

การสื่อสารเพื่อสร้างพื้นที่ทางสังคมของวัฒนธรรมย่อยบอร์ดเกมในประเทศไทย

วันที่รับบทความ: 17 กรกฎาคม 2565 / วันที่แก้ไขบทความ: 19 มกราคม 2566 / วันที่ตอบรับบทความ: 24 เมษายน 2566

ปรีดา อัครจันทโชติ

บทคัดย่อ

บทความชิ้นนี้มุ่งศึกษาบอร์ดเกมในฐานะวัฒนธรรมย่อยในประเทศไทย ซึ่งประกอบด้วยตัวแทนทางสังคมหลายกลุ่มเข้ามาร่วมสร้างพื้นที่ทางสังคม โดยใช้การ วิเคราะห์ตัวบท การสัมภาษณ์ และการสังเกตการณ์ ผลการศึกษาพบว่าอัตลักษณ์ของ บอร์ดเกมนั้นเป็นการผสมผสานกันระหว่างแนวคิดวัฒนธรรมย่อยและหลังวัฒนธรรมย่อย ผู้คนในวัฒนธรรมบอร์ดเกมนี้อาจร่วมกันสร้างพื้นที่ทางสังคมในพื้นที่ต่าง ๆ ได้แก่ ร้านบอร์ดเกมคาเฟ่ ห้องสรรพสินค้า บ้าน ที่ทำงาน โรงเรียนและสถาบันการศึกษา และโลกไซเบอร์ โดยสร้างความหมายในแง่ของการเชื่อมต่อกันระหว่างผู้คน ทั้งภายในและ ภายนอกวัฒนธรรม นำไปสู่การสร้างความหมายร่วมกัน สร้างพื้นที่ของ อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ พื้นที่ของการเรียนรู้และขับเคลื่อนสังคม และพื้นที่ของ เสรีภาพในการแสดงออกทางการเมือง

คำสำคัญ: บอร์ดเกม, วัฒนธรรมย่อย, พื้นที่ทางสังคม

ปรีดา อัครจันทโชติ (ปร.ด. นิเทศศาสตร์, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2558; Email: preeda.a@chula.ac.th) ปัจจุบันดำรงตำแหน่งรองศาสตราจารย์ประจำภาควิชาวาริชคดีและสื่อสารการสังคม คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของงานวิจัยเรื่อง “การสื่อสารเพื่อสร้างพื้นที่ทางสังคมและอัตลักษณ์ของวัฒนธรรมย่อยบอร์ดเกมในประเทศไทย” ซึ่งได้รับทุนอุดหนุนจากกองทุนเพื่อการวิจัย คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ประจำปี 2561

Communication for Social Space Creation of Board Games Subculture in Thailand

Received: July 17, 2022 / Received in revised form: January 19, 2023 / Accepted: April 24, 2023

Preeda Akarachantachote

Abstract

This research aimed to study board games as a subculture composed of many social agents to create a social space. This research is based on textual analysis, interviews and observation. The finding revealed that the identity of board games is a combination of subculture and post-subculture concepts. People in this subculture create a social space in many areas, such as board game cafés, shopping malls, homes, workplaces, educational institutes and the cyber world. These social agents use various means of communication to interact with each other to create meaningful connectivity between people both within and outside the subculture. Creating this social meaning has resulted in creating a space for creative industries, social mobilization and freedom of expression.

Keywords: Board games, subculture, Social space

Preeda Akarachantachote (Ph.D. Communication Arts, Chulalongkorn University, 2015; Email: preeda.a@chula.ac.th) is an Associate Professor at Chulalongkorn University and the current dean of the Faculty of Communication Arts.

The paper is a part of a research project "Communication for Social Space Creation of Board Games Subculture in Thailand", which is sponsored by Research Fund of Faculty of Communication Arts, Chulalongkorn University, 2018.

บทนำ

บอร์ดเกม (Board Games) นั้นมีที่มาจากตั้งแต่สมัยโบราณและพบเห็นได้ในหลายภูมิภาคทั่วโลก ไม่ว่าจะเป็นที่สุสานเบอเซโฮยูก (Basur Hoyuk) อายุกว่า 5,000 ปีในตุรกี รวมถึงหลักฐานโบราณในซีเรีย อิรัก อียิปต์ จักรวรรดิโรมัน จีน อินเดีย และตะวันออกกลาง เป็นต้น หลักฐานเหล่านี้ได้รับการยืนยันว่าเป็นชิ้นส่วนของบอร์ดเกม (More Than A Game, 2560)

บอร์ดเกมมีพัฒนาการมาอย่างต่อเนื่องจนปัจจุบัน จนคาดการณ์ว่าตลาดบอร์ดเกมโลกจะมีอัตราการเติบโตเฉลี่ยต่อปีแบบทบต้น (Compound Annual Growth Rate / CAGR) มากกว่าร้อยละ 29 ต่อปี ในช่วงระหว่างปี พ.ศ. 2560-2564 และเมื่อถึงปี พ.ศ. 2566 ตลาดบอร์ดเกมจะมีมูลค่ามากกว่า 12,000 ล้านดอลลาร์สหรัฐ (Hawkinson, 2013) แม้ว่าปัจจุบันเกมดิจิทัลโดยเฉพาะแพลตฟอร์มเกมออนไลน์จะเป็นเกมกระแสหลัก ก็ตาม

นอกจากการขยายตัวทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมบอร์ดเกมแล้ว บอร์ดเกมยังถูกนำมาใช้เป็นสื่อการสอน เช่น การวิจัยเรื่องการนำเกมโมโนโพลีซิตี (Monopoly City™) มาใช้ในการเรียนการสอนนักศึกษาเรื่องการจัดการอสังหาริมทรัพย์ (Bryant, 2018) การใช้บอร์ดเกมเพื่อสื่อสารเรื่องเพศศึกษาและสัมพันธภาพแบบใกล้ชิดกับกลุ่มวัยรุ่น (Van der Stege, et al. 2010) เป็นต้น

สำหรับการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับบอร์ดเกมนั้นเริ่มต้นขึ้นเมื่อเออร์วิง ฟิงเคล (Irving Finkel) จัดการประชุมสมาคมบอร์ดเกมศึกษานานาชาติ (International Board Game Studies Association) ในปี พ.ศ. 2533 จนกระทั่งมีการคิดค้นคำศัพท์ “ludology” อันนำมาจากชื่อเกมลูดัส (Ludus) เพื่อใช้หมายถึงเกมศึกษา (Game Studies) และนำไปสู่การออกวารสารวิชาการเกี่ยวกับเกมชื่อ Board Game Studies ในปี 1998 และ Game Studies ในปี 2001

สำหรับในประเทศไทย บอร์ดเกมเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของคนไทยอย่างยาวนาน มีการดัดแปลงบอร์ดเกมที่มีชื่อเสียงมาเป็นแบบไทยหลายเกม อาทิเช่นจากเกมโมโนโพลี (Monopoly) มาเป็นเกมเศรษฐี อย่างไรก็ตามในอดีตที่ผ่านมาบอร์ดเกมถูกใช้เป็นกิจกรรมนันทนาการภายในครอบครัวเป็นหลัก ขณะที่ในปัจจุบันบอร์ดเกมกลายเป็นวัฒนธรรม

ย่อยที่ได้รับความนิยม มีผู้เกี่ยวข้องมากกว่าแค่ผู้ผลิตเกมกับผู้เล่นเกม อีกทั้งยังเชื่อมโยงไปสู่ธุรกิจอื่น ๆ เช่น บอร์ดเกมคาเฟ่ การออกแบบเกมและผลิต รายการเนื้อหาเกี่ยวกับบอร์ดเกมทางอินเทอร์เน็ต เป็นต้น ผู้เกี่ยวข้องเหล่านี้ได้มีปฏิสัมพันธ์กันในพื้นที่ทางสังคมต่าง ๆ อาทิเช่น บ้าน โรงเรียน ร้านบอร์ดเกมคาเฟ่ สถานที่ทำงาน ห้างสรรพสินค้า ดังนั้นจึงมีความน่าสนใจว่ากลุ่มบุคคลแต่ละกลุ่มต่างให้ความหมายอย่างไรต่อการเล่นบอร์ดเกมภายในพื้นที่ทางสังคมเหล่านี้

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาการสื่อสารเพื่อสร้างพื้นที่ทางสังคมของวัฒนธรรมย่อยบอร์ดเกมในประเทศไทย
2. เพื่อศึกษาความหมายที่ปรากฏในพื้นที่ทางสังคมของวัฒนธรรมบอร์ดเกมในประเทศไทย

เกมและบอร์ดเกม

มีผู้นิยามความหมายของ “เกม” ไว้มากมาย แต่โดยสรุปแล้วเกมคือกิจกรรม รูปแบบการเล่น หรือกีฬา ที่มีกฎของการเข้าร่วม และมีเป้าหมายของเกมที่ชัดเจน เกมเป็นการแข่งขันที่อาจเป็นการแข่งกับตนเอง แข่งกับคนอื่น หรือแม้แต่แข่งกับคอมพิวเตอร์ก็ได้ ในระหว่างเกมนั้นผู้เล่นต้องเผชิญกับสถานการณ์ที่ต้องตัดสินใจท่ามกลางความไม่แน่นอน

โวล์ฟกัง เครเมอร์ (Wolfgang Kramer) อธิบายว่าเกมมีองค์ประกอบสองส่วน คือส่วนที่เป็นฮาร์ดแวร์ (hardware) อันได้แก่อุปกรณ์ต่างๆ ของเกม และส่วนที่เป็นซอฟต์แวร์ (software) อันได้แก่กฎกติกาของเกม องค์ประกอบทั้งสองส่วนนี้สัมพันธ์กัน แต่ขณะเดียวกันก็สามารถเป็นอิสระต่อกันได้ เช่น อุปกรณ์การเล่นแบบเดียวกันสามารถกำหนดกติกาที่แตกต่างกันได้ และในทางกลับกันเราสามารถสร้างกติกาเกมแบบเดียวกันได้โดยใช้อุปกรณ์ต่างกัน เครเมอร์ยังอธิบายว่าเกณฑ์ในการตัดสินความเป็นเกมนั้นมี 4 อย่างได้แก่ 1) กฎกติกาของเกม 2) เป้าหมายหรือชัยชนะของเกม 3) โอกาสหรือทางเลือกซึ่งทำให้การเล่นแต่ละครั้งไม่ซ้ำเดิม และ 4) การแข่งขัน (Kramer, 2000)

ตามทฤษฎีภาษาของเกม (Language of Game Theory) นั้นเกมเป็นเรื่องของการที่ผู้เล่นเข้ามาเล่นเกมเล่นใน เกมแห่งกลยุทธ์ พวกเขาต้องกระทำเพื่อให้บรรลุผลการเล่น ตามที่ต้องการ การวางแผนการเล่นนี้เป็นเรื่องของกลยุทธ์ซึ่ง ผู้เล่นแต่ละคนจะเลือกใช้ เนื่องจากว่าสถานการณ์ของผู้เล่น แต่ละคนอาจแตกต่างกัน ประกอบกับมีชุดตรรกะที่ไม่ เหมือนกัน ดังนั้นแต่ละคนจึงอาจมีกลยุทธ์การเล่นที่ แตกต่างกัน การวิเคราะห์สถานการณ์และผู้เล่นคนอื่น การ ต่อบรรลุ การโน้มน้าวใจ การสร้างความร่วมมือ และการ ตัดสินใจจึงเป็นปัจจัยสำคัญของการเล่นเกม

ในขณะที่บอร์ดเกมหรือเกมกระดานนั้นเป็น การละเล่นประเภทหนึ่งที่ใช้อุปกรณ์สำคัญคือกระดาน นอกจากนี้อาจมีอุปกรณ์อื่นประกอบ เช่น ลูกเต๋า ตัวเดิน เงิน เป็นต้น นอกจากนี้ยังมีเกมอีกประเภทที่ใช้การ์ดเป็น อุปกรณ์สำคัญเพียงอย่างเดียวเรียกว่า “การ์ดเกม” (Card Games) ซึ่งโดยมากนับรวมเป็นส่วนหนึ่งของบอร์ดเกม โดยทั่วไปแล้วการเล่นบอร์ดเกมใช้กลไก 3 อย่างคือ ดวง การวางแผนกลยุทธ์ และการเจรจา โดยแต่ละเกมอาจให้ น้ำหนักของกลไกทั้ง 3 อย่างแตกต่างกันไป จึงอาจแบ่ง ประเภทของบอร์ดเกมตามกลไกเหล่านี้ได้ดังนี้

1. บอร์ดเกมที่อาศัยดวง เน้นเรื่องดวงเพียงอย่าง เดียวหรือไม่ก็เป็นปัจจัยหลัก เกมประเภทนี้มีข้อดีคือทุกคนมี ความเท่าเทียมกัน มีโอกาสแพ้หรือชนะได้พอๆ กัน เด็กก็ สามารถเอาชนะผู้ใหญ่ได้ ดังนั้นจึงมักเป็นเกมที่ใช้เล่นใน ครอบครัว เช่น เกมบันไดงู (Snakes & Ladders) เป็นต้น

2. บอร์ดเกมที่อาศัยการวางแผนกลยุทธ์ เน้นที่ การวางแผนเพื่อเอาชนะ ดวงแทบไม่มีผลต่อการเล่น หรือผู้ เล่นอยู่ในวิสัยที่สามารถวางแผนเพื่อเปลี่ยนความเสียเปรียบ อันเนื่องมาจากดวงให้กลายเป็นฝ่ายชนะได้ สิ่งสำคัญของ เกมประเภทนี้คือทางเลือก การตัดสินใจแต่ละทางเลือกอาจ นำไปสู่สถานการณ์ของเกมที่แตกต่างกัน เกมประเภทนี้เช่น หมากกรู เป็นต้น

3. บอร์ดเกมที่อาศัยการเจรจา มักกำหนด บทบาทให้ผู้เล่นและกำหนดเงื่อนไขสถานการณ์บางอย่าง ภายใต้งกติกาเกม ผู้เล่นแต่ละคนจะบรรลุเป้าหมายของเกม ได้โดยการเจรจากับผู้เล่นคนอื่นเพื่อให้คล้อยตามตนเอง การ เสนอเจรจาว่านี้อาจอยู่ในรูปของการข่มขู่ การหลอกลวง การ

ตกลงเป็นพันธมิตร การต่อรองผลประโยชน์ การโน้มน้าวใจ เช่น เกม อวาลอน (Avalon) เป็นต้น

