณาญาสิทธิราชย์ยังคงมีอยู่จำนวนน้อย แต่ประเทศส่วนใหญ่ในโลกเป็น สาธารณรัฐ (รัฐที่มีอำนาจทางการเมืองทั้งหมดได้รับการเลือกตั้ง) หรือระบอบกษัตริย์ภายใต้ รัฐธรรมนูญ แต่สาธารณรัฐหรือระบอบรัฐธรรมนูญเหล่านี้อาจเป็นเผด็จการได้ (เช่น เกาหลีเหนือ เมียนมาร์) ประชาธิปไตยแบบเสรีนิยม (เช่น ตุรกี ฮังการี) หรือประชาธิปไตยแบบเสรีนิยม (เช่น แคนาดา คอสตาริกา) รัฐในอำนาจเป็นสาธารณรัฐที่มีรัฐบาลที่มาจากการเลือกตั้งตามระบอบ ประชาธิปไตยและการแบ่งแยกอำนาจก่อนทศวรรษที่ 1800 มีการแบ่งแยกอำนาจน้อยมาก โดย อำนาจทางการเมืองทั้งหมด (หรือส่วนใหญ่) อยู่ภายใต้พระมหากษัตริย์พระองค์เดียว แต่ตั้งแต่ ทศวรรษที่ 1600 นักทฤษฎีการเมืองได้โต้เถียงกันในเรื่องการแบ่งอำนาจออกเป็น 3 แบบ ซึ่งแต่ละ แบบมีอำนาจหน้าที่เฉพาะตัว ในระบอบประชาธิปไตยทุกวันนี้ อำนาจทั้ง 3 ที่แยกจากกันพยายามทำ ให้แน่ใจว่าไม่มีบุคคลหรือสถาบันใดมีอำนาจมากเกินไป

1. อำนาจบริหารเป็นสาขาที่มีอำนาจและรับผิดชอบในการบริหารรัฐในแต่ละวัน ฝ่ายบริหาร คือประธานาธิบดี นายกรัฐมนตรี และรัฐบาล พวกเขาได้รับเลือกและสามารถลงคะแนนให้ออกจาก ตำแหน่งได้

2. อำนาจนิติบัญญัติเป็นสาขาที่อภิปรายกฎหมายและนโยบายและสามารถมีอิทธิพลต่อฝ่าย บริหาร สภานิติบัญญัติคือรัฐสภา สัมชชา หรือรัฐสภาของประเทศ พวกเขาได้รับเลือกและสามารถ ลงคะแนนให้ออกจากตำแหน่งได้

3. อำนาจตุลาการคือสาขาที่รักษากฎหมาย ให้คำปรึกษาฝ่ายบริหารและนิติบัญญัติเกี่ยวกับการ ตอบสนองทางกฎหมายที่เหมาะสมต่อประเด็นทางการเมือง ศาลยุติธรรมเป็นระบบศาลของ ประเทศ ซึ่งรักษากฎหมายและใช้ตำรวจในการบังคับใช้กฎหมาย

การแบ่งแยกอำนาจนี้มีข้อเสียตรงที่หลายครั้งทั้งสามกลุ่มมักจะแข่งขันหรือขัดแย้งกันเอง แต่ ระบบนี้มีข้อได้เปรียบอย่างมากในการป้องกันไม่ให้กลุ่มใดกลุ่มหนึ่งกุมอำนาจมากเกินไป

ในเกมที่มีผู้เล่น 4 คนของ Hegemony ผู้บริหารจะแสดงโดยผู้เล่น 4 ในฐานะรัฐ ฝ่ายตุลา การจะพิจารณาดำเนินการอยู่เบื้องหลังในขณะที่สภานิติบัญญัติดำเนินการผ่านโตะการเมืองซึ่งเป็น

ตัวแทนของรัฐบาลของประเทศ ในเกมที่มีผู้เล่น 2 และ 3 คนของ Hegemony ผู้บริหารและตุลาการ จะถูกพิจารณาว่าทำงานอยู่เบื้องหลังในขณะที่สถานิติบัญญัติยังคงไม่เปลี่ยนแปลง

#### 4.2.8 ระบบประธานาธิบดีและรัฐสภา (Presidential and Parliamentary Systems)

ระบบประชาธิปไตยที่ไม่ได้ทำงานในลักษณะเดียวกันทั้งหมด ในระบบประธานาธิบดี ผู้ลงคะแนนเลือกผู้นำฝ่ายบริหาร (ประธานาธิบดี) ซึ่งแยกจากสภานิติบัญญัติที่ได้รับการเลือกตั้ง (รัฐสภา/สภา/รัฐสภา) ในระบบรัฐสภา ผู้มีสิทธิเลือกตั้งจะเลือกสภานิติบัญญัติ จากนั้นเจ้าหน้าที่เหล่านี้จะเลือกผู้บริหาร (นายกรัฐมนตรี นายกรัฐมนตรี ฯลฯ)

การเลือกสภานิติบัญญัติก็แตกต่างกันเช่นกัน บางประเทศ (เช่น สหราชอาณาจักร ออสเตรเลีย) มีระบบ First-Past-the-Post ซึ่งพรรคที่มีสมาชิกมากที่สุดในรัฐสภาจะจัดตั้งรัฐบาลใหม่ ประเทศอื่น ๆ (เช่น เกือบทุกประเทศในทวีปยุโรป) มีระบบตัวแทนแบบสัดส่วน โดยที่นั่งในรัฐสภาจะถูกกำหนดตามจำนวนเสียงที่พรรคใดชนะในการเลือกตั้ง แต่ละระบบมีข้อดีข้อเสีย ตัวอย่างเช่น พรรคแดงชนะ 40% ของคะแนนเสียงทั่วประเทศ พรรคสีน้ำเงินชนะ 35% ของคะแนนเสียงทั่วประเทศ พรรคสีเหลืองชนะ 25% ของการลงคะแนนทั่วประเทศ

ในสถานการณ์สมมตินี้ ไม่มีพรรคใดได้รับเสียงข้างมากอย่างสมบูรณ์ (absolute majority) (51% หรือมากกว่า) ของการลงคะแนนเสียงทั่วประเทศ ภายใต้ระบบก่อนหลัง พรรคแดงได้รับคะแนนเสียงมากกว่าใคร จึงจัดตั้งรัฐบาลใหม่ สิ่งนี้มีข้อได้เปรียบในการสร้างรัฐบาลที่ทำงานเป็นเวลาหลายปี แต่มันไม่ได้สะท้อนถึงการกระจายคะแนนเสียงที่แท้จริงในหมู่ประชากร ดังนั้นจึงสามารถนำไปสู่ประชากรที่ไม่พอใจได้ ภายใต้ระบบตัวแทนแบบสัดส่วน พรรคแดงมีสมาชิกรัฐสภามากที่สุด และสามารถจัดตั้งรัฐบาลได้ แต่ถ้าพรรคสีน้ำเงินและพรรคสีเหลืองเป็นพันธมิตรและสัญญาว่าจะทำงานร่วมกัน พวกเขาจะมีสมาชิกรัฐสภามากกว่าพรรคสีแดง ระบบนี้มีข้อได้เปรียบในการกระจายคะแนนเสียงระดับประเทศได้ดีกว่า แต่ขึ้นอยู่กับแนวร่วมที่เปราะบางระหว่างฝ่ายต่าง ๆ ซึ่งไม่ได้มีความคิดเหมือนกันทั้งหมด ไม่มีระบบการเมืองที่สมบูรณ์แบบ และแต่ละทางเลือกมีข้อดีและข้อเสียเฉพาะตัว

ระบบการเมืองในบอร์ดเกม Hegemony จะเปลี่ยนไปตามจำนวนผู้เล่น ในโหมดผู้เล่น 2 คน เกมจะใช้ระบบก่อนหลัง ในบอร์ดเกม Hegemony ผู้เล่นที่เสนอนโยบายจะชนะในกรณีที่เสมอกัน ในเกมที่มีผู้เล่น 3 หรือ 4 คน จะใช้การแสดงสัดส่วน (การจำลองสถานะที่หลายฝ่ายมีความนิยมและอิทธิพลเทียบเท่ากันโดยประมาณ) ในทั้งสองระบบ ผู้เล่นสามารถเจรจาโดยตรงกับแต่ละอื่น ๆ เพื่อสร้างพันธมิตรชั่วคราวในประเด็นทางการเมืองบางอย่าง ซึ่งเป็นตัวแทนของการเจรจาในรัฐสภา นอกจากนี้ ในโหมดผู้เล่น 2 หรือ 3 คน รัฐใน Hegemony เป็นระบบรัฐสภา ในเกมผู้เล่น 4 คน รัฐจะกลายเป็นระบบประธานาธิบดี เนื่องจากผู้เล่นคนหนึ่งเป็นตัวแทนของผู้บริหาร

