

การใช้บอร์ดเกมในฐานะเครื่องมือขับเคลื่อนความเปลี่ยนแปลง: ข้อสังเกตจากการสร้างเสริมพลเมืองเข้มแข็ง ผ่านเกม Sim Democracy ในประเทศไทย¹

วศิน ปันทอง², ชาลิณี สनพลาย³, พิมพรักษ์ ดุษฎีอิสริยกุล⁴ และขวัญข้าว คงเดชา⁵

วันที่รับบทความ: 13 กันยายน 2566

วันที่แก้ไขครั้งสุดท้าย: 6 ธันวาคม 2566

วันที่ตอบรับตีพิมพ์: 12 ธันวาคม 2566

บทคัดย่อ

บทความฉบับนี้มุ่งวิเคราะห์เนื้อหาสาระและการออกแบบกระบวนการใช้บอร์ดเกม ‘Sim Democracy’ ในบริบทและกลุ่มเป้าหมายที่แตกต่างกัน โดยได้ศึกษากลยุทธ์การจัดกระบวนการเกมเพื่อส่งเสริมทักษะความเป็นพลเมืองในประเทศไทย ผ่านตัวแสดงสามกลุ่ม ได้แก่ พรรคการเมือง องค์กรภาคประชาสังคม และสถาบันการศึกษา และเพื่อสังเคราะห์ตัวแบบการจัดกระบวนการเกมเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมือง คณะผู้วิจัยใช้วิธีการศึกษาเชิงคุณภาพ เก็บข้อมูลโดยใช้วิธีการสัมภาษณ์เชิงลึก และการเก็บข้อมูลเอกสาร ผลการศึกษาจากการวิจัยครั้งนี้มีสาระสำคัญดังต่อไปนี้ ประการแรก ในประเทศไทยพรรคการเมืองได้นำเกมไปใช้เพื่อสร้างเครือข่ายร่วมกับผู้นำเยาวชน ในขณะที่การนำเกมไปใช้ในสถาบันการศึกษาพบอย่างแพร่หลายและได้รับการสนับสนุนเป็นอย่างดี กล่าวคือมีการใช้ทั้งในโรงเรียนและในมหาวิทยาลัยโดยบุคลากรภายในเพื่อให้ความรู้เกี่ยวกับหน้าที่พลเมืองในระบอบประชาธิปไตย สำหรับองค์กรภาคประชาสังคม เกมถูกนำไปใช้เพื่อสร้างเครือข่ายผู้นำเยาวชน และสร้างความเข้าใจเรื่องความเป็นพลเมืองในระบอบประชาธิปไตย ประการที่สอง ในเรื่องการสังเคราะห์ตัวแบบการจัดกระบวนการเกมเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมือง คณะผู้วิจัยพัฒนา

¹ บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของโครงการวิจัยเรื่อง กลยุทธ์การจัดกระบวนการเกมเพื่อส่งเสริมทักษะความเป็นพลเมืองในมาเลเซีย ฟิลิปปินส์ และไทย: กรณีศึกษาเกม Sim Democracy ซึ่งได้รับการสนับสนุนจากสถาบันพระปกเกล้า

² อาจารย์ คณะรัฐศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ กรุงเทพฯ 10200 อีเมล: wasin.punthong@gmail.com

³ อาจารย์ คณะรัฐศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ กรุงเทพฯ 10200 อีเมล: ch.sonphlay@gmail.com

⁴ ผู้จัดการโครงการมูลนิธิฟรีดริช เนามัน ประเทศไทย กรุงเทพฯ 10110 อีเมล: pimrapaat.dusadeeisariyakul@freiheit.org

⁵ นักวิชาการ สำนักนวัตกรรมการเพื่อประชาธิปไตย สถาบันพระปกเกล้า กรุงเทพฯ 10210 อีเมล: kwankaow.ko@kpi.ac.th

กลยุทธ์ 3x3 ในฐานะกลยุทธ์การจัดกระบวนการเกมเพื่อส่งเสริมทักษะความเป็นพลเมือง เพื่อเป็นแนวทางการวางแผนอย่างเป็นระบบและมีลำดับขั้นตอนในการนำเกมไปใช้เพื่อให้บรรลุเป้าหมายเรื่องการส่งเสริมทักษะความเป็นพลเมืองซึ่งรวมไปถึงการเสริมพลังพลเมืองในระบอบประชาธิปไตย ตัวแบบดังกล่าวแสดงให้เห็นความสัมพันธ์ของเงื่อนไขในระดับภายในองค์กร ระดับระหว่างองค์กร และระดับสังคมที่ส่งผลต่อการวางกลยุทธ์ การจัดกระบวนการเกมเพื่อส่งเสริมทักษะความเป็นพลเมือง

คำสำคัญ เกม Sim Democracy, การสร้างพลเมืองเข้มแข็ง, วัฒนธรรมประชาธิปไตย

The Using of Board Game as a Change Driven Tool: A Finding of Using Sim Democracy for Enhancing Civic Skills in Thailand

Wasin Punthong⁶, Chalinee Sonphlay⁷, Pimrapa Dusadeeisariyakul⁸,
and Kwankaow Kongdecha⁹

Received: 13 September 2023

Revised: 6 December 2023

Accepted: 12 December 2023

Abstract

This research firstly aims at understanding the facilitation strategies for enhancing civic skills in Thailand developed by the following users of Sim Democracy: political parties, civil society organizations and educational institutions. Secondly, it seeks to synthesize the model for the implementation of game for enhancing civic skills. In terms of research design, this is qualitative research. All data are collected from documentary research and in-depth interviews. The research presents the following findings. In Thailand, the political party under study employs Sim Democracy to cultivate the network of youth leaders. At the same time, the game is widely adopted in educational institutions of different levels – schools and universities. The objective is to equip the players with knowledge about democratic citizenship. For the civil society organization under study, the game is used to foster the network of youth leaders and enhance the

⁶ Lecturer, Faculty of Political Science, Thammasat University, Bangkok 10200.
E-mail: wasin.punthong@gmail.com

⁷ Lecturer, Faculty of Political Science, Thammasat University, Bangkok 10200.
E-mail: ch.sonphlay@gmail.com

⁸ Project Manager of Friedrich Naumann Foundation, Thailand, Bangkok 10110.
E-mail: pimrapa.Dusadeeisariyakul@freiheit.org

⁹ Researcher, Office of Innovation for Democracy, King Prajadhipok's Institute, Bangkok 10210.
E-mail: kwankaow.ko@kpi.ac.th

understanding about democratic citizenship. Secondly, in terms of the synthesis of the model for the implementation of game for enhancing civic skills, we have developed the 3x3 strategy. It provides a step-by-step and systematic implementation strategy that could help to achieve the set objectives. The model shows the interrelationships between conditions at the intra-organizational, inter-organizational and societal levels. These conditions influence the design and implementation of facilitation strategies for enhancing civic skills.

Keywords Sim Democracy, Civic Education, Democratic Culture

1. บทนำ

บอร์ดเกมเป็นสิ่งที่อยู่คู่กับอารยธรรมของมนุษยชาติมาอย่างยาวนานในฐานะเครื่องมือสันติภาพ การพัฒนาการของบอร์ดเกมตลอดช่วงเวลาทางประวัติศาสตร์ที่ยาวนานแสดงให้เห็นว่าสิ่งที่ปรากฏในเกมมีความเชื่อมโยงกับความเปลี่ยนแปลงทางสังคมและเศรษฐกิจ (Donovan, 2018) อย่างไรก็ตาม ในปัจจุบันบอร์ดเกมได้กลายมาเป็นเครื่องมือที่ได้รับการนำมาใช้เป็นส่วนหนึ่งในกระบวนการเรียนรู้และสร้างความเปลี่ยนแปลงทางความคิดและพฤติกรรมของผู้เล่น อีกทั้งเกมคิดไตร่ตรอง (Serious Game) ได้รับการพัฒนาโดยองค์กรในทุกภาคส่วนทั้งภาครัฐ เอกชน และสถาบันการศึกษา (Eisenack & Reckien, 2013) งานศึกษาที่เน้นการเรียนรู้จำนวนมากพบว่าบอร์ดเกมช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนเข้าใจในบทเรียนมากขึ้น (Karbownik et al., 2016) การใช้บอร์ดเกมมิได้จำกัดอยู่ในแขนงวิชาใดเป็นการเฉพาะ แต่ถูกนำไปใช้อย่างกว้างขวาง อนึ่ง ด้วยศักยภาพของบอร์ดเกมที่สามารถนำมาเป็นส่วนหนึ่งของการสร้างความเปลี่ยนแปลง จึงได้รับการนำมาใช้เพื่อตอบสนองวัตถุประสงค์ที่มากกว่าการเรียนรู้ ในระยะเวลาที่ผ่านมา จะพบว่ามีการใช้บอร์ดเกมเพื่อพัฒนาองค์กรและบุคลากรในองค์กร (Kloep, Helten, & Peifer, 2023) ในแง่มุมนี้บอร์ดเกมสามารถทำหน้าที่เป็นตัวปรับทิศทาง (Intervention) ที่แปรเปลี่ยนวิธีการทำงานของบุคลากรในองค์กร ดังที่ผลการศึกษามากมายได้แสดงให้เห็นว่าการใช้บอร์ดเกมเพื่อตอบสนองวัตถุประสงค์ต่างๆ และภายใต้บริบทที่แตกต่างกันออกไป ยังผลที่ค่อนข้างดีต่อการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม วิธีการเรียนรู้หรือทัศนคติต่อประเด็นต่างๆ (Nieh & Wu, 2018; Lavender, Omoni, Laisser, McGowan, Wakasiaka, Maclean, et al., 2019) ด้วยศักยภาพของบอร์ดเกมที่กำลังกล่าวมานี้ จึงมีการนำบอร์ดเกมมาใช้เป็นเครื่องมือส่งเสริมการมีส่วนร่วมของพลเมือง จุดที่ทำให้การนำบอร์ดเกมมาใช้ในลักษณะนี้แตกต่างจากรูปแบบอื่นก็คือเรื่องเนื้อหาของเกม (Substantive Content) ที่แฝงชุดคุณค่าหรืออุดมการณ์ทางการเมือง (Political Ideology) แบบหนึ่งเข้าไปในวัตถุประสงค์ของการออกแบบและใช้เกม ในแง่การเปลี่ยนแปลงทัศนคติหรือพฤติกรรม ย่อมมีส่วนที่เกี่ยวข้องกับความเชื่อหรือทัศนคติทางการเมือง ตลอดจนรูปแบบของสังคมที่ผู้เล่นเกมปรารถนา เพราะฉะนั้นการแปลงสารที่แฝงอยู่ในตัวเกมออกมาเป็นความเปลี่ยนแปลงจึงไม่ใช่แค่เรื่องการเรียนรู้ระบบและกระบวนการทางการเมืองหรือรูปแบบปกครอง อันจะก่อให้เกิดความเปลี่ยนแปลงต่อผู้เล่นเกมเฉพาะตัว แต่ยังซ่อนซ่อนเป้าประสงค์แห่งความเปลี่ยนแปลงในระดับมหภาค อันหมายถึงความเปลี่ยนแปลงต่อสังคมการเมืองที่ผู้เล่นเกมอาศัยอยู่ เพราะฉะนั้นบอร์ดเกมที่มุ่งสร้างความเปลี่ยนแปลงทางสังคม อาทิ บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการมีส่วนร่วมของพลเมืองจึงมีทั้งมิติจุลภาคนั้นคือการเอื้ออำนวยให้ผู้เล่นสัมผัสประสบการณ์เกี่ยวกับการเป็นพลเมืองเข้มแข็งในระบอบ

ประชาธิปไตยและมีมติมหาศาลที่ว่าด้วยการสร้างรากฐานของสังคมที่เชื่อในคุณค่าของระบอบประชาธิปไตย การประสานทั้งสองมิติเข้าด้วยกันนับว่าเป็นความท้าทายในการออกแบบกระบวนการใช้บอร์ดเกมเพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์นี้

บทความนี้มีจุดมุ่งหมายในการวิเคราะห์เนื้อหาสาระดีและการออกแบบกระบวนการใช้บอร์ดเกม ‘Sim Democracy’ ในบริบทและกลุ่มเป้าหมายที่แตกต่างกัน โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ผู้ใช้เกมในพรรคการเมือง องค์กรภาคประชาสังคม และสถาบันการศึกษา คณะผู้วิจัยอาศัยข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้มีประสบการณ์นำบอร์ดเกม ‘Sim Democracy’ ไปใช้เพื่อสร้างเสริมพลเมืองเข้มแข็ง ประกอบกับข้อมูลจากเอกสาร เว็บไซต์ สื่อสิ่งพิมพ์และบทความที่เกี่ยวข้อง

2. วรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

2.1 การส่งเสริมการมีส่วนร่วมของพลเมือง/พลเมืองเข้มแข็ง

การทบทวนวรรณกรรมในส่วนนี้จะอภิปรายประเด็นเรื่องเกมกับความเป็นพลเมือง หากพิจารณาการจัดการเรียนการสอนด้านหน้าที่พลเมืองในรอบทศวรรษที่ผ่านมาทั้งในบริบทนานาชาติและประเทศไทย จะพบว่ามี การนำสื่อการเรียนการสอนรูปแบบใหม่ๆ มาใช้ไม่ว่าจะเป็นวิดีโอเกมหรือบอร์ดเกม แสดงให้เห็นว่าผู้สอนให้ความสนใจในการใช้เกมพอสมควร รูปแบบเกมที่นิยมใช้มักจะเป็นการจำลองสถานการณ์โดยให้ผู้เล่นได้สัมผัสประสบการณ์เกี่ยวกับเรื่องพลเมือง เช่น การเลือกตั้ง ประชาธิปไตยปรึกษาหารือ หรือการมีส่วนร่วมในการสร้างข้อตกลงในชุมชน เท่ากับว่าเป็นการเชื่อมประสบการณ์ส่วนบุคคลเข้ากับโครงสร้างทางสังคมที่ใหญ่กว่า ตลอดจนเป็นการกระตุ้นให้เกิดการคิดวิเคราะห์ในเรื่องสถานการณ์ที่เกิดขึ้นจริงในสังคม นอกเหนือไปจากสิ่งที่ปรากฏในกลไกหรือเนื้อเรื่องของเกม ควรกล่าวไว้ ณ ที่นี้ด้วยว่าทั้งนักวิชาการและนักปฏิบัติได้ออกมาให้ความเห็นว่าการจัดการเรียนการสอนด้านสังคมศึกษาและหน้าที่พลเมืองควรเปิดพื้นที่ให้กับสื่อใหม่ๆ ไม่ว่าจะเป็นมัลติมีเดียหรือเกม (Bennett & Wells, 2009) นอกจากนี้ เกมที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ก็นิยมถูกนำมาใช้ประกอบการเรียนการสอนในรายวิชาสังคมศึกษาที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับเรื่องหน้าที่พลเมือง กล่าวคือเกมเหล่านี้จะช่วยถ่ายทอดเรื่องราวทางประวัติศาสตร์ในสังคมให้ผู้เล่นได้เข้าใจพัฒนาการของสังคมการเมืองควบคู่ไปกับพลวัตความเป็นพลเมืองของผู้คน

McMichael (2007) ให้ทรรศนะที่น่าสนใจเกี่ยวกับคุณประโยชน์ของเกมในชั้นเรียนประวัติศาสตร์ ประการแรก เกมช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมกับเนื้อหาทางประวัติศาสตร์โดยไม่ได้ทำให้เกมกลายเป็นเพียงเครื่องมือสอนการอย่างเดียว ประการที่สอง เกมช่วยให้ผู้เรียนได้มองประวัติศาสตร์จากมุมมองที่หลากหลาย ประการที่สาม เกมช่วยให้ผู้เรียนได้เข้าใจว่า