นอกจากการแบ่งประเภทบอร์ดเกมตามลักษณะ กลไกของเกมข้างต้นแล้ว ยังสามารถแบ่งประเภทบอร์ดเกม ตามภูมิภาคของผู้ผลิตเกมรายใหญ่ของโลก อันได้แก่บอร์ด เกมแนวยุโรปหรือยูโรเกม (Euro Games) ซึ่งเน้นที่การทำ ให้ผู้เล่นทุกคนสามารถเล่นได้จนจบเกมโดยไม่มีใครต้อง ออกจากการแข่งขันในระหว่างการเล่น ไม่เน้นการปะทะกัน โดยตรงระหว่างผู้เล่น ดวงทำให้ผู้เล่นต้องหาทางแก้ไข สถานการณ์ตลอดเวลา และสามารถหาวิธีการได้มากกว่า หนึ่งอย่างเพื่อให้ชนะเกมได้ ตัวอย่างของเกมแนวนี้คือเกม นักบุกเบิกแห่งคาทอน (The Settlers of Catan) กับอีก ประเภทหนึ่งเรียกว่าบอร์ดเกมแนวอเมริกาหรืออเมริกัน เกม (American Games / Amerigames) ลักษณะเด่นของ บอร์ดเกมประเภทนี้คือให้ความสำคัญกับเรื่องดวง และเน้น ที่การปะทะกันโดยตรงระหว่างผู้เล่น ตัวอย่างเกมประเภทนี้ เช่นเกม แก๊สแอนดัลลิส (Axis & Allies) นอกจากนี้ยัง อาจแบ่งเกมได้ตามแนวการเล่น เป้าหมายของเกม สถานการณ์ที่มักใช้เล่นเกม เช่น เกมปาร์ตี้ (Party Games) เกมบลัฟ (Bluffing Games) เกมร่วมมือกัน (Cooperative Games) เกมกลยุทธ์ (Strategy Games) เป็นต้น

บอร์ดเกมถือเป็นวัฒนธรรมใหม่ที่แพร่หลายอย่าง กว้างขวางตั้งแต่ช่วงประมาณทศวรรษ 90 ของศตวรรษที่ แล้วเมื่อยูโรเกมได้รับความนิยม ทำให้เกิดอุตสาหกรรมและ กลายเป็นวัฒนธรรมย่อยขึ้นในโลกตะวันตก กลุ่มทางสังคม จำนวนไม่น้อยเข้าร่วมแบ่งปันและต่อสู้ทางความหมายที่ เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมนี้

วัฒนธรรมย่อย

1. แนวคิดเรื่องวัฒนธรรมย่อยของสำนักเบอร์ มิงแฮม

ภายหลังจากสงครามโลกครั้งที่ 2 อุตสาหกรรม ดนตรี ภาพยนตร์ โทรทัศน์ เพื่อพุ่งขึ้นกว่าในอดีต ประกอบ กับการศึกษาขยายตัว จึงทำให้เกิดความเปลี่ยนแปลงกับเด็ก และวัยรุ่น ศูนย์ศึกษาวัฒนธรรมร่วมสมัย (Centre for Contemporary Cultural Studies, CCCS) แห่งมหาวิทยาลัย เบอร์มิงแฮมนั้นสนใจศึกษาวัฒนธรรมของกลุ่มวัยรุ่น โดยเห็น

ว่าวัยรุ่นที่เป็นชนชั้นแรงงานต่างร่วมกันต่อต้านโครงสร้างทางชนชั้น สจวร์ต ฮอลล์ (Stuart Hall) อธิบายว่าวัฒนธรรมย่อยเป็นความสัมพันธ์ระหว่างปฏิบัติการทางวัฒนธรรมที่ครอบงำกับการต่อต้านปฏิบัติการดังกล่าว (Hall, 2006) คุณลักษณะสำคัญอย่างหนึ่งก็คือ ในขณะที่สังคมขนาดใหญ่ นั้นวางบทบาทตนเองว่าเป็น “ความเป็นปกติ” และ “การครอบงำ” วัฒนธรรมย่อยก็เป็น “ความเป็นอื่น” และ “ความแตกต่าง” (Thomton, 1995)

กลุ่มเด็กวัยรุ่นชนชั้นแรงงานรวมกลุ่มกันต่อต้าน เพราะรู้สึกถึงความแตกต่างทั้งจากวัฒนธรรมของผู้ปกครอง ในครอบครัวและความแตกต่างจากวัฒนธรรมกระแสหลักที่ครอบงำสังคม พวกเขามีความเห็นขัดแย้งกับเกณฑ์การวัดความสำเร็จตามปทัสถานบางอย่างของสังคม เช่น พวกพังค์ต่อต้านค่านิยมเรื่องความสงบเรียบร้อยจึงแสดงออกด้วยท่าทีที่แตกต่างคนส่วนใหญ่ อย่างไรก็ตาม สจวร์ต ฮอลล์ ยังเห็นว่าการต่อต้านมิใช่สิ่งที่คงอยู่ตลอดเวลา หากแต่เกิดขึ้นในสถานที่ ช่วงเวลา และความสัมพันธ์ทางสังคมเฉพาะเท่านั้น (Hall, 1996)

ความคิดต่อต้านนี้สัมพันธ์กับเรื่อง “สไตล์” ของวัฒนธรรมย่อย ดิค เฮปโดจ์ (Dick Hebdige) นักวิชาการด้านวัฒนธรรมย่อยชี้ให้เห็นว่าสไตล์เป็นการนำวัตถุทางวัฒนธรรมที่หลากหลายมาสร้างใหม่ (bricolage) ทำให้วัฒนธรรมย่อยมีลักษณะที่โดดเด่นแตกต่างกันไป (Hebdige, 1979) สไตล์อาจเป็นเรื่องการแต่งกาย อากัปกริยาและภาษาเฉพาะกลุ่ม ที่สมาชิกของวัฒนธรรมย่อยนั้นยึดถือเหมือนกัน เช่น วัยรุ่นไทยยุค “เจนเนอเรชั่นวาย” ก็มีลักษณะของการฝ่าฝืนกฎและเป็นขบถ ตั้งคำถามถึงแนวทางการใช้ชีวิตแบบกระแสหลัก ทำให้พวกเขามีแนวโน้มที่จะดำเนินชีวิตโดยให้คุณค่ากับแรงบันดาลใจและรับสื่อที่อยู่นอกกระแสหลัก (ฤทธิจักร คชะ, 2554)

เราจะเห็นปฏิบัติการทางวัฒนธรรมย่อยโดยผ่านการใช้เวลาว่างที่เหลือจากการดำเนินชีวิตปกติ ตัวอย่างเช่น วัฒนธรรมม็อด (Mod) สร้างสไตล์ที่มีการต่อรองระหว่างโรงเรียน งาน และเวลาว่าง ในช่วงเย็นวันหยุดหรือช่วงสุดสัปดาห์ เวลาเหล่านี้เป็นช่วง “เวลาว่าง” ขณะที่ช่วงเช้าของวันจันทร์ถึงศุกร์นั้นเป็นเวลาของโรงเรียนหรือที่ทำงาน ในช่วงเวลาว่างนี้พวกเขาอาจแต่งกายด้วยสูทและเชิ้ต

สกอตเตอร์ออกไปข้างนอก นับเป็นปฏิกิริยาตอบสนองต่อการทำงานหนักมาตลอดสัปดาห์

2. แนวคิดหลังวัฒนธรรมย่อย

แนวคิดเรื่องวัฒนธรรมย่อยของสำนักเบอร์มิงแฮม ที่ให้ความสำคัญกับการต่อต้านและสไตล์ของชนชั้นแรงงาน นั้น ได้รับความนิยมในช่วงทศวรรษ 1960-1980 กระทั่งเมื่อถึงทศวรรษ 1990 การใช้แนวคิดดังกล่าวมาวิเคราะห์วัฒนธรรมย่อยก็เสื่อมความนิยมด้วยข้อวิพากษ์ว่า ให้ความสำคัญกับการต่อต้านมากเกินไป (Cohen, 1997) หรืออีกนัยหนึ่งก็คือมองเห็นแต่แง่มุมเรื่องปัญหาทางการเมืองเพียงอย่างเดียว รวมถึงมุ่งเน้นแต่การหาคำอธิบายให้กับชนชั้นแรงงานและเพศชาย โดยไม่ใส่ใจสัมพันธ์ภาพระหว่างเด็กหญิงกับหญิงสาว (McRobbie, 1991) มองข้ามปฏิสัมพันธ์ระหว่างวัฒนธรรม (Appadurai, 2010; Epstein, 1999) มองข้ามกระบวนการเศรษฐกิจ (Wheaton, 2000) ดังนั้นจึงเกิดแนวคิดหลังวัฒนธรรมย่อยเพื่อลบข้อจำกัดเหล่านี้

มิเชล มัฟเฟโซลี (Michel Maffesoli) ใช้คำว่า “เผ่าพันธุ์ใหม่” (Neo-tribes) สำหรับใช้เรียกผู้คนที่มีภูมิหลังทางสังคมแตกต่างกันเข้ามาอยู่รวมกัน โดยมีแบบแผนการบริโภคร่วมกัน แทนที่จะให้ความสำคัญกับลักษณะร่วมด้านสีผิว วงศ์ตระกูล ภูมิศาสตร์ หรือว่าชนชั้น พวกเขาเข้ามาแบ่งปันอัตลักษณ์บางอย่างซึ่งกันและกัน (Maffesoli, 1996) และในเวลาต่อมา แอนดี้ เบนเน็ตต์ (Andy Bennett) รับเอาแนวคิดเรื่องเผ่าพันธุ์ของมัฟเฟโซลีมาใช้อธิบายกิจกรรมของวัยรุ่น เนื่องจากเห็นว่ามีเขตแดนของความหมายที่สั่นไหวกว่า ซึ่งเขาเห็นว่าวิธีการนิยาม “วัฒนธรรมย่อย” จำเป็นต้องเปลี่ยนแปลง (Bennett, 1999)

แนวคิดหลังวัฒนธรรมย่อยอาศัยพื้นฐานการมองโลกแบบหลังสมัยใหม่ที่ปฏิเสธการมองโลกแบบชั่วคราวข้ามที่ตื้นเขิน เช่น การครอบงำ-การต่อต้าน ปกติ-ไม่ปกติ โดยให้ความสำคัญกับความแตกต่าง ความหลากหลาย ความไม่แน่นอน ความไม่หยุดนิ่ง ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีการข้ามพ้นวัฒนธรรมที่เห็นว่าอัตลักษณ์ของบุคคลนั้นเกิดจากการผสมผสานจากสิ่งรอบตัวผ่านการใช้ชีวิต การสร้างปฏิสัมพันธ์กับผู้คน และรวมถึงการรับสื่อ (ปริดา อัครจันทโชติ, 2560)

โดยทั่วไปแล้วสังคมสมัยใหม่ได้สร้างพื้นที่มากมายให้ผู้คนที่ได้ทดลองสร้างอัตลักษณ์ที่หลากหลาย ซึ่งไม่ได้ถูกกำหนดจากครอบครัว ชุมชน และสังคมที่เราเกิดมา (Giddens, 1991) รวมไปถึงการเปลี่ยนงาน เปลี่ยนศาสนา ย้ายบ้าน อพยพย้ายถิ่น แต่งงานใหม่ เปลี่ยนวิถีชีวิต หรือแม้แต่เปลี่ยนแนวคิดทางการเมืองก็เป็นเรื่องเกิดขึ้นได้ หากเราไม่พอใจสภาพแวดล้อมที่เป็นอยู่ เช่นเดียวกับอัตลักษณ์ที่มีความลื่นไหล (Bauman, 2000)

จะเห็นได้ว่าตามแนวคิดหลังวัฒนธรรมย่อยนี้ปัจเจกบุคคลมีได้อัตลักษณ์ที่อยู่ภายใต้สังกัดใดสังกัดหนึ่งอย่างแข็งที่ตลอดเวลา พวกเขาอาจเพียงแค่แบ่งปันรสนิยมทางดนตรี แฟชั่น การใช้ชีวิตบางอย่างแก่กันในช่วงเวลาหนึ่งเท่านั้น นี่เป็นลักษณะอันต่างไปจากคำอธิบายเรื่องวัฒนธรรมย่อยที่เกิดขึ้นกับกลุ่มฟังก์์ที่เกิดขึ้นในอดีต

สำหรับงานวิจัยชิ้นนี้ได้ใช้ทั้งแนวคิดวัฒนธรรมย่อยและแนวคิดหลังวัฒนธรรมย่อยเป็นกรอบในการศึกษาเพื่อทำความเข้าใจว่าการสร้างพื้นที่ทางสังคมของกลุ่มต่างๆ ในวัฒนธรรมย่อยบอร์ดเกมนั้นได้มีการต่อรองหรือช่วงชิงพื้นที่ตามแนวคิดวัฒนธรรมย่อย หรือว่ามีการประสานเพื่อเน้นการสร้างประสบการณ์และอัตลักษณ์ใหม่ตามแนวคิดหลังวัฒนธรรมย่อยอย่างไร

พื้นที่ทางสังคม (Social Space)

พื้นที่ (Space) หมายถึง พื้นที่ที่เราอาศัยอยู่และสร้างความสัมพันธ์กับคนอื่นรวมถึงสังคมและสภาพแวดล้อมรอบตัว พื้นที่จึงเป็นผลลัพธ์ของการสร้างและธำรงรักษาสิ่งที่คุณคนในพื้นที่นั้นยึดถือร่วมกัน โดยอาจเป็นพื้นที่ทางกายภาพ (Physical Space) หรือพื้นที่ในโลกไซเบอร์ (Cyber Space) อย่างเช่นเว็บไซต์ สื่อสังคมออนไลน์ (Lincoln, 2014) พื้นที่เหล่านี้ล้วนบรรจุความหมายที่เกี่ยวกับชีวิตของผู้ที่เกี่ยวข้องกับพื้นที่นั้น เช่นเดียวกับที่ เฮนรี เลฟเบียร์ (Henri Lefebvre) กล่าวว่าพื้นที่ทางสังคมเป็นผลผลิตทางสังคม (social product) อันมีความเกี่ยวพันกันระหว่างพื้นที่กับความสัมพันธ์ทางสังคมซึ่งถูกผลิตขึ้นซ้ำแล้วซ้ำเล่า (Lefebvre, 2000)