#### 4.2.9 การมีส่วนร่วมทางการเมือง (Political Participation)

การมีส่วนร่วมทางการเมืองไม่ได้จำกัดอยู่แค่การลงคะแนนเสียงเลือกตั้งเท่านั้น การเข้าร่วมงานปาร์ตี้ การบริจาคเงินเพื่อการกุศล การจัดการเรื่องร้องเรียน การหยุดงานประท้วงหรือการจลาจล ทั้งหมดนี้และอื่น ๆ คือรูปแบบหนึ่งของการมีส่วนร่วมทางการเมือง การมีส่วนร่วมทางการเมืองเมืองมักจะเป็นส่วนหนึ่งของกลยุทธ์ที่มีการวางแผนและจัดระบบไว้ โดยมีความเสี่ยงในระดับต่าง ๆ กัน

1. การมีส่วนร่วมทางกฎหมาย รวมถึงการลงคะแนน การลوبي การรณรงค์ให้พรรคหรือสาเหตุและกิจกรรมของสหภาพแรงงาน เช่น การนัดหยุดงาน การดำเนินการในระดับนี้มีความเสี่ยงต่ำเนื่องจากได้รับอนุญาตและมักได้รับการสนับสนุนจากองค์กรทางการเมืองและรัฐ ผู้เล่นใน Hegemony ทำเช่นนี้ในแต่ละรอบ

2. การมีส่วนร่วมที่ยอมรับได้ คือกิจกรรมทางการเมืองที่ไม่ถูกกฎหมายหรือผิดกฎหมาย เช่น การคว่ำบาตร การดำเนินการในระดับนี้มีความเสี่ยงปานกลางเนื่องจากไม่มีข้อห้าม โดยรัฐ แต่ก็เช่นเดียวกัน รัฐจะไม่ให้ความช่วยเหลือนักกิจกรรมหากการกระทำของพวกเขาจบลงที่การทำร้ายพวกเขาทางเศรษฐกิจ ผู้เล่นใน Hegemony สามารถเลือกที่จะเข้าร่วมด้วยวิธีนี้ เช่น ปฏิเสธที่จะซื้อสินค้าจากชนชั้นนายทุนหรือโดยการเริ่มการนัดหยุดงาน

3. การมีส่วนร่วมอย่างผิดกฎหมาย เป็นกิจกรรมทางการเมืองที่มีความเสี่ยงสูงในการต่อต้านรัฐอย่างเปิดเผย รวมทั้งการทุจริตของรัฐบาล การทำลายทรัพย์สิน การจลาจล การก่อการร้าย และ

การปฏิบัติ เนื่องจากรัฐในบอร์ดเกม Hegemony เป็นประชาธิปไตยแบบเสรีนิยมที่มีการเลือกตั้งอย่างเสรี ประชากรจึงมีความเชื่อในระบบการเมือง แต่ระวังวิธีการเล่นเกมของคุณ - หากความตึงเครียดทางการเมืองสูงเกินไป บางชนชั้นอาจผลักดันอุดมการณ์ของพวกเขาอย่างรุนแรง

การมีส่วนร่วมทางการเมืองเป็นขอบเขตของการเมืองที่ถูกมองข้าม แต่มีความสำคัญ เนื่องจากเป็นหนึ่งในพื้นที่ไม่กี่แห่งที่ประชาชนรู้ว่ากำลังทำอะไรและตัดสินใจเลือกอย่างมีสติ การมีส่วนร่วมมักจะเป็นความพยายามของกลุ่ม ซึ่งบอร์ดเกม Hegemony เป็นตัวแทนผ่านการตัดสินใจของผู้เล่นที่ส่งผลต่อทุกชนชั้น

#### 4.2.10 วัฒนธรรมทางการเมือง (Political Culture)

การเมืองไม่ใช่เรื่องที่สามารถคาดเดาและวัดผลได้ เช่น สถาบันบัญญัติและการเลือกตั้ง วัฒนธรรม ประวัติศาสตร์ ศาสนา ศิลธรรม สิ่งเหล่านี้ถูกหล่อหลอมกลายเป็นความเชื่อทางการเมือง และพฤติกรรมทางการเมืองของผู้คนที่ไม่ได้มีเพียงวัฒนธรรมทางการเมืองเดียว และวัฒนธรรมภายในรัฐเดียวจะเปลี่ยนแปลงไปตามกาลเวลา วัฒนธรรมทางการเมืองของจีนซึ่งเป็นสาธารณรัฐสังคมนิยมเผด็จการพรรคเดียวนั้นแตกต่างอย่างมากจากวัฒนธรรมทางการเมืองของญี่ปุ่นที่มาจากหลายพรรค วัฒนธรรมทางการเมืองของสเปนในปี 1950 ซึ่งเป็นระบอบเผด็จการทหารแบบฟาสซิสต์นั้นแตกต่างอย่างมากกับวัฒนธรรมทางการเมืองของสเปนในปัจจุบัน ประชาธิปไตยแบบเสรีนิยมที่มีสิทธิก้าวหน้าลักษณะของรัฐสะท้อนถึงความเชื่อ ค่านิยม และบรรทัดฐานที่ครอบงำอยู่ในขณะนั้นในประวัติศาสตร์

ผู้เข้าร่วมทางการเมืองต้องการเปลี่ยนความเชื่อให้สอดคล้องกับค่านิยม การเปลี่ยนโลกให้เป็นสิ่งที่พวกเขาคิดว่าควรเป็นมากกว่าสิ่งที่โลกเป็น ผู้เล่นใน Hegemony ต้องสร้างความสมดุลระหว่างความเชื่อ (สถานะปัจจุบัน) กับค่านิยม (สิ่งที่พวกเขาต้องการให้รัฐเป็น) เช่นเดียวกับที่นักการเมืองมีความคิดเห็นและความเชื่อที่ต่างกัน ผู้เล่นแต่ละคนในเกมจะประพาดตามสิ่งที่เขา



หรือเธอคิดว่าถูกต้องตามข้อเท็จจริงและศีลธรรม ในขณะเดียวกัน ผู้เล่นแต่ละคนจะพยายามโน้มน้าวใจผู้อื่น ความเชื่อ ค่านิยม และบรรทัดฐานของผู้เล่นแต่ละคนนั้นดีที่สุดในด้านที่ทุกคนอย่างแท้จริง ดังนั้นการเล่นบอร์ดเกม Hegemony ในแต่ละครั้งจะทำให้พบกับรูปแบบของวัฒนธรรมทางการเมืองในเกมที่ไม่เหมือนกัน

#### 4.2.11 อุดมการณ์ทางการเมือง (Political Ideology)

อุดมการณ์ทางการเมือง เป็นคำที่มีความหมายหลากหลายซึ่งนักวิชาการถกเถียงกันอย่างดุเดือด อุดมการณ์แตกต่างจากกลยุทธ์ทางการเมือง (เช่น ประชาธิปไตยหรือลัทธิเผด็จการ) และแตกต่างจากประเด็นทางการเมืองที่เฉพาะเจาะจง (เช่น เศรษฐกิจ การศึกษา หรือการเมืองสิ่งแวดล้อม) คำว่าอุดมการณ์แทนที่จะอธิบายชุดความเชื่อของบุคคลอย่างหลวม ๆ ว่าสังคมโดยทั่วไปทำและควรทำหน้าที่อย่างไร หลักการทั่วไปคือ หากคำทางการเมืองลงท้ายด้วย "-ism" (สังคมนิยม ฟาสซิสต์ เสรีนิยม มาร์กซ์ สิ่งแวดล้อมนิยม) คำนั้นมักจะอธิบายถึงอุดมการณ์ หลังจากสิ้นสุดสงครามเย็นในปี 1991 นักรัฐศาสตร์และนักวิจารณ์หลายคนเชื่อว่าเนื่องจากสงครามเย็นเป็นการต่อสู้ครั้งสุดท้ายที่ชัดเจนระหว่างอุดมการณ์ (ทุนนิยมตะวันตกกับคอมมิวนิสต์ของโซเวียต) ซึ่งจบลงด้วยชัยชนะของอุดมการณ์เดียว อุดมการณ์เองจะไม่เกี่ยวข้อง นับตั้งแต่ปี 1991 เป็นต้นมา สิ่งนี้ได้เปลี่ยนไปอย่างสิ้นเชิงเพื่อตอบสนองต่อโลกที่เปลี่ยนแปลงตลอดเวลา