ประวัติศาสตร์สามารถถูกนำมาเป็นวัตถุทางการค้าได้ ดังเช่นเกมประวัติศาสตร์ต่างๆ ที่ผลิตออกมาเพื่อจำหน่าย สิ่งที่เป็นบทเรียนสำคัญคือเกมสามารถให้ทั้งข้อมูล ความสนุกสนาน และการคิดวิเคราะห์ไปพร้อมๆ กัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งในเรื่องการออกแบบเกมเพื่อการค้าจะต้องตอบโจทย์ผู้เล่นในตลาด ซึ่งหมายความว่าอาจมีการตัดหรือลดทอนเนื้อหาทางประวัติศาสตร์บางประการออกไป เช่นเดียวกัน Schut (2007) เตือนให้พิจารณาอคติหรือคุณค่าบางประการที่แฝงอยู่ในเกมประวัติศาสตร์ต่างๆ เพราะฉะนั้นกลไกเกมที่เกี่ยวข้องกับประเด็นทางสังคมย่อมหลีกเลี่ยงไม่พ้นที่จะถูกอาบเคลือบไปด้วยชุดคุณค่าบางประการ Raphael, Bachen, Lynn, Baldwin-Philippi, and McKee (2010) เสนอการออกแบบเกมที่สร้างสมดุลระหว่างชุดคุณค่าต่างๆ โดยย้ำว่าการออกแบบและเนื้อหาของเกมต้องไม่ใช่การยึดเยียดอุดมการณ์หรือความเชื่อ (Indoctrination) แต่จะต้องวิพากษ์ทั้งจุดอ่อนและจุดแข็งของชุดคุณค่าหรือชุดความเชื่อทางการเมืองที่แวดล้อมประเด็นทางสังคมที่เกมมุ่งอภิปราย

ตัวอย่างเกมที่น่าพิจารณาในเรื่องประวัติศาสตร์คือเกม Civilization III ซึ่งเป็นเกมการสร้างจักรวรรดิโดยเริ่มตั้งแต่ 4 สหัสวรรษก่อนคริสตกาล แล้วพัฒนาต่อมาจนถึงสมัยใหม่ โดยผู้เล่นจะต้องบริหารจัดการทรัพยากร เจริญต่อรองทางการทูต พัฒนาเทคโนโลยี และตัดสินใจสร้างสงครามหรือสันติภาพกับอารยธรรมรอบข้าง โดยเฉพาะอย่างยิ่งในเรื่องการเจรจาแลกเปลี่ยนวัตถุที่ตนต้องการกับอารยธรรมอื่นๆ (Harms, n.d.) ทักษะบางอย่างที่เกี่ยวข้องกับความเป็นพลเมืองปรากฏในเกมเช่นนี้แม้จะไม่ได้เป็นวัตถุประสงค์หลักของเกม อาทิ การเจรจาต่อรองและการบริหารจัดการความขัดแย้ง เป็นต้น

งานอีกรุ่นหนึ่งที่ช่วยให้เข้าใจการใช้เกมกับการส่งเสริมความเป็นพลเมืองคือการศึกษาในเรื่องการมีส่วนร่วมทางการเมืองของเยาวชน งานในกลุ่มนี้มักจะเริ่มต้นมาจากสมมติฐานที่ว่าเยาวชนมีแนวโน้มที่จะไม่เข้ามามีส่วนร่วมทางการเมืองอย่างเพียงพอ ควรกล่าวด้วยว่าสมมติฐานเช่นนี้เกิดขึ้นในช่วงทศวรรษที่ 1990 จนถึงต้นทศวรรษที่ 2000 ในสหรัฐอเมริกา ซึ่งแตกต่างจากในปัจจุบันที่เยาวชนในหลายประเทศหรือดินแดนออกมาเคลื่อนไหวทางการเมืองอย่างกว้างขวาง เช่นที่ปรากฏในประเทศไทยหรือฮ่องกง งานชิ้นสำคัญในกลุ่มนี้คือ Bers and Chau (2006) ที่พัฒนาเกมมาเพื่อจัดการกับปัญหาเยาวชนไม่สนใจการเมืองในเวลานั้น โดยพัฒนา Zora ซึ่งเป็นสิ่งแวดล้อมเสมือนจริงที่ช่วยให้ผู้เล่นได้สร้างอัตลักษณ์ของตนเองในฐานะพลเมือง (Civic Identity) ผ่านการตัดสินใจในแง่มุมต่างของชีวิตทางสังคมการเมืองในฐานะพลเมืองคนหนึ่ง เกมนี้ได้ออกแบบให้มีช่องทางในการสร้างบทสนทนาในปัญหาสังคมที่กำลังเกิดขึ้นอยู่ และวิเคราะห์พิจารณาประเด็นเพื่อหาทางออก กล่าวได้ว่างานชิ้นนี้แสดงให้เห็นความสำคัญของเทคโนโลยี การเล่นเกม และการเสริมสร้างประสบการณ์พลเมือง

นอกจากนี้ งานศึกษาเชิงสำรวจของ Kahne, Middaugh, and Evans (2009) แสดงให้เห็นว่าการเล่นวิดีโอเกมมีศักยภาพในการสร้างเสริมประสบการณ์ความเป็นพลเมืองให้กับผู้เล่นเกม งานชิ้นนี้มีความสำคัญยิ่งเนื่องจากการฉายภาพให้เห็นว่านักเล่นเกม (Gamer) ไม่ได้มีพฤติกรรมต่อต้านสังคม แต่ก็มีพฤติกรรมมีส่วนร่วมทางการเมืองเช่นเดียวกับผู้ที่เล่นเกมไม่บ่อยครั้ง นอกจากนี้ งานชิ้นนี้ยังแสดงให้เห็นว่าการเล่นเกมที่ต้องมีปฏิสัมพันธ์กับผู้เล่นคนอื่นเป็นช่องทางหนึ่งในการส่งเสริมทักษะความเป็นพลเมืองในบางกรณี ทั้งนี้ แม้งานศึกษาที่กล่าวมาจะให้น้ำหนักกับศักยภาพของเกมในการเสริมสร้างทักษะและประสบการณ์ความเป็นพลเมือง แต่กระนั้น Dishon and Kafai (2022) ได้เน้นย้ำว่าการใช้เกมเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองที่จะส่งผลกระทบจะต้องมาพร้อมกับชุดเครื่องมืออื่นๆ ที่เกื้อหนุนกับเกม ไม่ว่าจะเป็นหนังสือตำรา การแสดงบทบาทสมมติ หรือกิจกรรมนอกเกมรูปแบบต่างๆ ที่ตอบวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ด้านความเป็นพลเมือง และควรเปิดโอกาสให้ผู้เล่นได้รวมออกแบบเกมเพื่อให้ผู้เล่นได้รู้สึกถูกเสริมพลัง และเห็นประโยชน์ของเกม ในแง่การบรรจุเกมเข้าเป็นส่วนหนึ่งของหลักสูตรการสอนต้องดำเนินไปพร้อมกับการประยุกต์ใช้เครื่องมือเสริมสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ด้านหน้าที่พลเมืองอื่นๆ ในทำนองเดียวกัน Barthel (2013) ได้ใช้วิดีโอเกมที่ออกแบบมาโดยเฉพาะในเรื่องกระบวนการงบประมาณของสหรัฐอเมริกาเพื่อศึกษาความเป็นพลเมืองของผู้เล่น อาทิในมิติการร่วมตรวจสอบความโปร่งใสและการตอบสนองต่อความต้องการของประชาชน ผลที่ได้คือผู้ที่ได้เล่นเกมมีระดับความไม่ใส่ใจทางการเมืองน้อยกว่าผู้ที่ไม่ได้เล่น ข้อเสนอแนะจากการศึกษาเชิงทดลองในครั้งนี้คือการออกแบบเกมเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองควรจะต้องมีความเฉพาะเจาะจงเพื่อให้ได้ผลที่ดี เช่น ต้องเน้นนโยบายบางอย่างโดยเฉพาะ

2.2 การใช้บอร์ดเกมในการถ่ายทอดองค์ความรู้หรือสาระสำคัญ

การทบทวนวรรณกรรมในส่วนนี้มุ่งพิจารณาบอร์ดเกมในบริบทการเรียนรู้ผ่านเกม (Game-based Learning) บอร์ดเกมจำนวนมากได้รับการออกแบบมาเพื่อตอบวัตถุประสงค์สำคัญในด้านการเรียนรู้ โดยมุ่งหมายให้เกมช่วยส่งเสริมการเรียนรู้เนื้อหาสาระเกี่ยวกับประเด็นหรือองค์ความรู้หนึ่งๆ ไปพร้อมกับการสร้างความสนุกสนาน เหตุที่บอร์ดเกมได้รับความนิยมในฐานะเครื่องมือสร้างเสริมการเรียนรู้ก็เพราะบอร์ดเกมนั้นช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนได้มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกัน ซึ่งส่งเสริมทักษะการทำงานเป็นทีมและความคิดสร้างสรรค์ อีกทั้งยังเปิดพื้นที่และประสบการณ์การเรียนรู้เนื้อหาสาระสำคัญในรูปแบบที่แตกต่าง ซึ่งอาจช่วยให้เกิดความเข้าใจในสิ่งเหล่านั้นอย่างลุ่มลึกยิ่งขึ้น (Taspinar, Schmidt, & Schuhbauer, 2016; Noda, Shirotaki, & Nakao, 2019; Bayeck, 2020) ทั้งนี้ การเรียนรู้จากการเล่นเกมมี 2 ประเภท ได้แก่

การเรียนรู้ผ่านการถ่ายทอดโดยตรง (Direct Transfer Learning) หมายความว่ามีการกำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้และแนวทางการวัดผลที่ชัดเจนไว้ล่วงหน้าในการนำไปใช้ และการเรียนรู้แบบเปิด (Open-ended Learning) กล่าวคือ การไม่ตั้งธงในเรื่องการเรียนรู้และการวัดผลไว้อย่างตายตัวล่วงหน้า หากแต่เน้นให้ผู้เล่นได้ทำความเข้าใจสาระสำคัญผ่านการเล่นเกม (Hartevelde & Bekebrede, 2011) บอร์ดเกมได้รับการนำไปใช้ในหลากหลายสาขาวิทยายกตัวอย่างเช่น ในสาขาวิชาทางการแพทย์ ก็มีการใช้บอร์ดเกมในฐานะสื่อการเรียนรู้ในเรื่องเภสัชวิทยาเกี่ยวกับระบบประสาทอัตโนมัติ (Jones, Tincher, Odeng-Out, & Herdman, 2015) ยังมีการใช้บอร์ดเกม ‘Robot City’ ในการเรียนรู้เรื่องแนวคิดเชิงคำนวณ (Computational Thinking) กับนักเรียนในชั้นเรียนวิชาสารสนเทศและเทคโนโลยีเกรด 7 ในโรงเรียนแห่งหนึ่งทางตอนเหนือของไต้หวันพบว่าความร่วมมือกับผู้เล่นคนอื่นในการเล่นเกมนำมาซึ่งข้อเสนอสะท้อนกลับจากผู้ร่วมเล่นเกม (Peer Feedback) และการมีปฏิสัมพันธ์ (Interaction) เป็นปัจจัยสำคัญในการเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนรู้ อีกทั้งยังพบว่าบอร์ดเกมที่ทำให้ความบันเทิงในขณะที่มีเป้าหมายที่ชัดเจนจะช่วยให้ผู้เล่นจับทิศทางของการเรียนรู้ได้มากยิ่งขึ้น (Kuo & Hsu, 2020) นอกจากนี้ มีการใช้บอร์ดเกมในการสื่อสารประเด็นอันเป็นความท้าทายร่วมสมัยเพื่อให้เกิดการตระหนักรู้อย่างกว้างขวาง เช่น การใช้บอร์ดเกม ‘KEEP COOL’ เพื่อสื่อสารและสร้างการเรียนรู้ในเรื่องความเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศและปัญหาสิ่งแวดล้อม ซึ่งผลจากการนำไปใช้พบว่าเกมนี้นอกจากช่วยให้ผู้เล่นเข้าใจประเด็นที่ซับซ้อนในภาษาเดียวกันหรือมีความเข้าใจตรงกันมากขึ้น (Eisenack, 2012) จากที่กล่าวมานี้คุณประโยชน์ประการสำคัญของบอร์ดเกมคือการเป็นเครื่องมือสำหรับการให้การศึกษา (Instructional Tool) รายวิชาทางสังคมศาสตร์มีการใช้บอร์ดเกมเช่นเดียวกัน ยกตัวอย่างเช่น บอร์ดเกม ‘Diplomacy’ ได้รับการนำมาใช้ประกอบการเรียนการสอนในรายวิชาด้านความสัมพันธ์ระหว่างประเทศ โดยให้ผู้เรียนสวมบทบาทเป็นผู้มีอำนาจตัดสินใจบนเวทีระหว่างประเทศ ผลจากการนำไปใช้พบว่าบอร์ดเกมนี้มีประโยชน์ในเรื่องถ่ายทอดเนื้อหาทางประวัติศาสตร์และทำให้ผู้เล่นเห็นภาพระบบการเมืองระหว่างประเทศชัดเจนยิ่งขึ้น (Arnold, 2015) ข้อค้นพบที่น่าสนใจอีกประการหนึ่งคือการเรียนรู้ผ่านบอร์ดเกมช่วยให้ผู้เล่นสามารถกักเก็บข้อมูลและจดจำองค์ความรู้ที่ได้รับได้ดียิ่งขึ้น (Lavender et al., 2019) ทั้งนี้ ควรกล่าวด้วยว่าลักษณะส่วนบุคคล (Personal Traits) ของผู้เล่น เช่น บุคลิกภาพแบบเปิด/ปิด (Extrovert/Introvert) หรือระดับความอดทนก็มีผลต่อกระบวนการเรียนรู้ผ่านเกมเช่นเดียวกัน (Tsarava, Moeller, & Ninaus, 2018)

2.3 การใช้บอร์ดเกมและเกมมิฟิเคชันในการสร้างความเปลี่ยนแปลงเชิงทัศนคติและพฤติกรรม

บอร์ดเกมถูกมองว่าเป็นเครื่องมือที่มีศักยภาพในการสร้างความเปลี่ยนแปลงเชิงทัศนคติและพฤติกรรม โดยทั่วไปกล่าวได้ว่าเกมจำนวนมากถูกออกแบบมาเพื่อสร้างความเปลี่ยนแปลงเชิงพฤติกรรมโดยเฉพาะ อาทิ การออกแบบเกมเพื่อเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมในด้านสุขภาพอนามัย (Payne, Moxley, & MacDonald, 2015) อนึ่ง คุณลักษณะประการสำคัญของบอร์ดเกมคือการส่งเสริมให้ผู้เล่นสื่อสารสนทนา (Communicate) และร่วมกัน (Collaborate) วางกลยุทธ์และตัดสินใจเพื่อให้ได้ชัยชนะในการแข่งขัน (Zagal, Rick, & His, 2006) ดังนั้น การศึกษาการใช้บอร์ดเกมเปลี่ยนพฤติกรรมจึงมุ่งพิจารณาในเรื่องพฤติกรรมการแข่งขันและความร่วมมือ หนึ่งในข้อค้นพบที่น่าสนใจคือจากการนำเกมไปใช้กับเด็กในช่วงวัย 4-6 ปี พบว่าไม่ว่าบอร์ดเกมจะถูกออกแบบมาเพื่อให้เกิดการแข่งขันหรือความร่วมมือ เด็กที่เล่นเกมมีแนวโน้มที่จะแสดงพฤติกรรมร่วมมือและพฤติกรรมเอื้อต่อสังคม (Prosocial) เหตุที่เป็นเช่นนี้ก็เพราะการเล่นบอร์ดเกมเอื้อให้ผู้เล่นค่อยๆ เรียนรู้หรือทำความเข้าใจกับมุมมองของผู้เล่นคนอื่น (Eriksson, Kenward, Poom, & Stenberg, 2021) ทั้งนี้ ในกรอบของเกมมิฟิเคชัน (Gamification) มีการนำกลไกและหลักการออกแบบเกมไปประยุกต์ใช้กับกิจกรรมต่างๆ เพื่อเสริมสร้างทัศนคติและแรงจูงใจต่อการเรียน ยกตัวอย่างเช่น มีการใช้เกมมิฟิเคชันเพื่อสร้างความเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมที่จัดว่ามีความเสี่ยงในหมู่เยาวชน (Youth Risky Behaviors) และพบว่าได้ผลลัพธ์ที่ค่อนข้างดี อีกทั้งยังมีการประเมินว่าการพัฒนาโปรแกรมการป้องกันพฤติกรรมเสี่ยงที่อาศัยเกมเป็นพื้นฐาน (Game-based Prevention Program) น่าจะส่งผลดียิ่งขึ้น (Schoech, Boyas, Black, & Elias-Lambert, 2013) คำถามประการสำคัญอีกข้อหนึ่งคือเกมมิฟิเคชันเหมาะสมกับนักเรียนกลุ่มใดเป็นพิเศษหรือไม่ เช่น ช่วงวัยหรือเพศ งานศึกษาของ Chapman and Rich (2018) พบว่าเกมมิฟิเคชันช่วยให้เกิดแรงจูงใจต่อการเรียนในทุกช่วงอายุและทั้งเด็กชายและเด็กหญิง แม้ว่าการใช้บอร์ดเกมหรือแนวทางเกมมิฟิเคชันในการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมและทัศนคติของผู้เล่นจะมีประโยชน์ แต่การออกแบบกระบวนการโดยคาดหมายว่าจะสามารถเหมารวมลักษณะและความต้องการของทุกคน (One-size-fits-all) อาจเป็นไปได้ยาก ดังที่การศึกษาของ Buckley and Doyle (2016) พบว่าการนำแนวทางเกมมิฟิเคชันมาใช้มักจะสามารถเปลี่ยนทัศนคติของผู้เรียนต้องการเรียนรู้อยู่ก่อนแล้วมากกว่าคนที่ไม่สนใจที่จะเรียนรู้ ดังนั้น จึงต้องมีการเตรียมเครื่องมือหรือสื่อการเรียนรู้ที่มากกว่าเกมและเกมมิฟิเคชันเพื่อให้สอดคล้องกับทัศนคติการเรียนรู้ของเด็กทุกกลุ่ม