พื้นที่ดังกล่าวนี้เป็นชุดความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งต่าง ๆ ที่อยู่ในพื้นที่ และยังเป็นตัวรอบความคิดให้กับพฤติกรรมของกลุ่ม (Gottdiener, 1993) การใช้พื้นที่ทางสังคมเกี่ยวพันกับวิถีชีวิตตามแนวคิดวัฒนธรรมย่อยตัวอย่างเช่น การใช้โซเชียลมีเดียส่งเอกสารในย่านใจกลางเมือง สิ่งที่เกิดขึ้นไม่ใช่แค่อาชีพหนึ่งในสังคม แต่อาชีพนี้ยังสัมพันธ์กับวิถีชีวิตของความเป็นเมืองที่เร่งรีบและรวดเร็ว (Kidder, 2011)

การใช้พื้นที่หนึ่งๆ อาจไม่ใช่สำหรับกลุ่มวัฒนธรรมหนึ่งวัฒนธรรมใด แต่เป็นพื้นที่ที่คนจากหลากหลายวัฒนธรรมเข้ามาปฏิสัมพันธ์กัน (Fobear, 2012) เช่นสวนสาธารณะอาจประกอบด้วยกลุ่มผู้คนวัยเพื่อสุขภาพ กลุ่มศึกษาศาสนา และกลุ่มนักเต้น เป็นต้น กลุ่มบุคคลหรือฝ่ายต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับพื้นที่ดังกล่าว แม้จะเข้ามาร่วมใช้พื้นที่เดียวกัน แต่ต่างฝ่ายต่างย่อมมีมุมมองหรือให้ความหมายต่อพื้นที่นั้นแตกต่างกัน ในพื้นที่ที่ซ้อนทับกันระหว่างหลากหลายวัฒนธรรมนี้ ดังที่ แมรี่ หลุยส์ แพรตต์ (Mary Louis Pratt) เรียกว่า “เขตการติดต่อ” (Contact Zone) (Pratt, 1991) สิ่งที่น่าสนใจสำหรับการศึกษาค้นคว้าคือการมองพื้นที่ทางสังคมว่าเป็น “เขตการติดต่อ” ระหว่างผู้คนแตกต่างหลากหลายที่เข้ามาใช้พื้นที่เดียวกันเพื่อร่วมสร้างความหมายให้กับบอร์ดเกม รวมถึงเป็นเขตการติดต่อระหว่างวัฒนธรรมบอร์ดเกมกับวัฒนธรรมอื่นอย่างไรบ้าง

แม้ว่า “พื้นที่ทางสังคม” จะกินความรวมถึงพื้นที่ในโลกไซเบอร์ ซึ่งต่างก็เปิดโอกาสให้ผู้คนเข้ามาปฏิบัติสัมพันธ์กัน อย่างไรก็ตาม พื้นที่ทางกายภาพก็มีอาจจะเลยได้เนื่องจากมนุษย์นั้นเป็นสิ่งมีชีวิตเชิงพื้นที่ (Spatial beings) การอยู่ร่วมกันนั้นสร้างประสบการณ์ทางกายภาพที่เรียกว่า “ปฏิสัมพันธ์ที่จับต้องได้” (Tangible Interaction) (Hornecker, 2006) โดยเฉพาะในแง่การเปิดโอกาสให้ผู้คนเข้ามาสร้างประสบการณ์ที่ทรงความหมาย (meaningful experience) ร่วมกัน (Lentini and Decortis, 2010) ในการศึกษาครั้งนี้จึงสนใจศึกษาพื้นที่ทั้งสองแบบนี้ว่ามีบทบาทอย่างไรต่อปฏิสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มทางสังคมต่าง ๆ ในการสร้างความหมายเกี่ยวกับวัฒนธรรมบอร์ดเกม

ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ศึกษาจากกลุ่มตัวอย่างดังนี้

กลุ่มตัวอย่างบุคคล โดยผู้วิจัยได้จำแนกบุคคลเป็น 2 กลุ่ม และใช้วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างโดยการสุ่มแบบเจาะจง ดังนี้

1) บุคลากรด้านบอร์ดเกม โดยศึกษาจากกลุ่มทางสังคมที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมย่อยบอร์ดเกม เนื่องจากเป็นผู้สร้างความหมายเกี่ยวกับวัฒนธรรมย่อยบอร์ดเกม อันประกอบด้วยนักธุรกิจร้านบอร์ดเกมคาเฟ่ นักออกแบบบอร์ดเกม ผู้เผยแพร่เนื้อหาเกี่ยวกับบอร์ดเกมทางสื่อออนไลน์ เจ้าของลิขสิทธิ์แปลบอร์ดเกม จำนวน 10 คน

2) ผู้เล่นบอร์ดเกม เนื่องจากเป็นกลุ่มหลักที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมย่อยบอร์ดเกม แม้ว่ากลุ่มบุคลากรด้านบอร์ดเกมในกลุ่มแรกนั้นต่างก็เป็นผู้เล่นบอร์ดเกมด้วยทั้งสิ้น แต่ในกลุ่มนี้จำเพาะเฉพาะผู้เล่นที่มีได้มีอาชีพเกี่ยวกับบอร์ดเกม แต่มีประสบการณ์การเล่นบอร์ดเกมอย่างน้อย 1 ปี และเคยเข้าร่วมกิจกรรมเกี่ยวกับบอร์ดเกม เช่น การประกวดออกแบบบอร์ดเกม เข้าร่วมการแข่งขันบอร์ดเกมในกิจกรรมพิเศษ ออกรายการเกี่ยวกับบอร์ดเกมทางอินเทอร์เน็ต จำนวน 10 คน

กลุ่มตัวอย่างที่เป็นตัวบท โดยศึกษาจาก

1) รายการและคลิปวิดีโอเกี่ยวกับบอร์ดเกมของไทยทางยูทูบ (Youtube) รายการ Beyond Board จำนวน 26 คลิป รายการบอร์ดเกมไนท์ จำนวน 144 คลิป รายการ Lanlalen และ Lanlalen Kids รวม 222 คลิป และรายการ Whatever จำนวน 8 คลิป

2) ข้อเขียนและความคิดเห็นเกี่ยวกับบอร์ดเกมในสื่อต่าง ๆ ได้แก่ เว็บไซต์โรลยัวร์ไดซ์ (Roll Your Dice) แฟนเพจ More Than a Game Café - Board game café, แฟนเพจ Board Game Night, แฟนเพจ DICE CUP Board Game Café, แฟนเพจ Board Game Academy, แฟนเพจ Siam Board Games สยามบอร์ดเกม, แฟนเพจ Lanlalen ลานละเล่น

3) กิจกรรมพิเศษที่เกี่ยวข้องกับบอร์ดเกมซึ่งมีการแจ้งข่าวการจัดงานทางสาธารณะ เช่น การประกวดออกแบบบอร์ดเกม การทดสอบบอร์ดเกม การแข่งขันบอร์ด

เกม ที่จัดขึ้นในพื้นที่กรุงเทพมหานคร ระหว่างวันที่ 1 กรกฎาคม 2561 ถึง 30 มิถุนายน 2562

ตัวบทเหล่านี้ใช้วิธีการคัดเลือกแบบเฉพาะเจาะจง โดยเน้นแหล่งข้อมูลที่เก่าแก่ แสดงให้เห็นปฏิสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มทางสังคมต่าง ๆ ตั้งแต่ยุคแรกเริ่มของวัฒนธรรมบอร์ดเกมในประเทศไทย ทั้งนี้กลุ่มตัวอย่างเหล่านี้จะนำมาใช้ในการวิเคราะห์ถึงพื้นที่ทางสังคม เช่น พื้นที่การจัดกิจกรรมพิเศษ และการสร้างปฏิสัมพันธ์กันระหว่างผู้ผลิตสื่อเกี่ยวกับบอร์ดเกมและผู้เล่น

การวิจัยครั้งนี้ใช้การวิเคราะห์ตัวบท การสัมภาษณ์เชิงลึก และการสังเกตการณ์ เป็นเครื่องมือในการวิจัยสำหรับข้อมูลที่ได้รับมาจากกลุ่มตัวอย่างข้างต้น จากนั้นจึงนำมาวิเคราะห์โดยใช้แนวคิดทฤษฎีที่ระบุ เพื่อหาคำตอบว่ากลุ่มทางสังคมแต่ละกลุ่มที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมย่อยบอร์ดเกมได้ใช้วิธีการสื่อสารอย่างไรในพื้นที่ใด เพื่อสร้างความหมายให้กับบอร์ดเกม และความหมายที่ถูกสร้างขึ้นนั้นเป็นอย่างไรในแง่ของการก่อรูปวัฒนธรรมบอร์ดเกม

ผลการวิจัย

จากการวิจัยพบว่าผู้เกี่ยวข้อง (Social agents) กับการสร้างพื้นที่ในวัฒนธรรมบอร์ดเกมหลายฝ่าย โดยที่บางคนก็รับบทบาทมากกว่าหนึ่งด้าน อันได้แก่ ผู้เล่น ผู้ประกอบธุรกิจร้านบอร์ดเกมคาเฟ่ ผู้นำเสนอหรือสร้างสรรค์เนื้อหาเกี่ยวกับบอร์ดเกมทางอินเทอร์เน็ต ผู้ได้รับลิขสิทธิ์แปลบอร์ดเกมเป็นภาษาไทย นักออกแบบ/นักพัฒนาบอร์ดเกม และผู้ผลิตบอร์ดเกม กลุ่มคนเหล่านี้ได้ร่วมกันสร้างอัตลักษณ์และพื้นที่ทางสังคมของวัฒนธรรมย่อยบอร์ดเกมในประเทศไทยดังต่อไปนี้

การสร้างพื้นที่ทางสังคมของวัฒนธรรมย่อยบอร์ดเกม

การเล่นบอร์ดเกมนั้นนอกจากจะทำให้ผู้เล่นได้เกิดความสุขสนานครื้นเครงแล้ว ยังทำให้ผู้เล่นได้เชื่อมต่อกับผู้เล่นคนอื่นในพื้นที่แห่งการเล่นเกมนั้นด้วย ปัจเจกบุคคลที่เป็นตัวแทนทางสังคม (social agent) เข้าไปเกี่ยวข้องกับพื้นที่ต่าง ๆ ดังนี้

1. ร้านบอร์ดเกมคาเฟ่

ร้านบอร์ดเกมคาเฟ่ (Board Game Café) คือร้านที่เปิดให้ผู้เล่นเกมเข้ามาเล่นบอร์ดเกม โดยคิดค่าบริการเล่นเกมเป็นรายชั่วโมง ผู้เล่นสามารถเลือกบอร์ดเกมของที่ร้านมีไว้ให้บริการมาเล่นได้ มีบริการสอนและแนะนำเกม รวมไปถึงขายอาหารและบอร์ดเกม และกิจกรรมส่งเสริมการขายต่าง ๆ

บอร์ดเกมคาเฟ่เริ่มมีในประเทศไทยช่วงประมาณ พ.ศ. 2552 เมื่อร้านแบตเทิลฟิลด์ (Battlefield) และร้านลานละเล่นเปิดในเวลาไล่เลี่ยกัน การสร้างพื้นที่ทางสังคมของบอร์ดเกมในช่วงปีแรกๆ นั้นประสบปัญหาเนื่องจากบอร์ดเกมมีราคาแพง ผู้คนเข้าใจว่าบอร์ดเกมเป็นเรื่องของเด็ก ไม่ใช่กิจกรรมสำหรับผู้ใหญ่ นอกจากนี้บอร์ดเกมจำนวนหนึ่งมีวิธีเล่นที่เข้าใจยาก คู่มือเกมเป็นภาษาอังกฤษ บอร์ดเกมคาเฟ่จึงเป็นทางออก เนื่องจากมีบอร์ดเกมหลากหลายให้บริการสำหรับการเล่นในร้านไม่เพียงเฉพาะเกมสำหรับครอบครัว นอกจากนี้ยังมีเกมมาสเตอร์ (Game Master) คอยแนะนำเลือกเกมและสอนวิธีการเล่น เกมมาสเตอร์ต้องอาศัยทักษะการสื่อสารในการถ่ายทอดเกมที่ซับซ้อนให้ผู้เล่นเกมเข้าใจได้ง่าย อธิบายเป็นลำดับขั้นตอน ด้วยเหตุนี้เกมมาสเตอร์จึงมีความสำคัญต่อบอร์ดเกมคาเฟ่อย่างมาก อีกทั้งเป็นปัจจัยหนึ่งที่จะสร้างสภาพแวดล้อมให้ผู้เล่นเกมที่เข้ามาปฏิสังสรรค์ในพื้นที่ทางสังคมแห่งนี้

คนทำงานที่มาเล่นเกมที่ร้านบอร์ดเกมคาเฟ่มีออกมาเที่ยวในวันหยุด โดยอาจทำกิจกรรมอย่างอื่นด้วย เช่น ดูภาพยนตร์ เดินเที่ยวห้างสรรพสินค้า ผู้เล่นกลุ่มนี้จะใช้เวลาที่ร้านบอร์ดเกมคาเฟ่ในช่วงวันหยุด เฉลี่ยครั้งละ 1-2 ชั่วโมง ยกเว้นกลุ่มที่ตั้งใจจะมาเล่นบอร์ดเกมเพียงอย่างเดียวก็อาจใช้เวลามากกว่านั้น สำหรับร้านบอร์ดเกมที่อยู่ใกล้สถานศึกษา ลูกค้ายกลุ่มคนทำงานก็ยิ่งมักไม่มาเล่นในวันกลางสัปดาห์ หรือมีเช่นนั้นก็มาช่วงหลัง 20:00 น. เป็นต้นไป เนื่องจากไม่ต้องการเผชิญกับกลุ่มนักเรียนที่มักส่งเสียงดังในขณะที่เล่น (ทรงสิทธิ์ แพร่พิชัย, สัมภาษณ์, 20 มิ.ย. 2562) จะเห็นได้ว่าผู้คนแต่ละกลุ่มต่างก็ใช้เวลาว่างในบอร์ดเกมคาเฟ่ในลักษณะที่ต่างกัน

บอร์ดเกมคาเฟ่จึงเป็นพื้นที่ทางสังคมที่สำคัญของวัฒนธรรมบอร์ดเกมที่เปิดโอกาสให้ปัจเจกบุคคลหรือกลุ่ม