ตามความหมายพื้นฐานที่สุด อุดมการณ์ คือชุดของความเชื่อที่ว่าเมืองควรทำงานอย่างไร ควรจัดการกลุ่มอย่างไร และควรดำเนินการหรือใช้กลยุทธ์ใดเพื่อให้บรรลุความเชื่อเหล่านั้น อุดมการณ์มีขอบเขตตั้งแต่ค่อนข้างคลุมเครือ (เช่น capitalism) ไปจนถึงเฉพาะเจาะจงมาก (เช่น anarcho-syndicalist capitalism) และคำศัพท์สามารถเปลี่ยนแปลงได้อย่างมากขึ้นอยู่กับวัฒนธรรมท้องถิ่น ตัวอย่างเช่น คำว่า "เสรีนิยม" หมายถึงสิ่งต่าง ๆ ที่แตกต่างกันมาก เช่นในสหรัฐอเมริกา อธิบายถึงอุดมการณ์ที่เอนเอียงไปทางซ้ายและก้าวหน้า ในขณะที่ในออสเตรเลียหมายถึงอุดมการณ์ที่อนุรักษนิยมและการต่อต้าน อุดมการณ์มีพื้นฐานมาจากความเชื่อ ค่านิยม และบรรทัดฐานในส่วนต่าง ๆ ของสังคม และเชื่อมโยงอย่างใกล้ชิดกับอัตลักษณ์ทางสังคมของผู้คน เป็นผลให้อุดมการณ์ที่แตกต่างกันมักจะเชื่อมโยงอย่างมากกับกลุ่มต่าง ๆ ในสังคม

บอร์ดเกม Hegemony มีแกนอุดมการณ์ 2 แกนอุดมการณ์ แกนแรกมีตั้งแต่สังคมนิยมไปจนถึงลัทธิเสรีนิยมใหม่ แกนที่สองจากโลกาภิวัตน์ไปจนถึงชาตินิยม อุดมการณ์แต่ละอย่างนำเสนอการกระทำทางการเมืองและเศรษฐกิจที่แตกต่างกันอย่างสิ้นเชิง ซึ่งแปลเป็นนโยบายของบอร์ดเกม Hegemony ซึ่งนโยบายเหล่านี้จะช่วยให้ผู้เล่นสามารถนำแนวคิดทางการเมืองของผู้เล่นไปใช้ในเกม และดูผลกระทบต่อชนชั้นต่าง ๆ ได้ นโยบายเหล่านี้จะทำงานร่วมกัน ผู้เล่นจะได้ความรู้เพิ่มเติมมากขึ้นไปพร้อมกันกับเล่นบอร์ดเกมเกี่ยวกับแนวทางการเมืองและอุดมการณ์ทางการเมืองที่ผู้เล่นมีแนวโน้มในบริบทต่าง ๆ

#### 4.2.12 ชนชั้น (Class)

ชนชั้นเป็นหัวข้อที่มีถกเถียงมานานหลายศตวรรษ ไม่มีคำจำกัดความของชนชั้นเพียงอย่างเดียว และชนชั้นของบุคคลนั้นมีลักษณะเฉพาะจากปัจจัยต่าง ๆ มากมาย เช่น ความมั่งคั่ง การศึกษา ความชอบในการลงคะแนนเสียงของพรรค พฤติกรรมผู้บริโภค การเลือกสำนักข่าว กิจกรรมยามว่าง และสำเนียง ในความหมายที่ง่ายที่สุด ชนชั้นคือตำแหน่งของบุคคลในสังคมตามอำนาจทางเศรษฐกิจของพวกเขา บุคคลที่มีอำนาจทางเศรษฐกิจที่สำคัญ ไม่ว่าจะเป็นเจ้าของโรงงาน นายธนาคาร หรือกรรมการบริษัท ที่จะมีอำนาจทางการเมืองมากกว่าคนที่ทำงานเพื่อรับค่าจ้างขั้นต่ำต่อชั่วโมงอย่างมีนัยสำคัญ

มีทฤษฎีมากมายในการศึกษาทางการเมือง แต่ที่นิยมมากที่สุดยังคงเป็นโครงสร้างสามชั้นของ Karl Marx

1. ชนชั้นสูงในบอร์ดเกม Hegemony คือชนชั้นนายทุน เดิมทีเป็นชนชั้นสูงที่เป็นเจ้าของที่ดิน แต่ตั้งแต่กลางศตวรรษที่ 19 เป็นต้นมา ชนชั้นสูงคือนักอุตสาหกรรมและนายทุน คนรวยและผู้มีอำนาจที่เป็นเจ้าของโรงงาน โครงสร้างพื้นฐาน ธนาคาร และวิธีการผลิต สำหรับมาร์กซ์แล้ว ชนชั้นสูง

เป็นพวกอนุรักษ์นิยมและแข่งขันกันอยู่ตลอดเวลาในขณะเดียวกันก็พยายามขัดขวางไม่ให้ชนชั้นล่างได้รับอำนาจ สำหรับมาร์กซ ชนชั้นนี้มักหลอกให้ชนชั้นแรงงานต่อสู้กันเองและชนชั้นกลาง เพื่อป้องกันไม่ให้คนใดคนหนึ่งล้มล้างชนชั้นสูง เนื่องจากชนชั้นสูงแบบดั้งเดิมของขุนนางที่เป็นเจ้าของที่ดินยังคงมีอยู่ แต่ไม่เกี่ยวข้องทางการเมืองและเศรษฐกิจในปัจจุบัน การวิเคราะห์ของชนชั้นนี้จึงมุ่งเน้นไปที่นายทุน - เจ้าของโรงงาน ซีอีโอของบริษัท และคนที่ร่ำรวยในทำนองเดียวกันจากชนชั้นกลางระดับสูง

2. ชนชั้นกลางในบอร์ดเกม Hegemony คือชนชั้นผู้มีการศึกษาสูง ชนชั้นกลางคือคำจำกัดความที่คลุมเครือ แต่โดยทั่วไปจะอธิบายถึงคนที่มีความมั่นคงทางการเงินและเศรษฐกิจ พวกเขาใช้ชีวิตอย่างสุขสบายด้วยการขายทักษะทางวิชาชีพ (เช่น ผู้เชี่ยวชาญที่ผ่านการฝึกอบรมจากมหาวิทยาลัย) หรือจ้างคนในธุรกิจขนาดเล็ก สำหรับมาร์กซ์แล้ว ชนชั้นนี้มองหาชนชั้นสูงและต้องการเข้ามาแทนที่ ในขณะที่ยังคงให้ชนชั้นล่างเข้ามาแทนที่ ชนชั้นกลางสามารถแบ่งย่อยได้อีกเป็นชนชั้นกลางระดับล่าง เช่น พนักงานออฟฟิศ ชนชั้นกลางระดับกลาง ผู้ที่มีการศึกษาระดับอุดมศึกษา เช่น นักบัญชี ครู และแพทย์ และชนชั้นกลางระดับสูง ธุรกิจที่ร่ำรวย เจ้าของที่มีพนักงานหลายคน ชนชั้นกลางบนทับซ้อนกับชนชั้นนายทุนอย่างมีนัยสำคัญ