การใช้บอร์ดเกมเพื่อปรับเปลี่ยนพฤติกรรมและทัศนคติไม่ได้จำกัดเฉพาะในสถาบันการศึกษาเท่านั้น แต่ยังมีการนำไปประยุกต์ใช้กับการพัฒนาบุคลากรในองค์กร

งานศึกษากลุ่มนี้สามารถเรียกโดยรวมว่าการใช้บอร์ดเกมในบริบทการปรับทิศทางหรือพฤติกรรมองค์กร อาทิ มีการประยุกต์ใช้บอร์ดเกมในการจัดฝึกอบรมบุคลากรในองค์กรในฐานะที่เป็นส่วนหนึ่งของโปรแกรมการพัฒนาศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ภายในองค์กร (Kloep et al., 2023) นอกจากนี้ จากการศึกษาพฤติกรรมของผู้เล่นเกมจำนวน 65 คน ซึ่งมาจากบริษัทในประเทศเยอรมนีในหลายอุตสาหกรรม Kloep et al. (2023) พบว่าการใช้บอร์ดเกมกับคนกลุ่มนี้ในลักษณะของการเล่นเกมเป็นทีม ส่งผลที่ดีต่อพฤติกรรมการทำงานเป็นทีม อันเนื่องมาจากเกมช่วยสร้างความรู้สึกร่วมกันน้ำหนึ่งใจเดียวกันระหว่างสมาชิกในกลุ่มและช่วยให้เกิดการพูดคุยกันระหว่างสมาชิกในทีมนั้นๆ

2.4 การใช้บอร์ดเกมเพื่อวิพากษ์และสร้างความเปลี่ยนแปลงในสังคม

บอร์ดเกมมิได้เป็นสื่อที่เป็นกลางปราศจากความเชื่อหรือคุณค่าบางประการ กล่าวคือการออกแบบบอร์ดเกมและเนื้อหาสาระในเกมล้วนแล้วแต่ได้รับอิทธิพลจากปัจจัยเชิงวัฒนธรรม (Schut, 2007) ในแง่นี้การใช้บอร์ดเกมเพื่อวิพากษ์และสร้างความเปลี่ยนแปลงในสังคมจึงมีมิติเชิงปทัสฐานที่เกี่ยวกับการตัดสินเชิงคุณค่าและความชอบธรรมของแนวความคิดหรือชุดอุดมการณ์ ในทำนองเดียวกัน Klimmt (2009) มองว่าการใช้เกมคิดไตร่ตรองเพื่อขับเคลื่อนความเปลี่ยนแปลงในสังคมมาจากความสามารถของเกมในการเปลี่ยนแปลงเรื่องเล่าอันประกอบไปด้วยโครงสร้างของเรื่องเล่า (Narrative Structure) และสารที่สร้างความเปลี่ยนแปลง (Change Message) ในแง่นี้กลไกของเกมสามารถถูกออกแบบให้ช่วยถอดหรือสร้างความเชื่อเดิมได้ ในทางปฏิบัติการสร้างความเปลี่ยนแปลงผ่านบอร์ดเกมสามารถเกิดขึ้นผ่านกลไกการวิพากษ์เรื่องเล่ากระแสหลักในสังคม ยกตัวอย่างเช่น บอร์ดเกม ‘Civil War’ ได้รับการออกแบบมาเพื่อนำเสนอและสื่อสารเรื่องเล่าที่วิพากษ์อุดมการณ์กระแสหลัก นอกจากนี้ การนำเกมไปใช้ยังช่วยให้ผู้เล่นสัมผัสกับประสบการณ์ที่ยังดำเนินอยู่ (Lived Experience) ของสังคม (McCabe, 2018) กล่าวได้ว่าการเล่นบอร์ดเกมชี้ชวนให้ตั้งคำถามกับความชอบธรรมของเรื่องเล่ากระแสหลักต่อเหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์ อีกเกมที่คล้ายคลึงกันคือเกมที่มีชื่อว่า ‘Land and Freedom: The Spanish Revolution and Civil War’ ซึ่งช่วยให้ผู้เล่นได้สัมผัสกับประเด็นเรื่องพันธมิตรทางการเมืองและวิพากษ์และไตร่ตรองอุดมคติทางการเมืองและเป้าหมายของการปฏิวัติ อีกเกมหนึ่งที่มีวัตถุประสงค์เพื่อขับเคลื่อนสังคมให้เปิดพื้นที่และเกิดความเข้าใจในความหลากหลายทางเพศคือเกม ‘Stonewall Uprising’ โดยเกมดังกล่าวบรรจุกลไกที่มุ่งสื่อสารเรื่องความเท่าเทียมเอาไว้ (Boardgamegeek, n.d.)

บอร์ดเกมที่ถูกออกแบบมาเพื่อขับเคลื่อนในเรื่องพลเมืองเข้มแข็งก็ปรากฏอยู่ไม่น้อย ยกตัวอย่างเช่น เกมเมืองจำลองประชาธิปไตยที่เป็นกรณีศึกษาของบทความนี้ ในต่างประเทศ

พบว่ามีการใช้เกมคิดไตร่ตรองในการส่งเสริมการเรียนรู้เกี่ยวกับหน้าที่พลเมือง โดยอาศัยกลไกต่างๆ ของเกมให้ผู้เล่นได้ทดลองอภิปราย ตีตรอง และแลกเปลี่ยนความคิดเห็น หนึ่งในบรรดาเกมที่น่าสนใจคือเกม ‘Energy Safari’ แม้ว่าเนื้อหาสาระของเกมนี้จะเกี่ยวกับการเปลี่ยนผ่านของระบบพลังงานสู่ความยั่งยืนในประเทศเนเธอร์แลนด์ แต่กระบวนการใช้เกมได้เพิ่มมิติการมีส่วนร่วมของพลเมืองในการขับเคลื่อนการเปลี่ยนผ่านดังกล่าว ข้อค้นพบที่สำคัญจากการนำเกมดังกล่าวไปใช้คือผู้เล่นสามารถจัดวางองค์ความรู้ที่ได้จากเกมโดยเชื่อมกับบริบททางสังคมและประสบการณ์ของตนเอง (Ampatzidou, 2019) ตัวอย่างที่ใกล้เคียงกันคือการนำเกมที่เกี่ยวข้องกับแรงงานเด็กไปใช้ เกมนี้คือ ‘Global Conflicts: Sweatshops’ เมื่อเกมจบลงผู้เล่นได้ทั้งองค์ความรู้และทักษะเกี่ยวกับความเป็นพลเมืองจากกระบวนการเล่นเกมที่มุ่งสร้างบรรยากาศให้เกิดการมีปฏิสัมพันธ์ ในขณะเดียวกันเรื่องเล่าของเกมที่เกี่ยวข้องกับแรงงานเด็กก็กระตุ้นให้ผู้เล่นมองเห็นปัญหาและให้เหตุผลทางศีลธรรม (Ethical Reasoning) (Raphael, Bachen, & Hernández-Ramos, 2012) จากการอภิปรายและนำเสนอตัวอย่างข้างต้น จะพบว่าเกมที่มีวัตถุประสงค์ในการขับเคลื่อนทางสังคม ซึ่งรวมไปถึงเกมที่เกี่ยวข้องกับการสร้างพลเมืองเข้มแข็งมักจะประกอบไปด้วยสองมิติ ได้แก่ มิติเชิงทฤษฎีและมิติเชิงปทัสสถาน หมายความว่าเนื้อหาและกลไกของบอร์ดเกมประกอบไปด้วยองค์ความรู้เชิงทฤษฎีที่เป็นข้อมูลพื้นฐานให้กับผู้เล่นและคำถามเชิงปทัสสถานที่กระตุ้นให้ผู้เล่นได้พิจารณาคุณค่าของแนวความคิดหรือชุดอุดมการณ์บางอย่าง คณะผู้เขียนจะวิเคราะห์เกมเมืองจำลองประชาธิปไตยจากทั้งสองมิติที่กล่าวมานี้

ก่อนที่จะไปสู่การวิเคราะห์ มีอีกสามประเด็นที่ควรกล่าวไว้ ณ ที่นี้ ประการแรกการนำเกมไปใช้มิได้เกิดผลโดยตรงในทันที หากกล่าวให้เห็นภาพ การเล่นเกมเพียงครั้งเดียวมิได้ทำให้สังคมเกิดความเปลี่ยนแปลงในทันที นอกจากนี้ การใช้บอร์ดเกมในแต่ละครั้งมีความแตกต่างกันไป หมายความว่าเกมก็มีวิวัฒนาการไปพร้อมกับการเล่นในแต่ละครั้ง ขึ้นอยู่กับการผสมผสานระหว่างปัจจัยต่างๆ เช่น เป้าหมายของผู้เล่น เป้าหมายของผู้ผลิตเกม เป้าหมายขององค์กรที่นำเกมไปใช้ ความคาดหวังของประชาคมผู้เล่น และความเปลี่ยนแปลงทางสังคมและเศรษฐกิจ (Steinkuehler, 2006) ประการที่สอง ความท้าทายในการนำบอร์ดเกมที่เกี่ยวข้องกับหน้าที่พลเมืองไปใช้ในชั้นเรียนคือเรื่องเป้าหมายของความเป็นพลเมืองซึ่งเป็นประเด็นที่ยังต้องได้รับการถกเถียงต่อไปและไม่สามารถแยกขาดจากบริบททางการเมืองที่แวดล้อมอยู่ ทั้งนี้ ประเด็นดังกล่าวยังไม่ได้ถูกเชื่อมเข้ามาสู่กระบวนการการเรียนรู้โดยใช้เกม (Raphael et al., 2010, p. 202) ประการที่สาม ต้องไม่ลืมว่าหลักสูตรในโรงเรียน กิจกรรมเสริมหลักสูตร การรวมกิจกรรมทางการเมืองนอกสถาบันการศึกษา การพูดคุยประเด็นทางการเมืองในครอบครัวล้วนเป็นปัจจัยที่สามารถมีผลต่อความเป็นพลเมืองเข้มแข็ง (Andolina, Jenkins, Zukin, & Keeter, 2003)

เพราะฉะนั้นบอร์ดเกมจึงเป็นแค่หนึ่งในปัจจัยจำนวนมากที่จะช่วยลดหลอมนให้เกิดสังคมพลเมืองเข้มแข็ง

กล่าวโดยสรุป การนำบอร์ดเกมไปใช้เพื่อสันถนาการณ์ในลักษณะงานอดิเรก (Hobby) การศึกษาและการชี้แนะ (Education and Instruction) การปรับทิศทาง (Intervention) และความเปลี่ยนแปลงทางสังคม (Social Change) ทั้งนี้ บอร์ดเกมโดยตัวเองไม่อาจสร้างความเปลี่ยนแปลงขนานใหญ่ได้ หากแต่จะช่วยส่งพลังขับเคลื่อนความเปลี่ยนแปลงได้ หากถูกจัดวางในกระบวนการสร้างความเป็นพลเมืองในระยะยาวอย่างเป็นระบบ อนึ่ง แม้ว่าบทความฉบับนี้จะไม่ได้นำพหุวิเคราะห์หลักการและปรัชญาของการออกแบบเกม แต่ก็ตระหนักในประเด็นสำคัญที่ว่าบอร์ดเกมที่ประสบความสำเร็จจะต้องผ่านการออกแบบและปรับปรุงอย่างต่อเนื่อง และต้องอาศัยการลงทุนทั้งในทรัพยากรและเวลาที่ค่อนข้างสูงเพื่อให้ได้มาซึ่งบอร์ดเกมที่มีคุณภาพ (Coil, Ettinger, & Eisen, 2017)

2.5 การวิเคราะห์การใช้บอร์ดเกมในฐานะเครื่องมือขับเคลื่อนความเปลี่ยนแปลงในมิติพลเมืองเข้มแข็ง

เกมเมืองจำลองประชาธิปไตย

ภูมิหลัง

เกม ‘Sim Democracy’ เป็นบอร์ดเกมที่ได้รับการพัฒนาร่วมกันระหว่างสำนักงานคณะกรรมการการเลือกตั้ง บริษัท Club Creative และมูลนิธิฟรีดริช เนามันประเทศไทย วัตถุประสงค์เบื้องต้นของการพัฒนาบอร์ดเกมนี้คือการใช้เป็นเครื่องมือเตรียมความพร้อมให้กับเยาวชน โดยเฉพาะอย่างยิ่งกลุ่มผู้มีสิทธิเลือกตั้งครั้งแรก (First-time Voter) การพัฒนาเกม ‘Sim Democracy’ เริ่มต้นในปี พ.ศ. 2553 และถูกนำไปใช้จริงในปี พ.ศ. 2554 นับตั้งแต่วันที่ 12 กันยายน พ.ศ. 2554 จนถึงวันที่ 20 ธันวาคม พ.ศ. 2563 มีผู้เล่นจำนวนทั้งสิ้น 16,454 คน¹⁰ แม้ว่าเดิมทีเกม ‘Sim Democracy’ จะมุ่งนำไปใช้กับเด็กและเยาวชนในสถาบันการศึกษา แต่ในเวลาต่อมา เกม ‘Sim Democracy’ ถูกนำมาใช้กับกลุ่มเป้าหมายที่กว้างขึ้นทั้งในแง่ช่วงวัยและความหลากหลายขององค์กรที่นำเกมไปใช้ กล่าวคือเกมถูกนำไปใช้กับผู้เล่นในทุกช่วงอายุ ตั้งแต่เด็กนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษา มัธยมศึกษา อุดมศึกษา กลุ่มวัยกลางคนไปจนถึงกลุ่มผู้สูงอายุ ส่วนองค์กรที่นำเกมไปใช้ นอกจากสถาบันการศึกษาทั้งในระบบปกติ และการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย ยังมีการเพิ่มหน่วยงานภาครัฐ

¹⁰ โปรดดูรายละเอียดเพิ่มเติมในเรื่องสถิติการนำเกม ‘Sim Democracy’ ไปใช้ในวศิน บัณฑอง, ชัยวัชร์ สีส่องใส, และธีรพัฒน์ อังศุขवाल (2564)

องค์กรในภาคประชาสังคม และภาคธุรกิจ เช่น ร้านบอร์ดเกมอีกด้วย กล่าวได้ว่าในช่วง 11 ปีที่ผ่านมา การนำเกม ‘Sim Democracy’ ไปใช้ในประเทศไทยมีการขยายตัวอย่างมาก