เข้ามาแสดงออกถึงสไตล์ของตนในการแสดงออกถึงการใช้เวลาว่างเพื่อพักผ่อนหย่อนใจที่แตกต่างจากคนกลุ่มอื่น พวกเขาสร้างปฏิสัมพันธ์ชั่วคราวระหว่างกัน บุคคลที่เข้ามาสร้างปฏิสัมพันธ์กันนี้อาจรู้จักหรือไม่รู้จักกันมาก่อน แม้คนแปลกหน้าก็สามารถร่วมเล่นเกมแบบเห็นหน้าค่าตาด้วยกันได้ การเล่นเกมด้วยกันในร้านบอร์ดเกมคาเฟ่ นับเป็นการสร้างประสบการณ์แปลกใหม่ทั้งกับเกมและกับผู้คน สำหรับคนที่ไม่รู้จักกันมาก่อนการเล่นบอร์ดเกมร่วมกันอาจนำไปสู่ความคุ้นเคยและมีปฏิสัมพันธ์อื่นต่อไป โดยร้านบอร์ดเกมคาเฟ่เป็นเสมือนผู้อำนวยความสะดวกให้การสร้างประสบการณ์นี้

2. ห้างสรรพสินค้าและศูนย์การค้า

ห้างสรรพสินค้าและศูนย์การค้าเป็นพื้นที่ทางสังคมที่สำคัญอย่างหนึ่งของวัฒนธรรมบอร์ดเกม ห้างสรรพสินค้าหลายแห่งมีร้านบอร์ดเกมคาเฟ่ รวมถึงใช้เป็นสถานที่จัดกิจกรรมเกี่ยวกับบอร์ดเกม ไม่ว่าจะเป็นการขายบอร์ดเกม การแข่งขันบอร์ดเกม การประกวดออกแบบบอร์ดเกม ซึ่งจัดโดยองค์กรหรือหน่วยงานทั้งภาครัฐและเอกชน

เนื่องจากห้างสรรพสินค้าเป็นพื้นที่ที่ลูกค้ามีความหลากหลาย ทั้งในแง่ เพศ วัย สถานภาพทางเศรษฐกิจและสังคม งานอดิเรก และวิถีชีวิต ขนาดของห้างสรรพสินค้าและความหลากหลายของร้านค้าภายในห้างฯ รองรับลูกค้าที่มีความหลากหลาย ดังนั้นแล้วการจัดกิจกรรมที่ห้างสรรพสินค้าจึงส่งผลให้วัฒนธรรมบอร์ดเกมขยายฐานสมาชิกออกไปให้กว้างขวางมากขึ้น

นอกจากนี้แล้วห้างสรรพสินค้ายังมีความหมายถึง “การบริโภค” อันเป็นองค์ประกอบสำคัญตามแนวคิดหลังวัฒนธรรมย่อย ผู้คนที่มาร่วมกิจกรรมที่ห้างสรรพสินค้าสามารถซื้อบอร์ดเกมจากร้านบอร์ดเกมที่มาออกบูธหรือในร้านหนังสือที่มีขายบอร์ดเกม นอกเหนือไปจากที่พวกเขายังสามารถเดินซื้อสินค้าอื่น ๆ ในห้างสรรพสินค้าได้อีกด้วย

ในแง่ของสไตล์และการใช้เวลาว่าง การจัดกิจกรรมเกี่ยวกับบอร์ดเกมในห้างสรรพสินค้าและศูนย์การค้าจึงเป็นเสมือนการขยายพื้นที่ทางสังคมไปสู่กลุ่มคนที่มิใช่สไตล์และการใช้เวลาว่างของกลุ่มคนที่อาจมิได้เป็นสมาชิกของวัฒนธรรมย่อยบอร์ดเกม พวกเขาอาจมีเจตนา

เพื่อมาชมภาพยนตร์ เลือกซื้อสินค้า หรือรับประทานอาหาร ในห้างสรรพสินค้า โดยมีได้คุ้นเคยกับวัฒนธรรมบอร์ดเกม แต่เมื่อเห็นการจัดกิจกรรมเกี่ยวกับบอร์ดเกม การยืนดูหรือแม้แต่เข้าร่วมกิจกรรมจึงเท่ากับเป็นการเปิดประสบการณ์ให้พวกเขาข้ามพ้นวัฒนธรรมเดิมของตน จนอาจนำไปสู่ความสนใจในบอร์ดเกม ประกอบเป็นอัตลักษณ์ใหม่ และก้าวเข้ามาเป็นสมาชิกของวัฒนธรรมย่อยบอร์ดเกมได้ในโอกาสต่อไป

3. บ้าน

บ้านเป็นพื้นที่อีกแห่งหนึ่งที่ใช้ในการสร้างกิจกรรมเกี่ยวกับบอร์ดเกม การเล่นเกมที่บ้านนั้นมักเป็นครอบครัวหรือไม่ก็ผู้ที่ไม่ประสงค์จะไปเล่นบอร์ดเกมที่บ้านบอร์ดเกมคาเฟ่ อันที่จริงแล้วบ้านถือเป็นพื้นที่ของวัฒนธรรมบอร์ดเกมมาแต่ยุคดั้งเดิมก่อนจะมีบอร์ดเกมคาเฟ่ เป็นสถานที่ซึ่งทำให้บอร์ดเกมมีความหมายเป็นกิจกรรมภายในครอบครัว สำหรับปัจจุบันการเล่นบอร์ดเกมกับเด็กเล็ก ๆ ในบ้านก็ยังเป็นทางเลือกหนึ่งสำหรับนักเล่นบอร์ดเกม

4. ที่ทำงาน

สำนักงานสมัยใหม่หลายแห่งนิยมจัดหาบอร์ดเกมไว้ให้พนักงานเล่นเพื่อผ่อนคลายความเครียดจากการทำงานหรือไม่ก็เพื่อให้พนักงานจากต่างแผนกกันได้มีโอกาสทำความรู้จักและสังสรรค์กันโดยผ่านบอร์ดเกม

สิ่งที่น่าสนใจคือ การจัดสวัสดิการให้พนักงานสามารถทำได้หลายแบบ เช่น ห้องพักผ่อนของส่วนรวม (Common Room) สำหรับนั่งดูโทรทัศน์ โต๊ะพูลหรือบิลเลียด บาร์ ฯลฯ แต่สำนักงานหลายแห่งก็เลือกบอร์ดเกมเป็นกิจกรรมสำหรับคลายเครียดให้พนักงาน องค์กรเหล่านี้ส่วนมากมีภาพลักษณ์เรื่องความเป็นองค์กรสมัยใหม่ที่ทำธุรกิจเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ไม่ยึดติดกับกรอบความคิดเดิม ๆ เช่นบริษัทเอเยนซีโฆษณา หรือไม่ก็บริษัทข้ามชาติที่มีสำนักงานใหญ่อยู่ในประเทศที่มีวัฒนธรรมเรื่องการเล่นบอร์ดเกมในที่ทำงานอยู่แล้ว จึงนำมาเผยแพร่ยังสำนักงานในประเทศไทยด้วย (ภาวรินทร์ เลิศบางพลัด, สัมภาษณ์, 9 ก.ย. 2561; เสกฐวุฒิ จันทรเพ็ญสุข, สัมภาษณ์, 9 กันยายน, 2561) ที่ทำงานจึงเป็นพื้นที่สำคัญอีกแห่งหนึ่งในการที่พนักงานขององค์กรได้แสดงออกถึงสไตล์แบบใหม่อัน

ต่างไปจากสไตล์ดั้งเดิมอย่างการนั่งดูโทรทัศน์ร่วมกัน หรือเล่นพูลด้วยกัน

5. โรงเรียนและสถาบันการศึกษา

โรงเรียนและสถาบันการศึกษาเป็นพื้นที่อีกแห่งหนึ่งที่วัฒนธรรมบอร์ดเกมได้แพร่กระจายไป โดยกิจกรรมในพื้นที่การศึกษานี้มีทั้งกิจกรรมที่สถาบันการศึกษาแห่งนั้นเป็นผู้จัดเอง และกิจกรรมที่องค์กรภายนอกเข้าไปดำเนินการกับนักเรียนนักศึกษาหรือบุคลากรในสถาบัน

ปัจจุบันนี้มีหลายโรงเรียนนำบอร์ดเกมไปใช้เป็นสื่อการสอน ครูอาจารย์ที่มีความรู้เกี่ยวกับบอร์ดเกมอาจจะหาเกมใช้เอง เช่น ใช้เกมวิวัฒนาการ (Evolution) เกมสังเคราะห์แสง (Photosynthesis) สำหรับวิชาชีววิทยาและวิทยาศาสตร์ระดับมัธยมศึกษา เป็นต้น ส่วนครูที่สนใจบอร์ดเกมแต่ไม่รู้จักเกมมากพอก็อาจติดต่อร้านบอร์ดเกมคาเฟ่เพื่อขอคำแนะนำหรือเชิญชวนให้มาทำกิจกรรมในสถานศึกษาของตน นอกจากนี้บางโรงเรียนและมหาวิทยาลัยได้จัดบอร์ดเกมให้บริการในห้องสมุด

จะเห็นได้ว่าโรงเรียนซึ่งแต่เดิมไม่เคยเปิดพื้นที่ให้กับ “การเล่นเกม” ที่อยู่นอกเหนือการเรียนการสอนในหลักสูตร ในอดีตนั้นการเล่นเกมในโรงเรียนมักเป็นกิจกรรมที่นักเรียนเป็นฝ่ายริเริ่มและดำเนินการเอง โดยมิได้ผ่านการรับรู้หรือสนับสนุนของโรงเรียน ขณะที่ในปัจจุบันกลับเป็นครูอาจารย์หรือผู้บริหารโรงเรียนจัดหาบอร์ดเกมมาเป็นส่วนหนึ่งของโรงเรียน ไม่ว่าจะเป็นส่วนหนึ่งของการเรียนการสอนหรือกิจกรรมในโรงเรียนก็ตาม สิ่งนี้สัมพันธ์กับความหมายของ “การเล่นเกม” ที่ได้รับการยอมรับในโรงเรียน

6. โลกาไซเบอร์

พื้นที่ในโลกไซเบอร์ที่พบว่าเป็นพื้นที่ทางสังคมของวัฒนธรรมบอร์ดเกมนั้นได้แก่ เฟซบุ๊กแฟนเพจ เว็บไซต์ และในยูทูบ เป็นช่องทางสำคัญ

เฟซบุ๊กแฟนเพจและเว็บไซต์เป็นพื้นที่ในโลกไซเบอร์ที่ผู้คนในแวดวงบอร์ดเกมมักใช้ในการสื่อสารกับผู้คนทั่วไป ไม่ว่าจะเป็นร้านบอร์ดเกมคาเฟ่ ผู้ออกแบบเกม ผู้รีวิวและผู้ผลิตรายการบอร์ดเกม นักเล่นบอร์ดเกม โดยมีเนื้อหาเกี่ยวกับบอร์ดเกมและการขายบอร์ดเกม เนื้อหาเกี่ยวกับกิจกรรมบอร์ดเกม เนื้อหาเกี่ยวกับข้อมูลหรือข่าว

คราวที่น่าสนใจเกี่ยวกับบอร์ดเกม และการแบ่งปันเนื้อหา
กันระหว่างสมาชิกในชุมชนบอร์ดเกม ในขณะที่ชองยูทูปนั้น
เป็นช่องทางสำหรับการนำเสนอวิดีโอคลิป ดังนั้นจึงมัก
นำมาใช้สำหรับการเผยแพร่คลิปการเล่นบอร์ดเกม แนะนำ
เกม และอธิบายกฎกติกาของบอร์ดเกม

ความหมายที่ปรากฏในพื้นที่ทางสังคมของ บอร์ดเกม

เมื่อผู้คนแต่ละกลุ่มในวัฒนธรรมบอร์ดเกมเข้ามา
สื่อสารและสร้างปฏิสัมพันธ์กันตามวิถีชีวิตของตนภายใน
พื้นที่ทางสังคมดังได้กล่าวมาแล้วนั้น ส่งผลให้เกิดการ
แลกเปลี่ยนและร่วมสร้างความหมายดังต่อไปนี้

1. พื้นที่ของการเชื่อมต่อระหว่างผู้คน

การเชื่อมต่อระหว่างผู้คนเป็นหัวใจสำคัญของ
บอร์ดเกมนอกเหนือจากความสุข จะว่าไปแล้วบอร์ดเกมก็
คือเกมออนไลน์ที่ติดระบบคอมพิวเตอร์และอัลกอริทึมใน
การคำนวณออกไป และเพิ่มปฏิสัมพันธ์แบบเห็นหน้าค่าตา
ระหว่างผู้เล่น รวมถึงสร้างการเชื่อมต่อกับผู้คนต่างๆ ดังนี้

1.1 การเชื่อมต่อระหว่างผู้เล่น

บอร์ดเกมนั้นส่งเสริมการสื่อสารแบบเห็นหน้าค่า
ตากัน การอยู่ในบรรยากาศเดียวกันทำให้ผู้เล่นมีอารมณ์
ความรู้สึกต่อเกมร่วมกัน “ถือเป็นลักษณะสำคัญที่เกม
แพลตฟอร์มดิจิทัลทำไม่ได้” (วัฒนชัย ตรีเดชา, สัมภาษณ์,
28 สิงหาคม 2561)

นอกจากนี้แล้ว เนื่องจากบอร์ดเกมโดยทั่วไป
ประกอบด้วยตัวละครผู้เล่น เงื่อนไขและกติกาของเกม
เป้าหมายของเกม และวิธีการที่ใช้ในการเอาชนะเกม เช่น
เกมโรคระบาด (*Pandemic*) เป็นเกมที่สมมติสถานการณ์
โรคระบาดไปทั่วโลก ผู้เล่นจะต้องสวมบทบาทเป็นบุคลากร
สาธารณสุขแต่ละด้านที่ทำงานร่วมกันตามแนวทางของเกม
ร่วมมือกัน (Cooperative Games) เพื่อช่วยกันยับยั้งโรค
ระบาดนี้ บอร์ดเกมได้จำลองสถานการณ์และเงื่อนไขของ
เกม ปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นจึงเป็นการสื่อสารระหว่างบุคคลที่
สวมบทบาทแตกต่างกันไป และปฏิสัมพันธ์นี้ดำรงอยู่
ระยะเวลาหนึ่งจนกว่าเกมจะจบ พวกเขาจำเป็นจะต้องคิด
วิเคราะห์ วางแผนเป็นขั้นเป็นตอน ชักจูงใจ สื่อสารกับผู้อื่น
เพื่อให้บรรลุเป้าหมายของเกม