3. ชนชั้นแรงงานหรือ "ชนชั้นกรรมาชีพ" ในบอร์ดเกม Hegemony คือชนชั้นผู้ใช้แรงงานซึ่งเป็นชนชั้นล่างที่ไม่มีความมั่นคงทางการเงิน (เช่น พวกเขาจ่ายค่าเช่าแทนการจำนอง พวกเขาได้รับค่าจ้างรายชั่วโมงแทนเงินเดือนประจำปี) และมักจะเป็น ไม่ได้รับการศึกษาเกินข้อกำหนดของโรงเรียนกฎหมาย สำหรับมาร์กซ ชนชั้นนี้ควรพยายามทำให้ระบบทั้งหมดพังทลายลงและแทนที่ด้วยสังคมนิยมในอุดมคติ บางครั้งพวกเขาจะเป็นพันธมิตรเชิงกลยุทธ์กับชนชั้นกลาง แต่เพียงชั่วคราว ชนชั้นแรงงานสามารถแบ่งย่อยออกเป็นแรงงานผู้มีทักษะ (เช่น ผู้เชี่ยวชาญที่มีคุณสมบัติเหมาะสม เช่น ช่างไฟฟ้า ช่างประปา และพยาบาล) และแรงงานผู้ไร้ทักษะ (เช่น ผู้เชี่ยวชาญที่ไม่มีคุณสมบัติ เช่น บริกร พนักงานคอลเซ็นเตอร์ พนักงานบริการอาหารจานด่วน) ต่ำกว่าชนชั้นแรงงานคือชนชั้นล่างก็คือผู้ว่างงานถาวร ระหว่างชนชั้นแรงงานกับชนชั้นต่ำคือกลุ่มคนก่อนวัยอันควร - คนมีงานทำแต่ต้องดิ้นรนเพื่อความอยู่รอดไปวัน ๆ ในสังคมตะวันตกสมัยใหม่ชนชั้นนี้ขยายตัวอย่างรวดเร็ว

สำหรับมาร์กซ์แล้ว ชนชั้นเหล่านี้มีความขัดแย้งกันเองตลอดเวลา และผู้คนที่ตระหนักดีถึงชนชั้นของพวกเขา จิตสำนึกทางชนชั้นนี้เป็นที่ถกเถียงกันอย่างมาก แต่นักทฤษฎีหลายคนโต้แย้งว่าไม่มี

อยู่จริง และความเชื่อและพฤติกรรมทางการเมืองของบุคคลนั้นถูกกำหนดโดยตำแหน่งในโครงสร้างทางชนชั้น

ปัจจุบัน ทฤษฎีนี้พัฒนามาจากช่วงชีวิตของคาร์ล มาร์กซ์ และนักวิชาการหลายคนปฏิเสธ มีการถกเถียงกันเกี่ยวกับ "ชนชั้นหลังการทำงาน" "ความไม่แน่นอน" ขอบเขตที่ชนชั้นกลางผสมผสานเข้ากับชนชั้นนายทุน และไม่ว่าผู้คนจะใส่ใจ (หรือสนใจ) อัตลักษณ์ทางชนชั้นของพวกเขาในโลกร่วมสมัยหรือไม่ ต่ออัตลักษณ์อื่นๆ เช่น ศาสนา เพศ หรือเชื้อชาติ ยิ่งไปกว่านั้น พลวัตนี้ยังกระตุ้นให้เกิด "การต่อสู้ระหว่างชนชั้น" เนื่องจากบุคคลซึ่งอยู่ในชนชั้นเดียวกันมักจะมีความคิดเห็นทางการเมืองที่แตกต่างกันและกำลังแข่งขันกันเองทางเศรษฐกิจ อย่างไรก็ตาม โครงสร้างเริ่มต้นของมาร์กซ์ยังคงเป็นพื้นฐานสำหรับความคิดสมัยใหม่เกี่ยวกับชนชั้น

ในบอร์ดเกม Hegemony ผู้เล่นแต่ละคนเป็นตัวแทนของชนชั้นต่าง ๆ ส่วนใหญ่แล้วชนชั้นเหล่านี้มีผลประโยชน์ทางการเมืองและเศรษฐกิจที่แตกต่างกันซึ่งเข้ากันไม่ได้และต้องการเป็นผู้นำในรัฐบาล บ่อยครั้งไม่ได้หมายถึงการแข่งขันกันเองเพียงเท่านั้น แต่มันยังหมายถึงความร่วมมือ นักการเมืองที่ฉลาดรู้ว่าการประนีประนอมเป็นกุญแจสำคัญ และในบอร์ดเกม Hegemony มันอาจจะง่ายกว่าที่จะตระหนักถึงความทะเยอทะยานของชนชั้นของผู้เล่นด้วยการทำงานร่วมกับผู้เล่นอื่น เช่นเดียวกับการแข่งขัน ไปจนถึงการต่อต้าน

นอกจากนี้ ผู้เล่นมักเผชิญกับการแลกเปลี่ยนซึ่งให้ภาพรวมของการต่อสู้ระหว่างชนชั้น ผู้เล่นที่เป็นชนชั้นกลางต้องต่อสู้เพื่อค่าจ้างที่สูงขึ้น โดยรู้ว่าสิ่งนี้จะเป็นประโยชน์ต่อประชากรที่ทำงานของให้กับผู้เล่นชนชั้นกลาง นายทุนควรสนับสนุนการค้าเสรีหรือไม่ โดยตระหนักดีว่าสิ่งนี้จะทำให้นายทุนต่างชาติสามารถส่งออกสินค้าของตนไปยังตลาดใหม่ได้ ชนชั้นแรงงานควรแสดงความเป็นน้ำหนึ่งใจเดียวกันต่อผู้อพยพหรือพรรคให้ปิดพรมแดนหรือไม่ ผู้เล่นจะมีทางเลือกมากมายซึ่งจะเป็นประโยชน์ต่อประชากรบางส่วนในขณะที่อาจจะต้องตัดสินใจละทิ้งประชากรบางส่วนไป และนี่ก็เป็นการแสดงถึงทัศนคติที่แตกต่างกันซึ่งสามารถพบได้ในแต่ละชนชั้น

#### 4.2.13 การเลือกตั้ง (Elections)

ในระบอบประชาธิปไตย เจตจำนงของประชาชนเป็นแก่นสำคัญของการเมืองสมัยใหม่ แต่ไม่ใช่ว่าพลเมืองของรัฐทุกคนจะมีความคิดเห็นเหมือนกัน ความคิดเห็นและมุมมองของผู้คนก็เปลี่ยนไปตามกาลเวลา คุณลักษณะหนึ่งที่ของระบอบประชาธิปไตยก็คือความสามารถในการเปลี่ยนรัฐบาลเป็นครั้งคราวหากประชาชนไม่พอใจกับระบบปัจจุบัน การเลือกตั้งปกติเป็นกลไกให้พลเมืองที่บรรลุนิติภาวะของรัฐสามารถลงคะแนนเสียงได้ และเสียงข้างมากจะตัดสินว่าใครจะจัดตั้งรัฐบาลชุดต่อไป ผู้ลงคะแนนเสียงที่แพ้ในการเลือกตั้งมักจะยอมรับว่าผลลัพธ์นี้ยุติธรรมและชอบด้วยกฎหมาย เนื่องจากการเลือกเสียงข้างมาก และพวกเขามีตัวเลือกในการเปลี่ยนรัฐบาลในการเลือกตั้งครั้งหน้า

รัฐส่วนใหญ่ในโลกมีการเลือกตั้งตามกำหนดเวลาอย่างสม่ำเสมอเพื่อสร้างความมั่นใจให้กับพลเมืองว่าระบบการเมืองมีระเบียบและคาดการณ์ได้ หากการเลือกตั้งไม่บ่อยเกินไป ผู้คนจะรู้สึกถูกทอดทิ้งจากระบบ หรือหากการเลือกตั้งเกิดขึ้นบ่อยเกินไป ประชาชนจะสูญเสียศรัทธาในความสามารถของรัฐบาลที่จะทำอะไรก็ได้ ดังนั้น การเลือกตั้งมักจะเกิดขึ้นทุก ๆ 2-4 ปี (ตามแต่รัฐแต่ละรัฐกำหนด) ซึ่งจะทำให้ประชาชนมั่นใจในการเมืองที่คาดเดาได้และมีกำหนดการ และให้เวลารัฐบาลใหม่ในการออกกฎหมายและเปลี่ยนแปลง ในบอร์ดเกม Hegemony การลงคะแนนนโยบายจะเกิดขึ้นเมื่อสิ้นสุดแต่ละรอบ สิ่งนี้แสดงถึงกลไกการทำงานของสมานิติบัญญัติ (รัฐสภา, รัฐสภา, สมัชชา) ที่ลงคะแนนเสียงในกฎหมายที่เสนอ ฝ่ายใดชนะการเลือกตั้งก็มีเวลาดำเนินการเปลี่ยนแปลง หากประชาชนไม่พอใจกับรัฐบาลที่ตนเลือก พวกเขาสามารถเข้ามาแทนที่ในการเลือกตั้งครั้งหน้าได้