วิธีการเล่นเกม

เกม ‘Sim Democracy’ เป็นบอร์ดเกมที่มีผู้จำลองสถานการณ์และการบริหารจัดการประเทศที่เป็นประชาธิปไตย เหมาะกับผู้เล่นจำนวน 4-8 คน และไม่ควรเกิน 16 คน ใช้เวลาเล่นราวๆ 1-2 ชั่วโมง ในแง่กลไกของเกม ในเบื้องต้น เกมได้แบ่งพื้นที่ออกเป็น 4 ส่วน โดยให้ถือว่าทั้ง 4 ภาคส่วนนี้เป็นภาคส่วนที่สำคัญอย่างยิ่งในการดำรงอยู่ของประเทศหนึ่งๆ ได้แก่ ความมั่นคงปลอดภัย สาธารณสุข สิ่งแวดล้อม และการศึกษา ทั้งนี้ ผู้นำการเล่นเกมจะเข้ามาอำนวยความสะดวกตั้งแต่ต้นในการอธิบายวิธีการเล่นและอุปกรณ์ในการเล่น เกมต่อมาผู้เล่นจะต้องตกลงกันว่าใครจะเข้ามาดูแลภาคส่วนใด เมื่อตกลงกันได้แล้ว ผู้นำการเล่นเกมก็จะให้ผู้เล่นในแต่ละภาคส่วนทอยลูกเต๋าเพื่อกำหนดปัญหาที่ประเทศจะต้องเผชิญ โดยลักษณะปัญหาก็จะสอดคล้องกับทั้ง 4 ภาคส่วน เช่น ภาคส่วนความมั่นคงปลอดภัยก็จะเผชิญปัญหาเรื่องการขมย และเมื่อกำหนดปัญหาเป็นที่เรียบร้อยแล้ว ในช่วงนี้ผู้นำการเล่นเกมอาจจะอธิบายเพิ่มว่าหลังจากนี้จะมีการกำหนดทรัพยากรที่แต่ละภาคส่วนจะมีไว้เพื่อแก้ปัญหา โดยทรัพยากรในที่นี้ถูกแสดงออกมาในรูปแบบบุคลากรสำคัญของแต่ละภาคส่วน หากใช้ตัวอย่างเดิมทรัพยากรของภาคส่วนความมั่นคงปลอดภัยคือตำรวจ

ขั้นตอนต่อมาจะเป็นการเชิญชวนให้ผู้เล่นในแต่ละภาคส่วนสวมบทบาทเป็นพรรคการเมือง กำหนดนโยบายพรรคโดยอ้างอิงจากปัญหาและงบประมาณที่ได้รับ โดยเกมกำหนดไว้จำนวน 20 ล้าน และลงสมัครรับเลือกตั้ง จากนั้นก็จะเข้าสู่กระบวนการเลือกตั้ง โดยผู้เล่นสามารถเลือกได้ 2 เบอร์ รวมถึงเลือกตนเองได้ด้วย เมื่อประกาศผลการเลือกตั้ง ผู้ชนะจะได้จัดตั้งรัฐบาลและได้รับงบประมาณจำนวน 20 ล้านไปบริหารจัดการ ในการเล่นเกมนี้นี้ ผู้เล่นที่แต่ละคนจะทอยลูกเต๋าปัญหาเพื่อวางเบี้ยปัญหาลงบนบอร์ด และทอยลูกเต๋่อีกลูกหนึ่งซึ่งจะกำหนดรายได้ให้กับผู้เล่น ผู้เล่นจะรับรายได้ก็ต่อเมื่อมีโครงสร้างพื้นฐาน ซึ่งในเกมใช้เป็นเบี้ยถนน และไม่มีปัญหาค้างค้างอยู่ในภาคส่วนของตน ในจุดนี้ผู้เล่นจะต้องเจรจาทอรองกับรัฐบาลเพื่อช่วยกันแก้ไขปัญหา เกมจะดำเนินไปตามนี้จนครบทุกภาคส่วน การครบครั้งแรกเรียกว่าครึ่งเทอม ผู้เล่นที่เป็นรัฐบาลจะสามารถเก็บภาษีได้หากการตรารายได้ของผู้เล่นแต่ละทีมถูกเติมเต็มทุกช่อง จากนั้นเกมก็จะดำเนินต่อไปอีกรอบจนครบทุกภาคส่วน เรียกการครบรอบครั้งนี้ว่า “หมดวาระ” หมายความว่ารัฐบาลได้อยู่มาครบเทอมแล้ว มาถึงตรงนี้รัฐบาลจะแถลงรายได้ที่มีเหลืออยู่หรืออาจติดลบก็ได้ ผู้เล่นคนอื่นๆ ก็จะประเมินการทำงานของรัฐบาลแล้วก็จะเข้าสู่กระบวนการเลือกตั้งใหม่ และเกมก็จะดำเนินตามกระบวนการที่กล่าวมาข้างต้น

จากวิธีการเล่นที่กล่าวโดยสังเขปข้างต้น จะพบว่าเกม ‘Sim Democracy’ เน้น 4 มิติหลัก ได้แก่ ประการแรก กระบวนการสำคัญในประเทศที่เป็นประชาธิปไตย เช่น การเลือกตั้ง และการกำหนดนโยบายแบบปรึกษาหารือ ประการที่สอง การที่ประชาชนมีส่วนร่วมและรับผิดชอบในบทบาทของตนภายใต้สังคมประชาธิปไตย ประการที่สาม กระบวนการทำงานของรัฐบาลที่ครอบคลุมตั้งแต่กระบวนการวางแผน จัดสรรทรัพยากรและงบประมาณ การจัดบริการสาธารณะ การบริหารจัดการทางการคลังและภาษี ประการที่สี่ การตรวจสอบการทำงานของรัฐบาลที่เน้นความโปร่งใส ในภาพรวมกลไกของเกม ‘Sim Democracy’ จะช่วยให้ผู้เล่นเข้าใจอย่างลึกซึ้งและมีประสบการณ์ตรงกับการทำงานของระบอบประชาธิปไตย (วศิน ปันทอง, ชัยธวัช สีผ่องใส, และธีรพัฒน์ อังศุขवाल, 2564)

ผู้นำการเล่นเกม

หากปราศจากผู้นำการเล่นเกม นิยาม ความหมาย และข้อความอันเป็นสาระสำคัญของเกม ‘Sim Democracy’ อาจถูกมองข้ามเนื่องจากผู้เล่นจะสนใจในผลการแพ้ชนะเป็นหลัก หน้าที่ของผู้นำการเล่นเกมประกอบไปด้วยสามประการ ได้แก่ ประการแรก การถ่ายทอดหรือเน้นย้ำเนื้อหาหรือหลักการเกี่ยวกับประชาธิปไตยที่ซ่อนอยู่ในกลไกเกม ประการที่สอง ในขณะเดียวกันก็สร้างบรรยากาศที่สนุกสนาน เปิดกว้าง อันจะเอื้อให้ผู้เล่นได้อภิปราย เจรจา ต่อรอง และแสดงความคิดเห็นอย่างตรงไปตรงมาในพื้นที่ปลอดภัย ประการที่สาม ผู้นำการเล่นเกมนจะต้องเป็นผู้ช่วยเหลือผู้เล่นในเรื่องกติกาหรือวิธีการใช้อุปกรณ์ของเกม ทั้งนี้ ผู้นำการเล่นเกมนต้องเตรียมความพร้อมตนเองก่อนการเล่นเกม โดยทำความเข้าใจกับเนื้อหาหรือรายละเอียดของเกม ชักชวนการจัดวางอุปกรณ์ และตรวจสอบความครบถ้วนของอุปกรณ์เหล่านั้น ที่สำคัญ ผู้นำการเล่นเกมนจะต้องระลึกไว้เสมอว่าจะต้องไม่ชี้นำหรือยึดเย็ดความคิดของตนเองให้กับผู้เล่น และพยายามแสดงบทบาทที่เท่าเทียมกันกับผู้เล่นเกมมากกว่าจะสวมบทบาทในลักษณะผู้ควบคุมหรือจับผิด มิเช่นนั้นแล้วบรรยากาศในการเล่นเกมนอาจไม่เอื้อต่อทั้งความสนุกสนาน และการถกแถลงอภิปรายอย่างเปิดเผย เมื่อเล่นเกมจบแล้ว ผู้นำการเล่นเกมนควรเชื้อเชิญให้ผู้เล่นได้สรุปบทเรียนผ่านการตั้งคำถามหรือกิจกรรมอื่นๆ ที่อาจเตรียมไว้แล้ว เหตุที่ต้องทำเช่นนี้ก็เพราะเกม ‘Sim Democracy’ มีรายละเอียดและสาระสำคัญเกี่ยวกับประชาธิปไตย ในหลากหลายมิติและหลายแง่มุม วิธีการที่ช่วยให้ผู้เล่นเกิดการเรียนรู้จากการเล่นเกมที่มีลักษณะเปิดกว้างไม่มีคำตอบตายตัว (Open-ended Style) คือการถอดบทเรียนโดยให้ผู้เล่นเกมได้ไตร่ตรองและพิจารณาประสบการณ์จากการเล่นเกม (Harteveld & Bekebrede, 2011)

2.6 การออกแบบกระบวนการนำเกมไปใช้เพื่อความเปลี่ยนแปลงในมิติพลเมืองเข้มแข็ง

การทำความเข้าใจกับเกม ‘Sim Democracy’ ต้องวิเคราะห์สาระัตถะของเกมอย่างลุ่มลึกโดยมองจากทั้งมิติเชิงองค์ความรู้ทางทฤษฎี (Cognitive Aspect) และมิติเชิงคุณค่าและปทัสสถาน (Normative Aspect) ที่แฝงฝังอยู่ในกลไกและกระบวนการเล่นเกม เมื่อเชื่อมร้อยทั้งสองมิติเข้าด้วยกัน จะพบว่าความเปลี่ยนแปลงในมิติพลเมืองเข้มแข็งจะเกิดจากสองส่วน ส่วนแรก การเรียนรู้เชิงทฤษฎีจากกลไกและอุปกรณ์ของเกมที่เป็นสัญลักษณ์หรือภาพแทนหลักการหรือแนวคิดที่เป็นสาระสำคัญของพลเมืองเข้มแข็งในระบอบประชาธิปไตย ส่วนนี้ถือว่าเป็นการนำเสนอชุดข้อมูลใหม่ให้กับผู้เล่นหรือหากผู้เล่นมีความรู้ในเรื่องนี้อยู่แล้ว ชุดข้อมูลเหล่านี้ก็จะช่วยทบทวนหรือตรวจสอบองค์ความรู้เดิม ส่วนที่สอง การชักใช้ได้ส่วนประสบการณ์จากการเล่นเกมจากมุมมองเชิงปทัสสถาน กล่าวคือตลอดกระบวนการเล่นเกม จะมีช่วงที่ผู้เล่นต้องตัดสินใจหรือประเมินคุณค่าของหลักการหรือการกระทำต่างๆ ภายใต้ระบอบประชาธิปไตย อาทิ การเจรจาต่อรองกับรัฐบาล การมีส่วนร่วมในการตัดสินใจ หรือแม้กระทั่งการลุกขึ้นมาตรวจสอบอำนาจในการบริหารประเทศ เสมือนการจำลองสถานการณ์จริงในสังคม หรือเทียบเคียงกับประสบการณ์ที่เกิดขึ้นจริงในชีวิตประจำวัน จุดนี้ทำให้ผู้เล่นขยับจากการเรียนรู้เชิงทฤษฎีไปสู่การประเมินคุณค่า ความเหมาะสม และความชอบธรรมของสิ่งเหล่านั้น ทั้งองค์ความรู้เชิงทฤษฎีและเชิงปทัสสถานเป็นเงื่อนไขสำคัญสู่การเปลี่ยนแปลงในมิติพลเมืองเข้มแข็ง เพื่อให้เห็นภาพชัดเจนยิ่งขึ้นคณะผู้วิจัยจะอภิปรายความสัมพันธ์ระหว่างกลไกเกม ‘Sim Democracy’ และองค์ความรู้ที่อยู่ในกลไกนั้นดังที่แสดงในตารางที่ 1 ตลอดจนนัยของเกมต่อการสร้างความเปลี่ยนแปลงสู่พลเมืองเข้มแข็ง จากมุมมองสถาบันการศึกษา พรรคการเมือง และองค์กรภาคประชาสังคมในประเทศไทย และนัยของเกมต่อการสร้างความเปลี่ยนแปลงทางสังคม

ตารางที่ 1 ความสัมพันธ์ระหว่างกลไกเกมกับองค์ความรู้ที่เกี่ยวข้อง

กลไกเกม	องค์ความรู้ที่เกี่ยวข้อง
<u>ความท้าทาย (Challenge)</u> กลไก ■ ผู้เล่นบริหารจัดการทรัพยากรภายใต้สถานการณ์ที่ไม่แน่นอน อุปกรณ์ ■ เบี้ยประชากร ■ ลูกเต๋าประชากร ■ การ์ดสถานการณ์ ■ บอร์ดงบประมาณ	มิติเชิงทฤษฎี ความเข้าใจเรื่องการกำหนดนโยบายสาธารณะแบบมีส่วนร่วม มิติเชิงปทัสสถาน การประเมินคุณค่าของการปรึกษาหารือในฐานะที่เป็นฐานของกระบวนการ
<u>ภารกิจ (Mission)</u> กลไก ■ ผู้เล่นบริหารจัดการทรัพยากรได้อย่างมีประสิทธิภาพและรับฟังความคิดเห็นของผู้เล่นอื่นๆ อุปกรณ์ ■ ใบบันทึกการบริหาร ■ การ์ดสถานการณ์	มิติเชิงทฤษฎี ความเข้าใจในเรื่องเป้าหมายของนโยบายและการพัฒนาประเทศ ตลอดจนการบริหารจัดการทรัพยากรสาธารณะ/ทฤษฎีการคลัง มิติเชิงปทัสสถาน การรับฟังคุณค่าที่แตกต่างหลากหลายในสังคม
<u>การแข่งขัน (Competition)</u> กลไก ■ ผู้เล่นนับคะแนนจากเงินออมและดาวพลเมือง อุปกรณ์ ■ แผ่นเกม ■ การ์ดรายได้ ■ ดาวพลเมือง ■ เหรียญเงิน	มิติเชิงทฤษฎี ความเข้าใจในแนวคิดเรื่องการแข่งขันระหว่างพรรคการเมืองในการเลือกตั้ง/ระบบพรรคการเมือง/ระบบเลือกตั้ง มิติเชิงปทัสสถาน การยอมรับในความชอบธรรมของกระบวนการและผลของการแข่งขันทางการเมืองในระบอบประชาธิปไตย
<u>การเจรจาต่อรอง (Negotiation)</u> กลไก	มิติเชิงทฤษฎี ความเข้าใจแนวคิดและกระบวนการปรึกษาหารือเพื่อแสวงหาฉันทมติของสังคม

กลไกเกม	องค์ความรู้ที่เกี่ยวข้อง
■ ผู้เล่นสามารถเรียกร้องที่จะเข้ามามีส่วนร่วมในการตัดสินใจเชิงนโยบายและสามารถแสดงความต้องการต่างๆ ในพื้นที่ของตนเอง <i>อุปกรณ์</i> ■ เบี้ยบุคลาการ ■ ถนน ■ เหรียญเงิน	<i>มิติเชิงปรัชญา</i> การประเมินกระบวนการผ่านหลักการว่าด้วยความชอบธรรมด้วยการยอมรับโดยสาธารณชน (Principle of public justification)
<u>การปลดล็อกทรัพยากร (Resource unlocking)</u> <i>กลไก</i> ■ ผู้เล่นสะสมรายได้บนการ์ดรายได้และการสร้างถนนในพื้นที่ที่ตนดูแล <i>อุปกรณ์</i> ■ ถนน ■ การ์ดรายได้ ■ เหรียญเงิน ■ กล่องธนาคาร	<i>มิติเชิงทฤษฎี</i> ความเข้าใจในเรื่องทฤษฎีและแนวคิดการพัฒนาสังคมและเศรษฐกิจของประเทศ <i>มิติเชิงปรัชญา</i> การประเมินทางเลือกในการพัฒนาประเทศที่เหมาะสม
<u>รางวัล (Reward)</u> <i>กลไก</i> ■ ผู้เล่นที่มีคะแนนสูงสุดเป็นผู้ชนะ <i>อุปกรณ์</i> ■ เหรียญเงิน ■ ดาวพลเมือง	<i>มิติเชิงทฤษฎี</i> ความเข้าใจในทฤษฎีหรือแนวคิดที่เกี่ยวกับฝ่ายบริหารและการบริหารกิจการแผ่นดิน <i>มิติเชิงปรัชญา</i> การประเมินและตัดสินเรื่องความชอบธรรมของผู้ปกครอง
<u>การให้ผลสะท้อนกลับ (Feedback)</u> <i>กลไก</i> ■ ผู้เล่นประเมินและให้คะแนนทีมที่สวมบทบาทเป็นรัฐบาล <i>อุปกรณ์</i> ■ แบบประเมินหลังใบบันทึกการบริหาร	<i>มิติเชิงทฤษฎี</i> ความเข้าใจในทฤษฎีหรือแนวคิดที่เกี่ยวกับการประเมินผลการทำงานของรัฐบาล/การประเมินนโยบาย/ความโปร่งใสในการทำงานของรัฐบาล <i>มิติเชิงปรัชญา</i> การประเมินเชิงคุณค่าในเรื่องการตรวจสอบการทำงานของรัฐบาล