อย่างไรก็ตาม ในระหว่างการเล่นเกม แม้ผู้เล่นจะ
เชื่อมต่อกันตามบทบาทของตน เช่น เป็นพ่อค้า เป็นผู้เอาตัว
รอดจากซอมบี้ เป็นบุคลากรสาธารณสุข แต่ในอีกทางหนึ่ง
แล้วผู้เล่นก็ยังคงเป็นตัวของตัวเอง พวกเขายังคงตระหนักรู้
ได้ว่าตนเองเป็นใคร และเกมที่กำลังเล่นอยู่ก็เป็นเพียง
บทบาทสมมติ พวกเขายังสามารถสร้างปฏิสัมพันธ์กัน
พูดคุยเรื่องราวในชีวิตนอกเกมได้ การเล่นเกมจึงเป็น
การเชื่อมต่อกันระหว่างพื้นที่ของเกม (Game Space) และ
พื้นที่กายภาพ (Physical Space) ของผู้เล่น

1.2 การเชื่อมต่อกันระหว่างสมาชิกใน วัฒนธรรมบอร์ดเกม

บอร์ดเกมมิใช่เพียงแค่ทำให้ผู้เล่นเล่นเกมเข้ามา
เชื่อมต่อกันเท่านั้น หากยังสร้างความเชื่อมต่อกันระหว่าง
กลุ่มทางสังคมภายในวัฒนธรรมบอร์ดเกมโดยมีผู้เล่นเป็น
ศูนย์กลางของวัฒนธรรมอีกด้วย เนื่องจากบอร์ดเกมที่เล่น
กันทั่วไปนั้นเป็นภาษาอังกฤษซึ่งเป็นข้อจำกัดของการ
เชื่อมต่อกันระหว่างคนเล่นเกม ในร้านบอร์ดเกมคาเฟ่มี
ผู้สอนเกมคอยอธิบาย ส่วนผู้ได้รับลิขสิทธิ์แปลเกมเป็น
ภาษาไทยก็ช่วยให้นักเล่นบอร์ดเกมก้าวข้ามกำแพง
ภาษาอังกฤษ “บอร์ดเกมแปลไทยมันสามารถสร้าง
ประสบการณ์การเล่นเกมที่ลูกค้าให้เติบโตต่อไปได้
เรื่อยๆ” (Roll Your Dice, 2561) ส่วนผู้ผลิตรายการและ
เนื้อหาต่างๆ เผยแพร่ทางอินเทอร์เน็ตก็ช่วยเผยแพร่ความรู้
เกี่ยวกับบอร์ดเกม อีกทั้งช่วยขยายฐานสมาชิกวัฒนธรรม
บอร์ดเกมให้กว้างขวางขึ้น

1.3 การเชื่อมต่อกับองค์กรภายนอกวัฒนธรรม บอร์ดเกม

นอกจากบอร์ดเกมจะเชื่อมต่อระหว่างผู้คนที่อยู่
ในวัฒนธรรมเดียวกันแล้ว บอร์ดเกมยังเชื่อมต่อไปถึง
วัฒนธรรมหรือบริบทภายนอกโดยผ่านพื้นที่ทางสังคมแห่งนี้
ดังที่ แมรี หลุยส์ แพร์ต ใช้คำว่า “เขตการติดต่อ” อัน
หมายถึงการเชื่อมต่อระหว่างวัฒนธรรมหลายอย่างที่เข้ามา
แลกเปลี่ยนหรือปะทะสังสรรค์กันภายในพื้นที่ทางสังคม
เดียวกัน สำหรับวัฒนธรรมย่อยบอร์ดเกมแล้ว จะพบการ
เชื่อมต่อกับองค์กรหน่วยงานภายนอกวัฒนธรรมบอร์ดเกม
โดยที่สำหรับผู้คนในวัฒนธรรมบอร์ดเกมอาจเป็นความ
พยายามในการขยายฐานผู้เล่นบอร์ดเกมเพื่อให้วัฒนธรรม

บอร์ดเกมเป็นที่รู้จักในวงกว้างกว่าเดิม อย่างไรก็ตามผู้คนจากวัฒนธรรมอื่นก็อาจให้ความหมายหรือมีเป้าหมายในการเข้าร่วมกับวัฒนธรรมบอร์ดเกมที่ต่างกัน

การเชื่อมต่อกับสถานศึกษา ไม่ว่าจะเป็นในรูปแบบของร้านบอร์ดเกมคาเฟ่เข้าไปทำกิจกรรมในโรงเรียน หรือการจัดประกวดเกมในระดับเด็กนักเรียนก็ตาม ล้วนเป็นการสร้างฐานผู้เล่นที่เป็นคนรุ่นใหม่ ส่วนการเชื่อมต่อกับห้างสรรพสินค้าก็เป็นการเชื่อมต่อกับผู้บริโภคที่ออกมาซื้อของสินค้าต่าง ๆ ให้ซื้อบอร์ดเกมกลับไปด้วย

จากการวิจัยยังพบว่าทีมงานบอร์ดเกมไนท์เข้าไปทำกิจกรรมเล่นบอร์ดเกมให้ดูบนเวที “งานสัปดาห์หนังสือแห่งชาติ” เช่นเดียวกับบอร์ดเกมมีจำหน่ายในร้านหนังสือบีทูเอส (B2S) ด้วยเหตุนี้บอร์ดเกมจึงถูกนำไปเชื่อมต่อกับวัฒนธรรมการอ่าน

นอกจากนี้ธุรกิจอย่าง บริษัทบ้านปู จำกัด (มหาชน) ที่เข้ามาสนับสนุนกิจกรรมบอร์ดเกมอย่างงานบ้านปูสปอร์ตไทยแลนด์ (Banpu B-Sport Thailand) รวมถึงการร่วมกับภาคการศึกษาในการสนับสนุนโครงการประกวดออกแบบบอร์ดเกมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา

การเชื่อมต่อกับฝ่ายต่าง ๆ นอกแวดวงบอร์ดเกม ไม่ว่าจะเป็นห้างสรรพสินค้า สถาบันการศึกษา ธุรกิจเอกชน ฯลฯ นับเป็นการแพร่กระจายวัฒนธรรมไปสู่พื้นที่ลักษณะอื่น หรืออีกนัยหนึ่งคือการเชื้อเชิญให้วัฒนธรรมอื่นเข้ามาร่วมแบ่งปันพื้นที่ทางสังคมร่วมกับวัฒนธรรมย่อยบอร์ดเกม ส่งผลให้วัฒนธรรมบอร์ดเกมขยายตัวไปซ้อนทับกับวัฒนธรรมอื่นและบริบทอื่น

2. พื้นที่ของการประกอบสร้างความหมายร่วมกัน

2.1 การต่อต้านการให้ความหมายเชิงลบต่อ “เกม”

กระแสการให้ความหมายเชิงลบต่อเกมของผู้ใหญ่ในยุคทศวรรษ พ.ศ. 2520 เป็นต้นมา เดชรัต สุขกำเนิด เห็นว่าเด็กในเวลานี้ “ทำอะไรก็ได้ขอร้องอย่างเดียวว่าอย่าทำให้ผู้ใหญ่เดือดร้อน มันเป็นยุคที่ไปทำอะไรก็ได้ แล้วก็มานั่งเรียนหนังสือแล้วก็สอบให้ได้” (เดชรัต สุขกำเนิด, สัมภาษณ์, 21 ก.ค. 2562) ในขณะที่เด็กบางส่วนไม่อาจรักษาสมดุลในการใช้ชีวิตระหว่างการเล่นเกมกับชีวิต

นอกเหนือจากเกม จึงถูกเรียกขานว่าเป็น “เด็กติดเกม” เด็กที่มีโอกาสได้เล่นเกมโดยไม่ถูกผู้ปกครองตำหนิหรือมองในทางลบจึงมีแต่เด็กที่รับผิดชอบตนเองในเรื่องการเรียนได้เท่านั้น (วรารัณ ทศน์พันธุ์, สัมภาษณ์, 31 ก.ค. 2562) ความหมายเชิงลบต่อเกมจึงเกิดขึ้นมาพร้อมกับความรู้สึกละอายใจที่บุตรหลานของผู้ใหญ่เสียการเรียน

ต่อเมื่อเด็ก ๆ กลุ่มนี้เติบโตเป็นผู้ใหญ่ พวกเขาให้ความหมายต่อสิ่งรอบตัวเปลี่ยนไปจากรุ่นพ่อแม่ “รุ่นเราเป็นรุ่นที่มีทัศนคติทางบวกต่อเกม แล้วเราก็อยากให้ลูกเราเล่นเกม ผมก็อยากให้ลูกของผมเล่นเกม” (ตรัง สุวรรณศิลป์, สัมภาษณ์, 30 มิ.ย. 2562)

หากพิจารณาจากมุมมองของแนวคิดวัฒนธรรมย่อย ก็อาจกล่าวได้ว่าเด็กที่เติบโตมาในยุควิดีโอเกมเป็นผู้ริเริ่มการต่อต้านการให้ความหมายเชิงลบต่อเกม คนกลุ่มนี้ไม่มองว่าเกมมีความหมายเชิงลบแบบรุ่นพ่อแม่ของตน อีกนัยหนึ่งก็คือคนกลุ่มนี้ “ต่อต้าน” การให้ความหมายเชิงลบต่อเกม สำหรับคนที่มีครอบครัวก็เลี้ยงลูกโดยไม่รังเกียจการเล่นเกมที่ตนเองประสบมาในวัยเด็ก ผลที่ตามมาคือการสร้างทัศนคติเชิงบวกต่อเกม ไม่เพียงต่อวิดีโอเกมแต่ยังรวมไปถึงบอร์ดเกม เมื่อให้ความหมายเปลี่ยนไป ก็ส่งผลต่อความต้องการใช้พื้นที่ของพวกเขาที่สัมพันธ์กับความหมายที่เปลี่ยนไป ทำให้เกิดพื้นที่ทางสังคมอย่างเช่นบอร์ดเกมคาเฟ่ งานเทศกาลบอร์ดเกม ฯลฯ เมื่อได้ใช้พื้นที่เหล่านี้ซ้ำ ๆ ก็นำไปสู่การคิดต่อยอดถึงการให้ความหมายต่อ “บอร์ดเกม” ว่าสัมพันธ์ต่อชีวิตพวกเขาอย่างไร และขยายไปเชื่อมต่อกับพื้นที่อื่น ๆ ที่พวกเขาคุ้นเคยอยู่แล้วอย่างเช่นโรงเรียนต่อไป

2.2 การต่อต้านและผสมผสานกับอัตลักษณ์ของเกมคอมพิวเตอร์ วิดีโอเกม และเกมออนไลน์

แม้บอร์ดเกมจะเป็น “เกม” หรือ “การละเล่น” รูปแบบหนึ่งที่มีหน้าที่พื้นฐานคือเพื่อความสนุกสนาน แต่บอร์ดเกมก็มีอัตลักษณ์เฉพาะตัว เมื่อเปรียบเทียบกับเกมกระแสหลักอย่างวิดีโอเกม หรือแม้แต่เกมออนไลน์ซึ่งเป็นแพลตฟอร์มที่ได้รับความนิยมอย่างมากแล้ว ผู้เล่นบอร์ดเกมเห็นว่าเกมชนิดนี้มีลักษณะเด่นที่ความยืดหยุ่น ผู้เล่นสามารถตกลงกันได้ว่าจะเล่นตามกฎที่ระบุในเกมหรือปรับเปลี่ยนกฎบางอย่าง เมื่อเล่นแต่ละครั้งหรือเล่นกับผู้เล่น

คนละกลุ่มกัน ก็ยังอาจใช้กติกาที่แตกต่างกันได้ อันเป็นสิ่งที่วิดีโอเกมทำไม่ได้ (ทรงสิทธิ์ แพรเพ็ชร, อ้างแล้ว; ธนชัย วรอาจ, สัมภาษณ์, 9 ก.ย. 2561) ดังที่อาจสรุปได้ว่า “*เกมคอมพิวเตอร์กำหนดผู้เล่น แต่บอร์ดเกมนี้ผู้เล่นกำหนดเกม*” (ธนภัทร สรกุล, สัมภาษณ์, 9 ก.ย. 2561)

นอกจากนี้แล้วในขณะที่การเล่นเกมนอนไลน์ส่วนใหญ่แล้ว การจ่ายเงินให้ระบบเกมมีส่วนเกี่ยวข้องกับการประสบความสำเร็จในการเล่น เกมส่งผลให้ตัวละครที่เล่นมีความสามารถมากขึ้น มีอุปกรณ์พิเศษที่ดีขึ้น ใช้นเวลาน้อยลงในการผ่านด่านหรือเอาชนะเกม เป็นต้น ในขณะที่การเล่นบอร์ดเกมนั้นการจ่ายเงินเพิ่มไม่มีความสำคัญต่อการประสบความสำเร็จนี้ (รักชน พุทธรังษี, สัมภาษณ์, 11 ก.ค. 2562) ส่วนในแง่ปฏิสัมพันธ์ขณะเล่นเกม นั้น บอร์ดเกมเรียกร้องการมาอยู่ร่วมกันของผู้เล่นและสร้างปฏิสัมพันธ์ต่อกันมากกว่าเกมนอนไลน์ซึ่งสามารถเล่นที่ใดก็ได้ (เดชรัต สุขกำเนิด, อ้างแล้ว; สรวดี ผดุงศิริเศรษฐ์, สัมภาษณ์, 19 มิ.ย. 2562)