ในส่วนของการลงประชามตินั้นแยกจากการเลือกตั้ง และเป็นการลงคะแนนระดับชาติแบบครั้งเดียวในประเด็นทางการเมืองที่เฉพาะเจาะจง โดยผู้ลงคะแนนมักจะเลือกระหว่างคำตอบง่าย ๆ ว่าใช่หรือไม่ บางประเทศ (เช่น สวิตเซอร์แลนด์) ถือว่าการลงประชามติเป็น เป็นเรื่องปกติของวัฒนธรรมทางการเมืองของพวกเขา ประเทศอื่น ๆ (เช่น สหราชอาณาจักร) ไม่เต็มใจที่จะจัดให้มีการลงประชามติเนื่องจากถือว่าพวกเขาแตกแยกมากเกินไป หลายประเทศ (เช่น สหรัฐอเมริกา) ไม่เคยจัดให้มีการลงประชามติระดับชาติ การลงประชามติมีข้อได้เปรียบในการให้ประชาชนทุกคนมีสิทธิมีเสียง

ในประเด็นทางการเมืองโดยไม่ต้องพึ่งนักการเมืองที่มาจาก การเลือกตั้งให้ตัดสินใจแทน แต่มีข้อเสีย คือทำให้ประเด็นที่ซับซ้อนซับซ้อนมากเกินไปและสร้างความแตกแยกอย่างรุนแรงในสังคม

#### 4.2.14 การกำหนดนโยบาย (Policymaking)

วัตถุประสงค์หลักของรัฐก็เพื่อปกป้องพลเมืองจากอันตราย และเพื่อออกนโยบายที่บรรลุเป้าหมายเฉพาะสำหรับสังคม นโยบายคือถ้อยแถลงของรัฐบาลเกี่ยวกับสิ่งที่พวกเขาตั้งใจจะทำหรือป้องกัน ในขณะที่นโยบายสาธารณะหมายถึงการดำเนินการที่รัฐบาลดำเนินการจริงเพื่อให้บรรลุเป้าหมายเหล่านี้ นโยบายสามารถแบ่งออกเป็น 4 ด้าน

1. นโยบายการกำกับดูแล นโยบายเหล่านี้ออกแบบมาเพื่อจำกัดพฤติกรรมและการกระทำบางอย่าง เช่น นโยบายด้านสิ่งแวดล้อมเพื่อจำกัดด้านสิ่งแวดล้อมความเสียหาย
2. นโยบายการจัดจำหน่าย นโยบายเหล่านี้กระจายทรัพยากรและโอกาสใหม่ ๆ เช่น การสร้างโครงสร้างพื้นฐานหรือการเสนอเงินอุดหนุนทางการเกษตรเพื่อปรับปรุงการผลิตอาหาร
3. นโยบายการกระจายซ้ำ นโยบายเหล่านี้แก้ไขการกระจายทรัพยากรที่มีอยู่ เช่น การเปลี่ยนแปลงระบบภาษีอากรหรือการจัดสวัสดิการของรัฐ
4. นโยบายที่เป็นส่วนประกอบ สิ่งเหล่านี้ถูกออกแบบมาเพื่อเปลี่ยนแปลงระบบการเมือง เช่น การเปลี่ยนแปลงความถี่ในการเลือกตั้งหรือผู้ที่จะได้ดำรงตำแหน่งได้

การกำหนดนโยบายมีลักษณะเป็นวงจร โดยนักการเมืองและพรรคต่าง ๆ กำหนดวาระการประชุมโดยระบุแง่มุมของชีวิตที่พวกเขาต้องการเปลี่ยนแปลง ทำให้เกิดการกำหนดนโยบายที่มีการวางแผนเฉพาะ กลายเป็นการยอมรับนโยบายโดยที่พรรคยอมรับการเปลี่ยนแปลงที่แนะนำอย่างเป็นทางการ หากเป็นรัฐบาล พรรคก็จะดำเนินนโยบายโดยทำให้เป็นกฎหมาย นโยบายจะได้รับการประเมินเพื่อดูว่าสิ่งใดใช้ได้และสิ่งใดจำเป็นต้องแก้ไข ซึ่งการแก้ไขและคำแนะนำเหล่านี้จะช่วยให้พรรคการเมืองนำไปวางระเบียบวาระการประชุมและวงจรยังคงดำเนินต่อไป

ผู้เล่นในบอร์ดเกม Hegemony ต้องแข่งขันกันเพื่อมีอิทธิพลต่อขอบเขตทั้ง 4 ของนโยบาย และผู้เล่นแต่ละคนดำเนินการตามวงจรการกำหนดนโยบายในแต่ละตา ในบอร์ดเกม Hegemony ไม่มีพรรคใดมีเสียงข้างมากที่มั่นคง ด้วยเหตุนี้ ในแต่ละรอบของการลงคะแนนเสียงสำหรับร่างกฎหมายใหม่ การร่างกฎหมายจะผ่านหรือไม่ผ่านขึ้นอยู่กับพลวัตที่แต่ละฝ่ายมีในขณะนั้น ผู้เล่นใน Hegemony อาจพบว่าเป็นการเร็วกว่าที่จะออกกฎหมายเปลี่ยนแปลงนโยบายหากพวกเขาทำงานร่วมกับผู้เล่นรายอื่น ซึ่งนั่นต้องใช้ศิลปะในการประนีประนอมของผู้เล่นเอง

#### 4.2.15 การเลือกอย่างเป็นเหตุเป็นผล (Rational Choice)

ผู้เล่นในบอร์ดเกม Hegemony ควรกำหนดข้อเสนอนโยบายอย่างไร นักการเมืองและผู้มีสิทธิเลือกตั้งในชีวิตจริงตัดสินใจอย่างไร ทฤษฎีการเลือกอย่างเป็นเหตุเป็นผล (Rational Choice Theory) การโต้แย้งว่าตัวแทนทางการเมือง (บุคคล พรรค กลุ่มผลประโยชน์) ตระหนักดีถึงความปรารถนาและความต้องการของตนเอง และพวกเขาจะตัดสินใจอย่างไรเพื่อสร้างนโยบายและข้อตกลงที่จะตอบสนองความต้องการเหล่านั้นได้ดีที่สุดในโลกของบอร์ดเกม Hegemony ผู้เล่นต่างตระหนักถึงสถานะทางเศรษฐกิจและการเมืองในรัฐ และใช้ข้อมูลนั้นเพื่อแจ้งข้อเสนอและพันธมิตรทางการเมืองของพวกเขา แต่การเลือกอย่างมีเหตุผลไม่ได้อธิบายพฤติกรรมทางการเมืองทั้งหมด

ประชาธิปไตยแบบเสรีนิยมต่อสู้กับความเหลื่อมล้ำทางการเมืองและข้อมูลที่มากเกินไป ผู้มีสิทธิเลือกตั้งสามารถเข้าถึงข้อมูลทางเศรษฐกิจ การเงิน และการเมืองจำนวนมาก แต่การมีข้อมูลจำนวนมากอาจทำให้ผู้มีสิทธิเลือกตั้งรู้สึกสับสน แปรกแยก และลังเลที่จะมีส่วนร่วมทางการเมือง ใน Hegemony ผู้เล่นต้องจัดการการไหลเวียนของข้อมูลอย่างต่อเนื่องในขณะที่พยายามสำรวจปรากฏการณ์ทางการเมืองที่ซับซ้อน สภาพแวดล้อมที่เป็นกลาง บางครั้งซับซ้อน พรรคการเมือง และบุคคลได้รับอิทธิพลจากปัจจัยอื่นนอกเหนือจากเศรษฐกิจและอุดมการณ์ทางการเมือง และบางครั้งผู้มีสิทธิเลือกตั้งและนักการเมืองสามารถกระทำการที่ขัดต่อผลประโยชน์ของตนเอง