ที่มา: คณะผู้วิจัย

จากตารางข้างต้น เกม ‘Sim Democracy’ อาศัยกลไกแต่ละส่วนในการสะท้อนแง่มุมสำคัญของการเป็นพลเมืองเข้มแข็งในระบอบประชาธิปไตย 1) กลไกความท้าทายเป็นจุดเชื่อมสู่องค์ความรู้เกี่ยวกับการกำหนดนโยบายสาธารณะแบบมีส่วนร่วม และช่วยให้ผู้เล่นนึกคิดในเรื่องคุณค่าของการปรึกษาหารือในฐานะที่เป็นฐานของกระบวนการ ตลอดจนกระตุ้นให้คิดว่าตนเองในฐานะพลเมืองเข้มแข็งควรจะมีบทบาทหรือวิธีการสื่อสารความต้องการของตนเองอย่างไรในกระบวนการปรึกษาหารือ 2) กลไกภารกิจช่วยให้ผู้เล่นเรียนรู้ในเรื่องการกำหนดเป้าหมายของนโยบายและการพัฒนาประเทศ ตลอดจนการบริหารจัดการทรัพยากรสาธารณะ องค์ความรู้ด้านทฤษฎีการคลังสามารถเติมเข้ามาในกลไกนี้ได้ ขึ้นอยู่กับความเหมาะสมกับกลุ่มผู้เล่น นอกจากนี้ กลไกดังกล่าวยังช่วยฝึกให้ผู้เล่นรับฟังคุณค่าที่แตกต่างหลากหลายในสังคม และเห็นคุณค่าของความอดทนอดกลั้น 3) กลไกการแข่งขันช่วยสื่อสารแนวคิดเรื่องการแข่งขันระหว่างพรรคการเมืองในการเลือกตั้ง รวมไปถึงเรื่องกลยุทธ์ในการรณรงค์หาเสียงในช่วงของการเลือกตั้ง ในขณะที่เดียวกันก็ชวนให้ผู้เล่นพิจารณาความชอบธรรมของกระบวนการและผลของการแข่งขันทางการเมืองในระบอบประชาธิปไตย จุดนี้ยังช่วยให้ผู้เล่นได้มีประสบการณ์ทั้งในฐานะพรรคการเมืองและประชาชนผู้มีสิทธิเลือกตั้ง 4) กลไกการเจรจาต่อรองช่วยให้ผู้เล่นตระหนักในสำคัญของการมีส่วนร่วมทางการเมือง สิทธิและเสรีภาพในการแสดงออก และการเคารพในข้อตกลงร่วมที่เกิดจากการประสานความต้องการของกลุ่มที่แตกต่างหลากหลาย ดังนั้น ในเชิงปทัสสถาน กลไกนี้เชื่อเชิญให้ผู้เล่นประเมินกระบวนการได้มาซึ่งฉันทมติผ่านหลักการว่าด้วยความชอบธรรมด้วยการยอมรับโดยสาธารณชน 5) กลไกการปลดล็อกทรัพยากรช่วยถ่ายทอดประเด็นเรื่องการพัฒนาสังคมและเศรษฐกิจของประเทศ ตลอดจนการวางแผนในระดับมหภาค กล่าวคือผู้เล่นจะต้องบริหารรัฐนาวาให้เจริญก้าวหน้าภายใต้รัฐบาลของตน แต่ในขณะเดียวกันการตัดสินใจใช้ทรัพยากรเพื่อการพัฒนาประเทศก็หนีไม่พ้นการประเมินทางเลือกในการพัฒนาประเทศที่เหมาะสม ส่วนนี้ของเกมทำให้ผู้เล่นได้ทำความเข้าใจบทบาทของรัฐบาลและพลเมืองไปพร้อมๆ กัน 6) กลไกรางวัล โดยเนื้อแท้เป็นเรื่องของรางวัลใจให้ผู้เล่นให้มีส่วนร่วมกับการเล่นเกม แต่ในขณะเดียวกันก็ชวนประเด็นเกี่ยวกับการทำงานของฝ่ายบริหารและการบริหารกิจการแผ่นดิน เพราะการชนะเกม จะมาจากคุณภาพในการเป็นรัฐบาลของผู้เล่นที่ทำให้ประชาชนรู้สึกพึงพอใจ ในเชิงปทัสสถาน กลไกดังกล่าวแฝงประเด็นให้ผู้เล่นครุ่นคิดในเรื่องความชอบธรรมของผู้ปกครอง จุดนี้ช่วงให้ผู้เล่นได้จัดวางความสัมพันธ์เชิงอำนาจระหว่างพลเมืองเข้มแข็งกับผู้ปกครอง 7) กลไกการให้ผลสะท้อนกลับช่วยสะท้อนประเด็นเรื่องแนวทางการประเมินผลการทำงานของรัฐบาล การประเมินนโยบาย และความโปร่งใสในการทำงานของรัฐบาล มิติเชิงปทัสสถานในกลไกนี้คือการประเมินเชิงคุณค่าในเรื่องการตรวจสอบ

การทำงานของรัฐบาล โดยกลไกนี้มีฐานคิดว่าพลเมืองเข้มแข็งจะเข้มแข็งขึ้นในการตรวจสอบการทำงานและการใช้อำนาจของรัฐบาล

3. กรอบทฤษฎีและการออกแบบการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ได้พัฒนากฎทฤษฎีในการวิเคราะห์กลยุทธ์การจัดกระบวนการเกมเพื่อส่งเสริมทักษะความเป็นพลเมือง โดยเน้นหน่วยการวิเคราะห์ในระดับองค์กร เพื่อแสดงความสัมพันธ์ระหว่างชุดปัจจัยที่ส่งผลต่อการวางกลยุทธ์ที่เหมาะสมในการจัดกระบวนการเกมเพื่อส่งเสริมทักษะความเป็นพลเมือง ทั้งนี้ หนึ่งในขั้นตอนสำคัญของกระบวนการวางกลยุทธ์เป็นเรื่องของการนำกลยุทธ์สู่การปฏิบัติ (Mišanková & Kočířová, 2014)

ปัจจัยเชิงบริบท

วิธีการพิจารณากลยุทธ์การจัดกระบวนการเกมเพื่อส่งเสริมทักษะความเป็นพลเมืองสามารถเริ่มต้นจากการมองภาพรวมหรือสภาพแวดล้อมที่เป็นอยู่ของสังคม (Social Setting) ที่สามารถส่งผลต่อการออกแบบและนำไปปฏิบัติซึ่งกลยุทธ์ ปัจจัยในระดับมหภาคเหล่านี้จะเรียกว่า ปัจจัยเชิงบริบท โดยบริบทในที่นี้หมายถึงบรรดาปัจจัยต่างๆ ที่มีปฏิสัมพันธ์กันซึ่งรายล้อมกระบวนการนำเป้าหมายสู่การปฏิบัติ (Damschroder et al., 2009) กรอบทฤษฎีนี้ให้ความสำคัญกับปัจจัยเชิงบริบท 2 ประการ ประการแรก ปัจจัยเรื่องวัฒนธรรมการอภิปรายอย่างเปิดกว้าง (Debate Culture) ถูกพัฒนามาจากข้อเสนอของ Huntington (1993) ที่มองว่าความแตกต่างทางวัฒนธรรมของแต่ละสังคมเป็นสิ่งซึ่งติดแน่นและยังมีพลังที่ส่งผลต่อชีวิตทางสังคม การเมือง ประกอบกับแนวคิดเรื่องวัฒนธรรมประชาธิปไตย (Democratic Culture) ซึ่งหมายถึงประชาธิปไตยในฐานะคุณค่า และทัศนคติที่เป็นส่วนหนึ่งของวิถีชีวิต (Council of Europe, 2016, p. 15) ในบริบทของเสรีนิยมประชาธิปไตย วัฒนธรรมการอภิปรายอย่างเปิดกว้างจึงเกี่ยวข้องกับเรื่องเสรีภาพในการพูดและแสดงออกของผู้คนในสังคม อย่างไรก็ตาม ในแต่ละสังคม พื้นที่และเขตแดนของการอภิปรายประเด็นการเมืองในพื้นที่สาธารณะแตกต่างกันไป บางสังคมมีวัฒนธรรมที่เอื้อต่อการถกแถลงอภิปราย เมื่อพิจารณาทั้ง 2 มิตินี้ควบคู่กัน จะพบว่าวัฒนธรรมการอภิปรายอย่างเปิดกว้างสำคัญต่อการวางกลยุทธ์การจัดกระบวนการเกมเพื่อส่งเสริมทักษะความเป็นพลเมืองเพราะเกมเพื่อสร้างความเปลี่ยนแปลงสังคมหรือส่งเสริมประชาธิปไตยมักจะถูกออกแบบมาเพื่อกระตุ้นให้ผู้เล่นได้ถกเถียงกันด้วยเหตุผล แลกเปลี่ยนความคิดเห็นอย่างเปิดกว้าง และสามารถเห็นต่างอย่างปลอดภัยภายใต้ชุดเงื่อนไขหรือกลไกที่เกมกำหนดไว้

ประการที่สอง มาตรการทางนโยบายเป็นบริบทอีกชุดหนึ่งที่กรอบทฤษฎีของงานวิจัยนี้ให้ความสำคัญ ในเรื่องนโยบาย ตัวอย่างเช่น กระทรวงศึกษาธิการของสหรัฐอเมริกา

(U.S. Department of Education) ได้ส่งสัญญาณให้การสนับสนุนการพัฒนาการใช้วิดีโอเกมเป็นส่วนหนึ่งของการเรียนการสอน (GR STAFF, 2015) การที่หน่วยงานระดับนโยบายเริ่มให้ความสนใจอย่างจริงจังกับเรื่องการใช้เกมในหลักสูตรและระบบการศึกษายังปรากฏในประเทศอื่นๆ อีกด้วย อาทิ บรูไน (Thien, 2014) นอกจากนี้ ผู้ประกอบการเชิงนโยบาย (Policy entrepreneur) อาทิ องค์กรภาคประชาสังคมด้านการศึกษา หรือองค์กรระหว่างประเทศก็มีส่วนในการผลักดันการเรียนการสอนที่ใช้เกม (Game-based Learning) สำหรับตัวอย่างที่เป็นรูปธรรม องค์กรภาคประชาสังคมด้านการศึกษาชื่อว่า Advance HE ก็พยายามผลักดันเรื่องการเรียนการสอนที่ใช้เกมดิจิทัล (Digital Games-Based Learning) ในส่วนองค์กรระหว่างประเทศ UNESCO ได้ทำโครงการ Games for Learning และ UNICEF เองก็สนับสนุนให้ใช้เรื่องการเล่นเข้ามาประกอบการเรียนการสอน (UNICEF, 2018) ในภาพรวมมาตรการทางกฎหมายและนโยบายจะส่งผลต่อแรงจูงใจขององค์กรต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นสถาบันการศึกษาหรือองค์กรภาคประชาสังคมในการนำเกมมาใช้เพื่อขับเคลื่อนเป้าหมายหรือภารกิจขององค์กร

ปัจจัยภายในองค์กร

ปัจจัยภายในองค์กรที่กรอบทฤษฎีนี้ให้น้ำหนัก ได้แก่ พันธกิจองค์กร ความเชี่ยวชาญของบุคลากร ประสบการณ์ในการจัดกระบวนการ การเข้าถึงเครื่องมือการจัดกระบวนการใหม่ๆ การสนับสนุนการใช้เกมของผู้นำองค์กร และความเข้าใจขององค์กรต่อเกม เมื่อพิจารณาเป็นข้อๆ พันธกิจองค์กรจะเป็นตัวกำหนดแนวทางการนำเกมไปใช้เพื่อให้เกิดความสอดคล้องระหว่างกิจกรรมและพันธกิจ ต่อมาความเชี่ยวชาญของบุคลากรก็เป็นปัจจัยที่สำคัญเพราะการวางกลยุทธ์และออกแบบกระบวนการใช้เกมต้องอาศัยความรู้และความเข้าใจของคนในองค์กร ประสบการณ์ในการจัดกระบวนการของคนในองค์กรเป็นมิติที่สำคัญเพราะเป็นเรื่องของเครื่องมือและการเรียนรู้ที่จะใช้เครื่องมือการจัดกระบวนการใหม่ๆ ในบริบทของการใช้เกม ในแง่นี้จึงต้องพิเคราะห์ว่าองค์กรสามารถเข้าถึงเครื่องมือการจัดกระบวนการใหม่ๆ ได้มากน้อยเพียงใด การสนับสนุนการใช้เกมของผู้นำองค์กรเป็นอีกปัจจัยที่มีอาจจะเลยได้ เพราะหากผู้นำองค์กรไม่เห็นศักยภาพของกระบวนการเกม ก็อาจทำให้การจัดกิจกรรมไม่มีความต่อเนื่องหรือล้มเลิกไปได้ ในมิติสุดท้าย ความเข้าใจขององค์กรต่อเกมเป็นอีกมิติหนึ่งที่ส่งผลต่อกลยุทธ์การจัดกระบวนการเกมเพื่อส่งเสริมทักษะความเป็นพลเมือง กล่าวคือสังคมมองเกมในฐานะสิ่งที่ถูกสร้างขึ้น (Artefact) เพื่อความบันเทิงสนุกสนาน หรือเพื่อสร้างความเปลี่ยนแปลงทางสังคม อย่างแรกเป็นเรื่องของทัศนคติขององค์กรต่อเกมและการเล่นเกมที่เข้าใจเกมในฐานะสิ่งสันทนาการหรือกิจกรรมที่ทำในเวลาว่าง (Leisure) หากเกมถูกใช้เป็นสื่อการเรียนการสอน ก็เป็นเพียงเครื่องมือที่เสริมความสนุกในชั้นเรียน อย่างหลังเป็นเรื่องที่มองเกมในฐานะเครื่องมือสร้างความเปลี่ยนแปลงในสังคม

ทั้งนี้ ปัจจัยภายในองค์กรเหล่านี้แตกต่างกันในเรื่องการนำเกมไปใช้โดยพรรคการเมือง สถาบันการศึกษา และองค์กรภาคประชาสังคม สำหรับพรรคการเมือง ภารกิจประการสำคัญอย่างหนึ่งคือการสรรหาสมาชิกพรรคการเมือง (Seligman, 1961) สำหรับสถาบันการศึกษา เป้าหมายที่สำคัญคือการให้ผู้เรียนได้เกิดความเข้าใจในเนื้อหาสาระสำคัญของรายวิชาตามหลักสูตรกำหนดไว้ ในขณะที่ภาคประชาสังคมมีเป้าหมายที่ใหญ่กว่านั้นคือการขับเคลื่อนประเด็นทางสังคมให้เกิดความเปลี่ยนแปลงซึ่งในกรณีของการศึกษาครั้งนี้คือการสร้างพลเมืองเข้มแข็งในระบอบประชาธิปไตยที่เข้าใจกลไกและสถาบันการเมืองที่เป็นประชาธิปไตย