อย่างไรก็ตาม แม้ว่าอัตลักษณ์บางอย่างของบอร์ดเกมเป็นการต่อต้านอัตลักษณ์ของเกมนอนไลน์ แต่ก็ไม่ได้หมายความว่าบอร์ดเกมเป็นคู่แข่งกับวิดีโอเกมโดยตรง จากการศึกษาพบว่าผู้เล่นบอร์ดเกมทุกคนต่างล้วนเล่นหรือเคยเล่นวิดีโอเกมรูปแบบใดรูปแบบหนึ่ง ไม่ว่าจะเป็นเกมคอนโซล เกมคอมพิวเตอร์ หรือเกมบนโทรศัพท์สมาร์ทโฟนก็ตาม พวกเขาต่างก็ได้ต่อต้านการเล่นวิดีโอเกม (วัฒนชัย ตรีเทศา, อ้างแล้ว; วิภาพรรณ วงษ์สว่าง, สัมภาษณ์, 30 ก.ค. 2562) และคนที่เล่นวิดีโอเกมก็ได้ต่อต้านบอร์ดเกม แต่พวกเขาเลือกเล่นเกมแต่ละประเภทในโอกาสที่แตกต่างกัน เช่น เล่นบอร์ดเกมในเวลาที่ต้องการความสนุกสนานจากปฏิสัมพันธ์กับคนรอบข้าง และเล่นเกมออนไลน์ในเวลาที่อยู่คนเดียวหรือเล่นเพื่อฆ่าเวลา ดังนั้นแล้วอัตลักษณ์ของคนเล่นเกมจึงไม่จำเป็นต้องเลือกกว่าตนเองเป็นคนของวัฒนธรรมวิดีโอเกมหรือบอร์ดเกมเพียงอย่างเดียว แต่สามารถประกอบสร้างอัตลักษณ์ที่ผสมผสานหลายวัฒนธรรมเข้าไว้ด้วยกันได้ ด้วยเหตุนี้แล้วจึงยากที่จะกล่าวว่าผู้อยู่ในวัฒนธรรมบอร์ดเกม “ต่อต้าน” ค่านิยมวิดีโอเกมหรือเกมนอนไลน์ในปัจจุบันที่เป็นเกมกระแสหลักตามนัยของแนวคิดวัฒนธรรมย่อย แต่มีอัตลักษณ์แบบข้ามพ้น

วัฒนธรรมที่สอดคล้องกับแนวคิดหลังวัฒนธรรมย่อยมากกว่า

2.3 สไตล์และการใช้เวลาว่าง

จากการศึกษาพบว่าสไตล์ของคนเล่นบอร์ดเกมมิได้เป็นการตอบสนองต่อการล่มสลายของชนชั้นแรงงานตามแบบสไตล์ของวัฒนธรรมย่อยของสำนักเบอร์มิงแฮม นอกจากนี้สไตล์ของคนเล่นบอร์ดเกมก็ไม่ใช่เรื่องเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายอย่างพวกพังค์ สกินเฮด ม็อด ฯลฯ แต่เกิดจากค่านิยมและพฤติกรรมแบบชนชั้นกลางที่เติบโตมาด้วยทัศนคติเชิงบวกต่อเกม พวกเขาได้เข้าสู่วัฒนธรรมบอร์ดเกมเพราะมีอุปสรรคด้านเศรษฐกิจและสังคม หากแต่พวกเขาเป็น “เผ่าพันธุ์ใหม่” ที่ผู้คนร่วมแบ่งปันข้อมูลกันตามแนวคิดหลังวัฒนธรรมย่อย

เกมที่ผู้เล่นเกมแต่ละคนเลือกเล่นนั้นสะท้อนถึงความชอบ สไตล์ บางคนอาจชอบเล่นแนววัตถุ บางคนชอบเล่นเกมแนวกลยุทธ์ จากการสำรวจพบว่าผู้เล่นมีแนวโน้มจะสนใจเกมที่มีส่วนสอดคล้องกับอัตลักษณ์ด้านอื่นของตน หรือนัยหนึ่งก็คือผู้เล่นมักใช้อัตลักษณ์เดิมของตนเป็นมุมมองในการให้ความหมายต่อบอร์ดเกม เป็นต้นว่านักมานุษยวิทยาสนใจเกม*เดอะเกมออฟไธโรนส์ (The Game of Thrones)* ด้วยเห็นว่าเกมนี้แสดงถึงมิติความเป็นมนุษย์อย่างสูง นักวางแผนระบบก็สนใจเกม*ผู้บุกเบิกแห่งคาทาน (The Settlers of Catan)* ด้วยเหตุว่าเกมนี้เป็นแนวการวางแผนกลยุทธ์ ส่วนผู้เชี่ยวชาญด้านเศรษฐศาสตร์การเกษตรและทรัพยากรก็สนใจเกม*สโตนเอจ (Stone Age)* ในมิติการบริหารจัดการทรัพยากร (ธนชัย วรอาจ, อ้างแล้ว; ตรัง สุวรรณศิลป์, อ้างแล้ว; เดชรัต สุขกำเนิด, อ้างแล้ว)

ผู้วิจัยเห็นว่าสไตล์ตามแนวคิดเรื่องวัฒนธรรมย่อยที่สนใจศึกษาการแต่งกาย วิธีการพูด วิธีการกระทำ แนวดนตรีนั้นแตกต่างจากสไตล์ของของวัฒนธรรมบอร์ดเกมการเล่นเกมที่เน้นการคิดวางแผน การสื่อสาร และการสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่น สำหรับผู้ที่นิยมเล่นบอร์ดเกมประเภทเกมกลยุทธ์ (Strategy Games) ที่เน้นการคิดวิเคราะห์และวางแผนซึ่งเป็นบุคลิกของ “ความเนิร์ด” บอร์ดเกมอาจเรียกได้ว่าเป็นพื้นที่ทางสังคมของคนกลุ่มนี้ สอดคล้องกับที่ วรางคณา ทัศนพันธุ์ เห็นว่าในอดีตนั้นไม่มี

งานอดิเรกหรือกิจกรรมสำหรับคนกลุ่มนี้ ดังนั้นเมื่อมีบอร์ดเกมจึงช่วยตอบสนองความต้องการของกลุ่มเนิร์ด (วรางคณา ทศน์พันธุ์, อ้างแล้ว)

ผู้เล่นบอร์ดเกมส่วนใหญ่นั้นวางแผนสำหรับเวลาว่างไว้ล่วงหน้า เช่น การชักชวนเพื่อนมาเล่นเกมที่บ้าน การชักชวนกันไปเล่นเกมที่บอร์ดเกมคาเฟ่ รวมถึงการนำบอร์ดเกมติดตัวไปสำหรับการเดินทางพักผ่อน ขณะที่บางคนอาจมีเวลาว่างไม่ตรงกับเพื่อน ก็จะเลือกใช้วิธีไปที่บอร์ดเกมคาเฟ่แล้วชวนลูกค้าคนอื่นในร้านมาร่วมวงเล่นเกมเดียวกัน (พงษ์วรารกร สุขสวัสดิ์, สัมภาษณ์, 9 ก.ย. 2561)

3. พื้นที่ของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์

นอกจากการแปลบอร์ดเกมเป็นภาษาไทยแล้ว พื้นที่ของวัฒนธรรมบอร์ดเกมในประเทศไทยยังขยายไปสู่การออกแบบบอร์ดเกมเอง ทรงสิทธิ์ แพรเพ็ชร เจ้าของร้านบอร์ดเกมคาเฟ่และนักออกแบบบอร์ดเกมมีความเห็นว่า “ไหน ๆ เราอยู่ตรงนั้นแล้ว เราฝึกทำเกมเองดีกว่า ผมก็เลยเลือกเน้นจะทำเกมเอง ลองผลิตลองถูกกันไป กว่าจะได้ออกมาเป็นเกมเกมหนึ่งก็ต้องลองทดสอบกันเป็นร้อย ๆ ครั้ง อยู่แล้ว ลองเล่นกับกลุ่มนี้ กลุ่มนั้น ว่ามันใช้ได้ไหม แล้วค่อยวางตลาดออกมาแข่งกับของต่างประเทศกัน” (ทรงสิทธิ์ แพรเพ็ชร, อ้างแล้ว)

จนกระทั่งปัจจุบันนี้มีชุมชนของกลุ่มนักออกแบบบอร์ดเกมคนไทยในเฟซบุ๊กแฟนเพจชื่อ Thai Board Game Designers และ Board Game Developer Thailand ทั้งสองแฟนเพจมีเนื้อหาเกี่ยวกับข้อมูลการประกวดเกม การสอบถามความคิดเห็นและแบ่งปันประสบการณ์เกี่ยวกับการออกแบบบอร์ดเกม การประชาสัมพันธ์การทดสอบเกม (play testing) ที่ร้านบอร์ดเกมคาเฟ่เพื่อให้ผู้เล่นใจเข้าร่วม รวมถึงข้อมูลสาระน่าสนใจเกี่ยวกับบอร์ดเกม

การทดลองเล่น (Play testing) เป็นกระบวนการที่สำคัญอย่างหนึ่งของการออกแบบเกม ซึ่งนักออกแบบบอร์ดเกมมักร่วมมือกับร้านบอร์ดเกมคาเฟ่ ในการใช้สถานที่สำหรับให้นักออกแบบได้ลองทดสอบบอร์ดเกมของตน รับฟังความคิดเห็น ก่อนจะนำกลับไปปรับปรุงแก้ไขจุดบกพร่อง ดังเช่นในงาน “งานรวมพลนักออกแบบบอร์ดเกมไทย” ที่จัดขึ้นที่ร้านตริ้นพันธุ์หอยบอร์ดเกมคาเฟ่ เมื่อปรับปรุงเกมจนเป็นที่พอใจแล้ว นักออกแบบเกมก็จะนำ

บอร์ดเกมไปเสนอบริษัทผู้ผลิตเกม หากผ่านการพิจารณา ก็จะนำไปสู่การปรับปรุงตามความเห็นของผู้จัดพิมพ์อีกทีหนึ่ง

วัฒนชัย ตริ์เดชา ผู้บริหารบริษัทที่วี่มั้ง ผู้ผลิตรายการบอร์ดเกมในช่องทางยูทูบ มีประสบการณ์จากการผลิตรายการมายาวนาน และต้องการขยายไปสู่การผลิตเกมของตัวเอง ประกอบกับพนักงานจำนวนหนึ่งมีแนวความคิดต้องการทำเกมอยู่แล้ว วัฒนชัยจึงตั้งกลุ่มย่อยภายในบริษัทสำหรับผู้สนใจ เพื่อพูดคุยกันเรื่องการออกแบบเกม ศึกษาข้อมูล วิเคราะห์วิจัย จนนำมาสู่การผลิตเกม *คงแคง* ที่มีเขาเป็นผู้ออกแบบเอง นอกจากนี้ยังขยายไปสู่การทำโครงการบีจีเอ็นทีเอช (BGNth) ที่มีลักษณะคล้ายกับแพลตฟอร์มคิกสตาร์ตเตอร์ (Kick Starter) ที่ใช้ในการระดมทุนเพื่อทำโครงการอย่างหนึ่งอย่างใด แต่ต่างกันตรงที่โครงการบีจีเอ็นทีเอชนอกจากเป็นแพลตฟอร์มสำหรับระดมทุนแล้ว ทางบริษัทที่วี่มั้งยังเป็นพี่เลี้ยงในการออกแบบ การจัดพิมพ์ การตลาด และลงทุนผลิตให้ โดยผู้ออกแบบจะได้รับค่าตอบแทนตามราคาและจำนวนผลิตในลักษณะเดียวกับที่นักเขียนได้รับค่าลิขสิทธิ์จากสำนักพิมพ์

การประกวดบอร์ดเกมยังเป็นพื้นที่ของการสร้างสรรค์ที่อาจนำไปสู่การผลิตในเชิงอุตสาหกรรมอีกแบบหนึ่ง การประกวดบอร์ดเกมมีทั้งเพื่อความบันเทิง เพื่อนำเสนอประเด็นทางสังคม หรือเพื่อการเรียนรู้ ตัวอย่างของการประกวดบอร์ดเกมเช่นโครงการ “ปั้นกระดาน” ที่ร้านลานละเล่นจัดขึ้น 2 ครั้ง ในปี พ.ศ. 2559 และ 2562 สืบเนื่องจากทางร้านเล็งเห็นว่าเมื่อวัฒนธรรมบอร์ดเกมแพร่กระจายได้ระดับหนึ่ง ก็เชื่อว่าผู้คนมีความคิดอยากลองออกแบบเกม แต่ไม่มีเวทีนำเสนอ ผลสืบเนื่องก็คือมีเกมที่ได้รับการผลิตแม้ว่าบางเกมอาจไม่ใช่เกมที่ได้รับรางวัล (สรวดี ผดุงศิริเศรษฐ์, สัมภาษณ์, 19 มิ.ย. 2562)

4. พื้นที่ของการเรียนรู้และขับเคลื่อนสังคม

นอกจากบอร์ดเกมจะมีหน้าที่ด้านความสนุกแล้ว บอร์ดเกมบางเกมยังตอบสนองเรื่องการเรียนรู้อีกด้วย อย่างไรก็ตามการเรียนรู้ในที่นี้ไม่ได้หมายถึงเพียงการเรียนรู้ในแง่พัฒนาการทางด้านสติปัญญาของเด็กเท่านั้น หากยังหมายรวมถึงการใช้บอร์ดเกมสำหรับการเรียนรู้ในประเด็นต่าง ๆ และกระบวนการทำความเข้าใจในประเด็นนั้น ๆ

อีกด้วย เช่น บริษัท เอ.พี. ฮอนด้า จำกัด ได้สร้างสรรค์เกม นักพัฒนาความสุข โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อต้องการถ่ายทอดความรู้และค่านิยมอันดีงามให้เด็กคำนึงถึงผลประโยชน์ส่วนรวม อีกทั้งฝึกทักษะการเรียนรู้รอบรอบ เสริมทักษะ และการออกแบบความสุขจากการแบ่งปันให้ผู้อื่น (เอ.พี. ฮอนด้า, 2561) ส่วนบริษัท การ์นา ออนไลน์ ก็จัดงานประกวดออกแบบบอร์ดเกมโครงการ “ของขวัญจากพ่อ” จากโครงการพระราชดำริ ทั้งสองโครงการนี้เป็นตัวอย่างของการสร้างการเรียนรู้โครงการในพระราชดำรินี้ของในหลวงรัชกาลที่ 9 ผ่านบอร์ดเกม