ในการเล่นบอร์ดเกม Hegemony การตัดสินใจบางอย่างจะถูกกระตุ้นโดยอารมณ์ของผู้เล่น ความสัมพันธ์กับผู้เล่นคนอื่น ศีลธรรมของพวกเขา และความไม่แน่นอนของกระบวนการทางการเมือง การเมืองในโลกแห่งความจริงดำเนินไปในลักษณะเดียวกันทุกประการ และบอร์ดเกม Hegemony จึง

เป็นการจำลองวิธีการที่ซับซ้อน บางครั้งก็ขัดแย้ง และบางครั้งก็เข้าใจยากซึ่งผู้คนประพจน์ในการเมืองจริง

#### 4.2.16 อัตลักษณ์ทางการเมือง (Political Identities)

อัตลักษณ์เป็นหัวใจสำคัญของความเชื่อทางการเมืองและพฤติกรรมทางการเมือง ผู้คนมีอัตลักษณ์ที่หลากหลาย และอัตลักษณ์ของบุคคลนั้นได้รับการบอกเล่าจากลักษณะทางร่างกาย (อายุ เชื้อชาติ เพศ ฯลฯ ของบุคคล) และลักษณะทางสังคม (สังกัดพรรคของบุคคล ชนชั้น ศาสนา ฯลฯ)

ในศตวรรษที่ 19 และ 20 นักทฤษฎีมุ่งเน้นไปที่อัตลักษณ์ทางสังคม เช่น ชนชั้นและการเป็นสมาชิกพรรค ในขณะที่ไม่สนใจลักษณะทางร่างกาย ในปี 2010 และ 2020 โลกกำลังเห็นการฟื้นตัวของอัตลักษณ์ทางร่างกายในการเมือง แต่อัตลักษณ์ทางสังคมยังคงเป็นแกนหลักของการเมือง

ทุกคนมีลักษณะทางร่างกายที่ผสมผสานกันซึ่งมีอิทธิพลอย่างมากต่อวิธีที่ร่างกายจะโต้ตอบกับโลกแห่งความเป็นจริง ผลที่ตามมาคือ การตัดสินใจบางอย่างของผู้เล่นอาจมีเหตุผลและมีสติ ในขณะที่การตัดสินใจอื่น ๆ จะได้รับอิทธิพลจากแง่มุมต่างๆ ของตัวตนของผู้เล่น ซึ่งผู้เล่นอาจไม่ได้รับรู้เต็มที่ที่ ชนชั้น พรรคการเมือง และนักการเมืองไม่ใช่เครื่องจักรที่ไร้ความรู้สึก พวกเขาคือผู้คนและอารมณ์และตัวตนของพวกเขาสามารถมีความสำคัญในการกำหนดนโยบายพอ ๆ กับการเลือกอย่างมีเหตุผล

อัตลักษณ์คือมีความลื่นไหลและเปลี่ยนแปลงตลอดเวลาอันเป็นผลมาจากประสบการณ์ชีวิตใหม่และอิทธิพลจากภายนอก ความลื่นไหลของชนชั้นแรงงานในปี 1900 1950 และ 2000 มีลักษณะบางอย่างที่คล้ายกันแต่ก็มีความแตกต่างอย่างมากเช่นกัน ลักษณะการจ้างงานของชนชั้นแรงงานได้เปลี่ยนจากอุตสาหกรรมหนักและการผลิตเป็นงานบริการและการค้าปลีก ในขณะที่ขนาดสัมพัทธ์ของชนชั้นแรงงานลดลงในช่วง 100 ปีที่ผ่านมา

บอร์ดเกม Hegemony สะท้อนถึงความลื่นไหลนี้เมื่อเกมดำเนินไป ผลลัพธ์ของการเลือกตั้ง การกำหนดนโยบาย การเจรจากับผู้เล่นคนอื่น ๆ และเหตุการณ์ภายนอก ล้วนแล้วแต่จะเปลี่ยนวิธีที่คุณรับรู้และเล่นเกม ลำดับความสำคัญของคุณในครึ่งทางของเกมอาจจะแตกต่างจากวัตถุประสงค์



ของคุณในรอบที่ 1 และแนวทางของคุณต่อวัตถุประสงค์เหล่านั้นจะพัฒนาและเปลี่ยนไปเมื่อเกมดำเนินไป

#### 4.2.17 การครองอำนาจนำ (Hegemony)

Hegemony จากภาษากรีกโบราณ “Hegemon” หมายถึง การนำ (leading) การมีอำนาจเหนือผู้อื่น (prominent power) และมักจะมุ่งใช้ในความหมายของการครองอำนาจนำทางการเมือง (political dominance) เป็นส่วนใหญ่ (วัชรพล พุทธิรักษา, 2007) ผู้นำของกลุ่มหรือสังคม การครองอำนาจนำ (Hegemony) เป็นคำที่มีหลายความหมาย แต่มีความหมายที่เกี่ยวข้องกัน ในประวัติศาสตร์และทฤษฎีความสัมพันธ์ระหว่างประเทศ (การศึกษาว่าประเทศต่าง ๆ มีปฏิสัมพันธ์กันอย่างไร) การครองอำนาจนำ อธิบายถึงความสัมพันธ์ที่ไม่เท่าเทียมกันหรือไม่สมดุลระหว่างรัฐ โดยรัฐหนึ่งต้องเชื่อฟังคำสั่งของอีกรัฐหนึ่ง ถึงกระนั้น ยังมีคำจำกัดความอื่นที่มีอิทธิพลต่อความเข้าใจที่ทันสมัยมากขึ้นเกี่ยวกับการครองอำนาจนำ ไม่ใช่ระหว่างสังคม แต่ระหว่างชนชั้นในสังคมเดียวกัน แนวคิดสมัยใหม่เกี่ยวกับการครองอำนาจนำมีความเกี่ยวข้องกับนักปรัชญาชาวอิตาลี อันโตนิโอ กรัมสกี (ค.ศ. 1891-1937) ซึ่งเป็นนักทฤษฎีมาร์กซิสต์ที่ประยุกต์แนวคิดเรื่องการครองอำนาจนำกับวัฒนธรรมและชนชั้น คาร์ล มาร์กซ์ (ค.ศ. 1818-1883) ได้โต้แย้งว่าลักษณะที่สำคัญที่สุดของสังคมคือระบบเศรษฐกิจ และการเมืองและวัฒนธรรมเป็นลักษณะรองซึ่งมีความสำคัญน้อยกว่าในการวางแผนเปลี่ยนแปลงโครงสร้างของสังคม Gramsci ไม่เห็นด้วยกับคำกล่าวอ้างของ Marx ที่ว่าเศรษฐกิจเป็นองค์ประกอบที่สำคัญที่สุดของสังคม แทนที่จะโต้แย้งว่า 'เศรษฐกิจศาสตร์เป็นกระแสน้ำมาจากวัฒนธรรม' และทัศนคติทางวัฒนธรรมของสังคมเป็นกุญแจสำคัญในการทำความเข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างชนชั้นในสังคม และท้ายที่สุดก็เปลี่ยนแปลงสังคม โครงสร้าง การครองอำนาจนำทางวัฒนธรรม (Cultural hegemony) เป็นแนวคิดที่ว่าชนชั้นปกครองในสังคมหนึ่งสามารถชักใยวัฒนธรรมของชนชั้นอื่นได้ โน้มน้าวให้พวกเขาแบ่งปันทัศนคติ ความเชื่อ และคุณค่าทางวัฒนธรรมของชนชั้นปกครองตามที่พึงปรารถนาและ "ปกติ" ได้อย่างมีประสิทธิภาพ แม้ว่าค่านิยมเหล่านี้ เป็นอันตรายต่อทุกคน ยกเว้นชนชั้นปกครองเป็นผลให้ Gramsci คิดว่าการเปลี่ยนแปลงสังคมเป็นไปได้หากมุ่งเน้นที่เศรษฐกิจและโครงสร้างทางการเมืองเพียงอย่างเดียว เพราะการเปลี่ยนแปลงจะต้องมีความรุนแรงและโหดร้ายเป็นพื้นฐาน เว้นแต่ทัศนคติของผู้คนจะเปลี่ยนไปมากพอที่พวกเขาจะเชื่อในการ