ปัจจัยลักษณะเครือข่าย

ตัวกลางที่รอบทฤษฎีให้ความสนใจคือเครือข่าย (Network) ที่บ่งชี้ถึงความสัมพันธ์และความร่วมมือระหว่างองค์กรในมิติที่เกี่ยวข้องกับการนำเกมไปใช้เพื่อวัตถุประสงค์ร่วมในการส่งเสริมทักษะความเป็นพลเมือง ในที่นี้เครือข่ายระหว่างพรรคการเมือง องค์กรภาคประชาสังคม และสถาบันการศึกษาจึงเป็นตัวกลางที่ส่งผลต่อกิจกรรมที่เหมาะสมในการจัดกระบวนการเกมเพื่อส่งเสริมทักษะความเป็นพลเมือง

ความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบต่างๆ ของกรอบทฤษฎี

เมื่อนำองค์ประกอบต่างๆ มาเรียงในห่วงโซ่ความสัมพันธ์ ทั้งปัจจัยภายนอกและปัจจัยภายในจะส่งผลต่อการนำเกมไปสู่การปฏิบัติซึ่งจะเป็นส่วนสำคัญในการวางกลยุทธ์ที่เหมาะสมในการจัดกระบวนการเกมเพื่อส่งเสริมทักษะความเป็นพลเมือง ในขณะเดียวกัน ในส่วนของปัจจัยภายใน คุณลักษณะเฉพาะของแต่ละองค์กรมีผลต่อการที่องค์กรนั้นจะผลิตหรือรับเอาเครื่องมือใหม่ๆ มาใช้ในการขับเคลื่อนภารกิจ ตัวกลางที่ส่งผลต่อกิจกรรมที่เหมาะสมในการจัดกระบวนการเกมเพื่อส่งเสริมทักษะความเป็นพลเมืองคือความสัมพันธ์ระหว่างองค์กรภาคประชาสังคม สถาบันการศึกษา และพรรคการเมืองซึ่งจะอยู่ในลักษณะเครือข่าย หมายถึงการประสานความร่วมมือระหว่างแต่ละองค์กรในการขับเคลื่อนการนำเกมไปใช้ ทั้งนี้ ตัวกลยุทธ์ก็จะส่งผลสะท้อนกลับไปที่กระบวนการนำเกมสู่การปฏิบัติในรูปแบบของการเรียนรู้ (Learning) เพราะฉะนั้นความสัมพันธ์จึงเกิดขึ้นแบบสองทาง ในเวลาเดียวกันตัวกลยุทธ์ก็ส่งผลสะท้อนกลับมายังลักษณะของเครือข่าย หากกลยุทธ์ยังช่วยให้แต่ละองค์กรสามารถดำเนินภารกิจได้ตามเป้าประสงค์ที่ตั้งไว้ ก็จะช่วยเกื้อหนุนให้ความร่วมมือระหว่างองค์กรยังคงอยู่ต่อไปได้

การเก็บข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้เก็บข้อมูลโดยใช้วิธีการสัมภาษณ์เชิงลึก และการเก็บข้อมูลเอกสาร โดยมีรายละเอียดดังนี้

ในส่วนการเก็บข้อมูลจากเอกสาร ก่อนอื่นคณะผู้วิจัยรับนิยามเอกสารว่า “เป็นข้อเท็จจริงทางสังคม (Social Fact) ที่ถูกผลิตขึ้น แบ่งปัน และใช้งานในบริบทของการจัด

องค์กรทางสังคม” (Atkinson & Coffey, 1997, p. 47) การนิยามแบบนี้ให้น้ำหนักกับเนื้อหาของเอกสารมากกว่ารูปแบบ เพราะฉะนั้นคณะผู้วิจัยจึงคัดเลือกเอกสารจากเนื้อหาที่ปรากฏและให้น้ำหนักกับเนื้อหาที่เป็นข้อเท็จจริงเกี่ยวกับเกม ‘Sim Democracy’ ที่ถูกเผยแพร่ในรูปแบบต่างๆ อาทิ รายงาน บทความ โพสต์ในสื่อสังคมออนไลน์ สิ่งพิมพ์ออนไลน์ ตลอดจนเอกสารหรือสิ่งพิมพ์ที่เกี่ยวข้องกับองค์กรที่จะเข้าสัมภาษณ์ ประโยชน์ของการเก็บข้อมูลจากเอกสารในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ ประการแรก ข้อมูลจากเอกสารช่วยให้คณะผู้วิจัยเข้าใจบริบทของการนำเกมไปใช้ในระดับหนึ่งและสามารถเตรียมชุดคำถามที่จะทำให้ได้ข้อมูลที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้น ประการที่สอง ข้อมูลจากเอกสารจะช่วยในเรื่องการตรวจสอบข้อเท็จจริง เช่น วันเดือนปีในการจัดกิจกรรมเกม ‘Sim Democracy’ จำนวนผู้เข้าร่วม หน่วยงานที่สนับสนุนหรือเป็นภาคีเครือข่าย ตลอดจนรายละเอียดอื่นๆ ที่จะช่วยให้คณะผู้วิจัยได้เข้าใจบริบทของกลยุทธ์การใช้เกมได้ดียิ่งขึ้น ประการสุดท้าย คณะผู้วิจัยนำข้อมูลจากเอกสารมาสอบทาน (Triangulate) กับข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์ ประเด็นนี้จะถูกอภิปรายเพิ่มเติมในส่วนถัดไป ในเรื่องการตรวจสอบความน่าเชื่อถือของเนื้อหาในเอกสาร คณะผู้วิจัยใช้เกณฑ์ความสอดคล้องของเนื้อหาเกี่ยวกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย ดังนั้น เอกสารที่ถูกคัดเลือกจะต้องบันทึกเนื้อหาเกี่ยวกับการนำเกม ‘Sim Democracy’ ไปใช้ หากพิจารณาในขั้นที่ลึกลงไป คณะผู้วิจัยดูเพิ่มเติมในเรื่องวัตถุประสงค์ของการผลิตและเผยแพร่เอกสาร เช่น เป็นเพียงการประชาสัมพันธ์หรือเป็นการให้ความเห็นต่อการนำเกมไปใช้ เป็นอาทิ นอกจากนี้ คณะผู้วิจัยยังสนใจในเรื่องผู้ผลิตเนื้อหาอีกด้วยตามคำแนะนำของ Webb et al. (1966[1971])

ในส่วนการสัมภาษณ์ คณะผู้วิจัยใช้การสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง และมีแนวปฏิบัติในการสัมภาษณ์ (Interview Protocol) ระบุไว้อย่างชัดเจนเพื่อให้คณะผู้วิจัยอ้างอิงมาตรฐานเดียวกันในการสัมภาษณ์ ทั้งนี้ การสัมภาษณ์เชิงลึกมีความสำคัญอย่างยิ่งเพราะเป็นหนทางในการที่คณะผู้วิจัยจะเข้าใจอย่างถ่องแท้ถึงการวางกลยุทธ์ในการนำเกม ‘Sim Democracy’ ไปใช้เพื่อส่งเสริมทักษะความเป็นพลเมืองในบริบทที่แตกต่างกันออกไป การสัมภาษณ์ประกอบไปด้วย 3 ขั้นตอน

ขั้นตอนแรกเป็นการเตรียมการสัมภาษณ์โดยคณะผู้วิจัยเริ่มต้นจากการพัฒนาแบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้างซึ่งใช้คำถามในการวิจัยและกรอบทฤษฎีเป็นแนวทางในการตั้งคำถามแบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้างประกอบไปด้วยคำถามจำนวน 16 ข้อ ภายใต้อันเป็นสาระสำคัญ (Theme) ได้แก่ ข้อมูลทั่วไป กลยุทธ์การนำเกมไปใช้โดยองค์กรต่างๆ ปัจจัยเชิงบริบทที่ส่งผลต่อการวางกลยุทธ์ และการนำกลยุทธ์ไปใช้จริง ขั้นตอนต่อมาเป็นการระบุคุณสมบัติของผู้ที่จะให้สัมภาษณ์หรือผู้ที่ถูกมองว่ามีข้อมูลสำคัญที่จะช่วยตอบคำถามในการวิจัย จากนั้นก็ทำการติดต่อกับผู้ประสานงานขององค์กรที่ต้องการจะเข้าไปสัมภาษณ์

(Organizational Gatekeeper) แจ้งวัตถุประสงค์ในการสัมภาษณ์ ส่งเอกสารที่เกี่ยวข้องให้พิจารณา และทำการนัดหมาย ในขณะเดียวกันคณะผู้วิจัยก็ศึกษาเอกสารในเรื่องการนำเกม ‘Sim Democracy’ ไปใช้ผ่านทั้งเอกสารที่เข้าถึงได้ในรูปแบบออนไลน์ และสิ่งพิมพ์ที่เกี่ยวข้องอื่นๆ นอกจากนี้ คณะผู้วิจัยก็ศึกษาเอกสารที่ฉายภาพบริบททางสังคมและการเมือง ตลอดจนนโยบายการศึกษา และหลักสูตรด้านหน้าที่พลเมืองของแต่ละประเทศ อีกทั้งศึกษาข้อมูลและภูมิหลังของหน่วยงานหรือองค์กรที่จะเข้าไปทำการสัมภาษณ์ ข้อมูลเหล่านี้จะเป็นประโยชน์ในการตั้งคำถามเพิ่มเติมนอกเหนือไปจากที่คณะผู้วิจัยได้เตรียมไว้ล่วงหน้าในแบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง อนึ่ง เพื่อให้สมาชิกทุกคนของคณะผู้วิจัยเกิดความเข้าใจตรงกันในเรื่องวัตถุประสงค์และแนวทางในการสัมภาษณ์ ได้มีการจัดประชุมเตรียมความพร้อมก่อนลงพื้นที่เก็บข้อมูลจริงผ่านระบบการประชุมออนไลน์

ทั้งนี้ คณะผู้วิจัยกำหนดเกณฑ์การคัดเลือกผู้ให้ข้อมูลสำคัญไว้ 2 ข้อดังนี้ ประการแรก ผู้ให้ข้อมูลจะต้องเคยมีประสบการณ์การนำเกม ‘Sim Democracy’ ไปใช้หรือวางแผนจะนำเกมไปใช้ ประการที่สอง ผู้ให้ข้อมูลจะต้องสามารถให้ข้อมูลที่ครอบคลุมทั้ง 3 องค์กรที่งานวิจัยนี้สนใจ ได้แก่ พรรคการเมือง สถาบันการศึกษา และภาคประชาสังคม

ตารางที่ 2 ข้อมูลผู้ให้สัมภาษณ์

ผู้ให้สัมภาษณ์	คุณลักษณะ	วัน/สถานที่ในการสัมภาษณ์
ภาคราชการที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการออกแบบเกม		
อดีตผู้อำนวยการ	เคยเป็นผู้ผลักดันการจัดทำบอร์ดเกม ‘Sim Democracy’	5 เมษายน พ.ศ. 2556, ผ่านระบบออนไลน์ ZOOM
พรรคการเมือง		
ตัวแทนผู้นำเกมรุ่นแรก	เคยมีประสบการณ์เล่นเกม ‘Sim Democracy’ การเป็นผู้นำเล่นเกม และมีการนำเอาเกมไปใช้ในนามของกลุ่มกิจกรรมของตนเองอยู่เสมอ	4 พฤษภาคม พ.ศ. 2556, ผ่านระบบออนไลน์ ZOOM
อดีตสมาชิกสภาผู้แทนราษฎร	มีการนำเอา ‘Sim Democracy’ ไปใช้กับกลุ่มเด็กและเยาวชนในโรงเรียนในพื้นที่ของตนเอง	10 กรกฎาคม พ.ศ. 2556, ผ่านระบบออนไลน์ ZOOM
อดีตกรรมการยุทธศาสตร์พรรคการเมือง	เคยนำเอา ‘Sim Democracy’ ไปใช้ในกิจกรรมการอบรมของพรรคการเมือง	12 กรกฎาคม พ.ศ. 2556, ผ่านระบบออนไลน์ ZOOM

ผู้ให้สัมภาษณ์	คุณลักษณะ	วัน/สถานที่ในการสัมภาษณ์
	และนำไปใช้ในกิจกรรมของ คณะกรรมการธิการฯ	
องค์กรภาคประชาสังคม		
อดีตเจ้าหน้าที่	FNF Thailand, เคยมีประสบการณ์เล่นเกม 'Sim Democracy' และการเป็นผู้นำเล่นเกม	8 พฤษภาคม พ.ศ. 2556, ผ่านระบบออนไลน์ ZOOM
อดีตนักศึกษาที่ได้รับการอบรมให้เป็นผู้เล่นเกม	เคยมีประสบการณ์เล่นเกม 'Sim Democracy' และการเป็นผู้นำเล่นเกม อีกทั้งมีการนำเกมไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนในวิชา	27 เมษายน พ.ศ. 2556, ผ่านระบบออนไลน์ ZOOM
ตัวแทนสภาเด็กและเยาวชน วุฒิสภา	เคยมีประสบการณ์เล่นเกม 'Sim Democracy' และการเป็นผู้นำเล่นเกม และนำเกมไปใช้ในกิจกรรมของสภาฯ	9 พฤษภาคม พ.ศ. 2556, ผ่านระบบออนไลน์ ZOOM
ครู/นักเรียน โรงเรียนรัฐบาล		
ครูผู้ก่อตั้งชุมนุมบอร์ดเกม	เคยมีประสบการณ์ในการนำเกม 'Sim Democracy' ไปใช้ในกิจกรรมชุมนุมของโรงเรียน	19 กรกฎาคม พ.ศ. 2556, ผ่านระบบออนไลน์ ZOOM
ครูพี่เลี้ยงในชุมนุมบอร์ดเกม	เคยมีประสบการณ์ในการนำเกม 'Sim Democracy' ไปใช้ในกิจกรรมชุมนุมของโรงเรียน และเรียนรู้วิธีการเล่นเกม 'Sim Democracy' ด้วยตนเองผ่านคู่มือการเล่นเกมและ YouTube	19 กรกฎาคม พ.ศ. 2556, ผ่านระบบออนไลน์ ZOOM
นักเรียนในชุมนุมบอร์ดเกม	เคยมีประสบการณ์เล่นเกม 'Sim Democracy' และการเป็นผู้นำเล่นเกม	19 กรกฎาคม พ.ศ. 2556, ผ่านระบบออนไลน์ ZOOM

ที่มา: คณะผู้วิจัย

ขั้นตอนที่สองเป็นขั้นตอนของการเก็บข้อมูลในพื้นที่จริง ขั้นตอนที่สามเกี่ยวข้องกับการคิดทบทวน (Reflection) ข้อมูลที่ได้มาทันทีภายหลังจากการสัมภาษณ์จบลงระหว่างคณะผู้วิจัยเพื่อตรวจทานข้อมูลที่ได้มาร่วมกันและแสวงหาความคิดที่ตกผลึกร่วมกัน

4. ผลการศึกษา: ลักษณะการนำเกมมาใช้ในประเทศไทย

จากการศึกษาพบว่าการใช้เกม ‘Sim Democracy’ ในประเทศไทยนั้นเริ่มโดยมูลนิธิฟรีดิช เนามัน ประเทศไทย จากนั้นจึงขยายตัวออกสู่สถาบันการศึกษาและพรรคการเมืองโดยอาศัยเครือข่ายของมูลนิธิฟรีดิช เนามัน ประเทศไทยเป็นกลไกสำคัญ

4.1 มุมมองจากสถาบันการศึกษา

ในประเทศไทยนั้นผู้ที่มีบทบาทระดับสูงในการกำหนดนโยบายของรัฐมีส่วนในการสนับสนุนการใช้เกม โดยมีส่วนร่วมทั้งการผลิตและการนำเกมไปใช้ ทั้งเกมกระดาน และการ์ด เพื่อพัฒนาขีดความสามารถในการสื่อสารและแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับกลุ่มเป้าหมาย เช่น ผู้บริหารของสำนักงานคณะกรรมการการเลือกตั้งให้การสนับสนุนเกม Sim Democracy, เกม Rights Card Game ซึ่งกรมคุ้มครองสิทธิและเสรีภาพ กระทรวงยุติธรรม เป็นภาคีเครือข่ายในการร่วมพัฒนาและนำไปใช้ อีกตัวอย่างหนึ่ง ได้แก่ เกม The Choice ทางเลือก ทางรอด ที่ศูนย์ช่วยเหลือลูกหนี้และประชาชนที่ไม่ได้รับความเป็นธรรม กรมสอบสวนคดีพิเศษ กระทรวงยุติธรรมร่วมพัฒนาออกแบบ และนำไปใช้เพื่อเผยแพร่องค์ความรู้เรื่องหนี้ในระบบ และการวางแผนทางการเงินที่เหมาะสม ดังนั้น จึงอาจสรุปได้ในเบื้องต้นว่า หน่วยงานภาครัฐของไทยมีทัศนคติที่ดีต่อการใช้เกม จึงทำให้การใช้เกมในสถาบันการศึกษาของประเทศไทยไม่มีอุปสรรค หรือถูกกีดกันจากผู้บริหารสถาบันการศึกษา และผู้กำหนดนโยบายรัฐ