เดชรัตน์ สุขกำเนิด อาจารย์ประจำภาควิชา เศรษฐศาสตร์เกษตรและทรัพยากร คณะเศรษฐศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ผู้ร่วมก่อตั้งกลุ่มเพื่อนเกมส์ และเป็นนักออกแบบบอร์ดเกม ได้นำบอร์ดเกมมาใช้ในการเรียนการสอน เช่น เรื่องการจัดการทรัพยากร ปัญหาขยะ ซึ่งเขาเห็นว่าปัญหาของการเรียนการสอนในปัจจุบันเกิดจากการที่ผู้สอนไม่เห็น “วิธีคิด” ของผู้เรียนซึ่งถือเป็นสิ่งสำคัญ “สิ่งที่มันขาดที่สุดคือเราไม่เห็นเด็กคิดกัน คือไม่ใช่เด็กไม่คิด แต่เรามองไม่เห็นสิ่งที่เขาคิด...เราเห็นแค่คำตอบของเขา...พูดง่ายๆ ว่าการเล่นเกมส์มันคือการยกวิธีคิดมาพูดกัน...ถ้าเราใช้บอร์ดเกม เราจะได้เห็นเลยว่าเขาใช้วิธีคิดอย่างไรกันแน่” (เดชรัตน์ สุขกำเนิด, อ้างแล้ว)

คณะวิทยาการการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ร่วมกับบริษัทบ้านปู จำกัด (มหาชน) ได้ดำเนินโครงการ “ออกแบบเกม ออกแบบสังคม” โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อบ่มเพาะนวัตกรรมทางสังคม ด้วยการจัดประกวดออกแบบบอร์ดเกมสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 มีระยะเวลาดำเนินโครงการ 2 ปี มีกิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการ โดยมีบุคลากรในแวดวงบอร์ดเกม ผู้เชี่ยวชาญในประเด็นของพื้นที่และชุมชนเป็นวิทยากร และนักศึกษาในคณะวิทยาการการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ เป็นพี่เลี้ยง นับเป็นการทำงานร่วมกันระหว่างภาคี 3 ฝ่าย อันได้แก่ องค์กรด้านการศึกษา องค์กรด้านสังคม และนักพัฒนาบอร์ดเกม

นอกเหนือจากผลลัพธ์ด้านบอร์ดเกมแล้ว เด็กนักเรียนที่เข้าร่วมโครงการล้วนมีความเห็นตรงกันว่า ตนเองได้เกิดการเรียนรู้ในการใช้ชีวิต เช่น มีวินัยในการเรียน มี

ความรับผิดชอบ จริ่งจ้งกับการทำงานมากขึ้น รวมไปถึงการพัฒนาประสิทธิภาพในการสื่อสาร การทำงานเป็นทีม การรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น ความกล้าแสดงออก

5. พื้นที่ของเสรีภาพในการแสดงออกทางการเมือง

จากการศึกษาข้อมูล ผู้วิจัยพบว่าบอร์ดเกมเข้ามาอยู่ในพื้นที่ของการแสดงออกทางการเมือง ไม่ว่าจะเป็นในแง่ของการสร้างสรรค์เกมที่เกี่ยวข้องกับการเมือง หรือว่าเกมทั่วไป แต่ว่าผู้เล่นได้แสดงออกเกี่ยวกับประเด็นการเมืองในขณะที่เล่นเกมเหล่านี้

เกม *Bangkok's Big Brother* ที่สร้างสรรค์โดยโครงการอินเทอร์เน็ตเพื่อกฎหมายประชาชน หรือที่เรียกว่า “ไอลอว์” (iLaw) เกมนี้ผู้เล่นแบ่งเป็น 2 ฝ่าย ได้แก่ฝ่ายทหารกับฝ่ายนักกิจกรรม ฝ่ายนักกิจกรรมมีหน้าที่สื่อสารข้อมูลไปยังประชาชน ส่วนฝ่ายทหารจะต้องปิดกั้นการสื่อสารให้ได้ อาจกล่าวได้ว่าเกมนี้เป็นบอร์ดเกมที่ให้ความรู้เรื่องการกระทำอันเสี่ยงต่อการผิดกฎหมาย แต่หากพิจารณาให้ลึกซึ้งจะพบว่าเกมนี้เป็นการเสียดสีรัฐบาลทหารโดยการดัดของฝ่ายทหารที่ใช้ป้องกันการสื่อสารของฝ่ายนักกิจกรรมนั้นมีการดัดอย่างเช่นการ์ด “ส่งทหารไปคุกคามที่บ้าน” “การมาตรา 44” ใช้ปิดกั้นการสื่อสารทุกอย่างได้ และ “การ์ดสั่งพิจารณาคดีการเมืองเป็นการลับ” ใช้ทำลายช่องทางการได้ข้อมูลของฝ่ายนักกิจกรรม

เช่นเดียวกับเกม *โคโคนัทเอมไพร์* (Coconut Empire) ที่ออกแบบโดย วิภาพรรณ วงษ์สว่าง กล่าวถึงประเทศหมู่เกาะโคโคนัทเอมไพร์ ซึ่งประกอบด้วยตัวละครที่เป็นตัวแทนของอำนาจ 6 ฝ่ายที่ต้องสถาปนาตนเองเป็นผู้นำครองอำนาจก่อนที่เทพเจ้าโคโคนัทจะตื่นจากการจำศีล กลไกที่สำคัญของเกมนี้คือการเจรจาต่อรอง เมื่อฝ่ายใดเป็นรัฐบาลก็สามารถทำอะไรก็ได้ ไม่เว้นแม้แต่ออกกฎหมายสืบทอดอำนาจให้ตนเองหรือโจมตีฝ่ายตรงข้าม รวมถึงสามารถเนรเทศใครก็ตามที่เป็นภัยต่อความมั่นคง

ในขณะที่เกม *Thai Democracy Timeline Game* เนื้อหาเกมเป็นการให้ความรู้เกี่ยวกับประวัติศาสตร์การเมืองไทย โดยไม่มีนัยในเชิงโจมตีบุคคลทางการเมือง ข้อความในการดัดหลีกเลี่ยงการใช้ถ้อยคำส่อเสียดหรือกล่าวตัดสินคุณค่าเหตุการณ์ทางการเมืองแต่ละเหตุการณ์

แต่ผู้เล่นก็ยังสามารถแสดงความคิดเห็นทางการเมืองในขณะที่เล่นได้ ดังจะเห็นได้จากคลิป BGN บอร์ดเกมในทวิต “ประชาธิปไตยในกำมือคุณ เล่นเกมนี้เสี่ยงช่องปลิว” ของช่อง BGN ที่ผู้เล่นอาศัยช่วงเวลาในระหว่างเล่นเกมนั้นแสดงความคิดเห็น เสียดี และวิพากษ์วิจารณ์การเมืองในขณะนั้น

การใช้บอร์ดเกมเป็นส่วนหนึ่งของการแสดงออกทางการเมืองนั้นแตกต่างจากปรัชญาเรื่องเสรีภาพในการแสดงออกทางการเมืองตามแบบตะวันตก ในขณะที่สังคมเสรีนิยมตะวันตกนั้นถือว่าการวิพากษ์วิจารณ์ผู้มีอำนาจเป็นเรื่องปกติ ขณะที่สังคมไทยเห็นว่าการวิพากษ์วิจารณ์ผู้มีอำนาจทางการเมืองแบบตรงไปตรงมาอาจเสี่ยงต่อการสูญเสียชีวิตและทรัพย์สินได้ โดยเฉพาะเมื่อผู้วิจารณ์ไม่ใช่ผู้มีต้นทุนทางสังคมแบบนักการเมือง นักวิชาการ นักกิจกรรมทางการเมือง ดังนั้นหนทางของการแสดงความคิดเห็นจึงอยู่ในรูปของ “การเสียดี” ไม่ว่าจะเป็นเสียดีบุคคลหรือพฤติกรรมส่วนตัว การใช้อำนาจที่ไม่ชอบธรรมความสามารถในการบริหารประเทศ เป็นต้น

อภิปรายผล

1. บอร์ดเกมกับอัตลักษณ์แบบข้ามพันวัฒนธรรม

ผู้วิจัยเห็นว่าแนวคิดวัฒนธรรมย่อยของสำนักเบอร์มิงแฮมสามารถใช้เป็นพื้นฐานในการศึกษาวัฒนธรรมย่อยบอร์ดเกมได้ แต่ไม่เพียงพอที่จะใช้วิธีคิดเพียงอย่างเดียวในการอธิบาย ผู้วิจัยเห็นสอดคล้องกับโคเฮนที่ว่าแนวคิดวัฒนธรรมย่อยให้ความสำคัญกับการต่อต้านมากเกินไป เราอาจเห็นแง่มุม “การต่อต้าน” ที่ปรากฏในปฏิบัติการทางวัฒนธรรมของบอร์ดเกม เช่นการต่อต้านการให้ความหมายเชิงลบต่อบอร์ดเกม แต่ก็ยากที่จะจัดสรุปว่าเป็นการต่อต้านในความหมายเดียวกับที่สำนักเบอร์มิงแฮมเสนอ หรือสามารถใช้เรื่องการต่อต้านของแนวคิดวัฒนธรรมย่อยมาใช้อธิบายสิ่งที่เกิดขึ้นกับวัฒนธรรมบอร์ดเกมได้ทั้งหมด ชาวบอร์ดเกมนั้นมิได้ใช้เวลาว่างไปกับบอร์ดเกมเสียทั้งหมด พวกเขายังเล่นเกมในแพลตฟอร์มอื่น เช่น วิดีโอเกม เกมออนไลน์ เป็นต้น

การเล่นเกมนั้นแต่ละสถานการณ์ ผู้เล่นต้องแสดงปฏิกริยา (Interaction) ต่อเกม และสร้างปฏิสัมพันธ์กับผู้เล่นคนอื่น ในระหว่างเล่นเกมผู้เล่นบอร์ดเกมแต่ละคนต่างมีอัตลักษณ์ดั้งเดิมของตนเอง ซึ่งอาจจะเป็นความเชี่ยวชาญเฉพาะ บุคลิกภาพ โลกทัศน์ ความเชื่อ อุปนิสัยในการสื่อสาร ฯลฯ เมื่อเข้ามาเล่นเกมพวกเขาเลือกเกมที่เหมาะกับอัตลักษณ์ดั้งเดิมของตน เนื่องจากพวกเขามองเห็น “อะไรบางอย่าง” ในบอร์ดเกมซึ่งสามารถเชื่อมต่อกับอัตลักษณ์ดั้งเดิมของตน อาจเป็นกลไกของเกม ลักษณะเนื้อเรื่อง ปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่น ฯลฯ ปัจเจกบุคคลแต่ละคนย่อมมองเห็นแง่มุมในการเล่นบอร์ดเกมไม่เหมือนกัน แม้ว่า จะเล่นเกมเดียวกันก็ตาม พวกเขาแสวงหาบอร์ดเกมที่สัมพันธ์กับอัตลักษณ์เดิมของตน หรือใช้มุมมองของตนในการสร้างความหมายต่อบอร์ดเกม พวกเขาหาวิธีการดำเนินชีวิตและทำงานมาประยุกต์ใช้กับการเล่นเกม

เมื่อมีประสบการณ์การเล่นบอร์ดเกมมากขึ้น นักเล่นเกมก็อาจขยายประสบการณ์ของตนเองไปลองเล่นเกมแนวอื่น นำไปสู่การขยายอัตลักษณ์ของปัจเจกบุคคลให้กว้างขวางมากขึ้น เช่น เมื่อเล่นเกมที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการต่อสู้กับขอมบี้ เกมที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการวางแผนสร้างเมือง ขณะที่ผู้เล่นกำลังเล่นเกมเหล่านี้ พวกเขาได้หาทางบรรลุเป้าหมายของเกมโดยการนำตนเองเข้าไปอยู่ในเกม มีอัตลักษณ์เป็นตัวละครที่เขาสมมติบทบาทอยู่ หรือบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้นั้นก็ทำให้ผู้เล่นเข้าใจมุมมองแบบต่าง ๆ ที่มีต่อปัญหาสังคมรอบตัว

ประสบการณ์จากการเล่นเกมส่งผลให้ผู้เล่นได้ทดลองสร้างอัตลักษณ์ชั่วคราวที่หลากหลาย มีประสบการณ์ได้ “ทดลอง” เป็นบุคคลหลากหลายแบบ เป็นโอกาสที่จะเข้าใจคนกลุ่มอื่นที่เขาไม่เคยเป็นมาก่อนในชีวิตจริง แต่ขณะเดียวกันก็ตระหนักว่าตนเองกำลังเล่นเกมอยู่ สอดคล้องกับแนวคิดการข้ามพันวัฒนธรรมที่เชื่อว่าอัตลักษณ์บุคคลมิได้ถูกกำหนดไว้อย่างตายตัว จากชาติกำเนิด ชุมชนที่เราเกิดมา และสอดคล้องกับแนวคิดหลังวัฒนธรรมย่อยที่เห็นว่ามนุษย์มิได้อยู่ภายใต้วัฒนธรรมอย่างหนึ่งอย่างใด แต่อัตลักษณ์ของมนุษย์มีลักษณะสั่นไหว อย่างไรก็ตามผู้วิจัยมีความเห็นเพิ่มเติมว่า อัตลักษณ์แบบข้ามพันวัฒนธรรมอย่างหนึ่งของผู้เล่นบอร์ดเกมก็คือ

อัตลักษณ์ที่สลับไปมาระหว่างอัตลักษณ์ในเกมกับอัตลักษณ์ในโลกกายภาพของตน เป็นกระบวนการเช่นนี้ไม่รู้จัก

2. ความสัมพันธ์ระหว่างอัตลักษณ์ของบอร์ดเกมกับการสร้างความหมาย

แนวคิดหลังวัฒนธรรมย่อยลุ่มมองเชิงวิพากษ์และไม่เห็นว่าวัฒนธรรมย่อยเป็นการต่อสู้หรือต่อรองเชิงอำนาจ อันเป็นลักษณะเด่นของแนวคิดวัฒนธรรมย่อย แต่เน้นให้เห็นว่าวัฒนธรรมย่อยเป็นเรื่องของวิถีชีวิตและการสร้างประสบการณ์ของปัจเจกบุคคล สิ่ง ที่ ก ลุ่ ม ทา ง สั ง ค ม ใน วัฒนธรรมย่อยบอร์ดเกมกำลังต่อสู้อยู่จึงเป็นการต่อสู้เพื่อยืนยันความหมายของ “เกม” ว่ามีความหมายเชิงบวก และช่วงชิงความหมายกับเกมคอมพิวเตอร์ แต่มีได้เป็นการต่อสู้เพื่อช่วงชิงความหมายระหว่างกลุ่มทางสังคมในวัฒนธรรมย่อยบอร์ดเกมด้วยกัน และแม้แต่การต่อสู้เชิงความหมายกับกลุ่มวัฒนธรรมเกมคอมพิวเตอร์ ก็ดังที่กล่าวแล้วในบทความว่าผู้เล่นบอร์ดเกมต่างก็เล่นเกมคอมพิวเตอร์ด้วย ดังนั้นพวกเขาจึงมิได้ปฏิเสธเกมคอมพิวเตอร์ เพียงแต่ต้องการสร้างพื้นที่ให้กับบอร์ดเกมด้วยเท่านั้น