เปลี่ยนแปลงอย่างแท้จริงและมองว่าพวกเขาเป็น เป็นที่น่าพอใจ เพื่อพยายามและบรรลุสิ่งนี้ Gramsci สร้างแนวคิดของ 'อภิปรัชญา'; การบรรลุการเปลี่ยนแปลงในสังคมไม่ใช่การปฏิวัติต่อต้านระบบการเมือง (ซึ่งสร้างความขุ่นเคืองใจและความเป็นปรปักษ์อย่างลึกซึ้งในหมู่ประชากร) แต่ด้วยการเปลี่ยนแปลงทัศนคติและความเชื่อของบุคคลให้สอดคล้องกับผลประโยชน์ทางชนชั้นของตนเอง และเมื่อทัศนคติของสังคมเปลี่ยนไป การเปลี่ยนแปลงระบบการเมืองนั่นเอง

ในบอร์ดเกม Hegemony การครองอำนาจนำทางวัฒนธรรมมีบทบาทสำคัญ พลังทางสังคมที่แตกต่างกันต่อสู้กันอย่างต่อเนื่องเพื่อให้อุดมการณ์ของพวกเขากลายเป็นผู้ครองอำนาจนำ ผ่านอีกชั้นหรือการ์ดที่แตกต่างกัน นอกจากนี้ยังสามารถมีอิทธิพลต่อการเลือกตั้งซึ่งตัดสินว่านโยบายใดที่ประเทศจะใช้ นโยบายเหล่านี้มีความสำคัญอย่างยิ่งเนื่องจากกำหนดแนวร่วมทางอุดมการณ์หลักของประเทศ ด้วยเหตุนี้พวกเขาจึงเป็นที่มาของคะแนนชัยชนะเมื่อสิ้นสุดรอบที่แล้ว ดังนั้น นโยบายที่มากขึ้นที่ผู้เล่นคนหนึ่งถืออยู่จะสร้างคะแนนชัยชนะที่มากขึ้นอย่างเห็นได้ชัดเพื่อแสดงถึงความสำคัญที่เป็นผู้ครองอำนาจนำ ในทางกลับกัน ผู้เล่นยังมีโอกาสที่จะสร้างพันธมิตรและโน้มน้าวใจผู้เล่นคนอื่นผ่านการยอมจำนนทางวัตถุ (เช่น ค่าจ้างที่สูงขึ้น) เพื่อลงคะแนนเสียงสำหรับนโยบายที่ไม่อยู่ในผลประโยชน์ทางอุดมการณ์ของพวกเขา ดังนั้นบอร์ดเกม Hegemony อาจจะไม่ใช่อบอร์ดเกมที่เล่นเพื่อความบันเทิงเท่านั้น แต่เป็นสมรรถภูมิการต่อสู้ที่ต้องใช้ความพยายามอย่างต่อเนื่องเพื่อที่จะได้ยืนหยัด

## บทที่ 5

### สรุป และอภิปรายผลการวิจัย

การวิจัยเรื่อง “การใช้บอร์ดเกมเพื่อการศึกษาทางการเมือง” เป็นการวิจัยเพื่อเป็นบทสำรวจองค์ความรู้เบื้องต้น (Preliminary survey) เกี่ยวกับข้อบ่งชี้และเนื้อหาทางการเมืองในบอร์ดเกม มุ่งศึกษาถึงองค์ประกอบของบอร์ดเกมการเมือง และการใช้บอร์ดเกมการเมืองเพื่อการศึกษาทางการเมือง สามารถสรุปและอภิปรายผลการวิจัยได้ดังนี้

#### 5.1 สรุปผลการวิจัย

การวิจัยเรื่อง “การใช้บอร์ดเกมเพื่อการศึกษาทางการเมือง” เป็นการวิจัยเพื่อเป็นบทสำรวจองค์ความรู้เบื้องต้น (Preliminary survey) เกี่ยวกับข้อบ่งชี้และเนื้อหาทางการเมืองในบอร์ดเกม มุ่งศึกษาถึงองค์ประกอบของบอร์ดเกมการเมือง และการใช้บอร์ดเกมการเมืองเพื่อการศึกษาทางการเมือง ผลการวิจัยพบว่า บอร์ดเกม Hegemony: Lead Your Class to Victory เป็นบอร์ดเกมที่มีองค์ประกอบของเกมที่คุณเล่นต้องสวมบทบาททางการเมืองของชนชั้น 4 ชนชั้น ได้แก่ ชนชั้นแรงงาน ชนชั้นกลาง ชนชั้นนายทุน และรัฐ ผู้เล่นแต่ละคนจะมีวิธีการเล่นที่แตกต่างกันไปตามบทบาทหน้าที่ของตน เพื่อดำเนินการตามระบบนโยบายทางการเมืองทั้ง 7 ด้าน ซึ่งส่งผลต่อทุกมิติในเกม และสร้างความขัดแย้งโดยธรรมชาติเพื่อขับเคลื่อนรัฐในเกม และการใช้บอร์ดเกมการเมืองเพื่อการศึกษาทางการเมืองในด้านต่าง ๆ ดังนี้ รัฐ-ชาติ ความชอบธรรม สัญญาประชาคม ประชาธิปไตย พรรคการเมือง กลุ่มผลประโยชน์ นิติบัญญัติ บริหาร ตุลาการ ระบอบประธานาธิบดีและรัฐสภา การมีส่วนร่วมทางการเมือง วัฒนธรรมทางการเมือง อุดมการณ์ทางการเมือง ชนชั้น การเลือกตั้ง การกำหนดนโยบาย การเลือกอย่างเป็นเหตุเป็นผล อัตลักษณ์ทางการเมือง และการครองอำนาจ

#### 5.2 อภิปรายผล

มนุษย์มีการถกเถียงกันในเรื่องการเมืองมานับพันปี การถกเถียงกันถึงแนวทางที่ถูกต้องในการตัดสินใจของกลุ่มต่าง ๆ การโต้เถียงว่าใครควรรับผิดชอบและทำไม ความขัดแย้งว่าใครควรมีส่วน

ร่วมในกระบวนการตัดสินใจ สิ่งเหล่านี้เป็นส่วนหนึ่งของอารยธรรมมนุษย์ที่เราที่ยังมีอารยธรรมมนุษย์ ระบบการเมืองที่เฉพาะเจาะจงเปลี่ยนไป แต่การถกเถียงยังคงดำเนินต่อไป วันหนึ่งในอนาคตระบบรัฐชาติและระบอบประชาธิปไตยแบบรัฐสภาในปัจจุบันของเราจะถูกละทิ้ง ล้าสมัย ดั้งเดิม และไร้เดียงสา ในลักษณะเดียวกับที่เราตัดสินระบบการเมืองในอดีต แต่การตีเบตพื้นฐานทางการเมืองจะดำเนินต่อไป

การใช้บอร์ดเกม Hegemony เพื่อการศึกษาทางการเมืองไม่เพียงแต่แสดงให้เห็นว่าการเมืองทำงานอย่างไรในระบอบประชาธิปไตย แต่ยังแสดงให้เห็นว่าระบอบประชาธิปไตยใช้การไม่ได้ตลอดจนปัญหาและความท้าทายที่ระบอบประชาธิปไตยต้องเผชิญ ไม่มีสิ่งที่เรียกว่าระบบการเมืองที่สมบูรณ์แบบ และจะไม่มีวันเป็นเช่นนั้น เพราะถือว่าทุกคนในกลุ่มมีความคิดเกี่ยวกับทุกประการ ระบบปัจจุบันของเรายังห่างไกลจากความสมบูรณ์แบบ แต่เช่นเดียวกับความก้าวหน้าทุกอย่างที่มนุษยชาติได้รับจนถึงตอนนี้ จะต้องพึงพาการลองผิดลองถูกต่อไปเพื่อสร้างระบบการเมืองที่ดีที่สุดสำหรับสมาชิกแต่ละคนอย่างแท้จริง

### 5.3 ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. สถาบันการศึกษาระดับต่าง ๆ สามารถนำกลไกบอร์ดเกมนี้ไปปรับใช้ในการเรียนการสอนหรือกิจกรรมอื่นที่เกี่ยวข้องได้ รวมถึงองค์กรภาครัฐและภาคเอกชน ที่สามารถนำบอร์ดเกมไปใช้ในการพัฒนานโยบายที่เกี่ยวกับการเมืองต่อไปในอนาคต