นอกจากนี้ การที่พรรคการเมืองที่มีสมาชิกของพรรคดำรงตำแหน่งผู้แทนราษฎรปฏิบัติหน้าที่อยู่ในรัฐสภาและกรรมาธิการของรัฐสภาอย่างพรรคประชาธิปัตย์ มีส่วนในการสนับสนุนการใช้เกม ก็นับว่ามีสัญญาณที่มีความสำคัญเช่นกันในประเทศไทยมีการนำเกมไปใช้ในสถาบันการศึกษาทั้งระดับมัธยมศึกษา และระดับอุดมศึกษา ทั้งในพื้นที่เมืองและพื้นที่กึ่งเมืองกึ่งชนบท ซึ่งพบว่าเกมสามารถสร้างการเรียนรู้และบรรลุวัตถุประสงค์ได้ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ โดยบทบาทของผู้นำการเล่นเกมนั้นจะมีผลต่อกระบวนการเรียนรู้ของผู้เล่นด้วย กล่าวคือ หากผู้เล่นเป็นกลุ่มเด็กอายุน้อย หรือผู้เล่นมีการผสมกันระหว่างผู้เล่นอายุมากกับผู้เล่นอายุน้อย ผู้นำการเล่นเกมนั้นต้องมีการกระบวนการเสริม หรือต้องมีเทคนิคในการสร้างบรรยากาศที่เอื้อต่อการเล่นเกมให้มากขึ้นกว่าปกติ

จากการศึกษา พบว่าสถาบันศึกษามีบทบาทในการเข้าร่วมเป็นภาคีเครือข่ายกับพรรคการเมืองและองค์กรภาคประชาสังคม โดยอาจส่งนักเรียนเข้าร่วมกิจกรรมของหน่วยงานภาคีเครือข่ายดังกล่าว หรือกระทั่งรับเอาเกมเข้ามาใช้เป็นส่วนหนึ่งของการเรียนการสอน หรือตั้งชมรมบอร์ดเกมขึ้นในโรงเรียน

4.2 มุมมองจากพรรคการเมือง

พรรคการเมืองในประเทศไทยที่ได้นำเกม ‘Sim Democracy’ ไปใช้ คือ พรรคประชาธิปัตย์ ทั้งนี้ จากการวิเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์บุคลากรของพรรคประชาธิปัตย์ และภาคีเครือข่ายของพรรค และศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้อง พบว่ากลยุทธ์การจัดกระบวนการเกม ‘Sim Democracy’ เพื่อส่งเสริมทักษะความเป็นพลเมืองโดยพรรคการเมืองนั้นดำเนินการผ่าน 2 แนวทางคือ 1) ผ่านภาคีเครือข่ายและคณะทำงานที่รับผิดชอบนโยบายด้านการศึกษาของพรรค และ 2) ผ่านภาคีเครือข่ายและคณะทำงานเพื่อพัฒนาบุคลากรของพรรค

การดำเนินงานผ่านกลุ่มที่รับผิดชอบนโยบายการศึกษาของพรรคจะมีเป้าหมายเพื่อสร้างเครือข่ายกับโรงเรียน และสภาเด็กและเยาวชนทั่วประเทศ เพื่อสรรหายาวชนมาเข้าร่วมโครงการยุวประชาธิปัตย์ซึ่งเป็นโครงการที่พรรคประชาธิปัตย์ใช้สร้างและพัฒนาบุคลากรทางการเมืองของพรรค และเพื่อส่งเสริมความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับบทบาทของพลเมืองในระบอบประชาธิปไตย มีการริเริ่มนำเกม ‘Sim Democracy’ ไปใช้กับเด็กและเยาวชนในพื้นที่ 26 จังหวัดภาคกลาง ซึ่งเป็นพื้นที่ที่ผู้ให้สัมภาษณ์รับผิดชอบดูแล โดยมุ่งหวังให้เด็กและเยาวชนที่เข้าร่วมกิจกรรมได้เข้าใจกระบวนการทำงานของระบบการเมืองในระบอบประชาธิปไตยแบบมีตัวแทน และสร้างประสบการณ์ให้ผู้เรียนรู้สึกว่าพลเมืองสามารถมีส่วนร่วมและสร้างความเปลี่ยนแปลงให้กับสังคมการเมืองและระบบการเมืองได้ อีกทั้งยังช่วยเสริมสร้างความสัมพันธ์อันดีระหว่างพรรคกับภาคีเครือข่าย และเยาวชนในพื้นที่ที่รับผิดชอบด้วย นอกจากนี้ ผู้แทนของพรรคประชาธิปัตย์เชื่อว่ากระบวนการเหล่านี้จะทำให้คุณค่าประชาธิปไตยแบบที่พรรคยึดถือได้รับการปลูกฝังและยอมรับเป็นการทั่วไป ได้ดีไม่แพ้วิธีการอื่น (ผู้แทนพรรคประชาธิปัตย์ 2, การสื่อสารส่วนบุคคล, 10 กรกฎาคม 2566 และผู้แทนพรรคประชาธิปัตย์ 2, การสื่อสารส่วนบุคคล, 12 กรกฎาคม 2566)

ในขณะที่การดำเนินงานผ่านกลุ่มที่รับผิดชอบด้านการพัฒนาบุคลากรของพรรคได้ใช้เกม ‘Sim Democracy’ เพื่อส่งเสริมความรู้ความเข้าใจและทักษะในการทำงานด้านการเมืองให้แก่สมาชิกสภากรุงเทพมหานครในสังกัดของพรรค และยังคงใช้เกมนี้กับนักศึกษาฝึกงานในโครงการยุวประชาธิปัตย์ด้วย โดยคาดหวังให้เกมเป็นสื่อกลางที่จะทำให้นักศึกษาฝึกงานเข้าใจกระบวนการทำงานในเชิงองค์กรมากขึ้น (ผู้แทนพรรคประชาธิปัตย์ 1, การสื่อสารส่วนบุคคล, 4 พฤษภาคม 2566)

อาจกล่าวโดยสรุปได้ว่า พรรคประชาธิปัตย์ใช้เกม ‘Sim Democracy’ เพื่อวัตถุประสงค์ที่สำคัญ 3 ประการ คือ 1) เพื่อใช้เกมเป็นสื่อกลางในการสร้างเครือข่าย และสร้างความสัมพันธ์อันดีระหว่างพรรคกับเครือข่าย และเยาวชนกลุ่มเป้าหมาย 2) เพื่อสรรหาบุคลากรทางการเมืองเข้าสู่พรรค ผ่านโครงการยุวประชาธิปัตย์ และ 3) เพื่อพัฒนาบุคลากรของพรรค เช่น นักศึกษาฝึกงาน และนักการเมืองหน้าใหม่ของพรรค

จากการวิเคราะห์ พบว่าปัจจัยเกื้อหนุนที่สำคัญที่ทำให้พรรคประชาธิปัตย์สามารถนำเกมไปใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพคือ 1) เกมสามารถตอบสนองพันธกิจสำคัญของพรรคในการสร้างเครือข่ายเยาวชนคนรุ่นใหม่ 2) ผู้บริหารของพรรคให้อิสระแก่บุคลากรของพรรคและภาคีเครือข่ายในการดำเนินการกิจของพรรค ดังนั้น บุคลากรและภาคีเครือข่ายจึงมีโอกาสดลองใช้เกมและเครื่องมือใหม่ๆ ในการขับเคลื่อนภารกิจของพรรค 3) พรรคมีเครือข่ายความร่วมมือที่แข็งแกร่ง โดยเฉพาะกับองค์กรภาคประชาสังคม เช่น มูลนิธิฟรีดิช เนมานัน ประเทศไทย และกลุ่มแรงกระตุ้นกล้าประชาธิปไตย ซึ่งเป็นองค์กรที่มีความรู้ในการใช้เกม จึงสามารถแลกเปลี่ยนและถ่ายทอดองค์ความรู้เกี่ยวกับการใช้เกมให้กับพรรคได้ นอกจากนี้ พรรคยังมีสายสัมพันธ์ที่ดีกับองค์กรภาครัฐ เช่น สถาบันการศึกษา หรือองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น และส่วนราชการที่เกี่ยวข้องกับการศึกษา จึงได้รับความร่วมมือและความไว้วางใจให้ใช้เกมในการจัดกิจกรรมต่างๆ ได้อย่างราบรื่น

4.3 มุมมองจากองค์กรภาคประชาสังคม

จากการศึกษาพบว่าองค์กรภาคประชาสังคมมีบทบาทสำคัญอย่างยิ่งในการขับเคลื่อนการนำเกมไปใช้ในประเทศไทย โดยเฉพาะอย่างยิ่งมูลนิธิฟรีดิช เนมานัน ประเทศไทย ซึ่งเป็นผู้ริเริ่ม ผู้สร้างเครือข่าย และผู้ให้การสนับสนุนทรัพยากรในการเล่นเกมน้อย อย่างไรก็ตาม องค์กรภาคประชาสังคมในประเทศก็มีบทบาทสำคัญในการร่วมขยายเครือข่ายการเล่นเกม และใช้เกมเพื่อส่งเสริมบทบาทของพลเมืองในระบอบประชาธิปไตยด้วยเช่นกัน

มูลนิธิฟรีดิช เนมานัน ประเทศไทยมีบทบาทในการจัดกระบวนการเกมในประเทศไทยใน 3 ลักษณะ คือ 1) บทบาทของสร้างและเชื่อมต่อเครือข่ายองค์กรที่ทำงานเกี่ยวข้องกับการศึกษา เด็กและเยาวชน และองค์กรทางการเมือง 2) บทบาทเป็นผู้ฝึกฝนและสร้างผู้นำการเล่นเกม (Training of Trainers) โดยข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องกับการนำเกม ‘Sim Democracy’ ไปใช้ทั้งหมด พบว่ามูลนิธิฟรีดิช เนมานันประเทศไทยเป็นแกนกลางในการนำให้ตัวแสดงทั้งหมดมาพบกัน และเป็นผู้แนะนำให้ตัวแสดงทั้งหมดได้รู้จักเกม และรู้จักการนำเกมไปใช้เพื่อตอบวัตถุประสงค์ขององค์กรเครือข่ายเหล่านั้น และ 3) บทบาทในการสร้างและพัฒนาเกม ‘Sim Democracy’ และเกมอื่นๆ โดยร่วมมือกับองค์กรภาคีเครือข่าย

บทบาทที่สำคัญที่สุดของมูลนิธิฟรีดิช เนมานัน ประเทศไทยในการขับเคลื่อนการใช้เกมคือการถ่ายทอดองค์ความรู้ซึ่งอาจแบ่งเป็น 2 ประเด็น คือ ประการแรก การถ่ายทอดองค์ความรู้เกี่ยวกับเกม ‘Sim Democracy’ พบว่ามูลนิธิฟรีดิช เนมานัน ประเทศไทยมีบทบาทใน 2 มิติ คือ มิติของการสร้างและพัฒนาเกม ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ระบุว่าแม้มูลนิธิฯ จะมีบทบาทหลักในการสร้างเกม แต่ก็ได้อาศัยความรู้ความเชี่ยวชาญขององค์กรเครือข่ายในการให้ความเห็น และ

ในชุดกระบวนการเรียนรู้เกี่ยวกับความเป็นพลเมืองในระบอบประชาธิปไตย โดยดึงเอาองค์ประกอบหลักสองประการที่เป็นจุดแข็งออกมาเชื่อมกับกระบวนการอื่น ได้แก่ ประการแรก องค์ความรู้เชิงทฤษฎีที่เป็นข้อมูลหรือปัจจัยนำเข้าให้กับผู้เล่นเกม เพื่อให้เข้าใจในนิยาม แนวคิด ฐานคิด คุณลักษณะ เงื่อนไข และความท้าทายในการสร้างพลเมืองเข้มแข็งในระบอบประชาธิปไตย กล่าวอีกนัยหนึ่งการได้รับองค์ความรู้ ข้อมูลใหม่หรือการตระหนักรู้และเล็งเห็นความสำคัญของปัญหาในสังคมบางประการคือเงื่อนไขที่ต้องมีอยู่ก่อน (Prerequisite) ในการสร้างการเปลี่ยนแปลง ประการที่สอง มิติเชิงปทัสฐานที่ซ่อนอยู่ในกลไกและกระบวนการเล่นเกม ซึ่งเนื้อหานั้น เป็นเรื่องของการตัดสินใจเชิงคุณค่าต่อความเป็นพลเมืองเข้มแข็งและต่อระบอบประชาธิปไตย เมื่อทั้งสองมิติถูกเชื่อมร้อยเข้าหากันผ่านกระบวนการเล่นเกมซึ่งจะมีช่วงที่กระตุ้นให้ผู้เล่นได้ถกเถียงและตั้งคำถามกับชุดความคิดและความเชื่อทั้งของสังคมและตนเอง จะช่วยให้ผู้เล่นได้พัฒนามุมมองเชิงวิพากษ์ และตั้งคำถามกับความเหมาะสม ความถูกต้อง และสามารถประเมินหรือชั่งน้ำหนักทางเลือกในการมีส่วนร่วมทางการเมืองในรูปแบบต่างๆ โดยมีฐานมาจากประสบการณ์ของการเล่นเกม

สำหรับกรณีของประเทศไทย หากพิจารณาปัจจัยเชิงบริบท ปัจจัยเชิงองค์กร และปัจจัยเชิงเครือข่าย เราจะพบข้อสังเกตที่สำคัญ ดังนี้

ปัจจัยเชิงบริบท

(1) ผู้กำหนดนโยบายระดับสูงของรัฐ ดังได้กล่าวไปแล้วในหัวข้อก่อนหน้านี้ว่า ผู้กำหนดนโยบายระดับสูงของรัฐไทยมีทัศนคติที่ดีต่อการใช้เกม และได้เข้ามามีส่วนร่วมในการสร้างเกมและขับเคลื่อนการใช้เกมด้วยในหลายลักษณะ ดังนั้น ปัจจัยเชิงบริบทในมิตินี้จึงเกื้อหนุนการใช้เกมในสังคมไทยอย่างยิ่ง

(2) ปทัสฐานของสังคมที่ส่งผลต่อการแพร่กระจายขององค์ความรู้

การแพร่กระจายขององค์ความรู้ในที่นี้จะพิจารณาเฉพาะองค์ความรู้ที่เกี่ยวข้องกับประชาธิปไตย ในกรณีของประเทศไทย ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ชี้ให้เห็นว่าการถกเถียงประเด็นทั้งในเรื่องหลักการประชาธิปไตย ประเด็นเชิงนโยบาย และการบริหารจัดการทรัพยากร ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของเกม ‘Sim Democracy’ เป็นเรื่องที่ยอมรับได้ (ผู้แทนพรรคประชาธิปัตย์ 1, การสื่อสารส่วนบุคคล, 4 พฤษภาคม 2566, ผู้แทนพรรคประชาธิปัตย์ 2, การสื่อสารส่วนบุคคล, 10 กรกฎาคม 2566 และผู้แทนพรรคประชาธิปัตย์ 3, การสื่อสารส่วนบุคคล, 12 กรกฎาคม 2566) ผู้เล่นเกมสามารถแสดงความคิดเห็นได้อย่างเต็มที่ สะท้อนวัฒนธรรมในการอภิปรายเปิดกว้างและเอื้อต่อการนำเกม ‘Sim Democracy’ ไปใช้ แม้ว่าการเล่นเกมจะเกิดขึ้นในช่วงที่ประเทศไทยถูกปกครองโดยรัฐบาลของคณะรัฐประหารก็ตาม อย่างไรก็ตาม ผู้ให้สัมภาษณ์ฉายภาพ