จะเห็นได้ว่าบอร์ดเกมอันเป็นเกมประเภทหนึ่งนั้น มีองค์ประกอบที่สำคัญในภาษาของเกมคือ “การแข่งขัน” “เป้าหมาย” “ทางเลือก” และ “กฎกติกา” และโดยที่บุคลากรในวงการบอร์ดเกมต่างก็เป็นผู้เล่นบอร์ดเกมด้วยอยู่แล้ว ดังนั้นพวกเขาก็คุ้นเคยกับภาษาของเกม และใช้เป็นกลยุทธ์ในการต่อสู้ช่วงชิงในเกมแห่งการนิยามความหมายของบอร์ดเกมกับวัฒนธรรมหลักได้

อนึ่ง เนื่องจากวัฒนธรรมย่อยบอร์ดเกมถือเป็นวัฒนธรรมใหม่ในสังคมไทย ผู้วิจัยเห็นว่ากลุ่มทางสังคมที่เกี่ยวข้องกับบอร์ดเกมมีเป้าหมายคือการสถาปนาวัฒนธรรมย่อยบอร์ดเกมในช่วงที่วัฒนธรรมยังไม่มั่นคง กลุ่มทางสังคมเหล่านี้จึงแสดงบทบาทในเชิงการร่วมมือกันในการประกอบสร้างความหมาย มากกว่าจะหาทางต่อสู้กันเพื่อช่วงชิงการนิยามความหมาย เช่นเดียวกับที่บอร์ดเกมมีแนวเกมหนึ่งที่ว่าเรียกว่าเกมร่วมมือกัน (Cooperation Game) ซึ่งผู้เล่นแต่ละคนสวมบทบาทตัวละครที่แตกต่างกัน แต่ต่างมีเป้าหมายร่วมกันในการฟันฝ่าอุปสรรคตามเนื้อเรื่องเกม การที่กลุ่มต่าง ๆ เข้ามาร่วมสร้างพื้นที่ทางสังคมเพื่อให้ความหมายต่อ

บอร์ดเกมจึงมีลักษณะเดียวกับการที่ตัวละครในเกมแนวนี้ร่วมมือกันเพื่อเป้าหมายบางอย่างร่วมกัน

3. การรุกพื้นที่ของวัฒนธรรมหลักสู่พื้นที่ของวัฒนธรรมบอร์ดเกม

ไม่เพียงแต่บุคลากรในวัฒนธรรมย่อยบอร์ดเกมเข้ามาเล่นเกมเพื่อช่วงชิงพื้นที่จากวัฒนธรรมกระแสหลัก แต่จากที่ได้กล่าวไว้ในผลการวิจัยว่าโรงเรียนและสถาบันการศึกษาเป็นส่วนหนึ่งของพื้นที่ทางสังคมของวัฒนธรรมย่อยบอร์ดเกม โดยการจัดกิจกรรมเกี่ยวกับบอร์ดเกมภายในโรงเรียน มีให้บริการบอร์ดเกมในห้องสมุด หรือแม้แต่ครูนำเอาบอร์ดเกมมาเป็นสื่อการเรียนการสอน สิ่งที่น่าสนใจคือวัฒนธรรมหลักอย่างสถาบันการศึกษานั้นก็ได้กระโจนเข้ามาปะทะสังสรรค์กับวัฒนธรรมที่เกิดขึ้นใหม่อย่างบอร์ดเกมด้วยเช่นกัน ในด้านหนึ่งนั้นแสดงให้เห็นว่าสถาบันการศึกษาเข้ามามีส่วนร่วมในการให้ความหมายของบอร์ดเกมและพัฒนาวงการบอร์ดเกม ในอีกด้านหนึ่งนั้นปรากฏการณ์เช่นนี้ก็แสดงให้เห็นว่าวัฒนธรรมบอร์ดเกมไม่เพียงปรากฏในพื้นที่ของวัฒนธรรมย่อยของตนอย่างเช่นบอร์ดเกมคาเฟ่เท่านั้น หากยังสามารถแทรกเข้าไปอยู่ในพื้นที่ของวัฒนธรรมกระแสหลักได้ด้วยเช่นกัน

4. บอร์ดเกมกับพื้นที่ทางสังคมและประสบการณ์ในโลกกายภาพ

เกมออนไลน์และเกมบนอุปกรณ์พกพาอย่างโทรศัพท์มือถือนั้นหลายข้อจำกัดเรื่องเวลาว่าง และสถานที่สำหรับกิจกรรมยามว่าง “เกมมือถือ” จำนวนมากเล่นเมื่อใดก็ได้ บางเกมเพียงแค่มียาวเวลาว่าง 2-3 นาทีก็ยังสามารถเล่นจนจบเกมได้ หรือหากเล่นไม่จบก็ยังสามารถกลับมาเล่นต่อได้เมื่อมีเวลาว่าง ความที่เกมออนไลน์และเกมบนโทรศัพท์อาศัยเทคโนโลยีในปัจจุบัน ดังนั้นจึงเข้ากันได้ดีกับสภาพการใช้ชีวิตปัจจุบันที่สร้างเวลาว่างได้อย่างไม่จำกัด ไม่เว้นแม้แต่ขณะกำลังทำงานอยู่ ขณะที่บอร์ดเกมต้องจัดสรรเวลาว่างและหาคนเล่น ไม่ใช่จะเล่นเมื่อใดหรือที่ใดก็ได้ บอร์ดเกมจึงมิใช่คู่แข่งโดยตรงของเกมออนไลน์ ด้วยเหตุที่มีมิติที่สนับสนุนการใช้เวลาว่างต่างกัน ในขณะที่เกมออนไลน์ทำให้เวลาว่างเป็นเรื่องปกติสามัญ แต่บอร์ดเกมกลับสร้างคุณค่าให้กับเวลาว่างว่าเป็นการใช้เวลาอย่างมีคุณค่า ประกอบกับผู้เล่นจำนวนหนึ่งต้องการสร้างอัตลักษณ์บางส่วนของตนที่

ใช้เวลาบางส่วนหลีกเลี่ยงจากดิจิทัลและหน้าจอรูปแบบต่างๆ ด้วยการแสวงหาปฏิสัมพันธ์และประสบการณ์ในโลกกายภาพ ปรากฏการณ์ของบอร์ดเกมจึงแสดงถึงการแสวงหาการออกจากโลกไซเบอร์มาสู่โลกกายภาพ ผู้คนหลีกเลี่ยงการใช้ชีวิตในโลกไซเบอร์มาสู่โลกกายภาพ ซึ่งกลับตาลปัตรจากการหนีโลกกายภาพมาสู่โลกไซเบอร์ที่มีเสรีภาพมากกว่า

โลกกายภาพในยุคปัจจุบันจึงเป็นโลกของการแสวงหาประสบการณ์ เนื่องจากเราได้รับความสะดวกสบายจากการใช้ชีวิตในโลกออนไลน์ ไม่ว่าจะเป็นการซื้อขาย การหาข้อมูล การติดต่อสื่อสาร ฯลฯ ในขณะที่พื้นที่กายภาพเป็น

โลกที่ปัจเจกบุคคลสามารถสร้างประสบการณ์ผ่านประสาทสัมผัสทั้งห้ากับผู้คนรอบข้างและโลกแวดล้อมตัวเอง ขณะที่พื้นที่ออนไลน์นั้นสามารถตอบสนองได้เพียงภาพและเสียงเท่านั้น

ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงเห็นว่าการพัฒนาวงการบอร์ดเกมจึงต้องผูกกับ “การสร้างประสบการณ์ร่วมกันในโลกกายภาพ” โดยไม่เอา “เวลาว่าง” หรือ “ความสะดวก” สำหรับทุกคนมาเป็นเงื่อนไขหรือสิ่งจูงใจให้เล่นบอร์ดเกม

รายการอ้างอิง

ภาษาไทย

- เดชรัตน์ สุขกำเนิด. (2562, 21 กรกฎาคม). *สัมภาษณ์*.
 ตรัง สุวรรณศิลป์. (2562, 30 มิถุนายน). *สัมภาษณ์*.
 ทรงสิทธิ์ แพรเพ็ชร์. (2562, 20 มิถุนายน). *สัมภาษณ์*.
 ธนชัย วรอาจ. (2561, 9 กันยายน). *สัมภาษณ์*.
 ธนภัทร สรกุล. (2561, 9 กันยายน). *สัมภาษณ์*.
 ปรีดา อัครจันทโชติ. (2561). *การสื่อสารกับแนวความคิดการข้ามพ้นวัฒนธรรม*. กรุงเทพฯ: โครงการตำรา คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
 พงษ์วรกร สุขสวัสดิ์. (2561, 9 กันยายน). *สัมภาษณ์*.
 ภาวรินทร์ เลิศบางพลัด. (2561, 9 กันยายน). *สัมภาษณ์*.
 ฤทธิจักร คชะ. (2554). *รูปแบบการดำเนินชีวิตของกลุ่มวัฒนธรรมย่อยในเจนเอเรชั่นวาย*. วิทยานิพนธ์ปริญญาโท สาขาวิชาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
 รักชน พุทธิรังษี. (2562, 11 กรกฎาคม). *สัมภาษณ์*.
 วรจกนา ทศน์พันธุ์. (2562, 31 กรกฎาคม). *สัมภาษณ์*.
 วัฒนชัย ตรีเดชา. (2561, 28 สิงหาคม). *สัมภาษณ์*.
 วิภาพรณ วงษ์สว่าง. (2562, 30 กรกฎาคม). *สัมภาษณ์*.
 สรวดี ผดุงศิริเศรษฐ์. (2562, 19 มิถุนายน). *สัมภาษณ์*.
 เสฏฐวุฒิ จันท์เพ็ญสุข. (2561, 9 กันยายน). *สัมภาษณ์*.
 เอ.พี. ฮอนด้า. (2561). “เกมนักพัฒนาความสุข” จากแนวคิดโครงการในพระราชดำริในหลวง. วันที่เข้าถึงข้อมูล 24 มิถุนายน 2562 แหล่งที่มา <https://www.aphonda.co.th/honda2017/news/csr/20180228/happiness-creators>
 More Than A Game. (2560). *ประวัติศาสตร์ของบอร์ดเกม ภาค 1*. วันที่เข้าถึงข้อมูล 21 มิถุนายน 2562 แหล่งที่มา <https://www.morethanagamecafe.com/ประวัติศาสตร์ของบอร์ดเกม/?lang=th>

Roll Your Dice, (2561). *SIAM BOARD GAMES* ค่ายบอร์ดเกมแปลไทยคิดใหญ่ กับเป้าหมายเพื่อบอร์ดเกมมีทุกครอบครัว. วันที่ 21 มิถุนายน 2562 เข้าถึงข้อมูล แหล่งที่มา <https://rollyourdice.co/2018/06/siam-board-games-story/>

ภาษาอังกฤษ

- Appadurai, Arjun. (2010). How Histories Make Geographies: Circulation and Context in a Global Perspective. *Transcultural Studies*. 1 (2010), 4-13.
- Bennett, Andy. (1999). Subcultures of Neo-tribes? Rethinking the Relationship Between Youth, Style and Musical Taste. *Sociolgy*. 33(3) 599-617.
- Bauman, Z. (2000). *Liquid Modernity*. Cambridge: Blackwell.
- Cohen, Stanley. (1997). Symbols of Trouble. *The Subcultures Reader*. New York: Routledge. 157-168.
- Epstein, Mikhail. (1999). "Culturology to Transculture" *Transcultural Experiments: Russian and American Models of Creative Communication*. New York: St. Martin's Press, 15-30.
- Fobear, Katherine. (2012). Beyond A Lesbian Space? An Investigation on The Intergenerational Discourse Surrounding Lesbian Public Social Places in Amsterdam. *Journal of Homosexuality*. 59(5), 721-747
- Giddens, Anthony. (1991). *Modernity and Self Identity*. California: Stanford University Press.
- Gottdiener, M. 1993. A Marx for our time: Henri Lefebvre and the production of space. *Sociological Theory*. 11(1) 129-34.
- Hall, Stuart. (1996). For Allon White: Metaphors of Transformation. in D. Morley and D.K. Chen. (eds). *Stuart Hall*. London: Routledge.
- Hall, Stuart. (2006). Resistance Through Rituals: Youth Subcultures. *Post-war Britain*. London: Routledge.
- Hawkinson, Eric. (2013). Board Game Design and Implementation for Specific Language Learning Goals. *The Asian Conference on Language Learning 2013 Official Conference Proceedings*.
- Hebdige, Dick. (1979). *Subculture*. New York: Methuen.
- Hornecker E (2006). Physicality in tangible interaction: bodies and the world. In: *First international workshop on physicality*. Lancaster University. Retrieved June 21, 2021 from <http://www.ehornecker.de/Papers/TangibleBodies.pdf>.
- Kidder, Jeffrey. (2011). *Urban Flow: Bike Messengers and the City*. New York: Cornell University.
- Kramer, Wolfgang. (2000). "What is a Game" Retrieved June 21, 2021 from <http://www.thegamesjournal.com/articles/WhatIsaGame.shtml>
- Lefebvre, Henri. (2000). *The Production of Space*. Oxford: Blackwell.
- Lentini, Laura and Decortis, Francois. (2010). "Space and Place: when interacting with and in physical space becomes a meaningful experience", *Personal and Ubiquitous Computing*. 14, 407-415.
- Lincoln, Siân. (2014). I've Stamped My Personality All Over It": The Meaning of Objects in Teenage Bedroom Space. *Space & Culture*. 17(3), 266- 279.
- Maffesoli, Michel. (1996). *The Time of the Tribes*. London: SAGE.

McRobbie, Angela. (1991). *Feminism and Youth Culture*. New York: Routledge.

Pratt, Mary Louise. (1991). "Arts of the Contact Zone." *Profession. Modern Language Association*. 91, 33-40.

Thomton, S. (1995). *Club Cultures: Music, Media and Subcultural Capital*. Cambridge: Polity Plus.

Wheaton, Belinda. (2000). Just Do It: Consumption, Commitment, and Identity in the Windsurfing Subculture.

Sociology of Sport Journal. (2000)17, 254-274.