## บรรณานุกรม

- จิตติพล ขำประถม. (2558). ‘บอร์ดเกม’ ธุรกิจแนวใหม่ที่กำลังเติบโต. สืบค้นเมื่อ 4 กุมภาพันธ์ 2563  
จาก <http://www.komchadluek.net/news/kom-kid/204681>
- สฤณี อาชวานันทกุล. (2559). BOARD GAME UNIVERSE จักรวาลกระดานเดียว. สำนักพิมพ์  
แชนนอน กรุงเทพฯ.
- Adams, E., & Dormans, J. (2012). Game mechanics: advanced game design. New  
Riders.
- Boardgamegeek. Board Game Geek: Gaming Unplugged since 2000. Retrieved  
February, 4, 2020, from <http://boardgamegeek.com>
- \_\_\_\_\_. Board Game Categories. Retrieved February, 4, 2020, from  
<https://boardgamegeek.com/browse/boardgamecategory>
- Brathwaite, B. & Schreiber, L. (2009). Challenges for game designers. Boston, MA:  
Cengage Learning.
- Carr, K. (2015). Who invented board games? – History of board games. Retrieved  
December 28, 2015, from <http://quart.us/games/board.htm>
- for\_Specific\_Learning\_Goals
- Hawkinson, E. (2013). Board game design and implementation for specific language  
learning goals. Retrieved February, 4, 2020, from  
[http://www.academia.edu/7295897/Board\\_Game  
Design\\_and\\_Implementation\\_](http://www.academia.edu/7295897/Board_Game_Design_and_Implementation_)

Hunicke, R., LeBlanc, M., & Zubek, R. (2004). MDA: A format approach to game design and game research. Retrieved April 28, 2016, from <http://www.cs.northwestern.edu/~hunicke/MDA.Pdf>

Moore, M. (2016). Basics of game design. CRC Press.

Ostrom, E. 1990. Governing the commons: The evolution of institutions for collective action. Cambridge university press.

Play On Boardgame Admin. (2559) What is Boardgame? บอร์ดเกมคืออะไร? สืบค้นจาก <http://playonboardgame.com/2016/boardgame-starter/what-is-boardgame%E0%B8%9A%E0%B8%AD%E0%B8%A3%E0%B9%8C%E0%B8%94%E0%B9%80%E0%B8%81%E0%B8%A1%E0%B8%84%E0%B8%B7%E0%B8%AD%E0%B8%AD%E0%B8%B0%E0%B9%84%E0%B8%A3/>

Schell, J. (2008). The Art of Game Design: A book of lenses. CRC press.

Seapig. (2558). ประเภทของบอร์ดเกม ep.1 Party Games. สืบค้นเมื่อ 4 กุมภาพันธ์ 2563 จาก <http://www.lomwong.com/?p=1656>

\_\_\_\_\_ (2558). ประเภทของบอร์ดเกม ep.2 Family Games. สืบค้นเมื่อ 4 กุมภาพันธ์ 2563 จาก <http://www.lomwong.com/?p=1658>

\_\_\_\_\_ (2558). ประเภทของบอร์ดเกม ep.3 Abstract Games. สืบค้นเมื่อ 4 กุมภาพันธ์ 2563 จาก <http://www.lomwong.com/?p=1660>

\_\_\_\_\_ (2558). ประเภทของบอร์ดเกม ep.4 Thematic Games. สืบค้นเมื่อ 4 กุมภาพันธ์ 2563 จาก <http://www.lomwong.com/?p=1662>

\_\_\_\_\_ (2558). ประเภทของบอร์ดเกม ep.5 Strategy Games. สืบค้นเมื่อ 4 กุมภาพันธ์ 2563 จาก <http://www.lomwong.com/?p=1664>

Selinker, M. (2011), The Kobold guide to board game design. Kirkland, WA: Open Design

Silverman, D. (2013). How to learn board game design and development. Retrieved April 12, 2016, from <http://gamedevelopment.tutsplus.com/articles/how-to-learn-board-game-design-and-development-gamedev-11607>

Silverman, D. (2013). How to learn board game design and development. Retrieved February, 4, 2020, from <https://gamedevelopment.tutsplus.com/articles/how-to-learn-board-game-design-and-development--gamedev-11607>

Tinsman, B. (2008). The game inventor 's guidebook. Garden City, NY: Morgan James Publishing, LLC.

Zimmer, A. 2010. Urban political ecology: Theoretical concepts, challenges, and suggested future directions. *Erdkunde*, 64(4), 343 – 354





- “ความรู้และการเตรียมความพร้อมต่อภัยคุกคามรูปแบบใหม่ : กรณีศึกษา โรงเรียนมัธยมศึกษาในอำเภอเมือง จังหวัดเพชรบูรณ์”, 2558, ทนุอุดหนุนงานวิจัยเพื่อพัฒนาชุมชนและท้องถิ่น งบประมาณแผ่นดิน ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2558, สถานะโครงการ เสร็จสิ้น

- “บทบาทของกองทัพกับการพัฒนาความมั่นคงตามแนวคิดเศรษฐกิจพอเพียง : กรณีศึกษา กองพลทหารม้าที่ 1”, ทนุอุดหนุนงานวิจัย งบประมาณแผ่นดิน ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2559 ประเภทงานวิจัยเพื่อพัฒนาชุมชนและท้องถิ่น, สถานะโครงการ เสร็จสิ้น

- “รัฐไทยกับกรอบแนวคิดภัยความมั่นคงรูปแบบใหม่”, ทนุอุดหนุนงานวิจัย งบประมาณแผ่นดิน ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2560 ประเภทงานวิจัยเพื่อสร้าง สะสมองค์ความรู้ที่มีศักยภาพ, สถานะโครงการ เสร็จสิ้น

- “การจัดการองค์ความรู้ว่าด้วยการเมืองเรื่องสิ่งแวดล้อม”, งบประมาณเงินรายได้ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2562 ประเภทโครงการวิจัย สนับสนุนการขอผลงานทางวิชาการ, สถานะโครงการ เสร็จสิ้น

### 7.3 งานวิจัยที่ทำเสร็จแล้ว : ชื่อผลงานวิจัย ปีที่พิมพ์ การเผยแพร่ และแหล่งทุน (อาจมากกว่า 1 เรื่อง)

- “การกล่อมเกลากองทัพและการเมือง และทัศนคติทางการเมืองแบบประชาธิปไตยของนักศึกษาสาขาวิชารัฐศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์”, ตีพิมพ์ใน รายงานสืบเนื่องจาก การประชุมวิชาการระดับชาติ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์ ครั้งที่ 2 งานวิจัยเพื่อพัฒนาท้องถิ่น วันที่ 14 กุมภาพันธ์ 2558 ณ ห้องประชุมสีทอง มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์, ทนุอุดหนุนงานวิจัยประเภททั่วไปประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2554

- “ความร่วมมือของอาเซียนด้านการจัดการภัยธรรมชาติ: พัฒนาการและความท้าทาย”, ตีพิมพ์ใน รายงานสืบเนื่องจาก งานประชุม

วิชาการรัฐศาสตร์และรัฐประศาสนศาสตร์แห่งชาติ ครั้งที่ 15 วันที่ 5 - 6 พฤศจิกายน 2558 ณ โรงแรมแอมบาสเดอร์ซิตี จอมเทียน พัทยา จังหวัดชลบุรี

- “บทบาทของกองทัพกับการพัฒนาความมั่นคงตามแนวคิดเศรษฐกิจพอเพียงสู่ความมั่นคงร่วมสมัย”, ตีพิมพ์ใน รายงานสืบเนื่องจาก รายงานสืบเนื่องจากการประชุมวิชาการระดับชาติ ลำปางวิจัยครั้งที่ 2 ณ มหาวิทยาลัยราชภัฏลำปาง วันที่ 16 สิงหาคม 2559

- Chainikom Parada. (2018). Non-Traditional Threats: Old Wine, New Bottles. Paper published in the proceeding of The 4th International Conference on Government and Politics (ICGP 2018) at Command and General Staff College on March 29 – 30, 2018.

7.4 งานวิจัยที่กำลังทำ: ข้อเสนอการวิจัย แหล่งทุน และสถานภาพ  
ในการทำวิจัยว่าได้ทำการวิจัยลุล่วงแล้วประมาณร้อยละเท่าใด

-