ให้เห็นเพิ่มเติมว่าวัฒนธรรมไทยบางอย่าง เช่น การเคารพ/เกรงใจผู้อาวุโส ส่งผลต่อการโต้เถียงและแลกเปลี่ยนในระหว่างเล่นเกมมากกว่าบริบททางการเมือง กล่าวคือ ผู้ให้สัมภาษณ์สังเกตพบว่าในกรณีที่การเล่นเก็มประกอบด้วยผู้เล่นที่มีความแตกต่างทางด้านอายุกันมากๆ จะทำให้ผู้ที่อาวุโสน้อยกว่าไม่กล้าแสดงความคิดเห็นหรือต่อรองมากนัก (ผู้แทนพรรคประชาธิปัตย์ 2, การสื่อสารส่วนบุคคล, 10 กรกฎาคม 2566)

(3) มุมมองของสังคมตอบอรรถเกม

กรณีของประเทศไทย ผู้ให้สัมภาษณ์ทุกคนให้ข้อมูลตรงกันว่าสังคมไทยมีทัศนคติที่ดีต่อเกม พวกเขาไม่ประสบปัญหาหรือแรงเสียดทานในการนำเกมไปใช้กับกลุ่มเป้าหมายใดเลย อย่างไรก็ตาม ควรตั้งข้อสังเกตด้วยว่า การที่มูลนิธิฟรีดริช เนมัน ประเทศไทยสามารถสร้างเครือข่ายร่วมกับหน่วยงานภาครัฐระดับนโยบาย สถาบันผลิตบุคลากรทางการศึกษา และพรรคการเมืองได้ อาจจะมีส่งผลให้ความเชื่อถือและอำนาจหน้าที่ของบุคลากรจากหน่วยงานเหล่านั้นมีส่วนเอื้อให้เกมไม่ถูกมองในแง่ลบ และได้รับการสนับสนุนเป็นอย่างดี (ผู้แทนพรรคประชาธิปัตย์ 3, การสื่อสารส่วนบุคคล, 12 กรกฎาคม 2566)

นอกจากนี้ ผู้ให้สัมภาษณ์ยังระบุว่าเกมสามารถเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายทุกกลุ่มได้ โดยไม่มีอุปสรรคที่สำคัญ ไม่ว่าจะเป็นกลุ่มประชาชนผู้สูงอายุในชุมชน หรือเด็กที่อยู่ในชนบท ซึ่งแตกต่างจากประสบการณ์ของประเทศฟิลิปปินส์ที่เกมจะเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายที่เป็นชนชั้นกลางในเมืองมากกว่า ทั้งนี้ อาจเกิดจากการที่เกมในประเทศไทยถูกนำไปใช้โดยหลายภาคส่วนซึ่งมาความเชี่ยวชาญในการปฏิสัมพันธ์กับประชาชนหลายกลุ่มต่างๆ กันไป

ปัจจัยเชิงองค์กร

จากการศึกษาพบว่าผู้บริหารระดับสูงขององค์กรที่เกี่ยวข้อง ทั้งสถาบันการศึกษา พรรคการเมือง และองค์กรภาคประชาสังคมต่างให้ความสำคัญและสนับสนุนการใช้เกมเพื่อขับเคลื่อนพันธกิจของตน อย่างไรก็ตาม องค์กรภาคประชาสังคม คือ มูลนิธิฟรีดริช เนมัน ประเทศไทยเป็นผู้สนับสนุนทรัพยากรและบุคลากรในการสร้างและส่งต่อองค์ความรู้เกี่ยวกับเกม ในขณะที่องค์กรอื่น เช่น สถาบันการศึกษาและพรรคการเมืองมีส่วนสนับสนุนให้บุคลากรของตนเข้ารับการถ่ายทอดองค์ความรู้ และส่งต่อองค์ความรู้เกี่ยวกับเกม

ปัจจัยเชิงเครือข่าย

จากการวิเคราะห์ข้อมูล คณะผู้วิจัยพบว่าการใช้เกม ‘Sim Democracy’ ในประเทศไทยนั้นได้รับความร่วมมือจากองค์กรทั้งภาครัฐ พรรคการเมือง และภาคประชาสังคม โดยตัวแสดงหลักในการนำเกมไปใช้คือมูลนิธิฟรีดริช เนมัน ประเทศไทย โดยกลุ่มเป้าหมายของ

การใช้เกมแบ่งออกเป็น 2 กลุ่มหลักๆ ได้แก่ 1) บุคลากรทางการเมือง โดยพรรคประชาธิปัตย์ใช้เกมเป็นเครื่องมือหนึ่งในการพัฒนาบุคลากรของพรรค ได้แก่ สมาชิกสภากรุงเทพมหานคร ใหม่ๆ และนักศึกษาฝึกงานในโครงการยุวประชาธิปัตย์ เพื่อให้บุคลากรของพรรคเข้าใจระบบการเมืองและกระบวนการทำงานในระบอบประชาธิปไตย และ 2) เด็กและเยาวชน โดยเครือข่ายของมูลนิธิฟรีดริช เนามัน ประเทศไทย ได้แก่ พรรคประชาธิปัตย์ สำนักงานคณะกรรมการการเลือกตั้ง (สำนักงาน กกต.) และคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เป็นผู้นำเกมเข้าไปใช้ในสถานศึกษา กระทั่งมีการจัดการแข่งขันการเล่นเกมในระดับภูมิภาค และระดับประเทศขึ้น โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อใช้เกมเป็นสื่อกลางในการให้การศึกษาทางการเมือง และการหล่อหลอมกล่อมเกลาวุฒิธรรมและคุณค่าประชาธิปไตยให้แก่เด็กและเยาวชน

อนึ่ง ควรต้องกล่าวด้วยว่าสถานะและตำแหน่งแห่งที่ขององค์กรภาคีเครือข่ายเหล่านี้จะมีผลอย่างยิ่งในการทำให้เกม ‘Sim Democracy’ เป็นที่ยอมรับในสังคมไทย แม้กระทั่งในห้วงเวลาที่สังคมไทยอยู่ในระบอบการเมืองที่ไม่เป็นประชาธิปไตย แต่การดำเนินกิจกรรมผ่านเกมก็ยังคงได้รับอนุญาตให้เกิดขึ้นได้โดยไม่ถูกขัดขวางหรือหวาดระแวง

เอกสารอ้างอิง

ภาษาไทย

วศิน ปั่นทอง, ชัยธวัช สีผ่องใส, และธีรพัฒน์ อังศุवाल. (2564). *เกมกับการสร้างความเป็นพลเมือง: บทเรียนจากมูลนิธิฟรีดริช เนามัน (ประเทศไทย)*. กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์ จำกัด.

ภาษาอังกฤษ

Ampatzidou, C. (2019). Reinventing the Rules: Emergent Gameplay for Civic Learning. In de Lange, M., & de Waal, M. (Eds.). *The Hackable City* (pp. 187-202). Springer: Springer Singapore.

Andolina, M. W., Jenkins, K., Zukin, C., & Keeter, S. (2003). (2003). Habits from Home, Lessons from School: Influences on Youth Civic Engagement. *PS: Political Science & Politics*, 36(2), 275-280.

Arnold, R. (2015). Where's the Diplomacy in Diplomacy? Using a Classic Board Game to Teach Introduction to International Relations. *PS: Political Science & Politics*, 48(1), 162-166.

- Atkinson, P. A., & Coffey, A. (1997). Analysing Documentary Realities. In Silverman, D. (Ed.). *Qualitative Research: Theory, Method and Practice* (pp. 56-75). London: Sage.
- Barthel, M. L. (2013). President For a Day. *Information, Communication & Society*, 16(1), 28-42.
- Bayeck, R. Y. (2020). Examining Board Gameplay and Learning: A Multidisciplinary Review of Recent Research. *Simulation & Gaming*, 51(4), 403-577.
- Bennett, W. L., & Wells, C. (2009). Civic Engagement: Bridging Differences to Build a Field of Civic Learning. *International Journal of Learning and Media*, 1(3), 1-10.
- Bers, M. U., & Chau, C. (2006). Fostering Civic Engagement by Building a Virtual City. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 11(3), 748-770.
- Boardgamegeek. (n.d.). *Stonewall Uprising (2022)*. Retrieved April 14, 2023, from <https://boardgamegeek.com/boardgame/331028/stonewall-uprising>
- Buckley, P., & Doyle, E. (2016). Gamification and Student Motivation. *Interactive Learning Environments*, 24(6), 1162-1175.
- Chapman, J. R., & Rich, P. J. (2018). Does Educational Gamification Improve Students' Motivation? If so, Which Game Elements Work Best?. *Journal of Education for Business*, 93(7), 315-322.
- Coil, D. A., Ettinger, C. L., & Eisen, J. A. (2017). Gut Check: The Evolution of an Educational Board Game. *PLoS Biol*, 15(4), e2001984. doi: 10.1371/journal.pbio.2001984
- Council of Europe. (2016). *Competences for Democratic Culture: Living Together as Equals in Culturally Diverse Democratic Societies*. N.P.: Council of Europe.
- Damschroder, L. J., Aron, D. C., Keith, R. E., Kirsh, S. R., Alexander, J. A., & Lowery, J. C. (2009). Fostering Implementation of Health Services Research Findings into Practice: A Consolidated Framework for Advancing Implementation Science. *Implementation Science*, 4(50). doi.org/10.1186/1748-5908-4-50.
- Dishon, G., & Kafai, Y. B. (2022). Connected Civic Gaming: Rethinking the Role of Video Games in Civic Education. *Interactive Learning Environments*, 30(6), 999-1010.

- Donovan, T. (2018). The Four Board Game Eras: Making Sense of Board Gaming's Past. *Catalan Journal of Communication & Cultural Studies*, 10(2), 265-270.
- Eisenack, K. (2012). A Climate Change Board Game for Interdisciplinary Communication and Education. *Simulation & Gaming* 44(2-3), 328-348.
- Eisenack, K., & Reckien, D. (2013). Climate Change and Simulation/Gaming. *Simulation & Gaming*, 44(2-3), 245-252.
- Eriksson, M., Kenward, B., Poom, L., & Stenberg, G. (2021). The Behavioral Effects of Cooperative and Competitive Board Games in Preschoolers. *Scandinavian Journal of Psychology*, 62(3), 355-364.
- GR STAFF. (2015). *U.S. Department of Education Supports Video Games as Learning Tools*. Retrieved April 14, 2023, from <https://gamerant.com/us-education-video-games-learning-tools/>
- Harms, W. (n.d.). *Sid Meier's Civilization III*. Retrieved April 14, 2023, from https://web.archive.org/web/20061018003238/http://www.pcgamer.com/archives/2005/06/sid_meiers_civi.html
- Harteveld, C., & Bekebrede, G. (2011). Learning in Single-Versus Multiplayer Games: The More the Merrier? *Simulation & Gaming* 42(1), 43-63.
- Huntington, S. P. (1993). The Clash of Civilizations? *Foreign Affairs*, 72(3), 22-49.
- Jones, J. S., Tincher, L, Odeng-Out, E., & Herdman, M. (2015). An Educational Board Game to Assist PharmD Students in Learning Autonomic Nervous System Pharmacology. *American Journal of Pharmaceutical Education*, 79(8). doi: 10.5688/ajpe798114
- Kahne, J., Middaugh, E., & Evans, C. (2009). *The Civic Potential of Video Games*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.
- Karbownik, M. S., Wiktorowska-Owczarek, A., Kowalczyk, E., Kwarta, P., Mokros, L., & Pietras, T. (2016). Board Game Versus Lecture-based Seminar in the Teaching of Pharmacology of Antimicrobial Drugs – A Randomized Controlled Trial. *FEMS Microbiology Letters*, 363(7). doi: 10.1186/1748-5908-4-50
- Klimmt, C. (2009). Serious Games and Social Change: Why They (Should) Work. In Ritterfeld, U., Cody, M., & Vorderer, P. (Eds.). *Serious Games: Mechanisms and Effects* (pp. 248-270). New York: Routledge.

- Kloep, L., Helten, A., & Peifer, C. (2023). A Playful Way to Promote Team Flow: Evaluation of a Positive Psychological Board Game for Team Building. *International Journal of Applied Positive Psychology*, 8, 405-427.
- Kuo, W.-C., & Hsu, T.-C. (2020). Learning Computational Thinking Without a Computer: How Computational Participation Happens in a Computational Thinking Board Game. *Asia-Pacific Education Researcher*, 29(1), 67-83.
- Lavender, T., Omoni, G., Laisser, R., McGowan, L., Wakasiaka, S., Maclean, G., et al. (2019). Evaluation of an Educational Board Game to Improve Use of the Partograph in Sub-Saharan Africa: A Quasi-experimental Study. *Sexual & Reproductive Healthcare*, 20, 54-59.
- McCabe, H. (2018). Civil War: A Board Game as Pedagogy and Critique. In Craddock, G., Doran, C., McNutt, L., & Rice, D. (Eds.). *Transforming our World Through Design, Diversity and Education* (pp. 643-651). Amsterdam: IOS Press BV.
- McMichael, A. (2007). PC Games and the Teaching of History. *The History Teacher*, 40(2), 203-218.
- Mišanková, M., & Kočišová, K. (2014). Strategic Implementation As a Part of Strategic Management. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 110, 861-870.
- Nieh, H. P., & Wu, W. C. (2018). Effects of a Collaborative Board Game on Bullying Intervention: A Group-Randomized Controlled Trial. *Journal of School Health*, 88(10), 705-784.
- Noda, S., Shiotsuk, K., & Nakao, M. (2019). The Effectiveness of Intervention with Board Games: A Systematic Review. *BioPsychoSocial Medicine*, 13(22). doi: 10.1186/s13030-019-0164-1
- Payne, H. E., Moxley, V.B., & MacDonald, E. (2015). Health Behavior Theory in Physical Activity Game Apps: A Content Analysis. *JMIR Serious Games*, 3(2), e4. doi: 10.2196/games.4187
- Raphael, C., Bachen, C. M., & Hernández-Ramos, P. F. (2012). Flow and cooperative Learning in Civic Game Play. *New Media & Society*, 14(8), 1321-1338.
- Raphael, C., Bachen, C., Lynn, K.-M., Baldwin-Philippi, J., & McKee, K. A. (2010). Games for Civic Learning: A Conceptual Framework and Agenda for Research and Design. *Games and Culture*, 5(2), 199-235.

- Schoech, D., Boyas, J. F., Black, B. M., & Elias-Lambert, N. (2013). Gamification for Behavior Change: Lessons from Developing a Social, Multiuser, Web-Tablet Based Prevention Game for Youths. *Journal of Technology in Human Services*, 31(3), 197-217.
- Schut, K. (2007). Strategic Simulations and Our Past: The Bias of Computer Games in the Presentation of History. *Games and Culture*, 2(3), 213-235.
- Seligman, L.G. (1961). Political Recruitment and Party Structure: A Case Study. *American Political Science Review*, 55(1), 77-86.
- Steinkuehler, C. (2006). The Mangle of Play. *Games and Culture: A Journal of Interactive Media*, 1(3), 199-213.
- Taspinar, B., Schmidt, W., & Schuhbauer, H. (2016). Gamification in Education: A Board Game Approach to Knowledge Acquisition. *Procedia Computer Science*, 99, 101-116.
- Thien, R. (2014). *MoE to Introduce Use of Games in Teaching, Learning*. *The Brunei Times*. Retrieved April 14, 2023, from <https://btarchive.org/news/national/2014/11/09/moe-introduce-use-games-teaching-learning>
- Tsarava, K., Moeller, K., & Ninaus, M. (2018). Training Computational Thinking through board games: The case of Crabs & Turtles. *International Journal of Serious Games*, 5(2), 25-44.
- UNICEF. (2018). Learning through Play. Retrieved April 14, 2023, from <https://www.unicef.org/sites/default/files/2018-12/UNICEF-Lego-Foundation-Learning-through-Play.pdf>
- Webb, E. J., Campbell, D. T., Schwartz, R. D., & Sechrest, L. (1966[1971]). *Unobstrusive Measures: Nonreactive Research in Social Sciences* (5th ed.). Rand McNally & Company.
- Zagal, J. P., Rick, J., & His, I. (2006). Collaborative Games: Lessons Learned from Board Games. *Simulation & Gaming*, 37(1), 24-40.